

**T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**“TİTANLARIN ÖFKESİ” FİLMİNİN  
FİLMSEL ANLATI AÇISINDAN ÇÖZÜMLEMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Reyhan BOLAT**

**(1110060014)**

**Anabilim Dalı: İLETİŞİM TASARIMI**

**Programı: İLETİŞİM TASARIMI**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Okan ORMANLI**

**ARALIK 2016**

**T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**“TİTANLARIN ÖFKESİ” FİLMİNİN  
FİLMSEL ANLATI AÇISINDAN ÇÖZÜMLEMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Reyhan BOLAT**

**(1110060014)**

**Anabilim Dalı: İLETİŞİM TASARIMI**

**Programı: İLETİŞİM TASARIMI**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Okan ORMANLI**  
**Jüri Üyeleri: Prof. Dr. Bülent KÜÇÜKERDOĞAN**  
**Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ**

**ARALIK 2016**

## ÖNSÖZ

Her şeyden önce yüksek lisans öğrenimimde desteğini esirgemeyen, işine olan saygısı ve yaptığı çalışmalar ile geleceğe olan görüşlerimi aydınlatan ve tabii ki tanıdığım için minnet duyduğum değerli tez danışmanım Doç. Dr. Okan ORMANLI'ya, her fırsatında yanımda olup çalışmama olan motivasyonumu korumamı sağlayan, çalışma hayatımda bana fazlasıyla destek olan ve yol gösteren, Yrd. Doç. Dr. Gülsüm GÖKGÖZ ile Öğr. Gör. Mehtap GÜLAÇTI'ya, hayatım ve tüm eğitim dönemim süresince sevgilerini, bana olan inançlarını, maddi ve manevi tüm desteklerini esirgemeyen, her an her şeyin en iyisini ve daha fazlasını yapmak için çaba sarf eden sevgili aileme, ayrıca çocukluğunun o en değerli zamanlarında yanında fazla olamadığım için bana sitem etmeyip kocaman yüreğiyle destek olan canım oğlum Arda Ege'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

**Aralık 2016**

**Reyhan BOLAT**

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	I
İÇİNDEKİLER.....	II
ÖZET.....	IV
ABSTRACT.....	V
FOTOĞRAF DİZİNİ.....	VI
GİRİŞ.....	1
<b>1. YUNAN MİTOLOJİSİ'NDE TANRILARIN DOĞUŞU.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Yaratılış mitosu (Evren ve Tanrıların Doğuşu) .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2. Titanların Tanrılarla olan Savaşları.....</b>	<b>4</b>
<b>2. MASALIN BİÇİMBİLİMİ VE FİLMSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Masalın Biçim Bilimi.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. Film Olgusu Çözümleme Yöntemi.....</b>	<b>6</b>
2.2.1. Filmin Kimliği.....	7
2.2.2. Filmin Öyküsü.....	7
2.2.3. Film Olgu Donanımı.....	7
2.2.4. Çerçevenlenmiş Görüntü.....	14
2.2.5. Işıklandırma.....	14
2.2.6. Renklendirme.....	15
2.2.7. İç-Dış Uzamlar.....	16
2.2.8. Giysiler ve Bezem.....	17
2.2.9. Ses Efektleri.....	17
2.2.10. Müzik.....	18
<b>2.3.Filmsel Anlatı Çözümlemesi.....</b>	<b>19</b>
<b>3. VLADİMİR YAKOVLEVICH PROPP'UN MASAL ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1. Vladimir Propp'un Masal Çözümlemesinde Uyguladığı 31 İşlev.</b>	<b>21</b>
<b>3.2. Propp'un 7 Eylem Alanı ve Kahramanı.....</b>	<b>25</b>

<b>4. TİTANLARIN ÖFKESİ FİLMİ'NİN FİLMSEL ANLATI AÇISINDAN ÇÖZÜMLEMESİ.....</b>	<b>27</b>
<b>4.1. Filmin Kimliği.....</b>	<b>27</b>
<b>4.2. Filmin Öyküsü.....</b>	<b>30</b>
<b>4.3. Filmin Olgu Donanımı.....</b>	<b>30</b>
4.3.1. Çekim Özellikleri ve Çerçeveleme.....	31
4.3.2. Işıklandırma.....	41
4.3.3. Renklendirme.....	41
4.3.4. İç-Dış Uzamlar.....	41
4.3.5. Ses ve Müziğin Etkisi.....	42
4.3.6. Giysiler ve Bezem.....	42
<b>4.4. “ Titanların Öfkesi” Filminin Plan Çözümlemesi.....</b>	<b>43</b>
<b>5. “TİTANLARIN ÖFKESİ” FİLMİNİN VLADİMİR PROPP'UN MASAL ÇÖZÜMLESİNDE UYGULADIĞI 31 İŞLEV ve 7 EYLEM ALANI KAHRAMANI AÇISINDAN ÇÖZÜMLEMESİ.....</b>	<b>58</b>
<b>5.1. Filmdeki Saldırgan (Engelleyici) Kahramanlar.....</b>	<b>62</b>
<b>5.2. Filmdeki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar.....</b>	<b>65</b>
<b>SONUÇ.....</b>	<b>68</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>72</b>

Üniversite : İstanbul Kültür Üniversitesi  
Enstitüsü : Sosyal Bilimler  
Dalı : İletişim Tasarımı  
Programı : İletişim Tasarımı  
Tez Danışmanı : Doç. Dr. Okan Ormanlı  
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek lisans – Aralık 2016

## ÖZET

### “TİTANLARIN ÖFKESİ” FİLMİNİN FİLMSEL ANLATI AÇISINDAN ÇÖZÜMLEMESİ

**Reyhan Bolat**

*Titanların Öfkesi*’ filminin filmsel anlatı çözümlemesi” adlı Yüksek Lisans Tezi beş bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, Yunan Mitolojisi’ne yer verilerek; Yaratılış mitosu (Evren ve Tanrıların Doğuşu) ve Titanların Tanrılarla olan savaşları anlatılacaktır. Bu bölüm hem *Titanların Öfkesi* filminin mitolojiye dayanarak genel bir çerçevesinin oluşturulmasını sağlayacak, hem de çalışmayı tarihsel bağlamda ilişkilendirecektir.

İkinci bölümde, Masalın Biçim Bilimi ile Filmsel anlatı çözümlemesinin içeriği ve yöntemleri açıklanarak *Titanların Öfkesi* filminin anlatı yapısı ortaya koyulacaktır. Diğer bölümlerde ise Vladimir Yakovlevich Propp’un Masal Çözümlemesinde Uyguladığı 31 İşlev ve 7 Eylem Alanı ve Kahramanı hakkında kısa bilgiler yer alırken, filmsel anlatı açısından çözümlenmesine yer verilecektir.

Son bölümde ise *Titanların Öfkesi* filminin Vladimir Yakovlevich Propp’un masalın biçimbilimi ve filmsel anlatı yöntemiyle çözümlenmesi açıklanmaya çalışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler: Masal, Propp, Yunan Mitolojisi, Titanların Öfkesi.**

**University** : **Istanbul Kültür University**  
**Institute** : **Institute of Social Sciences**  
**Department** : **Communication Design**  
**Programme** : **Communication Design**  
**Supervisor** : **Assist. Prof. Okan Ormanlı**  
**Degree Awarded and Date** : **MA–December 2016**

## **ABSTRACT**

### **ANALYSING ‘WRATH OF TITANS’ WITH REGARD TO FILMIC NARRATION**

**Reyhan Bolat**

The master’s thesis named “Analysing ‘*Wrath of Titans*’ with regard to Filmic Narration” consists of five parts. In the first part, Creation Myth (The Birth of Cosmos and Gods) and the wars of titans with Gods are going to be given with the reference of Greek Mythology. This part will both deliver a general picture of the *Wrath of Titans* with the basis of mythology and also give the relations of the thesis with the historical context.

In the next part, narration structure of the film is going to be studied by explaining the context and methods of the filmic narration analysis and the morphology of tale. In the other parts of the master’s thesis, there are some short information about Vladimir Yakovlevich Propp’s 31 Functions and 7 Spheres of Action he applied in tale analysis, and the analysis with regard to the filmic narration.

In the last part, how to analyse the *Wrath of Titans* with Vladimir Yakovlevich Propp’s tale morphology and filmic narration methods is going to be another issue.

