

**2000 SONRASI AĐDAŐ SİNEMADA KARMAŐIK ÖYKÜ ANLATICILIĐI:
CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASI**

Yavuz AKYILDIZ

DOKTORA TEZİ

**Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
DanıŐman: Do. Dr. Sırrı Serhat SERTER**

**EskiŐehir
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü**

Mayıs 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Yavuz AKYILDIZ'ın "2000 Sonrası Çağdaş Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı Christopher Nolan Sineması" başlıklı tezi 16 Mayıs 2019 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Sinema ve Televizyon Anabilim Dalında, Doktora tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Doç.Dr.Serhat SERTER
Üye : Prof.Dr.Erol İPEKLİ
Üye : Prof.Dr.Lale KABADAYI
Üye : Dr.Öğr.Üyesi Canan ULUYAĞCI
Üye : Dr.Öğr.Üyesi Lokman ZOR

İmza


.....

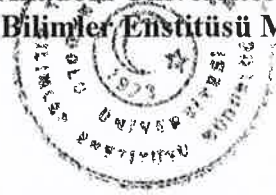
.....

.....

.....

.....


Prof.Dr. Hasan TATAR
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü



ÖZET

2000 SONRASI ÇAĞDAŞ SİNEMADA KARMAŞIK ÖYKÜ ANLATICILIĞI: CHRISTOPHER
NOLAN SİNEMASI
Yavuz AKYILDIZ

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, AyYıl
Danışman: Doç. Dr. Sırrı Serhat SERTER

Anlatı kavramı insanın varoluşuna içkindir. Anlatılardan ayrı bir insan varlığı düşünmek oldukça zordur çünkü hikâye ve anlatı oluşturabilme yetisi insanı diğer canlılardan ayıran en önemli özelliktir. Bu durum anlatılar ve yaşam arasındaki ilişkiyi birbirinden ayırmayı zorlaştırmaktadır. Tarih boyunca anlatılar hem yaşamın kurucu bir unsuru olarak işlev görmüşlerdir hem de zaman içerisinde meydana gelen değişimler ve dönüşümler anlatıları değiştirmiştir. Bu nedenle bir dönem onu oluşturan siyasi, bilimsel, sanatsal ve gündelik yaşamdaki anlatılardan ayrı düşünülemez. Birbirleri arasında etkileşim bulunan birçok farklı anlatının kesişim kümesi içinde bulunan ortak alanlar ise zamanın ruhunu yansıtan yeni bir anlatı oluşturur. Sinema anlatısı da 20. yüzyılın başlarından itibaren hem hayatın içindeki hikayeleri anlatan hem de sinema anlatısı içerisinde oluşan anlatı yapıları aracılığıyla gündelik hayatı dönüştürebilen teknolojik bir anlatı yöntem olagelmıştır. Sinema anlatısı içerisinde teorileştirilen üç büyük anlatı yapısı Klasik Anlatı, Çağdaş (Modern) Anlatı ve Postmodernist Anlatıdır. 2000’li yıllara yaklaştıkça ise sinema anlatısında karmaşık, belirsiz ve parçalı yapıda filmlerin popüler bir tür haline geldiği görülmektedir. Bu çalışmada 2000’li yıllara yaklaştıkça sinema anlatısında popüler bir hikâye anlatma yöntemi olmaya başlayan karmaşık anlatıların yeni bir anlatı yapısı mı, yoksa mevcut anlatı yapılarının yeni bir yorumu mu olduğu araştırılmıştır. Bu çerçevede çalışmanın teorik bölümüne anlatı kavramının temel yapıları, anlatı kavramına farklı yaklaşımlar, diegetik anlatı, mimetik anlatı, tragedy ve sinemada anlatı kuramı ile giriş yapılmıştır. Anlatı kuramı ve sinemada anlatı yapıları incelendikten sonra Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı hem biçimsel hem de düşünsel boyutlarıyla ele alınmıştır. Son bölümde ise çalışma boyunca geliştirilen fikirler Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığının hem biçimsel hem de düşünsel açıdan yetkin örnekleri olduğu düşünülen Christopher Nolan’ın *Memento* ve *Inception* filmleri üzerinden tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, anlatı, Christopher Nolan, tragedy

ABSTRACT

NARRATIVE COMPLEXITY IN CONTEMPORARY CINEMA: CINEMA OF CHRISTOPHER NOLAN

Yavuz AKYILDIZ

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, Month Year

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Sirri Serhat SERTER

The concept of narrative is immanent to human existence. It is very difficult to think of a human being apart from narratives because the ability to create stories and narratives is the most important feature that distinguishes people from other living things. This situation makes it difficult to distinguish relationship between narratives and life. Throughout history, narratives have served as a constitutive element of life. In addition, changes and transformations that have occurred over time have changed the narratives. Therefore, a period cannot be separated from the political, scientific, artistic and everyday narratives that form it. The common areas within the intersection of many different narratives that interact with each other create a new narrative that reflects the spirit of time. Cinema narrative is a technological narrative method which has been transformed from everyday life through narrative structures that tell stories in life and narrative structures formed in the narrative of cinema since the beginning of the 20th century. Three major narrative structures that are theorized in the narrative of cinema are Classical Narrative, Modern Narrative and Postmodernist Narrative. As we approach to the 2000s, the cinema narrative seems to have become a popular genre in complex, ambiguous and fragmented films. In this study, it has been investigated whether the complex narratives, which started to become a popular story telling method in the cinema narrative as a close to the 2000s, is a new narrative structure or a new interpretation of the existing narrative structures. In this framework, the theoretical structure of the study is based on the basic structures of narrative comprehension, different approaches to the concept of narrative, diegetic narrative, mimetic narrative, tragedy and narrative theory in cinema. After examining narrative theory and narrative structures in cinema, Complex Story Narration in cinema is handled both in stylistic and intellectual dimensions. In the last chapter, the ideas developed throughout the study have been discussed through the films *Memento* and *Inception* of Christopher Nolan, which are thought to be both formal and intellectual ideal examples of Complex Story Narration in Cinema.

Key words: Cinema, Narration, Christopher Nolan, Tragedy

TEŞEKKÜRLER

Öykü anlatıcılığı üzerine yapılan bu çalışmanın da yaklaşık altı yıllık karmaşık bir hikâyesi oldu. Her güzel hikâye gibi bu hikâyede de bolca zorluk, ümit, ümitsizlik, kitaplar, fikirler, tartışmalar, yılgınlıklar ve sevinçler yaşandı. Bu süreçte, çalışmanın başlığından çok daha karmaşık olan düşüncelerimi toparlayarak tezi yazabilmemi sağlayan, iyi bir öğretmen ve çok samimi bir arkadaş olan hocam Doç. Dr. Sırrı Serhat SERTER'e çok teşekkür ederim.

Doktora programının başından itibaren bana olan desteğini hiç eksik etmeyen Dr. Öğr. Üyesi Canan ULUYAĞCI'ya çok teşekkür ederim. O benim için hümanizm kütüphanesi.

Güzel önerilerini, çok güzel sesi ve üslubuyla aktaran sevgili Prof. Erol İPEKLİ'ye çok teşekkür ederim. Çalışmanın belki de en zor bölümlerinde yaptığı önerilerle tez'in son haline gelmesinin en önemli mimarlarından olan Erol hocam, bilgi birikimiyle ve bu bilgiyi aktarma üslubuyla her izlemede beni kendisine hayran bırakmıştır.

Çalışmaya yaptıkları katkılarından dolayı Prof. Dr. Lale KABADAYI ve Dr. Öğr. Üyesi Lokman ZOR'a

Doktora programının ilk günlerinden itibaren hem sıcaklığıyla hem de zor zamanlardaki yardımlarıyla yanımda olan Prof. Dr. N. Aysun AKINCI YÜKSEL hocama,

Hayata dair en güzel anlatılardan biri olan "aşk anlatısını" bana yaşatan eşim Selen GÖKÇEM'e,

Yavuz AKYILDIZ hikayesinin yapımcıları olan, annem Zekiye Nurdan ARITÜRK ve babam Niyazi AKYILDIZ'a,

Sadece benim ablam olması nedeniyle bile "hayat anlatısını" daha çok sevmeme neden olan ablam Sinem DİLMEN'e,

Biyolojik bir dayanağı olmasa da erkek kardeşlerim olan Emre YALÇIN, Erman BOSTAN, Mustafa ABAY ve Savaş Emrah ÖZDEMİR'e,

Çalışmanın grafik tasarımlarını yapan güzel insan Fatih Erdem YONAR'a

Çalışmaya yaptığı katkılardan dolayı Nezaket Kazancı DEDER'e

Sonsuz Teşekkürler.

16.05/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığımı ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.



(İmza)

Yavuz Akçıl

(Öğrencinin Adı Soyadı)

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JURİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR SAYFASI.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	x
TABLolar/ÇİZELGELER DİZİNİ	xiv
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xv
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Konunun Tanımlanması ve Problem	1
1.2. Amaç.....	12
1.3. Önem	13
1.4. Varsayımlar	14
1.5. Kapsam ve Sınırlılıklar	15
2. YÖNTEM.....	16
3. ALAN YAZIN	21
3.1. Anlatı Kavramına İlişkin Tanımlar ve Temel Yaklaşımlar.....	21
3.2. Anlatı Kavramına Yapısalcı Yaklaşım	27
3.3. Sinema Anlatısının Oluşum Süreci	35
3.4. Diegesis ve Mimesis.....	43
3.4.1. Diegetik Anlatı (Epos).....	44
3.4.2. Mimetik Anlatı (Dramatik Yapı).....	49
3.4.2.1. <i>Tragedya</i>	53
3.4.2.1.1. <i>Aiskhylos</i>	56
3.4.2.1.2. <i>Sophokles</i>	57
3.4.2.1.3. <i>Euripides</i>	60
3.4.2.2. <i>Platon</i>	63
3.4.2.3. <i>Aristoteles</i>	64
3.5. Sinema Teorisine Çağdaş Yaklaşımlar ve Sinemada Anlatı Kuramı	72
3.5.1. Sinema Anlatısına Bilişsel Formalist Yaklaşım	75
3.5.1.1. Olay Örgüsü, Öykü ve Söylem.....	77
3.5.1.2. Fabula, Syuzhet ve Stil	81
3.5.1.3. Syuzhet Yapısı Taktikleri.....	89
3.5.1.3.1. <i>Syuzhet Yapısındaki Geviktirme ve Fazlalık Taktikleri</i>	93
3.5.1.4. Bilgi, Özbilinçlilik ve İletişimsellik.....	96
3.6. Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı	102
3.6.1. Karmaşık Öykü Anlatıcılığında Biçem.....	102
3.6.1.1. <i>Bilişsel Formalist Teorinin Eleştirisi</i>	103
3.6.1.2. <i>Nöro-Sinema Çalışmalarının Sinema Teorisine Etkileri</i>	109
3.6.1.3. <i>Somutlaşmış Fabula ve Syuzhet</i>	115
3.6.1.4. <i>Karmaşık Anlatıda Zaman</i>	124
3.6.1.5. <i>Karmaşık Hikâye Anlatıcılığında Uzam</i>	139

3.6.1.6.	<i>Karmaşık Anlatı Yapısındaki Karakterin Temelleri.....</i>	146
3.6.2.	Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığının Düşünsel Boyutu ve Temalar	153
3.6.2.1.	<i>Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığının Felsefesi ve Temaları.....</i>	153
3.6.2.2.	<i>Karmaşık Öykü Anlatıcılığında Psikanalitik Bakış ve İdeoloji</i>	184
3.6.2.2.1.	<i>Karmaşık Anlatı Sinemasında Travma</i>	184
3.6.2.2.2.	<i>Karmaşık Anlatı Sinemasında Perspektif, Gerçek ve Lacancı Sinema Kuramı</i>	189
3.6.2.2.3.	<i>Zevk, Arzu ve Karmaşık Anlatının İdeolojisi.....</i>	199
4.	BULGULAR ve YORUM	
4.1.	Memento	210
4.1.1.	Filmin Konusu.....	211
4.1.2.	Olay Örgüsü (Fabula) ve Kurgu.....	212
4.1.3.	Karakter Analizi	223
4.1.3.1.	<i>Leonard Shelby</i>	223
4.1.3.2.	<i>Leonard'ın Eşi</i>	226
4.1.3.3.	<i>John. G.</i>	226
4.1.3.4.	<i>Teddy (John Edward Gammell)</i>	227
4.1.3.5.	<i>Natalie.....</i>	230
4.1.3.6.	<i>Jimmy Grantz.....</i>	232
4.1.3.7.	<i>Dodd.....</i>	232
4.1.3.8.	<i>Sammy Jankis</i>	232
4.1.3.9.	<i>Sammy Jankins'in Eşi.....</i>	233
4.1.3.10.	<i>Karakter ve Anlatı Yapısı Analiz Tabloları.....</i>	233
4.1.4.	Sinematografi ve Uzam.....	237
4.1.5.	Zaman	242
4.1.6.	Felsefi Altyapı.....	242
4.1.7.	Memento Filminde Perspektif, İdeoloji ve Çağdaş Lacancı Sinema Kuramı	255
4.1.8.	Somutlaşmış Fabula Analizi	270
4.2.	Inception	277
4.2.1.	Filmin Konusu.....	279
4.2.2.	Olay Örgüsü (Fabula) ve Kurgu.....	280
4.2.3.	Karakter Analizi	287
4.2.3.1.	<i>Dom Cobb.....</i>	288
4.2.3.2.	<i>Mallorie Cobb.....</i>	290
4.2.3.3.	<i>Saito</i>	291
4.2.3.4.	<i>Ariadne</i>	292
4.2.3.5.	<i>Arthur, Eames ve Yusuf.....</i>	293
4.2.3.6.	<i>Robert Fischer.....</i>	294
4.2.3.7.	<i>Karakter ve Anlatı Yapısı Analiz Tabloları</i>	295
4.2.4.	Sinematografi ve Uzam.....	298
4.2.5.	Zaman	302
4.2.6.	Felsefi Altyapı	304
4.2.7.	Inception Filminde Perspektif, İdeoloji ve Çağdaş Lacancı Sinema Kuramı	309
4.2.8.	Somutlaşmış Fabula Analizi	323

SONUÇ.....	332
KAYNAKÇA.....	353
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 3.1. Mo Tze'nin Bulduğu Düşünülen İlk Karanlık Oda	35
Görsel 3.2. A Kiss in the Tunnel (George Albert Smith, 1889).....	39
Görsel 3.3. 2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968).....	39
Görsel 3.4. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	77
Görsel 3.5. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	77
Görsel 3.6. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	77
Görsel 3.7. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	77
Görsel 3.8. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	77
Görsel 3.9. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	77
Görsel 3.10. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	78
Görsel 3.11. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	78
Görsel 3.12. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	78
Görsel 3.13. The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)	78
Görsel 3.14. Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	84
Görsel 3.15. Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	84
Görsel 3.16. Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	84
Görsel 3.17. Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	84
Görsel 3.18. Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	86
Görsel 3.19. Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	87
Görsel 3.20. Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)	87
Görsel 3.21. Oktyabr (Grigoriy Aleksandrov ve Sergei M. Eisenstein, 1927)	87
Görsel 3.22. Oktyabr (Grigoriy Aleksandrov ve Sergei M. Eisenstein, 1927).....	87
Görsel 3.23. Shadow of a Doubt (Alfred Hitchcock, 1943).....	100
Görsel 3.24. Shadow of a Doubt (Alfred Hitchcock, 1943).....	100
Görsel 3.25. Shadow of a Doubt (Alfred Hitchcock, 1943).....	100
Görsel 3.26. Shadow of a Doubt (Alfred Hitchcock, 1943).....	100
Görsel 3.27. Shadow of a Doubt (Alfred Hitchcock, 1943).....	100
Görsel 3.28. Fight Club (David Fincher, 1999)	117
Görsel 3.29. Requiem for a Dream (Darren Aronofsky, 2000).....	117
Görsel 3.30. Mobius Şeridi	122

Görsel 3.31. M. C. Escher'in Bağlılık Bandı	122
Görsel 3.32. Zaman Tanrısı Kronos.....	126
Görsel 3.33. Paris sokakları	129
Görsel 3.34. Paris sokakları	129
Görsel 3.35. Paris sokakları	129
Görsel 3.36. Paris sokakları	129
Görsel 3.37. Das weibe Band (Michael Haneke, 2009)	142
Görsel 3.38. Das weibe Band (Michael Haneke, 2009)	142
Görsel 3.39. Cebimdeki Yabancı (Serra Yılmaz, 2018).....	145
Görsel 3.40. Le Fantome de la Liberte (Luis Bunuel, 1974)	145
Görsel 3.41. No Country for Old Men (Ethan Coen ve Joel Cohen, 2007).....	149
Görsel 3.42. No Country for Old Men (Ethan Coen ve Joel Cohen, 2007).....	149
Görsel 3.43. Minority Report (Steven Spielberg, 2002).....	157
Görsel 3.44. Minority Report (Steven Spielberg, 2002).....	157
Görsel 3.45. E. Ernest'in Oidipus Tablosu	159
Görsel 3.46. Minority Report (Steven Spielberg, 2002).....	159
Görsel 3.47. Predestination (Michael Spierig ve Peter Spierig, 2014).....	162
Görsel 3.48. Predestination (Michael Spierig ve Peter Spierig, 2014).....	162
Görsel 3.49. The Sixth Sense (M. Night Shyamalan, 1999).....	165
Görsel 3.50. The Sixth Sense (M. Night Shyamalan, 1999).....	165
Görsel 3.51. The Sixth Sense (M. Night Shyamalan, 1999).....	166
Görsel 3.52. The Sixth Sense (M. Night Shyamalan, 1999).....	166
Görsel 3.53. Shutter Island (Martin Scorsese, 2010)	169
Görsel 3.54. Shutter Island (Martin Scorsese, 2010)	171
Görsel 3.55. Shutter Island (Martin Scorsese, 2010)	171
Görsel 3.56. Fight Club (David Fincher, 1999)	175
Görsel 3.57. Fight Club (David Fincher, 1999)	178
Görsel 3.58. Fight Club (David Fincher, 1999)	178
Görsel 3.59. The Thirteenth Floor (Josef Rusnak, 1999)	181
Görsel 3.60. The Thirteenth Floor (Josef Rusnak, 1999)	181
Görsel 3.61. The Thirteenth Floor (Josef Rusnak, 1999)	183
Görsel 3.62. Nedimeler Tablosu.....	191
Görsel 3.63. Nedimeler Tablosu.....	193
Görsel 3.64. Elçiler Tablosu	194
Görsel 3.65. Oidipus Sürgünde Oyunu	202
Görsel 3.66. They Live (John Carpenter, 1988)	204

Görsel 3.67. They Live (John Carpenter, 1988)	204
Görsel 3.68. They Live (John Carpenter, 1988)	204
Görsel 3.69. They Live (John Carpenter, 1988)	204
Görsel 3.70. They Live (John Carpenter, 1988)	204
Görsel 3.71. They Live (John Carpenter, 1988)	204
Görsel 3.72. They Live (John Carpenter, 1988)	204
Görsel 3.73. They Live (John Carpenter, 1988)	204
Görsel 4.1. Memento (Christopher Nolan, 2000)	211
Görsel 4.2. Memento (Christopher Nolan, 2000)	212
Görsel 4.3. Memento (Christopher Nolan, 2000)	212
Görsel 4.4. Memento (Christopher Nolan, 2000)	213
Görsel 4.5. Memento (Christopher Nolan, 2000)	213
Görsel 4.6. Memento Filminin Kurgu-Sökümü	214
Görsel 4.7. Memento (Christopher Nolan, 2000)	216
Görsel 4.8. Memento (Christopher Nolan, 2000)	220
Görsel 4.9. Memento (Christopher Nolan, 2000)	220
Görsel 4.10. Memento (Christopher Nolan, 2000)	221
Görsel 4.11. Memento (Christopher Nolan, 2000)	221
Görsel 4.12. Memento (Christopher Nolan, 2000)	221
Görsel 4.13. Memento (Christopher Nolan, 2000)	225
Görsel 4.14. Memento (Christopher Nolan, 2000)	225
Görsel 4.15. Memento (Christopher Nolan, 2000)	226
Görsel 4.16. Memento (Christopher Nolan, 2000)	226
Görsel 4.17. Memento (Christopher Nolan, 2000)	227
Görsel 4.18. Memento (Christopher Nolan, 2000)	229
Görsel 4.19. Memento (Christopher Nolan, 2000)	232
Görsel 4.20. Memento (Christopher Nolan, 2000)	232
Görsel 4.21. Yüz Seksen Derece Kuralı	237
Görsel 4.22. The Big Combo (Joseph H. Lewis, 1955)	239
Görsel 4.23. Se7en (David Fincher, 1995)	240
Görsel 4.24. Memento (Christopher Nolan, 2000)	241
Görsel 4.25. Memento (Christopher Nolan, 2000)	241
Görsel 4.26. Memento (Christopher Nolan, 2000)	241
Görsel 4.27. Memento (Christopher Nolan, 2000)	241
Görsel 4.28. Memento (Christopher Nolan, 2000)	258
Görsel 4.29. Memento (Christopher Nolan, 2000)	258

Görsel 4.30. Memento (Christopher Nolan, 2000)	258
Görsel 4.31. Memento (Christopher Nolan, 2000)	258
Görsel 4.32. Memento (Christopher Nolan, 2000)	261
Görsel 4.33. Memento (Christopher Nolan, 2000)	261
Görsel 4.34. Memento (Christopher Nolan, 2000)	261
Görsel 4.35. Memento (Christopher Nolan, 2000)	261
Görsel 4.36. Memento (Christopher Nolan, 2000)	267
Görsel 4.37. Memento (Christopher Nolan, 2000)	267
Görsel 4.38. Inception (Christopher Nolan, 2010)	276
Görsel 4.39. Inception (Christopher Nolan, 2010)	280
Görsel 4.40. Inception (Christopher Nolan, 2010)	280
Görsel 4.41. Inception (Christopher Nolan, 2010)	281
Görsel 4.42. Inception (Christopher Nolan, 2010)	281
Görsel 4.43. Inception (Christopher Nolan, 2010)	282
Görsel 4.44. Inception (Christopher Nolan, 2010)	282
Görsel 4.45. Inception (Christopher Nolan, 2010)	282
Görsel 4.46. Inception (Christopher Nolan, 2010)	282
Görsel 4.47. Inception (Christopher Nolan, 2010)	282
Görsel 4.48. Inception (Christopher Nolan, 2010)	282
Görsel 4.49. Inception (Christopher Nolan, 2010)	300
Görsel 4.50. Penrose Merdivenleri	300
Görsel 4.51. Inception (Christopher Nolan, 2010)	300
Görsel 4.52. Escher'in Görelilik Tablosu	300
Görsel 4.53. Inception (Christopher Nolan, 2010)	301
Görsel 4.54. Inception (Christopher Nolan, 2010)	301
Görsel 4.55. Inception (Christopher Nolan, 2010)	301
Görsel 4.56. Inception (Christopher Nolan, 2010)	301
Görsel 4.57. Inception (Christopher Nolan, 2010)	301
Görsel 4.58. Inception (Christopher Nolan, 2010)	301
Görsel 4.59. Ikaros'un Düşüşü	306
Görsel 4.60. Inception (Christopher Nolan, 2010)	306
Görsel 4.61. Parrhasius'un Perde Çizimi	311
Görsel 4.62. Zeuxisus'un çizdiği Üzüm Yiyen Delikanlı Tablosunu Tasvir Eden Johann Georg Hiltensperger Tarafından 1842'de Resmedilmiş Tablo	311
Görsel 4.63. Trompe l'oeil Tekniğiyle Yapılmış Resim)	312
Görsel 4.63. Trompe l'oeil Tekniğiyle Yapılmış Resim	312
Görsel 4.64. Inception (Christopher Nolan, 2010)	317

Görsel 4.65. Inception (Christopher Nolan, 2010)317

TABLolar/ÇİZELGELER DİZİNİ

Sayfa

Tablo 3.1. Anlatılar ve Gündelik Yaşam Arasındaki Farklar	23
Tablo 3.2. Doğrusal Anlatı Modelleri.....	108
Tablo 3.3. Predestination Filminin Anlatı Haritası.	161
Tablo 3.3. Shutter Island Filminin Aksiyon Çizgileri.....	170
Tablo 4.1. Memento Filminin Fabula ve Syuzhet Yapısı	217
Tablo 4.2. Memento Filminin Zaman Çizelgesi.	218
Tablo 4.3. Memento Filmindeki Siyah-Beyaz Sahnelerin Kronolojik Sırası.	223
Tablo 4.4. Memento filmindeki Renkli Sahnelerin Kronolojik Sırası.	223
Tablo 4.5. Memento Filmine Uygulanan Kurgu-Söküm Sonucunda Oluşan Doğrusal Kurgu.....	223/272
Tablo 4.6.Memento Filminin Orijinal Versiyonundaki Kurgu Sıralaması.	223/272
Tablo 4.7. Anlatı Yapıları ve Karakter Özellikleri İlişkisi.....	235
Tablo 4.8. Anlatı Yapıları ve Arketip İlişkisi.	236
Tablo 4.9. Inception Filminin İlk On Sekiz Dakikasını Açıklayan Tablo.	283
Tablo 4.10. Inception Filminin Olay Örgüsü.	285
Tablo 4.11. Rüya seviyeleri	286
Tablo 4.12. Inception Filminin Fabula ve Syuzhet İlişkisi.....	287
Tablo 4.13. Anlatı Yapıları ve Karakter Özellikleri İlişkisi.....	296
Tablo 4.14. Anlatı Yapıları ve Arketip İlişkisi.	297
Tablo 4.15. Rüya Seviyelerinin Zaman ve Mekân Tablosu.	303
Tablo 4.16. Inception Filmindeki Bilgi Yelpazesi.	324
Tablo 4.17. Memento ve Inception Filmlerinin Somutlaşmış Fabula Analizi.....	327
Tablo 4.18. Rüya Seviyeleri.....	328
Tablo 4.19. Memento ve Inception Filmlerinin Karmaşık Anlatı Yapısı Oranı Karşılaştırması.	330

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 3.1. Anlatı Sisteminin İşleyişi.....	83
Şekil 3.2. İnsanların Beynindeki Korelasyon Yaygınlığının Anlatı Türlerine Göre Yoğunluğu.	114



1. GİRİŞ

1.1. Konunun Tanımlanması ve Problem

İnsan, hikâye anlatan bir varlıktır. İnsanı diğer canlılardan ayıran en büyük özellik de hikâye anlatmasıdır. Bu demek oluyor ki bizi biricik ve özgül kılan unsur iletişim alanındadır (http-1).¹ Öztürk'ün hikâyenin önemiyle ilgili yaptığı bu temel ayırıcı vurgu, “iletişim çalışmalarında hikâye ne demektir”, “Hikâye anlatmak ne demektir?” ve “anlatılarımız nasıl oluşur/yapılanır?” gibi temel soruları tartışmanın oldukça önemli olduğunu göstermektedir. İnsanın hikâye anlatmaya başlaması ise ateşin denetim altına alınması ve bu sayede yemek pişirmeye başlamasıyla olmuştur. Ateşin bulunması ve birtakım evrimsel süreçlerin tamamlanması sonucunda sapiens, bilişsel devrim olarak adlandırılan 70 ila 30 bin yıl önce ortaya çıkan yeni düşünce ve iletişim biçimlerini geliştirmeye başlamıştır (Harari, 2017, s. 36). Thomson ve Fischer (1998, s. 29; 2016, s. 31) de ateşin bulunması ve maymun-insanın uzuvlarında meydana gelen birtakım değişiklikler sonucunda beyin kısımlarının diğer memelilere göre daha çok geliştiğini ve bunun da onları diğer memelilerden üstün kıldığını belirtmiştir. Bu gelişimde Harari'ye (2017, s. 36) göre lokomotif görevini gören yapı ‘dedikodu’ olmuştur. Dedikodu² sıkça kötülener, küçümsenen ama aslında kalabalık gruplar halinde iş birliği yapabilmenin temelini oluşturan bir beceridir. Sapiens gruplar halinde yaşamaya başlayınca kalabalık gruptaki ilişkiler üzerine konuşabileceği kompleks dili oluşturmaya başlamıştır.³ Gruplar halinde yaşayıp kompleks diller oluşturan sapiens nihayetinde hikâye anlatmayı icat etmiştir. Thomson ve Fischer (2004, s. 29; 2016, s. 58) ise totem, ritüel ve büyüün dramaya yani kurgusal anlatıya giden yolu çizdiğini belirtmektedirler. Hatta Fischer “Sanatçı denen o üstün büyücü gereklidir topluma” derken sanat ile büyüün ilişkisinin hiçbir zaman ortadan kalkmadığını da vurgulamış olmaktadır (2016, s. 64). Görüldüğü gibi ilk bakışta basit bir olguymuş gibi görünen hikâye anlatımı, insan ve sanat ilişkisi açısından oldukça önemlidir. Denis Fry (1977, s.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=jodKodSZDT8&t=2966s>

² Dedikodu teorisi ilk başta şaka gibi gelebilir ama pek çok çalışma bunu destekliyor. Bugün bile insanlar arasındaki iletişimin büyük bölümü, ister e-posta ister telefon konuşması veya gazete sütunları olsun, dedikodudan oluşur. Bu durum bize o kadar doğal gelir ki, sanki dilimiz özellikle bu amaç için evrilmiş gibidir (Harari, 2017, s. 36)

³ 50 kişilik grupta, 1.225 farklı birebir ilişki vardır, ve bundan çok daha fazla sayıda karmaşık kombinasyon da bulunur (Harari, 2017,s. 36)

3) da hikâye anlatmanın önemini vurgulamak için, diğer canlılarla temel ayrımı hikâye anlatmak olan insanı homo-loquens olarak adlandırmıştır.

Hikâye anlatmaya başlayan homo-loquens hem içerik hem de biçim açısından anlattığı hikâyeleri çeşitlendirmeye başlamıştır. Homo-loquensin var olmayan şeyler hakkında konuşabiliyor olması ve en önemlisi var olan veya olmayan şeyler üzerine kurgu yapabilmesi sayesinde, İncil'deki yaradılış hikâyesi, Avusturya yerlilerinin Dreamtime mitleri ve modern devletlerin milliyetçilik mitleri gibi birçok anlatı ortaya çıkmıştır. Bu noktada önemli olan homo-loquensin kurguladığı anlatıları kuşaktan kuşağa aktarabiliyor olmasıdır. Kuşaktan kuşağa aktarılan anlatılar ise (biçim ve içerik olarak) bir noktadan sonra ontolojik bir varlığa sahip olmaya başlayarak insanları belirlemeye başlamıştır (Harari, 2017, s. 37-45). Bu görüşe benzer biçimde Joseph Campbell (2017, 9) din ve mitolojiden yola çıkarak insanın yeryüzündeki binlerce yıllık tarihi boyunca yaşadığı temel gerçeklerin geniş ve şaşırtıcı bir şekilde değişmeyen bir ifade (biçim) ortaya çıkardığını söylemektedir. Thompson (2004, s. 399) da tragedyayı ayrıntılı bir analize tabi tuttuğu *Tragedyanın Kökeni* adlı eserinde Aristoteles'in tragedyada değişmeyen bir anlatı yapısının analizini yaptığını vurgular ve bu analiz sayesinde Aristoteles'in Platon'a karşı çıkabildiğini söyler. Zira Platon tragedyayı kurulu düzene karşı yıkıcı bir unsur oluşturduğu için eleştirmekte ve yasaklanmasını önermektedir. Aristoteles ise *Poetika*'da yaptığı analizler sonucunda Platon'a tragedyanın düzenin koruyucusu olduğu yanıtını vermiştir. Bu betimlemeler ve örnekler, Aristoteles'ten Bordwell'a kadar birçok kuramcıya göre, anlatıların birtakım değişmez öğelere sahip olduğunu ve zaman içerisinde bireylerden bağımsızlaşarak ontolojik bir varlığa dönüştüğünü göstermektedir. Bir başka deyişle, ilk önce insanlar anlatıları kurgulamış daha sonra ise anlatılar insanları kurgulamaya başlamıştır.

Sanat ve bir sanat dalı olarak sinema da homo-loquensin hikâye anlatma ve anlatı oluşturma araçlarından biri olarak oldukça önemli bir yerde durmaktadır. Hatta Fredric Jameson "içinden çıktığı toplumu betimleme gibi geleneksel bir işlevi olan sanat yapıtı artık roman değil, film" (Jameson'den Aktaran Büyükdüvenci ve Ruken Öztürk: s. 9) demektedir. Bu demek oluyor ki sinema günümüz toplumunu anlatan en güçlü anlatı araçlarından birisidir. Sinema çalışmaları ve tarih yazını açısından bakıldığı zaman ise sinemada yapısal açıdan birbirinden farklılaşan üç farklı anlatı olduğu görülmektedir. Bunlar klasik, çağdaş ve postmodernist anlatılardır (Serter, 2005, s. 37). Bu anlatı türleri arasında etki bakımından en güçlüsü, kökenleri Aristoteles'e ve 19. yüzyıl romantizm

akımına dayanan, Oidipus mitini ve hikâyesini temel alan klasik anlatıdır. Kuramsallaştırılmasının kökenleri bile yaklaşık M.Ö. 500'lü yıllara dayanan klasik anlatı günümüzde dahi en çok kullanılan, etkisi en fazla olan anlatı yapısıdır (Topçu, 2005, s. 2).

Özellikle Hollywood, geleneksel anlatının araçlarını dünya genelinde kitleleri etkileyip yönlendirebilecek kadar güçlü kullanabildiği için bu anlatıyı şekillendiren yapı olmuştur. Bu nedenle “Ana Akım Sinema”, “Hollywood Sineması” veya “Amerikan Sineması” denilince, yüzyılı aşkın bir süredir geleneksel anlatı yapısındaki filmler anlaşılır. Kitleler üzerinde, gişe ve anlatıda hüküm süren Klasik Hollywood Anlatısı birtakım temel yapılar üzerine kuruludur. Bu yapılardan en köklü olanı, anlatının temelini kişisel ve psikolojik nedenlere dayandırılmasıdır. Klasik bir anlatıda aksiyon ister doğal nedenlerden (seller, depremler, kıyamet) isterse toplumsal nedenlerden (kurumlar, savaşlar, ekonomik krizler) kaynaklansın bireysel karakterler ve yapılar üzerinden anlatı kurulur. Ana karakterle veya kahramanla özdeşleşme oldukça önemlidir. Bu durum star sistemini de doğurmuştur. Çatışma ise, ana karakterin arzusunu ve hedefini engellemeye çalışan bir öteki tarafından inşa edilir. Zaman çoğu kez neden-sonuç zincirine tabi kılınır. Olay örgüsü yalnızca nedensel öneme sahip olayları göstermek için düzenin kurulması, düzenin bozulması ve düzenin onarılması şeklinde ilerler. Bu klasik giriş, gelişme ve sonuçtur. Sinematografi ve özel efektler gerçekmiş gibiliği olabildiğince sağlamak için kullanılır. Kamera kendisinin bir aygıt olduğunu unutturmaya çalışan görünmez bir gözlemci konumundadır. Anlatı son derece nettir. Klasik Anlatı, anlaşılmayan ve çözüme kavuşmayan neredeyse hiçbir nokta bırakmak istemez ve final izleyicide Aristotelyen hoşlanma ve katharsis duygularını yaşatmak için çok güçlü bir biçimde kurgulanır. Bu güçlü final sayesinde seyirci belirli bir arınma yaşar hem sinematik düzlemde hem de seyirci düzleminde bozulan düzen yeniden onarılmış olur (Bordwell ve Thompson, 2008, s. 95).

Klasik Anlatının izleyici politikası açısından en önemli olan noktası ise anlatının bir karakter üzerine yoğunlaşmış olmasına rağmen, izleyicilerin film dünyasındaki neredeyse her şeyi görüyor, duyuyor ve biliyor olmasıdır. Bu nedenle Klasik Sinema sınırlanmamış bir anlatı sunar (Bordwell ve Thompson, 2008, s. 95). İzleyici bütün olaylara hâkimdir. Pezzella'ya (2006, s. 64) göre bu, izleyicileri tanrısal ve röntgenci bir konuma getirir. Bu tanrısal ve röntgenci konumda izleyici kimliksiz, bilinçsiz, pasif ve eleştirel düşünceden yoksun bırakılmış olur. Öykü her şeye hükmeder. “Klasik Anlatıda

olduđu gibi yařamın uyum içinde süren çok anlaşılır bir öyküsü olmadığını düşünerek (Abisel ve Eryılmaz, 2014, s. 42) bir grup Fransız entelektüel Yeni Dalga akımını başlatmıştır. Francois Truffaut, Jean-Luc Godard-Claude Chabrol- Eric Rohmer- Jacques Rivette- Louis Malle- Alain Resnais- Agnes Varda ve Jacques Demy’in öncülüđünü yaptıđı ve Fransız Yeni Dalga olarak isimlendirilen bu grup, 1950’lerde Klasik Hollywood anlatısına karşı, dünya çapında ses getiren bir çıkış gerçekleřtirmiş ve çağdaş anlatı olarak sinema tarihine geçen anlatı yapısını oluşturmuştur. Çağdaş Anlatı diđer anlatı yapıları gibi ortaya çıktıđı zamanın sosyal, ekonomik, felsefi, teknolojik, bilimsel ve sanatsal dinamikleri doğrultusunda řekillenmiştir ve bu nedenle modernizm kavramından ayrı düşünülemez (Siska 1980’den Aktaran Topçu, 2005, s. 61).

Modern terimi, eski olanın ortadan kalkması, yeni ve güncel anlamlarını aynı anda üzerinde toplayan “şeyler” için kullanılır (Kovács, 2015, s. 21). Kovács (2015, s. 28) bu anlamda “sinemasal modernizmin modern sanatın bütün biçimleriyle karşılaştırıldıđında özel bir vaka” olduđunu söyler. Çünkü Berman’a (2009, s. 28) göre modernizm 16. yüzyılın başlarından 20. yüzyıla dek siyasal, toplumsal, teknolojik, felsefi, bilimsel, ekonomik alanda ve yařam tarzında meydana gelen köklü dönüşümleri ifade eder. Nietzsche, Marx ve Freud’un modernist düşüncede önemli bir yere sahip olduđunu vurgulayan Berman, (2009, s. 27-59) modernist deneyimlerin cođrafî, etnik, sınıfsal, ulusal, dinsel ve ideolojik sınırların ötesine geçtiđini ama bizi sürekli parçalanma ve yenilenmenin, mücadele ve çeliřkinin, belirsizlik ve acının girdabına sürüklendiđini yani birleřtiđimiz noktada paradoksal bir ayrılık yařadıđımızı söyler. Kovács (2015, s. 28-32) 16. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar devam eden bu sürece sinemanın doğal olarak diđer sanatlardan çok daha geç tepki verdiđini söyler; çünkü 1950’li yıllara kadar sinemanın karşısına “yeni” olarak koyacađı herhangi bir sinemasal geleneđin olmadığını belirtir. Bu nedenle Kovács’a göre sinema kültürel bir gelenek olarak ilk kez Fransız Yeni Dalgası’nın auteursleri tarafından keřfedildi ve klasik anlatıya ilk kuramsal karşı çıkışı da bu auteursler gerçekleřtirdi. Bu nedenle hem tarihsel açıdan hem de anlayış olarak modern sinema savař sonrasının bir ürünüdür (Kovács, 2015, s. 33).

Sinemada moderniteyi temsil eden Çağdaş Anlatı kökensel olarak varoluşçuluk felsefesinden, Marksizm ve onun sanattaki yansımalarından, modernist düşünceye yön veren kişilerden ve tiyatrodaki Brechtyen yaklaşımdan oldukça etkilenmiştir. Hatta

çağdaş anlatının önemli temsilcilerden J.L. Godard için neo-Brechtçi tabiri kullanılmaktadır (Abisel ve Eryılmaz, 2014, s. 47).⁴ Bordwell'a (2008, s. 205-228) göre modern sinema kural yıkıcıdır; bu nedenle de sadece tarihsel açıdan değil, anlatı açısından da Hollywood anlatısının karşısında konumlanır. John Orr (Orr 1997'den Aktaran Topçu, 2005, s. 64) da hem içerik hem de biçim açısından Kovács'ın (2015, 42) avangart modern sinema olarak tanımladığı filmlerin çağdaş anlatı yapısına sahip olduklarını söyler.

Klasik anlatının karşısına konumlanan çağdaş anlatının genel özellikleri şu şekildedir: Öykü ve karakterleri çelişki barındırır; finale doğru çözüm değil soru ve sorunlar çoğalmaya başlar, neden-sonuç ilişkisi oldukça gevşektir hatta bazı çağdaş anlatı filmlerinin gerçek bir giriş, gelişme ve sonuç bölümünden bile bahsedilemez; hayatta olduğu gibi raslantısallık ve muğlaklık ön plandadır, öykü bütünlüklü değildir, farklı sinemasal ve sanatsal stiller aynı film içerisinde kullanılabilir, zaman doğrusal olmak zorunda değildir ve zamanın kullanımı açısından bir sınırlılık yoktur, sinemasal özbilinç yüksektir, geleneksel anlamda bir psikolojiden ziyade genel bir insanlık durumuna işaret edilir, bireyler genellikle daha büyük yapıları temsil ederler, anlam açısından sorun oluşturmadığı sürece öykünün bazı öğeleri filmin dışında tutulabilir, imge kullanımında gerçekçilikten ziyade simgesellik ağır basar, öyküler açık uçludur ve çoğunlukla politik açıdan yönlendirici bir retorikleştirme vardır, politik didaktizm çağdaş anlatının birçok filminde görülür (Kovács, 2015, s. 71-75; Abisel ve Eryılmaz, 2014, s. 44; Topçu, 2005, s. 6).

Peter Wollen (2002, s. 13-19) da J.L. Godard'dan hareketle sinemanın “yedi temel günahı” ve “yedi temel erdemi” şeklinde bir ayrıma giderek Karşı Sinema anlatısını tanımlar. Wollen'a göre Hollywood anlatısının yapısı anlatı geçişkenliği, özdeşleşme, şeffaflık, tek diegesis, kapalılık, haz ve kurgu üzerine kurulmuştur. Karşı sinema anlatısı ise Hollywood Anlatısının tam tersi olarak anlatı geçişsizliği, yabancılaşma, ön plana çıkarma, çoklu diegesis, açıklık, rahatsız olma ve gerçeklik üzerine yapılandırılmıştır. Wollen'e göre Klasik Anlatı sinemasının yedi günahı seyirciyi

⁴ Özellikle Çağdaş Anlatı denilince ilk akla gelen yönetmenlerden biri olan J.L. Godard'dır. Sinema tarihinin üzerinde en çok söz edilen dört beş yönetmeninden biridir. Sinemanın gösterdiği gelişmeye en büyük katkıyı onun yaptığı genel kabul gören bir yargıdır (Abisel ve Eryılmaz, 2014, 47). Brecht'in kuramsal yaklaşımlarından oldukça etkilenmiştir. Hatta Godard için neo-Brechtçi denmektedir (Abisel ve Eryılmaz, 2014, s. 47)

edilgen ve düşünmeyen bir izleyici konumuna sürüklerken, Karşı Sinema Anlatısının yedi erdemi onu düşünmeye ve yorum yapmaya sevk eder ve bu sayede de seyirci özgürleşir. Yönetmenler açısından da durum aynıdır. Klasik Anlatının yönetmeni ideolojik döngüyü devam ettiren ve kendi görüşü olamayan bir yönetmenken, Çağdaş Anlatı Sinemasının yönetmeni kendi görüşlerini sinema aracılığıyla insanlara aktarabilen yönetmendir.

Görüldüğü gibi çağdaş anlatı hem stil olarak hem de içerik açısından klasik anlatının karşına konumlanmıştır. Fakat modernizm ve ona bağlı olarak çağdaş anlatıda unutulmaması gereken oldukça önemli bir nokta vardır, o da modern olmanın dünyayı dönüştürme olanakları vaat etmesidir (Berman, 2009, 27). Dolayısıyla çağdaş sinema tüm açık uçluluğuna rağmen mevcut yapılara bir eleştiri yöneltir, onları yeniden görmemizi, onlar üzerine yeniden düşünmemizi ister. Fakat özellikle 1970’li ve 80’li yıllara geldiğimizde postmodern dünya görüşüyle gelen sinemasal anlayışta, yönetmenin kendi dünya görüşünü insanlara aktarması bir dayatma olarak algılanmaya başlayacaktır.

Tanımı üzerinde bir fikir birliği sağlanamamış olsa da postmodernizm ve postmodernite tıpkı modernizm ve modernitede olduğu gibi farklı alanlarda benzer olguların, kavramların, durumların ve görünüşlerin ortaya çıkmasını ifade eden genel bir kullanımdır. Doğal olarak postmodernite de felsefi, sosyal, ekonomik, politik, ideolojik algılarda gerçekleşen köklü değişimleri ifade eder. Gidens (2012, s. 49), postmodernizmi sadece modern dönemin radikalleşmesi olarak görürken, Anderson (2011, 25) modernizm ile postmodernizmi zamansal açıdan ayırmanın özellikle 1970’li yıllara kadar oldukça güç olduğunu belirtir. Lyotard (2013, s. 8) ise bilgi ve anlam arasındaki kopukluğa işaret ederek, anlamın yerini teknolojik uygarlığın, dil oyunlarının aldığını söyler. Her ne kadar kendisi postmodernizm terimini saçma bulsa da postmodernizmin önemli temsilcilerinden sayılan J. Baudrillard, (2002, s. 16-17) çağımızda gerçekliğin referans noktasının olmadığını; bu nedenle de gerçeğin matris gibi yapılarla tanımlanan işlemsel bir veriye dönüştüğünü dolayısıyla da temsiliyetinin bir anlamı kalmadığını söyler. Yani Baudrillard’a göre, çağımızı temsil eden cümle temsil krizidir. Fredric Jameson (2008, s. 55-67) ise postmodernizmi tarif ederken postmodernizmin temel iki özelliğine dikkat çeker, bunlar pastij ve şizofrenidir. Jameson, modernist parodide yer alıp pastişte yer almayan anlam veya dilbilimsel bir normalliğe yapılan gönderme olduğunu vurgular. Bu nedenle ona göre “pastiş boş bir

parodi, kör bir heykeldir” der. Jamesson “şizofreni” kavramını açıklarken ise görüşlerini Lacan’a dayandırarak, postmodernist öznelere geçmiş ve gelecekle dilsel bir bağlantı kuramadıkları için süreksiz zaman içerisinde göstergeleri bütünlüklü bir şekilde deneyimleyemediklerini vurgular. Görüldüğü gibi görüşlerde çeşitli farklılaşmalar olsa da pastiş, anlam kaybolması ve gerçeklik referanslarındaki belirsizlikler postmodernizm için oldukça önemli kavramlardır.

Büyükdeveci ve Öztürk (2014, s. 13-14) de *Postmodernizm ve Sinema* adlı çalışmalarında, içinde bulunduğumuz çağı hem bunalım çağı hem de sembol denizinde yüzen sinemasal röntgenci bakışın üretildiği⁵ bir çağ olarak tanımlamaktadırlar. Bu doğrultuda sinemadaki postmodern anlatının temel yapılarını da kolaj, parçalanmışlık, nostalji, klişe, pornografi, coşkulu ve uçlarda yaşanan hayatlar, yüzeysellik, pastiş, gelip geçicilik, çokseslilik, merkezsizlik, izleyicide yeni bir düşünce yaratmaya yönelik olan motivasyonun olmaması (olmasının önüne geçilmesi) gibi kavramlar oluştururlar. En önemli postmodernist anlatı motivasyonu ise, daha önce de belirttiğimiz gibi büyük anlatılara kuşkuyla bakmaktır. Bu anlamda sinema anlatısı için gerçeklik dışarıda olan “büyük anlatı” değildir, sinemanın kendi içindeki anlatıdır. (Büyükdeveci ve Öztürk, 2014, s. 21-16). Postmodernizmin sinema sanatındaki örnekleri olarak kabul gören başlıca filmler ise şunlardır: *Ucuz Roman* (Tarantino, 1994), *Temel İçgüdü* (Verhoeven, 1992), *Body Heat* (Kasdan, 1981), *Mavi Kadife* (Lynch, 1986), *Seks Yalanları* (Soderberg, 1989), *Zelig* (Allen, 1984), *Kill Bill* (Tarantino, 2003).

Postmodern anlatı tekniklerinin artık geniş kitleler tarafından benimsenmeye başladığı 1990’lı yıllarda ise, özellikle iletişim teknolojilerinde meydana gelmeye başlayan köklü değişiklikler insanların gündelik hayatına oldukça hızlı ve etkili bir biçimde girmeye başlamıştır. 1990’lı yılların başından itibaren gerçekleşmeye başlayan bilgi akışındaki değişiklikler, teknolojilerin birbirine bağlanması, mikrobilgisayarların, World Wide Web’in, ürünlerin ve bilginin dağıtım süreçlerinin katlanarak artması, hikâye anlatma sanatında radikal bir değişikliğe neden olmuştur. Özellikle sanal ve arttırılmış gerçeklik teknolojilerindeki değişimler hikâyelerimizi nasıl tasarladığımızı ve yarattığımızı etkiledi. Bu etkilerin sonucunda da parçalanmış, karmaşık anlatılar sinema, tiyatro ve resim başta olmak üzere tüm sanatı etkiledi (Hayles ve Gessler, 2004,

⁵ Büyükdeveci ve Öztürk bu kısmı Denzin’den alıntıladıklarını belirtmişlerdir fakat herhangi kaynakça gösterilmemiştir.

s. 497). Bir başka ifadeyle gündelik yaşamdaki deneyimler hızlı, belirsiz, parçalı, çoksesli ve en önemlisi de gerçeklik algısının bulanıklaştığı bir hale dönüşmüştü ve bu değişimler de sanata ve sinemaya doğrudan yansdı. Sinema anlatısı giderek karmaşık, bulmacavari bir hal almaya başladı (Buckland, 2015, s. 11-12).

1990'lı yıllardan 2000'li yıllara doğru ilerledikçe karmaşık anlatılar özellikle sinema anlatısında oldukça sık kullanılan popüler bir hikâye anlatma yöntemi olmaya başlamıştır. Geoff King, Yeni Hollywood terimiyle isimlendirdiği bu yeni hikâye anlatıcılığı türünü iki temel özellik üzerinden tanımlayabileceğimizi söyler. Bunlardan ilki, Yeni Hollywood'un film yapma tekniğinin özel bir stili ve bu özel stilin fark edilir bir biçimde klasik, modernist ve postmodernist stilden farklı olmasıdır. Yeni Hollywood'un diğer ayırıcı özelliği ise bir dizi endüstriyel değişikliğe ve buna bağlı olarak geniş bir toplumsal, politik, ideolojik ve ekonomik bağlama yerleşmesidir (Elsaesser, Horwath ve King, 2004, s. 1-11). Özellikle endüstri açısından bakıldığı zaman karmaşık hikâye anlatıcılığı Amerika açısından oldukça değişik bir endüstri yaratmıştır. Yıldız sistemine dayanmayan, düşük bütçeli, bağımsız, anlatı yöntemi açısından meydan okuyucu, anlatının sinemasal diğer öğelerden önce geldiği *Memento* (Nolan, 2000), *Ucuz Roman* (Tarantino, 1994), *Lola Rent* (Tykwer, 1998), *John Malkoviç Olmak* (Jonze, 1999) gibi filmler⁶ karmaşık hikâye anlatıcılığına olan ilgi ve talebi artırmıştır (Bordwell 2016, 141; Hven, 2017, 7). Hatta bu akımdan etkilenen *The Sopranos* (Chase, 199-2007), *Lost* (Abrams, Lieber ve Lindelof, 2004-2010) ve *Breaking Bad* (Giligani 2008-2013) gibi uzun yıllar ekranda kalan popüler diziler de Amerikan dizi sektöründe yeni bir dalga olarak karmaşık anlatıyı kullanmıştır (Mitell, 2015, s. 14). Oldukça popülerleşen bu anlatı türü üzerine yapılan akademik incelemeler ve tartışmalar da zaman içerisinde doğal olarak artmaya başlamıştır.

Warren Buckland (2015, s. 11) bu yeni hikâyeleri belirsiz, karmaşık ve parçalı öykü yapısına sahip filmler olarak tanımlar ve yeni medya çağının filmlerinin rahatsız edici ve travmatik olarak kodlanan yeni deneyimleri radikal biçimde temsil ettiğini savunur. Buckland, Bulmaca Film olarak isimlendirdiği bu filmlerin, Aristoteles'in karmaşık öykü anlayışının tamamen ötesinde, post-klasik bir sinemasal temsil biçimini ve mimesisle sınırlanmayacak bir deneyimi inşa ettiğini savunur. Pisters (2012, s. 14)

⁶ *Ucuz Roman* (Tarantino 1994), *Koş Lola Koş* (Tykwer 1998), *John Malkoviç Olmak* (Jonze, 1999), *Dövüş Kulübü* (Fincher 1999) *Paramparça Aşklar ve Köpekler* (Inarritu, 2000), *Oldboy* (Park, 2003), *21 Gram* (Inarritu, 2003), *Kaynak Kod* (Jones 2011) ve *Paralel Hayatlar* (Byrkit 2013)

da Buckland'a yakın bir anlayıştan ama oldukça farklı bir noktadan konuya yaklaşır. O Karmaşık öykü anlatıcılığının sinematik imaj ile seyirci arasında dolayumsuz bir karşılaşma alanı oluşturduğunu savunur. Pisters'a göre karmaşık öykü anlatıcılığındaki nöro-imajlar vasıtasıyla kelimenin tam anlamıyla, ana karakterin beyin uzayına gireriz. Biz (izleyici) artık fabulayı (olay zincirini) hareket imaj ve zaman imajdaki⁷ gibi karakterlerin gözünden görmeyiz, genellikle onların zihinsel dünyalarında yer almış oluruz. Görüldüğü gibi Pisters, Buckland'ın karmaşık anlatılar ve deneyim ile kurduğu ilişkiyi nöral, fiziksel bir düzleme çekmiştir.

Thomas Elsaesser (2015, s. 29) ise, Buckland'ın bulmaca filmler olarak tanımladığı filmleri "akıl-oyunu" filmleri olarak isimlendirir. Elsaesser'e göre, bu tarz filmler sadece izleyiciyi şaşırtarak izleği eğlenceli hale getiren filmler değildir. Aynı zamanda Hollywood anlatısı, bağımsız, auteur film ve uluslararası sanat sinemasının sınırlarını zorlayan filmlerdir. Bu tarz filmler akla vurgu yaparlar ve yeni bir görme biçimi yaratmaya çalışırlar. Filmler izleyicilerin ve karakterlerin gerçeklik algısını sorgulatmaya çalışarak, yeni izleyici-katılımlı ve izleyici-yönelimli biçimler oluşturmaya çalışırlar. Elsaesser bu noktada şunları söyler:

Akıl-oyunu sineması, geleneksel 'kuşkunun askıda bırakılması'⁸ veya izleyicinin 'röntgeni', 'şahit', 'gözlemci' olduğu klasik konuların ve onların sinematik rejimleri (bakış açısı çekimi, sınırlı/her şeyi bilen anlatı, varlığı fark edilmeyen gözlemci, şeffaflığı, uzun çekimle / alan derinliğiyle sahneye koyma) artık uygun, zorlayıcı ve yeterince meydan okuyucu olmaması anlamında izleyici-film ilişkisinde bir krizin göstergesi haline gelmiştir (2015, s. 34).

Kovac (2015, s. 70) da, Elsaesser'i onaylarcasına klasik Hollywood anlatısı ve geleneksel Avrupa sanat sineması arasındaki uzun süredir hakim olan muhalefete açıkça meydan okuyan çağdaş yapıdaki filmlerin en canlı temsilcilerinden biri olarak, karmaşık öykü anlatıcılığının en önemli örneklerinden *Dövüş Kulübü* (Fischer, 1999), *Mulholland Çıkmazı* (Lynch, 2001), *Çarpışma* (Cronenberg, 2005) gibi filmleri gösterir. Karmaşık öykü anlatıcılığının radikal bir eğilim olduğunu ve yeni bir form oluşturduğunu iddia edenlerin bloğunda yer alan bir diğer isim ise tartışmayı psikanalitik film kuramına doğru çeken Todd McGowan'dır. McGowan (2012, s. 46, 159, 266) bakış, arzu ve fantezi kavramları üzerinden oluşturduğu kuramını Lacan'ın

⁷ (Deleuze, 2014)

⁸ Yazar Hitckook sinemasıyla ilgili olarak böyle bir ifade kullanıyor olabilir.

film teorisi üzerinden ideolojinin alanına yerleştirir. Kesişme sineması olarak isimlendirdiği karmaşık öykü anlatıcılığına sahip filmlerin “bakış” vasıtasıyla radikal bir sinematik deneyim yarattığını öne süren McGowan kesişme sinemasının izleyicinin normalde hiçbir zaman göremediği bir noktayı görmesini sağladığını söyler.

Karmaşık öykü anlatıcılığının yeni bir form olmadığını iddia eden kişilerin başında Cameron gelmektedir. Cameron’un (2008, s. 1) modüler anlatılar olarak isimlendirdiği karmaşık anlatıya sahip filmlere temel yaklaşımı, bir dizi parçalı, ayrık, bağlantısız gibi görünen parçaların eklem yerlerinden ayrılmış olduğudur. Bu tür anlatılar genellikle ileri ve geri sarmalarla radikal bir kronolojik düzensizlikle yapılandırılmışlardır ve geçmiş ile şimdi arasında istikrarsızlık ve aşırı tekrar eden durumlar söz konusudur. Bu demek oluyor ki Cameron’a göre karmaşık anlatı yapısındaki filmler Hollywood kanonik öykü anlatısında fabula ve syuzhette bazı değişiklikler yapılarak oluşturulmaktadır. Bu anlamda farklı bir anlatı türü değildir. Bordwell (2006, 74) ise karmaşık anlatıları, klasik ve modernist formlar arasındaki çatlağın keşfi olarak tanımlar ve “Amerikan Yeni Dalga” ya da “Yeni Hollywood” olarak isimlendirir. Tarihsel açıdan da Amerikan Yeni Dalganın eski Hollywood ve 1960’ların sanat sinemasının her ikisinden pay alarak yükseldiğinin altını çizer. Bordwell (2002) ve Martin-Jones (2006) Cameron’ı destekler nitelikte karmaşık öykü anlatıcılığının çatallanan öykülerden ve hibrit türlerden meydana geldiğini söylemektedirler.

Hven (2017, s. 9) ve Poulaki (2012, s. 37) ise karmaşık hikâye anlatıcılığı üzerine yapılan tartışmaların birtakım karşıtlıklar üzerinden sınırlandırılmasını (klasik-modern-postmodern/ doğrusal- doğrusal olmayan), bahsi geçen filmleri derinlikli bir şekilde kavramanın önünde engel oluşturduğunu düşünmektedirler. Poulaki (2011, s. 37-38), Çağdaş bulmaca filmlerin anlatı-bilimsel perspektiften daha karışık olduğunu, bu filmlerin geleneksel anlatılar olmadığını söylemenin yeterli olmadığını, süreçlerinin tasvir ve tanımlarının yapılmasının açık bir ihtiyaç haline geldiğini çünkü ilgili filmlerin ne filmin başında ne de sonunda hiçbir zaman tamamlanmadığını, açık kaldığını belirtir. Simons (2008, 111) ise bu tartışmalara biraz da muzip bir şekilde yaklaşarak, “Bu karmaşık anlatıların karmaşıklığı kendisinin de karmaşık bir fenomen olduğunu ortaya çıkarmakta” olduğunu belirtir ve çalışmasını kapsamlı bir araştırma örneğine dayandırarak bu yapıdaki filmlere çeşitli ve farklı yaklaşımlar ve değerlendirmeler olmasına rağmen teorisyenlerin çoğunun bu yapıdaki filmleri ‘karmaşık anlatılar’ olarak sınıflandırdığını vurgular.

Görüldüğü gibi çağdaş karmaşık anlatı olarak atıfta bulunulan terimin oldukça ayrıntılı incelemeleri ve analizleri, adı geçen düşünürler tarafından yapılmış olmasına rağmen söz konusu filmlerin yapısal bir kırılma mı oluşturduğu yoksa Hollywood'un kanonik hikâye anlatısının bir uzantısı mı olduğu konusunda bir anlaşma veya görüş birliği yoktur. Bu soruya verilen birçok farklı cevap olması ve bir fikir birliğinin sağlanmaması, karmaşık anlatı yapısına sahip filmlerin terminolojik olarak açık bir şekilde tanımlanamadığını göstermektedir. Dahası, karmaşık hikâye anlatıcılığı başlığında değerlendirilen birçok film, aynı zamanda postmodernist ve modernist filmler başlığı altında da karşımıza çıkmaktadır (http-2).⁹ Bu belirsizlikler, karmaşık hikâye anlatıcılığı üzerine yapılacak çalışmaların film çalışmalarında oldukça önemli bir yerde durduğunu göstermektedir.

Karmaşık öykü anlatıcılığının pratikteki temsilcilerini düşününce, Christopher Nolan ilk akla gelen yönetmenlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Nolan'ın ilk kısa filmi *Doodlebug* (1997) dahil bütün filmleri az ya da çok oranda karmaşık anlatı yapısına sahiptir. Hill-Parks (2010, s. 88-113), Christopher Nolan'ın bu tarzdaki öykü anlatıcılığını yetkin bir şekilde hem uyguladığını hem de onu geliştirdiğini söyler. Ayrıca, karmaşık hikâye anlatıcılığını kendisine arka plan olarak seçen birçok çalışmada Christopher Nolan'ın filmleri analizlere tabi tutulmuştur.¹⁰ Christopher Nolan'a auteur denmesinin en önemli sebebi de filmlerinin tamamında bulunan karmaşık öykü anlatıcılığı ve bu anlatıya gömülü felsefesidir (Hill-Parks, 2010, 88-113). Özetleyecek olursak Christopher Nolan karmaşık öykü anlatıcılığının hem uygulayıcısı hem de kuramcısı konumundadır.

Bu araştırma, yoğunlaştırılmış bir şekilde betimlemeye çalıştığımız tarihsel arka planı, süregelen analizleri ve tartışmaları kendisine temel alarak karmaşık anlatıya sahip olan bu yeni anlatı türünün düşünsel ve teknik açıdan “nasıl” yapılandırıldığının şifrelerini Christopher Nolan Sineması örneğinde araştırmaya çalışacaktır.

Bu araştırmanın öncelikli hedefi, ülkemiz akademik yazınında karmaşık öykü anlatıcılığına dair tartışma alanı oluşturacak temel yapıların betimlenmesi ve analiz edilmesidir. Bu analiz sonucunda da karmaşık hikâye anlatıcılığının yeni bir anlatı

⁹ Bkz. <http://www.imdb.com/list/ls070627238/>
<http://www.tasteofcinema.com/2014/20-best-postmodernist-movies/>

¹⁰ Bkz. Bulmaca Filmler (Buckland, 2015), Fictional Christopher Nolan (McGowan, 2012), Hollywood Puzzle Films (Buckland, 2014), Gerçek Bakış (McGowan, 2012), Lacan ve Çağdaş Sinema (McGowan ve Kunkle, 2014), The Cinema of Christopher Nolan (Furby ve Joy, 2015).

biçimi mi yoksa yeni bir estetik rejim mi olduğuna dair tartışmaya mütevazî bir katkıda bulunmak da araştırmamın temel hedeflerinden birisidir.

1.2. Amaç

Bu araştırma, kökenleri sinemanın ilk dönemlerine kadar uzanan fakat zaman içerisinde dönüşüm ve değişim geçirerek 1990'lı yılların ortalarından itibaren sinemasal anlatı ve düşünme biçimi olarak popülerleşen karmaşık öykü anlatıcılığının genel özelliklerini, ortaya çıkardığı etkileri, sinematik düşünce biçimine olan katkısını ve kökenlerini Christopher Nolan sineması özelinde ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Bu amaçlara ulaşmak amacıyla aşağıdaki şu sorulara cevap aranmaya çalışılacaktır:

- Karmaşık¹¹ anlatı (estetik) olarak adlandırılan ve sınırlılığımızı oluşturan filmlerin yapılandırıldığı ve belirli etkiler yarattığı prensipler nelerdir?
- Bu prensipler hangi koşullarda, neden ve nasıl ortaya çıkar?
- Karmaşık anlatı (estetik) olarak adlandırılan ve sınırlılığımızı oluşturan filmlerin sinematik dili nasıl yapılandırılır? Sinemadaki teknik ve kurgusal öğeler, bu filmlerde anlam oluşumuna nasıl katkı sağlamıştır?
- Karmaşık öykü anlatıcılığının düşünsel arka planı nedir?
- Sinemada klasik, çağdaş ve postmodernist anlatının özellikleri nelerdir?
- Karmaşık, bulmaca, post-klasik veya özdüşünsel olarak isimlendirilen filmlerin anlatı yapısı ve genel özellikleri nelerdir?
- 2000 sonrası çağdaş dünya sinemasında görünüş ile gerçeklik arasındaki bağ, biçim-içerik ilişkisi bağlamında nasıl ele alınmıştır?
- Karmaşık öykü anlatıcılığı nasıl bir estetik rejime sahiptir?
- Christopher Nolan filmlerinde karmaşık öykü anlatıcılığı kendisini nasıl yansıtır? C. Nolan karmaşık anlatı yapısını nasıl ve ne şekilde uygular?

¹¹ Akıl Oyunu, post-klasik, bulmaca veya özdüşünsel film olarak da adlandırılabilirler fakat bu tez boyunca Karmaşık Anlatı olarak kullanılacaktır.

1.3.Önem

Yirminci yüzyılın son çeyreğinde gerçekleşen teknolojik devrim tüm dünyadaki düşünce akımlarını derinden etkilemiştir. İletişim teknolojilerindeki ilerleme, internetin yaygınlaşması, dijitalleşme, bilgisayar oyunlarının mantığı ve özellikle de sosyal medya, çağımızın “havada asılı duran ruhuna¹²” büyük oranda hükmetmektedir. Bu hakimiyet de gündelik hayata belki de hiçbir çağda olmadığı kadar doğrudan yansımaktadır. Buckland (2015, s. 11), yaşamımızdaki bu dönüşüm nedeniyle deneyimlerimizi temsil¹³ etmeye çalışan öykülerin anlaşılabilir ve karmaşık bir hal aldığını söylemektedir. Rancière (2012, s. 18) ise bu söyleme ek olarak “Günümüz Estetiği, yeni düzensizliğin düşüncesidir” demektedir. Bu cümleden de anlaşılacağı gibi Rancière, çağın estetik rejimi ile çağın düşünselliği arasında oldukça güçlü bir bağ kurmaktadır ve bu bağın kesişim kümesini de düzensizlik olarak tarif etmektedir.

Yapılmak istenen araştırmanın en önemli noktasının ise, problem kısmında özetlenmeye çalışılan tartışmalar ışığında karmaşık öykü anlatıcılığı olarak sınıflandırılan filmlerin *Neyi? Nasıl? ve Niçin?* anlattığını anlamaya (dolayısıyla anlatmaya) ve bu tartışmaya katkı koymaya çalışmaktır. Kovács çağımızın sinemasal düşüncesini şu şekilde olduğunu düşünmektedir:

Dönemin sinemasını anlamak için hem kitlesel eğlence biçimlerinin hem de sinemanın sanatsal kullanımının dönüşümü hesaba katılmalıdır. Televizyon, bilgisayar oyunları, dijital canlandırma işitsel-görsel iletişim, bu aracın tayfını önemli ölçüde değiştiren yeni biçimleridir. İşitsel-görsel sanatın yeni biçimleri yalnızca tıpkı modern sinema döneminde olduğu gibi, sanatlara ve iletişime daha yaygın olarak adapte edilen yeni işlevleri göz önünde tutulduğunda anlaşılabilir (2015, 59).

Kovács'ın bu sözleri, günümüz teknolojilerinin mantığıyla şekillenen karmaşık öykü anlatıcılığı üzerine bir çalışma yapmanın önemini oldukça belirgin bir şekilde vurgulamaktadır. Ayrıca kökenleri 1920'lere kadar uzanmakla birlikte, özellikle 1990 sonrasında ve milenyumla birlikte oldukça fazla örnek vermeye başlayan karmaşık öykü

¹² Michael Haneke sinemanın, çağın havada asılı duran ruhunu sergilemesi gerektiğini belirtir (Cieutat ve Rouyer, 2014)

¹³ Temsil sözcüğünün kullanımı özellikle son dönemdeki akademik tartışmalarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Bir grup, temsil kullanımını yanlış bulurken diğer bir grup temsilin alışlagelen kullanımına devam etmektedir. Bu çalışmada, bilinçli olarak temsil kelimesi kullanılmaktadır. Bu konuyla ilgili Aristoteles “şiiir bir mimesistir, yani bir taklit, temsil ya da sanattır” diyerek sanatı doğrudan bir temsil olarak tanımlamıştır (Dürüşken, 2016, s. 266). Onega ve Landa da benzer bir biçimde anlatıyı “bir olaylar dizisi değil, bir olaylar dizisinin *temsil edilişi* olarak tanımlarlar (2002, s. 14). Sözü edilen noktalardan hareketle bu tez çalışması genel olarak sanatın bir temsil olduğuna dair görüşleri kendisine arka plan olarak almaktadır.

anlatıcılığı üzerine, yabancı dildeki literatürde 2000'li yıllardan itibaren akademik çalışmalar yapılmaya başlanmıştır; fakat 2010 yılı sonrasında karmaşık anlatı üzerine yapılan akademik çalışmaların sayısında göze çarpan bir artış olmuştur. Bu çalışmalardan en önemlileri W. Buckland, Todd McGowan, T. Elsaesser ve M. Hagener'in çalışmalarıdır, ancak kapsamlı bir araştırma sonucunda görülmüştür. Film kuramı üzerine yapılan çalışmalarda karmaşık öykü anlatıcılığı oldukça popüler bir konudur ve ilgili akademisyen ve kuramcılar bu konu üzerine eğilmektedir. Özellikle Avrupa ve Amerika sinema literatüründeki bu artan ilgiye rağmen ülkemiz akademik yazınında, karmaşık öykü anlatıcılığını kuramsal temelleriyle ele alan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Buna ek olarak, birçok filmi karmaşık öykü anlatıcılığı temelinde analizlere tabi tutulan ve karmaşık öykü yapısındaki filmleri sayısız makaleye konu olan Christopher Nolan'ın, bütünlüklü olarak karmaşık öykü anlatıcılığı felsefesi ve auteur kuramı çerçevesinde incelendiği bir esere yerli ve yabancı literatürde rastlanmamıştır.

Bu nedenlerle karmaşık öykü anlatıcılığı, bu anlatı türünün sinematik ve düşünsel altyapısı ile Christopher Nolan'ın bulunduğu bir akademik çalışma yapmanın önemli olduğu düşünülmektedir ve karmaşık öykü anlatıcılığı ile ilgili bundan sonra yapılacak olan diğer çalışmalara katkı sağlayacağı için önemlidir.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmanın varsayımları şunlardır:

- Christopher Nolan'ın kullandığı karmaşık öykü anlatma tekniği, düşünsel ve teknik açıdan karmaşık öykü anlatıcılığının temel unsurlarını barındırır,
- Her film, kendi algılanış biçimini öngörür ve onu kendine çağırır. Dolayısıyla filmleri çözümlleyen makaleler bu filmleri karşılayan algılanış biçimlerini de tartışır. Filmden söz etmek aynı zamanda onun algılanışından söz etmektir,
- Filmlerin algılanışıyla, filmsel metin arasında mantıksal bağlar kurarak yorumlamaya dayalı çözümlene yapılabilir,
- 1990 sonrası çağdaş sinemada karmaşık öykü anlatıcılığı birçok filmde kullanılmıştır,
- Sinema filmleri seyircisine edimsel deneyim yaşatma potansiyeline sahiptir,
- Özellikle globalleşme ve dijital çağa geçilmesiyle birlikte gündelik hayatta köklü değişiklikler meydana gelmiştir ve bu değişiklikler sinema temsillerine doğrudan yansımıştır.

- Sinema filmlerinde anlam biçim ve içerik ilişkisi sonucunda ortaya çıkar.

1.5. Kapsam ve Sınırlılıklar

Karmaşık öykü anlatıcılığı özellikle 1990 sonrası çağdaş dünya sinemasında örneklerine sıkça rastlanılan bir anlatı biçimidir. Avrupa, Asya, Güney Amerika, Hollywood ve Bağımsız Amerikan Sineması bu anlatı yapısını kullanarak birçok film üretmiştir. Örneğin, Amerika'dan *21 Gram* (Inarritu, 2003), İspanya'dan *Aç Gözünü* (Amenebar, 1997), Güney Kore'den *Boş Ev* (Kim 2004), ana akım Hollywood sinemasından *Dövüş Kulübü* (Fincher, 1999), *Altıncı His* (Shyamalan, 1999), *Gizemli Nehir* (Eastwood, 2003) ve *Gerçeğe Çağrı* (Verhoeven, 1990,) Amerikan bağımsız sinemasından *Hayata Uyanmak* (Linklater, 2001) ve *Sil Baştan* (Gondry, 2004), Almanya'dan *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998), Meksika'dan *Paramparça Aşklar ve Köpekler* (Inarritu, 2000) vb. karmaşık anlatı yapısına sahip ve bu anlatıyı oldukça etkin bir biçimde kullanan filmlerdendir. Kovács, *Modernizmi Seyretmek Avrupa Sanat Sineması 1950-1980* adlı çalışmasında örneklemini nasıl belirlediğini şu şekilde tarif etmiştir:

Bu kitap daha uzun olduğu kadar daha kısa da yazılabilirdi. Modern Avrupa sanat sinemasının külliyatının özünü kapsayan iki yüzden fazla filmin her biri tek tek dikkati hak ederdi. Aralarında bazı önemli yapıtların bulunduğu ikinci ya da üçüncü sınıf modern sanat filmleri hesaba katıldığında konu daha da genişler, tartışmam metni sınırsızca uzatırdı. Bu nedenle katıksız kuramsal tartışma ile bireysel tanımlamaların sindirimi kolay yükü arasında denge kurmayı denedim (2015, s.17).

Bu çalışmada da örneklem belirlerken Kovács'ın endişesine ve motivasyonuna yakın bir noktadan hareket edilmiştir. Bu nedenle de karmaşık öykü anlatıcılığının nasıl yapılandırıldığını, etkilerini, seyirciyle girdiği ilişkiyi, düşünsel arka planını tartışmaya açmak isteyen bu çalışma, bir ana akım auteur'u olarak Christopher Nolan'ın bulmaca yapısındaki filmleriyle sınırlandırılmıştır. Karmaşık öykü anlatıları, her yönetmenin kendine özgü yaklaşımlarıyla şekillenen bir anlatı türüdür. Bu sebeple örnekleme bir yönetmen sineması çerçevesinde sınırlamak, konunun anlaşılabilirliği için önemlidir. Üstelik karmaşık öykü anlatı yapısında film üreten birçok yönetmenin aksine Nolan filmlerinin bütünü bu anlatı yapısının özelliklerini hem barındırır hem de türün kendisini geliştirir/yapılandırır. Bu noktalardan hareketle sınırlandırmanın bu şekilde yapılmak istenmesinin iki temel nedeni vardır: Bunlardan ilki Christopher Nolan'ın

bulmaca yapısındaki filmlerinin, bulmaca yapısındaki filmlerin temel karakteristiğini, etkilerini, anlatı yapısını, psikolojik, felsefi ve sinefilozofik¹⁴ arka planını, prototip oluşturacak biçimde temsil ettiğinin düşünmesidir. İkinci neden ise, bir auteur üzerinden yapılacak çalışmanın daha bütünlüklü olacağına ve odağın/odakların dağılmasını engelleyeceğine karşı duyulan inanç olmuştur.

Ayrıca, dünyanın her yerinden oldukça yetkin örnekler veren bu yeni hibrit¹⁵ anlatının (estetiğin) tamamını kapsayacak bir örneklem oluşturmak imkânsız denebilecek kadar zordur. Şüphesiz ki çalışmanın içerisinde referans noktaları olarak ve metinlerarası okumalara başvurarak sıklıkla birçok filmde bahsedilecektir; fakat analiz örnekleme amaçlı örneklem yöntemiyle seçilmiş Christopher Nolan'ın bulmaca filmleri olarak saptanmıştır. Bu filmler kronolojik sırayla *Memento* (2000) ve *Inception* (2010) filmleridir. Christopher Nolan'ın *Doodlebug* (1997, Kısa Film), *Following* (1998), *The Prestige* (2006), *Interstellar* (2014) filmleri de hem düşünsel arka plan hem de anlatı yapısı bakımından araştırmaya dahil edilebilirdi fakat *Memento* ve *Inception* filmlerinin Nolan'ın bulmaca yapısındaki diğer filmlerin özelliklerini de barındırarak, karmaşık öykü anlatıcılığı içindeki yapıları daha kapsamlı bir biçimde yansıttığı düşünülmüştür. Bu bağlamda, tekrara düşmemek ve tarihsel açıdan 2000'li yılların öncesine gitmemenin tezin anlaşılabilirliğini artıracığı umulmaktadır.

2. Yöntem

Yoruma Karşı adlı denemesinde Susan Sontag (2015 s. 7), edebiyat kuramlarının bir edebiyat yapıtını yorumlama girişiminin, yapıtın varlığını, özerkliğini ve tek başına yarattığı kurgusal dünyanın gereklerini ve insan anlayışını ortadan kaldırarak metni kurama sığdırmaya ve metni kuramın kapsamı içinde kalarak daraltılmış bir içerikle yorumlamaya çalışan bir eğilim yarattığını söyler. Bu iddia metni anlama yargısının bastırıldığını, metnin yargılama aşamasının ya da diseksiyonunun¹⁶ daha güçlü bir çabaya dönüştüğü vurgulanmış olur. Metinle yakınlaşmak değil, verili kurama göre

¹⁴ Serdar Öztürk'ün ortaya çıkardığı bir kavramdır. Bakışla sinema felsefesinin kökenlerini bulma girişimini sinefilozofi olarak isimlendirir (2016, 9).

¹⁵ Birçok düşünürü göre hibrit olmayan bir anlatı yapısına rastlanamaz Modern anlatıda aslında klasik anlatıdan tamamen ayrı değildir hatta birçok kuramcı modern anlatının klasik anlatıya karşı bir anlatı olduğunu bile reddeder (Kovács, 2015, s. 23)

¹⁶ Diseksiyon, seçici fonksiyonların ve bileşenlerin ilişkilerinin gözlemlenmesi için sökmeye ve iç yapının belirlenmesi amacıyla yapılan yardımcı bir işlemdir. Edebi olarak yapısızlaştırma gibi terimlerle eş anlamlı olarak kullanılır. (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Diseksiyon>)

metnin belirli bölmelere yerleştirilmeye çalışılmasının öne çıkması metnin özgüllüğünü yok eder. Dolayısıyla metinden alınan haz öldürülür. Yorumlama işi Sontag'a göre yapıtı bir kuramın terimlerine "çeviri işine" dönüşür.

Sontag (2015 s. 10) yapıtın yerine geçecek bir yorumlama karşısında yapıta hizmet edecek bir yorumlama için "içerik" in "biçim" den soyutlanmasına ve içeriğe aşırı önem verilmesine açık bir şekilde karşı çıkmaktadır. Sontag'a göre "Gerçek sanat bizi rahatsız etme kapasitesine sahiptir. Sanat eserini onun içeriğine indirip sonra bu halini yorumlamak, o sanat eserini ehlileştirir. Yorum sanatı idare edebilir, uyumlu bir hale getirir." Gombrich de Susan Sontag ile paralellik kurarcasına *Mona Lisa* (Leonardo da Vinci, 1502) tablosunu şu cümlelerle analiz eder:

Lisa sanki gerçekten bize bakıyor, gerçekten düşünüyor gibidir. Yaşayan bir varlıkmişçasına gözlerimizin önünde değişmekte, ona her baktığımızda daha farklı görünmektedir... Kimi zaman bizimle alay ediyor; Sonra birden gülümsemesinde bir hüzün gölgesini yakalar gibi oluruz (2013, s. 300).

Leonardo Lisa'yı tıpkı 'Uyuyan Güzel' masalında olduğu gibi sonsuzluğa kadar hareketsiz kalmaya mahkum etmiştir (2013, s. 300-302).

İşte Leonardo'nun İtalyanlar tarafından sfumato adı verilen ünlü buluşu budur. Yani bir formun diğeriyle kaynaşmasını sağlarken, daima hayal gücümüze bir şeyler bırakan, bulanık dış hatların ve yumuşak renklerin kullanıldığı 'erime tekniği (2013, s. 300-302).

Görüldüğü gibi Gombrich bir eleştirinin içinde his, bağıntı, analiz ve tekniği aynı anda kullanmıştır. Gombrich'in diğer eleştirileriyle birlikte düşünüldüğünde bir esere yaklaşırken duygu, analiz ve tekniğin eleştiri içinde kullanım sırasının bile çok önemli ve üzerine uzunca düşünülmüş olduğu görülmektedir. Buradan hareketle denilebilir ki *Mona Lisa* bir bütündür ve sanat açısından değerlendirilme çabasına girilirse bir bütünlük içerisinde değerlendirilmesi gerekecektir. Çünkü özellikle büyük sanat yapıtlarında biçim ile içerik birbirine sıkı sıkıya bağlıdır. Bu tür yapıtlarda biçim üzerine konuştuğumuz zaman farkına bile varmadan, kendimizi içerik üzerine de konuşuyor buluruz. Dolayısıyla sözünü ettiğimiz yapıtlar çok katmanlı yapıtlardır. Bu nedenle de Umberto Eco'nun "*Açık Yapıt*'ta (2016, 66)" belirttiği gibi bu türden yapıtlar tüketilemezler tam tersine yapılan yeniden okumalar yapıtta yeni bir katmanı fark etmemize neden olur.

Bu çalışma özelinde de yöntem kısmı açısından temel kaygı, biçim ile içerik arasındaki iki boyutlu yapının yorumlama kısmında da korunmaya çalışılması olacaktır.

Sanat eseri de olabilen sinema filmlerinin deęerlendirilmesinde biçim içerik ilişkisinin birlikte deęerlendirilmesi, teknik çözümlene ve bağlamsal çözümleninin birlikte yapılmasıyla mümkündür (Çam, 2016, 33). Çam'ın bağlamsal ve teknik çözümleneyi temel alarak Türkiye akademik yazınına kattığı film çözümlene yönteminin temelleri ise M. Ryan, M. Lenos, D. Bordwell, K. Thompson, T. Elsaesser, W. Buckland ve Y. Tsivian'a dayanmaktadır.

M. Ryan, M. Lenos "*Film Çözümlenmesine Giriş* (2012, 1)" adlı kitaplarında teknik ve anlamın birliğinin sinema filminin iki temel kurucu ögesi olduğunu söylerler. Bir setin kuruluşu, kamera kullanımı, oyuncu seçimi ve rol dağılımı sadece öykü anlatmaz aynı zamanda yeni bir anlam yaratılmış olur. Yönetmen ise sinemasal araçları kullanarak bu anlam üretiminin merkezindeki kişi olarak karşımıza çıkar (Çam, 2016, 32). Ryan ve Lenos (2012, 10) "neden" sorusunu herhangi bir sinemasal araca, yöntemeye ya da teknięe yönelerek filmsel dilde ima edilen anlama ait boyutlara ulaşmaya başlayabileceğimizi belirtmektedir. Bu çözümlene yaklaşımına teknik çözümlene denmektedir (Çam, 2016, 32). Tüm sinematografik öğeler; kamera hareketleri, ışık ve renk kullanımı, çekim ölçekleri, görsel dili meydana getiren unsurlar, alan derinliği, kamera açıları, plan sekans uzunlukları, bir filmdeki kesme sayısı ve süresi, mizansen ve mizansen öğeleri, IMAX ve üç boyut kullanımı, ses, efekt ve müzik kullanımı ve en önemlisi kurgu teknięi ve yaklaşımı gibi öğeler çözümlenerek *teknik çözümlene* yapılır (Çam, 2016, 32).

Anlamın dięer ögesi ise, filmlerin yapıldıkları sosyal dünya ile olan bağıntıları ile ilişkilidir. Genellikle bilinçli olarak yönetmenler, filmlerini belirgin bir sosyal veya düşünsel tema üzerine kurarlar. Fakat yönetmenin kasıtlı olarak tasarlamadığı anlamlar da filmlerden çıkarılabilir. John Berger'in (2017, s. 29) de belirttięi gibi, "Bir imgenin anlamı onun hemen yanında görülen ya da hemen arkasından gelen şeye göre deęişir. O imgenin taşıdığı yetke, içinde görüldüğü tüm bağlama yayılır". Bir başka deyişle bir filmin çıkış tarihinin bile belirli bir toplumsal olayla çakışması halinde anlam farklılaşmaktadır (Ryan ve Lenos, 2012, 7). Örneğin Donald Trump'ın Amerika Birleşik Devletleri'nde başkan olması ve kastın tamamen siyahi oyunculardan oluştuęu *Ay Işığı* (Jenkins, 2016) filminin Oscar'da en iyi film ödülünü alması, film üzerine yapılacak olası bir okumayı siyasi ve ideolojik bir alana çekmektedir. Bu anlamda yapılan bütün filmler tarihsel, politik, felsefi, psikolojik, ekonomik, toplumsal ve kültürel anlamlar taşırlar ve bu anlamlar dünyayla çeşitli bağlamlar kurarlar (Ryan ve

Lenos, 2012, s. 7). Kasıtlı olarak veya rastlantısal bir şekilde filmin içinde bulunan bu bağlamların çözümlenmesine *bağlamsal çözümleme* denir (Çam, 2016, 32). Çam (2016, s. 33), teknik ve bağlamsal çözümleme yöntemlerini bir arada kullanarak bütünlüklü bir çözümleme gerçekleştirebileceğimizi söylemektedir.

Karmaşık öykü anlatıcılığı ve Christopher Nolan sinemasını merkeze alarak çözümleme gerçekleştirmek hedefinde olan bu çalışma, teknik ve bağlamsal çözümleme yöntemlerinin ikisini birlikte film çözümleme yöntemi olarak kullanacaktır. Bağlamsal çözümleme için, karmaşık öykü anlatıcılığına kuramsal yaklaşımlar bölümünde ele aldığımız düşünsel altyapıyla birlikte, ilgili filmin içeriğine bağlı olarak çeşitli kaynaklardan (kitap, tez, makale, film, tiyatro oyunu vb) yararlanarak metinlerarası okumalar yapılacaktır. Teknik çözümleme yapılırken ise, *kurgu-söküm* tekniği filme uygulanarak, filmin kurgu haritası, kamera hareketleri, görsel dili, çekim ölçekleri, objektif dili, film uzamı, mizansen ve dekor kullanımı, ses ve müzik kullanımı ve filmlerde zamanın nasıl kurulduğu ortaya koyulmaya çalışılacaktır. Bir filmle ilgili teknik ve bağlamsal analizler yapıldıktan sonra filmin çözümlenmesi yapılacaktır. Bu noktada teknik analizin içinde bulunan kurgu-söküm tekniğini açıklamak yöntemin anlaşılması açısından faydalı olacaktır.

Kurgu-söküm yöntemi Aydın Çam'ın Derviş Zaim sineması üzerine yazdığı doktora tez çalışmasında ilk kez kullandığı bir yöntemdir ve bu yöntem büyük oranda David Bordwell ve Kristin Thompson'ın *Film Sanatı: Bir Giriş* kitabında yer alan Filmlerin Eleştirel Analizi bölümündeki örnek analizlerden yola çıkarak oluşturulmuştur. Bordwell ve Thompson *His Girl Friday* (Hawks, 1940), *North by Northwest* (Hitchcock, 1959), *Do The Right Thing* (Lee, 1989), *A Bout de souffle* (Godard, 1960), *Tokyo Story* (Ozu, 1953) ve *Chungking Express* (Kar-wai, 1994) üzerine yaptıkları analizlerde filmlerin analitik olarak ele alınabileceğini, bir filmi sekanslara ayırarak sekansların birbiriyle nedensel, zamansal, mekânsal ve sinematik olarak nasıl ilişkilendiğine bakılabileceğini göstermişlerdir (2009, 385-410)

Benzer bir şekilde Elsaesser ve Buckland (2002, 103) da niceliksel verilerin birbiriyle bağlantılı, sistematik ve açık bir analiz sunduğunu belirtmektedirler. Bary Salt'ın yapmış olduğu *Film Stilinin İstatistiksel Analizi* (Salt, 1974) adlı çalışma da bar grafikleri, yüzdellikler ve ortalama sekans uzunluklarının gösterilerek sinemasal eleştirinin yapıldığı ilk çalışmadır ve 1940'lı yıllarda filmlerin ortalama sekans uzunluğu hesaplanmıştır. Bu çalışma, 1992 yılında *Film Stili ve Teknoloji* (Salt, 2009)

olarak kitaplaşmıştır. Salt'ın başlattığı bu çalışma daha sonra birçok akademisyen tarafından geliştirilmiş Hollywood sinemasıyla Avrupa sineması plan uzunluğu farklılıkları karşılaştırılarak, plan uzunluğu ve estetik yapı arasında doğrusal bir ilişki olduğuyula ilgili tartışmalar başlatılmıştır. Bu alanda yapılan çalışmaların ilerlemesiyle birlikte bir filmi oluşturan birçok unsur ile (filmin uzunluğu, imgelerin gösterim frekansı, kamera hareketlerinin frekansı vb.) bunların istatistiksel verileri arasında diyalektik bir ilişki olduğunu ve niceliksel verilerin estetik, algı, anlatı gibi niceliksel olmayan düzlemleri önemli ölçüde belirlediğini öne sürmüşlerdir. Bu noktalardan hareketle Elsaesser ve Buckland (2002, s. 103-110) da bu analizlerin, sadece planların niceliksel verilerini ortaya çıkarmadığını, bir filmin anlamı hakkında çok şey söylediğini ve bilgisayar teknolojilerinin niceliksel analiz yapmak için uygun olduğunu belirtirler.

Bilgisayar teknolojisinden yararlanarak analiz yapmak, özellikle kurgu-söküm yöntemini bir filme uygulamak için bilgisayar işletim sistemleri için tasarlanmış bir kurgu programı olan Adobe Premier CS6 kullanmak analizeciye oldukça fazla avantaj sağlamaktadır (Çam, 2016, 34-35). Zira Adobe Premier CS6, Final Cut Pro X, Edius gibi birçok sayısal kurgu programıyla karşılaştırıldığında ara yüz anlaşılabilirliği, dosya hassasiyeti, *frame* bazında kurgusal zaman hassasiyeti başta olmak üzere birçok konuda rakiplerinden daha duyarlı ve kullanışlıdır. Bu nedenle bu tez çalışmasında kurgu-söküm yapılırken Adobe Premier CS6 kullanılacaktır. Ayrıca karmaşık öykü anlatıcılığı üzerine kurulu bu tez çalışmasında, karmaşık olarak anlatılan öyküler görsel de gösterildiği gibi Adobe Premier CS6'da düzenlenip doğrusal anlatı çizgisine en yakın hale getirilecek ve oluşan iki farklı kurguda anlam açısından ne gibi değişimler olduğu karşılaştırmalı olarak analiz edilmeye çalışılacaktır. Bu tür bir karşılaştırmalı okuma karmaşık öykü anlatıcılığını kendisine arka plan olarak alan literatürde ilk defa yapılacaktır.

3. ALAN YAZIN

3.1. Anlatı Kavramına İlişkin Tanımlar ve Temel Yaklaşımlar

İnsanlar anlatılar üzerine nadiren düşünür; fakat aslında yaşam anlatılara gömülmüş durumdadır. İnsan, ilk günlerinden ölümüne kadar her gün duyduğu, gördüğü, okuduğu ve dinlediği anlatılar denizinde yüzer. Dahası ölümler de hikâyelerle kaydedilir (Berger, 1997, s. 1). Peter Brook (1984, s.3) ise yaşantılarımızın anlatılara sarılı olduğunu, yaşadığımız deneyimlerin fosilleriyle kendimize, kendi hikâyemizi anlattığımızı söyler. Dolayısıyla gündelik yaşam, sanat ve aklımıza gelen her şey anlatılarla çevrelenmiş durumdadır. Sinema anlatısının da başta resim, roman, şiir ve tiyatro olmak üzere birçok farklı alandaki anlatılarla, yapılarla ve araçlarla oldukça sıkı bir ilişkisi vardır. Bu nedenle sinema anlatısını kavramsal bir çerçeveye yerleştirip tanımlayabilmek için anlatıya dair temel yaklaşımları, okuyucunun (öznenin) anlatıdaki işlevini açıklıyarak anlatının, anlatı olmayandan ve gündelik hayattan farklılığını ortaya koymak gerekmektedir.

Umberto Eco (2017, s. 18-21), anlatıyı anlayabilmek için her şeyden önce okurun anlatıdaki rolünün iyi anlaşılması gerektiğine vurgu yapar. Okur, öykülerin oluşturucu ögesidir ve anlatı ormanında (metninde) her an bilinçli veya bilinçdışı olarak seçim yapmaya zorlanır. Eco, okur ve anlatı arasında gelişen bu çok yönlü ve belirlenemez ilişki nedeniyle anlatı kuramını daha iyi anlayabilmemiz için *örnek okur* ve *örnek yazar* kavramlarını ortaya koyar. Bir öykünün örnek okuru, ampirik okurundan farklıdır. Ampirik okur, eseri alımlarken içinde bulunduğu duygu, düşünce, fiziksel şartlar vb. nedenlerle öznel alımlama sürecine tabii olan okurdur. Eco, ampirik okuru şu örnekle anlatır:

Derin bir üzüntü yaşadığınız sırada, bir komedi filmi gördüyseniz, kişinin böyle bir durumda eğlenmesinin çok güç olduğunu bilirsiniz; bununla da kalmaz, aynı filmi yıllar sonra yeniden görüp, gene gülemeyebilirsiniz çünkü her görüntü size ilk deneyiminizdeki üzüntüyü anımsatacaktır. Belli ki ampirik seyirciler olarak filmi yanlış bir biçimde okumaktasınızdır (2017, s. 20-21).

Bu noktada örnek yazar kavramı devreye girmektedir. Eco; verdiği örnekte seyircinin, yönetmenin düşünmüş olduğu izleyici algısına göre yanlış okuma yaptığını belirtir. Yönetmen gülme ve eğlenmeye hazır bir izleyiciye film yapmıştır. Yazar ve okur arasındaki bu ikili yapılanma, belirli kuralları olan bir oyun yapısını içerir ve örnek okur oyunda kalmayı bilen kimsedir. Bu oyunun kurallarını belirleyen ve örnek okuru

kuran ise örnek yazardır (Eco, 2017, s. 22-23). Bu noktada Eco, örnek okur ile örnek yazar arasındaki ilişkinin karşılıklı bir ilişki olduğuna dair vurgu yapmaktadır:

Anlatıyla, alımlama estetiğiyle ya da okur yönelimli eleştiri ile ilgili geniş kuramsal literatürde, İdeal Okur, Örtük Okur, Gücül Okur, vb. biçimde adlandırılan değişik kişiler belirir; bunlardan her biri kendisine karşılık gelen bir İdeal, Örtük ya da Gücül Yazar'ı çağırır (2017. s.29).

Örnek yazar bir eylemde bulunur ve sanatsal gereklilikleri hiçe sayan en bayağı pornografik romanda bile, bize sunduğu betimlemelerin hayal gücümüze ve fiziksel tepkilerimize bir dürtü olması gerektiğini belirtmek üzere kendini gösterir (2017, s. 32).

Görüldüğü gibi Eco (2017, s. 13-14), tıpkı romanlarında kurmaya çalıştığı yapı gibi yazar ile okurun, teorik düzlemde birbiri aracılığıyla var olabildiğini söylemektedir. Anlatı denilen yapı da örnek yazar ve örnek okur arasındaki ilişkiden ortaya çıkan bir sürecin tarifidir. Bu süreç ise kaçınılmaz olarak hız ve eksiltileme üzerine kuruludur. Anlatı kurduğu dünyada her şeyi söylemez (söyleyemez), değindiği belirli şeyler aracılığıyla seyircide boş alanlar oluşturur ve bu boş alanları seyircinin doldurmasını talep eder.

McCloskey (1990, s. 19) de Eco ile benzer bir biçimde okuyucunun anlatıdaki kurucu rolü üzerine eğilmiştir. Kurgusal yazarlar eserlerini bir bilim insanı gibi kurarlar ve okuyucuyu sayfadaki boşlukları doldurmaya davet ederler. Hikâyeler ve yazın, yaşanan tecrübenin sadece küçük bir kısmıdır, çünkü hikâyeler dilin çok üzerinde bir yerlerde tecrübe edilir. Isser (1988, s.212) de edebi metinlerin, sanatsal ve estetik olmak üzere iki kutbu olduğunu söylemektedir. Bu iki kutuptan sanatsal olanı, yazar tarafından yaratılan metne referansta bulunurken estetik kutup okuyucu tarafından gerçekleştirilebilecek bir algılama biçimidir. Bu iki kutup nedeniyle edebi eserler sadece metine indirgenemez. Edebi eser metinden çok daha fazlasını ifade eder. Todorov (1981 s, 30) da her eserin okuyucusundan sorumlu olmadığını fakat kültüründen, zamanından kısaca başka bir söylemden gelen yeni bir yorumlama sistemini dayatan okuyucusu tarafından yeniden yazıldığını belirtir. Tüm anlam esere ve okuyucuya ait iki söylemin karşılaşmasıyla oluşur, bu da diyalogdur. Başkası olmak için kendinden vazgeçmeyi denemek beyhude ve aptalcadır; eğer birisi bunu başarmış olsaydı da ilk söylemin saf bir yeniden üretilmesi olacağı için sonuç ilgi çekici olmazdı. Dolayısıyla, yorumlama artık doğru ya da yanlış, zengin ya da fakir, açıklayıcı ya da verimsiz, ufuk açıcı bir yönelimdir.

Berger (1997, s. 162) de gündelik hayat ve anlatı olmayan (non-narative) gibi kavramları açıklarak anlatının ne olduğunu bulmaya çalışır. Berger gündelik hayatı, sıradan bir günde yaptığımız çeşitli aktiviteler olarak tanımlamaktadır. Yemek yemek, çalışmak, eğlenmek gibi yaptığımız bütün aktiviteler gündelik hayat aktiviteleridir. Berger anlatı terimiyle kurgusal, birbiri ardına gelen kurmacaları kasteder. Yani anlatılar zamanla anlaşılan uydurma (kurgulanmış) hikâyelerdir. Günlük hayat gerçektir; bunlar hemen söyleyebileceğimiz temel şeylerdir ve bu eylemleri aşağı yukarı ölene kadar otomatik olarak yaparız. Berger gündelik yaşamımızda birbiri ardına gelen olaylar ve anlatı elementlerini görebileceğimizi, fakat bunun *anlatılar* olarak tanımlanan şeyle aynı şey olmadığını belirtir. Gündelik hayat ile anlatılar arasında belirgin farklar vardır. Berger bu farkları şu şekilde tabloştürmüştür:

Anlatılar (aracılığıyla sağlanan)	Gündelik Yaşam
Kurgusal	Gerçek
Giriş, Gelişme ve Sonuç içerir	Hep gelişme sürecindedir, Ortadadır
Odaklıdır	Dağınıktır
Yoğun çatışmalı ve süreklidir	Çatışma yoğunluğu düşük ve rastlantısaldır
Her hikâye farklıdır	Tekrarlanan performanslara dayanır
Çözüme giden yol merak uyandırır	Amaçlar belirsizdir
Temel yapı olaylardır (eylemlerdir)	Temel yapı olaysızlıktır (eylemsizliktir)

Tablo. 3.1. *Anlatılar ve Gündelik Yaşam arasındaki farklar (Berger, 1997, s.162)*

Berger'in (1997, s. 162) tabloda belirttiği gibi, kurgusal anlatıların en belirgin özelliği kapalı bir yapıya sahip olmalarıdır. Kurgusal anlatıların, başlangıcı, ortası ve sonu vardır ve meydana gelen birçok karmaşıklık ve çatışma çözüme kavuşur. Günlük yaşamın yapısı ise doğumdan ölüme kadar neredeyse hiçbir zaman kapalı değildir. Gündelik yaşamı basitçe tarif edersek gelişim halindedir ve her gün tekrar ortadan başlar. Gündelik işler yapılır, mutluluk, acı gibi birçok duygu tekrar eden döngülerle yaşanır. Fakat ölüm bu olayların çözüme kavuşması değildir, ölüm daha çok kişinin hikâyesinin aniden bitmesi anlamına gelir. Bu nedenle anlatılarla ilgili gündelik hayata göre çok daha fazla *odaklı* yapılar olduğu söylenebilir.

Anlatılar belirgin bireysel, toplumsal sorunlara, çatışmalara, yaşamın içindeki kompleks olaylara odaklanırlar. Başka bir deyişle gündelik hayat rutindir, anlatılar ise rutinin dışına çıkan hikâyelerdir. İnsanların çoğu casus, detektif, maceraperest değildir ayrıca birçok casus, detektif ve maceraperestin de hayatı anlatıdakilere neredeyse hiç

uymaz. Gerçekçi, izlenimci yapıtların çoğunda bile gündelik hayatın dramatik bir anına vurgu vardır. Anlatı ile anlatı olmayanı ayırma noktasında önemli bir kavram olan gündelik yaşamı Berger (1997, s. 161) tekrarlanan performanslar olarak isimlendirmektedir. Sabah uyanmak, genel konuşmalar, yemek yemek, yürümek, işe gitmek gibi yapılagelen günlük rutin işler gündelik performanslar olarak isimlendirilir. Anlatılarda ise genellikle içsel veya dışsal macera yaşayan kurgusal karakterler vardır. Bu karakterler, birtakım olaylar yaşarlar ve bu olayların sonucunda da belirli deneyimler edinirler. Katilleri yakalarlar, risk alırlar, sıra dışı ve şiddetli aşklar yaşarlar, içsel yolculuklara çıkarlar, mistik tecrübeler yaşarlar, daha önce düşünmedikleri, hissetmedikleri şeyleri keşfederler. Komedi anlatıları için de bu geçerlidir; kahramanların başına genellikle gülünç olaylar gelir, çoğu zaman komedi kahramanlarının kendileri fiziksel ve ruhsal açıdan oldukça sıra dışı görünüme ve özelliklere sahip kişilerdir (Berger, 1997 s. 161-162).

Berger (1997, s.161-162) anlatıyı tanımlarken temel olarak bir anlatının insanların, hayvanların, dünya dışı yaratıkların, böceklerin vb. deneyimlediği hikâyeler olduğunu belirtir. Bu hikâye veya hikâyeler bir dizi olay içermek zorundadır ve belirli bir zaman içerisinde yaşanmaları gerekir. Bu zaman dilimi bir ninni kadar kısa olabileceği gibi bir roman veya epik bir hikâye kadar uzun da olabilir. Olaylar birbiri ardını takip edebileceği gibi doğrusal olmayan bir biçimde de kurgulanabilir. Berger; resim, heykel, fotoğraf gibi tek bir çerçeveye¹⁷ (frame, kare, anlık görüntü) sahip sanatların genellikle anlatı olarak düşünülmediğini, belki öznelerin bütün bildiklerinden türettikleri anlatıların bir parçası olduklarını söyler. Anlatı ise ancak belirli bir zamanda çerçevelerin derlenmesi sonucunda oluşur. Berger'e (1997, s.161-162) göre sanat yapıtı özelinde anlatı ile anlatı olmayanı oluşturan ayırım, zaman ve çerçeve arasındaki bu ilişkide bulunur.

Richardson (1990, s. 118) da Berger gibi anlatı ile zaman arasında güçlü bir ilişki olduğunu düşünür ve anlatıların insanların deneyimlerini, zamansal açıdan anlamlı bölümlere dönüştürdüğünü söyler. Anlatı hem bir muhakeme şekli hem de bir sunum/temsil şeklidir. İnsanlar dünyayı anlatı yoluyla kavrarlar ve dünya hakkındaki

¹⁷ Çerçeve kelimesi burada teknik anlamıyla kullanılmıştır. İngilizcesi *frame* olan bu kelime, Türkçe sinema literatüründe kare/saniye'yi işaret etmektedir. Anlık görüntü, fotoğraf karesi olarak da algılanabilecek bu kelimeyi Berger, zaman içerisinde devinimi olmayan görüntü anlamında kullanmaktadır.

şeyleri anlatı yoluyla aktarırlar. Jerome Bruner'e (1986, s. 12) göre de benzer bir biçimde, anlatı muhakemesi, iki temel ve evrensel bilme yetisi biçiminden bir tanesidir. Diğer temel biçim ise mantık-bilimidir. Mantık-bilimi, evrensel doğruları ararken, anlatı biçimi olaylar arasındaki belirli bağlantıları arar. Anlatıdaki açıklama biçimi anlatının içeriğine gömülüken, mantık-bilimindeki açıklama uzamsal ve zamana bağlı olaylardan çıkartılmıştır. Her iki biçim de anlam yaratmanın "mantıklı" yollarıdır. Kıran ve Kıran (2007, s. 45) da, Richardson ve Bruner'e benzer bir tanımlamayla, anlatının (anlatı metninin) bir olay, olgu veya öyküyü sınırları belirlenmiş zaman ve mekânda anlattığını söylemektedir.

Culler (2007, 122), özellikle 1960'lı yıllardan itibaren yazınsal ve kültürel kuram açısından anlatının yükselen bir ivmeyle merkezi bir konuma geçtiğini iddia etmektedir. Bu kaymanın en büyük nedeni, neredeyse her şeyi, kültürel ve gündelik yaşamı bile neden-sonuç ilişkisi içinde tasarlamaya çalışan bilimsel akla karşı gelişen düşünce akımlarıdır. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında dünya çapında yaşanan psikolojik yıkım ve travma, teknik bilimsel bakışa eleştirel yaklaşımları oldukça artırmıştır. Bilimsel açıklamalar insan yaşantısı için oldukça sert, esnekliği neredeyse hiç olmayan açıklamalardır. Bir bilimsel görüş geçerliyse mutlak ve tüm dünyada aynı anda geçerlidir. Geçerliliğini yitiren bir bilimsel görüş ise artık kesin olarak yanlıştır ve hiçbir yerde kullanılmaz. Teknik bilimsel yasalara göre a ile b birleşince c 'yi oluşturur ama yaşam neden-sonuç mantığından ziyade öykü mantığıyla devam eder. Öykü mantığı içinde anlamak ise *neden* sorusunun değil *nasıl* sorusunun sorulduğu bir mantık üzerinden işlerlik kazanır. Eğer Culler'den yola çıkılırsa "Kuyucaklı Yusuf (Ali, 2015) nasıl oldu da çok sevdiği karısını öldürdü?" sorusu "Kuyucaklı Yusuf neden çok sevdiği karısını öldürdü?" sorusundan daha önemlidir denilebilir. Eğer Kuyucaklı Yusuf anlam açısından bir soruşturmaya tabii tutulacaksa romana nasıl sorusu üzerinden yaklaşılması gerekir. Çünkü neden sorusu romanın anlam katmanlarını bir çırpıda geçerek araştırmacıya teknik bir cevap verir; "Çünkü Yusuf, Muazzezi karanlıkta görememişti". Bu cümle eleştiri açısından romanla ilgili neredeyse hiçbir şey söylemez. Fakat nasıl sorusuyla, bir romandan yola çıkarak hiçbir sınırı olmayan göstergebilimin, yorumun ve yaşama dair sayısız birçok imgelemin dünyasına girilir. Aynı şekilde Fransız Devrimi'ni anlamak, olayların nasıl birbiri ardına gelebildiğini betimleyen anlatıyı anlamakla ilgilidir (Culler, 2007, s. 122). Culler, anlatı

yapılarının yaşamdaki her noktada olduğunu göstermek için bir saat sesinin nasıl bir anlatıya dönüştüğünü şu şekilde ifade etmektedir:

Anlatı yapıları her yere yayılan türdendir: Frank Kermode çalışan bir saatin ‘tik tak’ ettiğini söylediğimizde bu sese kurgusal bir yapı verdiğimizizi, fiziksel açıdan birbirinin aynı olan iki sesi birbirinden ayırdığımızı ve böylece tik ile bir başlangıcı, tak ile de bir sonu gösterdiğimizizi ileri sürer. Saatin ‘tik tak’larını ben, zamanı ona bir biçim vererek insanlaştıran bir düzenleme olan ve bizlerin olay örgüsü dediğimiz şey için bir model olarak görüyorum (2007, s. 122).

Görüldüğü gibi Culler de Berger, Richardson, Brumer, Kıran ve Kıran gibi anlatıyı temel olarak zaman ve olay örgüsü arasında kurulan bir ilişkiyle tanımlamaktadır. Anlatı kuramı da bu doğrultuda olay örgüsü, anlatıcı türleri ve anlatı teknikleri kavramlarındaki değişimleri inceleyerek anlatıların etkilerinin nasıl ortaya çıktığını bulmaya çalışır (Culler, 2007, s. 122).

Anlatı analizi çalışmaları 1960’lı yıllarda Fransa’da Roland Barthes, Claude Bremond, Gerard Genette, A.J. Greimas ve Tzvetan Todorov gibi anlatıbilimcileri tarafından başlatılmıştır. Yapısalcılık olarak isimlendirilen ve bir anlatının yapılarını inceleyen bu yöntem, farklı disiplinlere uygulanabilen bir yöntemdir. Levi- Strauss bu yöntemi ilk kez antropolojiye uygulamıştır. Daha sonra Jacques Lacan psikanalize, Foucault bilgi ve kültür sorununa, Derrida da felsefe tarihine ve felsefi metinlere yapısalcılık yöntemiyle yaklaşmıştır. Fakat Foucault, Derrida, Lacan ve ardıllarının yapısalcılığa yaklaşımları daha sonra post-yapısalcılık (post-constructivism) adını alacaktır. Post-yapısalcılığın, özellikle yapısalcı yaklaşımda bir anlatıda var olduğu kabul edilen anlam ve bütünlüğü reddetmesi, anlam taşıyan kavramların her ne olursa olsun oluşamayacağını iddia etmeleri göz önünde bulundurulduğunda, yapısalcılığın devamı olarak görülüp görülemeyeceği oldukça tartışmalı bir konudur (Moran, 2016, s. 200). Onega ve Landa (2002, s. 9), 1980 ve 1990’lı yıllarda post-yapısalcılığın, yapısalcılığa yaptığı bu eleştirinin, yapısalcı yaklaşımın anlatıbilime olan katkılarını azımsanmayacak oranda görmemize neden olduğunu söylemektedir. Yapısalcılık toplumsal cinsiyet, psikolojik çözümleme, alımlama çalışmaları, ideolojik eleştiri gibi alanlarda anlatıbilime önemli katkılarda bulunmuştur. Sarup ise yapısalcılık ve post-yapısalcılığın birbirlerinden oldukça farklı olmalarına rağmen, her ikisinin de yapısal dil bilimi kullanmaları ve eleştirel yaklaşımlar olmaları nedeniyle ortaklaştıklarını vurgulamaktadır (2004, s.9). Bu nedenle anlatı kavramını ayrıntılı bir şekilde

inceleyebilmek için, ilk önce anlatı kavramına yapısalcı yaklaşımları incelemek çalışmanın daha iyi kavranabilmesi için faydalı olacaktır.

3.2. Anlatı Kavramına Yapısalcı Yaklaşım

Yapısalcılık, incelenen nesnenin ne tür yapılardan oluştuğunu ve bu yapılar arasındaki olası sistemleri analiz etmeye çalışmaktadır. Bir başka deyişle, yüzeyde bulunan görüngülerin altındaki bileşenler, bu bileşenlerin birbiriyle olan ilişkisi, eğer varsa bileşenler arasındaki genel kuralları ve yasaları ortaya çıkarmak, yapısalcı yaklaşımın birincil amacıdır. Yapısalcı yaklaşımda sistemin içindeki işleyiş ve bağlantılar olmaksızın sistem içerisindeki küçük birimler işlevsiz kalır. Bu nedenle her küçük parça büyük sistemin bir parçası olarak ele alınabilir (Moran, 2016, s.185-186). Yapısalcıların birim ve sistem arasındaki kurdukları bu ikili yapı gibi Onega ve Landa (2002, s. 12-14) da anlatıların birleşik ve diyalektik yapılar olduğunu vurgulamaktadır. Bir anlatı hem kendini oluşturan olaylardan hem de bu olayların birbirlerine göre konumlandırılışı göz önüne alınarak incelenebilir. Bu noktadan hareketle Onega ve Landa anlatıyı şu şekilde tarif eder:

Anlatı, zamansal ve nedensel olarak anlamlı bir biçimde bağlantılı bir dizi olayın göstergesel temsilidir. Bir olaylar dizisinde bazı olaylar başta, bazıları ortada, bazıları da sondadır. Bu nedenle de anlatı belli sayıda ardıl parçadan oluşur; anlatının zamandan ve eylemlerden oluşan boylamsal bir yapısı vardır... Öyleyse anlatı, bir anlamda art arda gelen öğelerden oluşur. Ama anlatı, anlamlarda da bir bileşendir ve birden fazla yolla çözümlenebilir (2002, s. 12-14).

Görüldüğü gibi Onega ve Landa anlatıyı olaylar üzerinden tanımlamak yerine zamana bağlı gösterge ve temsil ilişkisi üzerinden tanımlamaktadır. Bu nedenle anlatı çözümlemesinde dikey (derinlemesine) yaklaşımın önemine vurgu yaparlar. Dikey analiz, araştırmacıyı gösterge ve göstergenin anlamlandırılmasına götürür. Bu demek oluyor ki yorumsama, anlatı çözümlemesi açısından oldukça önemli bir noktada durmaktadır. Bu nedenle Onega ve Landa, bu yorumsama girişimine yorum-bilimsel yön demektedir (2002, s.15). Yorum-bilimsel yön anlatıbilim üzerine ayrıntılı bir araştırma ve düşünme süreci gerektirmektedir.

Şkolovski sanatın imgelerle düşünme (1995, s.66) olduğunu söylerken Onega ve Landa da bir anlatıda alımlayıcının tek tek olayları değil, imge ve göstergeleri bir temsile dönüştürerek alımlama sürecini gerçekleştirdiğini belirtir. Fakat bu tanım beraberinde sonu gelmeyen tartışmaları da getirmektedir. Olayların temsil edilme biçimi

başı başına büyük bir tartışma düzlemiyken anlatı, biçim ve olaylar arasındaki benzerlik ve farklılıklar da oldukça önemli ve üzerinde durulması gereken konulardır. Anlatıbilim kuramları bu sorulara cevap aramaktadır (2002, s. 15). Anlatıbilim bu sorulara cevaplar ararken anlatıları yatay, dikey ya da hem yatay hem de dikey olarak birlikte inceler. Daha önce bahsedildiği gibi dikey inceleme, yatay incelemeden daha karmaşıktır ve dikey incelemeyi anlayabilmek için çözümlene düzeylerinden söz edilmesi gerekir. Eğer anlatı bir dizi olayın göstergesel temsil edilişiyse, anlatının çözümlene katmanlarından birinin, gösterge için kurucu birim olan olayları analiz etmesi gerekmektedir. Çözümlemenin diğer katmanında ise temsili oluşturan yapılar analizlere tabii tutulur. Bu çözümlene düzeylerinin tanımlanması ise anlatı kuramcıları tarafından görüş ayrılıklarına neden olan tartışmalı bir konudur. Tomashevski *fabula* ve *syuzhet* olmak üzere iki anlatı düzeyi olduğunu savunurken, Bal, *fabula*, *öykü* ve *metin* olmak üzere üç anlatı düzeyi olduğunu iddia eder (Onega ve Landa, 2002, s. 15).

Tomashevski en kısa haliyle fabulayı “bir eserin içindeki birbirine bağlı olaylar bütünü” olarak tanımlar ve fabulanın zamansallık ve nedensellik belirtilerini aynı anda taşıdığını söyler. Fabula, eserin olayları veriş sırasına bağlı kalmadan neden-sonuç ilişkisini ve zamanı referans olarak pragmatik bir sıra içinde verebilir. Tomashevski konu ve tema kavramlarına da açıklık getirerek oluşabilecek kafa karışıklıklarının önüne geçmeye çalışmıştır. “Fabula ve konu ayrı şeylerdir; konu da fabula gibi aynı olaylardan oluşmuştur ama konu olayların yapıt içinde ortaya çıkış sırasına ve onları bize belirten bilgiler dizisine uyar” (1995, s. 229). Tema kavramıysa eserin dilsel bütünlüğünü oluşturan merkezî bir kavramdır. Eserin bütünsel bir teması olabildiği gibi eser içindeki her bir bölümün de kendine özgü bir teması olabilir.

Eserlerin çözümlenmesi, eser içindeki bölümlerin kendine özgü temalarının elekten geçirilerek bütünsel çıkarımlar yapılması demektir. Bu noktada Tomashevski Puşkin’in *Atış* adlı öyküsünü örnek verir ve öyküyü ilk önce iki aşamaya ayırabileceğimizi söyler. İlk aşama anlatıcının Silvio ve Kont ile karşılaşması, ikinci aşama ise Silvio ve Kont arasındaki çatışmadır. Bu iki aşama da askerlik ve köydeki yaşam ve çatışmaların yoğunlaştığı düello anlatıları olarak tekrar ikiye ayrılır (1995, s. 229). Görüldüğü gibi yapısalcılar, fabulayı genel anlamıyla “temel öykü malzemesi, anlatıyla ilişkilendirilebilecek olayların bütünü ve olay örgüsü” olarak tanımlamaktadırlar. Yapısalcılara göre *syuzhet* ise “olayların birbirine bağlanarak anlatıldığı biçimiyle öyküdür”. Fabula, eser içinde olayların birbirine olan bağlantısı

açısından “ne oldu” sorusuna cevap ararken syuzhet, olaylar izleyiciye “nasıl” aktarılıyor sorusuna cevap arar (Chatman, 2008, s. 18). Topçu (2005, s. 21), yapısalcılar ve Thompson’ın tanımlamalarından yola çıkarak syuzhet’in anlatıdaki olayların yapılandırılması olduğunu ve syuzhet’in biçimle ilişkiye girerek fabulayı oluşturduğunu söyler.

Bal (1997, s. 4-7) ise Tomashenski’den farklı olarak bir anlatının iki değil üç düzeye sahip olduğunu iddia eder. Bu düzeyler öykü, söylem ve fabula’dır. Okuyuculara, bu üç düzeyi kullanarak anlatı metinlerini tanımlayabilecekleri bir enstrüman önerir. Bu enstrüman benzetmesiyle anlatı metnini içine atınca yeterli tanımlamaların yapılmış halde çıkacağı bir makine ima edilmez. Daha çok notaları bilen bir müzisyenin aynı notaları kullanarak sonsuz sayıda müzik ve vurgu üretebilmesi kastedilir. Burada sunulan bu üç kavram entelektüel araçlar olarak görülmelidir. Bu araçlar, kullanıcılarını metinsel bir açıklama formüle etmeye teşvik ettiği için yararlıdır. Dahası, bir metnin karakteristik özelliklerini keşfetmek, anlatı sistemlerinin içyüzünü anlamayı kolaylaştırabilir. Ama hepsinden önemlisi, bu kavramlar bir anlatıyı okurken veya başka şekilde işleme koyarken okuyucuları, anladıkları veya anladıklarını düşündükleri *şeyler* üzerine düşünmeye teşvik ederek, anlatılara dair anlayışı artırmaya yardımcı olurlar. Bu üç merkezi kavram içerisinde *metin*, yapılandırılmış bütün dil işaretlerinden oluşmaktadır ve doğal olarak sınırlıdır. Dil yapısı içerisindeki işaretlerin sınırlı olması metnin anlam, etki ve işlev açısından sınırlı olduğu anlamına gelmez. Bu sadece metindeki ilk ve son kelimenin, filmdeki ilk ve son imajın ve resimdeki ilk ve son çerçevenin sonlu, sınırlı bir yapıya sahip olduğu anlamına gelir. Bir anlatı metni, bir öykünün dil, imaj, ses, mimari veya bunların bileşimi olan bir araçla temsil edildiği bir mecradır. Öykü ise fabulanın belirli bir biçimde sunulmasıdır. Fabula ise aktörlerin neden olduğu veya tecrübe ettiği olayların mantıksal ve kronolojik dizgesidir. Bir olay, bir durumdan başka bir duruma geçmeyi ifade ederken aktör kelimesiyle kastedilen de eylemleri gerçekleştiren temsillerdir.¹⁸ Bu nedenle aktör terimiyle ima edilenin insan olması şart değildir, aktör olaylara neden olan veya olayları tecrübe eden *hareket*¹⁹

¹⁸ Bal’ın *agent* kelimesini kullandığı yer temsiller olarak çevrilmiştir. Kelimenin Türkçe karşılığı temsilci, vekil, fail, aracı gibi anlamlara gelmektedir, fakat cümle içindeki kullanım açısından temsil kelimesinin daha uygun olduğu düşünülmüştür.

¹⁹ İngilizcesi *act* olan bu kelime davranmak, hareket etmek, yasa, eylem, oynamak, rol yapmak gibi anlamlara gelmektedir. *Hareket* olarak yapılan çeviri yerine *yasa* kelimesi de kullanılabilir fakat bizce burada kastedilen bir olaya neden olabilecek zorunlu harekettir. Yani yasa ve hareket kelimelerinin iç içe

olarak tanımlanabilir. Dervişcemaloğlu (2016, s. 21) da Tomashevsky'nin, *syuzhet* ve *fabula* ayrımını, Rus Biçimcilerinin yapısalcı analize yaptığı en büyük katkı olduğunu söyler ve *syuzhet* ve *fabula* ayrımını şu şekilde tarif eder:

Syuzhet, olay örgüsünün yani yazarın metinde sunduğu sıra ve biçimdeki olaylar dizisini; *fabula* ise yazarın düzenlediği olay örgüsünün /olayların gerçek yaşamda takip etmesi gereken sıraya göre dizilmiş şeklini ifade eder (2016, s. 21).

Bir hikâye içine giren materyal veya içerik olarak anlaşılan *fabula*, bir dizi olay olarak tanımlanır. Bu bir dizi olay belirli kurallara göre yapılandırılmıştır ve *olayların mantığı* olarak isimlendirilmiştir Görüldüğü gibi Bal (1997, s. 7), metin, hikâye ve *fabula*'nın birbirlerinden bağımsız üç ayrı katman olarak var olduğunu söyledikten sonra analiz açısından *syuzhet* ve *fabula* tanımlarının ne kadar önemli olduğunu vurgulamıştır.

Gerard Genette (2011, s. 14) ise anlatı kelimesinin kullanımına dikkat edilmediği için anlatıbilimde birçok kafa karışıklığının ortaya çıktığını düşünmektedir. Bu konuda daha net bir görüşe sahip olmak için anlatının üç farklı şekilde tanımlanması gerektiğinin zorunluluğuna işaret eder. Bunlardan ilki ve gündelik kullanımda da en yaygın olanı, anlatının bir olayı veya bir dizi olayı anlatmayı taahhüt eden sözlü veya yazılı bir söylem olduğudur. Genette, Homeros'un *Odyssey* kitabında kahraman Ulysses tarafından Phaeacians halkına yapılan konuşmanın metninin iyi bir anlatı örneği olduğunu söyler. Daha az yaygın olmasına rağmen analistler ve anlatı içeriği teorisyenleri tarafından kullanılan ikinci anlam ise anlatıdaki retorik, dil bilgisi ve dil ile ilgili diğer araçları bir yana bırakarak yalnızca hikâyedeki eylemleri ve durumları bütünsel olarak karşı tarafa aktarma olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım için *Odyssey* eserinde Ulysses'in başından geçen her bir olay ve bu olayların bir araya gelmesinden oluşan bütünsel yapının anlatı kavramını oluşturduğunu belirtir. Genette, anlatı kavramına yaklaşırken üçüncü tanımlamasını ise söylem üzerinden yapar ve bir anlatının söylemi ile anlatı ediminin birbirinden ayrılamayacağını altını çizer. Ona göre "Anlatı, söylemi anlatma eyleminin bir ürünüdür" (2011, s. 14).

Genette (2011, s. 15), anlatı kelimesini tanımlanırken üzerinde durduğu bu üç önemli noktayı tek anlamlı terimlerle karşılamak gerektiğini belirterek, "Anlatısal içeriği *hikâye* olarak isimlendirirken, gösteren, söylem, bildirim veya anlatı metni olarak kullanılan ifadeleri *anlatı*" olarak adlandırır. Ve son olarak da "eylemin

geçmiş anlamı act kelimesini daha iyi açıklar. Bu demek oluyor ki anlatılarda bir olay, yasa olarak harekete bağlıdır. Aksi halde herhangi bir olaydan bahsedemeyiz.

gerçekleştirdiği gerçek ve kurmaca tüm durumlar için anlatılama sözcüğünü” kullanır. Genette, incelemesinin temel olarak söylem ile ilgili olduğunu belirterek özellikle edebî ve kurmaca anlatı açısından kullanışlı olan tek aracın söylem analizi olduğunu belirtir. Söylem analizi ise sürekli olarak bir diyalektik süreci ima eder. Bir yanda bir söylem ile anlattığı olaylar arasındaki ilişki²⁰, öte yanda aynı söylem ile o söylemi üreten hareket²¹ arasındaki ilişki, söylem analizinin iki taraflı işleyen çarkları konumundadır. Hikâye ve anlatılama Genette için sadece anlatı vasıtasıyla kurulabilir. Bunlar anlatıda ancak hikâye ve anlatıcı sayesinde varlık kazanır. Karadoğan’ın da belirttiği gibi, Genette’de anlatı, “aktardığı hikâye ile olan ilişkisi içinde anlatı kimliğini kazanır; söylem ise onu dile getiren anlatılama ile ilişkisi içinde söylem olarak yaşar” (2011’den Aktaran Karadoğan, 2016, s. 22). Bu tanımlamalardan hareketle Genette (1980, s. 29); anlatı söyleminin analizinin özünde, anlatı ile hikâye, anlatı ile anlatılama ve hikâye ile anlatı arasındaki ilişkilerin incelenmesi olduğunu söyler.

Yapısalcı yaklaşımda oldukça önemli bir yerde duran Barthes (2015, s. 102-103) de anlatıların rastlantısal olarak, sadece sanatçının dehasına bağlı bir biçimde oluşturulmadığını belirterek, her anlatının diğer anlatılarla ortak olan, çözümlenmeye açık yapılardan meydana geldiğini söylemektedir. Hiç kimsenin birim ve kurallardan oluşmuş örtük bir dizgeye başvurmadan bir anlatı düzenleyemeyeceğini fakat bu örtük kuralları ve dizgeleri ortaya çıkarmak için çok sabırlı bir çalışmanın gerektiğini vurgular. Anlatıların yapısal çözümlenmesi ile ilgili olarak yapılacak sabır gerektiren bu çalışma için ise dilbilimi önerir. Barthes’e göre dilbilimin çekirdeğini ise tümce oluşturur. “Tümce, söylemi eksiksiz olarak ve bütünüyle temsil eden en küçük parçadır (2015, s. 104)”. Yapısal açıdan anlatının tümceye benzediğini ama asla bir anlatının, o anlatıyı oluşturan tümcelerin sayısal verilerine indirgenemeyeceğini söyleyen Barthes, sayısal verilere indirgenemeyen anlatıyı çözümlenmek içinse birbirleriyle bağlantılı üç anlatı düzeyi olduğunu belirtir. Bu üç anlatı düzeyi ve bu düzeyler arasındaki ilişki araştırılmadığı sürece, çözümlenme anlatıdaki anlama ulaşamaz. Bir anlatıyı anlamaksa öykünün giriş kısmından sonuç kısmına kadarki süreci izlemek değil, anlatıdaki katların, öykünün, olayların, karakterlerin ve tüm yatay ekseninde bulunan anlatı öğelerinin dikey ekseninde okumasını yapmaktır. Barthes’e göre bir anlatıyı okumak,

²⁰ Genette’e göre ikinci anlamında anlatı.

²¹ Genette’e göre üçüncü anlamda anlatı.

sözcükler veya imajlar arasındaki bağıntıları çözmek değil düzeyler arasında nasıl geçişler yapıldığını anlamaktır. Anlatıların anlaşılmasını sağlayacak bu üç düzey ise işlevler, eylemler ve öyküleme düzeyleridir (2015, s. 107-108).

Barthes, anlatıyı üç düzeye ayırdıktan sonra işlevler düzeyinin anlatıyı oluşturduğunu söyler. İşlevler bir anlatıda, farklı anlamlar oluşmasını sağlayan temel birimlerdir ve sanatsal değil yapısal değerlere sahiptirler. Anlatı içerisinde önemsizmiş gibi görünen bütün ayrıntıların da anlatı açısından bir işlevi dolayısıyla önemi ve anlamı vardır. Barthes ayrıntıların işlevini şu şekilde vurgulamaktadır:

Bir ayrıntı, bütünüyle anlamsız, her çeşit işleve direnir gibi görünecek olsa bile yine de saçmanın ya da yararsızın anlamına gelip dayanacaktır: Çünkü her şeyin anlamı vardır ya da hiçbir şeyin anlamı yoktur... Sanat katıksız bir dizgedir; onda hiçbir zaman yitirilmiş birim yoktur (2015, s. 109).

Her işlevin anlatı açısından az ya da çok belirli bir öneme sahip olduğunun altını çizen Barthes, bazen ilk başta önemsizmiş gibi görünen ayrıntıların, anlatının ilerleyen kısımlarında anlamı belirleyen temel işlevlere dönüşebildiğini vurgular ve bu anlatı öğelerini, anlatı tohumu olarak isimlendirir. Bu tanımlama beraberinde işlevleri önem sırasına göre sınıflandırmayı getirir. İşlevler, kendi içerisinde *asal işlevler* ve *belirtiler* olarak ikiye ayrılır ve bu iki birim de kendi içerisinde tekrar ikiye ayrılır. Öykünün devamlılığı açısından belirleyici öneme sahip, bir olayı başlatan, sonlandıran ya da belirgin bir biçimde askıya alan eylemlere *asal işlevler* denilirken; iki ya da daha fazla *asal işlev* arasında gerçekleşen ve öykünün çekirdeğini *asal işlevler* kadar belirlemeyen açıklayıcı öğelere *bütünleyimler* denir. Bir öyküde telefonun çalması ve bu telefona cevap verilmesi veya verilmemesi *asal bir işlev* görevi görürken, öykü kahramanın telefonu açmadan önce “telefona yönelmesi, ahizeyi kaldırması, sigarasını küllüğe bırakması *bütünleyimlerdir*. *Bütünleyimlerin bir çekirdekle ilişki içine girdikleri ölçüde işlevsellik dereceleri artar*” (2015, s. 112).

İşlevler biriminin diğer büyük sınıfı *belirtiler* de kendi içerisinde *örtük belirtiler* ve *bilgilendiriciler* olarak tekrar ikiye ayrılır. Bir çatı katında birbirlerine sırtını dönmüş ve ayrı yerlerde duran bir kadın ve bir erkeğin üzerinden kara bulutlar geçerken, birden yağmurun boşalması ve şimşegın çakması, alımlayıcıdan bir çözüme etkinliği talep ettiği için *örtük belirti* olarak adlandırılır ve her belirtinin az ya da çok oranda *örtük yanı* bulunur. *Bilgilendirici belirti* ise, herhangi bir bilgiyi dolaysız bir biçimde aktarır. Bu

nedenle işlevsellikleri bütünleyenlerin işlevselliği gibi zayıftır. Öyküdeki bazı kesitler²² ise her iki gruba aynı anda girer. Bu tür öykü kesitlerine *karma birimler* denir. Bir anlatının, sözü edilen işlev gruplamaları yapıldıktan sonra işlevler piramidi oluşturulur ve işlevsel açıdan çözümlene yapılmış olur. Ancak bu aşamadan sonra anlatıdaki işlevler düzeyi, anlamın oluşacağı eylemler düzeyi ile bağlantılı bir şekilde analiz edilmeye başlanabilir (Barthes, 2015, s. 118-121).

Eylemler düzeyi ise öykü karakterleri ve bu karakterlerin eylemleriyle yakından ilişkilidir. Bir anlatı, anlatı kişileri ya da eyleyenler var olmadan oluşturulamaz. Canlı ya da cansız, insan ya da hayvan, gerçek ya da hayali, nasıl tanımlanırsa tanımlansın karakterler, anlatı içerisinde bir şeyleri eyleyenlerdir ve anlamın oluşması için zorunlu yapılarıdır. Yapısalcı çözümlene, karakterleri ruhsal özler olarak tanımlamamak için onları “eyleme katılanlar” olarak tanımlamaktadır. Eylem düzeyi olarak isimlendirilen bu düzeyin şifrelerinin çözümlenmesinde kategorilerin merkez olarak *gerçekliği* değil *söylemi* baz alması bir zorunluluktur. Anlatı kişileri ise anlamlarını, çözümlenmenin üçüncü aşaması olan anlatma düzeyine katıldıkları zaman oluştururlar. Anlatma düzeyi anlatıyı oluşturan ve alımlayan olarak iki temel yapı üzerine kurulmuştur. Gönderen ve gönderilen olarak isimlendirilen bu iki yapıdan herhangi biri olmadan anlatı oluşamaz. Anlatıcının, işlevler ve eylemler (karakterler) düzeyini kullanarak oluşturduğu kodların okur tarafından kod açımına yani anlama dönüşmesiyle kurulan iletişim sayesinde anlatma düzeyi kurulmuş olur. Bu noktada anlatma düzeyini oluşturan gönderilenin kim olduğu sorusuna yaklaşık olarak benzer cevaplar verilebilirken, gönderenin kim olduğu sorusuna birbirinden farklı üç temel cevap verilmektedir. Birinci görüş, kendi dışındaki bir “ben” in anlatıldığı ve spesifik bir yazara işaret eden görüştür. Bu “ben” yazarın kişiliği bütünüyle anlamı oluşturur. İkinci görüş, anlatıdaki bütün eylemleri kuşbakışı olarak görebilen ve anlatıdaki her şeyi bilmeye muktedir bir anlatıcının tanımlandığı görüştür. Üçüncü ve son görüş ise anlatıcının anlatısını kendi gözlemleriyle ve bildikleriyle sınırlandırdığı görüştür. Barthes bu üç görüşü de gerçekçi yaklaşımı farkında olmadan temel referans noktası olarak kabul ettikleri için rahatsız edici bulur.

Anlatıcı ve anlatı kişileri temelde kağıttan varlıklardır, bir anlatının somut olarak var olan yazarı bu anlatının anlatıcısıyla hiçbir bakımdan karşılaştırılmaz. Anlatıcının göstergeleri, anlatının içinde yer alır ve dolayısıyla göstergebilimsel bir çözümlenmeye uygundur...

²² Bir kesit, aralarında bağıntılar bulunan mantıksal bir çekirdekler dizisidir (Barthes, 2015, s. 118).

Anlatıda konuşan, gerçek yaşamdaki yazan değildir, yazan da var olan değildir (Barthes, 2015, s. 127).

Anlatı sadece gözleme olarak değil gerçek bir varoluş, bir edim olarak karşımıza çıkar. Öyküleri oluşturan sözlerdeki anlam ve genel olarak yazmak dolaysız bir şekilde bu sözü söyleme edimidir. Söylem ise kendisini ifade eden edimle aynı noktada bulunur. Barthes bu noktalardan hareketle “anlatma düzeyi, anlatisallığın göstergeleriyle dolmuştur; bunlar, işlevler ile eylemleri, anlatisal bildirişime yeniden katan işlemleyici öğeler bütünüdür” der (2015, s. 129).

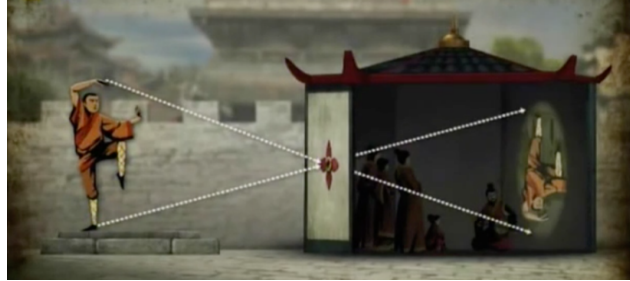
Anlatıya ve anlatı çözümlemesine dair temel yaklaşımları, tanımlamaları ve tartışmaları aktarmaya çalıştığımız bu bölüm, araştırmayı daha da derinleştirme niyetinde olan bir araştırmacı için oldukça derin görünmektedir ve bu yönde yapılacak bir araştırma ülkemiz akademik yazını için oldukça önemlidir. Zira Dervişcemaloğlu'nun çok yakın bir tarihte telifi Türkçe olan *Anlatıbilime Giriş* (2016) adlı eserinde belirttiği gibi, dünyanın birçok ülkesinde önemi gün geçtikçe artan anlatı çalışmalarında Türkçeye yapılan çeviri ve telifli eser sayısı bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar azdır (2016, s.11). Ayrıca Dervişcemaloğlu'nun bu eseri incelediğinde anlatıbilim çalışmalarının ne kadar geniş bir düşünsel boyut içerdiği görülecektir. Bu noktalar göz önünde tutularak, araştırma konusu karmaşık öykü anlatıcılığı olan bir araştırma için oldukça önemli bir noktada duran anlatıya olan yaklaşımlar, yapılan araştırmanın temel tartışması göz önünde bulundurularak aktarıldığı şekilde sınırlandırılmıştır. Bütün bu tanımlama ve tartışmaları göz önünde bulundurarak *anlatı*, kavramsal bir anlatıcının ve okurun yapılandığı, gündelik yaşamdan belirgin bir şekilde ayrılan, zorunlu olarak bir zaman ve uzamın içinde yer alan, canlı ya da cansız anlatı unsurları tarafından eyllenen bir olaylar dizisine sahip bütünsel bir yapı olarak tanımlanabilir.

Anlatılar farklı alanlar arasında birçok ortak özelliğe, yapıya ve çözümleme yaklaşımına sahiptirler. Fakat anlatı aracının ve alımlama uzamının değişmesiyle alımlayıcıların deneyimlerinde farklılıklar oluşur. Filmsel deneyim, teatral, edebî veya mimari deneyimlerden farklıdır (Elsaesser ve Hagener, 2011, s.200-201). Bu farklılığın özü aracın farklılaşmasına dayanmaktadır. Anlatı araçlarındaki farklılaşma da anlatı yapılarını, düzeylerini ve çözümlemelerini ilgili araca özgü bir biçimde yapılandırır (Onega ve Landa, 2002, s. 10). Sinema aracının kendine özgü yapısı da sinema anlatisının kendine özgü anlatı türleri oluşturmasına neden olmuştur (Topçu, 2005, s.

23). Bu nedenle çağdaş bir anlatı türü olan sinemada karmaşık öykü anlatıcılığının anlayabilmek için sinema anlatısının oluşum sürecini incelemek neredeyse bir zorunluluk meydana getirmektedir.

3.3. Sinema Anlatısının Oluşum Süreci

Kosmos: Bir Uzay Yolcuğu adlı belgesel, günümüzden yaklaşık iki bin yıl önce Çin’de Mo Tze adında bir filozofun, ışığın kilitli bir hazine odasında resim çizebildiğini gözlemleyebildiğini tasvir etmektedir. Kameranın ilk kez tanımının yapılması da Mo Tze’nin ışık ve karanlık oda arasında tarif ettiği bu bilgiye dayanmaktadır (Kılıç, 2016, s. 8). Karanlık oda kamerası ismi verilen bu kamera, bütün kameraların ilk örneğidir. Fakat Mo Tze ve öğrencilerine ait bilgiler onlara atfedilen birkaç makale ile sınırlı kalmıştır; çünkü Mo Tze’nin kurduğu *Yüz Düşünce Okulu*, özellikle zamanına göre oldukça eleştirel ve eşitlikçi bir okuldur. Çin’e ismini veren İmparator Çin Şu Huang yönetimi de halk üzerinde kötü etkileri olduğu için, bu okulun bütün kitaplarını dünyanın ilk kitap yakma eyleminde yok ettirmiştir. Daha sonra da bu okula mensup yüzlerce alimi canlı olarak mezarlara gömmüşlerdir (Cosmos, deGrasse Tyson, 2014). Belki de bu nedenle ilk sinematik anlatı yaklaşık iki bin yıl gecikmeyle ortaya çıkmıştır.



Görsel 3.1. Mo Tze’nin bulduğu düşünülen ilk karanlık oda

Mo Tze’den yaklaşık iki bin yıl kadar sonra, bin sekiz yüz seksenli yılların başında ise panayırlarda, sirklerde, sihirli fener ve hokkabazlık gösterilerinde sabit resimler aynalara yansıtılarak veya bir kutu içerisinde döndürülerek sanki görüntü hareket ediyormuş yanılsaması yaratılmaya başlanmıştır. 1889 yılına gelindiğinde ise Thomas Edison karanlık bir odada ışık kullanarak film karelerinin hareket ettirilmesiyle gerçek anlamda ilk hareketli fotoğraf gösterimini gerçekleştirmiştir.²³ Edison, aynı

²³ Yapılan çalışma sinemada anlatının oluşumuna odaklandığı için bilimsel, bilişsel açıdan ve sosyal tarih açısından oldukça geniş bir araştırma alanı olan sinematografinin keşfi sınırlı bir biçimde ele alınmıştır.

zamanda ilk kısa filmler olarak da adlandırılabilirler birçok deneysel film yapmıştır ama bu filmler ancak kinetoskop adı verilen ve sadece bir seyircinin sinematik deneyim yaşayabildiği bir aygıttan izlenebilmektedir (Betton, 1990, s. 6). Bu noktada sinemanın tanımı açısından Cousins'ın vurgusu oldukça önemlidir. Cousins'a göre Edison'un kinetoskop ile yaptığı gösterimler sinema olarak adlandırılmaz çünkü sinemasal deneyim ve sinema terimi aynı anda imgesel ve kitlesel olarak tecrübe edilen bir deneyime işaret eder. Bu nedenle 28 Aralık 1895'te Cafe Grand'da Lumière kardeşlerin gerçekleştirdikleri ilk gösterim olan *Trenin Gara Girişi* (1895) filmi, ilk sinema filmi olarak kabul edilir.²⁴ *Trenin Gara Girişi* filmi imajlar üzerinden seyircilerin kitlesel bir deneyim yaşamasına neden olmuştur. *Trenin Gara Girişi* filminde beyazperdeye yansıtılan tren gara girerken, seyirciler perdedeki treni gerçek trenden ayıramadıkları için, üzerlerine doğru gelen trenden kaçmak amacıyla, panik halinde gösterim yerinden uzaklaşmaya çalışmışlardır (Şentürk, 2016, s. 1). Bu gösterim, sinematik imaj ile gerçekliğin neredeyse bütün katmanlarıyla üst üste örtüştüğü ender rastlanan anlardan birisidir ve ileriki bölümlerde sıklıkla değinileceği gibi karmaşık öykü anlatıcılığı açısından oldukça önemli bir noktada durmaktadır.

Cousins, sinemayı insanların aynada göremedikleri duyguları onlara gösteren sihirli bir ayna ve gerçeği daha önce görülmemiş bir biçimde yeniden şekillendiren bir çekiç olarak tanımlar (Cousins, 2011). Fakat ilk gösteriminden yaklaşık bir yıl kadar sonra dünyanın büyük çoğunluğu sinemayı duymuş olmasına rağmen ona çok fazla ilgi göstermemiştir. Bükler'in (1996, s. 106) belirttiği gibi bu dönemde sinema, ancak fotoğrafın canlı hale gelmesini ifade edebilmektedir ve görülen imgeyle anlam katmanı arasında herhangi bir fark yoktur. İlk zamanlarında sinema teknolojik sürecini büyük oranda tamamlayabildiği halde bir anlatı formuna dönüşemediği için kültürün dışında,

Fizyoloji, anatomi, fizik, kimya gibi birçok bilim dalında meydana gelen gelişmeler ve bu gelişmelerin çapraz etkileri sonucunda ortaya çıkan bir buluş olan sinematografi aygıtının mucidi olarak tek bir ismin söylenmesi gerçekçi görünmemektedir. Dünyanın farklı yerlerinde birbirinden habersiz olarak yapılan çalışmalar, çerçeve içine alabildiği alanı gerçeklik izlenimi yaratabilecek biçimde kopyalayabilen bir aygıtın keşfedilmesini sağlamıştır (Abisel, 2014, s. 5). Bu nedenle aslında birçok keşif gibi sinematografinin icadı da kolektif bir keşiftir. Bu gelişim süreciyle ilgili ayrıntılı bilgi için Bkz. *Sessiz Sinema* (Abisel, 2014, s. 5-17) ve Rekin Teksoy'un *Sinema Tarihi* (Teksoy, 2005, s. 16-25).

²⁴ Hem Lumière kardeşlerin ilk sinema gösterimini yaptığı hem de Edison'un kinetoskop'u bulduğu şüpheli bilgilerdir. Roberta Pearson ilk sinema gösterimini Berlin'de Alman Max Skladanowsky'nin gerçekleştirmiş olduğunu ve kinetoskopun Edison'un laboratuvarlarında İngiliz William Kennedy Laurie Dickson'un denetiminde çalışan bir teknisyen ekip tarafından bulunduğunu söylemektedir (2008, s. 31-32). Fakat bu çalışma sinemada anlatı yapıları üzerine odaklandığından, tarihsel açıdan genel kabuller referans olarak alınmaktadır.

daha çok emekçi sınıfın kaba beğenilerini karşılayan bir eğlence türü olarak görülmüştür (Cousins, 2011). Bu dönemin sinematik gösterileri teknik ve estetik açıdan diğer sanatlarla kıyaslanamayacak ölçüde yetersizdir. Başlangıç yıllarını takip eden süreçte sinema sadece “seyircinin yerine geçiyor, son derece yansız ve pasif bir biçimde söz konusu olaya onun yerine tesadüf ediyordu” (Ünal, 2015, s. 116). Bu nedenle, biraz da aceleci bir tanımlamayla Pudovkin ilk sinema gösterileriyle tiyatro arasında doğrusal bir ilişki kurmuştur. Pudovkin’e göre başlangıç dönemindeki sinema hem kullandığı malzeme hem de seyircilerin buldukları konum açısından tiyatroyla aynı yapıya sahiptir.²⁵ Tarihsel gelişim göz önünde bulundurulduğunda sinemanın bu yetersizliği makul görünebilir, fakat sinemanın ilk döneminde sesin de olmaması, onun roman, tiyatro gibi devamlılık içeren bir anlatı formuna dönüşebileceği, kendi anlatı tekniklerini oluşturabileceği ve hayatı, kendisini var eden aygıtta özgü bir biçimde anlatabileceği fikri üzerine insanların neredeyse hiç düşünmemesine neden olmuştur. Lumière kardeşler *Kendini Sulayan Sulacı (1895)*, Edison da *İskoçya Kraliçesi Mary’nin İdamı (1895)* filmleriyle bir öykü anlatmışlardır. Fakat daha sonra sadece

²⁵ Yapılan çalışma boyunca görülmüştür ki sinema tarihi ve kuramı üzerine çalışma yapan yazarlar sıklıkla sinemayı tiyatronun aşılması olarak görmektedirler. Örneğin Ünal, Türkiye akademik yazını açısından oldukça önemli bir eser olan *Dram Sanatı ve Sinema (2005)* adlı çalışmasında “Dolayısıyla sinemanın kendisinden önceki en güçlü dramatik medya olan tiyatroyu (sahneyi) aşkınladığı asıl nokta imgelerin taklidini oluşturmak değil bu imgelerin kurgulanmasında ortaya çıkan yepyeni olanaklardır” demektedir (Ünal, 2015, s. 112). Bu ve benzeri tanımlamalar sinema anlatısı, tarihi ve kuramını ele alan birçok eserde görülmektedir. Tiyatro veya teatral kelimesiyle anlatılmak istenen çoğunlukla bir eksiklik, herhangi bir şeyi yapabilme becerisinden yoksun olmaktır. Fakat bu söyleme sahip tanımlamalar, sanatlar arasında bir hiyerarşi düşüncesini de beraberinde getirmektedir ve içinden çıkılması imkânsız olan tartışmalar üzerine kurulmuşlardır. Sözü edilen bu yaklaşımlardaki temel sıkıntı tiyatro teorisi ve tarihi üzerine yeterli inceleme yapılmadan birtakım tanımlamaların yapıyor olması gibi görünmektedir. Sinema çalışmalarında özellikle *tiyatro* terimiyle karşılanmaya çalışılan anlam, tiyatro çalışmaları açısından bakıldığı zaman ancak çok küçük bir alt başlığa karşılık gelebilir. Tiyatro sanatındaki deneysel çalışmalar, performans çalışmaları, tiyatro teorisi ve oyunculuğa dair kuramsal ve pratik çalışmalar, izleyici çalışmaları, ışık tasarımı, teknolojik yeniliklerle ortaya çıkan sahneleme çeşitliliği, sahne uzamı üzerine getirilen yorumlar gibi birçok farklı çalışma alanlarına sahiptir. Bu farklı çalışma alanlarına temel teşkil eden yaklaşık 2.000 yıllık tarih düşünülünce, sinema ve tiyatro arasında kurulacak kavramsal ilişkilerde daha dikkatli olunması gerekliliği göze çarpmaktadır. Stam’ın (2014, 19) da belirttiği gibi sinema anlatısının ve teorisinin sanat üzerine yapılan uzun süreli tartışmaları devralmış olması kaçınılmazdır. Fakat bu durum yedi sanat dalı arasında bir hiyerarşik bakış açısını değil, geçişkenliği, metinlerarasılığı imlemektedir. Bu çalışmada özellikle *teatral kurgu* olarak geçen yerler literatürde bu şekilde yer aldığı için kullanılmıştır. Sahneye karşıdan bakan ve hareket etmeyen kamerayı tanımlamak için kullanılan bu terimi kullanırken hiçbir şekilde bir hiyerarşik yaklaşım düşünülmemiştir. Ayrıca özellikle Roy Andersson’un hiç kesme kullanmadan sadece teatral atmosferler tasarlayarak ve teatral kurgu kullanarak çektiği “Yaşayanlar Üçlemesi” olarak isimlendirilen filmler düşünülünce bu konuya yaklaşırken çok daha dikkatli olunması gerektiği görülmektedir. *İkinci Kattan Şarkılar (2000)*, *Siz Yaşayanlar (2007)* ve *İnsanları Seyreden Güvercin (2014)* filmleri tiyatronun, sinemanın olanaklarını ne kadar zenginleştirdiğini gösterirken birçok çağdaş sahne performansında, kullanılan sinematik görüntüler de sinemanın tiyatronun olanaklarını ne kadar zenginleştirdiğini göstermektedir.

belgesel sinema türünde üretimler yapmaya devam etmişlerdir (Teksoy, 2005, s. 34). Seluloit şeride kayıt edilen ilk filmler bir tasarıma dayanmadığı için öyküdeki veya öykü içerisindeki durum izleyici bakışını yönlendiren ana etkenleri oluşturmaktaydı ve dönemin tüm sinematografik gücü de bu bakışın öznelliğine dayanmaktaydı (Ünal, 20015, s. 116). George Méliès ise Lumière'lerden kamera satın alamadığı²⁶ için, londralı William Paul'dan satın aldığı bioskop ve ham filmlerle çekimler yapmaya başlayarak sinematik tasarımı sistemli bir şekilde uygulamaya başlayan ilk yönetmen olmuştur (Teksoy, 2005, s. 35).

Méliès, bioskop ile yaptığı çekimleri işlerken ham filmin sıkışması sonucu filme çektiği sokakta yürüyen insanların görüntüsünün aniden ortadan kaybolduğunu, erkeklerin birdenbire kadınlara, bir otobüsün de cenaze arabasına dönüştüğünü fark etmiştir. Bu sayede kazara da olsa insanların ilgisini çekebilecek ilk sinematik kurgu ve anlatı biçimi ortaya çıkmış olur. Méliès, bu nedenle öykülü filmin başlatıcısı olarak kabul edilir. Özellikle *Ay'a Seyahat* (1902) filmi, sinematografik planların devamlılığına dayanarak bir öykünün anlatıldığı ilk film olarak görülmektedir. Teksoy sinemayı fotoğrafın bir uzantısı olmaktan kurtaran kişinin Méliès olduğunu vurgular ve onun görüntü hileleri, teatral unsurlar, sahneleri planlara bölme, dekor, aydınlatma gibi anlatı unsurlarını sinemasal araca uygun bir biçimde bir araya getirmesiyle film uzunluğunu ortalama olarak bir dakikadan yirmi dakikaya çıkarttığını belirtir. Başka bir ifadeyle Méliès ve anlatının buluşması, hareketli fotografik görüntünün bugün algıladığımız anlamıyla sinemaya dönüşmesini sağlamıştır. Méliès kullandığı özel efektlerle ve kurmaca öyküler anlatması nedeniyle halk tarafından yoğun ilgi görmüştür (Teksoy, 2005, s. 34-38). Kraucer, Méliès'in gördüğü bu ilginin nedenini şu şekilde açıklamaktadır:

Méliès'in bu kadar büyük bir başarı yakalamış olması, Lumière'in fotografik gerçekçiliğinde karşılık bulamayan talepleri karşıladığının bir göstergesidir. Lumiere gözlemlene duyusuna, iş üstünde yakalanan doğaya duyulan merakı hitap etmiştir; Melies ise sanatçının salt fantaziden aldığı haz uğruna doğayı boş vermiştir. Trenin Gara Girişi'deki tren gerçektir, buna karşılık Méliès'in İmkânsız Yolcuğun'daki tren, içinde hareket ettiği dekor kadar gerçeklikten uzak bir oyuncaktır (2015, s. 113).

Görüldüğü gibi erken dönem film teorisinde de temel tartışmalar olan estetik, gerçekçilik, biçimcilik gibi kavramlar sinemanın endüstriyel tarafı da göz önünde

²⁶ Fiyat konusunda baba Lumiere ile anlaşamamıştır (Teksoy, 2005, s. 33).

bulundurularak tartışılmaya başlanmıştır. Fakat Cousins'a (2011) göre henüz gerçek anlamıyla sinema dili üzerine yapılan bir tartışmadan söz edemeyiz çünkü sinemayı sinema yapan kurgudur. Balázs da sinemanın diğer sanatlarla özellikle tiyatro ile karşılaştırılınca sahip olduğu tek avantajlı yönün çekim sonrası yapılabilen kurgu olduğunu söylemektedir. Sinemanın bir dil olmasını sağlayan ve onu diğer sanatlardan ayıran temel faktör kurgudur²⁷ ve Méliès sabit kamera kullanarak sadece teatral kurgu kullanmaktadır (2013, s. 85).

Teatral olarak isimlendirilen kurgu, zamanın sinematik bir biçimde oluşturulmaması, sahnede olan devinimin kamera vasıtasıyla kayıt edilmesi anlamına gelmektedir (Ünal, 2015, s. 118-119). Bir sinematik kurgudan ve dilden bahsedebilmek içinse Bringtonlu öncü sinemacıların, uzam ve zaman arasındaki diyalektik ilişkiyi, çekim sonrası yapılacak kurguyu göz önünde bulundurarak parça parça sahnelerin birleştirilmesi olarak düşünmesi ve George Albert Smith'in trenin önüne kamera yerleştirerek yaptığı *hayalet çekim* olarak adlandırılan, hareketli kamera kullanımını takip eden bir süreç gereklidir (Ünal, 2015, s. 121; Cousins, 2011). Bu keşif süreci sinemada anlatı açısından oldukça önemlidir ve büyük oranda sinema anlatısının normları bu süreçte oluşmuştur. Sinema dilinin oluşumundaki bu dönemin en önemli isimlerinden biri de G. A. Smith'dir. İlk kez Smith'in kullandığı hayalet çekimin etkisi o kadar büyük olmuştur ki S. Kubrick'den A. Tarkovsky'ye birçok yönetmen hayalet çekime farklı anlamlar yükleyerek onu yeniden kullanmışlardır.



Görsel 3.2. *A Kiss in the Tunnel* (Smith, 1889) filminde demir yoluna yapılan hayalet çekim



Görsel 3.3. 2001: *Bir Uzay Macerası* (Kubrick, 1968) filminde uzay ve zamanda yapılan hayalet çekim

Smith, hayalet çekimin yanında 1900 yılında kullanılan ilk yakın plan çekimi de bularak, sinemada genel ve yakın planları ilk kez bir arada kullanan sanatçı olmuştur.

²⁷ Kurgu ve Sinemada Kurgu, çalışma içerisinde *Kurgu* başlığı altında ayrıntılı bir biçimde inceleneceği için burada kurguyu oluşturan sürece odaklanılmıştır.

Bu dönemin sinemacıları genel plandaki bir görüntüden yakın plana geçiş yapılırsa izleyicilerin bunu anlamlandıramayacağını düşünmekteydi. Fakat ilk kez bir kedinin nasıl yemek yediğini ayrıntılı bir biçimde yakın planda gösteren Smith'in yaptığı geniş ve yakın planlar arasındaki kesmeler, izleyicilere doğal gelmiş ve böylelikle yakın plan doğmuştur (Cousins, 2011; Teksoy, 2005, s. 48). Smith bu keşfi yaptıktan sonra diğer yönetmenler de bir anlatı unsuru olarak genel ve yakın planları bir arada kullanmaya başlamışlardır (Teksoy, 2005, s. 49). Tarihçi John Barnes, James Williamson'un yönettiği *Çin'deki Bir Görev Üssüne Saldırı* (1890) filminde, genel ve yakın planların bir arada kullanıldığını gördükten sonra bu filmin "O güne kadar İngiltere'de yapılmış en gelişkin anlatıya sahip film olduğunu" söylemiştir (Barnes'den Aktaran Ünal, 2015, s. 121). Williamson'un anlatı açısından oldukça önemli olan bu filminden yaklaşık üç yıl sonra J. Coollins, *Otomobilde Evlenme* (1903) isimli filmde hem geniş ve yakın planları bir arada kullanmış, hem de hareketli kamerayı kullanarak yatay düzlemde kaçan otomobilin hareketini takip etmiştir. *Otomobilde Evlenme* bir anlatı içerisinde takip sahnesi kullanımının ilk örneğini oluştururken, daha sonraki takip sahnelerinin de karakteristiğini büyük oranda yapılandırmıştır (Güvemli, 1960, s. 24; Ünal, 2015, s. 122). Özellikle sinemasal anlatı açısından düşünüldüğünde yakın planın keşfedilmesi ve hareketli kamera kullanımının anlatı filmlerinde kullanılmaya başlanması, sinema dilinin gelişiminde önemli dönüm noktaları olarak görülmektedir.

Sinema tekniğinde ve dilinde meydana gelen bu gelişmeler sinema anlatısının gelişmesine ivme kazandırmıştır. Yakın planın kullanılmaya başlanmasından kısa bir süre sonra Amerikalı Edwin S. Porter'ın film şeridinde yapılan kesmeler yoluyla anlamın ve zamanın kurgulanabildiğini keşfetmesi ise, sinema anlatısındaki gelişmelerin en önemlilerinden birisidir. Alim Şerif Onaran, Porter'ın yönettiği *Bir Amerikan İtfaiye Erinin Yaşamı* (1903) filminde, ritim ve sahne uzunluğu arasında aksiyonların ve devamlılığa dayalı bir ilişki gözeterek yaptığı kurgunun oldukça çarpıcı sonuçlar doğurduğunu söylemektedir. Onaran'a (1994, s. 36) göre, bu filmde seyirci gerçek bir olay izliyormuş hissine kapılarak, yapılan kurgu nedeniyle itfaiye eriyle özdeşleşmektedir ve itfaiye erinin, kadın ve çocuğu yangından kurtarışının tüm heyecanını izleyici de yaşamaktadır. Porter'ın aynı yıl yönettiği *Büyük Tren Soygunu* (1903) filmi de sinemasal kurgunun anlatıyı yetkin bir biçimde şekillendirdiği öncü filmlerden birisidir. *Büyük Tren Soygunu* hem kovboy filmlerinin hem de aksiyonun yarattığı "son an kurtuluşuna" dayanan, sonraları klasikleşecek anlatıya temel teşkil

eden filmlerden birisidir (Ünal, 2015, s. 123). Rotha bu film için “hareketli resimlerle öykü anlatmanın ilk gerçek giriřimi” demektedir (1996, s. 39). Abisel de Porter’in bu filmde kullandığı dilin, dönemi açısından değerlendirilince devrim niteliğinde olduğunu söylemektedir. Porter’in kurduđu dil Méliès ile kıyaslanınca bütünlüklü bir anlatı oluşturmaktadır, çünkü Porter’in yaptıđı filmde ara sahnelerin çıkartılması filmin anlaşılmasına neden olmaktadır; ama Méliès’in filmleri için böyle bir şey söz konusu değildir. Méliès’in sahneleri kendi içerisinde başlayıp biten sahnelerdir, Porter’da ise her bir sahne diđer sahnelerle bağlantılıdır (2014, s. 49).