**Key Words: Tale, Propp, Greek Mythology, Wrath of Titans.**

## FOTOĞRAF DİZİNİ:

### Detay Çekim:

Fotoğraf 1: Tartarus'un Labirenti andıran yapısı..... 29

Fotoğraf 2: Helios'un tahtadan yontarak yaptığı hançer..... 30

### Baş Çekim:

Fotoğraf 3: Yeraltı'nın Tanrısı Hades..... 30

Fotoğraf 4: Güçlü Zeus Tanrıların ve İnsanları Babası..... 30

### Bel Çekim:

Fotoğraf 5: Yarı Tanrı Perseo..... 31

Fotoğraf 6: Zeus ve Hades..... 31

### Boy Çekim:

Fotoğraf 7: Poseidon'un yarı tanrı olan oğlu Agenor, Hephaistos ve Perseo..... 32

### Diz Çekim:

Fotoğraf 8: Perseo ve oğlu Helios..... 32

### Omuz Çekim:

Fotoğraf 9: Tartarus'un bekçisi Minotor..... 33

Fotoğraf 10: Zeus..... 33

### Amors Çekim:

Fotoğraf 11: Perseo ve Andromeda..... 34

Fotoğraf 12: Ares ve Perseo..... 34

### Karşı Açı Çekim:

Fotoğraf 13: Hades ve Ares..... 35

Fotoğraf 14: Zeus ve Perseo..... 35

### Yakın Genel Çekim:

Fotoğraf 15: Titan Kronos ve Yarı Tanrı Perseo..... 36

Fotoğraf 16: Perseo ve Chimera..... 36

### Orta Genel Çekim:

Fotoğraf 17: Perseo ve Ares Tapınakta savaşırken..... 37

Fotoğraf 18: Zeus Tartarus'ta Ares ve Hades'i ikna etmeye çalışırken..... 37

### Uzak Genel Çekim:

Fotoğraf 19: Zeus ve Hades Kronos'a karşı güçbirliğinde..... 38

Fotoğraf 20: Yunan askerleri savaş için beklerken..... 38



## GİRİŞ

Günümüze bakıldığında sinema alt yapısını, yani senaryoyu oluştururken edebiyat eserlerinden faydalanmaktadır. Bunun dışında birçok filmin gövde yapısı oluşturulurken mitolojiden ve masallardan yapılan bazı değişiklikler ile bambaşka bir öyküymüş gibi seyirciye sunulmaktadır.

Çalışmamızda Vladimir Propp'un "**Masalın Biçimbilimi**" eserinde yer alan masal çözümlemesine yer verilecek olup, bir popüler kültür ürünü, fantastik ve tarihi sinema örneği olan *Titanların Öfkesi* filminin masalsı yapısı ve filmsel anlatı yapısına uygunluğunun ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Çalışmamızı, Vladimir Propp'un masalın biçimbiliminde sunduğu masal çözümlemesine, bir popüler kültür ürünü, fantastik ve tarihi sinema örneği olan, *Titanların Öfkesi* filminin masalsı yapısı ile anlatısına uygunluğu nedeniyle filmsel anlatı yöntemi ve Masalın Biçimbilimi yönünden çözümlemeye çalışacağız.

Propp, Masalın Biçimbilimi'nde, olağanüstü masalları birçok açıdan incelemek suretiyle 31 işlev ve temelinde 7 eylem alanı içinde oluşturulduğunu göstermektedir. Vladimir Propp'a göre, aslında işlevler kişilerin eylemleridir. Buna karşılık söz konusu eylemler olay örgüsünün akışı içerisindeki anlamına göre belirlenmektedir. Propp, tüm masallarında akışın genellikle karakterin yapmış olduğu olumsuz bir eylem üzenine başladığını saptamıştır. Söz konusu olan olumsuz eylem çevrede, ailede veya kişide yoksunluk yaratır.

Masaldaki kahraman bu yoksunluğu ortadan kaldırmak için mücadele ederken bazı karakterler kendisine karşı koyar, bazıları da yardım eder. Masal kahramanların çoğu kez başarısızlığa uğramış olsalar bile yeniden deneyerek

olumsuz durumu ya da yoksunluğu gidermek için çabalarlar. Bu durumu başardıklarında ise kahraman ödüllendirilir. Vladimir Propp, daha önce belirttiği 31 işlevin aslında yedi kişinin eylem alanından yayıldığını belirlemiştir.<sup>1</sup>

Bu çalışmamızda Propp' un Masalın Biçimbilimi' nde ortaya attığı düşünce yukarıda değinildiği üzere 31 işlev yöntemini ve Simten Gündeş'in "Film Olgusu" çözümlene yönteminden yola çıkarak, 2012 yılında Amerika'da Jonathan Liebesman tarafından çekilen *Titanların Öfkesi* filminin çözümlenmesi yapılacaktır.

Sonuç olarak *Titanların Öfkesi* (2012) filminin çözümlenmesinde 31 işlev yönteminin tercih edilmesinin sebebi, 2012 yılında film Dünya sinemalarında en çok hasılat elde eden filmleri arasında olması ayrıca filmin Yunan Mitolojisinin uygun bir yorumunu yani, mitolojide yer alan çeşitli konuları, temaları ve entrikaları içinde barındırmasıdır. Dolayısıyla burada mitolojik bir masal, yazınsal ve dilsel bir anlatıya, görsel bir iletiye dönüşmektedir.

Çözümlene sırasında yunan mitolojisi'nden faydalanılarak kısa bilgilere yer verilmiş, filmde ele aldığımız fotoğraf karelerinin incelenmesi sonucunda ise filmsel olgu donanımı (çekim özellikleri ve çerçeveleme, ışıklandırma, renklendirme, iç ve dış uzamlar, giysiler ve bezem, ses ve müziğin etkisi), filmin kimliği, öyküsü, anlatı çözümlenmesiyle (uzam, zaman, kişi) Propp'un 7 eylem alanı kahramanlarından sadece yardımcı (Destekleyici) ve saldırgan (Engelleyici) karakterlerin belirlenmesi sonucu *Titanların Öfkesi* (2012) filminin çözümlenmesi gerçekleştirilecektir.

---

<sup>1</sup> Vladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri**, Çev. Mehmet Rıfat, Sema Rıfat, (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayıncılık, 2011.)

## 1. YUNAN MİTOLOJİSİ'NDE TANRILARIN DOĞUŞU

### 1.1. Yaradılış Mitosu (Evren ve Tanrıların Doğuşu)

Theogonie, mitolojinin tanrıların doğumundan söz eden kısmıdır. Hesiodos (İ.Ö.8.yy.) Theogoni'si mitolojinin en eski kaynaklarından. Bilindiği gibi şairlerin babası sayılan Homeros, tanrıların doğumundan, evrenin yaradılışından hiç söz etmez.<sup>2</sup>

Şefik Can, Mitolojiyi Hesiodos'a göre ele alır: Khaos karışık ve hiçbir şekil almamış olan uçsuz bucaksız boşluğu ve karanlığı ihtiva ediyordu. Khaos'dan geniş göğüslü her şeyin dayanağı olan Gaia (Yer) çıktı. Sonra sevginin temeli, bütün varlıkları, her şeyi birbirine doğru çeken, birleştiren, hayat kuran, çoğalma sembolü olan Eros (Aşk) ve Erebus (Gece) doğdu. Onlar da birleşerek yerin üst tabakasının ışığı olan Aitler ve yeryüzünün ışığı olan Hemera'yı doğurdular. Işık meydana geldikten sonra yaratılış durmadan devam etti.

Khaos, bunları doğururken Gaia da ölmezlerin yeri olan ve yıldızlarla bezeli bulunan Uranus'u (Gök) doğurdu. Ona, yani göğe kendi büyüklüğünü verdi ki tamamıyla kendisini kapsasın, içine alsın. Ondan sonra Gaia yüksek dağları, ahenkli dalgaları bulunan Pontus'u (Deniz) meydana getirdi. Böylece evren varlık alanında görüldükten sonra, onun üzerinde yaşayacak ve ömür sürecekleri meydana getirmek gerekiyordu. Bunun için Gaia kendi öz oğlu Uranus ile birleşti. Bu ilk birleşmeden altısı erkek ve altısı dişi olmak üzere Titanlar doğdu. Daha sonra doğan çocukları ise tanrılara benzeyen fakat çok daha korkunç görünen ve alınlarında sadece tek gözleri bulunan Tepegözler (Kyklopes) doğdu.<sup>3</sup>

Yaradılış Mitosunda dikkatimiz çeken en önemli husus her tanrının 'insan' formunda düşünülmüş olmasıdır. Ancak tanrılar, insanlardan çok daha güzel, güçlü

<sup>2</sup> Sarioğlu, Mehmet Süha **Klasik Yunan Mitolojisi**, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat Yönetimi 2. Sınıf, 2004/2005 Yılı Yayınlanmamış Ders Notları, 2009, s.7

<sup>3</sup> Can, Şefik: **Klasik Yunan Mitolojisi**, İstanbul: Ötüken Yayınevi, 1994. s.22

ve mükemmeldir. Bu sebeple sadece şeklen insana benzemekle kalmamış, insanın sahip olduğu tüm duygu, düşünce ve huylara da sahip olmuşlardır.

## 1.2. Titanların Tanrılarla olan Savaşları

Nihat Kurtuluş'a göre Titanlar, merkezi Othrys dağı olan ve efsanevi "Altın Çağ" da dünyayı yönetmiş tanrı ırkı olarak bilinir. Olimposlular ise merkezi Olimpos dağı olan ve kendinden önceki tanrı grubu Titanlar'ı yenerek dünyanın yöneticileri olan tanrı grubudur. Bu iki tanrı grubunun arasında tam 11 yıl süren ve "Titan Savaşları" olarak da bilinen "Tanrı Savaşları" gerçekleşmiştir.<sup>4</sup>

Aynı zamanda Tanrıların Savaşı olarak da bilinen bu savaş, Titan Kronos'un hapsettiği, Uranos'un çocuklarını Zeus'un kurtarmasıyla başlar. Kardeşleri Zeus'a minnettar kalır, ona yakıcı şimşekleri ve ateşi hediye ederler. Böylece Zeus gücüne güç katmış olur.

Kardeşlerin kurtulmasıyla Zeus Kronos'la savaşacak bir ordunun çekirdeğini oluşturmuş oldu. Öte yandan Kronos kendi ordularını toplamakta zorlandı. Titanların bazıları ona yardımcı olmayı reddettiler. Dişi Titanların hiçbiri savaşa katılmadı ve Kronos'un erkek kardeşi Oceanus da savaşmayı reddetti. Aynı şekilde Hyperion'un oğlu Helios da savaşmaya yanaşmadı. İapetus'un oğlu Prometheus ve Epimetheus da Kronos'a karşı sadakat yemini etmeye kesinlikle karşı çıkarlar ve daha sonra Zeus'un ordusuna katıldılar. Geride kalan Titanlar İapetus'un oğlu Atlas'ın emrinde savaşa girdiler.<sup>5</sup>

Savaşın ilk saldırısı Zeus ve Demeter'in Kronosa saldırmasıyla başlar. Demeter Kronos'u kontrol ettiği bir toprak tabakası içine alır. Hareket edemeyen Kronos'a bir diğer darbeyi ise Zeus vurur. Bu sırada Kronos'u korumakla görevlendirilmiş 7 Kyklop ellerindeki sopalarıyla Kronos'u tutan toprak tabakayı kırarlar. Zeus her ne kadar büyümüş olsa da henüz Kronos'a karşı çıkamazdı. Bunu bildiği için Hades ve Demeter'in kızı Persephone'nin yardımıyla yer altına

<sup>4</sup> [http://listelist.com/titan-tanri-savaslari/\(05.08.2016\)](http://listelist.com/titan-tanri-savaslari/(05.08.2016))

<sup>5</sup> Sears, Kathleen: **Mitoloji 101: Eski Yunan ve Roma Mitolojisi Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey**, Çev. Ekin Duru, (İstanbul: Say Yayınları. 2014.s.52)

saklanırlar. Kronos bu saldırıyı Gaia başkanlığındaki Titan konseyinde dile getirir ve Titan - Tanrı savaşları resmi olarak başlamış olur.<sup>6</sup>

Savaşa hazırlanan iki taraf da istihkamlarını oluşturdu. Atlas'ın komutasındaki Titanlar Othrys Dağı'nda Zeus'un komutasındaki Kronos'un diğer çocukları da Olympos Dağı'nda mevzilendiler. Son derece büyük bir çatışma gerçekleşti. Kocaman boyuttaki Titanlar çok güçlüydü. Kronos'un çocukları da onlar kadar güçlü ve kurnazdı. İki taraf on uzun yıl boyunca savaş alanında karşı karşıya geldi; kimi zaman yendiler, kimi zaman da yenildiler. On yıl daha sonra ise savaş sona ermek üzereydi. Bir babayı alt etme konusunda deneyimli olan Gaia araya girdi ve Zeus'a akıl verdi. Gaia Zeus'a Kiklop ve Yüz Ellilerin Tartarus'tan çıkarılarak özgür bırakılmasının tanrılara güçlü bir destek sağlayacağını söyledi.

Zeus hiç zaman yitirmeden Yeraltı'nın derinliklerine inip Kronos'un devlerin bekçiliğiyle görevlendirdiği Campe adındaki canavarla yüzleşti. Zeus Campe'yi öldürdü ve amcalarını özgür kıldı. Gaia'nın öngördüğü gibi, Yüz Elliler ve Kikloplar kendilerine yaptıkları yüzünden Kronos'a çok kızgındı ve hemen Olympos'taki kuvvetlere katıldılar. Zeus'un ordusuna bu devlerin katılımıyla savaşın rengi değişti. Kikloplar şimşek, gök gürültüsü, zelzele, zıpkın, ve görünmezlik sağlayan miğfer gibi çok önemli silahlar yaptı. Yüz Elliler Titanların kalelerine kocaman kayalar fırlatarak bunları yıktılar. Zeus, Othrys Dağı'nı kuşatmaya aldı. Savaşı kazanmak için bir plan kurdu. Bu plana göre Tanrılardan biri görünmezlik miğferini giyerek düşman kampına girdi ve tüm silahları çaldı. Bir başka tanrı zıpkınla Kronos'u oyalarken Zeus yıldırımlar yağdırdı.<sup>7</sup>

Sonunda Zeus, Kronos'a karşı başarılı oldu ve evreni neredeyse yok edecek olan bu savaş nihayet sona ermiş, Gaia ise oğlunu ve hakimiyetini bırakarak dağları yaratmış ve ortadan kaybolmuştur.

<sup>6</sup> [https://tr.wikipedia.org/wiki/Titan\\_-\\_Tanr%C4%B1\\_sava%C5%9Flar%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Titan_-_Tanr%C4%B1_sava%C5%9Flar%C4%B1) (26.11.2016)

<sup>7</sup> Sears, Kathleen: **Mitoloji 101: Eski Yunan ve Roma Mitolojisi Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey**, Çev. Ekin Duru, (İstanbul: Say Yayınları. 2014.s.52-53)

## 2. MASALIN BİÇİMBİLİMİ VE FİLMSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ

*Titanların Öfkesi* (Wrath of the Titans) Filminin filmsel anlatı açısından çözümlemesi için filmin masalsı yapısına uygun olduğunu düşündüğümüz iki çözümleme yönteminden faydalanacağız. Öncelikle filmin kimliğini, öyküsünü, filmsel olgu donanımında yer alan; çekim ölçekleri ve çerçeveleme, İç ve Dış uzamlar, ışıklandırma, renklendirme, giysiler ve bezem, uzam, sürem ve kişinin yani filmsel anlatı çözümlemesinin öngörüldüğü Simten Gündeş'in Film Olgusu kitabında önerdiği çözümleme yöntemini uygulayacağız. Daha sonra ise Vladimir Propp'un Masalın Biçimbilimi'nde öne sürdüğü masal çözümlemelerini *Titanların Öfkesi* (Wrath of the Titans) Filminin masalsı yapısına uygunluğu sebebiyle uygulanmaya çalışılacaktır.

### 2.1. Masalın Biçim Bilimi

V. Propp, incelediği masalarda 31 işlev saptar. Bu işlevler, masalarda ikili karşıtlıklar (çatışma - zafer, yasak - yasağın çiğnenmesi, izlenme - yardım, cezalandırma - evlenme vb.) biçiminde görünür. Ayrıca Propp 7 eylem alanı kahramanından da bahseder. Bu çözümlemede 7 eylem kahramanından 2 eylem alanı kahramanını uygulayacağız; Saldırgan ve Yardımcı.