Sinemanın geçirdiđi bu sürece Enoch J. Rector’un 35mm yerine 63mm ile film çekmesi sonucunda geniş formatı bulması, Keaton’ın çift pozlama yoluyla sinematik görüntüyü düşsel bir boyuta taşınması, Charles Paten’in ilk kez paralel kurguyu kullanarak yaptıđı eş zamanlı olay anlatımı, aktörlerin kamera önünde özgürce hareket etmesine izin verilmesiyle kameranın farklı açılardan çekim yapabilmesinin sağlanması, sinema filmlerinde oynayan kadın oyuncuların bir yıldız olmaya başlaması, 180 derece kuralının yarattığı devamlılık etkisinin keşfedilmesi, aynı kare içinde birçok olayın eş zamanlı aktarımı gibi gelişmeler de eklenince sinema anlatısı oldukça kısa bir sürede önemli bir yol kat etmiştir. Bu sayede bir film, hızlı bir tüketim malzemesi olmaktan çıkarak bir dil haline dönüřtürülmüştür (Pearson, 2008, s. 42-63; Cousins, 2011). David-Wark Griffith ise sinemanın sistemli ve kalıcı bir dile dönüřmesini oldukça hızlandıran kişi olmuştur.

D. W. Griffith, tiyatro eleřtirmenliđi, gazetecilik, tiyatro oyunculuđu gibi birçok işte çalışmış tiyatro kökenli bir sinemacıdır ve bu nedenle dramatik yapıya oldukça hâkim birisidir. Dramatik yapının gücünü, geçmiş sinematik deneyimlerle etkili bir biçimde birleřtirmeyi başaran Griffith hem sinema anlatısını sistemli bir yapıya oturtmuştur hem de sinemadaki anlatının kurallarını büyük oranda belirlemiştir (Teksoy, 2005, s. 78). Griffith doğal detayları ve bu doğallıktan kaynaklanan duyguyu bir öyküye bađlı kalarak, belirli bir sistem içerisinde sinema anlatısında kullanmıştır. Bu nedenle de günümüzde dahi en etkili yapı olan dramatik veya geleneksel olarak isimlendirilen yapının kurucusu olarak kabul edilir (Ünal, 2015, s. 123; Cousins, 2011). Barthes, Griffith’nin sinemaya soktuđu bu etkiyi *punctum* olarak isimlendirir. Punctum leke, noktalama, kesme, küçük delik gibi anlamlara gelmektedir; fakat Barthes bu ifadeyi fotoğraftaki bir anın özneyi duygusal açıdan savunmasız bırakması, onun hislerini delip geçmesi anlamında kullanmaktadır (1982, s.27). Griffith hareketli

görüntünün sağlayabildiği bu empatiye dayalı hissi, takip kamerası, mercek, renk, ışık, açı-karşı açı kullanımı, paralel kurgu gibi birçok sinematografik öğeyi etkili bir şekilde kullanarak, punctum etkisini *Bir Ulusun Doğuşu* (1915) filminde sinema anlatısına evriltmeyi başarmıştır. Griffith, daha sonra da Dickens romanlarındaki anlatı formunu sinemasal unsurlarla birleştirerek, aşkın çağlar boyunca geçirdiği süreci ara çekimlerle²⁸ anlattığı *Hoşgörüsüzlük* (1916) filmi çekerek sinemada kurgu ve anlam arasındaki ilişkiye önemli bir katkıda bulunmuştur (Bordwell ve Thompson, 2002, s. 4-54; Cousins, 2011).

Sinemada *Hoşgörüsüzlük* filminden daha önce, aynı öykü içinde paralel kurgu yapılarak bir hikâye anlatılmıştı fakat farklı zaman diliminde geçen birbirinden ayrı öyküler tematik düzlemde birleştirilmemişti. Bu tematik birleştirme kesmelerin mantığını da değiştirmekteydi. Sinemada *Hoşgörüsüzlük* filmine kadar bir kesme *sonra* ya da *bu arada* anlamlarına gelmekteydi; fakat Griffith izleyicilerin artık sadece olayları ve hikâyeyi değil, sekansların anlamını da kavramasını istiyordu ve izleyicilerden hikayeler arasındaki boşluğu kavramlarla doldurmasını talep ediyordu. Paralel kurgunun mantığını geliştirmesi nedeniyle Griffith ara çekimi ilk kez kullanan yönetmen olarak bilinir (Bordwell ve Thompson, 2003, s. 47). Sinema anlatısına yapılan bu yaklaşım, başta Eisenstein ve Sovyet film kuramcıları olmak üzere oldukça çok kuramcının ilgisini görmüştür. Sinema kuramcıları bu anlatı tekniğini çeşitli açılardan analiz etmeye çalışarak onun yapısını ortaya çıkarmaya çalışmışlardır. Özellikle Rus kuramcılar tarafından yapılan bu analizler, beraberinde sinema anlatısının felsefi ve ontolojik arka planı üzerine de düşünülmesini sağlamıştır. Teorik olarak yaşanan bu gelişmelere koşut olarak, dünyanın birçok yerinde paralel öykü anlatımını merkeze alan deneysel filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. İlk büyük Japon filmi olarak kabul edilen Minoru Murata'nın *Yoldaki Ruh* (1921) isimli filmi de iki öykünün iç içe geçtiği ve filmin finalinde birinci öyküdeki karakterlerin ikinci öyküdeki karakterlerle uzam ve zaman bağlamında birleştiği bir anlatı üzerine kurulmuştur (Cousins, 2011).

Griffith, kadraj içerisine giren her ayrıntıyı filmsel anlatının önemli bir unsuru olarak görmüştür ve özellikle ışık kullanımında yarattığı farklılıklarla birlikte, aktörler

²⁸ Bordwell ve Thompson'ın *Film History* isimli eserinde bizim *ara çekim* olarak isimlendirdiğimiz kelime *intercutting* olarak geçmektedir. Intercutting kelimesiyle anlatılmak istenen "doğrudan birbiriyle ilişkisi olmayan sahneler ve olgular arasında izleyicilerin kavramsal ilişkiler kurmasını sağlamaya yönelik yapılan kesmelerdir (2002, s. 48).

dahil sinematik bütün malzemeleri sinema anlatısının unsuru olarak kullanmıştır. Sinema artık sadece anlattığı şeyin ne olduğuyla ilgilenmez, aynı zamanda onun nasıl anlatıldığıyla da ilgilenir duruma gelmiştir. Sinematik açıdan neyin nasıl anlatılacağını belirleyen temel iki faktör ise *tema* ve olay *örgüsüdür*. Griffith'in sinemasında, dolayısıyla da sistemli bir sinema anlatısının başlangıcında tema ve olay örgüsü dram sanatının anlatı yapısına dayanmaktadır. Bu anlatı yapısı zaman içerisinde klasik veya Hollywood anlatı yapısı olarak isimlendirilecek ve büyük oranda sinema anlatısına hükmedecektir. Bu nedenle sinema anlatısını daha iyi anlayabilmek için diegesis ve mimesis ayrımından hareketle epostan dramaya uzanan yolu incelemek faydalı olacaktır.

3.4. Diegesis ve Mimesis

Platon *Devlet* adlı eserinin üçüncü kitabında Sokrates'in, masalların “ne” anlattığını inceledikten sonra “nasıl” anlattığını ve söyleyiş biçimini tartışmaya devam ettiğini belirtir (2002, s. 392-394). Platon'a göre fabl yazarları veya şairler bir anlatıyı ya saf sözel bir anlatıyla (diegesis), ya taklitle (mimesis) gerçekleştirirler. Birinci durumda (diegesis) anlatıcı, örneğin Homer kendisinin bu hikâyeyi anlatan konuşmacı olduğunu açıklamaya gerek bile duymazken ikinci durumda (mimesis) anlatıcı, yapabildiği kadarıyla kendisinin bir hikâyeye anlatan konuşmacı olduğunu hissettirmemeye çalışır. İkinci durumda yapılmak istenen taklit yoluyla hikâyeyi aktaranın bir konuşmacı değil, öykü açısından önemli bir karakter olduğudur. Bu ayrımlardan ilkinde diegetik anlatı, ikincisine ise mimetik anlatı denilmektedir. Diegetik anlatı açısından etki, anlatıcının saf ve basit anlatımından kaynaklanırken, mimetik anlatı açısından etki başka bir kişinin konuşmasının taklidi aracılığıyla sağlanır. Bu nedenle mimetik anlatı, tamamen taklit yoluyla işlerlik kazanabilen bir şiir ve masal anlatıcılığıdır. Dithrambos şiirleri; ritüeller, şiir, trajedi, komedi ve epik destanlar taklit yoluyla yapılan anlatıların en önemli örnekleri arasında yer alır (Berger, 1994, s. 407).

Aristoteles *Poetika*'da, Platon'un yaptığı diegesis ve mimesis yaklaşımını devralarak epik destan, trajedi komedi, dithrambos şiirleri, flüt, kitara ve lir gibi temsil sanatlarının,²⁹ kullandıkları medyumdan temsil ettikleri objeye ve oluşturdukları

²⁹ Berger dans, sinema, performans etkinlikleri gibi diğer temsili sanatların da Aristoteles'in tanımladığı bu kategori içerisinde yer aldığını söylemektedir (1994, s. 407).

mimesislere kadar birbirlerinden farklılık gösterdiklerini belirtir. Bu sanatlara taklit için aynı araçlar ve aynı tür nesnelere verildiğinde üç farklı tür mimesis gerçekleşebilir. Hikâye, ya Hemeros'un yaptığı gibi başka bir kişinin ağzından veya hikâyenin hiçbir aracı olmadan birinci anlatıcı tarafından, ya da anlatının dramatik bir şekilde temsil edilmesiyle aktarılır. Hikâyenin hiçbir aracı olmadan doğrudan anlatılmasına epos, başkasının ağzından, yazı ve dramatik temsil biçiminde yapılan anlatıya da mimesis denmektedir. Homo Sapiens'in 70.000 yıllık tarihini göz önünde bulundurduğumuzda, sadece bir insan beyninin veri işleme kapasitesine bağlı dolaysız sözel hikâye anlatımı olan eposların, insanlık tarihinin çok büyük bir kısmını kapladığı görülmektedir. Sümerler tarafından MÖ 3500'le 3000 yılları arasında icat edilen yazı ile birlikte, sözel anlatıyla yapılamadığı düşünülen anlatılar oluşturulmaya başlanmıştır. Sümerler yazıyı konuşma dilini kaydetmek için değil, konuşmanın yetmediği durumları kaydetmek için icat etmişlerdir (Harari, 2016, s. 132). Bu sayede hem kalıtsal açıdan hem de fiziksel açıdan hiçbir insan beyninin saklayamayacağı bilgi birikimini saklayabilmenin sistemi icat edilmiştir. Yazı, Aristoteles'in bahsettiği ikinci kategori olan, bir anlatıcı (ya da medyum) aracılığıyla yapılan anlatıdır. Üçüncü kategori olan mimetik anlatı ise yaklaşık olarak MÖ. 5. yüzyılda Yunan şehir devletlerinde özellikle de Atina'da yaşanan siyasi, toplumsal, felsefi çalkantılar sonucunda inanç ve değer sistemlerinde köklü değişiklikler yaşanmasının sonucunda sistemli bir hale gelmiştir (Aristoteles, 1987, s. 14-15; Vernant ve Vidal-Naquet, 2012, s. 23; Harari, 2015, s. 130). Görüldüğü gibi, anlatı uzamının değişmesi bir yandan siyasi, toplumsal, kültürel ve ekonomik olayların sonucu olurken diğer yandan da tüm bu olguları etkilemektedir. Anlatı ve bilgi işleme ortamlarında meydana gelen köklü değişimler insanların yaşamı algılama ve anlamlandırma biçimleriyle diyalektik bir ilişkide olduğu için Ünal'ın (2015, s. 16) tarifleriyle sözün uzamından gözün uzamına geçişi, tarihsel arka planıyla birlikte ele almak faydalı olacaktır. Zira karmaşık öykü anlatıcılığının yeni bir anlatı yapısı olup olmadığını tartışan bir çalışma için anlatı yapılarının oluşum sürecini incelemek bir zorunluluk olarak görülebilir.

3.4.1. Diegetik Anlatı (Epos)

George Thompson (2004, s. 34), *Tragedyanın Kökeni* adlı eserinde, ilkel toplumların "Yunan toplumunun hiçbir zaman olmadığı derecede demokratik" olduklarını söylemektedir. Bu demokratik yapıya günümüzden bakıldığında belki de

demokrasi kelimesinin barındıramadığı bir eşitlik, kabile olarak tüm doğayla tek vücut olma durumu söz konusudur. Bu homojen yapı sadece insanları kapsamaz; insanlar, hayvanlar, ölümler, krallar, doğa, tanrılar kısaca her şey birdir ve bölünemezdir. Bir kabilenin bulunabilecek en üst mertebesinde olan tanrı-kralın bir yıllık görevi şu şekildedir:

Bir taç giyme töreniyle kutsanır; erginlik ayınlarına dayalı bu tören onun yeniden ama bu kez insan olarak değil, tanrı olarak doğduğunu anlatır. Birtakım törensel oyunlarla bir rahibeyle çiftleşir. Toprağı klanlar arasında bölüştürür, kutsal çapasıyla toprağa ilk çapayı vurur, kutsal orağıyla mısırın ilk püskülünü keser ve sonunda yeni yılda yerini taptaze, canlı bir ardılına bırakmak üzere öldürülür (Thompson, 2004, s. 38).

Hatta bazı kabilelerde, Tanrı-kral öldürüldükten sonra vücudu parçalara ayrılıp bereketli bir yıl geçmesi için toprağa serpilmiştir. Zaten Tanrı-kralın veya herhangi bir canlının ölmesi veya öldürülmesi döngüsel yapının bir parçasıdır. Ölüm, bir şeyin yitip gitmesi değil, bir tür form değiştirmesidir ve çoğunlukla da olumlu bir süreç olarak görülmektedir (Thompson, 2004, s. 38). İlkel topluluklar iç döngülerinde yaşadıkları bu kolektif tutumu dış tehditlerden korunmak için de kullanırlar. Diğer bir kabileden potansiyel olarak gelebilecek her türlü şiddet eylemine karşı bir arada durmak onlar için bir anlamda zorunluluktur. İlkel toplumların hem kendi içlerinde hem doğayla hem de diğer kabilelerle girdikleri ilişkilene biçimini belirleyen, homojen yapıyı sürekli yeniden yapılandırabilen en önemli unsurlardan birisi ise epos anlatıdır.

Epos, Türkçe de destan ve manzum hikâye “Yunancada kelime, konuşma, öyküleme veya kahramanlık türküsü” (Aslanyürek, 2014, s. 4) olarak tanımlanmaktadır. Fakat Ortega, epik destanı içinde bulunduğumuz modern zaman içerisinde anlayabilmemizin mümkün olmadığını söylemektedir. Ortega’ya göre (2000, s. 277-278) modern kültürle ilkel toplulukların homojen yapısının *gerçeklik* algıları tamamen farklıdır. Bu nedenle, bu iki farklı yaşam şeklini aynı kozmik yapı içerisinde yaşanan farklı tür hayatlar olarak düşünmek bile yanlıştır. Lukacs da modern romanın kahramanı ile epik kahramanı karşılaştırarak, ikisi arasındaki temel ayrımın bireysellik noktasında oluştuğunu söylemektedir. Modern roman kahramanı ne kadar bireyse epik kahraman da o kadar birey değildir. Epik kahraman, adeta topluluğun bir araya gelerek oluşturduğu ve herkesin hem katkıda bulunduğu hem de ondan pay aldığı bir karakterdir. Modern kahramanın evreni, tamamlanmamışlığı; epik kahramanın evreni ise bütünlüğü imlemektedir. Modern ve ilkel insan arasındaki bu karşıtlıklar inorganik-organik, parça-bütün, hız-denge ve yazı-söz olarak devam ettirilebilir. Lukacs, epik

destandaki bütünsel yapıyı açıklamak için epik kahraman ile trajik kahraman arasında bir karşılaştırma yapar. Lukacs'a göre trajediyle epik destan arasındaki farkın özünü, *simge* ve *gerçeklik* arasındaki açı oluşturur. Bir trajedi eseri genel olarak simgesel bir yapı üzerine kurulmuştur. Bu nedenle de zorunlu olarak bir yanılsamaya dayanmaktadır. Aristoteles, bir trajedi eserini izleyen öznelere nihayetinde gerçek olmayan, yanılsamaya dayalı simgesel bir "şey" izlediklerini bildiği için bir arınma yaşayabileceklerini söyleyebilmektedir (1971, s. 24-30). Çünkü simgesellikle gerçeklik bir sinema filminde birisinin öldürüldüğünü görmekle, gözünüzün önünde birinin öldürülmesi kadar birbirinden farklıdır. Bir destan dinleyicisi için bir temsil olarak kurgulanmış yanılsamaya dayalı simgesel bir yapıdan bahsetmek imkansızdır. Epos anlatıları dinleyiciler açısından tamamen gerçektir. Öykü kahramanı, anlatıcısı ve dinleyiciler bir bütündür, türdeşler ve organik bir yapıdadırlar. Bu nedenle eposlarda maceranın temelini oluşturan öğeler katı değil gevşektir, tıpkı bir organizma gibi sürekli değişim ve gelişim halindedirler ve adeta nefes alan bir canlı, doğadaki bir bitki kadar yaşamın içindedirler (Antakyalıoğlu, 2013, s. 73-75). Eposların anlatı yapısı da doğal olarak ilkel insanların yaşam tarzlarına göre şekillenmiştir.

Epik anlatı, Batı romanındaki her şeyi bilen tanrısal bakış açısının prototipi olarak tanımlanır. Bir olaya odaklanmış tanrı ile kuş bakışı gözü kullanan anlatı, bilgi ve duygu açısından her şeyin ötesinde, transandantal bir boyuttadır. Anlatıcının musaların³⁰ bilgisine duyduğu güven, onun anlatı otoritesini yaratma konusundaki ilahi bakış açısı varsayımıyla eşleştirilir. Bu bir nevi anlatıcının bedenini kullanarak uzam ve zaman ötesi bir anlatının kendi kendini anlatması anlamına gelmektedir. Fakat anlatıcı zaman zaman musalar ile bu kadar yakın bir ilişki içerisinde olmaktan ve bu ilişkinin sorumluluğundan dolayı bunalar, zor anlar yaşar. Çünkü anlatının büyük bir kısmı sözel olmasına rağmen anlatıdaki kritik noktalar sosyal etkileşimlerin bir göstergesi olarak anlatıcının *bakışını* içermektedir. Doğrudan bakış bir bağlantıyı, aşkın bir anı imlerken dışa doğru yönelen bakış, alçakgönüllülüğün ve saygının göstergesidir. Anlatının içinde anlatıcıya ve dolayısıyla bütün kabileye yapılan kötü bakışları önleyebilmek, onlarla başa çıkabilmek ise kabilenin kolektif yapısının üretilmesi açısından büyü, din veya ritüellere eş değer öneme sahiptir (Lovatt, 2013, s. 72-73). Tanrılar ise eposların en

³⁰ Yunan mitolojisinde ilham perisi anlamına gelmektedir. Yunanca mousa, Latince Musa olarak adlandırılır. Musalar kökeninde akıl, düşünce, yaratıcılık kavramlarının tamamı aynı anda bulunur. İngilizce men yani erkek kökünden gelir. Men kelimesi, İngilizcede insanoğlu anlamına da gelmektedir.

önemli unsurlarıdır. Eposlardaki tanrılar üç farklı anlatı seviyesinde bulunabilirler: Öyküde tam olarak yer alan karakterler olarak; insan duygularının alegorik temsili olarak (öfke, hikmet, sevgi) ve doğal dünyada tapınılan somut tanrılar olarak. Tanrıların anlatı içerisinde konumlandırıldığı bu seviyeler arasında keskin ayrımlar yapmak oldukça zordur ve bir tanrı, bir anlatı içerisinde bahsedilen seviyelerin birkaçında aynı anda olabilir. Tanrılar aynı zamanda ayrıcalıklı bir bakış açısına da sahiplerdir (Lovatt, 2013, s. 16).

Epos anlatıları yaratılış efsaneleri, tanrıların hikâyeleri, mitolojik efsaneler, gerçek dünyada bulunmayan hayvanlar, insansı özellikler gösteren ama insan olmayan canlıların bulunduğu hikayeler, olağanüstü olaylar ve özellikle savaşların içerisinde gerçekleşen mucizeler gibi büyük olaylara³¹ dayanmaktadır. Bu anlatılar çok büyük olaylardan meydana geldiği için olayların anlatısı çok geniş bir perspektife ve çok geniş bir kurgu yapısına sahiptir. Sinemada kullanılan en geniş kadraj, tiyatrodaki yapılabilecek en büyük sahne, eposların anlatısındaki bakış açısına ulaşamaz çünkü bu bakış açısı, sadece sözel alanda kurulabilir. Bu nedenle gözün uzamında kurulan ve neden sonuç ilişkisine dayalı bir anlatıdan ziyade, betimlere dayanan ve büyük olayların meydana geldiği bir anlatı söz konusudur. Dolayısıyla “anlatıyı sürükleyen temel soru ne oldu?” sorusudur. Tarihin en eski yazılı destanı olarak bilinen *Gilgamesh Destanı* da açılış fragmanında, “ne oldu?” sorusu üzerinden destanı yapılandırır:

Yerin dibindeki suyun kaynağını görenin öyküsünü dinle, yurdum! Dünyada her şeyi bilen adamın adını ünlendireyim: Onun görmediği hiçbir şey yoktur. Dünyanın bütün bilgeliklerini bilip torunlarına bırakan bir adamdır. Gizleri görüp bunların perdesini yırtan bir adamdır. Tufandan önce olanın haberini getirdi. Uzun yoldan gelip yorgun düştü; ama gücünü yitirmedi. Bütün çektiklerini bir anıt taşına kazıdı (2016, s. 6).

Bu dize, eposların anlatı özelliklerini büyük oranda barındırmaktadır. Özellikle anlatının neden dinlenmesi gerektiği ve bu anlatıyı anlamamanın topluluğun birlikteliği açısından sağlayabileceği faydalar oldukça belirgindir. Eposlarda bu özelliğe ek olarak hayvanlara ve doğaya ait unsurların bir kişinin gücünü betimlemek için kullanılması ve tanrıların doğrudan anlatının içinde yer almaları oldukça sık rastlanan tasvirlerdir.

Böyle yakardı o, Phoibos Apollon da dinledi onu, indi Olympos'un doruklarından, köpürmüş öfkeli. Omuzlarında yayı, iki ucu kapalı okluğu. Kimildandı mı, oklar omuzlarında çangırdıyordu. Kızgın tanrı yürüyordu gece gibi (Homeros, 2008, s. 76).

³¹ Dramatik eserlerde bulunan olaylar ile karşılaştırılınca eposlardaki olaylar oldukça büyük olaylardır.

Epos anlatıları tamamıyla mitolojiye dayanırlar. “İkel toplumlarda mitos, tapınma töreninin sözlü bölümüdür” ve mitolojik evren ancak “düş gücünün içinde ve düş gücü yoluyla” (Thompson, 1998, s. 78) anlaşılabilir. Bu nedenle de anlatıcı dramatik yapıyla karşılaştırıldığında oldukça özgürdür. Ozanın yetkinliği doğal bir süreç sonunda oluşmuştur, bilinçli kuralları olan bir anlatı söz konusu değildir. Ozan, anlatıyı özgürce kurgular ve esinlere dayalı bir noktadan söyler. Fakat bu noktada unutulmaması gereken, ozan ile onu dinleyenler arasında hiçbir fark olmadığıdır. Ozan dinleyiciden, dinleyici de ozandan güç alır. Bu nedenle, ozan ayrıcalıklı bir yaratıcı değil, kabileden görevini yerine getiren birisidir (Thomson, 1998, s.78-79). Özetle, eposlar kolektif iş bölümüne dayalı homojen yapıya sahip ilkel topluluklarda, ana fikirler üzerinden ilerleyen, çatışmanın tanrılar, doğa güçleri ve düşman topluluklar üzerinden kolektif deneyime dayalı bir şekilde kurulduğu, olayların detaylarından ziyade ana eylem olarak ne olduğuyla ilgilenen (ejderhanın öldürülmesi gibi), anlatıcının özgürlük alanının geniş olduğu sözel bir anlatı formudur (Ünal, 2015, s. 24-25). Kabilenin birlikteliğini ve sürekliliğini sağlamak temel hedef gibi görünmektedir.

Yapılan çalışmada epos anlatısı üzerinde durulmasının iki temel amacı vardır. Bunlardan ilki, anlatının kökenlerini incelemenin çağdaş bir anlatı yöntemi olan karmaşık öykü anlatıcılığını anlamak için derinlikli bir bakış açısı yaratacağına dair duyulan inanç ve anlatı ile onu oluşturan koşullar arasındaki bağıntıların önemini vurgulamaktır. Diğer amaç ise karmaşık öykü anlatıcılığı bölümünde ayrıntılı bir biçimde incelenecek olan düşünürlerden T. McGowan’ın epos anlatılarının ayrılmaz bir parçası olan tanrıların, Çağdaş Lacancı Film Teorisi’ndeki “Büyük Öteki” kavramı ile aynı işlevi gördüklerinin altını çizmesidir. McGowan *Gerçek Bakış* adlı eserinde, artık film teorisinin mümkün veya işlevsel olmayacağını savunanlara karşı geliştirdiği Çağdaş Lacancı Film Teorisi’nde “bakış” kavramı üzerine yoğunlaşarak, bu kavrama yeni bir boyut getirmektedir. McGowan’a göre bakış, sadece öznenin nesneye bakması değil, aynı zamanda nesnenin geriye bakmasını içerir. Bu bakış açısı, sinema izleyicisi ile bir performans olarak sinema salonunda gösterilen film arasında karşılıklı bir ilişkinin araştırılmasını gerekli kılmaktadır. Eposlarda tanrılar; insanlar, krallar ve akla gelebilecek her türlü otoritenin kaynağıdır fakat aynı zamanda anlaşılabilir bir biçimde temsil edilmeleri (eğer mümkünse) çok zordur ve insansı her şeye oldukça mesafeli bir biçimde betimlenirler. Eposlardaki tanrıların bu ilahi bakış açısıyla yüzleşmek ile sinemada erişilmez olan gerçeğin bakışıyla (ötekinin bakışı) yüzleşmek benzer

rahatsızlık ve erteleme olaylarını barındırmaktadır. Sinema anlatısındaki antik bilince dayalı bu yapı, tanrısal bakışa sıkı sıkıya bağlıdır. Epos dinleyicileri için insansılaştırılmış tanrılar arasındaki keyfi çatışmalar, kader ve doğanın karşı konulamaz gücü baş döndürücü bir yetersizlik duygusu barındırmaktadır. McGowan, Hollywood Sineması'nın³² yarattığı bu bakışın, bakışı evcilleştiren ve bütünleştiren antik bakışla bağlantı noktaları olduğunu söylemektedir (Lovatt, 2013, s. 31-32; McGowan, 2012, s. 12-26). McGowan ve karmaşık anlatı yapısı üzerine teori oluşturan birçok düşünür, klasik anlatı yapısının diğer ismi olan Hollywood Sineması'nın oluşturduğu bu bakıştan hareketle kuramlarını geliştirmişlerdir. Bu nedenle klasik anlatının temelini oluşturan dram sanatını, çalışmanın sınırları çerçevesinde açıklamak faydalı olacaktır.

3.4.2. Mimetik Anlatı (Dramatik Yapı)

Oscar G. Brockett (2000, s. 15) en karmaşık olanlardan en basitlerine kadar bütün toplumsal yapılarda “teatral ve dramatik öğelerin” bulunduğunu söylemektedir. İlkel kabile toplumlarındaki dans ve ritüellerden çağdaş toplumlardaki siyasi, dini, sportif ve gündelik olaylara kadar birçok eylemin içerisine teatral ve dramatik öğeler sirayet etmiştir. Teatral öğeler yaşamın içerisine o kadar fazla yayılmıştır ki, tiyatro ile diğer etkinlikleri birbirinden ayırmak son derece doğal bir algılama biçimi olarak görülmektedir. Bu nedenle de teatral araçların kullanımının tarihini ve kullanma biçimini belirlemek imkânsız gibi görünmektedir. Dolayısıyla tiyatronun kökeni üzerine geliştirilen tezler tahmine dayanan kuramsallaştırmalardır. Bu kuramlardan en kalıcı olanı ise tiyatronun mitoloji ve ritüellerden geldiğini söyleyen ritüel köken kuramıdır (Brockett, 2000, s. 16).

Kabile insanları doğadaki değişimleri, dönüşümleri ve doğa yasalarını anlayamadıkları için metafizik olarak gördükleri güçlerle bir nevi uzlaşma yolu aramaya başlamışlardır. Doğüstü güçlerle uzlaşma sağlayabilmek içinse onlara karşı veya onlarla bütünleşmeye yönelik bazı etkinliklerin yapılması gerekmektedir. Çünkü ilkel insanlar için hiçbir şey kendiliğinden gerçekleşmez, kolektif edimler sayesinde döngüsel yapı devam ettirilir. Kabile toplumunda yaşayan insanlar yaşamın doğumdan ölüme kadar bir ilerleme sürecine değil mevsimsellerle yinelenen bir döngüye sahip olduğuna inanmaktaydılar. Bu döngünün devam ettirilmesi için bütün kabilenin

³² McGowan bu noktada Hollywood Sineması'nın kitlesel pazarı elinde bulunduran ticari bir sinema olduğunu da vurgulamaktadır (Gerçek Bakış, 2012, s.25)

katılımıyla gerçekleşen *Kenosis-Plerosis*³³ ayinlerinde önce yaşamın sönümlenişine, acı çekmeye ve ölüme dair ritüeller yapılır daha sonra ise doğaüstü güçlerle yeniden kurulan ilişkiyle birlikte başlayan ve yeniden doğuşu simgeleyen Akitu (Yeni Yıl) adı verilen ritüellere geçilirdi. Dünyanın birçok yerinde bu mevsimsel ritüeller ortak kalıplara sahipti.³⁴ İlkel toplulukların inançlarına göre yaşam, kabilenin gösterdiği bütünsel çaba karşılığında her yıl yeniden insana bağışlanmaktadır. Yaşamın bitişi için perhiz, kendine şiddet uygulama gibi acı verici kolektif eylemler, yaşamın yeniden canlanması için yağmur yağdırmak, zararlı şeylerden arınmak, çiftleşmek gibi bereketi simgeleyen ritüeller yapılmaktaydı. İlkel kabilelerde yaz-kış, ilkbahar-sonbahar karşıtlığına dayanan yapılar Doğu kültüründe *Ying-Yang*, ilahi dinlerde de *tanrı-şeytan* karşıtlıklarının kaynağını oluşturmaktadır. Fakat bu karşıtlıklar bir üstünlük ilişkisinden çok bütünlüğü imlemektedir. Doğanın dengesi ancak karşıtlıklar sayesinde kurulur. Bu nedenle karşıtlıklar olumsuz bir referansa sahip değildir. Bu karşıtlıkların temsil edildiği ritüellerin izleyicisi doğa, oyuncular ise bütün kabile üyeleridir (Ergin, 1995, s. 10-11; Brockett, 2000, s. 16; Gaster, 2000, s. 17-18)

Zaman içerisinde ritüellerin devamlılığını sağlamak için onları betimleyen öyküler oluşturulmaya başlanmıştır ve bu şekilde mitler ortaya çıkmıştır.³⁵ Mitlerin geçirdiği uzun bir süreçten sonra mitlerin içindeki karakterler ve olaylar gerçek hayattaki karakter ve olaylarla harmanlanarak insansı forma sahip melez mitler meydana gelmiştir. Artık kişileştirmeye hazır hale gelen bu melez mit karakterleri de “dramatik özün en büyük belirtisidir.” Fakat miti sadece ritüellerin anlatısının oluşturulduğu bir sanat dalı olarak görmek son derece yanlış olur çünkü mitoloji biçimi ve özü birbirlerine dolanmış bir şekilde barındırır. (Brockett, 2000, s. 16; Gaster, 2000, s. 23-26). Gaster, ritüellerin yapılmaya başlandıkları ilk zamanlardan itibaren, günümüzde ritüel olarak yapılan tanımların ötesinde ikili bir yapıya sahip olduğunu söylemektedir. Ritüeller hem o anda yapılan gerçek eylemlerdir hem de zaman ötesi

³³ Kenosis boşaltma ve Plerosis’de doldurma anlamına gelmektedir (H. Gaster, 2000, s. 17).

³⁴ Günümüzde yapılan yeni yıl kutlamaları, devlet törenleri, Hıdırellez şenlikleri, dini bayramlarda yerine getirilen adetler, Rio Karnavalı gibi gelenekselleşen festivaller ve bu festivallerin çoğunlukla mevsim dönümlerine gelmesi çok eski zamanlara dayanan ritüel geleneğinden doğmuştur. Bu tür etkinlikler sadece eğlence ve yapılması gereken zorunluluklar olarak görülemez çünkü birbirlerine az ya da çok benzer özellikler barındırırlar. Çoğunlukla da yenilenme, tazelenme, hayata yeniden başlama gibi duyguları temsil etmektedirler (Gaster, 2000, s. 23)

ideallerdir. Bu iki özellik iç içe geçmiştir ve birbirinden ayrılıp analiz edilemezler. Bu nedenle ritüeller burada ve şimdi ile *arkaik* ve özsel olanı birleştirdikleri için dram sanatında bulunan en önemli iki yapının kurucu etkinliğidir. Bu ritüellerin sadece dolaysız deneyimler değil aynı zamanda temsil yani drama olduğu anlamına gelmektedir. “Mit, mevsimsel törenlerin temel bir parçasıdır; ritüelin ve mitin yorumlanması ise dramının temel doğasının anahtarını verir bize” (Gaster, 2000, s. 25). Mitoloji ise kutsallığın ona zorla yüklendiği yazınsal veya sanatsal bir form değil kabile açısından işlevsel davranış biçimidir. Sözlü, yazılı ya da dramatik anlatılar mitlerin sadece aktarılmasını sağlarlar, farklı aktarım biçimlerine miti aktarmanın ötesinde özel bir anlam atfedilmez (Gaster, 2000, s. 23-26).

Yapılan araştırmalar, dramının kökeni olan ritüellerin 30.000 yıl önceki buzul çağında dahi düzenlendiklerini göstermektedir. Mezopotamya bölgesinden elde edilen bulgular da MÖ. 8.000 dolaylarında ritüellerin çoktan gelenekleşmiş olduklarını kanıtlamaktadır. Bazı araştırmacılara göre yaklaşık olarak MÖ. 3.000’li yıllarda Mısır ve Mezopotamya da şehirlerin gelişmesini takip eden süreçte yazının bulunması, siyasal sistemlerin merkezileşmesi, yapıların ve anıtların gelişmesi nedeniyle bu bölgelerdeki mitoslar, törenler ve ritüeller oldukça önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Bu bölgelerdeki mitosa dayalı ritüeller de ilk dramatik gösterimler olarak ele alınmaktadır. Bu yaklaşıma göre Mısır ve Ortadoğu’daki dramatik gösteriler Antik Yunan tiyatrosu ve dramının kökenini oluşturmaktadır. Fakat bu iki farklı coğrafyanın teatral yapıları arasında bir bağ olduğu henüz kanıtlanamamıştır. Bu nedenle genel olarak kabul gören görüş, Yunanlıların dramatik anlatıyı oluşturarak tiyatroyu bağımsız ve sistemli bir kurum haline getirdikleridir. Bu nedenle Antik Yunan dönemi dram sanatının başlangıcı olarak görülmektedir (Brockett, 2000, s. 21-24).

Dram sanatının temeli olan ritüel, gerçeklikle sanat arasında bir köprü olarak düşünülmektedir, ancak dram sanatıyla karşılaştırıldığında birbirlerinden oldukça farklı yapılara sahip oldukları görülmektedir. Ritüel, kurgusal olmasıyla birlikte pratik bir amaca, büyük oranda da faydaya dayanmaktadır, sanatın temel dayanağı ise estetik hazdır. Ritüelle karşılaştırıldığında dram sanatında inancın yerini eleştirel düşünce almıştır. Olayların gözlemlenmesi sanat eserinde bakış noktasını oluştururken, ritüelin katılımcısı olmadan onu izlemek olumsuz bir nitelik taşır, çünkü genellikle ritüellerin izleyicisi (muhatapı) doğanın kendisi veya doğaüstü güçlerdir. Bu nedenle bir insanın ritüelin katılımcısı olmadan onu izlemesi ritüelin mahremiyeti bozmuş olur. Dolayısıyla

de sanatsal faaliyetlerde bir eser ve izleyici arasında mekânsal ayırım söz konusuysen, ritüellerde böyle bir ayırım söz konusu değildir. Bütün ritüellerin sanat eserine dönüştüğünü söylemek çok gerçekçi görünmese de dram sanatının bir ritüel aşamasından geçtiği söylenebilir (Akgül, 2012, s. 17-18; Şener, 2003, s. 44).

MÖ. 8. yüzyıl dolaylarında da yaşanan birçok dönüşüme paralel olarak Yunanlılar tiyatroyu sistemli bir hale getirmeye başlamışlardır. Tiyatronun bağımsız bir kurum olarak ortaya çıkışı olan MÖ. 8 ile 6. yüzyıl arasında Antik Yunan uygarlığının temel siyasi birimi polis adı verilen kent devletlerdi. Kent devletler krallar tarafından yönetilmekteydi. Fakat MÖ. 8. yüzyıldan itibaren soylular çiftçi ve tüccarları da yanlarına çekerek tiranlıklar kurmuşlardır. MÖ. V. yüzyıla gelindiğinde ise Aristokratlarla halk arasında yaşam koşulları açısından uçurum oluşmaya başlamıştır. Bu eşitsizliğin sonucu olarak tüccarlar halkın desteğini yanına alarak aristokrat sınıf karşısında öncü bir sınıf haline gelmiştir. Siyasal alanda yaşanan bu değişimin kendisi, bütün tarihsel süreçler gibi öncüllere ve ardıllara sahiptir. Bu nedenle Antik Yunan uygarlığının bu dönemi toplumsal, felsefi, siyasi, ekonomik ve dini açıdan birbirinden farklı, hatta birbiriyle çelişen yapıları barındırmaktadır. Tarihin çok büyük bölümünde ortak çıkarları için bir arada yaşamış insan ırkı için yeni oluşan, ayrılıklara dayalı bu yeni toplumsal yapı, Antik Yunan uygarlığının yaşamı iki temel düşünce üzerinden tarif etmesine neden olmuştur. Bu düşüncelerden ilki, denk güçler arasında meydana gelen çatışmalar olurken ikincisi insani, doğal veya tanrısal olsun her şeyin *belirsizlik* üzerine kurulu olduğu düşüncesidir. Kabile toplumunda bulunan homojen yapı artık birey olan insanın aklıyla, inanç (metafizik) arasındaki gerilimin çekirdeğini oluşturduğu heterojen topluma dönüşmüş, Protogaras'ın deyişiyle “insan her şeyin ölçüsü” (Dürüşken, 2016, s. 138) olmaya başlamıştır. Antik Yunan düşüncesinde meydana gelen bu tür paradigma değişiklikleri, merkezinde bireyin bulunduğu dram sanatının gelişmesini sağlamıştır. Şener'in de belirttiği gibi Antik Yunan Tiyatro düşüncesi ile dönemin kültürünü birbirinden ayırarak yorumlama çalışmak imkansızdır (Brockett, 2000, s. 25-27; Şener, 2008, s. 17; Nutku, 1985, s. 32).

Antik Yunan düşüncesinde, oldukça kısa bir süre içerisinde meydana gelen paradigma dönüşümleri sonucunda *zaman* artık insanlar için farklı bir anlama gelmeye başlamıştır. Dünya mevsimsel döngülerin yaşandığı bir yer olmaktan çıkmış, her an her şeyin olabileceği tekinsiz bir yer haline gelmiştir. Bu nedenle insanlar, zaman kavramının anlatının çekirdeğinde yer aldığı yeni bir anlatı formu olan dram sanatına

geçiş yapmışlardır. Eposlardaki birlik, tanrısallık, aşkınlık gibi duyguların yerini tiyatrodaki gerçekçilik, bireysellik, akıl gibi durum ve kavramlar almıştır. Ünal, diegetik anlatıdan mimetik anlatıya geçişteki paradigma değişikliğini şu şekilde ifade etmektedir:

Evvelden nesnelere ve olgularda bütünlüğü, uyumu, devamlılığı seçen gözler, artık zayıflığı, kırılmayı, çelişkileri ayırt etmeye başlar. Sokağın daha önce belki binlerce kez döndüğü köşesini, bundan böyle ihtiyatla dönmek zorunda olduğunu anlar. Çünkü orada her zamanki “bildik” ve “güvenilir” dünya ile karşılaşacağından emin değildir artık (2015, s. 27)

Toplumsal yapıda meydana gelen bu köklü değişim birey anlayışının ortaya çıkmasına neden olmuştur. O güne kadar çocuk doğurmaktan evlenmeye, savaşmaktan yapılan bütün üretim ve tüketim faaliyetlerine kadar topluluğun ortak yararı ve inancı için yapılan eylemler, artık bireyin kendi adına yaptığı seçimlerle belirlenmeye başlanmıştır. Bireyin yaptığı bu seçimlerin sonuçları da doğrudan doğruya kendisine dönmektedir. Artık sorumluluk kolektif değil bireysel bir alana girmiştir. Bu nedenle de insan varoluşunu sürdürebilmek için hayatı en ince ayrıntısına kadar tasarlamak, dolayısıyla da rasyonel bilincini geliştirmek zorundadır. Gündelik hayatta meydana gelen bu dönüşümler eylemin ve bireyin merkezde yer aldığı bir anlatı yapısının doğmasına neden olmuştur. Eylemin ve bireyin anlaşılabilmesi için anlatıda zamanın ve mekânın kısıtlanması, olay örgüsünün itici gücünün “ne” olduğu sorusundan “nasıl” olduğu sorusuna evrilmesi gerekmektedir. Anlatı açısından olayların “nasıl” olduğunun betimlenmesi de görmeyi ve görme eyleminden ayrı düşünülemez olan *zamani* anlatının belirleyici unsurları haline getirmiştir. Sözü uzamından gözün uzamına geçişi ifade eden bu dönüşüme verilen isim ise dramadır. Drama Antik Yunanca’da “bir şey yapmak” veya “oyunmak” (Nutku, 1998, s.27) anlamlarını içerir. Buradan da anlaşılacağı gibi drama, etimolojik olarak da gözle algılanabilen eyleme dayalıdır. Bu dramatik formun ortaya çıkışını ve gelişimini sağlayan unsur ise tragedyadır (Ünal, 2015, s. 27-29).

3.4.2.1. Tragedya

Tragedyanın Dionysos adına düzenlenen şenliklerde söylenen dithrambos ilahilerinden doğduğunu ileri süren ilk metin Aristoteles’in Poetika adlı eseridir. Dionysos genellikle aşkınlık, şarap, zevk, cinsellik gibi duygularla bağlantılandırılarak esriğin tanrısı olarak anılmaktadır. Mevsimsel etkiler nedeniyle özellikle bitkisel

döngüye koştur bir şekilde, kış ayları ölüm, yas, ağıt, içe kapanma ile bağlantılı olarak düşünülürken bahar ayları yaşam, bereket, ürün, zenginlik ve cinsel isteklerle bağlantılı düşünülmektedir. Campell'da bu nedenle Dionysos'un verimliliğin ve bereketin simgesi olduğunu belirtmektedir (2009, s. 57). Dithrambos türküleri de Antik Yunan'da Dionysos'a söylenen ilahiler olarak kabul edilir. Dithrambos ilahilerinin tragedyaya nasıl dönüştüğünü, kesin bir süreci tarif ederek açıklayan bir kaynak bulunmamasına rağmen, Arison hem koro oluşturulan bireyleri hem de koro şarkısının içeriğini düzenleyen ilk kişi olarak bilinmektedir. Bu düzenleme dithrambosların tragedyaya dönüşmesinde önemli bir rol oynamıştır (Thomson, 2004, s. 182). Zaman içerisinde mitolojik öyküleri ilahilerin arka planına yerleştirmeye başlayan koro başları, sözel bir uzam olan eposlardan yazınsal bir uzam olan tragedyaya geçişin öncüleri olarak görülmektedir. Thepsis'in koro başı ile karakterleri canlandıran bir oyuncuyu birbirinden ayırarak mimetik anlatının ilk örneğini gerçekleştirdiği ise genel olarak kabul edilen bir görüştür. Bu geçiş süreci kendi algılayış biçimini ve mantığını beraberinde getirirken, doğa ile insan arasındaki *bakışı* tamamen değiştirmiştir. Bu durum anlatılardaki kutsallık kavramının gücünün yitirilmesi anlamına gelmektedir (Brockett, 2000, s. 25-27; Akgül, 2012, s. 25). Akgül anlatı da meydana gelen değişimin önemini şu şekilde vurgulamaktadır:

Ritüellerin şarkılarından tragedyaya geçiş bir anlatım, tanrıların sözlerinin iletilmesi ve insan düşüncesinin, yaratıcılığının soyutlamaya doğru evrilmesi, dolayısıyla yapılan eylemin niteliğinin değişmesidir. İnsanın anlatma aktarma isteği her dönemde daha da güçlenerek ve aynı zamanda anlatacağı şeyin çoğalmasıyla beraber anlatı şeklide farklılaşmış ve biçim olarak değişmiştir (2012, s. 27).

Dram sanatının kurumsallaşmasına dair kesin olarak bilinen ilk tarih ise, MÖ. 532'te Atina kent devletinin dramatik gösterilere verdiği destektir. Bu tarihten kısa bir süre sonra ise tragedyalar için yarışmalar düzenlenmeye başlanmıştır. MÖ. 500 yılına gelindiğinde kent Dionysiası'nda düzenlenen bu yarışmalar Atina'da çok önemli bir işleve ve statüye yükselmiştir. Fakat altıncı yüzyıla ait hiçbir drama eserinin içeriğine dair bilgi elimizde bulunmamaktadır. Tragedya ile ilgili bütün bilgilerimiz beşinci yüzyılda yaşamış olan Aiskhylos, Sophokles ve Euripides'e dayanmaktadır. (Akgül, 2012, s. 16). Şener (2003, s. 9) Yunan sanatı ile dönemin toplumsal ilişkileri arasındaki bağlantıyı görmenin zor bir kavrayış gerektirmediğini fakat Antik Yunan dönemine ait eserlerin günümüzdeki sanatın kaynağını oluşturması ve birçok açıdan çağdaş sanatın erişemediği bir düzeyde bulunmasının hayret verici olduğunu söylemektedir. Bu

nedenle bu üç büyük oyun yazarını incelemek çağdaş anlatıları anlayabilmek açısından da oldukça önemlidir.

Aiskhylos, Sophokles ve Euripides mitolojik algıyı yazınsal algıya dönüştürerek tragedya sanatının gelişimini sağlamışlardır. Bu gelişim çizgisinin destansı olandan dramatik olana kaydığının en önemli kanıtlarından birisi, koronun işlevindeki değişimdir. Sırasıyla tragedyaya ikinci ve üçüncü oyuncunun girmesiyle de koronun tragedya içindeki hakimiyeti yok olma sürecine girmiştir Aiskhylos'da koro oyunun çekirdeği oluşturur ve oyun korodan ayrı düşünülemez. Koroya ilk müdahale eden kişi Thepsis olarak bilinmektedir. Thepsis bütünlüğü ifade eden koroyu bütünden ayırarak onu bir öge, bir parça haline dönüştürmüştür. Sophokles'in dramaya üçüncü oyuncu sokmasıyla birlikte koro merkezi yapısını bir ölçüde kaybeder. Daha sonra ise Euripides koro ve olay örgüsü arasındaki ilişkiyi neredeyse ortadan kaldırmıştır. (Akgül, 2012, s. 29). Koronun işlevindeki bu değişim yapısal açıdan oyunları oldukça etkilemiştir.

Antik Yunan döneminin oyunlarına yapısal açıdan bakıldığında, tragediyaların *prolog* adı verilen bir bölümle başladığı görülmektedir. Prolog kısmında seyirciye oyunun olay dizgesini anlayabilmeleri için, oyunun evrenine dair geçmiş eylem çizgisi aktarılmaktadır. Daha sonra koro sahneye girer, bu bölüme *parados* denir. Koro oyuna uygun olan atmosferi oluşturur ve karakterleri seyirciye tanıtır. Sahnelemenin devamında dramatik eylemler gerçekleşir ve sonuç bölümü olarak isimlendirilen *exodus* bölümüyle birlikte sahne boşaltılır. Oyunun finalindeki aksiyon tepe noktasını oluştururken, oyunun en agresif olduğu bölüm olabildiğince geciktirilmeye çalışılır. Bu dönemin tragedyalarda sahne dışı kavramı da oldukça önemli bir noktada durmaktadır. Genellikle şiddet içeren eylemler sahne dışında gerçekleşir ve seyirciye bu eylem bir haberci vasıtasıyla iletilir. Aksiyon çizgisi ise eposlarla kıyaslanmayacak kadar süreklilik barındırmaktadır. İstinasız bütün tragedya halkın çok iyi bildiği tarihsel olaylara ve mitlere dayanmaktadır. Yunan tragedyalı hem olay sayısı hem de karakterlerin geçirdiği süreçler bakımından oldukça yalın bir yapıya sahiptir (Brockett, 2000, s. 29). Tragedya temeli ve ruhu öykü (mitos) olan bütünlüklü bir eylemin taklididir ve tragedyanın kurucuları olarak görülen Aiskhylos, Sophokles ve Euripides kendi dönemlerindeki toplumsal, ilahi, siyasi, kültürel ve felsefi sorunsalları kendi estetik algıları doğrultusunda geliştirerek dram sanatının oluşmasını sağlamışlardır (Aristoteles, 1987, s. 24; Akgül, 2012, s. 30). Bu yazarları incelemek sinema anlatısının

temellerini oluşturan dram sanatının kökenlerini anlamak açısından oldukça önemlidir. Aiskhylos hem kronolojik açıdan hem de dramatik yapının oluşum süreci bakımından başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir.

3.4.2.1.1. Aiskhylos

Dram sanatına ikinci oyuncuyu sokarak diyalogu drama için oldukça önemli bir hale getiren Aiskhlos (MÖ 523-456), günümüze ulaşan en eski tiyatro eserinin sahibidir. Günümüze kadar yedi adet oyunu kalmıştır, fakat seksene yakın oyunu olduğu bilinmektedir. Aiskhylos suç, ceza, adalet gibi kavramlar üzerine çatışmalar barındıran oyunlar yazmasına rağmen, aniden meydana gelen tanrısal dokunuşlarla (Deus ex machina) gerçekleşen uzlaşmacı sonları nedeniyle dramatik teknik açısından zayıf bulunmaktadır. Aiskhlos'un karakterleri arkaik zamanlara aitmiş gibi görünür ve hem fiziksel açıdan hem de yaşadıkları çatışmalar bakımından son derece heybetlidirler. Bu nedenle Aiskhlos'un karakterleri insanüstü olarak yorumlanmıştır. Oyunlarda yaşanan olaylar, şiddet, çatışma ve karakterler eposlardaki kadar ihtişamlıdır. Seyirciler bir nevi tanrısal karakterler arasında yaşanan mitosa ve kaderin gücüne şahit olmaktadır. Yaratılan trajik etkide bu noktada oluşmaktadır. Kadim ve tanrısal olan bir dünyada bile kaderin belirleyici rolünü gören izleyiciler, sıradan bir insanın ne kadar aciz olduğuna dair farkındalıklarını artırır. Aiskhylos'un en önemli özelliklerinden birisi de Persler dışındaki bütün oyunlarının ayrı ayrı öykülere dayanan üçlemeler olmasıdır. Yazarın trajik düşünceleri üçlemeler arasında referans noktaları oluşturarak kaleme alması, onun trajik kavramına yaklaşımını Sophokles ve Euripides'den ayıran en önemli noktalardan birisidir (Brockett, 2000, s. 30; Ünal, 2015, s. 47).

Aiskhylos'un oyunlarında eposlardaki arka plan oldukça belirgin olarak hissedilmektedir. Bir ahlaki sorunun giderilmesi oyunlarının temel hedefidir ve bu doğrultuda doğru ve yanlış davranışlar oldukça keskin bir biçimde çizilmiştir. Trajik hata ile kader, günah gibi kavramlar birbirlerine yakınlaşmış durumdadır. İzleyici kahramanın başından geçen olay örgüsünden ziyade, olay örgüsüne temel teşkil eden soruna yöneltilmiştir. (Güçbilmez, 2005, s. 41). Aiskhylos ikinci oyuncuyu sahneye taşıyarak, eposlardaki sözel anlatıma dayalı formu diyaloga dayalı dramatik anlatıya doğru evrilmiştir. Bu sayede oyuncu dışındaki diğer sahne öğeleri de önem kazanmaya başlamıştır. Aiskhylos sahnede temsil edilen kişilere uygun maske ve giysi kullanarak hem oyuncuyu hem de sahne öğelerini bir amaç doğrultusunda bir arada kullanmıştır

(Latacz, 2012 s. 26). Maske ve giysi kullanımının ritüellerdeki önemini vurgulayan araştırmacılar, destansı anlatımdan dramatik anlatıya geçişin gelenekten bir kopuş olarak görülemeyeceğini, çağdaş olanla geleneksel olanı aynı anda barındırdığını belirtmektedirler. Bu nedenle Aiskhylos'un oyunları biçim açısından yenilikçi öğeler taşıırken içerik açısından dinsel tören havası taşımaktadır. Oyunlarında insanın tanrılar tarafından belirlenen kaderi ile varoluşu yakın anlamlar içermektedir. Aiskhylos'un yarattığı trajik boyut tanrılarının yüceliğiyle insanların acizliği arasındaki açının betimlemesine dayanmaktadır. Persler adlı oyununda Perslerin çektiği acıların şiddetinin betimlenişi ve tanrılarının istekleri arasındaki ilişki Aiskhylos'un trajik algısının en önemli örneklerinden birisidir. Oyunları eposlarda olduğu gibi "ne olmuş?" sorusu üzerinden yapılandırılır. Tanrılarının buyruklarının karşısında insanın gerçekleştirdiği eylemlerin hiçbir anlamı olmadığını vurgulayan ozan, olay örgüsünü kullanır ama sonuç bölümü olay örgüsünün ve her türlü iradi görünen eylemin beyhudeliği üzerine kurulmuştur (Akgül, 2012, s. 33).

Aiskhylos'un başlattığı dramatik yapıyı oldukça gelişkin bir yapıya evrilten yazar ise Sophokles olmuştur.

3.4.2.1.2. Sophokles

Sophokles (MÖ. 496-406) yaklaşık olarak yüz yirmi oyun yazmıştır, ancak bunlardan sadece yedi tanesi günümüze ulaşabilmiştir. Araştırmacılara göre bu oyunlardan özellikle *Kral Oidipus* (MÖ. 430-425) ve *Antigone* (MÖ. 441) dram sanatının günümüzde dahi en yetkin örnekleri arasında gösterilmektedir. Brockett, Sophokles'in oyunlarındaki anlatı yapısını ve üslubunu şu şekilde özetlemektedir:

Oyunlarında sergileme dikkatle güdülendirilmiş, sahneler doruğa doğru yükselen beklentilerle kurulmuş; aksiyon net olup baştan başa mantıksallıkla yürütülmüştür. Anlatım güzelliği ve berraklığından dolayı şiirine evrensel olarak hayranlık duyulur. Özenli görsel etmenlere başvurmamıştır, etki hemen hemen tümüyle dramatik aksiyondan türer (2000, s. 31).

Sophokles bu yapıyı kurabilmek için sahneye üçüncü oyuncuyu sokmanın yanında, koronun üye sayısını azaltarak olayların *şimdiki* zamanda oluyormuş gibi sahnelenmesini mümkün kılan, olay örgüsüne dayalı bir anlatım kurgulamıştır. Koronun işlevinin kısıtlanması genel olarak Tragedyanın gelişmesinde önemli rol oynayan bir faktör olarak görülmektedir (Brockett, 2000, s. 30-31).

Sophokles'in yaptığı yapısal ve biçimsel değişikliklerin nedeni estetik bir kaygı değil, yazdığı metinlerin içeriğinin bu değişiklikleri gerektirdiğini düşünmesidir. Çünkü Sophokles'in karakterleri Aiskhylos'ununkiler gibi doğrudan bir temsil değil, ete kemiğe bürünmüş bireysel ve psikolojik altyapıları olan özellikler barındırmaktadırlar. Oyunlarında öykü eylemle başlatılır ve olaylar aşamalı olarak gelişir. Olay örgüsünün bu şekilde kurulması nedeniyle karakterler belirgin amaçları olan varlıklara dönüşür ve neden-sonuç ilişkisinin yoğun bir şekilde kurulduğu bu yapıda *gerçeklik* hissi güçlenmiş olur (Ünal, 2015, 51; Brockett, 2000, s. 31). Özdemir Nutku da Sophokles'in oyunlarında karakterlerinin eylemlerinde psikolojik gerçekçilik olduğunu vurgular. Oyunlarda Tanrısal irade güçlü olmakla beraber insanın iradesi oldukça görünür olmaya başlamıştır. Bu durum karakterlerin daha derinlikli olmasını sağlamıştır. Karakterin iç çelişkileri ve dışsal etmenler bir araya gelerek trajik kahramanı oluşturmaktadırlar. Olay örgüsündeki sadelik de karakterlerin eylemlerinin öne çıkmasını sağlayarak oyunların ritmini yükseltmektedir (1985, s. 38).

Sophokles'in oyunlarının ve karakterlerinin dinamik olmasının bir diğer sebebi ise, karakterlerin kader karşısında pasif bir konumda olamamalarından ileri gelmektedir. Aiskhylos'da karakterler kaderlerinin gerçekleşmesini bir kurban gibi beklemenin dışında hiçbir şey yapamazken, Sophokles'in karakterleri aktif bir şekilde kendi kaderlerini kendileri gerçekleştirmektedirler. Sophokles mitsel olanı öykü düzlemi olarak ele alıp, karakterin eylemleriyle olay örgüsünü oluşturarak mitleri yapı-bozuma uğratmıştır. O zamana kadar süregelen anlatı formuna yapılan bu yapısal yaklaşım, anlatı tarihinin belki de en önemli dönüşümüne neden olmuştur. Çünkü bu yaklaşım nedeniyle destansı anlatı yapısından dramatik anlatı yapısına geçilmiştir (Ünal, 2015, s. 53). Çağdaş metinlerde, sinema filmlerinde, oyunlarda ve anlatıyla ilgili hemen her alanda en çok kullanılan yapı Sophokles'in oyunlarında bulunan dramatik yapıdır. Dramatik yapıya karşı çıkan eserlerde dahi "karşıtlık üzerinden şekillense" de dramatik olanı referans noktası olarak almak kaçınılmazdır (Stam, 2014, s. 31). Sophokles'in kurduğu dramatik yapı o kadar güçlüdür ki Antigone, Elektra, Oidipus gibi oyun karakterleri günümüzde dahi yaşayan karakterler olarak görülmektedirler. Çağdaş sinemada kendini arama, travma, kendinden kaçma, baba katli gibi konuların işlendiği filmler Oidipal referanslar üzerinden yapılandırılırken, edebi anlamda ilk direniş oyunu olan Antigone inanılan değerler uğruna verilen mücadelelerin simgesi olarak görülmektedir. Antigone oyununda ilahi olanla dünyevi olanın çatışması ise

yazıldığı günden bugüne dek güncelliğini hiç yitirmemiş bir tartışmadır. Sophokles bu tartışmayı dram sanatının çekirdeğine yerleştirmiş bir ozandır (Latacz, 2012, s. 188; Akgül, 2012, s. 33).

Görüldüğü gibi Sophokles Aiskhylos'un epos anlatısına dayanan trajik anlayıştan kesin bir kopuşun ilk referansıdır. Onun eserlerinde izleğin itici gücü "neden?" sorusu değil "nasıl?" sorusudur. Ayrıca eserleri birçok araştırmacı tarafından da tragedyanın doruk noktası olarak nitelenen, günümüzde dahi güncelliğini korumayı başaran eserlerdir. Latacz'ın da belirttiği gibi, Sophokles'in oyunlarında ilgi çekici olan anlattığı mitoslar değil, o mitosu Sophokles'in kendi sanatsal bakış açısıyla yeniden "nasıl" anlattığıdır (2012, s. 152). Sofokles'in oyunlarında da Aiskhylos'un oyunlarındaki gibi kader belirleyici bir kavramdır, fakat eylemin eser içerisindeki öneminin artması dram sanatının önemli aşamalarından birisidir. "Sofokles'in karakterleri öyküleriyle trajik fakat eylemleriyle dramatikler. Karakterlerin başına gelen felaket (yazgı ya da kader) aynı zamanda mitos'un kendisidir" (Akgül, 2012, s. 39). Bu doğrultuda oyunlarında trajik durum çatışan değerlerin ve kişilerin aynı anda haklı olmasından doğmaktadır. Bu çatışmada karşıt kutuplar neredeyse eşit statüye ve güce sahiptir. Çatışan iki kahraman (değerin) da aynı anda doğru olanı yapmaktadır, fakat birbirleriyle uzlaşması imkânsız olan *bakışlara* sahiptirler. İki çatışan karakterin aynı anda doğru olanı yaptığı söylenirken, vurgulanmak istenen, karakterlerin sadece kendi bakış açılarından doğru olanı yapması değildir. Karakterler aynı zamanda seyirciler açısından da doğru olanı yapmaktadırlar. Değerlerin çatıştığı ve doğru ile yanlış arasındaki ayrımın ortadan kalktığı bu nokta Sophokles'in trajik durumu yarattığı noktadır. Thomson, Sofokles'in oyunlarındaki bu trajik özün günümüzde dahi yanlış anlaşıldığını düşünmektedir.

Oyunun hala yanlış anlaşılıyor olması da rastlantı değildir. Çünkü bütün Yunan tragedyalarda içinde o, yetkin tragedyanın özü olan o çelişki duygusunu en keskin ve en kaçınılmaz biçimde sunar. Sophokles ve çağdaşları buna katlanabilirdi, ama bizim hazımsız kültürümüze fazla sert geliyor (2004, s. 375).

Thomson'ın da vurguladığı gibi Sophokles oyunlarında infazları, cinayetleri veya belirgin durumları haklılaştırmak gibi bir kolaycılığa başvurmaz. Çözülmesi zor belki de imkânsız olan sorunlara ve çelişkilere kolaycı yanıtlar bulmak için Sophokles'in oyunlarını kullanan kişiler ancak kendi sığ bakış açılarını sahneye yansıtmış olurlar ki, Thomson'a göre bunu yapmaya da hakları yoktur (2004, s. 375). Onun yarattığı karakterler, olay örgüsü ve anlatı yapısı belirgin doğruların ve yanlışların

olduğu anlatılardan çok daha karmaşıktır. Sophokles'in karakterleri bütün eylemlerini tutkuları nedeniyle yapmaktadırlar, fakat bu onları kendi yarattıkları trajik sona götüren eylemi de içermektedir. Bu nedenle mitlerin çekirdeğinde var olan mevsimsel döngüsellik Sophokles'de eylemin eylemsizliğe, bilmenin bilgisizliğe dönüştüğü farklı türden bir döngüsellik ulaşmaktadır. Oyunlarındaki protoganistin yazgısıyla insanın özü ve tanrısal yasalar arasındaki ilişki tartışmaya açılır. Eserlerinin sonları Oidipus'un kendi gözlerini oyması gibi, genellikle sahne dışında gerçekleşen yoğun fiziksel şiddetin seyirciye aktarılmasını içerir (Brockett, 2000, s. 31).

Sophokles'in doruk noktasına ulaştırdığı dramatik yapıya dönemine göre radikal bir yaklaşım geliştiren yazar ise Euripides'dir.

3.4.2.1.3. Euripides

Euripides'in (MÖ. 480-406) yazdığı doksan oyunun yalnızca on sekizi günümüze ulaşabilmiştir. Bu eserlerden en çok bilinenleri *Medea*, *Troyalı Kadınlar*, *Elektra*, *Helena* ve *Bakkhalar*'dır. Euripides eşitlik ve özgürlük gibi fikirlerle büyütüldüğü için kadınlara ve kölelere karşı yapılan ayrımcılığa her zaman tepki göstermiştir ve bu düşünceleri oyunlarına doğrudan yansıtmıştır. Güç ve hiyerarşiye dayanan kötülüğün toplumsal çürümenin temel sebebi olduğunu, bireysel bir tavırla sözünü sakınmadan dile getirmiştir. Oyunlarındaki deneysellik ve düşüncelerindeki çelişik durumlar büyük oranda toplumdan ayrıksı bireysel düşünce tarzından kaynaklanmaktadır (Thomson, 2004, s. 380). Thomson Euripides'in düşünsel arka planını şu şekilde özetlemektedir:

Euripides, demokrasinin kendini yıkmaya doğru itildiğini görmüş olan bir demokrattı. Yapıtlarının temelinde yatan çelişki budur. Çağdaş toplumun yapısındaki kötülükleri gördü ve cesaretle sergiledi. Bu nedenle etkisi yıkıcıydı: Aiskhylos'un kuruluşunda emek harcadığı yapının altını oyuyordu. Fakat aynı nedenle ileri götürücü bir etkiydi onunkisi, çünkü yapı kendiliğinden çöküyordu (2004, s. 383).

Euripides, Sofokles'in başlattığı ilahi ve dünyevi bakış arasındaki tartışmayı dünyevi bakış açısına doğru döndürmüştür. Oyunlarında tanrısal yazgı karakterlerin eylemlerini belirlemez, hatta doğaüstü güçlere karşı ironik bir bakış vardır. Oyunları günümüz normları açısından bile yıkıcı bir etkiye sahiptir. Dönemi açısından bakıldığında zaman Euripides'in eserleri bir tarafla dram sanatının temellerini sarsmaktadır, diğer yandan da psikolojik gerçekçiliğin yarattığı etki sayesinde dram sanatına yeni bir boyut katmaktadır. Oyunları ortaya çıktığı zamanın çok ötesinde "modern" oyunlar olarak

anılmaktadır. Oyunlarında mitosu kullanmasına rağmen yapıyı, olay örgüsünü ve temayı mitoslar değil sıradan insanların gündelik yaşamı belirlemektedir. Aiskhlos ve Sofokles'in soylu veya tanrısal erdemleri barındıran karakterlerinin yerini, Euripides'de halktan insanlar olarak sıradan karakterlerin iç dünyasını göstermeye çalışmıştır. Euripides oyunlarındaki karakterleri mesafeli ve eleştirel bir bakışla ele almıştır. Takındığı nesnel tutumun sonucu olarak gerçekçi bir anlatı formunu geliştirmiştir. Euripides'in eserlerindeki bu gerçekçi bakış kadın karakterlerin güncel sorunları tartıştıracak biçimde yer almasını sağlamıştır (Thomson, 2004, s. 379-383; Brockett, 2000, s. 31; Ünal, 2015, s. 59; Akgül, 2012, s. 42-47).

Nietzsche, Euripides'in dram sanatı ile esrikliği temsil eden Dionysos'un ayrışmaya başladığını söylemektedir. Euripides ile birlikte mitsel alanı terk eden tragedya, sahnede ortaya konulan eser üzerine seyirciden bir düşünme sürecine girmesini talep etmeye başlamıştır (Paksoy, 2011, s. 137). Güçbilmez'e göre, Euripides'in tragedya anlayışı "Apollonik ve Dionisyak unsurlar arasındaki Apollonik unsur öne çıkartacak biçimde bozulmasının hikayesidir" (2006, s. 36). Euripides oyunlarını mitos anlatılarındaki izleği takip ederek değil, mitos anlatılarını kendi anlatmak istediği temaya uydurarak değiştirmiştir. Bu nedenle eserleri mitoslara dayanan bir anlatı değil, bir mitosun yeniden kurgulanması ve yorumlanmasıyla kurgulanan bir anlatıdır (Ozansoy, 1946, s.138-139). İzleyici bir mitos yorumu ile karşı karşıya kaldığı için de sahnede artık bilindik olmayan, tekinsiz bir evrene ait tasvirler vardır. Seyircinin beklentilerinin altının oyulduğu, kurgusal açıdan dağıtılmış, duygu durumları bulanık olan oyunlarda çelişkilerin gösterilmesi temel düzlemi oluştururken, oyunların sonuç bölümü toplumsal normlara dayalı ahlaki bir çözüm önermez (Güçbilmez, 2005, s. 52-53). Euripides'in tragedyaya yaklaşımı dram sanatını hem biçimsel açıdan hem de alımlama süreçleri açısından derinden etkilemiştir.

Euripides'e yöneltilen eleştiriler genel olarak iki gruba ayrılabilir. Bunlardan ilki ele aldığı konuların sahneleme uygun olmadığıdır. Diğer ise oyunlarında yerleşik toplumsal değerlere bir sorunsal olarak yaklaşmasıdır. Thomson'ın belirttiği gibi "Kocalarımızı kendi paramızla satın almak ve onlara bedenlerimizle köle gibi hizmet etmek zorundayız (2004, 382)" diyen bir kadın olan Medea'nın çocuklarını öldürmesi, günümüz açısından bile radikal bir eylem olarak görülmektedir. Thomson gibi birçok düşünür, Medea'nın gerçekleştirdiği bu radikal eylemin kadın ve erkek arasında tabu olarak görülen kabulleri köklerinden sarstığını söylemektedir. Oyunlarında insanların

yanında tanrılarında adalet anlayışının sorgulanması Euripides'i oldukça aykırı kılmaktadır.

Euripides anlatı teknikleri açısından da eleştirilen biri olmuştur. Dramatik yaklaşımı Sophokles veya Aiskhylos gibi belirgin değildir. Eserlerinde olay örgüsünden ziyade düşünsel arka planın odakta yer alması bazı oyunlarının dramatik aksiyonu bulanıklaştırmaktadır ve dolayısıyla eserlerin anlaşılabilirliği zorlaşmaktadır. Bu nedenle de Euripides dramatik teknik açısından yetersiz bulunmaktadır. Euripides'in oyunlarındaki anlatı yapısı ve olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisinin iyi kurulamaması, diyalogların eylemden çok tartışma üslubuyla örülü olması, koro ve karakterler arasındaki kurgunun çok düşünülmeden kaba bir biçimde yapılmış olması, oyunların sonlarına doğru meydana gelen tanrısal çözümlerle kolaycılığa kaçılmış olması gibi nedenlerle, özellikle yaşadığı dönemde oldukça eleştirilmiştir. Döneminde çok önemli bir yazar olarak görülmemesine karşın sonraki yüzyıllarda popülerliğinin artmasının nedenleri olarak hem sahnelemede hem de diyalog, karakter ve olay örgüsü kurulumunda gerçekçiliği yakalamış olması, sıradan insanları sahne üzerine taşıması, oyunlarındaki duygusal ve melodramatik öğelerin kullanımında etki, entrikaları kuruş biçimi ve baht dönüşlerine getirdiği şaşırtıcı yorumlar gösterilmektedir (Brockett, 2000, s. 31). Euripides'in eserleri Dogma 95 akımının kurucularından olan L. V. Trier'in de içlerinde bulunduğu birçok yönetmen tarafından farklı yorumlamalarla birçok kez beyaz perdeye aktarılmıştır. Ayrıca onun yarattığı dramatik ve düşünsel yapıyı kendine arka plan olarak alan birçok film bulunmaktadır. Euripides'in "psikolojik dürtüleri gerçekçilikle araştırması (Brockett, 2000, s. 31)" dönemi için ne kadar yâdsınmışsa modern sinema anlatısı için o denli önemsenmiştir.

Aiskhylos'dan Euripides'e kadar olan süreçte dram sanatının evrimine bakıldığında zaman, insanların dünyaya olan *bakışının* farklılaşmasına paralel olarak hem içerik hem de biçim açısından anlatıların da farklılaştığı görülmektedir. Tragedya basit ve anlaşılabilir olandan anlamın düşünsel çabayla ortaya çıktığı karmaşık bir yapıya doğru evrilmiştir. Aiskhylos'daki ilahilik Sofokles ile bir geçiş süreci yaşayarak Euripides ile birlikte dünyevi olana yönelmiştir. Nietzsche bu durumu Dionisosçu özün kaybolması olarak yorumlamış ve tragedyanın Euripides ile birlikte öldüğünü söylemiştir. Güçbilmez de Nietzsche'den yola çıkarak tragedyanın gelişimiyle ilgili şunları söyler:

Tragedya geliştikçe, izleyiciler tarafından doğrudan deneyimlenen estetik haz, oyuncunun, öykünün, tasarımın ve diğer teatral süslerin aracılığı ile ortadan kaldırılmıştır. Tragedyanın mezar kazıcısı, kendi vasat ideolojisi ve dünya görüşü ile Euripides'tir ancak daha Sophokles'te koronun sahnede sıkıcı bir role indirgenmesi, zaten tragedyanın Dionisyak aşamasının dağılmaya başladığının göstergesidir (2006, s. 37)

Aklı temsil eden Apollon'un esriklığı temsil eden Dionisos'a üstün gelmeye başlaması sonucu trajik, algı mitosdan logosa (akıl) evrilmiştir, "Mitlerin Rönesans'ı olarak adlandırabileceğimiz tragedya sanatı da logos la birlikte yeni bir düşünme sürecine girmektedir" (Akgül, 2012, s. 47). Dram sanatına dair düşünceleri büyük oranda olumsuz olsa da tragedyanın girdiği bu yeni düşünce sürecinin ilk kuramcısı Platon'dur.

3.4.2.2. Platon

Dram sanatının en önemli eserlerin sahnelendiği dönemde yaşayan Platon (MÖ 427-347), oluşturduğu idealar öğretisine dayalı felsefi bakış açısına paralel olarak sanata karşı oldukça olumsuz bir tavır takınmıştır (Şener, 2008, s. 18). Ranciere, Platon'un sanata bakışını şu şekilde tarif etmektedir:

Platon'a göre sanat cahillerin acı çeken insanları görmeye davet edildikleri yerdir. Sanatın bu cahil insanlara sunduğu şey ise bir pathos göstergesidir; bir hastalığın, arzu ile ıstırabın, yani cehaletin yol açtığı benlik bölünmesinin tezahürüdür. Mimesisin yaptığı şey, bu hastalığı başka bir hastalığa başvurarak aktarmaktır: Gölgelelerin esir aldığı bakışın hastalığına (2009, s. 10).

Sanatçıların yaptığı gerçeğin gölgesi olan görünüşler dünyasının yeniden, ikinci defa gölgesini üretmektir. Bu bağlamda gölgelerin gölgelerini üreten sanatçıları, gerçeklik düzleminden üç kere uzaklaşmış olurlar ve bu nedenle sanat izleyicilerde ancak sanı (doxa) oluşturabilir. Gerçek sadece felsefi bakış açısıyla elde edilebilir. Platon bu görüşlerden hareket ederek sanatçıları ideal devlet düzeninin dışında tutar. Onları gerçeği saptırma gayesinde olan tehlikeli kişiler olarak tanımlar (Şener, 2008, s. 20; Platon, 2002, s. 398d-399d).

Platon, tragedyanın en kötü özelliğinin aklın bir kenara bırakılarak insanların duygularının heyecanına kapılmaları olduğunu belirterek, kadınlara özgü olan davranışların erkekler tarafından yapılmaması gerektiğini savunur. Böyle davranışlar toplumsal değerleri alt üst eder ve ölçülülük yitirilmiştir olur. Tiyatro, doğası gereği duyguların coşturulmasına dayanmaktadır ve duygularla devlet işlerinin yapılması imkansızdır. Devlet ancak akılla yönetilebilir (Platon, 2002, 605e- 606a). Şiir sanatının bu baştan çıkarıcı etkisi, gençlere de kötü örnek olduğu için devletin geleceğini de

olumsuz etkilemektedir. Platon'a göre Homeros'un eserleri tanrılara karşı öfke yaratmaktadır ve yanlış bakış açıları oluşturmaktadır (Platon, 2002, 605e- 606a).

Platon sanata karşı oldukça sert ve olumsuz bir tavır sergilemesine karşın hakikat ve sanat arasında kavramsal bağlar kurmuştur. Sanat, gerçekliğin cansız bir kopyasıdır, sahtedir, simulakrumdur. F. Nietzsche, Gilles Deleuze, Jacques Derrida ve Jacques Lacan gibi filozoflar Platon'un felsefesinin en zayıf noktasını, onun sanatı bir simulark olarak görmesi olduğunu söylemişlerdir. Nietzsche "simulakrum hakikatin dışındaysa, Platon'a artık onu hakikatle ilişkili olarak yargılayacak bir konumda değil demektir ve onu sahte olarak değerlendiremez" diyerek Platonun sanata bakışındaki tutarsızlığı göstermek istemiştir. Deleuze, Derrida ve Lacan hakikat ve sahte arasındaki ilişkinin kestirilemez olduğunu vurgulayarak sanat ve hakikat arasındaki bağıntının yeniden soruşturulmasını sağlamışlardır (Aktaran Kul-Want, 2013, s. 12-15). Bu yeniden soruşturma sürecinin ilk ve en önemli kaynağı ise Aristoteles'tir.

3.4.2.3. Aristoteles

Aristoteles'in Poetika adlı eseri hem ilk sanat kuramı hem de kuramsal anlamda yapılan ilk anlatı yapısı analizidir. Aristoteles, öğrencisi olduğu Platon'un tersine imgenin gücünün olumlu bir anlamda kullanılabileceğini ilk defa gündeme getiren felsefecidir. Aristoteles sanatsal heyecanların sağladığı arınma ile toplumun daha sağlıklı olacağını söyleyerek Platon'un dram sanatının işleviyle ilgili eleştirisine karşı çıkmıştır. Çünkü iki filozof arasındaki temel ayrımlardan birisi de gerçekliği ele alış şekilleridir. Poetika'nın Türkçeye yapılan çevirilerindeki giriş cümlesi "üzerinde konuşmak istediğimiz konu, şiir sanatıdır" (Aristoteles, 1987, s. 11) şeklindedir fakat İngilizce çevirisine bakıldığı zaman aynı cümle "şiirin kendi içinde konuşmayı öneriyorum" (Butcher, 1902, s. 7) anlamına gelmektedir.³⁶ Batı felsefesinde güncel bir tartışma olan *gerçeklik* büyük oranda Platon ve Aristoteles arasındaki bu temel ayrıma dayanmaktadır. Platon gerçeklik ve idealar arasında ayrılmaz bir ilişki kurarak gerçekliği daha soyut bir düzleme taşıırken, Aristoteles kategoriler oluşturarak ele alınan herhangi bir kavram, olgu veya durumun gerçekliğini onun kendi içerisinde aramaktadır. Bu arayış Aristoteles'i yapısal analizler yapmaya götürmüştür. Dolayısıyla Aristoteles dram sanatının kendi içerisinde oluşan gerçekliğin başka bir referansa

³⁶ I propose to treat of Poetry in itself (Butcher, 1902, s.7)

ihtiyaç duymadan bir gerçeklik oluşturabildiğini söylemektedir. “Platon için taklit olan mimesis, Aristoteles için sanatta yeniden yaratmadır” (Nutku, 1998, s. 36). Aristoteles’in bu bakış açısı Platon’un hem sanata bakışının hem de felsefi yaklaşımının tam tersidir. Dolayısıyla Aristoteles için dram sanatı kendine özgü bir gerçekliği olan, toplumsal ve bireysel açıdan faydalı, tipik ve evrensel olanı yansıtan, akla yatkın, olması gerekeni betimleyen, göze ve kulağa aynı anda hitap ettiği için de estetik açıdan seyircide güçlü bir etki uyandırabilen bir sanattır (Tuncay, 2010, s. 17). Aristoteles dram sanatının toplumla ve gerçeklikle kurduğu ilişkiyi tanımladıktan sonra, tragedyayı yapısal açıdan incelemeye başlamaktadır.

Tragedya, karakterlerin eylemlerinin ve duygu durumlarının taklididir. Karakterleri oluşturan ve o güne kadar getiren özellikler Aristoteles açısından tragedya için önemli değildir. Önemli olan öykünün ve eylemlerin bizi ulaştırdığı son erektir. Antik Yunan düşüncesinde filozoflar felsefi düşüncelerini “evrenin kökenini nedir?” sorusuyla oluşturmuşlardır ve bu kökeni *arkhe* olarak adlandırmışlardır. Her filozof evrenin kökenindeki *arkhe*’yi kendi felsefi görüşü çerçevesinde farklı olgulara yüklemiştir (Dürüşken, 2016, s. 19). Fakat Antik Yunan düşüncesinde köken arayışı oldukça yaygın bir düşünme biçimidir. Aristoteles de öyküyü ve eylemleri dram sanatı açısından bir tür *arkhe* olarak görmektedir (1987, s23-24). Ayrıca hem dram sanatının özünün hem de insanın ayırıcı özelliğinin taklit (mimesis) olduğunu söyleyerek dram sanatını insanlığın *arkhesi* olarak görmüştür denilebilir. Nutku’nun belirttiği gibi Aristoteles’e göre dram sanatı, doğa bilimleri ve tarih yazınının asla nüfuz edemeyeceği derinliklere inebilen, kendi gerçekliğini yaratabilen ve insan varoluşunun özünü yansıtabilen bir temsildir (1985, s. 49). Şener, Aristoteles’in bu görüşünü şu şekilde özetlemektedir:

Aristoteles’e göre, tragedya tarihten daha felsefi ve daha yüksektir. Tragedyanın konusu, güncel gerçeklerin kökeninde yatan asal ilkedir, değişmeyen özdür, gerçeğin kendisidir, evrensel olandır (2008, s. 29).

Dram sanatı, insanın çocukluğundan itibaren doğasında var olan taklitle dayanmaktadır ve bu insanı diğer canlılardan ayıran en büyük özelliktir. Sanatın en önemli özelliklerinden birisi de insanlara faydalı olmasının yanında haz vermesidir. Aristoteles’e göre sanat eseri karşısında insanlarda meydana gelen hoşlanma öğrenme vasıtasıyla oluşur. Haz ile öğrenme iç içedir (1987, s. 16).

Tragedya insanın yaptığı eylemler üzerinden anlatılan bir değerler tartışmasıdır. Bir anlatının eylemler üzerinden yapıyor olması yansıttığı dönemin dinamiklerini daha derinlikli ve bütüncül bir bakışla kavrayabilmemizi sağlamaktadır. Çünkü eylemler sadece bireyi değil bireyin içinde bulunduğu dünyayı algılamamızı sağlamaktadır (Ünlü, 2006, s. 39). Bir başka ifadeyle dram, sanatı sahnede gerçekleşen eylemleri gündelik gerçeklik düzleminde değil ama sanatsal düzlemde tecrübe etmemize olanak vermektedir. Eylemleri tutarlı bir yapı içerisinde görüp anlamamızı sağlayan unsur ise öyküdür. “Öykü deyince, olayların örgüsünü; karakter deyince, eylemde bulunan kişilere kendisi bakımından bir özellik yordduğumuz şeyi” (Aristoteles, 1987, s. 23) anlamaktayız. Ozanın hayal gücünün şekillendirdiği öykü bir yandan doğanın kanunlarına uyarken, diğer yandan da onu düzeltmektedir. Bu anlamda bir oyun, doğayla diyalektik bir ilişki içine girer ve hem ondan etkilenir hem de onu etkiler. Oyunlarda gerçeklik yadsınmaz ama onun aşılması söz konusudur (Şener, 2008, s. 25). Aristoteles’de var olduğu düşünülen bu aşkınlık düzlemini Şener şu şekilde tarif eder:

Aristoteles’e göre, tragedya, yaşamı taklit eder, fakat yaşamın genel ve tipik yanını, evrensel yanını, akla uygun ve olası olanı ele alır. Ayrıca onu olduğu gibi değil olması gerektiği gibi, yani düzeltip yetkinleştirerek yansıtır. Bu durumda tiyatrunun yaptığı taklit bir kopyadan ibaret değildir (2008, s. 27).

Aristoteles tragedyanın nihai amacının ise “uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemek” (1963, s. 22) olduğunu söyler. Seyircilere katharsis yaşatabilmek, yazarın öyküyü kurmadaki yeteneğine bağlıdır. Bu nedenle dram sanatı açısından öykü, karakter ve düşünceden daha önemlidir. Aristoteles’e göre öyküyü meydana getiren olaylar, akla yatkın bir uyuma sahip olmalıdır. Olaylar karakterlerin mutluluk ve felaketine yol açacak eylemler aracılığıyla temsil edilir. Düşünsel açıdan karakterler temsil ettikleri kişilerin içinde buldukları duygu durumlarına uygun davranışlar göstermelidir. Diyaloglar ve tartışmalar düşünsel uygunluğu inandırıcı kılacak bir biçimde yazılmalıdır (1987, 21-24; Tuncay, 2010, s. 18). Aristoteles Poetika’da istisnai ve tesadüfi olana değil, zorunluluk yasalarına uygun bir biçimde genel olanı tanımlama çabasıdadır. Genel olan yansıtıldığı zaman kendi doğası gereği sağduyuya tabi olacaktır (Şener, 2008, s. 25). Anlatı yapısı açısından, olay örgüsü içerisinde *peripeti* (baht dönüşü) ve *anagrosisi* (tanıma) ıstırap, acı çekme, yıkım, ölüm gibi anlamlara gelen *pathos* bölümü takip eder. Oidipus’un gözlerini

oyması, Antigone'nin ölümüne gitmesi, Medea'nın çocuklarını öldürmesi pathos'a örnek oluşturan eylemlerdir. Aristoteles tragedya eserini yapısal açıdan bu şekilde analiz ettikten sonra, karmaşık anlatı yapısının tragedya için daha uygun bir anlatı biçimi olduğunu söylemektedir. Olaylar mutluluktan mutsuzluğa doğru evrilirken öykü tek bir düzlemde ilerlemelidir. Odissea gibi birden fazla anlatının aynı öykü içerisinde anlatıldığı öyküler trajik haz yaratamazlar (Şener, 2008, s. 36).

Olayların ironik (tersinlemeli) bir üslupla anlatılması Antik Yunan metinlerinde sıklıkla görülen bir anlatım biçimidir. Öykünün veya diğer teatral öğelerin, görülenin ötesinde ima edilen, çoğunlukla da alaycı olan bir anlam taşınması eserleri katmanlı hale getirmektedir. Tragedyanın diegetik alanında bulunan bilmece yapısının seyirci düzlemine taşınmasının yöntemlerinden biri de ironik anlatıdır. Aristoteles ironik anlatımı, seyircilerin düşünce sınırlarını zorlayarak metni zenginleştiren bir öğe olarak görür. Yalın öykü anlatımı beklentilerin tam tersinin gerçekleştiği peripeti ve bilgisizlikten bilgiye geçişin sağlandığı anagnorisis bölümlerinin olmadan yapılan anlatıdır. Karmaşık olarak görülen anlatı türü ise oyunun içerisindeki peripeti ve anagnorisis'in aynı anda meydana geldikleri anlatı biçimidir. Peripeti ve anagnorisis'in olay örgüsünden türemesi çok önemlidir. Öyküdeki olayların birbirlerinden yapılmış olmaları gerekir aksi halde olaylar birbirlerini iterler. Bu ayrım öykü anlatıcılığı açısından oldukça önemlidir. (Aristoteles, 1987, s. 33). Aristoteles bu ayrımın önemini şu örnekle açıklamaktadır:

Örneğin Oidipus'da çoban, sevindirici bir haber vermek, onu annesiyle ilgili korkulardan kurtarmak için Oidipus'a gelir. Ama, Oidipus'un geçmişini örten örtüyü kaldırmakla da düşündüğünün tam tersi bir etki yapar... Sanat yönünden güzel tanınmalar, aynı zamanda peripeti ile birlikte oluşan tanınmalardır, yukarıda Oidipus örneğinde olduğu gibi (1987, s. 34)

Öykü, bahsedilen yapılar doğrultusunda kurgulanarak seyircide merak duygusu uyandıracak birtakım beklentiler oluşturmakta ve oyunun son bölümlerinde bu beklentiler sarsıcı bir biçimde tersine döndürerek katarsis yaratılmaktadır. Aristoteles kathartik etkiye neden olan korku ve acıma duygularını dışarı atılması gereken bir fazlalık olarak görmez. Bu duygular erdemli kişilerde olması gereken duygulardır, tragedyada acıma ve korku duyguları doğrudan bir haza dönüşmez, Aristoteles'in tragedyada acıma ve korku duyguları doğrudan bir haza dönüşmez, Aristoteles'in tragedyada acıma ve korku duygularına karşı oluşan bir

tepkidir. İzleyiciler korku ve acıma duygularını boşaltarak haz alırlar (Lear'dan Aktaran Akgül, 2012, s. 73). Katharsis'in yapısını ve işlevini Akgül şu şekilde özetlemektedir:

Trajik acıma ve korku, heyecanlarımızı bir dengeye sokup aşırı yanlarımızı törpülediği için, kendimizi bir başkasının yerine koyup, sadece kendimize acımamızı önler ve kendimiz için korkmaktan kurtarır. Böylece insanı evrensel bir gerçekle karşı karşıya bırakarak kişiyi hem kendi sınırlarından kurtarmış olur hem de günlük olayların dışına çıkartarak evrensel bir gerçeklik kavrayışına yöneltir. Bu nedenle, Katharsis aracılığı ile tragedya seyirci üzerindeki asıl etkisine ulaşmış olur (2012, s. 74).

Katharsis sözcüğü hem kötü olan maddelerin vücuttan atılması hem de uhrevi bir ayın aracılığıyla ruhun saf ve duru bir hale gelmesi anlamlarına gelmektedir. Fakat sözcük barındırdığı çift anlam nedeniyle muğlak bir ifadedir (Şener, 2008, s. 45). Katharsis, insanı ruhundaki bencil ve zararlı heyecanlardan kurtararak onu evrensel değerlere yönelten düşünsel bir işlemdir. Katharsis aracılığıyla insan doğrudan doğruya bir ahlak öğretisiyle eğitilmez, fakat dengeli ve olgun bir kişi olur. Bu nedenle bireysellikten ziyade toplumsal bir rolü vardır. Evrensel olanla ilişkili olduğu içinde felsefi düşüncenin içinde yer alır (Şener, 2008, s. 47).

Aristoteles tragedyanın yapısını ve işlevinin tanımladıktan sonra eposlarla arasındaki yapısal farklılıkları ortaya koyarak tragedyanın farklı bir anlatı yapısına sahip olduğunu vurgulamaktadır. Aristoteles'e göre dram sanatı, hareket halindeki karakterlerin eylemini gösterdiği için destan türünün anlatısından ayrılır. Destan türünde eserler veren Homeros ile tiyatro oyunu yazarı Sofokles'in ayrıldıkları nokta kullandıkları araçlardır. İki yazar içerik bakımından aynı malzemeyi kullanırlar, fakat anlatılarını gerçekleştirdikleri biçem açısından farklıdırlar. Sofokles'de olaylar o sırada gerçekleşiyormuş gibi canlandırma söz konusudur, Homeros'da ise anlatı vardır (Şener, 2008, s. 26). Destanda zaman sınırları rahatlıkla genişletilebilen ve ihlal edilebilen bir uzamken dram sanatı, zaman kavramına sıkı sıkıya bağlı olmak zorundadır. Oyunların sahnelendiği gerçek zaman bir gün ile sınırlıyken, oyun içerisindeki anlatı zamanı destana göre oldukça sınırlı ve tutarlı olmak durumundadır. Destan türünde aynı anda, birbirinden çok farklı zamanlarda geçen olayları ve bu olayların harmanlanmış hali bir arada anlatabilirken, dram sanatı olayların oluş zamanını ve olay örgüsünü hem sınırlandırarak seçmek hem de birbirlerinden ayırmak zorundadır (Aristoteles, 1987, s.51-86; Şener, 2008, s. 30). Aristoteles'e (1987, s. 86) göre tragedya zamanı

sıkıştırarak canlandırma aracılığıyla temsili bir şimdiki zaman yaratabildiği için destan anlatısından daha üstündür. Ünal, dram sanatında şimdiki zamanın önemini şu şekilde vurgular:

Dramatik anlatının şimdiki zamanı kullanması olay örgüsünü etkileyen fakat sahne de gösterilmeyen olaylarında şimdiki zamana dahil olmalarını gerektirmektedir. Dramatik eserlerdeki zaman algısıyla gündelik gerçeklikteki zaman örtüşmektedir. Gerçek zaman ile anlatı zamanı arasında bir kopukluk veya olağan zaman akışına uymayan bir durum yaşıyorsa bu durum anlatı içerisinde bir gerekçeye bağlanır (2015, s. 30).

Hem Aristoteles hem de Ünal dramatik anlatıyı destan anlatısından ayırırken görme eyleminin belirleyici özelliğine vurgu yapmaktadır. Berger'in ifadesiyle "görme sözden önce gelir" (2017, s. 7) ve gördüğümüz olaylara verdiğimiz duygusal tepki, dinlediğimiz ve okuduğumuz olaylara verdiğimiz duygusal tepkiden daha yoğundur. Bu nedenle tiyatro ve sinemada anlatılan hikâyenin kurmaca olduğunu bilsek dahi, onları o an ilk defa oluyormuş gibi algılama eğilimindeyizdir. Bu izleme biçimi sanatsal bir gerçekçilik yaratmaktadır (Ersümer, 2013, S. 33).

Aristoteles'in dönemi olan klasik çağın son dönemlerinde, sanat eserlerine soyut simgesel bir bakıştan ziyade somut gerçekçi bir yaklaşım olduğu görülmektedir. Bu anlamda sanat eserleri duyu yetilerimizle algılayabildiğimiz dünyevi gerçeklikleri, izlenimci bir tavırla korumaya çalışmaktadır. Oyunlardaki karakterlerin hareketi iç gerçekliklerini yansıtacak duyu durumları oluşturmaktadır. Dışsal ve içsel devinimler paralellik taşıırken, tiyatronun bütün öğeleri özellikle de karakterler gerçekçi bakıştan seyirciyi koparmamalıdır. Tragedyanın bütün tasarımı olasılık ve zorunluluk ilkelerine uygun bir biçimde inandırıcı öğelerle kurgulanmalıdır. İnandırıcılık her zaman doğa üstü olayları dışlamak anlamına gelmez, eğer sağduyuya uygunsuz ve oyun kendi içerisinde onu inandırıcı kılabiliriyorsa oyunlarda gerçek üstü olaylara da yer verilebilir (Şener, 2008, s. 28-29). Sanatçılar gerçekleri olduğu, bildiği veya inandığı gibi taklit etmektedir. Sofokles insanları olması gerektiği gibi yansıtırken Euripides oldukları gibi yansıtmaktadır. Zeuxis ise var olmaları mümkün olmayan insanları gerçekliğin üzerinde yer alan ideal olana uygun bir şekilde yansıtmaktadır (Şener, 2008, s. 30). Bu tanımlamalar doğrultusunda Aristoteles Poetika'da tragedyayı ele aldığı bütün başlıkları şu şekilde özetlemektedir:

O halde tragedya, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; eylemde bulunan kişilerce temsil edilir. Bu bakımdan tragedya, salt bir öykü (mythos) değildir. Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir (katharsis). Sanatça güzelleştirilmiş dil deyince, harmoniyi, yani şarkı ve mısra ölçüsünü içine alan bir dili anlıyorum. Her bölüm için özel araçlar kullanır deyince de, kimi bölümlerde yalnız ölçünün, kimi bölümlerde ise aynı zamanda müzik ile şarkının kullanılmasını anlıyorum (1987, s.22)

Aristoteles bu şekilde tragedyanın hem tanımı yapmıştır hem de onun işlevini, amacını, öğelerini, biçimsel ve yapısal özelliklerini tarif etmiştir (Şener, 2008, s. 31). Bir oyunun başı öykü için gerekli ve yeterli bilgiyi içerir ve kendinden sonra gelecek kısımlar için zorunlu bir bölümdür. Orta kısım hem kendinden sonra gelene hem de sona bağlanan bir köprü niteliği görürken, bir oyunun son bölümü ise öykü açısından verilecek yeni bir bilginin olmadığı kısma denir. Son, zorunluluk yasaları açısından baş ve orta bölümlere neden-sonuç ilişkisi bağlamında uygun olmalıdır. Tragedya bu bölümleri uygun sahne araçlarını izleyicide kathartik etki yaratmak amacıyla kullanır. Bu nedenle dram sanatında öykü, karakter, düşünce öğelerinin yanında şarkı, harmoni, sahne plastiği gibi öğelerde anlatıda anlamı oluşturan ve değiştirebilen öğelerdir. Bu öğelerin birlikli bir şekilde ve belirli bir uzunlukta bir araya gelmesiyle de estetik algı oluşur. Birlik kahramanın bir kişi olması anlamına gelmemektedir. Kahramanın başından geçen olaylar bir kişinin başına gelecek rastlantısal olaylar olmamalıdır. Anlatılan öyküdeki birlik olay örgüsünün inandırıcı bir neden sonuç ilişkisi içerisinde kurgulanmasıyla gerçekleşebilir. Aristoteles Antik Yunan tiyatrosunda bazı oyunların sonunda gerçekleşen ve *deusex machina* olarak adlandırılan, aniden ortaya çıkan tanrısal çözümü zayıf kurgu örnekleri olarak görmektedir. Çünkü iyi bir eser organik olmalıdır. Bir eserin organik olması demek nefes alıp verebilen canlı bir eser olması anlamına gelir. Eserler de bütün canlılar gibi eksiksiz uzuvlardan meydana gelmiş ve yaşam için uygun olmayan fazlalıklardan kurtulmuş olmalıdır. Bir işlevi olmayan parça veya bölüm organik değildir, bu nedenle organik bir eser ancak hem gerekli hem de yeterli öğelerle oluşturulabilir. Aristoteles Sofokles'in oyunlarında olan şaşkıncı, beklenmedik ve seyircinin beklentisini kıran sonları eserin organikliğine zarar verdiğini düşünmez, çünkü ereksel açıdan bütünlük korunmuş olmaktadır. Fakat beklentilerin kırıldığı sonlar da inandırıcı ve neden-sonuç ilişkisi içinde olmalıdır (Şener, 2008, s. 33-34).

Aristoteles'in *deusex machina* ile ilgili yaptığı vurgu bu araştırma açısından oldukça önemlidir. Karmaşık anlatıya sahip filmler genellikle sürpriz sonlarıyla anılırlar ve bazı yorumlar bu tarz filmlerin sanki sadece seyirciyi şaşırtmak için kurgulandığı yönündedir. Aristoteles kolaycı tanrısal çözümleri eleştirirken sanki bir oyunun seyirciyi kandırmasıyla ilgili konuşuyor gibidir. Aristoteles'e göre oyun seyirciye oyun içerisinde bilgisini vermediği bir son hazırladığı zaman katharsis etkisi oluşamaz. Dramatik bir eserin felsefi bir mertebeye yükselmesi için seyirciye oyun içerisinde gösterilenler aracılığıyla, insanların kendisinde görmek istemediği şeyi açığa çıkartması gerekir. Bu nedenle yapılan bu çalışması açısından katharsis etkisi psikanalitik bir süreç olarak tanımlanan *yüzleşme* kavramıyla yakından ilişkilidir. Özellikle sinema ve katharsis ilişkisi ele alındığında sıklıkla tragedyadaki anlatı yapısıyla ilişkilendirilerek Klasik Anlatı Sineması örneklendirilir ve seyircide yaratılan haz ile katharsis arasında doğrudan bir ilişki kurulur. Bu tez çalışması Aristoteles'in bahsettiği katharsis etkisinin klasik anlatı sinemasındaki özdeşleşme etkisiyle değil, karmaşık anlatı yapısındaki yüzleşme alanıyla ilgili olduğunu iddia etmektedir. Karmaşık anlatıdaki bu yüzleşme alanı da Arıcı'nın vurguladığı trajik kavramının özünde var olan muğlaklık kavramıyla yakından ilişkilidir. (2009, s. 4). Yapılan çalışma açısından oldukça önemli olan trajik durum, muğlaklık ve karmaşık öykü anlatıcılığı arasındaki ilişkiyi, karmaşık öykü anlatıcılığına kuramsal yaklaşımlar başlığı altında incelemek, konuların bütünlüğünün dağılmaması açısından daha faydalı olacaktır.

Aristoteles'in sanat ve anlatı kuramını oluşturduğu Poetika adlı eseri, sanatla ilgili birçok alanda ama özellikle dram sanatı ve anlatı kuramları alanındaki en önemli kaynaklarından birisidir. Aristoteles'den sonra uzunca bir dönem onun kuralları tartışmasız uygulanmıştır. Bertolt Brecht Aristoteles'e ilk karşı çıkan kişidir, fakat bu karşı çıkış doğrudan bir cephe alma olarak görülmemelidir. Poetika'nın dram sanatını bütün kurallarını belirlemiş bir yapıt olarak değerlendirmek doğru değildir. Aristoteles'in döneminde Antik Yunan tiyatrosunun altın çağı olarak adlandırılan dönemi kapanmış ve Aiskhylos, Sofokles ve Euripides'in eserleri dönemin klasikleri haline gelmişti. Aristoteles de bu üç yazarın oyunlarından hareket ederek tiyatroya dair düşünceler ve öneriler geliştirmiştir. Poetika incelendiğinde Aristoteles'in kurallar koymaktan çok eserleri daha iyi anlayabilmek için oyunların yapılarını analiz ettiği görülmektedir. Bu sayede bazı genellemeler yaparak oyunların anlaşılabilirliğini akılcı bir

düzleme taşımaktadır. Daha sonraki dönemlerde Aristoteles'in yaptığı analizlerin kurallar haline getirilerek yaratıcılığın önüne geçilmesi, Poetika'nın değil onun ruhunu anlamayanların suçudur (Şener, 2008, s. 25). Epik tiyatrodan da öykü tiyatrosunun kalbini oluşturur ve Brecht'in bütünüyle Poetikaya karşı çıktığını söylemek çok da yerinde bir tespit olmaz. Şener'in (2008, s. 25) belirttiği gibi Brecht "Poetika'da önerilen görüşlerin, yeniden ele alınıp tartışılmasına yol açmıştır. Çağdaş Alman tiyatro yönetmeni Ostermeier de Brecht'in Aristoteles'den çok kendi döneminin yerleşik teatral yapılarına karşı çıktığını belirtmektedir (http-3).³⁷ Peter Wollen (Wollen'dan Aktaran Stam, 2014, s.15) da hiçbir avangart yönetmenin ve kuramcının bile Klasik Anlatı Sineması'nı yok sayamayacağını söylemiştir. Klasik Anlatı Sineması'nı ve sinemada anlatıyı anlamak içinde Antik Yunan tragedyası ve Aristoteles'in Poetika adlı eseri temel kaynak olarak görülmektedir.

Büyük oranda Antik Yunan düşüncesine dayanan klasik dramatik yapı, sinema anlatısını ve teorisini derinden etkilemiştir. Çalışmanın bu noktasına kadar ele alınan kuramsal arka plandan da faydalanarak sinema teorisindeki çağdaş yaklaşımları ve sinemada anlatı kuramını çalışmanın sınırları içerisinde incelemek faydalı olacaktır.

3.5. Sinema Teorisine Çağdaş Yaklaşımlar ve Sinemada Anlatı Kuramı

Günümüzde sinema teorisine yaklaşım geçmişle kıyaslandığında daha ılımlıdır. Çağdaş sinema teorileri çoklu bakış açılarını büyük oranda dışlanmamakta ve doğa bilimlerindeki gibi her zaman geçerli olabilecek bir *Büyük Kuram*'ı sinema teorisinde oluşturma hedefi azalmış görünmektedir. Bu nedenle Noel Carroll ve David Bordwell sinematografik fenomenlerin kullanımını ve ortaya çıkan etkiyi (anlamı) soruşturdukları "kısmi teorileştirme" olarak adlandırılan kuramsal bir alan yaratmışlardır. Fakat kısmi teorileştirme de sinema teorisini, film yapımında kullanılan araçlar, stil, senaryo, anlatı zamanının sürekli veya süreksiz olması, anlatı modelleri gibi sinematik bileşenlerin incelikli açıklamalarına indirgeme gibi bir tehlikeyle karşı karşıya kalmıştır. Dolayısıyla Büyük Kuram fazla dışa dönük bir teorileştirme sürecini işaret ederken kısmi teorileştirme de fazla içe dönük bir süreci araştırmaktadır. (Stam, 2014, s. 14) Bu noktada Carroll ve Bordwell'in mütevazı bir teori oluşturma çabasını olumlu bir süreç olarak görmekle beraber, bu yaklaşımın felsefi, politik, estetik, psikolojik meseleler gibi

³⁷ <http://www.mimesis-dergi.org/2014/07/neden-picassoyu-taklit-eden-bir-ressam-gormek-isteyeyim/>

her türlü sosyal sorunu sinema teorisinin dışında tutmasına yönelik bir tutuma dönüşmemesi gerektiği göz önünde bulundurulmalıdır.

Kısmi teorisinin en büyük sorunu, artık hiçbir konuda uzlaşımın sağlanamayacağı veya ideoloji sonrası dönemde bulunduğumuza dair görüşleri önsel (a priori) bir biçimde kabul etmesidir. Bu kabul, sinema teorisini sadece mikro gözlemler yapma ve bu gözlemlerden nesnel olduğu varsayılan çıkarımlar üretme etkinliğine dönüştürecektir. Sadece sinematik fenomenlerin kendi içerisinde yapılacak bir teorileştirme süreci, bir süre sonra teorisinin teorisine dönüşerek işlevsiz, anlam katmanlarının oluşmadığı, tek düze bir analizler yığını haline gelme riskiyle karşı karşıya kalabilir. Sinema ve ideoloji ilişkisi üzerine yapılan analizlerin ve soruların oldukça dogmatik bir noktaya gitmesi ise sinema ve ideoloji arasında hiçbir ilişki olmadığı veya verilen cevapların kesin olduğu anlamına gelmemektedir. Sinema teorisinde cevaplanamayan sorular keşfedilecek yeni kıtalar yaratırlar. “Paradoksal yaklaşacak olursa, film teorisi üretken hatalar ve kötü başarılar üretebilir” (Stam, 2014, s.15).

Stam’ın bu yaklaşımı film teorisine Kantçı bir yönelim kazandırmak istemesi olarak okunabilir. Kant’a göre (2008, s. 19) “görüsüz kavramlar boş, kavramsız görüler kördür.” Okur kavramlar aracılığıyla mantıksal, sezgiler aracılığıyla ise estetik görüler oluşturabilir. Stam da (2014, s. 16) Kant’ın felsefede yaptığı gibi sinema teorisinde akılcı, deneysel ve sezgisel yaklaşımları kısıtlayıcı olmayan bir yöntemle birleştirmeye çalışmaktadır. Stam sinema teorisinin bir kavgaya dönüştürülmesinin *testosteron* güdülü bir durum olduğunu vurgulayarak, sanat teorilerinde doğru ve yanlışın kesin olarak bilebileceği bir kazanan olamayacağını söylemektedir. Sinema teorileri birbirleriyle girdikleri ilişkiler sonucunda evrimleşmektedirler. Sinema teorisinin ana temalarından olan mimesis (taklit), sinema aygıtı, gösterim yeri, izleyicilik, yönetmenlik, oyunculuk gibi araştırma alanları aynı kalsa da yapılan yeni araştırmalar bu temaların farklı yönlerinin keşfedilmesine olanak verme ihtimalini her zaman barındırmaktadır. Stam Godard üzerinden örneklendirerek bu çoklu bakış açısını şu şekilde vurgumaktadır:

Godard’ın dediği gibi insan sinema teorisi kitabına ne isterse onu koymalıdır. Eğer bir şeyin partizanı isem o da “teorik kübizm”dir, yani birbirinden farklı bakış açıları ve sistemlerin bir araya getirilmesi. Her bir sistemin kendi kör noktaları ve içgörüleridir, her birinin diğer sistemlerin “ekleyeceği görüşlere” ihtiyacı vardır... sinema gerçekten çoklu anlayış çerçevelerine gereksinim duyar (2014, s. 10).

Aristoteles iki bin beş yüz yıldır insanlığı düşünsel olarak besliyor olmasına rağmen Cündioğlu'na göre halen keşfedilmeyi bekleyen bir filozoftur (http-4).³⁸ Cündioğlu'nun görüşünü desteklercesine Stam de Aristoteles'in *Poetika*'sını örnek göstererek sinema teorisinin birçok açıdan sinemanın ortaya çıkışından çok öncelere dayandığını vurgulamaktadır (2014, s. 13). Yapılan çalışmada anlatının kökenlerine inilmesinin nedenleri Stam'ın yapmış olduğu iki vurguyla özetlenebilir. Bunlardan ilki, sinemada anlatıyı meydana getiren unsurların öncüllerini anlamaya çalışarak yapılar arasındaki ilişkileri ortaya çıkarmak, diğeri ise zamana yayılmış birçok kavram arasında ilişki kurmaya çalışarak, çağdaş karmaşık anlatı sineması üzerinden yapılan okumalara katkıda bulunmaktadır. Çünkü "Sinema teorisi nadiren saf"tır. Genellikle edebi eleştiri, sosyal yorum ve felsefi düşünce karışımı ile birleşmiştir (Stam, 2014, s. 14). Bu nedenle sinema teorisi sanat teorilerinin 20. yüzyıla kadar ürettiği teorilerin birikimi ve problemleri üzerine inşa edilmiştir denilebilir. Sanat teorileri felsefi, toplumsal, psikolojik ve estetik tartışmaları da bünyesinde barındırdığı için sinema teorisi köklü bir geleneğin bir yansıması olarak görülmelidir. Sinemasal aygıt ile Platon'un mağarası³⁹ arasındaki benzerlik, A. Bazin, J. L. Baudry ve L. Irigaray başta olmak üzere birçok sinema kuramcısının oldukça ilgisini çekmiştir. Platon'un mağarasındaki esirler ile seyirci, perdedeki görüntü ile de gölgeler ve simülasyon ilişkisi çağdaş sinema teorisinde dahi sıklıkla başvurulan anolojilerdir. Özellikle sinemaya olumsuz yaklaşan teorisyenler Platon'un sanat yaklaşımına yakın bir tutum sergilemektedirler. Sinemasal araca özgü olumlu yaklaşımın tarihsel açıdan ilk durağı ise Aristoteles'in *Poetika*'sına dayandırılmaktadır. *Poetika*'daki öykü ve nedensellik arasındaki ilişkiyi sinematik araçla bağlantılandıran yapısalcı ve neoformalist yaklaşımlar, sinema anlatısını onu

³⁸ https://www.youtube.com/watch?v=eOp3u_X7vc

³⁹ Alegoride bir grup tutsak, doğumlarından itibaren bir mağaraya kapatılmışlar ve sırtları mağaranın girişine dönük, zincire vurulmuş bir halde kafalarını çeviremeden mağaranın duvarına bakmak durumunda bırakılmışlardır. Bu tutsakların dış dünya hakkında bilgileri yoktur. Fakat bazen mağaranın kapısından geçen insanlar ve başka şeyler, mağaranın duvarlarında gölge ve yankı oluşmasına sebep olmaktadır. (Tıpkı sinemada seyircinin ve projeksiyon aletinin konumlanması gibi) Tutsaklar da bu ilizyonların gerçek olduklarına inanarak onları kategorize ederek adlandırmaktadır. Aniden bir tutsak serbest bırakılır ve mağaradan dışarı çıkar. Dışarı çıkan tutsağın gözlerini ışık ilk başta acıtır ve tutsak yeni ortamı karışık bulur. Etrafındakilerin gerçek olduğu ve gölgelerin de yalnızca yansımalar olduğu ona söylendiğinde ise tutsak buna inanamaz. Çünkü gölgeler ona daha net gelmektedir. Fakat tutsağın gittikçe gözleri ışığa alışır, sudaki yansımalar ve objelere doğrudan bakabilir hale gelir ve en sonunda da 'ışığın' gördüğü her şeyin kaynağı olan güneşe bakabilir. Tutsak buluşunu paylaşmak için mağaraya döner fakat artık karanlığa alışık değildir ve duvardaki gölgeleri görmekte zorluk çeker. Diğer tutsaklar bu yolculuğun onu aptal ve kör yaptığını söyleyerek serbest bırakılmaya şiddetle karşı koyarlar (Platon, 2010, s. 231).

üreten aygıtı dışlamadan, düşünsel bir zemine taşıyabilmenin önünü açan yaklaşımlardır.

3.5.1. Sinema Anlatısına Bilişsel Formalist Yaklaşım

Sinemanın ortaya çıkış tarihiyle bağlantılı olarak sinema anlatısı, gerçekçilik ve doğalcılık problemiyle birlikte doğmuştur denilebilir. Tanımının yapılması neredeyse imkânsız olan *gerçekçilik* film teorisine, felsefenin, dram sanatının, edebiyatın ve diğer sanat dallarının iki bin yıllık ağır yüküyle birlikte girmiştir. Soyut bir gerçeklik anlayışını ima eden Platoncu gerçekçilik ile maddi gerçeklikten yola çıkarak tümele ulaşmaya çalışan Aristotelesçi gerçekçilik, tartışmanın temelini oluşturmaktadır. Kökenleri bütünüyle Antik Yunan dram sanatına dayanan mimesis kavramıyla özdeşleşen gerçekçilik, on dokuzuncu yüzyıl sanatında dış dünyanın temsil edilmesi olarak algılanan bir akıma dönüşmüştür. Balzac, Flaubert, Stendhal gibi gerçekçi yazarlar, sosyal sorunları derinlikli bir biçimde gösterebilmek için genellikle varoluşsal sıkıntılar yaşayan karakterler yaratarak bireyden topluma giden bir estetik yapı kurmuşlardır. Sıklıkla E. Zola'nın ilk referans noktası olarak gösterildiği doğalcılık (natüralizm) ise doğanın bire bir aynısını, anlatı aracının içine taşımak olarak tarif edilmektedir. Sinemanın ortaya çıkışı tiyatrodaki saplantılı hale gelmiş olan doğalcılığın ve edebiyatta gerçekçiliğin doruk noktasına ulaştığı böyle bir zaman kesitine denk gelmektedir. Dolayısıyla bu dönemde doğalcılık ve gerçekçilik arasındaki tartışmalar kriz boyutuna ulaşmıştır. Bu nedenlerle başlangıç döneminde sinema teorisi, sanatsal modernizm tartışmalarının ortasında sinemanın hikâye anlatan bir sanat mı, yoksa hikâyeye karşı çıkan bir sanat mı olması gerektiği tartışmasını merkezine almak durumunda kalmıştır. Sinematik aracın nesnelere görüntüsünü mükemmel yakın kopya edebilmesi nedeniyle sinemanın hikâyeye anlatımına karşı çıkacak bir sanat olabileceği fikri, başlangıç dönemi sinema teorisyenleri açısından akla yatkın bulunsa da sinema sanatı büyük oranda hikâyeye anlatabilme kapasitesinin çoklu katmanları nedeniyle kitlesele bir iletişim aracına dönüşmüştür (Stam, 2014, s. 24). Bordwell ve Thompson'a (1980, s. 50) göre de sinemada bir hikâyeye anlatısı oluşturmanın birinci koşulu, tıpkı Aristoteles'in *Poetika*'da belirttiği gibi, güçlü bir neden-sonuç ilişkisi kurmaktan geçer.

Edebiyat ve sinema anlatıları birbirlerinden oldukça farklı anlatı diline sahip olmalarına rağmen, bir anlatıyı meydana getiren en önemli bileşenler olan neden-sonuç ilişkisi, zaman ve uzam gibi kavramlar edebiyat teorisinde olduğu gibi, film teorisinde

de merkezi kavramlardır (Lothe, 2000, s. 8). Hem dram sanatını hem de edebi anlatıyı oluşturan öykü, eylemler, karakterler, olay örgüsü ve kurgu gibi unsurlar sinema anlatısı içinde önemlidir. Ancak kullanılan aracın farklılığı ve kendine özgü yapısı nedeniyle sinema anlatısında oluşan etki, diğer sanatlarda oluşan etkiden farklıdır. Edebiyatta dil, dram sanatında teatral unsurlar tarafından oluşturulan sözce, sinemada görsel ve işitsel sinematik imajlar aracılığıyla oluşturulur (Topçu, 2005, s. 24). Sinemada olay örgüsü, tekrarlama, olaylar, karakterler ve karakterizasyon gibi anlatı terimleri de önemlidir. Sunum şekli ve bu kavramların gerçekleşme biçimi, farklı sanat dallarında büyük farklılıklar göstermektedir (Lothe, 2000, s. 8). Sinemaya özgü bir anlatı modelinin oluşturulmasında öncü isimler ise D. Bordwell, K. Thompson ve N. Carroll'dır.

Bordwell ve Thompson sinemada bir hikâye anlatısı oluşturmanın birinci koşulu olarak, öykünün güçlü bir neden-sonuç ilişkisi üzerine kurulmasından geçtiğini söyledikten sonra, bir arada veya ayrı ayrı yaptıkları çalışmalarla sinema anlatısına dair yaklaşımlarını detaylandırmışlardır.⁴⁰ Sinema anlatısında nedensellik, olayların mekânsal olarak birbirine bağlanmasıyla gerçekleşebildiği için mekan kavramı sinema anlatısı açısından edebiyattan ve diğer medya ortamlarından daha ayrıcalıklı bir fiziksel varoluşa sahiptir. Zaman ise anlatı teorisini incelediğimiz bölümde de belirttiğimiz gibi, bütün anlatılar için izleyicinin enformasyonunu şekillendiren ve anlatının çekirdeğinde bulunan bir öğedir. Bir anlatı, zaman unsurundan ayrı olarak algılanamaz. Dolayısıyla Bordwell ve Thompson'a (2008, s. 76) göre sinema anlatısı izleyicilerin olayları zaman ve mekân ile ilişkilendirerek nedensellik bağlamında birleştirmesiyle oluşmaktadır. Karakterler ise zaman ve mekânın neden-sonuç ilişkisi içerisinde algılanabilmesini sağlayan kurucu öğelerdir. Sinema anlatısında zaman, mekân, karakterler ve nedensellik arasındaki anlatı ilişkisi, sinemada olay örgüsü, öykü, söylem, anlatıcı, sözceleme, anlatıda bilgi akışı, süreç modelleri başlıklarının ayrı ayrı incelenmesini gerekli kılmaktadır.

⁴⁰ Bordwell ve Thompson'ın sinema anlatısı olarak tanımladığı anlatı, kurmaca film anlatısıdır. Çalışma boyunca kullanılacak olan sinema anlatısı, filmdeki anlatı, sinemada anlatı gibi terimler aksi bir kullanım şekli bildirilmedikçe kurmaca film anlatısı anlamına gelmektedir. Bordwell ve Thompson'ın bu şekilde bir kullanım yapmasının iki temel nedeni vardır. Bunlardan birincisi belgesel veya haberlerde gördüğümüz gerçek görüntüler dahil bütün anlatıların bir anlamda kurmaca olduğunu düşünmeleri, diğeri ise sinema anlatısı denilince ilk akla gelen şeyin kurmaca film olmasıdır. Araştırmanın kurmaca filmlere odaklanmış olması ve yazının akışkanlığına fayda sağlayacağı düşünüldüğü için, yapılan çalışma da Bordwell ve Thompson'ın kullandığı şekliyle sinema anlatısı terimi kullanılmıştır.

3.5.1.1. Olay Örgüsü, Öykü ve Söylem

Sinema teorisyenleri kurmaca filmlerdeki anlatı yapısının çözümlenebilmesi için, filmlerin hikâyeyi ve söylemi izleyicilere bazı operasyonel ipuçları yoluyla anlatması gerektiğini varsaymak zorundadır. Bu varsayımdan hareketle Bordwell, sinema anlatısının çıkarımsal bir modelini oluşturmuştur. Bu görüşe göre sinema anlatısı, kod ve kod açımlarından oluşan çözülecek bir mesaj değil çıkarımsal detaylandırma için alımlayıcılara fırsat sunan bir temsildir. Bordwell bir filmin hikaye dünyasını ve olay örgüsünü, o filmin genel anlatı formu (biçimi, stili) içerisinde değerlendirmenin daha sağlıklı çıkarımlara ulaşılmasını sağlayacağını belirtir. Bu görüş, yapılan bu çalışma içinde benimsenmiş bir görüştür. Bir film boyunca yapılan bütün yapay düzenlemeler filmi yapanların amaçladıkları doğrultusunda izleyicilerin çıkarımlar yapmasını sağlar. Ortalama bir film ele alınacak olursa, çoğu zaman bir eylem alanının bir veya daha fazla uzun çekimleriyle birlikte, zaman ve mekan veren bir açıklayıcı planın açılış sahnesi olarak tasarlandığı görülmektedir. Kesmeler ve kamera hareketleri izleyiciyi ana karakteri tanıtan bir sahneye doğru yönlendirir (Bordwell, 2008, s. 94).



Görsel 3.4. *Kuzuların Sessizliği* filmi açılış sahnesi



Görsel 3.5. *Starling* halatla yukarı çıkar



Görsel 3.6. *Starling* koşmaktadır



Görsel 3.7. *Starling* engeli aşar



Görsel 3.8. *Starling*'in arkasından biri seslenir



Görsel 3.9. *Starling*'in FBI şapkası takan erkekten bilgi alması



Görsel 3.10. *Acı, İstirap, Sızı, Sev Onu* yazıları



Görsel 3.11. *FBI gizli kampı ve erkeklerin içinde tek kadın Starling*



Görsel 3.12. *Keskin ve soğuk bir mimarisi olan FBI binası*



Görsel 3.13. *Starling'in başka bir kadınla samimi tokalaşması*

Filminin açılış sahnesinde yaprakları dökülmüş bir ağacın görüntüsünün hemen ardından kamera pan hareketi yapar ve Ajan Starling'in bir halata tutunarak yukarı doğru çıktığı görülür. Daha sonra kamera Starling'i takip etmeye başlar. Starling koşuyordur, ama koşu temposu hızlı değildir. Karşısına üstünden atlaması gereken örülü bir ağ engeli çıkar ve Starling onu sakin bir şekilde aşar. Bir sonraki kesmede Starling'in arkasından bir erkek adını söyleyerek ona seslenir, Starling geri döner ve Crawford'un onu ofisinde beklediğini söyler. Erkek Starling'e doğru baktığında şapkasında FBI yazdığı görülür. Hemen bu sahnenin arkasından gelen kesmede "Acı, İstirap, Sızı, Sev Onu" yazıları yazan bir ağaç kadraja girer, ağacın arkasında da Starling koşarak ve terlerini silerek gelmektedir. Kameranın pan hareketiyle birlikte Starling birçok kişinin ağır idmanlar yaptığı FBI gizli kampına girer. Starling kampın yönetici binasına girdiği sırada koridorda bir kadınla karşılaşır ve iki kadın birbirlerinin yanından geçerken samimi bir el hareketiyle tokalaşırlar. Starling binada yoluna devam eder. Kamera onu takip ederken izleyici FBI'nın laboratuvarlarında çalışan insanları ve yaptıkları işleri görür. Starling asansöre biner ve Crawford'un karşısına çıkar.

İzleyiciler *Silence of the Lambs* filminin açılış sahnesindeki ipuçlarını kullanarak bazı çıkarımlar yaparlar. Bunlardan ilki Starling'in çalışkan bir kadın olduğudur. Kimsenin onu göremeyeceği bir yerde bile azimle spor yapmaktadır. Ayrıca açılış sahnesinde ormanın içinde yalnız olması onun diğer ajanlardan farklı olarak riskler ve bireysel kararlar alabilmesine göndermede bulunmaktadır. Koşu temposunun hızlı olmaması, Starling'in bir şeyden kaçmadığını, bir rutin olarak koştuğunu göstermektedir ama yaprakları dökülmüş ağaçlar ve ormanın ıssızlığı bu rutin koşunun o kadarda huzurlu bir koşu olmadığını, tehlikenin çok yaklaştığını vurgulamaktadır.

Starling'in önüne çıkan yapay engel izleyicinin onun bir tür askeri kampta olduğunu anlamasını sağlamaktadır. Bir sonraki sahnede FBI yazılı şapka giyen bir ajanın Starling'in arkasından seslenmesi ve onu Crawford'un beklediğini söylemesiyle, izleyici açısından işlenmesi gereken birçok enformasyon ortaya çıkar. Bu enformasyonların sırasını belirlemek oldukça zor olsa da izleyici, gördüğü ormanın içerisinde bir FBI kampı olduğunu, Starling'in bu FBI kampında idman yaptığını dolayısıyla da bir ajan olduğunu, Starling'e seslenen kişinin ondan daha üst bir rütbeye sahip olduğunu ama Crawford'un rütbesinin FBI şapkalı adamdan da yüksek olduğunu anlamış olur. Ayrıca izleyici Crawford'un Starling'i ayrıcalıklı bir nedenden ötürü çağırdığını ve büyük bir ihtimalle filmin öyküsünün bu olaya dayalı olduğunu sezinler. Takip eden sahnede ağacın üzerinde yazan yazılar hem kampın mantığını hem de öykünün mantığını yansıtır. Kampta çalışanların ağır fiziksel eğitime maruz kalması ve kamp binasının sert çizgileri birleşince ağacın üzerindeki yazılar ve filmin bütününe nüfuz eden soğukluk hissedilebilir seviyeye gelir. Bu sahnenin hemen arkasından Starling ile siyahi kadın arasındaki kısa ama sıcak selamlaşma ise Starling'in bir yönüyle bu kamptaki insanlardan ayrıldığı kadını yönü göstermektedir. Bu ayırım yönetim katına çıkarken asansördeki imgeyle daha da keskinleşmektedir. Yaklaşık yirmi erkeğin tam ortasında Starling tek kadın olarak durmaktadır. Tüm bu açılış sahnesi erkeklerin dünyasında durabilecek bir kadını izleyiciye tanıtmış olur (Bordwell ve Thompson, 2008, s. 76).⁴¹

Bir filmdeki bütün bu nedensel ve zamansal dizilimler bir enformasyon akışına neden olur ve olaylar dizisi hem açıkça gösterilenleri hem de izleyicilerin bu gösterilenlerden çıkardıklarını kapsar. Bu sayede izleyici öyküyü oluşturur. Chatman bu ayırımın kendisini en çok görsel anlatılarda ortaya çıkardığına vurgu yaparak sinemada öykü uzamı ve söylem uzamı olarak iki ayrı anlatı uzamı olduğunu söyler. Bir filmde doğrudan gösterilen eylemler, olay örgüsünü ve öykü uzamını oluştururken, bilinçli bir şekilde çerçevenin dışında tutulan öykü düzlemi de ima edilen her şeyi kapsayacak biçimde söylem uzamını oluşturmaktadır (2008, 89). Chatman'ın yaptığı bu ayırma benzer bir ayırımı Elsaesser ve Haganer yapmakta ve bunu *diegesis* ve *diegesis-dışı* kavramlarıyla açıklamanın daha geniş bir bakış açısı sunduğunu düşünmektedirler. Film

⁴¹ Bordwell ve Thompson'ın Film Sanatı kitabındaki Olay Örgüsü ve Öykü başlığı altında *North by Northwest*'e uyguladığı yaklaşım Kuzuların Sessizliği filmine uygulanmıştır (2008, s. 76)

Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş adlı çalışmada Elsaesser ve Haganer bu iki kavramı şu şekilde tanımlamaktadır:

Yunanca, öykünme, temsil demek olan mimesis'e karşılık, anlatım, bildirme ya da sav anlamına gelen "diegesis"ten türeyen) Diegesis kavramı, anlatı kuramında, anlatının yarattığı belirli bir zaman-mekân bütünlüğü ile bunun dışında kalanları ayırt etmek için kullanılmıştır. (2011, s. 16)

Bu tanımlamadan yola çıkarak diegesisi kabaca filmin olay örgüsünün geçtiği sinemasal düzlem olarak tanımlayabiliriz. Diegetik-dışı ise seyircinin bulunduğu alan olan daha kompleks ve tanımlanması zor olan alanı ifade eder. Bordwell'da benzer şekilde diegesisi filmin öyküsünün açık bir şekilde gösterildiği alan olarak tanımlar ve olay örgüsünü görsel ve işitsel olarak diegesis düzleminin aktardığını belirtir. Filmlerde görüntünün üzerine gelen yazılar dahil her şey diegesis-dışı olarak isimlendirilir. Öykünün dünyasına dışarıdan gelen bütün öğeler diegetik olmayan öğelerdir ve olay örgüsüne dolayısıyla da öykü düzlemine etki etmektedirler.

Görüldüğü gibi, olay örgüsü, öyküyü oluşturan kurucu bir unsur olmasına karşın öykü olay örgüsünden daha fazlasını ifade eder. Öykü hem diegetik alanı hem de diegetik olmayan alanı kapsayabildiği için olay örgüsünden daha fazlasını içerir. Fakat olay örgüsü de diegetik olmayan öğeler aracılığıyla diegetik öykü dünyasının aktardığı bilginin ötesinde, sinematik anlamlar oluşturabilmektedir (Bordwell ve Thompson, 2008, s. 76-77). Diegetik olmayan alan birçok farklı adlandırmaya sahip olmakla birlikte sinema çalışmalarında Chatman referans noktası gösterilerek söylem olarak adlandırılmaktadır. Bu ifade büyük oranda doğru olsa da çoğu zaman ima edilen anlamına geldiği için, Elsaesser ve Haganer gibi birçok çağdaş kuramcı söylem teriminin açıklanmak istenen karşılımadığı noktalar için, diegetik-dışı kavramını kullanmaktadır. Yapılmakta olan bu çalışma için de oldukça önemli bir kavram olan diegetik-dışı kavramı, film çözümlemelerinde sıklıkla karşımıza çıkacaktır.

Sinema çalışmalarında öykü ve söylem arasındaki ayrım Chatman'dan yola çıkılarak tanımlanmaktadır, fakat bu ayrım ilk önce Aristoteles'e oradan da Fransız yapısalcılarından etkilenen teorisyenlere dayandırılmaktadır. Aristoteles anlatının *praksis* ve *muthos*'tan oluştuğunu söylemiştir. Praksis anlatıdaki aksiyonun kurucu öğelerini belirtmek için kullanılırken, muthos Antik Yunan'daki mit kavramından biraz daha farklı olarak, anlatılan öykünün arkasında gösterilmek istenen gerçek öyküyü

belirtmek için kullanılmaktadır. Ancak muthoslar sayesinde öykünün önündeki sis perdesi aralanır (Aktaran Bordwell 2007, s. 14). Aristoteles'in vurguladığı bu yaklaşımla anlatı kavramına yapısalcı yaklaşımlar bölümünde değindiğimiz düşünürlerden olan Genette'in söylem, öykü ve anlatı ayrımı oldukça yakın anlamlar içermektedir. Bordwell ise öykü ve söylem ayrımını barındırdığı belirsizlikler nedeniyle kullanmayı reddetmektedir. Çünkü söylem terimi, filmin zamansal düzenlemesi, olay örgüsü, bakış açılarının manipüle edilmesi, kesmeler, geçişler, kamera hareketleri gibi hem öykü hem de biçem düzleminde birçok anlatı seviyesini kapsamaktadır. Bu nedenle Bordwell'a (2007, s. 98) göre sinema anlatısında söylem terimi stil (biçem) ile syuzhet'in bir araya gelmesidir. Bu tanım teorik açıdan daha fazla ayırım yapabilmesine izin vermektedir.

Bordwell söylem teriminin kullanımını reddetse de içerdiği anlamı reddetmemiş gibi görünmektedir. Yapılan çalışmada da söylem terimi Chatman'ın ifade ettiği şekliyle kullanılacaktır. Ancak Bordwell ve Thompson'un Rus Biçimcilerden hareketle sinema anlatısına dair geliştirdikleri kuram oldukça önemli yaklaşımları içermektedir. Bordwell'a göre Rus Biçimcilerin kullandığı fabula (hikâyenin gidişatı ve olay örgüsü) ve syuzhet (fabula öğelerinin izleyicide belirli bir algı oluşturacak şekilde hikâye içerisinde düzenlenmesi) sinema anlatısını çözümlmek için en kullanışlı yaklaşımlardır. Sinema anlatısında imajları meydana getiren bütün öğeler anlatının anlamını etkilemektedir. Bu nedenle sinemada anlatı çalışmaları öykü ve hikâyeye bağlı yapısının yanında görsel-işitsel biçemi de içermelidir. Bordwell tüm bu söyledikleri doğrultusunda sinema anlatısını, süregelen fabulayı, syuzhet'in düzenlenmesi ve stil modelinden yola çıkarak izleyicinin anahtar bilgiler ile yapılandığı bir süreç olarak tanımlamaktadır. Ona göre bu şekilde geliştirilen bir film anlatısının deneysel mantığı ile bir turist'in yönlendirme yollarla bir binayı görmesi eşdeğerdedir (Bordwell 2007, s. 99). Bu nedenle fabula, syuzhet ve stil arasındaki ilişkiye daha yakından bakmak faydalı olacaktır.

3.5.1.2.Fabula, Syuzhet ve Stil

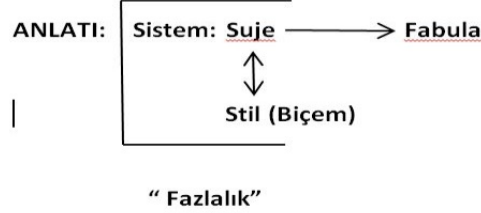
Fabula, syuzhet ve stil ayrımı sinema anlatısında temsil edilen hikâye ile bu hikâyenin seyirci tarafından algılanışı arasında farklılıkların ortaya çıkmasının bir sonucudur. Bu önemli ayrımın kökenleri Aristoteles'e kadar götürülebilir fakat daha önce de bahsedildiği gibi fabula ve syuzhet Rus Formalistler tarafından anlatı teorisinin

ayrılmaz bir parçası haline getirilmiştir. Sinema anlatısında izleyici nedensel, mekânsal veya zamansal bağlantılar arar. Bu bağlantılar kademeli olarak artan veya geriye dönüşlerle örülen hayali bir yapıdır. Bu yapıya fabula denmektedir. Daha spesifik olarak tanımlamak gerekirse fabula, belirli bir süre ve mekânsal bir alan içinde meydana gelen olayların kronolojik, neden-sonuç-etki zincirini tasvir eder. Örneğin *Rear Window* (Hitchcock, 1954) filminde, çoğu dedektiflik hikayesinde olduğu gibi, fabula inşasının açık bir süreci vardır, çünkü suçun araştırılması olaylar arasında belirli bağlar kurmayı içerir. Fabula'yı bir araya getirmek, devam eden soruşturmanın öyküsünü oluşturmamızı ve aynı zamanda geçmiş olaylarla ilgili hipotezleri çerçevelemeyi test etmeyi gerektirir. Başka bir deyişle, soruşturmanın hikayesi, bir suçun gizlenmiş hikayesini araştırmaktır. Tipik bir dedektiflik hikâyesinin sonunda, tüm hikâye olayları tek bir zaman, mekân ve nedensellik modeline oturtulabilir. Başka bir ifadeyle fabula, öykülerin algılayıcısının varsayımlar ve çıkarımlarla yarattığı bir modeldir ve anlatı ipuçlarını toplama, şemaları uygulama, çerçeveleme ve hipotezleri test etmenin gelişmekte olan bir sonucudur. Bu nedenle bir sinema filminde fabula, bütünsel olarak veya koşulların gerektirdiği kadar ayrıntılı bir biçimde, sözel olarak özetlenebilir. Ancak, fabula, hayali, tuhaf veya keyfi bir yapı değildir, izleyicinin belirgin prototipler temelinde inşa ettiği bir modeldir. İzleyiciler fabulayı oluştururken şemalar (tanımlanabilir tipte kişiler, eylemler, mekanlar, vb.), şablon şemaları (esas olarak "kanonik" hikâye) ve prosedür şemaları (uygun motivasyonlar ve nedensellik ilişkileri, zaman ve mekân arayışları) gibi sinemasal anlatıyı oluşturan anlatı şemalarını kullanmaktadırlar. Bu şemalar aracılığıyla kurulan sinemasal anlatıda izleyiciler, prensip olarak hikâyenin ne olduğu, hangi faktörlerin belirsiz kaldığı veya öykünün yapısını hangi unsurların belirsiz hale getirdiği konusunda fikir birliği sağlıyorlar⁴² (Bordwell, 1985, s. 49).

Yapılan tanımlamadan da anlaşılacağı gibi fabula keyfi olarak oluşturulmaz ve belirli bir fikir birliği gerektirir ama fabulayı sinematik bir olay olarak almak da hata olur. Bir filmin fabulası görüntü veya ses gibi maddi olarak filmde yer almaz. Bir filmde bir kişinin pencereden baktığını gören izleyici, bu eylemi hikâyeye dair çıkarım yapmayı sağlayacak bir temsil olarak yorumlar. Aynı bilgi farklı filmlerde çok farklı

⁴² Sinemada anlatı çalışması yapılabilmesinin ön koşulu izleyicilerin, fabula ve fabulaya bağlı olarak alımlayıcıda yaratılan etki konusunda fikir birliği sağlamış olduğunun varsayılmasıdır. İzleyicide yaratılan bu fikir birliğini yönetmenin niyeti olarak da kullanan film eleştirmenleri vardır. Bir filmin çözümlenebilmesi için filmin veya yönetmenin hitap etmek istediği ortak aklı (veya duyguyu) temsil eden hayali bir izleyici varsayılmak zorundadır (McGowan ve Kunkle, 2014, s. S. 19).

temsiller oluşturabilmektedir. Bordwell sinemasal bir anlatıda genel işleyişi ve fabulanın konumunu şu şekilde göstermektedir:



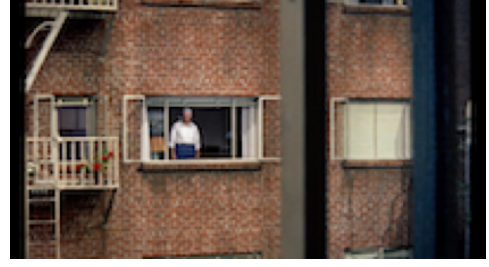
Şekil 3.1. Anlatı sisteminin işleyişi (Bordwell, 1985, s. 50)

Şemadan da anlaşılacağı gibi fabula, izleyicilerin varsayım ve çıkarımlarla anlatıyı oluşturduğu bir modeldir. İzleyici anlatı şemalarını uygulayarak, çerçevelemeler yaparak ve hipotezleri test ederek anlatı ipuçlarını birleştirir ve fabulayı oluşturmaya çalışır. Bu nedenle fabula anlatı ipuçlarını toplamanın gelişmekte olan bir sonucudur. Sinemasal anlatı çözümlemesi açısından da fabula filmin tekrarlanan özelliklerinin sözel bir şekillendirmesi olarak tanımlanabilir. Stil ise sinematik aygıtların sistematik kullanımına verilen isimdir. Bu nedenle kara film, komedi, neorealist film gibi stiller denilince belirgin sinematik kalıplar anlaşılır ve stil, filmsel araca doğrudan katkı sağlar. Diyagramdaki iki yönlü okta da görüldüğü gibi stil, syuzhet ile çeşitli şekillerde etkileşmektedir (Bordwell, 1985, s. 49-50).

Syuzhet ve stil arasındaki etkileşim ve ayırım noktalarını daha iyi anlayabilmek için Bordwell (1985, s. 50) *Rear Window* filminin iyi bir örnek oluşturduğunu düşünmektedir. *Rear Window* filminde syuzhet, Bayan Thorwald cinayetinin hikayesini, bu cinayetin soruşturmasını ve Lisa ve Jeff'in romantizminin hikayesini betimleyen belirli olaylar dizisinden (eylemler, sahneler, dönüm noktaları, twistler) oluşur. Bununla birlikte aynı film sinematik teknikler, mizansen, sinematografi, kurgu ve sesin işlevsel ve sistematik kullanımı barındırmaktadır. Bir sahnede Jeff ve Stella, Thorwald tarafından farkedilir bu nedenle ikili Jeff'in odasında ışığın daha az olduğu arka bölüme yönelirler (figürsel hareket, düzenleme), odanın içinde fısıldayarak konuşurlar (ses) ve ışığı söndürürler (ışıklandırma), kamera uzun bir planla geriye doğru döner (sinematografi) ve tüm bunlar filmde önemli bir sahne olan Thorwald'ın pencereden dışarıya bakmasından hemen önce gerçekleşir (kurgu).



Görsel 3.14. Jeff ve Stella, karısını öldürdüğünü düşündükleri Thorwald'ı gözetlemektedir



Görsel 3.15. Thorwald kendisini gözetleyen Jeff ve Stella'yı farkeder



Görsel 3.16. Jeff ve Stella odanın içinde arka tarafa kaçar ve yüzleri gölgeye düşer.



Görsel 3.17. Thorwald pencereden toprağı eşelemekte olan köpeğe bakar çünkü karısını oraya gömmüştür.

Bu örnekte de görüldüğü gibi bir anlatı filminde syuzhet ve stil birlikte yer alır. Bu iki sistemin aynı anda yer almasının nedeni ise syuzhet ve stil'in sinemasal fenomenin iki farklı yönünü ele almasıdır. Syuzhet filmi "dramaturjik" bir süreç olarak; stil ise "teknik" bir yapı olarak tasvir etmektedir (Bordwell, 1985, s. 50).

Stil ve syuzhet arasındaki ayrımı kavrayabilmek çok zor olmasa da fabula ve syuzhet bazı şematik varsayımlara dayandığı için, bu iki sistemi algı süreçleri açısından birbirinden ayırmak oldukça zordur. Fakat bu ayrım sinemadaki anlatı kuramı açısından oldukça önemlidir. İki sistem arasındaki ayrımı belirginleştirirken syuzhet'in kanonik hikâye (klasik, doğrusal anlatı) formatından çok farklı bir şey olduğunu vurgulamak gerekmektedir. İzleyiciler karakterlerin hedeflerine uygun bir neden sonuç ilişkisinde hareket ettiğini varsayarak fabulayı oluştururlar fakat bu syuzhet'in şekillendirilmesi açısından hiçbir şey ima etmez. İzleyicinin bir sonla, bir anlatımla ya da bir yorumla karşılaşacağını varsayması syuzhet'nin yapılandırılması ile ilişkilidir (Bordwell, 1985, s. 50). Meir Sternberg'in (1993, s. 34) ifade ettiği gibi, her anlatı aracı, "kurgusal dünyada baştan sona nesnel bir şekilde ilerlerken (fabula içinde) ve okuma süreci boyunca zihnimize deforme olup tekrar şekillenirken (syuzhet içinde), olgunun iki yönlü gelişimini içeren büyük ölçüde sözel dışı bir mantık" kullanır. Syuzhet kişi,

zaman, üst-dil gibi dış fenomen ayrımlarından kaçınır ve bütün anlatı temsillerinin temeli olan daha esnek prensiplere dayanır. Sonuç olarak, fabula/syuzhet ayrımı *hikâye/anlatım* ayrımıyla aynı değildir. Bordwell (1985, s. 51) fabula ve syuzhet ayrımını belirginleştirmek için bu iki yapı arasındaki etkilişimi incelememenin faydalı olacağını belirterek, üç tür prensibin fabula ve syuzhet arasında bağlantı kurduğunu vurgulamaktadır.

Fabula ve syuzhet arasındaki bağlantı prensiplerinin ilki *Anlatısal Mantık*'tır. Anlatısal Mantık prensibine göre izleyici bir fabula oluştururken filmdeki eylemler (olaylar) üzerinden bazı olgular arasında bağlantı kurar. Bu bağlantılar öncelikli olarak nedenseldir. Bir olayın başka bir olayın (bir karakter özelliğinin veya birtakım genel kaidelerin) neticesi olduğu varsayılır. Syuzhet izleyiciyi sistematik bir şekilde doğrusal/nedensel çıkarımlar yapmaya teşvik ederek bu süreci kolaylaştırır. Ancak syuzhet olayları nedensel bağlantıların oluşturulmasını zorlaştıracak veya engelleyecek şekilde de düzenleyebilir. Bu durum özellikle dedektiflik filmlerinde ve karmaşık hikâye anlatıcılığında sıklıkla görülmektedir. Bu nedenle neyin bir olay, bir neden, bir etki, bir benzerlik veya bir farklılık olarak geçerli olduğu incelenen filmin bağlamı içinde belirlenebilir. Fabula ve syuzhet arasındaki bağlantı prensiplerinin ikincisi ise *Zaman*'dır. Anlatı zamanının birçok yönü vardır. Syuzhet fabula olaylarını herhangi bir sırada oluşturmamıza yönelik ipucu verebilir (*düzen*). Syuzhet, fabula olaylarının neredeyse herhangi bir zaman aralığında gerçekleştiğini düşündürebilir (*süre*). Ayrıca syuzhet, fabula olaylarının herhangi bir sıklıkta gerçekleştiğine işaret edebilir (*sıklık*). Bu yönlerin hepsi izleyicinin fabula zamanını oluşturmasına ya yardımcı olur ya da engel olur. Bu nedenle zamansal tasarım, tarihsel eğilim ve filmlerin bağlamına göre değişebilir. Fabula ve syuzhet arasındaki üçüncü bağlantı prensibi ise *mekân*'dır. Fabula olayları, ne kadar belirsiz veya soyut olsa da mekânsal bir referans çerçevesinde gerçekleşecek şekilde yansıtılmalıdır. Bu yansıtma sonucunda, syuzhet izleyiciyi hikâyenin araçları tarafından tahmin edilen konumlar, yollar ve ilgili çevreler hakkında yönlendirerek, fabula mekânını zorlaştırır.



Görsel 3.18. Rear Window filmindeki bütün olayların geçtiği avlu

Rear Window filminin Jeff'in avlusuyla sınırlı olması fabula mekânını oluşturmayı sağlamak için syuzhet yöntemlerinin kullanımının bir örneğidir. Ancak film, izleyicinin mekân oluşturma sürecini geciktirerek, bulanıklaştırarak veya altını oyarak, filme dair kavrayışı engelleyebilir veya sınırlayabilir. Bu nedenle syuzhet'nin fabula'yı nasıl gösterdiği belirli izleyici tepkileri oluşmasına neden olur. Bir anlatının somut olarak çözümlenebilmesi için asgari koşul da filmlerin farklı anlatı prensipleri bilgisinin ve syuzhet ile fabula arasındaki etkileşimin ortaya konmasıdır (Bordwell, 1985, s. 51).

Bordwell fabula ile syuzhet arasındaki ilişkiyi açıklamak için de yine *Rear Window* filminin oldukça yetkin bir örnek olduğunu belirtmektedir. Bu filmde sinematik yapının bazı fabula bilgilerini saklamaya yönelik kurulduğu görülmektedir. Yönetmen izleyicinin eylemleri düzenlemesini ve çıkarımlarını nedensellik, zaman ve mekân bağlamında yönlendirmektedir. Filmin ilk kısımlarındaki temel izleyici politikası, görsel ipuçlarının ve nedensel bilginin manipülasyonuna dayanmaktadır. Spesifik bir sahneye bakılacak olursa: Jeff uyurken Thorwald ile giden bir kadın görülür ve izleyici bu kadının Thorwald'ın karısı olup olmadığını düşünme yönünde manipüle edilmiş olur. Syuzhet Bayan Thorwald'ın hala yaşıyor olma şüphesine, (Bayan Thorwald olmayan) bu kadının apartmana girdiğini seyirciye göstermeyerek yol açmış olur. Kurgu syuzhet vasıtasıyla izleyicinin bilgisini manipüle etmiştir.



Görsel 3.19. Jeff uyumaktadır



Görsel 3.20. Bay Thorwald'ın yanında bir kadın vardır ama izleyiciye yüzü gösterilmez

Rear Window'un syuzhet'si seyircinin bilgisini mekân kısıtlamasıyla da engeller; fabula'yı oluşturmak için izleyici, yalnızca avludaki kısıtlı görüş alanlarını kullanabilmektedir. *Rear Window* filmindeki sınırlamalar, gizlemeler ve açıklamalar istisnai değildir. Her syuzhet, fabula'nın eksiksiz oluşumunu ertelemek için geciktirme kullanır. En azından hikâyenin sonu veya sona varılmasını sağlayan yol, bir takım bilgi eksiklikleri prensibine dayanmaktadır. Dolayısıyla, syuzhet fabula'yı mantıklı saf bir halde oluşturmaya izin vermez, film içerisinde bir dizi beklentiler uyandırarak, merak,

şüphe ve sürprizler aracılığıyla izleyicinin fabulayı belirli bir şekilde oluşturması sağlar (Bordwell, 1985, s. 51-52).

Sinema anlatısında bazı durumlarda ise syuzhet fabula'nın oluşturmasını engelleyen çok sayıda malzeme içermektedir. Bu tür malzemeler izleyiciyi syuzhet'in fabula'yı yorumladığını düşünmeye teşvik edebilir. Oktyabr (Eisenstein, 1924) filminde hem Kerensky hem de General Kornilov "Tanrı ve Vatan için" sloganına ilgi duyar. Birdenbire birçok kültürden tanrı heykellerinin çekimleri perdeye yansır. Bu çekimler seyircinin hikâyenin hadiseleri arasında mekânsal, zamansal veya mantıksal bağlantılar kurmasına yardımcı olmaz; fabula terimleriyle, bunlar arasözdür (ana konudan ayırırlar). Yine de görüntülerin verilme düzeni (kurgu) syuzhet manipülasyonu oluşturmaktadır.



Görsel 3.21. Oktyabr filmindeki tanrı figürlerinden biri.



Görsel 3.22. Oktyabr filmdeki tanrı figürlerinden biri.

Bu bölüm tanrı fikri üzerine küçük bir söylev olarak, dinin kültürel değişkenliğini vurgulamaktadır ve kutsal olana başvurma'nın çoğu zaman politik fırsatçılığı maskeleyişini öne sürer. Araya eklenen sinematik malzeme bir düşünceyi dayatır, böylece izleyici bu ara sözü retorik bir argüman türü olarak *metin ötesi* yorumlamaya zorlanmış olur. Bir roman yazarının yorumu da tıpkı Eisenstein'in ara değerlendirmeleri gibi, syuzhet'in bütünleyici bir parçasını oluşturur (Bordwell, 1985, s. 52).

Bordwell (1985, s. 52) syuzhet kavramı üzerine yaptığı tanımlamalara dayanarak, syuzhet'nin kurmaca filmin dramaturjisi olduğunu belirtir. Syuzhet izleyiciyi hikâye bilgilerini çıkarsamaya ve toplamaya teşvik eden düzenlenmiş ipuçları dizisidir. Şekil 3.1'deki şemanın belirttiği gibi, filmin biçimi syuzhet ile çeşitli şekillerde etkileşim içinde olabilir. Film tekniği ise bilgi sağlama, varsayım işareti verme gibi syuzhet görevlerini uygulamak için kullanılır. Genel olarak filmlerde syuzhet sistemi biçimsel sistemi kontrol etmektedir ve formalist bir ifadeyle söylenecek

olursa, syuzhet “baskın” olandır. Bir film analizinde syuzhet’nin hikâye bilgisini sunuşundaki yapı, biçimsel yapılarla eşleştirilir. Örneğin birçok filmin sonuyla başı aynı kamera hareketiyle vurgulanır. Yine de bu film tekniklerinin sistematik kullanımının, yani filmin biçiminin, syuzhet için tamamen bir araç olduğu anlamına gelmez. Belirlenmiş bir syuzhet için alternatif teknikler varsa, hangi tekniğin seçileceği filmin alımlama sürecini belirgin bir biçimde değiştirmektedir. Örneğin, syuzhet iki hikâyenin olaylarının eşzamanlı gerçekleşecek şekilde belirtilmesini gerektirebilir. Eşzamanlılık bir olaydan diğerine geçerek, iki olayı baştanbaca sahneleyerek, bölünmüş ekran teknikleri kullanarak veya (“canlı” bir olayı yayınlayan bir televizyon seti gibi) sahneye belirli nesnelere dâhil edilmesiyle ifade edilebilir. Yapılan biçimsel tercih kaçınılmaz olarak izleyicinin algısal faaliyetine farklı etkilerde bulunmaktadır. Dolayısıyla, biçim, “yalnızca” syuzhet’yi desteklese bile, kendi içinde önemli bir unsurdur.

Filmin biçimi, syuzhet’nin hikâye bilgileri tarafından doğrulanmayan şekiller olabilir. Bir filmde sistematik olarak yapılan yakın, yanıltıcı ve konudan bağımsız çekimler biçimsel yaklaşımı syuzhet’in hikâye sunma görevinin önüne geçirebilir. Bu duruma ek olarak, sistematik olarak film boyunca tekrar edilen biçimsel yaklaşım syuzhet/fabula ilişkisinden bağımsız olarak izleyicinin dikkatini talep etmek için ön plana çıkartılabilir. Bu nedenle film çözümlemesi yapılırken biçimsel sistem ile syuzhet sistemi arasındaki olası uyumsuzluğu göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bu bilgiler ışığında bir tanımlama yapılacak olursa *kurmaca filmde anlatı*, filmin syuzhet’si ve biçiminin (stilinin) etkileşimde bulunarak, seyirciyi fabulayı oluşturması için yönlendiren (seyirciye fikir veren) bir süreç olarak tarif edilebilir. Dolayısıyla, film anlatısı yalnızca syuzhet, fabula bilgisini düzenlediğinde gerçekleşmez, anlatı aynı zamanda biçimsel yöntemler içerir. Eğer bir film yalnızca bir syuzhet/fabula ilişkisi olarak ele alınırsa, bu yaklaşım filmsel yapının izleyicinin faaliyetini etkilediğine dair unsurları yok saymak anlamına gelecektir. Daha önce de değinildiği gibi izleyici, bir filmi izleme sürecini biçimsel şemalar aracılığıyla gerçekleştirir ve bu alımlama süreci anlatıyı bütünüyle etkiler. Ayrıca anlatı çözümlemesine biçimi dahil etmek syuzhet’in tasarımından biçimsel sapmaların görülmesini sağlayabilir (Bordwell, 1985, s. 53). Anlatı, syuzhet’nin hikâye bilgisi aktarımı ile Todorov’un (1985, s. 68) deyimiyle, “biçimsel parçaların hareketi, yükselişi ve düşüşü” arasındaki dinamik etkileşimdir. Bu dinamik etkileşimi daha iyi anlayabilmek için syuzhet yapılanmasındaki farklı yaklaşımları (taktikleri) görmek faydalı olacaktır.

3.5.1.3. Syuzhet Yapısı Taktikleri

Anlatı analizi açısından syuzhet fabula bilgisini sunma taktikleri açısından oldukça önemlidir ve büyük oranda farklı anlatı yapılarında bu taktikler farklılaşmaktadır. Pratikte hiçbir film analizinde ideal bir şekilde fabula'ya eksiksiz bir tasvirle ulaşılamayacağı devamlı hatırlanarak, syuzhet'in temel görevini (hikâye mantığı, zamanı ve mekanının sunuluşu) nasıl yönettiğinin anlaşılması gerekmektedir. Genel olarak syuzhet, fabula ile ilgili izleyici algısını 1) izleyicinin erişebildiği fabula bilgisinin niceliğini; 2) sunulan bilgiye dayandırabilecek uygunluğun derecesini ve 3) syuzhet sunuluşu ve fabula verisi arasındaki biçimsel uygunlukları kontrol ederek şekillendirir. İdeal bir syuzhet'in, tutarlı ve sabit bir fabula oluşumuna elvermek için "uygun" miktarda bilgi sağladığı varsayılacak olursa, bu varsayılan referans noktası ışığında, hikâye hakkında çok az bilgi sağlayan bir syuzhet ile çok fazla bilgi sağlayan bir syuzhet arasında bir ayrım ortaya konulabilmektedir. Başka bir deyişle, "seyreltilmiş" bir syuzhet'ye ve "aşırı yüklü" bir syuzhet olmak üzere temel bir ayrım yapılabilir. Filmler bu iki uç arasında yapılandırılmış syuzhet dramaturjisi etrafında yapılandırılmaktadır (Bordwell, 1985, s. 54). Bordwell bu syuzhet yapılanmasını şu şekilde tarif eder:

Herhangi bir noktada sıradan bir anlatı bize varsayılan idealden daha fazla veya daha az bilgi verebilir. Bir polisiye hikayesi ipucu bolluğu ve motif yetersizliğiyle bizi şaşırtabilir. O halde, normal syuzhet'miz tür veya üslup eğilimine göre fabula oluşumu için yeterli bilgi talebini karşılayabilir. *Arka Pencere'de* Hitchcock bazı verileri saklar ve bazen o anda özümsemesi için "çok fazla" verir, ama nihayetinde nicelik tür gereklilikleri için "tam uygundur". Gizem filminin anlık *aşırı yüklü* veya *seyreltilmiş* yaklaşımı tür açısından syuzhet yapısı için esasında normaldir. Ama dedektifin soruşturmasının anlatımında veya çözümün inşasında stratejilerden birisini tamamiyle izlemesi durumunda, polisiye hikayemiz türünün dışına çıkar. Örneğin, Antonioni'nin *Cinayeti Gördüm'ü* (1966) başarısız bir polisiye hikayesidir: ana karakterin veya izleyicinin, olayı çözmesi için (ya da olaya neyin dâhil edildiğini belirlemek için bile) çok az bilgi sunmaktadır. Buradan iki sonuç çıkıyor. Belirli noktalarda, "sıradan" filmler ya fazla yüklü ya da seyreltilmiş taktiklere izin verebilir ve sıradışı filmler tutarlı bir şekilde ve başından sonuna kadar ikisinden birine veya ikisine de izin verebilir (1985, s. 54).

Fabula'nın tutarlı ve sabit yapısıyla ilgili olan bilgiyi sağlayan ideal bir karşıt olarak, böyle bir yapıya uygun olmayan bilgilere izin veren herhangi bir syuzhet'yi konumlandırabilir. Godard'ın filmleri, çoğu zaman hikayeye açıkça

ilişkilendirilemeyen alıntılar, çarpık göndermeler ve kesintilerle doludur. İzleyici bunları arasöz (konudan ayrılma) olarak kavramaya eğilimlidir. Bir bilginin uygunluğunu ortaya çıktığı anda değerlendirmek çoğu zaman zordur ve film içerisinde yersiz gibi duran bir şey sonunda genel fabula'ya düzgünce uyum sağlayabilir. Fakat her zaman bilginin uyumluluğunu da niceliğini de değerlendirirken, analistin türle ilgili ve başka metin ötesi sınırlamaları belirtmesi gerekir. Bir dramın uygunluk kıstasları bir güldürü için uygun olmayacaktır. *L'annee dernierre Marienbad* (Resnais, 1961) veya *Not Reconciled* (Straub, 1965) gibi bazı filmler, temel bir fabula yolu belirlemeyi zorlaştırır. Bu tam olarak bu filmlerin formel işlemlerini betimleyen bir vurgudur (Bordwell, 1985, s. 54).