### 2.2. Film Olgusu Çözümleme Yöntemi

Filmin anlatı çözümlemesine geçmeden önce film olgusundan bahsetmemiz gerekmektedir. Film olgusu filmin kimliği, öyküsü ve donanımlarından oluşur. Söz konusu donanımlar kısaca şunlardır:

### 2.2.1. Filmin Kimliđi

Film çözümlemesine geçmeden önce çözümlenecek filmin kimliđi ortaya konur. Böylelikle nasıl bir film çözümlendiđimizi ayrıntılarıyla görebilir ve daha kolay anlayabilme olanađını elde ederiz.<sup>8</sup>

Filmin kimliđi; Yönetmen, Yapımcı, Yapım Tasarımı, Senaryo-Senarist, Müzik-Besteci, Görüntü Yönetmeni, Özel Efektler, Tür, Kurgu, Basın Sorumlusu (Dađıtım), Şirket Bilgileri, Süresi, Ses Formatı, Yapım Yılı vb. unsurları bize ayrıntılı olarak açıklar.

### 2.2.2. Filmin Öyküsü:

Filmin öyküsü kısaltılmış olarak film hakkında baştan sona bilgi verir. Bu kısa özet filmin can alıcı detaylarına da üstü kapalı bir biçimde yer verir ki izleyicide film hakkında bir merak uyandırmaya neden olsun. Böylece öykü kısaca izleyiciye filmin hangi konuları içerdiđi ve hangi temaya yer verdiđi hakkında bilgi vermiş olur.

### 2.2.3. Film Olgu Donanımı:

Filmsel olgu donanımını açıklayabilmek için filmin bütününe ele alarak; Çekim özellikleri ve çerçeveleme, Işıklandırma, Renklendirme, İç-Dış Uzamlar, Giysiler ve Bezem, Ses Efektleri ve Müzik gibi özelliklerden yararlanacağız. Bunun sonucunda ise filmsel olgu donanımını ortaya çıkarmış olacağız.

### Çekim Ölçekleri ve Çerçeveleme:

Nijat Özön'e göre: Sinemacının dünyaya açılan penceresi olan çerçeve, sinemacının içinde çalışması gereken alanı sınırlamaktadır. Her şeyden önce,

---

<sup>8</sup> Gündeş, Simten: **Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları**, (İstanbul: İnkılap Yayıncılık, 2003.s.126)

çerçeve sinemacıya bir seçim yapma olanağı sağlar. Görüntü çerçevesinin içerisine neyin gireceğini, bu çerçevenin dışında neyin kalacağını sinemacı kararlaştırır.<sup>9</sup>

Filmde yer alan her görüntüde çerçeve yalnızca nötr bir sınır değildir. Çerçeve görüntü içindeki malzemeye belirli bir bakış noktasını dayatır. Sinemada görüntüyü bizim için tanımlayan unsur çerçevedir. Bu sebeple de çok önemlidir. Çerçevenin bir dikdörtgen olduğuna o kadar alışkınız ki, çerçevenin bir tane olması olması gerektiğini hatırlamamız gerekir. Sinemada tercih daha sınırlı olmuştur. Başlıca sınırlar dikdörtgen görüntünün genişliğidir. Çerçevenin eninin çerçevenin yüksekliğine oranına çerçeve oranı denir. Bu oranın kabaca boyutları sinemanın tarihinin en başında Thomas Edison, Dickson, Lumière ve diğer mucitler tarafından yerleştirildi. Dikdörtgen çerçevenin oranları 3/4 tür (yükseklik/genişlik) ve 1.33:1'lik bir çerçeve oranını verir. Bununla birlikte sessiz sinema döneminde bazı yönetmenler bu standardın fazlasıyla sınırlı olduğunu hissettiler.<sup>10</sup>

Sinema grammerinin temel yapı taşlarını oluşturan pek çok plan çeşidi vardır. Bunları aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

- a. Genel plan – uzak plan
- b. Boy plan – geniş plan
- c. Orta plan
- d. Omuz plan
- e. Baş plan
- f. Amerikan plan
- g. İkili plan
- h. Parçalı plan
- i. Temiz tekli

İlk ikisi dışında planların adlarının insan şeklinden kaynaklandığını fakat her konu ve malzemeye uygulanabilir olduklarını, gerçek çerçevenin de, yalnızca vizörden bakarak sahneyi düzenlediğimizde son şeklini aldığını belirtir.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Özön, Nijat: **Sinema Sanatına Giriş**, (İstanbul: Agora Kitaplığı, 2008. s 34-35)

<sup>10</sup> Bordwell David, Thompson Kristin: **Film Sanatı**, (Ankara: De Ki Basım Yayın, 2009.s.182)

<sup>11</sup> Brown, Blain: **Sinematografi Kuram ve Uygulama**, Çeviri: Selçuk Taylaner, (İstanbul: Hill Yayınları, 2011.s11)



Blain Brown'a göre: Genel plan, çoğunlukla ortam merkezli olduğundan betimlemelerde dramatik yapıyı oluşturan olguların içinde bulunduğu çerçeveyi belirtmek için kullanılır. Bütün sahneyi kucaklayan bir plan olduğundan, çerçevenin içeriği, bütünüyle konuya bağlıdır.<sup>12</sup> Örneğin, bir uzak çekim ufka kadar uzanan ve geniş bir alanı içinde barındıran bir dekordan oluşabilir. Böyle bir çekim, aynı yerin yakından alınan planların içinde bir başlangıç niteliğindedir. Aynı zamanda bu durum bir sonraki çekimde hangi dekorun mekanın içinde yer alacağını göstermek amacıyla da kullanılır.

Çoğu yönetmen ve kameraman çalışmalarını yalnızca genel çekim, boy çekim ve yakın çekim gibi terimlerle oluşturur. Ancak bu şekilde oluşturulan birçok çalışma yetersiz kalır. Çünkü buna benzer görece terimlerin anlamları kişilere göre değişkenlik gösterebilir. Yani bir kameramanın boy çekim olarak nitelendirdiği ölçek, bir başkası için diz çekim olabilir.

Çekim ölçüğü, kare içinde bulunan obje ya da nesnenin kareye orantılı olan büyüklüğünü ifade eder. Çeşit çeşit sınıflandırma yapmanın yanı sıra biz, aşağıda bulunan sınıflandırma çeşidini ele almaktayız. Bu sınıflandırma; Saptama, Sun ve Vurgula şeklinde açıklanabilir. Bunlar ise özde, filmdeki “nerede”, “ne”, ve “kim” yönlerini seyirciye aktarır. Bulduğumuz yeri bilebilmek ve farklı şeylerin birbirlerine göre konumlarının ne olduğunu belirlemek için fiziksel çevremizi tanıma ihtiyacı duyarız. İşte tam da bu noktada önemli olan, saptama çekimi genel çekimdir. Bu çekim hem sahneyi hem de sahnedeki tüm fiziksel ilişkileri gösterir.<sup>13</sup>

Farz edelim ki, bu sahnede insanlar var ve bu insanların kimler olduğunu elbette ki bilmek isteriz. Ancak genel çekimlerde, herhangi bir kişinin kim olduğunu net olarak belirleyemeyiz. Bu sebeple, daha yakın olan bir açıya ihtiyaç duyarız. O zaman da, insanların fiziksel özelliklerini bize daha yakından gösteren boy çekim ya da diz çekim yöntemini kullanmayı tercih ederiz. Filmde dramatik ya da tematik olarak vazgeçilmez bir şey ön plana çıkarıldığı zaman bunun daha sonra olacaklar

---

<sup>12</sup> B. Blain. S.12

<sup>13</sup> Demircan, A. Kadir, **Video Kamera Fotoğrafçılık ve Televizyon Yapımcılığı**, (Güldikeni Yayınları, Mart 2000.s.52)

yönünden önemi bulunduğu beklentisini düşünürüz. Bu sebeple de herhangi bir şeyi öne çıkarmak istersek, en kolay yol olan göğüs çekimini kullanırız. Göğüs çekimi bir tepkinin olmasını, bir önceki durumun en tabii sonucu olarak ortaya çıkan bir şeyin bulunmasını gerektirir.

Elbette ki, bunun tam tersi de olabilir. Yani öncelikle ayrıntılar ve sonrasında kişi – genel çerçeve izleyiciye sunulur. İzleyicinin, kafasında oluşan soruların cevapları bulması için bir sonraki çekim sahnesini beklemesi gerekeceğinden bu sıralama daha çok merak uyandırmaya neden olacaktır. Çünkü her çekimin içerdiği bilgi aktarımı kısıtlıdır ama öyle ya da böyle büyük olasılıkla olayın meydana geldiği yerin gösterilmesi gerekmektedir.

### **Detay (Ayrıntı) Plan:**

Yakın çekimin daha da güçlendirilmiş bir biçimidir. Kişi temelli bir ölçek olarak ele alındığında, insan yüzü üzerinde yüzün ancak belli bir bölümünü kapsar. Bu çekim ölçeğiyle alınan görüntülerde gerçek dışı bir etki bulunmaktadır. Bu nedenle doğal bir bakış biçiminin dışında bir bakış açısı olmasından ötürü izleyicilerde gerçek dışı bir etkinin uyanmasına neden olmaktadır. Konunun ve senaryonun tamamlayıcı unsurudur. Daha sonraki sahnelerde etkin olacağı anlamını taşır. Dikkatleri kendine ve kendinden sonraki sahneler üzerinde yoğunlaştırır. Sahneler arasındaki geçişlerde bağlantı ve ara çekim olarak kullanılır.<sup>14</sup>

Bu planda genelde seyirciye yönlendirilme yapılır. Dolayısıyla, dikkati asıl gösterilmek istenen nesneye çekmek için kullanılır. Daha uzaktaki bir nesneye seyircinin dikkatini çekemeyeceğimizden ötürü detayları dikkat çektiğimiz nesnelere üzerinden anlatırız. Ancak seyircinin sıkılmamasını sağlayıp konuda kalmasını sağlayabiliriz. Bir karakterin yüzündeki ya da bedenindeki herhangi bir yerde bulunan bir izi çok yakın çekim ile çerçeveselendiği plandır.

---

<sup>14</sup> Demircan, A. Kadir s.57

### **Bel Plan:**

Bel kısmının kemer çizgisi altından ya da üstünden baş boşluğuna kadar gelen ölçek çeşitlidir. Genellikle insan vücudunun yarısına tekabül eden ölçektir. Sinema çevrelerinde, ½ olarak da adlandırılır. ½ çekimlerde ya da daha büyük ölçeklerde arka fonun ve çerçeveye girecek aksesuarların da belirli bir düzen halinde yerleştirilmesi gerekmektedir.

Vücudun baştan bele kadar olan kısmı bu ölçekte yer alır. Bu çekimde genellikle tekli çekimler alınır. Kamera oyunculara mimiklerini ve çeşitli hareketlerini belirgin bir biçimde saptayacak kadar yakındır. Sağladığı anlatım kolaylıkları sayesinde bel çekimlerinde birçok şey gösterilebilir.<sup>15</sup>

Bu tür karelerde oyuncu izleyici ile arasında daha sıcak bir ilişki kurmuştur. Bu çekim ölçeğinin kullanım amacı ise, göğüs plandaki gibi olmasına karşın daha soğukkanlı bir amaca hizmet etmesidir. Yani duygusal anlatımdan uzak aktörün ne işle uğraştığını gösterir. Ayrıca filmde anlatmak istediğimiz konuyla ilgili bir görüntünün çerçevenin iki yanında bulunan boşluklara yerleştirilme şansı vardır. Bu nedenden dolayı anons ve sunumlarda çok sıklıkla kullanılan bir plandır.

### **Baş Plan:**

Sadece oyuncunun kafasının yer aldığı, başın üzerinden hafifçe bir boşluk yaratılarak saptanan plandır. Kişinin boynunun ortasından kesilerek çerçeve yapılan çekim ölçeğidir. Oyuncunun gözleri, dudakları, çenesi en yakın ölçekte görüldüğü için oyuncunun hüznünü ve sevincini en iyi yansıtan bu plandır. Bu ölçekten çok dikkat edilmesi gereken konu ise, oyuncunun çenesinin kesilmeme çerçeve dışına atılmamasıdır. Bu sahnede eğer ki konuşan bir oyuncu varsa konuşan oyuncunun çenesinin alt kısmı mutlaka çerçeve içinde konumlandırılmalıdır.

Çerçevedeki oyuncunun üst kısmı alından veya saçlardan kesebilir. Genellikle kadrajdaki oyuncunun önemli ve güçlü bir karakter olduğu konumlarda kullanılır.

---

<sup>15</sup> Demircan. A. Kadir,s.56

Nesnelerin duygularının verilmesinde kolaylık sağlar ve diyaloglarda dramatik etki verilmek istendiğinde kullanılabilir. Lakin uzun diyalog süreçlerinde bu ölçeğin kullanımı, görüntüye dar ve sıkışmış hissini katar. Dinleme ayrıntıları, ünlemler, mimikler oyuncunun baş planında alınabilir. Oyuncunun kıyafetinin rengi veya modeli konu bütünlüğüne uygun olmadığı ve dikkat dağıttığı durumlarda baş plana geçilerek durum kurtarılmış olur. Bunların dışında mikrofon, yaka mikrofonu veya görünmesi istenmeyen takılar, rozetler için de bir çeşit kaçış ölçeğidir.

### **Boy Plan:**

Bu planda konu ister bina, ister bir insan olsun, onun bütününi çerçeveleyen plandır. Örneğin, bir otomobilin boy planında otomobilin bütününi görürüz.<sup>16</sup> Bir oyuncuyu, altta ayak boşluğu yani bastığı zeminin rahatlıkla görülebildiği ve yeterli baş boşluğunun bırakılmasıyla da tüm vücut hareketlerinin izlenebildiği bir çerçeve içinde görürüz.

Boy çekimi genel çekim ve yakın çekim arasında yer aldığı için bir ara çekim olarak tanımlanır. Öykü genel çekim sonrası boy çekimlerine geçebilir. Oyuncuları yeniden sunmak amacı ile yakın çekimlerin ardından da boy çekimine geçebilir. Dramatik açıdan en ilginç boy çekimi, iki oyuncunun birbirinin karşısında durup konuştukları ikili çekimlerdir.<sup>17</sup> Genellikle kişiyi tanıtmak ve onun hakkında bilgi vermek için kullanılır.

### **Diz (Amerikan) Plan:**

3/4 çekim ölçeği veya Amerikan plan da denir. Bir kovboy planının başın tepesinden diz üstüne kadar olan planı kapsar. Oyuncunun vücudunun dizden yukarısının yer aldığı ve üstte uygun bir baş boşluğunun bırakıldığı bir çerçevedir.<sup>18</sup>

Bu ölçekte zemini ya da ayakkabıları görmemek ayrıca çerçevenin sağ veya solundan istenmeyen fazla olan bilgilerin girmemesi için kullanılır.

---

<sup>16</sup> Brown, Blain: **Sinematografi Kuram ve Uygulama**, Çeviri: Selçuk Taylaner, (İstanbul: Hill Yayınları, 2011.s14)

<sup>17</sup> Mascelli, Joseph V, **Sinemanın 5 Temel Ögesi**, Çeviri: Hakan Gür, (İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları, Şubat 2002.s.30)

<sup>18</sup> Brown, Blain, (s.16)

### **Omuz Plan:**

Oyuncunun omuzları ve başının yer aldığı bir plandır. Bu noktada artık oyuncuyla seyirci karşı karşıyadır ve birbirlerine konuşmaktadırlar. Oyuncunun duygularını izleyiciye daha iyi aktarabilmek için en etkili plandır. Objelerin çevreyle olan ilişkileri bu planda verilmez. Nesnenin ya da objenin duyguları izleyiciye gösterilir fakat asıl aktarılmak istenen amaç bu olmadığından duygu yoğunluğu oldukça az, diyaloglarda konsantrasyon sağlanması açısından da oldukça avantajlı bir plandır.

### **Amors Plan:**

Olayı veya konunun seyirciye aktarımını, oyuncunun omuzunun veya ilgili nesnenin üzerinden çekmek. Burda önemli olan asıl çekimi yapılan kişidir. Genellikle karşılıklı konuşan iki kişi çekilirken kullanılan plandır.

### **Uzak Genel (Panoramik) Plan:**

Bu planda asıl anlatılmak istenen, gösterilecek olan yerin, ya da bir önceki sahnede gösterilen yerin gerçekte nerede olduğunu seyirciye göstermek, ayrıca çevre koşullarına dair bilgilendirme yaparak anlaşılmayı kolaylaştırmaktır. Çevrinme yapan bir kamera hareketinden ziyade, çok geniş açılı değişmez bir çekim uzak çekimlere daha uygundur.<sup>19</sup> Oldukça geniş bir alanın (ovalar, platolar, dağlar) gösterildiği bir çerçevedir. Baskın olarak doğanın işlendiği insanda sonsuzluk hissi yaratan planlardır. Burada sabit planların yanı sıra sağa veya sola doğru yatay çevrilmeler de olabilir.