Film analizi açısından en önemli değişken fabula ve syuzhet arasındaki biçimsel uygunluk serisidir. Yani, gelişen syuzhet, seyircinin oluşturduğu “fabula'nın mantıksal, zamansal ve mekânsal doğasına ne ölçüde tekabül etmektedir?”, “Bu farklılıklar, uyuşmazlıklar senkronizasyon eksikliği midir?” gibi sorular analitik bir analiz için oldukça önemlidir. Çünkü her syuzhet hangi fabula olaylarını sunacağını seçer ve bunları belirli yollarla birleştirir. Seçim boşluklar yaratır; birleştirme kompozisyon yaratır. Hiçbir syuzhet, gerçekleştiğini varsaydığımız, bütün fabula olaylarını açıkça göstermez. İlk sahnede bir prensesin doğduğu ve bir sonraki sahnede prensesin onsekiz yaşına gelmiş olduğu örnek ele alınacak olursa, syuzhet'nin boşluk bırakarak, anlatının aradaki yıllarda olağandışı hiçbir şeyin gerçekleşmediğini ima ettiği betimlenmiş olur. Prensесin bir bebeklik, çocukluk ve ergenlik dönemi geçirdiği izleyici tarafından varsayılmış olur (Masalların düzenine aşına olan izleyici için, kısa bir süre sonra bir prensle karşılaşması da kaçınılmazdır). Zamansal boşluklar öznelerin en alışkın olduğu yapılarıdır, ama herhangi bir gizem veya bilmece anlatısı nedensel boşluklar da içerebilir.⁴³ Karakterin bulunduğu yerle ilgili bilginin gizlenmesiyle ya da olay yerinin tanımlanması ihmal edilerek, syuzhet seyirciye mekansal boşluklar da sunabilir. Boşluklar izleyiciyi harekete geçiren en net işaretler (veriler) arasındadır, çünkü bütün şema oluşumu ve varsayım sınaması sürecini harekete geçirmektedirler (Bordwell, 1985, 54-55).

⁴³ Arka Pence filminde “Bayan Thorwald'ın neden kayıp?” olduğu sorusu nedensel bir boşluktur.

Bordwell'in görüşüne yakın bir biçimde Sternberg de (1993, s. 1-11) boşlukların *geçici* veya *daimî* olabildiğini vurgular. Fabula'daki bilgi boşluğu ya doldurulabilir (hemen veya zamanla) ya da hiçbir zaman doldurulamaz. Örneğin masallardaki boşluk anlaktır: prenses beşiğe bırakıldıktan sonra bir genç kız olarak görülür. Bu durumda boşluk çok hızlı bir şekilde doldurulmuş olur. Fakat bir polisiye hikâyede kritik nedensel boşluğun (örneğin, Bayan Thorwald'a ne oldu?) doldurulması çok daha uzun süre alır, ama bu boşluk da doldurulur. Ancak bazı anlatılarda, boşluk sonuna kadar açık kalır. Syuzhet işlemleri, fabula olaylarında boşlukları açma, uzatma ya da kapama işlevi görmeleri üzerinden tanımlanabilir. Tipik bir prenses masalında, prensesin onsekiz yılı nasıl geçirdiği açıkça belirtilmemiştir, bu nedenle boşluk yalnızca genel ve tipik tahminlerle dayandırılabilir. Ama *Rear Window* filminde "Thorwald karısını öldürdü mü?" sorusu kesin bir cevap gerektiren net bir sorudur. Buradan hareketle bir boşluk görece *yayılmış* veya *odaklanmış* olarak da betimlenebilir. Bazen bir syuzhet, yayılmış bir boşluğu yalnızca daha sonra tekrar odak haline getirmek için akla getirir. Bir flaşbek, daha önce farkedilmeyen bir aralığa geri dönebilir ve hangi bilginin bu boşluğu doldurabileceği konusunda algıyı keskinleştirebilir.

Syuzhet aynı zamanda fabula'daki boşlukları *göz önüne serilebilir* veya *gizleyebilir*. Filmde izleyici tarafından kolayca tahmin edilebilecek imajların gösterilmesi (prens masalında bilinen varsayımların tekrar gösterilmesi) göz önüne serme olarak tanımlanmaktadır. Bir polisiye hikayesi de genellikle, izleyicinin belirli verilerin eksikliğini dert etmesini sağlayarak, boşluklara dikkat çekmeye çalışır. *Rear Window* filminde Thorwald'ın metresinin (ev sahibesinin) apartman dairesine girdiğini göstermemesi çarpıcı bir gizlenmiş boşluk örneğidir (Bordwell, 1985, s. 56). Çünkü izleyici bu kadının (Thorwald'ın metresinin) eve girdiğini görmeden çıktığını gördüğü zaman, sinemasal biçim ve sinematografiyle de bağlantılı olarak Thorwald'ın metresini, öldürdüğü eşi zannetme konusunda manipüle edilmiş olmaktadır. Bu izleyici manipülasyonu ise filmin temel sorunsalı olan bakmak ve görmek arasındaki tartışmayı sinematografik bir düzleme taşımış olur.

Bu örneklerden de anlaşılacağı gibi Bordwell'a göre (1985, s. 56-57) fabula olaylarının seçiminin izleyicinin yaratıcı eylemini şekillendirdiği açıktır. Geçici boşluklar izleyiciyi ileriye yönlendirir ve sürprizi güçlendirir. Daimî bir boşluk, seyirciyi, kaçırmış olabileceği verileri aramak için olayları geriye doğru sıralayarak, "tarama" stratejisini uygulamaya davet eder. Yayılmış bir boşluk ise daha ucu açık

çıkarımsal uğraşa alan açarken, odaklanılmış bir boşluk, harici ve homojen hipotezleri teşvik etmeye eğilimlidir. Bu noktada dikkat edilmesi gereken konulardan biri de yapılan boşluk tanımlamalarının filmin bağlamı içerisinde değerlendirilmesi gerektiğidir. Örneğin göz önüne serilmiş bir boşluk sinematik anlatı içerisinde birbirinden oldukça farklı anlamlara gelebilir. Bu boşluk sadece seyircinin dikkatini filme yöneltmesi için onu uyarabilir, dahil edilmeyen fabula bilgisi daha sonra önemli hale gelmesini imleyebilir, ya da önemsiz olduğu ortaya çıkacak olan bir şeyi vurgulayarak, seyirciyi yanlış yönlendirebilir. Fakat, bir boşluk gizlenmişse eğer, özellikle dahil edilmeyen bilgi izleyiciyi bir sürpriz ile karşı karşıya bırakır (Bordwell, 1985, s. 55).

Bu bölümde kısaca sinematik anlatıda syuzhet ve boşluk ilişkisi aracılığıyla açıklanmaya çalışılan yalnızca genel göstergelerdir, ama “boşluk” taktiklerinin ulaşabileceği türlü etkileri gösterirler. Her bir durumda da izleyicinin, yapısal, gerçekçi, metin ötesi ve sanatsal motivasyon prensiplerinden destek arayarak boşluğun varlığını doğrulamaya çabalayacağı hatırlanmalıdır. Boşluklar, belirli fabula bilgilerinin gösterilmesi ve diğerlerinin gizlenmesi seçimiyle yaratılır. Seçilen bilgiler çok çeşitli yollarla birleştirilebilir. Yapılan çalışmada, sinemada karmaşık hikâye anlatıcılığı açısından da fabula, syuzhet ve boşluk ilişkisi merkezi konumdadır denilebilir. Fabula, syuzhet ve boşluk ilişkisiyle bağlantılı olarak sinemada zaman ve mekânın yapılandırılması da çalışma açısından oldukça önemlidir. Sinemada anlatı, fabula bilgilerini zamansal veya mekansal olarak düzenleyebilir. Bu anlamda syuzhet yapısını yöneten iki genel prensip olan geciktirme ve fazlalık oldukça kritik öneme sahiptir. Her ikisi de metinsel biçimin izleyicinin eylemini nasıl hem tetiklediği hem de sınırladığına dair açık örnekler sunar.

3.5.1.3.1. Syuzhet Yapısındaki Geciktirme ve Fazlalık Taktikleri

İzleyicinin alımlama sürecini yönlendirmesi açısından geciktirmenin genel önemi yapılan çalışma içerisinde daha önce belirtilmişti fakat konunun ayrıntılı bir biçimde incelenmesi özellikle ileriki bölümlerde yapılacak olan film analizleri açısından oldukça önemlidir. Syuzhet, ancak bazı bilgilerin açığa çıkmasını erteleyerek beklenti, merak, şüphe ve şaşkınlık uyandırabilir. Örneğin, *Rear Window* filminde fabula bilgisini öyle bir tasarlar ki (a) kritik cinayet delili parça parça ortaya çıkar ve olay hemen çözülmez ve (b) cinayet soruşturması Jeff ve Lisa'nın romantik problemlerini askıya alır ve

(muhtemelen) çözümler. *Oktyabr* filminde ise “Tanrı ve Vatan” sekansı fabula’yı vermeyi aniden keser ve filmi diegetik olarak sekteye uğratarak diegetik dışı bir alan oluşturulur. Bordwell’a göre bu sekansın film içerisinde yerleştirildiği yer rahatsız edicidir hatta sekansın kendi içerisindeki bulmacavari yapı yerleştirildiği yerden de daha fazla rahatsız edicidir. *Oktyabr* filminde syuzhetnin işleyişi, alımlayıcının fabula bilgisini elde etmesinin engellenmesi üzerinden yapılandırılmıştır ve yalnızca hikâye aksiyonunun neticesini geciktirmekle kalmaz (Kornilov ile Kerensky arasındaki kavga nasıl sonuçlanacak?), aynı zamanda seyircinin syuzhet’i oluşturmasını da önemli ölçüde etkiler (1985, s. 55).

Bir prensip olarak geciktirmenin merkeziliği bazı ayrımlar yapmasını gerektirmektedir. Meir Sternberg (1993, s. 161-162) bir filmde geciktirici materyalin birçok açıdan ele alınabileceğini göstermiştir. Steinberg’e göre sinematik anlatıda geciktirme olgusu açısından temel ayrımlar materyalin doğası (aksiyon, tasvir, açıklama, vs.), büyüklüğü, yeri (burası ne kadar rahatsız edici?), geciktirdiği şeyle bağlantısı, nasıl gerekçelendirildiği, nasıl işlediği, metin ötesi normlarla bağlantısı ve filmin temel özellikleriyle bağlantısı’dır. Bordwell da (1985, s. 56) bu geciktirme ayrımları üzerinden hareket ederek *Rear Window* filmindeki katil ve kurbanın kurgusal konumlandırılışını, bağlantı noktalarının sunumu ve seyirciyi yanlış yönlendirmesini, avluda köpeğin öldürülmesi ve komşuların birbiriyle olan ilişkilerinin şüpheli dağıtmasını, aksesuarların, dekorun, nesnelerin ve ışıklandırmanın dramatik durumlarını filmin konseptine uygun geciktirici materyal olarak saptamıştır. Bordwell (1985, s. 56-57) bu geciktirmenin karşısına ise Eisenstein’in *Oktyabr* filmindeki “Tanrı ve Vatan” sekansını konumlandırır. Bu sekans yorum ve fabula olmayan bir aksiyon yansıtır. Sekansın oldukça kısa süreli olmasına rağmen, anlatısal olmayan güdüsü, farklı tür ve üslup konvansiyonlarını birleştirir (Sovyet montaj tekniği). Sekans konumlandırılması açısından rahatsız edicidir ama sekansın işlenişinin örtük olması daha da rahatsız edicidir. Bu nedenle izleyici resimli bilmece benzeri bir yapıyla karşılaşmış olur. Tüm bu yapısal öğeler birleşince ortaya çıkan sonuç, film analizinde syuzhet’nin izleyicinin fabula bilgileri edinimini nasıl engellediğini betimlemek için kullanılabilir.

Geciktirme, syuzhet belirli fabula bilgisi parçalarını açığa çıkarmayı ertelediğinde gerçekleşir. Bu erteleme en keskin şekilde açıklayıcı bölümlerde göze çarptığı için, Sternberg bu olguları araştırmıştır ve onun çabaları genel geciktirme modellerinin nasıl algısal ve bilişsel sonuçları olduğunu göstermektedir (Bordwell,

1985, s. 56). Bu noktada Sternberg'in ayrımlarını daha iyi anlayabilmek için *ekspozisyon* kavramını açıklamak faydalı olacaktır. Ekspozisyon, drama teorisyenlerinin “hücum noktası” diye adlandırdığı, fabula’da syuzhet’deki ilk “ayırdedici durum”u oluşturan dramatik an’a göre ölçülür. Ama anlatının alıcısı bu ilk sahneden önce fabula olaylarıyla ilgili bilgilendirilmelidir. Bu bilginin aktarımı ekspozisyonun görevidir ve ekspozisyon yapılabilecek birçok seçenek vardır. Syuzhet’in belli bir noktasında seyirciye önceki fabula bilgisi verilmiş olabilir. Bu tür aktarımı Sternberg *yoğun* ekspozisyon olarak adlandırmıştır. Anlatının bilgiyi devam eden mevcut aksiyonla birbirine karıştırarak syuzhet boyunca dağıtmasına ise *dağınık (distributed)* ekspozisyon denmektedir. Anlatının bilgiyi syuzhet vasıtasıyla ertelemesi ise geç ekspozisyon olarak isimlendirilir (1993, s. 303). Görüldüğü gibi üç tane genel ekspozisyon olasılığı vardır. Klasik masal ön ve yoğun ekspozisyon kullanır, “Bir varmış bir yokmuş” giriş cümlesi de genellikle ön ve yoğun ekspozisyona işaret etmektedir. Popüler kurgu ve film genellikle bütün ekspozisyonları ilk veya ilk iki sahneye serpiştirir, böylece ön ve oldukça yoğun ekspozisyon kullanılır. Polisiye hikayelerdeki cinayet olay örgüsü genellikle geç ve yoğun ekspozisyonla açığa çıkarılır. Syuzhet’in sonuna doğru, cinayete yol açan olayları anlatan uzun sahneler izleyiciye aktarılır. Bu ekspozisyon türüne verilebilecek en iyi örneklerden biri ise İbsen’in oyunlarıdır. İbsen’in “sürekli ekspozisyon” uygulaması hem gecikmeli hem de dağınık prensiplere bir uyum teşkil eder ve ön fabula olayları tüm oyun boyunca adım adım açığa çıkar (Bordwell, 1985, s. 56).

Strenberg’in göstermiş olduğu gibi, bu seçeneklerin her biri izleyici tarafından farklı çıkarımsal etkileri tetikler. Yoğun ve ön ekspozisyon güçlü bir öncelik etkisi ve güvenli varsayım oluşturma için sağlam bir zemin sağlarken, dağınık ve geç ekspozisyon önceki olaylarla ilgili merakı artırarak güçlü ve mutlak varsayımların ertelenmesine yol açar. Ayrıca, Sternberg’in “beklentisel uyarı retoriği” diye adlandırdığı, uyarı sinyalleriyle dolu olan ekspozisyon vardır (Strenberg, 1993, s. 129). Sınır durumunda, izleyicinin alımlama süreci⁴⁴ ana fabula bilgilerinin gizlenmesiyle tamamen yıkılabilir. Bu durumda izleyici yeni verilerin açığa çıkmasıyla birlikte varsayımlarını ve hipotezlerimizi bir daha gözden geçirmek zorunda bırakılır. Sternberg (1993, s. 98-99) buna “ilk izlenimin çıkışı ve inişi” der. Sternberg tarafından

⁴⁴ Alımlama süreci olarak tarif edilmek istenen, izleyicinin anlatı boyunca oluşturduğu syuzhet, algı süreci, çıkarımlar ve her türlü konumlandırmalardır.

kavramsallaştırılan ilk izlenimin inişi ve çıkışı özellikle karmaşık hikâye anlatıcılığı için oldukça kritik bir noktada durmaktadır hatta genellikle karmaşık anlatı yapısına sahip filmlerin yönetmenleri, bütün filmin yapısını *ilk izlenimin çıkışı ve inişi ekspozisyonu* üzerinden kurgulamaktadırlar.

Genel olarak anlatıdaki geciktirme taktikleri syuzhet üzerinden bu şekillerde yapılandırılırken birçok filmde syuzhet tekrar da edebilir. Sinemada bir *arabaşlık* bir aksiyonu tasvir edebilir ve sonra o aksiyonu tekrar izleyiciye gösterilir ya da görsel veya işitsel olarak, önceden tamamlanmış olayları ima eden sahneler tekrar edebilir. Böyle tekrarlar hikâye bilgisiyle ilgili varsayımlar, çıkarımlar ve hipotezleri güçlendirebilir. Bu tür fonksiyonel, önemli tekrarlamara “fazlalık” denmektedir Bordwell, (1985, s. 56-57) herhangi bir anlatıdaki fazlalık olasılıklarını şu şekilde özetlemiştir:

1. Fabula düzeyinde, her olay, karakter, nitelik (quality), hikâye fonksiyonu, ortam veya karakter yorumu bir diğerine göre gereksiz olabilir. Örneğin, A B’ye bir zampara olduğunu beyan edebilir; bu beyan, B’nin açık davranışından (kadın kahramanı baştan çıkarmak için oradadır), isminden, çevresinden, diğer karakterlerin yargılarından veya bunların hepsinden ötürü gereksiz olabilir.
2. Syuzhet düzeyinde, anlatı alıcısıyla bağlantısını pekiştirerek fazlalığa erişebilir; bir olay veya karakterle ilgili kendi yorumunu tekrar ederek veya sabit bir bakış açısına bağlı kalarak bu pekiştirme gerçekleşebilir. *Oktyabr* filminde Kerensky’nin tarihi şahıslara yaptığı klasik kahraman prototiplerini eleştiren karşılaştırması, tüm bu yollarla fazlalığa erişir. Doğrudan dramatrujinin vurgulanması, heykeller, mimari ve kışlık sarayının antikaları arasındaki daimî karşılaştırma ve başından sonuna süren satirik, her şeyi bilmeme kuralı açısından anlatsal fazlalıktır.
3. Syuzhet ve fabula arasındaki bağlantılar düzeyinde, fazlalık, bir olayı bir kereden fazla yansıtılmasıyla (Todorov’un dediği gibi, “Her olay en az iki kez anlatılır) veya herhangi bir fabula olayı, karakter, nitelik, hikâye fonksiyonu, ortam veya karakter yorumunun anlatsal yoruma göre gereksiz kılınmasıyla elde edilebilir. *Rear Window’un* başında, Jeff’in dairesinin mobilyası izleyiciye onun maceraperest olduğunu anlatır, ikinci sahnede, Jeff editörüne (ve izleyiciye) aynı şeyi söyler (1985, s. 57).

Çoğu anlatı metninde, fazlalık tüm bu düzeylerde o kadar kusursuz işler ki izleyici fazlalıkları neredeyse fark etmez. Fakat yönetmen bilinçli olarak izleyicinin alışageldiği fazlalık miktarından daha çok fazlalık göstermeye başlarsa sinematik fazlalık bir yabancılaşma duygusuyla birlikte kendisini görünür kılar. Bu şema izleyiciye ve film

kuramcılarına bir filmin önemli bilgileri nasıl pekiştirebildiğini açıklamının yöntemini sağlar ve böylece, syuzhet'nin kavraması için yol gösterir (Bordwell, 1985, s. 57).

Özetle, herhangi bir ortamdaki herhangi bir anlatı metninde, syuzhet izleyicinin aldığı bilginin miktarı ve uygunluk derecesini kontrol etmektedir. Syuzhet fabula oluşturulmasında çeşitli boşluklar yaratır; ayrıca, geciktirme ve fazlalık prensiplerine uygun olarak bilgileri birleştirir. Tüm bu prosedürler izleyicinin anlatısal faaliyetine işaret ve yön vermek için işlev görür. Bu bölümün son başlığı olarak fabula, syuzhet ve stil arasındaki etkileşimin izleyici üzerindeki etkisini daha ayrıntılı bir biçimde görmek için bilgi, özbilinçlilik ve iletişimsellik kavramlarının açıklanması çalışma açısından oldukça faydalı olacaktır.

3.5.1.4. Bilgi, Özbilinçlilik ve İletişimsellik

Syuzhet'ye neyin dahil edileceğini ve neyin üstü kapalı bırakılacağını seçmek, syuzhet'nin nasıl geciktirileceğine ve fazlalığın nerede gerekli olduğuna karar vermek gibi belirli syuzhet taktikleri, geniş çaplı anlatısal stratejilere bağlıdır. Bu nedenle stratejileri tanımlamak oldukça önemlidir (Bordwell, 1985, s. 57). Meir Sternberg (1993, s. 161-162) bu stratejileri tanımlayabilmek için yardımcı olabilecek üç kategori ileri sürmüştür. Bir filmin anlatısının sunduğu fabula ile ilgili az ya da çok oranda *bilgili* olduğu söylenebilir. Her film seyircinin fabulayı oluşturması için kendi yapısına uygun bilgi modelleri kullanır. Bir gizem filminde, geçmiş olaylarla ilgili ortaya dökülen dolaylı bilgilerin, bir karakterin mevcut ruh haliyle ilgili bilgilerden daha çok merkezîyeti olabilir. Bir müzikal veya melodramda ise anlık ruh halleriyle ilgili bilgilerin önceliği olabilir. Bu normlar izleyicinin tür metotlarına olan aşinalığı ve sözü geçen filmin niteliksel ve niceliksel unsurları (bilginin vurgulanan bir bağlama yerleştirilmesi, film boyunca bilginin tekrarı) üzerinden saptanabilir. Ama bilgiselliğin başka açıları da vardır. İlk olarak, anlatının elinde ne *kapsamda* bilgi vardır? sorusu sorulabilir. Anlatının bilgi kısıtı *Rear Window* filmindeki gibi oldukça kısıtlı olabilir. Bu filmde izleyicinin bilgisi büyük oranda ana karakter olan Jeff'in bilgisiyle eşitlenmiştir (önemli birkaç istina hariç). Diğer yandan, *The Birth of a Nation* filminde anlatı tüm hikâyeye aksiyonu hakkında herhangi bir karakterin sahip olduğundan daha fazla bilgi sunmaktadır (Bordwell, 1985, s. 57-58).

Romandan farklı olarak, kurgusal film anlatısı nadiren yalnızca tek bir karakterin bilgisiyle sınırlı tutulur. Yaygın olarak, syuzhet parçaları bir karakterin

bilgisi etrafında organize edilir ve diğer parçalar bir diğer karakterin sahip olduğu bilgiyle izleyiciye aktarılır. Bu tarz sınırlama ve bölmeler kaçınılmaz olarak fabula'da boşluklar yaratır. Anlatı sınırlarının keskin bir şekilde belirlenmediği sinema anlatıları için (izleyicinin film anlatısından daha fazla şey bilebileceği düşünülen filmler) metin ötesi yorumlamalar yapılır. Yapılan bu metin ötesi yorumlamalar da genellikle karakterlerin veya durumların *gerçekçi* bir dizgeyle devam edeceği varsayımına dayanmaktadır. Fakat her iki tür anlatı da temelde düzensel gerekliliklerle harekete geçirilirler (Bordwell, 1985, s. 58).

Sinema anlatısında bilginin sınırlılıklarıyla birlikte *yoğunluğu* da anlatı çözümlemesi açısından oldukça önemlidir. Anlatının elindeki bilginin ne kadar yoğun olduğu *derinlik, sübjektiflik ve objektiflik* dereceleri meselesidir. Bir anlatı bir karakterin ya bilinçli ya da bilinçsiz şekilde, bütün iç dünyasını sunabilir, karakterin görsel veya işitsel deneyimiyle kendisini sınırlı tutabilir, psikolojik durumların davranışsal belirtileri dışında herhangi bir şeyden kaçınabilir hatta bu psikolojik durumları küçültebilir. Örneğin, *The Birth of a Nation* filminin anlatısı görece sınırlanmamış bir anlatıdır. Filmde izleyici bir çeşit tanrısal göze sahiptir ve karakterlerin rüyaları dahil her türlü bilgiye erişebilir. Özellikle savaş sahnelerindeki kamera kullanımı izleyiciyi görsel bilginin iktidar alanında konumlamaktadır. Bu tanrısal göz her ne kadar bilgiyi sınırlamıyormuş gibi görünse de izleyiciyi yönetmen tarafından belirlenmiş tek bir bakış açısına ve yoruma yönlendirir. Diğer taraftan *Rear Window* filmi izleyiciye birçok görsel bakış açısı çekimleri sunarak izleyiciden kendi yorumunu geliştirmesini talep etmektedir. Kendi yorumunu geliştiren izleyici oluşturduğu syuzhet aracılığıyla kendi anlatısını oluşturur (Sternberg, 1993, s. 129).

Bazı istisnalar dışında sinema da sınırlandırılmamış anlatıların izleyici açısından kapalı uçlu, yönetmen yorumunu dayatan ve sınırlandırılmış bir bakış açısı içeren filmler olduğu söylenebilir. Sınırlandırılmış anlatıya sahip filmler ise izleyiciler açısından açık uçlu, her bir izleyicinin kendi yorumunu geliştirebildiği ve çoklu bakış açısı içermektedirler. Fakat bilginin sınırlanması bir filmin derinlikli olmasını garanti etmeyeceği gibi, sınırlanmamış bilgi üzerinden düzenlenen bir filmin de yüzeysel bir film olduğunu iddia etmek yanlış olur. Filmlerin derinliğini anlayabilmek için her bir film için ayrı ayrı analiz yapılması gerekmektedir ancak bu analizden sonra filmin bilgiyi verme yöntemi ve bilgi yoğunluğu arasında ilişki kurulabilir. Ayrıca genel olarak anlatı filmleri sürekli olarak anlatı bilgisinin çeşitliliği ve derinliğini değiştirir. Bu tarz

geçişler hipotez oluşumu için güçlü ipuçları sağlamaktadır. Sinemada bilgi aktarımıyla ilgili bu tür değişkenler göz önüne alındığında film analizlerinde filmin bilgi akışını betimlemenin oldukça önemli olduğu görülmektedir. Bir film analiz edilirken, bilgi derinliğinin düzensel, gerçekçi veya metin ötesi açıdan gerekçelendirilebileceği ise sürekli hatırlanmalıdır (Bordwell, 1985, s. 59-60).

Sinema anlatısı aynı zamanda “retorik olarak” da alımlayıcıyla ilişki kurar. Filmler izleyiciye ne ölçüde hitap ettiğine dair bir farkındalığı gösterir. Bordwell (1985, s. 58) bunu özbilinçlilik derecesi olarak adlandırmıştır. Bütün filmsel anlatılar özbilinçlidir, ama bazı filmler diğerlerinden daha fazla özbilinç seviyesi içermektedir ve *özbilinçlilik* film pratiğinin farklı tür ve üslupları içinde, derece ve işlev açısından çeşitlilik göstermektedir. Hollywood filmlerinin birçoğunda karakterler, izleyicinin konuyu en rahat anlayabileceği şekilde gruplandırarak orta dereceli bir özbilinçlilik seviyesi gösterirler. Bir müzikalde, karakterler doğrudan izleyiciye doğru şarkı söyleyebilir, bu yönelim türe bağlı gelişmiş daha güçlü bir anlatsal özbilinçlilik seviyesidir (Sternberg, 1993, s. 98-99). Antonioni ise izleyiciye yüz çeviren karakterin ifadelerini ve tepkilerini gizleyerek yarattığı görüntüler ve sahneler aracılığıyla, seyircilerin filmin bağlamı içerisinde anlam oluşturduğu düşük seviyeli bir özbilinçliliği olan filmler yönetmektedir. J. L. Godard’ın filmlerinde özbilinçlilik seviyesi oldukça yüksektir ama bu müzikallerdeki gibi türün getirdiği bir özbilinçlilik değildir, anlatı açısından Brechtien yabancılaştırma etkisine dayanan felsefi bir altyapısı vardır. Godard’ın bazı filmlerinde özbilinçlilik seviyesi o kadar yüksektir ki *2 ou 3 choses que je sais d'elle* (1967) filminde olduğu gibi bazı olayları dış ses ile aktaran anlatıcılar izleyiciye bir sonraki sahnenin ne olması gerektiğiyle ilgili, yönetmenin tam olarak karar veremediğini dahi aktarabilmektedirler. Bu örnekler oldukça çoğaltılabilir ve çok farklı türde özbilinçlilik seviyeleri bulunabilir fakat temel olarak bahsedilen bu üç tür özbilinçlilik seviyesinin yanında, bu üç tür özbilinçliliği belirli oranlarda kullanan filmler vardır denilebilir.⁴⁵ Fakat anlatı açısından kritik bir kategori olarak özbilinçlilik, filmin izleyicinin varlığının farkında olmasının syuzhet’yi ne ölçüde ve hangi etkilerle şekillendirdiğinin düşünmesine yardımcı olur ve her bir film için ayrıntılı bir biçimde ele alınması gerekmektedir (Bordwell, 1985, s. 59-60).

⁴⁵ Melez özbilinçli filmlere en iyi örneklerden birisi de M. Haneke’nin *Funny Games* (1997) filmidir.

Bilgisellik ve özbilinçlilikle birlikte anlatı açısından oldukça önemli olan diğer bir kavram ise Sternberg'in (1993, s. 100) *iletişimsellik* diye adlandırdığı kavramdır. Bir anlatının mevcut belirli bir bilgi kapsamı olmasına rağmen, anlatının bütün bilgileri iletmesi ya da iletmemesi iletişimsellik düzeyini belirler. Günlük tutan anlatıcılar çok kısıtlı ve sübjektif bilgiye sahip olmalarına rağmen çoğunlukla yüksek seviyeli bir iletişimselliğe sahip anlatılar ortaya koymaktadırlar. Fakat özellikle sinemada birçok farklı nedenle ve yöntemle anlatılar bilinçli olarak iletişimselliği düşük seviyeye çekilebilmektedir. Hitchcock'un *Shadow of a Doubt* (1943) filmindeki bir sahne sinematik iletişimselliğin dönüşmesine oldukça iyi bir örnektir.

Shadow of a Doubt filminin hemen başında iki dedektif Charlie Amca'yı takip eder ama filmin anlatısı izleyiciye bu iki kişinin dedektif olduğunu doğrudan aktarmaz. İzleyici bu iki kişinin mafyatik insanlar olabileceği konusunda bir manipülasyona uğratılmıştır. Filmde Charlie Amca'nın gazete okuma sahnesinden sonra ise izleyici Charlie Amca'dan şüphe duymaya başlar ancak bu şüphe de kademeli olarak anlatıya dahil edilmiştir. Ana karakter olan Charlie Amca'nın akşam gazetesini okuduğu bu sahneden önce filmin izleyiciye aktardığı bilgi Charlie Amca'nın bilgisiyle sınırlandırılmıştır ve onun görsel bakış açısıyla çerçeveli, göz hizasından, potansiyel olarak sübjektif bir anlatı inşa edilmiştir. Gazete okuma sahnesinde ise Charlie Amca alt açıdan çekilir, yayılmış gazete yüzünü kapatmaktadır, sessizlik ve bir puro dumanı vardır. Sahne yavaşça gazetenin indirilmesiyle devam eder ve karakter düşünceli bir şekilde kaşlarını çatar, başını kaldırır, kamera odanın karşı tarafına doğru onun bakış açısına geçiş yapar ve kimsenin onu fark etmediğini anlayan Charlie Amca yeğeni Ann'i yanına çağırarak ona gazeteden bir oyuncak evi yapmaya başlar ve gazeteden bir parça koparıp onu katlar ve cebine koyar. Filmdeki bu kısa geçiş bir anlatının bilgi derinliğini nasıl değiştirdiğini (objektiften sübjektife) ve bir özbilinçlilik derecesine nasıl ulaşabildiğini (Charlie Amca'nın tepkisini anlatan aralık) göstermektedir. İzleyici Charlie'nin gazete okuduğunu görür ama neyi okuduğu bilgisine erişemez. Bu durum yalnızca anlatının merak uyandıran bir boşluk sergilemesinden ibaret değildir. Anlatı tam olarak daha önce tamamiyle erişim izni verdiği türden bilgiyi saklar.⁴⁶ Sadece bu sahnedeki gazete çekiminin gizliliği, Charlie Amca'nın gazeteyi indirdikten sonra,

⁴⁶ Filmin birçok sahnesinde yazılı bilgiler karakterler tarafından izleyiciye aktarılır veya Charlie'nin kütüphane sahnesinde olduğu gibi gazete doğrudan izleyiciye gösterilerek seyircinin gazete haberinin bilgisine erişimi sağlanmış olur.

anlatının hemen onun görsel bakış açısına geçmesiyle daha da vurgulanmaktadır. Bu şekilde, gazete haberini ve filmin ana konusunu öğrenebilmesi için anlatı izleyiciyi bir süre bekletir ve tahminler oluşturmasını sağlamaya çalışır. Bu sekansta Charlie Amca'nın neden böyle davrandığı izleyiciden bir süre saklanır (Bordwell 1985, s. 59).



Görsel 3.23. *Charlie Amca'nın öznel bakışından İki dedektif*



Görsel 3.24. *Charlie Amca'nın gazete okuma sahnesi*



Görsel 3.25. *Charlie Amca etrafı kontrol eder*



Görsel 3.26. *Kamera odanın karşı tarafına doğru Charlie Amca'nın bakış açısına geçiş yapar.*



Görsel 3.27. *Charlie Amca yeğeni Ann'i yanına çağırarak makaleyi mantıklı bir biçimde ortadan kaldırmak için ona gazeteden bir oyuncak ev yapmaya başlar*

İ
etişi

mselliğin derecesi, anlatıya dahil olan bilgi derecesinin hangi oranda paylaşıldığıyla değerlendirilebilir. *The Birth of a Nation* filmindeki sınırlamasız anlatımın iletişimsellik seviyesi yüksektir. Bu filmde gizlenen tek bilgi “süspans (şimdi ne olacak)” türündendir. *Rear Window* filminin keskince sınırlı anlatımı, Jeff'in bildiklerinin hepsini izleyiciye anlatması nedeniyle genel olarak iletişimseldir. Eğer *The Birth of a Nation* filmi birdenbire *Little Colonel'in*, *Ku Klux Klan'ın* kurduğunu gizleyecek olsaydı ya da *Rear Window* filminde yönetmen Jeff'in bazı kritik aksiyonlarını gizleseydi, anlatı daha düşük bir iletişimsel dereceye yönelmiş olurdu. Bu noktada hem *The Birth of a Nation* gibi oldukça sınırlamasız bir anlatımın hem de *Rear Window* gibi sınırlı bir anlatımın, aynı anda yüksek iletişimsellik seviyesinde olabileceği, film analizlerinde iletişimsellik bağlamının detaylı bir biçimde incelenmesi gerektiğinin

önemini göstermektedir (Bordwell, 1985, s. 59). Özbilinçlilikte olduğu gibi, her film en azından ufak bir dereceye kadar iletişimsel değildir; filmin genel bilgisel normuyla, bu bilgiyi çeşitli anlardaki gizleme derecesi arasında dalgalı bir bağlantı olabilir. *Shadow of a Doubt* filmine bu anlamda geri dönecek olursa, filmin Charlie Amca'nın bilgisiyyle sınırlı olarak başladığı fakat ilerleyen bölümlerde iletişimsellik derecesinin tersine döndürüldüğü görülmektedir. Film boyunca, temel bilgi aracı olarak *Küçük Charlie* yavaş yavaş *Charlie Amca*'nın yerine geçer; yeğeni, dayısını kuşatan ve gizemi çözen karaktere dönüşür. İzleyicinin Charlie Amca'nın bilgi eriminden uzaklaştığı sahne olan gazete okuma sahnesi kritik bir iletişimsel dönüşümü barındırmaktadır. Bu sahneden sonra film sistemli bir şekilde sınırlı bilgiden, sınırlamasız durumlara ve açık iletişimsellikten anlık ama açık gizliliğe doğru salınımlar gerçekleştirmeye başlar. Bu örnekte de görüldüğü gibi filmlerde bazı sahnelerde izleyicinin bilgisi karakterlerden daha fazladır, bazı sahnelerde de izleyici karakterlerden daha az bilgiye sahiptir ve anlatı bunu özellikle vurgulamaktadır. Bu manipülasyonların nihai etkisi iki türdür yönetmen izleyiciyi simültane hipotezler arasında bırakarak izleyicide anlatının güvenilirliğiyle ilgili kuşku uyandırabilir veya açık bir iletişimsellik kurarak filmin bilgisi ile izleyicinin bilgisini eşit konumda tutabilir. Bu noktadan hareket edildiğinde açık iletişimsellik ve gizlilik belirtilerinin bir özbilinçlilik derecesi de taşıyabileceği görülmektedir (Bordwell, 1985, s. 59-60).

Görüldüğü gibi *bilgi aktarımı*, *bilgisellik*, *özbilinçlilik* ve *iletişimsellik* kategorileri, filmlerin hem stil ve syuzhet yapısını hem de zaman, mekân ve anlatı mantığını çözümleyebilmek için analiz edilmesi gereken zorunlu kategorilerdir. Bu yapıların incelenmesi ile izleyicinin belirli bir yönde geliştirdiği fabulayı oluştururken nasıl manipüle edebildiği de analiz edilmiş olur. Karmaşık hikâye anlatıcılığını çözümleyebilmek için de fabula, syuzhet ve stil gibi filmsel anlatıda çatı olarak görülebilecek kavramların yanında bilgisellik, özbilinçlilik ve iletişimsellik gibi filmin görünmeyen temellerini incelemek, yapılacak olan anlatı çözümlemesinin en önemli noktalarını oluşturmaktadır. Çalışmanın bu kısmına kadar edinilen bilgiler ışığında karmaşık hikâye anlatıcılığını kuramsal açıdan incelemek faydalı olacaktır.

3.6. Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı

Karmaşık öykü anlatıcılığı bu çalışmada hem biçimsel hem de düşünsel temelleriyle ele alınacaktır çünkü karmaşık öykü anlatıcılığını sadece biçimsel açıdan veya sadece düşünsel boyutlarıyla ele almanın, bu çağdaş anlatı yapısını kavrayabilmek için yeterli görüyü sağlamayacağı düşünülmektedir. Buckland'ın belirttiği gibi karmaşık öykü anlatıcılığının düşünsel boyutu ile sinematografik boyutu birbirine dolanmış durumdadır (2015, s, 14, 20). Bu nedenle karmaşık öykü anlatıcılığı ilk olarak film kuramcılarının karmaşık öykü anlatıcılığı üzerine geliştirdikleri literatürden faydalanarak biçimsel düzlemde tartışılacak daha sonra ise karmaşık öykü anlatıcılığının düşünsel boyutu ele alınacaktır.

3.6.1. Karmaşık Öykü Anlatıcılığında Biçem

Çalışmanın giriş kısmında da belirtildiği gibi sinemada karmaşık öykü anlatıcılığının hem Amerika hem de Avrupa akademik yazınında popüler hale gelmesinin en önemli nedenlerinden birisi, filmlerdeki biçem ile içeriğin birbirine dolanmış olmasıdır. Karmaşık anlatı içerisine giren bütün filmlerin bire bir aynı biçimsel özellikler gösterdiği söylenemez ama karmaşık öykü anlatıcılığında da tıpkı klasik, absürt, çağdaş, postmodernist biçemlerde olduğu gibi belirgin hatlardan oluşan bir biçemin bulunduğu söylenebilir. Michael Haneke, Andrey Tarkowski, Ingmar Bergman gibi Avrupa sanat sinemasına daha yakın duran yönetmenlerinde karmaşık veya bulmaca anlatı olarak kabul edilen filmleri bulunmaktadır. Özellikle Michael Haneke'nin filmografisinde parçalı, fragmanlara dayalı ve bulmacavari yapı oldukça fazla yer almaktadır. Ama genel olarak bakıldığında zaman bulmaca anlatı yapısındaki filmler bağımsız Amerikan Sineması ve Yeni- Hollywood tarafından üretilmektedir (http-5).⁴⁷ Bu nedenle de karmaşık anlatı yapısı içerisinde görülen birçok filmin biçemi hem bağımsız Amerikan sinemasının hem de Klasik Hollywood Sinemasının biçimini barındırmaktadır. Bağımsız Amerikan sineması da çağdaş, absürt ve postmodernist

⁴⁷ Dünyadaki en önemli sinema sitesi olarak görülen "Internet Movie Database, IMDb"deki Puzzle Movies, Mind fuck Movies, Best Mind Fuck Movies gibi farklı aramalar yapıldığında filmlerin oldukça büyük oranda ortaklaştığı görülebilir. Pinterest gibi diğer çeşitli sitelerde incelenecek olursa bulmaca veya karmaşık anlatı kategorisine giren filmlerin büyük oranda ortaklaştığı rahatlıkla söylenebilir. Bu ortaklaşan filmlerin oldukça büyük bir kısmı (yaklaşık yüzde doksantı) ise bağımsız Amerikan sinemasına veya Yeni-Hollywood'a aittir.

Bkz. <https://tr.pinterest.com/pin/588564245021954461/>, <https://www.imdb.com/list/ls024427209/>, <https://www.imdb.com/list/ls021690525/>, <https://www.imdb.com/list/ls000754288/>, <https://www.imdb.com/list/ls066069214/>

biçemleri belirli oranda içeren filmler üretebilen geniş bir yelpazeye sahip olduğu için, karmaşık öykü anlatıcılığı, klasik, çağdaş, absürt ve postmodernist biçemlerin hepsinden birçok yapı almıştır denilebilir. Hatta karmaşık öykü anlatıcılığındaki biçemin diğer anlatı yapılarındaki biçemlerin bir karışımı olduğu dahi öne sürülebilir. Ancak nasıl ki iki hidrojen elementi ve bir oksijen elementi birleşince hidrojen ve oksijen elementlerinden tamamen farklı bir şeye (suya) dönüşüyorsa, karmaşık anlatı da farklı anlatı yapılarına ait biçemlerden belirli oranlarda kullanarak bambaşka bir anlatı yapısına dönüşmektedir. Bu nedenle karmaşık öykü anlatıcılığını oluşturan biçemsel öğeleri incelemek çalışma açısından oldukça önemlidir.

Biçemsel öğeler incelenirken karmaşık hikâye anlatıcılığının düşünsel altyapısında ayrıntılı bir biçimde incelenen temalarla, karmaşık hikâye anlatıcılığındaki biçem arasında bağlantı noktaları kurulacaktır ama zorunlu olmadıkça tematik özellikler tekrar açıklanmayacaktır. Ayrıca metinlerarasılık kavramı sinemada biçem incelemelerinde sürekli akılda tutulması gereken bir tartışma olarak yer almaktadır. Çünkü günümüzde klasik, çağdaş ve postmodernist anlatıların estetik biçemlerini ve türlerini net çizgilerle birbirinden ayırabilmek oldukça zor görünmektedir (Özkan, 2018, s. 104). Çalışmanın önceki bölümlerinde hem anlatı teorilerine ilişkin temel kavramlar hem de sinema anlatısında bu kavramların nasıl işlevsellik kazandığına dair ayrıntılı açıklamalar yapıldığı için, bu bölümde önceki bölümlerde yapılan tanımlamalar ışığında, sadece karmaşık öykü anlatıcılığına ait açıklamalar yapılacaktır.

3.6.1.1. Bilişsel Formalist Teorinin Eleştirisi

Karmaşık hikâye anlatıcılığı özellikle 1990'lı yılların ortalarından itibaren tüm dünyada yaygınlaşmaya başlayan bir öykü anlatma tekniğidir. Klasik öykü anlatıcılığının kurallarını kabul etmeyen ve bir anlatı stratejisi olarak karmaşıklığı öne çıkartan filmlerin ortaya çıkış tarihiyle sosyal ve kültürel yapıların küresel bazda değişmesi arasında oldukça sıkı bir bağ olduğu öne sürülebilir. Bilgi akışındaki değişiklik, teknolojilerin birbirine bağlanması, mikrobilgisayarların ortaya çıkışı, internet kullanımında olağanüstü artış, ürünlerin ve bilginin dağıtım süreçlerinin katlanarak değişmesi gibi bütün kültürleri etkileyen değişiklikler, hikâye anlatma sanatında radikal bir değişikliğe neden olmuştur. Sanal veya artırılmış gerçeklik teknolojisinin gelişmesinin kültüre geri dönütü insanların algılarında (alımlamasını) değişiklik yaratma olarak gerçekleşti ve bu algısal değişiklikler hikâyelerin nasıl

tasarladığını oldukça etkilemiştir (Haynes ve Gessler, 2004, s. 497). Özellikle 1990'lı yılların son çeyreğinde gerçekleşen teknolojik gelişmeler olan veri depolama kapasitesindeki artış ve buna ek olarak herşeyin otomatik olarak sınıflandırılması, kopyala, yapıştır kültürü, insanlar ve bilgi dâhil herşeyin sürekli taranıyor (x-ray cihazları ve tarayıcılar) olması yeni bir anlatı türünün yolunu açmıştır (Buckland, 2014, s. 1). Bu çalışmada karmaşık anlatı olarak geçen bu yeni öykü anlatıcılığı çok kısa süre içerisinde o kadar popüler hale gelmiştir ki, anlatı yapısı açısından oldukça muhafazakâr olan ana akım Hollywood sineması bile bu yeni anlatı tekniğine çok uzak kalmayı göze alamamıştır. Buckland'a göre karmaşık öykü anlatıcılığının Hollywood tarafından da üretiliyor olması Hollywood'u daha *zeki* hale getirmiştir. Buckland, Hollywood'un daha zeki bir hale gelmesiyle ilgili şunları söylemektedir:

2000'li yıllara yaklaşırken Hollywood film yapımcıları bulmaca filmlerin yenilikçi anlatsal yapısı üzerine odaklanmışlardır. Bu yenilikçi yapı hem uluslararası sanat sinemasıyla hem de Amerikan Bağımsız sinemasıyla ilişkilidir (bağlantılı). Bu sayede ana akım Hollywood sineması izleyicileri açısından daha zeki (zekâ gerektiren) bir hale geliyor. Eskiden sadece sanat filmlerinde belirsizlik vardı fakat günümüzde çoklu gerçeklik, belirsizlik gibi kavramlar Hollywood sineması içinde geçerli. *Source Code* (Jones, 2011), *The Adjustment Bureau* (Nolfi, 2011) bunlara iyi birer bütçeli örnektir. Bu filmlerin anlatı çizgileri oldukça karmaşıktır (2014, s.1-2).

Sinema anlatısı pratiğinde meydana gelen bu çağdaş yaklaşım kaçınılmaz olarak sinema teorisinde ve analizlerindeki mevcut yaklaşımları tartışmaya açmıştır. Bu nedenle bilişsel formalist film teorisine ve bu yöntemle yapılan analizlere, milenyuma yaklaştıkça artan oranda eleştirel bir tutum sergilenmeye başlanmıştır. Bordwell'in (1985) öncülüğü yaptığı sinema teorisine formalist yaklaşım, Elsaesser ve Hagener (2011), Cameron (2008), Plantinga (2002), Noë (2004), Tan (2013), Gallese ve Guerra (2012), Hurley (2002), Yacavone (2015), Grodal (1999), Sinnerbrink (2011) gibi birçok akademisyen tarafından fazla sınırlandırıcı bulunmaktadır. Currie' göre (1995, s. 78-82) Bordwell ve Branihan gibi öncü bilişsel film teorisi kuramcıları, klasik anlatı teknikleri, anlatı kavrayışı ve izleyici psikolojisinin basit kurallarına odaklanmışlardır. Bu nedenle bilişsel formalist yaklaşıma karşı geliştirilen eleştirilerin çıkış noktası, bu teorinin filmlerdeki duygulanımı açıklamaklayamadığı yönünde ağırlık kazanmıştır (Plantinga, 2002, s. 19). Örneğin Carroll (2006, s. 21) etki (affect) kavramının sinema anlatısı açısından çok önemli olduğunu ve sinemada izleyicinin dikkatinin her an açık

kalmasının nedeninin etki temeline dayandığını söylemektedir. Elseasser ve Hagender de formalist söylem teorisinin filmdeki söylemin bir temsili olarak yazılı metne dayandırıldığını belirttik, bu metinsel temelin sinemadaki tüm duygusal algıları ve fiziksel duyuları, beyin tarafından işlenen bir sürece indirgediğinin altını çizmektedirler. Formalist fabula oluşumu, mantıksal enferyasyon sürecinin tanımlanmasıdır ve insan bedensel, tepkisel ve duygusal yönelimlerinden soyutlanmış bir biçimde sadece *akıl* olarak ele alınmaktadır. (2011 s. 84). Bir şeyin hoş veya acı verici, sıcak veya soğuk, ıslak veya kuru olması hiçbir şeyi değıştirmez (Elsaesser ve Hagener, 2011, s.166).

Bordwell'in geliştirdiğı formalist teoriye yapılan eleştiriler modernizme yapılan eleştirilerle oldukça paralellik göstermektedir. Daniel Yacavone de modernist yaklaşım doğrultusunda tepkisel, şiirsel, duyulara dayanan sinemanın estetik boyutunun bilişsel formalistciler tarafından reddedildiğini belirtmektedir. Çünkü formalist yaklaşım sabitlenmiş, gündelik, evrensel ve doğal olduğu varsayılan belirgin süreçler üzerinden hem klasik anlatıyı hem de sanat sinemasındaki anlatıyı tarif etmeye çalışmaktadır (2015, s. 169). Robert Sinnerbrink de (2011, s. 52) bilişsel formalist teorisyenlerin sinemadaki belirgin bir estetik boyutu görmezden gelmelerinin nedenini "sayısal veri işleminin akılcı sözlüğüne uymaması" olarak tanımlamaktadır. Bordwell'in duygu ve etki gibi kavramları özellikle anlatı kavrayışının dışında bırakması, modernist-deterministik bilimsel eğilimi bütün alanlara yayılması olarak görülebilir. Bilim olarak görülen kavramın aslında pozitif bilimler olması ve bu nedenle de sosyal bilimlerin olabildiğince pozitif bilimlere yaklaştırılmaya çalışılıyor olması, sinemadaki anlatı teorisine de oldukça güçlü biçimde nüfuz etmiştir. Fakat Kuzu'nun belirttiğı gibi (2017, s. 57) özellikle 1980 sonrası girilen süreçte artık pozitif bilimlerde bile kesinlik, neden-sonuç ilişkisi, mutlak doğru gibi ifadelerde bulunmak imkânsız hale gelmiştir. Kuantum fiziğı, görelelik kuramı, paralell evrenler, çoklu gerçeklik, belirsizlik teorisi, karadelikler, atom altı incelemeler (bu konuların çoğı karmaşık anlatının temaları arasında yer almaktadır) konusunda yapılan araştırmalar her türlü modernist eğilimi köklerinden sarsmıştır.

Bordwell, önerdiği fabulanın fazlasıyla analitik yapıda olduğu ve psikolojik süreçleri göz ardı ettiği yönündeki eleştiriler karşısında, bilişsel formalist yaklaşımın sınırlandırıcı yapısını bloğunda yazdığı bir yazıda büyük oranda kabul etmektedir:

Filmi izlerken insanlar kafalarında bir fabula inşa ettiğinin farkında olamaz. Kısmende olsa farkında olacağımız şey bulmaca çözüyor olduğumuzdur. Ancak bu bulmaca çözme etkinliğini Kabul ettiğimiz zaman bir fabula inşa ettiğimizin farkına varabiliriz. Fakat bu karmaşık bilişsel sürece ulaşmak kolay değildir. Bir filmi ya da videoyu izlerken onu durdurup bütün olay zincirini gözden geçirmeye çalışın. Daha da kötüsü filmin en sonunda tüm fabulayı zihninizde kurmaya çalışın. Hiçbir şansınız yoktur. Bir filmi izlerken zihinsel olarak inşa ettiğimiz şey analistlerin çizecekleri fabuladan, filmin gerçek fabulasına daha yakın, daha özgün, daha bireysel bir bütündür. Çünkü filmde izlediğimiz güçlü anlar nedeniyle daha bozulmuş, hatalara daha öznel yaklaşan, duygusal yapıların daha belirleyici olduğu bir fabulaya sahiptir ([http-6](http://6)).⁴⁸

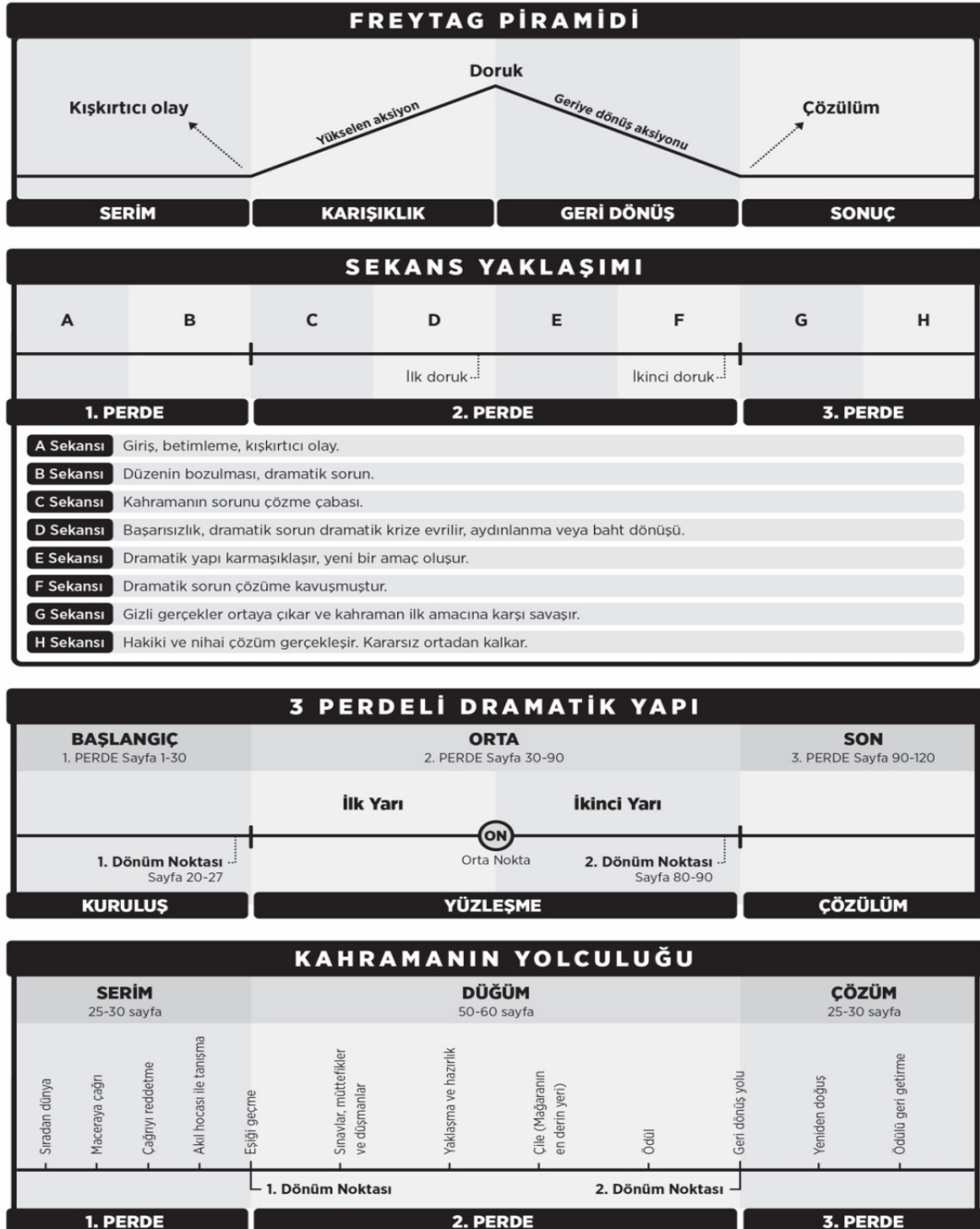
Bordwell'a karşı yapılan bu eleştirilerin temel odağını, formalist yaklaşımdaki fabulanın aynı zamanda zihinsel bir temsil olduğu yönünde yapılan vurgu oluşturmaktadır. Bordwell'in eleştirilere verdiği yanıtta da bu eleştirileri haklı bulduğu ve formalist fabula yaklaşımını kendisinin de (bir ölçüde) rasyonel, nedensel, doğrusal, veri işlemine dayalı kapalı bir yapıda bulunduğunu kabul etmektedir (Hven, 2017, s. 119). Fakat Bordwell açıklamasının devamında film analizcilerinin yapabilecekleri tutarlı yöntemin formalist yaklaşımda bulunduğu da ısrar etmektedir. Bu nedenle Thompson'la birlikte izleyici tepkilerini de film analizine dâhil eden neo-formalist yaklaşımı geliştirmişlerdir.

Sinnerbrink (2011, s. 52) Bordwell ve Thompson'un geliştirdikleri izleyici ve yorumu da analiz içerisine alan neo-formalist yaklaşımın da sınırlı olduğunu söylemektedir. Ona göre bilişsel formalist yaklaşımın, izlenimciliğe dayanan yorumlardan kaçınırlar ve böylelikle film analizini sadece biçimsel, tarihsel ve genel sınıflandırmaların bağdaştırılmasına indirgemiş olurlar. Bu nedenle Yacanove ve Frampton gibi Sinnerbrink'te, izleyicinin sinemadaki estetik deneyiminin ihmal edildiği bu entelektüel anlatı kavrayışının, sinematik deneyimi tanımlamakta günümüzde oldukça zorlandığını söylemektedir. Sinnerbrink'e göre özellikle çağdaş karmaşık anlatılar Bordwellien bilişsel formalist yaklaşımın kasıtlı bir şekilde görmek istemediği bir anlatı türüdür.

Hem Bordwell (2002, s. 89-92) hem de Branigan'a göre (2002, s. 108) Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının aslında lineer bir yapısı olduğunu ve hem felsefi anlamda hem de sinema anlatısı açısından kritik bir yenilik barındırmadığını söylemektedir. Karmaşık

⁴⁸ (<http://www.davidbordwell.net/essays/commonsense.php>).

Anlatı olarak ele alınan anlatılar, Freytag Piramidi, J. Campbell'in Yolculuk Modeli, Syd Field'in üç perdeli yapısı, Daniel ve Gulino'nun sekans yaklaşımlarına uymaktadır. Bu modeller Tablo 3.2. de şu şekilde gösterilmiştir:



Tablo 3.2.. Doğrusal anlatı modelleri. Yukarıdan aşağıya doğru Freytag Piramidi, Daniel ve Gulino'nun sekans yaklaşımı, Syd Field Üç Perdeli Yapı ve J. Campbell'in Yolculuk Modeli.

Sinnerbrink (2011, s. 52) Bordwell'in karmaşık anlatıyı doğrusal anlatının basit bir çatallanan yol anlatısı şekline dönüştürülmüş şekli olarak sınıflandırmasının nedeninin, kendi bilişsel formalist teorisinin bu filmleri açıklayamaması olduğunu söylemektedir. Ona göre bu tür filmler duygu, etki ve tepki çeşitlemeleri sayesinde etkili imajlar ve bilişsel uyumsuzluk oluştururlar. Simons (2014, s. 17) da Bordwell'in *Film Futures* (2012, s. 89-92) kitabında ele aldığı *Sliding Doors* (Peter Howitt, 1998), *Blind Chance* (Krzysztof Kieslowski, 1987) gibi filmlerin özellikle karmaşık anlatının sahip olduğu potansiyeli azaltan filmlerden seçildiğini söylemektedir.

Karmaşık öykü anlatıcılığının yeni bir anlatı yapısı olup olmadığıyla ilgili tartışmalar oldukça geniş olsa da genel olarak tartışmaların bu iki karşı grup arasındaki akademik tartışmaya dayandığı söylenebilir. Bu noktada Hven, Bordwell'a yöneltilen eleştirelle ve tartışmayla ilgili şunları söylemektedir:

Sonuç olarak Bordwell'in duygu ve etki kavramlarını kendi bilişsel anlatı kavrayışına özellikle sokmak istemediği görülmektedir ve bu bilişsel formalist analizin en büyük sorunudur. Fakat Bordwell'in geliştirdiği bilişsel yaklaşımın sinema anlatısındaki önemini tamamen görmezden gelmek çok abartılı olacaktır (2017, s. 119).

Bu düşünceden yola çıkan Hven, iki karşıt kutuptan da faydalanarak yeni bir fabula sistemi geliştirmiştir. Hven'a göre bilişsel formalist teorideki analitik fabula⁴⁹, sinematik anlatıların çözümlenmesi için, analitik ve rasyonel ilişkilerin analiz edilmesinde rol oynayabilecek (her zaman belirli şemalarla yapılabilecek) bir potansiyeli halen barındırmaktadır. Bu nedenle, analitik fabula, açıkça tanımlanmış bir doğrusal yörüngenin oluşturulması amacıyla belirli bir anlatı algısı düzenleme tarzını tanımlamak için yararlı bir kavram olmaya devam etmektedir. Fakat analitik fabula kavramı, filmlerin felsefi veya psikolojik alt yapılarına göre somutlaşan durumları göz önüne alarak analizler oluşturabilen daha gelişmiş bir fabula konseptiyle evrilmelidir. Bu nedenle Hven bilişsel yaklaşımla, bilişsel formalist yaklaşımı bir arada kullanarak oluşturulabilecek somutlaşmış fabula kavramını sinema teorisinde kullanmayı önermiştir. Hven'a göre somutlaşmış fabula kavramı, sinema izleyicisinin somutlaşmış ve yerleşmiş doğasını anlamak için bir anlatı temeli ve sinema felsefesi olarak görülebilir (Hven, 2017, s. 113). Somutlaşmış fabulanın kavramı sinema

⁴⁹ Hven, Brizzolattordwell'in geliştirdiği fabula türüne analitik fabula demektedir (2017, s. 117)

çalışmalarındaki nöral arařtırmalara ve Deleuze ve Guattari'nin felsefi bakıř aılarına dayanmaktadır.

3.6.1.2. Nöro-Sinema Çalıřmalarının Sinema Teorisine Etkileri

Sinemanın duyguları ve etkileri nasıl ortaya ıkardığına dair alternatif yaklařımlar, insanlarda bulunan ayna nöron sistemine dayandırılmıřtır (Rizzolatti ve Sinigaglia, 2008, s. 27). 1990'li yılların ortalarından itibaren maymunlar üzerinde gerekleřtirilen deneylerde ayna nöronlar keřfedilmeye bařlanmıřtır ve bu keřif bazı bilim insanlarına göre nöro-bilimsel bir devrim niteliğindedir. Ayna nöronlar, özellikle insanların taklit ve rol yapabilme yetileriyle ilgili bu zamana kadar aıklanamayan birok psikolojik fenomeni aıklamak iin bařvurulabilecek bir keřif olarak görölmektedir. Hatta Amerikalı arařtırmacı Ramachandran, ayna nöronların keřfinin, dilin ve kültürün var olmasını bile aıklayabilecek bir potansiyele sahip olduğunu belirtmektedir. Ayna nöron teorisine göre insanlar (ya da bazı canlılar) herhangi bir eylemi gözlemlerken de o eylemi yaparken de aynı beyin etkinliğini gerekleřtirmektedirler. Bu nedenle ayna nöronlar *bakmak ve yapmak* arasındaki farkı ortadan kaldırarak, *ben ve diđerleri* gibi bir ayrımı yok edebilmektedir (Elsaesser ve Hagener, 2011s. 150-151). Bu teorinin sinema kuramına ne řekilde yansıdığını ise Elsaesser ve Hagener řu řekilde özetlemektedir:

Ayna nöronlar yalnızca, insanın öğrenme sürecinde kilit bir rol oynayan motor taklit davranıřlarını kontrol etmekle kalmıyor, diđer insanlara duyulan empati ve řefkati de kontrol ediyor. Bu yüzden de bilimsel olarak doğrulabilir bir sempati ve empati teorisinin film kuramı aısından ne denli kapsamlı sonuçlar doğuracağı aşıkardır...Seyircinin bedeni iin bu kuram duyularla enformasyonun beyin tarafından iřlenmesi arasında tam bir bađlantılanma içeriğine sahiptir: beden-beyin iliřkisi, görme ve yapma ile aynı řey haline gelir (2011, s. 151)

Ayna nöronlar ve sinema arasında kurulacak iliřki doğal olarak biliřsel formalist teorinin karřısında yer almaktadır, çünkü bu yaklařım, diđer insanların eylemlerini ve bu eylemlerin içeriğini (řiddetini) her řeyden önce insanların motor algılarına bađlı olduğunu öne sürmektedir. Bunun sonucu olarak vücut ve zihni de ieren biliřsellik algısının, biliřsel formalist teorinin ele aldıđı biçimden ok daha karmařık ve dolaylımsız olduđu anlařılmaktadır. Film izleme sürecindeki duygu ve etki kavramları düşünölenenden ok daha önemli bir noktada durmaktadır (Rizzolatti ve Sinigaglia 2008, s. x-xii). Ayna nöronların gerek hayatta (bir ölü görme vb) ok daha güçlü alıřtığı

gözlemlenirken, özellikle hareketli görüntülere maruz kalan insanlarda da ayna nöron aktivitesini gösteren kanıtlar bulunmaktadır (Murray, 2008, s. 32). Bu kanıtlar sayesinde zihinsel aktivite sadece soyut temsiller üzerinden modellenen bir seyirci araştırması olmaktan çıkarak, film ve seyirci arasında doğrudan kurulan bir bağ üzerinde kavramsallaştırmayı mümkün kılmaktadır (Hven, 2017, s. 122).

Gallese ve Guerra'nın (2012, s. 201) yaptığı araştırmalar, ayna nöronlar ve sinematik deneyim ilişkisi üzerine yapılan gözlemlerin, formalist kuramın varsaydığı temsili ve sayısal-bilişsel izleyici çalışmalarından farklı, yeni düşünme biçimleri geliştirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Gallese ve Guerra tarafından yapılan bu çalışmada, oluşturulan "somutlaştırılmış simülasyon" teorisiyle sinemada fabulanın (öykü) ve karakterlerin ayna nöronları nasıl etkilediği gözlemlenmiştir. Bu sonuçlardan yola çıkan akademisyenler de bilişsel formalist teoride Bordwell'in öne sürdüğü anlatı kavrayışını ve karakter yapılanmasını reddetmişlerdir. Çünkü, Gallese ve Guerra izleyici ve film arasında anında, araçsız (dolayimsız) ve doğrudan bir ilişki kurulduğunu öne sürmüştür. Araştırmacılar bu bulguların Deleuze'un *beyin ekran* kavramı Guattari ile birlikte geliştirdikleri felsefeye şaşırtıcı derecede yakın olduğunu vurgulamaktadırlar.

Deleuze ve Guattari'ye göre (1987, s. 25) batının düşünsel sistemi ağaca benzer bir biçimde yapılandırılmıştır. Bir kök, bu kökten meydana gelen bir gövde ve gövdenin dallarından oluşur. Bu yapı aynı zamanda matematiksel ve parabol şeklinde büyüme gösterir. Bir dal ikiye, iki dal dörde, dört dal on altıya bölünür. Fakat Deleuze ve Guattari'ye göre, düşünce ağaç yapısına benzememektedir. Batı düşüncesinin önerdiği matematiksel düşünce biçimine karşı Deleuze ve Guattari *rhizome* kavramını geliştirmişlerdir. Bu düşünce yapılanmasına göre, düşünce hiyerarşik ve belirgin bir biçimde yapılanmış bir bütün değildir. Düşünce ikili karşıtlık üzerinden değil, farklılık ve birbirinden beslenme üzerinden ilerleyen, daha ziyade paradokslarla örülü, sürekli ve yeniden oluş halinde olan, belirgin sınırları olmayan bir süreçtir. Bu doğrultuda Deleuze varlığı ve bilgiyi oluş ve farklılık kavramlarıyla yoğrulan bir süreç olarak tanımlamaktadır. Varlıkların ve kavramların merkezsiz ve çevresiz olması onları sürekli yeni oluşlar gerçekleştirmeye yönlendirir. Bu sürekli oluşlar her şeyi birbiriyle etki-tepki prensibi içerisinde meydana getirmektedir ve etki ile tepki arasında bir mesafe (aralık) ortaya çıkartmaktadır (Deleuze, 2014, s. 89). Deleuze bu felsefi görüşlerini

sinemaya uyarladığı Hareket-İmge adlı çalışmasında düşüncelerini şu şekilde özetlemektedir:

Eğer dünya algılanımsal merkezin çevresinde kıvrılıyorsa, o halde bu, zaten algılanımdan ayrılamaz olan eylemin bakış açısındadır. Kıvrılmayla, algılanan şeyler bana kullanılabilir yüzlerini sunarlar, aynı anda da eylem haline gelmiş olan gecikmiş tepkim, onları nasıl kullanacağını öğrenir. Mesafe tam olarak çevreden merkeze giden bir doğrudur, şeyleri oldukları yerde algılayarak, onlara katılmak ya da onlardan kaçmak için, aradaki mesafeyi azaltmak ya da artırmak yoluyla, onlar üzerinde yaptığım mümkün eylemle aynı anda onların benim üzerimdeki virtüel eylemini kavrarım (2014, s. 93)

Görüldüğü gibi Deleuze sinema felsefesini, üçlü bir oluşum süreciyle tarif etmektedir. Virtüel, aktüel ve yoğunluk (hareket) olarak isimlendirilen bu süreçler birbirleriyle sürekli dolayım halindedir. Potansiyel bir gerçekleşme durumuna sahip kavramı Deleuze, virtüel olarak isimlendirir ama bu kavram henüz gerçekleşmemiştir. Dolayısıyla aktüel (gerçek, fiili) kavramı, virtüel kavramından tam olarak ayrılamaz. Aktüel, virtüel olanın, form bulmuş somutlaşmış halidir, virtüel ise yoğunlaşmış hareket halinde bir süreci tarif etmektedir. Virtüel durum ile hareket arasındaki ilişki ise çift yönlüdür ve bu virtüel olan ile hareket arasındaki ilişki gelecekte gerçekliği belirlemektedir. Bu gerçeklik doğası gereği alternatif potansiyeller taşımaktadır. Özdemir, Deleuze'un bu görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

Bu perspektif, yersiz yurtsuzlaşma, içkinlik, *rhizomatics*, göçebelik, makine, çoğulluk, *extensive* ve *intensive* gibi kavramlarla, gerçeği aktüel durumlar ve sanal güçlerden oluşan bir bütün halinde kavramaya yarayan, tekil durumlardan tüme doğru yol alan bir bütünlüktedir. Söz konusu kavramların bir bütün halinde anlaşılması, düşünürün “görselliğin düşüncesi” yerine “düşüncenin görselliği” ya da “gerçeğin sineması” yerine “sinemanın gerçeğini” önerişlerinin altında yatan, hareket-imaj ve zaman-imaj kavramları arasındaki ayrımın anlaşılması adına kaçınılmazdır (2015, s. 8).

Felsefi yaklaşımını bu şekilde sinemaya uyarlayan Deleuze, sinemada konunun, bilincin, beden, imge-hareket ve zaman ile birbirine dolandığı bir çekirdeğe mevcut olduğunu söyler. Bu bağlamda Deleuze'e göre sinema, insana sahip olmadığı bir görme gücü sağlar (Öztürk, 2016, s. 2). Bu sayede sinema batı felsefesinin ayırdığı özne ile nesne arasındaki kartezyen bölünmeyi aşabilecek potansiyele sahip modern bir felsefe yapma yöntemi aracına dönüşmektedir. Deleuze'e göre bazı sinema yönetmenleri, hareket, zaman, teknoloji, beden, beyin, gibi kavramlar üzerine kendi yöntemleriyle

felsefe yapmaktadırlar (Elseasser ve Hagener, 2011, s. 286). İmajlar aracılığıyla felsefe yapma yöntemini Deleuze *beyin ekran* olarak isimlendirmektedir.

Deleuze 1986 yılında *Cahiers du cinéma* dergisinde yayınlanmış olan bir röportajında beyin ekran kavramından söz etmektedir. Beyin ekranda söyleşisinde Deleuze izleyicinin beynindeki imajın, onu sarmalayan çevresel koşullardan ayrı düşünülemeyeceğini ileri sürer. Bu röportajda Deleuze beyin ekran kavramını şu şekilde tarif etmektedir:

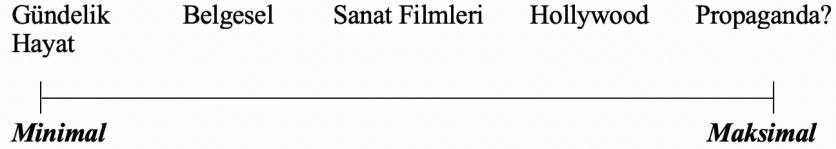
Beyin bir bütündür. Beyin ekrandır. Dilbilim ve psikanalistlerin sinemaya büyük önem verdiğine inanmıyorum. Diğer taraftan beynin biyolojisi yani moleküler biyoloji de sinemaya önem verir. Düşünce molekülerdir. Moleküler hız, bizim gibi yavaş varlıkları oluşturur. Maichaux'un söylediği gibi, insan olağanüstü derecedeki hızların mümkün kıldığı yavaş bir varlıktır. Beynin devreleri ve bağlantıları onları izleyen uyarılar, kan hücreleri ve partiküllerden önce var olamazlar. Sinema, bedenleri içindeki en küçük taneciklerden oluşturur ve filmin yönünü bu taneciklerler belirler. Bağlantılar genellikle paradoksaldır ve filmlerden, görüntülerin basit ilişkileri taşar. Sinema özellikle görüntüyü harekete geçirdiği için ya da görüntünün kendiliğinden hareket etmesini sağladığı için beyin devrelerini izlemeyi /takip etmeyi asla bırakmaz. Sinema yalnızca görüntüyü hareket ettirmekle kalmaz aynı zamanda hareketi akılda da harekete geçirir. Manevi hayat aklın hareketidir. Kişi doğal olarak felsefeden sinemaya doğru gideceği gibi aynı zamanda sinemadan da felsefeye doğru gider. (Deleuze, 2000, s. 366)

Protevi (2010, s. 421), Deleuze'ün geliştirdiği sinema felsefesinin ve beyin ekran kavramının, somutlaşmış bilişseli kullanan güncel araştırmalara uygulanabilecek geniş kapsamlı bir perspektif ortaya koyduğunu söylemektedir. Bilişsel formalist teorinin nedensel-doğrusal bilgi işleme yöntemine karşın, Deleuze'un sinema felsefesiyle birleştirilen somutlaşmış bilişsel yaklaşım, fabulayı tasarlarırken sürekli geri besleme döngülerinden faydalanır ve tek düze olmayan diyalektik ve nedenselliği tekrar tanımlayan bir örüntüler ağı ortaya koymaya çalışır.⁵⁰ Hasson ve ekibinin fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme teknikleri (fMRI)⁵¹ kullanarak yaptığı nöral sinema araştırmalarında, Hitchcock'un filmleri gibi bazı filmlerde, insanların beyin faaliyetlerinin büyük oranda aynı tepkilerin gözlemlendiği görülmüştür. Fakat bazı filmlerde ise benzerlik oranı %5 civarında bulunmaktadır. Hasson ve ekibinin yaptığı bu

⁵⁰ Protevi'nin filmleri nöral izleme süreciyle ilgili ayrıntılı açıklaması için bkz. J, Protevi, 2010, s. 426)

⁵¹ Bu çalışmada insanların beyin aktivitelerini görüntüleyen cihazlar aracılığıyla deneklerin aynı görüntülere ve filmlere nasıl tepkiler verdiği araştırılmıştır. Benzerlikler ve farklılıklar incelenmiştir.

çalışmada, film izlerken beyinde gerçekleşen faaliyetlerin belirgin bilişsel veya varoluşsal insan doğasından kaynaklanmadığı, çevresel etkilerin insanın zihinsel durumunu daha çok belirlediği sonucuna ulaşılmıştır (Hassons ve vd., 2008, s. 17-25). Özellikle filmlerdeki anlatı yapısı ve deneklerin beyindeki ortak faaliyetler arasındaki çizelge anlatı çalışmaları için oldukça önemlidir.



Şekil 3.2.. Hasson ve ekibinin yaptığı nöro-sinema araştırmalarında, insanların beyindeki korelasyon (aynı tepki) yaygınlığının, anlatı türlerine göre yoğunluğu.

Pozitif bilim alanında yapılan bir buluş olan ayna nöronların keşfi hem bilişsel film teorisyenlerinin hem de film felsefesiyle ilgilenen akademisyenlerin ilgi odağı olmuştur. Pisters nörobilimsel keşiflerin çığır açıcı olduğunu fakat bu bilgilerin sinema kuramı ve sinema felsefesiyle yakınlaşılması gerektiğini savunmaktadır. Pisters'a göre eğer sinemadaki nörobilim çalışmaları sosyal bilim ve sinema felsefesi perspektifinden değerlendirilmezse, çok boyutlu bir fenomenin sadece tek bir boyutu incelenmiş olur ve bu yolla ancak, veri olarak işlenemeyecek sayısal sonuçlar elde edilebilir. Bu düşünceden hareketle, Pisters geliştirdiği *nöro-imaaj* kavramının, Deleuze'un beyin ekran kavramından ve sinema felsefesinden yola çıkarak oluştuğunu ifade etmektedir. Fakat çağdaş karmaşık anlatıya sahip filmlerin Deleuze'un sinema felsefesinde tarif edilen *hareket-imaaj* ve *zaman-imaaj* kavramlarından oldukça farklılaştığını da vurgulamaktadır (2012, s. 299).⁵²

Pisters Deleuze'un hareket-imaajla kastettiği anlatı türünün klasik Hollywood anlatısı olduğunu, anlatının *şimdi* de konumlandırıldığını ve kronolojik zaman algısının hareket-imaaj kavramında baskın olduğunu söylemektedir. Zaman-imaaj ile kastedilen ise daha çok sanat filmlerinde görülen bir anlatı yapısıdır ve Pisters bu anlatı yapısında, zaman kavramından söz edilemeyeceğini belirtir. Zaman-imaaja verilecek en iyi

⁵² Pisters'in bu görüşüne paralel olarak, Deleuze'un sinema felsefesi bu çalışmada sınırlı bir biçimde ele alınmıştır. Deleuze'un felsefi yaklaşımı ve bu felsefi yaklaşımın sinema kuramıyla ilişkisi için Bkz. Özdemir (2015). *Harun Farocki Sineması ve Video-Deneme Pratiği*. Anadolu Üniversitesi Yayınlanmamış Doktora Tezi: Eskişehir.

örneklerden birinin Resnais'in, *L'annee derniere a Marienbad* ve *Hiroshima mon amour* (1959) filmleri olduğunu belirten Pisters, bu filmlerde geçmiş, şimdi veya gelecek gibi bir zaman algısından söz edilemeyeceğini, bilinçli olarak tüm kavranılabilir zaman algılarının muğlaklaştırılarak izleyicinin kendi öznel zamanını yaratmasının amaçlandığını savunur. Pisters, Deleuze'un geliştirdiği bu iki yaklaşımın artık C. Nolan sineması gibi karmaşık anlatıya sahip filmleri açıklayamadığını öne sürer ve nöro-imaaj denilen üçüncü bir kategoriye geçildiğini belirtir (Pisters, 2012, s. 299-300). Pisters bir söyleşide nöro-imaajı şu şekilde açıklamaktadır:

Hareket-imaajda anlatı her zaman şimdide konumlanırken, zaman-imaajda beklenmedik zamanlarda beliren ve anlatının öyle ya da böyle hâkimi olan geçmiştir. Nöro-imaajda ise anlatı spekülâtif bir geleceğe demir atmıştır ([http-7](http://www.patriciapisters.com/files/sy_122_norosinema_gost_2.pdf)).⁵³

Hven, nöro-sinema araştırmalarını ve bu araştırmaların film teorisinde ve felsefesinde meydana getirdiği tartışmaları merkeze alarak yeni bir yaklaşım geliştirmiştir. Hven'a göre bu yeni yaklaşım, karmaşık öykü anlatıcılığını biçemsel açıdan daha kapsamlı bir yöntemle ele alabilmek için, bilişsel teorinin anlatıya, bedene ve duyguya yaklaşımını tamamen yok saymadan fabulanın merkeze alınmasıdır. *Somutlaştırılmış fabula*⁵⁴ olarak isimlendirilen bu yaklaşım sayesinde sinemanın estetiğini ve güzelliğini rasyonalist-entellektüel bir araçsallığa indirgemenen, biliş (akıl) ve etki (beden, duygu) ikiliğinden kaçınmak mümkün olabilir (2017, s. 112). Bu nedenle bir sonraki bölümde somutlaşmış fabula kavramı incelenecektir.

Bu bölümü bitirmeden Pisters'in nöro-imaaj kavramını açıklarken kullandığı "spekülâtif bir geleceğe demir atmış sinema" tanımlamasının yapılan çalışma açısından oldukça önemli bir tanım olduğunu belirtmek faydalı olacaktır. Çünkü yapılan çalışmanın en önemli odaklarından birisi olan Oidipus anlatısında da anlatıyı belirleyen çekirdeğin "spekülâtif bir gelecek tahayyülü" olduğu söylenebilir. Bu nedenle yapılan çalışmada, çağdaş sinema akademisinde nöro-imaaj veya somutlaştırılmış fabula olarak adlandırılan kavramların aslında trajik anlatının çekirdeğinden çıktığı savunulmaktadır. Yunan trajedesini büyük oranda spekülâtif geleceğin gerçekleşmeye başladığı eşikte başlar, bu durum karmaşık anlatı yapısı içinde geçerlidir.

⁵³ http://www.patriciapisters.com/files/sy_122_norosinema_gost_2.pdf

⁵⁴ İngilizcesi *Embodied Fabula* olan bu kavramı tam anlamıyla Türkçe'ye çevirmek oldukça zordur çünkü daha önce de belirtildiği gibi *embody* kelimesi nesneleştirmek, somutlaştırmak, kapsamak, içine almak ve gömülü olmak gibi anlamlara gelmektedir. Ayrıca yazar iki kelimeyi bir araya getirerek daha önce olmayan bir anlam ortaya çıkarmıştır. Bu tez çalışmasında somutlaştırılmış fabula kavramıyla anlatılmak istenen fabulanın anlatıyı ve anlamı kuran bölünemez bir yapı olduğudur.

3.6.1.3. Somutlaşmış Fabula ve Syuzhet

Karmaşık hikâye anlatıcılığı açısından oldukça önemli bir film olan David Fincher'in yönettiği *Fight Club* (1999) filminin açılış sahnesinde Pisters göre "seyirciler kelimenin tam anlamıyla filmin kahramanı beyninin içinden geçmektedirler. *Fight Club* filminin bu açılış sahnesi, karmaşık anlatılar içindeki karakterlerin, beyin boşlukları içinde hareket etme eğiliminin simgesi olarak okunabilir. Pisters bu tür filmleri nöro- imaj (nöro-görüntüler) olarak isimlendirmektedir (2012, s. 14). Pisters'in nöro- imaj olarak isimlendirdiği filmler büyük ölçüde karmaşık anlatılara tekabül eden ve sinemada yeni bir anlatı yapısına sahip olan filmlerdir çünkü izleyici hareket- imaj (klasik anlatı ve zaman zaman postmodernist anlatı) ve zaman- imaj'dan (modernist ve zaman zaman postmodernist anlatı) farklı bir anlatıyla karşı karşıyadır. Bu yeni anlatıyı Pisters şu şekilde tarif eder:

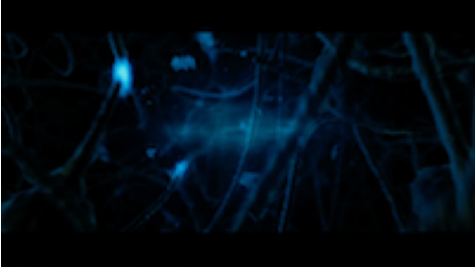
Karmaşık anlatıya sahip filmlerde biz (izleyiciler) artık hareket- imaj ve zaman- imaj da olduğu gibi olayları karakterlerin gözünden görmüyoruz, daha ziyade biz artık karakterlerin zihinsel alanlarındayız (2012, s. 14).

Jamie Sky Bianco'ya göre (2004, s. 388) karmaşık anlatıyı açıklamak için bir başka örnek ise Darren Aronofsky'nin *Requiem for a Dream* (2000)'inde bulunabilir. Aronofsky bu filmde ana kahramanların uyuşturucu kullanımının etkilerini sadece "temsil" etmez aynı zamanda sinematik düzenleme aracılığıyla seyirciye uyuşturucu kullanımıyla ilgili bir deneyim yaşatmayı amaçlar.⁵⁵ Filmde gözbebeklerinin açılması, kokainin hazırlanması, beyin kimyasındaki değişiklikleri gösteren mikroskobik görüntüler, ani enerji patlamaları (dans, temizlik, çok konuşma gibi) gibi uyuşturucunun etkilerini gösteren belirli eylemleri yoğunlaştırmak için hızlı yakın çekimler kullanılır. Hip-hop kurgusu⁵⁶ olarak da isimlendirilen bu tarz montajın ortaya çıkardığı sinematik deneyimi Bianco şu şekilde betimlemektedir:

⁵⁵ Bu cümlelin İngilizcesi "cinematically 'enacted' so as to make spectators embody the drug experience." dir. Bu çeviri de İngilizceden Türkçeye yapılan çevirilerde sıklıkla yaşanan bir sorun olan İngilizcedeki anlamın tam olarak karşılanamaması gibi bir durum söz konusu olduğu için açıklama gereği duyulmuştur. Bu sorunlardan ilki "sinematik düzenleme" olarak çevirilen kısmın sadece kurgu anlamına gelmediğinin altının çizilmesidir. Sinematik düzenleme fabula, syuzhet, stil, ses, sinematografibi bütün sinematik öğeleri ve içeriği aynı anda kapsayan bir kullanım barındırır. Açıklanması faydalı olabilecek ikinci anlam daralması ise İngilizce "embody" kelimesiyle anlatılmak istenendir. Embody cisimleştirmek, somutlaştırmak, bir araya getirmek gibi anlamlara gelmektedir ama özellikle karmaşık anlatı için sinematik evren (diegesis) ile seyircinin bulunduğu sinematik olmayan (non-diegesis) evrenin sınırlarının belirsizleşmesi anlamını da içermektedir.

⁵⁶ Hızlı kesmelerin alt bir kategorisi olan hip-hop kurgu tekniğinin kullanan örnek filmler arasında Ateşli Geceler (Anderson, 1997), Snatch (Ritche, 2000) gösterilebilir. Bu kurgu tekniğiyle ilgili Aronofsky (2001) bir röportajında şunları söylemektedir: Ben 1980'lerde Brooklyn'de büyüdüm ve bu yıllar hip-

Filmde kullanılan kurgu tekniği sayesinde, tıpkı ana karakterler gibi biz de (izleyici) yoğun güç ve kontrol duygusuyla uyuşturucu almış gibi hissederiz. *Requem for a Dream*'ın rahatsız ediciliği, sinematik düzenlemesinin organik olmayan ritimlere, geçiciliğin imajlarına, kırılmalara ve duygulanımlara dayanıyor olmasıdır. Bu sinematik düzenleme nedeniyle izleyici klasik gözlemci konumundan vazgeçmek zorunda bırakılmaktadır. Başka bir deyişle seyirci merkezleştirilmektedir (2004, s.388).



Görsel 3.28. *Dövüş Kulübü* filminin açılış planı, kamera ve izleyici, ana karakter olan anlatıcının beyin nöronları arasında dolaşmaktadır



Görsel 3.29. *Harry'nin uyuşturucu kullandıktan hemen sonra göz bebeğinin büyümesinin ekstrem yakın çekimi.*

Bianco'ya göre (2004, s. 392) film seyirciyi dengelenemeyen bir güç hissiyle yüzleştirmektedir çünkü izleyici klasik anlatıdaki sabit, düşünsel sınırları belirlenmiş, duygu ve etki açısından yalıtılmış, edilgen gözlemci konumundan aktif deneyim yaşayan özneye dönüştürmektedir.

Elseasser ve Hagender (2011, s. 272), karmaşık hikâye anlatıcılığının kimlik, bellek, döngüsel zamanlar, travma, yersiz-yurtsuzluk, gerçeklik, simülasyon gibi modern yaşamın merkezinde olan olgular üzerine duyulan güncel ilginin bir sonucu olduğunu söylemektedir. Karmaşık anlatıdaki mobius şeridi kavramı üzerine vurgu yapan Elseasser ve Hagender, karmaşık hikâye anlatıcılığının barındırdığı dinamiklerin, klasik anlatının doğrusal mantığını tartışmaya açtığını belirtmektedir. Bu nedenle izleyiciler bu tarz filmlerdeki konumlandırılışını tam olarak emin olamazlar. Karmaşık anlatı yapısı seyirciyle filmin ana karakterini eşit konuma getirmektedir. Ana karakterler kendilerini ararken izleyiciler de sinemadaki konumlarını, dolaylı olarak da kendilerini aramaya başlamaktadır. Akıl oyunlu filmler geleneksel saf tutma ve özdeşleşme kuramlarıyla artık örtüşmeyen şekillerde seyirciyi imlemektedir. David Lynch'in *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001) veya *Inland Empire* (2006)

hop'un altın çağlarıydı. Bir çocuk olarak çok kötü bir grafiti sanatçısıydım ve gerçekten çok kötü breakdans yapıyordum fakat yine de hip-hop kültüründen fikirler almak ve bunu sinema anlatısında kullanmak istedim. Filmde kullandığım çok hızlı kesmeler buradan gelmektedir. Bence takıntı ve bağımlılık kavramlarının sinematik bir biçimde anlatmada gerçekten başarılı oldum.

filmlerinde olduğu gibi seyirciyi indirgenemez bir belirsizlik ve muğlaklık durumunun içinde bırakarak seyircinin kendisine olan bakışını tekrar gözden geçirmesini talep etmektedir. Elsaesser ve Hagender karmaşık anlatı yapısındaki bu sinemasal yaklaşımın, izleyicilerin “tarafsız tanıklar mı, aktif katılımcılar mı, yoksa oyuna getirilmiş piyonlar mı” olduğu bölgeleri belirsizleştirdiğini ve bu belirsizliğin filmlerdeki anlatının bir parçası haline getirildiğini söylemektedir. Bu nedenle karmaşık anlatı yapısındaki filmler izleyiciyle dolayimsız bir ilişkiye girerler ve etkileri zannedildiğinden daha fazladır.

Steffen Hven (2017, s. 112) ise karmaşık hikâye anlatıcılığını, Elsaesser, Hagender, Buckland, Pistors ve Bianco gibi düşünürlerin ortaya koyduğu yaklaşımların da Bordwell’in geliştirdiği bilişsel formalist yaklaşım teorisinin de yeterince kapsamlı bir şekilde ele alamadığını savunmaktadır. Bu nedenle Hven fabula kavramını ve Bordwell’in formalist teoride dışarıda bıraktığı duygu ve etki gibi kavramları merkeze alarak *somutlaş fabula* teorisini geliştirmiştir. Bu nedenle Hven’in geliştirdiği somutlaşmış fabula kavramı, sinema anlatısına formalist yaklaşımla ile sinema anlatısında duygu ve etkilerin oldukça önemli bir rol oynadığını savunan bilişsel yaklaşımın kolektif bir ürünüdür denilebilir (2017, s. 114). Somutlaştırılmış fabula teorisi, daha önce David Bordwell’in görüşleri doğrultusunda incelenen bilişsel-formalist anlatıyı oluşturan önsel (apriori) üç varsayımı tartışmaya açmaktadır. Bu varsayımlarıyla sırasıyla şunlardır:

- 1.) Seyircinin anlatı deneyimini baskın kılan, açık ve kronolojik bir hikâyenin araştırılmasıdır. Anlatım devamlılığını bu arayışa göre çerçeveleyen bilişsel-biçimci fabula, anlatıyı deneyimlemenin belirli bir bilişsel, analitik ve birbirinden ayrılmış anlatı deneyimini içerir. Bu nedenle de anlatı deneyimini sınırlı bir şekilde ele alır.
- 2.) Bordwell’in öne sürdüğü bilişsel-biçimci fabula yaklaşımı, izleyicinin anlatı deneyimini, filmin verdiği ipuçları vasıtasıyla (örneğin, çıkarımlar, değerlendirmeler ve hipotezler) gerçekleştirdiği bir dizi zihinsel faaliyet olarak tanımlamaktadır. Bu yaklaşım izleyicinin kronolojik ve (az ya da çok) tutarlı bir hikâye inşası oluşturduğu düşüncesi üzerine kuruludur. Bu fabula kavramını anlatı devamlılığını nedensel-doğrusal bir düzleme indirgiyerek, anlatı anlayışının sadece bu yapı üzerinden kavranabileceği varsayımına dayanmaktadır.
- 3.) Bordwell’in fabula yaklaşımına göre filmin duygusal, duyusal, içgüdüsel ve dokunaklı deneyimlerimizin anlatının bilişsel kurgusu üzerinde hiçbir etkisi yoktur. (Hven, 2017, s. 112)

Bilişsel formalist teorideki bu üç kavramı tartışmaya açan somutlaştırılmış fabula teorisi, izleyicinin bedensel, entelektüel, zihinsel ve bilişsel faaliyetlerinin devam eden yeniden yorumlanması olarak görülebilir. Son yıllarda bilim insanları fenomenoloji, bilişsel, duyuşsal, sinirbilim ve özellikle Deleuzyen film felsefesi gibi farklı alanlarda sinematik deneyimi somutlaştırılmış ve dolaysız bir biçimde analiz etmeyi önermişlerdir. Patricia Pisters (2012, s. 6) nöro-imağ olarak isimlendirdiği bu kavramın yeni bir imağ rejimi olduğunu savunur. Bu imağ kültürü yirmi birinci yüzyıl küreselleşmiş ekran kültürüne ait yeni bir sinema anlatısıdır. Pisters'in yeni bir sinema anlatısı olarak gördüğü nöro-imağ büyük oranda karmaşık anlatı yapısına sahip filmlerde bulunmaktadır. Pisters'in sözünü ettiği bu yeni çağdaş ekran kültüründe artık görüntüler “gerçeklik yanılsaması” olarak değil “yanılsamaların gerçekliği” olarak işlev görmektedir. Başka bir ifadeyle çağdaş sinemadaki imağlar doğrudan izleyicinin beynine nüfuz eder ve bu nedenle gerçek dünyanın kurucu unsuru artık imağlara dönüşmüştür (Hven, 2017, s. 113). Hven, Patricia Pisters, Vivian Sobchack, Laura Marks, Steven Shaviro, Vittorio Gallese, Michele Guerra, Torben Grodal gibi kuramcılarının kavramsal ve anlatı bilimsel yaklaşımlarını da kendisine arka plan olarak, sinematik deneyime dair temel oluşturan analitik araçların revize edilmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu nedenle somutlaştırılmış fabula kavramını sinema izleyicisinin kalıplaşmış doğasını anlayabilmek için bir film felsefesi olarak görmektedir. Bu film felsefesinin temeli ise anlatı bilime dayanmaktadır.

Bilişsel fabula, “olay örgüsündeki algısal işaretleri, tutarlı ve anlaşılabilir bir bütüne yerleştiren soyut zihinsel yapılar”dır. Bazı zihinsel şemalar yoluyla izleyiciler filmin ipuçlarını topladıkça oluşmaktadır. Bu anlayışta fabula, film materyalinin tutarlı ve nedensel-doğrusal bir benimsemesinin inşasını düzenlemek için, sürekli (yeniden) yorumlanan, hâkim sinematik materyal algısının soyut zihinsel bir oluşumdur. Dolayısıyla, bu anlayışta fabula, yalnızca nedensel-doğrusallığa yatkın olmakla kalmaz (“aksiyonun kronolojik sırada çözüldüğü zaman-mekansal bir alandır” bu [Bordwell 2007, s. 110]), aynı zamanda sinematik materyalin nasıl deneyimlendiğinin süregelen doğrusallaştırmasına da katılmış olur (Coëgnarts and Kravanja 2012, s. 87). Fabula kavramını, film ve seyirci arasındaki doğrudan karşılaşmaya yerleştirilmiş bir araç olarak yeniden kavramsallaştıran bu yaklaşım, aynı zamanda ister istemez sinematik izleyiciliğin düşünsel, zihinsel ve bilişsel faaliyetlerinin somutlaştırılmış olarak yeniden yorumlamasını da gerektirir. Somutlaştırılmış ifadesi öncelikle “izleyicinin zihnini

okuma” veya zihinsel benzeşim yoluyla, sinematik dünyaya ve karakterlerle ilişkilendirdiğimiz tasarımda oluşturulmayan, yenilenmiş bir anlatı anlayışı düşüncesine işaret eder. Bu şekilde hem izleyicilerin sinematik dünyaları nasıl deneyimlendiği hem de izleyicilerin sinematik uzay-zamanı nasıl somutlaştırdığı birlikte ele alınabilecektir (Hven, 2015, s. 98).

Hven bu işleyişi yansıtmak için özellikle fabula ifadesini kullandığını söylemiştir, çünkü ona göre, anlatı anlayışının yapılandırmacı mizacını (hikâye, kurgu, ya da anlatı gibi) fabula, diğer rakip terimlerden daha fazla vurgulamaktadır. Fakat aynı zamanda, Bordwellci anlayışta fabulanın izleyicinin duygusal ve etkisel reaksiyonlarından teorik olarak yalıtılabilen bir şey olarak “hikâyeye” öncelik vermiş bilişsel-analitik ve objektif bir anlayışı ifade etmek için kullanıldığını belirtilmelidir. Sonuç olarak, *fabula* terimi çoğunlukla analitik fabula diye isimlendirilen şey için kullanılır. Hven bu terimin kullanılabilirliğini yadsımazken, somutlaştırılmış fabula kavramını, sinematik materyal ile bedensel deneyim arasındaki dinamik bir süreç tarif ettiğini öne sürmektedir. Anlatısal evrenin içinde mekân-zaman, neden-doğrusallık bir oryantasyon algısına erişmek için, hikâyenin analitik doğrusallaştırmasıyla uğraşırken bile, beden daha yüksek seviye bilişselliği şekillendirdiği göz ardı edilmemelidir. Böylece bilişsel-biçimciliğe hâkim olan anlatı anlayışının analitik yöntemi ortadan kaldırılmadan, anlatı anlayışına yönelik daha kapsayıcı bir somutlaştırılmış yaklaşıma mümkün olabilmektedir (Hven, 2015, s. 102)

Bu açıklamalardan da anlaşıldığı gibi somutlaştırılmış fabula, film deneyiminin bilişsel-dönüşümsel boyutuyla bedensel-etkisel boyutunu birleştirir ve aslında tek başına ne sinematik izleyici ne de filme ait olan bir alanda var olur. Gerçekte, somutlaştırılmış fabula bunlar arasında katı bir ayrıma varmanın artık bir anlamı olmadığı sinematik bir alanı tanımlamaktadır. Hven’a göre (2015, s. 103) bu sinematik alan, Gilles Deleuze’ün, bir önceki bölümde değinilen beyin ekran kavramıyla yakınlaşan bir film felsefi ortaya çıkartmaktadır. Deleuze, beyin ekranı açıkladığı röportajda kendiliğinden hareket (self-motion) kavramından bahsetmektedir. İnsanlar, fareler gibi canlıların kendiliğinden hareket etme yetisine sahipken, taş gibi maddeler bu yetiden yoksundur. Deleuze’e göre sinema da tıpkı canlılar gibi kendiliğinden hareket etme yetisine sahip bir organizmadır ve hareketli görüntüler aracılığıyla insanlardaki beyin dalgalarını uyararak kendi düşünselliğini üreten bir beyin ekran meydana getirmektedir (2000, s. 366). Hven’a göre somutlaştırılmış fabula kavramı aynı

zamanda Deleuze'un beyin ekran kavramını da yansıtmaktadır. Sinematik deneyime ait etkiler, duygular, bilişsellikler, görsel-işitsel sinematik veriler'in farkına varılabilir ama anlamlı olarak birbirlerinden ayrı tutulamaz. Bu nedenle somutlaştırılmış fabula, bilişsel formalist yaklaşımın ve bilişsel yaklaşımın karşılıklı bağımlılığa dayalı sinematik birliğe işaret etmektedir (Hven, 2015, s. 103)

Hven, somutlaştırılmış fabula anlayışını daha iyi kavranabilmesi için, Vivian Sobchack (2004, s. 72) tarafından geliştirilmiş olan *kinestetik özne* (cinesthetic) ve Christiane Voss'un (2011, s. 18) tanımladığı *taşıyıcı beden* (*Leihkörper*) kavramlarının önemine vurgu yapmaktadır. Sobchack ve Voss'a göre, izleyiciyi somutlaştırılmış bir varlık olarak kavramsallaştırmak yeterli değildir; film deneyimi kendi bedensel varlığını üretebilir olarak görülmelidir. Sobchack kinestetik özne kavramıyla "filmlerde muğlak şekilde hem 'burada' ekran dışında, hem de 'orada' ekranda cisimleşen özneleri tanımlamak için kullanmaktadır (2004, s. 72). Bu biçimde, sinematik izleyicilik bedeninin bütün duyuşsal mekanizmaları içinde ve boyunca oluşur. İzleyeci bizzat sinematik aracın içerisine yerleştirilmiş olmaktadır. Çalışmanın önceki bölümlerinde belirtildiği gibi Elsaesser ve Hagender (2011, s. 16) bu ayrımı, diegesis (anlatının kurgulandığı alan) ve diegesis dışı (izleyicinin bulunduğu alan) alanların fiziksel ve söylemsel olarak yeni bir sinematik mekân oluşturması olarak tarif etmektedirler. Alman film-felsefecisi Christiane Voss da Sobchack, Elsaesser ve Hagender'e benzer biçimde, sinemadaki anlatı evrenlerinin, görsel-işitsel imgeler silsilesiyle duyuşsal-etkisel salınımlardan (rezonans) ortaya çıktığını savunur (2011, s. 138). Voss sinema anlatısını, filmin estetik sunuşu ile oluşturduğu algı arasındaki dinamik bir ilişki olarak görür. Voss bu ilişkinin oluşabilmesi için sinema filmlerinin izleyicisine ödünç bedenler verdiğini ve izleyicinin filmleri bu ödünç bedenler üzerinden deneyimlediğini iddia etmektedir ve filmsel mimarinin kurucu ögesini de bu ödünç bedenler olarak görmektedir (2011, s. 145).

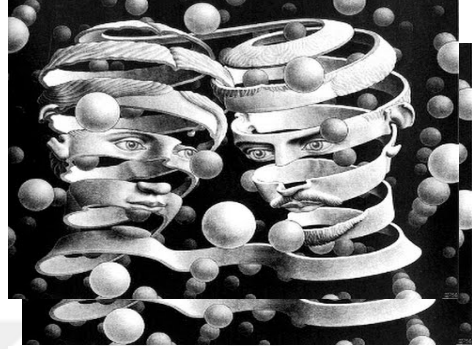
Hven, Voss'un geliştirdiği bu yaklaşımı oldukça faydalı bulur çünkü bu kavram sayesinde fabula, sinematik metinden sökülerek hem bilişsel-sembolik hem de bedensel-etkisel boyutlarının üzerinde durmayı mümkün kılar. Fakat Hven, Voss'un geliştirdiği ödünç bedenler kavramını bir ileri safhaya taşıyarak, iki boyutlu olan sinematik anlatının izleyiciler tarafından üç boyutlu olarak kendi bedenlerinde deneyimlendiğini iddia eder (Hven, 2015, s. 106).

Somitlaştırılmış fabula kavramı açısından oldukça önemli kavramlardan bir diğeri de mobius şeridi kavramıdır. Hem somutlaştırılmış fabula hem de mobius şeridini

açıklamak için Lynch'in *Lost Highway* filmi oldukça iyi bir örnek oluşturmaktadır. *Lost Highway*'de anlatı kendi etrafında bir Mobius şeridi gibi kıvrılır⁵⁷. Mobius benzetmesi filmin iki ana karakteri Fred Madison ve Pete Dayton'un nasıl birbirlerini aniden ikiye katlayıp, yerlerini değiştirdiğini açıklamak için kullanılmıştır.



Görsel 3.30. Mobius şeridi



Görsel 3.31 M. C. Escher *Bağlılık Bandı* adlı eseri. İki kişinin Mobius şeridiyle birbirleri olmasını göstermektedir.

Lost Highway filminin yardımcı yönetmeni bir röportajda filmle ilgili şunları söylemiştir:

Doğrusal bir şey yapmak istemediğimizi farkettilik ve bu yüzden, mobius şeridi filmin yapısı için metafor olarak oldukça iyi bir işlev gördü. Hikâye kendi üzerine kıvrımlaşıyor ve bu kıvrımlaşma sonsuz bir döngüde devam ediyor (http-8).⁵⁸

Mobius şeridinin *Lost Highway*'de hem öykü düzlemindeki hikâyeye hem de seyircinin konumuna referans vermektedir. Hven'in iç ve dış oyun olarak aktardığı bu durum öznel, nesnel, bedensel ve bilişsel kavramsallaştırma gerektirmektedir. Filmin sonunda ana karakter olan Fred'in aldığı gizemli mesajın kendisi tarafından gönderildiği ortaya çıkmaktadır (2017, s. 128). Elsaesser da akıl oyunu filmleri olarak adlandırdığı karmaşık öykü anlatıcılığındaki mobius şeridinin önemini üzerinde durmaktadır. Ona göre akıl oyunu filmlerinde oluşturulan mobius şeritleri bir giriş, gelişme ve sonuç bölümü ortaya çıkarmaktadır. Fakat yönetmenlerin, zamansal sıralamanın karmaşıklığı konusunda ısrarcı davranmaları, izleyicinin anlam kurma süreciyle, karakterlerin içinde buldukları durumu bağdaştırmaktır. Doğrusal olmayan anlatı yapısı, anlatılardaki nedensellik ilişkisini, izleyicinin yeniden gözden geçirmesini talep eder ve bu yapı bilincin ve kimliğin nasıl yapılandırıldığı üzerine bir düşünme süreci yaratır. Bu nedenle

⁵⁷ Mobius şeridi uzun bir geometrik şeridin 180 derece bükülerek diğer ucuyla birleştirilmesi sonucu oluşan şerittir (Buckland, 2015, s. 41)

⁵⁸ <http://www.lynch.net/lh/lhgifford.html>

Elsaesser Bordwell'in karmaşık anlatıları doğrusal bir anlatının farklı bir versiyonu şeklinde görmesini indirgemeci bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir. Ona göre Bordwell'in bu görüşü karmaşık anlatının izleyici üzerindeki etkisini görmezden gelmek anlamına gelir. Ayrıca doğrusal anlatılardaki çözüm noktası karmaşık anlatılar için de geçerli olmasına karşın, karmaşık anlatı yapısındaki çözüm çoğunlukla izleyicinin bütün anlatıyı sorguladığı bir twistle gerçekleşir ve fabula açısından olaylar kararsız halden kararlı bir hale evrilmez. Kararsızlık durumu bir tür süreklilik kazanır (Elsaesser, 2015, s. 41-43). Hven'a göre (2017, s. 127) ise mobius şeridi hem karmaşık anlatıların klasik ve çağdaş anlatıya olan borçluluğunu hem de anlatı kuramının sadece bu iki büyük anlatıyla sınırlı olmadığını vurgulayan bir semboldür.

Hven (2017, s. 124) bu bulgulardan ve düşünsel arka plandan yola çıkarak algının artık doğrusal olduğunun düşünülemediğini, bunun yerine karmaşık veya doğrusal olmayan bir sistem olarak analiz edilmesi gerektiğini söyler. Sonuç olarak, klasik formalist bilişsel yaklaşım anlayışını yönlendiren doğrusal yasalar, daha dinamik bir beyin-vücut anlayışı ile yer değiştirmiştir. Deleuz'un oluş felsefesiyle birleştirilen somutlaşmış fabula anlayışı da Bordwell'in izleyici algılamasını yeniden yapılandırmaktır. Hven'in yaklaşımına göre, doğrusal olmayan başlangıç noktalarına sahip karmaşık anlatılar klasik, nedensel-doğrusal (lineer) özellikler içermektedirler. Fakat karmaşık anlatı yapısına sahip filmler, beyindeki somutlaşmış bilişsel anlayışla salınma geçerek, izleyiciye karmaşık sistem teorisi olarak isimlendirilen bir deneyim yaşatmaktadırlar. Karmaşık anlatılarda oluşturulan fabula ve syuzhet arasındaki ilişkinin karakteristik özelliği, izleyiciyi anlatının bir parçası haline getirmek üzere yapılandırmaktadır. Hip-hop kurgu olarak adlandırılan kurgu mantığıyla yapılandırılan *Requem for a Dream* ve ters kronolojiyle kurgulanan *Memento* filmlerinde izleyiciler, imajları bilişsel olarak kavrayamazlar bu nedenle de yönetmen tarafından imajların içine gömülmek üzere yönlendirilirler. Bu sinematik yapılanma, film içerisinde sürekli yeni duygusal ve bilişsel süreçler meydana getirir. Karmaşık anlatıda fabula ve syuzhet bu nedenle birbirinden ayrıştırılamaz bir bütünü ifade eder. Karmaşık anlatıdaki filmlerin olay örgüsü aynı zamanda filmin dramaturjisini yapılandırır. Fabula ve syuzhet arasındaki bu ilişki, bilişsel sinema teorisyenlerinin beden ve akıl arasındaki bütünlük algısına işaret etmektedir. Bu sayede sinema edilgen bir anlatı temsili değil, etken bir deneyime dönüşmektedir.

Karmaşık anlatı yapısıyla ilgili fabula ve syhzet bağlamında vurgulanması gereken önemli noktalardan bir diğeri de fabula yapılanmasının lineer olmadığı her filmin karmaşık öykü anlatıcılığı felsefesi içene girmediğidir. Kronolojik olmayan bir anlatı düzeneğine sahip olduğu halde karmaşık öykü anlatıcılığı içerisinde değerlendirilen birçok film bulunmaktadır, çünkü bir filmin felsefi anlamda karmaşık öykü anlatıcılığı içerisinde yer alabilmesi için aynı zamanda *kendini yansılayan* (self-reflexivity) bir yapıda olması gerekir. Hikâye anlatıcılığında kendini yansılayan anlatılar okuyucunun veya izleyicinin hikâyeye dalmasını askıya alır ve anlatının çok katmanlı yapısına işaret ederler. Bu nedenle edebiyatta, sinemada ve genel olarak da sanatta, kendi kendisini referans alan yöntemler, alımlayıcılar açısından eleştirel düşünmeyi tetikleyen araçlar olarak düşünülmektedir. Bir sanat eserinin kendini yansıyor oluşuyla anlatı arasında belirgin bir gerginlik bulunmaktadır ve bu gerginlikte kendini yansılama ile söylem arasındaki ilişkinin şiddetini belirlemektedir (Poulaki, 2011, s.45).

Poulaki'ye göre 1970'lerden sonra Hollywood'un post-klasik filmlerde de bulunan kendini yansıtma durumu, 1990 sonrası karmaşık anlatı yapısına sahip filmlerde oldukça yoğun bir varlığa sahiptir. Ona göre *Chung Hing sam lam* (1994), *Lola Rennt*, (1998), *Fight Club* (1999), *Magnolia* (1999), *Pulp Fiction* (1994), *Requiem for a Dream* (2000), *Babel* (2006), *Inception* (2010) ve *Source Code* (2011) gibi filmler avant-garde teknikler kullanarak, karmaşıklığı ölçüsünde yıkıcı görsel etkiler yaratmışlardır. Klasik anlatının doğrusal tarzını bozan bu filmler kullandıkları fabula ve syhuzet ilişkisi nedeniyle kendini yansılayan bir yapı oluştururlar. Bu kendini yansılama fabuladan ayrılamayan bir söylem inşa etmektedir. Sinematografik yöntemlerle ve özellikle de montaj aracılığıyla yaratılan bu çağdaş kendini yansılama biçimi, ancak anlatının izleyiciye hile yapmaması (dürüst olması) neticesinde ortaya çıkabilmektedir. Birçok filmde geriye dönüşler, optik hileler, yapılan kolajların izleyiciyi aldatması gibi yöntemlerle Antik Yunan oyunlarında bulunan, herşeyin dışsal bir çözüme (Deus ex machina) dayandırılması gibi, anlatıyı kolaycı bir yönteme dayandırmaktadır. Kendini yansılayan bir filmin ise, izleyiciyi hiçbir noktada kandırmamış olması gerekir. İzleyici filmin sonunda demek ki öyleymiş sorusunu değil, ben bunu nasıl göremedim sorusunu sormalıdır. Çünkü karmaşık anlatı yapısında amaç, sürpriz bir sona veya sürpriz bir karakter *twistine* neden olan bir anlatı kurmak değildir. Özellikle olayların sıralı olmayan düzenlemesi öz-bilinçli ve kendini referans alan bir anlatı biçimi ortaya

çıkarmaktadır. Ayrıca karmaşık anlatılar izleyiciyi, filmin kendini yansılayan bir anlatı sunduğu yönünde bilinçlendirir veya izleyiciden sinematik evrende yapılan manipülasyonları gizlemez. Ancak bu şekilde yapılandırılan bir karmaşık anlatı hem sinematik evrene hem de izleyicinin dünyasındaki diegesis dışı evrene nüfus edebilir (2011, s. 48) Örneğin *Cloud Atlas* (Tykwer, 2012), parçalı ve karmaşık bir anlatıya sahip olmasına rağmen karmaşık öykü anlatıcılığına dahil edilmez. Bir filmin kendini yansılayan bir film olduğunu anlayabilmek için ise Hven'in önerdiği somutlaşmış fabula yöntemiyle analiz edilmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak karmaşık anlatı yapısında fabula ve syuzhet yapılarının diğer anlatı türlerinden farklı bileşenlere sahip olduğunun kabul gördüğü söylenebilmektedir. Karmaşık anlatı fabulada meydana getirdiği radikal yapılandırma nedeniyle seyircinin bilişsel algısını, filmdeki ana karakterin bilişsel algısına yaklaştırarak (ayna nöronlar aracılığıyla) farklı bir seyirci deneyimi yaratmaktadır. Bu farklı deneyim fabulayı yani öyküyü kurma yöntemiyle gerçekleşmektedir. Ancak şu unutulmamalıdır ki karmaşık anlatıda fabula, aynı zamanda syuzhet'dir. Fabula ve syuzhet (söylem) birbirine dolanmış halde filmlerde yer almaktadır ve eğer ayrı değerlendirilirse klasik bir anlatı bile ortaya çıkmaz; ortaya bir günlük çıkar. Fabula ve syuzhet'in birbirine dolanmış olması öykü ile söylemin birlikte var olması anlamına gelir ve bu durumda anlatıdaki zaman, kişileştirme, diyalog örgüsü, mizansen, ses tasarımı, müzik ve kurgu gibi biçimsel öğelerin genel karakteristiğini belirler.

3.6.1.4. Karmaşık Anlatıda Zaman

Zaman kavramı felsefenin, psikolojinin ve sanatın alanında güncelliğini hiç yitirmeyen konulardan bir tanesidir. Dünyayı anlamlandırmaya çalışan insanın ölümlü bir varlık olması ve ölümün zaman kavramından ayrı düşünülememesi, zamanın tüm çağlar boyunca insanlar tarafından sorgulamasına neden olmuştur. Levinas'a göre (2011, s. 46) ölüm henüz gerçekleşmemiş bir zamanı düşünmek değildir, zaman kavramı ölümün bilincinde olan insanın varolabilme tarzıdır. İnsan, ölüm bilinciyle geçmiş, şimdiyi ve geleceği tanımlayabilir. İnsanları diğer canlılardan ayıran belirleyici özelliklerden bir tanesi de öleceklerinin bilincinde olmalarıdır. Öleceğinin bilincinde olmak demek zamanın bilincinde olmak anlamına gelir. Zaman kavramına yaklaşımda ise genel olarak üç tür referans bulunmaktadır. Bunlar mitolojik döngüsel zaman, modern mutlak zaman ve çağdaş göreceli zaman kavramlarıdır.

Antik Yunan'da zaman tanrısı Kronos'tur ve imgelerde çocukları veya insanları yerken tasvir edilir. Ayrıca Kronos'un resmedilişinde genellikle elinde bir tırpan bulunur ve bu tırpan zamanın tırpanı olarak yorumlanmaktadır (Erhat, 1996, s. 182).



Görsel 3.32.. Zaman Tanrısı Kronos

Zaman Tanrısı Kronos, insanları doğumlarından itibaren yemeye başlayan ve ölümleriyle de bu yeme eylemini sonlandıran tanrı olarak görülmektedir. İnsanların zaman kavramını tanrısal bir ifadeyle birleştirmesi ise zamana verilen önemi belirtmektedir (Elias, 2000, s. 225). Foucault zaman tanrısı olan Kronos'u şu şekilde ele almıştır:

Kronos, oluşumun ve yeniden başlamanın zamanıdır. Kronos, doğurduğu şeyi lokma lokma yutar ve onu zamanı geldiğinde yeniden doğurur. Canavarca ve yasadışı oluşum, her ana özgü büyük yiyip yutma, tüm yaşamın yutulması, uzuvlarının dağılması; tüm bunlar yeniden başlamanın kesinliğine bağlıdır: Oluşum, bu büyük iç labirente sokar, iç labirentin yapısı burada oturan canavardan hiç farklı değildir; fakat, sınırları tamamen belirli ve kendi içine kapalı bu mimari yapının dibinde, sağlam bir ip, oraya getiren ayak izlerini yeniden bulmayı ve aynı gün ışığını yeniden görmeyi sağlar. Dionysos, Ariadne ile birlikte: Sen, benim labirentimsin. Fakat, Aion, gerigelişin kendisidir, zamanın dümdüz çizgisidir, düşünceden daha hızlı, her andan daha ince bu çatlaktır ve daima keskin okunun her iki yanıyla, bu aynı şimdiki zamanın, zaten sonsuza dek şimdiki zamanmış gibi ve sonsuza dek gelecekmış gibi ortaya çıkmasını sağlar (2011, s. 226).

Foucault bu sözlerle şimdiki zamanı, basit bir şekilde geçmişini belirli oranlarda içinde barındıran ve geleceği belirleyen bir yaklaşımla görmemek gerektiğini vurgulamaktadır. Geçmiş, şimdi ve gelecek sırasını bekleyen ve art arda gelen oluşumlar değildir. Geçmiş, şimdi ve gelecek birbirleriyle sürekli kesişirler ve bu nedenle de düşünce, zamanın mantıksal çekirdeğine asla ulaşamaz. Düşünce, birbiriyle zaten kesişim halinde olmuş, başka bir ifadeyle hâlihazırda yarılmış bir zaman içerisinde meydana gelmiştir. Bu nedenle zaman denilen kavram şimdiki zamanın sürekli geri gelmesidir. Fakat

şimdiki zaman geri gelirken, zamanda oluşan çatlaklardan sızan farklılıklarla geri gelir. Şimdiki zaman kendisini farklılıklarla birlikte sürekli yeniden oluşturur ve bu farklılıklar nedeniyle zamanın oluşumu rastlantısallığa gebedir. Foucault, zamanın farklılaşan bir döngüsellikle yeniden oluşum süreci için “O (Zaman), hem oyundaki rastlantıdır hem de rastlantı olarak oyunun kendisidir; aynı hamlede hem zarlar hem de kurallar atılır” demiştir (2011, s. 227). Heidegger de *Varlık ve Zaman* isimli eserinde şimdiki zamanın sürekli farklılaşarak değişen, yeni bir şimdiki zaman oluşturduğunu söylemektedir. Hem değişen hem de kendisi olarak kalan bir yapısı olduğu için Heidegger zamanı, Platon’dan referans alarak ebediyetin sureti olarak ifade etmiştir (2008, s. 468).

Modern zaman algısı ise döngüsel değil hareketin doğrusal olarak ilerlediği ve zamanın da bu doğrusal harekete eşlik ettiği bir yapıdadır (Ulutaş, 2017). Modern zaman algısında farklılık süreklidir ve döngüsel olanın karşısında doğrusal bir biçimde yer almaktadır. Modern olan için doğrusallık aynı zamanda kelime köküyle bağlantılı bir biçimde doğru olanı, döngüsellik ise, doğru olmayanı, halk diliyle ifade edilecek olursa da eğri(eğreti) olanı işaret etmektedir. Modern zaman algısını şekillendiren bilim inananların başında fizikçi Newton gelmektedir. Newton mekaniği ve modern bilim, mutlak zaman algısı üzerinden şekillenmiştir. Newton’a göre insanlar zamanı farklı şekillerde hissedebilirler, fakat mutlak zaman insanın dışında gelişen bir olgu olgudur. Bu nedenle de zamanın çekirdeği sistemli ve düzenli bir akışa sahiptir. Bu zaman algısına göre geçmiş tarih olmuştur, gelecek ise tamamen belirsizdir. Şimdiki zaman ise evrenin her yerinde aynı olan, asıl gerçekliğe sahip zamandır (Davies, 2013, s. 17-18).

Newton’un fizik yasaları doğrultusunda gelişen ve modernlik kavramıyla özdeşleşen mutlak zaman kavramına karşı 20. yüzyılın başlarından itibaren eleştirel yaklaşımlar geliştirilmeye başlanmıştır. Poincare da bu doğrultuda, zamanın mutlak olmadığını ve hiçbir şekilde ölçülemeyeceğini savunan öncü düşünürlerden bir tanesidir. Poincare’a göre zaman üzerine yapılan tüm ortak ölçüler, sadece bir uzlaşım değerine sahiptir ve genel geçer bir zaman kavramı hiçbir şekilde zaman kavramının kendi yapısını açıklayamamaktadır (Callender ve Edney, 2011, s. 28-29). Einstein da izafiyet teorisıyla evrenin her yerinde ortak olan bir zaman kavramından söz edilemeyeceğini, uzay ve zamanın bükülebildiği için (bu teori kanıtlanmıştır) zamanda sonsuz sayıda şimdi, geçmiş ve gelecek olasılığı bulunduğunu fiziksel açıdan kanıtlamıştır. Işık hızına yaklaştıkça zaman yavaşlamakta veya yer çekimi katsayısı

dünyadan farklı olan bir zamanda, farklılaşmaktadır. Dolayısıyla zaman algısı gözlemcinin ve gözlenen nesnenin konumuna ve hızına bağımlı bir şekilde sürekli değişmektedir. Bu nedenle zaman mutlak değil görelidir (Einstein, 1997, s. 168-173) (http-9).⁵⁹

Zaman kavramı üzerine geliştirilen bu görüşler, sanatı dolayısıyla da sinema anlatısını doğrudan etkilemiştir ve zaman kavramına karşı geliştirilen bu üç tür yaklaşım da sinema anlatısında çeşitli biçimlerde yer almıştır. Zaman ve mekân olmadan herhangi bir eylem gerçekleşmeyeceği nedeniyle bir anlatının oluşabilmesi için bu iki unsur zorunlu bir şekilde var olmalıdır. Bir karakter ancak bir zaman ve uzam bağlamında hareket edebilmektedir (Ulutaş, 2017, s. 129). Metz, diegetik düzlemde var olan öykü zamanı ve diegesis-dışı düzlemde olan gösterim zamanına sahip olduğu için filmlerin iki kez zamansal olduğunu söylemektedir:

Başlangıcı ve sonu olan bir öykü zamansal bir sekanstır. Üstelik iki kez zamansaldır. Anlatılan şeyin zamanı ve öykünün zamanı ya da gösterilen ve gösterenin zamanı. Örneğin, kahramanın yaşamının üç yılı bir romanın iki tümcesine indirgenebilmekte ya da sinemada yinelemeli birkaç planla özetlenebilmektedir (2012, s. 32)

Metz anlatıda zamanın önemini vurgulamak için, öykünün temel işlevinin bir zamanı diğer bir zamana taşımak olduğunu, ele alınacak belirli bir sahnenin analizini yapmanın bunu görmede yeterli olacağını öne sürmektedir. Örneğin *Before Sunset* (Linklater, 2004) filminde gösterilen boş bir Paris sokağı, bir mekân olarak hem gösteren hem de gösterileni barındıran bir imge olmaktadır. Boş Paris sokaklarının sabahın erken saatlerindeki bir kesitinin gösterilmesi durumunda Paris sokakları bir mekân olarak gösterilen, zaman ise gösteren haline dönüşmüş olur. İki eski sevgilinin bu sokaklarda yürüyerek konuşması ve konuşmaların sinematografisi ise bir anlatım meydana getirir. Bu noktada zaman hem gösterilen hem de gösteren haline dönüşmüş olur.

⁵⁹ Ayrıca Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=1a8J3u1sKQ8>.



Görsel 3.33. Boş bir Paris sokağı



Görsel 3.34.. Gün ağırırken Paris sokaklarında insanlar işlerine gidiyorlar



Görsel 3.35. Paris'de zaman ilerliyor, bisiklete binen turistler şehri dolaşmaya başlıyorlar



Görsel 3.36.. İki eski sevgili insanların işe gittiği, bisiklete bindiği Paris sokaklarında buluşup konuşmaya başlıyorlar.

İki eski sevgilinin, Paris'in boş sokaklarından, rutin işlerine giden insanlardan ve bisikletle Paris'i dolaşan turistlerden sonra gösterilmesi, onların da sıradan insanlar olduğuna dair güçlü bir referans oluşturmaktadır. Bu örnekte de görüldüğü gibi sinema anlatısında, zamansal yapılanma ve anlam arasında oldukça sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Bir filmdeki bütün imajların izleyici üzerinde bir etkide bulunur ve bu etki nedeniyle izleyiciler ya mevcut varsayımlarını sorgularlar ya da yeni varsayımlar oluştururlar. Bir film içerisindeki bir planın süresiyle, o planın filmdeki önemi arasında da bu planların düzenlenme sırası kadar güçlü bir ilişki bulunmaktadır (Bordwell, 1985, 74-76).

Sinema anlatısında zaman kavramı denilince akla Bordwell, Thompson ve Chatman gelmektedir. Bordwell ve Thompson neden-sonuç ilişkisinin ancak zaman düzleminde var olabileceğini söylemektedir. Fabula ve syuzhet oluşumunda zaman dizilimi anlamı doğrudan etkilemektedir. Olay örgüsünün izleyiciye sunduğu zaman aralığı öykü zamanını oluşturmaktadır. Olay örgüsü, öykü zamanını çok çeşitli yollarla sunabilir. Örneğin *Citizen Kane* (Welles, 1941) filmi kronolojik değil, zamansal düzeni parçalanmış bir biçimde sunulur. Fakat filmin sonunda seyirci öyküyü bir zamansal düzene oturtmalıdır. Ayrıca sinemada olay örgüsü kronolojik olsa bile filmlerin çok

büyük bir bölümü, öyküyle ilişkili olmayan olayları seyirciye göstermez. Başka bir ifadeyle, kronolojik olaylarda hikâye eksilteli bir biçimde anlatılır fakat bu eksilteli anlatı karakterlerin uyuması, belli bir mesafeyi kat etmesi gibi öykü açısından kritik olmayan olayları içerir. Bazı filmlerde ise anlatı bir olay örgüsünü sürekli yeniden seyirciye anlatır. Bu yenilenen olay örgüsünde genellikle bir travma veya kelebek etkisi vurgusu bulunmaktadır. Bu tür filmlerde izleyici olayların sıklığını ve süresini sürekli yeniden tartarak yeni bir zaman boyutu yaratır. Örneğin *Lola Rennt*'in (Tom Tykwer, 1998) olay örgüsü yaklaşık yirmi dakikadır fakat izleyici bu yirmi dakikayı dört farklı biçimde tekrar izler. Bu yinelemeler izleyiciye yirmi dakikalık bir sürenin farklı şekillerde tekrar tekrar nasıl yapılandırıldığını göstermektedir. *Twelve Angry Men* (Lumet, 1957), *Birdman* (Inaritu, 2014), *Rope* (Hitchcock, 1948) gibi bazı filmlerin ekran süresiyle olay örgüsü süresi birbirine oldukça yakındır. *The Devils Advocate* (Hackford, 1997) gibi bazı filmlerde ise kurgu aracılığıyla gerçek yaşamda çok kısa sürecek bir süre, sinemasal zamanda esnetilir ve bu şekilde zaman farklı bir anlamda kullanmış olur. Özellikle Eisenstein'in *Oktyabr* (1927) filmindeki köprünün açılış sahnesi, bu tarz bir sinemasal zaman genişlemesini içeren yetkin örneklerden birisidir (Bordwell ve Thompson, 2008, s. 81-82).

Filmlerin zamanı farklı şekillerde şekillendirmesi anlatı yapısını ve söylemi belirleyen unsurların başında gelmektedir. Sinema filmlerinde zamansal düzenlemelerin tam olarak kronolojik sıraya uyulmaması sıklıkla görülen bir durumdur. Filmlerin A-B-C-D doğrusal biçiminde değilde B-A-C-D gibi bir sıralanması kurgudaki ileri ve geri sıçramalarla yapılabilir. Fakat B-A-C-D şeklinde olan bir anlatıda seyirci hem filmin belirli bir noktasından sonra hem de film bittiğinde filmi kronolojik sıraya yerleştirir. Bu nedenle kronolojisi çok az değiştirilen veya hiç değiştirilmeyen filmler Klasik Anlatı yapısındaki filmler olarak görülmektedir. Klasik anlatı yapısındaki filmlerde kronolojik sıranın bozulmasıyla heyecan unsuru artırılmaya çalışılmakta ve ileriye veya geriye sıçramalarla izleyicinin A-B-C-D'yi oluşturması sağlanmaktadır (Bordwell ve Thompson, s. 80). Bordwell'a göre fabula sırası 1-2-3 şeklinde olan olayları, syuzhet 1-3-2 veya 3-2-1 şeklinde verebilir. Fabula sırasına kronolojik olarak uyulduğunda seyircinin izleme motivasyonu şimdi ne olacak iken kronolojik fabula kırıldığında syuzhetde geçici anlatı boşlukları oluşur. Fakat filmin sonunda bu anlatı boşlukları kapanır (1985, s. 77-78). Bu sayede düzenin bozulmasının ne kadar yıkıcı olduğunu

gören izleyiciler hem düzenin yeniden tahsis edilmesi nedeniyle sanal bir mutluluk yaşarlar hem de düzenin bozulmaması için ideolojik olarak manipüle edilmiş olurlar.

Sinema anlatısına formalist yaklaşan teorisyenler zaman ve düzen arasında kurdukları ilişkiyi fabula süresi, syuzhet süresi ve film süresi kavramlarıyla açıklamışlardır. Genellikle fabula süresi syuzhet süresinden, syuzhet süresi de film süresinden uzundur. Fabula öykünün başlangıç ve bitiş süresini içine alır ve bu bir dakika da olabilir, yüzyıllar da sürebilir. Syuzhet süresi ise genellikle fabuladan daha kısa bir süreyi kapsar. Filmlerin olay örgüsünün süresi yirmi yılı kapsayabilirken, söylemin olduğu süre iki ayı kapsıyor olabilir. Ya da örneğin *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) filminde olduğu gibi yaklaşık kırk beş yılı kapsayan bir süre syuzhet açısından belirli kritik anlara odaklanılarak anlatılabilir. *The Devils Advocate* gibi bir filmde ise fabula süresi yaklaşık olarak otuz saniye iken, syuzhet yılları, ekran süresinde yaklaşık iki buçuk saati kapsıyor olabilir. Bu filmde ana karakterin yüzüğünü parmağından çıkardığı ve yüzünü yıkadığı süre içerisinde düşündüğü her şey fabulayı ve syuzhet'i oluşturmaktadır. Bordwell fabula, syuzhet ve film süresi arasında üç tür ilişki olduğunu söyler. Bunlar şu şekildedir:

- 1-) Fabula süresi, syuzhet süresinden fazladır.
- 2-) Fabula süresi, syuzhet süresine eşittir
- 3-) Fabula süresi, syuzhet süresinden kısadır (1985, s. 81)

Bordwell, fabula süresinin syuzhet süresinden büyük olduğu anlatıları yetkin anlatılar olarak görürken, diğer iki tür anlatının ilkel ve seyirciyi kandırmaya yönelik anlatılar olduğunu söylemektedir (1985, s. 81). Bordwell'a göre (1985, s. 82-83) izleyicinin zamanı bir doğruya oturtmasıyla fabulayı anlaması arasında sıkı bir ilişki vardır ve bu zamansal algı sağlanmazsa anlatının anlaşılması zorlaşmaktadır.

Chatman'a göre de öykünün zamansal dizilimi sinema anlatısı açısından kritik bir öneme sahiptir. Chatman, sinema anlatısının genellikle bir şimdiki zaman anlatısı olduğunu söylemektedir ve bu zamanı anlatısal ŞİMDİ olarak isimlendirmiştir. ŞİMDİ'nin büyük harfle yazılması özellikle yapılmıştır ve şimdiki zamanın anlatı açısından önemini altını çizmektedir. Chatman öykü ve zaman ilişkisi arasında sıkı bir ilişki olduğunu şu soruları sorarak vurgulamaktadır:

Öykü güncel zamana nasıl bağlanır? Başlangıç ne zamandır? Anlatı belli bir andaki duruma yol açan olaylar hakkında nasıl bilgi sağlar? Öyküdeki olayların doğal sıralamasıyla,

söylemin sunduğu sıralama arasındaki ilişki nedir? Söylem, yinelenen olayları nasıl betimler? (2009, s. 58).

Chatman öykünün zamansal diziliminin bozulmasının ve filmin sonunda dahi bu bozukluğun giderilememesinin klasik anlatı için sorun oluşturduğunu söylemektedir. Öykünün zamansal sıralamasının lineer olması, söylemin de doğrusal bir çizgide ilerlemesine neden olur. Doğrusal dizilimin bozulması ise iki şekilde olmaktadır. Bunlardan ilki sıralamanın (2134) şeklinde düzenlenmesidir ki, bu yapı bir geri dönüş (analepsi) içermek zorundadır. İkinci olarak ise ileri sıçrama (prolepsis) aracılığıyla kronoloji bozulabilir. İleri sıçramada örneğin (13234) şeklinde bir sıralama yapılarak atlanan zaman tekrar gösterilmelidir. Aksi halde yapılan ileri sıçrama fabulada eksilti meydana getirmiş olacaktır. İleri sıçrama “Çehov’un duvarda asılı duran silahı”⁶⁰ gibi geleceğe yönelik bir imge değildir. İleriye sıçrayış kendi ŞİMDİsini oluşturduğu için, söylem açısından öykünün ŞİMDİsine aynı anlatı kapasitesine sahiptir. Aynı şekilde geriye dönüşler de kendi ŞİMDİlerine sahip olduğu için filmlerdeki olayları özetleme planlarıyla karıştırılmamalıdır. Chatman’a göre sinema anlatısında geri dönüşler kendi içerisinde bir bütün oluşturacak şekilde diğer sahnelerden belirgin bir biçimde ayrılmıştır. Sinema anlatısındaki özetlemelerle geri dönüşler işlevsel açıdan tamamen farklıdır (2009, s. 59). Filmlerdeki özetleme planları kendi şimdiki zamanlarına sahip değillerdir. Bu planlar bir anlatıcı-imağın geçmiş zamanında gerçekleşmişlerdir. Anakronik dizimler de *içerden*, *dışardan* ve *karışık* olmak üzere üçe ayrılır. İçerden olan anakroni, film anlatısının başladığı noktanın sonrasında başlamış olan anakronidir ve yarıda kesilen sahneler film ilerledikçe zamansal açıdan bir bütün oluşturmaya başlarlar. Dışardan anakronilerde ise hem başlangıç hem de son hikayenin şimdiden önce gerçekleşmiştir. Dışarıdan anakroniler kendi içerisinde de *tamamlayan* ve *tekrarlayan* anakroniler olmak üzere tekrar ikiye ayrılmaktadır. Tamamlayan anakroniler filmlerdeki eksilteleri doldururlar, tekrarlayan anakroniler ise bir fabula eyleminin tekrar etmesiyle söylemde meydana getirdiği değişikliği ifade ederler. Karmaşık anakroniler ise fabula eyleminin şimdiden önce başlamış olan ve fabula

⁶⁰ Çehov’a göre bir sahnenin dekorunda duvarda asılı duran bir silah varsa o silah mutlaka patlamalıdır. Aksi halde o silah duvarda asılı kalmamalıdır. Çehov burada öykünün anlatımında gereksiz hiçbir şeyin olmaması gerektiğini ve duvarda asılı olan silah imgesi gibi güçlü imgelerin izleyicinin ilgisini çekeceği ve öykünün bir parçası olacağını anlatmak istemiş gibi görünmektedir.

eyleminin sonrasına sıçramış olan anakronileri ifade etmektedirler (Chatman, 2009, s.59-60).

Sinema anlatısında olayların düzeninin yanında, süre ve sıklık kavramları da filmlerdeki zamansal boyutu belirlemektedir. *Süre* fabula ve syuzhet arasındaki oranları ifade ederken, *sıklık* da öykü eylemlerinin filmde tekrarlanma sayısını belirtmektedir (Karadoğan, 2016, s. 84). Filmdeki zamansal düzenleme sıralı olabileceği gibi (1234) bu sıra çeşitli şekillerde değiştirilerek de sunulabilir (2134, 45321 gibi). Filmdeki anlatının zamansal diziliminin analizi aynı zamanda sinemadaki anlatı biçimini de büyük oranda belirlemektedir. Klasik anlatı yapısında neden-sonuç ilişkisine bağlı zamanın hareket üzerinden olduğu bir yapı mevcuttur. Çağdaş anlatı yapısındaki filmlerde ise neden-sonuç ilişkisindeki belirsizlik, filmlerdeki zamanın yapısını da belirsiz kılmaktadır (Karadoğan, 2016, s. 86). Karadoğan'a göre filmlerin kronolojik sıralanması genellikle bir sonraki sahneyi seyirciye merak ettirme amacıyla yapılandırılmaktadır. Düzenin değiştiği anakronik anlatılarda ise filmin itici gücünü merak unsuru oluşturmaktadır. Seyircide oluşan merak unsuru geçmişe dair bir bilgi eksikliğine dayanırken, gerilim unsuru gelecekteki olayların ne olacağı beklentisine dayanmaktadır. Kronolojik sıranın düzenli olmadığı filmler eğer filmin sonunda kronolojik bir sıraya oturtulabiliyorsa, bu durumda film içerisinde oluşan boşluklara geçici boşluklar denir. Ama eğer film anlatısı özellikle oluşturulan boşlukları doldurmuyorsa kalıcı boşluklar yaratıyor demektir. Kalıcı boşluklar filmin *diegetik* dünyasında var olmayan bir anlamı *diegetik-dışı* (izleyici) alanda oluştururlar. Geçici boşluklar sadece öykünün söylemini etkilerken, kalıcı boşluklar öykünün hem olay örgüsünü hem de söylemini etkilemektedir (2016, s. 87).

Sinema anlatısında yapıları oluşturan zamanın düzenlenmesinde ise geriye dönüşler (flashback) ve ileriye sıçrayışlar (flashforward) belirleyici bir etkiye sahiptir. Bu iki kurgusal öge filmlerdeki zamanı çeşitli şekillerde yapılandırmaktadır. Filmlerde kullanılan geriye dönüş, sıklıkla öykünün şimdiki zamanı içerisinde geçmiş zamana ait olayların imajlarının üretilmesiyle meydana gelmektedir. Bu zamansal sıçramada geçmiş geçici bir süreliğine şimdiki zaman olur ve filmdeki düzeni bozulmuş zamansal kronoloji bu sayede neden-sonuç ilişkisi içerisinde tekrar onarılır (Karadoğan 2016, s. 90). Bordwell, iki türlü geriye dönüş olduğunu söylemektedir. Bunlardan ilki olay örgüsünün dışında kalan geriye dönüştür ve bu geriye dönüşte ilk fabula eyleminde daha önce olmuş bir olay gösterilir. İkinci tür geriye dönüş ise fabula eylemleri

izleyiciye gösterilirken olmuş olan, fakat ya seyirciye hiç gösterilmeyen ya da çeşitli sinematik manipölasyonlarla seyircinin dikkatinin dışında tutulan bir eylemin imajıdır. Bordwell bu iki tür geriye dönüşü sırasıyla *dışsal* ve *içsel* geriye dönüş olmak üzere ayırmaktadır ve iki tür geriye dönüşün de psikolojik etkiye dayandığını vurgulamaktadır (1985, s. 78). Shahba, klasik anlatı yapısının geriye dönüşleri kronolojiyi yeniden düzenlemek ve anlatıda hiçbir açık yön bırakmamak için kullandığını söylerken sanat sinemasının ise geriye dönüşleri izleyicinin kendi sinematik zaman kavramını oluşturması için kullandığını söyler. Sanat sinemasında geriye dönüşler kronolojik belirsizliği artırarak izleyicide farklı algı katmanları yaratmak istemektedir (2001 Shahba'dan aktaran Karadoğan, 2016, s. 91) İleriye sıçrayış ise şimdide geçen kronolojik öykünün ilerisinin gösterilmesiyle oluşmaktadır. İleride olacak bir olayın fabula sırası gelmeden gösterilmesi ileriye sıçrayıştır. İleriye sıçrayış geriye dönüşte olduğu gibi referansını geçmişten değil henüz gerçekleşmemiş gelecekte almaktadır. Bu nedenle de ileriye sıçrayış sadece içsel olmak zorundadır. Başka bir deyişle, ileriye sıçrayış spekülatif ve gerçekçi değildir (Örneğin *The Devils Advocate*). Geriye dönüşler ise genellikle yaşanmış bir anın hatırlanması olduğu için gerçekçi bir yapıya sahiptir (Bordwell, 1985, s.78-79) Bordwell'in bu görüşlerinin karmaşık hikâye anlatıcılığında geçerli olmadığı açık bir şekilde görülmektedir. Özellikle *Minority Report*, *Memento*, *Interstellar* gibi filmlerdeki geriye dönüşler ve ileriye sıçrayışlar bu kadar keskin ayrımlara sahip değildir. Karadoğan'a göre de klasik anlatı, belirsizlikleri gidermek için sıklıkla geriye dönüşleri kullanmaktadır fakat nadiren ileriye sıçrayışı kullanır. Sanat sineması ise hem geriye dönüşleri hem de ileriye sıçrayışları aynı anda kullanabilmektedir. Zamandaki ileri ve geriye doğru yapılan salınımlar sanat sinemasındaki açık uçlu yapıyı beslemektedir (Karadoğan, 2016, s. 91-92). Sanat sineması ve zaman ilişkisi açısından Bergson'dan yola çıkarak sinemada hareket-imaj ve zaman-imaj kavramlarını icat eden Deleuze ise önemli bir noktada durmaktadır.

Henri Bergson zamanı belirli bir başlangıç noktasından bir diğer noktaya doğru ilerleyen, doğrusal ve dinamik bir süreç olarak tarif etmektedir. Bergson, bu zaman tanımını öznelin içinde var oldukları ve sezgi aracılığıyla algılanabilen *zaman* ve mekân ile bağlantıya girerek nesnel dünyada geçen *süre* olarak ikiye ayırmaktadır. Bergson'a göre mekân ile bağdaştırılan zaman kavramı doğrusal bir yapıya sahiptir ve düz bir çizgi gibi görünmesine rağmen birbirlerinden kopuk, iç içe girmemiş, ayrık bir

süreyi tasvir etmektir. Fakat Bergson'un esas vurgulamak istediği zaman kavramı, doğrusal-niceliksel zamanı değil, insanların niteliksel olarak iç içe geçmiş, homojen bir şekilde deneyimlediği zaman algısını işaret eden zaman kavramıdır (Bergson, 1997, s. 8-9). Bergson' a göre insanlar düşünsel alışkanlıkları nedeniyle hareketi dolayısıyla da zamanı yanlış algılamaktadırlar. Zaman birbirinden ayrı parçalardan değil süre kavramıyla da bağlantılı olarak, birbirinin içine geçen, sürekli bir oluş halinde olan, bölünemez, kendisinden önce geleni kendisine katarak birikimli olarak ilerleyen bir süreç olarak tarif edilmelidir. Geçmiş zamanın bilinci bir maddi varlık olarak şimdiki zamanın içine katılır ve bu sayede gelişme ve olgunlaşma sağlanır. Bu görüşleri doğrultusunda Bergson, geçmiş ve şimdi şeklinde ayrıştırılan zamanın soyut bir ayrıştırma olduğunu söyler ve bu tür ayrıştırmaların zaman ve mekân arasındaki ayrımın yapılamamasından kaynaklandığını öne sürer. Bergson'a göre *gerçek süre* öznelerin içindeki iç içe geçmiş bir akışın oluşturduğu bölünemez süredir. (Bergson, 2015, s. 107). İmgeleri madde olarak ele alan Bergson insan bedeninin imgelerden aldığı olası etkileri yansıttığını söylemektedir (2015, s. 18-19; Mordeniz, 2011, s. 7-19)

Sofuoğlu, Bergsoncu kavramları sinema teorisinde hareket-görüntü ve zaman-görüntü olarak tarif etmiştir. Hareket-görüntüde zaman kavramı anlatıdaki belirgin anlık eylemleri merkeze alırken, zaman-görüntüde anlatıdaki anlık eylemler ortadan kaybolur ve açık uçluluk, belirsizlik gibi muğlak alanların genişlemesiyle özneler içsel bir zamansallık yaratır. Bergson'a göre gerçek zaman kavramı bu içsel zaman kavramıdır. Çünkü zaman-görüntüde, hareket zamanı değil, zaman hareketi kuşatmıştır ve bu sayede zaman saf bir şekilde anlatıda ortaya çıkmıştır (Sofuoğlu, 2004, s. 74). Bergson'un bu yaklaşımı Deleuze'un sinema yaklaşımını oldukça etkilemiştir. Deleuze, sinemayı felsefenin hayatla birleşmesini sağlayan en önemli fenomenlerden biri olarak gördüğü için özellikle sinema ve sinemadaki hareket ve zaman kavramlarına yönelmiştir. İnsan gözünün sınırlarını aşabilen bir görme biçiminin sinemada bulunduğunu söyleyen Deleuze, sinemadaki bu yeni görme biçiminin felsefeyi de dönüştüreceğini iddia etmektedir. Sinemayı hareket-imge ve zaman-imge kavramlarıyla inceleyen Deleuze, hareket-imgeyle başlayan sinema serüveninin, zaman-imgeyle felsefi düşünceye yöneldiğini belirtmektedir (Colebrook, 2013, s. 49). Zaman-imge, insanları zamanın dolayimsız aktarımıyla birleştirmektedir ve bu sayede insanları hayattaki dinamiklerle yüzleştirebilecek bir potansiyeli barındırmaktadır. Hareket-imgeden zaman imgeye geçiş, sinemanın kitlesel etkisinin de bir sürecidir. Hareket-

imge sayesinde düşünce, hareketin yaşamdaki saf halini kavrayabilmiştir. Zaman-imge ile beraber ise düşünce, hareket üzerinden değil zamanın sadece kendisi üzerinden insanlar tarafından deneyimlenebilen bir algı haline dönüşmüştür (Colebrook, 2013, s. 50).

Deleuze'e göre hareket-imge, filmin kadrajında yer alan cisimlerle birlikte hareket ettiği için izleyicide harekete bağlı bir zaman algısı yaratmaktadır. Bu nedenle de ancak tekil bir bakış açısı tarafından yönlendirilen, sınırlı bir algı oluşturur. Zaman-imgede ise çok boyutlu ve zamanın kendisi dışında hiçbir hareketle sınırlanamayan bir imge oluşmaktadır. Zaman-imgedeki bu dolayimsız zaman algısı "zamanın sanal olandan edimsel olana, tüm olası yaratılardan ve eğilimlerden edimselleşmiş olaylara geçilmesini sağlayan farklılık ve oluş gücü yaratmaktadır" (Colebrook, 2013, s. 55). Deleuze yaptığı kavramsallaştırmalarla, zaman-imgenin bir yandan şimdiki zamanda bulunan gerçek etkiyi diğer yandan da geçmiş zamanda bulunan sanal etkiyi aynı anda içinde barındırdığı sonucuna ulaşmaktadır. Zaman-imgede yaşanmakta olan edimsel hayat, geçmiş zaman ve anılar tarafından kesintiye uğratılmaktadır ve insan algısı ancak geçmiş zamanın şimdiki zamanı kesintiye uğrattığı bu *sanal* anlarda zamanı dolayimsız bir şekilde kavrayabilmektedir (Colebrook, 2013, s. 56). Bu şekilde tekilliklere, başka bir deyişle belirli bir bakış açısına hapsedilmemiş hareket algısına ulaşabilir. Tekillikler aracılığıyla dünya kişisel olmayan bir biçimde tüm gerçekliğiyle kavranılabilir hale gelmektedir. Tekillikler üzerinden kurulan bir sinema anlayışı da tek bir bakış açısından oluşturulmayan bir sinemadır. Sinema anlatısındaki hikaye, hareketler, renkler, ses kuşağı, ışık kullanımı, atmosfer, dokular birbirine bütünsel bir şekilde bağlanamaz. Bu şekilde gündelik yaşamın düzeninde bir yarıklık oluşturulur ve bu yarıklar sayesinde insanlar, farklılıklar ve tekillikler üzerine düşünmeye başlayabilir. Tekillikler sayesinde de gerçek aşkın deneyimler yaşanılabilir (Colebrook, 2013, s. 57). Colebrook'un belirttiği gibi:

Bir kavram düşünmeye düzen ve yön kazandırır. Oysa duygu, sentezi ve düzeni kesintiye uğratma gücüdür. Deneyimimizin kendisi duyumsanabilir verilerin ve düzenleyici kavramların bir bileşimi olarak sunması, duygusal (bize hücum eden imgeler) ile kavramsal (bu imgelere verdiğimiz tepki ve düzen) arasındaki farklılığı düşünemeyeceğimiz anlamına gelmez (Colebrook, 2013, s. 59).

Deleuze, sinema üzerine yazdığı kitaplarda ancak zaman kavramının yeniden düşünülebilmesi sayesinde insanların kendileri üzerine düşünerek geleceği dönüştürebileceğini söylemektedir. Hem felsefede hem de sanatta zamanın yeniden

düşünebilmesi hayatın bir oluş süreci olarak algılanması açısından oldukça önemlidir. Bu kavramlarla ilgili Colebrook şunları söylemektedir:

Bir şey (örneğin insan) olmadığı şeyle (sinema örneğinde kamera ile) karşılaşarak tüm oluş şeklini bütünüyle dönüştürebilir. bu ancak, sinemanın kamerasıyla zaten bildiğimiz bir şey olarak değil, bize meydan okuyan bir şey olarak karşılaşırsak söz konusu olabilir (Colebrook, 2013, s. 64).

Bu görüşler doğrultusunda Deleuze, zaman-imgenin diyalektik yapıdaki gibi bir tez-sentez-antitez sürecini değil, bütünsel bir oluş sürecini olanaklı kıldığını ve bu nedenle yaratıcı ve özgürleştirici olduğunu söylemektedir. İmgeler ve algılar sürekli akış halindedir ve zaman-imaaj aracılığıyla, bu ayrı ayrı olan akışlar ortak bir alan oluşturabilir. Deleuze'e göre bu nedenle "zaman-ime sinemanın amacı, fikri olabilir" (Colebrook, s. 87). Deleuze, sinemanın zaman-ime aracılığıyla bir temsil olmaktan çıkarak, bir gerçeklik olacağını savunur ve bu gerçekliğe sezgi yoluyla ulaşabileceğini söyler. Başka bir deyişle Deleuze'e göre sinema, belirli bir dünyayı yansıtan değildir; zaman-ime aracılığıyla o dünyayı oluşturandır. Zaman-imgenin oluşabilmesi ise gündelik yaşam kurgusunun bütünleşik imgelerinin dışına çıkmakla mümkün olabilir, bu da ancak irrasyonel kesmeler vasıtasıyla gerçekleşebilir. Sinema, imgeleri bütünleşik olmayan tekilliklere ayırarak izleyicinin bakış açısını özgürleştirir. Hareket-imde ise sadece birbirine karşıt bakış açılarının hareketleri temsil edilmektedir. Hareket-imde, imgeler belirli bakış açılarına aittirlerdir. Zaman-imde bu aidiyet tamamen ortadan kalkmıştır, imgede ve ses kuşağında yapılan irrasyonel kesmeler sayesinde her özne kendi biricik algısını oluşturabilir. İmge artık belirli bir bakış açısına ve zamansallığa hapsolmek zorunda değildir. Deleuze'e göre bu nedenlerle sinema diğer sanatlar gibi felsefi bir yapıya sahiptir. Sinema anlattığı konunun felsefi olması nedeniyle felsefi değildir, insanlara yeni görme biçimleri yaratmaları için fırsat sunduğu için felsefidir. Dünyanın sinema ile yeniden görülmesi ise göz, algı ve duygular için yeni olanaklar yaratmaktadır (Colebrook, 2013, s. 89).

Zaman kavramının ve sinemada zamanın bu şekilde ele alınmasının nedeni karmaşık öykü anlatıcılığında, hem döngüsel, mutlak ve görel zaman kavramlarının hem de zamanın filmlerdeki düzenleme çeşitleri, sezgisel zaman, hareket-imaaj ve zaman-imaaj gibi sinematik kavramların aynı anda bulunabiliyor olmasıdır. Karmaşık anlatı yapısındaki filmlerden olan *2001: A Space Odyssey*, *Interstealer*, *Primer*, *Predestination*, *Donnie Darko*, *Twelve Monkey*, *Edge of Tomorrow*, *Looper* gibi doğrudan mutlak ve görel zaman kavramını ele alan filmler olduğu gibi *Lost Highway*,

Memento, *Inception*, *Mulholland Drive* gibi mutlaklık ve görelilik kavramlarını sinematografi aracılığıyla tartışan filmler de mevcuttur. Dahası *Premier*, *Inception*, *Predestination*, *Interstellar*, *Arrival*, *2001: A Space Odyssey* gibi filmler zaman teorilerini, dramanın gücüyle birleştirerek zaman kavramının daha önce düşünülmeyen yönlerini keşfetme olanağı sağlamıştır. Bu filmlerin zamansal olarak nerede sonlandığına dair kesin bilgiler yoktur. Fakat bu durum sanat sinemasındaki gibi bir belirsizlik değildir. Sanat sinemasında zaman-imajdaki kendi zamanını yaratma, içsel zaman gibi nedenlerle değil fiziksel olarak mümkün ama insan algısı açısından muğlak bir belirsizlik söz konusudur. Karmaşık anlatıdaki filmlerde bir zaman kavramı vardır ama bu zaman sürekli değişebilen, görelî, bazen doğrusal olarak ilerleyen, adeta bir sıvı şeklinde girdiği kabın şeklini alan ama bir çatlak bulunca da başka bir kaba akan bir zamandır. Karmaşık anlatıdaki zaman, genellikle zamanın ne kadar görelî olduğunu vurgulasa da sadece bu vurguyla sınırlı değildir. Klasik ve çağdaş anlatıdaki zamansal yapılar, geriye dönüşler ve ileriye sıçramalar karmaşık anlatılarda bu iki anlatı yapısındaki anlamlardan farklı bir anlama gelmektedir. Çünkü anlatının kendisi aynı zamanda tecrübe edilen nöro-zamandır. Karmaşık anlatıda zaman, klasik ve çağdaş yapının zamanlarının adeta çakıştığı noktada oluşmaktadır. Hareket-imağ ve zaman-imağ olarak da açıklanan bu anlatı yapılarının çakışması sonucunda Pisters'dan hareketle nöro-zaman kavramının oluştuğunu söylemek mümkündür. Nöro-zaman hem hareket üzerinden zamanın oluştuğu hem de bu oluşan zamanın açık uçlu bir şimdiki zaman yaratmasıyla meydana gelen bir durumdur. Bu nedenle de nöro-zaman, henüz gerçekleşmemiş spekülâtif bir geleceğe demir atmıştır. Fakat gelecek zaman illaki kronolojik bir sonrayı işaret etmez. Geçmiş de spekülâtif gelecek zaman olarak konumlandırılabilir. Hatta karmaşık öykü anlatıcılığına ait bazı eserlerde geçmiş, gelecek ve şimdi kavramları bir bütün olarak yer almaktadır.

Karmaşık anlatı için bir diğer önemli zamansal kavram ise Kronos ile özdeşleşen döngüsel zaman kavramıdır. Mitolojik zaman algısı olarak ifade edilen döngüsel zaman, Antik Yunan tragediyaları için özellikle de çalışmanın temel referanslarından biri olan Sofokles'in *Oidipus* adlı eseri için oldukça önemlidir. *Oidipus* oyununda mitolojik zamanda (mevsimlerin yinelenmesiyle bağlantılı olarak) bir döngüsellik vardır ama bu döngüsellik daha önce Foucault'un da belirttiği gibi farklılıklarla birlikte gelişen bir döngüselliktir. *Oidipus*'un yazgısından kaçamadığı vurgulanır ama *Oidipus*'un kendi yazgısını kendisinin yarattığı vurgulanmaz. *Oidipus*,

zaman içerisinde kararlar alırken ve bu aldığı kararlarla hem kendi hayatında hem de başkalarının hayatında değişiklikler yaratırken her zaman kendi özgür iradesini kullanmıştır. Oidipus tanrılar tarafından oynatılan bir kukla değildir ve trajik olan da budur. Oidipus bir silindirin içerisinde izdüşümler yaratarak dolaşır ama o silindiri de zaman içerisinde sürükler. Karmaşık anlatıdaki hikayeler de zamansal açıdan Oidipus hikayesine ve Kronos'un farklılaşarak oluşan mitolojik zaman algısına oldukça yakındır. Kronos, kendi içinden çıkan zamanı gelince yer ve tekrar doğurur. Ama her yeniden doğum ve doğurulan yeni çocuğun yenmesi Kronos'u da farklılaştırır. Bu nedenle aslında Kronos da hem döngüsel hem de hiçbir zaman aynı Kronos değildir. Sabit bir Kronos yoktur. Kronos'un özelliklerini de barındıran döngüsellik içerisinde değişen Kronoslar, başka bir ifadeyle döngüsel olmasına karşı sürekli farklılaşan zamanlar vardır.

Sinema anlatısına teorik olarak yaklaşan araştırmacılar genelde mitolojik döngüsel zamandan farklılık kavramını çıkarmışlardır ve döngüsel anlatıları tutucu anlatıların anlatısı olarak değerlendirilmiştir. Antik Yunan tragedyalarıyla, Hollywood veya Klasik Anlatı arasında kurulan bağ nedeniyle her türlü döngüsel anlatı muhafazakâr bulunmuştur. Örneğin Ulutaş, *Sinema Estetiği* adlı eserinde Antik Yunan Tragedyası ve Klasik Anlatı için şunları söylemektedir:

Her şey zaten başta olup bitmiştir diğer bir ifade ile Antik Yunan Tragedyasında her şey başladığı anda bitmiştir...Zaman değişim ile değil değişmemesi gerekenin korunması ile ilgili bir hal alır. Klask Hollywood sinemasında bunun pek çok örneğini görmek mümkündür (2017, s. 132).

Ulutaş'ın Antik Yunan Tragedyaları ve Klasik Anlatı arasında kurduğu bağ kişisel bir görüş değildir; sinema kuramcıları arasında büyük bir kitleyi kapsamaktadır. Bu çalışmada Antik Yunan Tragedyası ile Klasik Anlatı arasında kurulan bu ilişkinin yanlış bir bağdaşım olduğu düşünülmektedir. Tragedyanın olay örgüsünde başka bir ifadeyle fabulasında hiçbir zaman düzen kurulmaz. İnsan doğumuyla sınırı çoktan aşmıştır ve tragedyanın dünyası daha öncede belirtildiği gibi hep muğlaktır. Fakat Klasik Sinema Anlatısı'nda muğlaklık kavramı yer almaz. Sadece izleyicilere sunulan bilgi eksikliği nedeniyle, yanlış yönlendirme sonucu oluşan yanlış bilgiler vardır. Bu yanlış bilgilendirme bile filmin çok az bir bölümünde yer alır ve final bölümüyle birlikte mutlak düzen kurulur. Tragedya ile Klasik Anlatı arasında kurulan bu yanlış ilişki ise tragedyaaların fabula/syuzhet ilişkilerinin incelenmesiyle değil Aristoteles'in *Poetika*'da bahsettiği *Katharsis* kavramından yola çıkılarak oluşturulmuştur. Klasik Sinema

Anlatısının izleyicide *katharsis* etkisi yarattığı söylenmektedir ki bu çalışma açısından yanlış bir yaklaşımdır. Aristoteles bölümünde de bahsedildiği gibi *katharsis* içi boş bir rahatlama veya hâkim ideolojinin insanı pasifleştirmek için dayattığı bir ideolojik aygıt değildir. İnsanın kendisiyle yüzleşmesini sağlayan dramatik bir yöntemdir⁶¹ ve Aristoteles'e göre de bu yöntemi en iyi uygulayan kişi Sofokles'dir. Aristoteles Sofokles'in oyunları içerisinde ise en çok Oidipus'u beğenmektedir ve bu oyunu Poetika'nın referans oyunu olarak göstermektedir. Çalışma içerisinde sıklıkla değinilen Oidipus oyunu ise daha önce de belirtildiği gibi hem zamanı kullanımı açısından hem de fabula ve syuzhet ilişkisi açısından klasik anlatı içerisinde değil, karmaşık anlatı içerisinde yer almaktadır. Ayrıca Aristoteles *katharsis*'in herkes tarafından yaşanamayacağını, ancak onu kavrayabilecek, kendiyi yüzleşebilme cesareti olan ve bu uğurda çaba harcayan erdemli insanlar tarafından yaşanabilecek bir tecrübe olduğunu söylemektedir. Bu yaklaşımla da Antik Yunan tragedyası klasik anlatının hedef kitlesinin dışında kalmaktadır. Karmaşık anlatı yapısındaki filmler ise Antik Yunan tragedyasının anlatı yapısıyla ve felsefi kaynaklarıyla sıkı bir ilişki içerisindedir.