### **Orta Genel (Uzak) Plan:**

Mekan ağırlıklı bir çekimdir. Oyuncuyla mekan arasındaki ilişkiyi belirtmek için kullanılır. Daha çok sahnenin genel atmosferini ortamın boyutunu izleyiciye

---

<sup>19</sup> Mascelli, (s. 27)

aktarır. Yerleşim birimleri içinde insan ya da vurgulanmak istenen objenin seçilebildiği planlardır.<sup>20</sup>

### **Yakın Genel Plan:**

Bu planda obje ile mekanın ilişkisi dengededir, ancak insan ya da nesne belirgin hale gelmiştir. Objeye çerçeve içerisinde odak noktası olma özelliğini sürdürse de, atmosfer daha etkilidir.

### **2.2.4. Çerçevenilmiş Görüntü**

Görsel sanatlardaki temel metinler renk, çizgi ve biçimin üçlü belirleyicilerini inceler ve filmin görsel kodlarının her biri kesinlikle bunlardan birine uyar. Çok değerli yapıtı '*Art and Visual Perception*'da Rudolf Arnheim on ilgi alanı öne sürer: Denge, şekil, biçim, gelişim, uzam, ışık, renk, devinim, gerilim ve ifade. Film çerçevesi içinde işleyen kodların tam bir açıklanışı açıkçası fazlasıyla uzun bir girişim olurdu.

Bununla birlikte çerçevenin sözdiziminin iki temel görünümü vardır: Çerçevenin dayattığı sınırlamalar ve çerçeve içindeki görüntünün kompozisyonu. Çerçeve, görüntünün sınırını belirlediğinden, bir çerçeve oranının tercihi, kompozisyonun olasılıklarını ortaya koyar. Çerçeve, görüntünün sınırını belirlediğinden, bir çerçeve oranının tercihi, kompozisyonun olasılıklarını ortaya koyar.<sup>21</sup>

### **2.2.5. Işıklandırma**

Filmsel olgu donanımının en önemli kavramlarından biri de ışıklandırma. Işıklandırma sistemi doğal ve yapay olmak üzere iki çeşitten oluşur. “Güneş ve Ay ışığı” Doğal ışık kaynağını, “elektrik, gaz lambası, kamp ateşi, projeksiyon, monitör vb. “Yapay ışık kaynağını oluşturur. Bu ışık kaynakları çerçevedeki görüntüyü

---

<sup>20</sup> Mascelli, s. 29

<sup>21</sup> Monaco James, **Bir Film Nasıl Okunur**, Çev. Ertan Yılmaz, (İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2002.s.177)

desteklemek adına kişileri ya da objeleri izleyiciye nasıl gösterilmek istendiğiyle ilgili olarak, tek tek veya hepsi bir arada da kullanılabilir.

Sinemanın başlangıcında yalnızca doğal ışık kullanılmıştı; çekimlerin çoğu dış mekanlarda ya da cam veya güneş ışığına açık çatıların olduğu stüdyolarda yapılıyordu. 1900'lerin başında anlatılar giderek karmaşıklaştığı için ve ürün talebinin artması daha sıkı çekim programlarıyla çalışmak anlamına geldiği için, kolayca kontrol edilemeyen gün ışığı kullanımı yeterince tatmin edici olmamaya başladı. Bu nedenle mevcut ışığa ek olarak yapay ışıklandırma devreye girdi. Işıklandırma için üç ana konum vardır. Ana ışık; özel bir yere ya da özneye odaklanan sert ışık. Dolgu ışık; çerçevelenen bir mekanı tam olarak ışıklandırmak için ekstra ışıklar. Arka ışık; normal olarak ön plandaki figürü arka plandan ayırmak için kullanılan ve aynı zamanda ayırma ışığı olarak bilinen ışık. Işıklandırmanın temel sistemi budur ve bunun ilk sonuçlarından biri gölgeleri yok etmektir veya büyük ölçüde azaltmaktır.<sup>22</sup>

Filmlerde, belli bir sahnenin çekimi, o sahnenin konumu ve şartlarına uygun şekilde doğru aydınlatmalar yapılarak gerçekleştirilir. Bu aydınlatma teknikleri: önden aydınlatma, arkadan aydınlatma, alttan aydınlatma ve üstten aydınlatmadır.<sup>23</sup>

Sette oyuncular hareket ettiği zaman, yönetmen kullanılan ışığı değiştirip değiştirmemeye karar vermelidir. Birkaç ana ışığı örtüştürerek, sürekli bir yoğunluk yakalayabilir. Ancak her ne kadar sürekli ışık gerçekçi değilse de, gölgeleri dağıtması ve vurguların oyuncuları etkilememesinden ötürü büyük bir avantajı vardır.

### **2.2.7. Renklendirme**

Rengin sinemaya girmesiyle, görsel anlatım bir hayli zenginleşmiştir. Renk, aslında yaşamın gerçekliğinin vazgeçilmez bir öğesidir. Dolayısıyla sinemada sadece yaşam alanını olduğu gibi yansıtmak için değil, doğada anlam yaratmak için

---

<sup>22</sup> Susan Hayward, Çev. Uğur Kutay, Metin Çavuş, **Sinemanın Temel Kavramları**, (İstanbul: Es Yayınları, Ağustos, 2012, s.199.)

<sup>23</sup> Bordwell David, Thompson Kristin: **Film Sanatı**, (Ankara: De Ki Basım Yayın, 2009.s.124)

de kullanılmıştır. Önceleri anlatım ögesi olarak renk kullanımı, sinemayı gerçekliğe oldukça fazla yaklaştırdığına bu nedenle renk kullanımının sinema sanatından uzaklaştırdığına inanılmış olsa da, günümüzde renk kullanımı, filmlerin en önemli araçlarından biri olmuştur.

Sinemanın amacı görüntüler yardımıyla izleyicilerin duygularını uyarmak ve onları belli tepkilere yönelten yapıtlar ortaya koymaktır. Sinema bu amacı film dilinin araçlarını kullanarak gerçekleştirir. Sinematografik anlam, görüntü öğelerinin birbirleriyle uyumlu bir şekilde düzenlenmesiyle ortaya çıkar. Sinema görüntülerden, görüntüler de görüntü öğelerinden oluşur. Başlıca görüntü öğeleri, çerçeve-çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, görüş noktası, alıcı açısı, çekim ölçeği, oyuncu-oyun, çevre-bezem, donatım-giysi-makyaj, aydınlatma, içerik, izlek, konu, oyunculuk, dramatik yapı, devinim, ses ve yönetimin yanı sıra sinemada anlamın oluşmasında çok önemli bir etkisi olan renktir.<sup>24</sup>

Genellikle üç ana renk üzerinden (kırmızı, sarı ve mavi) renklendirme yapılır. Yönetmen kendince renge anlam yükler, belirli duyguları yansıtmak için sıcak, soğuk ve yumuşak renkleri kullanır. Filmin türüne göre ve ele aldığı konunun sağladığı sınırlar içerisinde, ya toplumun bir uzlaşım sonucu sahip olduğu anlamda rengi kullanır ya da doğadaki renkleri kendi fikrine ve renk anlayışına göre değerlendirir. Sıcak, soğuk ve yumuşak renkleri kullanarak bir kişinin algılaması farklı doğrultularda yönlendirilebilir.

### **2.2.8. İç-Dış Uzamlar (Mekanlar)**

İç uzamlar (mekanlar), stüdyo ortamı gibi genellikle kapalı mekanlarda kurulan setlerde yapılan çekimler olurken, dış uzamlar (mekanlar) ise filmin bütünlüğünü ortaya koymak ve filmin gerçekçiliğini vurgulamak adına konunun geçtiği gerçek ortamlarda, daha farklı daha geniş alanlarda gerçekleştirilen çekimler olmaktadır.

---

<sup>24</sup> Nijat Özön, **Sinema: Uygulayımı-Sanatı-Tarihi**, (İstanbul: Hil Yayınları,1985, s. 12.)



Bir sinema filmi herhangi bir belirli öykü anlatma durumuna uyan kendi zamanını ve uzamını yaratabilir. Zaman sıkıştırılmış, genişletilmiş, yavaşlatılmış ya da hızlandırılmış olabilir, günümüzde kalabilir, ileri-geri gidebilir ya da dilenildiği kadar sabit de tutulabilir.<sup>25</sup>

O halde filmde anlatılan öykünün içeriğine göre, zamansal çevre değişken olabilir. Yönetmen gerçek yaşamdaki mekanlardan, düşlerdeki mekanlara somut görüntüler kullanarak geçiş yapabilir. Ancak zaman ve uzamın filmde öykünün içeriğinin gerektirdiği koşullara göre kullanılmaması, izleyiciyi filmden uzaklaştırır. Aslında her film izleyici tarafından farkında olmadan sinemanın bu temel anlatım öğeleri aracılığıyla algılanır.

### **2.2.9. Giysiler ve Bezem**

Filmde anlatılmak istenenin, izleyicideki inandırıcılığının etkili olabilmesi açısından aksesuar ve makyajın önemi oldukça büyüktür. Filmin gerçekçiliğini koruyabilmek adına, kişilerin kostüm ve makyajı, mekanların dekorları, kullanılan aksesuarlar, filmin hangi döneme ait olduğu ile ilişkilendirilmesi ve izleyiciye bunun doğru şekilde vurgulanması oldukça önemlidir. Yadırganan bir makyaj ya da o çağa hiç uymayan bir kostüm, seyircinin öyküden kopmasına neden olur, ayrıca filmin inandırıcılığı da kaybolur.

### **2.2.9. Ses Efektleri**

Bir sinema filminin olmazsa olmaz diyebileceğimiz en güçlü ve önemli anlatım öğelerinden biri de hiç kuşkusuz sestir. Ses, karakter diyaloglarıyla filme güçlü bir dramatik etki katabilir. Yönetmen dış ses olarak nitelendirilen 'Kafa sesi' ile de filmdeki karakterlerin bilinçaltındaki düşüncelerini veya akıllarından geçenleri aktarabilir.

Zaman zaman ses ile görüntü birbirlerini destekleyerek güçlendirebilir, bazı anlarda ise birbiriyle çelişerek sıra dışı bir şekilde farklı anlamlar veya duygular da

---

<sup>25</sup> Mascelli, s. 72.

oluşturabilir. Bu durum tabi ki filmin senaryosu, oyuncuların sergilediği karakterlerin yapıları ve diyalogları ile değişkenlik gösterebilir. Ses efekti üç çeşit olup, gürültü, müzik ve konuşma yani diyaloglardan oluşur. Yönetmenler için ses efektleri'nin bir sinema filmine gerçeklik duygusunu katmasının yanında, hem görüntüdeki anlamı güçlendiren dramatik bir öge, hem de bir anlatım aracı olarak kullanılmaktadır.<sup>26</sup>

*Titanların Öfkesi* filminde de ilk sahneden itibaren görsel efektlerle karşılaşırız, yaratıkların çıkardığı alevler, yarılan yer altının gökyüzüne fişkırması, küller, şimşekler, bunun gibi izleyiciyi koltuğuna çivilemeyi başaran görsel efektler oldukça çok kullanılmıştır. Tabi ki bunların yanında bu etkiyi daha fazla hissettirmek için özel ses efektleri kullanılmış, filmde zaman zaman dış ses kullanılıyor bunlarda konuyu daha iyi algılamamızı sağlıyor. *Titanların öfkesi* seyirciye kullanmış olduğu ses efektleri, görsel efektler ve dış sesler ve stüdyoda yaratılan mekanlarıyla da görsel bir şov sunuyor.

#### **2.2.10. Müzik**

Müziksiz bir hayat ne kadar anlamsız, tekdüze ve sıkıcıysa, sinemaseverler için müzik olmadan kurgulanan bir film de anlamsız, manasız olur. Müzik, filmde karakterlere hayat katacak ve onlara tüm özelliklerini, güçlerini sergilemeleri için onlarla birebir ilerlemelidir. Bu nedenle *Titanların öfkesi* filminde de müziğin armonik yapısı ve türünün oldukça belirleyici olduğunu görebiliriz. Filmin müzikleri de tıpkı sinema gibi hareketli bir ilerlemeye tabidir. Kısacası, bir filmi bütün olarak ele aldığımızda oyuncular, senaryo ve görsellik filmin bedenini oluşturuyorsa, müzikte o filmin ruhunu oluşturur. Bu nedenle müziğin olmadığı bir film ruhsuz bir beden gibidir. Böyle bir durumda da filmde anlatılmak istenen yeteri kadar etkili aktarılamaz, oyuncular ise karakterlere yeteri kadar güçlü bir şekilde hayat katamazlar.

---

<sup>26</sup> Bordwell – Thompson, s. 274

### 2.3. Filmsel Anlatı Çözümlemesi

*Titanların öfkesi* filmini sinema ve anlatım kavramı arasındaki ilişkiyi göz önünde bulundurarak ele aldığımızda, anlatım biçimi olarak sinematografik öykünün var olabilmesi için filmin içeriğinde zaman (sürem), uzam (mekan) ve kişi'nin varlığı mutlaka ki zorunludur. Her şeyden önce ister sinematografik ister yazılı anlatıma dayalı olsun, öykünün bu üç temel unsurdan birine bile sahip olmaması asla düşünülemez. Çünkü öykü bu üç elemanın oluşturduğu kombinasyonun ürünüdür. Filmsel anlatının çözümlenmesine yer vereceğimiz bu aşamada ise, anlatının çözümlenebilmesi için gerekli olan uzam, zaman ve kişi kavramlarından bahsedeceğiz.

#### **Mekan:**

Nükhet Güz, bir sinema filmindeki mekan (uzam) olgusunu şöyle açıklar: kurgu yoluyla yaratılan bir filmde, gerçekliğin sağlanması için kullanılan filme özgü uzamların birleşerek bir bütün oluşturması şeklinde ifade edilebilir. Çünkü mekan, stüdyo dışında bulunan çekim yeri; olayın geçtiği yer.<sup>27</sup>

Film öyküsünde öncelikle gerçek mekanlar (uzam) ortaya çıkar. Anlatının devamlılığına göre bu mekanlar arasında izleyiciye çeşitli bağlantılar verilir. Buradaki amaç filmin öyküsüne uygun olarak anlatılan, tasvir edilen mekanların gerçek yaşamda olduğu gibi izleyiciye fazla ayrıntı vermeden yansıtmaya çalışmaktır.

Öyle ki bu mekanlar arasındaki yüzeysel anlatı aslında filmin öyküsünün sonraki sahnelerini izleyicinin kendi hayal gücüyle birleştirmesi ve filme izleyiciyi çekmektir. Filmin sonunda ise, mekan kavramı tamamen yok olur. Tabi bu durum kahramanın yeni bir görev için ortadan kaybolmasıyla veya yok olmasıyla betimlenir.

---

<sup>27</sup> Güz, Nükhet, Küçükdoğan, Rengin: **Etkili İletişim Terimleri**, (İstanbul: İnkılap Yayınevi, 2002.s.134)

**Zaman:**

*Titanların öfkesi* filminde genellikle şimdiki zaman biçimi kullanılır. Öyküde zaman ögesi, olayın filmde sanki şimdi oluyormuş gibi, yani gerçek zamana benzer süreklilikte anlatılabilir. Öykülerde anlatı geçmişe gidilerek veya geçmişten yavaş yavaş günümüze gelerek te zaman kavramı izleyiciye aktarılabilir.

**Kişi:**

*Titanların öfkesi* filminde Öykünün daha en başından itibaren bir anlatıcısı 'Dış ses' vardır. Film bu şekilde başlar ve sonraki sahne de asıl kahraman kadrajda belirir. Filmde başka kahramanlar da vardır. Filmin geçtiği yerdeki gerçekçiliğe yardım etmiş olduklarından dolayı sahnede bulunan ve herhangi bir kişiyi temsil eden insanlar da aslında kahramandırlar.

### 3. VLADİMİR YAKOVLEVİCH PROPP'UN MASAL ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ

#### 3.1. Vladimir Propp'un Masal Çözümlemesinde Uyguladığı 31 İşlev

Germen kökenli olan Vladimir Propp (Petersburg, 1895-Leningrad,1970) her şeyden önce bir halkbilgisi uzmanıdır. Doğduğu kentin üniversitesinde Slav Filolojisi Bölümü'nde okuyan V. Propp, 1918'de öğrenimini bütünüledikten sonra çeşitli okullarda Rus Dili ve Edebiyatı dersleri vermiş, ardından Leningrad Üniversitesi'nde (1932'den başlayarak) Almanca okutmuş ve bu konuda bazı incelemeler yayımlamıştır.