Görüldüğü gibi karmaşık hikâye anlatı yapısındaki zamansal yaklaşımla mutlak, döngüsel, görelî zaman, sinema teorisindeki formalist zaman yaklaşımı ve Deleuze'ün icat ettiği kavramlar olan hareket-ımağ ve zaman-ımağ kavramları sürekli etkileşim halindedir. Fakat Pisters'in belirttiği gibi karmaşık anlatı yapısı nihai olarak perspektif anlayışına bağılı bir nöro-zaman kavramını beraberinde getirmiştir.

3.6.1.5. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığında Uzam

Bir film anlatısı zaman ve uzam olmadan var olamaz. Deneysel sinemada yapılan, boş ekran üzerine bir anlatıcının anlatı gerçekleştirmesinde dahi bir sinematik uzamdan söz edilebilir. İzleyici, boş ekranın uzamıyla sesi birleştirerek yeni bir sinematografik uzam yaratır. Bu nedenle uzam sadece belirli bir sırası olan eylemlerin temsil edildiği sinematik bir alan değildir, aynı zamanda kendi iç dinamikleri aracılığıyla yeni bir hakikat yaratan çok boyutlu bir alandır. Film uzamı, resim uzamından farklı olarak hareketi de içerir ve karakterlerden, filmin ritmine, anlatı yapısından, izleyicinin alımlamasına kadar sinematik anlam oluşumunun bütün

⁶¹ Bir çeşit dramatik psikanalizdir bile denilebilir. Poetika dikkatli okunduğunda Aristoteles'in ancak bu uğurda çaba harcayan, kendiyi yüzleşebilme kapasitesi olan erdemli kişilerin *katharsis* yaşayabileceğini söylediği görülecektir.

hücrelerini belirleyen öğelerden biri olarak tanımlanır. Sinematik uzam zaman içerisinde dönüşüme uğradığı için, sinematik zaman kavramıyla sinematik uzam kavramı birbirine sıkı sıkıya bağlıdır. Film anlatısındaki dolayısıyla da zamandaki değişim aynı uzamı anlam açısından değiştirebilir. Örneğin, bir filmdeki aynı boş sokak iki sevgili o sokakta öpüşürken başka, iki sevgili o sokakta ayrıldığı zaman başka bir anlama gelmektedir (Pezzella, 2006, s. 73-74). Bonitzer'in de ifade ettiği gibi, hareket ve uzam arasındaki ilişki süreksiz parçalardan oluşsa bile izleyiciler onu sürekli hale getirme eğilimindedirler. Farklı insanların uzuvlarının yakın çekimi bir kişinin yüz planıyla birleştirildiği zaman, diğer uzuvların da bu kişiye ait olduğu şeklinde bir algı yaratmaktadır. *Bir Zamanlar Anadolu'da* (Ceylan, 2011) ve *Kış Uykusu* (Ceylan, 2014) gibi birçok filmde de birbirinden çok farklı yerlerde çekilmiş görüntülerin birbirine çok yakın yerler olarak uzamsallaştırılması, sinemada yaygın olarak kullanılmaktadır. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde suçluyu aramak için kat edilen mesafe sinematik uzamda yaklaşık otuz-kırk kilometreye karşılık gelirken, gerçekte çekim yapılan alan yaklaşık olarak iki yüz kilometrelik bir alanı kapsamaktadır. Benzer biçimde *Kış Uykusu* filminde de dış çekimler filmin öyküsünün geçtiği Kapadokya bölgesinde yapılırken, iç çekimlerin bir kısmı mağara ev olarak dizayn edilen İstanbul'daki stüdyolarda gerçekleşmiştir. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde coğrafi benzerlikler kullanılarak, *Kış Uykusu* filminde ise iç ve dış çekimleri ayırarak gerçekte olmayan yeni bir sinematografik uzam yaratılmıştır. Sinematografik uzamın bu şekildeki oluşumu genel olarak sinemadaki uzamın oluşumunu kapsamaktadır. Hollywood Sineması'ndan, Avrupa Sanat Sineması'na, birkaç istisnai örnek dışında sinemada uzam gerçekte var olmayan yeni bir uzam oluşumunu gerekli kılmaktadır.

Sinema anlatısında uzamın yeniden oluşturulması ise yönetmenin iki önemli kararına dayanmaktadır. Bunlardan ilki uzamı oluştururken nelerin çerçeve (kadraj) içine alınacağı, diğeri ise nelerin çerçeve içine alınmayacağıdır. Çerçeveye alınan uzam ve çerçeveye alınmayan uzam ise anlatının görsel uzamını önemli ölçüde şekillendirmektedir. Özellikle çerçeveye alınmayan ve çerçeveye alınmamasıyla birlikte anlam üreten bu uzamı, Bonitzer *kör alanlar* olarak isimlendirmektedir (2011, s. 72-75). Örneğin Michael Haneke'nin *Das Weibe Band* (2009) isimli filminde bir papaz olan baba çocuğunu cezalandıracağı zaman, çocuğa falaka sopasını alarak bulunduğu odaya gelmesini emreder ve kamera bu hareketi kesintisiz olarak takip eder. Ancak daha sonra kamera odanın içindeki görüntüye kesme yapmaz, odanın kapalı kapısında kalır.

İzleyici, içerideki çocuğun babası tarafından falakaya yatırılmasını izlemez ama ses kuşağında çocuğun bağırışlarını dinler.



Görsel 3.37. Papazın oğlu Martin falaka sopasını alarak, falakaya yatırılacağı odaya gider.



Görsel 3.38. Papaz oğlunu falakaya yatırırken, kamera kapının dışında kalır ama Martin'in acı haykırışları, ses kuşağında duyulmaktadır.

Uzamın bu şekilde kesintiye uğratılması ve hareketin *kör bir kadrajda* gerçekleşmesi izleyiciye yeni bir kadraj yaratma zorunluluğu doğurmuştur. Chatman (2008, s. 89) bu ayrımın öykü uzamı ve söylem uzamı arasındaki ayrıma işaret ettiğini belirtmektedir. Çerçevenin içinde yer alan uzam öykü uzamını oluştururken, çerçevenin dışındaki uzam, söylem uzamını oluşturur. *Das Weibe Band* filmindeki örnekte de görüldüğü gibi hem öykü uzamı hem söylem uzamı kurgu aracılığıyla bütünsel film uzamını belirlemektedir. Pudovkin'e göre de (1966, s, 90) hem filmsel zaman hem de filmsel uzam kurguya bağlıdır. Kamera hareketleri, kadrajlar veya çekimlerin birleştirilme sırası doğrudan filmsel uzayı oluşturmaktadır.

Bordwell ise anlatı uzamınının, sorunun kurgunun ve kameranın konumlandırılmasının ötesinde bir anlama sahip olduğunu söylemektedir. Ona göre sinema anlatısında seyircinin mutlak bir biçimde algılayabileceği sabit bir uzam algısı mevcut değildir. Uzam seyirci tarafından mekânın dinamik inşasına dayanan bir süreci tarif etmektedir. Bu dinamik algı süreci temelinde Bordwell, *perspektife dayalı* ve *Gestaltçı* teorilere karşı yapısalcı uzam teorisini geliştirmiştir. Bordwell, geometrik bağıntılar ve objektif kuralları içerisinden analiz yapan bakış açısı yaklaşımı fazla ampirik, bütünün onu oluşturan parçalarından farklı anlamlara geldiğini savunan Gestaltçı kuramı ise fazla görelî ve soyut bulmaktadır. Bordwell'in geliştirdiği yapısalcı yaklaşımda ise uzam, film tarafından izleyicide oluşan uyarıcıların sürekli olarak yeniden işleme girdiği çıkarımsal bir süreçtir. Bordwell, Gestaltçı yaklaşımda parçaların durağan olarak kabul edildiğini fakat sinema anlatısını oluşturan parçaların sadece bütüne referans veren değil, kendilerine ait dinamik bir içsel anlatı çekirdeğine sahip

olduğunu söylemektedir. Bordwell'a göre, bazı algısal çıkarımlar istem dışı neredeyse otomatik olarak gerçekleşmektedir. Bu nedenle izleyiciler anlatı filmlerinde gördükleri ve duydukları uzamlardan, tutarlı bir fabula kurma dürtüsüyle uzamsal ipuçları ararlar ve bu uzamsal ipuçları aracılığıyla da güvenilir uzamsal şemalar oluştururlar (1985, s. 99-104). Sinemasal uzamın oluşumu da sadece çekimin kendisiyle olmaz; ipuçları, filmin stilistik özellikleri ve işlevleri gibi birçok faktör sinemasal uzamın oluşmasında etki eder. Bordwell, film uzamının sadece grafik parametreleri üzerinden incelenebileceğini fakat onu sinografik⁶² uzamın ilgilendirdiğini belirtir. Bir filmin sinografik uzamı ise çekim uzamı, kurgu uzamı ve ses uzamı olmak üzere üç uzamdan oluşmaktadır (1985, s. 113).

Sinografik uzamı oluşturan uzamlardan ilki olan çekim uzamını, ışık, renk, üst üste binen konturlar, figürsel hareket, kamera hareketi, gölgelendirme, perspektif gibi öğelerin izleyiciye verdiği ipuçları oluşturmaktadır. Bu ipuçları, genellikle izleyici tarafından istem dışı bir biçimde otomatik olarak algılanır ve algılanışı küçük öğe ipuçlarından, bütünsel sinematik anlam üretme yönüne doğru ilerler. Filmlerin bu ipuçlarını sunma biçimleri ise anlatı yapılarını belirlemektedir. Kurgusal uzam ise izleyicilerin anlatıdaki neden-sonuç ilişkileri bağlamında, anlatıdaki uzamın bilişsel haritasının oluşturulmasıyla meydana gelir. Filmin sahneleri, çekimleri ve imgeleri arasında, izleyicinin hafızası anlatı içerisinde kaybolmamak için kendisine bir harita çizer. Klasik Anlatı Sineması izleyicinin oluşturduğu bu bilişsel haritanın çizimi için kolay tasarlanabilir bir sinematik uzama sahipken, çağdaş ve postmodernist anlatı, sinematik uzamın doğrusal bir biçimde kurulmasını genellikle bilinçli olarak engellemektedir. Klasik Anlatı'da izleyici kurgusal uzamı oluştururken ilk önce bütünü daha sonra ise parçaları oluşturur. Bu nedenle filmlerde meydana gelen küçük hatalar izleyicinin anlam oluşturma sürecini engellemez. Büyük resmi gören izleyici artık neyi nerede konumlandıracağını refleks olarak geliştirir. Ses uzamı ise sinematik bir anlatıdaki her türlü işitsel veriyi oluşturan uzamdır. Sinema anlatısında en az görsel öğeler kadar işitsel öğeler de izleyicinin uzamı oluşturmada rol oynamaktadır. Filmdeki diyaloglar, ses efektleri, müzik, sesin desibeli, ortam sesi, anlatıcının ses tonu ve cinsiyeti, gürültüler, ses ve görüntü arasındaki mesafe, diegetik ve diegetik olmayan ses tasarımları filmlerin dramatik yapısını ve filmsel uzamı şekillendirmektedir

⁶² Perspektif kullanma sanatı. Perspektif kullanılarak yapılan her türlü çalışma (Karadoğan, 2016, s. 103)

(Bordwell, 1985, s. 113-118). Hatta Nuri Bilge Ceylan gibi bazı yönetmenler ses uzamının, atmosfer oluşturma açısından görüntüden daha belirleyici olduğunu söylemektedir (http-10).⁶³

Çekim, kurgu ve ses olmak üzere üçe ayrılan bu uzamlar ise Haneke'nin *Das Weibe Band* filmde örneklendirildiği gibi, çerçeve-içi ve çerçeve-dışı uzamları oluşturur. Bordwell, çerçeve-dışı uzamı, *diegetik ve diegetik olmayan çerçeve-dışı uzam* olmak üzere tekrar ikiye ayırır. Diegetik olayan çerçeve dışı uzam Brecht'in tiyatrodaki gerçekleştirdiği *yabancılaştırma* kuramının bir kısmını içermektedir ve bu yaklaşımı sinema anlatısına yerleştiren kişi olarak da J.L. Godard görülmektedir. Diegetik olmayan çerçeve-dışı uzamda kameranın veya filmi oluşturan teknik unsurların görünürlüğü artırılır. Brecht, bu yöntemi özellikle dekor tasarımı kullanmaktadır. Brechtien tiyatrodaki dekoru oluşturan ham maddeler tüm açıklığıyla seyirciye gösterilir, gerçekçi tiyatrodaki illüzyon etkisinden kaçınılmaya çalışılır. Sinema anlatısında diegetik olmayan çerçeve-dışı uzamda da Brecht'in tiyatrodaki dekor kullanımına benzer şekilde, sinematik öğeler izleyiciye gösterilir ve filmin gerçek değil bir film olduğu vurgulanır (Bordwell, 1985, s. 119; Brecht, 1997, s. 43). Diegetik çerçeve-dışı uzam ise, çerçeve dışında kalmasına karşın öykünün içerisinde yer alan uzamdır. Kurmaca sinema anlatısında çerçevenin dışında kalan bütün alanlar diegetik çerçeve-dışı uzama aittir. Örneğin, kafede oturan iki kişi konuşurken, çerçeve içine alınmayan kafeye ait bölümlerin de var olduğu düşünülür veya bir kişi diğerine "Buraya gelirken arabayı çarptım" derse, bu çerçeve-dışı bir alanın uzamsallaştırılmasını zorunlu kılar.

Sinema anlatısında uzam kavramı tanımlanırken mekân kavramı, uzamı oluşturan en önemli unsurlardan birisi olarak görülmektedir. Bu çalışmada sinematik mekân değil de uzam kavramının kullanılmasındaki temel neden Karadoğan'ın da belirttiği gibi (2016, s. 105) uzam kavramının mekân ve zamanın karşılıklı ilişkisi sonucunda oluşan bir süreci işaret ediyor olmasıdır. Sinema anlatısı üzerine yapılan kuramsal çalışmalarda genellikle mekân ve zamanın ayrı ayrı ele alınıyor olmasının nedeni, yapılacak analitik çözümlerinin daha anlaşılır olmasını sağlamaktır. Fakat uzamı oluşturan zaman ve mekân kavramları aslında birbirlerine dolanmış kavramlardır. Karadoğan, sinematik mekân ve zaman arasındaki ilişkiyi şu şekilde açıklamaktadır:

⁶³ <https://www.youtube.com/watch?v=JzR6Du1VSHA>

Film mekanları genellikle oyunculara içinde hareket edebilecekleri fiziki bir ortam sağlıyormuş gibi değerlendirilir; ancak mekanlar bundan daha fazla bir işlevi yerine getirirler. Filmin dramatik önermesine uygun olarak, karakterin içinde bulunduğu psikolojik, kültürel, ekonomik, estetik vb. durumu betimleyerek, izleyiciye pek çok bilgi verirler (2016, s. 105).

Karadoğan'ın da belirttiği üzere, mekanlar karakter ve dramatik yapı hakkında bilgi verdiği gibi filmdeki atmosferin oluşturulmasını da şekillendirirler. Türlerine göre filmlerin mekânsal tasarımı değişmektedir. Örneğin kara filmler, romantik, komedi, savaş filmi gibi diğer türlere göre belirgin farklılıklar gösterirken kendi aralarında da belirgin benzerlikler barındırmaktadırlar. Bir mekân ise genel olarak iki farklı biçimde kullanılır. Bunlardan ilki mekânın filmin dramatik yapısı bağlamında gösterdiği imajla uygunluk göstermesidir. İkinci tür kullanımsa filmdeki olay ile mekân kullanımı arasında yadırgatıcı bir etkinin ortaya çıkmasıdır (2016, s. 106). Örneğin *Cebimdeki Yabancı* (Yılmaz, 2018) filminde bir sohbet alanı olarak yemek masası ve çevresinin konumlandırılması olay ve mekân arasında gerçekçilik ilişkisi açısından bir uygunluk gösterirken, Luis Buñuel'in *Le Fantome de la Liberte* (1974) filminde insanların gündelik konuları konuşmak ve sohbet etmek için toplandıkları alanın aynı zamanda tuvalet ihtiyaçlarını giderdikleri bir alan olarak betimlenmesi yadırgatıcı bir etki yaratmaktadır.



Görsel 3.39. *Cebimdeki Yabancı* filminde gündelik bir sohbet mekanı olarak yemek masası.



Görsel 3.40. *Le Fantome de la Liberte* filminde gündelik bir sohbet alanı mekanı olarak tuvalet ve dergi okuma masası olarak

Sinema ve mekân ilişkisi üzerine Aydın Çam'ın yaptığı *Derviş Zaim: Bir Mekân Sineması'na Doğru* ve *Sinemasal Mekanlar ve Sinemasal Mekanların Çözümlemesi* isimli çalışmalar Türkiye'deki akademik yazına önemli katkılarda bulunmuştur. Bu iki çalışmanın sonucunda Çam, sinema ve mekân ilişkisi üzerine beş önemli tespitte bulunmuştur. Bu tespitler sırasıyla şu şekildedir:

1. İlk film olarak kabul edilen Lumière kardeşlerin *Trenin Gara Girişi* filminden bu yana mekân kavramı sinema anlatısında önemli bir işleve sahiptir ve sinemasal eylemlerin platformunu oluşturur. Karakterler, eylemler, olgular mekân içinde gerçekleşir ve devinir.
2. Sinemasal eylemlerin gerçekleştiği mekanlar ya gerçekçi bir mekânı işaret ederek sinematik sunumu gerçek hayatta meydana gelen bir durum olarak orataya koyar ya da filmler mekanlar aracılığıyla kendine özgü yeni bir dünya yaratır. Kendine has mekânsal bir yapı inşa eden filmler izleyicileri kendine has, özgün bir mekân algısına yönlendirir.
3. Sinemasal mekân stilistik öğelerle birleşerek anlatıyı biçimlendirir. Karakterler sinemasal mekân içerisinde anlamlı hale dönüşür ya da mekânın kendisi dolayimsız bir anlatıya dönüşür. Bu nedenle sinemasal anlatı mekân kavramı göz önüne alınmadan çözümlenemez.
4. Sinema ve mekân arasında dönüşümsel bir ilişki bulunmaktadır. Bazı filmlerde ideolojik, politik, psikolojik, kültürel ve benzeri yapılar sinema anlatısını şekillendirirken, bazı filmler aracılığıyla da bu kavramlar sinema anlatısı aracılığıyla bu kavramlar yaşamın diğer alanlarında yeniden tartışmaya açılır.
5. Sinemasal mekân ile arzu kavramı arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır. Bir filmdeki imajların oluşturduğu temsil, fiziki gerçekliğin ötesine geçebilir ve sinemasal mekanlar fantezinin ve arzunun hem sinematik alanda hem de gerçek dünyada üretildiği yerlere dönüşebilir (Çam, 2016, s. 22-23; Çam, 2016, s. 273-280). Örneğin *Pierre Loti* tepesi Yeşilçam filmlerinde sıklıkla aşıkların buluşma mekânı olarak temsil edildiği için artık gerçek hayatta da aşka dair bir fantezi imgesi oluşturmaktadır.

Karmaşık hikâye anlatıcılığında uzamın oluşturulması ise bu bölümde değinilen çekim uzamı, kurgu uzamı, ses uzamı ve bu üç uzam aracılığıyla oluşturulan çerçeve-içi ve çerçeve-dışı uzamları mekân kavramı bağlamında çeşitli biçimlerde birbirleri içinde parçalayarak oluşturulmaktadır. Fakat bu farklılaştırma Çağdaş Anlatı Sineması'nda olduğu gibi uzamın görelî çift anlamlılığını içerdiği kadar, klasik anlatının bütünleşik uzamsal algısını da içerisinde barındırmaktadır. Çünkü karmaşık anlatı yapısındaki filmler özellikle filmin finaline yaklaştıkça, sinematik düzlemde oluşturulan parçalı

uzamlar üzerine yapılacak analizler sonucunda oluşturulabilecek bir bütünlüğü de işaret etmektedirler. Bu noktada karmaşık anlatı yapısındaki filmler, izleyicinin film boyunca inşa ettiği ve deneyimlediği uzamla, yönetmenin sinematik olarak inşa ettiği uzam arasında oluşan açıda ortaya çıkmaktadır. Bu durum izleyicinin perspektif açısıyla, öykünün ve kurgunun oluşturduğu radikal bir perspektifin üst üste binmesini gerekli kılmaktadır. Çakışan perspektifler sonucu oluşan uzam ise izleyiciyi fenomenolojik açıdan kendi bilgi oluşturma yöntemiyle karşı karşıya bırakan sonuçlar doğurur. Karmaşık anlatı yapısındaki filmler, izleyiciyi oluşturduğu uzamı nasıl ve niçin o şekilde oluşturduyuyla ilgili bir yeniden düşünme sürecine itebilir. Fakat karmaşık hikâye anlatısına sahip filmler uzamı genel olarak bu bölümde yer alan tanımlamalar çerçevesinde oluşturmaktadır.

Karmaşık hikâye anlatıcılığının biçimsel arka planının incelendiği bu bölümde karmaşık anlatı yapısındaki fabula, syuzhet, kendini yansılama, somutlaştırılmış fabula, zaman, uzam, ses, kurgu yaklaşımları ve kavramları incelenmiştir. Filmlerin biçimsel özellikleri arasında yer alan, diyalog, tür, sinematografi gibi kategoriler çalışma içerisinde tekrara düşmemek açısından film analizleri kısımlarında, ilgili filmle bağlantılı olarak ele alınacaktır. Ayrıca bu kategorilerin filmlerin analizleri kısımlarında incelenecek olmasının karmaşık hikâye anlatıcılığını diğer anlatı yapılarıyla kesişen ve ayrışan yönlerini daha belirgin bir biçimde göz önüne sereceği düşünülmektedir. Çalışmanın bir sonraki bölümü karmaşık hikâye anlatıcılığının düşünsel altyapısıdır. Bu bölümde incelenen biçimsel özellikler ile düşünsel altyapı birleştirilerek filmlerin nihai analizi yapılacaktır.

3.6.1.6. Karmaşık Anlatı Yapısındaki Karakterin Temelleri

Lajos Egri, *Piyas Yazma Sanatı* adlı çalışmasında her karakterin fiziksel dünyanın üç boyutunun yanında, psikolojik ve sosyolojik boyutlarının da bulunması gerektiğini söylemektedir. Bir karakter analiz edilirken o karakterin nasıl bir kişi (ahlaklı-ahlaksız, kumarbaz, seri katil vb) olduğunu incelemenin yanında, bu karakterin sahip olduğu özelliklerde (veya sahip olmadığı özelliklerde) neyin olduğunun da ortaya konması şarttır. Eğer karakter, değişim içeren bir karakterse bu değişimin sebepleri incelenmelidir çünkü tüm bu özellikler veya değişimler anlatıyı olay örgüsü ile birlikte belirleyen temel iki unsurdur (2004, s. 52-53). Aristoteles'in *Poetika* eserinden beri olay örgüsünün mü, yoksa ana karakterin mi anlatı için daha önemli olduğu sürekli tartışıla

gelmiş bir konudur ve Aristoteles bu ayırımı tercihini olay örgüsünden yana kullanmıştır (1987, s. 25). Fakat Aristoteles *Poetika*'da tragedyanın karakter ve düşünce olmadan bir eylemi, dolayısıyla da olay örgüsünü ve yapıyı kuramayacağını da söylemektedir (1987, s. 23). Bu anlamda aslında Aristoteles'in karakteri ve düşünceyi (dramaturji) de olay örgüsü kadar önemseydiği söylenebilir. Akademisyen ve senarist Robert McKee⁶⁴, olay örgüsü ve karakter arasındaki süregelen tartışmanın anlamsız olduğunu çünkü yapı ile karakterin ayrıştırılamayacağını söyler. McKee'ye göre karakter aynı zamanda yapıdır ve bu iki öge eşit öneme sahiptir. Ona göre karakter ve yapı arasındaki hiyerarşi tartışmasının temel nedeni karakter ve karakterizasyon ayrımındaki kafa karışıklığıdır (2017, s. 111).

Karakterizasyon insanların dışsal özelliklerini açıklayan unsurların toplamına verilen isimdir. Bir karakterin fizyolojik özellikleri karakterizasyonun temel öğelerini oluşturmaktadır. İnsanların yakışıklı, güzel, kilolu, zayıf, hasta, sağlıklı, kör, topal, eşcinsel, heteroseksüel, kadın, erkek, zengin, fakir, doktor, mühendis, temizlikçi, üniversite mezunu, hiç okula gitmemiş, takım elbiseli gibi özellikleriyle birlikte kişinin, yaşı, boyu, inancı, değerleri, vücut dili, bağımlılıkları gibi bir çok özellik, farklı kombinasyonlarla bir araya gelerek, yaşanmış farklı deneyimler ve kişiye özgü genetik kalımlarla birlikte, diğer herkesten farklı olan yeni bir kişi meydana getirir. Doğal olarak da insanların karakterizasyon özellikleri, düşünme şekillerini ve hayata bakışlarını belirlemektedir. Sağlıklı birisi için sağlık olağan ve sıradandır. Sağlıklı insanlar gün içerisinde "sağlıklı" olduklarını düşünmezler. Fakat hasta biri için dünyadaki en önemli hatta belki de tek önemli şey sağlıktır. Ayrıca örneğin çirkin veya bilgili olmak gibi karakterizasyon özellikleri sınırlı, asabi, küstah, alçakgönüllü olmak gibi başka karakterizasyon özellikleri de meydana getirebilir. Bu nedenle bir kişinin karakterizasyonu bileşik bir ağ şeklindedir (Egri, 2004, s. 52-52; McKee, 2017, s. 111). Fakat bu karakterizasyon özellikleri karakterin oluşumuna yardım etse bile bir karakteri tarif edemez, çünkü karakter ancak baskı altındayken yaptığı seçimler sonucunda meydana gelir. Belirli kombinasyonlarda karakterizasyon özelliklerinden oluşturulan kişiye ne kadar çok baskı yapılırsa, karakter o denli güçlü bir şekilde açığa çıkar ve

⁶⁴ Fulbright akademisyeni senarist. Yetiştirdiği öğrenciler Forrest Gump (Zemeckis, 1994), Game of Thrones (Benioff ve Weiss, 2011- devam ediyor), Breaking Bad (Gilligan 2008-2013), Lords of the Rings (Jackson, 2001), Monty Python and the Holy Grail (Gilliam ve Jones, 1975) gibi birçok önemli filmin senaristliğini yapmıştır ve altmıştan fazla Oscar, iki yüzden fazla da Emmy adaylıkları vardır.

izleyici bu karakterin gerçek doğasına tanıklık etmiş olur. Dramatik açıdan herhangi bir baskının olmadığı durumlarda gerçekleşen olayların bir anlamı yoktur. Bir sahnede örneğin bir yazı tura oyunu, paranın yazı veya tura gelmesinin hiçbir şey değiştirmeyeceği bir şekilde oynanıyorsa bu eylem dramatik değildir. Fakat Cohen kardeşlerin yönettiği *No Country for Old Men* (2007) filmindeki Chigurt karakterinin, gaz istasyonu sahibini yazı-tura oyununu oynamaya zorlaması ve oyunun sonucunun gaz istasyonu sahibinin yaşama devam edip-edemeyeceğini belirleyecek olması, dramatik bir yapıyı en keskin hatlarıyla gözler önüne seren örneklerden birisidir. Ayrıca bu sahne baskı altında, karakterlerin nasıl açığa çıktığını da yetkin bir biçimde örneklemeaktadır.



Görsel 3.41. Chigurt karakteri bir bakkala girer, gaz istasyonu sahibi, sadece konuşmak için, ona yolda yağmura yakalanıp yakalanmadığını sorar. Cigurt bu soruya hangi yol diye başka bir soruyla karşılık verir. Gaz istasyonu sahibi de Cigurt'un plakasının Dallas plakası olduğunu söyler.



Görsel 3.42. Chigurt kendisinin nereden geldiğine dikkat eden gaz istasyonu sahibini yazı-tura oyunu oynamaya zorlar. Bu bir ölüm kalım oyunudur. İstasyon sahibi tura der, tura gelir ve Chigurt bakkalın hayatını bağışlar.

No Country for Old Men filmindeki Chigurt karakterinin karakterizasyonu herhangi bir kişiyi herhangi bir sebepten, hatta ortada bir sebep bile yokken öldürebilecek olmasıdır. Fakat bu sahnede istasyon sahibi farkında olmadan ölümcül bir hata yapmıştır ve bir katil olan Chigurt'un Dallas'dan geldiğine dikkat ettiğini ona söylemiştir. Bu nedenle bu sahne Chigurt'un karakterine dair de önemli ipuçları barındırmaktadır. Çünkü eğer adamı öldürmezse bu geveze ve dikkatli adamın kendisini polisler tarif edeceğini düşünmektedir. Fakat Chigurt için yaşamın tamamı bir paranın yazı veya tura gelmesi kadar keskin, sert, rastlantısal ve risklidir. Bu nedenle gaz istasyonu sahibini öldürüp öldürmeyeceğini kendisi değil, bozuk para atışı belirleyecektir. Chigurt hem kendisi için hem de gaz istasyonu sahibi için ölümcül sonuçlar doğurabilecek bir olayı sadece bir bozuk para atışının sonucuna bırakır. Gaz istasyonu sahibinin baskı altında yaptıkları da onun karakterini yansıtır. İstasyon sahibi,

Chigurt'un kendisiyle oynadığı bu oyunun ölümcül bir oyun olduğunu sezindikten sonra, oyunu oynamamak için elinden geleni yapar ve bu oyunun mantıksız olduğunu Chigurt'a açıklamaya çalışır. İkili arasındaki geçen şu diyaloglar sahnede yaratılan karakterizasyon ve karakter ilişkisi açısından iyi bir örnek oluşturmaktadır:

ÇİGURT: Nereden olduğum seni neden ilgilendiriyor, ahbap?

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: Herhangi bir şey ima etmek istememiştim.

CHİGURT: İma etmedin mi... Sen ne söylediğini bilmiyorsun öyle değil mi, bayım? Saat kaçta yatarsın?

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: 21:00-21:30 arası, 21:30 diyelim.

CHİGURT: Arkadaki evde mi yaşıyorsun?

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: Evet.

CHİGURT: Hayatın boyunca burada mı yaşadın?

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: Aslına bakarsan burası komple kayınpederime ait.

CHİGURT: Parası için evlenmişsin demek ki!

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: Sen olaya o şekilde bakıyorsan...

CHİGURT: Herhangi bir şekilde bakmama gerek yok, öyle olmuş işte. Yazı tura oyununda şimdiye kadar kaybettiğin en büyük şey nedir?

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: Bilmiyorum, ne diyebilirim ki?

CHİGURT: (bozuk parayı atar) Yazı mı, tura mı?

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: Ne için?

CHİGURT: Sadece söyle.

GAZ İSTASYONU SAHİBİ: En azından ne için yazı tura attığımızı bilmemiz gerekmez mi?

Gaz istasyonu sahibinin hayattaki garanticiliği ve kendine yarattığı güvenli alanlar onun karakterinin özünü yansıtırken, neredeyse bir insan öldürme makinesi olan soğukkanlı Chigurt için yaşamda hiçbir şeyin garantisi yoktur ve onun karakterinin özünü de risk, keskinlik, rastlantısallık, şans ve ölüm düşüncesi yer almaktadır. Cohen kardeşler, bir yazı tura oyunu üzerinden yaklaşık dört dakikalık bir sahnede bu karakterizasyon ve karakter ilişkilerini kurmuşlardır.

Karakter yapılandırılması ve analizi açısından bir diğer önemli unsur da karakter eğrisidir. Karakter eğrisi olay örgüsündeki değişime bağlı olarak karakterin geçirdiği

içsel ve dışsal dönüşümleri ifade eder. *Abre Los Ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) filmi karakter eğrisini örneklemek için iyi bir örnek oluşturmaktadır, çünkü filmin ana karakteri Cesar dış görünüşündeki değişikliğe bağlı olarak içsel bir dönüşüm yaşar. Filmin fabulasının başlangıcında Cesar çevresiyle kurduğu ilişkileri kendi yakışıklılığı ve yetenekleri üzerinden kuran birisi olarak gösterilir ve diğer insanlar sanki Cesar'ın çevresinde dolaşan sanal canlılardır. Cesar istediği zaman istediği kişiyle birlikte olabileceğini bilen, iş dünyası açısından önü açık, zaten zengin bir aileden gelen, diğer insanlar üzerinde mutlak hayranlık bırakan, kibirli, yarı tanrısal bir kişidir. Fakat bir gün araba kazası geçirir ve yüzü paramparça olur. Bu olaydan sonra filmin olay örgüsüyle de bağlantılı olarak, Cesar daha önce farkına varmadığı birçok şeyin farkına varmaya başlar. Bu farkındalıklardan en önemlisi ise güzellik kavramının bir çeşit simülasyon olduğudur. Başka bir ifadeyle güzellik, başarı, zenginlik gibi olgular insanlarda yüzeysel ve gelip geçici, sanal gerçeklikler yaratmaktadır. Gündelik hayatı büyük oranda belirleyen bu olguların gerçek olmadığını kavrayan Cesar, filmin final bölümüne doğru mutlak gerçekliği arar ve ne olursa olsun (sanal olsa dahi) acı çeken bir şeyin gerçek olduğu sonucuna varır. Karakterdeki değişim ve gelişim ile paralel olarak filmin olay örgüsü ve dramaturjisi de gerçeğin ne olduğu sorunsalı üzerine yönelir.

Karakter eğrisi açısından drama tarihinin en yetkin örneklerinden birisi de William Shakespeare'in *Hamlet* oyunudur. Oyun Hamlet'in o güne kadar gerçek olduğuna inandığı her şeyi ters düz edecek bir olay olan babasının ölümüyle başlar. Bu bölümde, izleyiciler Hamlet'in babasının ölümüne kadarki karakterizasyonunu oluşturan öğeleri, onun değerlerini, inançlarını ve kısmi olarak da olsa görmezden geldiği gerçeklikleri göz önüne serer. Bir sonraki aşamada oyun Hamlet'in iç dünyasını betimler. Hamletin babasının hayaleti, ona kendisini öldürenin aynı zamanda annesiyle evlenecek olan Cladius olduğunu söyler. Bu noktada Hamlet kendi özünde var olan iki yapıyla çatışma yaşamaya başlar. Bu çelişkili yapılar Hamlet'in açık sözlü, eyleme doğrudan giden, tutkulu ve gözü kara yönleriyle, adil, zeki ve ölçülü yapısının aynı anda göz ortaya çıkmak zorunda kalmasından kaynaklanmaktadır. Bu nedenle Hamlet hem intikam almaya hem de Cladius'un suçunu kanıtlamaya karar verir. Bu iki eylem aynı anda olamayacak eylemler olduğu için Hamlet ilk önce Cladius'un (ve annesinin) suçunu ispatlayacak, daha sonra da babasının intikamını alacaktır. Üçüncü evredeyse Hamlet karakteri dış görünüşüyle (kendisini oluşturan karakterizasyonlarla) çelişkili durumlar sergilemeye başlar. Artık Hamlet sadece üzüntülü, sorgulayıcı, gerçeği arayan,

hassas ve ölçülü değildir. Karakterinin derinliklerinde bulunan delilik, kibir, kendi algılarını mutlak doğrular olarak görme gibi unsurlar ortaya çıkar ve bilginin ve bilgisizliğin iç içe geçtiği histerik bir karaktere dönüşür. Bundan sonraki son aşama da ise Hamlet çevresindeki herkesle birlikte kendisini yok eder. Hamlet'in "olmak ya da olmamak" sorusu üzerine şekillenen düşünceleri olmak diye bir şeyin imkansızlığıyla sona erir (McKee, 2017, s. 115-116).

Hamlet veya Cesar örneğinde, giderek büyüyen baskılar belirli karakterizasyon özelliklerine sahip kişileri birer karaktere dönüştürmüştür. Cesar örneğinde karakter eğrisi bir gerçeklik algısına doğru evrilirken, Hamlet' teki karakter eğrisi mutlak bir hiçliğe yönelmiştir. Bu iki örnekte de görüldüğü gibi eğer olay örgüsü değişirse karakter değişir ve karakter değişirse olay örgüsü değişir. Karakterler baskı altında yaptıkları tercihler sayesinde karakter olurlar, aksi halde sadece karakterizasyonlardan meydana gelen iki boyutlu bir portredirler. John Truby'inde belirttiği gibi (2018, s. 57) dramatik yapıda ana karakterin çözmesi gereken bir sorunu vardır ve bu sorun olay örgüsüyle bütünleşiktir. Ana karakterin önüne çıkan engeller veya kendi zayıflıkları sayesinde de karakterin aşmak istediği arzular ve amaçlar oluşur. Aristoteles de *Poetika*'da karakterin birinci unsuru olarak bir istem yönü olması gerektiğini belirtir (1987, s. 43). Karakterin istem yönü ve amacı da olay örgüsünde meydana gelecek olayları doğurur. Anlatı bölümünde de belirtildiği gibi olay örgüsünü kuran dramatik karakter, doğası gereği parçalı ve çelişkilerle doludur. Çünkü kabile toplumlarındaki bütünlüklü yaşam bireysel yaşama evrildikçe, kolektif anlatı türü olan eposlar da bireysel anlatı türü olan drama evrilmiştir. Bu nedenle dramatik eserlerin karakterleri karmaşık, çelişkili, arzulu ve hırslı karakterlerdir. Drama karakterleri bu nedenle bir yönüyle kusurlu varlıklardır. Zaten drama karakterlerinin eyleme geçen karakterler olmasının kaynağı da sahip oldukları kusurlardır. Çünkü sahip oldukları bu kusurla nedeniyle karakterler ya spesifik bir eylemi yapmaya odaklanırlar, ya da spesifik bir eylemi yapmaktan özenle kaçınırlar (Ünal, 2015, s. 71).

Bu bölümde vurgulanması gereken önemli bir yapı da *karakter ağı* kavramıdır. Dramatik sanatlarda anlatı, karakterlerin birbirlerini açıklamasıyla meydana gelir. Bu nedenle bir anlatıdaki bütün karakterler birbirlerine az ya da çok oranda bağlıdır. Karakterlerin birbiriyle ilişkileri ise öykünün işlevi, zıtlık, tema ve arketip kavramları üzerinden gerçekleştirilir. Çağdaş Anlatıda, örneğin Godard'ın bazı sahnelerinde iki karakter önemli bir konuyu konuşurken, yoldan geçen bir kişi gelir (veya konuyla hiç

alakası olmayan biri) hararetle tartışan bu iki kişiye bir yerin adresini sorar. Fakat daha sonra ne bu adres soran kişi ne de tarif edilen yerle ilgili hiçbir şey gerçekleşmez.⁶⁵ Fakat yine de Godard, karakter ile dramatik sinemadaki temsil arasında bir ilişki kurmuş olur. Godard'ın amacı her karakterin dramatik bir işlevi olması gerekmediğini göstermektir ve bu da kendi kurduğu anlatıyı işlevsel açıdan güçlendirmektedir. Ancak dramatik hatta Brechtien Epik yapıda dahi işlevsel açıdan öyküye hizmet etmeyen karakterlere yer verilmemektedir. Çünkü dramatik yapıda yeri ve karşılığı olmayan karakteri oynayan oyuncular kaçınılmaz olarak oyunun amacına hizmet etmeyen hareket ve jestler geliştirmek zorunda kalırlar. Bu durumda öykünün amacı ve yaratmaya çalıştığı etki dağılmış olur (Truby, 2018, s. 57).

Karakter analizinin bir diğer önemli özelliği anlatı yapıları arasındaki ayrımın önemli verilerden biri olmasıdır. Anlatı yapıları arasındaki ayrımlar ortaya konarken, karakter yapılarındaki benzerlik ve ayrımlar analiz edilmektedir. Klasik Anlatı ve Çağdaş Anlatı arasındaki temel ayrım, karakterle dolayısıyla da olay örgüsüyle ilişkilendirilir. Klasik anlatı sineması psikolojik derinliği çok fazla olmayan olay merkezli bir anlatı oluştururken, Çağdaş Anlatı psikolojik derinlikli karakterleri ele alır (Oluk, 2013, s. 64). Postmodernist anlatılardaki karakter ise çok farklı varyasyonlarla oluşturulabilmekle beraber, yüzeysellik, pastij, popüler kültürün klişeleşmiş ikonlarına dayanması gibi genel özellikler barındırmaktadır. Postmodernist anlatılardaki karakterlerin anlatıda bıraktığı belirsizlikler veya boşluklar, Çağdaş Anlatılardaki gibi izleyicilerin düşünsel sürecinde bir katalizör etkisi oluşturmak için değil kelimenin tam anlamıyla belirsizlik veya boşluk bırakmak için bulunur.

Karmaşık anlatı yapısındaki karakterler klasik dramatik yapıdaki karakterlerle benzerlik göstermelerine rağmen, dramatik karakterlerin sahip oldukları bazı özelliklere sahip değildirler ve bazı özellikler açısından da onlardan farklıdırlar. Ayrıca karmaşık hikâye anlatıcılığındaki karakterler, Çağdaş Anlatıdaki karakterlerle de çoklu karakter katmanları ve karakter derinliği açısından benzer özellikler taşımaktadır. Postmodernist anlatıdaki karakterlerle, karmaşık anlatıdaki karakterler, karakterizasyon özellikleri birbirlerine benzedikleri için (intikam almak isteyen kişiler, kanun kaçakları, yakışıklı erkeler, ölümcül kadınlar, eşi veya çocukları gibi çok yakınıni kaybetmiş insanlar, travmatik deneyimler yaşamış insanlar gibi, paralı katiller) sıklıkla yakın karakter türleri

⁶⁵ Bkz. *Tout va bien* (Godard, 1972), *2 ou 3 choses que je sais d'elle* (Godard, 1967).

olarak görülmektedir. Ancak film analizlerinde de görüleceği gibi Postmodernist Anlatıların karakter özellikleriyle karmaşık anlatıların karakter özellikleri, anlatı türleri arasında en az kesişim kümesine sahip olanlardır denilebilir.

Bu bölümde ele alınan bilgiler ile birlikte, Christopher Vogler'in *Karakterin Yolculuğu*, Robert McKee'nin *Hikâye*, William Miller'in *Senaryo Yazımı*, John Truby'nin *Senaryonun Anatomisi*, Joseph Campbell'in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* ve Aristoteles'in *Poetika* kitaplarındaki karakter ve kahraman bölümleri referans alınarak bir tanımlamalar tablosu oluşturulacaktır. Filmlerin analiz edildiği bölümlerde ise, bu tablo aracılığıyla, ele alınan filmlerdeki karakterlerin nasıl yapılandırıldıkları analiz edilecektir. Sonuç bölümünde ise, incelenen filmlerdeki kahramanların analizleriyle diğer anlatı yapılarındaki kahramanlar karşılaştırılarak benzerlik ve ayırım noktaları ortaya konacaktır. Bu bölümde de görüldüğü gibi olay örgüsü ile karakter ayrılmadığı için oluşturulan bu tablolar karmaşık hikâye anlatıcılığının yeni bir anlatı yapısı olup olmadığıyla ilgili önemli bir bulgu olacaktır.

3.6.2. Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığının Düşünsel Boyutu ve Temalar

Karmaşık hikâye anlatıcılığının düşünsel alt yapısı, karmaşık hikâye anlatıcılığının felsefesi ve karmaşık hikâye anlatıcılığı ve psikanalitik bakış ve ideoloji olarak iki kısma ayrılmıştır. Bu ayırımın sebebi felsefi yaklaşımı ve psikanalitik bakışı kategorileştirmek değildir çünkü karmaşık öykü anlatıcılığının düşünsel boyutunun felsefe ve psikanalitik bakış arasındaki diyalektikten kaynaklandığı düşünülmektedir. Fakat bu iki başlığı bir arada ele almanın hem kavramsal açıdan karışıklık yaratacağı hem de düşünsel boyutu iki başlıkta toplamanın analizler açısından daha berrak bir görüş açısı sağlayacağı düşünülmüştür.

3.6.2.1. Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığının Felsefesi ve Temaları

Karmaşık öykü anlatıcılığın felsefi boyutunun kapsamlı bir biçimde incelenmesinin çalışma açısından faydalı olacağı düşünülmektedir. Fakat felsefi bir inceleme, yapılmak istenen çalışmanın kapsamını oldukça genişleteceği için çok sınırlı bir felsefi arka plan ele alınmıştır. Ele alınan her felsefi arka plan da karmaşık hikâye anlatıcılığında sıklıkla işlenen temalar ile ilişkilendirilmiştir. Karmaşık hikâye anlatıcılığının felsefesini, ancak bu konu üzerine yapılabilecek oldukça geniş kapsamlı bir araştırma ortaya koyabilir ama konusu karmaşık hikâye anlatıcılığı olan bir çalışmanın da felsefi alt yapıyı tam

olarak verememesi, bu felsefi düzleme hiç değinmemesi çalışmanın anlamını farklı bir noktaya taşıyacaktır.⁶⁶ Zira yapılan çalışmanın karmaşık öykü anlatıcılığı bağlamında örneklemini oluşturan filmlerin yönetmeni olan Christopher Nolan ve onun sineması üzerine yazılan Christopher Nolan'ın Felsefesi⁶⁷ adlı kitapta Eberl ve Dunn, Nolan'ın çağdaş bir filozof olduğunu öne sürmektedir:

Christopher Nolan yönetmen, yazar ve prodüktör olarak bir sinema auteur'dür. Bununla birlikte, akademik disiplinde çalışan ve profesyonelleri ifade eden terimin teknik anlamında bir filozof değildir. Yine de Doodlebug'dan (1997) İntersteller'a (2014) ve ötesine uzanan yaklaşık yirmi yılını kapsayan bir süreçte, filmlerini izleyenler arasında felsefi bir düşünceyi kıskırtmıştır. Bu bakımdan Nolan, Batı felsefesinin babası Sokrates'ten (M.Ö. 399) farklı değildir. Kendisine haz yöntemiyle *at sineği*⁶⁸ yapan Christopher. Nolan ve sinemasının işlevi, tıpkı Sokratesin at sineği felsefesi gibi, insanların entelektüel sorumluluktan kaçarak karmaşık problemler için hazır ve basit cevaplar vermemesi gerektiğini onlara hatırlatmaktadır. Bu soruşturma, insanların ahlaki ve felsefi açıdan kesin doğru olarak gördüğü değerlerin sorgulamasını amaçlamaktadır (2017, s. vii).

Eberl ve Dunn'un Nolan üzerine yaptıkları bu değerlendirme göz önüne alındığında, Nolan sineması karmaşık öykü yapısıyla örülmüş bir felsefe olarak kabul edilebilir. Bu demek oluyor ki Christopher Nolan sinemasında anlatı yapısı bir felsefeye, felsefe olan şey (Sokrates, Platon, Aristoteles vb.) de anlatı yapısına dönüşmüş durumdadır. Bu durum, imajlar aracılığıyla anlam oluşturan sinema filmlerinin gelebileceği en bilge konulardan birisidir. Eberl ve Dunn'un, Christopher Nolan sineması özelinde öne sürdükleri düşüncelerin bu çalışmanın karmaşık öykü anlatısı olarak tanımladığı filmler için de geçerli olduğu söylenebilir. Çalışmanın önceki

⁶⁶ Çalışma boyunca incelenen ve karmaşık hikâye anlatıcılığını ele alan bütün kitaplarda, makalelerde, görsellerde bir şekilde karmaşık hikâye anlatıcılığının düşünsel alt yapısı arka plana oturtulmuştur. Fakat bu bütünlüklü bir felsefi bakış değildir. Daha çok felsefi düşünceler nokta atışları, duraklar ve katalizörler olarak metinlerde yer almaktadır. Bkz. *Bulmaca Filmler* (Buckland, 2015), *Modular Narrative in Contemporary Cinema* (Cameron, 2008), *Hollywood Puzzle Films* (Buckland, 2014). Karmaşık hikâye anlatıcılığına psikanalitik bakış açısından daha bütünsel bir yaklaşım olduğu söylenebilir. Bkz. *Gerçek Bakış* (McGowan, 2012), *Lacan ve Çağdaş Sinema* (McGowan ve Kunkle, 2014).

⁶⁷ *The Philosophy of Christopher Nolan* (2017, Eberl ve Dunn).

⁶⁸ Sokrates'in at sineği metaforu Platon'un Sokrates'in Savunması (2011) adlı eserine dayanmaktadır. Platon Sokrates karakterini her şeyi derinlemesine sorgulayan ve hazır cevaplara itimat etmeyen bir karakter olarak ortaya koyar ve bu Sokrates karakteri hakikatin peşinde koşarken çevresindeki insanları da sürekli rahatsız eder. Tıpkı bir at sineğinin bir atı sürekli rahatsız etmesi gibi Sokrates karakteri de insanları düşünceleriyle rahatsız eder. İki diyaloglarda Sokrates karşısındaki karakterlere sorular sorarak onları doğru bildiklerinden emin oldukları şeyler üzerine tekrar düşünmeye davet eder. (Dürüşken, 2016, s. 151). Bu sorgulama sırasında Sokrates karakteri, kendisinin de sorguladığı konuları bilmediğini ama ikili diyalog (diyalektik yöntem) ile bu konular üzerine pratik araştırma yaptığını söyler (Platon, 1998, s. 25).

bölümlerinde de değildiği gibi karmaşık öykü anlatısı da mitoslara özellikle de Oidipus mitine dayanmaktadır. Freud'un Oidipus kompleksi yorumu nedeniyle Oidipus miti sıklıkla psikanaliz ile ilişkilendirilir ve bu çalışmanın bir sonraki bölümünde Freud'un bu yorumuna da değinilecektir. Çünkü karmaşık öykü anlatıcılığı içerisinde değerlendirilen neredeyse her film açık bir biçimde psikolojik ya da sosyo-psikolojik olguları tema olarak kullanmaktadır. Fakat Vernant ve Vidal-Naquet'in belirttiği gibi (2012, s. 91-92) Sofokles'in *Kral Oidipus* adlı eserini sosyakültürel bağlamı hesaba katarak yorumlamak, metnin anlam katmanını genişletebilir ve *Oidipus* metninin daha iyi kavranmasını sağlayabilir. Çünkü Oidipus trajedisinde sadece Oidipal komplekse konu olan babayla rekabet ve anne ensesti yoktur. Oidipus trajedisi kamusal alandaki rasyonelleşmeyle birlikte, hukukun, siyasal yapıların ve şeffaf (herkese karşı) adalet olgusunun önem kazandığı bir dönemde yazılmıştır. Bu dönem, geleneksel etik değerlerde ve dini yapıda oldukça köklü çatlakların olduğu bir dönemdir. Yeni ile eski olan arasındaki bu gerilim sonucunda ortaya çıkan toplumdaki iç çatışmalar, tragedya aracılığıyla bir tür halk mahkemesine dönüştürülmüştür. Tragedya yazarları da bu iç çatışmaları birey üzerinden göstermenin daha etkili olduğunu bildiği için, toplumsal olanı birey aracılığıyla anlatmışlardır. Vernant ve Vidal-Naquet tragedyada "bireyin" dolayısıyla da "toplumun" içinde bulunduğu durumu şu şekilde açıklamıştır:

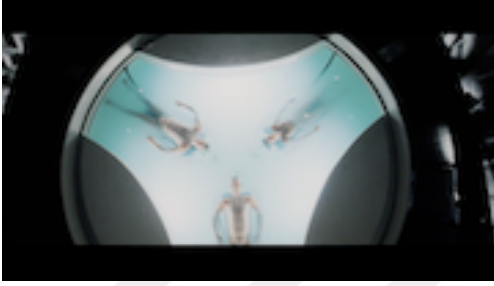
Tragedya, bireyi eylemin kavşak noktasına, onu tümüyle yükümlülük altına sokan bir kararın karşısına birden oturtur; ama bu kaçınılmaz seçim, karanlık ve anlamı belirsiz güçler dünyasında, bir adaletin başka bir adaletle, bir Tanrı'nın başka bir Tanrı'yla mücadele ettiği, hukukun hiçbir zaman sabit olmadığı ama eylemin akışı sırasında yer değiştirdiği, yüz seksen derece döndüğü ve tersine dönüştüğü bölünmüş bir dünya oluşturur. İnsan iyiden yana seçim yaptığına inanır; buna bütün ruhuyla bağlanır ve seçtiği kötülüktür; işlediği hatanın lekesiyle bir cani olarak ortaya çıkar (2012, s. 95).

Vernant ve Vidal-Naquet'in tragedya ile ilgili ortaya koyduğu bu saptamaların tamamı karmaşık hikâye anlatıcılığı için de geçerlidir denilebilir. Karmaşık hikâye anlatısına sahip birçok film için anlamın, doğrunun, gerçeğin ve seyircinin konumunun sürekli değişmesi gibi temalar en çok kullanılan temalardır. Örneğin *Minority Report* (Spielberg, 2002) birçok yönüyle Oidipus'un serbest bir uyarlaması olarak görülebilir.

Minority Report filmi, tüm cinayetlerin işlenmeden önce üç tekno-kâhin tarafından görülmesi ve ön-suç polis birimi tarafından bu cinayetlerin önlenerek potansiyel suçluların cezalandırılmasını konu almaktadır. Bu anlamda film Oidipus efsanesinde de temel yapısını oluşturan, bir suç işlenmeden önce suç mudur ve insan

kaderini seçimleriyle değiştirebilir mi, soruları üzerine kurulmuştur. Aynı zamanda Pistors'in karmaşık öykü anlatıcılığındaki nöro-imajlarda bulunduğunu söylediği spekülasyon bir gelecek fikri de *Minority Report*'da somutlaşmış biçimde yer almaktadır. Pistors *Minority Report* ile ilgili şunları söylemektedir:

Gelecek kavramı, felsefi bakımdan son derece ilginç bir kavram. Henüz yaşanmamış olduğundan, aslında her daim biraz spekülasyon ve müphem. Geleceği tahmin edebiliriz, tasarlayabiliriz, mevcut ihtimalleri hesaba katabiliriz ancak yüzde yüz emin olamayız. Çağdaş sinemada hareket noktasını böyle bir gelecek algısından alan çok film var. En açık örneği ise *Minority Report*'tur. Filmde, bir beyin makinesine bağlı yatan kahinler vardır. Kahinlerin beyni, gerçekleşmek üzere olan suçları öngörmek için sürekli taranır. Emniyet güçleri de bu sayede suçların gerçekleşmesini engeller...Bu eylem kuşkusuz ki hayli sorunludur... Fakat Irak'taki savaş tıpkı filmdeki gibi önleyici bir savaştı ([http-11](http://11)).⁶⁹



Görsel 3.43. *Minority Report*'ndaki tekno-psişik kahinler



Görsel 3.44. Ön-suç birimi polis şefi Anderton henüz işlenmemiş bir cinayete dair ipuçlarını birleştirerek, nerede olduğunu bulmaya çalışıyor.

Gelecek kavramıyla ilgili bu kadar spekülasyon bir sorunu merkeze alan *Minority Report* filmi, Vernant ve Vidal-Naquet'in belirttiği gibi insanların ahlaki ve hukuki değerleri sorguma açısından kavşak noktasında bulunduğu bir gelecekte geçmektedir. Çünkü tekno-psişik canlılar olan kahinlerin suçları önceden görmesi nedeniyle Washington'daki suç oranı neredeyse yok olmuştur ama henüz suç işlememiş insanlar da cezalandırılmıştır. *Kral Oidipus* efsanesinde de Delphi kâhini Thebai kralı Laios'a “oğlun seni öldürüp tahta geçecek ve karın İokaste'den onun da çocukları olacak” kehanetinde bulunduğundan Laios, ölmesi için oğlunu vahşi doğaya bıraktırmıştır (Verlag, 2010, s. 188).

Minority Report filmiyle Oidipus efsanesi arasındaki önemli kesişim noktalarından diğeri ikisi ise iki hikâyenin ana karakterinin de geçmişlerinde oldukça büyük travmalar yaşamış olmaları ve bilmece çözmedeki ustalıklarıdır. *Minority*

⁶⁹ http://www.patriciapistors.com/files/sy_122_norosinema_gost_2.pdf

Report'ta Anderton oğlunu kaybetmiştir. Filmin ilerleyen kısımlarında ön-suç biriminin başındaki kişi olan Burgess'in, Anderton'un kendi birimine katılması için oğlunu kaçırdığı anlaşılır. Bu birimin başındaki kişi bir nevi baba figürüdür fakat bu baba figürü güvenilmezdir. Oidipus'ta hem öz çocuk olmadığına dair şüphe nedeniyle hem de kâhine gittiği zaman babasını öldürüp annesiyle birlikte olacağını duyduğu için travma yaşamıştır. Pasolini'nin yönettiği 1967 yapımı *Odipo Re* adlı film Oidipus uyarlaması bu travmayı oldukça ayrıntılı bir biçimde betimlemektedir. Fakat film Oidipus'un bilmecemsi yapısını sadece Freudyen Oidipal komplekse bağladığı için Vernant ve Vidal-Naquet'in temel eleştirisine düşmüş görünmektedir. Bu anlamda film Oidipus efsanesinin karmaşık ve möbius şeridini⁷⁰ andıran yapısını sadece Oidipal bir kastrasyon olarak ele almıştır denilebilir. *Minority Report* filminde ise ana karakter Anderton'un bilmece çözmedeki ustalığı Oidipus'un Sfenksin bilmecesini çözmesine bir referans olarak okunabilir.

TEİRESİAS: Bilmece çözmekte usta değil misin?

OİDİPUS: O benim en büyük Kuvvetim (Sofokles, 2009, s. 33).

Ancak iki karakter için de kırılma noktası cinayeti işleyen/işleyecek olan kişinin kendileri olduğu gerçeğiyle yüzleşmek zorunda kaldıkları anlardır. Hem Anderton hem de Oidipus zanlısı oldukları soruşturmayı kendileri yürütmektedirler. Bu soruşturma karakterlerin kim olduklarıyla ilgili bir soruşturmayı da beraberinde getirir ve her iki hikâyede de kâhinlerin olacakları söylemesi, olacıklara engel olmaz hatta bu bilgi olayların bir nedeni, parçası haline gelir. İki karakterin gerçeklerden kaçmak için yaptığı her şey gerçeğin kendisine dönüşür ve hem *Minority Report*'taki Anderton hem de Oidipus ancak kendi gözlerinden vazgeçtikleri anda gerçeği görmeye başlarlar. Bu metafor insanın kendi gerçekliğini kendi gözleriyle göremeyeceğine dair güçlü bir vurgudur ve karmaşık öykü anlatıcılığının ana temasını oluşturur.

⁷⁰ Yukarıda vurgulandığı gibi uzun bir şeridin bir ucunun 180 derece döndürülerek diğer ucuna birleştirmek suretiyle elde edilir. Anlatı açısından öykünün giriş, gelişme ve sonucunun birbirine dolanmasını ve öykünün belirli noktalarının izdüşümlere ve simetrilere sahip olmasını ifade eder (Buckland, 2015, s. 41).



Görsel 3.45. E. Ernest'in Oidipus'un sürgüne gönderilişini konu alan tablosu. Oidipus'un yanında Antigone vardır. Bütün bulmacaları çözebilen Oidipus artık kendi yolunu bile bulamamaktadır.



Görsel 3.46. Minority Report da bulmaca çözme ustası Anderton ancak ip yardımıyla buzdolabını bulabilmektedir.

Yunan mitolojisi, Yunan'ın dini gibi görülmektedir ve Antik Yunan felsefesinin doğuşu Yunan mitolojisine dayanmaktadır. Felsefe özellikle dünyanın başlangıç mitine dayanır ve bu mite oldukça benzeyen Oidipus efsanesinden doğmuştur denilebilir (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012, s. 100-101; Dürüşken, 2016, s. 17). Oidipus efsanesindeki yazgıdan kaçamama, döngüsellik, belirsizlik ve bilgisizlik gibi yapılar ilk çağ felsefecilerini derinden etkilemiştir. Fakat özellikle M.Ö. 6. yüzyılda Yunan Mitolojisi artık tek başına yeterli olmamaya başlamıştır. “Hakikat düşüncesi, işte böyle bir ortamda, dünyevi olanla fantastik olan arasında çıkmıştır” (Cevizci, 2017, S. 29). Hakikat düşüncesiyle birlikte, mitolojik anlatı açısından sürekli değişen dengelerle, akıl yoluyla baş etmek isteyen filozoflar tüm varlığın oluş sebebini tek bir öze (arkhe) dayandırmak istemişlerdir. Örneğin ilk kez felsefe kelimesini kullanan Parmenides (MÖ 570), *sayılar ve şeyler* arasındaki bağıntının bütünüyle aynı olduğunu ve her şeyin bir ve bölünmez mutlak “bir”den meydana geldiğini söylemiştir. Ona göre *şeyler* ayrı parçalar halinde görünse bile, özlerinde bölünmez olanı korurlar ve tekrar birleştiklerinde mükemmel bütünü oluştururlar. Bu nedenle “bir” her şeyin merkezinde olandır, her şey “bir”den çıkar ve “bir”e döner (Hermann, 2004, S. 16). Parmenides için zaman kavramı da varlık kategorisi içerisinde yer alır. Gelecek, geçmiş ve şimdi birdir ve gerçek değildir (Kenny, 2006, s. 18). Gerçek varlık tümüyle homojen bir küredir. Bu kürenin içinde olmayan şey ise hiçliktir. Ama varlığın içinde hiçlik kavranamaz, dolayısıyla onu anlamaya çalışmak paradoks oluşturur.

Antik Yunan felsefesinin en önemli filozoflarından kabul edilen Herakleitos'a göre (Cevizci, 2017, s. 47-50) de dünya çatışmalarla örülü bir *birlik* tarafından oluşmuştur. Bu birlik ise aynı zamanda çokluktur. Bilgelik ise aslında bir olan ama

birbirine zıtmış gibi görünen yapıyı görebilmekle mümkün olabilir. Herakleitos'un birlik ve zıtlık üzerine olan fragmanları bu felsefeyi gözler önüne sermektedir:

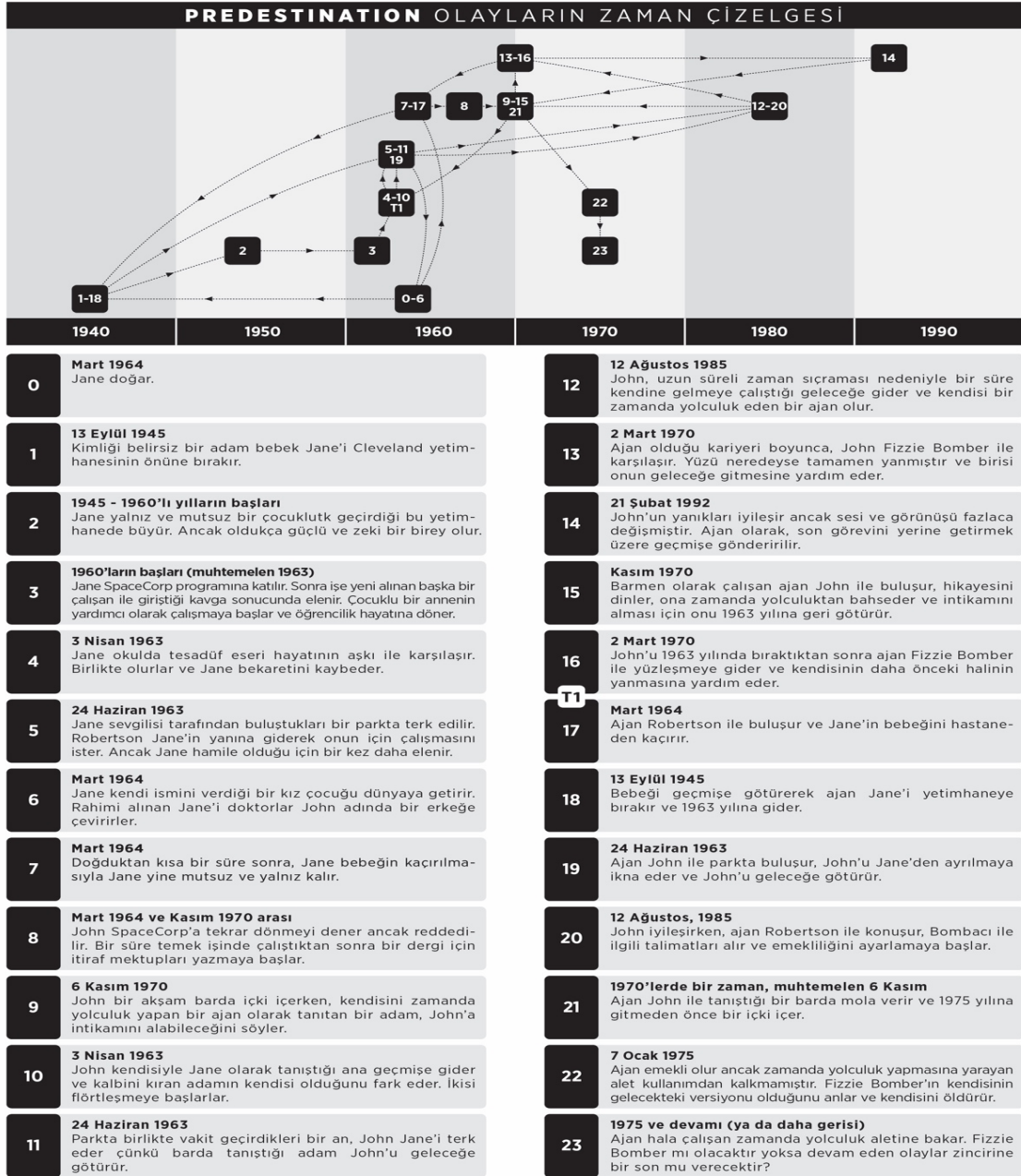
Bilgelik tektir; her şeyi her şeyle yöneten düşünceyi bilmektir (2009, s. 111).

Karşıt olan şeyler bir araya gelir ve uzlaşmaz olanlardan en güzel uyum doğar. (Her şey çatışma sonucunda meydana gelir) (2009, s. 45).

Herakleitos'un "bir" olarak adlandırdığı şey ise "ateştir". Herakleitos ateşi her şeye dönüşebilen ve her şeyi kendisine dönüştürebilen bir süreç olarak tarif eder. Bu nedenle Herakleitos için "bir" olan bir madde değil, bir süreçtir. Bu felsefe "varlığı oluşla bir tutar" ve sürekli oluş halinde olma durumunu varlığın kendisi olarak görür (Dürüşken, 2016, s, 99). Herakleitos'un Ünlü sözü "*Aynı ırmaklara girenlerin üzerinden farklı sular akar* (2009, s, 53) her şeyin "bir" olduğuyla ilgili görüşle paradoks oluşturuyormuş gibi görünür ama aslında Herakleitos paradoksu bir düşünme biçimi olarak görmektedir. Hem Parmendies'in birlik felsefesi hem de Herakleitos'un oluş felsefesi ise karmaşık öykü anlatıcılığı için oldukça sık ele alınan bir konudur. Ayrıca Herakleitos'un her şeyi oluş olarak tanımlaması karmaşık hikâye anlatıcılığı açısından sadece tematik anlamda değil izleyiciyi konumlandırma açısından da kritik bir noktada durmaktadır. Karmaşık hikâye anlatıcılığının temel felsefesi sinemada izleyiciye ön yargıları üzerine kurulu (Herakleitos'un çatışma dediği şey) bir süreç yaşatmasıdır. Hem Permenides'in hem de Herakleitos'un felsefesiyle bağdaştırılabilecek birçok film ve televizyon dizisi bulunmaktadır. Örneğin *Moon* (Jones, 2009), *Donnie Darko* (Kelly, 2001), *Dark* (Odar ve Friese, 2017), *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968), *Solaris* (Tarkovsky, 1971) gibi dizi ve filmler, farklı gibi görünen şeylerin bir olduğuna ve süreç kavramının varlık açısından önemine vurgu yapan yapımlardır. Bu nedenle bu yapımlar hem karmaşık hikâye anlatıcılığı içerisinde hem de birlik felsefesi bağlamında değerlendirilebilir. Fakat bu çalışma için, karmaşık öykü anlatıcılığının yetkin örneklerinden biri olarak görülen *Predestination* (Spierig, 2014) filmine kısaca değinmenin daha faydalı olduğu düşünülmektedir.

Predestination filminin olay örgüsü hem döngüsel hem de oldukça karmaşıktır. Olay örgüsünün karmaşık hatta birbirine dolanmış olmasının sebebi ise ele aldığı tema ile ilgilidir. Film zaman yolculuğunun icat edildiği 1981 yılında kurulan gizli bir örgütün, ajanlarını geçmişe veya geleceğe göndererek tarihte gerçekleşmiş büyük patlamaların önlenmesini konu almaktadır. Bu bakımdan da *Minority Report* filmiyle neredeyse aynı konuya sahiptir. Sadece *Minority Report* geleceği görerek suçları

engellerken *Predestination* filminde geçmişe gidilerek suçlar engellenmektedir. Film kronolojik olarak tam anlamıyla ifade edilemeyecek bir olay örgüsüne sahiptir fakat bir fikir oluşturması ve aşağıda bulunan filmin zaman çizelgesinin daha rahat okunabilmesi için şu şekilde bir sıralama yapılabilir:



Tablo 3.3. *Predestination* filminin anlatı haritası, olay örgüsü ve zaman çizelgesi. Numaralanmış olaylar, anlatı haritasındaki oklar yönünde takip edilirse *Predestination* filminin zamansallığı biraz daha iyi anlaşılabilir.

Predestination filmi için oluşturulan tablo ve film incelendiğinde, filmin olay örgüsünü oluşturan karakterler John, Jane, Bebek ve Fiyasko Bombacısı'nın aynı kişi olduğu anlaşılmaktadır. Ajan olarak 1985'te işe giren John, kendisinin gelecekteki hali olan Fiyasko Bombacısını öldürdüğü için kendi doğumuyla ilgili bir paradoks meydana gelmiştir. Bu durum da John ve Jane olarak adlandırılan aynı karakterlerin birbirlerinden çocuk yapmak zorunda olmaları gibi bir boyut oluşturmuştur. Sonuç olarak farklı zaman dilimlerinde yaşamak zorunda olan, birbirlerinden farklı ama aynı zamanda da aynı kişiler ortaya çıkmıştır. Bu yapı, filmi bir zaman yolculuğu ve fiziksel paradokslara dayalı bir film olmaktan çıkartarak felsefi bir düzleme taşımaktadır. Karakterler bağlamında Parmadies'in her şeyin *bir* olduğu felsefesine oldukça yaklaşan film, Herakleitos'un varlığın birbirine dönüşen bir *süreç* olduğu yönündeki felsefi yaklaşımını da barındırmaktadır. Film, bu bağlamda hem felsefenin hem de karmaşık öykü anlatıcılığının sorduğu klasik bir soru olan "Ben kimim?" sorusunu hem karakterlerine hem de izleyicisine sormaktadır. Filmin İngilizce ismi Türkçe'de kader, yazgı gibi bir anlama gelmektedir fakat Türkçe'de kader ve yazgı doğrusal süreçleri ifade etmek için kullanılır. Bu anlamda filmin ismi *Predestination*'in, varış yeri önceden belirlenmiş, hedef amaç anlamında kullanıldığı ve döngüsel bir süreci ifade ettiği düşünülmektedir. Bu yaklaşım Parmadies'in varlığı bir küre olarak tarif ettiği felsefi yaklaşıma oldukça yakın görünmektedir.



Görsel 3.47. Genç John, Yaşlı John'a barda hayat hikayesini anlatır



Görsel 3.48. Sırasıyla Jane, Genç John, Fiyasko Bombacısı ve Yaşlı John. Hepsi aynı kişidir. Birbirlerinin hem nedeni hem de sonucudurlar.

Hem Antik Yunan Felsefesi'ni hem de karmaşık anlatıyı derinden etkileyen felsefi akımlardan bir diğeri de Sofistlerdir. Sofistlere göre insanların doğruluk olarak adlandırdığı kavram görelidir. Olası bütün düşünceler, insanların bireysel varoluşları nedeniyle birbirlerine üstün olamayacaklarını desteklemektedir. Ancak insan

kendisine göre daha faydalı düşünceyi tercih edebilir. Doğruluk, bilgelik, yanlış, adalet gibi kavramlar sadece dil düzleminde anlam bulan ve gerçeklikte hiçbir şeyi işaret etmeyen adlardır (Guthrie, 1977, 45-48). Sofistler, temel olarak kuşkucu bir felsefi akımın temsilcileridir ve insan duyusunun nesnel gerçekliği anlayamayacağını savunurlar. Bu nedenle bilginin ölçüsü insandır. Bilginin ölçüsü insan olduğu için de kesin olarak bilinebilecek bir gerçeklik yoktur (Dürüşken, 2016, s. 135). Sofistler arasında öne çıkan düşünürlerden olan Protagoras, birbirine zıt iki şeyin söylenebildiği bir durumda tek bir gerçeklikten söz edilemeyeceğini savunur. Bu düşünce Herakleitos'un akış düşüncesiyle uyumludur ve her bilginin onu alımlayan öznenin duyularına bağımlı olduğunu ifade eder. Bu durumu Protagoras "Rüzgâr üşüylene soğuk gelir ama üşümeyen için soğuk değildir" (Dürüşken, 2016, s. 138) şeklinde anlatmaktadır. Bir diğer sofist düşünür olan Gorgias da felsefesinin tamamını şu cümle üzerine kurmuştur: "(Bilinecek) bir şey yoktur, olsa bile bilinemez, bilinse bile başkasına aktarılamaz" (Dürüşken, 2016, s. 138). Sofistlerin geliştirdiği yaklaşımı bir ahlaki zemine oturtturarak felsefi anlamda ileri taşıyan Sokrates'in iki önemli deyişi ise septik düşüncenin gelişimi açısından oldukça önemlidir (Dürüşken, 2016, s. 144). Bunlardan ilki sofistlerin geliştirdiği felsefeyle paralel olarak söylediği "Bilmediğimi biliyorum" (Platon, 2011, s. 30) ve ikincisi de "Sorgusuz, sualsiz bir hayat, yaşamaya değer" (Platon, 2010, s.34) deyişleridir. Hem sofistlerin hem de Sokrates'in her türlü bilgi (fenomenoloji) üzerine geliştirdikleri bu düşünceler, karmaşık öykü anlatıcılığında özellikle de Christopher Nolan'ın sinema felsefesinde merkezi konumdadır denilebilir. Çalışmanın analiz kısmında incelenecek olan *Memento* ve *Inception* filmleri bu felsefi akımdan oldukça etkilenmiş görünmektedir. Fakat karmaşık öykü anlatıcılığı içerisinde görülen neredeyse bütün filmler, az ya da çok oranda sofistlerle ve Sokrates ile ilişkilendirilebilir. Çünkü karmaşık anlatıdaki birçok filmde, film izleyiciye verdiği ipuçlarını, onun muhtemel yorumlama stratejisi üzerinden analiz eder ve seyircide şok edici bir son tasarlayarak, sahip olduğu bilginin göreliliği üzerine tekrar düşünmesini talep eder. *The Sixth Sense* (Shyamalan, 1999) filmi seyircinin kendi bakışını gözden geçirmesini talep etmesi anlamında yetkin örneklerden bir tanesidir. Bu nedenle bu filme değinmek faydalı olacaktır.

Berger (2017, s. 7), görmek sözden önce gelir çünkü çocuklar görerek öğrenir diyerek görme eyleminin insanın en güvendiği duyu olduğunu söylemiş olmaktadır. Bilimsel araştırmalar da insanın görme duyusuyla ilgili oldukça çarpıcı analizler ortaya

koymaktadırlar. Görsel duyu ile elde edilen bilgi, yazılı yoldan elde edilen bilgiye göre yaklaşık 60.000 kez daha hızlı işlenmektedir. Buna bağlı olarak insan öğrendiği bilgilerin yaklaşık %83'ünü görme duyusuyla elde ederken %11'ini işitme duyusu ile sağlamaktadır (Özen, 2018, s. 173). Bu nedenle insanlar en çok görme yoluyla elde edilen bilgilerine güvenirlir.⁷¹ Elsaesser ve Hagener de sinemadaki göz kavramına ironik bir biçimde vurgu yaparak sinema izleyicisinin gözünü *mükemmel göz* olarak tanımlamaktadırlar. Sinema izleyicisi sinematik bakışa hâkim olduğu düşüncesiyle filmi izlemektedir. Fakat sinemada izleyici, izlenen hale de dönüştürülebilmektedir (2011, s. 171). McGowan (2012, s. 47) da sinema izleyicisinin görme ve bakış arasındaki ayrımı fark edebilmesinin oldukça zor olduğunu, çünkü insanların sinemada gördükleri imajları doğru gördükleriyle ilgili sarsılmaz bir düşünme sistemleri olduğunu belirtmektedir. *The Sixth Sense* filmi hem bu düşünce sistemini hem de insanların genel görme algısının kesin bir bilgi oluşturmadığını ve göreliliğini tartışmaya çalışmaktadır. İzleyiciler üzerinde vuku bulan bu iki sinematik durum Sokrates'in ve Sofistlerin felsefesinin imajlar yoluyla yapılmış bir biçimi olarak da okunabilir.

The Sixth Sense filmi mesleğinde oldukça popüler ve başarılı Dr. Malcolm Crowe'un (Bruce Willis) çalışmalarından dolayı onurlandırıldığı (sayısız çocuk ve ebevenin hayatını kurtardığı için plaket almıştır) bir ödül aldıktan sonra, eşiyle birlikte eve döndükleri bir içki sohbetiyle başlamaktadır. İkili yatak odasına çıktığında ise yatak odasının camının kırılmış olduğunu ve evlerine birinin girmiş olduğunu anlarlar. Daha sonra Dr. Malcolm kendi banyolarındaki titreyen yarı çıplak genç bir adamı görür. Bu kişi Dr. Malcolm'un halüsinasyonlar gördüğü için tedavi ettiği eski bir çocuk hastasıdır. Bu açılış sahnesindeki önemsiz gibi görünen aşağıdaki diyaloglar dahi filmin felsefi yapısını anlayabilmek için oldukça bilgi verici görünmektedir:

MALCOLM CROWE: Burası 47 Locust sokağı, özel bir mülke girmiş bulunuyorsun.

VİNCENT: Hiçbir şey bilmiyorsun... Beni iyileştiremedin, lanet olsun iyileştiremedin (Shyamalan, 1999)

Bu konuşmanın ardından Vincent tabancayla ilk önce Dr. Crowe'u daha sonra da kendisini vurur. Bu sahnenin hemen ardında ise ekranda zaman geçişiyle ilgi bilgilendirici bir yazı görünür. İzleyici olayın üzerinden yaklaşık bir yıl geçtiğini öğrenir.

⁷¹ "Gözümle görmeden inanmam" gibi atasözleri de görme yoluyla elde edilen bilginin en doğru bilgi olduğu içgüdüsel anlayıştan gelmektedir.



Görsel 3.49. Dr. Malcolm Crowe'un ölümü



Görsel 3.50. Zaman geçişiyle ilgili bilgilendirici sahne

Bir sonraki sonbaharda, Malcolm, Vincent'inkine benzer bir durumu olan dokuz yaşındaki Cole Sear (Haley Joel Osment) adında başka bir çocukla çalışmaya başlar. Crowe bu hastaya kendisini adar çünkü, eğer bu yeni hastayı iyileştirebilirse geçmişte başarısız olduğu hasta olan ve kendini vuran Vincent'i da manevi anlamda iyileştirmiş olacaktır. Ayrıca iyi bir çocuk psikoloğu olduğuyla ilgili kendisine karşı şüphe geliştirmiştir ve bu durumu aşmanın en iyi yolunu en zorlu hastayı iyileştirmekte bulmuştur. Crowe'un içinde bulunduğu bu psikoloji başarı kavramıyla, başarı kavramı da mutlak ve bilimsel bilgiyle ilişkilidir. Bu nedenle film daha en başından bilgi sorunsalını merkezine yerleştirmiş bulunmaktadır. Açılış sahnesinde Crowe ve Vincent arasında geçen diyalog dikkatli incelendiğinde Dr. Crowe'un evini coğrafi kesinlik üzerinden tarif etmesi ve Vincent'in bu kesin bilgiye karşılık "hiçbir şey bilmiyorsun" demesi filmin bilgi sorununu ele alması olarak okunabilir. Film, sonunda anlaşılacağı üzere Vincent "hiçbir şey bilmiyorsun" cümlesini aynı zamanda seyirciye de söylemektedir.

Filmin ilerleyen bölümlerinde seyirci Dr. Crowe'un eşiyle olan ilişkisinin dağıldığını görür. Seyirci ilişkideki bu dağınıklığın yaşanılan travma ve Dr. Crowe'un yeni hastası olan Cole'a fazlasıyla odaklanmasından kaynaklandığı izlenimine kapılır.⁷² Cole'un hastalık gibi görünen durumu etrafta dolaşan ölüleri görmesi ve onlarla iletişime geçebilmesidir. Filmde Cole'un Crowe'a yaptığı itiraf sahnesi ise film açısından oldukça kritik bir noktada durmaktadır.

⁷² Seyirci manipüle edilmez ama sahneler izleyiciyi Crowe çiftinin ilişkilerinin iyi gitmediğini hissettirecek görüntüler üzerine kurulmuştur.

COLE: Ölü insanları görüyorum.

MALCOLM CROWE: Rüya mı? Uyanıkken mi? Mezarlarında veya tabutlarında mı?

COLE: Hayır. Etrafta dolaşırken görüyorum. Onlar birbirlerini görmüyor. Sadece görmek istedikleri şeyi görüyorlar. Ölü olduklarını bilmiyorlar.

MALCOLM CROWE: Ne zaman görüyorsun?

COLE: Her zaman. Her yerde görüyorum.

MALCOLM CROWE (kendisine sesli not alır): Cole, patolojisi sandığımızdan daha derin ve ciddi. Halüsinasyon görüyor. Paranoya var ve bir tür okul dönemi şizofrenisi. İlaç ve hastanede tedavi gerekebilir. Ve ben ona yardım edemiyorum (Shyamalan, 1999)



Görsel 3.51. Cole Dr. Crowe'a ölü insanları gördüğünü itiraf ediyor.



Görsel 3.52. Dr. Malcolm Crowe'un yüzüne yapılan yakın çekim.

Barratt bu sahneyi “yönetmen, izleyicinin yüzündeki takdir edilesi anlatı twistine etkileyici bir şekilde el sallıyor” (Baratt,2015, s. 17 şeklinde yorumlamıştır. Baratt’a göre (2015, s. 17) filmin ilk izlenişinde, izleyiciler Cole’un cümleleriyle Dr. Crowe’un yakın çekimi arasında bir ilişki kuramamaktadır. Bu sahne için filmin yapımcısı, yönetmene sürpriz sonu filmin ortasında açıklanmaması gerektiğiyle ilgili telkinde bulunmuştur. Fakat yönetmen filmdeki saklı anlamın tam da bu sahne nedeniyle önemli olduğu konusunda ısrarcı olmuştur. Çünkü izleyiciler de tıpkı ana karakter gibi sanrısı olduğunu düşündükleri kişilerin bilgisine güvenmezler. Modern tıp veya genel olarak bilimin söylediği bilgileri sorgulamadan veya bu bilgilere yeterince dikkatli bakmadan onları kabullenmek, çağdaş insanda artık bir refleks haline dönüşmüştür. Bu nedenle izleyici neredeyse hiç düşünmeden modern düşünceyi temsil eden Dr. Crowe’a güvenmektedir. Baratt, *The Sixth Sense* filmindeki bu eğilimi şu şekilde tarif etmektedir:

Mesela, özellikleri asla açıkça bilinmemesine veya tarif edilmemesine rağmen, görünüşte yürüme ve konuşma yetisi olan bir insanın da aynı zamanda varoluş, yaşam ve insan olma özelliklerine sahip olduğunu varsayabiliriz. Altıncı His açısından, yürüyen ve konuşan Malcolm'un aynı zamanda yaşadığını ve iyi olduğunu varsayabiliriz (2015, s. 102).

Baratt'ın vurgusunu ve filmdeki Cole karakterinin “onlar sadece görmek istedikleri şeyi görüyorlar” repliği birleştirildiği zaman bu cümlenin aynı zamanda izleyiciye söylenmiş bir cümle olduğu da anlaşılmaktadır. İzleyici görme duyusuna o kadar güvenmektedir ki bu yetisini sorgulama gereği bile duymamaktadır. Bu nedenle de aslında izleyiciler de (genel olarak insanlar da) birer ölüdür, çünkü sadece görmek istediklerini görmektedirler (Mitchell, 2002, s.1). Mitchell ve Baratt'ın değindiği gibi, filmin izleyiciye göstermek istediği filmde gösterilen imajların bilgisinin ve her türlü bilginin sorgulanması gerekliliğidir. *The Sixth Sense* filmindeki bu vurgu Dr. Crowe'un öldükten sonra hiçbir nesneye dokunmaması, Cole'un annesiyle karşılıklı oturduğu sahnede ve eşi Anna Crowe'un (aslında tek başına) evlilik yıldönümleri için gittiği restoran sahnesinde farklı biçimlerde tekrar vurgulanmıştır. Ayrıca Dr. Crowe, *The Sixth Sense* filmi boyunca diğer insanlarla ortak fiziksel gerçekliğe sahip olabilecek hiçbir nesneye temas etmemektedir. Görüldüğü gibi *The Sixth Sense* filmi hem ana karakter özelinde hem de seyirci politikası açısından sofistlerin ve Sokrates'in felsefesine oldukça yakın bir düşünsel alt yapıya sahiptir. Filmde Dr. Crowe'un bir ölü olarak dünyada dolaşma nedeni “dünyada bitmemiş bir işi” olması şeklinde tanımlanmaktadır. Bu yaklaşım da Herakleitos'un her şeyi dolayısıyla yaşamı ve ölümü de bir süreç olarak tarif ettiği felsefeyle bağdaşmaktadır. Tragedya açısından bakılacak olursa da yönetmen izleyicilerin kendi duyularına ve görüş açlarına bu kadar güvenmenin trajik boyutuna dikkat çekmektedir. İzleyici de Oidipus gibi trajik sınırı kendi bilgisine karşı duyduğu sonsuz güven nedeniyle geçmiştir. Bu anlamda *The Sixth Sense* modern bir trajedidir.

Immanuel Kant'ın geliştirdiği eleştiri felsefesi de sofistler ve Sokrates gibi bilginin ne olduğu sorusu üzerine kuruludur. *Arı Usun Eleştirisi* adlı eserinde Kant, (2008, s. 51) bilginin deneyimden doğduğunu ve insanların varlıkları bu şekilde algılayabildiğini söylemektedir. Bu deneyim yoluyla oluşan bilginin neden başka türlü değil de bu şekilde olduğu Kant'ın temel bilgi problemini oluşturmaktadır. West'in de belirttiği gibi (2016, s. 28) bu anlamda *akıl* Kant'a göre paradoksal bir varlığa sahiptir çünkü cevaplayamayacağı soruları sorabilen bir doğası vardır. Orman, bu

düşüncelerinden hareketle Kant felsefesindeki bilgi anlayışını şu şekilde ifade etmektedir:

Kant'a göre "insan zihni dış dünyaya göre değil, dış dünya insan zihnine göre biçimlenmektedir. Bu anlamda insan bilgisi temel olarak bilen öznenin etkin rolüyle biçimlenen bir süreçle oluşur (2017, s. 138).

Schopenhauer da Kant ile benzer biçimde dünyanın öznenin kendi tasarımı olduğunu şu ifadelerle belirtmektedir:

Dünya, benim tasarımımdır. Bu, yaşayan, bilen her şey için geçerli bir doğruluktur. Gelgelelim, bu doğruluğu düşünölmüş olmaya, soyut bilince ancak insan getirebilir. İnsan bunu gerçekten yaparsa, onda felsefi yargı gücü gelişmiş olur. O zaman da insan için şunlar açıklık kazanır, kesinleşir: O, güneşi, yeryüzünü bilmemekte, yalnızca güneşi gören gözü, yeryüzünü duyumsayan eli bilmektedir, onu kuşatan dünya olsa olsa tasarım olarak vardır- açıklığı, dünya, ancak başka bir şeyle ilişkisi içinde, tasarımı kavrayan biriyle ilişkisinde vardır, bu da kendisidir (2009, s. 8).

Schopenhauer'un her şeyin insanın bir tasarımı olduğu üzerine şekillendirdiği felsefesi oldukça karanlık bir felsefedir ve ona göre bu azaplı dünyadan tek çıkış kaynağı sanattır. Tiyatro, resim, şiir, heykel ve özellikle de müzik aracılığıyla insan deneysel maddi dünyanın dışına çıkabilir ve insan ancak bu sayede farklı bir varoluş seviyesine yükselir (Magee, 2007, s. 144). Karmaşık hikâye anlatıcılığına başvuran anlatıcılar da sanat aracılığıyla Kant ve Schopenhauer'in felsefi görüşlerini bir sanat formuna dönüştürmeye çalışıyor gibi görünmektedirler. Özellikle Martin Scorsese'in yönettiği *Shutter Island* (2010) filmi hem karmaşık anlatı yapısına sahip hem de Kant ve Schopenhauer'in felsefesini içeren bir film olarak görölmektedir (Russo, 2014, s. 89-104).

*Shutter Island*⁷³ filmi trajik bir biçimde, evli olduğu kadının ölümüyle ilgili bir travma yaşamış ana karakterin dünyayı kendi tasarımı haline dönüştürmesini konu almaktadır. Filmde federal Mareşal Andrew Daniels (gerçek ismi Andrew Laeddis) eşi Dolores'i öldürmüştür çünkü Dolores üç çocuğunu nehirde boğmuştur. Dolores'in gerçekleştirdiği bu radikal eylemin sebebi ise kendisini sıkışmış ve yalnız hissetmesidir. Çünkü kocası alkoliktir ve işi bahane ederek hem çok içmekte hem de eve az

⁷³ *Shutter Island*, *Inception* filmi ile oldukça benzer yapılarla sahip olduğu için de çalışma açısından önemli bir noktada durmaktadır. Her iki filmde de erkek kahraman, trajik bir durumun trajik koşullarından sonra evli olduğu kadının ölümüyle ilgili bir travma yaşamıştır. Bu trajik merkez yapı çevresinde her iki filmin birçok ortak özelliği bulunmaktadır. *Inception* filminin çözümlemesi ve bu çözümlemenin *Shutter Island*'la olan bağlantıları çalışmanın film analizleri bölümünde incelenecektir.

gelmektedir. Andrew Leaddis'in alkolik olmasının nedeni ise katıldığı İkinci Dünya Savaşı'nda Amerikan ordusunun birçok kişiyi katlettiğini görmesi ve kendisinin de birçok insanı öldürmüş olmasıdır. Bu travma zinciri Dolores'in çocuklarını boğmasına kadar uzanmıştır.



Görsel 3.53. Dolores'in üç çocuğu ve kendisi ölmüştür. Dolores'i kocası Andrew vurmuştur.

Shutter Island'daki Dolores karakteriyle Euripides'in *Medea*'sı (2006) arasındaki ilişki oldukça açık bir referans gibi görünmektedir. Hem Medea hem de Dolores kendi bedenlerinden çıkan çocukları öldürerek toplumsal olarak çizilen kadın olgusunu tartışmaktadırlar. İki karakter de kadınlara çizilen toplumsal kuşatmaya karşı içlerine hapsedildikleri kalenin duvarlarını, kendi elleriyle yıkarak cevap verirler. Bu nedenle yaptıkları eylem kendi yokoluşlarını da beraberinde getiren radikal bir eylemdir. Bu radikal eylemi bir insanın akılla kavrayabilmesi oldukça zordur, bu nedenle de Andrew, eşi Dolores'in yaptığı bu radikal eylemi kendi akılla kavrayamaz ve yaşama devam edebilmek için kendisinin de içinde yaşayabileceği yeni bir yaşam tasarımı oluşturur. Andrew Laeddis dünya için yaptığı bu yeni tasarımda kendisini federal Mareşal Andrew Daniels olarak tanımlamıştır.

Shutter Island filmi Edward Daniels'ın yeni ortağı Chuck ile birlikte Zindan Adası olarak bilinen akıl hastanesine gitmeleriyle başlar. Edward Daniels ve Chuck, Rachel Solonda adında üç çocuğunu boğarak öldürmüş bir hastanın hastaneden kaçışını soruşturmak üzere görevlendirilmiştir. Filmin yaklaşık kırkıncı dakikasında da Edward Daniels, Chuck'a bu görevi almak istemesinin en önemli nedeni açıklar. Zindan Adasında en saldırgan hastaları kapattıkları koğuştta Andrew Laeddis adında bir hastanın bulunduğunu ve bu kişinin karısını öldüren kişi olduğunu söyler. Bu nedenle Edward Daniels hem üç çocuğunu öldüren Rachel Solondo adında bir kadının hem de kendi eşini öldüren kişinin soruşturmasını aynı anda yapmaktadır. Filmin final kısmında

anlaşılacağı gibi Edward Daniels aslında Andrew Laeddis adındaki hastanın kendisidir. Hastanedeki en saldırgan ve tehlikeli hasta olan Leaddis'in iyileşmesi için "rol çalışması iyileştirme yöntemi" kullanılmıştır. Dr. Cawley, bu iyileştirme yöntemiyle Laeddis'in her şeyin kendi tasarımı olduğunun farkına varmasını sağlayarak, kendisiyle yüzleşebileceği bir alan oluşturulabileceğini düşünmektedir. Zira filmin final bloğunda Laeddis'in eşinin çocuklarını boğduğunu ve onun da bu nedenle eşi Dolores'i öldürdüğünü ona gösterir. Dr. Cawley bu sahnede kendisini Edward Daniels zanneden Laeddis'e her şeyin kendisinin yarattığı bir tasarım olduğunu kanıtlamak için yaptığı anagramları açıklar. Ana kahramanın kendisi için tasarladığı isim olan Edward Daniels, eşini öldürdüğü için peşinde olduğu katilin ismi olan Andrew Leaddis'in harflerinin yer değiştirilmesi ile elde edilirken, Edward Daniels'in zindan adasına gelmesinin sebebi olan ve üç çocuğunu boğarak öldüren Rachel Solondo, eşi Dolores Chanal'ın isminin harflerinin yerlerinin değiştirilmesiyle elde edilmiştir.

Shutter Island'ın İngilizce anagramı yapıldığında da gerçekler (thrusts) ve inkarlar (denials) kelimeleri ortaya çıkmaktadır. Filmin hem felsefi açıdan hem de yapısal olarak karmaşık hikâye anlatıcılığı içerisinde değerlendirilmesinin nedeni ise filmin içerisinde yer alan gerçekler, inkarlar ve güvenilmez tasarımları izleyicisine de deneyimletmesidir. *Shutter Island* filminin amacı ana karakter ile izleyiciyi aynı konuma yerleştirmektir. Bunu sağlayabilmek için de şekilde görüldüğü biçimde karmaşık anlatı yapısını kullanmıştır.



Şekil 3.4.. *Shutter Island* filminin anlatı haritası

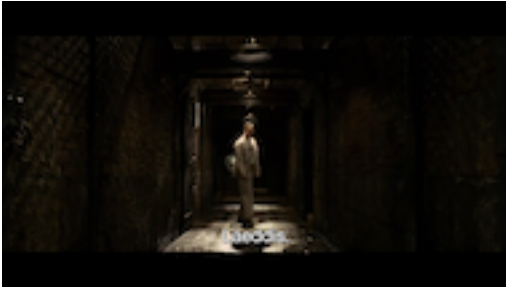
Shutter Island'da kullanılan bu anlatı biçimi ve filmin biçimi birleştirilerek seyircinin de belirli bir tasarım oluşturması sağlanmaya çalışılmıştır. Filmin sonunda da bu tasarımın yanlış bir tasarım olduğu gösterilerek ana karakter ile seyirci arasında izdüşüm oluşturulmak istendiği söylenebilir (Russo, 2014, s. 102-103). Ana karakterin federal polis olması, izleyicinin izleme alışkanlıklarıyla bağlantılı olarak ana karakterlere güvenme eğilimini artırmaktadır. Yönetmen tarafından öngörülen bu izleyici alışkanlığı filmin izleyiciyi konumlandığı noktayı belirlemiş görünmektedir. Çünkü yaklaşık olarak filmin ortalarında Edward Daniels'ın en tehlikeli hastaların kaldığı C bloktaki yolculuğu⁷⁴ ve orada kalan bir hasta olan George Noyce ile arasında geçen konuşma şu şekildedir:

ANDREW DANIELS: Konu gerçeği ortaya çıkarmak

GEORGE NOYCE: Konu sensin ve konu Laeddies, konu hep buydu (George, Andrew Daniels'ye yarılmış başını gösterir)

ANDREW DANIELS: Bunu sana kim yaptı George?

GEORGE NOYCE: Sen yaptın...bu bir oyun hepsi senin için. Senin araştırma falan yaptığın yok. sen labirentteki faresin...Hem gerçeği öğrenip hem de Laeddis'i öldürmen imkansız. Seçmek zorundasın...karın öldü, bırak gitsin, aksi halde asla bu adadan çıkamazsın. (Scorsese, *Shutter Island*, 2010)



Görsel 3.54. Edward Daniels'in C bloktaki yolculuğu.



Görsel 3.55. Edward Daniels'in kendisine Laeddis dediği için dövdüğü George

⁷⁴ Andrew Daniels Zindan Adası'nda en kötü hastaları kapattıkları C koğuşuna girdiğine ona gizimli bir ses Laeddis diye seslenir. Daniels C koğuşunda yalnız başına yürürken burası karanlık ve izbe bir yer olarak görselleştirilir, Daniels'in aradığı katil olan Laeddis'e (kendisine) en çok yaklaştığı noktada, film insanın kendi içerisine yaptığı (bilinçaltına) yolculuğa referans veriyor gibidir.

Russo, filmin ortasında gelmiş olan bu açıklamaya karşın seyircinin ana karakteri değil de zindan adasındaki diğer herkesi işbirlikçi ve akıl hastası olarak görmeye devam ettiğini belirtir. Çünkü *Shutter Island* filminin kurgusu ve biçemi, anlatı karmaşıklığının stratejilerini doğru bir biçimde uygulayarak izleyicinin bilişsel faaliyetlerini inkâr üzerine kurmuştur. Bu sayede izleyici de ana karakter gibi yanıltıcı bir savunma mekanizması geliştirmek durumunda bırakılmıştır (2014, s. 105). Bu durumda da izleyiciler kendi tasarımlarını oluşturmaya zorlanmıştır. Görüldüğü gibi *Shutter Island*'daki karmaşık hikâye anlatıcılığı ile Kant ve Schopenhauer'in dünyayı öznelere tasarımı olarak gördükleri felsefe arasında oldukça sıkı bir ilişki bulunmaktadır.

Kant ve Schopenhauer'in tasarım felsefeleri çağdaş düşünceyi en çok etkileyen felsefecilerden biri olan Baudrillard'ın simülasyon kuramına oldukça yakın görünmektedir. Baudrillard'ın simülasyon kuramı da hem çağdaş toplumu açıklama açısından hem de karmaşık öykü anlatıcılığı açısından oldukça önemli bir noktada durmaktadır. Fakat çalışmanın felsefi kronolojisi açısından tutarlı devam etmesi için ilk önce karmaşık öykü anlatıcılığı ile varoluşçu felsefe arasındaki ilişkiye değinilecek daha sonra da Baudrillard'ın simülasyon kuramı ele alınacaktır.

Varoluşçu düşüncenin önemli filozoflarından Nietzsche varoluş ile ilgili şunları söyler:

Varoluşun hiçbir hedefi veya sonu yoktur. Olayların çoğunluğunda etraflı bir birlik eksiktir: Varoluşun karakteri “doğru değildir, yanlıştır. İnsanın kendini gerçek bir dünyanın var olduğuna inandırması için bir neden yoktur (2010, s. 32).

Matrix, Fight Club, Memento, Shutter Island gibi karmaşık anlatı yapısına sahip birçok filmin ana teması ise Nietzsche'nin sözlerine paralel bir biçimde insanın kendisine yeni bir gerçeklik yaratmasıdır. Çünkü bu filmlerdeki ana karakterler mevcut durumları içerisindeki varoluşa katlanamamaktadırlar. Karmaşık anlatının bir anlatı türü olarak bu noktada oynadığı rol ise aynı film karakterleri gibi ayrı ayrı özneler olarak var olan sinema izleyicilerinin de kendi varoluşları hakkında deneyime dayalı bir düşünce sürecine girmesine aracılık etmesidir. Zira Heidegger insanın dünyaya yabancılaşmasının nedeninin kendi varlığı üzerine düşünmeyi unutması olduğunu söylemektedir. İnsanın kendi varlığının üzerini örtmesi onu gerçeklikten uzak, yanlış bir varoluşa sürüklemiş ve insan kendi doğasına yabancılaşmıştır (Marmysz, 2003, s. 31)

İnsan dışında kalan canlılar için ben kimim, dünyadaki amacım ne, nasıl ve niçin ben ben oldum gibi varoluşsal sorular hayatlarını sürdürebilmeleri için gerekli sorular

olmamıştır. Bu anlamda insan dışındaki canlılar *ne iseler o olmak* durumundadırlar. Fakat insan için var olmak aynı zamanda kim olduğunu bilmek anlamına gelmektedir. İnsanın kim olduğunu bilmesiye, kendisini oluşturan asli unsurları bilmesi anlamına gelmektedir (Mulhall, 1998, s. 32). Dolayısıyla insanın varlığa ve anlama ilişkin yapacağı bir araştırma, kendi kendisini araştırması anlamına gelecektir (Arıcı, 2005, s. 27). Fakat insanın kendisini soruşturması oldukça karmaşık bir süreçtir ve insanlar olmak istedikleri kişiyle oldukları kişi arasındaki mesafeyi genellikle *fanteziyle* doldurmaktadırlar (McGowan, 2012, s. 51-52). Fantezi sayesinde insan, kendisine yeni bir kişilik oluşturur. Karmaşık öykü anlatıcılığında en sık kullanılan tema da karakterlerin kendilerine yeni bir hayali karakter oluşturmalarıdır.

Çağdaş karmaşık anlatı yapısına sahip filmlerde insanların kendilerine yeni bir karakter oluşturmaları, insanların kendileriyle karşılaşmaktan kaçınmasının birbirinden farklı yöntemlerinin (alış-veriş bağımlılığı, madde kullanımı, işkoliklik, seks ve güzellik bağımlılığı vb.) bir simgesi haline gelmiştir. Heidegger insanın kendisine karşı geliştirdiği bu duruma “kaçış” demektedir. Heidegger (2008, s. 42-43, 197-198) kendisine soru sorabilen varlığı *Dasein* (insan varlığı) olarak adlandırır ve *Dasein*'i kaçış halinde tanımlar. *Dasein* gündelik hayatın rutinine uyum sağlayarak metaların, diğer *Dasein*lerin (ötekilerin) ve gündelik yaşamı kuşatan her şeyin içinde, kaçışını sürdürmektedir. *Dasein*'e kendi var oluşunun anlamını unutturan herkes, bu kaçışın hem aktörüdür hem de içindedir. Herkes, gerçekte “hiç kimsedir”, sadece insanın kendisinden kaçmasına yardımcı olan bir araçtır. İşte bu durum bilinçaltı bir süreç olarak insanların kalabalıklar içerisinde kendilerini “tekinsiz” hissetmelerine neden olur. Heidegger'e göre (2008, s. 199) bu tekinsizliğin üzeri ne kadar fazla şeyle örtülmeye çalışılırsa, tekinsizlik de o denli insanın peşini bırakmaz. Karmaşık anlatı yapısına sahip birçok film hem filmin ana karakterleri aracılığıyla film dünyasında hem de biçimsel olarak izleyici üzerinde bu tekinsizlik duygusunu oluşturmaya çalışmaktadır. Kökenleri Kafka, Camus, Ionesco, Beckett gibi absürd tiyatroya ve yazınına dayanan bu çağdaş tür, karmaşık anlatıda oldukça sık kullanılan bir temadır. Örneğin *Requiem for a Dream* (Darren Aronofsky, 2000) filminde bütün ana karakterler gerçekten kaçmanın bir yolunu aramaktadırlar. Heidegger bu kaçışın sebebini “O kadar sonluyuz ki doğrudan doğruya kendi karar ve irademizle hiçliğin karşısına, kendimizi olduğu gibi bütün çıplaklığımızla koymaya muktedir değiliz (2003, s. 51)” şeklinde açıklamaktadır.

Varoluşçu felsefenin bireylere yaptığı temel eleştiri, insanın kendi sonlu varlığından kaçabilmek için maddi ve gündelik olanın içinde kendini kaybetmesidir. İnsan ne ölçüde meta dünyasına girerse, o kadar kendi varoluşundan kaçabileceğini düşünmektedir. Hâlbuki ne yaparsa yapsın kaçamayacağı hiçlikle insan yüzleşmeyi seçebilir ve bu şekilde gerçek insani varlığına daha çok yaklaşabilir. Sartre yüzleşme ve varoluşsal amaç arasındaki ilişkiyi şu şekilde özetlemiştir:

İnsan evreninin, insani özelliğinin dünyası dışında başka bir evren yoktur. İnsan kurucu vasfıyla aşkınlığın öznellikle bu ilişkisine, varoluşçu hümanizm diyoruz. Bu hümanizmdir; çünkü biz insana kendisi dışında hiçbir yasa koyucunun olmadığını hatırlatıyoruz; bu şekilde terk edilmiş olduğundan, kendisini belirlemesi gerekenin yine kendisi olduğunu söylüyoruz; ayrıca kendine yüz çevirerek değil, kendi ötesinde, her zaman bir özgürleşme ya da belli bir farkındalık amacı arayarak, insanın kendinin gerçekten bir insan olduğunu anlayacağını gösteriyoruz (1985, s. 98-99).

Sartre'nin varoluşçu felsefe ve insanın özgür iradesiyle ilgili söylediği bu sözler karmaşık öykü anlatıcılığının ulaşmak istediği felsefi amacı göstermektedir. Karmaşık öykü anlatıcılığı da insanlara sinematik bir deneyim yaşatarak içine hapsedikleri görme biçimlerini değiştirmeyi, yeni bir görme biçimi yaratmayı talep eder. Aksi halde Oidipus hikâyesinden itibaren insanın kendini arama sürecini göstermek çok da anlamlı bir uğraş olmamış olurdu. Bu bakış açısı karmaşık öykü anlatıcılığının Camus'nun felsefesiyle olan ilişkisi için de geçerlidir.

Albert Camus absürd kavramı üzerinden geliştirdiği felsefesinin merkezine insanın istekleri ile hayatın gerçekleri arasındaki çatışmayı koymaktadır. Camus'ya göre insan yaşamı akılla kavramaya çalışmaktadır ama dünyanın akılla kavranabilecek için bir amacı yoktur. Yaşam erekten yoksun, sıradan ve tamamen rastlantısaldır. İnsan akıllı ve yaşam arasındaki bu fark absürdü yaratır. Fakat bu absürd durum, insanı zorunlu olarak nihilizme götürmez. Eğer insan absürdün farkındalığına varırsa bu farkındalık nedeniyle anlamsızlıkla ve yaşamdaki her şeyle mücadele edebilir. Ayrıca bu farkındalık mücadele gücü de yaratır (Camus, 2010, s. 31). Nietzsche, Camus ve Sartre gibi Kafka da varoluşçu felsefe açısından oldukça önemli bir yazardır. T. Babalola (2005), Camus, Nietzsche ve Kafka gibi yazarlar için şunları söylemektedir:

Bu yazarlar daha çok kaotik ve akıl dışı bir evrene akılla yaklaşmaya çalışan insanın umutsuzluğu üzerine odaklanırlar. Onlara göre insanlar kalıplaşmış kurallar yerine kendi değerleri için kendilerine yaslanmalı, kesin ve nesnel yönlendiricilerin yokluğunda seçim yapmalıdırlar (2005, Aktaran Özkan, 2018, s. 70)

Kafka, romanlarında kullandığı hem biçim hem de içerik açısından karmaşık öykü anlatıcılığınına oldukça yakın görülmektedir. Kafkanın *Şato*, *Dönüşüm* ve *Dava* adlı romanlarında, ana karakterler kendilerini nedenini bilmedikleri oldukça karmaşık bir yapının içinde bulurlar. Üç romanda da karakterlerin kendilerini içinde buldukları bu karmaşık yapı aynı zamanda romanın başlangıcına tekabül eder ve bu nedenle de okuyucular da ana karakterlerle aynı bilgi seviyesinde romana başlamış olurlar. *Dönüşüm* romanı “Gregor Samsa bir sabah huzursuz düşlerinden uyandığında, kendini yatağında korkunç bir haşereye dönüşmüş olarak buldu” (Kafka, 2016, s. 33), *Dava* romanı “Biri Josef K.’ya iftira etmiş olmalıydı, çünkü kötü bir şey yapmamış olmasına karşın bir sabah tutuklandı” (Kafka, 2007, s. 17) ve *Şato* romanı da “Gecenin geç bir vakti köye vardı K. Köy karlara gömülmüştü. Şatonun bulunduğu tepeden iz eser yoktu ortada” (Kafka, 2018, s. 5) şeklinde başlamaktadır. Kafkanın bu romanları, başlangıcından itibaren karakterin bilgisiyle okuyucunun bilgisini eşitler ve romanların sonunda dahi bu eşitlik bozulmaz. Hikâye ilerledikçe bilgi ağı değil belirsizlik ağı genişler. Bu nedenle de Kafka’nın romanları çoğunlukla hayal ve gerçeğin birbirine karıştığı, grotesk durumların doğal karşılandığı, soğuk, kâbus vari bir atmosfer üzerine kuruludur. Karmaşık hikâye anlatıcılığı içinde gerçeklik, hayal, yaratılan hayali karakterler, kâbus ve gündelik yaşamın iç içe geçtiği soğuk atmosferler oldukça sık kullanılan temalar ve stillerdir. Karmaşık anlatıda varoluşçu felsefeyi ve Kafkavari atmosferi barındıran en iyi örneklerden biri de *Fight Club* (David Fincher, 1999) filmidir. *Fight Club* filminin açılış sahnesindeki diyaloglar da Kafka’nın romanlarına benzer bir biçimdedir:



Görsel 3.56. *Filmin açılış sahnesinde Tyler Durden (anlatıcının kendisi) anlatıcının ağına bir silah dayamıştır.*

ANLATICI: Herkes Tyler Durden’ı tanıyor musun diye sorup duruyor.

TYLER DURDEN: Üç dakika. Buraya kadar. Sıfır noktasındayız (Fincher, 1999).

Toddy McGowan, (<http-12>)⁷⁵ W. Buckland (2015, s. 39) gibi karmaşık öykü anlatıcılığı ve bu anlatının felsefesi üzerine çalışan birçok düşünür *Fight Club*'ı bir başyapıt olarak görmektedir. McGowan *Fight Club* için “muhtemelen yapılmış en iyi film” demektedir.

Fight Club filmi hem Kafka'nın romanları gibi hem de karmaşık öykü anlatıcılığının temel anlatı yaklaşımı gibi seyircinin bilgisiyle ana karakterin bilgisini eşitleyen bir yapıya sahiptir. Filmin yönetmeni David Fincher da filmin, kahramanın yolculuğuna dayanan klasik bir anlatıya sahip olmaması için elinden geleni yaptığını ve özellikle kurgu aracılığıyla *Fight Club*'ın karmaşık bir anlatı yapısında olmasını istediğini belirtmiştir. Fincher, aynı röportajda *Fight Club*'ın Nietzscheci bir felsefi alt yapısının olduğunu da dile getirmiştir (<http-13>).⁷⁶ *Fight Club* filmi, beyaz yakalı bir sigorta prim analistinin uyku sorunları çekmesi sonucu meydana gelen olayları konu alır. Filmde anlatıcı olarak bulunan bu kişi ekonomik sistemin dayattığı yaşam biçimini temsil eden klasik bir tüketicidir. Çalışarak kazandığı para karşılığında onu mutlu edeceğini düşündüğü eşyalar satın alır. Anlatıcı karakterinin kendine Tyler Durden adında yeni bir insan yaratması ise satın aldığı eşyaların artık onu tatmin etmemesiyle başlamıştır. Anlatıcı tüketimi kendi istediği için değil ekonomik sistem ona bunu dayattığı için yaptığının farkına varır ve bu kırılma aynı zamanda kendisinin de karakter olarak bölünmesine neden olur. Filmin bu noktada neredeyse tam olarak Nietzscheci bir felsefesi olduğu söylenebilir. Nietzsche *Zerdüşt Böyle Diyordu* adlı eserinde toplumda yerleşik olarak bulunan mevcut değerleri sorgulamadan kabul eden kişilerin köle zihniyetinde olduğunu söylemektedir. Ona göre insan, maymun ile üstün insan arasında bir yerde durmaktadır ve aşılması gereken bir canlıdır. Nasıl ki maymun, insana gülünç ve ilkel geliyorsa, insan da üstün insana göre gülünç ve ilkeldir. Bu nedenle insan varoluşunu sorgulamalıdır (1972, s. 26-27). *Fight Club*'daki anlatıcının kendisine ikinci kişilik olarak yarattığı Tyler Durden da modern insanın antitezi olarak konumlandırılmıştır.

Modern yaşamın en önemli fenomenlerinden biri olan *tüketim* Tyler Durden'a göre insanın üstün insana ulaşabilmesi için ilk vazgeçmesi gereken şeydir. Tyler anlatıcıya insanların eşyalara sahip olamadığını, tam tersine satın aldıkları eşyaların

⁷⁵ <https://www.uvm.edu/uvmnews/news/interview-todd-mcgowan>

⁷⁶ <https://www.wannart.com/david-fincher-ile-fight-club-uzerine-bir-roportaj/>

kölesi haline dönüştüklerinin altını çizer. Tyler'in felsefesine göre modern çağdaki Nietzscheci üstün insanın tüketim felsefesinin ölçütü "bir avcı toplayıcının o eşyaya ihtiyacı olup olmadığıdır." Bu nedenle anlatıcı karakteri kendisine Tyler Durden adında ikinci bir kişilik yarattıktan hemen sonra ilk olarak kendi evini ve eşyalarını dinamitle patlatır ve oldukça izbe, kimsenin oturmayacağı yıkılmak üzere olan bir eve taşınır. Modern yaşamın ikinci önemli fenomeni de iş ve iş yaşamıdır. Zaten tüketim ve iş yaşamı bir madalyonun iki yüzü gibi işlev görmektedir. Çünkü iş yaşamı insanları mükemmel olma gibi bir yanılgıya itmektedir. Özellikle dış görünüş üzerinden şekillenen mükemmeliyetçilik modern yaşamın her alanına sinmiş haldedir. En güzel, en seksi, en yakışıklı, en iyi, en güçlü olma çabası insanı olmayan bir kişiyi kovalayan hastalıklı biri haline dönüştürmektedir. Tyler'in modern hayata dair en önemli eleştirilerinden bir diğeri de mükemmel olmaya çalışmaktan vazgeçmektir. İnsanın ilk vazgeçmesi gereken mükemmellik ise görünüşüdür. Bu nedenle anlatıcı ilk önce kendisini dövmeye başlar ve dövüş kulübünün kurucusu olur. Modern insan ancak tüketimden, iş yaşamından ve mükemmeliyetçiliğinden vazgeçtikten sonra kendi varoluşuyla yüzleşebilir. Anlatıcı da ancak bunlardan vazgeçtikten sonra kendisinin bir ölümlü olmasıyla yüzleşebilmiştir. Tyler'in anlatıcının eline yakıcı bir kimyasal döktüğü sahnede (aslında anlatıcı kendi eline yakıcı madde dökmüştür) film, insanın kendini aşması için yoğun fiziksel acılar çekmesi gerektiğini çünkü ancak bu sayede insanın ölümlü bir varlık olduğunu anlayabileceğini vurgulamaktadır. Bu sahne, yukarıda da belirttiğimiz Heidegger'in varoluş felsefesini içermektedir. İnsanın kendi hiçliğiyle karşılaşması oldukça acı verici bir durumdur. Bu sahne aynı zamanda Sartre'in yukarıda alıntıladığımız varoluşçu felsefi yaklaşımıyla bütünüyle örtüşmektedir. Sahne boyunca anlatıcı, meditasyon, başka bir yerde olduğunu düşünmek gibi çeşitli zihin faaliyetleriyle acıdan kaçmak ister ama Tyler anlatıcıya eğer içinde bulunduğu anı yaşayabilirse artık hiçbir ruhani kaçışa ihtiyaç duymayacağını, bu sayede de korkunun ortadan kalkacağını söyler. Görüldüğü gibi bu sahne Sartre'in insanın kendisi dışında bir yasa koyucuya ihtiyacı olmadığı ve ancak bunu kavradığı zaman kendini aşabileceği yönündeki felsefi yaklaşımı bütünüyle içermektedir.



Görsel 3.57. *Fight Club* filmindeki anlatıcı karakterin kendi elini yakması ve kendi hiçliğiyle yüzleşme sahnesi.

Fight Club filminde Camus'nun absürt kavramı da yer almaktadır. Modern insan için bir statü bildiren bütün değerler Tyler için absürt ve komiktir. İnsanlar akıl sayesinde modern yaşamı ve onun değerlerini oluşturmuşlardır. Modern yaşamdaki en önemli değerler ise saygınlık, sterilizasyon, gösteriş, ünvan, kutsal aile, para gibi olgular üzerine kurulmuştur. Modern insanın yaşam ereği büyük oranda bu değerlere olabildiğince uzun süre sahip olmaktır. Yukarıda belirtildiği gibi Camus, insanın kendi aklıyla kurguladığı dünya içinde anlam araması sonucunda absürt durumun oluştuğunu söylemektedir. Tyler Durden için de bu Camus felsefesi geçerlidir denilebilir. Çünkü modern insanın kutsadığı ne varsa Tyler onlara saldırır. Makinist olarak çalıştığı sinemada aile filmlerinin arasına pornografik görüntüler ekler, çalıştığı beş yıldızlı otelde de yemeklerin içine idrarını boşaltır. Bu eylemler insanların kendi yarattığı değerlerin aslında ne kadar absürt olduğunu vurlamaktadır ve Camus'nun felsefi yaklaşımına absürt davranışlardır. *Fight Club* filminde Tyler'in dövüş kulübünde insanlara hitapta bulunduğu sahne, modern yaşamın absürtlüğünün nedenlerini Tyler'in ağzından şu sözlerle ifade etmektedir:



Görsel 3.58. *Fight Club* filminde Tyler'in dövüş kulübünün varoluş nedenini ve amacını açıkladığı sahne.

Lanet olsun bütün bir nesil benzin pompalıyor. Garsonluk yapıyor ya da beyaz yakalı köleler olmuşlar. Reklamlara kanıp araba ve kıyafet kovalıyorlar. Nefret ettiğimiz işlerde çalışıp ihtiyaç duymadığımız şeyler alıyoruz. Bizler tarihin ortanca çocuklarıyız, ne bir amacımız var ne de bir yerimiz. Ne büyük savaşı yaşadık ne de büyük buhranı. Bizim savaşımız ruhani bir savaş, en büyük buhranımız hayatlarımız. (Fincher, 1999)

Modern birey ve toplum arasındaki ilişkinin kısa bir özetini sunan bu sahne, Kafka'nın romanlarındaki bireyin sıkışmışlığını da içermektedir. Modern birey Kafka'nın *Dönüşüm* romanında metaforlaştırdığı biçimde, kendisini bir hamamböceği gibi görmektedir. Modern insan için yaşam çalışmak, para kazanmak, aile kurmak ve tüketmekten oluşan kısır bir döngüdür. Modern birey Kafka'nın *Şato* romanındaki içine girilemeyen şatodaki yöneticiler gibi bu sistemi, dolayısıyla da kendini yöneten insanları göremez. *Fight Club* kurgu açısından da Kafka'nın romanlarındaki özellikleri barındırmaktadır. Kafka, romanlarında ana karakterin bilgisiyle okuyucunun bilgisini hep aynı seviyede tutmaya çalışmaktadır. Örneğin *Dava* romanında bütün bir roman Joseph K.'nin kendisine açılan davanın nedenini öğrenmeye çalışması sürecini anlatmaktadır. Fakat hem Joseph K. hem de okuyucu davanın nedenini öğrenemez. Bu yapı karmaşık hikâyeye anlatıcılığının farklı şekillerde kullandığı bir anlatma biçimidir. *Fight Club* varoluşçu altyapıyı seyirciye deneyimletmek için ana karakterle seyircinin bakışını eşitlemiştir. Bu sayede tıpkı anlatıcı gibi izleyicilerde Tyler'i gerçek bir karakter olarak algılamışlardır. Fakat filmin ikinci izlenişinde anlatıcının aynı zamanda Tyler olduğunu vurgulayan birçok sahne ve diyalog olduğu açık bir biçimde görülmektedir.

Fight Club filmi hem felsefesiyle hem de biçimiyle karmaşık öykü anlatıcılığının en önemli filmleri arasında gösterilmektedir ve milenyum sonrası sinematik düşünceyi derinden etkilemiştir. Fakat aynı yıl çekilen *Matrix* (The Wachowski Brothers, 1999) filmi sinematik düşünselliği en az *Fight Club* kadar derinden etkileyen bir filmidir. *Matrix* filminin felsefi altyapısı ise çağdaş düşünürlerden Baudrillard'ın simülasyon kuramına dayanmaktadır. Simülasyon kuramı özellikle mobil çevrimiçi araçlara bağımlı hale gelen günümüz toplumunu en iyi açıklayan kuramlardan birisidir. Baudrillard (2016, s. 13-14) bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesini hipergerçek yani simülasyon olarak tanımlamaktadır. Simülasyon kavramını açıklamak için harita örneğini veren Baudrillard bir haritanın

belirli bir büyüklüğe sahip toprak parçasını minyatürleştirerek simülasyona dönüştürdüğünü söyler. Baudrillard'ın kuramının bu kadar etkili olmasının nedeni ise simülasyon kuramını simülark kavramıyla birleştirmesinden kaynaklanmaktadır. Bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüme *simülark* denir. Başka bir deyişle de gerçekle arasındaki kökensel bağların çoktan yittiği ve kendini gerçekmiş gibi gösteren imge bir simülarktır (Baudrillard, 2016, s. 14). Gerçeğin kökensel bağlarının yitirilmesini harita örneğinde açıklayacak olursak, artık haritanın bir toprak parçasını temsil etmediği/edemediği bir gerçeklik düzleminden bahsetmemiz gerekecektir. Çağdaş simülatörler gerçek ile gerçeklik modellerini aynı düzeye getirmeyi başardıkları ölçüde gerçeklik denilen *şey*, komut modeller tarafından üretilen *şey* haline gelmektedir. Bu gerçeklik olarak algılanan şey düşünsellik taşımadığı için de gerçek olarak adlandırılmaz. Harita örneğine geri dönecek olursak ortada bir harita vardır ama o haritanın gerçeklik referansı yoktur. Baudrillard buna “çöle dönüşmüş bir gerçeklik” demektedir. Bu doğrultuda Baudrillard'a göre çağımız, tüm temel kaynakların, gönderenlerin işlevsiz kaldığı simülasyon çağıdır (2016, s. 15). Bu simülasyon çağında gerçekliğin yerine yaratılan yeni gerçeklere hipergerçek denmektedir ve neredeyse tüm toplumsal yapılar gerçek bir kökenden yoksun hale gelmişlerdir. Mallar arasındaki kullanım ve değişim değeri yerini gösterge değerine iş, bir boş zamanları değerlendirme biçimi olarak (hobi) toplumsal bir “talep” nesnesine, para ilk önce bankalardaki sayısal verilere daha sonra da tamamen spekülasyona dönüşmüş durumdadır (Baudrillard, 2016, s. 14-15).

Baudrillard'ın simülasyon düşüncesi üzerinden şekillenen *Matrix* filmi kendinden sonra gelen sinema düşüncesini felsefi anlamda oldukça derinden etkilemiştir. Fakat *Matrix* karmaşık hikâye anlatıcılığının birçok anlatı aracını kullansa da tam anlamıyla karmaşık hikâye anlatıcılığına örnek oluşturacak bir film değildir. *Matrix* karmaşık hikâye biçimiyle başlayıp klasik biçime evrilen bir forma sahiptir. Fakat *Matrix* ile aynı yıl çekilen *The Thirteenth Floor* (Rusnak, 1999) hem bütünüyle simülasyon kuramı üzerine kurulu bir filmidir hem de karmaşık öykü anlatıcılığının anlatı biçimine sahiptir. *The Thirteenth-Floor* filmi Descartes'in “Düşünüyorum, öyleyse varım” (2010, s. 45) cümlesini alıntılıyarak başamaktadır. Film bittiğinde ise bu önermenin olumlanması değil yadsınması söz konusu olmaktadır. Descartes “Düşünüyorum, öyleyse varım” önermesiyle düşüncenin merkezi konumu vurgulanmış olur ve bu temelde bilgi anlayışını belirlilik, doğruluk ve değişmezlik gibi kesinlik

bildiren kavramlar üzerinden yapılandırır. Bu yaklaşım Descartes sonrası bilimsel anlayışın temel yaklaşımı haline gelmiştir. Tesadüflük, muğlaklık, belirsizlik, gözlenemez olma, kaos gibi kavramlar büyük oranda modern bilim anlayışının savaştığı kavramlardır (Arıcı, 2009, s.22).

Filmin ilk sahnesinde Hanon Fuller adındaki bir simülasyon şirketi sahibi ve simülatör, simülasyonu birlikte tasarladıkları Douglas Hall'a tasarladıkları simülasyon içerisinde bir mektup bırakır. Bu mektubun içeriği şu şekildedir:

Cahillik mutluluktur derler. Hayatımda ilk defa, buna katılıyorum. Keşke bu korkunç gerçeği hiç öğrenmemiş olsaydım. Bunu öğrendikleri zaman beni susturmaya çalışacaklarını biliyorum artık. Sırf bu yüzden, bu mektupta sana bütün bunları anlattım. Bunu anlatabileceğim tek kişi sensin. Anlayabilecek tek kişisin. İyi şanslar dostum (Rusnak, 1999).

Fuller bu notu simülasyon içerisinde Hall'a vermesi için Ashton/Whitney'a (simülasyon baş yazılımcısı) bıraktıktan sonra, simülasyon cihazından çıkar ve Hall'ı aramak için bir bara girer. Şirketin sahibi Fuller ana kahraman olan Douglas Hall'a simülasyon sistemi içerisinde bir mektup bıraktığını söyler ve bunu telefonla söylemesinin hemen ardından öldürülür. Bu cinayeti soruşturmak için Hall simülasyon sistemine kendisi girmeye başlar. Çünkü Hall bir yandan da Fuller'i kendisinin öldürdüğünden şüphelenmektedir. Zira Fuller'in öldürüldüğü sabah kendi çamaşırları arasında kanlı gömlek bulmuştur. Fakat bu cinayeti kendisinin mi işlediğini yoksa onun üzerine bir cinayet mi yıkılmaya çalışıldığını anlayamamaktadır. O geceyle ilgili hiçbir şey hatırlamıyordur. Hall'ın, Fuller cinayeti araştırmak ve kendisine bıraktığı mektubu okumak için simülasyona her girişinde en fazla iki saati bulunmaktadır. Bu sürenin üzerinde simülasyonda kalmak ölümcül sonuçlar doğurmaktadır.



Görsel 3.59. *The Thirteenth Floor* filminde Hall'ın simülasyon cihazına girişi.



Görsel 3.60. *The Thirteenth Floor* filminde Hall'ın simülasyon cihazındaki bir karaktere geçiş süreci.

The Thirteenth Floor filmindeki simülasyonun yazılımcısı Whitney bir kullanıcının devasa bir bilgisayar oyununa girdiği basit bir simülasyon tasarlamamıştır. Bu simülasyon kendi kendine de çalışabilen (oyuncusuz), bütün birimlerin açık öğrenme yeteneğine sahip olduğu siber oluşumlardır. Şirket, simülasyonlar aracılığıyla elektronik benzeşimli karakterler oluşturabilen bir sistem bütünü programlayabilmiştir. Simülasyon içerisindeki yazılımsal birimler düşünürler, çalışırlar, yerler, eğlenirler, sevişirler başka bir deyişle insanların yapabildiği her şeyi yapabilirler. Hall'ın simülasyona ilk girişinden sonra yazılımcı Whitney ile gerçekleştirdiği diyalog da bu görüşe referans vermektedir:

WHITNEY: Oldu mu?

HALL: Oldu!

WHITNEY: Işıklandırma nasıl? Dokular?

HALL: Renklendirmeye biraz daha uğraşmak lazım, ama birimler (simülasyondaki insanlar) fark etmiyorlar.

WHITNEY: Nasıllar? (Simülasyondaki insanları kastederek)

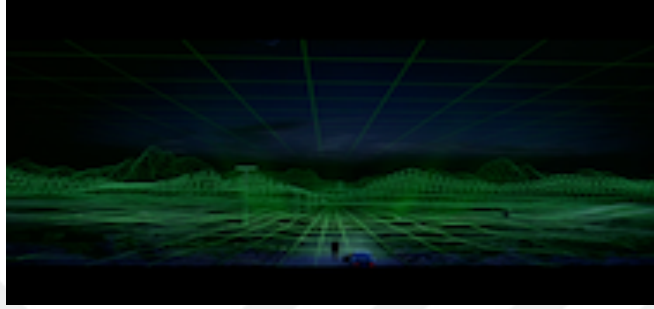
HALL: Sen, ben kadar gerçekler (Rusnak, 1999)

Gerçek nedir gibi bir soruyu simülasyon kuramı bağlamında hep merkezde tutan *The Thirteenth Floor*, Fuller'in Hall'a telefon açmak için gittiği bardaki barmenin Hall'ı bulup Fuller'i onun öldürdüğünü söylemesinden sonra ise karmaşık anlatıda sıkça bulunan Oidipus yapısını da bünyesine almış olur. Gerçeği öğrenmek isteyen ana karakter, soruşturmayı (bilmediği) kendisi üzerine yapmaktadır. Bu soruşturma sürecinin başlamasıyla filmin anlatı biçimi neredeyse tamamen karmaşık anlatı yapısına dönüşür. Olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisi bulanıklaşır ve filmdeki muğlaklık alanları oldukça genişler. Simülasyonun içindeki bir karakterin (Ashton), bulunduğu dünyanın bir simülasyon olduğunu öğrenmesi oldukça önemli sahnelerden birisidir. Çünkü bu sahnede bütün dünyanın bir simülasyon olduğunu öğrenen karakter gerçeklik referansını kaybederek akıl sağlığını yitirir. Bu olaydan sonra ana karakter simülasyon makinesinin ürettiği sanal gerçekliğin, gerçek olduğunu ve Whitney'e insanların hayatlarıyla oynadıklarını söyler.

HALL: Bu insanlar (simülasyondaki insanlar) senin, benim kadar gerçek.

WHITNEY: Evet onları böyle tasarladığımız için öyle davranıyorlar ama sonuçta hepsi bir avuç elektronik devre (Rusnak, 1999)

Hall soruşturmasını devam ettirdiğinde sadece şirketlerindeki bilgisayarda yaratılan dünyanın değil, onun gerçek sandığı dünyanın da bir simülasyon olduğunu keşfeder.



Görsel 3.61. *The Thirteenth Floor* filminde Hall'ın kendi yaşadığı yerin bir simülasyonun olduğunu anladığı sahne. Hall'ın yaşadığı simülasyonun sonu.

Matrix filmindeki gibi *The Thirteenth Floor* filminde de dünyanın bir simülasyon olduğunu keşfeden insanlar/yazılımlar öldürülmeye çalışılır. Hall'ı öldürmek veya durdurmak için gönderilen Jane Fuller ile Hall arasındaki konuşma filmin felsefi arka planını bütünüyle yansıtmaktadır.

HALL: Bunun gibi kaç tane simülasyon dünyası var?

JANE: Binlerce. Ama seninki, simülasyon içindeki simülasyon olan tek dünya. Hiç ummadığımız bir şey.

HALL: Bu yüzden Fuller'i öldürmen gerekti.

JANE: Hayır, ben onun ölümünden sonra gönderildim. Onun kızı gibi davranıp şirketin varisi olup şirketi kapatacaktım. Ama o, bizi kandırdı. Vasiyetini değiştirdi.

HALL: Fuller'i sen öldürmediysen, kim öldürdü?... (Hatırlar)Ben bıçakladım.

JANE: Ama o sen değildin. Senin kullanıcıydın. Programı sana yükledi...Bu dünyayı, kimsenin gerçeği öğrenemeyeceği şekilde programladık. Ama sen ve Fuller öğrendiniz...

HALL: Çünkü eserinde küçücük bir hata var. (Camdan bakar) bunların hiçbiri gerçek değil. Fişi çektiğinde ben kaybolurum. Söylediğim hiçbir şeyin, yaptığım hiçbir şeyin anlamı kalmaz. (Rusnak, 1999)

Bu konuşmanın devamında izleyiciye şu ana kadar gösterilen çift katmanlı simülasyonun bir üst simülasyon katmanı tarafından kontrol edildiği de söylenecektir. Gerçekçiliğe yöneltilen bu radikal yaklaşım *Matrix*'ten daha yıkıcıdır çünkü *The Thirteenth Floor* yaşam ile ilgili bütün gerçeklik referanslarının yine bir simülasyon olabileceği iddiasında bulunmaktadır. *Matrix* filminde ise sistemin dışı somut bir gerçeklik olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle *The Thirteenth Floor* Baudrillard'ın simülasyon kuramına *Matrix*'ten daha yakındır. Zira Baudrillard da *The Thirteenth Floor* filmi de artık gerçekliğe dair hiçbir güvenilir referans bulunmadığını vurgulamaktadır. Başka bir deyişle, kökensel bir gerçeklikten yoksun simülark evresine girilmiştir. Fakat Žižek de bu iki görüşe birden karşı çıkarak çoklu bir gerçekliğin olabileceğini söylemektedir. Žižek'e göre "gerçekliklerin çokluğu, sanal evrenlerin çokluğundan çok daha yıkıcıdır" (2015b, s. 29). Žižek'in bu yaklaşımı simülasyon kuramı ile birlikte analiz kısımlarındaki *Prestige* ve *Inception* filmlerinde daha ayrıntılı ele alınacaktır.

Görüldüğü üzere karmaşık hikâye anlatıcılığında kullanılan temaların düşünsel altyapısı oldukça geniş bir düşünsel tarihe dayanmaktadır. Fakat bu bölümde değinilen düşünürler çalışmanın kapsamı ve odağı nedeniyle oldukça sınırlandırılmıştır. Bu nedenle çözümleme açısından diğerlerine göre daha önemli olduğu düşünülen felsefi yaklaşımlar felsefe tarihinden "cimbızla" çekilmiştir denilebilir. Bu şekilde felsefi odağın dağılmasının önüne geçeceği düşünülmektedir. Ayrıca ayrıntılı bir şekilde değinilmeyen bazı felsefeciler analiz kısmında bir referans noktası olarak yer alacaktır. Bu nedenle Hegel, Marks, Deleuze, Guattari, Žižek başta olmak üzere birçok düşünür parantez içine alınmıştır.

Çalışmada karmaşık öykü anlatıcılığının felsefi altyapısının bu şekilde incelenmesinin temel nedeni ise bu felsefi alt yapının syuzhet, fabula ve stil aracılığıyla nasıl bir bütün oluşturduğunun gösterilmesinin, çalışmanın en önemli bulgularından bir tanesi olacağının düşünülmesidir. Felfesi alt yapı ve psikanalitik bakış fenomenlerinin anlatıyı oluşturan yapısal öğelerle birlikte bir anlam ifade edebildiği düşünülmektedir.

Bu nedenle şimdi karmaşık öykü anlatıcılığını ilgilendirdiği oranda psikanalitik yaklaşım ve bakış kavramını incelemek faydalı olacaktır.

3.6.2.2. Karmaşık Öykü Anlatıcılığında Psikanalitik Bakış ve İdeoloji

Yapılan çalışma açısından psikanalitik bakış ve ideoloji kavramlarının karmaşık anlatıdaki anlatı yapısının karmaşık öykü anlatıcılığındaki felsefi yaklaşım ile harmanlanması sonucu daha berrak bir görüntü elde edileceği düşünülmektedir. Bu nedenle sinemadaki karmaşık öykü anlatıcılığı travma, gerçek, Lacancı Çağdaş Sinema Kuramı, zevk, arzu ve ideoloji başlıkları altında incelenmiştir.

3.6.2.2.1. Karmaşık Anlatı Sinemasında Travma

Antik Yunan evren tasavvuru kaosla başlamıştır. Dünya oluşmadan önce her şey kaos'dan oluşmaktadır. Kaos boşluk, uçurum, sınırsızlık, karanlık gibi anlamlara gelmektedir ve hiçbir şeyin birbirinden ayrılamadığı, sınırların belirsiz olduğu bir imgeye işaret etmektedir. Kaos'un düzene evrilmesi ise Gaia (toprak ana) aracılığıyla olmuştur. Mitolojide Gaia sağlam bir zemin, kucaklayıcı bir ana olarak yer almaktadır ve kaostan doğmuş olmasına karşın kaosun zıttı özellikler taşımaktadır. Kaosun tersine, toprak anada her şey belirgin, düzgün, sağlam, besleyici ve doğurgandır. Bu nedenle sonsuz kaosun içinde denizleri, dağları ve gökyüzünü Gaia yaratmıştır. Gaia'nın kendi yarattığı gök (Uranos) ile birleşmesi sonucu ise Titanlar ve Kronos doğmuştur. Uranos çirkin çocuklarından tiksindiği için onların toprağın üzerine çıkmasını istememiştir ve bu nedenle Gaia'nın içinde sonu gelmeyen depremler olmuştur. Gaia da Uranos'un bu ilk kötülüğü ortaya çıkartmasının intikamını almak için oğlu Kronos'u babasına karşı kıskırtmış Kronos'da babası Uranos'un hayalarını kesmiş ve böylelikle Uranos'un kanından oç tanrıçaları meydana gelmiştir. Uranos'un denize düşen hayalarının oluşturduğu köpükten de Aphrodite doğmuştur. Evrenin bu oluşum aşamasından sonra Kronos ile Rheia birleşmiş ve bu birleşmeden Hestia, Demeter, Hera, Hades, Poseidon ve Zeus doğmuştur. Fakat Uranos ve Gaia tarafından yapılan kehanete göre tıpkı kendisinin babasından intikam alması gibi Kronos'dan da Uranos'un torunlarından intikam alacaktır. Bu nedenle Kronos çocuklarını yemeğe başlar. Kehanet gerçekleşir ve Zeus babasını yenerek onu öldürür (Hesiodos, 1977, s. 116-505; Vernant, 2001, s. 18-19).

Görüldüğü gibi Oidipus efsanesi evrenin yaratılış mitiyle yakından ilişkilidir ve arkaik bir mitoloji olarak görülen bu anlatı dramatik yapının kurucu unsuru olmuştur. Başka bir ifadeyle dramatik yapı, insanın arkaik düşünselliğini yansıtan evrenin varoluşu mitine dayanmaktadır. Freud da Dostoyevski'nin *Karamazov Kardeşler* isimli eserinin önsözünde, yazılmış en iyi üç eserin Oidipus, *Hamlet* ve *Karamazov Kardeşler* olduğunu söylemektedir. Freud, bu üç eserin de baba katline dayanıyor olmasının tesadüf olamayacağını ifade etmektedir (Freud, 1981, s. 22-23). Aynı zamanda bu üç eserde de baba katli hem belirsiz, muğlak bir geçmişe dayanmaktadır hem de travmatik bir özelliğe sahiptir. Ayrıca bu üç eserde de hem ana karakterin kendisi üzerine hem de çevresindeki insanlar üzerine gerçekliğin sürekli değiştiği bir soruşturma söz konusudur. Bu üç eserde de geçmişini durmadan bulanıklaştıran bir tür şizofreni, paranoya, amnezi benzeri psikolojik durumlar bulunmaktadır. Sinemadaki karmaşık hikâye anlatıcılığında ise travmatik geçmiş, baba katlinden farklı travmatik bir geçmişe ve olaya aktarılmış geçmişin muğlaklığı içerisinde paranoya, amnezi ve şizofreni benzeri psikolojik durumlar korunmuştur. Ayrıca travmatik durumlar değişse dahi, travmatik durumların meydana getirdiği dramaturji değişmemiştir. Karmaşık anlatıdaki ana karakterler de tıpkı Oidipus, Hamlet ve Alyoşa gibi kim olduklarını ve gerçekte ne yaşadığını bilmemektedirler. Hatta bu karakterler gerçekliğin ne olduğuyla ilgili kendi üzerlerine yönelen travmatik bir soruşturmaya girmişlerdir denilebilir. Bu noktada travma kavramına ve travmatik olay sonucunda oluşabilen şizofreni, amnezi ve paranoya gibi hastalıklara değinmek faydalı olacaktır.

Travma kavramı on sekizinci yüzyıla kadar sadece fiziksel travma ile ilişkili olarak kullanılmıştır. Fiziksel travma ise bedene dışarıdan gelen her türlü zararı ifade etmektedir. On sekizinci yüzyıla kadar insan bedeninde oluşan fiziksel travma nedeniyle meydana gelen zihinsel süreçlerdeki istikrarsızlığın tamamen geçici olduğu düşünülmektedir. Fakat özellikle 1870 yılındaki Fransa-Rusya savaşından sonra cepheden dönen askerlerde kalıcı psikolojik bozukların olduğu ve travmanın sadece fiziksel olarak değil psikolojik olarak da meydana gelebileceği psikiyatristler tarafından gözlemlenmiştir. Psikiyatristler bu gözlemler sonrasında travmatik bir olay sonucunda (yoğun stres, çaresizlik, korku, tecavüz, işkence, boşanma aldatılma, saldırı, önemli birini yitirme) travmatik nevroz olarak isimlendirilen psikolojik durumun oluşabildiğini saptamışlardır. Özen, travmatik nevrozun insanlık tarihi kadar eski olduğunu ifade etmektedir (2017, s. 105-106). Şimşek'e göre ise travmatik nevroz travmatik olay

sonrasında gelişen dört temel unsura sahiptir. Bu dört temel travmatik nevroz unsuru şunlardır:

1. **Travma Sonrası Stres Bozukluğu:** Yaşanan travmatik olaydan sonra kişi bu travmatik olayı yeniden yaşamaktan korktuğu için gündelik hayatı sekteye uğramaktadır (2018, s. 4).
2. **Travma Sonrası Stres Belirtileri:** Kişinin duygusal açıdan tepkilerini kontrol edememesi ve duygusal uyarılara zayıf tepkiler verme, travmatik olayın zihinsel olarak istemsizce tekrarlanması, travmatik olayın ve bu olayı hatırlatacak düşüncelerin reddi (2018, s. 4).
3. **Travma Sonrası Olumsuz Bilişler:** Travmatik olay sonrasında kişinin dış dünyaya kapılarını kapatması. Dünyanın yaşanmayacak kadar kötü bir yer olduğu fikrinin yanında suçluluk ve yetersizlik duyguları da travma sonrası olumsuz bilişleri ortaya çıkaran düşünsel ve psikolojik süreçlerdir (2018, s. 4).
4. **Bağımlılık Davranışı:** Kişinin herhangi bir aktiviteyi, objeyi, davranışı veya maddeyi dışlaması, (alışveriş, seks, kumar, sosyal medya, yemek, internet vb.) kendisine hem fiziksel hem de sosyal açıdan zarar verecek kadar bağımlı hale gelmesi ve yaşamdaki diğer her şeyden kendini soyutlamasıdır (2018, s. 4).

Psikiyatristler tarafından gözlemlenen bu yeni bulgular ışığında travma kavramı bireyin ruhsal ve bedensel varlığını çok değişik biçimlerde sarsan, inciten, yaralayan her türlü olayı adlandırmak için kullanılmaktadır (Jones, 2007, s. 165). Karmaşık anlatı yapısındaki filmlerde, dolayısıyla da Christopher Nolan'ın filmlerinde travmatik nevroz hem Şimşek'in belirttiği dört unsuru hem de Jones'in yaptığı tanımlamayı kapsayacak biçimde yer almaktadır. Özellikle *Memento* filminde, analiz kısmında da görüleceği gibi, travma kavramı filmin çekirdeğini oluşturmaktadır. Karmaşık anlatı yapısındaki birçok filmde de şizofreni, amnezi ve paranoya, ana karakterleri belirleyen bir unsur olarak görülmektedir. Şizofreni yaklaşık olarak %1 oranında görülen, hastalığın görüldüğü kişilerde anlamlı bir sosyal sınıf farkı gözlenememiş, sanrılara, düşünce ve davranış bozukluklarına neden olan ve kişinin gündelik hayatını tamamen sekteye uğratan ruhsal bir hastalıktır. Şizofrenide kişinin halüsinasyon görmesi, yeni bir gerçeklik yaratması, hezeyan, davranış bozuklukları, konuşmanın organize edilememesi gibi durumlar sıklıkla görülmektedir (B. J. Sadock, V. A. Sadock ve Ruiz, 2017, s. 117-120). Paranoya veya paranoid bozukluk olarak adlandırılan ruhsal hastalık ise gündelik

hayatta gerçekleşmesi mümkün olan olaylar ve durumlar üzerine, kişinin gerçekçi olmayan bir şekilde aşırı şüphe geliştirmesi sonucu meydana gelen hezeyanlardır. Paranojada takip edilme, hayali düşmanlar yaratma veya çevresindeki mevcut kişilerin kendi arkasından sinsi planlar kurguladığını düşünme, kendi düşüncesinde oluşturduğu aşk gibi duygusal ilişkilerin karşı taraf açısından da aynı şekilde yaşandığını zannetme gibi zihinsel süreçler ve durumlar sıklıkla karşılaşılan bulgulardır. Şizofreniden temel farkı takıntılı olunan konu dışında normal davranışların sergilenebilmesidir. Teşhisi şizofreniye göre çok daha zordur (Atmaca, 2016, s. 2-3). Karmaşık anlatı filmlerinde kullanılan bir diğer travmatik zihinsel bozukluk ise amnezidir. Amnezi geçmişin hatırlanmasını engelleyen bir bozukluktur. Çok çeşitli türleri bulunmakla beraber genel olarak travmatik olayın öncesini hatırlamakta yaşanan bozukluk ve travmatik olayın sonrasında kısa süreli hafızayı oluşturmakta görülen sorunları ifade eder. Amneziye dışarıdan alınan bir darbe, psikolojik nevroz ve tümör gibi beynin fizyolojik yapısını doğrudan etkileyen durumlar neden olabilmektedir (Demircan, s. 12).

Karmaşık anlatı yapısındaki filmlerde yukarıda bahsedilen üç ruhsal bozukluk oldukça merkezi konumdadır. Örneğin *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010) filminde Niya Sayers'in paranoid durumu, *Memento* filminde Leonard'ın amnezisi, *Interstealler* filminde insanlığın tamamının dünyanın yok oluşu karşısında yaşadığı travmatik ve depresif durum, *Inception*'da Cobb'un eşinin intiharı sonrası yaşadığı bilinç altı travmalar, *Requiem for a Dream* filminde gündelik hayatın tamamen travmatik bir deneyime dönüşmesi sonucu çeşitli maddelerin yardımıyla oluşturulan halüsünatif boyutlar, *Pi* filmindeki ana karakter Cohen'in şizofrenileri ve paranoyaları, David Lynch'in *Mulholland Dr.* ve *Lost Highway* filmlerinde ana karakterlerin yaşadığı şizofreni ve paranoyalar sonucunda meydana gelen karakter bölünmeleri, karmaşık anlatı açısından travma, şizofreni, paranoya ve amnezi konularının filmlerde merkezi bir rolü olduğunu göstermektedir. Ayrıca *Shutter Island*, *Fight Club*, *The Machinist*, *Jacob's Ladder*, *Blue Velvet*, *Dark City*, *Donnie Darko*, *A Beautiful Mind* *Identity*, *Moon*, *Abre Los Ajos*, *Persona*, *Roshomon* gibi karmaşık hikâye anlatıcılığı içerisinde değerlendirilen birçok filmde şizofreni, paranoya ve hafıza kaybı vb. durumlar yer almaktadır. Fakat Christopher Nolan'ın *Memento* hakkında verdiği bir röportajında bahsettiği ayırım, karmaşık hikâye anlatıcılığının geneli içinde geçerli bir ayırım olarak görülmektedir. Bu röportajda Nolan *Memento* filmindeki ana karakter Leonard'ın amnezi hastalığını şu şekilde açıklamıştır:

Memento filmindeki protagonist Leonard'ın amnezi durumu gerçek hayatta veya tıp literatüründe karşılaşılabilecek bir durum ve bilgi. Fakat amneziyle ilgili ben çok az araştırma yaptım. Aynı şekilde filmi kısa hikâye olarak yazan kardeşim (Jonathan Nolan) de amneziyle ilgili çok az araştırma yaptı. Çünkü biz amnezi durumundaki bir kişinin tıbbi gerçekliğiyle ilgilenmiyorduk. Bizim için amnezi taşıdığı metoforik potansiyeli nedeniyle ilgi çekiciydi. Filmde biz Leonard'ın yaşadığı durumu onun kafasının içinden görüyoruz. Leonard'ın bakış açısından kesinlik aldığı notlar, yaptırdığı dövmeleler, resimler üzerindeki bilgilere dayanmaktadır. Bence bu gerçek yaşamın başka bir ifadeyle söylersek normal ve sağlıklı olarak bilinen bir insanın ekstrapolasyonudur (http-14).⁷⁷ Normal insanlarda kafalarının içine notlar alır, fotoğraflar çeker, kendisine bir şeyler hatırlatan objeleri saklarlar. Bu nedenle *Memento* filmindeki Leonard karakteri garip veya anormal olarak ele alınmamıştır. Leonard aslında hepimizin yaptığı bir şeyi gösterebilmek için bir merafordur. Leonard içimizden birisidir ve bizim dünyadaki yerimizi ve kendimizi nasıl ifade ettiğimizi sadece az bir farkla temsil etmektedir (http-15).⁷⁸

Görüldüğü gibi Christopher Nolan amnezi kavramını hastalığa sahip olan insanların durumunu göstermek için değil, hastalığa sahip olmayan büyük çoğunluğun durumunu göstermek için bir metafor kullanmıştır. Sinema kuramcısı Thomas Elsaesser da sadece Nolan'ın filmlerinde değil akıl oyunu filmlerin genelinde, anlatının ana karakterlerin sahip olduğu klinik durumların ötesinde anlamlar ürettiğini ifade etmektedir. Akıl oyunu filmlerinde ana kahramana özgü gibi görünen patolojiler aslında seyirciyi tuzağa düşürmek için geliştirilen bir yöntemdir. Bu filmlerde izleyici ana karakteri tıbbi hastalığı nedeniyle kendinden uzaklaştırır; ana akım filmlerdeki özdeşleşme yerini acıma duygusuna bırakır. Bu noktadan sonra yetkin akıl oyunu filmleri çeşitli kurgusal süreçlerle izleyiciyle ana karakteri aynı konuma getirmeyi başarır (2015, s. 53). İzleyici ile ana karakter aynı konuma geldiği zaman gerçekleşen süreci Elsaesser şu şekilde tarif etmektedir:

Hipotez şu olabilir, akıl oyunu filmleri izleyiciyi klasik özdeşleşme ve hatta uyum ve yükümlülük teorileriyle karşılanmayacak bir şekilde kapsar ve içine alır çünkü normal insan etkileşiminin “varsayılan değerleri” artık “orada” değildir, yani film öykünün hem iç hem de dış çerçevesini sorgulayabilir ve askıda bırakabilir (2015, s. 53).

⁷⁷ Ekstrapolasyon Türk Dil Kurumu Sözlüğü'ne göre “Bir zaman dizisinin kapsadığı dönemin veya verilerin dışındaki değerlerin geçmiş değerlerden hareketle tahmin edilmesi. Ölçme aralığı dışında kalan bir değer, grafik uzatma veya tahmin etme yoluyla bulunmasıdır. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori=veritbn&kelimesec=109249. (Erişim tarihi: 20.01.2019)

⁷⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=nQqZNE9ByE> (Erişim tarihi: 20.01.2019)

Hem pratik anlamda karmaşık hikâye anlatısını kullanarak filmler yapan Nolan'ın hem de film kuramı üzerine teorik çalışmalar gerçekleştiren Elsaesser'in ifade ettiklerinden yola çıkarak denilebilir ki karmaşık öykü anlatıcılığının felsefi altyapısıyla üretilen filmlerin travmayı ele alış biçimleri tıbbi gerçeklere dayanmakla beraber, insanlığın genelini yansıtabilecek bir metafor ve modelleme yöntemidir. Lacancı Çağdaş Sinema kuramı ise sinemadaki bu çağdaş modelleme yöntemini gerçek, perspektif ve bakış kavramları üzerinden tartışmaya açmaktadır.

3.6.2.2.2. Karmaşık Anlatı Sinemasında Perspektif, Gerçek ve Lacancı Sinema Kuramı

Bir önceki bölümde karmaşık anlatı yapısındaki filmlerde, travma kavramını tıbbi ifadeyi kapsayacak biçimde, ama bu tıbbi ifadenin karşıladığı spesifik durumun ötesine geçerek, filmlerin çekirdeğini oluşturan bir metafor ve model olarak tasarlandığı açıklanmıştı. Bu bölümde ise yapılan bu modellemenin nasıl yapıldığı ve etkileri incelenecektir. Karmaşık anlatıdaki filmleri anlatı yapısıyla bağlantılı bir biçimde çözümleyebilmek için perspektif, anamorfoz, yamuk bakış, gerçek gibi kavramlar kritik bir öneme sahiptir. Oluşan anlam zincirini daha iyi kavrayabilmek adına ilk önce perspektif kavramıyla, karmaşık hikâye anlatıcılığı arasındaki ilişkiyi açıklamak faydalı olacaktır. Perspektifin yarattığı sonuçlar bir tür domino etkisi oluşturduğu için gerçek, anamorfoz, yamuk bakış gibi kavramların da anlamları kendiliğinden belirecektir.

Perspektif kavramı tek başına bir doktora tez çalışmasının bile kapsayamayacağı genişliğe sahiptir. Bu nedenle, bu bölümde değinilecek olan perspektif kavramı sadece çalışmanın sınırları içerisinde, karmaşık hikâye anlatıcılığıyla ilişkilendirilebilen küçük bir kısmını kapsamaktadır. Kubilay Aktulum *Sinema ve Metinlerarasılık* adlı kitabında, sinemanın metinlerarasılık ve göstergelerarasılık/sanatlararasılık kavramlarından bahsetmektedir. Metinlerarasılık kabaca iki farklı metin arasında diyalog kurulmasına dayanmaktadır. Bu tanımlamadan yola çıkarak da göstergelerarasılık/sanatlararasılık kavramları farklı sanat dalları arasındaki alışveriş, sohbet veya tartışma olarak tarif edilmektedir (Aktulum, 2018, s. 106). Moser'e göre Batı geleneği sanatları ayırtmıştır ve bu ayırımın önüne geçebilmek için sanatlararasılık kavramına ihtiyaç vardır. Batı geleneğinin ayırdığı sanat dalları arasındaki ilişkilerin tümüne de sanatlararasılık denmektedir. Sanatlararasılık kavramıyla hem pratik hem de kuramsal açıdan çoksesli

bir okuma sürecine girilmiş olunmaktadır. Çünkü sanatlararasılık kavramı farklı sanat dalları arasındaki etkileşimlerin nasıl sonuçlar doğurduğunu, belirli stratejiler çerçevesinde derinlemesine incelemeyi gerektirmektedir. Sanatlararasıında dönüşen unsurların yarattığı yeni anlamlar ve biçimsel formlar kaçınılmaz olarak çok sesli katmanlar oluşturmaktadır. Yine Moser'e göre sanatlararasılık kavramı içerisinde en güçlü bağlardan biri ise resim ve sinema arasındaki ilişkisidir. Ona göre filmlerin atası resimlerdir. Resimle film arasında bazen ortamsal (medya), bazen karşılaştırmalı, bazen doğrudan, bazen de yoruma dayalı bir ilişkiler ağı bulunmaktadır. Bu sanatlararası ilişkiye sinema açısından bakılacak olursa, resim sanatı sinema yönetmenlerine, biçim ve üslup açısından esin kaynağı olabileceği gibi, bir resimdeki anlatı modeli de yönetmenler tarafından anlatı modeli olarak referans alınabilir (Moser'den aktaran Aktulun, 2018, s. 106-111).

Anlatı yapısı üzerine odaklanan bu çalışma açısından resim ile sinema arasında kurulan anlatı ve modelleme ilişkisi karmaşık anlatı yapısına sahip filmlerdeki perspektif kavramı açısından önemli bir noktada durmaktadır. Valazquez'in *Nedimeler* adlı tablosu ise birçok açıdan karmaşık hikâye anlatıcılığıyla ilişkilendirilebilecek tabloların başında gelmektedir.



Görsel 3.62. . Diego Valazquez'in *las Meninas* (*Nedimeler*, 1656) adlı eseri.

Tablonun karmaşık hikâye anlatıcılığı açısından bu denli önemli olmasının nedenlerinden ilki *Nedimeler* tablosunun kendini yansılayan bir tablo olması ve o güne kadarki gerçekçilik anlayışını sekteye uğratmasıdır. Gombrich (2013, s. 408) bu tablodaki gerçekçilik etkisini açıklamak için “fotoğraf makinesinin bulunmasından önce, yaşanmış bir anı durdurabilen ilk eserdir” demiştir. *Nedimeler* tablosunun kendi içerisinde anlattığı bir hikâye bulunmaktadır⁷⁹. Fakat tablodaki en önemli anlatı yöntemlerinden birisi, tabloya bakan gerçek insanlarla tablonun girdiği karmaşık ilişkide yatmaktadır. Büyük bir tablonun önünde resim yaparken görülen Valazquez’in kendisidir ve yaptığı tuvalden biraz geriye doğru çekilmiş bir vücut duruşuyla, kendisine poz verenleri inceliyordur. Valazquez’in tablodaki bu konumu, Foucault’ya göre izleyicinin içinde bulunduğu zamandaki durumunu, bakmakta olduğu bu tablonun yine içinde bulunduğu zaman diliminde yapılmakta olduğunu gösterdiğini ifade etmektedir. *Nedimeler* tablosunun gerçek boyutları da (318cm x 218 cm) tablonun diegetik alanında tasvir edilen boyutlara yakındır. Bu durumda ressam Valazquez bir yandan temsil edildiği tabloyu çizmektedir, diğer yandan da o tablonun içerisinde yer almaktadır. Ancak içinde yer aldığı tabloyu bütünsel olarak görme gibi bir şans bulunmamaktadır. Ressamın çizmeye çalıştığı tablonun bakış noktası ise bu tabloyu izleyen izleyicilerdir. Dolayısıyla da Valazquez’in resmetmeye çalıştığı tablo diegetik alanın dışında bulunmaktadır ve bu nedenle de ressamın çizmek üzere olduğu tablo, onun görüş alanının dışında, kör bir noktada yer almaktadır.

Tablodaki diegetik alan ile diegetik olmayan alan arasındaki perspektif, diegetik alanda bulunmayan görünmez izleyicinin bulunduğu alanı bir uzam haline dönüştürmektedir. Bu uzam tabloya bakan izleyicinin kendisini tablodan ayrı düşünemeyeceği, ondan kaçamayacağı buyurgan bir hat oluşturmaktadır. Bu bakış açısı ise gerçek tablonun ötesine geçerek izleyiciyi tablonun temsili içerisinde dolayimsız biçimde yeniden konumlamaktadır. Artık izleyicinin gerçek bakışıyla tablodaki ressamın bakışı üst üste binmiş durumdadır. Fakat yine de ressamın bakışı ile izleyicinin bakışı arasında kurulan üst üste binmiş bu bakış düzlemi muğlaklıktan, karşılıklı alışverişten, sürekli yinelenen anlamlardan muaf değildir. Tablo ve izleyici arasında durmadan büyüyen, bir yandan onları birbirine bağlarken diğer yandan da ayırıştıran büyük bir ağ oluşmuştur. İzleyici hem orada olandır hem de eskiden o bakış noktasında

⁷⁹ Ayrıntılı bilgi Bkz. için Gombrich’in *Sanatın Öyküsü* adlı eserinde s. 408 ve *Sanatın Tüm Öyküsü* adlı derleme kitapta s. 220-221.

bulunmuş kral ve kraliçedir. Tabloya bakan ve tablonun içerisinden ona bakılan sürekli yer değiştirmektedir. Bu nedenle de hiçbir bakış huzurlu ve sabit değildir. Tablodaki büyük tuval de, bu tabloya yapılacak herhangi bir bakışın istikrarsızlığının bir çeşit sağlamasını yapmaktadır. Bakılmakta olan tablo içerisindeki tablo, sürekli değişme potansiyeline sahip bir tablodur ve onu izleyen izleyicilerin sayısı kadar değişime uğrar. Başka bir ifadeyle tablonun içerisinde yer alan tablo insanların baktığı şeyi görüp görmediğiyle ilgili belirsiz bir alanı sabitler. Sabit olan olgu paradoksal bir biçimde izleyicinin gördüğü sandığı şeyi aslında göremediğidir. Tablonun içerisinde ayna ve aynanın içerisinde görülen kral ve kraliçe gibi bütün diğer imgeler tabloda birer bulmaca gibi yer almaktadır. Örneğin, izleyici ancak kral ve kraliçenin konumundan bakarsa aynadaki yansımayı görebilmektedir. Belirli bir göz hizası üzerinden şekillenen tabloda izleyicinin bulunduğu konuma göre de tablonun odak noktası ve bu odak noktasına bağlı anlamlar zinciri yeniden oluşmaktadır. Örneğin yukarıda Valezquez'i merkeze alarak açıklanan bölüm sadece tablonun en sol tarafında bulunan odağı merkez olarak almaktadır (Foucault, 2018, s. s. 55-71).



Görsel 3.63. Valazquez'in *las Meninas* (Nedimeler, 1656) adlı eserinin bakış açısına göre değişen perspektifleri.

Tablonun solundan sağına doğru hareket ettikçe sarayın ressamı Valazquez en sol tarafta, Kral IV. Filipe ve Kraliçe Marianna merkezin biraz solunda, merkezde Prens ve nedimeler ve merkezin solunda cüceler bulunmaktadır. Ayrıca tablonun arka tarafında iki kişi halka daha yakın olan ama sarayda çalışan insanları tasvir ediyor gibi görünmektedir. Merdivenlerde duran kişi ise halk ile saray arasında duran, halkın içerisinde yetişmiş ama yaptığı işler nedeniyle belirli bir rütbeye sahip olmuş kişidir. Bu tablodaki bakış açısına göre farklılaşmakla birlikte sarayın en üst noktasında bulunan kral ve kraliçe, sarayın ressamı, küçük prenses, nedimeler, köpek ve konumları farklı olan halktan kişiler bulunmaktadır. Tablodaki bu konumlandırmalar izleyicinin durduğu noktaya göre değişen bir perspektif ve konumlandırmayı mümkün kılarak, tablonun bütünsel olarak ortaya koyduğu özdeşimsel (kendini yansıyan) uzamı yaratmaktadır. Bu kendini yansıyan yapı ise tablodaki temsili tekinsiz bir bakışa aktarmaktadır (Foucault, 2001, s. 429) Foucault'a göre Valazquez'in *Nedimeler* tablosunda oluşturduğu kendini yansıyan bu üslup, klasik düşüncedeki temsil algısı olan, temsilin izleyici için var olduğu algısını köklerinden sarsmıştır. Artık izleyici özelde resmin, genelde sanatın karşısında sorgulanan da olabilmektedir. Bu klasik epistemenin tersine çevrilmesi, tekinsizleşmesi anlamına gelmektedir (2001, s. 430-431).

Karmaşık hikâye anlatıcılığı açısından Valazquez'in *Nedimler* tablosu kadar önemli bir diğer tablo ise Hans Holbein'in *Elçiler* tablosudur.



Görsel 3.64. Hans Holbein, *Elçiler*, 1553.

Lacan, Holbein'in *Eelçiler* tablosunu çözümlmeden önce anamorfoz kavramının önemi üzerinde durmaktadır. Lacan, *Psikanalizin Dört Temel Kavramı* (2013) adlı eserinde izleyicinin (öznenin) doğrudan sanat eserine bakması durumunda oluşabilecek olası bir çarpık perspektifi anamorfoz terimi ile adlandırır. Anamorfik bir görüntüyü anlamak için ise, öznelerin esere garip, dik olmayan bir açıdan bakması gerekmektedir. Yunanca'dan gelen anamorfoz (ana, "tekrar geri gelen" anlamına gelmektedir ve morfoz "biçimlendirmek" anlamına gelmektedir) kelimesi, temsil edilen bir şeyin "çarpık" olarak oluşturulmasıdır (http-16).⁸⁰ Bu çarpık bakış belirli bir noktadan veya uygun bir aynanın yansımasıyla bakıldığında düzenli, düzgün orantılı ve farklı bir anlama gelecek şekilde görünmektedir (http-17).⁸¹ Anamorfoz doğa olaylarını ve prensiplerini düzensizleştirir. Fakat bu düzensizleştirme ele alınan durumların formlarını ve görsel sınırlarını azaltmaz tam tersine bu durumlara belirli bir noktadan bakıldığında algıda yeni bir boyut oluşturur (Baltrusaitis, 1977, s. 1). Lacan bu terimin öznellik hakkında iki kutbu işaret ettiğini söylemektedir. Bunlardan ilki *bir şey* ve ikincisi *hiçbir şeydir*. Lacan'a göre özneler bilinçli varlıklar olarak gördükleri her şeyi anlama yeteneğine sahip olduklarıyla ilgili yanlış bir kaniya hakimdirler. Lacan, Holbein'in *Elçiler* adlı eserinin bu yanlış kaniyi gösterebilmek için uygun bir örnek olduğunu söylemektedir. *Elçiler* tablosuna bakan bir kişi ilk başta resmin kontrolünün tamamen kendisinde olduğunu düşünebilir. Fakat tabloya bakmaya devam eden özneler kaçınılmaz olarak, resmin alt merkezinde duran gizlenmiş *kurukafa* imgesini fark ederler ve bu imge resimde bir gariplik, tekinsizlik ve merak oluşturmaya başlar. Tablodaki bu obje fark edildikten sonra resimdeki ilk izlenimin önemini ortaya çıkartmakla beraber, bu ilk izlenimin ne kadar yanıltıcı bir izlenim olduğunu göz önüne seren yeni bir perspektif oluşturur. *Elçiler* tablosu ilk izlenimde zenginlik, bilgi, iktidar, güç gibi kavramları ortaya çıkarırken, *kuru kafanın* dahil olduğu ikinci izlenim, Rönesans'ın fanilik (Memento Mori) anlayışını temsil eder. Tablodaki *kuru kafa* objesi bilgi, iktidar, güç, zenginlik gibi kavramların ne kadar beyhude olduğunu göstermektedir. Bu alternatif bakış açısı, algının doğrudan bakış şeklinde göz tarafından yönetildiği yanılsamasını paramparça etmektedir (Lacan, 2013 s. 96-97).

⁸⁰ <https://en.oxforddictionaries.com/definition/anamorphosis>.

⁸¹ <http://www.muhendislikokulu.com/sozluk/gorsel-sanatlarda-figurlerin-carpitilmis-gibi-gosterildigi-perspektif-tekni/>.

Todd McGowan da Lacan'dan yola çıkarak *Elçiler* tablosunu analiz etmiş ve Çağdaş Lacancı bir sinema teorisi geliştirmiştir. McGowan'a göre *Elçiler* tablosundaki kafatası imgesel alanın kör noktasını vurgulamaktadır. Kafatasının gerçek konumu ve işlevi izleyicinin konumuna göre sürekli değişeceği için tablodaki anlatıyla izleyici arasındaki mesafe ortadan kalkar ve özne olarak tabloyu izlediğini düşünen izleyici tablonun içerisinde yer alan bir nesneye dönüşür. Başka bir ifadeyle söylersek tablo kendisini izleyen öznelere kapsar. *Elçiler* tablosu görülmek için yapılmış bir tablo değildir ve izleyiciye bakma eyleminin pasif bir eylem olamayacağını hatırlatır. Bu nedenle resimdeki anlam, öznel faaliyetlerin farklılığına göre değişir (McGowan, 2012, s. 30-31). McGowan *Elçiler* tablosuyla ilgili şunları söylemektedir:

Bu kafatası izleyiciye şöyle seslenmektedir: "Bu resme korunaklı bir mesafeden baktığını düşünüyorsun, oysa bu resim-bir izleyici olarak varlığını hesap ederek- seni görmekte." Bundan dolayı, bakışın –nesnel bakışın- resimde bir bozukluk (ya da bir leke) olarak var olması, izleyicinin onu asla güvenli bir yerden göremeyeceği anlamına gelir; izleyici bu leke formunda resimde içerilmekte, metnin kendisinde kapsamaktadır (2012, s. 31).

Bu doğrultuda Lacancı film teorisinde sinematik anlatının dışarıdan gözlemlenerek yorumlanması değil, bizzat anlatı çözümlemesinin seyircinin filmdeki konumlandırılması üzerinden yapılması gerekmektedir. Ancak bu sayede McGowan'ın *Gerçek Bakış* olarak isimlendirdiği radikal bir bakış algısı ortaya çıkabilir.⁸² *Gerçek Bakış* sayesinde izleyiciler filmin bir parçası haline dönüştürülmüş olurlar.

McGowan'ın *gerçek bakış* kavramıyla kast ettiği gerçek kavramı özne ve nesne arasındaki doğrudan kurulan bir ilişkiye dayanmaktadır. Lacan'a göre gerçek, öznenin bir nesneye bakması ve nesnenin bu bakışı alarak (görerek) özneye ona ait olan bakışı gördüğünü ama kendisinin (nesnenin) de ona baktığını bildirmesi sonucu oluşur. Bu nedenle gerçek simgesel alanın altını oyar ve onu aşar. Elsaesser ve Hagender metinlerarası ve zamansal açıdan imkânsız bir okuma yaparak Foucault ve Lacan'a göre klasik anlatı sinemasının hiçbir şekilde gerçek olana temas edemeyeceğini şu şekilde ifade etmektedir:

⁸² Daha önce de açıklandığı gibi *Gerçek Bakış* olarak isimlendirilen bu kavram zorunlu bir biçimde gerçek izleyiciler üzerinde oluşmayabilir. Ampirik izleyici üzerinde de *Gerçek Bakış* analiz edilebilir. Bkz. McGowan, T. (2012). *Gerçek Bakış*. s.32.

Klasik sinema aslen bedensizleştirilmiş bir seyirciyi yansıtmaktadır; ister kontrüktivist veya gerçekçi, isterse de anlatıbilimci ya da egemen ideoloji eleştirisi fikrini benimsemiş olsun, görüşü (vizyonu) vurgulayan çoğu kuram şu söylemin peşindedir: “Görüyorum, öyleyse (sinemada) varım.” Bu ifade, Lacan’da (“Bilmediğim şeyi görüyorum ve görmediğim şeyi biliyorum”) ve Foucault’nun herkesi kapsayan bakış kuramında (“Görüyorum, öyleyse algılanıyorum”) (2013, s. 297).

Bu noktada Lacan’a göre *Gerçek* kavramının açıklanması önemli bir noktada durmaktadır zira hem *Gerçek Bakış* kavramının *Gerçek*’i hem de karmaşık anlatı ve ideoloji ilişkisindeki *Gerçek*, Lacan’ın *Gerçek* kavramına dayandırılmaktadır. Lacan’ın *Gerçek* olarak adlandırdığı olgunun kökenleri ise onun *Ayna Evresi* kuramına ve bu kuramla bağlantılı olarak simgesel ve imgesel düzen kavramlarına dayanmaktadır. Lacan ayna evresi makalesinde, bir çocuğun çok küçük yaşlardan itibaren aynadaki imgesini kendisi olarak tanımladığını söyler. Hayvanlarda oluşan bu kendilik ögesi anlam ve devamlılık kazanmazken, insan yavrusu bu imgeyi bir dizi davranışsal tepki sürecine dönüştürmektedir. Fakat bu dönüştürülen tepki süreci tamamen kurgusal bir süreçtir. Lacan bu noktada, aynada görülen imgenin her ne olursa olsun uydurma ve özne-ben⁸³ tarafından kurgulanmış bir imge olduğunu belirtir. Bu kurgulanmış imge ise bir bütünlük (tamlık) algısı yanılsamasından doğan hakimiyet hissiyle ilişkilidir (Lacan, 2004, s. 94-99). Ayna evresindeki bir bebek, aynada kendi algısında ulaşamayacağı, bütünsel ve gelişmiş bir canlı olarak kendisini deneyimler. Fakat bebeğin motor yetenekleri kendi algısal sürecinden daha gelişmiş olduğu için, aynada bütünleştiği ve özdeşleştiği imge kaçınılmaz bir biçimde bebeğin kendisini yanlış tanımasına neden olmaktadır. Bu yanlış tanıma karşılaşılabilecek bütün özdeşleşme süreçlerinde tekrar edecektir (Elsaesser ve Hagener, s. 179).

Lacan insanın ayna evresinde geliştirdiği yanlış tanımanın bireysel bir durum olmadığını ve insanın evrim sürecinde geliştirmek zorunda kaldığı süreçlerle bağlantılı olduğunu vurgulamaktadır. Birçok hayvan türünden farklı olarak insan dışarıya bağımlı bir biçimde dünyaya gelmektedir. Lacan insanın dünyaya gelirken muhtaç olduğu bu dışsal yapının, geliştirdiği algı süreçlerini, özellikle *imgesel* alandaki algı süreçlerini belirlediğini söylemektedir. Kuramını Freud’dan aldığı *id-ego-süper ego* kavramları

⁸³ Lacan özne-ben kavramını öznenin kendi özgerçekliğiyle uyumsuzluğunu, özne ile kendi benliğinin tam olarak hiçbir zaman birleşmeyeceğini tanımlamak için kullanır.

üzerinden şekillendiren Lacan, *ideal ego* ve *ego ideali* kavramları ile sinema kuramı üzerinde etkili olan kuramı geliştirmiştir. *İdeal ego* insanın kendisine eleştirel bir *Öteki* yaratması anlamına gelmektedir. Bu *Öteki* ayna evresinde veya insanın kendisini bir yansıma olarak görebildiği (fiziksel olmak zorunda değildir) her alanda saçını, sözlerini, duruşunu kısaca kendisini, kendi yaratımı olan *Öteki* nezdinde eleştirel bir bakışla değerlendirir. Bu şekilde yaratılan dışsal bir *Öteki* tarafından sürekli kendini izlemesi, insanın kendisini tüketmesine neden olur. İdeal egonun tam tersi olan ego ideali ise, insanın olmak istediği kişiye dair kendi üzerinde geliştirdiği narsistik bir imgedir. Ego idealine uygun düşen kişi insanın kendi tarafından idealleştirilmiş bir rol modeldir ve insan taklit aracılığıyla bu aşk nesnesine benzemeye çalışır. Öznelerin bu yolla geliştirdiği kendi narsist bakışlarıyla, kendi yaratımları olan *Öteki*'nin bakışı hiçbir zaman örtüşmez. Bunun nedeni insanın kendi düşüncesinde oluşturduğu *Öteki*'nin bakışının, kişinin sahip olduğunu düşündüğü mevcut narsist bakışa karşı her zaman daha fazlasını istemek yönünde talepkar olacak olmasıdır (Elsaesser ve Hagener, s. 129-130). Sonuç olarak insanlar (özneler) evrimsel olarak dışsal dünyayı kaçınılmaz olarak yanlış tanırlar.

Michio Kaku da Lacan'ın psikanaliz alanındaki çalışmalarının fizik alanında da geçerli olduğunu söylemektedir. Kaku, laboratuvar ortamında izlendikleri zaman, insanların kararsız dalga boylarından oluştuğunu gözlemlediklerini ama insanın ilginç bir şekilde kendisini kararlı bir yapıda algılamak istediğini vurgulamaktadır (http-18)⁸⁴. Bu demek oluyor ki insan kendi imgesiyle ve dolayısıyla diğer bütün imgelerle yanılısamalı bir imaj alışverişinde bulunmaktadır ve bu yanılısamalı doğa, *şeyler* üzerinde hakimiyet kurduğumuz sanısı yaratmaktadır. Lacan insanın bu yanılısamalı doğasını kararlı hale getirmesinde iki önemli kavramın işlevsel önemine dikkat çeker. Bu kavramlar *simgesel düzen* ve *imgesel düzen* kavramlarıdır. Simgesel düzen, görünür dünyayı organize eden ve onu yeniden yapılandıran düzendir. Dil üzerinden kurulan simgesel düzen yalnızca dünyadaki yaşantıyı ve olguları açıklamaz, aynı zamanda bu yaşantıyı, olguları ve öznelerin kimliklerini güvence altına alarak, simgesel olarak tasarlanan dünyayı kurar. Fakat hiçbir simgesel kimlik öznelere tam anlamıyla uymaz. Örneğin, yaşayan bir profesör hiçbir zaman profesör kavramını bütünüyle içinde

⁸⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=7tkbj80E8Ek>

barındıramaz ama profesör imgesi gerçek kişiyle kavram arasında kapanmayan boşluğu örter. Bu sayede de bir özne kendisine bir profesör kimliği ve bilinci oluşturmuş olur. Lacan'a göre gerçek imgesel olan, simgesel olanı tamamlayamadığı durumlarda ortaya çıkar. Anlamın kırılması gerçeği ortaya çıkarır ve bu gerçek genellikle toplumsal yapıdaki boşluğu işaret eder (McGowan, 2012, s. 21).

Erken dönem sinema kuramcılarına göre de sinema seyircisi Lacan'ın aynaya bakan çocuğu ile aynı konumda bulunur. Sinema izleyicisi kimsenin onu göremeyeceği karanlık, güvenli bir mesafeden perdedeki imajlara hâkim olduğu hissiyle filmleri izler (McGowan, 2012, s.19). Christian Metz'in *Imaginary Signifier*'da belirttiği gibi: "İzleyici beyazperde algılanan olarak yoktur, ama aynı zamanda algılayan olarak tüm varlığı ile oradadır. (Metz'den aktaran McGowan, 2012, s.19). *Gerçek Bakış* kavramının anlaşılabilmesi için ise erken dönem Lacancı film teorisinin bakışı ile Çağdaş Lacancı Film Teorisi'nin bakışının arasındaki ayrımı belirginleştirmek gerekmektedir. McGowan erken dönem Lacancı film teorisini eleştirirken *bakış* kavramını merkezi bir konumda değerlendirir. McGowan'a göre erken dönem Lacancı film teorisi sadece izleyicinin bakışını analiz etmeye çalıştığı için, Lacancı bir kuram ortaya koyamamıştır. Bu nedenle Çağdaş Lacancı Film Teorisinde *bakış*, öznenin (izleyicinin) nesnede (filmin kendisinde) karşı karşıya geldiği *şey* olarak ele alınmaya başlanır. Bu nedenle *bakış* öznel olmaktan çok nesnel bir *bakışa* dönüşür (McGowan, 2012, s. 26). Nesnel bir bakışın oluşması bir nevi erken dönem Lacancı teorisinin tersine çevrilmesidir. Erken dönem Lacancı teoride, imgesel olan (film) izleyiciyi manipüle ederek bir bütünlük yanılsaması yaratır ve sinemasal deneyim izleyiciyi aldatır. İzleyiciyi aldatarak yapılan bu yanlış yönlendirmenin açığa vurulması ve yanılsamaya dayalı imgesel alanın simgesel bir zemine oturtulması da erken dönem Lacancı teorisyenlerin temel yaklaşımları haline gelmiştir (McGowan, 2012, s. 22). Çağdaş Lacancı film teorisiyse, izleyicinin bir film karşısında sadece algılayan olarak bulunduğu konumu sorgulayarak "algılanan olarak namevcut şekilde kalabilmesini sekteye uğratarak, izleyiciyi sinemasal imgede içeren (McGowan, 2012, s. 26)" bir görüş üzerinden yapılandırılmıştır. Bu izleyici ile sinematik imajın doğrudan karşılaşması anlamına gelmektedir.

Filmlerde *Gerçek Bakış*'ın ortaya çıkması ise Žižek'in kuramsallaştırdığı şekilde ifade edilecek olursa, ancak onlara *Yamuk Bakarsak* mümkün olabilir. Yamuk bakıldığı zaman konumu değişen filmler (anlatılar) ise karmaşık hikâye anlatıcılığının özünü

oluşturmaktadır. Sadece yamuk bakılarak anlam kazanacak filmler simgesel düzen ile imgesel düzen arasındaki ilişkiden kaynaklanan fantezi örtüsünün kaldırabilmesi için izleyiciye bir fırsat sunar. Bu nedenle de sinemadaki karmaşık hikâye anlatıcılığı kaçınılmaz olarak ideolojik bir boyuta sahiptir çünkü sinema geleneksel olarak kitleleri yaşamdaki travmatik gerçeklerden soyutladığı ölçüde başarılı olmaktadır. Geçici olarak askıya alınan gerçeklik, üretilen fantezi senaryoları, insanları ne kadar etkilediğiyle orantılı olarak hâkim ideolojiyi sürekli olarak yeniden oluşturmaktadır. Sinemadaki karmaşık hikâye anlatıcılığının radikalliği ise izleyicileri travmatik gerçekle karşılaştırma becerisinden kaynaklanmaktadır. Bu nedenle Karmaşık anlatının ideolojik boyutunu incelemek faydalı olacaktır (McGowan ve Kunkle, 2014, s. 17).

3.6.2.2.3. Zevk, Arzu ve Karmaşık Anlatının İdeolojisi

Foucault'nun *Nedimeler*, Lacan'ın *Elçiler* tabloları üzerine yaptığı yorumlara dayanarak sanat eserine hangi açıdan (konumdan) bakıldığının, izleyici ve eser arasındaki ilişkiyi belirlediği söylenebilir. Bakılan bir nesne olarak konumlanan eserler her şeyi gören bir varlığa dönüşebilmektedir. Bu tür eserler izleyiciye kendi bakışını geri verirken, sahip olduğunu düşündüğü gizli bakışın görünürlüğü ortaya koyarak, bakmanı kapana kısırmaktadır. Özne ile obje arasındaki pozisyonların bu radikal değişimi Lacan'ın *kayıp nesne (Objet petit a)* olarak isimlendirdiği bir kavramı açıklamayı zorunlu kılmaktadır:

Objet petit a öznenin kendini oluşturabilmek için bir organ gibi kendisinden ayrıldığı şeydir. Eksikliğin, yani fallusun simgesi yerine geçer, ama fallus gibi olduğundan değil, eksik olduğundan. Yani bir nesne olması gerekir- birincisi ayrılmabilir bir nesne, ikincisi de eksiklikle bir türlü ilişkisi olan bir nesne.... Genel olarak bakışın görmek istediğimizle ilişkisi bir aldatmaca ilişkisidir. Özne olduğundan başka görünür ve görmesi için ona sunulan görmek istediği değildir. Göz bu yolla *objet a* gibi işlev gösterir, yani eksiklik seviyesinde (2013, s. 112).

Bakış, her insanı oluşturan dört kısmi dürtüden biri olan gördüğü şeyi hemen algılama dürtüsü veya görme arzusuyla ilgilidir. Bu görme arzusu gerçekliği ikinci plana itmektedir. Sanat eserleri karşısındaki *bakış* kaçınılmaz olarak gerçekliğe değil, kendi algısını yaratmaya odaklanır. Gerçeklikte daima yokluğunun fark edilebileceği bir şey bulunsa da algı bu yokluğu tamamlamak ister ve gerçeği çarpıtır. İnsanların çarpıttığı bu gerçeklik ise bir esere bakıyor olduklarının unutulmasıdır. Başka bir ifadeyle sanat eserlerine bakan öznelere, sanat eserine bakarken içinde buldukları zamanı ve konumu askıya alırlar. Bu noktadan yola çıkan Lacan'a göre arzu *kayıp bir objeden*

kaynaklanmaktadır. Öznelerin arzusunu oluşturan nesne, arzu edilen konumda asla bulunmayan şeydir (Lacan, 2013, s. 192).⁸⁵

Foucault ve Lacan'ın *Nedimeler* ve *Elçiler* tabloları üzerine yaptığı yorumlar ve Lacan'ın bakış kavramı üzerine yaptığı kuramsal yaklaşım ışığında, sanat eseriyle özneler arasındaki gerçek karşılaşmanın (bakışın) öznelerin tasarimsal olarak yarattığı gerçeklik algısının bozulmasıyla ortaya çıkabileceği söylenebilir. Özneler hiçbir şeyin eksik olmadığını düşündükleri kusursuz bir sembolik düzen yaratırlar fakat gerçeklik tüm çıplaklığıyla görünür hale geldiğinde, insanların tasarimsal olarak oluşturdukları sembolik düzendeki boşluklar görünür hale gelir. Alvar'a göre (2017, s. 4), sembolik düzendeki bu boşluğu hiçbir çıkış yolu olmadan izleyicine gösteren eserler, bireyin gerçek kurtuluşuna hizmet etmektedir. Karmaşık hikâye anlatıcılığında, özellikle de Christopher Nolan'ın *Memento* ve *Inception* filmleri kayıp nesnenin (*objet petit a*) tecrübe edilememesi üzerine kurulmuştur. Christopher Nolan'ın filmlerinde ana karakterler travmatik bir kaybı umutsuzca telafi etmeye çalışırlar. İzleyiciler ise böyle bir eksiklikle başa çıkmanın imkansızlığını kavrayabildikleri belirli anlarda *Gerçek Bakışın* varlığını hissedebilir. Bu bakışın açısı, izleyiciye hem sinemada (anlatıda) hem de gerçek hayatta hayali bir bütünlük bulmanın imkânsız olduğunu hatırlatma işlevi sağlamaktır. Bu nedenle Nolan'ın izleyicisi, arandığı yerde hiçbir zaman bulunamayacak olan kayıp nesneyi bir imkânsızlık olarak tecrübe etmeye zorlanır. Karmaşık hikâye anlatıcılığının felsefi alt yapısının incelendiği bütün filmlerde de kayıp nesne (*objet petit a*) merkezi konumdadır. Bu nedenle *Memento* ve *Inception*'in analizlerinde değinileceği gibi kayıp nesne (*objet petit a*) çalışma açısından önemli bir noktada durmaktadır. Yapılan çalışmanın en önemli referansı olan Oidipus trajedisi ile kayıp nesne arasında sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Oidipus daha doğarken yaşadığı travmatik durum nedeniyle kayıttığı şeyi “kendisini” arar. Eğer Oidipus'un bir metafor olarak kullanıldığını düşünülürse, insanın travmatik gerçekliğinin ve aradığı ama bulamadığı kayıp nesnenin (insan bir özne olarak kendisini nesneleştirmiştir) kendisi olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Hem karmaşık anlatının hem de Antik Yunan Trajedisinin trajik unsurlarından birisi ve belki de en önemlisi de budur. Şahika

⁸⁵ Lacan'a göre bakış, yalnızca eksiklik arzusunun nesnesinin nedenini temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda, Holbein'in Elçiler tablosunda açıkça görebildiği gibi, “gözü mknatısladığından”, konunun “görsel çekiciliğini” veya “büyülemesini” üzerine de eğilir. Fakat çalışmanın sınırlılıkları nedeniyle bu kısımlara değinilmemiştir. Bkz. Lacan (2013). *Psikanalizin Dört Temel Kavramı* s. 94.

Tekand'ın yönettiği *Oidipus Sürgünde* oyununda, koronun hem Oidipus'a hem sahneye oyuncu olarak giren bütün karakterlere, hem de seyirciye sürekli sorduğu soru da Kimsin? sorusudur. Oyundaki dramaturjiye göre sadece Oidipus değil yaşayan hiçbir karakter kim olduğunu bilmiyordur.



Görsel 3.65. Şahika Tekand'ın Yönettiği *Oidipus Sürgünde* Oyunu

Lacan ve Foucault'dan hareket eden Elsaesser ve Hagender, Klasik Sinema anlatısında hiçbir zaman oluşamayacağını söylediği gerçek kavramının, karmaşık anlatıda meydana geldiğini ifade etmektedir. *Nedimeler* ve *Elçiler* tabloları analiz edilirken sıkça kullanılan anamorfoz, çarpık bakış, kendini yansılama, ayna evresi gibi yapıları karmaşık anlatı sineması bilinçli bir şekilde, Lacan'ın tanımladığı gerçeği sinematik alanda ortaya çıkarmak için kullanmaktadır. Başka bir ifadeyle genel olarak karmaşık hikâyeye anlatıcılığı filmlerinde özel olarak da Nolan sinemasında, filmler anamorfik bakış ve kendini yansılama kavramları üzerine inşa edilmektedir. Christopher Nolan'ın anamorfoz kavramı üzerinden şekillendirdiği sanatının işlevlerinden belki de en önemlisi, izleyicilerin filmin neredeyse hiçbir yerinde sahnenin tam kontrolünde olmayacağını onlara tecrübe ettirmesidir. Nolan'ın algıya meydan okuduğu önemli yollardan birisi, çok katmanlı ve karmaşık anlatı yapılarını kullanılmasıdır. Birçok hikâyeye çizgisinin ve olay örgüsünün bir arada ilerlediği bu filmlerde hiçbir odak noktası kolayca tespit edilemez. Bir arada ilerleyen hikâyeler izleyiciden anlatıyı kurmasıyla ilgili görev üstlenmesini talep eder. Bu görevi zorlaştıran unsur ise Nolan'ın zamandaki ve hikâyeye akışındaki bağları parçalamasıdır. Parçalanmış bir sanat eseriyle karşı karşıya kalan izleyici, göreceli bakış açısının bulunduğu anlatının içine çekilmiş olur. Ayrıca Nolan sinemasının izleyicileri, filmleri özenli ve dikkatli bir şekilde izlemelidir çünkü filmlerinde gerçekleri gizleyen hızlı ve neredeyse fark edilmeyen kareler vardır. Nolan, filmlerinin başlangıcında izleyicisini

kandırmış gibi görünmektedir fakat filmler tekrar izlendiğinde izleyicinin geriye dönük bakışını sorgulaması gerektiği yönünde bir yapı kurduğu görülür. Böylece, Nolan sineması Lacan'ın psikanaliz üzerinden geliştirdiği bakış kavramını, ideolojinin nasıl çalıştığını göstermek için kullanmış olur. Onun filmlerinde ideolojik olarak koşullandırılmış insanlar bilinçsizce (farkında olmadan) ideolojisinin içine düşmektedirler. Böylece, karmaşık hikâye anlatıcılığı ve Nolan sineması bireysel bir kör noktayı değil toplumsal bir kör noktayı işaret etmiş olur.

İzleyicilerin ideolojik olarak buldukları kör noktayı sinema anlatısında gösterebilmek için sembolik düzenin kesintiye uğratılması gerekmektedir. Bu kesintiye uğratma işlemi ise karmaşık bir anlatıyla yapılmasına karşın, izleyicinin gözleri önünde olanın dışında anlaşılmasız bir gerçeklik olmadığını vurgulamaktadır. Žižek'in de belirttiği gibi izleyicinin tek yapması gereken tıpkı güneşten etkilenmemek için güneş gözlüğü takması gibi, ideolojiden etkilenmemek için ideoloji gözlüğünü takması gerekliliğidir. Žižek ideolojinin gündelik işlevini şu şekilde açıklamaktadır:

İdeolojinin maddi gücü etkin olarak yediğim şeyi görmememi sağlıyor. Bizi esir alan sadece gerçekliğimiz değildir. Açmazımızın trajedisi şudur: Tam da ondan hayallerimize doğru kaçabileceğimizi düşündüğümüz anda ideolojinin içindeyizdir. Günümüz toplumu post-ideolojik bir toplumdur. İnsanlar toplumsal otorite tarafından çağrılmaktadır. Kendi görevlerini yapmaları ve kendilerini feda etmeleri için değil sadece haz özneleri olmaları için. “Gerçek potansiyelinizin farkına varın, kendiniz olun, tatminkâr bir yaşam sürün şeklinde çarpık benlik anlayışı üzerine kurulan cümlelerle. *They Live* filminde ideoloji gözlüğü takıldığında demokrasilerdeki diktatörlük görünür hale gelmektedir. Görünürdeki özgürlüğü sürdüren görünmez emirdir bu. Bu garip ideoloji gözlüğünün varlığının izahı insanlığın hali hazırda uzaylıların istilasına uğradığıyla ilgili (normalde uğrayacağı) hikayedir. Bu nedenle (bu filmde) ideolojinin doğrudan görüşümüzü bulandıran, karıştıran bir şey olduğunu düşünürüz. İdeoloji görüşümüzü çarpıtın bir gözlük olmalıdır. İdeoloji eleştiririsi de tam tersi olmalıdır. Yani gözlüğü çıkartıp şeyleri en sonunda oldukları gibi görmek gibi. En büyük illüzyon tam da budur. Fakat ideoloji insanlara yalnızca dayatılmamıştır, ideoloji toplumsal dünyamızla kendiliğinden ilişkimizdir. Her bir anlamı nasıl algıladığımızdır. Bir şekilde ideolojiden keyif alırız. İdeolojinin dışına çıkmak acıtır. Sancılı bir deneyimdir. Kendinizi bunu yapmaya zorlamanız gerekir. *They Live* filminin ana karakteri Nada'nın en yakın arkadaşı Armitage'e gözlük takması için onu zorlaması nedeniyle yaptıkları yaklaşık dokuz dakika süren kavga sahnesi ideolojiden kurtulmanın zorluğunu anlatan en iyi sahnelerden birisidir. Filmin en garip sahnesidir. Gözlükleri takmaya zorlanan kişi şiddetle gözlükleri takmayı reddetmektedir ve bu nedenle fiziksel

şiddetin yoğun olduğu bir kavga sahnesi izler izleyici. Çünkü insanlar kendiliğinden bir yalanın içinde yaşadığımızın sanki son derece farkında gibidirler. Gözlükler gerçeği göstermektedir ama bu gerçek çok sancılı olabilir. Başka bir ifadeyle bildiğimiz yalanlar bilmediğimiz gerçeklere yeğlenmektedir. Bu bir paradokstur fakat insanların ezici bir çoğunluğu tarafından kabul edilmiş bir paradoks olduğu için daha güvenilirdir. Özgürleşmek aşırı şiddetli bir eylemdir. Refahın ya da herhangi bir şeyin kendiliğindenlik hissine öylece güvenirsiniz asla özgür olamazsınız. Özgürlük acıdır (Fiennes, *The Pervert's Guide to 2012*).



Görsel 3.66. Filmin kahramanı Nada boş bir evde ideoloji gözlüklerini bulur.



Görsel 3.67. Nada gözlüğü takınca objelerin içerisindeki ideolojik boyut görünür hale gelir.



Görsel 3.68. Nada'nın İdeoloji gözlüğü takmadan önce reklam panosunda gördüğü diğer anlamıyla reklam



Görsel 3.69. Nada'nın ideolojiyi açığa çıkaran gözlüğü taktıktan sonra reklam panosunu İTAAT ET şeklinde görmesi.



Görsel 3.70. Nada'nın ideoloji gözlüğünü takmadan önce insanları algılayışı.



Görsel 3.71. Nada'nın ideoloji gözlüğünü taktıktan sonra insanları algılayışı.



Görsel 3.72. Nada ideoloji gözlüğüyle baktığında şehrin bir tüketim ve itaat merkezine dönüşmüş olduğunu görür.



Görsel 3.73. Nada en yakın arkadaşı Armitage ile ideoloji gözlüğünü takması için kavga eder. Armitage gözlüğü takmayı on dakika süren kavga sahnesi boyunca reddeder.

Žižek'in *They Live* (Carpenter, 1988) filmi üzerinden analiz ettiği şekliyle insanlar, gündelik yaşamda ideolojinin güdümü altında hayatı algılamaktadırlar. İdeolojinin dışına çıkmak ilk önce son derece acı verir ancak daha sonra da insanı bir o kadar özgürleştirir. Žižek *They Live* filmi üzerinden günümüz ideolojisini açıklarken, ilk önce Marx'ın "Bilmiyorlar ama yine de yapıyorlar" vurgusunu ele alarak, ideolojik yanılmanın nasıl yapılandığını inceler. Marx'ın vurgusunda ideolojik yanılmanın, insanların yaptıkları eylemler ile bu eylemlerin sonuçları arasındaki ilişkiyi, ideolojik çarpıtmalar nedeniyle göremedikleri için yaptıklarıyla ilgili bir önerme ortaya çıkmaktadır. Bu önermenin karşıtı olarak Sloterdijk "Ne yaptıklarını gayet iyi biliyorlar, ama yine de yapıyorlar" demektedir. Žižek, bu iki görüşün de öznelerin ideolojiyle girdiği ilişkiyi, günümüz toplumları açısından yansıtamadığını düşünür. Žižek'e göre Marx'ın görüşündeki temel sorun, insanların eylemleri yaptıkları anda maruz kaldıkları yanılmayı ve çarpıtmayı dışarıda bırakmış olmasıdır. Örneğin, insanlar paranın toplumsal ilişkilerden kaynaklanan bir mübadele aracı olduğunu bilmektedirler. Başka bir ifadeyle para insanlar için metafizik, kutsal veya doğa üstü bir şey değildir. Fakat gündelik hayatta paraya sahip olan insanlar, paraya sahip olmayan insanlara göre çok daha fazla hakka ve imtiyaza sahip olduğu için, insanlar pratik anlamda paraya sahip olmak isterler. Bu nedenle de teorik olarak değil pratik olarak paraya karşı fetişist bir düşünce geliştirirler ve ne kadar kötü şartlarda çok az ücretlere çalışıyor olurlarsa olsunlar paraya sahip olmak isterler. Öznelerin bilmedikleri şey, parayı dolaylı bir zenginlik aracı olarak gördükleri için fetişist yanılma kapıldıklarıdır. Sloterdijk'in "Ne yaptıklarını gayet iyi biliyorlar, ama yine de yapıyorlar" önermesindeki sorun ise, öznelerin yaşadıkları yanılmayı bilgiye indirgemesidir. Eğer insanlar yaptıkları eylemlerin gerçekte ne olduğunu biliyorlarsa ve yine de bu eylemleri yapıyorlarsa, bu durum ideoloji sonrası bir konumu işaret eder. Başka bir ifadeyle, yaptıkları eylemleri bilen özneler, yanılmanın var olmadığı bir toplumsal alanda yaşamaktadırlar ki bu durum günümüz toplumu için geçerli değildir. Çünkü Žižek'e göre, böyle bir durum ideolojik olarak yanılmanın olmadığı bir toplumsal düzeni işaret eder. Fakat yanılmanın olduğu alanın, eylemin (yapmanın) gerçekleştiği alan olması durumu da ıskalar. Eğer eylemin gerçekleştiği yer ile yanılmanın meydana geldiği yer çakışıyorsa, o zaman insanlar yanıldıklarını bildikleri halde eylemleri gerçekleştiriyorlardır şeklinde bir önermeye ulaşılmış olur (Žižek, 2015a, s. 46-48). Žižek bu durumu şu şekilde açıklamaktadır:

Yanılsama bilgi tarafından değildir, zaten gerçekliğin kendisinin, insanların yaptığı şeylerin tarafındadır. İnsanların bilmedikleri şey, faaliyetlerinin, toplumsal gerçekliklerinin kendisinin, bir yanılsama, fetişist bir tersine çevirme tarafından yönlendirilmiştir. Gözden kaçırdıkları, yanlış-tanıdıkları şey gerçeklik değil, kendi gerçekliklerini, kendi gerçek toplumsal faaliyetlerini yapılaştıran yanılsamalardır. Şeylerin gerçekte nasıl olduğunu gayet iyi bilirler, ama yine de bilmiyormuş gibi davranırlar. Dolayısıyla bir çifte yanılsama söz konusudur: O da gerçeklikle kurduğumuz gerçek, fiili ilişkimizi yapılaştıran yanılsamayı gözden kaçırmayı içerir. Bu gözden kaçırılan, bilinçdışı yanılsama da ideolojik fantezi adı verilebilir (2015a, s. 48)

Bu açıklama göstermektedir ki, Žižek'e göre insanlar yaptıkları eylemin bir yanılsamaya dayalı olduğunu bildikleri halde eylemi gerçekleştirirler. Örneğin, özgürlük düşüncesinin sömürünün gerçekliğini perdelediği bilindiği halde, insanlar bu özgürlük düşüncesini bırakmazlar. Gündelik ideoloji de yanılsamanın yaşandığı (bilindiği) yer ile eylemin yapıldığı yerin aynı nokta bulunmasından oluşur. Karmaşık hikâye anlatıcılığının ideolojik konumu da Žižek'in ideoloji tanımlamasına tam anlamıyla uymaktadır. Çünkü karmaşık hikâye anlatıcılığındaki filmler, izleyiciyi ilk önce belirli çıkarımlar, görme biçimleri, duygulanımlar ve düşünceler üretmeye zorlayarak filme izleyicinin aktif olarak katılması için kapan kurarlar. Daha sonra ise bu kapanı kapatır ve kapanın içindeki izleyiciye bu kapanı içeriden gösterirler. Karmaşık anlatıdaki filmlerin bunu yapmasındaki amaç ise Žižek'in ideolojik vurgusuyla örtüşen bir biçimde, insanların yaptığı şeyin yanılgılarla dolu olduğunu, tam da o eylemi yaparken göstermeye çalışmasıdır. Başka bir ifadeyle, karmaşık anlatı sineması izleyicisini suçüstü yakalar. İdeolojinin dışında olduğunu düşünen öznelerin ideolojiye ne kadar gömülü olduğunu gözler önüne serer ve bunu yaparken ideolojik konuları değil, psikolojik konuları ele alır. Bu nedenle psikanaliz aynı zamanda politik ve ideolojiktir. Žižek (2016, s. 26) ideolojinin içinde pürüzsüz gibi görünen deformasyonu algılayabilmek için insanların kafalarını sağa sola çevirerek olaylara, durumlara, hayata ve filmlere *Yamuk Bakmayı* önerir. Yamuk bakmak, herhangi bir şeye ilk kez bakıldığında leke, bulanık bir figür gibi görünen şeyin, o şeye Yamuk Baktıkça netleşmesi anlamına gelmektedir. Žižek, özne ile nesne arasında kurulan ilişkide anamorfoza tanık olunan belirgin travmatik sahnelerde kaçınılmaz olarak Yamuk Bakış'ın meydana geldiğini savunur. Sanılanın aksine Yamuk Bakış, nihilist bir referans

değil, çok zor da olsa algılanabilecek bir gerçeklik referansı barındırdığı için optimist bir yaklaşımdır.

Sinema ve ideoloji arasındaki ilişkiyi bakış kavramı ve psikanaliz üzerinden araştıran bir diğer akademisyen de Todd McGowan'dır. Lacan'ın film teorisinin yeniden ele alınmasını sağlayan ve sinema literatürüne *Fantezi Sineması*, *Arzu Sineması*, *Bütünleşme Sineması: Arzu ve Fantazinin İzdivacı* ve *Kesişim Sineması: Arzu ve Fantazinin Çarpışması* kavramlarını sokan kişi olan McGowan, son yirmi yıldır yazdığı *Gerçek Bakış*, *Lacan ve Çağdaş Sinema*, *Out of Time*, *Capitalism and Desire* ve *The Fictional Christopher Nolan* gibi eserlerle Lacan'ın gerçek kavramını ve bu gerçek kavramının ideoloji içerisindeki yerini derinlemesine analiz etmiştir. Todd McGowan, *Gerçek Bakış* kitabında kavramsallaştırdığı yukarıda adı geçen sinemasal kavramları, gerçek kavramını nasıl ele aldıklarını inceleyerek oluşturmuştur. Çalışmanın sınırlılıkları nedeniyle ilk üç kavrama değinilemeyecektir çünkü bu kavramları kısaca özetlemek çok mümkün görünmemektedir.⁸⁶ Bu nedenle sadece McGowan'un *Kesişim Sineması: Arzu ve Fantazinin Çarpışması* olarak isimlendirdiği sinema ve bu sinemanın ideolojik boyutu üzerinde durulacaktır. McGowan 1990'ların ortalarından itibaren farklı bir anlatı tekniği oluşturma pratiğine vurgu yaparak, Akıl Oyunu, Bulmaca veya Karmaşık Anlatı olarak isimlendirilen filmleri *Kesişim Sineması* kavramıyla tanımlamıştır. Kesişim Sineması, öznelerin kendi bakışıyla karşı karşıya geleceği en uç noktayı temsil etmektedir. Bu nedenle bir çeşit rüya içerisinde rüya görme üzerinden kurgulanmış bir anlatı kurgusunu barındırmaktadırlar. Freud, düş içinde düş görme deneyiminin, insanların istemediği bir durum olduğunu ve düş içerisindeki düşlerin vazgeçilmeye çalışılan bastırılmış arzuları yansıttığını söylemektedir. Kesişim sineması ise, izleyicilerin bu bastırılmış arzularının sadece arzu olduğunu ve gerçeği yansıtmadıklarını onlara deneysel bir üslupla göstermeye çalışır. *Gerçek* insanların kişileri, kavramları, eylemleri veya durumları kendilerinden ayrı olarak düşündükleri bir *Öteki* üzerinden algılanamaz. *Gerçek* ancak *Öteki* olarak düşündükleri şeyler ile insanların kendileri arasındaki özdeşlikler sayesinde kurulabilir (McGowan, 2012, s. 261-269).

Kesişim Sinemasının, insanların içinde buldukları ama farkında olmadıkları durumları onlara travmatik bir karşılaşmayla göstermeye çalışması, psikanalizin tedavi

⁸⁶ Bkz. McGowan, T. (2012). *Gerçek Bakış*. (Çev. Z. Ö. Barkot). İstanbul: Say Yayınları

yönteminin bir varyasyonu olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle de izleyiciyi rahatsız etmeyi amaçlar ve bu yönde bir estetik yönelim gösterir. Bu estetik yönelim ve rahatsız edici motivasyonlar ise hâkim kapitalist ideolojinin altını oyan bir perspektif üzerinden yapılanmaktadır. Karmaşık anlatı yapısındaki sinema sanatı güçlü ve bütünlüklü görünen iktidar yapısının boşluklarını göz önüne sermeye çalışır. İktidar yapılarının tasarımlara dayanan simgesel alanı, karmaşık anlatı sineması aracılığıyla ifşa edilir ve bu sayede izleyicilerin (öznelerin) gerçekten özgürleştirmesine dair bir alan yaratılmış olur. Daha önce de değinildiği gibi hem gerçek hayatta hem de sinema anlatısında, insanlar kimliklerini *Öteki* üzerinden inşa ederler. Karmaşık hikâye anlatıcılığının özgürleştirici yanı da insanlara bir *Öteki* olmadığını, insanların *Öteki* olarak gördüğü her şeyin kendi tasarımları olduğunu açığa çıkarmasında yatmaktadır. *Ötekinin* olmadığı gerçeğiyle karşı karşıya bırakılan izleyici, kendi kimliğini de *Öteki* üzerinden türettiği için, öznenin kendisi ve *Öteki*yle oluşturduğu tüm bağlar parçalanmış olur. Özgürlük, insanın hem *Öteki* üzerinden kurduğu bağların hem de kendisini sabitlemeye çalıştığı değişmez kimlik fikrinin yıkılmasıyla başlar ve her izleyici için farklı olasılıklar barındırır. Fakat bu özgürleşme durumu, her şartta simgesel düzenin sorgulanmasına ve simgesel düzenin içerisinde sabitlenebilecek herhangi bir *Gerçeğin* olamayacağına işaret eder. Dolayısıyla karmaşık hikâye anlatıcılığı (kesişim sineması) ile birlikte, sinema hâkim ideolojiye nasıl meydan okunacağını yeniden keşfetmeye çalışmaktadır denilebilir (McGowan, 2012, s. 261-281).

Todd McGowan, hâkim ideoloji olan kapitalist ideolojinin mantığını anlayabilmek için doğrudan kapitalizm eleştirisi yapan filmlerden ziyade, kapitalist mantığı öznelerin nasıl içselleştirdiğini açığa çıkartan filmlerin kapitalizmin mantığını anlamak açısından daha iyi bir görüş oluşturduğunu söylemektedir. Bu perspektifte, filmlerin ideolojik olarak radikalliği bizzat o filmi izleyen izleyicinin ideolojisini, dolayısıyla da öznelerin kimliğini oluşturan unsurları ortaya çıkarmasından kaynaklanır. McGowan'a göre, Tarkowski'nin filmleri arzu dünyası ile fantezi dünyası arasındaki farklılıkları değil, aynılığı resmederek izleyicilerin kimlik oluşturma yöntemlerini açığa çıkartan yetkin örneklerdendir. Arzu ve fantezi dünyasının aynı olduğunun anlaşılması izleyicide hayal kırıklığı yaratır çünkü, insanların oluşturduğu fantezi dünyası sürekli olarak "o an için sahip olmadığı fakat eğer sahip olursa bütünlük ve mutluluk getirecek olan kayıp bir nesneye (*objet petit a*) atılım yapmak üzere" kurulmuştur. Tarkowski'nin

filmleri ise Klasik Anlatı Sinemasının tersine, fantezi dünyasının böyle bir kayıp nesneye asla ulaşamayacağını, başka bir ifadeyle böyle bir nesnenin bulunmadığını göstermektedir. Basitçe ifade edilecek olursa, “arzu” insanlara belirli bir eksik objeden bir diğerine hareket etmenin sonucunda, o arzunun nedeni olan objeye ulaşılabileceği sözünü verir, fakat arzuyu tatmin edecek objeye hiçbir zaman ulaşamaz. McGowan bu durumu şu şekilde açıklamaktadır:

Örneğin büyük bir umutla yeni bir ilişkiye girebilmek, yeni sevgilinin gerçekte yeni bir aşk nesnesini temsil ettiği inancına ve “bu defa her şey farklı olacak” düşüncesine bağlıdır. Fantazimiz olduğu yerde kalır ama arzumuz bu fantezi nesnesini hiçbir zaman bulamayacağından sürekli ileriye doğru atılım yapar. Nesnenin aslında değişmediğini kavradığımızda, her yeni ilişkinin bir öncekinin tekrarı olduğu belirginlik kazanır. Ve bu şekilde arzu nesnesi, arzu nesnesi olma vasfını kaybetmeye ve travmatik bir nesneye dönüşmeye başlar (McGowan, 2012, s. 282).

Tarkowski sineması, arzu nesnesinin aynı zamanda fantezi nesnesi olduğunu işaret ederek, bu aynılığın nasıl travmatik bir yapı meydana getirdiğinin temsili üzerine kuruludur. Fantazinin vaat ettiği mutluluk ve idealize ettiği yaşam şekli aslında şimdiki zamanda var olan ve yaşanan durumla aynıdır. Bu anlamda Tarkowski, modernizmin ideolojisini eleştirir ve ilerlemeye duyulan inancın beyhudeliğini görünür kılmaya çalışır. Onun filmleri⁸⁷ ilk nedenin (doğanın kendisi) hiçbir zaman kavranamayacak olması sebebiyle ilerlemeye dayanan modernist düşünceye karşıdır. Tarkowski’ye göre modernizmin ideolojisindeki gibi düşünceden düşünceye, nesneden nesneye ilerleyen bir süreç söz konusu değildir. Modernist ideoloji, yanılısal bir biçimde bir süreç tarif etmek istemektedir ama aslında sürekli aynı çözülemeyen düşünceler ve aynı nesnelere üzerinde dönüp durmaktadır. Modernizmdeki hareket yanılısaması ise insanların arzu nesnelere sürekli değişmesinden kaynaklanmaktadır. Fakat arzunun ortaya çıkışı ve işleyişinde hiçbir değişiklik olmadığı için, arzu nesnesindeki değişim hareket yanılısaması yaratmış olur. Tarkowski sineması bu hareket yanılısamasını görünür kılmak üzeri yapılandırılmıştır ve izleyiciye *Gerçek Bakış* ile karşılaşma olanağı sağlar. Bu nedenle onun sineması *Kesişme Sineması*dır (McGowan, 2012, s. 284-285).

McGowan’ın Tarkowski sinemasını tanımladığı *Kesişme Sineması*, sinemadaki karmaşık hikâyeye anlatıcılığı ile tamamen aynı unsurlar üzerinden yapılandırılmıştır.

⁸⁷ Özellikle *Solaris* (Tarkowski, 1971) ve *Stalker* (Tarkowski, 1979)

Tarkowski örneğinde karmaşık hikâye anlatıcılığı modernizme tamamen karşı konumlanmıştır ve modernizm ideolojisine karşı olarak, doğal mistik köklere dönmeyi önerir. Fakat çoğu karmaşık anlatı yapısına sahip film, modernist ya da kapitalist ideolojiyi eleştirdikten sonra Tarkowski kadar net cevaplar vermez. Karmaşık anlatıdaki filmler sadece sorular sorar ve her seyircinin kendine özgü cevabı olduğunu gözeterek, izleyicilerin kendilerinin oluşturacakları bir alan yaratır. Fakat aynı zamanda karmaşık hikâye anlatıcılığındaki filmler, bilimsel kesinlik, doğa bilimleri üzerine yapılan aşırı yatırım ve doğa bilimlerindeki kanunların hayatın bütün kesimlerine uygulanması, aydınlanma ideolojisinin insanın tek kurtuluşu olduğu fikri, insan aklının, bürokrasinin, yazının, kanunların ve keskin bilgilerin en az bir din kadar dogmatik hale gelmesi gibi temel modernist eğilimleri eleştirilerinin merkezinde tutmaktadırlar. Filmler, modernist ideolojiye cepheden karşı olmasa da bütün doğru kabullerin sorgulanması konusunda ısrarcıdırlar. Karmaşık hikâye anlatıcılığındaki kapitalizm eleştirisi ise bu neredeyse yapıdaki her filmde bir yönüyle bulunmaktadır. Kapitalizmin “tüketmek için tüketmek” mantığı eksik obje (*objet petit a*) üzerine kuruludur. Filmler kapitalizmdeki bu mantığı çeşitli biçimlerde gösterirken, hiçbir kayıp objenin aranan obje olamayacağını fakat, tüketmekten başka bir şey yapmayı bilmeyen insanların, artık tüketmekten başka çareleri (bilgileri) kalmadığı için tükettikleri bir dünya betimlerler. Buradan çıkan sonuçla karmaşık anlatıdaki filmlerin modernist ve kapitalist ideolojileri merkeze aldığı söylenebilir.

Çalışmanın film analizleri kısmında da değinileceği gibi Christopher Nolan’ın incelenecek olan üç filminde de karmaşık hikâye anlatıcılığı ile ideoloji arasında kurulan bütün bağlar bulunmaktadır.

4. BULGULAR ve YORUM

4.1.Memento



Görsel 4.1. Memento Filminin Afişi

Yönetmen: Christopher Nolan

Yazan: Christopher Nolan ve Jonathan Nolan (Memento Mori isimli kısa hikayesinden)

Oyuncular: Guy Pearce (Leonard), Carrie- Anne Moss (Natalie), Joe Pantoliano (Teddy)

Yapımcı: Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions, Summit Entertainment

Yapım Yılı: 2000

Süre: 113 dakika

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

4.1.1. Filmin Konusu

Memento filmi Leonard Shelby isimli ana karakterin ölen eşinin cinayet soruşturmasını, kendi yöntemleriyle açıklığa kavuşturma çabasını içeren bölümlerden oluşmaktadır. Leonard'ın eşiyle birlikte yaşadıkları eve giren iki kişi, banyoda Leonard'ın eşine tecavüz etmektedir ve bu sırada tecavüzcüler evde Leonard'ın olduğunu fark etmezler. Leonard uyanarak banyoya yönelir ve eşine tecavüz eden birinci kişiyi öldürür. Fakat arkasından gelen ikinci kişi Leonard'ın başına bir cisimle vurarak onu etkisiz hale getirir. Bu olayın sonucunda Leonard kısa süreli hafıza kaybı olarak bilinen amnezi hastası olur. Leonard, yaşadığı travmatik olaydan sonra hiçbir şeyi kalıcı olarak hafızasında tutamamaktadır ve uzun vadeli hafızasında da kalıcı değişiklikler meydana gelmiştir. Leonard, kendisini önceki yaşamında bir sigorta müfettişi olarak hatırlamaktadır ve profesyonel olarak araştırdığı Sammy Jankis adındaki kişiyle yaşadığı deneyim sonucunda hafıza kaybıyla başa çıkmayı öğrendiğini düşünmektedir. Leonard'ın kısa süreli hafızayla başa çıkmak için bulduğu yöntemler ise yaşadıklarını sistemli ve düzenli bir şekilde yazıya dökmek ve görselleştirmektir. Geliştirdiği bu sisteme uygun olarak Leonard vücuduna notlar alır, insanların polaroid fotoğraflarını çekerek bu fotoğrafların arkasına o kişilerle ilgili kısa notlar yazar, araştırmalarıyla ilgili görsel haritalar hazırlar, geniş ve kapsamlı bilgileri defterlerine not alır. Ayrıca Leonard insanlarla telefonla konuşmak yerine yüz yüze konuşmanın da geçici hafıza kaybıyla baş edebilmenin yollarından biri olduğunu düşünmektedir.



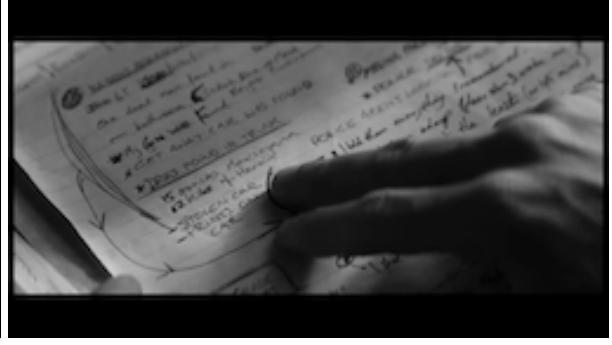
Görsel 4.2. Polaroid fotoğrafa alınmış kısa not



Görsel 4.3. Eşinin katilini bulmak için hazırlanmış harita



Görsel 4.4. Leonard'ın defterlere aldığı uzun notlar

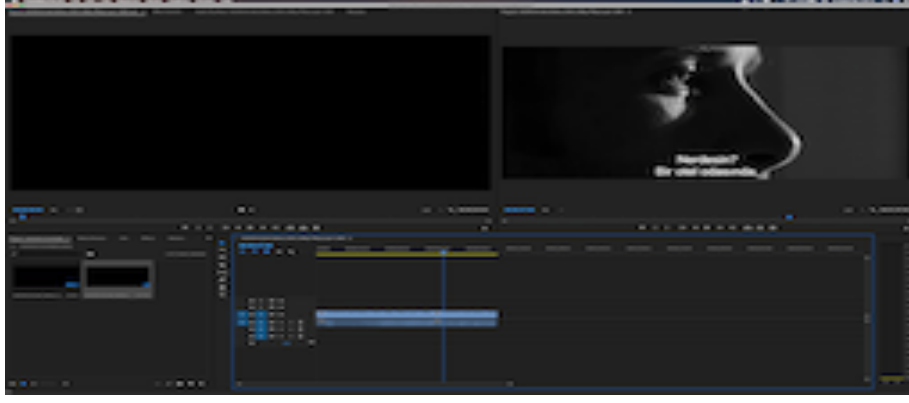


Görsel 4.5. Leonard'ın kendi vücuduna aldığı dövme notların en önemlisi John G.'yi öldür

Filmin öyküsünü oluşturan temel unsur ise Leonard'ın vücuduna dövme olarak yazdırıldığı *John G.* isimli kişinin kim olduğunu bulmak ve onu öldürmektir. Üç gün boyunca Leonard, Teddy adında bir erkek ve Natalie adında bir kadın arasında mekik dokuyarak eşinin katilini bulmaya çalışır. Ancak bu kişilerin kim oldukları, neden ona yardım ettikleri ve gerçekten kendisiyle aynı amaca sahip olup olmadıkları konusunda hiçbir fikri yoktur. Gerçekten de Natalie bir uyuşturucu kuryesi olan ve Teddy'nin yönlendirmeleriyle Leonard tarafından öldürülen sevgilisi Jimmy Grantz'ın intikamını almak için polis memuru Teddy'yi, Leonard'a öldürtmek istemektedir. Teddy takma isimli polis memuru John Edward Gammell ise Natalie'nin sevgilisi olan ve uyuşturucu kuryeliği yapan Jimmy Grantz'ı öldürterek uyuşturucudan elde edilen parayı almak için Leonard'ı kullanmıştır. Hem Teddy hem de Natalie, Leonard'a birisini öldürtmek istedikleri zaman onu öldürmesini istedikleri kişinin John G. (amnezi olmasına neden olan ve karısını öldürdüğünü düşündüğü kişi) olduğuna inandırmaları yetmektedir. Memur Gammell, Leonard'ın ölen karısının soruşturmasını yürüten polis olduğu için onun bu zaafını yaklaşık bir yıldır biliyordur.

4.1.2. Olay Örgüsü (Fabula) ve Kurgu

Memento filminin olay örgüsü ve kurgusu iki ana kanal üzerinden ilerler. Bunlardan ilki geçmiş zamanı işaret eden siyah beyaz sahnelerdir. İkincisi ise anlatının şimdisini temsil eden renkli sahnelerdir. Yapılan kurgu-söküm yöntemiyle bu sahneler birbirinden ayrıştırılmıştır ve yirmi bir tane siyah-beyaz, yirmi bir tane de renkli ve bir tane siyah beyaz başlayıp renkli bir sahneye dönüşen kurgusal yapı bulgulanmıştır.



Görsel 4.6. Adobe Premier programıyla Memento filminin kurgu-söküm tekniğiyle doğrusal bir kurguya dönüştürülmesi ve sahnelere bölünmesi.

Siyah beyaz sahnelerde Leonard ilk önce çevresini tanımlar ve içinde bulunduğu durumu ve zamanı anlamaya çalışır. Leonard bu siyah beyaz olan bölümlerde hafıza kaybıyla nasıl başa çıktığını hem kendisine hem de izleyiciye aktarır. Leonard hafızasını yineleyebilmek için sistemli bir yöntem geliştirmiştir ve bu yöneme göre de kendi el yazısıyla vücuduna, defterlere kısa notlar yazmaktadır. Önemli yerlere notlar bırakır. Kıyafetlerini bu yöntem çerçevesinde kullanan Leonard altı cepli bir ceket kullanmaktadır ve ceplerin her biri ayrı bir bilgi türüne ayrılmıştır. Bu yöntemin en önemli enformasyon çekirdeğini ise başka insanların söylediklerine güvenmemek oluşturur. Yazılı olan bilgiler insanların söylediklerinden daha güvenilir bilgilerdir. Çünkü insanlar kısa süreli bilgileri aklında tutamayan bir kişiyi kandırma eğilimindedirler. Leonard hayati bilgiler olarak sınıflandırdığı bilgileri ise dövme yaptırılarak vücuduna kazıtmaktadır. Siyah beyaz sahnelerin giriş bölümünde Leonard izleyiciye bu bilgileri iç ses olarak aktardıktan sonra kaldığı odadaki telefon çalar ve Leonard telefondaki (görüntüsü ve sesi olmayan) kişiyle konuşmaya başlar. Leonard telefondaki bu kişiyle daha önce konuşup konuşmadığını hatırlamaz ama telefondaki kişinin sorduğu soruya karşın yaşadığı şeyin amnezi olmadığını, sadece yaralandığından beri hiçbir şeyi aklında tutamadığını söyler. Telefondaki kişi Leonard'a Sammy Jankis adında bir kişiden bahsettikten sonra ise Sammy'nin hikayesinin kendi durumunu anlaması için ona yardımcı olduğunu söyler. Sammy de kendisi gibi kısa süreli hafızasını yitirmiş bir kişidir ve yine tıpkı kendisi gibi notlar aracılığıyla kendisine bir hafıza oluşturmak istemiştir. Fakat Sammy'nin bir yöntemi olmadığı için aldığı notlar sürekli birbirine karışmaktadır. Leonard, Sammy'nin aksine disiplinli ve organize bir şekilde not almaktadır. Leonard kendisiyle Sammy arasındaki en büyük ayrımı, Sammy'in hafızaya sahip olmak için bir gerekçesi olmamasına karşın kendisinin eşinin

intikamını almak için hafızaya ihtiyacı olduğu yönünde şekillendirmiştir. Filmdeki siyah-beyaz sahnelerin 1-5 arasındaki bölümleri Leonard'ın izleyiciye ve telefondaki kişiye bunları anlatmasıyla geçer. Bundan sonraki bölümlerde Leonard telefondaki bilinmeyen kişiye Sammy'nin durumunu anlatmaya başlar.

Leonard Sammy'yi sigorta denetmeni olduğu dönemde soruşturmuştur, çünkü onun sigorta şirketindeki görevi sigortadan para almak için yalan söyleyen ve rol yapan insanları tespit etmektir. Leonard işi gereği insanların ne söylediklerine değil gözlerine ve mimiklerine odaklanmaktadır ve insanları bu şekilde analiz edebilmektedir. Bu analiz etme yöntemi ise içinde bulunduğu durumda kendisinin işine yaramaktadır. Örneğin karşılıklı konuşurken kulak kaşıma gibi çeşitli hareketlerin analiziyle Leonard insanların yalan söyleyip söylemediğini anlayabildiğini düşünür. Sammy Jankis ise, Leonard'ın ilk büyük işidir ve Sammy elli sekiz yaşında erken emekli olmak için karısıyla birlikte geçirdiği hafif bir trafik kazası sonucunda kısa süreli hafızasını yitirdiğini iddia eder. Doktorlar Sammy'nin beyininde tanımlanamayan bir zedelenme bulmuşlardır ve bu nedenle Sammy birkaç dakikadan uzun bir süre hiçbir şeyi aklında tutamıyordu. Leonard, Sammy'yi ilk kez soruşturduğu zaman aklının çok normal olduğunu ama birkaç dakika içinde hiçbir şeyi aklında tutamadığını bulgular. Fakat Sammy hafızasını kaybetmeden önce öğrendiği şeyleri ne kadar kompleks olurlarsa olsunlar yapabilmektedir. Örneğin, Sammy'nin eşi şeker hastasıdır ve günlük rutinlerle insülin iğnesi vurulması gerekmektedir. Sammy bu iğne yapma sürecini her defasında kusursuz bir şekilde yapabilmektedir. Doktorlar Sammy'nin hastalığını çok ender görülen ama olabilecek bir hastalık olarak tanımlamışlardır. Fakat Leonard, Sammy'yi her gördüğünde kendisini tanıyor olduğuna dair bir bakış sezindiğini bulgular. Bu nedenle Leonard, Sammy'ye koşullandırma olarak isimlendirilen ve sabit cisimlere elektrik verilerek uygulanan bir öğrenme yöntemini uygulamaya başlar. Fakat Sammy bütün tekrarlarında elektrikli cisme tekrar dokunur ve koşullandırmaya cevap vermez. Bu test hafızaya değil içgüdüye dayandığı için Sammy'nin elektrikli cisimleri öğrenmesi gerekiyordu çünkü bu testin daha önce uygulandığı bütün hastalar koşullandırmaya cevap vermiştir. Bu nedenle Leonard ve sigorta şirketi Sammy'nin rol yaptığına karar verir ve Sammy'nin sigorta ödemelerini hem keserler hem de o güne kadar yapılan ödemeleri Sammy ve eşinden geri alırlar. Bu sayede de Leonard işinde büyük bir terfi alır.



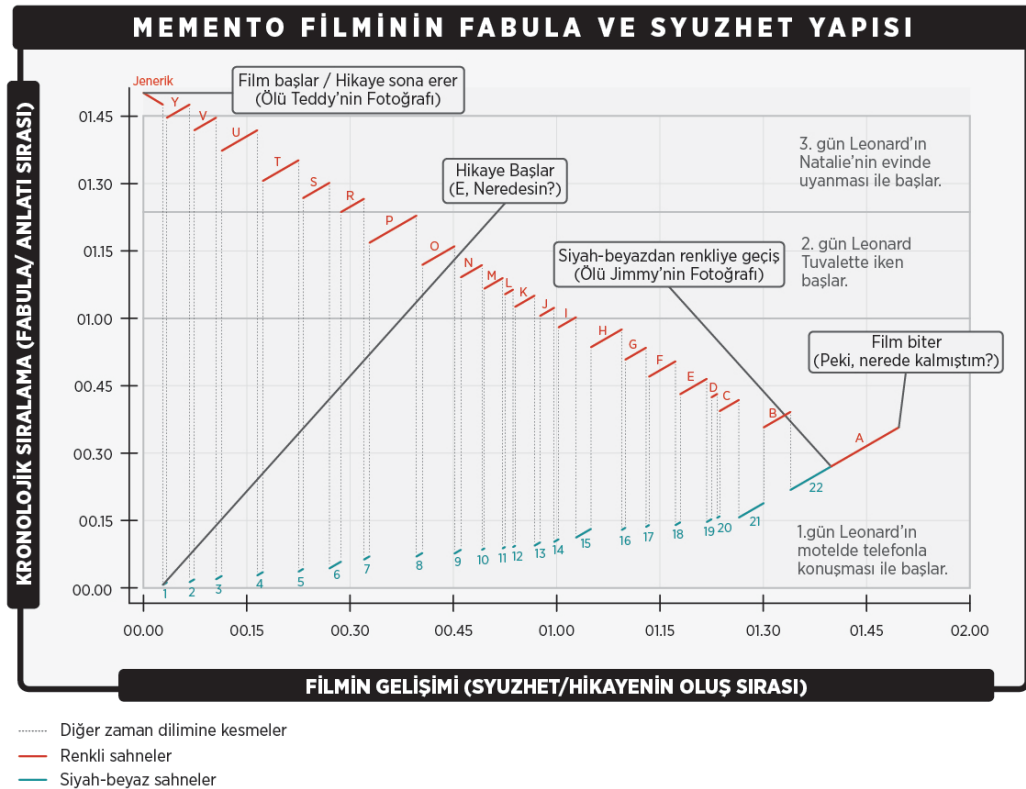
Görsel 4.7. Sammy'ye uygulanan koşullandırma testi

Sammy'nin sigorta şirketi tarafından fiziksel değil psikolojik bir sorunu olduğuna karar verilmesinden sonra Sammy'nin eşi Leonard ile görüşmek ister. Bu görüşmede Sammy'nin eşi Bayan Jankis, Leonard'a parayla ilgili bir kaygısı olmadığını fakat gerçekten Leonard'ın, Sammy'nin durumuyla ilgili ne düşündüğünü öğrenmek istediğini söyler. Bayan Jankis kendisini sevdiğini bildiği eşinin gerçekten rol yapıp yapmadığını öğrenmek istemektedir. Leonard, Bayan Jankis'a Sammy'nin durumunun psikolojik olduğunu söyler ve bu konuşmanın üzerine bayan Jankis, Sammy'ye kendisi üzerinde bir deney yaptırır. Bu deneyde bayan Jankis, saati sürekli geriye alır ve her vakti geldiğinde kendisine insulin iğnesi yapmasını söyler. Sammy eşi her istediğinde iğneyi yapar ve bunun sonucunda Bayan Jankis ölür. Leonard telefonda gerçekleştirdiği bu anlatıyla paralel bir şekilde eşini öldüren Johny G. hakkında not aldığı bilgiler üzerinden bir takım çıkarımlar yapar ve Johny G. sandığı kişiyle buluşmaya gider. Filmin Sammy'nin hikayesini ve Leonard'ın Johny G. sandığı kişiyi tespit ettiği bu sahneler siyah beyaz sahnelerin 6-21 arasındaki sahnelerini kapsamaktadır. Filmin kurgu-söküm yönteminde 22-A olarak adlandırılan sahnesi ise siyah-beyaz başlayıp ortasında renkli olan bir sahnedir. Bu sahnede Leonard, Memur Gammell (Teddy) ile buluşur ve onun polaroid fotoğrafını çekerek telefon numarasını bu fotoğrafın altına yazar. Daha sonra da Johny G. olarak bildiği Jimmy Grantzs ile buluşmak için artık kullanılmayan, terkedilmiş bir sanayi bölgesine gider. Kurgu-söküm yöntemiyle inceleme yapıldığı zaman bu sahnenin filmin doruk noktası (climax) olduğu görülmüştür. Doğrusallaştırılmış kronoloji ile olay örgüsü oluşturulduğu zaman filmin gizli bilgilerinin açığa çıktığı sahne 22-A olarak isimlendirilen ve yarısı siyah- beyaz yarısı renkli olan sahnedir. Fakat filmin orijinal kurgusunda bu sahne filmin sonunda yer alır, çünkü *Memento* filminde renkli sahneler ters kronolojiyle düzenlenmiştir. *Memento* filmine uygulanan kurgu-söküm yöntemiyle oluşturulan zaman çizelgesinde filmin bu 22-A olarak isimlendirilen sahnesinden sonraki bütün sahnelerinin renkli

sahneler olduğu bulgulanmıştır ve filmin daha iyi anlaşılabilmesi için fabula ve syuzhet arasında aşağıdaki gibi bir zaman çizelgesi hazırlanmıştır.

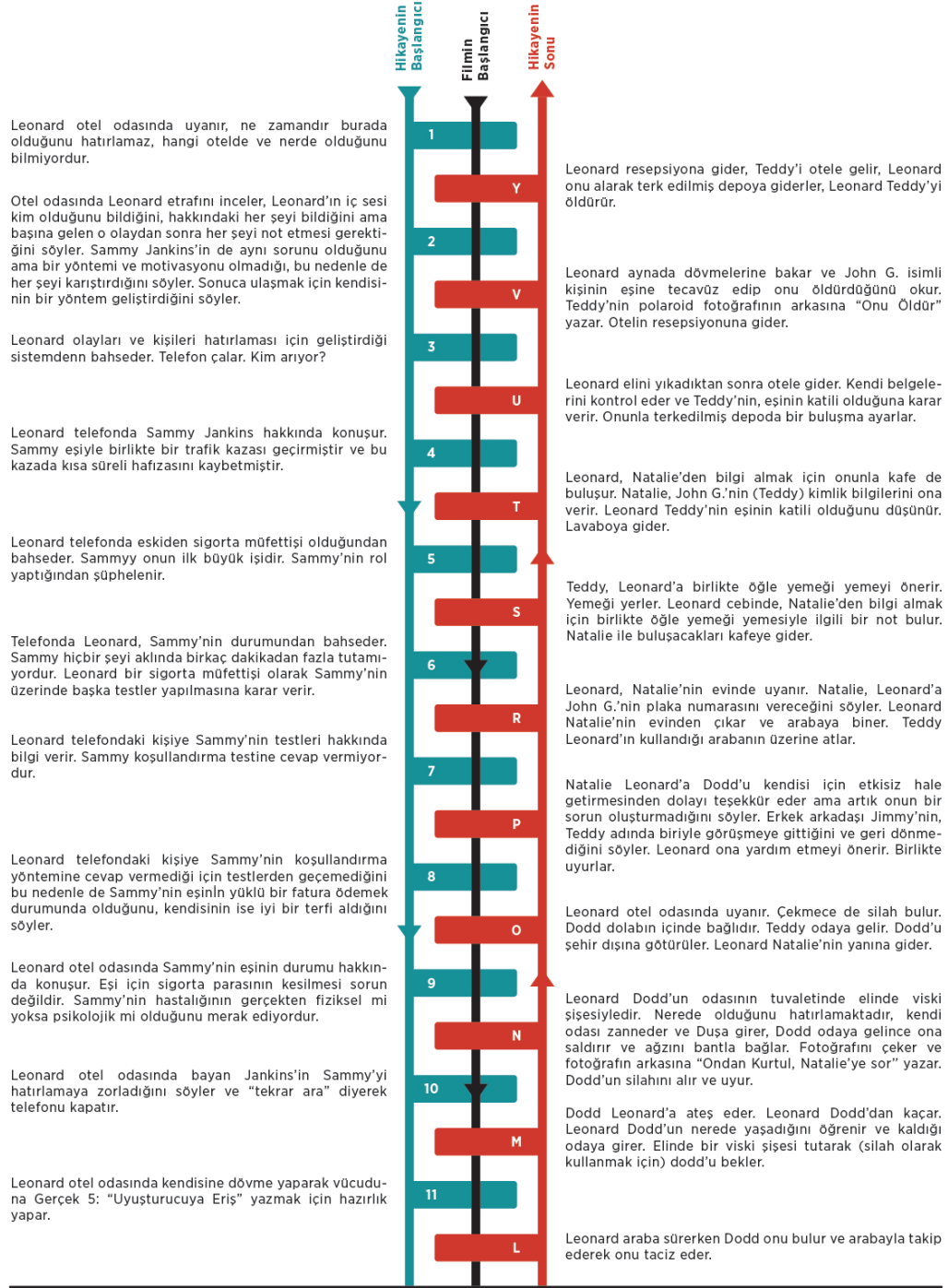
Tabloda X'de 1 ile 22 arasındaki sayılar yukarıda açıklanan siyah beyaz sahneleri göstermektedir. Film Leonard'ın otel odasındaki siyah-beyaz bir sahnesiyle başlar ve kurgusal olarak bir renkli sahne, arkasından da bir siyah-beyaz sahne olarak devam eder. Siyah-beyaz sahnelerin film içerisinde kapladığı süre yirmi dört dakika otuz saniyedir. Fakat siyah-beyaz sahneler zamansal açıdan renkli sahnelerin üçte birinden az olmasına rağmen anlamın ve söylemin oluşumunda belirleyicidir.

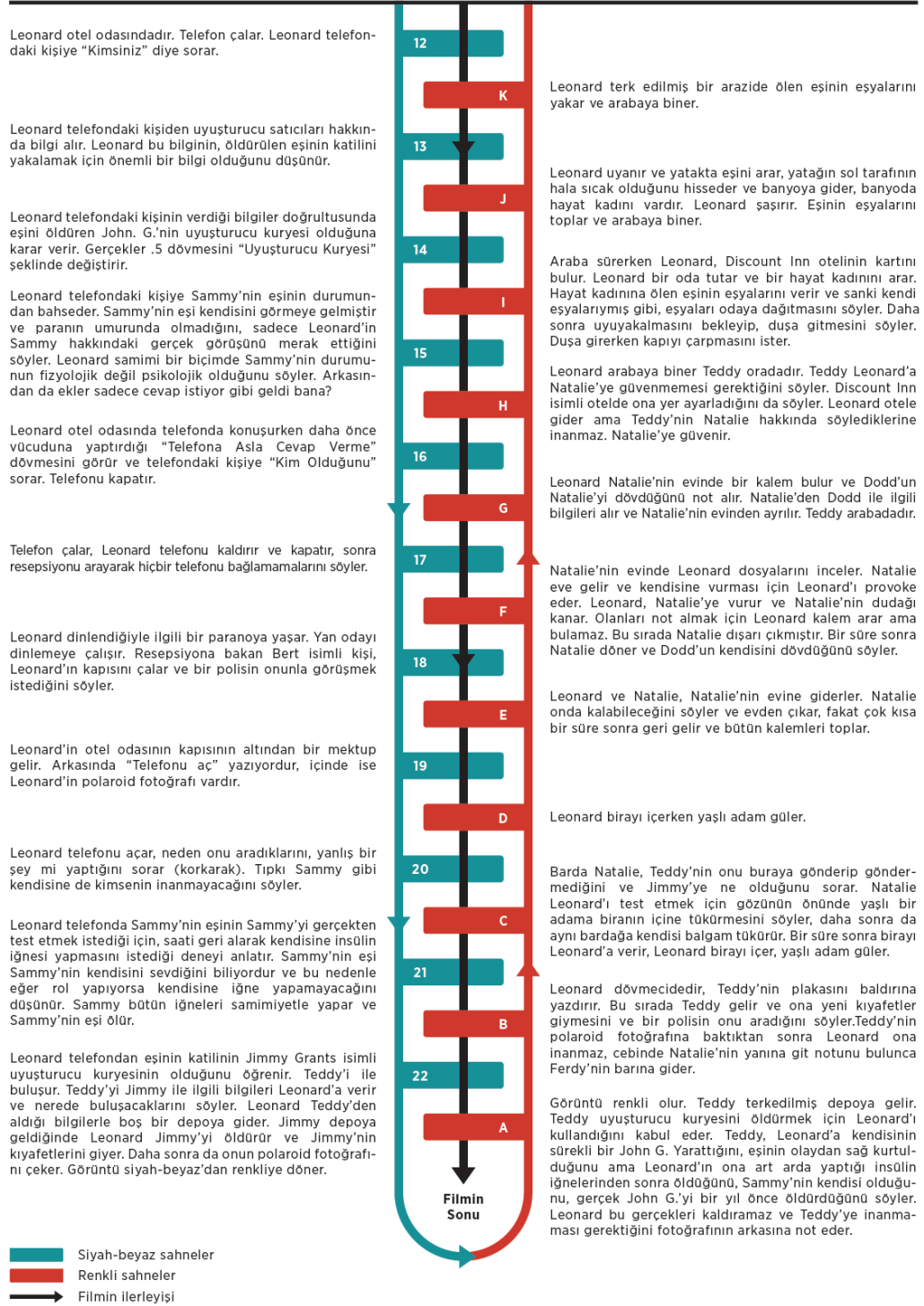
Memento filminin ikinci kanalını renkli sahneler oluşturmaktadır ve filmin orijinal kurgusunda renkli sahneler ters-kronolojiyle sunulmaktadır. Kurgudaki bu radikal sunum şekli filmin değerlendirilmesinde inceleyeceğimiz gibi söylemi büyük ölçüde belirlemektedir. Fakat filmin kurgu-söküm yöntemiyle yapılan doğrusallaştırılmış versiyonu üzerinden olay örgüsünün incelenmesinin, ters-kronolojik kurgunun nasıl bir söylem etkisi yarattığını görmek için daha faydalı olacağı düşünülmüştür.



Tablo 4.1. Memento Filminin Fabula ve Syuzhet Yapısı

MEMENTO FİLMİNİN AKIŞI





Tablo 4.2. Memento filminin fabula ve suznet bağlamında zaman çizelgesi ve karmaşık ve doğrusal olay örgüsü

Yapılan kurgu-söküm ve oluşturulan zaman çizelgesinde renkli sahneler A-Y arasındaki harflerle işaretlenmiştir. Ayrıca filmin başındaki jenerik de hem ters kronolojiye sahiptir hem de bu sahnede insanlar ve maddeler tersine doğru hareket etmektedir. Filmin orijinal versiyonunda Y'den başlayan renkli sahneler filmin sonundaki bir bölümü siyah-beyaz bir bölümü renkli olan 22-A sahnesine kadar düzenli bir ters kronolojik sıra izlemektedir. Siyah beyaz bölümler açıklarken bahsedildiği gibi 22-A sahnesi Leonard'ın bir uyuşturucu satıcısının kuryesi olan Jimmy Grantz'ı eşinin katili olan Johny G. sanarak öldürmesiyle ve kendisine öldürmek için yeni bir Johny G. yaratmasıyla bitmiştir. Bu sahne, Leonard çektiği fotoğrafların bir kısmını yakarak kendisine yeni bir Johny G. olarak Teddy'yi (Polis Memuru John Edward Gammels) yaratmasıyla biter. Leonard'ın Teddy'yi eşinin yeni katili olan yeni bir Johny G. şeklinde yaratmasının nedeni ise, kodu 22-A olan bu sahnede Teddy'nin bütün gerçeği Leonard'a söylemesidir. Leonard aslında diğer insanlara Sammy olarak anlattığı kişinin kendisidir. Leonard'ın eşi kendi evlerinin banyosunda tecavüze uğradığı sırada Leonard silahıyla eşine tecavüz eden birinci kişiyi öldürür fakat arkasından gelen ikinci kişi Leonard'ın kafasına vurarak evden kaçar. Bu olay sonucunda Leonard kısa süreli hafızasını yitirmiştir ama eşi bu olayda ölmemiştir. Leonard'ın Sammy anlatısında olduğu gibi Leonard'ın eşinin ölüm nedeni Leonard'ın eşine üst üste yaptığı insülin iğneleridir (eşi Leonard'ı gerçekten test etmek için saati geri alarak kendisine iğne yapmasını istemiştir). Filmin siyah-beyaz sahnelerinden birindeki çok kısa süreli bir kesmede Leonard'ın aslında Sammy olduğuna dair oldukça güçlü bir vurgu vardır. Sammy hastanede önünden biri geçerken gülümseyerek bu kişiyi izler, görünmeyen bu kişi Sammy'nin önünden geçtiği anda Leonard'a dönüşmüştür. Leonard'ın bu kişiye karşı bakışları Sammy'nin tam tersine sorgulayıcı ve tehditkardır.



Görsel 4.8. *Sammy önünden geçen kişiye bakar*



Görsel 4.9. *Sammy'nin önünden kimliği bilinmeyen bu kişi geçer geçmez sadece bir kareliğine Sammy Leonard'a dönüşür.*



Görsel 4.10. Leonard eşine gerçekte insülin iğnesi vurmaktadır.



Görsel 4.11. Leonard eşine insülin iğnesi vurmasını hafızasında baştan tasarlayarak, eşini çimdikleme olarak kodlamıştır.

Başka bir ifadeyle söylersek 22-A kodlu bu sahnede, Teddy Sammy'nin aslında Leonard olduğunu, kendisinin de onun soruşturmasını yürüten polis olduğunu söyler. Teddy Leonard'ın ölen eşine tecavüz eden gerçek Johnny G.'yi bir yıl önce öldürmesine yardım etmiştir ve bu olayın hemen sonrasında onun fotoğrafını çekmiştir. Ama Teddy bu olaydan sonra Leonard'ın sürekli yeni bir Johnny G. yaratmaya başladığını söyler.



Görsel 4.12. Gerçek Johnny G. öldürüldükten sonra Teddy'nin Leonard'ı çektiği fotoğraf.

Leonard Teddy'nin bu sözlerini kaldıramaz ve Teddy'nin fotoğrafının arkasına “Onun yalanlarına inanma” yazar. Leonard'ın bu notu ve Natalie'nin Teddy'den intikam almak istemesi birleşince yeni Johnny G. yavaş yavaş Teddy olmaya başlar. Sahnenin sonunda Leonard öldürdüğü uyuşturucu kuryesi Jimmy Grantz'ın elbiselerini giyer ve Jimmy'in bagajında iki yüz bin dolar olan arabasını alarak vücuduna not almak için dövme ciye gider.

Memento filminin kronolojik hale dönüştürülmesi için yapılan kurgu-söküm modelinde bundan sonraki bütün sahneler renkli sahnelerden oluşmaktadır ve B-C-D-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-R-S-T-U-V-Y şeklinde kodlanmışlardır. Tıpkı siyah-beyaz olan sahneler gibi renkli sahneler de yirmi bir tanedir. Renkli sahnelerdeki ana olay örgüsü

Leonard'ın öldürdüğü kişi olan Jimmy Grantz'in sevgilisi Natalie'nin, Leonard'ı ilk önce Jimmy'nin patronu olan Dodd'u öldürmesi için manipüle etmesi daha sonra da intikam almak için Teddy'yi öldürmesi yönünde manipüle etmesinden oluşmaktadır. Leonard Natalie'nin çalıştığı bara ise tamamen tesadüfen gitmiştir, çünkü Jimmy'yi öldürdükten sonra onun kıyafetlerini giydiği için, Jimmy'nin cebinde "Natalie'nin yanına gel" yazılı bir bira altlığı bulmuştur. Leonard bu notu kendi aldığı bir not sanarak bira altlığı üzerinde adı yazılı olan bara gider. Leonard bara geldiği sırada Natalie çöpleri atıyordur. Leonard'ın kullandığı araba Jimmy'nin arabası olduğu için onu Jimmy zanner ancak arabayı sürenin Leonard olduğunu görünce şaşırır. Kısa bir süre içerisinde Natalie Leonard'ın durumunu ve Teddy'nin kurduğu planı anlar ve bu doğrultuda Teddy'den intikam almak için Leonard'ı manipüle etmeye başlar. Kurgu-söküm yönteminde B-V arasındaki kodları kapsayan yaklaşık seksen iki dakikalık filmin büyük bölümünün olay örgüsü şu şekilde özetlenebilir:

- 1) Natalie, Jimmy'in öldüğünü anlar ve Jimmy'nin patronu Dodd'un kayıp olan iki yüz bin dolar için kendisini öldüreceğini düşünür. Bu nedenle Leonard'ı Dodd'u öldürmesi için manipüle eder. Bu arada Natalie ve Leonard arasında duygusal anlar yaşanır. İkisinin ortak noktası da sevdikleri kişiyi kaybetmiş olmalarıdır.
- 2) Teddy, Leonard'ı şehirden gitmesi için ikna etmeye çalışır, çünkü Leonard Jimmy'nin arabasıyla dolaşmaktadır ve uyuşturucu satıcısı Dodd arabayı bulup arabanın içindeki kişiyi öldürecektir. Ayrıca Teddy arabanın bagajında bulunan parayı da Leonard'a fark ettirmeden almaya çalışmaktadır.
- 3) Dodd, Jimmy'nin arabasını tanıyarak Leonard ile bir kovalamaca yaşar. Fakat bu kovalamacanın sonunda Leonard, Dodd'u yakalar ve etkisiz hale getirir.
- 4) Leonard polaroid fotoğraflardan, üzerine aldığı notlardan, ona gönderilen belgelerden ve not defterlerinden yola çıkarak Johny G. adındaki eşinin katilinin Teddy (John Edward Gammels) olduğu sonucunu çıkartır.

Filmin doğrusallaştırılmış versiyonun son sahnesi olan Y kodlu sahnede ise Leonard, Teddy'yi öldürür.

Memento filmine uygulanan kurgu-söküm yöntemi sonucunda oluşturulan doğrusal akışın olay örgüsü yaklaşık olarak açıklandığı gibidir. Fakat *Memento* ters kronolojiyle kurgulandığı için izleyiciler olay örgüsünü bu haliyle tecrübe etmezler. Filmin doğrusal kronolojisiyle ters kronolojisi arasındaki fark, aşağıdaki tabloların birlikte incelenmesi sonucu daha iyi kavranabilir:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22-A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	------

Tablo 4.3.: *Memento* filmindeki siyah-beyaz sahnelerin kronolojik sırasını ifade eden 1 ile 21 rakamları arasında kodlanmış sahneler. 22-A olarak kodlanan sahnenin yarısı siyah-beyaz diğer yarısı ise renklidir.

22-A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	U	V	Y
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Tablo 4.4. *Memento* filmindeki renkli sahnelerin kronolojik sırasını ifade eden A ile Y harfleri arasında kodlanmış sahneler. 22-A olarak kodlanan sahnenin yarısı siyah-beyaz diğer yarısı ise renklidir.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22 A
B	C	D	E	F	G	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	V	Y

Tablo 4.5. *Memento* filmine uygulanan kurgu-söküm sonucunda oluşan doğrusal kurgu. Rakamların olduğu gri tonlardaki kutular siyah-beyaz sahneleri, yeşil olan 22-A sahnesi yarısı siyah-beyaz diğer yarısı renkli olan filmin doruk (climax) sahnesini ve harflerle kodlanan turuncu tonlardaki sahneler filmin renkli sahnelerini belirtmektedir.

Memento filminin kurgu-söküm yöntemiyle doğrusallaştırılan bu kronolojik versiyonunda filmin doruk noktasını (climax) oluşturan ve tüm örtülü bilgilerin açığa çıktığı sahne olan 22-A sahnesi bu kurguda filmin on dokuzuncu dakikasında başlayıp, yaklaşık olarak otuz altıncı dakikasında sona ermektedir. Leonard ile ilgili gerçekler ise yaklaşık olarak yirmi sekiz ile otuzuncu dakikalar arasında açığa çıkar. Filmin orijinal kurgusuyorsa şu şekildedir:

1	Y	2	V	3	U	4	T	5	S	6	R	7	P	8	O	9	N	10	M	11	N
12	K	13	J	14	I	15	H	16	G	17	F	18	E	19	D	20	C	21	B	22- A	je

Tablo 4.6. *Memento* filminin orijinal versiyonundaki kurgu sıralaması. Rakamların olduğu gri tonlardaki kutular siyah-beyaz sahneleri, kodlanan turuncu tonlardaki sahneler filmin renkli sahnelerini ve yeşil olan 22-A sahnesi yarısı siyah-beyaz diğer yarısı renkli olan filmin doruk (climax) sahnesini kodlamak için kullanılmıştır. Sarı olarak gösterilen je kutucuğu ise jenerik anlamına gelmektedir.

Görüldüğü gibi *Memento* filminin gösterim kurgusunda siyah-beyaz sahneler kronolojik bir sıraya sahipken, renkli sahneler tersine kronolojiyle düzenlenmiştir. Kurgu ise kronolojik ilerleyen bir renksiz sahne ve ters kronolojiyle ilerleyen bir renkli sahnenin art arda sıralanmasıyla oluşturulmuştur. Bu kurguyla, örtülü bilgilerin açığa çıktığı filmin doruk noktası (climax) yaklaşık olarak filmin doksan dördüncü dakikasında başlar ve yüz onuncu dakikasında biter. Leonard hakkında izleyicinin gerçekleri

öğrendiği yer olan Teddy'nin konuşması ise yüz birinci dakika ile yüz yedinci dakikaları arasında yer almaktadır. İki kurgu arasındaki bu farklılıklar filmin söylemini önemli oranda değiştirmektedir. Bu değişiklikler filmin genel değerlendirmesinin yapıldığı bölümlerde ayrıntılı olarak ele alınacaktır. Fakat kurgu açısından şu söylenebilir ki, *Memento* filminin kurgusu Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılardaki kurgunun dışında bir kurgudur. *Memento* filmindeki kurgu, bu üç anlatı yapısındaki kurgu tekniklerinden faydalanmasına karşın onlardan farklılaşmaktadır. Karmaşık Anlatı bölümünde ele alınan Hven'in geliştirdiği somutlaşmış fabula yöntemi *Memento* filminin kurgusunu açıklayabilecek en iyi yöntemlerden bir tanesi olarak görülmektedir. Bu nedenle Tablo EK1, Tablo EK2 ve Tablo EK3'de *Memento* filminin kodlarla eşleştirilmiş eylem akışı oluşturulmuştur. Tablo EK1'de kurgu-söküm yöntemiyle doğrusal eylem akışı, Tablo EK2'de filmin gösterim eylem akışı ve Tablo EK3'de filmin fabula ve syuzhet bağlantısı dikkate alınarak oluşturulan eylem akışı yer almaktadır. *Memento* filminin değerlendirmesi bu üç tablodaki eylem akışı göz önüne alınarak yapılacaktır.

4.1.3. Karakter Analizi

Bu bölümde, çalışmanın kuramsal kısmındaki *Karmaşık Anlatıda Karakterin Temelleri* isimli bölüm arka plan olarak alınarak, yapılacak olan tanımlar aracılığıyla *Memento* filmindeki karakter yapısı incelenecektir. Bu nedenle ilk önce filmdeki karakterler açıklanacak daha sonra da bu karakterin nasıl bir yapı oluşturduğu tanımlamalar veya sorularla ayrı ayrı incelenecektir. *Memento* filmindeki karakterlerin genel özelliklerini filmin ana karakteri Leonard Shelby'yi açıklayarak başlamak faydalı olacaktır.

4.1.3.1. Leonard Shelby

Lenny takma isimli Leonard karakteri eski bir sigorta müfettişidir. Leonard müfettiş olduğu dönemde Sammy Jankis adında bir dolandırıcının, sigorta şirketinden para alabilmek için rol yaptığını keşfeder ve bu nedenle iyi bir terfi alır. Leonard eşine aşık, dış görünüşüne önem veren, yakışıklı ve mesafeli birisidir. Siyah-beyaz olan geriye dönüş sahnelerinde Leonard karakteri kapitalizmin çalışanlarda istediği profesyonellik, nesnellik ve hırslara sahip olarak temsil edilmektedir. Fakat bir gün iki tane hırsız Leonard ve eşinin yaşadığı eve girer ve hırsızlar evde Leonard'ın eşinin tek başına olduğunu düşünerek ona banyoda tecavüz etmeye başlarlar. Leonard eşini

kurtarmak için banyoya yaklaşır ve silahıyla birinci hırsızı öldürür. Ancak ikinci hırsız Leonard'ın arkasından gelerek kafasına bir nesneyle vurur. Leonard'ın kafasından kan akar ve hırsız Leonard'ın (muhtemelen) öldüğünü düşündüğü için evden kaçır. Bu travmatik olayın ardından Leonard, *antergrad amnezi* hastası olur. Bu hastalıkta “kişi yeni bilgileri öğrenmekte ve hatırlamakta sorun yaşamaktadır. Anterograd amnezi kısa süreli bellekten, uzun süreli belleğe bilgi aktarılamamasına bağlıdır. Yani kişinin belleği birkaç saat ile sınırlıdır (Şahin, 2009, s. 21). Leonard olaydan önceki bilgileri doğru hatırladığını düşünmektedir ve büyük oranda da doğru hatırlamaktadır. Fakat filmin fabulası incelenirken de değinildiği gibi, Leonard hem kendini psikolojik olarak koruma içgüdüyle hem de yaşamına anlam verebilmek için uzun süreli hafızasında da kritik değişiklikler yapmıştır. Ama bu değişiklikler film ancak ayrıntılı bir analize tabi tutulunca fark edilebilir. İzleyicinin filmi ilk izleme deneyimi Leonard'ın olaydan önceki zamanı doğru hatırladığı şeklindedir. Zaten saldırıdan sonraki olayları Leonard'ın ancak on beş dakika hafızasında tutabiliyor olması filmin temasını ve olay örgüsünü şekillendirmektedir. Seyirci Leonard'ın kısa süreli hafızasıyla ilgili görece olarak Leonard'dan daha iyi konumdadır denilebilir. Leonard ise vücuduna yaptırdığı dövmele, aldığı notlar, polaroid olarak çektiği fotoğrafların arkasındaki kısa yazılar aracılığıyla kısa süreli hafıza kaybının önüne geçmeye çalışır. Leonard'ın bütün yaşam amacı, yönelimi ve eylemleri eşini öldürdüğünü düşündüğü John G. isimli kişiyi öldürerek, eşinin intikamını almaktır.



Görsel 4.13. Leonard, olayı yaşamadan ve amnezi hastası olmadan önce sigorta şirketinde müfettiştir.



Görsel 4.14. Leonard, yaşadığı darp nedeniyle amnezi hastası olduktan sonra kendisi için hayati önem taşıyan bilgileri vücuduna dövme yaptırmaktadır.

4.1.3.2. Leonard'ın Eşi

Filmde ismi söylenmeyen bir karakter olan Leonard'ın eşi, ikilinin evlerine giren hırsızlar tarafından tecavüze uğramıştır ama bu saldırıda tecavüzcüler tarafından öldürülmemiştir. Olay örgüsü ve kurgu kısmında da açıklandığı gibi, Leonard'ın eşinin ölüm nedeni, Leonard'ı amnezi konusunda rol yapıp yapmadığını test etmesidir. Leonard'ın eşi, Leonard'ın kendisini çok sevdiğini biliyordur ve eğer gerçekten amnezi değilse kendisine üst üste iğne yapmayacağını düşünür. Bu doğrultuda Leonard'ın eşi, saati her seferinde geri alarak Leonard'dan kendisine üst üste insülin iğnesi yapmasını ister ve Leonard da bütün iğneleri yapar. Bu olayın sonucunda Leonard'ın eşi ölür, fakat Leonard'ın eşinin ölümünün bu şekilde olduğu, filmin orijinal kurgusunun ancak son bölümünde anlaşılabilir. Film boyunca Leonard, eşinin saldırıda öldürüldüğünü düşünür ve sürekli bunu tekrarlar. Filmin olay örgüsü de bu düşünce üzerinden şekillenir çünkü Leonard eşinin katili olduğunu düşündüğü John G.'yi öldürmek için eylemde bulunur. Seyircinin Leonard'ın eşinin ölüm nedeniyle ilgili bilgisi de filmin son bölümündeki Teddy'nin açıklamalarına kadar Leonard'a yakındır. Sadece Leonard'ın kendi durumunu açıklamak için anlattığı Sammy'nin hikayesi nedeniyle izleyiciler bazı çıkarımlar yapabilir ama Teddy'nin açıklamalarına kadar kesin bir bilgi oluşturamazlar. Leonard saldırı sonrası eşi ile kendisinin durumunu Sammy Jamkins adında bir dolandırıcıyla onun eşi arasındaki ilişkiye yansıtmıştır ve bu sayede hem suçluluk duygusundan kurtulmuş hem de intikam duygusuyla kendisine bir varoluş motivasyonu sağlamıştır.



Görsel 4.15. Leonard'ın eşi yatakta kitap okumaktadır.



Görsel 4.16. Sammy Jankins'in eşi, Sammy'den yapmasını istediği insülin iğneleri sonucunda ölür.

4.1.3.3. John. G.

John G. aslında bir karakter değildir ve filmde gerçek anlamda görünmemektedir, ama varlığı filmin içeriğini büyük oranda şekillendirir. John G., Leonard'ın eşine tecavüz eden iki kişiden biridir. Leonard'ın eşine tecavüz edilen yer olan evlerinin banyosuna geldiğinde birinci tecavüzcüyü silahıyla öldürür ama ikinci saldırgan Leonard'a sert bir cisimle vurduktan sonra, muhtemelen Leonard'ın ve eşinin öldüğünü düşünerek evden kaçar. Leonard ve eşi olaydan sağ kurtulmuşlardır ama Leonard amnezi hastası olmuştur.



Görsel 4.17. Saldırı sonrasında Leonard başından kanamalı darbe almıştır ve Leonard'ın eşi sarılarak boğulmuş olarak görülmektedir.

Eşinin ölümden sonra Leonard, eşini öldüren kişiyi araştırmaya başlar ve bir polis memuru olan Teddy'nin de yardımıyla adı "John" olan, soyadı ise "G" ile başlayan bir kişinin eşini öldürdüğü sonucuna ulaşır. Bu kişiyi öldürür. Fakat Leonard gerçek John G.'yi öldürdükten sonra tekrar hafızasını yitirir ve John G.'yi öldürdüğünü unuttur. Bu nedenle Leonard durmadan yeni John G.'ler yaratmaya başlar (Teddy ve Natalie'nin manipülasyonlarıyla). Öldüreceği kişinin ismi John olmasına karşın bir şekilde adı "J" ile soyadı veya üçüncü adı ise "G" ile başlayan birini potansiyel bir John G. olarak görmeye başlayarak bu kişiyi yavaş yavaş John G.'ye dönüştürür. Filmde izleyicinin tanık olduğu John G.'lerden ilki Jimmy Grantz isimli bir uyuşturucu satıcısıdır. Jimmy Grantz'ın, Leonard ve eşiyle hiçbir bağlantısı yoktur, o sadece uyuşturucu satışlarına arabuluculuk yapan sıradan bir insandır. İkinci John G. ise gerçek adı John Edward Gammell olan ve filmde Teddy olarak geçen karakterdir.

4.1.3.4. Teddy (John Edward Gammell)

Teddy, Leonard ve eşine yapılan saldırıyı araştıran polis memurudur. Leonard'ın durumuna üzüldüğü için eşinin intikamını alması için ona yardım etmiştir ve John G. isimli saldırganı bularak onu öldürmesini sağlamıştır. Fakat Leonard eşinin intikamını aldığı unutup yeni John G.'ler yaratmaya başlayınca Teddy de Leonard üzerinden para kazanabileceğini anlamış ve uyuşturucu dağıtıcılarıyla buluşmalar ayarlayarak Leonard'ı onların John G. olduğuna ikna edip (ipucu ve Leonard'ın aldığı notlar aracılığıyla) Leonard uyuşturucu dağıtıcılarını öldürünce de paralarını almaya başlamıştır. Bu anlamda Teddy, Leonard'ın rehberi olarak görülebilir, fakat Leonard Jimmy Grantz'ı öldürdükten sonra, Leonard'ın artık durması gerektiğini düşünerek hem Leonard'a hem seyirciye bütün gerçeği açıklar. Teddy ile Leonard arasında geçen filmin en önemli ve en uzun diyalog sahnesi şu şekildedir:

LEONARD: Sammy'yi biliyordun! Neden ona Sammy'yi anlatmış olayım?

TEDDY: Dinleyen herkese Sammy'den bahsedersin. "Sammy Jamkins'i hatırla, Sammy Jankins'i hatırla." Hikâye her defasında büyür. Mutlu olmak için yalan söylüyorsun. Bunda yanlış bir şey yok. Hepimiz yaparız. Hatırlamadığı birkaç detay için kim endişelenir.

LEONARD: Neden bahsediyorsun sen?

TEDDY: Bilmiyorum...Saldırıda hayatta kalan ve senin durumuna inanmayan karın. Acılar ve onu üzen sıkıntılar. (alaycı bir şekilde) İnsülin?

LEONARD: O Sammy'di, ben değil. Sana Sammy'yi anlatmıştım.

TEDDY: Tabii, kendini unutmamaya koşullandırmak için tekrarlamayı öğrenmek. Sürekli anlatırsın.

LEONARD: Sammy karısını ölüme terk etti...

TEDDY: Sammy bir dolandırıcı, bir oyuncuydu.

LEONARD: Hiçbir zaman rol yaptığını söylemedim.

TEDDY: Maskesini düşürdün. Bir dolandırıcı.

LEONARD: Yanıldım, söylemeye çalıştığım bu. Bak karısı beni görmeye geldi...

TEDDY: Sammy'nin karısı yoktu! Şeker hastası olan senin karındı.

LEONARD: Karım şeker hastası değildi.

TEDDY: Emin misin?

LEONARD: Karım şeker hastası değildi. Kendi karımı tanımadığımı mı düşünüyorsun? Sorunun ne senin?

TEDDY: Sanırım sana sadece olmasını istediğin gerçekleri hatırlatabiliyorum. Şuradaki Jimmy gibi.

LEONARD: O doğru kişi değil.

TEDDY: Sana göre öyle. Hadi, öcünü aldım. Hala hatırlıyorken keyfini çıkar. Onun olup olmaması neyi değiştirir?

LEONARD: Her şeyi değiştirir.

TEDDY: Neden? Hatırlamayacaksın ki.

LEONARD: Hatırlayacağım. Bir şekilde hatırlayacağım.

TEDDY: Hatırlamayacaksın!

LEONARD: Bittiğinde hatırlayacağım.

TEDDY: Benim inandığım da buydu, bundan emindim ama unuttun! Bu doğru, gerçek John G., onu yakalamana yardım ettim, üstünden bir yıl geçti. O çoktan öldü.

LEONARD: Bana daha fazla yalan söyleme.

TEDDY: Bak, Lenny. Ben karının davasını araştıran polistim. Sana inandım. Öç almaya hakkın olduğunu düşündüm. İkinci adamı bulmana yardım ettim. Kafatasını kıran ve karına tecavüz eden adam. Onu bulduk. Onu öldürdün. Sonra sana zaten ölmüş bir adamı yine aramak için yardım ettim.

LEONARD: Öyle mi? Kimdi?

TEDDY: Sadece birisi ne önemi var? Gerekçesi yok Lenny, komplo değil. Sadece kötü bir şans. Karının yalnız yaşadığını sanan iki serseri. Onu öldürdüğünde, bunu hatırlayacağına öyle inanmışım ki. Ama dikiş tutturamadın. Her zamanki gibi. Aynı şimdiki gibi. Bu fotoğrafı ben çektim. Onu öldürmeden hemen sonra. Ne kadar mutlu olduğuna bir bak.



Görsel 4.18. Gerçek John G'yi öldürdüğü zaman Teddy'nin Leonard'a çektiği fotoğraf

Bu yüzü yine görmek istiyorum.

LEONARD: Teşekkürler.

TEDDY: Canın cehenneme. Sana bir yaşama gerekçesi verdim ve sen yardım etmemden çok mutluydun. Gerçeği aramıyorsun. Gerçeği kendin yaratıyorsun. Polis sayfaları gibi. Onu sana verdiğimde tamdı. Kim o sayfaları (kaybolan sayfaları) yürüttü?

LEONARD: Belki sen?

TEDDY: Hayır sendin.

LEONARD: Neden bunu yapayım?

TEDDY: Hiçbir zaman çözülemeyecek bir bulmaca yaratmak için. Kaç tane şehir, kaç tane John G., James G. olduğunu biliyor musun? Her şey bir yana, ben de bir John G.'yim.

LEONARD: (kendinden emin) Senin adın Teddy.

TEDDY: Annem bana Teddy der. Benim adım John Edward Gammell. Neyse keyfini çıkar, gezegende bulacak bir sürü John G. kaldı. Tek yaptığın sızlanmak! Yaptıklarının sonuçlarını ben göze alıyorum, her şeyi ben toparlıyorum. Sen, dedektiflik oynuyorsun. Bir rüyada yaşıyorsun, evlat. Arkasından iç geçirilecek ölü bir eş, hayatın anlamı. Ben olmadan sürdürmeyeceğin romantik bir soruşturma.

LEONARD: (silahını çıkartarak Teddy'ye doğru gider) Seni öldürmeliyim.

TEDDY: (Silahı yana iterek Leonard'ın yanaklarını sıkar) Sen katil değilsin. Bu yüzden bunu iyi yapıyorsun.

Leonard bu konuşmaya daha fazla dayanamaz ve Teddy'nin arabasının anahtarlarını çalılıklara fırlatır ardından da Jimmy Grantz'in arabasına biner. Teddy'nin yaptığı bu konuşma Leonard'ı derinden sarstığı için Teddy'nin polaroid fotoğrafının arkasına "yalanlarına inanma" yazar. Bu Leonard için yeni John G.'nin Teddy olacağı evrenin başlangıcını oluşturur.

4.1.3.5. Natalie

Natalie, Jimmy Grantz'ın sevgilisidir ve Leonard'ın çalıştığı bara gelmesiyle onunla tanışmış olur. Natalie, Leonard ile tanıştıktan kısa bir süre sonra onun hastalığını, Jimmy'yi Teddy'nin manipülasyonlarla Leonard'a öldürttüğünü anlar ve Teddy'den intikam almak için Leonard'ı yeni John G.'nin Teddy olduğuna ikna etmeye çalışır. Ayrıca Jimmy iki yüz bin doları alıp dönmediği için, uyuşturucu satıcısı ve Jimmy'nin patronu olan Dodd'un kendisini öldüreceğini düşünür. Bu nedenle kendini korumak için Leonard'dan Dodd'u öldürmesini ister, fakat Leonard kendisinin bir katil olmadığını söyleyerek bu teklifi reddeder. Leonard'ın tek amacının eşinin katili John G'yi öldürmek olduğunun anlaşıldığı önemli sahnelerden birinde Natalie ve Leonard arasında geçen konuşma şu şekildedir:

(Natalie eve girer ve perdeleri kapatır)

LEONARD: Sorun ne?

NATALIE: Buradan geçti.

LEONARD: Kim?

NATALIE: Dodd denen o herif.

LEONARD: Ne istiyor?

NATALIE: Jimmy'ye ve paraya ne olduğunu bilmek. Paranın bende olduğuna inanıyor.

LEONARD: Sende mi?

NATALIE: Hiçbir şey bilmiyorsun, tam bir cahilsin değil mi?

LEONARD: Bak şu rahatsızlığım var...

NATALIE: Evet, rahatsızlığın. Hakkında her şeyi biliyorum Leonard! Jimmy, Teddy adında biriyle buluşmaya gitti. Yanına bir sürü para aldı ve bir daha dönmedi. Ortakları benden şüpheleniyor. Şu Teddy'yi hiç tanımıyorum.

LEONARD: Ben de.

NATALIE: Onu koruma! Bana yardım et.

LEONARD: Nasıl?

NATALIE: Beni Dodd'tan kurtar. Öldür onu sana öderim.

LEONARD: Sence ben para için adam mı öldürürüm?

NATALIE: O zaman ne için? Aşk için mi? Kimin için öldürürsün? Karın için değil mi?

LEONARD: Bu farklı.

NATALIE: Benim için değil, o fahişeyle evli olan ben değilim!

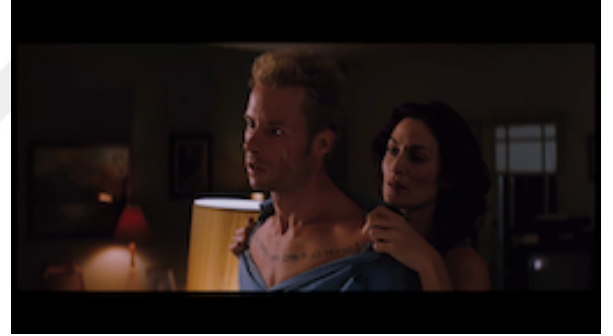
LEONARD: Karım hakkında böyle konuşma.

NATALIE: Kim hakkında istiyorsam konuşurum! Ne istersem söyleyebilirim, hatırlamazsın. Karına küfredebilirim ve hala arkadaş kalabiliriz.

Bu konuşmanın devamında Natalie, Leonard'ı tahrik etmeye devam eder ve sonunda Leonard, Natalie'ye vurur. Natalie'nin dudağı patlar ve evden çıkar. Yaklaşık on beş dakika sonra eve döndüğünde ise, Leonard dudağına ne olduğunu sorar ve Natalie'de Dodd'un kendisini dövdüğünü söyler. Bunun üzerine Leonard, Dodd'u aramaya başlar.



Görsel 4.19. Leonard'ın yumruğuyla dudağı patlayan Natalie, kendisine vuranın Dodd olduğunu söyler.



Görsel 4.20. Natalie ve Leonard'ın intikam almak gibi ortak amaçları vardır ve bu onları birleştirir.

Filmin fabula sırasına göre bu bölümden sonraki aşamada ikili arasında yakınlaşma olur. İkisi de öldürülen sevgililerinin intikamını almak istemektedirler ve bu durum onları duygusal olarak yakınlaştırır. Natalie karakteri, filmin türü (kara film) ve Leonard'ı kendi isteği doğrultusunda manipüle etmesi (klasik kara filmdeki *femme fatale* karakter özelliği) nedeniyle filmin ilk izlenmesinde *femme fatale* bir karakter olarak görünmektedir. Fakat özellikle filmin kurgu sökümü yapıldığında böyle olmadığı görülebilir. Natalie, Jimmy'ye gerçekten aşıktır ve bu nedenle onu öldüren Teddy'den intikam almak ister ve sadece bu nedenle Leonard'ı manipüle eder. Ayrıca Leonard ile girdiği kısa süreli ilişkide samimi olduğu görülmektedir. *Memento* filmi sadece kronolojik olarak ters kronolojiyle işlemez, karakterler de Klasik Kara Filmin tam tersi

yönünde yapılandırılmışlardır. Bu nedenle de Yeni Kara Film kategorisini ortaya çıkaran filmlerden biri olarak görülmektedir.

4.1.3.6. Jimmy Grantz

Jimmy Grantzz, Natalie'nin sevgili ve sıradan bir uyuşturucu satıcısıdır. Leonard'ın eşinin öldürülmesiyle hiçbir ilgisi yoktur. Teddy, uyuşturucu satıcılığından Jimmy'yi yakalamaya çalışan bir polistir. Ancak uyuşturucu satışından sağlanacak parayı almak için rakip bir çete tarafından öldürüldüğü şeklinde görünmesi için, Leonard'ı manipüle ederek ona Jimmy'yi öldürtür. Leonard, Jimmy Grantz'ı, John G. isimli eşinin katili zannederek öldürür. Teddy, Jimmy ile boş bir arazide bir randevu ayarlayarak, oraya Leonard'ı gönderir ve Leonard da Jimmy'yi boş depoda öldürür. Jimmy filmin syuzhet sırasına göre final bölümünde, fabula sırasına göre ise siyah-beyaz sahnelerin sonu olan başlangıç bölümünde öldürülür.

4.1.3.7. Dodd

Jimmy'nin patronudur. Leonard, Dodd'un Natalie'yi dövdüğünü zanneder ve bu nedenle onu aramaya başlar. Fakat Leonard, Jimmy'nin arabasını kullandığı için Dodd onu bulur ve ikili arasında silahlı bir kovalamaca başlar. Bu kovalamacanın sonunda Leonard, Dodd'u etkisiz hale getirerek bağlar. Daha sonra ise Teddy'yi arar ve Dodd'u şehir dışında bir yere bırakırlar. Dodd karakteri filmde Natalie ve Leonard arasındaki ilişkiyi güçlendirici bir katalizördür ve olay örgüsü için bir hareket noktası oluşturur. Ancak bunun dışında bir etkinliği yoktur.

4.1.3.8. Sammy Jankis

Sammy Jankis filmin orijinal (syuzhet) kurgusunda, Leonard'ın sigorta müfettişi olduğu dönemde araştırdığı bir amnezi hastası olarak temsil edilmektedir. Syuzhet sırasına göre Sammy tıpkı Leonard'ın kazadan sonraki durumu gibi kısa süreli hafızasında hiçbir bilgi tutamamaktadır. Leonard, Sammy'nin sigorta şirketinden para almak için bir çeşit rol yaptığını düşünür ve onu şartlı refleks adı verilen bazı testlere sokar. Diğer bütün hastalar şartlı refleks testine cevap veriyor olmasına rağmen, Sammy bu testlere cevap vermez ve bu nedenle Leonard, Sammy'nin rol yaptığını kanıtlamış olur. Leonard bu sayede iyi bir terfi alır. Sammy'nin eşi yaşanan bu durumdan bir süre sonra Leonard ile görüşmek ister ve paranın umurunda olmadığını ama Leonard'ın,

Sammy'nin durumuyla ilgili gerçekten ne düşündüğünü bilmek istediğini söyler. Leonard, Sammy'nin eşine olabileceği kadar samimi bir şekilde (ama yine de resmi) Sammy'nin durumunun fizyolojik değil, psikolojik olduğunu düşündüğünü söyler. Bunun üzerine Sammy'nin eşi, Sammy'nin durumunun gerçekten psikolojik olup olmadığıyla ilgili bir test yapar ve saatini sürekli geri alarak, Sammy'den kendisine üst üste defalarca insülin iğnesi yapmasını ister. Sammy bütün iğneleri yapar ve Sammy'nin eşi ölür. Filmin kurgu-sökümünde Teddy'nin final konuşması analiz edilince ise Leonard'ın, Sammy Jankis olarak kurguladığı karakterin aslında kendisi olduğu sonucu ortaya çıkar. Gerçek Sammy Jankis ise sadece sigorta şirketinden para almaya çalışan bir dolandırıcıdır ve hiçbir zaman evlenmemiştir.

4.1.3.9.Sammy Jankis'in Eşi

Sammy Jankis'in eşi gerçek hayatta var olmayan bir karakterdir. Leonard kendi eşini yaptığı insülin iğneleri sonucunda öldürdüğünü kabullenmek istemediği için bu karakteri yaratmıştır. Sammy Jankis'in eşi, Leonard'ın eşinin bir tür simülasyonudur.

Yapılan kurgu-söküm sonucunda *Memento* filmindeki karakterler bu şekilde betimlenmiştir. Çalışmanın kuramsal bölümündeki *Karmaşık Anlatıdaki Karakterlerin Temelleri* kısmında da belirtildiği gibi, bu karakter betimlemelerinin dramatik yapılarla ilişkisinin inceleneceği tanımlamalar, sorular ve tablolar aracılığıyla, karmaşık anlatı yapısındaki karakter ve olay örgüsü analizi yapılacaktır.

4.1.3.10. Karakter ve Anlatı Yapısı Analiz Tabloları

Memento filminin karakter özelliklerini açıklayan tablo EK-3 tablosunda oluşturulmuştur. EK-3 tablosunda yapılan tanımlamalar ve analizler doğrultusunda *Memento* filminin Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılar ile olan ayırım ve bağlantı noktaları bölümün sonunda ayrıca incelenecektir. Fakat bu tabloya göre şu söylenebilir ki, *Memento* filmi Klasik Anlatıdaki birçok yapıyı kullanmasına rağmen bu yapıları paradoksal bir sürece dönüştürmüştür. EK-3'de de görüldüğü gibi film Çağdaş Anlatıdaki birçok özelliğe uymamaktadır ve postmodernist anlatılardaki özelliklerden faydalanmasına karşın özellikle dramaturjik yaklaşım açısından onlardan ayrılmaktadır. Filmlerdeki olay örgüsü ve karakter özellikleri arasındaki ilişkinin anlatı yapısı üzerinde belirleyici bir özelliği olduğu daha önce belirtilmiştir. Bu karakterlerin sahip olduğu

arketiplerin de anlatılar üzerinde hem etkisi vardır hem de onları birbirinden ayırmaya yardımcı olur. Bu nedenle *Memento* filmindeki arketip yapısı EK-4'deki gibi tablolaştırılmıştır. EK-4'de de açıklandığı üzere *Memento* filmi, tıpkı karakter analizi tablosunda olduğu gibi arketip analizinde de Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılardan farklılaşmaktadır. Bu farklılığın en önemli nedenlerinden biri *Memento* filminin arketipleri kullanmasına karşın, bu arketipleri paradoksal bir yapıya sokmasıdır. Bu iki tablo aracılığıyla oluşturulan anlatı yapıları ile karakter özellikleri ve arketipler arasındaki ayırım tablosu, anlatı yapılarının bu iki yapıya nasıl yaklaştığını anlamayı kolaylaştırabilir. *Memento* filminin karakter özelliklerinin analiz edildiği tablodaki tanımlama kodları referans alınarak şu şekilde bir tablo oluşturulmuştur:

Tablo 4.7. Anlatı Yapıları ve Karakter Özellikleri İlişkisi

ANALİZ/TANIM KODU	KLASİK ANLATI	ÇAĞDAŞ ANLATI	POSTMODERN ANLATI	MEMENTO FİLMİ
1	Var	Yok	Değişken	Var
2	Var	Yok	Değişken/ Genelde Yok/Motivasyo na sahip olanlar gerçekçi değil	Neden-Sonuç, Mantık-Anlam ilişkisi kısa devre yapar
3	Var	Yok	Değişken/ Genellikle Yok	Var ama Paradoksal Biçimde
4	Var	Yok	Yok	Var ama Paradoksal Biçimde
5	Var	Yok	Yok	Var
6	Var	Yok	Değişken	Döngüsel ve Paradoksal
7	Var	Yok	Değişken ama Genellikle Var	Var
8	Var	Yok	Değişken ama Temel Motivasyon Değil	Var
9	Var	Yok	Var	Paradoksal
10	Var	Yok	Yok	Var
11	Değişken ama olabilir	Yok	Yok	Yok

12	Var	Yok	Değişken	Var
13	Var	Yok	Yok	Paradoksal
14	Var	Yok	Yok	Var
15	Var	Yok	Yok	Var
16	Var	Yok	Yok	Var
17	Var	Yok	Belirsiz ve Değişken	Döngüsel ve Paradoksal
18	Var	Yok	Genelde Var ama Değişken	Döngüsel ve paradoksal/ Film bu Tanımlamayı İptal Eder

Memento filminin karakter özellikleriyle, anlatı yapıları arasındaki farklılıkları gösteren tablo, filmin karakter özellikleri açısından Klasik, Çağdaş ve Postmodernist anlatıdan farklı karakter özellikleri barındırdığını göstermektedir. Anlatıları karakter özellikleri kadar belirleyen bir diğer yapı da filmlerin arketipleri ne şekilde sergilediği veya sergilemediğidir. Bu nedenle *Memento* filminin arketip yapısı, arketip tanımlamalarındaki tanım kodları aracılığıyla şu şekilde oluşturulmuştur:

Tablo 4.8.. Anlatı Yapıları ve Arketip İlişkisi

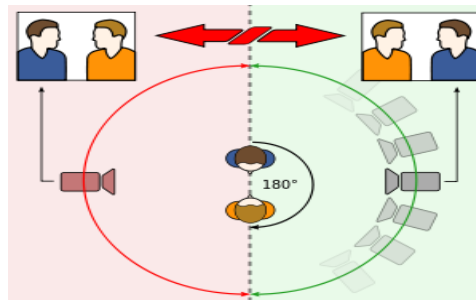
ANALİZ/TANIM KODU	KLASİK ANLATI	ÇAĞDAŞ ANLATI	POSTMODERN ANLATI	MEMENTO FİLMİ
1	Var	Yok	Değişken ama Genelde Yok	Paradoksal/Yok
2	Var	Yok	Değişken/Genelde Var	Paradoksal/ Anlamsız
3	Var	Yok	Değişken/ Genellikle Yok	Var ama Paradoksal Biçimde
4	Var	Yok	Var	Yok
5	Var	Var	Var	Yok/Kendisini İptal Eder
6	Var	Yok	Değişken	Paradoksal
7	Var	Yok	Var	Var

Memento filmindeki arketip yapısı diğer anlatı yapılarıyla çeşitli noktalarda benzerlik göstermesine rağmen büyük oranda paradoksal bir yapıya sahiptir ve bu nedenle diğer

anlatı yapılarından ayrılır. Filmdeki arketip ve karakter özelliklerinin diğer anlatı yapılarından farklı olması aynı zamanda olay örgüsünün de farklı olduğu anlamına gelmektedir. Bu nedenle *Memento* filminin farklı bir anlatı yapısında olduğu söylenebilir.

4.1.4. Sinematografi ve Uzam

Sinematografi kelimesi Yunanca'dan gelmektedir ve Türkçe tam karşılığı "Hareketle yazı yazmaktır". Sinema filmleri ayrı ayrı çekimlerden ve görüntülerden meydana gelmesine karşın bütünlüklü bir dil, üslup, atmosfer, duygu ve eylem birliği yaratabildiği ölçüde izleyicileri etkileyebilir. Bu öğelerin oluşturduğu toplam ifadeye ise sinema dili denmektedir. Bir filmin sinema dili ise filmdeki eylemlere, karakterlere ve diyaloglara alt metinler oluşturarak, filmleri çok katmanlı hale dönüştürür. Sinema dilini belirleyen temel öğeler ise devamlılık, kompozisyon, ışıklandırma tercihleri, kameranın konumu, objektif seçimleri, görsel tasarım, bakış açısı ve harekettir. Bu öğelerin seçimleri sinema dilinin konvansiyonlarını ve bu konvansiyonların dışında kalanları büyük oranda ayırt etmektedir. Anlatı yapılarındaki farklılıklar da sinema diline olan bu farklı yaklaşımlar üzerinden okunabilir (Brown, 2008, s. vii-x). Sinema anlatısındaki devamlılık hissi konvansiyonel sinemanın üzerinde en çok durduğu konudur. Klasik Anlatı Sineması, izleyicinin izlediği şeyi gerçekmiş gibi algılaması için insan algısında kırılmalar yaratacak hiçbir öğeyi görsel dilin içerisine katmaz. Yüz seksen derece kuralı olarak bilinen kuralın uygulanması, sinema anlatısında devamlılık için kritik bir öneme sahiptir.



Görsel 4.21. Yüz Seksen Derece Kuralı

Yukarıdaki şekilde bebek mavisi ile gösterilen alan çekim alanı kabul edilirse, ortada bulunan kameranın sağına doğru ilerledikçe mavi giysili aktörün, soluna doğru ilerledikçe turuncu giysili aktörün öznel bakış açılarına yaklaşılır. Fakat kamera kırmızı

alana geçtiği zaman, açı-karşı açı çekimleri kurgu sonrasında seyircide yadırgatıcı bir etkide bulunacaktır, çünkü perspektif nedeniyle seyirci temsil edilen mekanı gerçek hayattaki gibi algılayamaz. Bu duruma aks kırılması denmektedir. Sinema anlatısındaki filmlerin büyük çoğunluğu algıdaki bu devamlılık etkisini dikkate alarak çekilmektedir. Çağdaş Anlatı Sinemasında ve Postmodern Anlatılarda bilerek aks kırılmaktadır ve bu aks kırılmasının dramaturjik bir nedeni bulunmaktadır. Fakat Klasik Anlatıda, Sanat Sinemasında, Bağımsız Sinemada yüz seksen derece kuralı genellikle uygulanan bir kuraldır ve büyük oranda yaratılan kurmaca evrenin gerçekmiş gibi algılanmasına neden olmaktadır. *Memento* filmi de yüz seksen derece kuralını filmin hiçbir sahnesinde kırmamıştır. Bu nedenle de devamlılık kurgusu açısından gerçekçi bir yapı ortaya koymaktadır. Ayrıca açı-karşı-açı çekimleri de devamlılık kurgusunu bozmamak için önemlidir. Brown'un belirttiği gibi (2008, s. 28) birbirlerine karşılık gelen bu planlar tamamen aynı olmalıdır (objektif, açı ve netlik alanı), aksi halde izleyicinin devamlılık algısı kaybolur. *Memento* filmindeki açı-karşı-açı çekimleri de tamamen aynıdır. Bu nedenle *Memento* filmindeki kamera ve objektif kullanımıyla bağlantılı olarak oluşturulan görsel devamlılık yadırgatıcı bir görsel devamlılık değildir. *Memento* filmi Klasik Sinemadaki gibi stilize bir gerçeklik algısı oluşturur. Kurgu açısından da *Memento* filminde *Hip-Hop* kurgu tekniği olarak isimlendirilen kesmelerin ve sıçramaların çok fazla olduğu bir kurgu tekniği kullanmasına karşın, kamera hiçbir zaman kendisini bir araç olarak ortaya koymaz. Filmde, Çağdaş Anlatıdaki birçok filmde olduğu gibi kamera görünür değildir, kamera gerçekliği görmek için orada bulunan ve karakterler tarafından görülmeyen bir gözdür. Bu anlamda *Memento* teknik açıdan Brechtien yabancılaştırıcı unsur içermez. Filmdeki bu birlik ve bütünlük filmin sinematografisini belirleyen stil ve mekân öğelerinde de görülebilmektedir.

Klasik Kara Filmler stilistik açıdan gölgelerle dolu bir dünyayı, yağmura boğulmuş sokakları, alçak tavanlı barları takip eden bir soruşturmanın içerisinde ilerler. Bu sayede izleyiciler sadece konuyu değil suç dünyasının karanlık dünyasını da deneyimlemiş olurlar. Kara filmlerdeki gölge ve aydınlıklar keskin biçimde birbirinden ayrılır, kamera açıları çarpıklaşır, dışavurumcu ve çarpık yakın planlar imgesel öğeler yaratır ve çerçevenin gölgeli ışıklandırması ile korku ve paranoyanın hâkim olduğu, klostrifobik ve tekinsiz bir dünyayı stilize eder (Schmidt, 2003, s. 6).



Görsel 4.22. Klasik Bir Kara-Film Aydınlatması ve Stili. *The Big Combo* (Lewis, 1955) filminden bir sahne.

Kara Film, stilistik yaklaşımını Alman Dışavurumculuğundan aldığı birçok öğeyi evrilterek geliştirmiştir. Aynı şekilde Yeni Kara Filmler, 1940-1970 arası altın çağlarını yaşayan Kara Filmlerden birçok özelliği alarak, zamanın ruhuna ve teknolojisine uyumlu hale getirmiştir. Fakat bu değişim sadece biçimsel farklılıklar yaratmanın ötesinde bilimsel, felsefi, psikolojik ve dramaturjik birçok farklılığa neden olmuştur. Bu nedenle Yeni Kara Filmler, Kara Filmlerin nostaljik ve retro bir pastışı değildir. Tür, Yeni Kara Filmler sayesinde modern kültürün ve toplumun özelliklerini yansıtmaya başlamıştır. Klasik Kara Filmlerle, Yeni Kara Filmler karşılaştırılacak olursa günümüz sinemasının ekonomik hacmi ve izleyicilerin eğlence anlayışlarının da önemli ayırım noktalarını oluşturduğu görülecektir. Günümüzde hem filmlerin ekonomik hacmi hem de kültür endüstrisi ve küreselleşme kavramlarından ayrı bir sinema estetiği düşünmek mümkün değildir. Çağdaş bir film, uzun yıllar faaliyet sürdüren şirketlerden daha fazla ekonomik değer ve dolaşım yaratmaktadır (http-19).⁸⁸ Ekonomik olarak gerçekleşen bu büyüme, kültürler arası farklılıkların ortadan kalkması ve internetin (özellikle sosyal medyanın) getirdiği izleme alışkanlıkları, Yeni Kara Filmlerin daha gerçekçi olmasına neden olmuştur. Schmidt'nin de belirttiği gibi (2003, s. 11) *Se7en* (Fincher, 1995) Yeni Kara Filmlere iyi bir oluşturmaktadır ve Klasik Kara Filmlere göre çok daha ayrıntılı ve gerçekçi sahneler içermektedir. Günümüz izleyicisi olayların bilgisiyle yetinmez ayrıca kendisi de bir dedektif gibi cesetleri ayrıntılı bir biçimde incelemek ister. Hatta bu izleyiciye *gerçek*, olduğundan daha gerçekçi (etkileyici) bir biçimde gösterilmelidir ki gösterileni gerçek olarak kabul edebilsin

⁸⁸ Dünya çapında en çok hasılat yapan ilk yüz film arasında sadece beş film 2000 yılı öncesinde çekilmiştir ve listedeki en erken tarihli film 1982 yılına aittir. Filmlerin büyük çoğunluğu ise 2010 yılı sonrasında çekilmiştir. Bkz. <https://www.imdb.com/list/ls059930570/> Sinema sektörünün ekonomik hacmi ise yaklaşık olarak iki yüz milyar dolardır (Gökdemir ve Kurtoğlu, 2013, s. 39)

çünkü insanlar artık yaşadıkları hayatın bile gerçek olduğundan şüphe duymaya başlamışlardır. Çağdaş izleyici filmin konusuna göre değişebilen bu tür bir gerçekçiliğin daha azıyla yetinmemektedir. Yeni Kara Filmlerde şiddet tüm açıklığıyla gösterilirken, Klasik Kara Filmlerde şiddet sahneleri genellikle çerçeve dışında bırakılır.



Görsel 4.23. *Se7en* filminde seri katilin, kurbanına yaptığı işkencenin sonucunda, kurban ölmemiştir ama bitkisel hayattadır.

Yeni Kara Filmler için de tıpkı Klasik Kara Filmlerde olduğu gibi film stili, uzam ve atmosfer, gerçekçilik bağlamında önemlidir. Klasik Kara Filmle, Yeni Kara-Filmleri stil açısından birbirinden ayıran en önemli unsurlar ise çağın teknolojik gelişimi, melez sinema türlerinin ortaya çıkması ve izleyicinin gerçeklik algısının değişmesidir. Ayrıca biçim ile içerik arasındaki diyalektik sonucunda Yeni Kara Filmlerin, Klasik Kara Filmlere göre çok daha karmaşık bir bilgi ağı ve olay örgüsü oluşturduğu söylenebilir. Modern insanın karmaşası Yeni Kara Film anlatı yapısında ve stilistik özelliklerinde görülmektedir. Klasik Kara filmlerdeki gölge ve ışığın etkileşimi, stilize anlatı, bir anlatıcının bazı durumları açıklaması, erkek kahramanın psikolojik sorunları, *femme fatale* karakter, yaratılan sinematik dünyadaki karamsarlık, gece, depresyon ve başarısızlık öğelerinden bir kısmı Yeni Kara Filmlerde de görülmektedir. Fakat Yeni Kara Filmlerde büyük oranda ortak olan duygu gerçekliğinin yitirilmiş olmasıdır. Artık Klasik Kara Filmlerde olduğu gibi dışarıdaki bir Öteki'nin yarattığı tehditten ziyade, insanın kendi içerisinde potansiyel olarak bulunan varoluş krizi merkezdendir. Yine Klasik Kara Filmlerde soruşturulan dışarıdaki bir Öteki iken, Yeni Kara Filmlerde soruşturulan insanın kendi yarattığı Öteki'dir. Dolayısıyla Yeni Kara Filmlerde gerçeklik artık tamamen bir çöle dönüşmüştür; *gerçek denilen şey*

sabitlenemez ve ortaya çıkarılamaz. Bu nedenle Yeni Kara Filmlerde stil açısından gölgeli, objelerin veya insanların karanlıkta kaldığı, yağmurlu, dar tavanlı, gecenin hâkim olduğu bir stil yerine gündüzlerin dahi ıssızlaştığı, barların sessizleştiği, insanların birbirine benzediği ve yalnızlaştığı bir çeşit klastrofobik gündüz düşlerini anımsatan yeni bir stil meydana gelmiştir.

Memento filmindeki stil, uzam ve mekân kullanımı yukarıda açıklandığı şekliyle Yeni Kara Film stiline uymaktadır. Öncelikle filmdeki çerçeve-içi uzam ve çerçeve-dışı uzam neden-sonuç ilişkisi bağlamında birbirine uyumluluk göstermektedir. Filmin uzamı ana karakter olan Leonard'ı ve diğer karakterleri yansıtacak biçimde Amerika'nın bir şehir merkezinin, bir tür ıssız çöle dönüştüğü mekân olarak tasarlanmıştır. Terkedilmiş depolarda yapılan bağlamından kopmuş ölümcül hesaplaşmalar, eski sanayi bölgeleri, yol kenarındaki tek kişilik otel odaları, ıssız barlar ve anıların yok edildiği boş araziler filmin ana teması olan gerçekliği bulanıklaştırarak, gerçekçi ama aynı oranda da soyut bir sinematik uzam oluşturmaktadır.



Görsel 4.24. Terkedilmiş depo



Görsel 4.25. Eski sanayi bölgesi



Görsel 4.26. Yol kenarı otelli



Görsel 4.27. İssiz barlar

Bu anlamda *Memento* filmindeki uzam, kuramsal kısım açıklanırken değinildiği gibi Bordwell, Karadoğan ve Çam'ın sinematik mekân ve izleyicinin sinematik mekânı oluşturması üzerine söyledikleriyle örtüşmektedir. *Memento* filminde sinematik uzam

ve mekân kullanımı, filmin dramatik yapısıyla iç içe geçmiş bir biçimde, atmosferi, karakterlerin psikolojisini, filmin zemininde bulunan kültürel ve estetik yapıyı, dolayısıyla da söylemi şekillendiren temel öğelerden biri olarak kullanılmıştır. Filmdeki mekân kullanımı gerçekçidir fakat bu gerçekçilik izleyicinin *kör kadrajlar* oluşturmasına da izin veren bir gerçekçiliktir. Filmin kurgusu nedeniyle bazı kritik sahneler, seyirciyi kandırmayacak şekilde çerçeve dışında bırakılmıştır ve seyirci mevcut bilgisiyle bu sahneleri tamamlamaya zorlanmaktadır. *Memento* filmindeki anlatı sinematik uzam ve mekân, içerikle paralel olarak psikolojik ve ideolojik açıdan da *gerçekliğin* ne olduğuyla ilgili tartışmaya alan açmaktadır. Ayrıca yine kuramsal kısımda Çam'ın belirttiği gibi, *Memento* filmindeki uzam ve mekân temsili fantezi ve arzu kavramlarını radikal bir biçimde gündeme getirir. Zira film özellikle izleyici ile sinematik temsil arasındaki fantezi ve arzu ilişkisini sorgulamaktadır. Klasik Anlatı Yapısındaki stratejileri kullanarak izleyicinin sinemadaki korunaklı alanına sokulan *Memento* filmi, oluşturulan sinematik uzam aracılığıyla örneğine az rastlanan bir yabancılaştırma yaşatır. Bu yabancılaşmanın nasıl oluşturulduğu *Memento Filmindeki Anamorfik Bakış* bölümünde incelenecektir.

4.1.5. Zaman

Memento filmindeki zaman algısı anlatı yapısı ile de bağlantılı olarak karmaşıktır. Fakat bu karmaşık yapı basit bir biçimde filmin ters kronolojiyle kurgulanmasından değil, kuramsal bölümde Foucault üzerinden açıklandığı gibi, geçmiş, şimdi ve geleceğin sürekli kesişmesinden kaynaklanmaktadır. Filmdeki düşünsel boyut birbiriyle kesişim halinde bulunan yarılmış, parçalı ve paradoksal biçimde döngüsel bir zaman diliminde meydana gelir. Bu zaman algısı doğrusal zaman algısı tarafından ölçülemediği için modern düşünce tarafından kabul görmeyen bir zaman algısıdır. *Memento* filminin gösterime girmesiyle birlikte yarattığı tartışmalar da büyük oranda modern insanın zaman algısını sarsıntıya uğratması nedeniyle başlamıştır. Filmdeki zaman bir yönüyle doğrusal olmasına karşın, diğer yönüyle döngüselidir. Bu nedenle kuramsal bölümde karmaşık öykü anlatıcılığı ve zaman ilişkisinin incelendiği bölümde belirtildiği gibi, *Memento* filmindeki zaman algısı bir yönüyle Bordwell gibi formalist teorisyenlerin bahsettiği fabula ve syuzhet arasındaki ilişkiyi kapsarken, diğer yönüyle Bergson, Deleuze ve Antik Yunan Tragedyası'ndaki döngüsel yapıyı barındırmaktadır. Filmde hareket-ımağ, zaman-ımağ ve mutlak zaman, sezgisel zaman

birlikte yer almaktadır. Bu yapıların birlikteliği Pisters'ın tanımladığı nöro-imağı ve nöro-zamanı yaratmaktadır. Memento filminde nöro-zaman hareket üzerinden yapılır ama şimdiki zaman, geçmiş ve geleceğin iç içe geçtiği spekülative bir zaman algısı meydana getirir. *Memento* filmi ve zaman ilişkisi açısından bir diğer önemli nokta da Antik Yunan Tragedyalarında bulunan ve Kronos ile birlikte anılan döngüsel zamandır. Filmdeki döngüsel zaman farklılıkları birlikte sürekli yeniden oluşur ve bu nedenle hem döngüsel, çünkü aynı noktaya döner, hem de döngüsel değildir, çünkü eylemlerden doğan farklılıklar karakterleri, eylemleri, durumları farklılaştırır.

4.1.6. Felsefi Altyapı

Karmaşık hikâye anlatıcılığının felsefi altyapısının incelendiği bölümünün başlangıcında Sofokles'in *Kral Oidipus* isimli eseri ile sinemadaki Karmaşık Öykü Anlatıcılığı arasında bir ilişki kurulmuştur. Kral Oidipus eserinin kendisi doğrudan bir felsefi metin olmasa da hem Antik Felsefe'de hem de on dokuzuncu yüzyıldaki psikanalizin oluşumunda en önemli referans noktalarından birisi olmuştur. Yapılan çalışmanın kuramsal bölümündeki birçok başlıkta ama özellikle de Tragedya başlığında Oidipus eserinin ve bu eserin türü olan tragedyanın çalışma açısından ne denli önemli olduğu vurgulanmıştır. *Memento* filmi ile *Kral Oidipus* eseri arasındaki felsefi ve trajik yapı büyük oranda örtüşmektedir denilebilir. Beliz Güçbilmez, *Zaman/ Zemin / Zuhur* adlı eserinde trajik yapıyı şu şekilde tanımlamaktadır: “Geçmişte bir şey olmuştur ve o her ne ise şimdiki etkilemektedir. Formül tiyatro kadar eskidir aslında. Tiyatro sanatının ilk kült metni olarak kabul edebileceğimiz Kral Oidipus tam da bu formülle kurulmuştur” (2016, s. 23). Trajik olanı trajik yapan en önemli unsurların başında trajik olayın geçmişe hapsedilmiş olması gelmektedir. Her ne olursa artık olmuştur ve değiştirilemez. Bir şeyin olabileceğine dair duyulan şüphe o şeyi trajik yapmaz, sadece o şeyi tekinsiz hale getirir. Oidipus oyununda her şey çoktan olmuştur ve oyun sadece bu olmuş olayların çözülmesini içermektedir. Szondi bu yapı nedeniyle Oidipus oyununu tek başına bir tür olarak nitelendirmektedir (1987'den aktaran Güçbilmez, 2016, s. 23). Oidipus trajedisi geçmiş ile gelecek arasındaki ilişkiyi birbirinden ayıramayan bir mobius şeridine çevirmiştir ve bu yapısı nedeniyle hem tiyatro hem de sinema anlatısını en çok etkileyen eserlerden biri olmuştur. Güçbilmez Oidipus'un dramatik eserlere olan etkisini şu sözlerle tarif etmektedir:

Özellikle Freud'un psikanaliz çalışmalarının yaygınlaşmaya, kabul görmeye ve yazınsal eleştiride bir araç olarak kullanılmaya başlaması ile birlikte, gittikçe artan oranlarda ve yoğun bir bilinçle, özelde çocukluk, genelde geçmiş, şimdiki anlamının özel anahtarı haline getirilmiş, metinlerin içine gizlenmiş ve sonra kat kat açılarak aşkar edilmiştir... Her şeyin çoktan olup bitmiş olması ve geçmişin değiştirilemez, yaralarının tedavi edilemez olması, kurmacanın trajik etkisine katkıda bulunmaktadır... Artık şimdi de atılacak her adım için geçtir. Antik Yunan'da da sonradan yazılmış ve modern tragedya olarak değerlendirilen oyunlarda da trajik etkiyi yaratan biraz da budur. Oidipus ne yaparsa yapsın, annesinin kocası, kardeşlerinin babası ve babasının katili olduğu gerçeğini değiştiremeyecektir (2016, s. 24).

Tragedyada mevcut durumu düzeltebilecek herhangi bir eylemin çoktan geride kalmış olması, trajik kahramanların sahip olduğu her türlü bilgiyi geçersiz kılmaktadır. Bilgi ona sahip olanın işine yarayacak bir şey değil, sadece kişiyi trajik sonla buluşturan bir araçtır.

Memento filminde de filmin olay örgüsünün analiz edildiği bölümde ayrıntılı bir biçimde görüldüğü gibi, geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasındaki ilişki bir mobius şeridi üzerinde sürekli birbirine geçmektedir. Leonard'ın eşine kendisi evdeyken iki kişi tecavüz etmiştir, ardından Leonard birini öldürmüştür ama diğeri tarafından başına sert bir cisimle vurulduğu için amnezi hastası olmuştur. Bu birinci travma ikinci travmaya yol açmıştır. O travma da Leonard'ın eşine aşırı dozda insülin iğnesi yapması sonucu eşini bilmeden öldürmesidir. Fakat Leonard eşini öldürdüğünü tam anlamıyla bilmiyor değildir. Blinçaltı seviyesinde eşini öldürdüğünü bildiği için, bilinç seviyesi eşinin ölümünü başka bir olaya, evlerine giren tecavüzcülere yüklemektedir. Trajik olan Leonard'ın bu geçmişi kabul etmek istememesidir. *Memento* filminde tıpkı *Oidipus* eserinde olduğu gibi "artık her ne olmuşsa çoktan olmuştur ve değiştirilemez." Hatta Leonard eşinin katili olduğunu düşündüğü tecavüzcülerden diğeri de (gerçek John G.) bulup intikamını almıştır ama bu geçmişte kalmış acı veren durumu bile Leonard terk etmek istemez. Bu nedenle de kendisine sürekli yeni John G.'ler yaratır. Gerçekleri bastırarak, kendisine yeni gerçekler yaratır. Kral Oidipus da Leonard'a benzer biçimde gerçeklerden olabildiğince kaçmaya çalışmaktadır. Oidipus muhakeme yeteneği en güçlü, en iyi bulmaca çözen, adil ve en zeki insan olmasına rağmen yaptığı soruşturmanın kendi üzerine yöneldiğini hissetmeye başladığında yavaş yavaş kontrollü ve nesnel tavrını kaybetmeye başlar. Özellikle Oidipus ile Teiresias arasında geçen şu diyaloglar bu yapıyı açıkça ortaya koymaktadır:

OİDİPUS: Teiresias, sen ki yerde, gökte, bilinen, bilinmeyen her şeyi sezersin, gözlerin görmediği halde, şehrin nasıl bir felakete uğradığını elbet bilirsin, onu kurtarmak için senden başka kimsemiz yok...

TEİRESİAS: Öyle mi? O halde seni, yüksek sesle herkese verdiğin emirleri yerine getirmeye davet ediyorum. Yani bugünden itibaren hiç kimseyle, ne bu insanlarla, ne benimle konuşmayacaksın; çünkü bu memleketin yüz karası, bu memleketi kirlüten eli kanlı adam sensin...

OİDİPUS: Bu kadar alçakça söylenmiş sözler cezasız kalır mı sanıyorsun?

TEİRESİAS: Bir şey yapamazsın bana; gerçeğin kudreti bende

OİDİPUS: Kim öğretmiş sana bu gerçeği? Kehanet sanatın mı?

TEİRESİAS: Kendin öğrettin, kendin neden oldun; istemediğim halde beni konuşmak zorunda bıraktın.

OİDİPUS: Konuşтуда ne söyledin sanki? Tekrarla, iyice anlayayım... Bir daha söyle!

TEİRESİAS: Aranan katil sensin.

OİDİPUS: Bu iğrenç sözleri, cezasız kalmadan bir daha tekrarlayamazsın.

TEİRESİAS: Sen bilmeden, sana en yakın bir insanla yaşıyorsun, rezaletin ne noktaya geldiğinin de farkında değilsin.

OİDİPUS: Bu güzel buluşlar senin mi yoksa Kreon'un mu?

TEİRESİAS: Sana kötülük eden Kreon değil; sen kötülüğü kendinde ara! Doğduğun gün öldün.

OİDİPUS: Belirsiz sözler bunlar

TEİRESİAS: Bilmece çözmekte usta değil misin?

OİDİPUS: O benim en büyük kuvvetim; dil uzatmaya kalkışma.

TEİRESİAS: İşte, o büyük kuvvet dediğin, asıl felaketinin kaynağı. (Sofokles, 2009, s. 30-33)

Kral Oidipus oyununun yukarıda alıntılanan bölümündeki diyaloglar ile Leonard ve Teddy arasındaki final bölümü diyalogları şaşırtıcı derecede birbirine benzemektedir.⁸⁹ Oidipus, Teiresias sahneye ilk geldiğinde onu bilgelik ve doğruluk içeren kişi olarak

⁸⁹ Bu diyaloglar çalışmanın karakter analizi bölümünde yer aldığı için tekrar kullanılmamıştır. Bkz. s. 228-230.

gördüğünü söylemektedir. Fakat bu doğruluk ve bilgeliğin nesnesi ancak başka insanlar olduğu sürece sorun yoktur, ayna Oidipus'un kendisine doğru çevrildikçe, Teiresias'ın da sıfatları yer değiştirmeye başlar. Oidipus'un gözünde sahneye bilge ve doğruluk sembolü olarak giren Teiresias, bilgece doğruyu söylediği için kumpasçı, işbirlikçi ve hain haline dönüşür. *Memento* filminin final sahnesinde de Teddy bütün gerçekliği Leonard'a söylediği için ilk önce yalanlarına inanılmaması gereken, daha sonra da öldürülmesi gereken bir kişiye dönüştürülür. Oidipus'un, Teiresias'a yaklaşımı ile Leonard'ın Teddy'ye yaklaşımı neredeyse tamamen aynıdır denilebilir. İki karakter de kendilerine gerçeği söyleyen insanları saf dışı bırakarak yola kendileri devam ederler.

Kral Oidipus kimsenin çözemediği bilmeceler soran Sfenksin sorusunu çözmüştür ama kendi hayatının bir bilmece olduğunun farkına dahi varamamıştır (Güçbilmez, 2016, s. 28). Leonard da tıpkı Oidipus gibi bilmeceleri çözmektedir ve insanların sakladıkları şeyleri açığa çıkartmakta usta olduğunu düşünür. Ancak hayatındaki en önemli bilmece olan eşinin katilini bir türlü yakalayamamaktadır, çünkü hem Oidipus'un hem de Leonard'ın aradığı kişi kendisidir ve insan kendisini hiçbir zaman bilemez. Trajik yapı bu çıkmaz üzerine kuruludur. Aslında Oidipus'un Sfenksin bilmecesini çözmesi de tam anlamıyla bir bilmecenin çözülmesini değil, bilgi ile bilgisizlik arasındaki sonsuz döngüyü işaret etmektedir. Sfenksin, Oidipus'a sorduğu "Sabah dört, öğlen iki, akşam da üç ayakla yürüyen kimdir?" bilmecesine, Oidipus, "insanoğlu" cevabını vermiştir ve bu sayede Thebai şehrini Sfenks'in zulmünden kurtarmıştır (Güçbilmez, 2016, s. 38). Bu cevap birçok ironiyi içinde barındırmaktadır⁹⁰, fakat bu ironilerden en önemlisi Oidipus isminin "insanoğlu" anlamına gelmesidir. Oidipus aslında bilmeceyi tam anlamıyla bilememesine karşın, en çok bildiği şeyi yani kendi ismini cevap olarak söylemiştir, çünkü hiçbir cevap vermemesi durumunda Sfenks onu yiyecektir. Başka bir ifadeyle Oidipus bilmediği bir bilmeceye, bildiği bir cevap vermiştir. Ayrıca Oidipus, Delphi kahininden babasının katili ve annesinin eşi olacağını öğrenmiştir ama bu durum ancak kendi ismini Sfenks'e söyledikten sonra gerçekleşmeye başlamıştır. Oidipus eserinde bilgi ve bilgisizlik kavramları bu noktada tam anlamıyla bir kısa devre oluşturur. Güçbilmez bu kısa devreyi şu şekilde açıklamaktadır:

⁹⁰ Bkz. Güçbilmez, B. (2016, s. 38-50).

Antik Yunan kültürü bilmeceye atfettiği hayatiyet –ya da ölümcüllük- açısından diğer kültürlerden farksızdır. Oidipus örneğinde olduğu gibi bilmeceyi bilmek de bilmemek de ölüme yol açabilir. Oidipus Sfenks'in bilmeceyi bildiğinde Sfenks kendini kayalardan aşağı atacak, bilmece bilinemediğinde Sfenks Oidipus'u yutacaktır. Ve nihayet, Oidipus hayatının bilmeceyi çözmediğinde Iokaste kendini asacak, Oidipus gözlerini kör edecektir (2016, s. 44).

Görüldüğü gibi Oidipus eserinde bilgi ve bilgisizlik kavramları tamamen iç içe geçmiş kavramlar olarak ortaya çıkmaktadır. Antik Yunan değerleri açısından “kendini bilmek” bilginin en alt sınırını oluşturmaktadır ama en bilge kişi olan Oidipus'un dahi kim olduğuyla ilgili en ufak bir fikri yoktur. Bu nedenle insanın bilgi diye adlandırdığı şey sanıdır ve nesnel gerçeklikle ilgisi yoktur. Bilgi kavramına felsefi olarak yapılan bu yaklaşım açısından Oidipus oyunuyla *Memento* filmi tamamen aynı düzlemedir denilebilir. *Memento* filminin ana karakteri Leonard da vücuduna yaptırdığı dövmele, aldığı notlar ve çektiği polaroid fotoğraflar aracılığıyla amnezinin üstesinden gelerek doğru bilgiye ulaşabileceğini düşünmektedir. Leonard'a göre yazılar, notlar, oluşturulan haritalar, belgeler ve insanların yüzlerindeki ifadeler üzerinden, özelde eşinin katiline genelde de gerçek bilgiye ulaşılabilir, çünkü modern insanın bilgi edinme yöntemi tam olarak bu şekildedir. Leonard bu tür bilgi edinme yönteminin geçerli bir yöntem olduğunu ise şu şekilde açıklamaktadır:

TEDDY: Lenny, notlarına ve resimlere güvenerek bir herifi öldüremezsin.

LEONARD: Neden?

TEDDY: Güvenilir değil.

LEONARD: Hafıza hiç değil. Hayır, gerçekten hafıza da kusursuz değil. Polislere sor, görgü tanığı ifadesi güvenilir değildir. Polisler bir katili oturup hatırlamaya çalışarak yakalamazlar. Gerçekleri biriktirip sonuçlar çıkartırlar. Gerçekler! Anılar değil. Soruşturma böyle yapılır. İşini biliyorum. Hafıza bir odanın şeklini, bir arabanın rengini değiştirebilir. Anılar sapabilir. Bunlar yorum kayıt değil. Gerçekler elindeyse bunlar önemsizdir.

Bu diyaloglardan da anlaşılacağı gibi *Memento* filminde sadece bir travma sonrası kısa süreli hafızasını kaybetmiş biri anlatılmamaktadır, modern felsefi yaklaşımdaki

bilgi problemi de tartışmaya açılmaktadır. Kuramsal kısımda da belirtildiği gibi Oidipus da modern bir dedektif ve karakterdir. *Memento* filminde ve *Kral Oidipus* oyununda bilgi ve bilgisizlik arasındaki ilişki muğlaklaştığı için ana karakterin kendini tanınması (anagnoris) kendi kendini imha eden bir süreci tarif etmektedir. *Memento* filminde bu tanıma hiçbir zaman gerçekleşmezken Oidipus oyununda tanıma aynı zamanda Oidipus'un yok olması anlamına gelmektedir. Hem Oidipus oyununda hem de *Memento* filminde felsefi açıdan *gerçek* bilindiği zaman orada olmaz, orada olduğu zaman ise kavranamaz.

Memento filminin, Kral Oidipus oyunuyla benzeştiği bir diğer nokta da iki anlatı içinde muğlaklık kavramının özellikle olay örgüsü ve ana karakterler açısından anlatımın çekirdeğini oluşturmasıdır. Kuramsal bölümde Arıcı, Vernant ve Vidal-Naquet üzerinden aktarılan trajik durum ile muğlaklık kavramı arasındaki ilişki *Memento* filminin temel yapılarından birisidir. Trajik durum, şiddetli bir baskı altında ortaya çıkar ve trajik karakter iyi olanı seçtiğini zannettiği noktada kötü olanı seçmiş olur. Leonard karakteri suçsuz olduğunu düşündüğü kimseyi öldüremez ama suçlu olduğunu düşündüğü kişiler aslında masum insanlardır. Trajik olan bu noktada insanın tüm iyi niyetiyle canı olmasıdır. Bu durum yine kuramsal bölümde değinildiği gibi Parmenides'in her şeyin "bir" olduğu yönündeki felsefi yaklaşımıyla örtüşmektedir. *Memento* filmindeki iyi ve kötü olan her şey aynı karakter üzerinde birleşmektedir ve bütün karakterler hem kendi içerisinde hem de diğer insanlarla kurdukları ilişkilerde bütünsel bir özü temsil etmektedirler. Karakterler var olmaya çalıştıkları evrende ayrı görünseler bile bir bütünü oluştururlar. Bu yapı Herakleitos'un birlik ve zıtlığın aynı yapıya sahip olduğunu söylediği felsefeyle de uyum içerisindedir. Birlik ve zıtlığın aynı şey (karakter veya nesne) içerisinde bulunması ise bir süreci tarif etmektedir. Herakleitos için bu süreç hem her şeye dönüşebilen hem de her şeyi kendisine dönüştürebilendir (ateş). Leonard, eşinin katili olduğunu düşündüğü kişiyi öldürdükten hemen sonra yeni bir kişiyi kendi hikayesinin bir unsuruna dönüştürmeye başlar ve nihayetinde de bu kişiyi öldürerek, o kişiyi kalıcı bir biçimde kendi hikayesinin nesnesine dönüştürmüş olur. Herakleitos'un oluş sürecinde tarif ettiği her şeye dönüşebilme özelliği ise *Memento* filmi ve Leonard karakteri açısından daha radikal bir noktada oluşmaktadır. Filmin kurgusal ve dramatik yapısı nedeniyle Leonard kendisini izleyen izleyicilere dönüşmektedir. Bu durum sinema anlatısındaki diegetik uzamın

ötesine geçilmesini işaret ettiği için, film izleyiciler tarafından tartışmalı ve şok edici bulunmaktadır.

İZLEYİCİ 1: “Filmi şimdiye kadar üç defa izledim ve her şeyi açıklığa kavuşturana kadar on defa daha izlemem gerekebilir.”

İZLEYİCİ 2: “Bu film muhteşemdi çünkü bütünüyle başımı döndürdü... daha önce ne olup bittiğine bu kadar konsantre olduğumu hatırlamıyorum... sonunda yolumu şaşırdım ve bir şeylerin nasıl bittiğini unutarak tamamen kayboldum, böylece baştaki olaylar duyguları sersemleten ve kendi hafızamın bozulmasına yol açan bir hal aldı.”

İZLEYİCİ 3: “Bu filme bayıldım çünkü sanki kısa süreli bellek yitimim varmış gibi hissettirdi bana. (Hven, 2017, s. 200)” ([http-20](http://20))⁹¹

Genel olarak Christopher Nolan sinemasında, özelde de *Memento* filminde sofistler ve Sokrates önemli bir felsefi arka plan olarak durmaktadır. Sofistler, felsefecilerin kendi dönemlerine dek getirdikleri düşünsel yapıdan farklı bir yapı geliştirmişlerdir. Sofistlerden önceki düşünürler evrenin ana maddesinin (arkhe) ne olduğu, doğa olaylarının neden olduğu sorularıyla uğraşırken, sofistler bilgi sorunu ve ölçütü olarak sadece insanı ele almışlardır. Sofistlerin ortak özellikleri septisizm, fenomenalizm, ampirizm ve rölativizmdir (Cevizci, 2017, s. 68-70). Sofistlerin hepsi septik ve eleştirel bir bakışa sahiptir. Onlara göre insanın duyuları yetersiz olduğu için düşüncelerinde ve eylemlerinde hata yapma olasılıkları yüksektir ve bilinebilecek bir gerçeklik de yoktur. Bu nedenle de bilgi veya gerçeklik sofistlere göre fayda sağlayan düşünceler ve eylemlerdir. Sofistler insanın algıladığı her şeyi duyularıyla algıladığını, duyuların da insanı yanıltabildiğini⁹² söyleyerek, nesnel bilginin hiçbir durumda olamayacağını savunmuşlardır. Görünüş (insan algısı) ve gerçeklik arasında hiçbir zaman kapanamayacak bir açığı vardır ve bu nedenle insanların elde ettiği bilgi görelidir. Önde gelen sofistlerden Protagoras da “Var olan ve var olmayan her şeyin ölçüsü insandır” diyerek, bütün insanlar için geçerli olabilecek bir bilginin

⁹¹ Bu veriler Hven’in çalışmasından alınmıştır, fakat Türkiye’deki izleyiciler *Memento* filmine de benzer tepkiler vermişlerdir. Yurt dışındaki yorumlardan farklı olarak ise Türkiye’deki yorumlarda iki hâkim görüş bulunmaktadır. Bunlar filmin bir başyapıt olduğu ve vakit kaybı olduğu yönündeki iki zıt gruptur. Filmi başyapıt olarak adleden grup karmaşık öykü anlatısına ve izleyicinin konumuna da dikkat çekmektedir.

Bkz. <http://unutulmazfilmler.pw/memento.html/comment-page-8#comments>

<https://www.fullhdfilmizlesene.net/romantik-filmler-izle/akil-defteri-memento-turkce-dublaj-full-hd-izle/tek4>

⁹² Sofistlerin en çok verdikleri örneklerden bir tanesi “suda nesnelere kırılmış gibi görünmeleridir”. Protagoras da “yağmur üşüylene soğuk, üşümeylene sıcak eser” demiştir (Dürüşken, 2016, s. 138).

olamayacağını vurgulamış olmaktadır. Sofistler, eğer bir konu üzerine birbirine karşıt iki fikir varsa, bu fikirlerden hiçbirinin birbirine üstün olamayacağını belirtirler. Bu durumda doğruluk ve yanlışlık gibi önermelerde geçersiz hale gelmiş olur.

Memento filminin yönetmeni Christopher Nolan, sofist öğretiden çok şey almış görünmektedir. Filmin temel vurgularından en önemlisi sofist öğretinin kuşkucu ve rölativist yaklaşımıyla bağlantılıdır. Ters kronolojiyle kurgulanan *Memento* filmi izleyicinin olay örgüsünü algılayışını zorlaştırarak, filmin final sahnesinde izleyicilerin oluşturdukları kurgusal yapıyı tersine çevirmektedir. Bu durumda Christopher Nolan izleyicisine duyularının yanıltıcı olabileceğini ve nesnel değil, öznel bilgiyi oluşturduğunu söylemiş olur. İzleyicinin algıladığı sübjektif gerçeklikle, objektif gerçeklik arasında oluşan açığı, bilginin göreliliği bir mevhum olduğu ve görünüş ile gerçeklik arasında taban tabana zıt farkların dahi olabileceği izleyiciye gösterilir. Nolan hem filmin ana karakteri Leonard hem de izleyici açısından Protagoras'ın "var olan ve var olmayan her şeyin ölçüsü insandır" sözünü kanıtlamak istercesine filmi yapılandırmıştır denilebilir. Leonard ve izleyici, hem ellerindeki görsel ve işitsel verileri hem de bu veriler aracılığıyla yaptıkları tahminleri kendi ölçütleriyle değerlendirmektedirler ve bu sanıları (doxa) gerçek (nesnel) bilgiler olarak kodlamaktadırlar. Teddy'nin filmin final sahnesinde bütün gerçekleri hem Leonard'a hem de seyirciye iletmesinin yarattığı "şok" etkisi de insanların sanılarını gerçeklik olarak kodlamasının aniden farkına varılması nedeniyle olmaktadır. Merleau-Ponty, *Algının Fenomenolojisi* adlı kitabında (2017, s. 29) anlık ve noktasal bir şokun *saf duyumu* oluşturacağını söylemektedir. Bu anlamda Nolan sofistlerin bilgi anlayışından yola çıkarak, Merleau-Ponty'nin tanımladığı *saf duyumu* ortaya çıkarmak istemektedir denilebilir.

Çalışmanın kuramsal kısmında da belirtildiği gibi Sokrates sofist düşüncenin bir çeşit evrimi olarak kabul edilmektedir ve Nolan'ın sineması ile Sokrates'in *At Sineği* metaforu benzerlik göstermektedir. Nolan da Sokrates gibi çağının cevaplanması güç sorularını sine-filozofik bir yöntemle tartışmaya açmaktadır. Sokrates, yaptığı tartışmaların cevaplarını kendisinin de bilmediğini sadece ilgili konuları araştırdığını söylemektedir. Bu anlamda Christopher Nolan da izleyicisine net bir cevap vermemekle birlikte çağdaş toplumun bilgi anlayışını tartışmaya açmakta ve araştırmaktadır. Sokrates, sofistlerden farklı şekilde bilginin bir potansiyel olarak algılanabileceğini ama bu bilgiyi insanın hem kendi hayatını hem de içinde bulunduğu toplumun değerlerini

sorgulayarak elde edilebileceğini düşünmektedir. Ona göre “Sorgulanmamış bir hayat yaşamaya değmez”, ancak sorgulanmış bir yaşamda insanların hayatları kendi ellerinde olabilir. İnsan eğer hayatını sorgulamazsa neyin iyi ve neyin kötü olduğunu ayırt edemez. Hayatlarını sorgulamayan insanlar cehalet içinde olurlar ve bilgi dedikleri şey sanırlardır. Bu nedenle Sokrates, insanların bilgi olarak adlandırdıkları şeyin sanı olduğunu göstermeye çalışarak, bilginin ön aşaması olarak bilgisizliğin kabul edilmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır. Sokrates insanlara temelsizliklerini, bilgisizliklerini ve yanlışlıklarını göstermeye çalıştığı bu yöntem ise *uyandırma yöntemi* demektir. Sokrates’in en çok bilinen sözü olan “Bildiğim tek bir şey var, o da hiçbir şey bilmediğimdir” sözü hem kendisinin hem de diyaloga girdiği karşısındaki kişinin bilgi seviyesini eşitleyerek, insanların sanılarını bilgi olarak adlandırmalarının önüne geçer. Bu sayede insanların bilgisizliğinin bilincine varmasını umarak, Atinalıları dogmatik uykularından uyandırmaya çalışır (Cevizci, 2017, s. 77-80). Christopher Nolan, *Memento* filminde insanların bilgi olarak adlandırdıkları şeyin aslında gerçekliği olmayan bir sanı olduğunu göstererek, Sokrates’in uyandırma yöntemini kullanmıştır denilebilir. İzleyicinin sinematik deneyimde en güvendiği organ olan gözün bile bilgisinin yanıltıcı olduğunu tecrübe ederek bilgisizliğinin farkına varması sağlanmaktadır. Bu deneyim aracılığıyla da kendi bilgi anlayışını sorgulamaya zorlanarak, kendi sanıları ve hayatı üzerine bir sorgulama süreci oluşturması talep edilmektedir.

Memento filminin felsefi duraklarından bir diğeri de insanın dünyayı kendi tasarımı biçiminde algılamasıdır. Kuramsal bölümde Kant ve Schopenhauer üzerinden açıklandığı gibi insanlar zorunlu olarak dünyayı kendi tasarımları olarak deneyimlemektedirler. Kant’ın ve Schopenhauer’un açınıladığı gibi insan dış dünyayı kendi zihnine göre sübjektif bir biçimde oluşturduğu için onu tasarım olarak algılamaktadır. Bu doğrultuda insanlar modern yaşamda ortak ve nesnel değerler olarak adlandırdıkları yazı, belge ve bilinç gibi yapıları mutlak doğrular olarak görmektedirler. *Memento* filminin ana karakteri olan Leonard da amnezi hastalığının yarattığı olumsuzların üstesinden gelebilmek için bu yapıları kullanmaktadır. Fakat Leonard sistematik bir biçimde bu yapıları doğru bilgiye erişmek için kullanmasına rağmen, tamamıyla yanlış bilgilerin kölesi haline dönüşmektedir. Bu nokta da Leonard, toplumun bir metaforu olarak ortaya çıkmakta ve modern toplumun temel yapılarının dış dünyaya göre şekillenmediğini, aksine öznel ve toplumsal tasarımların bu yapıları

şekillendirdiğini örnelemektedir. Bu perspektiften bakıldığında *Memento* filmi, Kant ve Schopenhauer'ın insan zihninin dış dünyayı tasarımladığı yönündeki felsefesini onaylar görünmektedir. İnsanların dünyayı kendi tasarımları olarak algıladığını savunan bir diğer filozof da John Locke'dur. Christopher Nolan, Locke'un *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme* adlı kitabının *Memento* filmini oluştururken temel referans olarak kullandığını belirtmektedir (http-21).⁹³ Locke bu eserde insanın kimliğini oluşturan en önemli unsurun bellek olduğunu söyler ve insanın anlama yetisinin onu diğer canlılardan ayıran en önemli özellik olduğunu belirtir. Locke eserinde sanı ve bilgi arasındaki farklılıkları, kesin bilginin mümkün olup olmadığını tartışarak insanın anlama yetisinin sınırlarını inceler (2000, s. 31-33; s. 485). *Memento* filmi de bilgi, sanı, kimlik, bellek gibi kavramları kullanarak insanın anlama yetisinin sınırlarını sinematik alanda incelemektedir. Bu anlamda *Memento* filmi Locke'un eserinin sinemaya uyarlanmış hali olarak görülebilir, fakat film Locke'un eserinden farklı olarak izleyiciye kendi anlama yetilerinin sınırlarını tecrübe ettirir.

Memento filminin felsefi arka planında yer alan ve filmin dramaturjik alt yapısını belirleyen önemli felsefi akımlardan bir diğeri de varoluşçuluk felsefesidir. Çalışmanın kuramsal kısmında *Fight Club* üzerinden incelenen varoluşçuluk felsefesinin ana hatları daha önce de değinildiği gibi insanın kendisine yeni bir gerçeklik yaratması, kaçış, yabancılaşma, anlam ve amaç sorunu, yalnızlık, dünyaya fırlatılmışlık, ölüm ve yaşam ikilemi, yüzleşme, ahlak, akıl, modern insan, absürt gibi durumlar ve kavramlar üzerinden inşa edilmiştir. Leonard karakteri, Nietzsche'nin söylediği gibi kendi gerçekliğini yeniden yaratmaktadır. Christopher Nolan da *Memento* filminde, Nietzsche'nin felsefi yaklaşımına paralel olarak, insanın dünyayı ve kendi varoluşunu birlik ve bütünlük içerisinde anlamlandırmasının objektif bir dayanağı olmadığını seyirciye deneyimletmektedir. Hem Leonard hem de *Memento* filminin izleyicisi anlamı ve varoluşu bir bütünselliğe dayandırmak isterken, Nolan bu isteğin sadece öznel bir arzu olduğunu ve hem gerçek dünyanın hem de sinematik evrenin hedefi, amacı ve bir doğrusu olmadığını sinematik bir performans olarak ortaya koyar. *Memento* filminde, tıpkı Nietzsche'nin felsefi yaklaşımında olduğu gibi varoluş *doğru* değil *yanlış* bir bilinçle şekillenmektedir. Heidegger'in belirttiği gibi insanın dış dünyayı nesnel olarak algıladığını düşünmesi, onun kendi üzerine düşünmesini

⁹³ <https://www.youtube.com/watch?v=-Lm0mM0Ur0&t=494s>

engellemektedir ve bu nedenle insanlar ilk önce kendilerine daha sonra da dış dünyaya yabancılaşmaktadırlar. İnsanın kendi varlığı üzerine düşünmemesi onu kendi gerçekliğinden uzaklaştırarak, yanlış bir varoluşa sürükler ve bu nedenle de insanlar kendi doğalarına yabancılaşırlar. Leonard, amnezi hastası olmasına karşın dış dünyayı algılama konusunda diğer insanlardan farklı değildir, çünkü tıpkı diğer insanlar gibi dış dünyayı algılamak için geliştirdiği birtakım yöntemler bulunmaktadır. Fakat bu yöntemlerin hiçbiri Leonard'ın kendi üzerine düşünmesini içermez. Leonard kendi üzerine düşünmediği ve geliştirdiği yöntemler aracılığıyla elde ettiği bilginin doğru olduğunu düşündüğü için yanlış bir varoluşa sürüklenir. Filmi izleyen izleyiciler de Leonard üzerinden şekillendirdikleri yanlış varoluşu sorgulayamaz hale getirildiği için, film sadece Leonard'ı ve bir amnezi hastasını değil, felsefi anlamda insanlığın bütünü içerir.

Çalışmanın başında da belirtildiği gibi insanlar hikâye anlatma özellikleri nedeniyle hem türlerinin devamını sağlamışlardır hem de dünyanın hâkimi olmuşlardır. Bu nedenle hikayelerdeki kurgusal yapılar işlevsel açıdan insanların hayatta kalma mekanizması haline dönüşmüştür. Genel olarak bitkiler ve hayvanlar *ne iseler o olmak durumundadırlar* ama insan için var olmak aynı zamanda kim olduğunu bilmek, kendisini oluşturan yapılara hâkim olmak anlamına gelmektedir. İronik bir biçimde insanın hayatta kalma mekanizmalarından biri olan hikâye anlatmak, aynı zamanda insanı olmadığı bir şeymiş gibi gösterme özelliğini de barındırmaktadır ve hikâye anlatmanın bir unsuru olarak *fantezi* insanı kendi gerçekliğinden uzaklaştırabilir. Başka bir ifadeyle hikâye anlatma yeteneği insanın hem var olmasını hem de var olamamasını sağlayan paradoksal bir yapıdadır. Heidegger insanın bu paradoksal yapı içerisinde yaşadığı duruma *kaçış* demektedir. Ona göre insan (*Dasien*) kaçış halinde bir varlıktır. Gündelik yaşamı kuşatan ve suni bir biçimde yaratılan tüm eylemler aracılığıyla, insan kendi var oluşundan kaçmaya çalışır. Bu yapı içerisinde bütün insanlar aynı zamanda “hiç kimse” haline dönüşmektedir çünkü *herkes* birbirinin var oluşundan kaçmasına yardım eden aktörlerdir. *Memento* filminde yalnızca Leonard değil, diğer bütün karakterler de Heidegger'in insanı kaçış halinde tanımlamasına birer örnek oluşturmaktadır. Leonard kendi gerçekliğinden kaçmak için ilk önce Sammy Jankis adında bir amnezi hastası kurgusu oluşturur ve bu kurgu içerisinden hareket ederek kendi amnezi hastalığının üstesinden gelebildiğini düşünür. Bu yönetsel yaklaşımdan sonra Leonard var oluşuna anlam verebilmek için eşinin katilinin intakımı almayı kendi

var oluş merkezi olarak belirler. Bu doğrultuda da eşine tecavüz eden ikinci insanı bulmak için kendi yaşamını organize eder. Fakat Leonard bu kişiyi öldürerek hem kendisinin hem de eşinin intikamını aldıktan hemen sonra bu olayı unuttur çünkü Leonard bu durumu unutmazsa var oluşuyla ilgili hiçbir motivasyon bulamayacaktır. Bir doğru, amaç ve istek kalmaması durumunda ise yaşam anlamsız hale gelecektir. İşte bu nokta da Leonard kendinden kaçmaya başlar ve bu kaçış aslında bir kısır döngüyü işaret etmektedir. Bu döngü Teddy, Natalie ve Jimmy Grantz için de geçerlidir. Teddy, Leonard'ın davasını almadan önce sıradan bir polistir ve sınırlı bir gelire sahiptir. Leonard'ın intikamını almasına duygusal nedenlerden ötürü yardım eder ama Leonard'ın intikamını aldıktan ve bile hiçbir şey hatırlamadığını anladıktan sonra, onu bir para kazanma aracı olarak kullanmaya başlar. *Memento* filminin doğrusal hikayesinden anlaşıldığı kadarıyla Teddy bir yıldır oldukça yüklü parayı Leonard sayesinde temin etmiştir ama bu Teddy'nin (Leonard ile tanışmadan önceki yaşamında tahmin edemeyeceği kadar çok parayı sahip olmasına rağmen) daha fazla para elde etme isteğini engellemez. Çünkü Teddy için para, kapitalist toplumda yaşayan hemen hemen herkes gibi belirli şeyleri yapmak için bir araç değil, sadece ona sahip olunması gereken bir metadır. Bu anlamda Teddy'nin var oluş nedeni amaçsız bir biçimde daha fazla para elde etmek olarak belirir ki bu durum Leonard'ın var oluş koşuluyla aynı noktada durmaktadır. Benzer biçimde Jimmy Grantz, lüks bir evde yaşayıp, çok pahalı arabalara sahip olmasına rağmen çok riskli bir iş olan uyuşturucu kaçakçılığına devam eder ve Natalie de büyük bir hırsıyla hiçbir zaman tanışmadığı Teddy'den intikam almaya çalışır. Görüldüğü gibi bütün karakterlerin arzuları kendi üzerlerinden değil diğer insanlar üzerinden yapılmaktadır. Bu anlamda filmdeki bütün karakterler Heidegger'in tarif ettiği şekilde kaçış halinde yaşayan insanlardır. İnsanın kendinden kaçışının temel nedeni ise yine Heidegger'in belirttiği gibi insanın ölüm ve hiçliğin karşısında duracak cesareti olmamasından kaynaklanmaktadır.

Memento filminin ana karakterlerinin ve dramaturjik yapısının varoluşçu felsefeyle bu denli iç içe olması, Christopher Nolan'ın bir başka varoluşçu düşünür Sartre'in düşünceleriyle paralel bir okumasının da yapılmasını mümkün kılmaktadır. Nolan, insanların sübjektif bakış açılarını karmaşık öykü anlatıcılığı içerisinde onlara göstererek bir farkındalık ve özgürleşme alanı yaratmaktadır. Eğer insanlar hapsedikleri görme biçimlerindeki çarpıklığın farkına varabilirse ve bu öznel algısıyla yüzleşebilirse mevcut algı süreçlerinin ötesine geçerek bir özgürleşme alanı

oluşturabilirler. Bu şekilde Camus'un belirttiği gibi insan akli ile hayatın gerçekleri arasındaki absürt durum görünür hale gelir ve yaşam daha az önemli ama daha zevkli, daha yaşanılabilir olur. Bu noktada Christopher Nolan'ın insanın algı yetisinin yetersizliğini gösterdiği *Memento* filmi diegetik açıdan nihilist bir nokta da duruyor gibi görünse de felsefi anlamda optimist bir yerde durmaktadır denilebilir. *Memento* filmi tıpkı Kafka'nın *Dava*, *Dönüşüm* ve *Şato* romanlarında betimlediği gibi karamsar ve absürt bir tabloyu betimlemektedir. Ancak bu karamsar ve absürt tablo Camus'un belirttiği gibi zorunlu olarak nihilist olmak durumunda değildir.

Çalışmanın bu bölümünde görüldüğü gibi *Memento* filmi, mitik felsefeden varoluşçu felsefeye uzanan bir düzlemde geniş bir felsefi arka plana sahiptir. Ayrıca bu çalışmanın sınırlılıkları nedeniyle dışarıda bırakılan çok daha geniş bir felsefi literatürü de barındırmaktadır. Fakat çalışma açısından analiz edilen felsefi literatürün önemi, sinemadaki Karmaşık Anlatı Yapısı'nın sadece biçimsel sonuçlar içerisinde sınırlı kalmadığının gösterilmesi olmuştur. Sinemada Karmaşık Anlatı Yapısı sadece fabula, syuzhet ve stil üzerinde farklılıklar gösteren ve bir şekilde niceliksel olarak tarif edilebilecek yapılar değildir. Anlatı yapısındaki değişiklikler zorunlu olarak filmlerin felsefi boyutlarını değiştirmekte ve şekillendirmektedir. Hatta anlatı yapıları arasındaki fark, filmlerin yapısal unsurları arasındaki değişimle orantılı olarak düşünsel arka planlarının nasıl değiştiği ile doğrudan bağlantılıdır denilebilir. Bu anlamda felsefi arka plan olarak sinemadaki karmaşık öykü anlatıcılığı, Klasik, Çağdaş ve Postmodernist anlatıdan farklı bir anlatı yapısı ortaya koymaktadır.

Çalışmanın kuramsal bölümde karmaşık öykü anlatıcılığının düşünsel arka planı felsefi yapı ve psikanalitik yapı olmak üzere ikiye ayrılmıştı. *Memento* filminin de düşünsel arka planını felsefi alt yapı kadar, psikanalitik alt yapı da şekillendirmektedir. Bu nedenle *Memento* filminin analiz bölümüne perspektif, Bakış, Lacancı Çağdaş Sinema Kuramı ve Gerçek gibi kavramları barındıran psikanalitik alt yapı bölümüyle devam edilecektir.

4.1.7. Memento Filminde Perspektif, İdeoloji ve Çağdaş Lacancı Sinema Kuramı

Memento filmi üzerine yapılan analizin bu bölümünde, kuramsal kısımda bulunan *Karmaşık Öykü Anlatıcılığında Psikanalitik Bakış ve İdeoloji* ana başlığı altında incelenen başlıklar olan arzu, ideoloji, anamorfoz, Gerçek, Öteki kavramları ve Çağdaş Lacancı Film Kuramı üzerinden analiz yapılacaktır. Bu bölüm filmin felsefi altyapısının analiz edildiği bölümle birlikte, karmaşık öykü anlatıcılığındaki yapısal unsurların anlatıyı dramaturjik olarak nasıl şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle de anlatı yapısını daha çok içerik açısından betimlemektedir. Fakat biçim ile içerik arasındaki ayrım analiz yoluyla ayrıştırılmış olsa bile, bu iki yapının anlamı *ancak* bir arada oluşturması yapılan çalışmanın yöntemini ve temel prensibini oluşturmaktadır.

Memento filmi arzu kavramını filmin temel tartışması olarak ortaya koymuştur denilebilir. Filmin ana karakteri olan Leonard, arzu ettiği nesneyi almak için tam olarak kendi arzusu yönünde hareket etmektedir, ancak tüm eylemlerine rağmen Leonard bu nesneye ulaşamamaktadır çünkü arzu doğrultusunda hareket etmenin kayıp nesneyi (objet a) bulmasına yardım edemeyeceğini görememektedir. Leonard, aradığı fantazmatik anı keşfetmek için sürekli kendi yarattığı bir *John G.*'den başka bir *John G.*'ye sızramaktadır. Daha doğrusu Leonard hiçbir zaman ulaşamayacağı yeni bir *John G.* yaratmaktadır. Bu yapı, modern kapitalist toplumdaki öznenin konumuyla tamamen örtüşmektedir. Leonard, tüketim kültüründe sürekli bir nesneden diğerine geçen (diğer konuları ve nesnelere yok ederek) kapitalizmin işleyiş mekanizmasını ve yarattığı öznenin simgesel bir temsilini örneklemektedir. Filmin dramaturjik temelini belirleyen önemli unsurlardan birisi, filmin doruk noktasını oluşturan sahnenin filmin sonunda değil başında izleyiciye gösterilmiş olmasıdır. Fakat filmin kurgusal olarak ters kronolojiyle yapılandırılmış olması nedeniyle, izleyici bu doruk noktası üzerinden *Gerçek*'i tıpkı ana karakter olan Leonard gibi tecrübe eder. Bu tecrübe etme biçimi hem Leonard'ın hem de izleyicilerin kendi sanılarını bir gerçeklik olarak kabul ediyor olduğu üzerine yapılandırılmıştır. Bu nedenle Leonard ve seyirciler nesnel gerçekliğin mesajını alamaz ve arzunun kısır döngüsüne hapsedilmiş halde kalırlar. Film boyunca Leonard üzerinden yaratılan perspektif, sadece onun bilinçaltına ve hâkim olmak istediği hayalindeki gerçekliğe referansta bulunmaz aynı zamanda, kendisi üzerinde

(Leonard) hakimiyet kurmaya çalışan seyirciye de gönderme de bulunur. Film bu noktada görülen bir nesne olmaktan çıkarak, gören bir özne konumuna geçmektedir. *Memento* filminde seyirci ile filmin girdiği ilişkiyi tersine çeviren birçok sahne bulunmaktadır. Fakat özellikle filmin başlangıç jeneriği, terkedilmiş deponun bir mekân olarak kullanımı, Jimmy Grantz'ın öldürüldüğü sahne ve Teddy'nin Leonard'ın gerçekliğini tüm çıplaklığıyla açıkladığı sahneler kuramsal kısımda değinilen kavramların filmdeki temsilini örneklemek açısından önemli bir noktada durmaktadır. Filmin karmaşık yapısının ortaya çıkmasındaki temel, hiç tanışmamış ve birbirlerini görmemiş olan Natalie ile Teddy arasındaki intikam alma durumudur. Leonard, Natalie'nin sevgilisi Jimmy Grantz'ı öldürmüştür ve Natalie, Leonard'a sevgilisini Teddy'nin öldürttüğünü anlar. Natalie de bu nedenle intikamını almak için Leonard'ı, eşinin katili olan John G.'nin, Teddy olduğu yönünde manipüle eder. Bu manipülasyonun başarıya ulaşması sonucunda, film sürecinde izleyicinin gördüğü iki ölüm aynı nedenden iki farklı kişinin öldürülmesi şeklinde gerçekleşmiş olur. Teddy'nin Jimmy Grantz için hazırladığı sonla kendisinin de karşılaşması ironiktir. Leonard, Teddy'yi de Jimmy Grantz'ı da aynı terkedilmiş depoda öldürmüştür ve bu depo filmde iki kez görünmektedir. Filmin gösterim kronolojisine göre ilk olarak Teddy'nin öldürülmesi gösterilir, film ters kronolojiyle kurgulandığı için final sahnesinde de Jimmy Grantz'ın ölümü gerçekleşir. Fakat kronolojik sıralamaya göre ilk olarak Jimmy Grantz daha sonra Teddy'i ölmüştür.

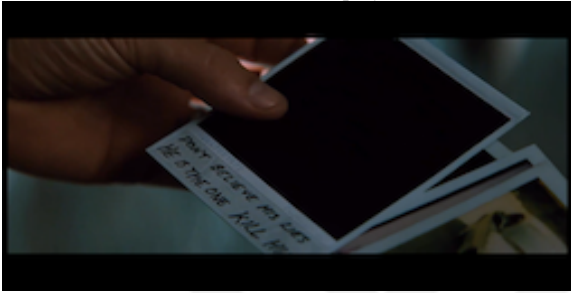
Leonard'ın öldürdüğü iki kişiyi de terkedilmiş depoya götürmesi ve orada öldürmesi, bu depoyu arzu deposu, mahzeni veya havuzu olarak kullandığının bir metaforu olarak okunabilir. Bu depo Leonard'ın otel odasında oluşturduğu haritada bulunmayan, insanın bilinçaltındaki bastırılmış eylemlerini gerçekleştirdiği ve unuttuğu yerdir. Terkedilmiş depo Leonard'ın bilinçaltının kristalleşmesi olarak Möbius şeridine benzer şekilde daima aynı yere dönen ve hiç bitmeyen bir döngüyü temsil eder. Leonard bir hedef bulur, onu takip eder, onu depoya getirir ve sonunda o kişiyi eşinin tecavüzcüsü ve katili olduğu gerekçesiyle öldürerek intikamını alır. Bu nedenle terkedilmiş depo hiçbir zaman tatmin edemediği ve her zaman daha fazlasını istediği için bir arzu ve fantezi deposu olarak (objet petit a) işlev görmektedir.



Görsel 4.28. Leonard'ın oluşturduğu harita. Bu haritanın içinde terk edilmiş depo yoktur.



Görsel 4.29. Leonard'ın Teddy'yi çektiği polaroid fotoğraf



Görsel 4.30. Leonard'ın Teddy'in polaroid fotoğrafının arkasına yazdığı "YALANLARINA İNANMA, ARADIĞIN KİŞİ, ÖLDÜR ONU" yazısı



Görsel 4.31. Filmin hemen başında gösterilen Teddy'nin ölümü

Christopher Nolan, izleyiciye terk edilmiş depoya giden yolu göstermemesine rağmen, Leonard'ın binaya girdiği iki seferde de filmdeki kesme sayısına göre ekstrem uzun çekimle Leonard'ın binaya girişini göstermektedir (http-22).⁹⁴ Tıpkı Leonard gibi izleyici de depoya giden yolu bilmemektedir fakat deponun içini ve orada neler yaşandığını bilmektedir. Filmin orijinal kurgusunda Leonard terk edilmiş depoya Teddy ile birlikte geldiğinde deponun dışına park etmiş başka bir arabaya bakar, kapısını açar, ön koltuktaki mermileri inceler daha sonra depoya girer, cebinden polaroid fotoğrafları çıkarır, Teddy'in fotoğrafının arkasında "Yalanlarına İnanma, Öldür Onu" yazısını okur ve Teddy'yi öldürür. Bu sahnede filmin perspektifinin bir objeden (bina) diğerine (polaroid fotoğraf ve yazı) doğru kayması, Leonard'ın arzusunun hareket yönünü örneklemektedir. Leonard bu sahnede "En sonunda onu buldum, ne zamandır onu arıyordum" der. Bu cümle Leonard'ın sonunda arzu ettiği şeye ulaştığını imlemektedir. Bu noktada polaroid fotoğraf Leonard açısından anamorfik bir bakış yaratmaktadır,

⁹⁴ Filmdeki toplam plan sayısı 1478'dir, filmin uzunluğu ise 109.16,4 saniyedir. Filmin ortalama plan uzunluğu 4,4 saniyedir ve sözü edilen uzun çekim ise 69,4 saniyedir. Filmin en kısa sahnesi ise 0.1 saniyedir. Ayrıntılı bilgi için Bkz. http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=18972

çünkü daha önce baktığı ama göremediği bir durum belirli bir düzen içerisinde onun bakışından görünür hale gelmiştir. Başka bir ifadeyle söylenecek olursa Teddy'nin polaroid fotoğrafı, Leonard'ın arzusunu görselleştiren bir araca dönüşmüş olur. Leonard ile izleyici filmin bu noktasında aynı perspektife gelir, çünkü izleyici de kesin bilgiye erişme isteği açısından Leonard ile aynı noktada bulunmaktadır. İzleyici bir filmde gördüğü imgelerle, oluşturduğu düşünceler arasında mutlak bir aynılık olduğu varsayar. Bu varsayım doğrultusunda filmin temel meselesinin kendisini bir tür tuzağa düşürmek olduğunu anlasa da anlamasa da izleyiciler kendi bilgilerini, sezgilerini ve düşüncelerini en güvenilir dürtü olarak yapılandırırlar. Bu nedenle Leonard ile izleyici bilgi seviyesi açısından aynı konumdadır ve her ikisi de kendi arzularının ve gerçekliklerinin çekim alanındadır.

Teddy'nin kendisini bir şüpheli haline dönüştürdüğü filmin final sahnesi ise izleyiciler ile Leonard'ı aynı perspektife yerleştiren *Gerçek Bakışın* ortaya çıktığı travmatik bir sahnedir. Leonard'ın Jimmy Grantz'ı öldürülmesinden sonra Teddy ne olduğunu görmek ve parayı almak için boş depoya gelir. Leonard, bu sahnede Teddy'nin kendisinin hastalığından faydalandığından kuşkulandır ve onu silahla tehdit eder. Bu sahnede Teddy hem seyirci açısından hem de Leonard açısından kabul etmesi zor olan gerçeği şu şekilde açıklar:

TEDDY: Sana bir yaşama gerekçesi verdim. Ve sen yardım etmemden çok mutluydun. Gerçeği aramıyorsun gerçeği kendin yaratıyorsun. Polis raporu gibi. Onu sana verdiğimde tamdı. Kim o sayfaları yürüttü? Sendin. Hiçbir zaman çözülemeyecek bir bulmaca yaratmak için bunu yaptın. Kaç tane şehir, kaç tane John G., James G. olduğunu biliyor musun?... Sammy Jankis bir dolandırıcıydı, şeker hastası olan senin karındı.

Leonard yaklaşık bir yıl önce gerçek John G.'yi Teddy'nin yardımıyla bulup yok etmiştir ama arayışı sona ermemiştir. Bu nedenle filmin vurgulamak istediği temel mesele, insanın kendisini tamamlayacağı şeyi aramasının imkânsız bir eylem olduğudur. Bu anlamda Oidipus hikayesi ile Leonard'ın hikayesi birbirine çok benzemektedir. Ancak Oidipus hikayesinin sonunda Oidipus bir tanıma gerçekleştirirken, Leonard'da

kendini tanıma hiçbir zaman olmaz. Bu nedenle *Memento* filmindeki Leonard'ın, Oidipus karakterinin kendisine gerçekleri söyleyen herkesi öldürmesi üzerinden yapılandırılmış çağdaş bir yeniden okumasıdır denilebilir. Oidipus oyun boyunca aslında görülebilir olan gerçeği görmekten sürekli kaçınır ve Teiresias gibi kendisine gerçeği söyleyen insanlara psikolojik şiddet uygular. Leonard ise bilinçaltı süreçlerinin etkisiyle kendisine gerçekleri söyleyen insanları öldürür. Oidipus, Leonard'dan farklı olarak, kendisiyle ilgili trajik bir tanıma yaşar, fakat bu tanıma aslında kendisini tanımadığına dair olan bir tanımadır ve Oidipus'un kendisini tanıması aynı zamanda Oidipus olarak bilinen kişinin yok olmasına (fiziksel olmasa da manevi anlamda) neden olmuştur. Leonard da kendisini Leonard olarak tutabilmek için, sürekli yeni bir intikam nesnesi yaratır ama her yeni intikam nesnesi Leonard'ı kendisinden daha çok uzaklaştırır ve bir seri katil otomatına dönüştürür.

Teddy ile Leonard arasında geçen ve yukarıda alıntılanan final konuşması, Leonard'ı Gerçek ile karşı karşıya getirdiği için onun bilinçaltında büyük bir sarsıntı yaratır. Leonard bu konuşmadan hemen sonra fantezisini ve arzusunu engelleyen kişi olan Teddy'yi öldürmesi gerektiğini anlar, silahıyla kafasına vurur. Fakat filmin sonuna kadar Teddy'nin ölümü Leonard tarafından geciktirilir, çünkü Leonard'ın Teddy'yi öldürmesi için yeterli sebeplerinin olduğu bir hikâyeye ihtiyacı vardır. Teddy'nin bu noktada hayatta kalmasının en önemli nedeni, Leonard'ın ilk önce cinayetini fantezileştirmesi için bir zamana ihtiyaç duymasıdır, çünkü arzusunun yoluna devam etmesi için bir hikâyeye gereksinimi vardır. Bir şeyi elde etmek ya da yapmak bir isteğini tetikler, bu istek yeni bir dilek başlatır, yeni bir dilek ise arzusunun görünen nesnesini elde edebileceği bir noktaya ulaşana kadar ilk önce hayal etmeyi gerekli kılar. Aslında hiçbir nesne öznelerde var olan boşluğu dolduramayacak olmasın rağmen, kendisini (nesnelere) öznenin eksik nesnesi olarak sunmaktadır. Leonard'ın eşini öldürenin intikamını almak için gerçekleştirdiği her hareket Lacan'ın belirttiği gibi zevk ilkesinin işlevini yansıtmaktadır. Lacan'a göre (2013, s. 189), özneyi bir nesneden diğerine aktaran psişik süreç bütün işleyişi fiziksel gerginliğin mümkün olduğu kadar düşük seviyede tutulmasıyla sağlanan yeni arzu nesnelere yaratmaktır. Lacan'ın açıkladığı bu zevk ilkesi, Leonard'da oluşan sonsuz döngüyle paralellik taşımaktadır. Leonard'ın eşine tecavüz eden ve onu öldüren (Leonard'a göre) John G. isimli kişiyi sürekli yeniden araması ve onu öldürmesi, izleyiciye artık var olmayan bir kayıp nesnenin aranma sürecinin deneyimini yaşatır. Bu nedenle Leonard'ın arzusu, artık kör

bir arzudur. Leonard John G. isimli kişiyi bulup onu öldürmek ister ama izleyici için John G. filmin sonunda, gösteren ve gösterilen ilişkisinin anlamsızlaştığı bir imgeye dönüşür. Filmin göstermeye çalıştığı arzunun bu şekilde işlediğidir. Arzu kavramı gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiyi geçersiz kılar.

Kayıp nesnenin (objet petit a) filmdeki en önemli temsillerinden bir diğeri de filmin başlangıç jeneriğindeki tersine işleyen zamansal kurguya sahip polaroid sahnesidir. Leonard Teddy'nin kafasının dağılmış halde olduğu Polaroid fotoğrafı sallar ve fotoğraf her sallandığında gerçek hayatın tersine bir zaman dizgesiyle, netleşmek yerine bulanıklaşır. Fotoğraf bulanıklaştıkça ve zaman geriye doğru hareket ettikçe, fotoğraftaki imge, filmin stilize gerçekliğindeki Teddy ile yer değiştirir. Bu şekilde Leonard'ın Teddy'yi öldürdüğü izleyiciye gösterilmiş olur.



Görsel 4.32. *Teddy'nin ölmüş halinin polaroid fotoğrafı*



Görsel 4.33. *Teddy'nin ölmüş halinin polaroid fotoğrafı silikleşir*



Görsel 4.34. *Teddy'nin ölmüş halinin polaroid fotoğrafı daha çok silikleşir*



Görsel 4.35. *Teddy'nin ölmüş halinin polaroid fotoğrafı, boş bir imgeye dönüşür.*

Teddy'nin fotoğraftaki ölü vücudunun kademeli olarak fotoğraftan silinmesi ve zamanın ters kronolojiyle işlemesi sonucunda polaroid fotoğrafta oluşan beyaz görüntü anamorfik bir anı temsil etmektedir. Leonard hayatın lineer akışında ileriye doğru hareket ettiği sürece eylemleri ortadan kaybolur. Nolan da bu nedenle filmi ters kronolojiyle kurgulamıştır. Hem Leonard hem de izleyici zamanda ileri doğru hareket ettikçe Leonard için yaşananlar, izleyiciler için de önceki sahneler silikleşmeye başlar. İzleyici ile Leonard arasında kurulan bu perspektif sayesinde izleyici sinematik deneyimi, Leonard'ın yaşamı deneyimlediği şekliyle tecrübe etmeye zorlanmış olur.

Filmin hemen başında bulunan bu sahne, izleyiciye hem film bağlamında hem de gerçek hayatta bir andan diğerine hareket eden gerçekliği kavramakta ne kadar yetersiz olduğunu göstermektedir. Bu durum insanın hâkim olduğunu düşündüğü gerçeklik algısına meydan okumaktadır. İnsanlar gerçek hayatta objelere, izleyiciler ise sinemada izledikleri görüntülere hâkim olduklarını düşünürler, fakat bu sahne hem gerçek hayattaki nesneye hem de sinemadaki görüntüye hâkim olunamayacağı yönünde McGowan'ın tabiri ile söylecek olursa Gerçek Bakış'ın açığa çıktığı bir an yaratır.

Memento filminin hemen başındaki jeneriğe doğrudan bakılırsa sadece geriye doğru sarılan bir film bölümü görülmektedir, fakat filmin bütünü ve Leonard'ın iyi niyetli bir ölüm makinasına dönüşmesi göz önüne alınarak incelenirse, öznenin arzusunu tatmin edebileceği Gerçek Nesne'nin mutlak yokluğu (namevcudiyeti) olarak görülür. Bu çıkarım, kuramsal kısımda da belirtilen Žižek'in *Yamuk Bakma* yöntemiyle ulaşılabilecek çıkarımlardan bir tanesidir. Leonard bu sahnede eşinin katili olduğunu düşündüğü John G.'yi öldürmüştür ama onu öldürdüğü an, sahip olmak istediği nesneleşmiş duygu, ihtişamını ve yüce doğasını kaybetmiştir. Arzu asla nihai bir tatmin ile sonuçlanamayacağı için arzusunun kayıp nesnesi olarak görülen nesne elde edilmez önemsiz ve anlamsız hale dönüşür. İşte tam bu noktada oluşan kısa süreli boşlukta Gerçek yeniden öznel bakışa göre düzenlenir. Bu nedenle *Memento* filminde Leonard, sinemada izleyiciler ve gerçek hayatta da insanlar kayıp nesneye (objet petit a) tam eriştikleri anda, kayıp nesne bir sıvı gibi hareket eder ve kişilerin avuçlarının içinden kayıp başka bir yere gider. Tıpkı Leonard'ın da metaforlaştırıldığı gibi arzu hatırlamaz ve unutkandır. Arzu sürekli ileriye doğru hareket eder ve kendisini yakalamaya çalışan öznelere var olduğunu, çöldeki bir serabın mantığıyla işaret eder. Aslında arzu orada yoktur ama insan beyni arzuya biraz ilerde ulaşılabilecek bir nesne gibi davranır. Başka bir ifadeyle söylenecek olursa insan beyni kendi ulaşılmaz arzusunu kendisi yaratır. Bu döngü hiçbir nesnenin nihai bir tatmin sağlamayacağı gerçeğini kabul edene kadar devam eder. *Memento* filminde izleyiciye söylenmeyen ama gösterilen yapı budur. Bu yapı filmde izleyiciye deneyim ettirilir ve filme yapılacak düz bir bakışla kavranamayacak bir perspektif oluşturulur.

Memento filmindeki arzusunun temsili daha önce de söylendiği gibi patalojik bir hastalık olarak değil, kapitalist arzu kavramının bir metaforu olarak yer almaktadır. Bu anlamda film psikolojik bir filmden ziyade ideolojik bir filmdir denilebilir. *The Fictional Christopher Nolan* adlı kitapta Todd McGowan (2013, s. 57), Leonard'ın

kayıp nesne peşindeki vahşi tutkusunun kapitalizmin tutkusuyla aynı olduğunu söylemektedir. Leonard gibi kapitalist toplumda sürekli ertelenen bir geleceğin daha iyi olacağına inanmaktadır. Kapitalist toplumdaki sıradan bir tüketicinin kayıp nesnesini arama sürecinde satın aldığı ürünler, kişiliğini tanımlamak için edindiği giysiler, gittiği mekanlar, birlikte olduğu insanlar ve özellikle tüketim kültürünün bir simgesi haline dönüşen zenginlik, gösteriş, seks, içki, uyuşturucu gibi hemen hemen her şey, insanların sürekli arkasında biriken birer atık haline dönüşmektedir. İnsanların arkasında bıraktığı atıklar çoğaldıkça, artık atıklardan oluşan dağın ötesi görünmez hale gelir ve yeni atık oluşturmaktan başka seçenekleri kalmadığı yönünde toplumsal bir görüş birliği pratik alanda meydana gelmiş olur. İnsanların arkalarında bıraktıkları ve artık hatırlamadıkları atıklar Leonard'ın arkasında bıraktığı ve hatırlamadığı cesetlere benzemektedir. İnsanların atıkları ve Leonard'ın cesetleri kapitalist toplumdaki arayışın mantığı, çekirdeği ve ürünüdür. Kapitalist toplumdaki arayış Gerçek bir arayış değildir. Kapitalist toplumsal yapıda kişi amacına ne kadar inanmış olursa olsun ne kadar ciddi hareket ediyor olursa olsun, ne bir travmatik geçmişten söz edilebilir ne de bu travmatik geçmişini onaracak bir gelecekte. Leonard, bu döngüsel kapitalist mantığın cisimleşmiş halidir. Kapitalist toplumda yeni alınan her eşya bir yönüyle memnuniyetsizlik ve doyumsuzluk yaratarak bir sonraki eşya üzerinde bir hareket motivasyonu oluşturur. Aynı şekilde Leonard da bir John G.'yi öldürdükten hemen sonra yeni bir John G. oluşturmaya başlayarak vahşi kapitalist mantığın hareket noktasını görünür kılar.

McGowan, yeni bir şey elde etmenin hiç bitmeyen arzusunun kapitalizmin özü olduğunu söylemektedir. Kapitalist toplumun bir üyesi olarak Leonard, kayıp nesnesini sürekli ertelenen bir gelecekte aramaktadır. Bu nedenle Leonard, kapitalizm kadar kördür denilebilir. O, kayıp nesneyle pastoral ve huzurlu bir birleşmenin imkânsız olduğunu kavrayamamaktadır. Bu nedenle Leonard tıpkı kapitalizm gibi gelecekte ne olacağını bilmeden çılgınca hareket etmektedir. Kapitalist sermayedarlar sürekli büyümek istediği için yeni pazarlara ihtiyaç duyarlar ve bu yeni pazarları oluştururken sadece kendileri için değil aynı zamanda diğer insanlar içinde bunun en iyisi olduğunu düşünürler. Leonard da eşini öldüren kişinin sadece kendi için değil, diğer insanlar içinde zararlı olduğunu düşünür ve eşini öldüren kişi dışında kimseye zarar vermek istemez. Tam tersine elinden geldiğince diğer insanlara iyi davranmaya, iyi bir insan olmaya çalışır. Fakat Leonard'ın gerçekliği algılama şekli bir seri katilden bile daha hızlı hareket eden ve suçsuz insanları öldüren bir katil yaratır. Kapitalist mantık da aynı

şekilde işler. Kapitalizmin gerçeği oluşturma mantığı ne kadar iyi niyetli olursa olsun, onu bir savaş ideolojisine dönüştürmektedir.

Memento filminin başındaki jeneriğin tersine işlemesi ve Teddy'nin öldürüldüğünün izleyiciye gösterilmesiyle Nolan, Leonard'ın bilmediği ama izleyicinin bildiği bir şeyin tohumlarını filme ekmiş olur. Bu nedenle izleyici filmin başından sonuna kadar kendisini Leonard'ın bilgi seviyesinin üzerinde görmektedir. Fakat filmin ters kronolojisi aracılığıyla kurgulanması, izleyicinin bilgisini ve algısını kademeli olarak azaltır ve izleyici final sahnesinde aslında Leonard ile aynı bilgi seviyesinde olduğu gerçeğiyle yüzleşmek durumunda bırakılır. Nolan, filmin renkli bölümlerinin hemen başında izleyiciye gerçeği açıkladığı için, *Memento* filmi ve yönetmen izleyicisine karşı tamamen dürüst ve ahlaklı davranmış olur. Ayrıca *Memento* filminde seyirci ile Leonard'ın perspektiflerinin eşitlenmesi de Nolan'ın filmde hiçbir hile veya tanrısal çözüm (*Deus ex-machina*) kullanmamasından kaynaklanmaktadır. Nolan filmin sonunu ve Leonard'ın çözmeye çalıştığı bulmacanın cevabını filmin başında göstererek, seyirciyi kandırabileceği bütün sinemasal stratejileri ortadan kaldırmıştır. Bu noktadan sonra yönetmen sadece Leonard'ın dünyayı algılama düzeniyle, izleyicinin filmi algılama düzenini aynılaştırmıştır. Verdiği bir röportajda da bu konu için “seyirci ile ana karakteri aynılaştıracak bir yöntem bulmak için çok uzun süre kafamı duvarlara çarptım” (http-23)⁹⁵ şeklinde bir açıklamada bulunmuştur. Nolan'ın bu ters kronolojiyle seyirciye deneyimletmek istediği gerçeklik, izleyicilerin kendi Gerçek Bakışlarıyla yüzleşmelerini sağlamak için yapılmıştır.

Memento filminde Leonard geliştirdiği yöntemler sayesinde amnezi hastalığını yendiğini düşünür ve ulaştığı bilgilerin Gerçek bilgiler olduğuna emin olur. İzleyici ise filmin ilk sahnelerinde Leonard'dan üstün olduğunu düşünür çünkü kendi hastalığını kabul eden ve duygusal açıdan acınacak durumda olan bir kişinin anlatisını dinlemektedir. Fakat film ters-kronolojiyle (filmin belirli bir anında gösterilen sahnenin nasıl meydana geldiğini gösteren başka bir sahneye sıçrayarak) ilerlerken, seyirci de görsel yapı ve anlatı üzerindeki hakimiyetini kademeli olarak yitirmeye başlar. Bu kurgusal yapı film içersinde izleyicinin en çok güvendiği karakteri Leonard haline dönüştürür çünkü Leonard'ın çevresindeki kişiler onun durumundan faydalanmaya çalışıyor görünmektedirler. Filmin son kısmına girilmeden hemen önce ise hem

⁹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=nQqZNZE9ByE&t=326s>

Leonard hem de Leonard'ın intikamını alması için güdülenmiş olan izleyici, bütünüyle Leonard gibi düşünüyor ve hissediyor hale gelir. Bu anlamda final sahnesinde Leonard'ın hiçbir suçu olmayan Jimmy Grantz'ı öldürmesi, Teddy'nin onun gerçek John G. olmadığını ve Leonard'ın sürekli suçsuz insanları öldürdüğünü söylemesi, filmin tamamının üzerine kurulduğu anamorfoz etkisini meydana getirir. Bu anamorfoz etkisi izleyiciyi bakan bir nesne olmaktan çıkartarak, bakılan bir nesne konumuna getirir. Nolan sinemada izleyicilerin görünmez olmadıklarını, *Memento* filminin onları gördüğünü göstermek ister. Bu anlamda kuramsal kısımda değinilen, Foucault'un *Nedimeler* ve Lacan'ın *Büyük Elçiler* tabloları hakkında yaptığı yorumlar ile Nolan'ın seyirciye bakan *Memento* filmi benzerlik göstermektedir.

Memento filmiyle Valazquez'in *Nedimeler* ve Hobbs'un *Elçiler* tabloları arasında, kuramsal kısımda bahsedildiği gibi güçlü bir sanatlararası ilişki bulunmaktadır. Nolan bilerek veya bilmeyerek bu resimlerdeki anlatı yapısını ve izleyici perspektifini bir anlatı modeli olarak filmin içerisine sokmuştur. Bu anlamda *Memento* filmi de *Nedimeler* ve *Elçiler* tabloları gibi kendini yansıyan bir sanat eseridir. Kuramsal kısımda da belirtildiği gibi kendini yansıyan eserler, Valazquez ve Hobbs'un eserlerindeki gibi diegetik-dışı alanda bulunan izleyicileri, tıpkı diegetik alandaki karakterler gibi uzamsal hale dönüştürür ve izleyici ile bakmakta olduğu eser arasında bir hat oluşturur. *Memento* filminde de bu şekilde yapılmış kendini yansıyan bir modelleme kullanılmıştır. Foucault, *Nedimeler* tablosuna bakan kişilerin perspektiflerinin değişmesi ile tablonun merkezinin değiştiğini ve tablodaki ressamın ve nedimelerin kendisine bakan gerçek izleyicilere baktığını, bu ters bakışın da bakan ve bakılan arasındaki ilişkiyi tersine çevirdiğini söylemektedir. *Memento* filmi de hem görsel uzamda hem de duygusal uzamda bakan ile bakılan arasındaki ilişkiyi tersine çevirmiştir. Bu tersine çevirmenin temel amacı insanların ön kabullerini sorgulamaktır. Özneler birçok konuda o kadar çok ve derinlerde yatan ön kabullere sahiptir ki, artık ön kabulleri olduğunun bile farkına varamazlar. Başka bir ifadeyle insan "yaşamı" kendi gözünden, kendi istediği gibi ve çarpıtılmış olarak görmektedir. Bu çarpık bakışın görünür kılınabilmesi içinse bu çarpık bakışa onu düzeltecek çarpık bir ayna tutulmalıdır. *Memento* bu çarpık ayna olma işlevini üstlenmektedir denilebilir. Bu çarpık ayna sayesinde izleyici sinematik imajın ötesinde, dolayimsız biçimde filmde yer alan bir özneye dönüştürülmüş olur. Yönetmen Christopher Nolan izleyiciyi müstehcen bir anında görmüştür ve tam da bu nedenle izleyiciye bir itiraf alanı oluşturmuştur.

Filmin içerisinde kendisine bakıldığını anlayan izleyici huzursuz ve istikrarsız bir alana sürüklenmiş olur. Ayrıca film tıpkı Valazquez'in eseri gibi filmi izleyen her bir farklı kişiyle, kişilerin kendi önyargılarına ve bakış açılarına bağlı olarak sürekli değişime uğramaktadır. Başka bir ifadeyle herkesin izlediği *Memento* filmi farklılık göstermektedir. Fakat sabit olan bir olgu vardır ki o da izleyicinin bakışının her koşulda çarpık bir bakış olduğudur. Diğer bir deyişle de izleyicinin gördüğünden (izlediğinden) emin olduğu şey aslında kendi sanısıdır. Gerçek, çarpık bir bakışla ona yaklaşımdan görülemez.

Memento filminin resim sanatıyla girdiği ilişkideki bir diğer önemli tablo da çalışmanın kuramsal bölümünde ayrıntılı bir biçimde analiz edilen Holbein'in *Elçiler* tablosudur. Bu tablonun analizinde de bahsedilen anamorfoz kavramı *Memento* filminde de benzer bir biçimde bulunmaktadır. Filmin başında Leonard'ın Teddy'yi öldürmesi bir leke olarak filmde yer alır, ancak film bittiğinde geriye dönük çarpık bir bakışla (anamorfoz) bu leke anlaşılır hale gelir. Filmde oluşan bu anamorfoz *Elçiler* tablosunda olduğu gibi *Memento* filminde de eserin anlam katmanını çoğaltmaktadır. Lacan'ın *Elçiler* tablosuna yaptığı yoruma yakın bir yorum *Memento* filmi için de geçerlidir. Kuramsal bölümde Lacan üzerinden açıklandığı gibi, sinemadaki izleyiciler gördükleri her şeyi anlama kapasitesine sahip oldukları yönünde yanlış bir bilince sahiptirler. *Memento* filmi bu yanlış kanıtı ortaya çıkarması açısından iyi bir örnek oluşturmaktadır. Film izleyen bir izleyici, filmin sonuna kadar filmin kontrolünün tamamen kendisinde olduğunu düşünebilir. Ancak, filmin sonunda yabancılaştırma etkisiyle birlikte gelen anamorfoz, izleyicinin ilk izlenimine ait bütün yapıyı tersine çevirmiş olur. İlk izlenimde eşinin katilini arayan iyi niyetli bir mağdur olan Leonard, ikinci izlenimde dünyaya bilinçsiz bir şekilde sürekli yeniden fırlatılan ve masum insanları öldüren iyi niyetli bir seri katile dönüşmüş olur. Bu alternatifli bakış açıları arasındaki fark, algının *bakış* şeklinde göz tarafından yönetildiği yanılsamasını paramparça etmektedir. Bu anlamda biçim ve içerik arasındaki yapı bağlamında Holbein'in *Elçiler* ve Nolan'ın *Memento* filmleri neredeyse aynıdır denilebilir. Film izlediğini düşünen izleyici film tarafından izlenen hale getirilir ve bu sayede izleyici bakma eyleminin edilgen bir eylem olmadığını farkına vardırılmaya çalışılır.

Olay örgüsü kısmında da görüldüğü gibi filmin ilk sahnesi hikayenin başlangıcı değil sonudur. Bu ilk sahne izleyicinin geriye dönük bir bakış açısı geliştirmesine neden olur ve Leonard'ın aradığı her ne ise onu elde edemediğini ifade eder. İzleyiciler filmin sonunda görsel kontrolün kendilerinde olmadığını anladıkları için ilk renkli sahne, geriye dönük anamorfoz sağlar. Bu anamorfoz bakışta bir fazlalık oluşturur, bu fazlalık ise Holbein'in *Elçiler* tablosundaki kafatasının yarattığı fazlalıkla benzerdir. Kuramsal kısımda da açıklandığı gibi bu tablodaki *leke* olan kafatası bütün tablonun anlamını tersine çevirmektedir ve izleyicilere görüntünün kontrolünün onlarda olmadığını hatırlatmaktadır. *Memento* filmindeki siyah-beyaz sahneler ile renkli sahneler arasında bakış açısında gerçekleşen en büyük fark, izleyicinin siyah-beyaz sahnelerde Leonard'ı nesnel kamera açılarından görmesine karşılık, renkli sahnelerde Leonard'ın bakış açısından olayları görmesidir.



Görsel 4.36. *Siyah-beyaz sahne ve nesnel kamera açısı*



Görsel 4.37. *Renkli sahnede izleyici de Leonard'ın baktığı aynaya bakar ve aynı şeyi görür.*

Bu anlamda renkli sahnelerde izleyicinin bakışı ile Leonard'ın çarpık bakışının örtüştüğü söylenebilir. Siyah-beyaz sahnelerde ise izleyiciye Leonard'a nesnel bakabilmesi için bir fırsat sunulur ama bu fırsatta Sammy'nin aslında Leonard olduğunun öğrenilmesiyle sekteye uğrar. Nolan bu şekilde Gerçeğe çıplak gözle bakılamayacağını söylemiş olur.

Memento filminde yine kuramsal kısımda McGowan üzerinden tanımlanan *Gerçek Bakış* kavramı da ortaya çıkar. Film sinemadaki simgesel ve imgesel alanda bir yarılma yaratarak *Gerçek Bakışın* ortaya çıkmasını sağlar. *Memento* filminde sinema izleyicisinin geleneksel biçimdeki filmi izleme biçimi, izleyiciyi de kapsayacak biçimde radikal bir kesintiye uğratılır. Bu durum sinema izleyicisinin simgesel düzeninde bir yarılma yaratarak Lacan'ın *Gerçek* olarak tanımladığı kavramı ortaya çıkarmış olur.

Filmi izleyen izleyiciler kendilerine göre kusursuz olduğunu düşündükleri simgesel bir *Memento* izleği oluştururlar, fakat insanların tasarımsal olarak oluşturdukları bu sembolik düzen kesintiye uğradığında *Gerçek* açığa çıkar. *Memento* filmindeki Gerçek, izleyicinin de Leonard'dan farksız olduğudur. İzleyici ile Leonard arasındaki bu farksızlık ise bireysel bir konumu değil toplumsal bir yapıyı işaret etmektedir. Bu yapı yorumlanarak söylenecek olursa, Christopher Nolan kapitalist tüketim toplumunu bir amnezi hastası olarak tanımlamaktadır ve bu anlamda dünyada yaşanan ölümlerin, açlığın, ırkçılığın, yoksulluğun, ayrımcılığın vb. sebebinin kapitalizm ideolojisinde ve bu ideolojiyi bilinçsizce sürdüren kitlelerde olduğunu söylemektedir. Nolan'a göre herkes Leonard'tır ve herkes amnezidir. İnsanlar suçların sorumluluğundan kaçabilse bile suç işlemiş olmanın gerçekliğinden kaçamazlar. Kuramsal bölümde Alvar'ın belirttiği gibi sembolik düzeni bu şekilde, hiçbir çıkış yolu bırakmadan izleyiciye tecrübe ettiren filmler, bireyin gerçek kurtuluşuna hizmet etmektedir ve bu gerçek kurtuluş ideolojinin altını oymaktan geçmektedir. Bu yapı *Memento* filmi kaçınılmaz bir biçimde ideolojinin alanına sokmuş olur.

Memento filminde Christopher Nolan tıpkı Žižek'in belirttiği gibi izleyicilere ideolojinin doğalmış gibi görünen çarpık bakışını göstererek, film aracılığıyla ideolojik yapıyı görmelerini talep etmektedir. Kuramsal kısımda Žižek üzerinden açıldığı gibi *Memento* filminde ideolojik bakış, insanların eylemi gerçekleştirdikleri anda ortaya çıkmaktadır. İdeolojik yanılımanın ifşa olduğu nokta burasıdır. Öznelerin kurtuluş için bel bağladıkları nesnelere, arzular veya istekler, bu şeylerin gerçekleştiği anda ortadan kaybolmaktadır. *Memento* filminin ortaya çıkarmaya çalıştığı ilke, insanların kapitalist toplum içerisindeki eylemlerinin bir yanılısıma olduğunu bilmelerine rağmen, bu eylemin yanılısıma olmama ihtimali olma üzerine oynadıkları kumardır. Bu kumarda her zaman aynı renk (kaybettiren) gelir çünkü insanlar tıpkı Leonard'ın aslında Sammy Jankis olduğunu bilmesi gibi, bilinçaltında görmek istedikleri şeyi gördüklerini bilirler, fakat bu paradoks içeren durumun gerçekliğini kabul etmek istemezler. Žižek'in önerdiği gibi *Memento* filmine *Yamuk* bakıldıkça, filmde leke gibi görünen öğeler filmin temel dramaturjisi olarak ortaya çıkar. Bu durum McGowan'ın tanımladığı gibi Kesişim Sinemasını tarif etmektedir. Kuramsal kısımda da belirtildiği gibi Kesişim Sineması insanların içinde bulunmalarına karşın fark etmedikleri gerçekliği tramvatik bir karşılaşmayla onlara gösterir. Bu yapı izleyiciyi rahatsız ettiği ölçüde psikanalitik açıdan güçlü bir anlatı yapısı oluşturmaktadır.

Memento filmi Kesişim Sinemasının bütün özelliklerini barındırır ve iktidarın söylemi olan bütünlük algısının altını oyarak, kapitalist ideolojinin karşısında yer alır. İktidarın söylemi olan bütünlük zorunlu olarak bir *Öteki* yaratmak durumundadır çünkü insanlar ve toplumlar bir *Öteki* olmadan kendilerini bütünlüklü göremezler. Paradoksal bir biçimde bütünlük kendisinden ayrı bir *Öteki*yi zorunlu kılar, çünkü eğer *Öteki* yoksa onun tam olarak zıttı olan *Biz* de yoktur. *Öteki*, kimlik, aidiyet, düzen üzerinden *Ben* veya *Biz* denilen yapıyı oluşturur. *Memento* filmindeki Leonard karakteri *Öteki* ile *Bizi* aynı vücutta buluşturarak, kapitalist mantığın özünü açığa çıkartmış olur. Aslında insanların kendi yarattığı bir *Öteki* veya *Biz* dışında bir *Öteki* veya *Ben* (*Biz*) yoktur. *Memento* filmi McGowan'ın belirttiği gibi bu ideolojik ve toplumsal olguyu, doğrudan kapitalizmin eleştirisi olarak ele almamıştır. Bunun yerine toplumsal yapının içine işlemiş ve artık psikolojik açıdan insanlardan ayırışamayan bir olgu olarak filmi kurgulamıştır. *Memento* filmi McGowan'ın tanımlamasından hareket edilerek *Kesişme Sineması* olarak adlandırılabilir, fakat kuramsal kısımda da belirtildiği gibi film kapitalist ideolojinin mantığını eleştirirken onun karşısına belirgin bir cevap koymaz. Seyircilerin bireysel bakış açısı geliştirmesiyle kendi cevaplarını oluşturmasını ister.

Bu bölümde yapılan analizler sonucunda görüldüğü gibi *Memento* filmi anamorfoz kavramı üzerinden şekillendirilmiştir. Anamorfoz kavramı ve karmaşık hikâye anlatıcılığı üzerinden yapılandırılan *Memento* filminde, izleyicilere filmin hiçbir noktasında sahnenin kontrolünü ele geçiremeyecekleri tecrübe ettirilir. Filmde karmaşık öykü yapısının kullanılması, filmin algıya meydan okuma yöntemlerinden birisidir. Filmdeki Leonard'ın hikayesi ile Sammy, Teddy ve Natalie'nin hikayesi yan yana ilerlemez, bu hikayeler adeta birbirine dolanmıştır ve ayırım noktaları kolayca tespit edilemez. Bu durumda izleyici aktif olarak hikâyeyi kendi görme biçimiyle, sürekli yeniden oluşturmaya zorlanır. Bir başka ifadeyle, izleyiciye hikâyeyi oluşturmasıyla ilgili bir görev verilmiştir ama yönetmenin anlatıyı ve zamanı parçalaması bu görevi yerine getirmeyi zorlaştırmaktadır. *Memento* filmi ilk izleyişte seyircisini kandırılmış ve sürpriz bir son oluşturmuş gibi algılanabilir, fakat film tekrar izlendiğinde ve analiz edildiğinde filmin hiçbir noktasında Nolan'ın izleyicisini kandırmadığı görülmüştür. Nolan, kendisini izleyecek seyircinin izleme alışkanlıklarını açığa çıkarmak için, çok dikkatli izlenmesi gereken ve anamorfoz bakışına dayalı bir film yapmıştır. İlk izleyişte tam olarak algılanamayan durum izleyicinin bakışının değişmesiyle değişikliğe uğrar. Fakat filmi ilk izleyişteki deneyim yine de en önemli deneyim olur. Daha önce de

üzerinde durulduğu gibi ilk izleme deneyimi, çağımızın kendini sağlıklı olarak nitelendiren insanların (izleyicilerin) farkında olmadıkları önyargılara ve toplumsal bir amneziye sahip olduğunu göstermektedir. Bu, filmin psikolojik bir kör noktayı değil, toplumsal kör noktaları işaret ettiği andır. Bu nedenle de film psikolojik değil ideolojik bir temele sahiptir. Çalışmanın kuramsal kısmında Žižek'in belirttiği ideolojik özne tanımlaması, *Memento* filmindeki izleyicinin konumuyla tamamen örtüşmektedir. *Memento* filmi izleyicilerin yaptıkları (düşündükleri) şeylerin ne kadar yanılgılarla dolu olduğunu, onlar tam bu eylemi yaparken gösterir. Film, izleyicinin bakışının ne kadar ideolojiye gömülü olduğunu bu sayede gözler önüne sermiş olur. Başka bir ifadeyle, film izleyicisini suçüstü yakalar ve izleyiciden otomatik olarak gerçekleştirdiği kendi *Bakışı* üzerine düşünmesini talep eder.

4.1.8 Somutlaşmış Fabula Analizi

Memento filmi ilk gösteriminden itibaren çok tartışılan bir film olmuştur. Film üzerine yapılan incelemeler, felsefi çıkarımlar, tezler ve izleyici yorumları hem nitelik hem de nicelik açısından filmin ne denli büyük bir etki yarattığını kanıtlamaktadır. Christopher Nolan'ın *Memento* filmiyle yarattığı bu etki sadece filmin ters kronolojiyle kurgulanmasından ve hikâyenin parçalı anlatılmasından kaynaklanmamaktadır. Filmin yarattığı en önemli etki çalışma içerisinde *Memento Filminde Perspektif, İdeoloji ve Çağdaş Lacancı Sinema Kuramı* bölümünde analiz edildiği gibi izleyici ile ana karakter olan Leonard'ı aynı perspektife yerleştirebilmesidir. Bu nedenle film, sadece biçimsel olarak değil dramaturjik olarak da karmaşık öykü anlatıcılığının en önemli örneği olarak gösterilmektedir. *Memento* filmi, ana karakterdeki ileriye dönük amneziyi (kısa süreli hafıza kaybı) seyirci üzerinde somutlaştırabildiği için karmaşık hikâye anlatıcılığında bir dönüm noktası olarak ifade edilir çünkü paradoksal bir biçimde *Memento* filmi ters kronolojiyle kurgulanmasına rağmen izleyicilerini doğrusal akıl yürütmeye meşgul olmaya çoğu Klasik Hollywood Anlatısından daha çok zorlamaktadır. Psikolog Doktor Wedding ve Niemiec filmin en dikkate değer yönünün, izleyici ile bir amnezi hastasının deneyimlenin örtüştürülmesi olduğunu şu sözlerle ifade etmektedirler:

Seyirci kimin kimi manipüle ettiğine karar vermeye çalışırken kahramanın kafa karışıklığını yaşar; amnezi hastasının, birbiriyle çelişkili zaman, mekân, kişi ve durum çarpımları içinden ayıklama yapmaya çabalarken hissettiklerini hisseder. Seyirci kendi

hafızasını sorgular, ayrıca filmin kafa karıştırıcı tüm yönlerini düzgün bir çizgi üzerinde tutmak için bazı telafi stratejileri edinmek zorundadır (2015, s. 389)

Sonuç olarak film, çıkarımsal kavrama ve algılamayı görünür kılar ve böylelikle sinematik izleyiciyi, pasif bir alıcıdan ziyade anlatı anlayışını kuran aktif bir katılımcı olarak tasarlar (Hven, 2015, s. 94). Filmin bu yönünü dikkate alarak, Robert Sinnerbrink *Memento*'nun “rasyonel çıkarsamanın, inançların sınanmasının ve etkisel üslupla algısal farkındalığın bilişsel uygunluğunun rolünü vurgulayan, bilişselci anlatı teorileriyle uyum içinde olduğunu” söylemektedir (2011, 48). Film ters kronolojiyi ve karmaşık hikâye anlatıcılığını izleyicilerin filmsel tasarımı oluşturdukları zemin olarak ortaya koymaktadır.

Memento filminin, izleyicilerin anlatı dünyasını nasıl kurduğuna dair film felsefesi, akademisyenleri filmin anlatı içerisindeki bilişsel ve yapısal öğeleri ne şekilde bir araya getirdiği üzerine yeniden düşünmeye zorlamıştır. Filmdeki fabula ve süje ilişkisi bilişsel biçimci yaklaşımın analiz yöntemlerini yetersiz bırakmaktadır çünkü fabulanın, süje üzerindeki etkisi analitik ve bilişsel bir toplamdan değil algısal, duygusal, etkisel, bilişsel, reflektif ve motor-duyumu devrelerindeki geribildirim döngüsünü harekete geçirecek biçimde oluşmaktadır. Ayrıca filmin dramatik yapısı analitik süreçlerin toplamından değil izleyiciler ile Leonard arasındaki salınımdan (rezonans) meydana gelmektedir. Hven, bu salınımı şu şekilde ifade eder: “*Memento* filmi, izleyiciler gözleri önüne serilen sinematik dünyayı somutlaştırırken aktif hale gelen etki-duygu-bilişsellik bütününe kusursuzca sergilemektedir (2015, s. 95). Eşzamanlı olarak bilişsellik, anlatsal kavrayışın somutlaşması ve sinemadaki diegetik dünya ile diegetik-olmayan dünyanın aynılaştırılmasını gösteren film, aynı zamanda David Bordwell ve diğer formalist kuramcılar tarafından tanımlanan bilişsel ve doğrusal süreçleri uygulamak için de izleyicileri motive eder.

Memento filminin doğrusal olmayan bir film olduğu Christopher Nolan'a söylendiğinde şu şekilde cevap vermiştir: “Filmin doğrusal olmadığını ifade ettin ama gerçekte oldukça doğrusaldır, yalnızca ters çevrilmiş kronolojide” (Nolan, 2012)⁹⁶. *Memento* filminin fabulasının incelendiği bölümde kurgu-söküm yöntemiyle

⁹⁶ <https://moviesoothsayer.wordpress.com/2012/07/01/christopher-nolan-a-visionarys-memento-pt-3/>

oluşturulan doğrusal versiyonu nedensel-doğrusal ilişkinin filmde ne kadar önemli bir işleve sahip olduğunu açığa çıkartmaktadır.

1	Y	2	V	3	U	4	T	5	S	6	R	7	P	8	O	9	N	10	M	11	N
12	K	13	J	14	I	15	H	16	G	17	F	18	E	19	D	20	C	21	B	22-A	je

Tablo 4.6. *Memento* filminin orijinal versiyonundaki kurgu sıralaması. Rakamların olduğu gri tonlardaki kutular siyah-beyaz sahneleri, turuncu tonlardaki sahneler filmin renkli sahnelerini ve yeşil olan 22-A sahnesi yarısı siyah-beyaz diğer yarısı renkli olan filmin doruk (climax) sahnesini kodlamak için kullanılmıştır. Sarı olarak gösterilen je kutucuğu ise jenerik anlamına gelmektedir.

Her bir tersine kronolojik sekans, yeni bir tersine kronolojik sekansın takip ettiği, bir siyah-beyaz sahneyle kesintiye uğratılır. Sahne 22/A bu bağlamda merkezidir, çünkü siyah-beyaz sahneler ile renkli sahnelerin, dolayısıyla da iki anlatının örgüsünün birleştiği sahne 22/A sahnesidir. Bu sahne renksiz olarak başlar ve neredeyse baş döndürücü düşünsel bir büklümde, renkli sahnelerin ilki olan sahne A'ya (gerçek dünya düzeninde) dönüşür (Hven, 2015, s. 96). Film, iki anlatı örgüsünün birleşmesiyle aşağıdaki yapıya dönüştürülebilir, birleşik bir nedensel-kronolojik (bilişsel-biçimci *fabula*) olay örgüsünün görülmesine izin verir:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22 A
B	C	D	E	F	G	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	V	Y

Tablo 4.5. *Memento* filmine uygulanan kurgu-söküm sonucunda oluşan doğrusal kurgu. Rakamların olduğu gri tonlardaki kutular siyah-beyaz sahneleri, yeşil olan 22-A sahnesi yarısı siyah-beyaz diğer yarısı renkli olan filmin doruk (climax) sahnesini ve harflerle kodlanan turuncu tonlardaki sahneler filmin renkli sahnelerini belirtmektedir.

Memento'nun kronolojik olarak düzenlenmiş versiyonu, orijinal versiyonuna özgü algısal engelleri ve bilişsel süreci tamamen değiştirerek filmin anlatı yapısını ve felsefesini bütünüyle farklılaştırmaktadır. Orijinal versiyonda film izleyicisine içine katan, diegetik alan ile diegetik- olmayan alanı birleştiren bir yapı kurarken, kronolojik versiyonda *Memento* filmi bir amnezi hastasının günlük yaşamının temsiline dönüşmektedir. Bu nedenle orijinal versiyon diegetik ve diegetik-dışı alanda aynı zamanda bulunurken, kronolojik versiyon sadece sinemanın olay örgüsünün geçtiği diegetik alanda bulunur. Başka bir ifadeyle, kronolojik versiyonda orijinal versiyonda

artı değer olarak bulunan *izleyicinin konumu* yer almamaktadır. Filmin orijinal versiyonu ve Bordwell'in bilişsel-analitik *fabula*'sına dönüştürülen perspektifinden ayrı ayrı bakıldığında, filmin anlatı olayları her iki versiyonda da aynı kalmaktadır. Yine de *Memento*'nun her iki versiyonunu da izlemiş olan herhangi bir insanın bu karşılaşmalardan niteliksel olarak iki farklı deneyime sahip olacağı muhtemeldir. Mantık çerçevesinde iki versiyon da anlatsal ilgisini Leonard'ın hafıza sistemine odaklar (en önemli durumlar için açıklamalı notlarla fotoğraflar, dövmeleler, hatıralar) ancak yalnızca orijinal versiyonu izleyicide zaman ve yer bilincinin bozulmasına neden olarak onları ana karakter Leonard ile örtüştürür.

Memento filminin orijinal versiyonunun artı değeri *filmin*, bilişsel-biçimci *fabula* tarafından yansıtılmayan, doğrusal olmayan bir boyutuyla ilgilidir. Christopher Nolan, filmin gösterime girmesinden kısa bir süre sonra yayınlanan bir röportajında, filmin doğrusal olmayan özelliğine dikkat çeker: “Bütün amaç zihnin içine biraz sızan, kafanızda dönen, kendinizin kurguladığı bir film yapmaktı. Kaç defa dinlersem dinleyeyim, tıpkı Radiohead'in *Kid* albümü gibi, her dinlediğimde sonrasında neyin geleceğini bilmiyorum” (Timberg 2001, s. 14). *Memento* filmi yönetmenin bu düşünceleri doğrultusunda bilişsel, duygusal ve etkisel olanı karmaşık bir yöntemle örnekleyen yetkin bir filmidir. Filmdeki karmaşık anlatı yapısı tıpkı ana karakter Leonard gibi izleyicinin de kısa süreli belleğini sınırlamaktadır ve bu nedenle film bilginin doğası, kapsamı ve kaynağı (epistemoloji) problemini, fabula üzerinden somutlaştırarak tartışır. İzleyicilerin filme verdiği tepkiler⁹⁷ filmin bilişsel-duygusal-etkileşimsel açıdan somutlaştırılmış fabulaya (izleyicide de kısa süreli bellek yitimi varmış gibi) sahip olduğunu göstermektedir. Yorumlar üç farklı izleyiciden geliyor olsa da her birinin birbiriyle ilişkili deneyimi kastettiği görülmektedir. Bilişsel-biçimci fabula yalnızca bilişsel-analitik süreci açıklıyorken, somutlaştırılmış fabula, bilişsel-analitik sürecin yanında etkisel-somutlaştırılmış ve bilişsel-etkisel süreçleri de kapsar (Hven, 2015, s. 98).

Memento filmi izleyicinin bilişsel-analitik-etkisel bağlantılarını sinemayla hiyerarşik olmayan ve tekrarlanan bir çerçevede birleştirme ihtiyacını belirgin kılmaktadır. Dolayısıyla, seyircinin anlatı unsurlarını tutarlı bir fabula ile yeniden düzenlemesindeki bilişsel faaliyetinin bir analizi, filmdeki zamansal algıları ve

⁹⁷ Bkz. Çalışma içerisinde s. 249.

salınımları dışarıda bıraktığı için yetersiz kalmaktadır. *Memento* kronolojik (bilişsel biçimci) olarak algılanamayacak biçimde izleyiciyi zamansal katmanlara karşı duyarlı hale getirir ve bu sayede film “sinema izleme eylemini sadece bir olay örgüsünün temsili olmaktan çıkartarak, film izleme eylemini performatif (edimsel)⁹⁸ bir deneyime dönüştürür. Zira ana karakter Leonard’ın hafıza kaybıyla ilgili hikayesini seyirciye döndüren *Memento* filmi, bilişsel, duygusal ve etkisel olarak anlatı dünyasını bir performans (deneyim) alanı üzerine inşa etmiştir. Kuramsal bölümde de belirtildiği gibi formalist fabula yaklaşımı sadece akılla kavranabilecek mantıksal enformasyonların çıkarımlarına dayanmaktadır. Fakat *Memento* filmindeki kronolojik fabula ile karmaşık fabula arasındaki anlam farkı, formalist fabula analizinin *Memento* filmi için yetersiz kaldığını kanıtlamaktadır. Filmde fabula sadece akılla kavranan bir yapı değil, somutlaşmış bir biçimde izleyici üzerinde bedensel etki gösteren bir bileşene dönüşmüştür. Bu anlamda *Memento* filmi hem modernist düşüncenin hem de modernist düşüncenin bir ürünü olan formalist analizin sadece akılcılığa dayanan yaklaşımına bir tür kısa devre yaptırmış olur. Film somutlaştırılmış fabula aracılığıyla modernist anlayıştaki tekil gerçekliklerin yanıltıcı doğasını göstererek, çoklu gerçekliklere işaret etmektedir.

Memento filmindeki bilgi yapılanması, modern batının bilgi yapılanması gibi matematiksel değildir. Tıpkı kuramsal bölümde Deleuze ve Guattari’nin tanımladığı gibi filmdeki bilgi kavramı, farklılıkları olmasına rağmen birbirinden beslenen, paradoksal süreçleri içeren, belirgin sınırları olmayan ve sürekli oluş halinde olan bir süreç olarak yer almaktadır. Leonard’ın bir döngüsü vardır ama bu döngü sürekli farklılıklarla ilerleyen bir döngüdür. Leonard’ın öldürdüğü insanlar, dolayısıyla da bu ölümlerin ortaya çıkardığı sonuçlar diğer bütün hayatları etkilemektedir. Deleuze ve Guattari’nin felsefesinde yer alan etki ve tepki arasındaki boşluk her oluşu birbirinden farklılaştırmaktadır (rhizome). *Memento* filmindeki etki ve tepki arasındaki boşluk, filmin olay örgüsünü oluşturan süreçtir ve filmdeki izleyiciyi bir katılımcıya dönüştürür. Ayrıca *Memento* filmi ile Deleuze’ün virtüel, aktüel ve yoğunluk (hareket) kavramları

⁹⁸ Performatif kavramı buradaki kullanımda seyircinin aktöre dönüşmesi anlamına gelmektedir. İzleyiciler kendi isteklerinden bağımsız bir şekilde kendisine sunulan performansın bir bileşeni haline gelerek performatif bir yapıyı oluştururlar. Bu tür performanslarda artık izleyici ve seyirci birbirinden ayrılmaz biçimde performatif alanı oluştururlar. Bu anlamda performatif kelimesi diegetik alan ile diegetik dışı alanın örtüşmesi anlamına gelmektedir (Lichte, 2016, s. 20). Ayrıntılı bilgi için Bkz. Lichte, E, F. (2016). Performatik Estetik. (Çev. T. Acil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

yakından ilişkilidir. Filmdeki potansiyel gerçekleşme durumuna sahip virtüel, yoğunlaşarak aktüel (gerçek) duruma dönüşürken, belirsiz farklı potansiyelleri barındırmaktadır, çünkü Leonard her ne kadar bilinçdışı bir şekilde kendisine yeni bir John G. belirlese de bu kişinin John G. olduğuna inanması için, makul kanıtlara ihtiyaç duymaktadır. Leonard'ın içinde bulunduğu potansiyel (virtüel) durumun, aktüel (gerçek) duruma dönüşmesi bu nedenle her an değişebilen farklı gelecek potansiyelleri içermektedir. Bu sayede film, Deleuze'ün belirttiği gibi bir “düşüncenin görselliğini” oluşturmaktan ziyade, “görselliğin düşüncesini” oluşturmuş olur. Yine Deleuze'ün ifade ettiği tanımdan hareket edilirse, *Memento* filmi, Batı felsefesinin özne ile nesne arasındaki bölünmeyi aşabilen bir felsefe yapma aracına dönüşmüş durumdadır. Bu felsefe Deleuze'ün *Beyin Ekran* adını verdiği felsefeyle örtüşmektedir. Fakat bu noktada *Memento* filminin Deleuze'ün tanımladığı hareket-imağ ve zaman-imağdan farklılaştığı görülmüştür. Filmdeki zaman spekülasyon bir geleceğe dayandığı için Pisters'in tanımladığı şekliyle nöro-imağ kavramını barındırdığı söylenebilir. Filmdeki imajlar “gerçekliğin yanılması” değil, “yanılsamanın gerçekliği” olarak işlev gören, yirmi birinci yüzyıla ait, parçalı, karmaşık ve paradoksal biçimde bütünsel, yeni bir imaj rejimini meydana getirmektedir. *Memento* filmdeki imajlar Deleuze'ün *Beyin Ekran* kavramıyla birlikte düşünülebilecek, izleyicilerin beynine doğrudan nüfuz ettiği için gerçek dünyanın kurucu ögesi olarak imajları işaret eden bir yapıya sahiptir

Memento filminde somutlaştırılmış fabulayı meydana getiren en önemli unsurlardan bir diğeri ise kuramsal kısımda değinilen ayna nöron teorisidir. Ayna nöron teorisine göre bir eylemi yapan ve gözlemleyen kişiler arasında benzer beyin faaliyetleri bulunmaktadır. *Memento* filminde fabulanın somutlaştırılmış olduğunu gösteren en önemli veri de film içerisinde Leonard ile izleyici arasındaki düşünsel faaliyetlerin büyük oranda benzer hale dönüşmesidir. Çalışmanın içerisinde hem kuramsal olarak hem de izleyici yorumları üzerinden sıklıkla değinildiği gibi, Leonard ile izleyiciler arasındaki beden-beyin, görme-yapma gibi sınırların ayna nöronlar aracılığıyla ortadan kalkması sonucunda diğer insanlara karşı geliştirilen ötekileştirmenin yerine sempati ve empati kanallarının geçmesi sağlanmaktadır.

Memento filminin analiz edildiği bu bölümde fabula, syuzhet, stil, sinematografi, zaman, uzam, karakter, felsefi ve psikanalitik alt yapılar üzerinden film kapsamlı bir biçimde incelenmiş ve her bir bölümün sonunda da belirtildiği gibi anlatı yapısı olarak

Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılardan farklı bir anlatı yapısına sahip olduğu bulgulanmıştır.



4.2. Inception



Görsel 4.38. *Inception* filminin afişi.

Yönetmen: Christopher Nolan

Yazan: Christopher Nolan

Oyuncular: Leonardo DiCaprio (Cobb), Joseph Gordon-Levitt (Arthur), Ellen Page (Ariadne), Tom Hardy (Eames), Ken Watanabe (Saito), Dileep Rao (Yusuf), Cillian Murphy (Robert Fischer), Marion Cotillard (Mal).

Yapımcı: Warner Bros. Legendary Entertainment, Syncopy

Yapım Yılı: 2010

Süre: 148 dakika

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

Memento filmi yaklaşık beş milyon dolarlık bir bütçeye sahipken, *Inception* filmi yaklaşık olarak iki yüz altmış milyon dolarlık bir bütçeye sahiptir ve geçen on yıllık süreçte karmaşık öykü anlatıcılığına yapılan yatırım artışını gösteren en önemli örneklerden bir tanesidir. Bulmaca Anlatılar, Hollywood yıldızlarının yer aldığı, büyük bütçeli ve büyük prodüksiyonlu filmlere evrilmesi özellikle Hollywood açısından oldukça önemlidir, çünkü tarihte ilk defa Hollywood Klasik Anlatı yapısından farklı bir

anlatı yapısına yüksek bütçeli yatırımlar yapmaya başlamıştır. Hollywood farklı anlatı özelliklerine sahip filmleri Amerika piyasasına adapte ederken bile filmleri olabildiğince Klasik Anlatının sınırları içerisine çekmeye çalışmaktadır.⁹⁹ Fakat *Inception*, *Shutter Island*, *Source Code*, *Predestination* gibi büyük bütçeli ve yıldız oyuncuların oynadığı filmler karmaşık öykü anlatıcılığındaki anlatı karmaşıklığını, anlatı belirsizliğini ve anlatının çift anlamlı olması gibi unsurları koruyan filmlerdir. Bu filmler Hollywood'un prodüksiyon olanakları ile karmaşık anlatı yapısını birleştirmiştir ve Buckland'a göre (2014, s. 1) bu sayede Hollywood ana akım sineması daha zeki bir hale dönüşmeye başlamıştır. *Inception* filmi ise karmaşık öykü anlatıcılığı içindeki filmler arasında bile karmaşıklık, belirsizlik ve çift anlamlılığı en fazla barındıran filmdir denilebilir. Filmin karmaşıklığına, belirsizliğine ve çift anlamlılığına vurgu yapan izleyici yorumlarından birkaç tanesi şu şekildedir:

İZLEYİCİ 1: Bunu bir İnsanoğlunun yazdığına inanmak çok zor. İzlerken beynim eridi, mutlaka izleyin. (http-24)¹⁰⁰

İZLEYİCİ 2: Filmin son sahnesinin gerçek mi yoksa rüya veya hayal mi olduğunu hala anlayabilmiş değilim. (http-25)¹⁰¹

İZLEYİCİ 3: Şöyle söyleyeyim filmin sonunda beyin kanaması geçirdim resmen. (http-26)¹⁰²

İZLEYİCİ 4: Soru, filmin sonunda Cobb arafta mı kaldı yoksa gerçeğe mi döndü? (http-27)¹⁰³

İZLEYİCİ 5: Öyle bir film ki bırak sonunu tek bir sahneyi hatırlayamıyorum. (http-28)¹⁰⁴

Bu örneklerin dışındaki birçok farklı platformda da *Inception* filmi hakkında yakın yorumlar yapılmaktadır. Filmin gösterime girmesinin üzerinden yaklaşık dokuz yıl geçmiş olmasına rağmen film hakkında yeni çözümler ve yeni teoriler hem akademisyenler hem de internet blog yazarları, YouTuberlar ve izleyiciler tarafından

⁹⁹ Bkz. Oldeuboi (Park, 2003)-Oldboy (Lee, 2013)

¹⁰⁰ <https://www.filmmodu.com/inception-altyazili-izle>

¹⁰¹ <https://www.filmmodu.com/inception-altyazili-izle>

¹⁰² <https://www.filmmodu.com/inception-altyazili-izle>

¹⁰³ <https://www.filmmodu.com/inception-altyazili-izle>

¹⁰⁴ <https://720p-izle.com/izle/dublaj/inception.html>

yapılmaktadır. Bu da filmin bir fenomen haline dönüştüğünü ve kitlelerin bulmaca filmlere ilgi gösterdiğini kanıtlamaktadır. Filmin dünya çapında sekiz yüz yirmi beş milyon dolarlık gelir elde etmiş olması da *Inception* filmine olan ilgiyi rakamsal olarak göstermektedir.

4.2.1. Filmin Konusu

Dom Cobb, Cobol Mühendislik adına çalışan ve rüya paylaşım teknolojisi aracılığıyla insanların (CEO ve önemli kişilerin) rüyalarına ve bilinçaltlarına girerek onların önemli bilgilerini çalan, dünyadaki en yetenekli rüya bilgi hırsızıdır. Saito isimli iş adamı da Cobb ve ekibini test etmek için kendi rüyasına girip onun sahip olduğu en önemli bilgiyi çalmasını ister. Saito, rüya paylaşım sistemine karşı daha önce eğitim aldığı için Cobb ve ekibi başarısız olur. Cobb ve ekibinin bağlı olduğu Cobol Mühendislik rüya hırsızlığında başarısız olan ajanlarını öldürdüğü için, Cobb ve ekibi farklı yerlere kaçırmaya çalışırlar ama Saito onları Cobb'un ekibinden birinin itirafları sonucunda yakalar. Saito, Cobb ve ekibinin rüya hırsızlığını alt etmiştir ama yine de Cobb, Saito'nun gizli sırrını öğrenmeyi başaramamıştır, çünkü Cobb ve ekibi iki aşamalı (rüya içerisinde rüya) bir rüya modelini Saito'ya uygulamıştır ve Saito bundan etkilenmiştir. Bu nedenle Saito, Cobb'a yeni oluşturacağı ekiple birlikte yeni bir iş teklif eder. Bu teklif kendisinin en büyük rakibi olan Maurice Fischer'in oğlu Robert Fischer'in rüyasına girerek ona babasının şirketini dağıtmasını sağlayacak bir bilgi ekme (Inception). Filmin ismi de bu bilgi ekme işleminin zorluğu ve öneminden gelmektedir. Ana karakter Cobb filmin hemen başında şu sözlerle anlatılmaktadır:

Cobb: Bir fikir. Dirençlidir. Son derece bulaşıcıdır. Beyninize bir fikir girdi mi, bundan tamamen kurtulmanız imkânsızdır. Tamamen düşünülmüş, anlaşılmış bir fikir girdiği yerde kalır.

İlk başta bir bilgi ekme işlemi çok riskli olduğu için Cobb bu teklifi reddeder. Ancak, Saito eğer bu işi başarabilirse Cobb'un tekrar Amerika'ya girebileceğinin ve çocuklarıyla tekrar birlikte olabileceğinin garantisini verir. Bu nedenle de Cobb işi kabul eder, çünkü eşi Mal'ı öldürdüğü gerekçesiyle bir kanun kaçağıdır ve bu nedenle ülkesi olan Amerika'ya giremiyor. Dolayısıyla da çok sevdiği çocuklarıyla görüşemiyordur. Bu noktadan sonra film Cobb'un birlikte çalıştığı Arthur ile birlikte Robert Fischer'in rüyasına gireceği ekibi (Ariadne, Eames, Yusuf) toplamasıyla ve

onları bazı testlere ve eğitimlere sokmasıyla geçer. Ekip hazır olunca Saito ile birlikte toplam altı kişi (Cobb, Arthur, Ariadne, Eames, Yusuf, Saito) bir uçak yolculuğu sırasında Robert Fischer'in rüyasına girerler. Böylelikle zamanın, mekânların, Cobb'un bilinçaltının karma karışık bir hale döndüğü bilgi ekme (Inception) süreci başlar.

4.2.2. Olay Örgüsü (Fabula) ve Kurgu

Inception filminin açılış sahnesi film ana karakteri Cobb'un (Leonardo DiCaprio) sahilde canlı olarak kıyıya vurmasıyla başlar. Cobb gözlerini açıp kapattığında bir kız ve bir erkek çocuk sahilde oynamaktadırlar. Fakat Cobb'un takım elbiseli olarak bitkin bir şekilde kıyıya vurmuş olması ve çocukların görüldüğü sahnelerde ses kuşağının anlaşılmaz hale gelmesi, Cobb'un çocukları görmesinin bir tür hayal veya rüya olduğu izlenimi oluşturur.



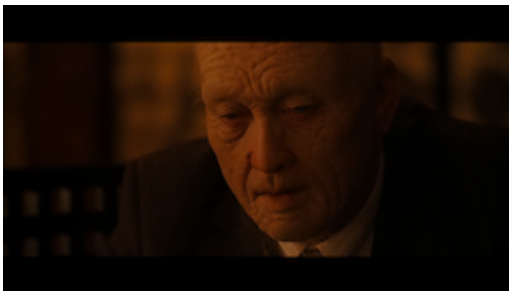
Görsel 4.39. Cobb elbiseleriyle kıyıya vurmuştur.



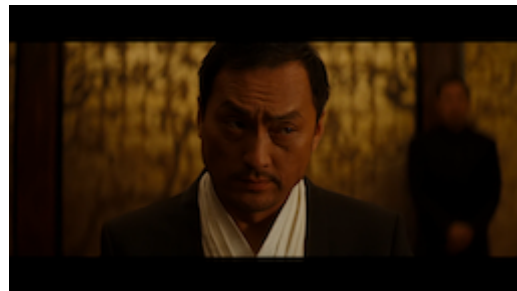
Görsel 4.40. Cobb elbiseleriyle kıyıya vurmuştur. Cobb sahilde oynayan iki küçük çocuk görür.

Daha sonra Cobb silahlı bir Japon askeri tarafından sahilde bulunur ve yaşlı bir Japon karakterin bulunduğu toplantı odasına götürülür. Askerler Cobb'un üstünde bir tabanca ve totem olarak kullandığı demir bir topaç bulurlar; bu demir topacı yaşlı Japon karaktere verirler. Bu sırada yaşlı Japon karakterin bir patron olduğu ve adamlarının Cobb'u sahilde bulduğu bilgisi izleyiciye aktarılmış olur. Cobb sahile vurduğunda yaşlı adamın ismini sayıklamaktadır. Cobb yaşlı adamın karşına çıkınca yaşlı Japon Cobb'a şunları söyler:

YAŞLI SAİTO: (Tabancayı göstererek) Beni öldürmek için mi buradasın?



Görsel 4.41. Açılış sahnesinde Arafta kalmış Yaşlı Saito



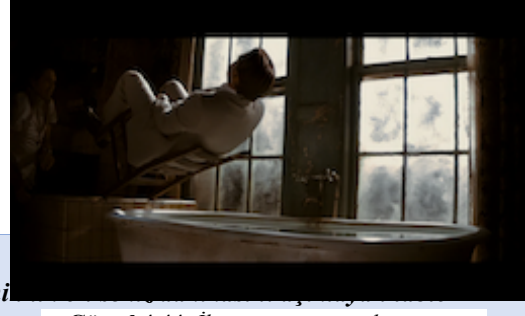
Görsel 4.42. Görsel İkinci sahnede ikinci rüya seviyesindeki ve gerçek hayattaki genç Saito.

(demir topacı göstererek) Bunun ne olduğunu biliyorum. Eskiden bir kere görmüştüm. Çok yıllar önceydi. Güç bela hatırladığım bir rüyamda tanıştığım bir adama aitti. Radikal kavramlarla aklını bozmuş bir adamdı.

Tam bu noktada sahne kesilir ve zaman sıçraması olur. Cobb, Arthur ve Saito bir önceki sahnede görülen aynı mekânda ve aynı masada rüya paylaşım sistemi üzerine konuşurken görülür. Bu iki sahne arasındaki kesme izleyicide zorunlu olarak birtakım sorular ve ipuçları oluşturmuş olur. “Yaşlı Japon patron kimdir?”, “Cobb neden sahile vurmuştur ve neden ilk gördüğü şey yüzleri görünmeyen iki küçük çocuktur?”, “Yaşlı Japon patronla Cobb’un ilişkisi nedir?”, “Cobb’un ve yaşlı Japon patronun niyetleri nelerdir?” gibi sorular filmin açılış sahnesinin ortaya çıkardığı sorulardır. Bir sonraki sahnede Cobb, Arthur ve bir Japon toplantıdadırlar ve genç Japon karakter yaşlı Japon patronun oturduğu aynı koltukta oturan Saito’yu görünce izleyici bir önceki sahnede görülen yaşlı Japon patronla genç Saito’nun aynı kişi olduğunu düşünmeye zorlanır ve bu düşünce doğru bir düşüncedir. Yaşlı Japon patron ile Saito aynı kişidir ama ilk sahnede neden Saito çok yaşlı olduğu halde, Cobb ikinci sahnedeki gibi genç kalabilmiştir? Bu soru Barthes’in filmin sonuna kadar askıya alınır ve Roland terimiyle ifade edilecek olursa izleyiciler açısından bir “Leke” olarak film boyunca varlığını sürdürür. Filmin sonunda anlaşılacağı gibi filmin açılış sahnesi olan Cobb ile Yaşlı Japon Patronun karşılaştığı sahne, rüya katmanlarının en derini olan ve bilinçaltının en güçlü olduğu *Araf* da geçmektedir. Christopher Nolan’ın diğer birçok filminde olduğu gibi izleyici filme bilgi açısından dezavantajlı başlatmış olur. *Inception* filminin ikinci sahnesi olan Cobb, Arthur ve Saito’nun konuşmasıyla başlayan ve daha sonra rüyanın Cobb’un ölen eşi Mal tarafından sabote edilmesiyle biten sahne ise ikinci rüya seviyesinde geçer. Fakat izleyici ilk izlenimde bu sahneyi gerçeklik olarak algılamaktadır. Bu ikinci rüya sahnesinin çökmesiyle ise birinci rüya seviyesine geçilir. Zamansal olarak ikinci rüya seviyesinden çok daha kısa bir süre içerisinde sonuçlanması gereken birinci rüya seviyesi ise Saito’nun hala bir rüyada olduğunu anlamasıyla başarısızlıkla sonuçlanır.



Görsel 4.43 Mal, Cobb'un bilinçaltı olarak ikinci seviyedeki rüyayı sabote eder.



Görsel 4.44. İkinci seviye rüyada zaman dolduğu için birinci seviye rüyada uyandırma işlemi gerçekleşir.



Görsel 4.45. Yaşanan kovalamacanın ardından ikinci seviye rüya çöker.



Görsel 4.46. Birinci derece rüya seviyesinde zaman kısalmaktadır.



Görsel 4.47. Birinci rüya seviyesinde de Saito rüyada olduğunu anlar.



Görsel 4.48. Gerçek hayatta Cobb ve Saito rüya paylaşım teknoloji aracılığıyla ortak zamanlı rüya görmektedir.

Görseller aracılığıyla da açıklandığı gibi film açılış sahnesinin ardından ikinci rüya seviyesinden birinci rüya seviyesine oradan da gerçekliğe doğru bir yol kat eder. Bu sırada izleyici Cobb'un bilinçaltında Mal isimli bir kadının olduğunu anlar. Filmin prolog kısmı olarak isimlendirilebilecek bu ilk on beş dakikalık bölümün olay örgüsü kısaca şu şekilde gerçekleşir:

Sahne Kodu	Açıklama
00.00-02.30	(Araf) Cobb sahile vurmuştur, iki çocuk görür, Japon Kalesine götürülür ve Yaşlı Japon Patronla karşılaşır.
02.30	(2. Seviye Rüya). Saito yemek yiyordur, Cobb rüyalarından bilgi sökmeye işlemini ve buna karşı geliştirilebilecek savunma mekanizmalarını Saito'ya anlatmaktadır. Amacı pazarladıkları hizmeti satmaya çalışmaktadır.
04.00	Arthur, Cobb'a Saito'nun rüya içinde olduğunu bildiğini söyler. İçinde buldukları bina sallanıyordu bu da Saito'nun bir rüya içinde olduklarını bildiğini gösterir.
04.30	(1. Seviye Rüya). Saito ve Cobb'un adamları uykudadırlar
05.30	(2. Seviye Rüya). Cobb'un ölen eşi Mal ortaya çıkar. Cobb odadan dışarıya çıkar ve binaya tekrar girer.
07.00	(2. Seviye Rüya). Cobb bir muhafızı öldürür, zarfı kasanın içinden almak üzere içeri girer. Saito ve Mal Cobb'u durdurur.
08.00	(2. Seviye Rüya). Saito, rüyada olduklarını biliyordu, Arthur ellerindedir. Mal, Arthur'u bacağından vurur, hemen ardından Cobb Arthur'u öldürür. İkinci seviye rüya çökmeye başlar.
09.30	(2. Seviye Rüya). Saito'nun elindeki zarf boştur. Cobb kasadan belgeleri almıştır.
10.00	(1. Seviye Rüya). Cobb uyanmaz. Takım arkadaşları onu uyandırmak için küvete itmeye karar verirler.
11.00	(2. Seviye Rüya). Cobb, zarfın içindeki yazıları okumaya çalışır, Saito'nun gizli bilgilerini öğrenmek üzeredir ama ikinci seviye rüyada bulunduğu bina çökmeye başlar, tüm binaya camlardan su doluyordu, çünkü birinci seviye rüyada Cobb küvete itilmiştir.
11.30	(1. Seviye Rüya). Cobb, Saitoya saldırır ve ona silah doğrultur. Saito Cobb'a "Bu bir denemeydi ve sen başarısız oldun" der.

12.30	(Gerçeklik, Uyanma). Ekip trende uyuyordur. Zaman ayarlayıcı kuruludur, müzik çalar ve uyanmaya başlarlar.
13.00	(1. Seviye Rüya). Cobb, Saito'yu halıya fırlatır, Saito halının polyester olduğunu anlar ve yine rüyada olduklarını Cobb'a söyler. Fakat Cobb ve ekibinin yaptığı işten oldukça etkilenir.
14.30	(Gerçeklik, Uyanma). Trende Cobb'un ekibinin tamamı uyanmıştır ama Saito iki kademeli rüyada olduklarını anladığı için Cobb ve ekibi başarısız olmuştur. Cobb ve ekibinin çalıştığı şirket olan Cobol Mühendislik başarısızlığı ölümle cezalandırdığı için ekip dağılmaya ve kaçma karar verir. Kyoto'da inilecektir ve herkes kendi başının çaresine bakacaktır.

Film açılış sahnesinden itibaren ilk on beş dakika içerisinde izleyicide iki farklı dönemeç (twist) noktası oluşturmaktadır. Filmin açılış sahnesi olan ve rüyadaki Araf seviyesinde geçen sahne, filmin sonuna kadar askıda kaldığı için Cobb, Arthur ve Saito'nun toplantı yaptıkları sahneyi izleyici gerçek hayat olarak kodlar. Fakat ikinci rüya evresinin sonunda Cobb uykudan uyandırılınca bu sahnenin rüya olduğu anlaşılır. Bu doğrultuda izleyici Cobb'un uyanmış olduğu ve dışarıdaki kalabalığın giderek şiddetlendiği sahne olan birinci rüya seviyesini gerçeklik olarak kodlamış olur, çünkü artık bir karakter uykudan uyandırılmıştır. Fakat bu birinci rüya seviyesi de bir hızlı trendeki Nash adındaki kişinin rüyasıdır ve ancak birinci rüya seviyesi de çöktükten sonra (Saito rüya olduğunu anladığı için) gerçek dünyaya dönmüş olur. *Inception* filmi, bu kurgusal yapı aracılığıyla filmin ilk on beş dakikasında gerçekliğin güvenilirmez olduğunun altını çizmiş olur. İzleyiciler bu girizgahtan sonra filmde neyin gerçek, neyin rüya olduğu konusunda bir güvensizlikle filmi izlemeye devam etmek durumunda bırakılırlar. Bu güvensizlik durumu ana karakter Cobb için de geçerlidir, çünkü film içerisinde ve filmin sonunda gerçeklik muğlaklaşmaktadır. İzleyici bir bilgi eksikliğiyle filme başlar ve bu bilgi eksikliği filmin son sahnesinde dahi devam eder.

Filmin olay örgüsünün ve kurgusunun daha iyi anlaşılabilmesi için Tablo 4.10'un faydalı olacağı düşünülmüştür.



Tablo 4.10. *Inception* filminin olay örgüsü

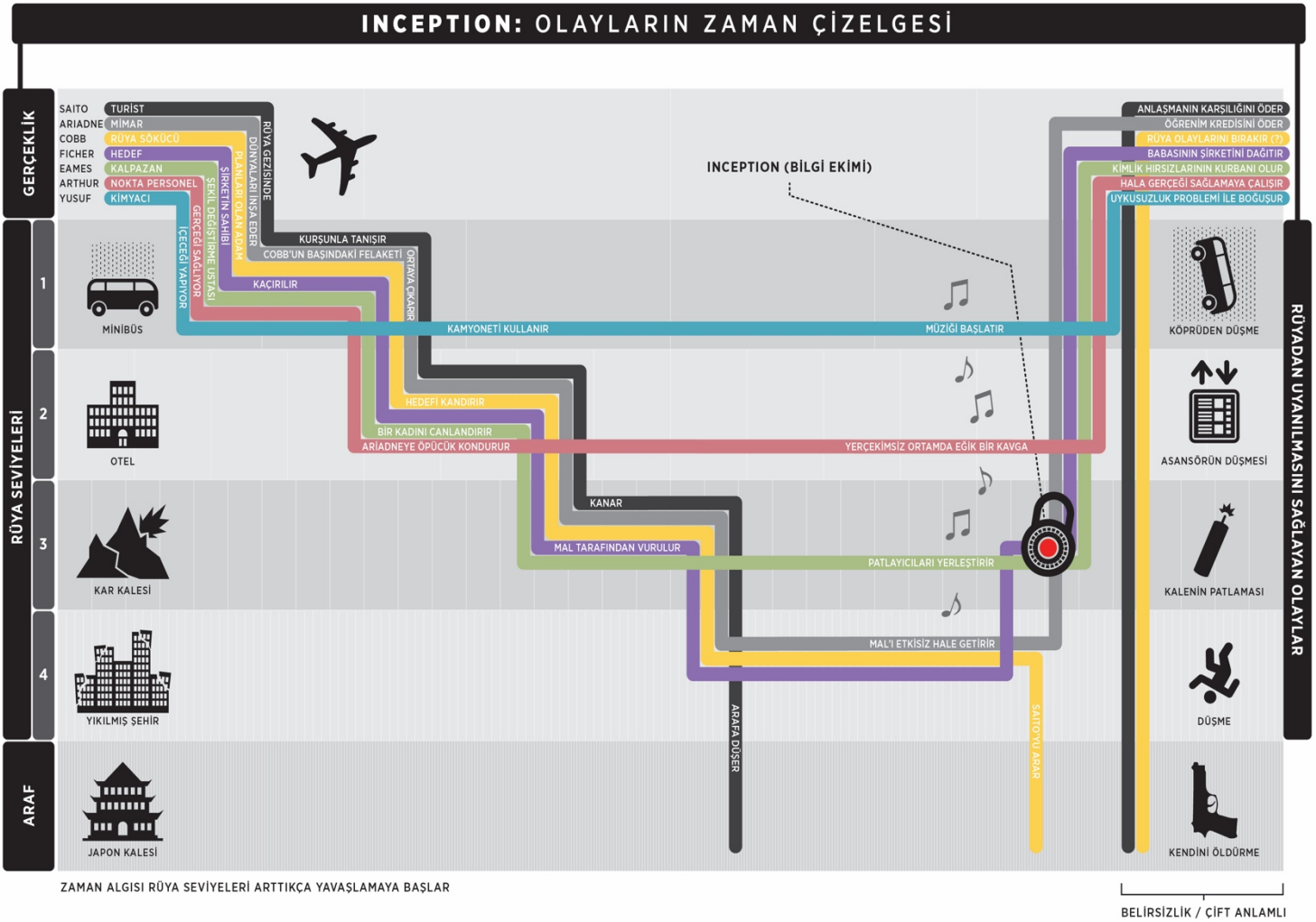
Tablo 4.10'da de görüleceği üzere filmin ilk on sekiz dakikasını içeren bölüm giriş bölümüdür ve bu bölümde izleyici hem filmin anlatı yapısıyla etkileşime sokulur hem de olay örgüsü yapılandırılır. Filmin yaklaşık otuz yedi dakika süren ikinci bölümü ise filmin üçüncü bölümündeki eylemleri gerçekleştirecek olan kadronun oluşturulması, izleyiciye filmin dünyası ile ilgili bilgilerin verilmesi, üçüncü bölümde gerçekleşecek eylemlerin alt yapısının oluşturulması, rüyayı tasarlayacak yeni mimarın bulunması ve onun eğitimden geçirilmesi bölümlerinin yanında ana karakter olan Cobb'un engellerini, amaçlarını ve dolayısıyla da geçmiş yaşamını betimleyen bölümdür. *Inception* filminin üçüncü ve en uzun bölümüyse Robert Fischer'a babasının şirketini dağıtmasıyla ilgili bilgi ekilmesi operasyonunu betimliyor gibi görünmektedir ama aslında bu bölüm Cobb'un kendi bilinçaltıyla hesaplaşma sürecini gösteren ve bu süreci izleyicinin deneyimlemesini sağlayan bölümdür. Üçüncü bölümde fabulanın izleyici üzerinde somutlaştırılması aracılığıyla Cobb'un öznel deneyimi, izleyicinin deneyimi haline dönüştürülür. *Inception* filmine yapılan kurgu-söküm ve EK-5'de yer alan olay

örgüsü analizi sonucunda filmin fabula inşası rüya seviyeleri parametresi açısından şu şekilde bulgulanmıştır:

A	2	1	2	1	2	1	G	1	G	1	G	1	G	1	G	1	2	1	1	1	3
1	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4
A	B																				

Tablo 4.11. A: Araf; G: Gerçeklik; B: Belirsizlik; 1-2-3-4: Rüya seviyeleri.

Tablo 4.11.'de de görüldüğü gibi *Inception* filminin olay örgüsü ve kurgusu rüya seviyeleri, gerçeklik ve belirsizliklere bağlı olarak karmaşık bir anlatıya sahiptir. Ayrıca her bir rüya seviyesinde rüya görenden başka birinin bilinçaltı kullanılmaktadır. Birinci rüya seviyesinde Yusuf'un rüyasına girilir ama Robert Fischer'in bilinçaltı kullanılır, ikinci rüya seviyesinde Arthur'un rüyasına girilir ama Charles Browning'in bilinçaltı kullanılır, üçüncü seviye rüyada Eames'in rüyasına girilir ve Robert Fischer'in bilinçaltı kullanılır, dördüncü seviye rüyada ise Cobb'un rüyasına girilir ve Cobb'un bilinçaltı kullanılır. Bu karmaşık duruma ilave olarak bütün rüya seviyeleri arasında bir etkileşim vardır ve bu nedenle de rüya seviyeleri arasında bilinçaltı sıçramaları yaşanır. Örneğin Cobb, daha ikinci rüya seviyesinde kendi bilinçaltı kullanılmıyor olmasına rağmen çocuklarını görür veya üçüncü seviyede Cobb'un bilinçaltındaki Mal, Eames'in rüyasına ve Fischer'in bilinçaltına sızarak Fischer'ı öldürür. Rüya seviyeleri arasındaki bu bilinçaltı sıçramalara rüya seviyeleri arasındaki zamansal farklılıklar da eklenmektedir. Gerçek yaşamdaki on saat birinci rüya seviyesinde bir haftaya, ikinci rüya seviyesinde altı aya, üçüncü rüya seviyesinde on yıla ve dördüncü rüya seviyesinde iki yüzyıla denk gelmektedir. Araf'ta ise kendisini tıpkı yaşadığımız dünya gibi yapılandırır ve kendi sonsuz gerçekliğini yaratır. Bu nedenle Araf, diğer rüya seviyeleriyle ilişkili değildir; kendi içerisinde bir düzene ve gerçekliğe sahiptir bu nedenle insanların gerçek olarak adlandırdıkları dünyadan farksızdır. Film fabulasındaki bu karmaşık anlatıya bağlı olarak syuzhet yapısını oluşturur. *Inception* filmindeki rüya seviyeleri, zamansal farklılıklar ve olay örgüsü arasındaki ilişki basitçe Tablo 4.12'de görüldüğü gibidir:



Tablo 4.12. *Inception* filminin fabula ve syuzhet ilişkisi (Bu tablonun büyük ölçekli Ekler bölümünde de bulunmaktadır).

Filmin çözümü karmaşık fabula üzerinden syuzhetin ve diğer anlatı öğelerinin işlevlerini açıklayacaktır.

4.2.3. Karakter Analizi

Bu bölümde, çalışmanın kuramsal kısmındaki *Karmaşık Anlatıda Karakterin Temelleri* isimli bölüm arka plan olarak alınarak, yapılacak olan tanımlar aracılığıyla *Inception* filmindeki karakter yapısı incelenecektir. Bu nedenle ilk önce filmdeki

karakterler açıklanacak daha sonra da bu karakterin nasıl bir yapı oluşturduğu tanımlamalar veya sorularla ayrı ayrı incelenecektir.

4.2.3.1. Dom Cobb

Dom Cobb, *Inception* filminin ana kahramanıdır. Cobb, rüyalardan bilgi sökme alanındaki uzmanlık seviyesinden dolayı iş dünyasında bir ün kazanmıştır ve iş adamlarına rüya bilgi hırsızlığıyla ilgili eğitimler de vermektedir. Cobb eşi Mal'ı öldürdüğü gerekçesiyle Amerika'da suçlu bulunmuştur, fakat tutuklanmadan hemen önce Cobol Mühendislik adındaki bir yeraltı şirketi tarafından Amerika'dan kaçırılmıştır. Bu nedenle Cobb, evine ve çocuklarının yanına dönemez. Bu eve ve çocuklarının yanına dönme isteği Cobb'un filmin olay örgüsünü oluşturan en derin isteğidir. *Inception* filminin ana karakteri Dom Cobb'un birinci ismi Slav dillerinde "ev" anlamına gelirken, soyadı olan Cobb ise Hintçe, Sanskritçe ve Urduca gibi dillerde "Rüya" anlamına gelmektedir. Başka bir ifadeyle Dom Cobb'u belirleyen iki unsur eve, çocuklarının yanına dönme isteği ve rüyalardır.

Inception filmi için Cobb'un kim olduğu ve ne yaptığı kadar geçmişi de önemlidir çünkü rüya seviyeleri derinleştikçe kaçınılmaz olarak Cobb kendi bilinçaltının derinlikleriyle de yüzleşmek zorunda kalmaktadır. Bu durum filmin dramatik, felsefi ve psikanalitik yapılarını belirlemektedir. Dom Cobb, bir zamanlar Profesör Stephen Miles'in danışmanlığında bir mimardır. Cobb daha sonra Miles'in kızı Mal ile tanışır, ikili birbirine âşık olur, evlenirler ve iki çocukları olur. Cobb ve Mal aynı zamanda rüya içinde rüya görme kavramıyla ilgili olarak birlikte çalışırlar ve Cobb bu çalışmada daha derinlere inmek ister. Fakat Cobb bu çalışmada saatlerin yıllara dönüşebileceğini fark edemez ve bu Cobb'un trajik hatasını oluşturur. Mal ve Cobb rüyalar içinde derinlere indikçe bu derinlikte tutsak kalır. Dolayısıyla da ikili kendi bilinçaltılarının kıyısına vardıklarında artık neyin gerçek neyin rüya olduğunu ayırt edemez hale gelir. Bilinçaltılarının derinliklerinde kendilerine bir dünya yaratırlar ve burada elli yıl geçirirler. Bu elli yılın ilk başlarında ikili bu dünyada mutludur ama hiçbir şeyin gerçek olmadığını da bilir. Daha sonra Cobb için bu şekilde yaşamak katlanılmaz bir hale dönüşür. Mal ise yaşadıkları dünyanın gerçek olmadığını kendi bilinçaltısının derinliklerindeki bir kasaya kilitler ve yaşadıkları dünya gerçek dünya olarak tarif etmeye başlar. Başka bir ifadeyle yaşadıkları Araf Mal'ın gerçekliği haline dönüşür ve gerçekliği terk eder. Cobb ise yarattıkları rüya dünyasında tutsak olduklarını

biliyordur ama Mal içinde buldukları rüyadan uyanmayı reddediyordur, çünkü rüya Mal'ın gerçekliğine dönüşmüştür. Bu nedenle Cobb, Mal'ın bir zamanlar bildiği ama unutmayı seçtiği gerçeklik fikrini onun zihninde bularak, oraya “gerçekliği sorgulama” fikrini eker. Filmin ismi olan *Inception*'ı (Bilgi Ekimi) ilk defa Cobb kendi eşi olan Mal üzerinde denemiştir. Mal'ın zihnine gerçekliği sorgulama fikrini ekmek ise Cobb'un birinci trajik hatasına bağlı olan ikinci trajik hatasını ortaya çıkartır çünkü Mal, bu fikir nedeniyle rüyadan uyanmayı kabul eder ama gerçek dünyada da gerçekliği sorgulamaya başlar. Bu düşünce Mal'ın zihninde bir kanser gibi yayılır ve yaşadığı gerçek dünyayı da bir rüya olarak yorumlar. Bu rüyadan uyanmak için ise Cobb ile beraber kendilerini öldürmeleri gerektiğinde ısrarcı olur ama Cobb yaşadıkları dünyanın gerçek dünya olduğunu bilir ve bunu Mal'a anlatmaya çalışır. Cobb'un Mal'a ektiği bilgi o kadar güçlüdür ki Mal kendisinin rüya sandığı ama gerçeklik olan dünyada akıl sağlığının yerinde olduğuyula ilgili üç farklı psikologdan rapor alır. Mal'ın yaşadığı bu gerçeklik içinde psikologların kendisini sağlıklı birisi olarak tanımlaması, psikologların da kendi tasarımı olduğuna dair inancını güçlendirir. Başka bir ifadeyle, içinde bulunduğu gerçeklikte kendisi ruhsal olarak sağlıklıysa düşündüğü şeylerin de doğru olması gerekmektedir. Bu nedenle Mal, evlilik yıldönümlerinde bir otel odasında Cobb ile buluşma ayarlar ama Cobb'un geldiği odanın karşı penceresinde bir odanın penceresinde oturur. Mal, Cobb'u birlikte rüyadan uyanmaya ve gerçekliğe gitmeye ikna etmeye çalışır. Cobb da Mal'a yaşadıkları yerin gerçek dünya olduğuna inandırmaya çalışır ve eğer camdan atarlarsa öleceklerini söyler. Mal aşağı atlar ve ölür. Bu olaydan sonra Cobb Amerika'dan kaçmak zorunda kalır çünkü Mal akıl sağlığının yerinde olduğuyula ilgili raporlar almıştır ve avukatına Cobb'un kendisini öldürmek istediğiyle ilgili bir mektup yazmıştır. Bunun nedeni ise Cobb'un birlikte ölmeye ve rüyadan uyanmaya direnç göstereceğini düşünmüş olmasıdır.

Mal gerçek hayatta intihar ettikten sonra Cobb'un, Mal'ın intiharıyla ilgili suçluluk duygusu oluşmaya başlar çünkü bir anlamda Cobb, Mal'a gerçeği sorgulamasıyla ilgili fikri ekerek, onun ölümüne neden olmuştur. Cobb bu nedenle çok iyi bir rüya mimarı olmasına rağmen rüya tasarlayamamaya başlar. Cobb'un bilinçaltında Mal bir suçluluk duygusu olarak hareket ettiği için tasarladığı rüyaları sabote eder. Cobb'un bildiği her şeyi Mal da biliyordur, çünkü izleyicinin film boyunca izlediği Mal karakteri gerçek Mal karakteri değildir; Cobb'un suçluluk duygusu üzerinden tasarlanan Mal karakteridir. Yaşadığı bu travmatik geçmiş nedeniyle Cobb,

(karısının ölümü ve çocuklarını terk etmesine neden olan olaylar yüzünden) sarsılmış rahatsız bir insandır. Cobb karanlık geçmişini geride bırakmak için mücadele etmektedir, bu nedenle de Saito'nun teklifini kabul eder. Film ilerledikçe, filmin gerçek hikâyesinin Robert Fischer'a babasının şirketini dağıtmasıyla ilgili bir fikir ekme eylemi olmadığı, Cobb'un, Mal'in ölümünün tamamen üstesinden gelinceye kadar kendi bilinçaltıyla ve bu bilinçaltındaki Mal'in izdüşümü ile girdiği mücadeleyi anlattığı görülmektedir.

Cobb'u rüya hırsızlığında yetenekli kılan unsurların başında ise rüya yapısını çok iyi bilmesi gelmektedir. O iyi bir mimar olmasının yanında insanları iyi çözümlenmektedir ve rüyadaki planı kusursuz bir biçimde yönetir. Bu nedenle de iyi bir bilgi sökücü ve bilgi ekicidir. Ayrıca Cobb takım çalışmasının bireysel yeteneklerin üstünde olduğunun da farkındadır çünkü geçmişte Mal'a yaptığı hata onu takım çalışmasının önemi konusunda trajik bir biçimde geliştirmiştir. Bu takım çalışmasında Cobb rüyasına girilen kişiyi ikna etme görevini üstlenir ve bu ikna etme süreci bütün rüya katmanlarını ve kişilerarası ilişkileri iyi yönetebiliyor olmasından gelir. Arthur, Eames, Ariadne ve Yusuf'un kendi alanlarına özgü bilgileri Cobb uyumlu bir biçimde bir araya getirebilir. Cobb, herhangi bir fikrin özellikle de çok basit fikirlerin bilinçaltında sabitlendiğini ve bu fikirlerin bilinçaltının en gizli yerine (filmde bu gizli yer kasa olarak uzamsallaştırılır) yerleştirildiğini bilir. Bu nedenle de hem bilgi sökme de hem de bilgi ekme de bilinçaltındaki bu gizli yeri bulmaya odaklanır. Cobb'un bu bilgilere sahip olması ve organizasyon yeteneği tüm handikaplarına rağmen onu en iyi rüya bilgi sökücü ve rüya fikir ekicisi kılmaktadır.

4.2.3.2. Mallorie Cobb

Film boyunca görülen Mallorie Cobb karakteri gerçeklikte var olan bir karakter değildir. Aksine, Cobb'un suçluluk duygusuyla birlikte geliştirdiği tasarımsal bir karakterdir. Gerçek yaşamdaki Mallorie Cobb karakteri için film boyunca Arthur tarafından sadece tek bir cümle söylenir, o da "çok tatlı biri" olduğudur. Film boyunca görülen Mal takma isimli Mallorie Cobb karakteri ise şeytansıdır ve Dom Cobb'un planlarını sabote eder. Dom Cobb karakterinin açıklandığı bölümde belirtildiği gibi Mal, Cobb'un ona ektiği "gerçekliği sorgulama" fikrinden sonra rüya ve gerçek arasındaki ayrımı kaybederek kendini öldürmüştür (aslında yaşadığı dünyanın rüya olduğunu zannettiği için uyanmak istemiştir). Ölümünden önce Mal hakkında çok az

şey biliniyordur. Fransız vatandaşı olduğu düşünölmektedir, Miles'ın kızıdır, Cobb ile birbirlerine âşık olup evlenmiş ve iki çocuk yapmışlardır. Dom ile rüya paylaşımı üzerine çalışmışlardır ve bu teknolojiyle rüya görenlerin gerçeklik duygularını korumalarına yardımcı olmak için bir totem kullanma kavramını geliştirmiştir. Mal, *Inception* filminin merkezinde durmasına karşın filmde Cobb'un bilinçaltı tasarımı olarak üç kez ortaya çıkar. Bunlardan ilki filmin giriş bölümünde Cobb ve ekibinin Saito'nun bilinçaltı bilgilerini ele geçirmesini sabote ettiği, İkincisi filmin üçüncü bölümünde Fischer'ı vurarak yine Cobb ve ekinini planını sabote ettiği ve üçüncüsü de dördüncü rüya seviyesinde Cobb ile gerçekliği tartıştıkları bölümlerdir. Bu bölümlerin dışında Mal, Cobb'un geriye dönüşleriyle (flashback) anlatılır ama izleyiciler hiçbir zaman Mal'ı objektif bir açıdan izleyemezler.

4.2.3.3. Saito

Saito, son derece güçlü, varlıklı bir iş insanıdır ve Proclus Global'in başındaki kişidir. Filmin başında Cobb ve ekibini kendi zihnindeki gizli bilgiyi sökmesi için bir teste tabi tutar. Saito, rüya paylaşım sistemine karşı eğitim aldığı için Cobb ve ekibi bu testi başarıyla tamamlayamaz ancak Saito bu ekibin rüya sistemleri üzerine geliştirdiği metottan etkilenir. Bu nedenle Saito, Cobb'a bir teklifte bulunur. Eğer en büyük rakibi Maurice Fischer'ın kurduğu şirketi oğlu Robert Fischer'a parçalatma fikrini ekebilirlerse, Cobb'un Amerika'ya, çocuklarının yanına dönebilmesini sağlayacağını vaat eder. Daha sonra Saito, Cobb ve ekibinin gerçekleştireceği plana dâhil olur. Rüya casusluğunda deneyimsiz olduğu için birinci seviye rüyada vurulur ve Araf'a düşer. Saito birinci rüya seviyesinde vurulur fakat rüya seviyelerinde derinlere inildikçe zaman genişlediği için yaralanmadan kaynaklı acısı azılır. Bu nedenle Saito ikinci ve üçüncü seviye rüyalarda Cobb ve ekibine yardım eder ama üçüncü seviyede Fischer'ın gizli odasına geldiği zaman, birinci seviyedeki rüyada öldüğü için üçüncü seviyedeki rüyada da ölür. Rüyada ölüp güçlü sakinleştiricinin etkisi nedeniyle uyanmadığı içinde Araf'a düşer. Cobb dördüncü rüya seviyesinden sonra Saito'yu kurtarmak için Araf'a düşer ve bu filmin açılış sahnesi olan Yaşlı Saito ile Cobb'un buluşması olur. Saito ve Cobb'un Araf'tan çıkıp çıkamadıkları ise belirsizdir.

4.2.3.4. Ariadne

Ariadne, Paris'teki École d'Architecture Üniversitesi'nde yüksek lisans öğrencisidir ve Mal'ın öz babası Profesör Miles'in de en gözde öğrencisidir. Cobb, Miles'e gelerek eve dönmesini sağlayacak son bir iş için yetenekli bir mimara ihtiyaç duyduğunu söyler, Miles da Ariadne'yi önerir. Ariadne, Cobb'a labirentler çizmede çok yetenekli olduğunu kanıtladıktan sonra Cobb ona rüyanın mantığını anlatır ama Ariadne ilk başta bu işi çok tehlikeli bularak reddeder. Ancak daha sonra iş tehlikeli olmasına rağmen, Ariadne entelektüel merakı nedeniyle kendisini bu kadar eşsiz bir deneyimden uzaklaştıramayacağını kabullenir ve Robert Fischer'in zihnine fikir eklemek için üç katmanlı bir rüya tasarlamayı kabul eder. *Inception*'daki Ariadne ismi Antik Yunan mitolojisinden gelmektedir. Antik Yunan'da Ariadne, âşık olduğu Theseus, yarı insan yarı boğa olan Minotor'u yendikten sonra, onun labirentten çıkmasını sağlamıştır. Fakat daha sonra Theseus, Ariadne'ye ihanet eder ve bu nedenle de Ariadne kendisini Theseus'un içinde kaybolacağı bir labirente dönüştürür. Theseus bu labirentin içinde sürekli gerçeği aramaya başlar, fakat gerçeği bulduğu anda bile yeniden gerçekliği aramaya devam eder. Dionysos'un, Ariadne'ye "Sen bir labirentsin" demesi ve ona âşık olması da bu nedenledir. Nietzsche'ye göre de Ariadne âşık olunması gereken insandır, çünkü Ariadne insanı öyle bir labirenttir ki insanı ölümün ve yaşamın ötesine geçirebilir (Nietzsche, 2010, s.99). Bu nedenle filmdeki Ariadne karakteri, Cobb ve Mal ile birlikte Ariadne ve Theseus'a ait mitik hikâyenin farklı bir yeniden yorumu olarak okunabilir. Cobb ve Ariadne bir kişi olarak düşünülürse, hem Mal'ın rüya labirenti oluşturmasını ve orada kaybolmasını hem de Mal'ın gerçekliği radikal boyutlarda sorgulamasını sağlamıştır.

Christopher Nolan, *Inception*'un senaryosunu yazarken, izleyicilerin kendilerine ilk kez gösterilen bir dünyayı anlayabilmeleri için bir kanala ihtiyaç duymuştur ve bu kanalı oluşturmanın en iyi yolunun da bu dünyayı ilk kez gören ve onu keşfetmeye istekli bir karakterden geçtiğini düşünmüştür. Nolan, Ariadne'nin karakterinin böyle doğduğunu fakat film içerisinde mitolojik hikâyeye de birleşerek çok daha katmanlı hale geldiğini belirtir. Seyircinin Cobb'u Ariadne'nin gözünden görmesi ve bu sayede Cobb karakterinin özünü anlayabilmesi Nolan'a göre çok önemlidir. Ariadne'nin inanılmaz yetenekleri,

merakı ve çıkarsız kadınsı yönü, hem filmin diegetik alanındaki ekibi hem de izleyicilerdeki duygusal ihtiyaçları dengeleyebilir. Nolan'a göre eğer filmde bu kadar güçlü bir kadın karakter olmasaydı seyirci hiçbir zaman filmin içerisine bu kadar giremezdi.¹⁰⁵

Nolan'ın da belirttiği gibi Ariadne izleyicinin sempati duyması gereken güçlü bir kadın karakterdir. Aslında, onun gerçek kahraman olduğu ya da Cobb ile birlikte bir kahramanın iki yönünü oluşturdukları da söylenebilir. Ekran zamanı açısından en uzun süre Cobb'a ayrılmıştır ama diyagramda belirtilen ilk iki bölümden sonra (yaklaşık kırk sekiz dakikalık kısım), Ariadne de Cobb kadar aksiyonun bir parçası haline dönüşür. *Inception*, izleyicinin filmin başında Cobb'a ve onun sıkıntılarına sempati duyması üzerinden yapılandırılmıştır, ancak süreç ilerledikçe Cobb'un ortaklarına zarar verebilecek bilgileri onlardan sakladığı görülür ve bu Cobb'u daha az güvenilir bir karakter haline dönüştürür. Ariadne, filmin bu noktasından sonra izleyicinin güvendiği en önemli karakter haline gelir. Cobb'un bilinçaltı süreçleriyle ekibin geri kalanının güvenliği arasındaki köprü Ariadne üzerinden kurulmuş olur. Ayrıca Ariadne filmin zamansal fabulasının izleyiciye aktarılmasını sağlayan karakterdir. Cobb, Mal ile yaşadıklarını ve rüyaların mantığını Ariadne üzerinden izleyicilere aktarır. Ariadne izleyiciden hiçbir zaman bilgi saklamaz, fabulanın kurulabilmesi için saklı bilgileri açığa çıkarır.

4.2.3.5. Arthur, Eames ve Yusuf

Arthur, Dominick Cobb'un sağ kolu olan karakterdir. Cobb, usta bir rüya planlayıcısı olmasına rağmen, Arthur rüyaların ayrıntılara dikkat eden nihai kişidir. Arthur, rüyaların tutarlı olmasından sorumlu olduğu için takımdaki herkesi o yönetir ve ayrıntıları sonuna kadar irdeler. Christopher Nolan da *Inception* filminin ekibini bir film yapımı sürecine dâhil olan kişilerden oluşturduğunu ve Arthur'un yapımçı rolünde olduğunu söylemiştir. Bu nedenle Arthur araştırmalar yapar ve her şeyin doğru olduğundan emin olur. Rüya paylaşım sisteminde gerçekleştirdiği işler Arthur için sadece para kazanmak için yapılan işler değildir, aynı zamanda Arthur yaptığı işi büyüleyici bulmaktadır.

¹⁰⁵ <https://inception.fandom.com/wiki/Ariadne>

Zak Eames, rüya dünyasında gizliliğin ve aldatmacanın önemli bir parçasıdır. Eames, gerçek yaşamda fiziksel bir kimliğe sahip herkesin imajını rüyalarda kopyalayarak yansıtabilir. Diğer insanların davranışlarını yansıtmaya yeteneği ile birlikte, çok yetenekli bir kopyalayıcıdır. Rüyalarda davranışlarını analiz ettiği kişileri bire bir kopyalayabilir. *Inception* filmindeki en önemli görevi Robert Fischer'in amcası Charles Browning'ı kopyalamaktır. Eames, bu yeteneği sayesinde Robert'ı film içerisinde bazı şeyleri yapmaya ikna eder. Nolan, Eames'in film içerisindeki işlevi ile bir oyuncunun herhangi bir film içerisindeki işlevinin aynı olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle Eames film yapım sürecindeki rollerden oyuncunun rolünü üstlenmiştir.

Yusuf, rüya dünyasına güveli bir şekilde giriş yapmak için kendi buluşu olan *Somnacin* de dâhil olmak üzere hassas dengelere sahip sakinleştiriciler ve ilaçlar formüle eden ekip üyesidir. Ekibin Fischer'in üç seviyeli rüyasına bilgi ekilmesi için güçlü bir sakinleştirici ile iç kulak dengesini bozmayacak bir ilaç dengesi tutturmak zorundadır. Güçlü bir sakinleştirici ile Fischer'ı, kendisini ve ekibi rüyanın derinliklerinde dahi uykuda tutarken, ani bir düşme hissini onları uyandırabileceği bir karışım elde eder. Yusuf ismi bire bir *Inception* filmindeki göreviyle örtüşmesine de İncil ve Kuran-ı Kerim'de rüya yorumlama yeteneğine sahip olan birisi olarak geçmektedir (2012, Matta 1, s. 5; 2011, s. 254).

4.2.3.6. Robert Fischer

Robert Michael Fischer, Cobb ve ekibine Saito tarafından sunulan işin hedefidir. Babası Maurice Fischer, ölüm yatağında Robert'ı milyarlarca dolarlık imparatorluğunun varisi olarak bırakacaktır ama babası oğlunu şirketi yönetmek için yeterli biri olarak görmemektedir. Bu sebeple ölüm döşeginde kendisini hayal kırıklığına uğrattığını söyler. Babasının milyarlarca dolarlık zenginliğine rağmen Robert, hayatını oldukça güçlü bir bireyin gölgesinde geçirmiş birinden beklenebileceği gibi, her türlü güvensizlikle doludur. Bu güvensizliklerin arasında film açısından kilit olan nokta babasının standartlarına uymama korkusudur. Dom Cobb, Robert Fischer'a yapılacak *Inception* (bilgi ekme) işlemi için bu temel güvensizlik noktasını hedef alır. Fakat daha önce de belirtildiği gibi *Inception* olumlu bir duygu olmalıdır. Bu nedenle Cobb, babasının oğlu küçükken kendi elleriyle yaptığı ve Fischer'a verdiği rüzgârgülünü bilgi ekiminin başlangıç noktası olarak kullanmaya karar verir. Fischer ve babası arasında yaşanan tek duygusal anı olan bu rüzgârgülü Cobb ve ekibi tarafından Fischer'ın

bilinçaltına yerleştirilecektir. Babasının ölüm döşeğinde Fischer'a söylediği “*Hiçbir zaman istediğimi yapmadın. Tam bir hayal kırıklığıydın.*” cümlesi aslında babası tarafından iyi bir iş adamı olamadığı için ona söylenmiştir ama filmin sonunda bu cümleler Cobb ve ekibi tarafından tam tersi bir duygusal içerik yaratacak şekilde değiştirilir. Fischer ile babası arasında geçen son diyaloglar şu şekildedir:

BABA: (Bitkin). Hayal kırıklığı...

ROBERT FİSCHER: Biliyorum baba. Sana benzeyemediğim için hayal kırıklığına uğradın.

BABA: Hayır, hayır, hayır. Bana benzemeye çalıştığın için hayal kırıklığına uğradım.

Bu sahnenin devamında baba şifreli kasayı göstererek onu açmasını ister ve kasanın içinden küçükken babasının ona yaptığı rüzgârgülü çıkar. Robert Fischer ağlamaya başlar. Bu sayede Robert Fischer'ın zihnine babasının hanedanlığını dağıtması ve kendi yolunda gitmesi yönündeki bilgi ekimi (Inception) yapılmış olur.

Robert Fischer'ın anlatı ve olay örgüsünü belirleyen en önemli özelliklerinden bir tanesi de rüya paylaşım sistemine karşı eğitim almış olmasıdır. Bu nedenle Cobb ve ekibi Fischer'ın bilinçaltına erişmekte çok zorlanır. Ayrıca Fischer birinci seviye rüyaya karşı çok korunaklı olduğu için Saito, birinci seviye rüyada Fischer'ın bilinçaltı tasarımları tarafından vurulur ve üçüncü seviye rüyada da ölür. Bu nedenle filmin başlangıcı ve sonu olan Araf bölümü oluşur.

4.2.3.7. Karakter ve Anlatı Yapısı Analiz Tabloları

Inception filminin karakter özelliklerini açıklayan tablo EK-6'de yapılan tanımlamalar ve analizler doğrultusunda *Inception* filminin Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılar ile olan ayırım ve bağlantı noktaları bölümün sonundaki tablolar aracılığıyla incelenecektir. Fakat şu söylenebilir ki, *Inception* filmi Klasik Anlatıdaki birçok yapıyı kullanmasına rağmen bu yapıları paradoksal bir sürece dönüştürmüştür. Tablo EK-6'de de görüldüğü gibi film, Çağdaş Anlatıdaki birçok özelliğe uymamaktadır ve Postmodernist Anlatılardaki özelliklerden faydalanmasına karşın özellikle dramaturjik yaklaşım açısından onlardan ayrılmaktadır. Filmlerdeki olay örgüsü ve karakter özellikleri arasındaki ilişkinin anlatı yapısı üzerinde belirleyici bir özelliği olduğu daha önce de söylemiştir. Bu karakterlerin sahip olduğu arketiplerin de anlatılar üzerinde hem etkisi vardır hem de arketipler karakterleri birbirinden ayırmaya

yardımcı olur. Bu nedenle *Inception* filmindeki arketip yapısı tablo EK-7’de tablolaştırılmıştır. Tablo EK-7’de açıklandığı gibi *Inception* filmi, tıpkı karakter analizi tablosunda olduğu gibi arketip analizinde de Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılardan farklılaşmaktadır. Bu farklılığın en önemli nedenlerinden birisi filminin arketipleri kullanmasına karşın, bu arketipleri çift anlamlı, muğlak ve paradoksal bir yapıda işlemedir. Bu iki tablo aracılığıyla oluşturulan anlatı yapıları ile karakter özellikleri ve arketipler arasındaki ayırım tablosu, anlatı yapılarının bu iki yapıya nasıl yaklaştığını anlamayı kolaylaştırabilir. *Inception* filminin karakter özelliklerinin analiz edildiği tablodaki tanımlama kodları referans alınarak şu şekilde bir tablo oluşturulmuştur:

Tablo 4.13. Anlatı Yapıları ve Karakter Özellikleri İlişkisi

ANALİZ/TANIM KODU	KLASİK ANLATI	ÇAĞDAŞ ANLATI	POSTMODERN ANLATI	INCEPTION FİLMİ
1	Var	Yok	Değişken	Var
2	Var	Yok	Değişken/Genel de Yok/Motivasyon a sahip olanlar gerçekçi değil	Neden-Sonuç, Mantık-Anlam paradoksaldır
3	Var	Yok	Değişken/ Genellikle Yok	Var ama Paradoksal ve Muğlak
4	Var	Yok	Yok	Var
5	Var	Yok	Yok	Var
6	Var	Yok	Değişken	Muğlak ve Paradoksal
7	Var	Yok	Değişken ama Genellikle Var	Var
8	Var	Yok	Değişken ama Temel Motivasyon Değil	Var
9	Var	Yok	Var	Çift Anlamlı
10	Var	Yok	Yok	Var

11	Değişken ama olabilir	Yok	Yok	Hem Var Hem Yok/Üçlü Yapı
12	Var	Yok	Değişken	Var
13	Var	Yok	Yok	Çift Anlamlı/Muğlak
14	Var	Yok	Yok	Var
15	Var	Yok	Yok	Var
16	Var	Yok	Yok	Var
17	Var	Yok	Belirsiz ve Değişken	Döngüsel ve Paradoksal
18	Var	Yok	Genelde Var ama Değişken	Döngüsel ve Paradoksal/Film bu Tanımlamayı İptal Eder

Inception filminin karakter özellikleriyle, anlatı yapıları arasındaki farklılıkları gösteren tablo 4. 13., filmin karakter özellikleri açısından Klasik, Çağdaş ve Postmodernist anlatıdan farklı karakter özellikleri barındırdığını göstermektedir. Anlatıları karakter özellikleri kadar belirleyen bir diğer yapı da filmlerin arketipleri ne şekilde sergilediği veya sergilemediğidir. Bu nedenle *Inception* filminin arketip yapısı, arketip tanımlamalarındaki tanım kodları aracılığıyla şu şekilde oluşturulmuştur:

Tablo 4.14. Anlatı Yapıları ve Arketip İlişkisi

ANALİZ/TANIM KODU	KLASİK ANLATI	ÇAĞDAŞ ANLATI	POSTMODERN ANLATI	INCEPTION FİLMİ
1	Var	Yok	Değişken ama Genelde Yok	Var/Çift Anlamlı
2	Var	Yok	Değişken/Genelde Var	Paradoksal/Muğlak/Çift Anlamlı

3	Var	Yok	Değişken/ Genellikle Yok	Var
4	Var	Yok	Var	Yok
5	Var	Var	Var	Yok/Kendisini İptal Eder
6	Var	Yok	Değişken	Paradoksal/Çift Anlamlı
7	Var	Yok	Var	Çift Anlamlı/Muğlak

Inception filmindeki arketip yapısı diğer anlatı yapılarıyla çeşitli noktalarda benzerlik göstermesine rağmen büyük oranda çift anlamlı, muğlak ve paradoksal bir yapıya sahiptir ve bu nedenle de diğer anlatı yapılarından ayrılmaktadır. Filmdeki arketip ve karakter özelliklerinin diğer anlatı yapılarından farklı olması aynı zamanda olay örgüsünün de farklı olduğu anlamına gelmektedir. Elde edilen bulgular filminin kurgu-söküm yöntemiyle oluşturulan fabulasıyla bir arada düşünülünce *Inception* filminin farklı bir anlatı yapısında olduğu söylenebilir.

4.2.4. Sinematografi ve Uzam

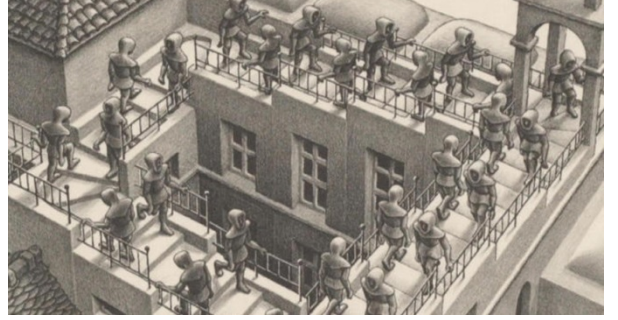
Inception filmi, Klasik Anlatı Sinemasındaki gibi stilize bir gerçeklik algısı üzerine kuruludur. Bu doğrultuda 180 derece kuralı filmin bütün sahnelerinde uygulanmıştır ve devamlılık kurgusu bozulmamıştır. Açık, karşı-açık çekimlerinin herhangi bir sinematografik yabancılaşmaya hizmet etmemesi filmdeki gerçekçilik algısını yoğunlaştırmaktadır. Kurgu açısından incelenecek olursa da *Hip-Hop* kurgu tekniği olarak adlandırılan kesmelerin, sıçramaların, ileriye gidiş ve geriye dönüşlerin bir arada kullanıldığı bir kurgu tekniği kullanılmasına karşın, kamera kendisini hiçbir zaman dışsal, yabancılaştırıcı bir öğe olarak ortaya koymamaktadır. Kamera, Çağdaş ve Postmodernist Anlatıdaki filmlerde sıklıkla kullanıldığı gibi görünür değildir; olayları tarafsız bir göz olarak görerek sadece seyirciye aktaran görünmez bir gözdür. Filmin

kamera kullanımındaki bu birlik ve bütünlük filmin sinematografik özelliklerini belirleyen stil ve mekân öğelerinde de görülmektedir. Tür olarak Yeni Kara Film türü içerisinde değerlendirilen *Inception* filmi, Klasik Kara Filmin tür özellikleri olan gölge ve ışığın etkileşimi, stilize anlatı, bir anlatıcının bazı durumları açıklaması, erkek kahramanın psikolojik sorunları, *femme fatale* karakter, yaratılan sinematik dünyadaki karamsarlık, gece, depresyon ve başarısızlık öğelerini barındırmaktadır. Fakat film, Klasik Kara Filmden aldığı bu özelliklerin üstüne Yeni Kara Filmlerin en önemli özelliği olan gerçekliğin bir çöle dönmüş olması, mekânların, kişilerin ve insanın kendisinin bile sabit bir gerçeklikten uzak olması gibi temel özellikleri eklemiştir.

Inception filminde hangi sahnede neyin gerçek neyin rüya olduğu belirsiz hale gelmektedir ve bu durum film son sahnesinin çift anlamlılığıyla birlikte de perçinlenir. Rüyanın nerede bittiği ve nerede başladığı muğlaklaşırken, izleyicilerin mekân algıları da sürekli kesintiye uğratılır. Filmdeki mekânlar, gerçeklik ve rüyalar sürekli yer değiştirir ve zaman zaman da iç içe girer. Bu durumda da izleyici, rüya benzeri soyut sinematik bir mekân algısı yaratmaya zorlanmış olur. İzleyicinin yaratmaya zorlandığı bu mekân algısı filmin renkleri, dekorlar, rüyaların çökmesi ve fabula aracılığıyla daha da soyut bir hale dönüşür. Karakterlerin geldikleri yere nasıl geldikleri açıklanmaz ve bu durumda da filmin sinematografik öğeleri olay örgüsü ile bağ kurarak, izleyicinin filmin bütününe bir rüya deneyimi olarak algılamasını sağlar. Filmde kullanılan mekânlar ve bu mekânların dönüşümü de filmin soyutluk ve gerçekçiliğin iç içe geçtiği imajlarla, paradokslarla örülü sinematografik yapısını desteklemektedir. Bu doğrultuda Christopher Nolan, *Inception* filminde Escher'in resimlerindeki mekân kullanımını hem biçim hem de içerik olarak örnek almış görünmektedir. Ayrıca Lionel Penrose ve oğlu Roger Penrose tarafından geliştirilen *Penrose Merdivenleri* de Nolan'a filmin mekânsal tasarımını oluştururken ilham vermiş gibi görünmektedir.



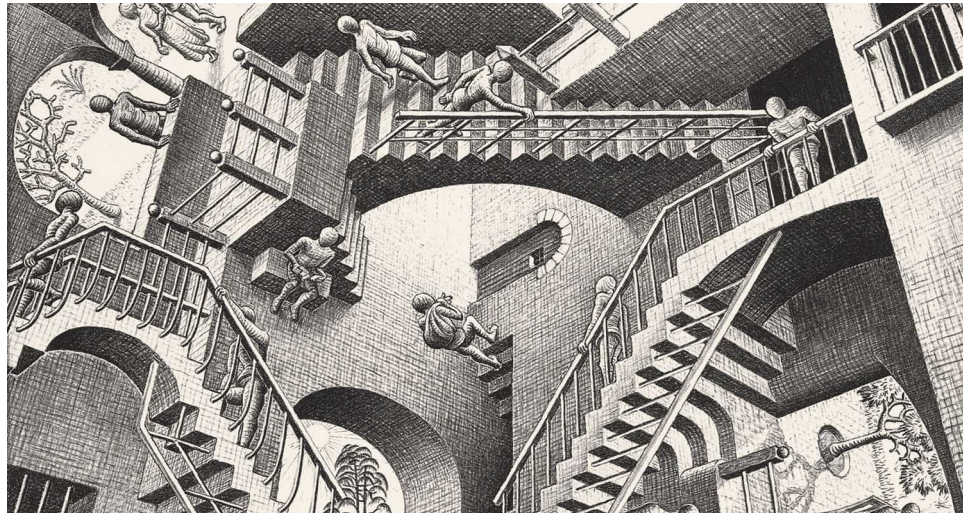
Görsel 4.49. Arthur, Ariadne'ye rüyadaki paradoksları merdivenler aracılığıyla anlatmaktadır.



Görsel 4.50. Penrose Merdivenleri.



Görsel 4.51. Inception filminde şehrin bir bölümünün diğer bir bölümü üzerine katlanması.



Görsel 4.52. Escher'in Görelilik tablosu

Inception filminde Escher ve Penrose'nin paradokslarla örülü ve görelî uzamsal yaklaşımlarıyla paralel olarak, yer altında toplu halde ilaçlarla uyuyan insanlar, asansörle gidilen ve izlenen anılar, dağınık otel odaları, birbirine benzeyen takım elbise giymiş iş adamları ve kanun kaçakları, caddelerde dolaşan trenler, parçalanmış bulvarlar, yıkılmış ve terkedilmiş şehirler, karlı ve yüksek korunaklı kaleler, yerçekiminin yok olduğu otel odaları ve koridorları gibi iç içe geçen birçok mekân bulunmaktadır.



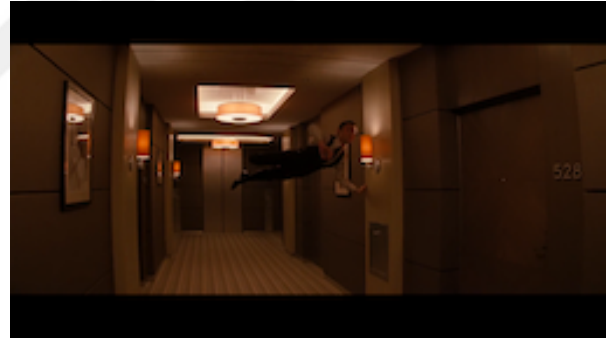
Görsel 4.53. *Inception* filminde parçalanmış bulvarlar.



Görsel 4.54. Kanun kaçağı Cobb ve iş adamı Saito yan yanadır ve birbirlerine çok benzerdirler.



Görsel 4.55. Birinci rüya seviyesinde trenin otoyola girmesi.



Görsel 4.56. İkinci rüya seviyesinde kamyonet düşmesine bağlı olarak yerçekimi ortadan kalkar.



Görsel 4.57. Dördüncü seviye rüyada Cobb'un bilinçaltı ve bilinçaltının mekânları olarak yıkılmış ve terkedilmiş şehir.



Görsel 4.58. Üçüncü seviye rüyada, Fischer'in bilinçaltının karlı ve korunaklı kalesi ve onun patlatılma anı.

Örneklere de görüldüğü gibi *Inception* filminde sinematik uzam ve mekân kullanımı, filmin dramatik yapısıyla iç içe geçmiş bir biçimde, atmosferi, karakterlerin

psikolojisini, filmin zemininde bulunan kültürel ve estetik yapıyı, dolayısıyla da söylemi şekillendiren temel öğelerden biri olarak kullanılmıştır. Filmdeki mekân kullanımı gerçekçidir fakat bu gerçekçilik farklı seviyelerdeki rüya katmanlarını da kapsayan bir gerçekçiliktir. Filmin afişinde “Rüya Gerçektir” yazmaktadır ve bu doğrultuda Nolan hiçbir rüya seviyesinde yaşanan gerçekliğin farklı bir gerçeklik gibi düşünülmesini sağlayacak sinematografik öğe (renk, ses, görsel üslup vb) kullanmamıştır. Tıpkı insanın rüya görürken rüya gördüğünü anlayamaması dolayısıyla da rüyayı bir gerçeklik zannetmesi gibi izleyici de filmin farklı katmanlarını aynı görsel yapılar üzerinden tecrübe eder. Bu görsel bütünlüğe ilave olarak *Inception* filminin izleyicinin *kör kadrajlar* oluşturmaya da izin veren bir gerçekçiliği barındırdığı söylenebilir. Özellikle filmin başlangıç sahnesi ve son iki sahnesi, filmin orta bölümünü parantez içine almaktadır. Bu durumda da izleyici hem film içerisinde hem de film bittiğinde farklı perspektifler ve teoriler geliştirebilmektedir.¹⁰⁶ *Inception* filmindeki anlatı sinematik uzam ve mekân, içerikle paralel olarak psikolojik ve ideolojik açıdan da, *gerçekliğin* ne olduğuyla ilgili tartışmaya alanı açmaktadır. Özellikle Cobb’un bilinçaltına girildiğinde filmdeki mekân kullanımıyla karakterlerin kişisel ve psikolojik özelliklerinin filmde ne derece örtüştürülmeye çalışıldığı görülmektedir. Cobb, psikolojik açıdan çökmüş bir insandır çünkü eşinin ölümüne sebep olmuş ve çocuklarından ayrılmak zorunda kalmıştır. Bu nedenle Cobb’un bilinçaltı terk edilmiş ve yıkılmış bir şehirden oluşmaktadır. Bu şehirde Mal ve yüzleri görünmeyen çocukları dışında kimse yaşamamaktadır ve onlar da ancak şehrin en izbe yerine gidildiği zaman görülebilmektedir. Cobb’un rüya şehri, bir zamanlar çok büyük bir şehir olan ama artık çöle dönüşmüş içinde hiçbir canlının yaşayamayacağı bir mekândır. Bu mekân da Cobb’un psikolojik durumunu yansıtmaktadır.

4.2.5. Zaman

Inception filmi zamansal açıdan Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı’ndaki filmlere göre bile çok karmaşık bir zamansal yapıya sahiptir denilebilir. Zamansal olarak filmin karmaşık olmasını etkileyen üç temel yapı bulunmaktadır. Bunlardan ilki her bir rüya seviyesi arasında yaklaşık yirmi kat zaman farkı olmasıdır. Bu nedenle filmin *Inception*

¹⁰⁶ İnternet ortamında *Inception* filmiyle ilgili yapılan yorumlar, üretilen yeni teoriler ve çözümler bu durumun bir sonucudur.

bölümündeki gerçek zamanlı uçak yolculuğu on saat, birinci rüya seviyesi bir hafta, ikinci rüya seviyesi altı ay, üçüncü rüya seviyesi on yıl, dördüncü rüya seviyesi iki yüz yıl ve Araf sonsuzluğu kapsamaktadır.

Gerçeklik	10 Saat / Uçak Yolculuğu
1. Rüya Seviyesi	1 Hafta / Kamyonet
2. Rüya Seviyesi	6 Ay / Otel
3. Rüya Seviyesi	10 Yıl / Kar Kalesi
4. Rüya Seviyesi	200 Yıl / Yıkılmış Şehir
Araf	Sonsuzluk / Japon Kalesi

Tablo 4.15. *Rüya seviyeleri zaman ve mekan tablosu*

Rüya seviyeleri arasındaki bu zaman farklılıkları birbirlerine dinamik bir biçimde bağlıdır ve bu durum da filmdeki zamanı karmaşıklaştıran ikinci unsurdur. Zamansal olarak birbirine bağlı olan bir yapı zorunlu bir şekilde fabula açısından da birbirine bağlanmış olur. Her bir rüya seviyesinde geçen zaman ve yaşanan olaylar domino etkisi yaratarak üst katmanları da etkiler. Bu nedenle birinci rüya seviyesinde müzik çalınması ile diğer üç rüya seviyesinde de müzik çalmaya başlar. Bu rüya seviyelerinden bir tek Araf diğer rüya seviyelerinden etkilenmez, çünkü Araf rüyanın mutlak bir gerçeklik olarak meydana geldiği düzlemdir.

Inception filminin diegetik alanındaki bu zamansal karmaşıklık kurgu düzleminde de devam etmektedir. Filmin kurgusu rüyaların mantığını izleyicinin daha kolay anlayabilmesi için değil, rüyaları bir gerçeklik olarak tecrübe etmesi üzerinden kurgulanmıştır. Bu nedenle rüyalar arasındaki zamansal dönüşümler ve kurgu, *Inception* filmindeki zaman algısını karmaşıklaştıran üçüncü unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Kurgusal zaman, filmin temel tartışması olan “gerçekliğin ne olduğu” sorusu bağlamında, izleyici üzerinde parçalı, paradokslar içeren, çift anlamlı ve muğlak zaman algısı oluşturmaktadır. Bu oluşturulan zaman algısı bir yönüyle belirli bir doğrusallık içerirken, diğer yönüyle de muğlak ve döngüsel bir yapı barındırmaktadır. Bu nedenle kuramsal kısımdaki karmaşık öykü anlatıcılığı ve zaman ilişkisinin incelendiği bölümde belirtildiği gibi, *Inception* filmindeki zaman algısı bir yönüyle Bordwell gibi formalist

teorisyenlerin fabula ve syuzhet arasında kurduđu iliřkiyi kapsarken, diđer yonũyle Bergson, Deleuze ve Antik Yunan Tragedyasındaki dõngũsel yapıyı barındırmaktadır. Filmde hareket-ımađ, zaman-ımađ ve mutlak zaman, sezgisel zaman, birlikte yer almaktadır. Bu yapıların birlikteliđi ise Pisters'in tanımladıđı nõro-ımađı ve nõro-zamanı yaratmaktadır. *Inception* filminde nõro-zaman hareket uzerinden yapılanır ama řimdiki zaman, geđmiř ve geleceđin iđ iđe geđtiđi spekulatif bir zaman algısı meydana getirir.

4.2.6. Felsefi Altyapı

Karmařık õykũ anlatıcılıđının felsefi altyapısının incelendiđi bõlũmde deđinilen felsefi yaklařımlardan birçođu *Inception* filminde dũřũnel arka planlar olarak yer almaktadır. *Inception* bařta Baudrillard'ın simũlasyon kuramı olmak uzerede Oidipus ve tragedya, Kant ve Schopenhauer'un tasarımı olarak dũnya yaklařımı, sofist dũřũnce ve varoluřçuluk gibi felsefi altyapıları barındırmaktadır. *Inception* filminin uzerine kurulduđu temel yapı, insanın kendisiyle olan problemlili iliřkisinin bilinçaltı seyisinde gõrũnũr kılınmasıdır. Cobb trajik bir karakterdir. Yaptıđı trajik hata ilk õnce eři Mal ile birlikte rũyanın en derin katmanı olan Araf'a gitmek istemek daha sonra da Araf'tan eřiyle birlikte çıkmak iđin Mal'ın bilinçaltına gerđekliđi sorgulamakla ilgili fikir ekmektir. *Inception* filmindeki bu trajik durum geđmiřin deđiřtirilemezliđi uzerine kurulmuřtur. Artık her ne olmuřsa çoktan olmuřtur ve deđiřtirilemez. Bu anlamda filmin ana karakteri Cobb, Oidipus karakteriyle aynı dũzlemedir ama Oidipus'dan farklı olarak Cobb yaptıđı trajik hatanın ne olduđunu bilmektedir. Fakat bu trajik hatayı bilmek trajik durumu tersine çevirmeye yetmemektedir. Cobb'un elindeki bilgi, bilgi kavramına yũklenen iřlevleri yerine getirememektedir. Bařka bir ifadeyle bilgi deđiřtirme ve dõnũřtirme gũcũnden yoksun haldedir ve bu yoksunluk trajik durumu daha da iđinden çıkmaz bir hale sokmaktadır. İnsanın sahip olduđu bilginin onun hayatını kolaylařtırmaktansa yařanamaz hale getirmesi, modernist bilgi kuramına kısa devre yaptırmıř olur ve bu noktada Oidipus ile Cobb arasında gũclũ bir iliřki kurulabilir. Bilgi ve bilgisizlik bu noktada sonsuz bir dõngũ oluřturarak iđinden çıkmaz trajik durumu meydana getirir.

Inception filminin ana karakteri Cobb ile Oidipus arasındaki bir diđer benzerlik bulmaca çõzmeledeki yetenekleridir. Cobb, rũya paylařımıyla ilgili eđitim almıř uřt dũzey yõneticilerin bile gizli bilgilerine ulařabilecek derecede insanların bilinçaltındaki karmařık yapıları çõzũmleyebilmektedir. Hatta Cobb rũya iđerisinde katmanlar

oluşturarak hedef alınan insanların kendilerinin bile tam olarak bilmedikleri şifreleri çözerek onların bilinçaltlarına fikir ekebilmektedir. Fakat tıpkı Oidipus gibi Cobb da kendi bilmecesini çözemez. Hatta Cobb'un bilinçaltında ölen eşi Mal üzerinden oluşturduğu bilmece trajik hatasına bağlı hayatını hem gerçek hayatta hem de rüyalarda esir almış durumdadır. Cobb hem gerçek hayatta çocuklarından ve ülkesinden ayrı olduğu için bir sürgün hayatı yaşamaktadır hem de gerçek hayattaki yaşamından kaçabilmek için rüyalar aracılığıyla eski anılarını görmek adına rüya paylaşım sistemini kullanmaktadır. Fakat rüya paylaşım sisteminde anılarını kullanmak Cobb'un da çok iyi bildiği gibi insanın bilinçaltını savunmasız hale getirmektedir. Bu nedenle Cobb ölen eşi Mal'ın rüyalarını sabote etmesini engelleyemez bir hale gelmiştir ve bu döngüsel bağımlılık ilişkisi Cobb'un kendi bilmecesini içinden çıkılamaz hale dönüştürmüştür. Ayrıca Cobb bu bilgileri iş arkadaşlarından sakladığı için diğer insanların hayatlarını da tehlikeye atan bir karakterdir. Sadece bu nedenle bile çok yetenekli olduğu rüya mimarlığı işini yapmaması gerektiğinin farkındadır. Filmin bilmece kavramına yaklaşımıyla ilgili tüm bu arka plan göz önüne alındığında Antik Yunan Kültürü ve Oidipus oyununda bulmacaya atfedilen *ölümcüllük* *Inception* filminin çekirdeğini oluşturmaktadır denilebilir. Cobb Antik Yunan Kültüründe bilginin en alt sınırını oluşturan “kendini bilmek” ilkesini radikal bir döngüye uğratmaktadır, çünkü Cobb'un kendini bilmesi ve kendi durumu hakkında farkındalığının artması, bilinçaltını daha savunmasız hale getirmektedir. Bu durum Oidipus'un kendini tanıma süreciyle çok yakın bir ilişki içindedir. Oidipus oyununda da karakterin kendisiyle ilgili farkındalığı artıkça bildiği gerçekliğin tamamının dönüşüme uğraması söz konusudur. *Inception* filminde de Oidipus oyununda olduğu gibi gerçeğin bilgisi artıkça onun kavranması da imkânsız hale dönüşmeye başlar.

Inception Memento filminden daha trajiktir, çünkü *Memento* filminde Leonard eşine tecavüz edilmesi gibi kendi elinde olmayan nedenlerle trajik bir kahramana dönüşmüştür. Fakat *Inception* filminde Cobb iki kere trajik hata yapmıştır. Bu hatalardan ilki eşiyile birlikte Araf'a düşmek, ikincisi ise eşinin bilinçaltına gerçeği sorgulamakla ilgili fikir ekmektir. *Inception* filmindeki bu durum Yunan mitolojisinin en ünlü teknik adamı olan Daidalos ile oğlu Ikarus'un hikâyesine benzemektedir. Yunan mitolojisine göre matkap, balta, tesviye aleti, testere gibi aletleri Daidalos icat etmiştir. Aynı zamanda içinden çıkılması en güç mekân olan labirenti de Daidalos icat etmiştir ve mite göre icat ettiği bu labirente kralı aldattığı için Daidalos ve oğlu hapsedilir. Fakat

Daidalos bu labirentten çıkmanın bir yolu olarak kendisine ve oğluna kanat yapar ve bu şekilde labirentten çıkarak Girit semalarına doğru yükselirler. Ancak oğlu Ikaros kanatların ona verdiği güçten sonuna kadar faydalanmak ister ve güneşe doğru uçmaya devam eder. Bu Ikaros'un trajik hatası olur, çünkü balmumundan yapılan kanatlar güneşe doğru yaklaştıkça erir ve Ikaros düşer. Ikaros fiziksel bir sınırı sınırı (haddini) aştığı için düşmüştür ama Daidalos'un sınırı aşması pratik ve felsefi bir düzlemdir. Daidalos teknik bilgiye sahip olmak istediği ve bu doğrultuda icatlar yaptığı için sınırı hem düşünsel hem de pratik alanda aşmıştır (tekhne). Zira Yunan mitolojisine göre tekhne sayesinde doğayı yenmeye çalışan insan istese de istemese de trajik sınırı aşmıştır (Dürüşken, 2016, s. 45-48).



Görsel 4.59. Ikaros'un düşüşü.



Görsel 4.60. Mal'ın düşüşü.

Inception filminde de Cobb rüya paylaşım sisteminin teknolojisine, yapısına ve bilgisine sahip olmak istemektedir. Bu nedenle rüya katmanları içerisinde eşiyle birlikte sürekli derinlere doğru hareket ederler. Fakat bir süre sonra içerisinde ilerledikleri rüyaların bilgisine sahip olmaktan ziyade rüyaların tutsağı haline dönüşürler. Daha sonra Mal, gerçekliği tamamen unutarak rüyaları gerçeklik olarak yaşamaya başlar ve bu durum Cobb için bir süre sonra katlanılmaz hale gelir. Cobb ve Mal'ın içinde bulunduğu mekân içinden çıkılması imkânsız bir labirente dönüşmüş olur çünkü Mal yaşadıkları yerin gerçek olduğunu söylemektedir. Ikaros ve babası Daidalos'un içinde bulunduğu labirent ile Cobb ve Mal'ın içinde bulunduğu labirent içinden çıkılması en güç mekân olarak paralellik göstermektedir. Tam bu noktada da bu mekândan çıkmak için Daidalos'un balmumundan kanat yapmasıyla, Cobb'un eşi Mal'ın bilinçaltına

gerçeđi sorgulamakla ilgili fikir ekmesi de birbirine kořut biçimde okunabilir. Üçüncü evredeyse Ikaros'un babasının kanatlarıyla güneře dođru uçması ve düşmesiyle, Mal'ın Cobb'un bilinçaltına ektiđi fikir nedeniyle bir binadan ařađı atlayarak (düşerek) ölmesi neredeyse aynı neden sonuç ilişkisini barındırmaktadır. Filmin sofistlerin düşünsel yapısıyla birleřtiđi ilk nokta da Mal'ın gerçekliđi radikal bir biçimde sorgulamasıyla başlamaktadır. Christopher Nolan Mal karakteri üzerinden gerçekliđin dođasını sorgulamakta ve gerçekliđin kiřinin bulunduđu konuma göre deđiřen bir yapısı olduđunu ortaya koymaktadır. Mal'ın rüyayı gerçeklik, gerçek yařamı ise rüya olarak yorumlaması ilk izlenim açasından Mal'ın düşünme sistemindeki bir hatayı iřaret ediyor gibi görünmektedir. Fakat *Inception* filminin sonundaki belirsizlikle birlikte düşünöldüđünde film gerçekliđin ne olduđu konusunda seyirciyi ve Cobb'u, Mal ile aynı perspektife çekmiř olur. Gerçeklik bütünüyle görel ve sürekli deđiřen bir kavram olarak filmde yer almaktadır. Cobb ve Mal arasındaki gerçeklik tartiřması filmde řu şekilde yer almaktadır:

COBB: (Bilinçaltındaki Mal'ın yanına giderken Ariadne ile konuřur) Bir fikir bir virüs gibidir. Dirençlidir. Son derece bulařıcıdır. Bir fikrin en ufak tohumu bile geliřebilir. Seni tanımlayabilir veya yok edebilir.

MAL: Ufak bir fikir, řey gibi "Senin dünyan gerçek deđil." Her řeyi deđiřtiren ufak, basit bir düşünce. (Cobb'a dönerek) Kendi dünyandan çok eminsin. Neyin gerçek olduđundan. (Ariadne'yi kastederek) Sence o gerçek mi? Yoksa sence benim kadar aklını kaçırmıř mı?

COBB: Neyin gerçek olduđunu biliyorum, Mal.

MAL: Ürpertici düşüncelerin yok mu? Zulme uğradıđını hissetmiyorsun, Dom? İsimsiz řirketler ve polis senin peřinde devamlı tasarımların rüya görenleri kovaladıđı gibi. İtiraf et. Artık tek bir gerçeđe inanmıyorsun. Bir seçim yap. Burada olmayı seç. Beni seç.

COBB: Yapmam gerekeni biliyorsun. Çocuklarımıza dönmeliyim, sen onları bıraktın. Çünkü hepimizi bıraktın.

MAL: Yanılıyorsun.

COBB: Yanılmıyorum.

MAL: Aklın karıřmıř senin. Çocuklarımız burada. Tekrar suratlarını görmek istersin, deđil mi?

COBB: Evet ama gerçek dünyada göreceğim, Mal.

MAL: Gerçek dünyada mı? Dediklerinin farkında mısın? Onlar bizim çocuklarımız... Ya yanıyorsun. Ya gerçek olan bensem? Kendine bildiğin şeyleri söylüyorsun. Peki ya inandığın şeyler? Hissettiğin şeyler?

COBB: Suçluluk! Kendimi suçlu hissediyorum, Mal... Suçluluk bana gerçekleri hatırlatıyor Mal.

MAL: Hangi gerçekleri?

COBB: Gerçekleri sorgulamayı sağlayan fikri sana ben ekdim.

Cobb ve Mal arasındaki ilişki gerçekliğin ne olduğunu sorgulayan arkaik felsefi problem üzerinden şekillenirken, modern bir felsefe olan varoluşçuluk felsefesiyle de köprü kurar. Cobb ve Mal, rüya paylaşım sistemini kullanarak kendilerine yeni bir dünya tasarlar ve iki âşık bu dünyada rüya zamanıyla çok uzun bir süre birlikte yaşarlar. Fakat bir süre sonra Cobb için bu yaşam katlanılamaz hale gelir ve Mal'a bilgi ekerek yaşadıkları rüya âleminden çıkarlar. Filmdeki bu olaylar kuramsal kısımda bahsedilen Heidegger'in felsefi yaklaşımıyla örtüşmektedir. Hatırlanacağı gibi Heidegger, Dasein'i (insan varlığı) kaçış halinde bir varlık olarak tanımlamaktadır. Dasein, kendi sonlu varlığıyla yüzleşemediği için farklı yollarla kendi varoluşundan kaçmaktadır ve bu durum Dasein'de sürekli bir tekinsizlik hali yaratır. Cobb ve Mal'ın ilk önce sıkıcı buldukları dünyadan kaçarak yeni bir dünya yaratmaya yönelmesi, daha sonra ise bu yarattıkları dünyadan da sıkılarak gerçek hayata dönmek istemeleri Dasein'in bütün var oluş durumlarında içinde bulunduğu dünyadan kaçmak istemesini betimlemektedir. Film boyunca Ariadne, Arthur, Saito, Eames, Yusuf karakterleri tıpkı Cobb ve Mal gibi rüyaları gerçek hayatın sıkıcı doğasından çıkmak için bir macera alanı ve dünyadan bir kaçış olarak görmektedirler.

Inception filminin felsefi alt yapısını oluşturan Kant ve Schopenhauer'un tasarım olarak dünya ve Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı birbiriyle bağlantılı biçimde okunabilir. Filmde rüyaların mimarlar tarafından tasarlanması, bilinçaltının dışsal olarak tasarlanan rüyaları sabote edebilmesi ve birbiriyle ilişkili farklı rüya katmanlarının zihinsel süreçlerle oluşturulabilmesi Baudrillard'ın simülasyon kuramı ve Schopenhauer ve Kant'ın tasarım olarak dünya yaklaşımlarını yakından bağlantılı hale getirmektedir. Filmdeki rüyalar insan zihnine göre şekillenmektedir ve bu da Kant'ın "insan zihni dış dünyaya göre değil, dış dünya insan zihnine göre biçimlenmektedir" sözünün filmde

önemli bir referans olduğuna dair bir işaret olarak okunmasına yardımcı olmaktadır. *Inception* filminin Baudrillard'ın kuramına yaklaşımı ise çift yönlüdür ve bu felsefenin filmlerdeki alışıla gelmiş kullanımından farklı bir perspektifle simülasyon kuramını ele almıştır. *Inception*'ın bir film olmasını sağlayan ilk öge *rüya paylaşım teknolojisi*dir. Bu teknoloji, bilinmeyen bir gelecekte bulunmuş hatta yaygınlaşmıştır. Rüya paylaşım teknolojisi insanların birbirlerinin rüyalarına girmelerini sağlamakla beraber, insanların anılarını canlandırması, bilinçaltındaki gizli bilgilerini bulması, bilinçaltının değiştirilebilmesi, rüya aleminde kendine her yönüyle bir dünya kurması (şehirler, toplumlar, sosyallikler) gibi gerçek hayatta var olmayan durumun bir çeşit simülasyon aracılığıyla oluşturulmasını sağlamaktadır. Bu nedenle Baudrillard'ın bahsettiği şekliyle rüya âlemi gerçekmiş gibi görünen bir simülasyondur. Fakat *Inception* filmi sonundaki belirsizlikle beraber film içerisindeki tartışmalarla gerçekliğin ne olduğuna dair net bir cevap vermekten kaçınmaktadır. Genellikle Baudrillard'ın simülasyon kuramını merkeze alan filmler gerçeklik ve simülasyon arasında belirgin ayrımlar koyarlar fakat *Inception* da bu ayrım ortadan kalkmaktadır. Gerçek, daha önce de belirtildiği gibi görelî bir kavram olduğu için hem Cobb'un dolayısıyla da diğer bütün karakterler ve seyircinin bütün filmi bir rüya döngüsü olarak yaşayıp yaşamadığı açıktır bırakılır hem de gerçekliğin doğası ve film içerisinde nerede olduğu askıya alınır. Bu anlamda *Inception* filmi simülasyon felsefesini hem kullanmıştır hem de bu felsefeyi tartışmaya açmıştır. Simülasyon yaklaşımına Baudrillard kadar kesin cevaplar vermekten de kaçınır. Daha çok bu felsefenin çift anlamlılığını göstermek ister.

Çalışmanın bu bölümünde görüldüğü gibi *Inception* filmi mitik felsefeden simülasyon felsefesine kadar çok geniş bir felsefi arka plana sahiptir ve bu felsefi alt yapı filmin yapısal öğeleriyle bütünleşmiş bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Ayrıca filmin felsefi alt yapısı psikolojik alt yapısıyla diyalektik bir ilişki içindedir. Bu nedenle bir sonraki bölümde *Inception* filminin psikanalitik alt yapısını bağlı yapılarla incelemek faydalı olacaktır.

4.2.7. Inception Filminde Perspektif, İdeoloji ve Çağdaş Lacancı Sinema Kuramı

Inception, Nolan'ın filmleri arasında özne ile *kayıp nesne* (objet petit a) arasındaki ilişkide önemli bir değişiklik sağlayan ilk filmidir. *Memento*, *The Prestige* ve *The Dark Knight* gibi diğer filmlerinde öznel *kayıp nesnenin* erişilemez olduğu

konusunu reddederken, *Inception* filminde özne böylesi bir nesnenin elde edilmesinin imkânsız olduğunun farkındadır. Aradaki bu farkı anlamının önemli bir sonucu vardır. Özne, ideolojinin özünde yatan (özellikle çağdaş geç kapitalizm söyleminde) fantezilerin nihai bir tatmin nesnesi sağlamadığını farkına varır. Her ne kadar (çağdaş geç) kapitalizm nesnelere karşı sürekli açgözlülüğü savunuyor olsa ve öznelere her şekilde keyif alma zorunluluğu getirse de böylesi bir arzu anına (*jouissance*) ulaşmanın bir yolu olmadığı gerçeğini de gizler. Fakat *Inception* filminde özne sonunda kendini arzuların işleyişinden kurtarmanın bir yolunu bulur. Bu, öznenin *kayıp nesnenin* (object petit a'nın) bakışıyla karşılaşması yoluyla mümkündür. Bilinçaltının derinliklerinde Cobb, arzusuna neden olanın nesne ile birliğinin imkânsızlığını keşfeder ve kısmi eğlencede mutluluğu bulur. Bu nedenle *Inception* Nolan'ın önceki filmleriyle önemli derecede bir zıtlık meydana getirmiş olur.

Inception, bir rüyanın ortasında başlar ancak sonu seyircinin gerçeklikte mi yoksa başka bir rüya sahnesinde mi filmi bitirdiği sorusunu cevaplamayan belirsiz bir durum ile biter. Filmde görünen gerçekliğin yalnızca bir katmanı vardır, ancak rüya bilinçaltının en derin ve neredeyse erişilmez katmanlarını deneyimleyebilecek sonsuz sayıda âlemin olabileceğini ima eder. Bir düşünceyi bir kişinin zihnine sokma tasarısı gerçeklikte konuşulurken, filmin başlangıç sahnesi de olmak üzere birçok ana eylemi çoklu düş katmanlarında gerçekleşmektedir. *Inception*'daki rüyalar gerçekliği simüle etmek üzere bir alan oluşturduklarından, illüzyon ile gerçeklik arasında ayırım yapmak neredeyse imkansızdır. Başka bir deyişle, rüya öznenin gerçekliği haline gelir. Nolan'ın bir röportajında belirttiği gibi filmdeki kilit hatlardan bir tanesi rüya görürken rüyaların gerçek gibi hissettirdiğidir ([http-29](http://www.youtube.com/watch?v=l8oyymCJi-A)).¹⁰⁷ Rüyalar ve gerçeklik arasındaki sınırın ortadan kalkması *Inception* filminin merkezindedir.

Psikanalizin Dört Temel Kavramı adlı çalışmasında Jacques Lacan bir görüntüyü üç boyutlu bir nesne olarak sunmak için optik illüzyon kullanan *trompe l'oeil* olarak bilinen sanat tekniğinin, *kayıp nesnenin* “ruhu” olduğunu, çünkü “kendinden başka bir şeymiş gibi davrandığını” savunmaktadır (2013, s. 110-111). Efsaneye göre iki ünlü Antik Yunan ressamı olan Zeuxisus ve Parrhasius en gerçekçi resmi yapmak üzere iddiaya girerler. İlk önce Zeuxisus “Üzüm Yinen Delikanlı” resmini yapmıştır ve yapılan resimdeki üzümleri o kadar gerçekçi tasvir etmiştir ki kuşlar o üzümleri yemek

¹⁰⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=l8oyymCJi-A>

istemişlerdir. Parrhasius ise bir perde çizmiş. Fakat çizdiği perde o kadar gerçekçidir ki arkasında bir şey olduğu sanısı uyandırmaktadır. Plinius Timanthes, Parrhasius'un eserlerinin en büyük özelliğinin de resimde mevcut olandan daha fazlasının olduğu sanısı yaratması olduğunu söylemektedir. Zeuxius bu resmi görünce onu gerçek bir perde zannederek arkasındakini görmek için açmaya çalışır ve bu nokta da girdikleri iddiayı kaybetmiş olur. Zeuxius ayrıca tabloya gelen kuşlar karşısında delikanlının ürkeceğini tahmin ederek bu durumu tabloya yansıtamadığı için de resminin tam anlamıyla gerçekçi olmadığını kabul eder. (Friedell, 1999, s. 254-255)



Görsel 4.61. Parrhasius'un Perde çizimi tasvir eden Matthaus Merian tarafından 1630'da çizilmiş tablo.



Görsel 4.62. Zeuxius'un çizdiği Üzüm Yiyen Delikanlı tablosunu tasvir eden Johann Georg Hiltensperger tarafından 1842'de resmedilmiş tablo.

Lacan, özellikle eski Yunan ressamı Parrhasius'un çizdiği trompe l'oeil tekniği üzerinden bu savını güçlendirmektedir. Bu teknikle Parrhasius'un yaptığı resimdeki perde o kadar gerçekçidir ki arkasında bir şey olduğu gibi aldatıcı bir bakış açısını yaratır. Lacan'a göre, Parrhasius'un mesajı "Eğer bir kişi başka birisini kandırmak isterse ona vereceği şey bir örtünün resmi olmalıdır, çünkü bu durum kişiyi arkasında ne olduğunu sormaya teşvik eden bir şeydir". Başka bir deyişle, tıpkı arzu gibi aldatıcı doğası nedeniyle trompe l'oeil tekniği var olmayan bir nesneyi gerçekte varmış gibi gösterebilmektedir.



Görsel 4.63. *Trompe l'oeil* tekniğiyle yapılmış çağdaş bir resim.



Görsel 4.64. *Trompe l'oeil* tekniğiyle yapılmış çağdaş bir resim.

Christopher Nolan'ın *Inception* filmi de iki şekilde *trompe l'oeil* sanatına benzer. İlk olarak film rüyaların gerçek olduğu yanılsamasını yaratmaktadır. Trompe l'oeil'in olduğu ikinci yapı ise filmin bulmaca şeklindeki anlatı yapısı aracılığı ile seyircilerin en derin seviye olan Araf'ta dahi kayıp nesnenin (object petit a'nın) yanılsamasına şahit olabileceklerine inanmalarını sağlamasıdır. Aynı zamanda, doğrusal olmayan anlatı katmanlarından kaynaklanan kırılmış, çarpık görüntüler anamorfozu ve filmdeki lekeyi oluşturur. Kuramsal bölümde ve *Memento* analizinde bahsedilen Holbein'in kafatası gibi "perspektifin ters kullanımı" *Gerçek Bakışı* ortaya çıkaran bir fazlalık üretir. Olay örgüsü doğrusal bir şekilde ilerlemez. Aksine, doğrusal olmayan bir anlatı zamanı sunar. Nolan'ın sıklıkla kullandığı bir yapı olarak filmin başlangıcı aslında hikâyenin başlangıç noktası değil ancak çok daha sonra gerçekleşecek olay örgüsüne ait bir sekanstır. *Inception*, Cobb'un garip bir durumda olduğu rüya sahnesi ile başlar. Rüyasında devasa dalgalar ile boğuşmaktadır ve dalgalar tüm sahneyi yutmaktadır. Cobb yüzüstü yatarken, kamera kıyıya yakın mesafede kendi çocuklarının oynadığını görmek için başını kaldırdığında yüzüne ekstrem yakın çekim yapar. Sahne ağır çekimde ilerlerken (bunun sebebi muhtemelen rüyada olduğunu belirtmektir) Cobb'un kızının sahilde çamurla oynayan erkek kardeşine katıldığını gösterir. Cobb daha sonra çocukların birbirlerini kovalamalarından ve çığlıklarından yorularak uyuyakalır. İzleyici filmin sonuna doğru bu sahnenin Araf'ta gerçekleştiğini öğrenir. Bu yapısal anamorfoz, filmin bozulmuş bir görüntüsünü sağlamak için olay örgüsünü çeşitli şekillerde karıştırıp birbirinin içine geçirdiğinden izleyicinin zaman ve gerçeklik algısıyla oynamış olur. İlk sahne, hemen ardından gelen sahne aracılığıyla izleyicinin filmdeki görüntüyü kontrol edemediğini gösteren anamorfik bir leke gibidir. Başka bir deyişle, izleyici bu sahnede yanlış bir şekilde Cobb'un rüyasında olduğunu düşünürken, hemen ardından gelen ikinci rüya katmanı sahnesiyle bölünür, ikinci rüya ise birinci rüya ile bölünür ve

nihayetinde gerçeklik katmanına ulaşılır. Fakat Cobb'un ilk sahnede nerede olduğu filmin son bölümüne kadar izleyicide gizemli bir leke olarak kalır. Filmin son bölümünde, ilk sahnenin Araf'ta geçtiğinin bilgisine ulaşılması sahnenin geçmişe dönük bir işleve sahip olduğunu ve izleyiciye anamorfoz yaşatması için filmin başına konduğunu göstermektedir. Bu durum Valazquez'in *Nedimeler* ve Holbein'in *Elçiler* tablolarındaki gibi anamorfozu gerçekleştirecek imgeyi tablonun ortasına koymakla benzer bir yapı göstermektedir.

Inception'ı Nolan'ın filmografisinde istisnai kılan şey her katmanında sahip olduğu derinliktir. *Inception*, sadece katmanlı bir film değildir, filmin her katmanı yapısını bulmacaya çeviren ve daha da derinleştiren çeşitli katmanlar içerir. *Inception*'daki anlatı film boyunca eş zamanlı giden birkaç katman arasındaki ayrımı göstermediği için istikrarsız bir şekilde ilerler. Film biri on sekiz diğeri yetmiş beş dakika süre iki rüya bölümü içermektedir. Her iki rüyada da ortak olan, birbirleriyle kronolojik bir sırada etkileşime geçmeyen ancak birbirlerine bağlı çeşitli rüya katmanları içermeleridir. Bu iki anlatıyı birbirine bağlayan bir başka olay örgüsü daha vardır. Bu bölümde gerçekliği tasvir eden ve filmin yaklaşık elli dakikasını içeren kısımdır. Bu üç bölüm bir yandan rüyaların diğer rüyalar tarafından kesilmesiyle, diğer yandan da gerçeklik katmanının rüyaları kısa kesintilerle bölmesiyle iç içe geçen bir yapıda sunulmuştur. Fakat film boyunca rüyaların gerçeklik üzerinde önceliği bulunmaktadır. Rüyaların gerçekler üzerindeki önceliği izleyiciye *trompe l'oeil* sanatında yanılısamanın gerçek nesne üzerindeki önceliğini hatırlatır. Yanılısama kendisini izleyicinin bakışına hükmetmek adına gerçek olarak sunar ve gerçekte olduğundan daha fazlasını vaat eder. Bu anlamda *trompe l'oeil* ideolojik bir işleve sahiptir çünkü "her ideolojik alan, çerçevesi içinde söylenebilecek daha fazla bilginin varlığını belirten bir artı değer (anlam) üretmektedir".

İzleyici filmin ikinci yarısına ulaştığında rüyaların labirent benzeri özelliği daha derin katmanlara giden yolu takip ederek nihayetinde arzusun nesnesini bulunması gerektiği gibi bir yanılısama durumu üzerine yoğunlaştırır. Ancak seyircinin Araf'ta gördüğü şeyler daha üst katmanlarda tanık olduklarından farklı değildir. Başka bir deyişle, en derin seviye, önceki seviyelerde görüldüğü gibi aynı derecede aldatıcı hiper gerçekliği göstermektedir. Çağdaş geç kapitalizmin özünde de en yüksek derecenin başlangıcı vardır. Kapitalizm, ulaşılacak bir sonraki nesnenin öznenin eksikliğini doldurması için gerekli olduğunu iddia ederek, kapitalizmin hiper gerçek dünyasında bir

yanılsama yaratır. Diğer bir ifadeyle kapitalizmde nesnelere söylemi görüldüğünden daha fazlasını vaat eder. Öznenin doymak bilmez arzusunu tetikleyen her nesne basit bir şekilde böyle bir beklentiyi yerine getirmeden arzusunun devam etmesi için hareket eder. Filmde başlangıç fikrini ideolojiye daha da yakınlaştıran şey, rüyanın sadece bir rüya olmadığı gerçeğidir. Özne bu hiper gerçek ya da hayali durumu gerçek olarak algılar ancak rüya sökücü bunun yalnızca bir rüya olduğunu bilir. Rüya sökücü Cobb, “sırlarla dolu bir kasada” yani öznenin bilinçaltında ya bir fikir ekmek ya da bir fikri silmek için bulunduğu farkındadır. Bu durum Louis Althusser'in *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*'ndaki söylemini hatırlatır. “İdeoloji, bireylerin gerçek varoluş koşulları ile olan hayali ilişkilerini temsil eder (2002, s. 51)”. Bunu açmak gerekirse, ideoloji konuyu dış gerçeklikle çok basit bir şekilde ilişkilendirmiş gibi görünse de aslında rüya benzeri bir nitelikte gerçekliğin çarpıtılması veya öznenin gerçek olarak kabul ettiği hiper gerçeklikten başka bir şey değildir. *Inception* filmi de ideolojinin bilinçsizce her zaman kişinin içine hapsolmuş şekilde çalıştığını göstermektedir.

Inception filminde birçok kez özneler kendilerini rüyaların ya da ideolojik düşüncelerin ortasında bulurlar. Buradaki fikir, yaşadığımız dünyanın bilgimiz olmaksızın bizi içeren hiper gerçekçi imgelerle çevrili olmasıdır. Film, ideolojinin rüyayı ve gerçeği gizemli hale getirme yoluyla nasıl işlediğini yansıtan bir film değildir. Algının ideoloji tarafından nasıl şekillendirildiğini yeniden düşünmeye ve gözden geçirmeye çağırarak yansıtıcı bir görevin ötesine geçer. Anlatının çeşitli katmanları tanıtıldıkça, başlangıcın (fikir ekiminin ve rüyaların) işleyişini yöneten kurallar hakkında daha fazla ayrıntı ve açıklama sunulur. Başlangıç kavramını ideoloji için bir metafor olarak kabul edersek, filmin beyanı bunun tam tersi şekilde, açığa vurucu ve aydınlatıcıdır. Filmin yorumu (beyanı) bir şekilde *trompe l'oeil*'in ideolojik işlevini dengelemektir. Film bazı kurallar koyarak rüya ve gerçeklik arasındaki ayrıma işaret eder. İlk rüyanın olay örgüsüne geri dönersek, Arthur'un rüyasında açıklanan *başlangıç* hakkında önemli bir kural olduğu görülür. Örneğin bir rüya sökücü durum beklendiği şekilde gelişmezse rüyayı sona erdirmelidir. Cobb'un Saito'nun malikânesindeki kasayı açarken yakalandığı sahnede Saito ve Mal Cobb'u silahını bırakıp çaldığı zarfı iade etmeye zorlarlar. Mal silahını Cobb'u, Saito'nun söylediği şeye ikna etmesi için Arthur'a doğrultur ancak Cobb ısrarla rüyada onu tehdit etmenin bir faydası olmadığını söyler. Mal'ın verdiği cevap ve söylediği şu sözler sırrı açığa çıkarır: “*Bu tehdit ettiğin şeye bağlıdır. Onu öldürmek uyandıracaktır, peki ya acı?*” diye sorar ve Arthur'u

bacağından vurarak, “*Acı zihindedir*” der. Cobb, silahın üzerinde durduğu masaya doğru sıçrayıp silahı kapar ve Arthur’u uyanması için vurur. Birkaç saniye sonra Arthur, aslında Nash’in rüyası olan önceki rüya seviyesinde uyanır. Buradaki basit ders, kişinin uyanması için öldürülmeye ihtiyacı olduğudur. *Inception*’ın kurgusal gerçekliğine göre kişi gerçeklikteki konumunu geri kazanmak için ölmek zorundadır. Rüneyı gören kendini de vursa ya da başkası tarafında da vurulsa bu basit gerçek Žižek’in *Yamuk Bakmak* kitabında bahsettiğı “bilinçaltımızda, arzumuzun özünde hepimiz birer katiliz” (2015c, s. 32) cümlesini hatırlatır.

Inception filminde izleyiciye gerçeklik olarak gösterilen ama aslında ikinci rüya katmanı olan Arthur’un rüyasında, rüyanın ve aynı zamanda ideolojinin istikrarsızlığı ile ilgili bir özellik açığa çıkartılır. Eğer rüyası sökülecek özne bunun yalnızca bir rüya olduğunun farkına varırsa, rüya dengesizleşebilir ve hatta çökebilir. Arthur’un rüyasında Cobb, Saito’ya rüya koruması teklif ettiğinde Saito gizemli bir şekilde gülümser ve “*ben teklifinizi düşünürken siz de gecenin tadını çıkarın beyler*” diyerek odadan ayrılır. Arthur şüphesini “*Biliyor*” cümlesiyle dile getirir. Saniyeler sonra bir sallantı ile birlikte odadaki her şey titremeye başlar. Burada kamera odadaki nesnelere (masadaki ışıklar veya masadaki bardaklar) ve yüzleri aşırı endişe gösterdiği için özneleri (Cobb, Arthur) yakın çekimlerle keser. Daha sonra, Cobb uyandırmak için Arthur’u öldürdüğünde rüya çökmeye başlar ve herkes aniden uyanır. Rüya başarısız olursa, rüya sökücüler sonuçlarıyla yüzleşmek zorunda kalırlar. Ancak elbette ideoloji ortaya çıktığında rüyada olduğu gibi tamamen çökmez. Bununla birlikte mesaj açıktır, eğer rüyasına girilen özne rüyasına girenin (ideolojinin) bilinçaltı kodlarını tespit ederse ona karşı harekete geçebilir.

Inception filmindeki seyirciye gösteriliş sırasıyla ikinci rüya evresinden bir sonraki katman olan birinci rüya evresinde Cobb ve ekibi, Saito’ya yaşadığı apartman dairesinin oldukça benzeri bir hiper gerçeklik yaratmıştır ve neredeyse onu bu apartman dairesinin gerçek olduğu konusunda ikna edebilecektir. Neredeyse ikna olmuşken Saito direnmeye devam eder ve onlara istedikleri bilgiyi vermez. Heyecanlı bir şekilde Cobb öne atılır, Saito’yu boynunun arkasından tutar ve aşağı doğru iter. Saito’nun yüzü yerdeki halıya değer. Bu sırada Cobb, Saito’ya öfkeyle “bize bildiklerini anlat” diye bağırıyordu. Saito aniden “bu halıdan her zaman nefret ettim” diyerek gülmeye başlar. Saito filmin bu bölümünde Cobb ve ekibine şu sözlerle hala rüya da olduklarını anladığını söyler:

SAİTO: Belirli yerlerinde yıpranmalar ve lekeler vardır, ancak kesinlikle yünden yapılmıştır. Oysa şimdi bir polyester halının üzerinde yatıyorum ki bu da dairemdeki halının üzerinde yatmadığım anlamına geliyor. Hala rüyadayım.

Saito'nun bu cümleleri üzerine Cobb ve Nash birbirlerine boş boş bakarlar. Hızlı trendeki gerçeklikte uyandıkları zaman ise Arthur öfkeyle Nash'i rüyayı uygunsuz bir şekilde tasarlamakla suçlar. Filmin yaklaşık ilk on sekiz dakikasını kapsayan bu çift katmanlı rüyada Cobb ve ekibi rüyasına girdikleri Saito'ya (özneye) gerçek dünyanın neredeyse aynısı olan bir kopyasını sunarken yanılsamalar yaratmışlardır. Böylesi hayali bir dünya özneye gerçeğe çok yakın gibi görünen ancak belirli bir açıdan bakıldığında önyargılı ve çok uzak olduğu anlaşılan bir görüntü vererek ideolojinin işlevini rüyalarda meydana getirmiş olur. Film, seyirciye rüyalar hakkında beyanda bulunmaya ve eğitim vermeye ikinci bölüm olan gerçekliğe girerken de devam eder. Burada izleyiciye başlangıcın (bilgi ekiminin) gerçekte imkânsız gibi görülebilecek nesnelere yaratabilme şansı olduğu ile ilgili bilgi verilir. Gerçeğin olay örgüsünde Cobb mimar profesörü olan kayınpederi Miles'ı Nash'in yerine başka bir mimar bulma konusunda yardımcı olabilir umuduyla ziyaret eder. Konuşma boyunca Miles'ın bir zamanlar Cobb'un akıl hocası ve ona “insanların zihinlerinde nasıl gezineceğini” öğreten kişi olduğu anlaşılır. Burada Cobb, yeni mimar olarak seçilen Ariadne'ye başlangıcı “katedralleri, tüm şehirleri, asla bulunamayan şeyleri, gerçek dünyada var olamayacak şeyleri inşa etme şansı” olarak tanımlamaktadır. Cobb'un açıklaması başlangıç teorisinin özünü açıklar. Bu anlamda başlangıç fikri Baudrillard'ın *Simülark ve Simülasyon* kitabında sözünü ettiği teoriyle tamamen örtüşmektedir. Bugünün dünyasında simülasyon artık bir bölge, referans varlık veya madde değildir. Simülasyon artık orijinali veya gerçeği olmayan gerçek modellerin üretilmesidir. Terimsel bir ifadeyle de bir hiper gerçekliktir. Bu doğrultuda *Inception* aslında öznelere fantezilerini deneyimleyebilecekleri, sonsuz hayaller kurabilecekleri bir rüya alanıdır.

Inception filmindeki en uzun bölüm ise Fischer'in zihnine fikir ekme aşaması olan beş kademeli rüya yapısının yer aldığı bölüme ayrılmıştır. Bu bölümde Fischer'in zihnine fikir ekme olay örgüsü olarak merkezi yapıyı oluşturmaktadır. Fakat bu yetmiş beş dakikalık bölümde işlenen rüyaların mantığı, bilinçaltının nasıl çalıştığı, Cobb'un trajik hatası, rüya katmanları arasındaki hassas dengeler, baba (Maurice) ile oğul

(Fischer) arasındaki Oidipal ilişki, gerçekliğin ne olduğu, zamansal algının değişim hızı, belirsizlikler gibi bir çok olgu, durum ve kavram iç içe geçmiş durumdadır. Bu bölümün olay örgüsü açısından başlangıcı Sydney'den Los Angeles'a yapılan on saatlik uçuş



Görsel 4.65. Robert Fischer babasının şirketini amcası zannettiği Eames'e söylemeden önce Eames'in Browning olarak görülmesi.



Görsel 4.66. Robert Fischer babasının şirketini lav edeceğini söyledikten sonra Eames daha fazla Browning kılığında durmaması gerektiğini anlar ve kendi fiziksel şekline geri döner.

sırasında rüyada meydana gelen olayları anlatmaktadır. Robert Fischer'ın babasının öldüğü ve cenazesi için ölüyü getirmek üzere ona eşlik ettiği öğrenilir. Bu on saatlik uçuş Cobb ve ekibine, babasının şirketini dağıtma fikrini Robert Fischer'in aklına ekme fırsatı verir. İkinci rüya anlatısı *trompe l'oeil* sanatının ilk rüya olay örgüsünden daha iyi çalıştığı bir olay örgüsüne sahiptir. İlk olarak, ikinci kısım dört seviye rüya ve ayrıca Araf içeren karmaşık bir rüya yapısı sunar. Mekânın simülasyonu üç seviyede de kusursuz bir şekilde çalışır ve hedef özne (Robert Fischer) bunun bir rüya olduğunu fark edemez. İkinci rüya anlatısında her seviye rüya bir diğer seviyeye bağlanır ve hem rüyayı görene yani Robert Fischer'a hem de izleyiciye diğer seviyelerde daha fazla bilgi olduğu vaadini sunar. İkinci rüya anlatısı tam olarak arzuya giden yol boyunca ilerler çünkü en derin seviyede yalnızca Araf vardır. Araf ise net cevapları olmayan sonsuz bir alanı imlemektedir. İkincisi, başka bir *trompe l'oeil* formu olan kimlik değiştirme/kimliğe bürünme ile ilişkilidir. Eames, kendisine daha yakın olmak ve sırlarına erişmek için Fischer'ın vaftiz babası Browning'in kimliğine bürünür. Seyirci ise neredeyse filmin sonunda Eames'in Browning'in kimliğine büründüğünü öğrenir. Eames'in kimliğine büründüğü Browning ve Robert Fischer kıyıda otururken, Browning Fischer'a babasının şirketini feshedeceğini söyler. Fikir ekme işi başarıya ulaşmıştır. O sırada Eames, kimliğini gizli tutmaya gerek kalmadığını düşünür. Kamera geriye doğru pan yaparken, Browning Eames'e dönüşür. *Trompe l'oeil* nesnelere ve insanlar arasında bu şekilde yanılısama yaratır. Gerçeklik ve yanılısama o kadar yakındır ki kimse aralarındaki farkı kolayca söyleyemez.

Psikanalizin Dört Temel Kavramı adlı eserinde Lacan, Freud'un *Rüyaların Yorumunda* ortaya çıkan *Yanan Çocuk* olarak bilinen bir rüyayı yorumlamasını aktarır.

Freud tarafından anlatıldığı şekilde rüyanın açıklaması şu şekildedir:

Bir baba çocuğunun hasta yatağı başında günler ve geceler boyu sonuna dek beklemekteymiş. Çocuk öldükten sonra baba yandaki odaya uzanmaya gitmiş ama yatak odasından çocuğun cesedinin çevresinde uzun mumlarla yatmakta olduğu odayı görebilsin diye kapıyı açık bırakmış. Ölünün başında beklesin diye yaşlı bir adam tutulmuşmuş ve cesedin yanında dualar mırıldanarak oturmuş. Birkaç saatlik uykudan sonra baba çocuğun, yatağının başında durduğu, kolunu yakaladığı ve serzenişle "Baba, görmüyor musun yanyorum " diye fısıldadığı bir düş görmüş. Uyanmış ve yan odadan gelen bir ışık parıltısı görerek oraya koşmuş ve yaşlı adamın uyuya kaldığını, örtülerin ve sevgili çocuğunun bir kolunun da üzerlerine düşen yanan bir mum yüzünden yanmış olduğunu görmüş (1996 s. 233).

Freud bu rüyanın babanın çocuğunu tekrar canlı görme arzusunu yerine getirmeye hizmet ettiğini belirtir çünkü babanın rüyasında en belirgin olan nokta çocuğunun fiziksel olarak hayata dönmüş olmasıdır. Burada bu rüyanın bir dileğin yerine getirildiğini içerdiğini de görürüz:

Ve burada bu düşün de bir isteğin doyurulmasını içerdiğini gözlemleyeceğiz. Ölü çocuk düşte canlıymış gibi davranmıştı: Babasını kendisi uyarmış, belki de tıpkı düşte çocuğun sözcüklerinin ilk kesiminin türediği anında olduğu gibi yatağının yanına gelmiş, onun kolunu yakalamıştı. Bu isteğin doyurulması adına, baba, uykusunu bir an daha uzatmıştı. Düş, uyanıklık düşüncesine yeğlenmişti çünkü çocuğu bir kez daha canlı olarak gösterebilmişti. Eğer baba önce uyansa ve sonra kendisini yandaki odaya götüren çıkarımı yapsaydı çocuğunun ömrünü bu zaman parçası kadar kısaltmış olacaktı (1996, s. 234).

Freud'un aksine Lacan için rüya görmek mutlaka "bir dileği yerine getiren bir hayal" değil, daha çok, "kaybedilmiş gerçekliğe saygı duyma eylemi" dir. Bu gerçeklik bazılarının hiç erişemediği bir uyanıklık halinde kendini tekrar etmekten öteye geçmeyen ve yeni bir şey üretemeyen bir gerçekliktir. Lacan, bahsettiği kaybedilmiş gerçekliği Freud'un *Yanan Çocuk* hikâyesini yeniden yorumlayarak açıklarken hikâyedeki babanın gerçekliği kaybetmesinin iki duygu durumundan kaynaklandığını söyler. Lacan'a göre hikâyedeki baba çocuğunun ölümünü engellemek için daha iyisini yapabilirdim ve çocuğun ölü bedeninin başında bekleyecek kişiyi daha iyi seçebilirdim hissine kapılır. Bu nedenle, "çocuk baba yandığını görmüyor musun" dediğinde, babasına babalık görevini ihmal ettiğini hatırlatmak için ona yaklaşmış olur. Babanın suçluluk duygusu arzusunun gerçeğidir. Lacan bu rüya hikâyesi aracılığıyla tıpkı *Inception* filminde olduğu gibi rüyaların gerçekliği kopyaladığını ve yeniden ürettiğini şu sözlerle dile getirmektedir:

Bu örnekte alev almış bir tür yansımada, ondan adeta kopya edilmiş bir gerçeklik sanki rüya gören kişiyi uykusundan söküp alır. Bize bu dünya denen muammayı hatırlatmak için değil de neden? Aynı zamanda bu baba ile ona Baba, görmüyor musun, yanyorum? diyen

oğul arasındaki kim bilir hangi sırrı hatırlatmak için değil de neden? Çocuk neden yanmaktadır? (2013, s. 40)

Slavoj Žižek bu konuda Lacan'a katılır ve babanın kendini uyandırmamasının nedenini *İdeolojinin Yüce Nesnesi* adlı eserinde şu şekilde açıklar:

Özne dış uyarım fazla güçlendiğinde uyanmaz; uyanışının mantığı farklıdır. Önce uykusunu uzatmasını, gerçekliğe uyanmasını geciktirmesini sağlayacak bir rüya, bir hikâye inşa eder. Ama rüyada karşılaştığı şey, arzusunun gerçekliğidir, Lacancı Gerçek -bu örnekte, çocuğun temelde babasının suçlu olduğunu ima ederek "Görmüyor musun yanyorum?" diye yakınmasının gerçekliğidir- dışsal gerçeklik denilen şeyin kendisinden daha korkutucudur ve uyanmasının nedeni de budur: Kendini bu korkunç rüyayla doyuran arzusunun Gerçek'inden kaçmak. Uyumayı sürdürebilmek, körlüğünü korumak, arzusunun gerçeğine uyanmaktan kaçınmak için gerçeklik denilen şeye kaçar. Gerçeklik rüyayı taşıyamayanlar içindir. "Gerçeklik", arzumuzun Gerçek'ini maskeleyenizi sağlayan bir fantezi-kurgusudur (2015a, s. 60).

Žižek'in rüyaların mantığı üzerine yaptığı bu yorum rüyanın değil, gerçek yaşamın insanlar için bir kaçış alanı ve bir fantezi simülasyonu olduğu yönünde oldukça radikal bir tersine çevirmedi. Žižek'e göre insanlar rüyaların gerçeklik boyutuna katlanamadıkları anda kendini gerçekmiş gibi gösteren ama aslında güvenli bir fantezi kurgusu olan gerçekliğe uyanırlar. Bu bağlamda rüyalar kelimenin doğru anlamıyla Gerçeklerdir ve bu Gerçekler de sonsuz bir şekilde tekrarlayan travmalardan meydana gelmektedir.

Lacan, *Yanan Çocuk* hikayesinde rüyayı travma ile ilişkilendirerek travmaların rüyalarda kendini aynı şekilde gösterme ısrarının insanların bu travmaları reddetmesinden kaynaklandığını söyler. Özneler travmalarını görmezden gelme eğilimdedirler ve bu nedenle de travma rüyalarda neredeyse bütünüyle aynı imgelerle "ben buradayım diye haykırarak" varlığını haberdar etmek istemektedir. Lacan, travmanın tekrarlayan işlevi konusunda ısrar ederek travmanın etkisinin tekrar ve daha belirgin olarak ortaya çıktığının altını çizer. Her ne kadar travmatik olay öznenin gerçekliğinde bastırılmış ya da hiç olmamış görünse de "hala orada olduğunu kanıtlamak için defalarca ortaya çıkacaktır (2013, s. 40-42). Nolan'ın *Inception* filminde Cobb'un ölen karısı Mal ile olan travmatik karşılaşması birden fazla kez meydana gelir ve neredeyse filmin sonuna kadar çözülmez. Cobb'un *kaybedilmiş gerçekliği* Mal'ın vicdan azabı duyduğu intiharıdır. Cobb, Ariadne'ye Mal ile ilgili bu duyguyu itiraf ederken bir şekilde Mal'ın ölümünden sorumlu hissettiği anlaşılmaktadır çünkü Mal'ın aklına dünyasının gerçek olmadığı fikrini Cobb ekmiştir. Bu nedenle denilebilir ki Mal'ın Cobb'un rüyalarındaki görüntüsü hem travmatik bir buluşma hem de arzu için bir destektir. Mal, Cobb'un hayatındaki kaybedilmiş gerçekliği işaret eder ve arzusunun

asıl nedenini bulmak için onu arzu yolu boyunca hareket ettiren (baştan çıkararak) kısmi bir nesne şeklini alır. Mal, Cobb'un çaresizce değiştirmeye çalıştığı kaybedilen gerçeklik ile travmatik bir karşılaşma sağlamaktadır. Cobb, Mal'a ne kadar yakınlaşırsa, arzuya (jouissance) o kadar yakın hisseder. Ancak Mal, yalnızca kayıp nesne (object petit a) kısmındaki bozulmuş bakışları temsil eden bir imgedir. Her ne kadar Cobb başlangıçta Mal'la tekrar birleşebileceğini hayal etse de nihayetinde Mal'ın yalnızca kendi kayıp nesnesinin bir gölgesi olduğunu öğrenir. Bu nedenle erişilemez bir nesneye yatırım yapmamaya karar verir ve çocuklarıyla yeniden birleşmeyi seçer. Cobb bu anlamda Nolan'ın filmlerinde arzu nesnesine ulaşamayacağını öğrenen ilk öznedir. Bu nedenle, Cobb sonsuz arzu yolunun kölesi olmaz.

Todd McGowan için "Mal, Cobb'un arzusunun nesne nedenidir" ya da sadece "arzusunun gerçekleşmesini engelleyen engel" dir (2012, s. 158). Başka bir deyişle, Mal Cobb ve çocukları arasında bir engel olarak durmaktadır. McGowan bunu belirtmek için daha ileri gider:

Film boyunca Mal, Cobb'un arzusunun gerçekleşmesine mâni olan bir engel rolünü oynamaktadır. Fakat film, engelin asıl nesne olduğunu ortaya koymaktadır. Cobb'un suçu arzusunun amacına ulaşamamasından değil, onun engele olan ihanetinden kaynaklanmaktadır. Engel, öznenin gerçek nesnesidir, öznenin sadakatini talep eden bir nesne (2012, s. 167).

Filmin neredeyse sonunda Cobb travması ile baş etmeye karar verdiğinde Mal'a hayatının yeterince iyi olmayan bir gölgesi olduğunu söyler. Sadece geçmişe dönük bir şekilde Cobb hiçbir nesnenin aradığı kayıp nesneyi tatmin edemeyeceğinin farkına varır. Bu sahnede Cobb'un hayal kırıklığına uğramış yüzünden anlaşılan Mal'a gerçekte erişmenin imkânsız olduğunu fark etmiş olmasıdır. Mal, kayıp nesnenin (object petit a'nın) bakışını taşıyan bir hayal ya da gölge gibi davranır. Mal'ın Cobb'un bilinçaltı eylemlerinde tekrar eden varlığı arzuyu tetikler. Bununla birlikte, Cobb, Mal'ı ne kadar çok takip ederse o kadar az tatmin olur. Bu nedenle filmdeki Mal'ın varlığı, çağdaş geç kapitalizm söyleminin özelliği olan boşlukla aynıdır denilebilir. Özneler, nihai arzuya (jouissance) ulaşmak için arzunun yollarını izlemeleri söylenir, fakat özneler kendilerini zevkin eşiğinde bulduklarında arzunun imkânsızlığı ile karşılaşır. Cobb rüyalarındaki Mal imgesinin ona istediği nihai keyfi vereceğini zanneder fakat Mal'ın Cobb'un bilinçaltındaki varlığı rahatsız edici kaybedilmiş bir gerçeklik olarak travmatik bir sonuç doğurur.

Cobb kaybedilmiş gerçekliği travma olarak üç seviyede yaşamaktadır. İlk seviyede, zihnini Ariadne'ye açar ve Mal'ın gerçeğe olan takıntısının ve ondan kaçma kararının ayrıntılarını sunar. Cobb'un travmatik karşılaşmayla karşı karşıya kaldığı ikinci seviye Ariadne'in Cobb'dan bir kez ve herkes için Mal'la yüzleşmesini istediğinde ortaya çıkar. Dördüncü rüya katmanında Cobb, Mal'a kendisine gerçekleri sorgulamakla ilgili fikri ektiğini itiraf eder. Bu sahne mizansen açısından da psikanalitik bir yüzleşme sahnesi olarak tasarlanmıştır. Cobb ve Mal bir masanın etrafında yüz yüze bakacak şekilde otururlar, ortam düşük ışıkla aydınlatılmıştır ve her biri yaklaşmakta olan ayrılıklarını ima eden tek tek çekimlerde gösterilir. Cobb Mal'a durumundan sorumluluğu olduğunu söyler ve ekler "kendimi suçlu hissediyorum Mal. Ne yaparsam yapayım ne kadar umutsuz ya da karışmış olursam olayım bu suçluluk bana senin gerçeği sorgulamana neden olan fikrin benden kaynaklandığı gerçeğini hatırlatıyor". Bu sahnenin devamında Mal, Cobb'la birlikte olmaları konusunda ısrarcı davranmaya devam ederken, Cobb Mal'ı bütünsel olarak (kusurlarıyla ve kusursuzluğuyla) zihninde tasarlamadığının farkına varır. Başka bir ifadeyle söylenecek olursa Cobb konuşmakta olduğu Mal imgesinin bir gölge olduğunu anlar ve bilinçaltı yüzleşmesini tamamlamış olur. Bu sayede Cobb Mal ile olan bağından kurtulmuş olur. Bu durumda da Cobb kayıp nesnenin hiçbir zaman erişilemeyeceğini anlayan ilk Christopher Nolan karakteri olur. Nolan bu şekilde kapitalizmin lokomotifini olan kayıp nesnenin ancak insanın kendisiyle yüzleşmesi durumunda ortadan kalkabileceğini söylemiş olur. Bu durumda da kapitalist ideolojinin dışına çıkabilmek için psikanalitik bir yöntemi işaret ettiği söylenebilir.

Cobb'un travma yönetiminin üçüncü seviyesi filmin sonlarında gerçekleşir. Film boyunca Cobb, rüyada mı yoksa gerçek hayatta mı olduğunu anlamak için bir topaç kullanır. Cobb topacı döndürdüğünde topaç dönmeye devam ediyorsa rüyada, eğer birkaç saniye sonra dönmeyi bırakır ve düşerse gerçektir. Cobb, Fischer'in zihnine bilgi ekme işlemini tamamladığında ve Mal'ı arkasında bırakabildiğinde hem gerçek hayatta hem de rüyalarda çocuklarının yanına gidebilir duruma gelmiş olur. Cobb havaalanından geçerek eve geldiğinde topacı çıkarır ve odadaki masanın üzerinde çevirir. Topaç dönerken kamera orta boy çekim ile Cobb'a yaklaşır. Cobb endişeli bir şekilde bahçede oynayan çocuklarının olduğu yere bakar. Cobb, topacın rüyada mı yoksa gerçekte mi olup olmadığını belirtmesini beklemeden çocuklarına doğru koşar ve onları kucaklar. Başka bir deyişle Cobb aradığı şeyin gerçek mi yoksa hayali mi

olduğunu dikte etmek için bir nesnenin (veya bir Ötekinin) yönelimini beklemez. Artık gerçekliğin ne olduğuyla ilgili bir referansa ihtiyacı yoktur çünkü travmatik yüzleşmesini tamamlamıştır. Cobb, çocuklarını kucağına aldıktan sonra kamera masada dönen topaca doğru yaklaşır ve topacı uzunca bir süre gösterir. Dönen topaç film bitene kadar dönmeye devam eder ve düşecekmiş gibi sallanmasına karşın düşmeden görüntü kesilir. Film bu anlamda belirsiz bir noktada bitmiştir ama bu şeklide Cobb'un nesnelerin rolünü görmezden geldiği, travmasını çözdüğü ve çocuklarına geri döndüğü gösterilmiş olur. Cobb'un filmin sonunda yaşadığı durum Cobb rüyada da olsa gerçek hayatta da olsa Gerçektir. Nolan'ın oluşturduğu bu söylemde dışsal belirlenimler değil, içsel yapılar Gerçekliği belirlemektedir. Cobb, kayıp nesnenin (objet petit a'nın) bakışıyla karşılaştığı andaki gerçek mesajı almıştır. Bir nesneden diğerine geçmek (arzunun özneye yapması için emir verdiği gibi) nihayetinde öznenin sınırlarının ötesinde travmatik bir karşılaşma ile sonuçlanacaktır.

Inception filmi, gerçeklik ve illüzyon arasındaki sınırları ortadan kaldıran *trompe l'oeil* sanatını kullanarak kapitalizm söyleminin sığılığını göstermektedir. Çağdaş geç kapitalizm, öznelerin yanılısamayı gerçeğe dönüştürmesini sağlar ve yanılısama perdesinin arkasında, (aslında yokken) keşfedilecek daha çok şey olduğunu söyleyerek yanılısamayı katmanlı ve gizemli hale dönüştürür. *Inception* filmindeki yapısal anamorfoz geriye dönük olsa da gerçeği ortaya koymaktadır. Seyirciler filmin aldaticılığı hakkındaki gerçeği ancak olay örgüsünün farklı parçalarını bir araya getirdiklerinde bulurlar. Filmin başlangıç sekansı Araf'ı özneye sunacak hiçbir şeyi olmayan boş bir alan olarak gösterir, çünkü ancak filmi kat ederek sonuna gelebilen bir özne Araf'ın boşluğuyla ilgili Gerçeği bulabilir. Ayrıca *Inception*, kayıp nesnenin (object petit a'nın) bakış açısına göre arzu yolunun aldaticılığını göstermektedir. Cobb Mal'ı ne kadar çok izlerse, arzu nedenine (Mal'a) erişmek için daha fazla hayal kırıklığına uğrar. Cobb'un Mal ile travmatik karşılaşmaları, öznelerin kayıp nesneye çok fazla yaklaşırlarsa aşırı kaygı duyacaklarını çünkü arzuyla (jouissance) başa çıkamayacaklarını da göstermiş olur. Bu nedenle Cobb nihai zevki vaat eden Mal'a katılmaktansa çocukları ile tekrar birleşmeye karar verir. Son olarak, *Inception*'da görülen paradoksal nesnelere ve görüntüler, Sembolik Düzenin anlamsızlığını ve arzunun aldaticılığını göstermenin bir yoludur. Paradoks, izleyiciyi Sembolik Düzen'in boşluğunu keşfetmek için yakından izlemeye ikna etmenin bir yoludur. Paradoksun çelişkili doğası, anlamlandırma oyunu ile ilgili önemli bir noktayı açığa çıkarmaktadır:

Belirli bir biçimde var olan bir şey, zıttı olan başka bir biçimde varlığa dönüşür. Paradoksun içinde var olan saçmalık, toplumsal gerçekliğin mevcut durumunu sorgulamamız gereken şeydir. Paradoksları birçok farklı unsurla bir araya getiren Christopher Nolan, Cobb'un bilinçaltındaki benzer bir deneyimi ve kafa karışıklığını izleyiciye de tecrübe ettirir. Gerçeklikle rüyalar arasındaki dinamik dengeler, bağlantılar, paradokslar ve doğaçlama ve gelişen olaylar Cobb'un gerçeklik algısını, rüyaların yapısını ve izleyicilerin sinematik deneyimlerini aynı anda örtüşür. Böyle bir anlayış izleyicilere, günümüzün geç kapitalizm söyleminin özü olan arzuya yatırım yapmamalarında yardımcı olacaktır. Cobb gibi izleyiciler de arzunun sınırlarını bilirlerse, o zaman özgür bir yaşam yaşayabilirler.

Bir sonraki bölümde *Inception* çözümlemesi kısmındaki analizler kullanılarak filmin somutlaşmış fabula analizi yapılacaktır.

4.2.8. Somutlaşmış Fabula Analizi

Inception filmi gösterime girdiği andan itibaren üzerinde çok tartışılan, çevrimiçi fan kulüpleri oluşturulan, zaman çizelgeleri ve analizlerle anlatı yapısı açıklanmaya çalışılan, felsefi altyapısı üzerine kafa yorulan bir film olmuştur. Film üzerine yapılan yorumlar ve videolar o denli fazladır ki birçok sosyal medya ortamında *Inception*'a ait hesaplar ve sadece *Inception* filmi için tasarlanmış web siteleri bulunmaktadır. Filmin bu kadar tartışma yaratmasının merkezinde üç temel referans noktası bulunmaktadır. Bunlardan ilki ve üzerinde en fazla teori üretilen yapı, filmin sonundaki çift anlamlı yapıdır. *Inception* filmi Cobb ve Yaşlı Saito'nun Araf'ta bir araya gelmesinin ardından ani bir kesmeyle filmin son bölümünü oluşturan ve gerçeklik düzlemi olarak kabul edilen uçakta tüm ekibin uyanmasına bağlanır. Bu kesme sadece yönetmenin, izleyicinin belirli bir olay örgüsünü (Cobb ve Saito'nun kendilerini öldürerek gerçekliğe uyanması) sıçramalı bir anlatımla sinematik zamanda kısaltması değildir. Seyirciye olay örgüsünün gösterilmediği bu bölüm aynı zamanda Cobb ve Saito'nun gerçekliğe mi uyandıkları yoksa başka bir rüya katmanında Cobb'un kendi fantezisini mi tasarladığı hakkında çift anlamlı ve muğlak bir yapı oluşturur. Özellikle Cobb'un uçakta uyanmasından sonra pasaport kontrolünden geçmesi, kayınpederi ile eve gitmesi ve evde çocuklarını kucağına alması sahnelerinin gerçeklikle rüya arasındaki sinematografik tasarımı göz önüne alındığında izleyicilerin filmin son sahnesinde hangi

katmanda olduklarını bilmedikleri muğlak bir durum ile baş başa kaldıkları gözlemlenmektedir.

Inception filminin hem diegetik alanda hem de seyirci düzlemindeki labirentvari yapısı film üzerine yapılan tartışmaları nihayete erdirmeyen ikinci anlatı katmanını oluşturmaktadır. Filmde izleyiciler sadece filmin içerisinde yer alan olay örgüsü ve bu olay örgüsünün bütünlüklü bir yapıdan yoksun bırakılmasını tecrübe etmez. Aynı zamanda izledikleri film üzerine görsel bir hâkimiyet kuramaz hale getirilir. İzleyicilerin film içerisindeki bilgi seviyesi ve karakterler üzerinden aktarılan bilgi yelpazesi diyagramı yaklaşık olarak şu şekildedir:



Tablo 4.16. *Inception* filmindeki bilgi yelpazesi. (Bu tablonun daha büyük boyutlardaki bir örneği Ekler bölümünde yer almaktadır).

Tablo 4.16., tüm anlatı boyunca bilgi aralığındaki dalgalanmaları kısaca özetlemektedir. Diyagramdaki her nokta, karakterlerin veya izleyicilerin anlatım tarafından oluşturulan ilgili yeni bilgiye sahip olup olmadığını gösterir. Y eksenindeki orta nokta üzerindeki herhangi bir nokta, karakterin bilgisine sahipken, orta nokta altındaki herhangi bir nokta, karakterin bilgisine sahip olunmadığını göstermektedir. Görünüme yardımcı olmak için diyagramın ortasında etiketli olan X eksenini de dakika cinsinden geçen zamanı göstermektedir. Bu şemayı inceleyerek, önemli bilgilerin çoğunun hangi noktalarda izleyiciye iletildiğini, izleyicinin genel olarak kahramandan (Cobb) daha fazla şey bilip bilmediğini veya film boyunca belirli noktalarda ne kadarını bildiğini görebiliriz. Çizelgedeki doğrusal zaman çizgisi her bir karakterin ne kadar süre eylemin bir parçası olduğu ve seyircinin olayları her bir karaktere benzer şekilde ne ölçüde yaşadığını göstermektedir. Şema, aynı bölümdeki hangi noktada anlatının az ya da çok kısıtlandığını ve izleyicinin bilgisinin bakış açısı ile sınırlandırıldığını da göstermektedir. Diyagram incelendiğinde filmdeki karakterlerin özellikle de Cobb'un filmin diegetik dünyasındaki bilgiyi başka bir diegetik karakter aracılığıyla izleyiciye aktardığı birçok sahne bulunduğu görülmektedir. Ariadne'nin, özellikle filmin son bölümü boyunca izleyiciler için bir vekil olarak hareket ettiği şemadan anlaşılmaktadır.

Tablo 4.16., Ariadne'nin filmin diegetik dünyası hakkındaki bilgiler açısından genellikle izleyicilerle eşit olduğunu göstermektedir. Arthur ve Cobb, seyircilere ve diğer karakterlere göre daha fazla bilgi avantajına sahipken, seyirciler gibi Ariadne de bilgi açısından dezavantajlı durumdadır. Ariadne'nin, filmin orta giriş kısmından sonraki bölümler boyunca izleyiciler için bir vekil olarak hareket ettiği şemadan da anlaşılmaktadır. Diyagram ayrıca Ariadne'nin izleyicinin sempati duyması gereken güçlü bir kadın karakter olduğunu gösterir. Aslında, Ariadne'nin kahraman tanımına daha çok uyduğu ve gerçek kahramanın o olduğu ya da Ariadne ve Cobb'un ikili kahraman olduğu söylenebilir. Filmde ekran süresi açısından en çok Cobb'a vakit ayrılmıştır, ancak kırk sekiz dakikalık bölümden sonra, Ariadne de Cobb kadar aksiyonun bir parçası haline gelmektedir ve ekrandaki görünme süresinde artmaktadır. İzleyiciler filmin özellikle orta bölümünde Cobb'a ve onun travmatik geçmişine sempati duymak üzerinden yapılandırılır. Ancak süreç ilerledikçe, Cobb'un kendi zaaflarını görmezden gelerek ortaklarına zarar verebilecek biri haline dönüşmesi Cobb'u daha az güvenilir bir karakter haline dönüştürmektedir. Ariadne ise Cobb'un

hem kendi zorluklarını aşmasını sağlayan hem de diğer karakterler için güvenli alanlar yaratan bir kahramana dönüşür. Ayrıca filmin en kritik ve çözülemez görülen noktasında labirentin içinden çıkmayı Cobb değil Ariadne bulur. Bu nokta isher'in bilinçaltına girmeden hemen önce Mal tarafından öldürüldüğü noktadır. Ariadne'nin Cobb'un tersine bilgiyi izleyiciden gizleyen değil ona gösteren bir karakter olması da önemli bir noktadır. Ariadne hiçbir zaman izleyiciden bilgi saklamaz, bu yüzden güçlü, dürüst ve izleyicinin sempatisini kazanan bir karakterdir. Fakat izleyiciyle perspektif olarak eşitlenen karakter Cobb'dur. Başka bir ifadeyle Cobb izleyici olarak kodlanmıştır ve bu nedenle de güvenilir ve travmatik karakter Cobb ile beraber izleyicilerdir.

Inception filminin yaşanan tecrübe açısından Cobb karakteri ile izleyiciyi aynı perspektife yerleştirmesi tam anlamıyla *Memento* filmindeki gibi olmamıştır. Bu nedenle de *Inception* filminde somutlaşmış fabula *Memento* filmindeki kadar izleyici ile ana karakter arasındaki ilişkiyi örtüştüremez. Christopher Nolan *Inception* filmini katmanlı bir rüya olarak tasarlayarak başta Cobb olmak üzere karakterlerin yaşadıkları tecrübeye benzer bir tecrübeyi izleyiciye de yaşatmaya çalışır. Filmin sonunda Cobb'un bulunduğu durumla izleyicinin konumunun aynışması da filmin merkeze aldığı tartışma olan *gerçek nedir* sorusunu hem filmin sinematik dünyasında hem de izleyicinin dünyasında aynı anda somutlaştırmış olur. Bu nedenle de filmin fabulası ile süje arasındaki ilişkinin somutlaştırılmış bir fabula olduğu söylenebilir. Ancak *Inception* filmini Cobb üzerinden izleyen seyirciler Cobb'un travmatik deneyimini tamamen tecrübe etmiş olmazlar. *Memento* filminde Leonard karakterinin yaşadığı travmatik tecrübenin neredeyse aynısı izleyiciye de yaşatıldığı için *Memento* filminde fabula yüz de yüz oranında somutlaştırılmıştır denilebilir. Fakat *Inception* filminde fabula birçok açıdan somutlaştırılmış olmasına rağmen ana karakterin yaşadığı travmatik deneyimin aynısı seyirci tarafından yaşanmadığı için fabulanın yüz de yetmiş beş oranında somutlaştırılmış fabula olduğu söylenebilir. Bir fabulanın somutlaştırılmış olma kriterleri ise iki film üzerinden şu şekilde tablolandırılabilir:

Somutlaş Fabula Öğeleri	Yüzde/Film
1. Filmin anlatı yapısının fabula ve syuzhet ilişkisi bağlamında karmaşık olması.	%25 Memento ve Inception'da da var.
2. Filmin anlatı deneyiminin izleyiciye tecrübe ettirilmesi.	%25 Memento ve Inception'da da var.
3. Fabula ve syuzhet arasında anamorfoz etkisinin yaratıldığı kritik sahnelerin olması.	%25 Memento ve Inception'da da var.
4. Ana karakter ile seyircinin travmatik deneyiminin örtüşürülmesi.	%25 Memento da var/ Inception'da yok.
Değerlendirme	Memento %100 / Inception %75 oranında somutlaştırılmış fabulaya sahiptir.

Tablo 4.17. *Memento ve Inception* filmlerinin somutlaşmış fabula analizi ve karşılaştırılması.

Inception filmindeki anlatı karmaşıklığı *Memento*'nun tersine izleyicideki bilgi fazlalığından değil bilgi eksikliğinden kaynaklanmaktadır. Fakat bu bilgi eksikliği Klasik Anlatı Sinemasındaki gibi izleyiciden kritik bir bilginin filmin sonundaki sürprizi oluşturması için gizlenmesi şeklinde gerçekleşmez. *Inception* filminde izleyici kurallarını ve yapılarını bilmediği bir dünyanın içine filmin ilk sahnesinden itibaren fırlatılır. Bu yapı insanın hiçbir şey bilmediği dünyaya fırlatılmasıyla, başka bir ifadeyle de doğumla yakından ilişkilidir. Tıpkı dünyaya gelen bir bebeğin her şeyi tecrübe ederek öğrenmesi gibi *Inception* dünyasını da izleyiciler ilk önce tecrübe ederek deneyimlerler. İkinci bölümde Cobb'un Ariadne'ye verdiği dersler üzerinden bu dünyanın mantığını öğrenirler (ya da öğrendiklerini düşünürler), son olarak da tüm bu deneyim ve bilgilerle yeni bir rüya deneyimi yaşarlar. Bu üç aşama insanın bir bebek olarak doğması ve kendi dışındaki dünyayı tecrübe etmesi, daha sonra okul dönemine gelerek dünyanın genel mantığını öğrenmesi (veya öğrendiğini düşünmesi) ve son olarak da yaşamı tüm bu tecrübeler ve bilgilerle beraber kurgulaması aşamalarıyla oldukça benzerlik göstermektedir. Yaşamdaki teorik ile pratik arasındaki açığı gösteren son bölüm tüm tecrübe ve bilgiye rağmen hayatın sonsuz sayıda yeni olasılığı barındırdığını da işaret etmiş olur.

İzleyicinin bilmediği bir rüya katmanında başlayan *Inception* filminin giriş bölümünde daha önce de açıklandığı gibi izleyicinin alanı ile sinematik alan tamamen örtüşmektedir ve bu nedenle izleyici fabulayı somutlaştırılmış biçimde deneyimler. İkinci bölümle birlikte izleyicilere rüya dünyasının mantığıyla ilgili bilgiler verilir. Son bölümde ise çok fazla karmaşıklaşan olay örgüsü izleyicinin filmdeki görsel algı hâkimiyetini bütünüyle ortadan kaldırır ve izleyici tıpkı giriş bölümündeki gibi sadece sinematik görüntünün kendisini götürdüğü yere doğru sürüklenmeye başlar. Bu durum, rüyanın mantığıyla tamamen aynıdır. Christopher Nolan bir röportajında *Inception* filmi üzerinden sinema ve rüya ilişkisini şu şekilde tarif etmektedir:

Biz rüyaların içindeyken onlar bize gerçekmiş gibi gelir ve bu nedenle *Inception* filminde rüya deneyimi gerçekçi bir şekilde verilmiştir. Bu sayede izleyici olağandışı bir şey olmadığı hissine kapılır ki bu da rüyanın gerçekliğine bağlanmakla aynı şeydir. Bence filmler, dünyayı seyirciye açabileceğimiz harika yollardan birisidir ve gerçekten izleyiciyi başka türlü hiçbir şekilde gidemeyecekleri yerlere götürür. Hepimiz rüya görürüz bu evrensel bir tecrübeydir ancak aynı zamanda çok mahremdir (http-30).¹⁰⁸

Nolan bu tecrübeyi izleyiciye yaşatmak için tabloda gösterildiği gibi izleyicinin rüyaları farklı katmanlarda tecrübe etmesini sağlayacak bir fabula oluşturmuştur:

A	2	1	2	1	2	1	G	1	G	1	G	1	G	1	G	1	2	1	1	1	3
1	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4
A	B																				

Tablo 4.18. A: Araf; G: Gerçeklik; B: Belirsizlik; 1-2-3-4: Rüya Seviyeleri.

Inception filmi rüya katmanlarının en derini olan Araf sahnesiyle başlar, daha sonra ise ikinci rüya seviyesine geçer. Film ilk on sekiz dakika boyunca gerçeklik düzlemine geçmez ama seyirci bu kısa süre boyunca tam dört kere gerçeklik düzlemine geçtiğini düşünür. Film son bölümünde ise rüya seviyeleri tamamen iç içe girer ve son olarak Araf'a, oradan da tam olarak hangi seviye olduğu belli olmayan belirsiz bir düzleme geçilir. *Inception* filmi hem giriş ve son bölüm olan rüya deneyimlerini kendi içerisinde doğrusal bir şekilde yapılandırabilir hem de gerçeklik bölümünü filmin başına alarak

¹⁰⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=g7ff4c-ZqpY>

rüyaların mantığını izleyicinin daha önce anlamasını sağlayabilirdi. Bu durumda film algısal olarak kronolojik ama gerçek yaşam olarak kronolojik olmayan biçimde izleyiciye verilmiş olacaktı. Ayrıca böylesi bir kurguda *Inception* filmi izleyicinin yaşadığı bir deneyim olmaktan çıkarak, seyircilere rüyaların mantığı hakkında verilen bir konferansa dönüşmüş olacaktı. Bu nedenle *Inception* filminin artı değeri tıpkı *Memento* filminde olduğu gibi karmaşık fabula yapısından kaynaklanmaktadır. *Inception* filminin artı değeri izleyicilerin rüya mantığını tecrübe etmeleridir.

Inception filminde yönetmen Christopher Nolan karmaşık anlatı yapısını kullanarak, filmin doğrusal bir biçimde anlatılmasında ortaya çıkamayacak olan gerçekliğin doğası, kapsamı ve kaynağı problemlerini fabula üzerinden somutlaştırarak tartışır. İzleyicilerin *Inception* filmine verdiği tepkiler ve analiz kısmı boyunca filmin anlatısıyla ilgili yapılan tablolar ve görseller filmin bilişsel-duygusal-etkileşimsel açıdan somutlaştırılmış fabulaya sahip olduğunu göstermektedir. İzleyicilerin farklı rüya katmanlarını doğrusallaştırmaya çalışması rüyaların mantığını daha da görünür kılmaktadır çünkü film bu şekilde tamamen rüya görme deneyiminin mantığına yaklaşmış olur. Rüya başlangıç noktasının hiçbir zaman bilinmemesi filmin kurgusu aracılığıyla izleyiciye de tecrübe ettirilir. Filmin başlangıcı ve sonu rüya mantığının belirsiz başlangıcı ve sonunu işaret etmektedir. Böylelikle *Inception* filmi kronolojik olarak yapılandırılmayacak biçimde izleyiciyi zamansal katmanlara karşı duyarlı hale getirir ve bu sayede film genellikle pasif bir biçimde gerçekleştirilen sinema izleme eylemini performatif (edimsel) bir deneyime dönüştürmüştür. *Inception* filmi bilişsel, duygusal ve etkisel olarak anlatı dünyasını bir performans alanı üzerine inşa etmiştir. Bu nedenlerle *Inception* filmini formalist fabula aracılığıyla incelemek filmindeki zamansal algıları ve salınımları dışarıda bırakır ve izleyicinin duygusal-etkisel süreçlerini görmezden gelmiş olur.

Fabula ve syuzhet arasındaki tüm bu arka plan dikkate alındığında *Inception* filminin fabulaya bağlı bilgi yapılanmasının da tıpkı *Memento* filmi gibi modern Batı düşüncesinin bilgi yapılanmasından farklı olduğu söylenebilir. *Memento* filminin somutlaştırılmış fabula bölümünde bu bilgi yapılanmasıyla ilgili yapılan bütün tespitler *Inception* filmi için de geçerlidir. Bu nedenle filmdeki bilgi kavramı paradoksal süreçleri içeren, katmanlar arası geçişkenliğin yüksek olduğu, sınırları keskin olmayan ve sürekli oluş halinde olan biçimde inşa edilmiştir denilebilir. Film rüya mantığının ve bu doğrultuda oluşturulan kurgusunun yapısı gereği Deleuze'un belirttiği gibi

“düşüncenin görselliğini değil, görselliğin düşüncesini” oluşturur. Özellikle Cobb’un rüyalarına Cobb’un istemi dışında giren Mal karakteri bilinçaltı düşüncenin görselleşmiş biçimidir. Cobb’un yaşadığı bu deneyim, seyirci farklı rüya seviyelerini izlerken gerçekleşmiş olur. İzleyici, oluşturduğu bir düşünce doğrultusunda filmi izleyemez hale getirildiği için (filmin karmaşık kurgu yapısı nedeniyle) izlemekte olduğu görsellik bir refleks olarak düşüncesi haline dönüşür. Filmdeki imajlar parçalı, karmaşık ve paradoksal biçimde bütünsel imajlardır ve “gerçekliğin yanılsaması olarak değil yanılsamanın gerçekliği” olarak işlev gördükleri için Pisters’in tanımladığı nöro-
imaj rejimi kavramına uymaktadır. Somutlaştırılmış fabulayı oluşturan önemli öğelerden biri olan ayna nöron yapısının *Inception* filminde *Memento* filmi kadar güçlü yapılandırılmadığı görülmektedir. Bu durum yukarıda açıklandığı gibi filmin somutlaştırılmış fabula yapısını bir miktar düşürmektedir.

Inception’ın analiz edildiği bu bölümde fabula, syuzhet, stil, sinematografi, zaman, uzam, karakter, felsefi ve psikanalitik alt yapılar üzerinden film kapsamlı bir biçimde incelenmiş ve her bir bölümün sonunda da belirtildiği gibi anlatı yapısı olarak Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılardan farklı bir anlatı yapısına sahip olduğu bulgulanmıştır. Fakat eğer *Inception* filmiyle *Memento* filmi arasında bir kıyaslama yapılacak olursa *Memento*’nun *Inception*’a göre karmaşık anlatı yapısının mantığını daha fazla içerdiği söylenebilir. İki film arasındaki karmaşık anlatı yapısı mantığı açısından farkı görebilmek çalışmayı yapan kişinin sübjektif algısına ve yorumlamasına bağlı şu şekilde bir tablo oluşturulabilir:

Karmaşık Anlatı Yapısı Analiz Başlıkları	Memento	Inception
1. Olay Örgüsü ve Kurgu	10	10
2. Karakter Analizi Tabloları	10	6
3. Arketip Tabloları.	10	6
4. Sinematografi ve Uzam	10	10
5. Zaman	10	10
6. Felsefi Altyapı	10	10
7. Psikanalitik Altyapı	10	10
8. Somutlaştırılmış Fabula Analizi	10	7
9. İzleyicinin Konumu	10	7
10. Anamorfoz Anı	10	6
Değerlendirme	%100	%82

Tablo 4.19. *Memento* ve *Inception* filmlerinin Karmaşık Anlatı Yapısı oranı karşılaştırması.

Eğer *Memento* filminin Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının mantığını tam anlamıyla yansıttığını varsayarsak ki McGowan ve Buckland gibi birçok sinema teorisyenine göre gerçekten de öyledir, *Inception* filminin yüzde seksen iki oranında Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının mantığını yansıttığı öznel bir değerlendirmeye söylenebilir.



SONUÇ

İnsanlar yaşamı anlatılar aracılığıyla tecrübe etmekte ve yaşamaktadırlar. Anlatı oluşturma yeteneği insanları diğer canlılardan ayrıcalıklı bir konuma getirmiş ve farklı anlatılar aracılığıyla insanlar kültürler, ekonomik sistemler, yönetim biçimleri, farklı inançlar, bilimsel ve teknolojik buluşlar, şehirler gibi sayısız kavram, yapı ve araçlar geliştirmişler. Anlatının ve hikâyenin insanlık için anlamı o kadar ontolojik bir yapıya sahiptir ki çoğunlukla anlatının günlük hayattaki kurucu öğesinin farkına bile varılmaz. Fakat üzerine düşünüldüğü zaman arkasında bir anlatı olmadan herhangi bir şey yapmanın mümkün olmadığı görülür. Bilim, sanat, kültür, felsefe, ekonomi ve psikoloji gibi toplumsal yapılar da insanların daha iyi bir yaşam sürmesi yönündeki bir anlatıya dayanmaktadır. İlk insanların ritüellerinden ve mağaralara çizdikleri resimlerden itibaren ise dramatik yapıların ve görsel sanatların insanlık için kurucu bir işlevi olduğu bilinmektedir. Ritüeller ve resimler hem diğer insanlarla iletişime geçmenin bir yolu hem de yeni bir anlatı formu olarak yaşamı anlamının ve anlamlandırmanın kanallarından biri olmuştur. Yaşamı bu anlamlandırma sürecinde sanatın en önemli iki işlevi ise içinde bulunulan zamanın karakteristiğini yansıtmak ve sanat eserleri aracılığıyla yaşanan zamanı gelecek kuşaklara aktarmaktır. Şimdiki zamanı gelecek kuşaklara aktarma isteği ise ölüme yazgılı olan insanın bir anlamda ölümü yenmeye çalışma yollarından bir tanesidir.

Tarih boyunca anlatıların biçimleri, üslupları, yöntemleri ve içerikleri insanların yaşamlarına paralel olarak değişmiştir. Ritüeller mitleri ortaya çıkarmış ve zaman içerisinde de mitik anlatılar eposların oluşmasına neden olmuştur. Epos anlatılarının mitik açıdan yeni bir biçimle ele alınmasıyla ise dramatik anlatı ve tragedya doğmuştur. Azra Erhat, epos anlatısından dramatik anlatıya geçişi büyük bir kırılma ve anlatının Rönesans'ı olarak tarif etmektedir (1954, s. 6). Dramatik anlatının doğuşuyla birlikte anlatılar temsiller aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılmaya başlanmış ve tiyatro sanatı ortaya çıkmıştır. Tiyatro temsile dayalı anlatıda oyunculuk başta olmak üzere, dekor, mizansen, ışık tasarımı, hikâye, kurgu gibi birçok farklı yapıyı bir arada ve bütünlüklü bir şekilde ortaya koyan bir anlatı türü olarak yaklaşık olarak iki bin beş yüz yıl boyunca dramatik anlatının gelişmesi sağlamıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ise temsile dayalı yeni bir anlatı olarak sinema anlatısı gelişmeye başlamıştır. Sinema anlatısı da çıkış döneminde bütün anlatı öğelerini tiyatro anlatısından temin etmiştir.

Sinema, zamanla kendi anlatı yapılarını geliştirmeye başlamış, özellikle edebiyat ve tiyatro ile diyalektik bir ilişki içerisinde bulunarak Klasik, Modern ve Postmodernist Anlatı Yapılarının sinemaya özgü bir formada oluşmasını sağlamıştır. Sinema anlatısı içerisinde şekillenen bu üç anlatı yapısı da ortaya çıktıkları çağın dinamikleriyle yakından ilişkili anlatı formlarıdır ve bu anlamda ait oldukları zamanın ruhunu yansıtırlar. 2000’li yıllara doğru yaklaştıkça ortaya çıkan parçalı ve bulmacavari anlatılar için de zamanın ruhunu yansıttıkları söylenebilir.

Yeni bin yıla yaklaştıkça enformasyon teknolojilerinde köklü değişiklikler yaşanmaya başlamıştır. Teknolojik gelişmeler, internet, bilginin ışık hızından bile daha hızlı hareket ediyor olması, çoklu ortam teknolojilerinin gelişmesi, mobil ve çevrimiçi sosyal ağların kitleselleşmesi gibi birçok unsur sinemadaki anlatı yapısına da yansımış ve parçalı ve karmaşık yeni bir anlatı ortaya çıkmıştır.

“2000 Sonrası Çağdaş Sinemada Karmaşık Öykü Anlatıcılığı: Christopher Nolan Örneği” başlıklı bu çalışmada anlatı kavramı biçimsel ve düşünsel yönleriyle ele alınmış, sinemada çağdaş bir yönelim olarak ortaya çıkan karmaşık öykü anlatıcılığının yeni bir anlatı yapısı olup olmadığı Christopher Nolan’ın *Memento* ve *Inception* filmleri üzerinden araştırılmıştır.

Çalışmada, anlatının nasıl ortaya çıktığı ve geçirdiği dönüşümler incelendikten sonra dram sanatının ortaya çıkışı, tragedyanın anlatı yapısı, sinemadaki anlatı yapıları ele alınmıştır. Daha sonra oluşturulan anlatı temeli üzerinden ise sinema anlatısında bilişsel formalist yaklaşım ve sinemada karmaşık öykü anlatıcılığının yapısal öğeleri araştırılmıştır. Kuramsal bölümün son kısmında karmaşık öykü anlatıcılığindeki anlatı yapısından ayrı bir biçimde ele alınamayacak olan düşünsel altyapı tartışılmıştır. Analiz bölümünde ise kuramsal bölümde elde edilen bilgiler doğrultusunda *Memento* ve *Inception* filmleri olay örgüsü (fabula) ve kurgu, karakter analizi, karakter ve anlatı yapısı analiz tabloları, sinematografi, zaman, felsefi alt yapı, perspektif, ideoloji, Çağdaş Lacancı Sinema Kuramı ve somutlaştırılmış fabula başlıkları üzerinden analiz edilmiştir. Bu başlıklar üzerinden incelenen *Memento* ve *Inception* filmleri ve Sinemada Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı içerisinde yer alan filmlerin genel özellikleri aşağıda maddeler halinde sıralanmaktadır:

- Yapılan ayrıntılı analizler ve oluşturulan tablolar sonucunda Christopher Nolan’ın *Memento* ve *Inception* filmlerinin Sinemada Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının genel özelliklerini yansıtacak biçimde Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılardan

farklı bir anlatı yapısına sahip olduğu bulgulanmıştır. Anlatı yapılarının ayırım noktalarının belirlenmesinde karakter analizleri önemli bir işleve sahiptir. Yapılan analizler sonucunda karmaşık anlatı yapısındaki filmlerin karakter ve arketip özellikleri bakımından diğer anlatı türlerinden ayrıldığı görülmüştür. Karmaşık anlatı yapısına sahip filmlerin, özellikle Klasik Anlatı başta olmak üzere, Çağdaş ve Postmodernist Anlatı Yapısı'ndaki filmlerle karakter özellikleri bakımından kesiştiği noktalar bulunmaktadır. Ancak, Karmaşık Öykü Anlatısı'ndaki filmlerin karakterlere getirdiği en önemli yenilik birçok yönden karakterleri paradoksal biçimde yapılandırmasıdır. Özellikle neden-sonuç mantığını paradoksal bir sürece dönüştüren Karmaşık anlatı yapısı, diğer bütün anlatı yapılarından bu anlamda farklılaşmaktadır. Bu paradoksal yapılandırma arketipler için de geçerlidir. Ayrıca analiz bölümündeki karakter özellikleri ve arketip tablolarından da görülebileceği gibi Karmaşık Öykü Yapısı'ndaki karakter özellikleri, diğer anlatı yapılarındaki karakteri oluşturan yapılarla belirli bir mantığı takip etmeyecek biçimde benzerlik göstermektedir. Karmaşık anlatı yapısının arketip ve karakter özellikleri açısından diğer üç anlatı yapısından farklılaşması yeni bir anlatı yapısı olduğuyla ilgili güçlü bir argümandır, çünkü çalışma boyunca da değinildiği gibi filmlerdeki karakter ve arketip yapıları büyük oranda anlatı yapılarını belirlemektedir. Başka bir ifadeyle anlatı yapıları arasındaki farklar, karakter özellikleri arasındaki farklılardan da okunabilmektedir.

- Sinemadaki Karmaşık Öykü Anlatıcılığı'nın bütün katmanlarıyla yoğun olarak hissedildiği filmlerde; Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılar'da yer alan karakter ve fabula öğeleri bulunmasına karşın, karmaşık öykü anlatıcılığı bu üç anlatı yapısından farklı özellikler barındırmaktadır. Karmaşık Öykü Anlatıcılığı'nın, Klasik Anlatı'dan temel farkı kurduğu neden-sonuç ve akıl-mantık ilişkisini seyircide bir şok etkisi yaratacak biçimde tersine çevirmesidir. Karmaşık Öykü Anlatıcılığı, seyirciye Klasik Anlatının sağladığı güvenli mesafeden sinema izleme hazzını yaşatmaz ve seyirciyi filmin karmaşık yapısının içinde bir katılımcıya dönüştürür. Klasik Anlatı'nın sağladığı açık yanıtlar Karmaşık Anlatı'da oluşmaz çünkü Klasik Anlatıda belirgin bir biçimde ortaya konulan iyi-kötü, gerçek-rüya, doğru-yanlış ayrımları Karmaşık Anlatıda seyircinin konumuna göre sürekli değişmekte ve muğlaklaşmaktadır.

- Bilgi kavramına olan yaklaşım açısından da Klasik Anlatı ile Karmaşık Anlatı tamamen ayrı kutuplardadır. Klasik Anlatı için bilgi bilinebilir, kavranabilir ve bariz biçimde ifade edilebilirdir. Fakat Karmaşık Anlatı için bilgi kolay ulaşılabilecek bir şey

değildir ve bilgiye ulaşmak için yalanın içinden geçilmesi gerekmektedir. Başka bir ifadeyle, Karmaşık anlatı yapısında ancak yalanı tecrübe edebilen bir seyirci (bazen kahraman) Sokrates'in ifadesiyle bilginin alt sınırına (olmazsa olmaz şartı ve başlangıcı olan) "Hiçbir şey bilmediği biliyorum" aşamasına gelebilir. Karmaşık anlatı yapısındaki filmler insanın en çok güvendiği duyu olan görme duyusunun dahi insanı ne kadar yanıltabileceğini ortaya koyarak, özneleri her şeyi yeniden düşünmeye çağırılmaktadır.

- Klasik Anlatı karakter, arketip, olay örgüsü ve söylem gibi anlatı öğeleri bakımından da karmaşık öykü anlatıcılığından ayrılmaktadır. Klasik Anlatı'da doğrusal bir yapı gösteren anlatı öğeleri karmaşık öykü anlatıcılığında (Tablolarla¹⁰⁹ açıklandığı gibi) paradokslarla örülü anlatı öğeleri olarak bulgulanmıştır. Bu farklılıklar sonucunda da Klasik Anlatı'nın ideolojik yönelimiyle karmaşık öykü anlatıcılığının ideolojik yönelimi farklılaşmaktadır. Klasik Anlatı'da izleyici kapitalizmin hüküm sürdüğü gündelik yaşama karşı pasif hale getirilmeye çalışılırken, karmaşık öykü anlatıcılığı kapitalizmin özü olan kayıp nesnenin (objet petit a) doğasını açığa çıkartmaya çalışarak, kapitalizmin özünün bir yanılsama olduğunu izleyiciye tecrübe ettirmeye çalışılmaktadır. Bu doğrultuda Klasik Anlatı egemen sınıfların, yerleşik kuralların ve düşünce kalıplarının yeniden üretimini sağlarken, karmaşık öykü anlatıcılığı bu geleneksel yapıların altını oymaktadır. Çağdaş Anlatı bu anlamda karmaşık öykü anlatıcılığıyla benzer özellikler göstermektedir. Fakat, bu iki anlatı arasında da biçimsel ve ideolojik olarak belirgin farklılıklar bulunmaktadır.

- Karmaşık Anlatı Yapısı'yla Çağdaş Anlatı Yapısı arasındaki belirgin farklılıkların başında biçimsel yapılar gelmektedir. Çağdaş Anlatı, Klasik Anlatı'nın anti-tezi olarak yapılandırılmıştır. Çalışmanın giriş bölümünde de belirtildiği gibi Peter Wollen Klasik Anlatının yedi ölümcül günahının karşısına Çağdaş Anlatı'nın yedi erdemini koyarak Modern Sinema Anlatısının teorisini büyük oranda özetlemiştir. Özellikle Çağdaş Anlatının ortaya çıktığı 1950'li yıllarda dünyadaki siyasi, ekonomik, psikolojik, sosyolojik ve felsefi çalkantılar göz önüne alındığında bir karşıtlık üzerinden yeni bir anlatı formu oluşturmak akla yatkın görünmektedir. Fakat Klasik Anlatı çalışma boyunca da vurgulandığı gibi insanın bir tür olarak yaşamda kalmasını sağlayan mitos, epos, tragedya gibi arkaik anlatılarla girift ilişkileri olan bir anlatı yapısıdır.

¹⁰⁹ Bkz. Tablo 4.1 s. 216 / Tablo 4.2. s. 217-218 / Tablo 4.3, Tablo 4.4, Tablo 4.5, Tablo 4, 6 s. 222 / Tablo 4. 7. S. 234-235 / Tablo 4. 11. s. 284 / Tablo 4. 12. s. 285 / Tablo 4. 13. s. 294 / Tablo 4.14. s. 295-296 / Tablo 4. 16. s. 323.

İnsanın yaşamda kalma yolu olan arkaik bir anlatı türünün tamamen karşısında yer aldığı için Çağdaş Anlatı bir kitle anlatısı olmaktan ziyade, zaman içerisinde sanat sineması olarak adlandırılacak belirli bir seçkin kesimin anlatısına dönüşmüştür. Çağdaş Anlatı Yapısı günümüzde dünyanın birçok yerinde düzenlenen festivallerde varlığını belki de ortaya çıktığı zamandan daha güçlü bir şekilde göstermektedir. Karmaşık anlatı yapısı ise dünya çapında gişe rekorları kıran ve çok geniş bir izleyici kitlesine hitap eden film yapımlarında görülmektedir. Çağdaş Anlatı ile Karmaşık Anlatı arasında oluşan bu ayrımın temelinde ise sinema anlatısına yaklaşım stratejileri gelmektedir. Karmaşık Anlatı insanlığın arkaik anlatılarını ve Klasik Anlatının da kullandığı bir takım olay örgüsü, karakter ve arketip özelliklerini kullanmaktadırlar. Karmaşık Anlatıda Çağdaş Anlatıdan farklı olarak fabula ve syuzhet ilişkisi her ne kadar parçalı da olsa belirli bir aks üzerinden yapılandırılmaktadır. Bu nedenle de izleyici belirli bir izlenimi ve mitosunu takip etmektedir.

- Analiz bölümlerinde de görüldüğü gibi Karmaşık Anlatı'larda filmin son bölümünde izleyicide uyandırılan birinci izlenim, ilk izlenimin tersi olan ikinci izlenime doğru dönüştürülmektedir. Bu dönüşüm de izleyicide bir yabancılaştırma etkisi yaratacak biçimde yapılandırılmaktadır. Bu çalışmanın sonuçlarından ve iddialarında bir tanesi de bu noktada ortaya çıkmaktadır. Çağdaş Anlatı, Klasik Anlatı'ya karşı gelirken Wollen'ın da temel referans olarak belirttiği Bertolt Brecht'in yabancılaştırma kavramını kullanmaktadır. Brecht'in yabancılaştırma kavramı ise ilk önce özdeşleşme ve daha sonra da bu özdeşleşmenin kırılması şeklinde oluşturulmaktadır.¹¹⁰ Bu anlamda karmaşık öykü anlatıcılığı Brecht'ten yabancılaştırmaya Çağdaş Anlatı'dan daha yakın görünmektedir çünkü Çağdaş Anlatı'da izleyicilere sunulan anlatı tamamen yabancı oldukları bir anlatı yapısıdır ve bu nedenle de izleyici yabancı olduğu bir dünyada Brecht'ten anlamda bir yabancılaşma yaşayamaz. Fakat, Karmaşık Anlatı Yapısı'nda izleyiciler bütün hatlarıyla olmasa da tanıdıkları bir dünyada şifreleri çözmeye çalışırken bir yabancılaştırma etkisiyle kendilerine dönük bir bakış oluşturmaya zorlanırlar. Bu durum Çağdaş Anlatı'nın ve Brecht'ten yabancılaştırmının izleyici üzerinde yaratmak istediği bir etkidir. Fakat bu çalışmanın önemli iddialarından birisi

¹¹⁰ Ayrıntılı bilgi için Bkz. Bertolt Brecht (1997) Sanat Üzerine Yazılar (Çev. K. Şipal). Cem Yayınevi: İstanbul.

Brechtien yabancılaştırmanın ve izleyicinin kendine dönük bakışının Çağdaş Anlatıda değil Karmaşık Anlatıda ortaya çıktığıdır.

- Karmaşık Anlatı ile Çağdaş Anlatı arasındaki en güçlü bağ dramaturjik benzerliktir. İki anlatı yapısı da izleyicilerde yeni bir sinema izleme tecrübesi yaratmak ister. Bu yeni sinema izleme tecrübesi iki anlatı yapısı içinde öznelere kendilerine, izleme alışkanlıklarına ve gündelik yaşamlarına farklı bir perspektiften bakmalarını sağlamak üzerine kuruludur. Bu anlamda Çağdaş anlatı ve Karmaşık Anlatı yapısal açılarından da bazı noktalarda ortak özellikler sergilerken birçok noktada da farklı özellikler sergilemektedirler. Bu nedenle Karmaşık ve Çağdaş Anlatıyı seyirci deneyimi açısından benzer amaçlara sahip fakat anlatı teknikleri farklı olan iki farklı anlatı yapısı olarak değerlendirmek doğru bir yaklaşım olacaktır. Anlatı tekniklerindeki farklılık ise her ne kadar benzer amaçlara sahip olursa da farklı sonuçlar doğurmaktadır.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı ile Postmodernist Anlatı arasındaki temel ayrım iki anlatı arasındaki dramaturjik bağlamın farklılığından kaynaklanmaktadır. Biçimsel açıdan özellikle de kurgu yöntemi bakımından Postmodernist Anlatı ile Karmaşık Anlatı benzer yapılar göstermektedir. Hip-Hop kurgu tekniği olarak isimlendirilen sıçramalı kurgu karmaşık anlatı yapısında olduğu gibi Postmodernist Anlatı Yapısında da sıklıkla kullanılmaktadır. Fakat iki anlatı yapısı arasındaki fabula ve syuzhet ilişkisi, karakter ve arketip özellikleri ve dramaturjik bağlam birbirinden ciddi bir mesafeye ayrılmaktadır. Postmodernist Anlatının çekirdeğini oluşturan kolaj, yüzeysellik, nostalji, klişe, pornografi ve büyük anlatıların çöküşü, Karmaşık Hikâye Anlatıcılığında bulunmamaktadır. Postmodernist Anlatı tıpkı postmodernizmin dünyayı algılama biçimi gibi anlatısını izleyicide herhangi yeni bir düşünce üretme üzerinden yapılandırmaktadır. Karmaşık Hikâye anlatısı ise izleyicisini arkaik bir soruya “insanın ve kendisinin kim olduğu” sorusuna doğru sürekliler.

- Postmodernist Anlatı’da bütün ideolojilere getirilen eleştiri eşit mesafededir ve ideolojiler ne olursa olsun (ne kadar hümanist tarif edilirlere edilsinler) totaliter sistemlere dönüşecektir. Postmodernist Anlatı’larda ideolojilerin kendilerini gerçekleştirdikten sonra birbirinin tıpa tıp aynısı olan, baskı ve şiddet uygulayan yapılara dönüşeceği ima edilir veya açık bir biçimde gösterilir. Bu doğrultuda Postmodernist Anlatı insan için herhangi bir kurtuluşun olmadığını ancak geçmişin kırıntılarıyla insanın kendisini geçici bir süre avutabileceğini imlemektedir. Karmaşık öykü anlatıcılığındaki filmler ise başka hiçbir söylem ve alternatif ima etmeden

kapitalizmin özünü ortaya çıkarmaya çalışır ama kapitalizmin karşısında herhangi başka bir sistemi doğrudan önermez. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının bu anlamda Postmodernist Anlatıdan ideolojik farkı, öznelerin içinde yaşadıkları sistemin özünü keşfetmeleri durumunda sistemden çıkabilecekleri yönündedir. Bu nedenle Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının izleyicide uyandırmaya çalıştığı ideolojik yönelim Klasik Marksist görüşün kapitalizmin karşısına yeni bir sistem inşa etmek yönünde olan önerisinden de ayrılmaktadır. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının ideolojik önerisi sistemi bireysel düzlemde özümseyip işlevsiz hale getirmektir. Bu yaklaşım yukarıda da belirtildiği gibi Karmaşık Anlatının, Klasik Anlatıyı doğrudan karşısına almaması ancak Klasik Anlatının özelliklerini kullanarak onun karşısında bir dramaturjik yapı oluşturmasıyla da örtüşmektedir.

- Çalışma içerisinde birçok noktada da belirtildiği gibi, Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatılarla belirli oranlarda ilişkili olmasına rağmen her birinden birçok noktada da ayrılmaktadır. Bulgular ve Yorum bölümünde ayrıntılı bir biçimde analiz edildiği gibi Karmaşık Hikâye Anlatısı'ndaki filmler diğer anlatı yapılarıyla belirli oranlarda ilişki içerisindedir. Fakat bu ilişki basit bir farklılaşmanın ötesinde anlatı yapısını tamamen belirleyen bir ayrışma olarak ortaya çıkmaktadır. Özellikle fabula, syuzhet, dramaturji, karakter ve arketip başlıkları açısından değerlendirildiğinde Karmaşık Öykü Anlatıcılığı'nın yeni bir anlatı yapısı olduğu görülmektedir.

- Bir filmin Karmaşık Öykü Yapısına sahip olduğunu iddia edebilmek için birçok anlatı öğesinin nasıl birbiriyle ilişkilendiğini ve bu ilişkiler sonucunda ortaya çıkan tematik yapının ne olduğunu incelemek gerekmektedir. Sinema anlatısındaki fabula, syuzhet, stil, zaman, uzam, karakter ve arketip yapılarının felsefi, psikolojik ve ideolojik içeriklerinin bir arada değerlendirilmesi karmaşık öykü anlatıcılığının bir filmdeki yoğunluk seviyesini belirlemektedir.

- Karmaşık Öykü Anlatıcılığı'nda fabula ve syuzhet arasındaki bağlantılar birbirine dolanmış biçimdedir. Bu nedenle de kurgusal yapısı doğrusal olmayan bütün anlatıları Karmaşık Hikâye Anlatısı olarak tanımlamak yanlıştır. Sinemadaki Karmaşık Anlatı, kurgu aracılığıyla oluşturduğu doğrusal olmayan hikâye anlatma yöntemini izleyicilerin perspektifiyle ve bilişsel algısıyla eşit duruma getirebildiği oranda başarılı bir anlatı ortaya koymuş olur. Öyküdeki ana karakterin perspektifiyle izleyicilerin perspektifleri örtüştüğü oranda söylem belirginleşir. Bu sayede filmin anlatı yapısı ve

söylemi arasında kurulan ilişki seyircide sadece sinemada yaşanabilecek bir deneyimi ortaya çıkarır. Bu deneyim, gösterilen ile gösteren arasındaki mesafenin ortadan kalktığı performatif bir deneyimdir.

- Performatif deneyim veya performatif estetik olarak isimlendirilen yapıyı en iyi tanımlayan örneklerden biri Fischer-Lichte'ye göre 24 Ekim 1975 yılında Innsbruck'taki Krinzinger Galerisinde Marina Abramovic'in sergilediği performanstır. Abramovic, bu performansta kendi vücut uzuvlarını kesme, kendini kırbaçlama gibi birçok farklı şekilde kendisine işkence yapmıştır. Bir kişinin kendisine yaptığı eylemler karşısında rahatsızlık duyan izleyiciler ise Abramovic'i etkisiz hale getirerek performansı sona erdirmişlerdir.¹¹¹ Abramovic bu performansla gösteren ile gösterilen arasındaki geleneksel olarak tanımlanmış normları ve kuralları tartışmaya açmıştır. Fischer-Lichte'ye göre Abramovic'in sergilediği bu performans “sorgusuz sualsiz kabul görmüş normların, kuralların ve kesinliklerin geçerliliğini yitirdiği, karmaşık, tamamen güvensiz ve eziyet dolu bir durumu göstermektedir (2016, s. 15).” Geleneksel olarak bir tiyatro, sinema veya bir sergide izleyiciler güvenli bir mesafeden kendilerine sunulan eserleri izlerler ve sahnedeki olaylara doğrudan müdahale etmezler. Fakat Abramovic'in performansında izleyici sanatın, günlük yaşamın, etiğin ve estetiğin ilkeleri birbiriyle çatışan bir kriz anına sürüklenmiştir. Bu kriz anının son bulunduğu yerde de izleyiciler performans içerisinde yer alan ve performansı belirleyen aktörlere dönüşmüşlerdir. Bu yapı geleneksel sanat anlayışının yapısını tamamen tersine çevirmektedir çünkü geleneksel olarak sanat, izleyicide uyandırdığı içsel bir deneyim aracılığıyla belirli bir dönüşümü talep eder. Fakat Abramovic'in gösterdiği performansta izleyicinin fiziksel süreciyle içsel süreci birbirine paralel hale getirilmiş olur. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'ndaki filmler de tıpkı Abramovic'in performansına benzer biçimde yapılandırılmaktadır. Filmlerde izleyiciler pasif birer izleyiciden aktif aktörlere dönüştürülürler. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'ndaki filmlerin odak noktası izleyicilerin anlatı içerisinde nasıl bir noktada durduklarıdır. Bu nedenle Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı performatif estetiğe sahip bir anlatıdır ve performatif estetik Lacan'ın kayıp nesne, arzu ve anamorfoz kavramlarıyla yakından ilişkilidir.

¹¹¹ Ayrıntılı bilgi için bakınız E, Fischer-Lichte (2016). Performatif Estetik. (T. Acil). Ayrıntı yayınları: İstanbul.

- Yapılan çalışmada incelenen *Memento* ve *Inception* filmlerinin Jacques Lacan'ın kuramsal yaklaşımı çerçevesinde önemli bir noktada durduğu görülmüştür. Analizler boyunca Christopher Nolan tarafından oluşturulan anlatının arzu ve kayıp nesne (objet petit a) arasındaki ilişkiyi filmlerin merkezi yapıları olarak inşa ettiği bulgulanmıştır. Nolan'ın ana karakterler üzerinden tartışmaya açtığı temel kavram arzudur (joiancence). *Memento* ve *Inception* filmlerindeki ana karakterler arzularının eksikliğini doldurma arayışındaki karakterlerdir. Lacan'ın değişiyile “arzular yaban gelinciği gibi sürünüyor, kayıyor ve kaçıyor” dur (2013, s. 227). İncelenen iki filmdeki ana karakterler de arzuları doğrultusunda hareket etmektedir. Filmlerdeki alt yapısıyla da bağlantılı olarak arzu, bir labirent üretir ve öznenin eksikliğini dolduran nihai bir nesne olacağına söz verir. Bu nedenle arzunun öznelere olan karakterler, arzuladıkları nesneye ulaşmaya çalıştıkça bütün nesnelere yanlış ilişkilere (tanımlara) girmiş olurlar. Kayıp nesne (objet petit a) insanın ilişkiye girdiği her nesne, olgu veya durumla girdiği eksiklik ve aynı zamanda kayıp nesnenin kendisi de eksiklik üzerine kurulmuş bir nesnedir. Lacan'ın sözleriyle ifade edilecek olursa “kayıp nesne aslında yoktur fakat onu arzulayan nesne tarafından talep edilir (2013, s.91).” Kayıp nesne ile ilgili Lacan'ın bu ifadesinde bile tam anlaşılmayan durum, kayıp nesnenin tam olarak hayali bir nesne olmamasıdır. Kayıp nesne hem vardır hem de yoktur ve bu nedenle de paradoksal bir nesnedir. Kayıp nesne vardır çünkü onu arzulayan öznelere için hayali değil gerçek ve ulaşılabilir nesnelere. Aynı zamanda kayıp nesne yoktur çünkü öznelere kayıp nesneye ulaştıkları anda, ulaştıkları kayıp nesne başka bir nesneye dönüşür. Paradoksu oluşturan süreç ise tam da bu nokta da başlar çünkü bir kişinin ulaşmaya çalıştığı kayıp nesne başka bir nesneye dönüşür ve istenilen kayıp nesneye ulaşıldıktan sonra yeni bir kayıp nesne yaratılmaz. İnsanların ulaşmaya çalıştığı kayıp nesne her zaman hazlarını gidereceğini düşündükleri ilk nesnedir. Eksiklik, öznenin arzusunun köküdür. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nda ve Christopher Nolan'ın filmlerinde ana karakterlerin arzu arayışındaki takıntılı durumları ve kayıp nesnelere izleyicileri de içine alacak biçimde bir performansa dönüştürülür.

- Analiz edilen *Memento* ve *Inception* filmleri arasında arzuyu ele alış biçimi olarak oluşan temel ayırım, tragedyanın bir unsuru olan anagrosis (tanıma) evresi bağlamında ortaya çıkmaktadır. Çalışma içerisinde tanımlandığı gibi anagrosis trajik karakterin bilgisizlikten bilgiye geçiş anını açıklamak için kullanılan bir terimdir ve Aristoteles'e göre bir tragedya eserinde karakter anagrosis yaşamalıdır. *Memento*

filmindeki ana karakter Leonard, hiçbir zaman bilgisizlikten bilgiye geçemezken *Inception* filmindeki Cobb karakteri filmin başından itibaren bilinç düzeyinde anagrosisın içeriği olan bilgiye sahiptir. Fakat Cobb, bilinç düzeyinde sahip olduğu bilgiyi bilinçaltı seviyesine nüfuz ettiremez ve bu nedenle de filmin olay örgüsünün gerçekleştiği düzlemde Cobb'un sahip olduğu bilgi paradoksal biçimde anagrosisın oluşmasını sağlayan bir bilgi türüne dönüşür. Cobb'un filmin son bölümünde bilinçaltı seviyesinde de anagrosisini gerçekleştirmesi ise Oidipus karakterinde meydana gelen yıkıcı etkinin tersine yapıcı bir etkiye dönüşür. Bu anlamda *Memento* filmi Leonard'ın hiçbir zaman anagrosis yaşamaması nedeniyle trajik durumun sonlanmadığı bir yapı oluştururken, *Inception* filminde Cobb'un anagrosis yaşamaması ve kendisiyle yüzleşmesi sonucunda karakteri özgürleştiren bir anlam meydana getirmiş olur. Oidipus'un kendisiyle yüzleşmesi kendi gözlerini oyması ve çok iyi gördüğünü düşündüğü ama aslında hiç göremediği gerçekliği artık fiziksel olarak da görememesine neden olmaktadır. Leonard'ın kendisiyle hiçbir zaman yüzleşmemesi ve Cobb'un kendisiyle yüzleşmesiyle trajik döngüden kurtulması, Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı ile tragedyaya yapıları arasında oluşan farklı alternatifleri göstermektedir. Söz konusu üç karakterinde arzuları ve içinde buldukları gerçeklik, onları travmatik karşılaşmaya doğru götürmektedir. Oidipus bir yıkıma, Leonard bir döngüye ve Cobb arzu nesnenin doğasını anlamaya doğru bir yol kat eder. Ancak bu üç farklı gibi görünen durum da arzu kavramıyla ilgilidir ve izleyici de kapsayacak şekilde aynı anamorfik bakışı oluşturmak için yapılandırılmıştır. *Memento* filminde ana karakter Leonard, kendine dönük bakışla hiçbir zaman karşılaşmaz ve bu nedenle de karakter *Gerçeği* kavrayamaz. Fakat *Memento* filmi izleyiciye kör noktalarını göstererek *Gerçeği* kavramalarıyla ilgili izleyicide bir alan oluşturur. Bu oluşturulan performatif alan izleyici ile Leonard karakterini aynı perspektife konumlandırabildiği için sinema anlatısında önemli bir kilometre taşı olarak görülmektedir.

• *Memento* filmi kayıp nesnenin bulunmasının imkânsız olduğunu seyirciye tecrübe ettiren bir anlatı ortaya koymuştur. *Inception* filmindeki Cobb karakteri ise *Memento* filmindeki Leonard'dan farklı olarak kayıp nesnenin erişilmez olduğunu anlar. Cobb karakterinin kendine dönük *Bakışı* nihai tamamlanma anı ya da ulaşılabilecek arzu anının fantezisini paramparça eden bir deneyime dönüşür. Bakış, öznenin arzu hakkındaki gerçeği ortaya çıkarmasına yardımcı olur. İmkânsız nesneyi elde etme arzusuna karşı koymanın tek yolu, yaşamın en yaygın şeylerinde zevki bulmaktır.

Slavoj Žižek'in belirttiği gibi, “İmkânsız olanın peşinden koşmak yerine, kismetimize rıza göstermeyi ve günlük hayatımızın önemsizliğinden zevk almayı öğrenmeliyiz” (2016, s. 22). Nolan da filmlerinde arzunun imkânsız nesnesine takıntılı olmanın yıkıma yol açan bir doğası olduğunu göstermektedir.

- Yapılan bu çalışmanın önemli bulgularından bir tanesi de genel olarak sinemadaki Karmaşık Hikâye Anlatıcılığında özel olarak da Christopher Nolan'ın incelenen iki filminde anamorfik bakışın önemli bir işleve sahip olduğunun gösterilmesidir. Analiz kısımlarında ayrıntılı bir biçimde incelendiği gibi Valazquez'in *Nedimeler* ve Holbein'in *Elçiler* tablolarındaki anamorfik bakış Nolan'ın filmlerinde de bulunmaktadır. Tıpkı adı geçen tablolarında olduğu gibi Nolan'ın filmlerinde de izleyiciler baktıkları eser tarafından kapsanır. Anamorfoz etkisinin olduğu eserler kendini yansıyan eserlerdir ve izleyici ile eser arasındaki ilişkiyi tersine çevirirler. Klasik epistemede izleyici esere bakan özne ve eser de bir nesne iken, anamorfoz etkisinin oluştuğu kendini yansıyan eserlerde bu ilişki tersine çevrilir. İzleyiciler esere bakan değil eser tarafından bakılan bir konuma doğru hareket ederler. Bu durumda da izleyiciler eserden ayrı düşünülemediği ve eserin içerisinde dolaylımsız biçimde konumlandırıldıkları bir perspektife yer almış olurlar. Bu tür eserlerde izleyicilerin *Gerçek Bakışı* ile yönetmenin bakışı çakışır filmler kendini yansıyan filmler olurlar.

- Christopher Nolan'ın izleyicisini anamorfik bakışa uğrattığı nokta Gerçeğin ortaya çıktığı ve izleyicilerin kendi kör noktalarıyla yüzleşmek zorunda kaldıkları noktadır. Bu anlamda Nolan'ın filmleri izleyiciyi sorgulayan filmlerdir ve bu durum klasik düşüncedeki temsil algısının tersine çevrilmesidir. Nolan'ın filmlerinde tıpkı Holbein'in *Elçiler* tablosunda olduğu gibi izleyicilerin oluşturdukları ilk izlenim zamanla yerini ikinci izlenime bırakır ve ikinci izlenim ilk izlenimin tam tersini işaret eder. İzleyici bu sayede oluşturduğu ilk izlenimini ve düşünce sistemindeki yanlışlığı sorgulamaya itilir. Ayrıca ilk izlenimin ikinci izlenime dönüştüğü an bütün Sembolik Düzen çöker ve izleyiciler *Gerçek Bakış* ile karşı karşıya kalmış olur. Anamorfik bakışın filmlerde metafor olarak kullanılmasına iyi bir örnek ise Penrose Basamaklarıdır. Üç boyutlu bir alan yansıması yaratan Penrose Basamaklarının *Inception* filmindeki sunumu, paradoksun yapısını, kayıp nesnenin doğasını ve Sembolik Düzenin sınırlarını gösteren önemli bir metafordur. Analizlerde anamorfik bakışla karşılaşmanın fantezi evrenini parçaladığını ve arzunun çekirdeğindeki imkansızlığı açığa çıkardığı da bulgulanmıştır. *Inception* filmindeki anamorfik bakış ise

Cobb'un gemiři deęiřtirmekle ilgili arzusundan vazgetięi anda oluřmaktadır. Mal'ın Cobb'un rüyalarına girmesi Cobb için bir lekedir, ünkü trajik hataları ve onarılamaz bir gemiři iřaret eder. Fakat Mal ile olan son karřılařmada Cobb'un imkânsız nesnenin doęasını anladığı ve gemiři deęiřtirmenin imkânsız olduęunu fark etmesi arzunun mantığının ökmesi anlamına gelmektedir.

- Bu alıřmada anlatı yapısı ile anamorfik bakıř arasındaki iliřki tablolarla ve görsellerle ayrıntılı bir biçimde ortaya konulmuřtur. Karmařık Anlatı Yapısı mantığıyla olayların sıralanıřı ve zaman, filmlerdeki anamorfozu yapılandırmaktadır. Filmin fabula sırasına göre daha sonra görölmesi gereken bir bölümün filmin özellikle bařlangı veya giriř bölümünde gösterilmesi film sonuna kadar bu bölümün filmde bir leke olarak yer almasına neden olur. Bu leke, Holbein'in *Eliler* tablosundaki kafatası gibi iki önemli iřlevi yerine getirmektedir. Bunlardan ilki Nolan'ın izleyicilere ilk sahneden itibaren görsel kontrolü ellerine alamayacaklarını göstermesidir. İkinci iřlev ise kayıp nesnenin peřinden kořmanın anlamsızlıęını ve kayıp nesnenin eriřilemezlięini ortaya ıkarmasıdır. Bu iki iřlev izleyicilere algıyı basit ve bilinli bir sürecin toplamı olarak varsaymalarını ve kayıp nesnenin imkânsız doęasını göstermiř olur. Bu noktada "zaman" izleyicinin anlatı ve gerçeklik algısında bir leke ve artı deęer olarak ortaya ıkar. Aslında Nolan'ın film yapma sanatı, izleyicinin görüntü ile özdeřleřmesini imkânsız kılmaktadır. Nolan'ın saęladığı karmařık anlatı hem özdeřleřtirme hem de uzaklařtırma için alan yaratır ve ideolojinin nasıl fantezinin bořluęuna vurgu yaptıęını gösterir.

- Yapılan alıřmada arzu kavramıyla ideoloji arasındaki iliřki de incelenmiřtir. Arzu kapitalizmin özüdür ve arzunun yolu öznelere nesnelere karřı saplantı bir yanılsama yaratır. Bu yanılsama nedeniyle öznelere elde edecekleri bir sonraki nesnenin nihai nesne olacağına dair sanı yařarlar. Bu durum da meta fetiřizmi yaratır. Kapitalizm dıřındaki hiçbir ideolojide nesnelere bu kadar büyük bir öneme sahip deęildir. Kapitalizm öznelere sonunda istediklerini elde etmek için bir nesneden dięerine gemelerini ister. Kapitalistin nesnelere olan saplantısının asıl sorunu da meta fetiřizmi ile öznelere iliřkilere zarar vermesidir. Kapitalizm, zaman getike öznenin travmatik bir olay sonucu kaybettięi kayıp nesneyi (fetiř nesne, object petit a) bulabileceęini vaat etmektedir.

- Christopher Nolan'ın anaformoz sanatı, kapitalizmin ideolojisinin eleřtirisi için uygun bir alan oluřturmaktadır. Nolan filmlerinde, izleyicilere yamuk bakma fırsatı

sunar. Seyircinin bilinçli algıyı ve değişmez olarak algıladığı ideolojik görüşleri yeniden düşüncelerini sağlamak için anlatılarında bulmaca yapılar yaratıp algıyı yavaşlatır ve bu görüşü izleyicilerin hayatlarına da geçirmelerini ister. Seyircileri dünya görüşlerini yeniden gözden geçirmeye davet eden Nolan, özellikle ideolojinin ve kapitalizmin yeniden incelemesi gerektirdiğini ima eder.

- Nolan'ın sineması *Öteki* ile etkileşim içindeki öznellik, arzunun sonsuz döngüsü ile öznenin varoluşsal eksikliğinin fantezisinin bilinçdışı bir ideoloji örneğidir. Nolan'ın filmleri hem ideolojiyi yansıtır hem de ideolojiyi gözden geçirme ve yeniden düşünme talebi içerir. Nolan'ın tüm filmlerinde algının güvenilmez olduğunu göstermeye çalışması öznelerin içinde buldukları dünyayı yeniden düşüncelerini sağlar. *The Prestige* filminde birkaç kez tekrarlanan “yakından izliyor musun?” cümlesi izleyicilere Christopher Nolan sineması hakkında en çok bilgi veren cümledir. Nolan, seyircilerinden filmlerin sunduğu sinematografik gerçekliği sorgulamasını ister. Bu nedenle de Nolan'ın filmleri “tanıma ve görme konusunda izleyicinin sınırlarını zorlamaktadır”. Leonard Shelby'nin gerçekten karısının katilini aradığı fikriyle seyircinin kandırıldığı *Memento* filminden, Profesör Brand'ın A Planı hakkındaki gerçeği sakladığı *Interstellar*'a kadar Nolan'ın filmleri seyircilerin filmleri izleme şekillerini sorgular. Nolan, seyircilerden filmlerinde bulunan bu bakış açısını dış dünyaya doğru genişletmelerini ve varlıklarını bilinçsizce tanımlayan kodlar hakkında önemli sorular sormalarını talep eder. İzleyicilerden sorgulanmaksızın kabul görmüş genel geçer kuralları sorgulamaları istenir.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'ndaki filmlerde travmaya bağlı çıkışsızlık hissi merkezi bir konumdadır. Ana karakterlerin yaşadıkları derin bir travmayı atlamadıkları noktada hikâye başlar ve bu çıkışsızlık durumu izleyicilerin gündelik hayatlarındaki çıkışsızlıkla çoğunlukla örtüşür. Bu nedenle ana karakterlerin yaşadıkları travmalar bireysel değil toplumsal travmaları yansıtır ve çoğunlukla küresel kapitalizm ile yakından ilişkilidir. Dolayısıyla da karmaşık öykü anlatıcılığında bireysel travmalar ideolojik travmaların mikro ölçekte temsilidir.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı ile Antik Yunan tragedyası özellikle de Oidipus eseri hem biçim hem de içerik açısından şaşırtıcı bir benzerliğe sahiptir. Azra Erhat (1954, s. 4) Tragedyaların mitlere dayandığını fakat mitlerden tragedyaya evrilen süreç sonunda yepyeni bir mananın ortaya çıktığını söylemektedir. Ortaya çıkan bu yeni mana o denli farklıdır ki artık tragedyanın destanlardan ve mitlerden geldiğine inanamayız.

Sinemadaki Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı ile tragedya arasındaki ilişki ise mitlerle tragedya arasındaki ilişkinin tam tersi gibi görünmektedir. Çağdaş bir anlatı türü olan Sinemadaki Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı, tragedyalardan ayrı ve modern bir biçimmiş gibi görünmesine rağmen inanılmaz bir biçimde tragedyaya özellikle de Sofokles'in eserlerine benzemektedir. Sofokles tragedyalarında Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nın temaları olan insan, insanın sınırları, gerçekliğin muğlaklığı ve karmaşıklığı gibi kavramlar üzerine düşünme alanı oluşturur.

- Sophokles “İnsan alın yazısını bilmeden, ömrü oldukça hareket eder. Bu yolculukta kimse isteyerek cürüm işlemez” demiştir. Azra Erhat da Tragedyanın asıl başarısını “cürüm işlemenin sırf bir çılgınlık eseri olmadığını, insanların iç ve dış sebeplerden dolayı cürüm işlemek zorunda kaldıklarını, insan ruhunun derinlerine vararak anlatması” şeklinde tarif etmektedir (1954, s. 8). Sophokles'in ve Erhat'ın bu iki cümlesinin Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının çekirdeğini oluşturduğu söylenebilir. Aias'ın öldürdüğü ve işkence ettiği hayvanları insan (komutanlar) sanması, Oidipus'un hem kendini arayışı hem de ölümcül bulmacayı çözmeye çalışması, Antigone'de devletin yasaları, tanrının yasaları ve aile yasaları gibi üç temel yasanın düğümlenmesi sonucunda oluşan muğlaklık, Trakhis Kadınlarında, insanın doğru yaptığını sandığı şeylerin ne kadar yanlış olduğunun gösterilmesi ve kıskançlık gibi güçlü duyguların insanların yaşamı başka bir biçimde tasarlayabilmesine neden olması karmaşık hikâye anlatıcılığını temaları olan şizofreni, sanrı, sanı, dünyanın insan zihnine göre tasarlanması, muğlaklık, insanın kendini bilememesi gibi kavramlarıyla yakından ilişkilidir.

- Tragedya mithosu yeni bir bakış açısıyla ele almıştır ve mitlere günümüze kadar yaşayacak yeni bir enerji sağlamıştır. Bu nedenle Yunan tragedyasına mithosun Rönesans'ı denir. Bu yeniden doğuş (Rönesans) trajik yapıdaki facia unsurunun aydınlatılmasıyla oluşturulmuştur. İddialı bir sonuç cümlesi olduğu bilinmekle birlikte Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nın sinema anlatısının Rönesans'ı olduğu düşünülmektedir. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nın bu denli önemli bir noktada görülmesinin nedenleri çalışma boyunca açıklanmıştır. Ancak özetle söylenecek olursa, Sinemadaki Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı karşıtlıklar, manifestolar veya belirli kurallar içerisinde değil, sinemadaki anlatı yapılarının karmaşık ve paradoksal bir biçimde yapılanmasından meydana gelmiştir. Bu anlatının temel referans noktası ise tragedyadır.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nın trajik yapısını oluşturan bir diğer önemli altyapı da felsefi alt yapıdır. Tragedya bir felsefe olmamasına karşın tarih boyunca felsefeyle yakından ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Özellikle 20. yüzyıl felsefesinde tragedya, çağdaş epistemolojik problemleri açıklamak için önemli bir referans noktası olmuştur. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı modern mantığın determinist yaklaşımının insanın karmaşık yapısını açıklamakta yetersiz kaldığını ve nesnel gibi görünen durumların dahi büyük oranda öznellikler içerdiğini göstermektedir. Bu bağlamda Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı, Antik Yunan felsefesinde simülasyon felsefesine uzanan geniş bir felsefi altyapıya sahiptir. Özellikle Parmadies, Herakleitos, sophist felsefe, Sokrates, Immanuel Kant, Schopenhauer, varoluşçuluk felsefesi, simülasyon kuramı, Merleau-Ponty ve John Locke'un algı felsefeleri, Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının felsefi zeminini oluşturan felsefi yaklaşımlardır.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının popüler bir anlatı olarak ortaya çıkmasıyla beraber sinema teorisinde en çok kullanılan anlatı çözümle yöntemi olan bilişsel formalist yaklaşım eleştirilmeye başlanmıştır. Bilişsel formalist yaklaşımın eleştirildiği temel noktalar izleyicilerin bilişsel, psikolojik ve estetik deneyimlerini ihmal ettiği ve fazla analitik (pozitivist) bir yaklaşım olduğu için sınırlayıcı bir yöntem olduğu iddiası üzerinden şekillenmiştir. Bu nedenle bilişsel sinema teorisyenleri analizlerin psikoloji, duygu, etki ve estetik üzerinden yapılması gerektiğini savunmaktadırlar. Fakat Stefan Hven da bilişsel formalist yaklaşımı eleştiren bilişsel yaklaşımçıların fazla öznel bir noktaya gidebileceklerini bu nedenle de Bordwell ve Thompson'ın geliştirdiği formalist yaklaşımların bilişsel süreçlerle birlikte değerlendirilebileceğini önermiştir. Başka bir ifadeyle Hven iki karşıt kutbun yaklaşımlarını bir araya getirerek somutlaştırılmış fabula olarak isimlendirilen yeni bir yaklaşım geliştirmiştir. Nöro-sinema araştırmaları ve bu araştırmaların sinema felsefesinde yarattığı tartışmaları merkeze alan somutlaştırılmış fabula yaklaşımı, sinemadaki karmaşık hikâye anlatıcılığını hem biçimsel açıdan hem de bilişsel teorinin sinema anlatısında vurguladığı beden, duygu, psikoloji ve estetik unsurlarını yok saymadan fabulayı merkeze alarak geliştirdiği bir yöntemdir. Yapılan çalışmada ve analiz edilen filmlerde Karmaşık Anlatıların çözümlenmesi için somutlaştırılmış fabula yönteminin en uygun yöntem olduğu görülmüştür. Somutlaştırılmış fabula yöntemiyle karmaşık anlatı yapısındaki filmlerde fabula ve syuzhet ilişkisinin diğer anlatı türlerinden farklı ve kendine özgü bir şekilde yapılandırıldığı görülmüştür. Karmaşık öykü anlatıcılığında fabulanın yapılanması ile

izleyicilerin bilişsel algısı, filmin ana karakterinin bilişsel algısına ayna nöronlar aracılığıyla yaklaştırılır ve izleyicinin perspektifi ile kahramanın perspektifi eşit konuma getirilir. Bu perspektif eşitlenmesi diegesis ve diegesis dışının birbiri içinde karmaşık bir yapı oluşturmasıyla meydana geldiği için izleyiciler bir filmi izleyen edilgen konumdan, bir filmi deneyimleyen aktif konuma geçerler. Somutlaştırılmış fabula yöntemi syuzhetin fabula içerisine gömülü olduğu anlamına geldiği için fabula ve syuzhet birbirine dolanmıştır. Dolayısıyla da bu iki yapıyı Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nda ayırmak imkansızdır. Olay örgüsü, öykü ve söylem aynı referans noktasına dayanmaktadır.

- Somutlaştırılmış fabula aslında Aristoteles'in olay örgüsüne yaptığı vurgunun karşılığıdır denilebilir. Değişen zaman içinde belirli yapıları içeren anlatılar konvansiyonlara dönüştüğü için izleyici üzerinde amaçlanan etkininin oluşturulabilmesi ancak olay örgüsünün yapılanışını (fabulayı) değiştirmek ile mümkün olabilmektedir. Olay örgüsü ve izleyici arasındaki bu diyalektik göz önüne alındığında karmaşık anlatıların yetkin örneklerinin Aristoteles'in *Poetika*'da mimesisin nihai amacı olarak kodladığı katharsis kavramının günümüzdeki karşılığı olduğu söylenebilir. Başka bir ifadeyle karmaşık anlatı yapısındaki filmler antik fabulanın çağdaş karşılığıdır denilebilir. Bu noktada üzerinde durulması gereken önemli bir nokta da Aristoteles'in katharsis kavramıdır. Aristoteles'in bahsettiği katharsis kavramı genellikle Klasik Anlatıyla birlikte anılır ve eleştirel teoriler açısından seyirciyi pasifi hale getirdiği için negatif yönlü bir kavram olarak ele alınır. Fakat çalışmanın Aristoteles bölümünde bahsedildiği gibi katharsis kavramı aslında duygulardan kaba bir arınmayı ima etmez, olay örgüsü aracılığıyla düşünsel zeminin oluştuğunu ve oluşan bu düşünsel zemininde insanın kendisiyle yüzleşmesini sağlayan psikanalitik bir durumu işaret eder. Katharsis kavramının birbiriyle bağlantılı bu çok katmanlı yapısı psikanaliz sürecinde olan bir insanın konumuyla büyük oranda benzerlik göstermektedir. Geçtan'ın da belirttiği gibi (1998, s. 73) görüşmeci kendinden kaçamadığı noktayı fark ettiği an ağlamaya başlar ve bu ağlama artık kendi benlik kavramını oluşturduğu yapıların yıkılması anlamına gelmektedir. Bu ağlama durumuyla Aristoteles'in bahsettiği kathartik boşalma yaklaşık aynı anlamlara gelmektedir. Aristoteles herkesin katharsis yaşayamayacağına sadece erdemli insanların katharsis yaşabileceğini vurgulamaktadır (bu erdemli insanlar Antik Yunandaki köle-soylu ayrımına dayanmamaktadır) ve bu erdemli kişiyle psikanaliz süreci geçiren bir kişinin kendi tanınması yakın anlamlar içermektedir, çünkü Antik

Yunan düşüncesinin en önemli konusu “kendini bilmektir”. Antik Yunan düşüncesinde insanın kendini araması¹¹² hiçbir zaman nihayete erecek bir süreç olmamasına karşın yapabileceği en erdemli davranıştır. Karmaşık anlatı yapısına sahip filmler Aristoteles’in vurguladığı olay örgüsünü dolaysız hale getirerek insanın kendine karşı bir bakış (kendinden uzaklaşıp) geliştirmesini amaçlamaktadır. Bu nedenle Karmaşık Anlatı Yapısındaki filmlerin çağdaş bir katharsis yöntemi olduğu söylenebilir.

- Karmaşık öykü anlatıcılığındaki filmler, sinematografik özellikler açısından özellikle klasik anlatıdan farklı değillerdir. Karmaşık Anlatı Yapısı’ndaki filmler de tıpkı Klasik Anlatı Sineması’nda olduğu gibi izleyicinin izlediği şeyi gerçekmiş gibi algılanması sağlanmaktadır ve filmler bütünlüklü bir görsel dile sahiptir. 180 derece kuralı ile birlikte kostüm, makyaj, açı-karşı açı çekimleri ve diğer devamlılık oluşturan unsurlar gerçekçilik hissini oluşturmak üzerinden yapılandırılmıştır. Bu gerçekçilik algısı Klasik Anlatıdaki gibi stilize gerçekçilik olarak isimlendirilir. Filmdeki kamera ve objektif kullanımı da bu doğrultudadır. Hiçbir hareket stilize gerçekliği sekteye uğratmaz. Görsel devamlılık yadırgatıcı bir görsel devamlılık değildir. Karmaşık Hikâye Anlatısında *Hip-Hop* kurgu tekniği olarak isimlendirilen sıçramalı bir teknik kullanılmasına karşın kamera Çağdaş Anlatıda olduğu gibi kendisini bir araç olarak ortaya koymaz. Çağdaş ve Postmodernist Anlatıda bir araç olarak görünür hale getirilen kamera, Karmaşık Hikâye anlatıcılığında hiçbir zaman görünür değildir. Kamera karakterlerin onu algılayamayacağı şekilde olay örgüsünü bir gerçeklik olarak seyirciye aktaran görünmez gözdür. Bu anlamda Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı Brechtien yabancılaştırıcı bir yapıya sahip değildir. Filmlerdeki görsel üslup, stil ve mekân öğelerindeki dokularla da bir bütünlük oluşturacak biçimde inşa edilmiştir. Bu nedenle de karmaşık Hikâye Anlatıcılığı’nda sinematografi uyumlu ve bütünlüklü bir biçimde oluşturulmaktadır.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı veya Bulmaca Filmler olarak isimlendirilen filmler genellikle *Yeni Kara Film* (Film Noir) stilistik yapısındadır. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı, Klasik Kara Filmlerdeki stilistik öğeleri miras olarak kendisine alarak, çağdaş filmlerdeki içeriklerle (bilimsel, felsefi, psikolojik, dramatik) birleştirmiş ve bu sayede Klasik Kara Filmin nostaljik bir pastışı olmayan yeni bir tür geliştirmiştir. Klasik

¹¹² Antik Yunan düşüncesinde insanın kendisini araması hiçbir zaman bireysel bir süreci işaret etmez, çünkü Antik Yunanda düşünce bütün insanlarda ortak olan özün ortaya konulmasıdır.

Kara Filmlerle Yeni Kara Filmler arasında benzer noktalar bulunmasına karşın, farklılaştıkları belirgin hatlar da bulunmaktadır. Sinema sektörünün ekonomik hacmi, ağ toplumunun yeni izleme alışkanlıkları, küreselleşme gibi dönüşümler nedeniyle sinema izleyicilerinin görsel algısını şekillendiren ve ortaklaştıran bazı dönüşümler meydana gelmiştir. Bu dönüşümlerin en önemlilerinden birisi de aşırı gerçekçiliktir. İnternet ve sosyal medyanın kullanımındaki artış, dijitalleşme, gündelik görsel kültürün yaygınlaşması gibi birçok dönüşüm 2000’li yıllardan itibaren dramatik bir ivme kazanmıştır. İnsanlık tarihi ile karşılaştırılınca çok kısa bir süre içerisinde çok hızlı değişimlerin gerçekleşmesi ise insanların gerçek kavramıyla olan ilişkilerini yeniden düşünmelerine neden olmuştur. Gerçeklik geleneksel olarak *güvenilir* olanı imleyen bir kavramken günümüzde *güvenilmez* bir kavram olmaya başlamıştır. Bu nedenle de anlatıların kendilerinin gerçek olduklarına seyircileri inandırmaları için gerçeğin olduğundan daha gerçekçi veya daha katmanlı bir biçimde gösterilmesi gerekmektedir. Çağdaş izleyici artık Klasik Kara Filmdeki yapıyı gerçekçi bulmamaktadır. Çağdaş sinemada bir filmin gösterdiği şeyin gerçek olduğuna izleyiciyi inandırabilmesi için özellikle şiddet içeren sahneler tüm açıklığıyla gösterilmeye başlanmıştır. Yeni Kara filmler atmosfer ve uzam kullanımı açısından da gerçekçi bir yapıdadır. Teknolojik gelişmeler, sinema anlatısında bir türün sınırlarının oldukça geniş bir hale gelmesi ve melez stilistik kullanımlar Yeni Kara Filmlerdeki gerçekçilik algısını artıran unsurlardır. Klasik Kara Filmdeki ışık kullanımı, stilize anlatı, ana karakterin yalnızlığı, psikolojik sorunları, karamsarlık, başarısızlık ve travma gibi yapılar teknolojik ilerlemelere uyum sağlayacak biçimde Yeni Kara filmlerinde görsel üslubunu belirlemektedir.

- Yeni Kara Filmlerde toplumun kendisi, onu oluşturan bireyler, olay örgüsü ve bilgi ağı karmaşık hatta birbirine dolanmış durumdadır. Bu nedenle de Yeni Kara filmlerin en önemli vurgusu gerçekliğin yitirilmiş olması üzerinedir. Yeni kara filmlerde “Öteki” Klasik Kara filmlerdeki gibi dışarıdaki biri değil, insanın bir türlü kurtulamadığı kendisidir. Bu durum insanın varoluş krizini merkeze alan bir anlatı meydana getirmektedir. Klasik Kara Filmle, Yeni Kara Film arasındaki temel dönüşüm soruşturulan kişinin dışarıdaki bir Öteki’den insanın kendi içerisinde bulunan Öteki’ye dönmesidir ve bu yapı sinematik dünyadaki bütün uzamı gerçekliğin sabitlenemeyeceği bir çöle dönüştürmüş olur. Bu nedenle Yeni Kara Filmlerde gündüz düşlerini anımsatan, mekanların ve insanlar arasındaki farkın ortadan kalktığı, tek boyutlu, klostrifobik yeni bir stil görülmektedir.

• Sinemadaki Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nın diğer üç anlatı yapısıyla farklılaştığı bir diğer düzlem de *zaman* ele alış biçimidir. Sinema anlatısında zaman Deleuze'un kuramsallaştırdığı şekliyle *hareket-imag* ve *zaman-imag* olarak kavramsallaştırılmıştır ve Klasik Anlatı Yapısı hareket-imag ile açıklanırken Çağdaş Anlatı zaman-imag kavramıyla açıklanmaktadır. Postmodernist Anlatı içinse herhangi bir kavramsallaştırma yapılmamıştır. Fakat Postmodernist Anlatının sinemasal zamanı ele alış biçiminin artık yaşanamayacak olan bir geçmişi imlediği söylenebilir. Postmodernist Anlatıda geçmişte yaşanan şeyler artık yaşanamaz, uzak bir duygu durumunu barındırmaktadır ve ancak anlatılar aracılığıyla bu duygu durumunun izleri geçici olarak hissedilebilir. Bu durum nostaljidir ve Postmodernist Anlatı için nostaljinin izi insanlığın elinde kalan tek duyguya benzeyen simülasyondur. Karmaşık öykü anlatıcılığındaki zaman algısı ise tıpkı tragedyadaki gibi geçmişi, şimdiyi ve geleceği bir arada barındıran nöro-imagdır. Nöro-imag Pisters'in belirttiği gibi hareket-imag ve zaman-imagın çakıştığı bir noktada oluşmaktadır ve spekülative bir geleceği işaret eder. Spekülative bir gelecek zaman kavramıyla anlatılmak istenen ise geçmiş, şimdi ve geleceğin bir arada bulunabileceği sinematik bir zaman algısıdır. Karmaşık Anlatıda gelecek spekülative ve zorunlu olarak bilinmeyene demir atmıştır. Fakat bu bilinmeme durumu geçmişi ve şimdiyi de aynı anda kapsamaktadır. Bu nedenle de Antik Yunan tragedyalarında olduğu gibi döngüseldir. Ancak bu döngüsel süreç farklılıkların karakterleri, eylemleri ve durumları sürekli olarak yeniden meydana getirdiği bir süreci işaret etmektedir. Sonuç olarak, Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı artık hareket imgesi ve zaman imgesi üzerindeki genel Deleuzian kategoriler tarafından iyi bir şekilde açıklanamamaktadır. Çağdaş Karmaşık Anlatılar, Klasik Anlatı ve Modern anlatı arasındaki farkı vurgulamak yerine karşılıklı ayrılmazlıklarını araştırmaktadır.

• Karmaşık Hikâye Anlatısına sahip filmlerde olay örgüsü doğrusal bir çizgide ilerlemez fakat filmlerde belirgin bir giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Karmaşık anlatıda giriş, gelişme ve sonuç bölümleri paradokslarla örülü fraktal¹¹³ bir yapıda kurgulanmak zorundadır. Bu nedenle kurgu, Karmaşık Hikâye Anlatıcılığının kurucu ögesidir. Bu noktada kurgunun kurucu bir öge olmasını açmak faydalı olacaktır çünkü

¹¹³ Fraktal, çoğunlukla kendine benzeme özelliği gösteren karmaşık geometrik şekillerin ortak adıdır. Sonsuza dek iç içe geçmiş birbirini tekrarlayan şekillerdir. Bu tanıma göre fraktal ana şekle benzeyen gitgide küçülen alanı sonsuz olan bir şekildir. (<http://kosmosmacerasi.com/v1/2015/06/fraktal-nedir/>)

genel olarak sinemayı diğer sanatlardan ayıran özelliğin kurgu olduğuna dair yanlış bir varsayım söz konusudur. Sinema anlatısında olduğu kadar tiyatro oyunlarında da kurgu ve bir sahnenin diğer bir sahneye bağlanması anlamı oluşturur. Aynı zamanda heykel, resim, müzik gibi birçok sanat dalında da kurgu olmadan bir eser ortaya çıkarmak imkansızdır. Fakat birçok eser için kurgu kurucu bir öge değil kurucu bir araç olarak işlev görmektedir. Örneğin Klasik veya Modern Anlatılarda farklı çekimler birbirine bağlanarak yeni bir anlamın ve dramatrujinin ortaya çıkması sağlar. Karmaşık Anlatılarda ise anlamın ve dramatrujinin kendisi kurgudur. Kurgunun kurucu bir öge olduğunu vurgulayan en iyi örneklerden bir tanesi John Cage'in 1952 yılında bestelediği eseri 4' 33" (Dört Dakika Otuz Üç Saniye) adlı eserdir. Cage'in eseri üç bölümden oluşmasına karşın partisyonda üç bölümde de müzisyenlerin hiçbir şey çalmamaları gerektiği yazmaktadır. Eser dört dakika otuz üç saniye boyunca izleyicilerin ve çevresel etmenlerin oluşturduğu seslerden meydana gelmektedir. Kurgunun kurucu bir araç değil de kurucu bir öge olması ancak Cage'in yaptığı gibi bir kurgusal yaklaşımda mümkün olabilmektedir çünkü Cage'in eserinde biçim ile içerik arasındaki fark ortadan kalkmıştır. Bu eserde biçim ve içerik ilişkisi ayrıştırılamayacağı için performatif olan ile dramatrujik olanında birbirinden ayrılması imkansızdır. Cage'in eserinde performans (biçim) ve dramaturji (içerik, öz) aynı anda ve birbirinden ayrılmaz biçimde oluşur ve bu tür eserlere de kendini yansıyan (*self reflective*) eserler denir. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nda kurgu tıpkı Cage'in *Dört Dakika Kırk Üç Saniye* eserinde sahip olduğu gibi bir işleve sahiptir. Bu nedenle de Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nda kurgu kurucu bir araç değil kurucu bir öğedir. Analiz bölümlerinde *Memento* ve *Inception* filmlerine yapılan kurgu-sökümde kurgunun kurucu bir öge olduğu görülmüştür. Karmaşık Anlatılardaki karmaşık kurgunun kurgu-söküm ile doğrusallaştırılması sonucunda filmler tamamıyla farklı bir anlatıya dönüşmektedir.

- Karmaşık Öykü Anlatıcılığı'na sahip filmlerde kişileştirme Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatıdaki karakterlerden ayrılır. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'ndaki karakterleri karmaşık yapan unsurların başında karakterlerin film boyunca aradıkları kişinin kendileri olması gelmektedir. Bu yapı nedeniyle filmler ve karakterler fraktal bir biçimde sürekli kendi içerisine katlanarak karmaşıklaşır. Klasik, Çağdaş ve Postmodernist birçok unsur karmaşık Hikâye Anlatısındaki karakterde farklılaşarak yer almaktadır ama çoğunlukla bütün karakter özellikleri paradoksal bir süreci işaret eder.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nda olay örgüsü, olaylar ve karakterler akılla kavranabilir olaylar üzerinden ilerler. *Inception* filmi gibi insanların birbirlerinin rüyalarına girebildiği bir dünyada dahi, mevcut dünyanın kuralları tanımlanır ve bu tanımlar filmin kurgusal evrenini akla yatkın bir biçimde sınırlar. Bu nedenle Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı, Absürd, Modern ve Postmodern Anlatılardaki gibi uyumsuzluk içermez. Karmaşık anlatıdaki diyalog kurgusu da bu doğrultuda neden-sonuç ilişkisi içerisindedir ve filmdeki felsefi anlamın üretiminde kurucu unsurdur.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nda mizansenler genellikle gerçekçi mizansenlerdir. Fakat bazı kritik sahnelerdeki mizansenler ancak filmin ayrıntılı bir biçimde analiz edilmesi sonucunda ortaya çıkan ve subliminal biçimde izleyiciye iletmeye çalışan bir yapıdadır. *Memento*, *The Sixth Sense* ve *Fight Club* gibi filmlerde örneklendiği üzere karakterler bir saniyeden kısa bir süreliğine izleyicinin gördüğü değil, gerçekte oldukları gibi görünürler.

- Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nda ses tasarımı ve müzik kullanımı görüntü kurgusuyla paralellik göstermektedir. Filmin atmosferini ve izleyicilerin kurmaca dünyadaki gerçeklik algısını güçlendiren bir ses, müzik ve efekt tasarımı vardır.

Yapılan çalışmada elde edilen bulgular milenyumla birlikte gelen bir anlatı yapısı olan karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nın temel hatlarını tanımlamaktadır. Fakat sinemada Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı'nın kökenlerinin sinemanın ilk yıllarına kadar uzandığı belirtilmelidir. Nitekim sinema tarihi boyunca Orson Welles, Akira Kurosawa, Alain Resnais, Luis Bunuel, David Cronenberg, Michael Haneke, Charlie Kaufman, David Lynch, Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard, Coen Kardeşler, Lars Von Trier, M. Night Shyamalan, Andrei Tarkowsky, Alejandro Amenabar, Darren Aronofsky, Martin Scorsese, David Fincher, Bryan Singer, Terry Gilliam, Alejandro G. Inarritu, Alejandro Jodorovski, Jaco Van Dormael, Ingmar Bergman, Tom Tykwer, Dennis Villeneuve, Krzysztof Kieslowski gibi bir çok yönetmenin filmlerinde de karmaşık hikâye anlatıcılığına dair unsurları görmek mümkündür. Ayrıca Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı özellikle 1990'lı yılların ortalarından itibaren sinemada popüler bir anlatı yöntemine dönüştüğü için dünyanın birçok yerinden çok sayıda Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı içerisine belirli oranlarda giren filmler çekilmiştir. Fakat çalışma boyunca da değinildiği gibi fabula yapısı karmaşık olarak tasarlanmış her filmi Karmaşık Hikâye Anlatısı olarak kodlamak yanlış bir yaklaşım olacaktır.

Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'daki alan yazında belirli bir popülerliğe ve literatüre sahip olan Sinemada Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı üzerine yapılan bu çalışmaya, ülkemizdeki öncü çalışmalarından birisi olma niyetiyle başlanmıştır. Bu nedenle de birçok noktada eksiklikleri bulunmaktadır. Bu eksikliklerin belki de en önemlisi ise öncülü olmayan bir çalışma olduğu için alan yazın kısmının sıkıştırılmış olmasıdır. Karmaşık Hikâye Anlatıcılığıyla ilgili bütünsel bir bakış sunabilmek için alan yazın kısmı çok fazla kavramın bir arada bulunduğu ve bu kavramlarında senaryo teorileriyle birlikte ele alındığı bir yöntemle aktarılmaya çalışılmıştır. Ancak üzerinde durulan kavramların öz değerleri gereği bu kavramlar ve Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı ile ilişkisi yeterince aktarılamamış olabilir. Bu nedenle Karmaşık Hikâye Anlatıcılığıyla ilgili yapılacak yeni çalışmaların bu eksiklikleri gidermesi önemlidir. Ayrıca Karmaşık Hikâye Anlatıcılığını felsefî, sosyolojik, psikolojik, sinir bilimsel, dil bilimsel gibi birçok farklı alandan yeni yaklaşımlar ile beslemek alana büyük katkılar sağlayacaktır. Yeni filmler üzerinden yapılacak yeni çalışmalar da ülkemiz akademik yazını için önemli bir gelişme olacak ve belki de bu gelişme sinemanın pratik alanına da yansiyacaktır. Zira Karmaşık Hikâye Anlatıcılığı, tıpkı tragedyalar gibi felsefî, sosyolojik, psikolojik ve anlatı bilimsel açıdan insanlığın evrensel trajedileri üzerine kuruludur.

KAYNAKÇA

(2011). Kuran-ı Kerim Meali. (Çev. H. Altuntaş ve M. Şahin). Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı.

(2012). İncil. (Çev. Kurul). İstanbul: Yeni Yaşam Yayınları.

(2016). *Gılgamış Destanı*. (Çev. E. Sarı) Antalya: Net Medya Yayıncılık.

Abisel, N. (2014). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Abisel, N. ve Eryılmaz, T. (2014). Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar. M. İri (Editör). *Sinemanın Çağdaşlaşması: Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga* içinde (s. 24-62). İstanbul: Derin Yayınları.

Aiskhlos. (2013). *Zincire Vurulmuş Prometheus*. (Çev. A. Erhat ve S. Eyüboğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Akgül, T. Y. (2012). Antik Yunandan Modern Sonrasına ‘Myth’ Kavramının Evrimi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları anasanat Dalı Doktora Tezi.

Aktulum, K. (2018). Sinema ve Metinlerarasılık: Filmlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar. Konya: Çizgi Kitabevi.

Ali, S. (2015). *Kuyucaklı Yusuf*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Althusser, L. (2002). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. (Çev. Y. Alp ve M. Özışık). İstanbul: İletişim Yayınları.

Anderson, M, L. (2003). Embodied Cognition: A Field Guide. *Artificial Intelligence Dergisi 149* (1), s. 91-130.

Anderson. P. (2011). *Postmodernitenin Kökenleri*. (Çev: E. Gen) İstanbul: İletişim Yayınları.

Antakyalıoğlu, Z. (2013). *Roman Kuramına Giriş*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Arıcı, O. (2009). *Muğlaklık ve Tragedya*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı. Yayınlanmamış Doktora Tezi.

Aristoteles (1963). *Poetika*. (Çev. İ. Tunalı). İstanbul: Remzi kitabevi.

Aristoteles. (1987). *Poetika*. (Çev. İ. Tunalı) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Aristoteles. (2014). *Poetika*. (Çev. S. Rifat). İstanbul: Can Yayınları.

- Aslanyürek, S. (2014). *Senaryo Kuramı*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Atmaca, S. (2016). *Paranoya: Bir Vaka Değerlendirmesi ve Klinik Uygulamalardaki Farklılıkları*. İçinde Ayna Klinik Psikolojik Dergisi. 3(3), s. 1-9.
- B. J. Sadock, V. A. Sadock ve Ruiz, P. (2017). *Comprehensive Textbook of Psychiatry*. Philadelphia: Wolters Kluwer.
- Bal, M. (1997). *Narratology-Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Balazs, B. (2013). *Görünen İnsan*. (Çev. O. Kasap). İstanbul: Say Yayınları.
- Baltrusaitis, J. (1977). *Anamorphic Art by Jurgis Baltrusaitis*. (Çev. W. J. Strachan). Cambridge: Chadwyck-Healey Incorporated.
- Barratt, D. (2015). *Twist Körlüğü: Altıncı His'e İlk Bakışta İlk İzlenimin, Tetikleminin, Tasarımın ve Yeniden Kurulan Belleğin Rolü* İçinde Bulmaca Filmler. s. 97-127 (Ed. W. Buckland)
- Barthes, R. (1982). *Camera Lucida: Reflections on Photography* (Çev. R. Howard). New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (2000) *Camera Lucida*. (Çev. R. Akçakaya). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın
- Barthes, R. (2015). *Göstergebilimsel Serüven*. (Çev. M. Rıfat ve S. Rıfat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2002). *Tam Ekran*. (Çev. B. Gülmez) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bauman, Z. (1997). *Modernite ve Holocaust* (Çev. Süha Sertabiboğlu) İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve Müphemlik* (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Sarmal Yayın Evi.
- Berger, A. A (1997) *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. London: London Sage Publications.
- Berger, A. A. (1994). *Li'T Ahner: A study in American satire*. Jackson. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Berger, J. (2017) *Görme Biçimleri*. (Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.

- Bergson, H. (2001). *Madde ve Bellek*. (Çev. I. Ergüden). Ankara: Dost Kitabevi.
- Berman, M. (2009). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. (Çev. Ü. Altuğ ve B. Peker). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Betton, G. (1990). *Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya kadar*. (Çev. Ş. Tekeli). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bianco, J. S. (2004). Techno-Cinema. *Comparative Literature Studies Dergisi* içinde 41 (3), s. 377-403.
- Bonitzer, P. (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. (Çev. İ. Yaşar). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in The Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. David Bordwell, Janet Staiger, & Kristin Thompson (Editörler). Part 1: The Classical Hollywood Style: 1917-60. İçinde (s. 1-72). New York: Columbia University Press.
- Bordwell, D. (2002). Film Futures. *SubStance Dergisi*, 31(1), S. 88-104
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley/Los Angeles/ London: University of California Press.
- Bordwell, D. (2007). *Poetics and Cinema*. New York: Routledge.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2003) *Film History: An Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. Boston: McGraw Hill Companies.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2009). Film Sanatı. (Çev. E. Yılmaz ve E.S. Onat). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2013). *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Madison, Wisconsin: Irvington Way Institute Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London/New York: Routledge.
- Branigan, E. (2002). Nearly True: Forging Plots, Forging Interpretations: A Response to David Bordwell's "Film Futures". *SubStance Dergisi* 31(1), s. 105-114.

- Brockett, O. G. (2000) *Dünya Tiyatro Tarihi*. (Çev. İ. Batromoğlu). Ankara: Dost Yayınları.
- Brooks, P. (1984). *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*. New York: Knopf.
- Brown, B. (2008). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama* (Çev. S. Taylener). İstanbul: Hil Yayınları.
- Brumer, J. (1986). *Actual Minds Possible Worlds*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Buckland, W. (2015). *Bulmaca Filmler*. (Çev. C. Turan) İstanbul: Say Yayınları.
- Buckland, W. (2014). *Hollywood Puzzle Films*. AFI Film Readers. New York/London: Routledge.
- Butcher, S. H. (1903). *Poetics of Aristotle*. New York: Macmillan Company.
- Büker, S. (1996). *Film Dili, Kuramsal ve Eleştirel Eğilimler*. İstanbul: Kavram Yayınları İletişim Sanatları.
- Büyükdeveci, S. ve Ruken Öztürk, S. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Callender, C. ve Edney, R. (2011). *Zaman: Saatin Neyi Ölçtüğünü Anlamak İçin Çizgibilim*. (Çev. K. Kutlu). İstanbul: NTV Yayınları.
- Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.
- Campell, J. (2009). *Mitolojinin Gücü: Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikayeler*. (Çev. Z. Yaman). İstanbul: Mediacat Yayıncılık.
- Campell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Çev. S. Gürses). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Camus, A. (1975). *Başkaldıran İnsan* (Çev. Tahsin Yücel) İstanbul: Can Yayınları.
- Caracciolo, M. (2011). Narrative, Meaning, Interpretation: An Enactivist Approach. *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 11 (3), s. 367-384.
- Carroll, N. (2006). In *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*. N. Carroll ve J. Choi (Editörler). *Film, Emotion, and Genre* içinde (s. 217-233). Malden, MA/Oxford: Blackwell Publishers.
- Cevizci, A. (2017). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.

- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY/London: Cornell University Press.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmde ve kurmacada Anlatı Yapısı*. (Çev. Ö. Yaren). Ankara: De Ki Yayım.
- Cieutat, M ve Rouyer, P. (2014). *Haneke Haneke'yi Anlatıyor*. (Çev. S. İdemen). İstanbul: Everest Yayınları.
- Clark, A. (1998). *Being There: Putting Brain, Body, and World Together Again*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Coëgnarts, M. ve Kravanja, P. (2012). Embodied Visual Meaning: Image Schemas in Film. *Projections Dergisi* 6(2), s. 84–101.
- Colebrook, C. (2013). *Gilles Deleuze*. (Çev. C. Soydemir). Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Cousins (2011). *Sinemanın Hikayesi*. İngiltere: Hopscotch Films.
- Culler, J. (2007). *Yazın Kuramı* (Çev. H. Gür). Anraka: Dost Kitabevi Yayınları.
- Currie, G. (1995). *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge, MA/London: Cambridge University Press.
- Çam, A. (2016). *Derviş Zaim: Bir Mekan Sinemasına Doğru*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Galatasaray Üniversitesi.
- Damasio, A. (1995). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York: Penguin Books.
- Davies, P. (2003). *Bir zaman makinesi yapmak*. (Çev. A. Ergenç) İstanbul: Gelenek Yayıncılık.
- Deleuze, G ve Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. (Çev. Brian Massumi) Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987, s. 25
- Deleuze, G. (2000). The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema. G. Flaxman (Editör). (Çev. M. T. Guirgis). *The Brain Is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze* içinde (s. 365-374). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (2005). *Cinema 2: The Time-Image*. (Çev. H. Tomlinson ve B. Habberjam). London: Continuum.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: Hareket imaj*. (Çev. S. Özdemir). İstanbul: Norgung Yayıncılık.

Demircan, M. (2012). *Anı Sahibinin Yaşı Çocukluk Amnezisinin Sınırlarını Etkiler Mi?* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji anabilim Dalı Gelişim Psikolojisi Programı.

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

Descartes, R. (2010). *Yöntem üzerine konuşmalar*. (Çev. A. Timüçin ve Y. Timüçin). İstanbul: Bulut Yayınevi.

Dürüşken, Ç. (2016). *Antikçağ Felsefesi: Homeros'tan Augustinus'a Bir Düşünce Serüveni*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.

Eberl, J.T. ve Dunn, G.A. (2017). *The Philosophy of Christopher Nolan*. London: Lexington Books.

Eco, U. (2016). *Açık Yapıt*. (Çev. T. Esmer) İstanbul: Can yayınları.

Eco, U. (2017). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. (Çev. K. Atakay) İstanbul: Can yayınları.

Egri, L. (2004). *Piyas Yazma Sanatı*. (Çev. S. Taşer). İstanbul: Papirüs Yayınevi.

Einstein, A. (1997). *Özel ve Genel Görelilik Kuramı Üzerine*. (Çev. A. Yardımlı) İstanbul: İdea Yayınları.

Elias N. (2000). *Zaman Kavramı Üzerine* (Çev. Veysel Atayman). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Elsaesser, T. (2015). *Bulmaca Filmler içinde Akıl-Oyunu Sineması*. (Çev. C. Turan) İstanbul: Say Yayınları. s. 29-71.

Elsaesser, T. Horwath, A. ve King, N (2004). *The Last Great American Picture Show: New Hollywood Cinema in the 1970s. Film Culture in Transition*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Elsaesser, T. ve Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London: Oxford University Press.

Elsaesser, T. ve Hagener, M. (2011). *Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş*. (Çev. B. Soner ve B. Yıldırım) Ankara: Dipnot Yayınları.

Ergin, E. (1995). *Cumhuriyet Dönemi Oyun Yazarlığında Mitoloji*. Ankara Üniversitesi SBE. Yayınlanmamış Doktora tezi.

Erhat, A. (1954). *Sophokles/ Hayatı, sanatı ve eserleri*. İstanbul: Varlık Yayınları.

Erhat, A. (1996). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Ersümer, A. O. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Euripides. (2006). *Medea*. (Çev. M. Balay). İstanbul: Mitos Boyut.
- Fiennes, S. (2012). *The Pervert's Guide to İdeology*. İngiltere: Blinder Films.
Film. *Projections Dergisi* 6(2), s. 84-101.
- Fischer-Lichte. E. (2016). *Performatif Estetik*. (T. Acil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fischer, E. (2016). *Sanatın Gerekliliği*. (Çev. C. Çapan). İstanbul: Sözcükler Yayınları.
- Fludernik, M. (2010). *Towards a 'Natural' Narratology*. London: Taylor & Francis.
- Foucault, M. (2001). *Kelimeler ve Şeyler*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2011). *Felsefe Sahnesi*. (Çev. I. Ergüden). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2018). *Manet, Velazquez ve Estetik Modernizm*. (Çev. S. Kılıç). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Freud, S. (1996). *Düşlerin Yorumu*. (Çev. E. Kapkın). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Freud, S., Jung, C. G. ve Adler, A. (1981). *Psikanaliz Açısından Edebiyat*. (Çev. S. Hilav). Ankara: Dost Yayınevi.
- Friedell, E. (1999). *Antik Yunan'ın Kültür Tarihi*. (Çev. N. Aça). Ankara: Dost Kitabevi.
- Fry, D. (1977). *Homo Loquens*. London: Cambridge University Press.
- Gallagher, S. ve Zahavi, D. (2012). *The Phenomenological Mind*. 2nd edition. London/New York: Routledge.
- Gallese, V. (1996). Action Recognition in the Premotor Cortex. *Brain Dergisi* 119(2), s. 593-609
- Gallese, V. ve Guerra G. (2012). Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image Dergisi* 3, s. 183-210.
- Gallese, V. ve Wojciehowski, H. (2011). How Stories Make Us Feel: Toward an Embodied Narratology. *California Italian Studies Dergisi* 2(1), s. 1-37.
- Gaster, H. T. (2000). *Thespis Eski Yakındoğu'da Ritüel, Mit ve Drama* (Çev. M. H. Doğan). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Geçtan, E. (1998). *Psikanaliz ve Sonrası*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse*. New York: Cornell University Press.

Genette, G. (2011). *Anlatının Söylemi* (Çev. F. B. Aydar). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Giddens. A. (2012). *Modernliğin Sonuçları* (Çev: E. Kuşdil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Gombrich. H. (2013). *Sanatın Öyküsü*. (Çev. (E. Erduran ve Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Grodal, T. (1999). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford/New York: Oxford University Press.

Guthrie, W.K.C. (1977). *The Sophists*. London: Cambridge University Press.

Güçbilmez, B. (2005). *Sofokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı*. Ankara: Deniz Kibevi.

Güçbilmez, B. (2006). *Performans Sanatı: Nietzsche'nin Kehaneti*. Tiyatro Araştırmaları Dergisi. Sayı: 21. Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara.

Güçbilmez, B. (2016). *Zaman/ Zemin/ Zuhur*. Ankara: Dost Yayınları.

Güvemli, Z. (1960). *Sinema Tarihi*. İstanbul: Varlık Yayınları.

Harari, Y.N. (2018). *21. Yüzyıl için 21 Ders*. (Çev.. Sıral). İstanbul: Kolektif Kitap.

Harari. Y. N. (2015). *Hayvanlardan Tanrılara: İnsan Türünün Kısa Tarihi*. (Çev. E. Genç). İstanbul. Kolektif Kitap.

Harari. Y. N. (2016). *Homo Deus: Yarının Kısa Bir Tarihi*. (Çev. P. N. Taneli). İstanbul. Kolektif Kitap.

Hasson U. (2008). The Neuroscience of Film. Projections. *Neurocinematics Dergisi*. 2 (1), s. 1-26.

Hayles, N. K. ve Gessler, N. (2004). The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotic Markers in The Thirteenth Floor, Dark City, and Mulholland Drive. PMLA: Publications of the Modern Language Association of America Dergisi 119(3,), s. 482–499.

Hegel, G. W. F. (1993). *Hegel'i Okumak*. (Çev. T. Bumin). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Heidegger, M. (1992). *Parmenides*. (Çev. A. Schuwer ve R. Rojcewicz). Bloomington-Indianapolis: Indiana University Pres.

Heidegger, M. (1998). *Tekniğe İlişkin Soruşturma*. (Çev. Doğan Özlem). İstanbul: Paradigma Yayınları.

Heidegger, M. (2003). *Metafizik Nedir?* (Çev. M. Ş. İpřişođlu ve S. K. Yetkin). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Heidegger, M. (2008). *Varlık ve Zaman*. (Çev. K. Ökten). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Heidegger, M. (2017) *Metafizik Nedir?* (Çev: M. Ş. İpřişođlu ve S. Kemal). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Herakleitos. (2009) *Fragmanlar*. (Çev. Cengiz Çakmak). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Hermann, A. (2004). *To Think Like God: Pythagoras and Parmenides: The Origins of Philosophy*. Las Vegas: Parmenidies Publishing.

Hesiodos. (1977). *Theogonia: Tanrıların Doğuşu*. (Çev. A. Erat ve S. Eyübođlu). Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınevi.

Hill-Park, E. E. (2010). *Discourses of Cinematic Culture and the Hollywood Director: The Development of Christopher Nolan's Auteur Persona*. Modern Languages of Newcastle University: Yayınlanmamış Doktora Tezi.

Hogan, P., C. (2012). *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Homeros (2008). *İlyada*. (Çev. A. Erhat). İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Hurley, S. (2002). *Consciousness in Action*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Hven, S. (2015). Memento and the Embodied Fabula: Narrative Comprehension Revisited. *Acta University Sapientiae, Film And Media Studies Dergisi 11*(2015), s. 93–110.

Hven, S. (2017). *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Ionesco, E. (1964). *Notes and Counter Notes* (Çev. Donald Watson). New York: Grove Press.

Irwin T. (1989). *Classical Thought*. Oxford: Oxford University Press.

Iser, W. (1988). The Reading Process. *A Phenomenological Approach Dergisi*, 3(2), s. 279-299

Jameson, F. (1998). *The Cultural Turn Selected Writings on the Postmodern 1983-1998* New York: Verso.

Jamesson, F. (2008) *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiđı*. (Çev. Nuri Plümer ve Abdülkadir Gölcü) Ankara: Birleşik Dađıtım Kitapevi, Nirengi Kitap.

Jones, E. (2007). *A Paradigm Shift in the Conceptualization of Psychological Trauma in the 20th Century* İçinde *Journal of Anxiety Disorders* 21: 164-175.

Kafka, F. (2007). *Dava*. (Çev. A. Cemal). İstanbul: Can Yayınları.

Kafka, F. (2016). *Dönüşüm*. (Çev. T. Bora). İstanbul: İletişim Yayınları.

Kafka, F. (2018). *Şato*. (Çev. K. Şipal). İzmir: Cem Yayınevi.

Kant, I. (2008). *Arı Usun Eleştirisi*. (Çev. Aziz Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi

Karadoğan, A. (2016). *Senaryo ve Anlatı*. Ankara: De Ki Yayın.

Kenny, A. (2006). *A New History of Western Philosophy Vol. 1: Ancient Philosophy*. Oxford: Clarendon Press.

Kılıç, L. (2016). *Fotoğraf Tarihi*. Editör Feyyaz Bodur. Anadolu Üniversitesi: Eskişehir.

Kollektif. (2003). *Kapitalizmin Geleceksizliği ve Belirsizlik Felsefesi*. Şubat Basım Yayın

Kovács, A. B. (2015). *Modernizmi Seyretmek: Avrupa Sanat Sineması* (Çev. E. Yılmaz). Ankara: DeKi basım Yayın.

Kraucer, S. (2015). *Film Teorisi: Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu*. (Çev. Ö. Çelik). İstanbul: Metis Yayınları.

Kul-Want, C. (2013). *Estetik Sanatı ve Yaratıcılığı Anlamak için Çizgibilim*. (Çev. E. Kibaroglu). İstanbul: NTV Yayınları.

Kuzu, E. (2017). *Temel Fiziksel Niceliklerin Ekonomik Veriler İle Benzerlikleri Ve Heisenberg Belirsizlik İlkesinin Ekonomik Serilere Uygulanabilirliği*. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Lacan, J. (2013). *Psikanalizin Dört Temel Kavramı Seminer 11. Kitap*. (Çev. N. Erdem). İstanbul: Metis Yayınları.

Lacan, Jacques, (2004), *Ecrits: The First Complete Edition in English*. (Çev. Bruce Fink), W. W. Norton Company: New York-London.

Latacz, J. (2012). *Antik Yunan Tragedyaları*. (Çev. Y. Onay). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Lazarus, R. S. (1984). On the Primacy of Cognition. *American Psychologist Dergisi* 39(2), s. 124–129.

Levinas, E. (2011). *Tanrı, Ölüm ve Zaman* (Çev. I. Ergüden). Ankara: Dost Yayınları.

- Locke, J. (2000). *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. D. Topçu). Ankara: Öteki Yayınevi.
- Lothe, J. (2000). *Narrative in Fiction Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Lovatt, H. (2013). *The Epic Gaze: Vision, Gender and narrative in ancient Epic*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lukacs, G. (1971). *The Theory of the Novel*. (Çev. A. Bostock). London: Whitstable Litho Printers.
- Lyotard, J. F. (2013). *Postmodern Durum*. (Çev. İ. Birkan). Ankara: Bilgesu Yayıncılık.
- Magee, B. (2007). *Felsefenin Öyküsü*. (Çev. Bahadır Sina Şener). Ankara: Dost Kitapevi.
- Marks, L., U. (2000). *The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, NC/London: Duke University Press.
- Marmysz, J. (2003). *Laughing at Nothing Humour as a Response to Nihilism*. Albany: State University of New York Press.
- Martin-Jones. (2006). *Deleuze, Cinema and National Identity: Narrative Time in National Contexts*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- McCloskey, D. N. (1990). Storytelling in Economics. *Narrative in Culture: The Uses of Storytelling in the Sciences, Philosophy and Literature Dergisi*. C. Nash (Editör.), s. 5-22.
- McGowan, T. (2012). *Gerçek Bakış*. (Çev. Z. Özen Barkot). İstanbul: Say Yayınları.
- McGowan, T. (2013). *The Fictional Christopher Nolan*. Austin, Texas: University of Texas Press.
- McGowan, T. ve Kunkle, S. (2014). *Lacan ve Çağdaş Sinema*. (Çev. Y. Ertuğrul, Y ve C. Turan). İstanbul: Say Yayınları.
- McKEE, R. (2017). *Hikâye*. (Çev. O. Düz). İstanbul: İstanbul Medya Akademisi Yayınları.
- McKEE, R. (2018). *Diyalog*. (Çev. A. Yazır). İstanbul: İstanbul Medya Akademisi Yayınları.
- Merleau-Ponty, M. (2017). *Algının Fenomenolojisi*. (Çev. E. Sarıkartal ve E. Hacımuratoğlu). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Metz, C. (1983). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*. (Çev. C. Britton, A. Williams, B. Brewster, A. Guezetti). London: The Macmillan Press LTD.

- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. (Çev. Oğuz Adanır). İstanbul: Hayal Perest Yayınevi.
- Miller, W. (2016). *Senaryo Yazımı: Sinema ve Televizyon İçin*. (Çev. Y. Büyükerşen, N. Esen ve Y. Demir). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Moran, B. (2016). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayıncılık
- Mordeniz, C. (2011). *Tiyatroda Hareket, Eylem ve Diyalog*. Yayınlanmamış Doktora Tezi: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Mulhall, S. (1998). *Heidegger ve "Varlık ve Zaman"* (Çev: Kaan Öktem) İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Murray, J. P. (2008). Children's Brain Activations While Viewing Televised Violence Revealed by Fmri. *Media Psychology Dergisi* 8(1), s. 25-37.
- Nez, R. (1999). Could the Future Taste Purple? Reclaiming Mind, Body and Cognition. *Journal of Consciousness Studies Dergisi* 6(11-12), s. 41-60
- Nietzsche, F. (2010). *Dionysos Dithyrambosları*. (Çev. M. Batmankaya). İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2010). *Güç İstenci* (Çev. N. Epceli) İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. W. (1972). *Zerdüşt Böyle Buyurdu*. (Çev. O. Derinsu). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Noë, A. (2004). *Action in Perception: Representation and Mind*. Cambridge, MA/London: The MIT Press.
- Nowell-Smith, G. (2008). *Dünya Sinema Tarihi*. (Çev. A. Fethi). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları
- Nutku, Ö. (1998). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Onaran, A, Ş. (1994). *Türk Sineması I-II*. Bilinmiyor: Kitle Yayınları.
- Onega, S. ve Landa, J.A.G. (2002). *Anlatıbilime Giriş*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Orman, E. (2017). *Bilgi Felsefesi*. Yayınlanmamış Ders Notları.
- Ortega y Gasset, J. (2000), Theory of the Novel: A Historical Approach. M. McKeon (Editör). *Meditations on Don Quixote* içinde (s. 271-293). Londra: John Hopkins University Press.

- Ozansoy, H. F. (1946). *Yunan Tiyatrosu*. İstanbul: Ahmet Saitoğlu Kitabevi.
- Özdemir, A. (2015). *Bir Düşünce Makinesi: Harun Forocki Sineması ve Video Deneme Pratiği*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özdemir, N. (1998). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Özen, D. (2018). *Kompozisyon*. M. Balay (Ed). Görsel Estetik içinde (171-186). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Özen, Y. (2017). *Psikolojik Travmanın İnsanlık Kadar Eski Tarihi* içinde The Journal of Social Science 1(2), s. 104-117).
- Özkan, E. Ç. (2018). *Akılci Düşüncenin Eleştirisi Olarak Sinemada Absürt: İskandinav Sineması Örneği*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Öztürk. S. (2016) *Sinefilozofi: Kurusowa'nın Düşler'inde Sinefilozofik Bir Yolculuk*. Ankara: Heratik Basın Yayın.
- Paksoy, B. K. (2011). *Tragedya ve Siyaset*. İstanbul: Mitos-Boyut.
- Pearson, R. (2008). Dünya Sinema Tarihi. Nowell-Smith, G. (Editör). *Sinemanın İlk Dönemi* içinde (s. 30-41). (Çev. A. Fethi). İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Pezzella. M. (2006). *Sinemada Estetik*. (Çev. F. Demir). Ankara: Dost kitabevi
- Pisters. P. (2011). Flashforward: The Future Is Now. *Deleuze Studies Dergisi* 5(3), s. 98-115.
- Pisters. P. (2012). *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Plantinga, C. (2002). Cognitive Film Theory: An Insider's Appraisal. *Cinemas: Revue d'études cinématographiques Journal of Film Studies Dergisi* 12(2), s. 15-37.
- Plantinga, C., Greg M. S. (1999). *and Emotion*. Johns Hopkins University Press: Baltimore, Maryland.
- Platon. (1998). *Kharmides*. (Çev. Ş. Kosemihal). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Platon. (2002). *Devlet*. (Çev. H. Demirhan). İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Platon. (2010). *Diyaloglar*. (Çev. Teoman Aktürel) İstanbul. Remzi Kitapevi.
- Platon. (2011). *Sokrates'in Savunması*. (Çev. A. Cevizci). İstanbul: Say Yayınları.
- Platon. (2011). *Sokratesin Savunması*. (Çev. F. Akderin). İstanbul: Say Yayınları.

- Poulaki, M. (2011). *Before or beyond Narrative? Towards a Complex Systems Theory of Contemporary Films*. Yayınlanmış doktora tezi. Amsterdam: Rozenberg Publisher.
- Poulaki, M. (2014). Hollywood Puzzle Films. W. Buckland (Editör). *Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films* İçinde (s. 35-53). AFI Film Readers. New York/London: Routledge.
- Protevi, J. (2010). Adding Deleuze to the Mix. *Phenomenology and the Cognitive Sciences Dergisi* 9(3), s. 417- 436.
- Pudovkin, V. I. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri*. (Çev. N. Özön). Ankara: Bilgi Yayınları.
- Ranciere, J. (2009). *Özgürleşen Seyirci*. (Çev. E. Burak Şaman). İstanbul: Metis Yayınları.
- Ranciere, J. (2012). *Estetiğin Huzursuzluğu* (Çev. A. Ufuk Kılı) İstanbul: Metis Yayınları.
- Richardson, L. (1990). Journal of Contemporary Ethnography. *Narrative and Sociology* içinde 19(1), 116-135
- Rizzolatti, G. ve Sinigaglia, C. (2008). *Mirrors in the Brain: How Our Minds Share Actions and Emotions*. (Çev. F. Anderson). Oxford/New York: Oxford University Press.
- Rotha, P. (1996). *Sinema Tarihi: Ülke Sinemaları*. (Çev. İ. Şener). İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Russo, P. (2014). Pain is in the Mind: Dream Narrative in Inception and Shutter Island içinde Hollywood Puzzle Films. s. 89-109. (Ed. W. Buckland)
- Ryan, M ve Lenos, M. (2012). *Film Çözümlemesine Giriş: Anlatı Sinemasında Teknik ve Anlam* (Çev. E. S. Onat). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Salt, B. (1974). Statistical Style Analysis of Motion Pictures. *Film Quarterly* içinde 28(1), s. 13-22. California: California Press
- Salt, B. (2009). *Film Style and Tecnology: History and Analysis*. London: Starword Press.
- Sartre, J.P. (1985). *Varoluşçuluk* (Çev. Asım Bezirci). İstanbul: Say Yayınları.
- Sarup, M. (2004). *Post- Yapısalcılık ve Postmodernizm*. (Çev. A. Güçlü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Schmidt, T. (2003). Christopher Nolan's Memento – Analysis of the Narrative Structure of a Noirish Revenge Film. Basılı Seminer Sunumu: Johann Wolfgang Goethe-University. İngiltere ve A.B.D Bölümü.
- Schopenhauer, A. (2009). *İsteme ve Tasarım Olarak Dünya*. (Çev. L. Özşar) Bursa: Biblos Kitabevi.

- Sennett, R. (2011) *Karakter Aşınması: Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerine Etkileri* (Çev. Barış Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Serter, S. S. (2005). *Sinemada Biçem: Lütfi Ömer Akad Sineması*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi.
- Shapiro, L. A. (2011). *Embodied Cognition*. New York: Routledge.
- Shaviro, S. (1993). *The Cinematic Body*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Simons, J. (2008). New Review of Film and Television Studies. *Complex Narratives* içinde 6(2), s. 111-126
- Sinnerbrink, R. (2008). Time, Affect, and the Brain: Deleuze's Cinematic Aesthetics. *İçinde Film-Philosophy Dergisi* 12(1), s. 85-96.
- Sinnerbrink, R. (2011). *New Philosophies of Film: Thinking Images*. London: Bloomsbury Academic
- Smith, M. (1999). *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. C. Plantinga ve G. M. Smith (Editörler), *Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances* içinde (s. 217-238). Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Sobchach, V. C. (2004). *Carnal Thought: Embodiment and Moving Image Culture*. Los Angeles: University of California.
- Sobchack, V, C. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sofokles (2009). *Kral Oidipus*. (G. Dilmen). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Sofuoğlu, H. (2004). *Düşüncenin Sinematografi Yapısı Hareket- Zaman ve Görüntü*. Eskişehir: Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Vakfı Yayınları.
- Sontag, S. (2015). *Yoruma Karşı*. (Çev. A. Osman). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (Çev. S. Salman ve Ç. Asatekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sternberg, M. (1993). *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Bloomington: Indiana University Press.
- Şener, S. (2003). *Dram Sanatı: İnsanı Geçitlerde Sınayan Dram Sanatı*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2008). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Şentürk, R. (2016). *Digital Sinema: Kuramdan Tekniğe*. İstanbul: İnsan Yayınları.

Şimşek, İ. (2018). *Yaşanan Travmatik Olaya Bağlı Alkol/Madde Kullanımı Olan Tutuklu/Hükümlü Bireylerde Travma Sonrası Stres Belirtileri İlet Travma Sonrası Bileşenlerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Şkolovski (1995). *İçinde Yazın Kuramı: Rus Biçimcilerinin Metinleri*. Ed. R. Barthes. (Çev. S. Rıfat ve M. Rıfat). İstanbul: Yapi Kredi Yayinlari.

Tan, E.S. (2013). *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. New York: Routledge.

Tarkowski, A. (1992). *Mühürlenmiş Zaman*. (Çev. F. Ant) İstanbul: Afa Yayıncılık.

Teksoy, R. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık

Thompson, K. (1981) *Ivan the Terrible: A Neoformalist Analysis*. Princeton: Princeton University Press.

Thompson, K. (1999). *Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Thomson, G. (1998). *İnsanın Özü*. (Çev. C. Üster). İstanbul. Payel Yayınevi.

Thomson, G. (2004). *Tragedyanın Kökeni*. (Çev. M. H. Doğan). İstanbul. Payel Yayınevi.

Todorov, T. (1981). *Introduction to Poetics* (Çev. R. Howard) Minneapolis: University of Minnesota Press.

Tomashevski, B. (1995). *Yazın Kuramı: Rus Biçimcilerinin Metinleri*. R. Barthes (Editör). *Dize Üstüne, Tema Örtüsü içinde* (s. 145-159, 247-288). (Çev. S. Rıfat ve M. Rıfat). İstanbul: Yapi Kredi Yayinlari.

Topçu Gürhan, Y. (2005). *Sinemada Yeni Yönelimler: Dogma 95 Örneği ve Anlatı Yapısının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi.

Truby, J. (2018). *Senaryo Anatomisi*. (Çev. F. Uncu). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Tunalı, İ. (2011). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tuncay, M. (2010). *Sahneye Bakmak I*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Tyson, D. (2014). *Kosmos*. Amerika Birleşik Devletleri: Cosmos Studios.

Ulutaş, S. (2017). *Sinema Estetiği: Gerçeklik ve Hakikat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Ünal, Y. (2015). *Dram Sanatı ve Sinema: Klasik Anlatı Yapısının Kökenleri*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Ünlü, A. (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*. Ankara: Aşına Kitaplar.
- Varela, F., J., Thompson, E., Rosch, E. (1992). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vattimo, G. (1991) *The end of Modernity: Nihilism and Hermeneutics in Postmodern Culture* (Çev. Jon R. Snyder) Maryland: Johns Hopkins University Press.
- Verlag, P.D. (2010). *Mitoloji*. (Çev. N. Elhüseyni). İstanbul: NTV yayınları.
- Vernant, J. P. (2001). *Evren Tanrılar ve İnsanlar*. (Çev. M. E. Özcan). Ankara: Dost Kitapevi.
- Vernant, J. P. ve Naquet, P. V. (2012). *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya* (Çev. S. Tamgüç ve R. F. Çam) İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Vogler, C. (2017). *Yazarın Yolculuğu*. (Çev. K. Şahin). İstanbul: Okyan Us Yayınları.
- Voss, C. (2011). Film Experience and the Formation of Illusion: The Spectator as 'Surrogate Body' for the Cinema. *Cinema Journal Dergisi* 50(4), s. 136–150.
- Wedding, D. ve Niemiec, R. M. (2015). Sinema ve Akıl Sağlığı: Psikopatolojileri Anlamak İçin Filmlerden Yararlanmak. (Çev. R. A. Aratan. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- West, D. (2016). *Batı Avrupası Felsefesine Giriş*. (Çev. A. Cevizci ve H. Arslan). İstanbul: Paradigma yayıncılık.
- Wheeler, M. (2005). *Reconstructing the Cognitive World: The Next Step*. Cambridge, MA/London: MIT Press.
- Wheeler, M. (2005). *Reconstructing the Cognitive World: The Next Step*. Cambridge, MA/London: MIT Press.
- Wollen, P. (2002). Sinemasal. *Godard ve Karşı Sinema: Doğu Rüzgarı* içinde (Çev. E. Yılmaz). İzmir: Dokuz Eylül Yayın Evi.
- Woods, A. Ve Grant, T. (2004). *Aklın İsyanı: Marksist Felsefe ve Modern bilim* (Çev. Ömer Gemici ve Ufuk Demirsoy). İstanbul: Tarih Bilinci Yayınevi.
- Yacavone, D. (2015). *Film Worlds: A Philosophical Aesthetics of Cinema*. New York: Columbia University Press.
- Žižek, S. (2015a). *İdeolojinin Yüce Nesnesi*. (Çev. T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Žižek, S. (2015b). *Matrix*. (Çev. B. Turhan). İstanbul: Encore Yayınları.
- Žižek, S. (2015c). *Yamuk Bakmak*. (Çev. T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.

INTERNET KAYNAKLARI

<https://www.youtube.com/watch?v=r3rNGLDkiuQ> (Erişim tarihi: 29.04.2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=nQqZNZE9ByE&t=326s> (Erişim tarihi: 21.01.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=nQqZNZE9ByE> (Erişim tarihi: 11.03.2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=LmomnM0Ur0&t=494s> (Erişim tarihi: 20.01.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=l8oyymCJi-A> (Erişim tarihi: 06.011.2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=JzR6Du1VSHA> (Erişim tarihi: 03.01.2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=jodKodSZDT8&t=2966s> (Erişim tarihi: 18.11.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=g7ff4c-ZqpY> (Erişim tarihi: 19.12.2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=7tkbj80E8Ek> (Erişim tarihi: 26.11.2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=1a8J3u1sKQ8> (Erişim tarihi: 16.04.2018)

https://www.youtube.com/watch?v=_eOp3u_X7vc (Erişim tarihi: 30.03.2018)

<https://www.wannart.com/david-fincher-ile-fight-club-uzerine-bir-roportaj/> (Erişim tarihi: 20.01.2019).

<https://www.uvm.edu/uvmnews/news/interview-todd-mcgowan> (Erişim tarihi: 23.09.2018).

<https://www.imdb.com/list/ls066069214/> (Erişim tarihi: 12.01.2019)

<https://www.imdb.com/list/ls059930570/> (Erişim tarihi: 12.01.2019)

<https://www.imdb.com/list/ls024427209/>, (Erişim tarihi: 12.01.2019)

<https://www.imdb.com/list/ls021690525/> (Erişim tarihi: 12.01.2019)

<https://www.imdb.com/list/ls000754288/>, (Erişim tarihi: 12.01.2019)

<https://www.fullhdfilmizlesene.net/romantik-filmler-izle/akil-defteri-memento-turkce-dublaj-full-hd-izle/tek4> (Erişim tarihi: 20.01.2019).

<https://www.filmmodu.com/inception-altiyazili-izle> (Erişim tarihi: 09.03.2019)

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/anamorphosis>. (Eriřim tarihi: 06.02.2019)

<https://720p-izle.com/izle/dublaj/inception.html> (Eriřim tarihi: 12.01.2019)

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelime=109249. (Eriřim tarihi: 26.01.2019).

<http://www.tasteofcinema.com/2014/20-best-postmodernist-movies/> (Eriřim tarihi: 21.04.2019).

http://www.patriciapisters.com/files/sy_122_norosinema_gost_2.pdf (Eriřim tarihi: 19.03.2019).

<http://www.muhendislikokulu.com/sozluk/gorsel-sanatlarda-figurlerin-carpitilmi-gibi-gosterildi-perspektif-tekni/>. (Eriřim tarihi: 16.01.2019)

<http://www.mimesis-dergi.org/2014/07/neden-picassoyu-taklit-eden-bir-ressam-gormek-isteyeyim/> (Eriřim tarihi: 21.02.2019).

<http://www.lynchnet.com/lh/lhgifford.html> (Eriřim tarihi: 14.01.2019)

<http://www.imdb.com/list/ls070627238/>, (Eriřim tarihi: 08.01.2019)

<http://www.davidbordwell.net/essays/commonsense.php>. (Eriřim tarihi: 11.02.2019)

http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=18972 (Eriřim tarihi: 10.03.2019)

<http://unutulmazfilmler.pw/memento.html/comment-page-8#comments> (Eriřim tarihi: 21.02.2019)

Aronofsky, D. (2001). "Aronofsky, Darren: Requiem for a Dream". *Urban Cinefile*. February 8. <http://www.urbancinefile.com.au/home/view.asp?a=4516&s=interviews>. (Eriřim tarihi: 24.03.2019).

Mitchell, D. (2002). "Twisted Tales: Cognitivism and Narrative Distortion". *Zenoshrdlu*. <http://www.zenoshrdlu.com/zenotwist.htm> (Eriřim tarihi: 27.03.2019)

EKLER

Tablo EK-1.	Memento Filminin Kronolojik Düzenini Gösteren Tablo.
Sahne Kodu	Açıklama
1	Leonard otel odasında uyanır, ne zamandır burada olduğunu hatırlamaz, hangi otelde ve nerde olduğunu bilmiyordur.
2	Otel odasında Leonard etrafını inceler, Leonard'ın iç sesi kim olduğunu bildiğini, hakkındaki her şeyi bildiğini ama başına gelen o olaydan sonra her şeyi not etmesi gerektiğini söyler. Sammy Jankins'in de aynı sorunu olduğunu ama bir yöntemi ve motivasyonu olmadığı, bu nedenle de her şeyi karıştırdığını söyler. Sonuca ulaşmak için kendisinin bir yöntem geliştirdiğini söyler.
3	Leonard olayları ve kişileri hatırlaması için geliştirdiği sistemden bahseder. Telefon çalar. Kim arıyor?
4	Leonard telefonda Sammy Jankins hakkında konuşur. Sammy eşiyle birlikte bir trafik kazası geçirmiştir ve bu kazada kısa süreli hafızasını kaybetmiştir.

5	Leonard telefonda eskiden sigorta müfettiři olduğundan bahsede Sammy onun ilk büyük işidir. Sammy'nin rol yaptığından süphelenir.
6	Telefonda Leonard, Sammy'nin durumundan bahseder. Sammy hiçbir şeyi aklında birkaç dakikadan fazla tutamıyordu. Leonard bir sigorta müfettiři olarak Sammy'nin üzerinde başka testler yapılmasına karar verir.
7	Leonard telefondaki kişiye Sammy'nin testleri hakkında bilgi verir. Sammy koşullandırma testine cevap vermiyordu.
8	Leonard telefondaki kişiye Sammy'nin koşullandırma yöntemine cevap vermediği için testlerden geçemediğini bu nedenle de Sammy'nin eşinin yüklü bir fatura ödemek durumunda olduğunu, kendisinin ise iyi bir terfi aldığını söyler.
9	Leonard otel odasında Sammy'nin eşinin durumu hakkında konuşur. Eşi için sigorta parasının kesilmesi sorun değildir. Sammy'nin hastalığının gerçekten fiziksel mi yoksa psikolojik mi olduğunu merak ediyordu.
10	Leonard otel odasında bayan Jenkins'in sammy'yi hatırlamaya zorladığını söyler ve "tekrar ara" diyerek telefonu kapatır.
11	Leonard otel odasında kendisine dövme yaparak vücuduna Gerçek 5: "Uyuşturucuya Eriş" yazmak için hazırlık yapar.

12	Leonard otel odasındadır. Telefon çalar. Leonard telefondaki kişiye “Kimsiniz” diye sorar.
13	Leonard telefondaki kişiden uyuşturucu satıcıları hakkında bilgi alır. Leonard bu bilginin, öldürülen eşinin katilini yakalamak için önemli bir bilgi olduğunu düşünür.
14	Leonard telefondaki kişinin verdiği bilgiler doğrultusunda eşini öldüren John. G.’nin uyuşturucu kuryesi olduğuna karar verir. Gerçekler 5 dövmesini “Uyuşturucu Kuryesi” şeklinde değiştirir.
15	Leonard telefondaki kişiye Sammy’nin eşinin durumundan bahseder. Sammy’nin eşi kendisini görmeye gelmiştir ve paranın umurunda olmadığını, sadece Leonard’ın Sammy hakkındaki gerçek görüşünü merak ettiğini söyler. Leonard samimi bir biçimde Sammy’nin durumunun fizyolojik değil psikolojik olduğunu söyler. Arkasından da ekler <i>sadece cevap istiyor gibi geldi bana?</i>
16	Leonard otel odasında telefonda konuşurken daha önce vücuduna yaptırdığı “Telefona Asla Cevap Verme” dövmesini görür ve telefondaki kişiye “Kim Olduğunu” sorar. Telefonu kapatır.
17	Telefon çalar, Leonard telefonu kaldırır ve kapatır, sonra resepsiyonu arayarak hiçbir telefonu bağlamamalarını söyler.
18	Leonard dinlendiğiyle ilgili bir paranoya yaşar. Yan odayı dinlemeye çalışır. Resepsiyona bakan Bert isimli kişi, Leonard’ın kapısını çalar ve bir polisin onunla görüşmek istediğini söyler.

19	Leonard'ın otel odasının kapısının altından bir mektup gelir. Arkasında "Telefonu aç", yazıyordur, içinde ise Leonard'ın polaroid fotoğrafı vardır.
20	Leonard telefonu açar, neden onu aradıklarını, yanlış bir şey mi yaptığını sorar (korkarak). Tıpkı Sammy gibi kendisine de kimsenin inanmayacağını söyler.
21	Leonard telefonda Sammy'nin eşinin Sammy'yi gerçekten test etmek istediği için, saati geri alarak kendisine insülin iğnesi yapmasını istediği deneyi anlatır. Sammy'nin eşi Sammy'nin kendisini sevdiğini biliyordur ve bu nedenle eğer rol yapıyorsa kendisine iğne yapamayacağını düşünür. Sammy bütün iğneleri samimiyetle yapar ve Sammy'nin eşi ölür.
22	Leonard telefonda eşinin katilinin Jimmy Grants isimli uyuşturucu kuryesinin olduğunu öğrenir. Teddy'i ile buluşur. Teddy'yi Jimmy ile ilgili bilgileri Leonard'a verir ve nerede buluşacaklarını söyler. Leonard Teddy'den aldığı bilgilerle boş bir depoya gider. Jimmy depoya geldiğinde Leonard Jimmy'yi öldürür ve Jimmy'nin kıyafetlerini giyer. Daha sonra da onun polaroid fotoğrafını çeker. Görüntü siyah-beyaz dan renkliye döner.
A	Görüntü renkli olur. Teddy terk edilmiş depoya gelir. Teddy uyuşturucu kuryesini öldürmek için Leonard'ı kullandığını kabul eder. Teddy, Leonard'a kendisinin sürekli bir John G. Yarattığını, eşinin olaydan sağ kurtulduğunu ama Leonard'ın ona art arda yaptığı insülin iğnelerinden sonra öldüğünü, Sammy'nin kendisi olduğunu, gerçek John G.'yi bir yıl önce öldürdüğünü söyler. Leonard bu gerçekleri kaldıramaz ve Teddy'ye inanmaması gerektiğini fotoğrafının arkasına not eder.
B	Leonard dövmeceidir, Teddy'nin plakasını baldırına yazdırır. Bu sırada Teddy gelir ve ona yeni kıyafetler giymesini ve bir polisin onu aradığını söyler. Teddy'nin polaroid fotoğrafına baktıktan sonra Leonard ona inanmaz, cebinde Natalie'nin yanına git notunu bulunca Ferdy'nin barına gider.
C	Barda Natalie, Teddy'nin onu buraya gönderip göndermediğini ve Jimmy'ye ne olduğunu sorar. Natalie Leonard'ı test etmek için gözünün önünde yaşlı bir adama biranın içine tükürmesini söyler, daha sonra da aynı bardağa kendisi balgam tükürür. Bir süre sonra birayı Leonard'a verir, Leonard birayı içer, yaşlı adam güler.

D	Leonard birayı içerken yaşlı adam güler.
E	Leonard ve Natalie, Natalie'nin evine giderler. Natalie onda kalabileceğini söyler ve evden çıkar, fakat çok kısa bir süre sonra geri gelir ve bütün kalemleri toplar.
F	Natalie'nin evinde Leonard dosyalarını inceler. Natalie eve gelir ve kendisine vurması için Leonard'ı provoke eder. Leonard, Natalie'ye vurur ve Natalie'nin dudağı kanar. Olanları not almak için Leonard kalem arar ama bulamaz. Bu sırada Natalie dışarı çıkmıştır. Bir süre sonra Natalie döner ve Dodd'un kendisini dövdüğünü söyler.
G	Leonard Natalie'nin evinde bir kalem bulur ve Dodd'un Natalie'yi dövdüğünü not alır. Natalie'den Dodd ile ilgili bilgileri alır ve Natalie'nin evinden ayrılır. Teddy arabadadır.
H	Leonard arabaya biner Teddy oradadır. Teddy Leonard'a Natalie'ye güvenmemesi gerektiğini söyler. Discount Inn isimli otelde ona yer ayarladığını da söyler. Leonard otele gider ama Teddy'nin Natalie hakkında söylediklerine inanmaz. Natalie'ye güvenir.
I	Araba sürerken Leonard, Discount Inn otelinin kartını bulur. Leonard bir oda tutar ve bir hayat kadını arar. Hayat kadınına ölen eşinin eşyalarını verir ve sanki kendi eşyalarıymış gibi, eşyaları odaya dağıtmasını söyler. Daha sonra uyuyakalmasını bekleyip, duşa gitmesini söyler. Duşa girerken kapıyı çarpmasını ister.
J	Leonard uyanır ve yatakta eşini arar, yatağın sol tarafının hala sıcak olduğunu hisseder ve banyoya gider, banyoda hayat kadını vardır. Leonard şaşırır. Eşinin eşyalarını toplar ve arabaya biner.

K	Leonard terk edilmiş bir arazide ölen eşinin eşyalarını yakar ve arabaya biner.
L	Leonard araba sürerken Dodd onu bulur ve arabayla takip ederek onu taciz eder.
M	Dodd, Leonard'a ateş eder. Leonard Dodd'dan kaçır. Leonard Dodd'un nerede yaşadığını öğrenir ve kaldığı odaya girer. Elinde bir viski şişesi tutarak (silah olarak kullanmak için) Dodd'u bekler.
N	Leonard Dodd'un odasının tuvaletinde elinde viski şişesiyle dir. <i>Nerede olduğunu hatırlamaktadır, kendi odası zanneder ve Duşa girer, Dodd odaya gelince ona saldırır ve ağzını bantla bağlar. Fotoğrafını çeker ve fotoğrafın arkasına "Ondan Kurtul, Natalie'ye sor" yazar. Dodd'un silahını alır ve uyur.</i>
O	Leonard otel odasında uyanır. Çekmece de silah bulur. Dodd dolabın içinde bağlıdır. Teddy odaya gelir. Dodd'u şehir dışına götürürler. Leonard Natalie'nin yanına gider.
P	Natalie Leonard'a Dodd'u kendisi için etkisiz hale getirmesinden dolayı teşekkür eder ama artık onun bir sorun oluşturmadığını söyler. Erkek arkadaşı Jimmy'nin, Teddy adında biriyle görüşmeye gittiğini ve geri dönmediğini söyler. Leonard ona yardım etmeyi önerir. Birlikte uyurlar.
R	Leonard, Natalie'nin evinde uyanır. Natalie, Leonard'a John G.'nin plaka numarasını vereceğini söyler. Leonard Natalie'nin evinden çıkar ve arabaya biner. Teddy, Leonard'ın kullandığı arabanın üzerine atlar.

S	Teddy, Leonard'a birlikte öğle yemeđi yemeyi önerir. Yemeđi yerler. Leonard cebinde, Natalie'den bilgi almak için birlikte öğle yemeđi yemesiyle ilgili bir not bulur. Natalie ile buluşacakları kafeye gider.
T	Leonard, Natalie'den bilgi almak için onunla kafe de buluşur. Natalie, John G.'nin (Teddy) kimlik bilgilerini ona verir. Leonard Teddy'nin eşinin katili olduğunu düşünür. Lavaboya gider.
U	Leonard elini yıkadıktan sonra otele gider. Kendi belgelerini kontrol eder ve Teddy'nin, eşinin katili olduğuna karar verir. Onunla terkedilmiş depoda bir buluşma ayarlar
V	Leonard aynada dövmelelerine bakar ve John G. isimli kişinin eşine tecavüz edip onu öldürdüğünü okur. Teddy'nin polaroid fotoğrafının arkasına " <i>Onu Öldür</i> " yazar. Otelin resepsiyonuna gider.
Y	Leonard resepsiyona gider, Teddy'i otele gelir, Leonard onu alarak terk edilmiş depoya giderler, Leonard Teddy'yi öldürür.

TABLO EK-2

Memento Filminin Orijinal Gösterim Akışı

Sahne Kodu	Açıklama
1	Leonard otel odasında uyanır, ne zamandır burada olduğunu hatırlamaz, hangi otelde ve nerde olduğunu bilmiyordur.
Y	Leonard resepsiyona gider, Teddy'i otele gelir, Leonard onu alarak terk edilmiş depoya giderler, Leonard Teddy'yi öldürür.
2	Otel odasında Leonard etrafını inceler, Leonard'ın iç sesi kim olduğunu bildiğini, hakkındaki her şeyi bildiğini ama başına gelen olaydan sonra her şeyi not etmesi gerektiğini söyler. Sammy Jankins'in de aynı sorunu olduğunu ama bir yöntemi ve motivasyonu olmadığı, bu nedenle de her şeyi karıştırdığını söyler. Sonuca ulaşmak için kendisinin bir yöntem geliştirdiğini söyler.
V	Leonard aynada dövmelelerine bakar ve John G. isimli kişinin eşine tecavüz edip onu öldürdüğünü okur. Teddy'nin polaroid fotoğrafının arkasına " <i>Onu Öldür</i> " yazar. Otelin resepsiyonuna gider.
3	Leonard olayları ve kişileri hatırlaması için geliştirdiği sistemden bahseder. Telefon çalar. Kim arıyor?
U	Leonard elini yıkadıktan sonra otele gider. Kendi belgelerini kontrol eder ve Teddy'nin, eşinin katili olduğuna karar verir. Onunla terk edilmiş depoda bir buluşma ayarlar.
4	Leonard telefonda Sammy Jankins hakkında konuşur. Sammy eşiyle birlikte bir trafik kazası geçirmiştir ve bu kazada kısa süreli hafızasını kaybetmiştir.

T	Leonard, Natalie'den bilgi almak için onunla kafe de buluşur. Natalie, John G.'nin (Teddy) kimlik bilgilerini ona verir. Leonard Teddy'nin eşinin katili olduğunu düşünür. Lavaboya gider.
5	Leonard telefonda eskiden sigorta müfettişi olduğundan bahseder. Sammy onun ilk büyük işidir. Sammy'nin rol yaptığından süphelenir.
S	Teddy, Leonard'a birlikte öğle yemeği yemeyi önerir. Yemeği yerler. Leonard cebinde, Natalie'den bilgi almak için birlikte öğle yemeği yemesiyle ilgili bir not bulur. Natalie ile buluşacakları kafeye gider.
6	Telefonda Leonard, Sammy'nin durumundan bahseder. Sammy hiçbir şeyi aklında birkaç dakikadan fazla tutamıyordur. Leonard bir sigorta müfettişi olarak Sammy'nin üzerinde başka testler yapılmasına karar verir.
R	Leonard, Natalie'nin evinde uyanır. Natalie, Leonard'a John G.'nin plaka numarasını vereceğini söyler. Leonard Natalie'nin evinden çıkar ve arabaya biner. Teddy Leonard'ın kullandığı arabanın üzerine atlar.
7	Leonard telefondaki kişiye Sammy'nin testleri hakkında bilgi verir. Sammy koşullandırma testine cevap vermiyordu.
P	Natalie Leonard'a Dodd'u kendisi için etkisiz hale getirmesinden dolayı teşekkür eder ama artık onun bir sorun oluşturmadığını söyler. Erkek arkadaşı Jimmy'nin, Teddy adında biriyle görüşmeye gittiğini ve geri dönmediğini söyler. Leonard ona yardım etmeyi önerir. Birlikte uyurlar.
8	Leonard telefondaki kişiye Sammy'nin koşullandırma yöntemine cevap vermediği için testlerden geçemediğini bu nedenle de Sammy'nin eşinin yüklü bir fatura ödemek durumunda olduğunu, kendisinin ise iyi bir terfi aldığını söyler.

O	Leonard otel odasında uyanır. Çekmece de silah bulur. Dodd dolabın içinde bağlıdır. Teddy odaya gelir. Dodd'u şehir dışına götürürler. Leonard Natalie'nin yanına gider.
9	Leonard otel odasında Sammy'nin eşinin durumu hakkında konuşur. Eşi için sigorta parasının kesilmesi sorun değildir. Sammy'nin hastalığının gerçekten fiziksel mi yoksa psikolojik mi olduğunu merak ediyordur.
N	Leonard Dodd'un odasının tuvaletinde elinde viski şişesiyle. Nerede olduğunu hatırlamaktadır, kendi odası zanneder ve Duşa girer, Dodd odaya gelince ona saldırır ve ağzını bantla bağlar. Fotoğrafını çeker ve fotoğrafın arkasına " <i>Ondan Kurtul, Natalie'ye sor</i> " yazar. Dodd'un silahını alır ve uyur.
10	Leonard otel odasında bayan Jenkins'in Sammy'yi hatırlamaya zorladığını söyler ve "tekrar ara" diyerek telefonu kapatır.
M	Dodd Leonard'a ateş eder. Leonard Dodd'dan kaçır. Leonard Dodd'un nerede yaşadığını öğrenir ve kaldığı odaya girer. Elinde bir viski şişesi tutarak (silah olarak kullanmak için) Dodd'u bekler.
11	Leonard otel odasında kendisine dövme yaparak vücuduna Gerçek 5: "Uyuşturucuya Eriş" yazmak için hazırlık yapar.
L	Leonard araba sürerken Dodd onu bulur ve arabayla takip ederek onu taciz eder.

12	Leonard otel odasındadır. Telefon çalar. Leonard telefondaki kişiye “Kimsiniz” diye sorar.
K	Leonard terk edilmiş bir arazide ölen eşinin eşyalarını yakar ve arabaya biner.
13	Leonard telefondaki kişiden uyuşturucu satıcıları hakkında bilgi alır. Leonard bu bilginin, öldürülen eşinin katilini yakalamak için önemli bir bilgi olduğunu düşünür.
J	Leonard uyanır ve yatakta eşini arar, yatağın sol tarafının hala sıcak olduğunu hisseder ve banyoya gider, banyoda hayat kadını vardır. Leonard şaşırır. Eşinin eşyalarını toplar ve arabaya biner.
14	Leonard telefondaki kişinin verdiği bilgiler doğrultusunda eşini öldüren John. G.’nin uyuşturucu kuryesi olduğuna karar verir. Gerçekler 5 dövmesini “Uyuşturucu Kuryesi” şeklinde değiştirir.
I	Araba sürerken Leonard, Discount Inn otelinin kartını bulur. Leonard bir oda tutar ve bir hayat kadını arar. Hayat kadınına ölen eşinin eşyalarını verir ve sanki kendi eşyalarıymış gibi, eşyaları odaya dağıtmasını söyler. Daha sonra uyuyakalmasını bekleyip, duşa gitmesini söyler. Duşa girerken kapıyı çarpmasını ister.

15	Leonard telefondaki kişiye Sammy'nin eşinin durumundan bahseder. Sammy'nin eşi kendisini görmeye gelmiştir ve paranın umurunda olmadığını, sadece Leonard'ın Sammy hakkındaki gerçek görüşünü merak ettiğini söyler. Leonard samimi bir biçimde Sammy'nin durumunun fizyolojik değil psikolojik olduğunu söyler. Arkasından da ekler <i>sadece cevap istiyor gibi geldi bana?</i>
H	Leonard arabaya biner Teddy oradadır. Teddy Leonard'a Natalie'ye güvenmemesi gerektiğini söyler. <i>Discount Inn</i> isimli otelde ona yer ayarladığını da söyler. Leonard otele gider ama Teddy'nin Natalie hakkında söylediklerine inanmaz. Natalie'ye güvenir.
16	Leonard otel odasında telefonda konuşurken daha önce vücuduna yaptırdığı "Telefona Asla Cevap Verme" dövmesini görür ve telefondaki kişiye "Kim Olduğunu" sorar. Telefonu kapatır.
G	Leonard Natalie'nin evinde bir kalem bulur ve Dodd'un Natalie'yi dövdüğünü not alır. Natalie'den Dodd ile ilgili bilgileri alır ve Natalie'nin evinden ayrılır. Teddy arabadadır.
17	Telefon çalar, Leonard telefonu kaldırır ve kapatır, sonra resepsiyonu arayarak hiçbir telefonu bağlamamalarını söyler.
F	Natalie'nin evinde Leonard dosyalarını inceler. Natalie eve gelir ve kendisine vurması için Leonard'ı provoke eder. Leonard, Natalie'ye vurur ve Natalie'nin dudağı kanar. Olanları not almak için Leonard kalem arar ama bulamaz. Bu sırada Natalie dışarı çıkmıştır. Bir süre sonra Natalie döner ve Dodd'un kendisini dövdüğünü söyler.

18	Leonard dinlendiğiyle ilgili bir paranoya yaşar. Yan odayı dinlemeye çalışır. Resepsiyona bakan Bert isimli kişi, Leonard'ın kapısını çalar ve bir polisin onunla görüşmek istediğini söyler.
E	Leonard ve Natalie, Natalie'nin evine giderler. Natalie onda kalabileceğini söyler ve evden çıkar, fakat çok kısa bir süre sonra geri gelir ve bütün kalemleri toplar.
19	Leonard'ın otel odasının kapısının altından bir mektup gelir. Arkasında "Telefonu aç", yazıyordur, içinde ise Leonard'ın polaroid fotoğrafı vardır.
D	Leonard birayı içerken yaşlı adam güler.
20	Leonard telefonu açar, neden onu aradıklarını, yanlış bir şey mi yaptığını sorar (korkarak). Tıpkı Sammy gibi kendisine de kimsenin inanmayacağını söyler.
C	Barda Natalie, Teddy'nin onu buraya gönderip göndermediğini ve Jimmy'ye ne olduğunu sorar. Natalie Leonard'ı test etmek için gözünün önünde yaşlı bir adama biranın içine tükürmesini söyler, daha sonra da aynı bardağa kendisi balgam tükürür. Bir süre sonra birayı Leonard'a verir, Leonard birayı içer, yaşlı adam güler.
21	Leonard telefonda Sammy'nin eşinin Sammy'yi gerçekten test etmek istediği için, saati geri alarak kendisine insülin iğnesi yapmasını istediği deneyi anlatır. Sammy'nin eşi Sammy'nin kendisini sevdiğini biliyordur ve bu nedenle eğer rol yapıyorsa kendisine iğne yapamayacağını düşünür. Sammy bütün iğneleri samimiyetle yapar ve Sammy'nin eşi ölür.

B	Leonard dövmecevidir, Teddy'nin plakasını baldırına yazdırır. Bu sırada Teddy gelir ve ona yeni kıyafetler giymesini ve bir polisin onu aradığını söyler. Teddy'nin polaroid fotoğrafına baktıktan sonra Leonard ona inanmaz, cebinde Natalie'nin yanına git notunu bulunca Ferdy'nin barına gider.
22	Leonard telefonda eşinin katilinin Jimmy Grants isimli uyuşturucu kuryesinin olduğunu öğrenir. Teddy'yi ile buluşur. Teddy'yi Jimmy ile ilgili bilgileri Leonard'a verir ve nerede buluşacaklarını söyler. Leonard Teddy'den aldığı bilgilerle boş bir depoya gider. Jimmy depoya geldiğinde Leonard Jimmy'yi öldürür ve Jimmy'nin kıyafetlerini giyer. Daha sonra da onun polaroid fotoğrafını çeker. Görüntü siyah-beyaz dan renkliye döner.
A	Görüntü renkli olur. Teddy terk edilmiş depoya gelir. Teddy uyuşturucu kuryesini öldürmek için Leonard'ı kullandığını kabul eder. Teddy, Leonard'a kendisinin sürekli bir John G. Yarattığını, eşinin olaydan sağ kurtulduğunu ama Leonard'ın ona art arda yaptığı insülin iğnelerinden sonra öldüğünü, Sammy'nin kendisi olduğunu, gerçek John G.'yi bir yıl önce öldürdüğünü söyler. Leonard bu gerçekleri kaldıramaz ve Teddy'ye inanmaması gerektiğini fotoğrafının arkasına not eder.

EK-3.	Memento Filminin Karakter Özelliklerini Gösteren Tablo.
TANIM/ANALİZ	AÇIKLAMA
TANIM-1	Aristoteles'e göre bir karakterin ahlak bakımın iyi, belirli bir istem yönüne sahip, karakterizasyonuna uygun özellikler sergileyen ve eylemleri arasında tutarlılık bulunan bir temsil olması gerekir. Eğer karakter tutarsızsa da bu tutarsızlık, tutarlı biçimde betimlenmelidir (1987, s. s. 42-44; Özdemir, 1998, s. 45-47).
ANALİZ-1	<i>Memento</i> filminin ana karakteri Leonard ahlaki bakımdan iyidir çünkü sadece kendi davası için inandığı şeyleri yapar ve intikam almak gibi belirli bir istem yönüne sahiptir. Karakterizasyonuna uygun özellikler gösterir ve tutarsızlığı tutarlı bir biçimde sergilenmiştir. Bu nedenle Leonard, Aristoteles'in karakter tanımlamasının ilk bölümüne tamamen uygunluk gösterir.
TANIM-2	Karakterler bir neden-sonuç, mantık-anlam ilişkisi içerisinde motivasyonlar oluştururlar ve buna uygun hareket ederler. Karakteri motive eden şeyler dinamik bir yapıya sahiptir ve bazı motivasyonlar karakterden ayrılamaz biçimde köklü motivasyonlardır. Bu tür köklü motivasyonlar her zaman psikanalitik bir süreci işaret etmektedir. Karakterlerin geliştirdiği bazı motivasyonlar ise durumlara bağlıdır ve olay örgüsü etrafında şekillenirler (Miller, 2016, s. 98).
ANALİZ-2	Leonard bir mantık-anlam ilişkisi içerisinde motivasyonu oluşturur ve bu motivasyonlar sürekli yeniden oluştuğu için dinamik yapıdadır. Film boyunca intikam Leonard'ın tek köklü isteğini oluşturur ve bu psikanalitik bir süreci işaret eder. Bu psikanalitik süreç suçluluk duygusunun bastırılmasıdır. Leonard'ın durumlara bağlı oluşan ve olay örgüsünü şekillendiren motivasyonları ise fazla dinamik yapıdadır. Leonard'ın eylemleri arasında kendi açısından tutarlılık olsa da gerçek dünya açısından tutarsızlık bulunmaktadır. Çünkü amnezi hastasıdır ve tuttuğu notlar, kendi düşündüğü ve inandığı kadar gerçeği yansıtmaz. Bu durum

	mantık-anlam, tutarlılık, ahlaki iyilik gibi bütün karakter özelliklerini kısa devreye sokar.
TANIM-3	Karakter, bütünlüklü bir gelişimi inandırıcı bir biçimde ortaya koymalıdır, bu da ancak, gerçeğe benzer (gündelik yaşama) karakterler sayesinde gerçekleşebilir. Bu nedenle karakterin gerçekleştirdiği eylemler zorunluluk yasalarına göre, akla ve mantığa uygun olmalıdır (1987, s. s. 42-44; Özdemir, 2001, s. 45-47). Karakterlerin davranışları onları oluşturan kişilik öğeleriyle bağlantılıdır ve dolayısıyla da inandırıcıdır (Miller, 2016, s. 96).
ANALİZ-3	Genel olarak filmdeki bütün karakterler, sinematik gerçekçilik üzerinden kurgulanmıştır. Sinematik gerçekçilik, izleyicinin sinemadaki belirli konvansiyonları kabul ettiğini varsayarak, sinemadaki perspektif ve aks kurallarına sadık kalarak, karakterleri ve durumları geçmiş gibi oluşturmaya verilen isimdir. Bu yaklaşım Klasik Anlatıya yakın görünmekle birlikte hem Sanat Sinemasında hem de Bağımsız Amerikan Sinemasında büyük oranda kabul edilen karakter oluşturma biçimidir. Bu nedenle <i>Memento</i> filmindeki karakterler inandırıcıdır ve karakterlerin davranışları onları oluşturan öğelerle bağlantılıdır. Fakat filmin merkezinde duran amnezi durumu nedeniyle, Leonard karakterinin eylemleri hem zorunluluk yasalarına uygundur hem de onlara uygun değildir. <i>Memento</i> 'nun sonu, Oidipus'un sonu gibi ana karakterin bir kavrayışıyla (tanıma) bitmediği için filmdeki eylemlerin tamamı hem doğrudur hem de yanlıştır. Başka bir ifadeyle <i>Memento</i> filmi <i>TANIM-3</i> 'ü paradoksal bir sürece sokar.
TANIM-4	Kahraman sözcüğü korumak ve hizmet etmek anlamlarına gelir, bu nedenle kahraman kavramının birincil özelliği fedakarlıktır. Kahramanın psikolojik işlevi ise, kendi gerçek kimliğini arama ve bu kimlik aracılığıyla da bütünlük sağlama güdüsüdür. Her insan içsel ve dışsal olarak gerçekleştirdiği süreçlerle ve durumlarla kendisini keşfetmeye çalışır. Bu kendini keşfetme sürecinde kişi rehber, haberci, düşman, aşık, dost gibi birçok kişiyle ve durumla hem karşılaşır hem de zaman zaman bunlardan birisi haline dönüşür. Kahraman tüm bu farklılıkları bütünleştirmeye çalışır (Vogler, 2017, s. 72).
ANALİZ-4	Leonard bu tanımlamaya tam olarak uyar, fedakardır, intikam almak için her şeyden vazgeçmiştir. Leonard kendisini de arar ama tıpkı Oidipus gibi aradığının kendisi olduğunu bilmez, çünkü o eşini öldüren kişiyi cezalandırmak ister ama aslında eşini öldüren kişi kendisidir. Leonard'ın habercisi ve rehberi de kendisidir, daha doğrusu kendi notları ve vücududur. Leonard'ın kendi notları, dövmeleri, Teddy ve Natalie ona rehberlik ederler.

<p>TANIM-5</p>	<p>Dramatik açıdan kahraman izleyicinin merakını uyandırmalı ve izleyicilere hikayeyi onun gözünden takip edecekleri özdeşleşme alanını oluşturmalıdır. İnsanların ortak güdülerini olan hayatta kalma, kendini anlatabilme, intikam alma, sevilme, beğenilme, farkındalık yaratma, nefret, rekabet, idealizm, umutsuzluk gibi yönelimler kahramanların dramatik işlevlerini oluştururlar. Anlatılar izleyiciyi geçici olarak kahramanın kimliği üzerinden var ederler bu nedenle de aşk, sevgi, sadakat ve bu iki yönelimden doğan sorumluluklar kahramanları eyleme yönlendirirler. Sorumluluklardan doğan ikircikli durumlar ise dramatik çatışmayı oluşturduğu gibi izleyicinin ilgisini çeker (Vogler, 2017, s. 72-73).</p>
<p>ANALİZ-5</p>	<p>Leonard izleyicinin merakını uyandıran bir karakterdir, çünkü filmdeki bilgi akışı Leonard'a ve seyirciye aynı anda aktarılır. Seyirci de Leonard'ın yürüttüğü soruşturmayı yeni bilgilerle takip eder. Seyirci ile Leonard arasındaki özdeşleşme mekanizması <i>Memento</i> filminde radikal bir şekilde gerçekleşir. Seyirci ilk etapta Leonard ile özdeşleşmez, daha çok onun durumuna üzülür, çünkü seyirci kendisini sağlıklı olarak kabul ederken, Leonard'ın amnezi hastası olduğunu bilir. Bu nedenle seyirci Leonard'ın kendisiyle değil ama, çok zor şartlarda bile eşinin intikamını almak isteyen bir kişiyle duygusal empati kurar. Filmin sonunda izleyici ve Leonard arasında gerçekleşen perspektif örtüşmesi ise özdeşleşmeden ziyade kaçınılmaz bir "aynılık" üzerine kuruludur. Bu aynılık büyük oranda yabancılaştırıcı bir unsurdur. Dramatik çatışma ise kahramanın sorunların üstesinden gelmeye çalışırken elde edemediği, <i>imkansız bilgiden</i> kaynaklanır. Teddy ve Natalie'nin, Leonard'ı manipüle etmeleri de olay örgüsü aracılığıyla bölgesel dramatik çatışmaları meydana getirir.</p>
<p>TANIM-6</p>	<p>Kahramanı, kahraman yapan önemli unsurların bir diğeri de gelişimdir. Kahramanlar amaçları doğrultusunda ilerlerken yeni bilgiler öğrenirler, bu yeni bilgiler de kahramanın gerçekliği farklı bir şekilde görmesini sağlar. Birçok anlatı da kahraman, aşık, rehber ve düşman (lar) arasındaki etkileşime dayanmaktadır (Vogler, 2017, s. 73). Karakterler öykü boyunca edindikleri yeni bilgiler aracılığıyla süreç içerisinde oluşurlar. Diğer karakterlerle gerçekleşen etkileşimler ve olaylar da karakterleri şekillendirir. Bu nedenle başlangıç noktasında olmayan ama karakterde potansiyel olarak var olan her şey izleyicide gelişim veya değişim duygusu uyandırır (Miller, 2016, s. 103).</p>
<p>ANALİZ-6</p>	<p><i>Memento</i> filmi, tıpkı Oidipus hikayesi gibi Klasik Anlatının bu özelliğini iptal etmektedir. <i>Memento</i> filminde sürekli yeni bilgiler öğrenilir, rehberler, haberciler ve düşmanlar arasında çeşitli etkileşimler olur. Bu etkileşimler de öykünün ve Leonard'ın soruşturmasının ilerlediği ve geliştiği izlenimi yaratır. Fakat Leonard bir çeşit döngünün içerisinde, aradığı kişi aslında kendisidir ve hikayede ölen kişilerin isimleri dışında dramatik hiçbir gelişim olmaz. Filmin radikalliği gelişim ve değişimin bir illüzyon olabileceğini seyirciye deneyim ettirmesidir.</p>

TANIM-7	Kahramanların amaçları, arzuları ve istekleri anlatıların olay örgüsünü belirler (Vogler, 2017, s. 73).
ANALİZ-7	Leonard amaçları, arzuları ve istekleri Memento filminin olay örgüsünü belirlemektedir.
TANIM-8	Ölüm, ölümlle yüzleşme, ölümü göze alma, kendi hayatını riske atma ve bu yönde insanın kendi yaşamından fedakarlık etmesi temaları bütün dramatik öykülerin çekirdeğini oluşturur. Ölümle yüzleşme teması sadece fiziksel olarak ölmek değil, varoluşunu yitirmek veya duygusal açıdan ölmek gibi sembolik süreçler üzerinden de işlenebilir. Bazı durumlarda da fiziksel olarak ölmek aslında ölümü yenmek anlamına gelmektedir (Vogler, 2017, s. 74-75).
ANALİZ-8	Memento filmi ilk bakışta ana karakter olan Leonard'ın eşinin katilini öldürmek için her türlü hayati riski göze aldığı bir durumu gözler önüne serer ve bu durum hiçbir yalan içermez. Bu nedenle ölümü göze alma gibi bir durum söz konusudur. Fakat, Leonard eşini öldürenin kendisi olduğu gerçeğinden kaçmak için bu eylemi gerçekleştirmektedir ve bu durum yine paradoksal bir süreci işaret eder. Çünkü Leonard eşini öldürenin kendisi olduğunu (fiziksel olarak bile) idrak ederse varoluşu bir mutlak hiçlikte kaybolacaktır. Bu nedenle Leonard yaşamının tek yolu olarak ölümü göze almıştır ve göze aldığı ölümden bilinçdışı olarak güvenli bir alandadır. Zira öldürdüğü kişiler ile Leonard'ın hiçbir bağı yoktur, dolayısıyla öldürülen kişiler bilmedikleri ölümcül bir oyuna zorla dahil edilir ve Leonard silahlı olmasına karşın, onlara silah verilmez.
TANIM-9	Karakterlerin kusursuz olması dramatik açıdan onları işlevsizleştirirken, kusurlu karakterler hem daha insani bir yapı oluştururlar hem de izleyicinin karakterle özdeşleşmesini sağlarlar. Psikolojik ve sosyolojik sorunlar, bireysel hatalar, suçluluk duygusu, gelecek korkusu, kötü alışkanlıklar, bireysel zayıflıklar gibi sorunlar, izleyicinin karakteri takip etmesini sağlar ve hem karakteri hem de olay örgüsünü gerçekçi kılar. Hatta karakterlerin travmatik ve nevrotik durumlarıyla orantılı olarak izleyicilerin onlara olan ilgisi artar. Karakterlerin sahip olduğu kusurlar aynı zamanda <i>karakter eğrisini</i> oluşturur. Kusursuz bir karakter herhangi bir gelişme gösteremez, bu nedenle karakterlerin kusurları bir başlangıç noktasını ve final bölümünde gerçekleşen nihai noktayı oluşturur. Modern hikayeler de insanların kusurları genellikle kendileridir ve izleyiciler karakterlerin kendi içsel sorunlarının üstesinden gelmelerini izlemek isterler (Vogler, 2017, s. 76-77).

ANALİZ-9	Leonard bu tanımlamaya büyük oranda uymasına karşın, karakter eğrisindeki gelişimi iptal ettiği için Klasik Anlatı'dan ayrılır.
TANIM-10	Gönüllü kahramanlar ve gönülsüz kahramanlar olmak üzere iki tür kahraman vardır. Gönüllü kahramanlar dışsal hiçbir müdahaleye gerek duymadan eylemlerini gerçekleştirirken, gönülsüz kahramanlar eylemlerini gerçekleştirmek için kesin bilgilere, akıl hocalarına ve habercilere ihtiyaç duyarlar (Vogler, 2017, s. 77).
ANALİZ-10	Leonard gönüllü bir kahramandır. Yapacağı eylemler için yardım alır ama, ana amacını sadece kendisi oluşturmuştur.
TANIM-11	Anti-kahraman, kahramanın zıddı değil sadece başka bir kahraman formudur. Anti-kahramanların temel özelliği, yaptıkları bazı eylemlerin veya alışkanlıklarının iyi bir şey olmadığını bildikleri halde bundan vazgeçmemeleridir. Fakat bu alışkanlıklar anti-kahramanın kendisi dışında kimseye zarar vermez (Vogler, 2017, s. 78). Örneğin <i>Macbeth</i> veya Christopher Nolan'ın <i>Dark Knight</i> (2008) filmlerindeki <i>Joker</i> karakteri sıklıkla anti-kahraman olarak görülür ama aslında bu iki karakterde kahramandır. Sadece yönelimleri farklı kahramanlardır.
ANALİZ-11	Leonard anti-kahraman değildir. Yaptığı eylemler eşinin ölümüyle ilgisi olmayan diğer insanların ölümüne neden olmaktadır. Diğer yandan sürekli yanlış yapan bir karakter olduğu için kahraman da değildir. Bilinçli ve kasıtlı bir biçimde suçsuz insanları öldürmediği için de kötü bir karakter değildir. Leonard neredeyse bire bir Oidipus gibi bir karakterdir ve bu nedenle de trajik bir karakter olarak isimlendirilebilir.
TANIM-12	Kahramanın yolculuğu arkaik olarak bağlı bulunduğu klandan ayrılmasıyla başlar ve yolculuk onu bilmediği coğrafyalara, tanımadığı insanlara götürür (Vogler, 2017, s. 79). Günümüze yaklaştıkça anlatılar zamanla toplumsal kurum olarak küçülmüşlerdir ve çağımızda klanın yerini büyük oranda çekirdek aile almıştır.
ANALİZ-12	Leonard'ın döngüsel yolculuğu çekirdek ailenin dağılmasıyla (eşinin ölmesiyle) başlamıştır. Bu nedenle arkaik yapıya uyar.

TANIM-13	Western ve dedektiflik hikayesi anlatılarında ana karakterler genellikle yalnız karakterlerdir. Kendilerine özel bir dünya yaratmışlardır ve sadece geçici olarak maceraya atılırlar. Macera içerisindeki işlevleri bitince özel dünyalarına geri dönerler (Vogler, 2017, s. 80).
ANALİZ-13	Leonard yalnız bir karakterdir ve kendisine özel bir dünya yaratmıştır. Fakat Leonard, dünyayı kendi yarattığı özel dünyaya göre tekrar şekillendirmektedir ve macera, Leonard açısından döngüsel bir biçimde sürekli tekrarlandığı için, kendi özel dünyasıyla macera dünyası arasındaki ayırım ortadan kalkmıştır. Başka bir ifadeyle <i>Memento</i> filmi yalnız karakterin <i>TANIM-13</i> 'deki bu özelliğini de iptal etmektedir.
TANIM-14	Ana karakterin yardımcısı olan karakterler birçok anlatıda sadece katalizör görevi görmektedir. Katalizör karakterler olarak isimlendirilen bu karakterlerin, karakter eğrileri yoktur ve hiçbir gelişim göstermezler. Anlatıda meydana gelen hiçbir değişiklik katalizör karakterlerin düşüncesinde hiçbir şey değiştirmez (Vogler, 2017, s. 81).
ANALİZ-14	Teddy, <i>Memento</i> filmindeki katalizör karakterdir.
TANIM-15	Dramatik açıdan etkin karakterler izleyicilerde gerçek bir kişi oldukları yönünde bir etki ve duygu oluştururlar. Karakterlerin belirgin bir geçmişe sahip olduğu duygusu yaratması, onları sadece öykülerin yapısal bir unsuru olmalarının ötesine geçirir ve dramatik bir karakter haline dönüştürür (Miller, 2016, s. 96).
ANALİZ-15	Filmin ana karakteri Leonard'ın geçmişi, seyirciye çeşitli yollarla aktarılmıştır. Bunun yanında Teddy ve Natalie'nin de dramatik açıdan önemli olan geçmiş bilgileri filmde izleyiciye aktarılmaktadır. Bu bakımdan film gerçekçi bir şekilde tasarlanmıştır denilebilir.
TANIM-16	Dramatik karakterler bazı belirsizliklere sahip oldukları için dramatiklerdir. Eğer bir karakterin yapacağı her eylem ve bu eylemlerin sonuçları biliniyorsa, o karakter izleyicinin ilgisini çekemez. Karakter kişilik özellikleriyle uyumlu hareket etmesine rağmen belirsizlikler taşıyorsa gerçek bir karakter haline dönüşebilir. Aslında bütün insanların bilinmeyen ve belirsiz yönleri bulunmaktadır ve dramatik yapıları da bu belirsizlikler ortaya çıkarır (Miller, 2016, s. 97).

<p>ANALİZ-16</p>	<p>Leonard'ın ne yapacağı, neyi ne zaman göreceği ve neyi ne zaman unutacağı belirsizliklere dayalı olduğu için, bu tanımlamayı belki de en kusursuz biçimde uygulayan filmlerden bir tanesinin <i>Memento</i> filmi olduğu söylenebilir.</p>
<p>TANIM-17</p>	<p>Dramatik anlatıların belirleyici unsurlarından bir tanesi de düşman veya rakiptir. Ana karakterin amaçladığı şeye ulaşmasında engel teşkil eden karakter rakiptir ve rakibin iyi olması, kahramanla aynı isteğe sahip olmasında yatar. Kahraman ile rakibin aynı isteğe sahip olması ise, bir prenses masalında aynı kadını elde etmek isteyen iki erkeğin belirgin hatlarla çizilmiş farklılıkları da olabilir. Christopher Nolan'ın <i>Dark Knight</i> filmindeki gibi insanın özünün ne olduğunu ortaya çıkarmaya çalışan iki rakibin karmaşık varoluş savları da olabilir. Fakat kahraman ve rakip arasındaki ilişki, dramatik yapıyı en çok belirleyen unsurdur ve iki karşı kutup arasındaki benzerlik ne kadar güçlü olursa dramatik yapıda o denli güçlenir (Truby, 2018, s. 58).</p>
	<p>Leonard'ın tek gerçek rakibi kendisidir. Kendi belleği, anıları ve travmatik geçmişi Leonard'ı kendisinin delayumsuz rakibi haline ip</p>
	<p>dramatik yapıyı en güçlü kılan rakiptir, çünkü rakip ile ana karakter aynı kişidir.</p>
<p>TANIM-18</p>	<p>Öyküler geliştikçe iki rakip üzerinden değil, birbiriyle sürekli etkileşim halinde bulunan ve mücadele eden birden fazla rakip üzerinden şekillenirler. Bu rakipler ana karakterle mücadele ettiği gibi kendi aralarında da mücadeleyi sürdürmek durumdadırlar ama bu noktada dikkat edilmesi gereken unsur, rakip sayısını sadece nicel olarak fazlalaştırmak için fazlalaştırmamak gerekliliğidir. Çalışmanın önceki kısımlarında da belirtildiği gibi anlatıya giren her karakterin bir işlevi olmalıdır ve bu işlev, karakterlerin geneli ne kadar yansıttığı, başka bir ifadeyle de toplumsal dayanak noktalarının ne denli güçlü olduğuyla doğru orantılıdır. Bu nedenle her rakip karakterin temsil ettiği toplumsal bir dayanak noktası olmalıdır.</p>
<p>ANALİZ-18</p>	<p><i>Memento</i> filminin ana karakterinin rakibi sürekli sabit kalırken, onu manipüle eden Natalie ve Teddy'nin, Leonard üzerinden birbirlerine karşı geliştirdikleri yapı onları rakip yapar. İkisi de Leonard'ı yanına çekmeye çalışır. Bu anlamda <i>Memento</i> filmi Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatıdan ayrılır, çünkü <i>Memento</i> filminde ana karakterin ortadan yok olduğu bir rakip-düşman ilişkisi oluşur.</p>

EK-4.	Memento Filminin Kahraman Arketipi Dışındaki Karakter Arketiplerini Gösteren Tablo
TANIM/ANALİZ	AÇIKLAMA
TANIM-1	<p><i>Rehber, Bilge Yaşlı Kadın</i> veya <i>Bilge yaşlı Adam</i> olarak isimlendirilen arketip, kahramana yardım eden, onu eğiten, sert görünse bile gerçekte kahramanın hayatına pozitif etki eden bir arketiptir. Rehber arketipi kahramanı korur, ona amacına ulaşması için yardım eder ve onu zorlu yolculuğa hazırlar. Rehber sayesinde kahraman idealize ettiği yoldan ayrılmaz ve bu nedenle kahraman zamanla rehberine dönüşür. Rehber, kahramana bir kapıyı açacak önemli bir anahtar, hayati bir bilgi, bir silah, intikamını alması için ipucu veya dramatik açıdan işlevsel bir anahtar verebilir. Bu sayede rehber, kahramanın korkusunu yenmesini sağlayarak onu yolculuğa doğru motive eder. Bazı filmlerdeki rehberler ise kahramanın bizzat kendisi olabilir (Vogler, 2017, s. 85-94).</p>
ANALİZ-1	<p>Memento filminde üç tane rehber arketipi bulunmaktadır ve bu rehberler arasında uyumsuzluk söz konusudur. Leonard'ın birincil rehberi kendi yazdığı notlardan oluşmaktadır ve bu notların Leonard tarafından kavranması rastlantısal olarak gerçekleşmektedir. Bu nedenle Leonard'ın yaşadığı hangi olaydan sonra, hangi notu okuduğu ve bu rastlantısal sıra ona rehberlik etmektedir, fakat amnezi ve rastlantısallık nedeniyle bu rehber güvenilir bir rehberdir ve dolayısıyla yanlıştır. Teddy ise filmin ikinci rehberidir (filmde ilk rehber olarak görünmektedir) ve Leonard'ın gerçek amacına ulaşmasını geçmişte sağlamıştır. Fakat Leonard'ın aynı amacı amnezi nedeniyle tekrar istemesi, Teddy'nin rehberlik arketipini iptal etmiştir ve onu üç kağıtçı arketipine dönüştürmüştür. Filmdeki üçüncü rehber ise Natalie'dir. Fakat, Natalie de kendi intikamını almak adına Leonard'ı kullandığı için gerçek bir rehber değildir. Bu nedenlerle <i>Memento</i> filminde rehber arketipi hem vardır hem de yoktur, başka bir ifadeyle <i>Memento</i> filmindeki rehber arketipi paradoksaldır.</p>

TANIM-2	<p>Öykülerdeki düşmanlardan farklı olarak <i>Eşik Gardiyanları</i> bulunmaktadır. Eşik Gardiyanı, kahramanı bir tür sınamaya tabi tutar ve içinden çıkılması zor bir durumu veya bir bilmeceyi çözmesini talep eder. Sfenks, eşik gardiyanını kavramının en belirgin simgelerindendir. Eşik gardiyanı kahramanı maceranın devamı için bir tür motivasyon veya güç sağlar. Eşik gardiyanı, fırtınalar, baskılar, şanssızlık gibi dışsal etkiler olabileceği gibi bağımlılıklar, depresyon, ruhsal hastalık gibi derin psikolojik kökenlere de dayanabilir. Ayrıca eşik gardiyanını sadece kötü bir şey olarak görmek yanlıştır, bu arketip karakteri geliştirerek ona iyilikte yapıyor olabilir (Vogler, 2017, s. 97-100).</p>
ANALİZ-2	<p>Leonard'ın eşik gardiyanı sahip olduğu amnezi hastalığıdır ve bu eşik gardiyanını Leonard geliştirdiği yöntemlerle aştığını, onu bir müttefike dönüştürdüğünü düşünür. Fakat Memento filmi aslında Leonard'ın eşik gardiyanını aşamaması üzerine kurulmuştur. Bu nedenle Memento filmindeki eşik gardiyanı arketipi de paradoksal, kendisini anlamsızlaştıran bir yapıdadır.</p>
TANIM-3	<p>Antik Yunan tragedyelerinde doğrudan adı haberci olan karakterler bulunmaktadır ve bu karakterlerin görevi, anlatı açısından önemli olan ama sahne dışında gerçekleşen olayların, hem seyirciye hem de ana karakterlere aktarmaktır. Bu nedenle haberciler trajik olayın tartışılmasına (başlamasına) öncülük eden karakterlerdir. Klasik Anlatıda da olayları bir haberci arketipi başlatır. Anlatı içerisine giren durum, kişi, veya bilgi olayları geri dönülemez bir biçimde değiştirir. Macera bu haberci arketipinin etkisiyle başlamış olur. Değişim kavramı haberci arketipi için en belirleyici kavramdır. Onun elindeki bilgi nedeniyle değişim başlar (Vogler, 2017, s. 103-104)</p>

ANALİZ-3	<p>Memento filminin başında Teddy'nin Leonard'a gönderdiği bilgiler, maceranın başlamasını sağlamaktadır, bu nedenle ilk haberci Teddy'dir. Filmin devamında Leonard'ın kendi üzerine aldığı notlar ve fotoğrafların arkasına yazdığı yazılar aracılığıyla bir başka haberci haline dönüşür. Son olarak Natalie, Leonard'a çeşitli belgeler sağlayarak, eşinin katilini bulmasını sağlamaya çalıştığını söyler. Bu nedenle Natalie'de bir habercidir. Fakat bu üç habercinin hiçbiri gerçek bilgiyi kahramana iletmez, çünkü gerçek John G. çoktan ölmüştür. Dolayısıyla kahraman ile haberciler arasında sonsuz bir kısa devre oluşmuştur. Başka bir ifadeyle söylersek Memento filminde haberci arketipi de paradoksal bir yapıya sahiptir.</p>
TANIM-4	<p>Öykülerde görünüşleri veya fikirleri değişen karakterlere Biçim-Değiştiriciler denir. Bu karakterlerin güvenilirlikleri kuşkuludur. Jung'un geliştirdiği animus ve anima kavramlarına dayanan bir arketiptir. Animus kadınların bilinçaltındaki eril duyguları, anima ise erkeklerin bilinçaltındaki kadınsı yönleri ifade etmektedir. Jung'un bu yaklaşımına göre bütünlük kadınsı ve erkeksi bilinçaltının keşfedilmesiyle ortaya oluşmaktadır. Fakat iki cins içinde bastırmadan doğan animus ve anima yapıları kendilerini düşlerde, fantazilerde ve rüyalarda açığa çıkarmaktadır. Anlatılarda da karşı cinsten olan arkadaşlar, aşıklar, öğretmenler, canavarlar veya aile üyeleri bir biçim-değiştiriciler olarak yer almaktadır. Animus veya anima bir tür yansıtma mekanizmasıdır. Karakterler kendilerinde var olan idealleri karşı cinsten oluşmasını isterler ve bu nedenle karşı cinsi bir kendilerinde idealize ettikleri kişi olmaya zorlarlar. Hitchcock, <i>Vertigo</i> ve <i>Psycho</i> filmlerinde bu arketipi açık bir biçimde betimlemiştir. Biçim-değiştirici arketipi değişim açısından önemli bir arketiptir ve psikolojik güdülemeyle çalışmaktadır. Bu nedenle imgeler, simgesel değiş-tokuşlar ve düşünsellik bu arketipin oluşmasında etkili öğelerdir. Baştan çıkarıcı kadın olan femme fatale sıklıkla kullanılan bir biçim değiştiricidir. (Vogler, 2017, s. 109-112)</p>
ANALİZ-4	<p>Memento filminde Natalie karakteri klasik bir femme fatale gibi filme girmektedir ama filmin sonunda, Natalie'nin femme fatale'in tam tersi bir karakter olduğu görülmüştür, o sadece öldürülen sevgilisinin intikamını almak istemektedir. Diğer taraftan Teddy'de bir hommo fatale (erkek femme fatale) gibi görünmesine rağmen, Leonard'a intikamını alması için gerçekten yardım etmiş tek kişidir. Bu nedenle Memento filmindeki biçim değiştiriciler, diğer arketiplerde olduğu gibi hem vardır hem de yoktur. Gerçek bir biçim-değiştiriciden söz edilemez.</p>

<p>TANIM-5</p>	<p>Arketipler içerisinde en önemli olanlardan bir tanesi de Gölge arketipidir. Genellikle iç dünyasında baskı altına almaya çalıştığı yönlerin açığa çıkmasını ifade eden bu arketip, insanın kendisini anlayamamasını ve reddedişini simgelemektedir. Gölge arketipi bastırılmış her şeyin bilinçaltındaki yansımalarını temsil eder ve anlatılarda gölge arketipi genellikle düşman veya rakipler üzerinden aktarılır. Diğer bütün arketipler gibi Gölgeler de olumsuz ya da olumlu özelliklere sahip olabilir. Yapılan seçimler de karakterlerin Gölgesi olabilir (Vogler, 2017, s. 117-121).</p>
<p>ANALİZ-5</p>	<p>Leonard karakteri ile onun Gölgesi filmin hiçbir noktasında birbirinden ayrılamaz. Leonard karakterindeki bastırma ve bilinçaltı yapıları karakterin bütün özelliklerini belirlemektedir. Bu nedenle Leonard'ın gerçek düşmanı da kendisidir. Memento filminde ana karakter ve Gölge arasındaki bu radikal etkileşim, Gölge arketipinin hem mutlak varlığına hem de mutlak yokluğuna işaret eder. Gölge'nin aşırı mevcudiyeti onun namevcudiyetine dönüşür ve bu nedenle Memento filmindeki Gölge arketipi paradoksal bir biçimde kendini iptal etmiş olur.</p>
<p>TANIM-6</p>	<p>Kahramana zorlu yolcuğunda eşlik eden, onun vicdanı, akıl hocası ve yoldaşı olan kişi Müttefik arketipidir. Müttefik arketipi, kahramanın yolundan ayrıldığı zaman ona meydan okuyan ve doğruyu görmesini sağlayan kişidir. Bu nedenle kahramanın insani özelliklerini açığa çıkartır. Müttefik aynı zamanda kahramanı koruyan, kollayan ve kritik bilgileri ona ulaştıran kişidir. Müttefik bir insan olabileceği gibi, bir din, bir koruyucu melek veya bir nesne olabilir. Dramatik işlev açısından da Müttefik yolculuk sırasında kahramana sarsılmaz gerçekleri/doğruları gösterir (Vogler, 2017, s. 123-129)</p>
<p>ANALİZ-6</p>	<p><i>Memento</i> filminde üç Müttefik arketipi olduğu söylenebilir. Bu müttefiklerden ilki ve Leonard'ın en çok güvendiği Müttefik kendisine aldığı notlardır. Leonard hangi bilgiye güveneceğiyle ilgili bir karmaşa yaşadığı zaman ilk önce en önemli bilgileri yazdırdığı, kendi vücudundaki bilgilere, daha sonra fotoğrafların arkasına aldığı notlara son olarak eline ulaşan belgelere güvenmektedir. Memento filmindeki diğer Müttefik ise Teddy karakteridir. Teddy, Leonard'a bütün gerçekliği söyler ama Leonard'ın sahip olduğu amnezi hastalığı ve bilinçaltını bastırması bu gerçekliği iptal eder. Bu nedenle Memento filminde Leonard'ın kişisel notları da, Teddy karakteri de Müttefik arketipinin yapması gereken hiçbir görevi yerine getiremez ve paradoksal bir yapıya dönüşür. Müttefikler, üçkağıtçı arketipine evrilir (Vogler, 2017, s. 131-132).</p>

TANIM-7	<p>Anlatılarda soytarılar veya gülünç yardımcılar üçkağıtçı arketipini temsil ederler. Bu arketipin en önemli psikolojik işlevi karakterleri gerçeklerle yüzleştirmektir, bu nedenle genellikle karakterlerin şişmiş egolarına saldırmaktadırlar. Üç Kağıtçı arketipi hem izleyicilere hem de kurgusal karakterlere ikiyüzlülüklerini, aptallıklarını, psikolojik dengesizliklerini ve absürlüklerini göstererek algı kırılmasına yol açarlar. Bu nedenle üç kağıtçı arketipi statükonun doğal düşmanıdır. Üç kağıtçı arketipi zekasıyla kendinden daha güçlü karakterleri yok ederek ölümcül bir rakibe veya güçlü bir Gölge'ye dönüşebilir. Genel özellikleri anlatıya Müttefik olarak başlamalarıdır</p>
ANALİZ-7	<p><i>Memento</i> filmin Teddy karakteri üçkağıtçı arketipini temsil etmektedir. Hem seyircileri hem de ana karakter Leonard'ı gerçeklerle yüzleştiren karakter Teddy karakteridir. Teddy, Leonard'ı kendi çıkarları için kullanan bir karakter de olduğu için üçkağıtçı arketipinin bütün özelliklerini taşımış olur. <i>Memento</i> filminde üç kağıtçının gerçekleri açığa çıkarması ise seyirci düzleminde bir farkındalık yaratırken, ana karakter Leonard üzerinde kalıcı bir değişikliğe neden olmaz.</p>

EK-5	Inception Filminin Kronolojik Dizinini Gösteren Tablo
Sahne Kodu	Açıklama
SAHNE 1	Sekans A: Cobb iştedir. Rüya sökme, rüya içinde rüya. 15 Dakika.
00.00-02.30	(Araf, 4. Seviye) Cobb sahile vurmıştır, iki çocuk görür, Japon Kalesine götürülür ve Yaşlı Japon Patronla karşılaşır.
02.30	(2. Seviye Rüya). Saito yemek yiyordur, Cobb rüyalardan bilgi sökme işlemini ve buna karşı geliştirilebilecek savunma mekanizmalarını Saito'ya anlatmaktadır. Amacı pazarladıkları hizmeti satmaya çalışmaktadır.
04.00	(2. Seviye Rüya) Arthur, Cobb'a Saito'nun rüya içinde olduğunu bildirir söyler. İçinde buldukları bina sallanıyordur bu da Saito'nun bir rüya içinde olduklarını bildiğini gösterir.
04.30	(1. Seviye Rüya). Saito ve Cobb'un adamları uykudalardır.
05.30	(2. Seviye Rüya). Cobb'un ölen eşi Mal ortaya çıkar. Cobb odadan dışarıya çıkar ve binaya tekrar girer.
07.00	(2. Seviye Rüya). Cobb bir muhafızı öldürür, zarfı kasanın içinden almak üzere içeri girer. Saito ve Mal Cobb'u durdurur.

08.00	(2. Seviye Rüya). Saito, rüyada olduklarını biliyordur, Arthur ellerindedir. Mal, Arthur'u bacağından vurur, hemen ardından Cobb Arthur'u öldürür. İkinci seviye rüya çökmeye başlar.
09.30	(2. Seviye Rüya). Saito'nun elindeki zarf boştur. Cobb kasadan belgeleri almıştır.
10.00	(1. Seviye Rüya). Cobb uyanmaz. Takım arkadaşları onu uyandırmak için küvete itmeye karar verirler.
11.00	(2. Seviye Rüya). Cobb, zarfın içindeki yazıları okumaya çalışır, Saito'nun gizli bilgilerini öğrenmek üzeredir ama ikinci seviye rüyada bulunduğu bina çökmeye başlar, tüm binaya camlardan su doluyordur, çünkü birinci seviye rüyada Cobb küvete itilmiştir.
11.30	(1. Seviye Rüya). Cobb, Saitoya saldırır ve ona silah doğrultur. Saito Cobb'a "Bu bir denemeydi ve sen başarısız oldun" der.
12.30	(Gerçeklik, Uyanma). Ekip trende uyuyordur. Zaman ayarlayıcı kuruludur, müzik çalar ve uyanmaya başlarlar.
13.00	(1. Seviye Rüya). Cobb, Saito'yu halıya fırlatır, Saito halının polyester olduğunu anlar ve yine rüyada olduklarını Cobb'a söyler. Fakat Cobb ve ekibinin yaptığı işten oldukça etkilenir.
14.30	(Gerçeklik, Uyanma). Trende Cobb'un ekibinin tamamı uyanmıştır ama Saito iki kademeli rüyada olduklarını anladığı için Cobb ve ekibi başarısız olmuştur. Cobb ve ekibinin çalıştığı şirket olan Cobol Mühendislik başarısızlığı ölümle cezalandırdığı için ekip dağılmaya ve kaçma karar verir. Kyoto'da inilecektir ve herkes kendi başının çaresine bakacaktır.

15.00	(Gerçeklik, Uyanma). Saito uyanır ve gülümser.
	B Sekansı: (Herkes Uyanık). Saito Cobb'a fikir ekme işi önerir, karşılığında onu Amerikaya sokacaktır.
15.30	(G) Cobb evdedir ve elindeki topacı çevirir. Topaç düşer. Çocuklarıyla bir telefon görüşmesi yapar. İzleyici, Cobb'un çocuklarını çok sevdiğini, Cobb'un eşi ve çocuklarının annesinin öldüğünü ve çocuklarının yanına gidemediğini anlar.
17.30	(G) Arthur kapıyı çalar: Onları götürecek araç çatıdadır. "İyi misin?" diye sorar.
18.30	(G) Saito'nun Cobb'u ve Arthur'u yakalar, çünkü birinci seviye rüyanın mimarı Nash Cobb'u ele vermiştir. Saito'nun bir teklifi vardır. Cobb. Nash'e bir şey yapmaz ama Saito Nash'ı Cobol Mühendisliğe teslim eder.
19.00	(G) Fikir ekme işi açıklanır. Cobb: "Seçim hakkım var mı? Diye sorar. Saito evet deyince o zaman ayrılmak istiyorum cevabını verir.
20.00	(G) Saito, Cobb'a işi kabul etmesi karşılığında onu Amerikaya sokabileceğini söyler. Çocuklarıyla buluşabilecektir. Cobb ekilecek fikrin ne olduğunu sorar. Saito, en büyük rakibinin ölüm döşeginde olan yaşlı bir adam olduğunu, şirketi bırakacağı çocuğuna şirketi parçalamasıyla ilgili bir fikir ekilmesini istediğini söyler.
20.30	(G) İş kısaca anlatılır. Bunun üzerine Arthur kesinlikle bu işten uzaklaşmalıyız der. Cobb garanti ister, Saito ise yaşlı ve yalnız bir adam olarak ölmek istemiyorsa ona inanması gerektiğini söyler.

21.00	(G) Saito Cobb'a "Ekibini topla Bay Cobb, ve ekibindekileri akıllıca seç" der.
SAHNE 2	C Sekansı: Mimar bulunur.
21.30	(G) Cobb ve Arthur Paris'e giden bir uçaktadırlar.
22.00	(G) Cobb babasıyla buluşur. Ondan kendisine bir rüya mimarı bulmasını ister. Babası Cobb'un kendisinin bunu neden yapmadığını sorar. Cobb ise Mal'ın izin vermediğini, bunun eve dönebilmesi için yapması gereken son iş olduğunu söyler.
24.30	(G) Ariadne test edilir. Çizdiği labirenti çözmek 2 dakikadan daha fazla zaman alır. Bu Ariadne'nin çizdiği labirentin zor olduğu ve onunda iyi bir mimar olduğu anlamına gelir.
25.30	(G) Ekibe kısa bir seminer verilir.
26.00	(1. Seviye Rüya). Cobb ve Ariadne: Paylaşılan rüyalardaki ilk dersi yaparlar. Ders rüyada insan beyninin tüm potansiyelini kullanabildiği, rüyayı bir mimarın tasarlandığı, rüyasına girilen kişinin de bu tasarımı bilinçaltıyla doldurduğu bilgisi Ariadne'ye verilir. Ayrıca rüya gören kişi için rüyanın bir gerçeklik olduğu da söylenir. Ariadne rüyada olduğunu anladığı anda patlamalar gerçekleşmeye başlar ve rüya çöker
28.00	Rüyadan uyanırlar ve tekrar rüyaya girerler. Ariadne birinci seviye rüyadaki her 5 dakikanın rüyadaki kişilere 1 saat geldiğini öğrenir.

29.00	<p>(1. Seviye Rüya). Cobb, Ariadne'nin eğitimine devam eder. Rüyadaki mekanların ve kişilerin nasıl oluştuğunu açıklar. Mekanları mimar kuruyordur, insanlar ise rüyasına girilen kişinin bilinç altı projeksiyonlarıdır/ izdüşümleri. Ariadne eğer rüyada fizik kuralları ile oynanırsa şehir büküleceğini öğrenir.</p>
31.00	<p>(1. Seviye Rüya). İzdüşümler/ tasarımlar fizik kurallarının dışına çıkmaya başlar. Ariadne ayna ile bir numara yapar.</p>
33.00	<p>(1. Seviye Rüya). Ariadne rüyada gerçek mekanlardan tasarımlar yapmaya başlayınca, Cobb bunun çok tehlikeli olduğunu, çünkü mimar eğer gerçek yerlerden tasarım yaparsa gerçek ile rüyayı karıştırmasının muhtemel olduğunu söyler. Mal yine görünür, Ariadne'yi öldürür bu sırada Ariadne "Beni uyandır" diye bağırır ve Ariadne uyanır.</p>
34.00	<p>(Gerçeklik) Cobb topacı çevirir ve topaç düşer. Ariadne Cobb'un ciddi problemleri olduğunu bu takımda olmayacağını söyler ve takımdan ayrılır.</p>
34.30	<p>(G) Cobb, Mombasa'ya Eames'i görmeye gider. Cobb, Arthur'a takıma bir kopyacı/ kalpazan/ benzetici ressam lazım olduğunu söyler.</p>
	<p>D Sekansı. Takım tamamlanır. Ariadne öğrenir. Bilgi toplanır. 15 Dakika</p>
35.00	<p>(G) Cobb, Mombasa'da Eames'e kısaca yapılacaklardan bahsedilir.</p>
36.00	<p>(G) Eames, Fischer'in beynine ekilecek fikir için baba ile olan ilişki üzerine çalışılması gerektiğini söyler.</p>

36.30	(G) Eames bir kimyacı önerir. İlk önce Cobb'un peşindeki kişilerden kurtulması gerekir. (Cobol Mühendisliğin, Cobb'un peşine taktığı ajanlar). Cobb ile ajanlar arasında kovalamaca ve dövüş yaşanır.
39.00	(G) Yatırımını olduğunu düşündüğü Cobb'u Saito kurtarır.
39.30	(G) Ariadne geri gelir. Arthur Ariadne'ye rüya seviyelerini ve paradoksları gösterir. Rüyalarda sonsuz sayıda merdiven paradoks vardır ama bu paradokslar İdüşümlerinden/ tasarımlardan saklanırlar.
40.30	(1. Seviye Rüya) Ariadne ve Arthur planının Cobb tarafından bilinmemesininin daha güvenli olacağı düşünülmektedir. Eğer palni Cobb bilirse Mal'da bilir. Bu nedenle Cobb'un güvenliği nedeniyle plan ona söylenmez. Ariadne bu sahnede Mal'ın öldüğünü ve çok iyi bir insan olduğunu öğrenir halbuki rüyalarda hep kötü niyetli görünmektedir. Bu durum Cobb'un bilinçaltında Mal'ı getirdiği durumdur, gerçek Mal ile bağımsız bir rüya tasarımı olan filmdeki Mal birbirlerine zıt karakterlerdir.
41.30	(G) Kimyacı rüyada 3. Seviyenin mümkün olabileceğini söyler. Bunun için oldukça güçlü yatıştırıcılar gereklidir. Saito da ekipte yer alacağını belirtir. Bu durumda ekip altı kişi olur.
43.00	(G) Mombasa'daki yaşlı bir bilge uykuda olanlar için rüyanın onların gerçekliği haline geldiğini söyler.
44.30	(G) Saito Cobb'a dünyanın Robert Fisher'ın fikrini değiştirmesine ihtiyacı olduğunu söyler.

47.00	(G) Eames Fisher'lar ve Browning hakkında bilgi toplar ve Browning'i rüyada kopyalayabilmek için onu görmeye gider. Fischer'in babası, oğlunun kendisini hayal kırıklığına uğrattığını söyler.
48.00	(G) Ariadne Cobb'un "deneyimini" keşfeder. Bu Mal'un totemidir.
49.30	(G) Ariadne Cobb'a labirentleri anlatır. Cobb Ariadne'ye kendisinin planı bilmemesi gerektiğini çünkü Mal'ın bilinçaltında rüyayı sabote edebileceğini söyler. Ayrıca Cobb Amerikaya girememe sebebinin Mal'ı onun öldürdüğü yönünde hüküm giymesi olduğunu söyler.
E Sekansı: Ariadne Cobb'un gizli anı rüyasına katılır. 10 dakika.	
50.00	(G) Cobb toplantıda ekibini kısaca bilgilendirir. İş stratejilerini anlatır ve bilgiyi nasıl duyguya çevireceklerinden bahseder.
51.00	(1. Seviye Rüya). Bütün ekip Ariadne'nin tasarladığı rüyaya girerler ve burada Fischer'a ekecekleri fikri konuşurlar. Bu fikir "Babam onun gibi olmamı istemiyor" fikridir.
51.30	(G) Arthur 3. Seviye rüyanın çok hassas olduğunu ve en ufak bir aksilikte çökeceğini söyler, Yusuf da bun için çok güçlü ve hassas bir karışım hazırladığını açıklar. Cobb birinci rüya seviyesinin Gerçeklikte 10 saatin birinci seviyede bir hafta, ikinci seviyede 6 ay ve en derin seviye olan 3. seviye rüyada ise 10 yıla tekabül ettiğini söyler. Bu seviyeden çıkmak oldukça zordur.
53.00	(G) Fischer Sydney'den Los Angeles'a gitmek için 10 saat uçakta kalacaktır. Saito, uçağı satın aldığını söyler. Böylelikle Fischer'in rüyasına girebilecektir.

54.00	(1. Seviye Rüya). Ariadne, Cobb'u rüya görürken yakalar. O da rüyaya dâhil olur. Cobb rüyasında Mal'ı ve kendisini görüyordur. Cobb, Ariadne'yi farkedince sinirlenir.
56.00	(1. Seviye Rüya). Cobb, rüyalarında Mal ile hala birlikte olduklarını gördüğünü, ancak değiştirmek zorunda olduğu hatırlar olduğunu da bildiğini söyler.
57.00	(1. Seviye Rüya). Ariadne, Cobb'un pişman olduğu anıları değiştirmek için yeniden tasarladığını öğrenir ve Cobb'dan kurtularak, Cobb'un bilinçaltındaki en derin anı olan Mal'ın intihar ettiği anıya iner.
58.00	(1. Seviye Rüya). Cobb'un rüyasında Hotel süitindedirler, yıldönümleridir. Mal, Cobb'a saldırır ve "birlikte yaşlanacağımızı söylemiştin" der.
59.30	(1. Seviye Rüya). Mal, Ariadne'ye ve Cobb'a saldırır ve ikili mal2dan kaçır ve rüyadan çıkarlar. Ariadne Cobb'a "gerçekten Mal'ı durduracağını düşündüğünü" söyler.
	F Sekansı: İşler planladıklarından daha zordur. (10 dakika)
60.00	(Gerçek) Fischer'in babası Maurice ölür. Saito Cobb'a eğer başarılı olurlarsa göçmenlikle ilgili herhangi bir sorun olmayacağını sözünü verir.
62.00	(G) Uçak havalanır. Cobb'un pasaportu vardır. Maurice'nin şerefine kadeh kaldırır. Uyur. Bu sırada ekip hazırlanır.

64.00	(1. Seviye Rüya, Kamyonet, Yusuf'un Rüyası, Robert Fischer'in Bilinçaltı). Hava yağmurludur. Robert Fischer'ı alırlar. O sırada saldırıya uğrarlar, çünkü Fischer'ın bilinçaltı rüya hırsızlığına karşı eğitilmiştir. Ekip ateş altında kalır.
67.00	(1. Seviye Rüya, Kamyonet). Bu konuda eğitilmiş olmalarına rağmen pek de normal olmayan tasarılar görülür. Saito yaralanmıştır, kanıyordur. Cobb, Arthur'a kızarak "bu senin işin" der.
67.30	(1. Seviye Rüya, Kamyonet). Saito hala kanıyordur. Cobb, rüyada ölürlerse, sonsuza kadar Fisher'ın zihninde arafta kalacaklarını söyler.
69.00	(1. Seviye Rüya). Ekibin bir çıkış yolu vardır. Planlarına olabildikçe hızlı bir şekilde devam etmelidirler. Başka seçenekleri yoktur.
SAHNE 2B	G Sekansı: 1. Seviye rüya. Cobb'un sırrını Ariadne öğrenir. (14 dakika)
70.00	(1. Seviye Rüya). Browning'e şifreyi söylemesi için bir saat tanırırlar.
71.00	(1. Seviye Rüya). Şifreyi söylemesi için Browning'e işkence ederler. Cobb, Browning'e Maurice'nin kendisine şifreyi bilen yalnızca o olduğunu söylediğini belirtir.
72.30	(1. Seviye Rüya). Rüya içerisinde daha ileri seviyelere giderlerse yaralanmış olan saito'nun hissettiği acı azalacaktır.

74.00	(1. Seviye Rüya). Eames, Browning kılığında Robert Fischer'ı ikna etmeye çalışmaktadır. Maurice'nin son sözü hayal kırıklığı olmuştur.
75.00	(1. Seviye Rüya). Ariadne, Cobb'a ne zaman Arafta kaldığını söyler. Fisher'ın rüyasında daha daha derinlere indikçe aslında karakterler kendi içinde de daha derinlere inmektedir ve Cobb için çok tehlikelidir.
75.30	(1. Seviye Rüya). Cobb, gerçekliğe dair algılarını kayb ettiklerini, bu nedenle Arafın 50 sene boyunca Mal'ın gerçekliği haline geldiğini söyler.
77.00	(1. Seviye Rüya). Mal, içinde yaşadıkları dünyanın gerçek olmadığı fikrine saplanmış ve eve dönebilmek için kendisini öldürmek zorunda kalır.
77.30	(1. Seviye Rüya). Cobb ve Mal'ın yıldönümlerinin olduğu rüya anısına geri dönüş yapılır. Mal rüyada olduklarını sanarak uyanmak için kendisini binadan aşağıya atar ve gerçek hayatta oldukları için ölür.
79.30	(1. Seviye Rüya). Cobb, Ariadne'ye, Mal'ın üç farklı psikologtan adli dengesinin yerinde olduğuyla ilgili rapor aldığını söyler, Bu nedenle Cobb'un, Mal'ın akıl sağlığının yerinde olmadığını kanıtlaması imkansız hale gelmiştir. Cobb, eşini öldürmekten suçlu bulunacağı için Amerikan kaçır ve çocuklarını geride bırakır.
81.00	(1. Seviye Rüya). Ariadne Cobb'a acısının Mal'ı tanımladığını, bundan ötürü bir sorumluluğu olmadığını ve kendini affederek Mal ile yüzleşmesini söyler. Ariadne, Cobb'un bilinçaltındaki suçluluk duygusunun rüyalarındaki Mal'ı güçlendirdiğini söyler.
81.30	(1. Seviye Rüya). Cobb, Fisher'ı tehdit ederek aklına gelen ilk 6 numarayı söylemeye zorlar onu.

82.30	(1. Seviye Rüya). Kamyonet ile bir gezintiye çıkarlar, fakat Fischer'in tasarımlarını tarafından saldırıya uğrarlar. Silahlı çatışma çıkar.
83.00	(1. Seviye Rüya). Eames Arthur'a daha büyük şeyleri hayal etmekten korkmaması gerektiğini söyler.
84.30	(1. Seviye Rüya). Yusuf dışındaki herkes (Cobb, Ariadne, Eames, Saito, Robert Fischer) kamyonette uyutulur ve ikinci seviye rüyaya geçilir. Rüyasına girilen kişi Arthur'dur.
	H Sekansı. 2. Seviye Rüya. Arthur'un Rüyası, Arthur rüya içerisindeki rüyasından uyanmaya hazırlanır, 3. Seviye rüyaya geçilir. (12 dakika)
84.30	(2. Seviye Rüya, Arthur'un Rüyası, Browning'in Bilinçaltı). Robert Fisher bir bardadır ve bir kadınla konuşuyordur, Cobb gelir ve kadın gider, Cobb kadının Fischer'in cüzdanını çaldığını söyler, bir cüzdan çalınır. Cobb, güvenlik görevlilerini çağırır.
85.30	(1. Seviye Rüya). Yusuf'un kullandığı araca Fischer'in tasarımları saldırır ve Yusuf kaçar. Bu nedenle 2. Seviye rüyada sarsıntılar oluşmaya başlar.
88.30	(2. Seviye Rüya). Fisher endişelidir ancak Cobb'a inanır. Cobb'un bilinçaltı tasarımları devreye girmeye başlar, çocuklarını görür, bu durum Cobb'u endişendirir.
89.30	(2. Seviye Rüya). Cobb, Fischer'a rüya güvenlik uzmanı olduğundan bahseder ve onu koruyacağını söyler. Fisher beni buradan çıkarabilir misiniz diye sorar. Cobb, tabi hemen diyerek ateş altındaki bardan onu çıkartır. Bu sırada dışarıdaki hava garipleşmeye başlar. Cobb, Fischer'ı kendisine inandırmıştır.

90.30	(2. Seviye Rüya). Fisher tabacayı kendi kafasına tutar, uyanmak için kendini öldürmek ister. Cobb, bunu yapmamasını, yaparsa Arafta kalacağını söyler.
91.00	(2. Seviye Rüya). Ariadne ve Arthur birliktelerdir. İçinde oldukları odanın doğrudan 528 numaralı odanın altında olduğunu düşünürler.
92.00	(2. Seviye Rüya). Cobb, Fischer'ı bir numarayı hatırlaması için manipüle eder. Fischer otel odasını 5. Kattaki oda numarasını hatırlamaya çalışırlar.
92.30	(2. Seviye Rüya). Arthur herkesin aynı anda uyanması için tüm patlayıcıları ayarlar. Kamyonet suya düştüğünde herkes uyanacaktır.
93.30	(2. Seviye Rüya). Cobb, Fisher'a onu daha derin bir rüyaya, rüya içinde rüyaya sürüklediklerini söyler.
94.00	(2. Seviye Rüya). Eames, Fisher'ın rüyasındaki Browning yansımasını takip ederek nasıl davrandığını öğrenmeye çalışır.
94.30	(2. Seviye Rüya). Browning ve Fisher'ı bulur ve babasının bıraktığı vasiyetin ona yaptığı son aşağılayıcı hareket olduğunu söyler. Browning Fischer'a şimdiye kadar kurduğu şirketlerden daha iyisini kuracağını söyler. Cobb, Browning'in yalan söylediğini Fischer'a söyler ve Fischer Cobb'a inanır. Bu nedenle kendi rüyasına girilmesine izin verir.
95.00	(2. Seviye Rüya). Yusuf ve Arthur dışındaki herkes Eames rüyası olan 3. Seviye rüyaya girerler. Yusuf birinci, Arthur ise ikinci rüya seviyesindeki uyandırma görevlileri olarak kalmışlardır. Girilen bilinçaltı Fischer'a aittir.

	I Sekansı: 3. Rüya seviyesi. Eames'in Rüyası, Robert Fischer'in Bilinçaltı. Kar Kalesine giriş. Herkes kaybolmuş gibi görünmektedir. (18 dakika).
96.30	(1. Seviye Rüya). Kamyonete yine saldırı olur (Fischer'in tasarımları tarafından). Kamyonet yuvarlanmaya başlar.
99.30	(2. Seviye Rüya). Otelde Arthur'a saldıran tasarımlar olur (Browning'in tasarımları) mücadele başlar. Yer çekimi ortadan kalkmaya başlar, çünkü 1. Seviye rüyada kamyonet havada serbest dalgalanmalar yapıyordur.
100.0	(3. Seviye Rüya). Cobb, ekibe kısaca bilgi verir ve Fisher'a Browning'in zihnine kendisinin girmesi gerektiğini söyler.
100.0	(1. Seviye Rüya). Kamyonet köprüdedir, tasarımlar tarafından takip edilir ve silahlı saldırıya uğrar.
101.3	(1. Seviye Rüya). Köprünün üzerinde silahlı çatışma olur.
103.0	(2. Seviye Rüya). Rüyadan çıkış müziği çok erken çalmaya başlar. Ekip daha hızlı hareket etmek zorunda kalır. Birinci seviyedeki 10 saniye ikinci seviyede 3 dakikaya, ikinci seviyedeki 3 dakika da üçüncü seviyede 60 dakikaya eşittir.
103.3.	(3. Seviye Rüya). Ariadne, Cobb'a labirent boyunca kesilebilen havalandırma kanalı olduğunu söylemek zorunda kalır ve bu durumda da Cobb tasarımı öğrenmiş olur. Cobb'un tasarımı öğrenmesi aynı zamanda Cobb'un bilinçaltındaki Mal'in da tasarımı öğrenmesi anlamına gelmektedir.

104.0	(1. Seviye Rüya). Kamyonet köprüünün üzerindeki tırabzanlar üzerinde ilerlerken Yusuf tasarımlardan kaçmak için kamyoneti köprüden aşağı sürer ve kamyonet denize düşmeye başlar.
105.0	(3. Seviye Rüya). Ekip rüya içindeki rüyadan uyanma çağrısı kaçırır. Diğer uyanma çağrısından yani kamyonet suya düşmeden önce işin bitmesi gerekir için 20 dakika vakit kalmıştır, çünkü 3. Seviyedeki rüya da çökmeye başlar.
106.0	(2. Seviye Rüya). 1. seviyedeki rüyada kamyonet köprüden düştüğü için 2. seviyedeki rüyada yerçekimi ortadan kalkmıştır.
107.0	(3. Seviye Rüya). Havalandırma sisteminden Saito ve Fischer içeri girerler. Bu seviyedeki tasarımlar oraya girdiklerini biliyorlardır. Saito 1. seviyedeki rüyada vurulduğu için 3. Seviyedeki rüyada da kan kaybetmeye başlar.
107.3	(2. Seviye Rüya). Arthur ve 2. seviyedeki tasarım arasında yerçekimsiz ortamda kavga başlar.
108.3	(3. Seviye Rüya). Cobb ve Ariadne merkez kaleye yaklaşır.
109.3	(2. Seviye Rüya). Arthur rüyadan çıkış için herkesi bir araya toplamaya çalışmaktadır.
110.0	(3. Seviye Rüya). Tüm bir tasarım ordusu kaleye doğru yaklaşmaktadır. Robert Fischer kalededir. Cobb elindeki silahıyla Fischer'ı görüyordur.

111.0	(3. Seviye Rüya). Fischer kalenin, kendi bilinçaltının merkezine tam vardığı sırada Mal ortaya çıkar. Ariadne, Cobb'a onun gerçek olmadığını Fischer'in söyler ve Mal'ı vurması söyler ama Cobb, Mal'ı vuramaz. Ancak Cobb'un bilinçaltının tasarımı olan Mal, Fisher'ı vurur. Mal, Fischer'ı vurduktan hemen sonra da Cobb, Mal'ı vurur.
111.3	(2. Seviye Rüya). Arthur ekibi toparlamış, rüyadan çıkarmak için hazırlanıyordur.
112.3	(3. Seviye Rüya). Başarısız olduklarını, Fisher'ın zihninin çoktan ele geçirildiğini düşünürler.
112.3	(3. Seviye Rüya). Ariadne hala başka bir yol olduğunu düşünür. Kalp ritim düzenleyici ile Fisher'ı takip etmek gerektiğini söyler.
	J Sekansı. 4. Rüya Seviyesi. Cobb'un mağarası, Mal'a karşı hissettiği suçluluk hissini çözüldüğü yer.
114.0	(4. Seviye Rüya). Cobb ve Ariadne, Cobb'un bilinçaltına gelir. Cobb'un bilinçaltı okyanus ve ölü bir şehirden oluşmaktadır.
115.0	(2. Seviye Rüya). Arthur tüm ekibi asansöre bindirir.
115.3	(4. Seviye Rüya). Ariadne, Cobb' a bu gördüğünü onun mu inşa ettiğini sorar. Cobb, tüm gördüklerinin anılardan oluşturulduğunu söyler.

118.8	(2. Seviye Rüya). Arthur patlayıcıları yerleştirir.
118.3	(4. Seviye Rüya). Cobb, Ariadne'ye kendisiyle ilgili bir gerçeği bilmesi gerektiğini bilmesini söyledikten sonra 4. Rüya seviyesindeki Mal'ı bulur. Burada Cobb ile Mal arasında gerçekliğin ne olduğuyla ilgili felsefi bir tartışma başlar ve Mal, Gerçek olarak isimlendirilen dünyanın o kadar da gerçek olmadığını, bu nedenle onu seçmesi gerektiğini söyler.
120.0	(4. Seviye Rüya). Mal Cobb'a çocuklarının burada olduğunu söyler. Cobb, Mal'a onları gerçek dünyada görmek istediğini söyler. Mal ise Cobb'un aklının karıştığını, çocuklarının zaten burada olduğunu ve gerçekliğin birlikte oldukları bu dünya olduğunu söyler.
120.3	(3. Seviye Rüya). Saito çok kan kaybetmektedir. / (1. Seviye Rüya) kamyonet düşüyordur.
121.3	(4. Seviye Rüya). Cobb, fikir ekme düşüncesini bilmesinin nedeninin bunu ilk önce Mal'a uygulamış olması olduğunu itiraf eder. Cobb ile Mal çok uzun süredir rüyada yaşadıkları için Cobb buradan çıkmaları gerektiğine karar verir ama Mal bunu kabul etmez. Bunun üzerine Cobb, Mal'a içinde yaşadıkları dünyanın gerçek olmadığıyla ilgili bir fikir eker. Filmin doruk noktasını (Climax) da burası oluşturur.
123.3	(4. Seviye Rüya). Cobb, fikrin bir kanser gibi büyüdüğünü ve Mal için ölümün bu düşünceden kaçmak için tek çare olduğunu söyler. Fischer Browning, yani Mal'ın intiharını ima ettiğini söyler.
124.3	(3. Seviye Rüya). Tasarım yansımaları içeriye girer. / Saito ölür.

125.0	(4. Seviye Rüya). Rüyadan çıkış müziği çalar. Ariadne, Cobb'a gitmeleri gerektiğini söyler. Cobb, Ariadne'ye Fisher'ın hayatta olup olmadığını kontrol etmesini söyler.
126.0	(4. Seviye Rüya). Ariadne Fisher'ın hayatta olup olmadığını kontrol eder. Artık zaman gelmiştir. Cobb'a burada kalamayacağını söyler.
126.3	(4. Seviye Rüya). Cobb, Mal'a burada kalamayacağını, Mal'ın aslında var olmadığını yalnızca pek de iyi olmayan bir bilinçaltı gölgesi olduğunu söyler.
127.0	(4. Seviye Rüya). Mal Cobb'a bıçak ile saldırır. Ariadne, ateş eder ve Mal'ı vurur. Ariadne, Fischer'ı geri getirmek için binadan aşağı atar.
127.3	(3. Seviye Rüya). Fischer kendi bilinçaltında babasıyla bulunduğu odaya gider ve babası ona kendisini hayal kırıklığına uğratma sebebinin onun gibi olmaya çalışması olduğunu söyler. Böylece Robert Fischer'a bilgi ekimi (Inception) yapılmış olur. Artık Robert babasının istediği gibi biri değil, kendisi gibi olması gerektiğiyle ilgili bir fikir barındırır ve bu doğrultuda sahip olduğu şirketi dağıtır.
SAHNE 3	K Sekansı. Görev tamamlanmıştır. Tüm rüyalardan çıkılma süreci başlar. (8 dakika)
128.0	Sırasıyla 4-3-2-1 olmak üzere tüm rüyalardan çıkılır ama Cobb birinci rüyada kalır bu nedenle de Araf'a düşer.
130.3	(4. Seviye Rüya). Ariadne atlar ve Saito'yu bulur ve kurtarır. / (3. Seviye Rüya) Her şey imha edilmiştir. (2. Seviye Rüya). Asansör rüyadan uyanma çağrısıdır. (1. Seviye Rüya). Su, rüyadan çıkma çağrısıdır.

131.0	(4. Seviye Rüya). Araf bölümüne Flashback yapılır. Cobb, Mal'a birlikte yaşlandık, artık gitmene izin vermeliyim der.
133.0	(1. Seviye Rüya). Kamyonet suya batmaktadır.
134.0	(4. Seviye Rüya). Saito Cobb'a beni öldürmek için geri mi geldin diye sorar. Cobb, Saito'ya kendisiyle birlikte geri dönmesini söyler.
	L Sekansı. Uyanma. Durumun akıbeti. Topaç düşecek midir? (3 dakika)
136.0	(Belirsizlik) Uçaktalardır. 20 dakika içinde iniş yapacaklardır. Herkes uyanıktır. Cobb merak içerisindedir.
136.3	(Belirsizlik) Saito uyanır ve bir telefon görüşmesi yapar.
137.0	(Belirsizlik) Cobb Amerikaya girer ve babası havaalanı çıkışında onu karşılar.
138.3	(Belirsizlik) Cobb ve babası Evdelerdir. Cobb'un babası, bakın çocuklar burada kim var diyerek Cobb'u işaret eder.

138.3	(Belirsizlik) Cobb masaya topacı koyar ve döndürmeye başlar ama topaç dönerken çocukları yanına gelir ve onlara sarılarak bahçeye gider. Topaç döner, düşecekmiş gibi sallanır ama düşmeden film biter.
139.0	Son.



Tablo EK-6

Inception Filminin Karakter Özelliklerini Gösteren Tablo.

TANIM/ANALİZ	AÇIKLAMA
TANIM-1	Aristoteles'e göre bir karakterin ahlak bakımın iyi, belirli bir istem yönüne sahip, karakterizasyonuna uygun özellikler sergileyen ve eylemleri arasında tutarlılık bulunan bir temsil olması gerekir. Eğer karakter tutarsızsa da bu tutarsızlık, tutarlı biçimde betimlenmelidir (1987, s. s. 42-44; Özdemir, 1998, s. 45-47).
ANALİZ-1	<i>Inception</i> filminin ana karakteri Dom Cobb belirli bir istem yönüne sahiptir (ülkesine girmek ve çocuklarıyla bir araya gelmek). Karakterizasyonuna uygun özellikler gösterir ve tutarsız davranışları da tutarlı bir biçimde sergilenir. Bu nedenle Cobb Aristoteles'in karakter tanımlamasının ilk bölümüne tamamen uygunluk göstermektedir. Filmdeki diğer karakterler de (Arthur, Eames, Ariadne, Yufus, Robert Fischer, Browning) Aristoteles'in bu tanımlamasına uygundur.
TANIM-2	Karakterler bir neden-sonuç, mantık-anlam ilişkisi içerisinde motivasyonlar oluştururlar ve buna uygun hareket ederler. Karakteri motive eden şeyler dinamik bir yapıya sahiptir ve bazı motivasyonlar karakterden ayrılmaz biçimde köklü motivasyonlardır. Bu tür köklü motivasyonlar her zaman psikanalitik bir süreci işaret etmektedir. Karakterlerin geliştirdiği bazı motivasyonlar ise durumlara bağlıdır ve olay örgüsü etrafında şekillenirler (Miller, 2016, s. 98).
ANALİZ-2	Filmin ana karakteri Cobb eylemlerini mantık-anlam ilişkisi içerisinde oluşturur ama Cobb'un esas mücadelesi kendi bilinçaltıyla olan mücadele olduğu için kendi eylemlerini sabote eden Mal karakterini de kendisi yaratmış olur. Bu nedenle Cobb bu tanımlama çerçevesinde paradoksal bir yapıya sahiptir. Cobb'un Mal üzerinden geliştirdiği kendini sabote etme eylemleri ise psikanalitik bir süreci işaret eder ve suçluluk duygusu üzerinden yapılır. Cobb karakterini motive eden eylemler olay örgüsüne gömülüdür ve fabula etrafında dinamik olarak şekillenir.
TANIM-3	Karakter, bütünlüklü bir gelişimi inandırıcı bir biçimde ortaya koymalıdır, bu da ancak, gerçeğe benzer (gündelik yaşama) karakterler sayesinde gerçekleşebilir. Bu nedenle karakterin gerçekleştirdiği eylemler zorunluluk yasalarına göre, akla ve mantığa uygun olmalıdır (1987, s. s. 42-44; Özdemir, 2001, s. 45-47). Karakterlerin davranışları onları oluşturan kişilik öğeleriyle

ANALİZ-3	Filmdeki bütün karakterler sinematik gerçekçilik üzerinden kurgulanmıştır. Bu doğrultuda Inception filmindeki karakterler inandırıcıdır ve karakterlerin davranışları onları oluşturan bileşenlere bağlıdır. Fakat filmin merkezi karakteri olan Cobb kendi bilinçaltı ve suçluluk duygusuyla hareket ettiği için, ölen eşi Mal'ın kendi zihnindeki tasarımı aracılığıyla kendi eylemlerini sabote etmektedir. Bu durum nedeniyle de Cobb'un eylemleri hem Aristotelyen zorunluluk yasalarına uygundur hem de bu zorunluluk yasalarında paradokslar oluşturur. Inception filminin sonu ve film içerisindeki eylemlerin tamamı gerçek ile rüya arasındaki bir belirsizlik noktasında bittiği için, karakterin eylemleri muğlaklıkla iç içe geçmiştir. Bu nedenle Inception filmi TANIM-3'ü hem paradoksal hem de muğlak bir alanda bırakır.
TANIM-4	Kahraman sözcüğü korumak ve hizmet etmek anlamlarına gelir, bu nedenle kahraman kavramının birincil özelliği fedakârlıktır. Kahramanın psikolojik işlevi ise, kendi gerçek kimliğini arama ve bu kimlik aracılığıyla da bütünlük sağlama güdüsüdür. Her insan içsel ve dışsal olarak gerçekleştirdiği süreçlerle ve durumlarla kendisini keşfetmeye çalışır. Bu kendini keşfetme sürecinde kişi rehber, haberci, düşman, âşık, dost gibi birçok kişiyle ve durumla hem karşılaşır hem de zaman zaman bunlardan birisi haline dönüşür. Kahraman tüm bu farklılıkları bütünleştirmeye çalışır (Vogler, 2017, s. 72).
ANALİZ-4	Cobb karakteri bu tanımlamaya tamamen uymaktadır. Kendi hayatını ölümcül bir tehlikeye atarak çocuklarıyla birlikte olmak istemektedir. Cobb karakteri film boyunca geçmişte eşine yaptığı trajik eylem nedeniyle suçluluk duygusu içerisinde ve psikolojik alt yapısını bu durum oluşturur. Cobb'un isteği bu doğrultuda suçluluk duygusuyla yüzleşmek ve bu durumun üstesinden gelmektir. Bu anlamda karakter bilinçaltı hesaplaşmalar ile kendisinin kim olduğunu aramaktadır. Filmin sonundaki belirsizlik bu arayışın kendi içerisinde bir kısır döngü yarattığı yönünde önemli bir referans noktası oluşturmaktadır. Filmde yer alan karakterler olan Mal, Arthur, Eames, Saito, Yusuf, Browning, Maurice, Ariadne ve Fischer, Cobb'un rehberi, habercisi, dostu, aşığı ve rakipleridir. Fakat bu karakterlerin tamamının gerçek birer kişiler mi yoksa Cobb'un bilinçaltı karmaşık tasarımlarını olduğu belirsizdir.
TANIM-5	Dramatik açıdan kahraman izleyicinin merakını uyandırmalı ve izleyicilere hikâyeyi onun gözünden takip edecekleri özdeşleşme alanını oluşturmalıdır. İnsanların ortak güdülerini olan hayatta kalma, kendini anlatabilme, intikam alma, sevilme, beğenilme, farkındalık yaratma, nefret, rekabet, idealizm, umutsuzluk gibi yönelimler kahramanların dramatik işlevlerini oluştururlar. Anlatılar izleyiciyi geçici olarak kahramanın kimliği üzerinden var ederler, bu nedenle de aşk, sevgi, sadakat ve bu iki yönelimden doğan sorumluluklar kahramanları eyleme yönlendirirler. Sorunluluklardan doğan ikircikli durumlar ise dramatik çatışmayı oluşturduğu gibi izleyicinin ilgisini çeker (Vogler, 2017, s. 72-73).

<p>ANALİZ-5</p>	<p>Cobb dramatik açıdan izleyicinin merakını uyandıran bir karakterdir, çünkü karakter tam anlamıyla trajik bir şekilde kurgulanmıştır. Cobb'un eşi Mal olan aşkı, çocuklarına olan sevgisi, rüyaları araştırmaya dair olan isteği ve rüya dünyasında eşile birlikte yaşlanmaları, onu ahlaki açıdan iyi bir karakter yaparken, eşinin ölümüne neden olması, hırsları ve ekip arkadaşlarının hayatını tehlikeye atması onu hem trajik hem de güvenilmez bir karakter yapmaktadır. Bu anlamda seyirci hem filmi Cobb karakteri üzerinden kurulan empati aracılığıyla izler ama gelişen olaylar ve açığa çıkan gerçekler sonrasında karaktere yabancılaştırılır.</p>
<p>TANIM-6</p>	<p>Kahramanı, kahraman yapan önemli unsurların bir diğeri de gelişimdir. Kahramanlar amaçları doğrultusunda ilerlerken yeni bilgiler öğrenirler, bu yeni bilgiler de kahramanın gerçekliği farklı bir şekilde görmesini sağlar. Birçok anlatı da kahraman, âşık, rehber ve düşman (lar) arasındaki etkileşime dayanmaktadır (Vogler, 2017, s. 73). Karakterler öykü boyunca edindikleri yeni bilgiler aracılığıyla süreç içerisinde oluşurlar. Diğer karakterlerle gerçekleşen etkileşimler ve olaylar da karakterleri şekillendirir. Bu nedenle başlangıç noktasında olmayan ama karakterde potansiyel olarak var olan her şey izleyicide gelişim veya değişim duygusu uyandırır (Miller, 2016, s. 103).</p>
<p>ANALİZ-6</p>	<p>Bu tanımlama çerçevesinde filmin ikili bir belirsizlikle biten sonu önemlidir. Eğer Inception filmi gerçek dünyanın da içerisinde olduğu bir kurguyla okunursa, Cobb karakteri kendi bilinçaltı ile verdiği sonucunda bir gelişim göstermiştir ve bilinçaltından Mal'ı çıkartabilmiştir denilebilir. Fakat eğer film bütünüyle Cobb'un bilinçaltının bir tasarımıysa bütün film Cobb'un sonsuz bir döngüsü haline dönüşür. Bu anlamıyla film Memento'daki kısır döngünün farklı bir versiyonuna dönüşür. Filmin sonunda demir topacın düşmemesi bu yöndeki şüpheli artırmaktadır. Bu şekliyle film izleyici açısından rüya içinde katmanlı rüyalar gören bir rüyaya tanık olma durumuna dönüşür. Başka bir ifadeyle izleyici Cobb'un gözünden bir rüyayı deneyimler. Bu nedenlerle ANALİZ-6 film açısından muğlak ve paradoksaldır.</p>
<p>TANIM-7</p>	<p>Kahramanların amaçları, arzuları ve istekleri anlatıların olay örgüsünü belirler (Vogler, 2017, s. 73).</p>
<p>ANALİZ-7</p>	<p>Cobb'un amaçları, arzuları ve istekleri Inception filminin olay örgüsünü belirlemektedir.</p>

TANIM-8	Ölüm, ölümlle yüzleşme, ölümlü göze alma, kendi hayatını riske atma ve bu yönde insanın kendi yaşamından fedakârlık etmesi temaları bütün dramatik öykülerin çekirdeğini oluşturur. Ölümlle yüzleşme teması sadece fiziksel olarak ölmek değil, varoluşunu yitirmek veya duygusal açıdan ölmek gibi sembolik süreçler üzerinden de işlenebilir. Bazı durumlarda da fiziksel olarak ölmek aslında ölümlü yenmek anlamına gelmektedir (Vogler, 2017, s. 74-75).
ANALİZ-8	Inception filmi ilk bakışta ana karakter olan Cobb'un çocuklarıyla buluşmak için her türlü hayati riski göze aldığı bir durumu gözler önüne serer ve bu durum hiçbir yalan içermez. Bu nedenle ölümlü göze alma gibi bir durum söz konusudur. Fakat Cobb eşi öldükten ve çocuklarından ayrıldıktan sonra manevi açıdan ölmüş olduğu için aslında tekrar yaşayabilmek için bu tehlikeyi göze almaktadır.
TANIM-9	Karakterlerin kusursuz olması dramatik açıdan onları işlevsizleştirirken, kusurlu karakterler hem daha insani bir yapı oluştururlar hem de izleyicinin karakterle özdeşleşmesini sağlarlar. Psikolojik ve sosyolojik sorunlar, bireysel hatalar, suçluluk duygusu, gelecek korkusu, kötü alışkanlıklar, bireysel zayıflıklar gibi sorunlar, izleyicinin karakteri takip etmesini sağlar ve hem karakteri hem de olay örgüsünü gerçekçi kılar. Hatta karakterlerin travmatik ve nevroitik durumlarıyla orantılı olarak izleyicilerin onlara olan ilgisi artar. Karakterlerin sahip olduğu kusurlar aynı zamanda <i>karakter eğrisini</i> oluşturur. Kusursuz bir karakter herhangi bir gelişme gösteremez, bu nedenle karakterlerin kusurları bir başlangıç noktasını ve final bölümünde gerçekleşen nihai noktayı oluşturur. Modern hikâyeler de insanların kusurları genellikle kendileridir ve izleyiciler karakterlerin kendi içsel sorunlarının üstesinden gelmelerini izlemek isterler (Vogler, 2017, s. 76-77).
ANALİZ-9	Cobb karakteri bu tanımlamaya bütünüyle uymaktadır. Fakat filmin sonundaki belirsizlik ve izlenilen bütün filmin Cobb'un rüyası olma olasılığı, karakterin gelişim çizgisini iptal eder. Karakter bir döngünün içinde de olabilir.
TANIM-10	Gönüllü kahramanlar ve gönülsüz kahramanlar olmak üzere iki tür kahraman vardır. Gönüllü kahramanlar dışsal hiçbir müdahaleye gerek duymadan eylemlerini gerçekleştirirken, gönülsüz kahramanlar eylemlerini gerçekleştirmek için kesin bilgilere, akıl hocalarına ve habercilere ihtiyaç duyarlar (Vogler, 2017, s. 77).
ANALİZ-10	Cobb amacını gerçekleştirmek için dışsal bir itici güce ihtiyaç duyar ama gönüllü bir kahramandır. Saito'nun kendisine teklif ettiği antlaşmayı duyduğu anda teklifi kabul eder. <i>Kahraman Yolculuğundaki</i> gibi çağrının reddi yoktur.

TANIM-11	Anti-kahraman, kahramanın zıddı değil sadece başka bir kahraman formudur. Anti-kahramanların temel özelliği, yaptıkları bazı eylemlerin veya alışkanlıklarının iyi bir şey olmadığını bildikleri halde bundan vazgeçmemeleridir. Fakat bu alışkanlıklar anti-kahramanın kendisi dışında kimseye zarar vermez (Vogler, 2017, s. 78). Örneğin <i>Macbeth</i> veya Christopher Nolan'ın <i>Dark Knight</i> (2008) filmlerindeki <i>Joker</i> karakteri sıklıkla anti-kahraman olarak görülür ama aslında bu iki karakterde kahramandır. Sadece yönelimleri farklı kahramanlardır.
ANALİZ-11	Cobb anti-kahraman özellikleri barındıran trajik bir kahramandır. Sadece kendine zarar vereceğini düşündüğü bağımlılıkları vardır ve bu bağımlılıklar ekip arkadaşlarının hayatlarını da riske atar. Fakat Cobb karakteri için belirleyici olan geçmişte eşinin zihnine gerçeği sorgulaması yönünde bir fikir ekmesidir. Bu olay sonucunda eşinin intihar etmesi Cobb'u trajik bir karakter yapar. Ayrıca film boyunca Cobb'un aşkı, diğer insanlarla olan samimi ilişkileri, çocuklarına olan sevgisi, iyi niyeti gibi özellikler onu Klasik Anlatının standart bir kahramanı olarak görülmesini de sağlamaktadır. Bu nedenlerle Cobb karakteri trajik, klasik ve anti-kahraman yapılarının üçünü birden bünyesinde barındırır.
TANIM-12	Kahramanın yolculuğu arkaik olarak bağlı bulunduğu klandan ayrılmasıyla başlar ve yolculuk onu bilmediği coğrafyalara, tanımadığı insanlara götürür (Vogler, 2017, s. 79). Günümüze yaklaştıkça anlatılar zamanla toplumsal kurum olarak küçülmüşlerdir ve çağımızda klanın yerini büyük oranda çekirdek aile almıştır.
ANALİZ-12	Cobb'un yolculuğu çekirdek ailenin dağılmasıyla (eşinin ölmesiyle ve çocuklarından ayrılmak zorunda kalmasıyla) başlamıştır. Cobb'un en büyük amacı da evine dönmektir, Cobb'un hikâyesi klasik arkaik döngüye uymaktadır.
TANIM-13	Western ve dedektiflik hikâyesi anlatılarında ana karakterler genellikle yalnız karakterlerdir. Kendilerine özel bir dünya yaratmışlardır ve sadece geçici olarak maceraya atılırlar. Macera içerisindeki işlevleri bitince özel dünyalarına geri dönerler (Vogler, 2017, s. 80).
ANALİZ-13	Cobb klasik anlamda yalnız bir karakter değildir, çünkü hem insan ilişkileri hem de takım yönetme becerisi olan bir kişidir. Fakat kendine zarar verdiğini bildiği halde, eşiyle ve çocuklarıyla birlikte olduğu anılara rüyalar aracılığıyla dönüyor olması, Cobb'un ne kadar vicdan azabı ve acı çektiğinin göstergesidir. Suçluluk duygusu ve acı çeken bir karakterde doğal olarak yalnız bir karakterdir. Ayrıca filmin sonundaki belirsizlik durumu göz önüne alındığında Cobb açısından <i>Inception</i> filminin hikâyesinin döngüsel bir biçimde sürekli tekrarlandığı da öne sürülebilir. Bu durumda Cobb'un kendi özel dünyasıyla macera dünyası arasındaki ayrım ortadan kalkmış olur.

	Başka bir ifadeyle <i>Inception</i> filmi yalnız karakterin <i>TANIM-13</i> 'deki bu özelliğini muğlaklaştırır.
TANIM-14	Ana karakterin yardımcısı olan karakterler birçok anlatıda sadece katalizör görevi görmektedir. Katalizör karakterler olarak isimlendirilen bu karakterlerin, karakter eğrileri yoktur ve hiçbir gelişim göstermezler. Anlatıda meydana gelen hiçbir değişiklik katalizör karakterlerin düşüncesinde hiçbir şey değiştirmez (Vogler, 2017, s. 81).
ANALİZ-14	Saito ve Ariadne <i>Inception</i> filmindeki katalizör karakterdir.
TANIM-15	Dramatik açıdan etkin karakterler izleyicilerde gerçek bir kişi oldukları yönünde bir etki ve duygu oluştururlar. Karakterlerin belirgin bir geçmişe sahip olduğu duygusu yaratması, onları sadece öykülerin yapısal bir unsuru olmalarının ötesine geçirir ve dramatik bir karakter haline dönüştürür (Miller, 2016, s. 96).
ANALİZ-15	Filmin ana karakteri Cobb'un geçmişi, seyirciye çeşitli yollarla aktarılmıştır. Ayrıca filmdeki diğer karakterler olan Saito, Ariadne, Fischer, Browning, Eames, Müler ve Arthur gibi karakterlerinde özellikleri ve kişilikleri film açısından gerekli olduğu kadarıyla betimlenmektedir. Bu bakımdan film gerçekçi bir şekilde tasarlanmıştır denilebilir.
TANIM-16	Dramatik karakterler bazı belirsizliklere sahip oldukları için dramatiklerdir. Eğer bir karakterin yapacağı her eylem ve bu eylemlerin sonuçları biliniyorsa, o karakter izleyicinin ilgisini çekemez. Karakter kişilik özellikleriyle uyumlu hareket etmesine rağmen belirsizlikler taşıyorsa gerçek bir karakter haline dönüşebilir. Aslında bütün insanların bilinmeyen ve belirsiz yönleri bulunmaktadır ve dramatik yapıları da bu belirsizlikler ortaya çıkartır (Miller, 2016, s. 97).
ANALİZ-16	Film temel anlatısı Cobb karakterinin kendi bilinçaltıyla verdiği mücadeleyi ele aldığı için film ana karakterin belirsizliği üzerine kurulmuştur denilebilir. Cobb bilinçli bir şekilde istemese de suçluluk duygusu nedeniyle Mal'ın kendi bilinçaltına sızmasına engel olamaz, bu nedenle de Cobb eylemlerinin sonuçlarından hiçbir zaman emin olamaz.

<p>TANIM-17</p>	<p>Dramatik anlatıların belirleyici unsurlarından bir tanesi de düşman veya rakiptir. Ana karakterin amaçladığı şeye ulaşmasında engel teşkil eden karakter rakiptir ve rakibin iyi olması, kahramanla aynı isteğe sahip olmasında yatar. Kahraman ile rakibin aynı isteğe sahip olması ise, bir prenses masalında aynı kadını elde etmek isteyen iki erkeğin belirgin hatlarla çizilmiş farklılıkları da olabilir. Christopher Nolan'ın <i>Dark Knight</i> filmindeki gibi insanın özünün ne olduğunu ortaya çıkarmaya çalışan iki rakibin karmaşık varoluş savları da olabilir. Fakat kahraman ve rakip arasındaki ilişki, dramatik yapıyı en çok belirleyen unsurdur ve iki karşı kutup arasındaki benzerlik ne kadar güçlü olursa dramatik yapıda o denli güçlenir (Truby, 2018, s. 58).</p>
<p>ANALİZ-17</p>	<p>Cobb'un tek gerçek rakibi kendisidir. Kendi belleği, anıları ve travmatik geçmişi Cobb'u kendisinin dolayimsız rakibi haline dönüştürmüştür. Yapılan tanımlamaya göre <i>Inception</i> filmindeki rakip tıpkı <i>Memento</i> filmindeki rakip gibi dramatik yapıyı en güçlü kılan rakiptir, çünkü rakip ile ana karakter aynı kişidir.</p>
<p>TANIM-18</p>	<p>Öyküler geliştikçe iki rakip üzerinden değil, birbiriyle sürekli etkileşim halinde bulunan ve mücadele eden birden fazla rakip üzerinden şekillenirler. Bu rakipler ana karakterle mücadele ettiği gibi kendi aralarında da mücadeleyi sürdürmek durumdadırlar ama bu noktada dikkat edilmesi gereken unsur, rakip sayısını sadece nicel olarak fazlalaştırmak için fazlalaştırmamak gerekliliğidir. Çalışmanın önceki kısımlarında da belirtildiği gibi anlatıya giren her karakterin bir işlevi olmalıdır ve bu işlev, karakterlerin geneli ne kadar yansıttığı, başka bir ifadeyle de toplumsal dayanak noktalarının ne denli güçlü olduğuyula doğru orantılıdır. Bu nedenle her rakip karakterin temsil ettiği toplumsal bir dayanak noktası olmalıdır.</p>
<p>ANALİZ-18</p>	<p><i>Inception</i> filminin ana karakterinin en büyük rakibi kendi bilinçaltıdır. Diğer önemli rakipse Fischer'in bilinçaltıdır. Fischer'in bilinçaltı rüya paylaşım sistemine karşı eğitilmiş olduğu için hem zor bir rakiptir hem de Cobb'un zıttı olarak aynı hedefe odaklanmıştır. Cobb'un bilinçaltı tasarımı olarak Mal da Cobb'un, Fischer'in bilinçaltına bilgi ekimesini engellemeye çalışmaktadır. Hatta Cobb ve ekibi Fischer'ı kendi bilinçaltına girmeye ikna ettiği zaman, Fischer kendi bilinçaltı odasına girmeden hemen önce Mal tarafından öldürülür. Başka bir ifadeyle Cobb bilinçaltı bir süreç olarak kendi planını sabote etmiş olur. Bu anlamda Cobb, Cobb'un bilinçaltı olarak Mal ve Fischer mobius şeridini andıran bir sarmal haline dönüşürler ve hangisinin ne zaman nerede olduğu muğlaklaşır. Fischer da bilinçaltını bir yönüyle saldırılara karşı koruyor olmasına rağmen, bir yönüyle de babasının üzerinde kurduğu hegemonyayı yıkmak istemektedir. Bu nedenle kendi bilinçaltına girdiğinde babası ona kasanın şifresini söylememesine rağmen, şifreyi tek seferde doğru girer ve kasayı açar. Bu analizde görüldüğü gibi <i>Inception</i> filmi Klasik, Çağdaş ve Postmodernist Anlatıdan ayrılır, çünkü <i>Inception</i> filminde kahraman, rakip ve düşman ilişkileri bir sarmal halinde muğlaklaşmıştır ve birbirlerinden ayrılamaz hale gelmiştir.</p>

Tablo EK-7. Memento Filminin Kahraman Dışındaki Karakter Arketiplerini Gösteren Tablo.

TANIM/ANALİZ	AÇIKLAMA
TANIM-1	<p><i>Rehber, Bilge Yaşlı Kadın veya Bilge yaşlı Adam</i> olarak isimlendirilen arketip, kahramana yardım eden, onu eğiten, sert görünse bile gerçekte kahramanın hayatına pozitif etki eden bir arketiptir. Rehber arketipi kahramanı korur, ona amacına ulaşması için yardım eder ve onu zorlu yolculuğa hazırlar. Rehber sayesinde kahraman idealize ettiği yoldan ayrılmaz ve bu nedenle kahraman zamanla rehberine dönüşür. Rehber, kahramana bir kapıyı açacak önemli bir anahtar, hayati bir bilgi, bir silah, intikamını alması için ipucu veya dramatik açıdan işlevsel bir anahtar verebilir. Bu sayede rehber, kahramanın korkusunu yenmesini sağlayarak onu yolculuğa doğru motive eder. Bazı filmlerdeki rehberler ise kahramanın bizzat kendisi olabilir (Vogler, 2017, s. 85-94).</p>
ANALİZ-1	<p><i>Inception</i> filmindeki rehber arketipini Ariadne karakteri üstlenmektedir. Ariadne rehber tanımlamasındaki bütün özellikleri barındırmaktadır. Fakat filmin belirsiz sonu dikkate alındığında Ariadne'nin, Cobb'un bilinçaltı bir tasarımı olduğu yönünde bir teori de geliştirilebilir, çünkü eğer filmin tamamen bir rüya ise Ariadne de Cobb'un bilinçaltı bir tasarımına dönüşmüş olur. Bu nedenle filmdeki rehber arketipi ikili bir yapıyı bir arada barındırmaktadır.</p>
TANIM-2	<p>Öykülerdeki düşmanlardan farklı olarak <i>Eşik Gardiyanları</i> bulunmaktadır. Eşik Gardiyanı, kahramanı bir tür sınamaya tabi tutar ve içinden çıkılması zor bir durumu veya bir bilmeceyi çözmesini talep eder. Sfenks, eşik gardiyanı kavramının en belirgin simgelerindendir. Eşik gardiyanı, kahramana maceranın devamı için bir tür motivasyon veya güç sağlar. Eşik gardiyanı, fırtınalar, baskılar, şanssızlık gibi dışsal etkiler olabileceği gibi, bağımlılıklar, depresyon, ruhsal hastalık gibi derin psikolojik kökenlere de dayanabilir. Ayrıca eşik gardiyanını sadece kötü bir şey olarak görmek yanlıştır, bu arketip kahramanı geliştirerek ona iyilikte yapıyor olabilir (Vogler, 2017, s. 97-100).</p>

ANALİZ-2	Cobb'un eşik gardiyanı kendi bilinçaltıdır. Başka bir ifadeyle Cobb ve eşik gardiyanı aynı kişilerdir. Filmin sonundaki belirsizlik eşik gardiyanının aşılıp aşılmadığı konusunda muğlak bir alan yaratmaktadır.
TANIM-3	Antik Yunan tragedyelerinde doğrudan adı haberci olan karakterler bulunmaktadır ve bu karakterlerin görevi, anlatı açısından önemli olan ama sahne dışında gerçekleşen olayları hem seyirciye hem de ana karakterlere aktarmaktır. Bu nedenle haberciler trajik olayın tartışılmasına (başlamasına) öncülük eden karakterlerdir. Klasik Anlatıda da olayları bir haberci arketipi başlatır. Anlatı içerisine giren durum, kişi veya bilgi, olayları geri dönülemez bir biçimde değiştirir. Macera bu haberci arketipinin etkisiyle başlamış olur. Değişim kavramı haberci arketipi için en belirleyici kavramdır. Onun elindeki bilgi nedeniyle değişim başlar (Vogler, 2017, s. 103-104)
ANALİZ-3	<i>Inception</i> filmindeki haberci Saito karakteridir.
TANIM-4	Öykülerde görünüşleri veya fikirleri değişen karakterlere Biçim-Değiştiriciler denir. Bu karakterlerin güvenilirlikleri kuşkuludur. Jung'un geliştirdiği animus ve anima kavramlarına dayanan bir arketiptir. Animus kadınların bilinçaltındaki eril duyguları, anima ise erkeklerin bilinçaltındaki kadınsı yönleri ifade etmektedir. Jung'un bu yaklaşımına göre, bütünlük kadınsı ve erkeksi bilinçaltının keşfedilmesiyle oluşmaktadır. Fakat iki cins içinde bastırmadan doğan animus ve anima yapıları kendilerini düşlerde, fantezilerde ve rüyalarda açığa çıkarmaktadır. Anlatılarda da karşı cinsten olan arkadaşlar, aşıklar, öğretmenler, canavarlar veya aile üyeleri bir Biçim-Değiştiriciler olarak yer almaktadır. Animus veya anima bir tür yansıtma mekanizmasıdır. Karakterler kendilerinde var olan ideallerin karşı cinste de oluşmasını isterler ve bu nedenle karşı cinsi kendilerinde idealize ettikleri kişi olmaya zorlarlar. Hitchcock, <i>Vertigo</i> ve <i>Psycho</i> filmlerinde bu arketipi açık bir biçimde betimlemiştir. Biçim-Değiştirici arketipi değişim açısından önemli bir arketiptir ve psikolojik güdülemeyle çalışmaktadır. Bu nedenle imgeler, simgesel değiş-tokuşlar ve düşünsellik, bu arketipin oluşmasında etkili öğelerdir. Baştan çıkarıcı kadın olan <i>femme fatale</i> sıklıkla kullanılan bir Biçim- Değiştiricidir. (Vogler, 2017, s. 109-112)
ANALİZ-4	<i>Inception</i> filminde Mal karakteri klasik bir <i>femme fatale</i> gibi filme girmektedir ama filmin ortasında ve sonunda, Mal'ın <i>femme fatale</i> 'in tam tersi bir karakter olduğu görülmüştür, o sadece Cobb'un zihnine ektiği bir fikir sonucunda ölmüştür. Bu nedenle <i>Inception</i> filmindeki birincil Biçim-Değiştirici Mal bir avcı değil kurban konumundadır. Dolayısıyla filmde biçim değiştirici arketipi hem vardır hem de

	<p>yoktur. <i>Inception</i> filmindeki bu arka tip paradoksaldir, çünkü Mal karakterinin klasik <i>femme fatale</i> özellikleri gösterdiği sahneler, Cobb'un bilinçaltının yansımalarıdır.</p>
TANIM-5	<p>Arketipler içerisinde en önemli olanlardan bir tanesi de Gölge arketipidir. Genellikle karakterin iç dünyasında baskı altına almaya çalıştığı yönlerin açığa çıkmasını ifade eden bu arketip, insanın kendisini anlayamamasını ve reddedişini simgelemektedir. Gölge arketipi bastırılmış her şeyin bilinçaltındaki yansımalarını temsil eder ve anlatılarda genellikle düşman veya rakipler üzerinden aktarılır. Diğer bütün arketipler gibi Gölge de olumsuz ya da olumlu özelliklere sahip olabilir. Yapılan seçimler de karakterlerin Gölgesi olabilir (Vogler, 2017, s. 117-121).</p>
ANALİZ-5	<p>Cobb karakteri ile onun Gölgesi filmin hiçbir noktasında birbirinden ayrılamaz. Cobb karakterindeki bastırma ve bilinçaltı yapıları karakterin bütün özelliklerini belirlemektedir. Bu nedenle Cobb'un gerçek düşmanı da kendisidir. <i>Inception</i> filminde ana karakter ve Gölge arasındaki bu radikal etkileşim, Gölge arketipinin hem mutlak varlığına hem de mutlak yokluğuna işaret eder. Gölge'nin aşırı mevcudiyeti onun namevcudiyetine dönüşür ve bu nedenle <i>Inception</i> filmindeki Gölge arketipi paradoksal bir biçimde kendini iptal etmiş olur.</p>
TANIM-6	<p>Kahramana zorlu yolcuğunda eşlik eden, onun vicdanı, akıl hocası ve yoldaşı olan kişi Müttefik arketipidir. Müttefik arketipi, kahramanın yolundan ayrıldığı zaman, ona meydan okuyan ve doğruyu görmesini sağlayan kişidir. Bu nedenle kahramanın insani özelliklerini açığa çıkartır. Müttefik aynı zamanda kahramanı koruyan, kollayan ve kritik bilgileri ona ulaştıran kişidir. Müttefik bir insan olabileceği gibi, bir din, bir koruyucu melek veya bir nesne de olabilir. Dramatik işlev açısından da Müttefik yolculuk sırasında kahramana sarsılmaz gerçekleri/doğruları gösterir (Vogler, 2017, s. 123-129)</p>
ANALİZ-6	<p><i>Inception</i> filminde Arthur, Ariadne, Saito, Eames ve Yusuf Cobb'un müttefikleridir. Filmin düz bir okuması yapıldığında açık bir şekilde ekipte bulunan kişilerin bileşiminin müttefik arketipini oluşturduğu görülmektedir. Fakat filmin çift anlamlı bırakılan sonu nedeniyle filmle ilgili çeşitli teoriler geliştirmek mümkün olmaktadır ve bu teorilerden biri de rüyasına girilerek bilgi alınan kişinin Fischer değil, Cobb olduğudur. Bu teoride film boyunca izlenen bütün düzenek Cobb'un Araf'a düşmesi ve oradan kendi isteğiyle çıkması için kurgulanmıştır. Bu nedenle de Cobb son sahne de Saito ile konuşurken olan biteni anlayamamış görünürken, Saito ise kendinden çok emindir. Eğer ikinci teori doğru kabul edilirse de filmdeki hiçbir karakter Cobb'un müttefiki olmaz. Bu nedenle <i>Inception</i> filmi müttefik arketipini paradoksal veya çift anlamlı bir şekilde yapılandırmıştır.</p>

TANIM-7	Anlatılarda soytarılar veya gülünç yardımcılar Üçkâğıtçı arketipini temsil ederler. Bu arketipin en önemli psikolojik işlevi karakterleri gerçeklerle yüzleştirmektir, bu nedenle genellikle karakterlerin şişmiş egolarına saldırmaktadırlar. Üçkâğıtçı arketipi hem izleyicilere hem de kurgusal karakterlere ikiyüzlülüklerini, aptallıklarını, psikolojik dengesizliklerini ve absürtlüklerini göstererek algı kırılmasına yol açarlar. Bu nedenle Üçkâğıtçı arketipi statükonun doğal düşmanıdır. Üçkâğıtçı arketipi zekâsıyla kendinden daha güçlü karakterleri yok ederek ölümcül bir rakibe veya güçlü bir Gölgeye dönüşebilir. Genel özellikleri anlatıya Müttefik olarak başlamalarıdır.
ANALİZ-7	<i>Inception</i> filminde tüm gerçekliği açığa çıkartan hiçbir karakter ve üçkâğıtçı arketipi de bulunmamaktadır. Fakat Çağdaş Anlatı Sinemasındaki gibi bir bulunmama durumu değildir. Filmdeki muğlaklık çift anlamlılıkla birlikte var olur ve sonsuz sayıda gerçeklik ve rüya düzlemi olabileceği yönünde bir seçeneği işaret eder. Bu nedenle <i>Inception</i> filminde gerçeği açığa çıkartan bir kişi, durum veya son olmaması, tartışmaya açılan bir şey olmadığı anlamına gelmez, sadece bu tartışmanın izleyici düzleminde devam etmesi anlamına gelmektedir.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Yavuz Akyıldız
Yabancı Dil : İngilizce
Doğum Yeri ve yılı : Trabzon/ 1981
E-Posta : yvzakylz@gmail.com

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2008, İstanbul Üniversitesi İktisat Fakültesi Ekonometri Bölümü
- 2017-, İstanbul Üniversitesi AUZEF Felsefe Bölümü
- 2015, FAMO Miroslav Ondrichek Film School, Czech Republic, Erasmus
- 2018-, Anadolu Üniversitesi AÖF Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Bölümü
- 2012, Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Film ve Drama Bölümü (Burslu)
- 2019, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
- 2005-2011, İstanbul Üniversitesi Öğrenci Kültür Merkezi Tiyatro Kulübünde birçok oyunda yönetmenlik ve oyunculuk
- 2008-2013, Sinema filmlerinde yönetmen yardımcılığı dahil birçok farklı görevde yer aldı. Nasıl TV internet videoları genel yönetmenliği yaptı.
- 2016-, Araştırma Görevlisi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, İletişim Fakültesi
- 2012-2013, Drama Öğretmenliği, TEM Okulları

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- Akyıldız, Y. (2016). *Funny Games and The Audience*. European Journal of Business and Social Sciences, Vol:5 No:8 s. 61-70.
- Akyıldız, Y. (2019). *Teknoloji ve Yeni Medyanın Yan Etkileri: Black Mirror Televizyon Filmleri Üzerinden Eleştirel Bir Analiz*. Asos Journal, Vol:7 No:91 s. 109-120.
- 2017, Bildiri, *Abluka: Özdüşümsel Bir Politik Film Denemesi*. Türkiye Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı XVIII: Sinema ve Sinema, Kadir Has Üniversitesi.
- 2016, Bildiri, *Funny Games ve Seyirci*. Medya ve Şiddet Sempozyumu, Lefke Avrupa Üniversitesi.
- 2014, Bildiri, *Biçim Öz İlişkisi Bağlamında Türk Absürd Yapımlar*. Türkiye Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler Konferansı XV: Sinema ve Seyirci, Kadir Has Üniversitesi.

- 2018, Alıntı, *Funny Games and The Audience*, Özpay, O. (2018). Modern Toplumun Çöküşü: Michael Haneke Sinemasını Oluşturan Öğeler Üzerinden Bir Deneme. 22(1), s. 83-95.
- 2018, Alıntı, *Michael Haneke'nin Film Teorisi ve Dramatik Düşünce Tarihi ile Olan İlişkisi*, (2013, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), O. (2018). Modern Toplumun Çöküşü: Michael Haneke Sinemasını Oluşturan Öğeler Üzerinden Bir Deneme. 22(1), s. 83-95.
- Akyıldız, Y. (2016). “*Epik ile Absürd Arasında Hayatın Anlamı*” Ed. Canan Uluyağcı, *Sonsuza Kadar Mutlu mu Yaşadılar?*. Doruk Yayınları: Ankara.
- 2018, Yönetmenlik ve Yapımcılık, Bağımsız, Kısa Metraj Film, *Yağmur, Şnorkel ve Taze Fasulye*
- 2014, Yönetmen Yardımcılığı, Bakanlık Destekli Kısa Metraj Film, *Baskıyı Durdurun*
- 2011, Video Çekim ve Kurgu, Karel Grup Videoları
- 2010, Set Ekibi, *Kahpe Felek* Kısa Metraj Film, Antalya Altın Portakal Mansiyon Ödülü
- 2014, Kukla Oynatıcılığı, Bakanlık Destekli Uzun Metraj Kukla Filmi, *Rimolar ve Zimolar*.
- 2009, Kukla Oynatıcılığı, Turkcell Reklam Filmi.
- 2014, Antrakt Sinema Dergisi, Kapital (Costa Gavras, 2012)
- 2011, Yönetmenlik, İstanbul Üniversitesi Öğrenci Kültür Merkezi, Tiyatro Oyunu, *Kuşlar (Aristophanes)*,
- 2010, Tiyatro Oyunu, *Yedi Kapılı Thebai (Sofokles'in metinlerinden derleme, yönetmenlik*
- 2009, Yönetmenlik, İstanbul Üniversitesi Öğrenci Kültür Merkezi, Tiyatro Oyunu, *Adam Adamdır (Bertolt Brecht)*,
- 2008, Oyunculuk, İstanbul Üniversitesi Öğrenci Kültür Merkezi, Tiyatro Oyunu, *Cimri (Molierre)*,
- 2007, Oyunculuk, İstanbul Üniversitesi Öğrenci Kültür Merkezi, Tiyatro Oyunu, *Japon Kuklası (Dario Fo)*,

Ödülleri:

- 2013, YÖK Doktora Bursu