1938 yılında bağlı bulunduğu üniversitede profesörlüğe atanan Vladimir Propp, çalışmalarını bu tarihten sonra doğrudan doğruya Halkbilim ile budun bilime yöneltti. Yayımladığı başlıca yapıtlar arasında: Masalın Biçimbilimi (1928), Olağanüstü Masalların Tarihsel Kökenleri (1946), Destansı Rus Şiiri (1955) sayılabilir.<sup>28</sup>

Çoğu eserini Rus biçimciliği adı verilen dönemde ortaya çıkarmasına rağmen Propp, eserlerini yapısalılık temellerini atarak bu anlayışla yazmıştır. Bu nedenle, Fransız yapısalılık savunucularını da etkileyerek sayılı isimlerden biri haline gelmiştir. Propp, Rus halk masallarının konu farklılıkları içermelerine rağmen ortak yapılarla sahip olduğunu göstermiştir. Masalın biçimi ile ilgili daha önce bir sorun ortaya atılmamış olmasına rağmen Propp, halk masallarının yapısını meydana getiren kurallar bütünüünün var olduğunu öne süner. Kurguladığı yapıyı bütün masal biçimlerinde olmasa da, olağanüstü masal türlerinde uygulanabilecek şekilde ortaya çıkarmıştır.

---

<sup>28</sup>Vladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri**, Çev. Mehmet Rıfat, Sema Rıfat,(İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayıncılık, 2011.)

V. Propp, eş sürem bir yöntem ile olağanüstü masalların yapısını incelemiştir ve masalın tarihsel olarak incelenmesine karşı değildir. Ancak tarihsel betimlemelerin daha iyi bir şekilde yapılmasında biçimsel kuralların varlığını zorunlu kılar. Propp'a göre olgunun çeşidi ne olursa olsun, betimlemesi yapılmadan tarihinden bahsedilmemeli ve masalı açıkladıktan sonra masalın tarihi sorunu incelenmeli. Dahası, bilimsel incelemelerde de tarihsel araştırmaların katkısı olmalıdır.<sup>29</sup>

Doğal masalların sahip olduğu yapılar değişim geçirebilirler fakat bu değişimler; kişisel sanat yaratımları anlamına gelmez. Çünkü bu değişimlerde kişisel etkilerin katkısı çok azdır. Bu özellik yapısal dilbilim ilkeleri arasında yer alan dil/söz karşıtlığını akla getirir. Dilin işlevleri bu soyut sıralamaya göre ilerler. Kişisel kullanımlar dilin bu soyut sıralamasına sadık kalmak zorundadır.

Propp'a göre anlatının temeli işlevdir. Propp, masalları incelerken kişi ve konu çeşitliliği fazla dahi olsa kısıtlı sayıda işlev bulur ve bu işlevin tanımını, kişinin olay örgüsünde taşıdığı önem yönünden betimlenmiş faaliyeti olarak yapar. Çünkü eylemin kişi tarafından nasıl yapıldığındansa, hangi eylemin yapıldığı daha büyük önem taşımaktadır.<sup>30</sup> Aslında Propp'un amacı, görünüşteki çeşitlilik altında binlerce masala ortak olabilecek "işlevsel" unsurları ortaya çıkarmak, bir başka deyişle halk masalının yapısını düzenleyen sabit yasaları saptamaktır.<sup>31</sup> Böylece de masalın kökeni sorusuna objektif olarak yaklaşabilmek için önce masalın ne olduğunu ortaya koyabilmektir.<sup>32</sup>

H. Akbulut'a göre; Pek çok olağanüstü Rus masalını inceleyen Propp her masalda ortak olan özellikleri saptamış ve bunları 31 işlevde toplamıştır. Masalları, masalarda yer alan kişilerin işlevlerinden kalkarak inceleyen olağanüstü çeşitli, son derece renkli görünümün temelinde olağanüstü sayılabilecek bir tek biçimciliğin yattığını belirtir. Propp'un kullandığı temel anlatı birimi işlevdir. İşlev, bir kişinin

---

<sup>29</sup> V. Propp. 29

<sup>30</sup> V. Propp. 30

<sup>31</sup> V. Propp. 10

<sup>32</sup> Özkul, Çobanoğlu, **Halkbilim Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş**, Akçağ Yayınları, Ankara, 1999. s.188.

gerçekleştirdiği eylemdir. Bu işlev olay örgüsüne göre tanımlanır. Masaldaki kişilerin üstlendiği işlevler, anlatının değişmez öğeleridir.<sup>33</sup>

Propp'a göre, masalın değişmez sürekli öğeleri kişilerin işlevleridir. Bu işlevler, masalların içinde çatışma – zafer, yardım – izlenme, evlenme – cezalandırma gibi ikili zıtlıklar olarak karşımıza çıkar. İşlevlerin düzeni de değişmez. Olayların düzeni nasıl kendi içerisinde yasalara sahipse, yazınsal anlatı da benzer yasalara sahiptir. Örneğin, hırsızlık eylemi, kapı kırılmadan önce ortaya çıkmaz. Bu yüzden, masal özel ve özgül kurallara sahiptir. Masal içerisinde tüm işlevler yer almak zorunda değildir ama bu işlevlerin sırasının değişeceği anlamına gelmez.<sup>34</sup>

“Bu işlevler aşağıdaki gibi sıralanır:

1. Aileden biri evden uzaklaşır.
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır.
3. Yasak çiğnenir.
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar.
6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener.
7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.
8. Saldırgan aileden birine zarar verir.
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek ya da buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider.
10. Arayıcı - kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir.
11. Kahraman evinden ayrılır.
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, bir saldırı, vb. ile karşılaşır.

---

<sup>33</sup> Akbulut, Hasan, **Matrix Filminin Propp ve Greimas Örnekçelerine Göre Çözümlemesi**, (Kocaeli: Kilad 2002, Sayı:2 Yıl:2002)

<sup>34</sup> V. Propp. (s.32)

13. Kahraman ileride kendisine bağıştta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir.
14. Büyülü nesne kahramana verilir.
15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da götürülür.
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir.
17. Kahraman özel bir işaret edinir.
18. Saldırgan yenik düşer.
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
20. Kahraman geri döner.
21. Kahraman izlenir.
22. Kahramanın yardımına koşulur.
23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da başka bir ülkeye varır.
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer.
25. Kahramana güç bir iş önerilir.
26. Güç iş yerine getirilir.
27. Kahraman tanınır.
28. Düzmece kahraman, saldırgan ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar.
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır.
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar.”<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup>V. Propp, (s. 29)



### 3.2. Propp'un 7 Eylem Alanı ve Kahramanı

Olayın akışı ve ilerleyişi üzerinde kişilerin duyguları ve eğilimleri etkili değildir. Masalın güzelliği ve anlamı da duygular ve eğilimler gibi olayı etkilemez. Fakat bu İşlevler kişiler arasında nasıl bölüştürülmüş?" sorusunun ağırlığını azaltmaz. Buna bağlı olarak Propp, bazı alanlara göre işlevlerin mantıksal anlamda kümelendiklerini ileri sürer.<sup>36</sup>

Bu alanlar:

#### ***Saldırgan:***

Saldırganın (ya da kötü kişinin) eylem alanı.

Şu işlevleri kapsar: Kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen öbür kavga biçimleri izleme.

#### ***Yardımcı:***

Yardımcı'nın eylem alanı.

Şu işlevleri kapsar: Kahramanın uzamda yer değiştirmesi, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi, izle(n) me sırasında yardım, güç işleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesi.

#### ***Prences:***

Prencesin eylem alanı.

Şu işlevleri kapsar: Güç işleri zorla yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın ortaya çıkarılması, ikinci saldırganın cezalandırılması, evlenme.

#### ***Kahraman:***

Kahramanın eylem alanı.

Şu işlevleri kapsar: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki, evlenme, ilk işlev arayıcı-kahramanı niteler, kurban-kahraman ise yalnızca öbür işlevleri yerine getirir.

---

<sup>36</sup> V. Propp, (s. 30)

**Gönderen:**

Gönderenin eylem alanı.

Yalnızca kahramanın gönderilmesi işlevini gerçekleştirir.

**Bağışçı:**

Bağışçının (Sağlayıcının) eylem alanı.

Şu işlevleri kapsar: Büyülü nesnenin aktarılmasının hazırlanması, büyü nü nesnenin kahramana verilmesi. İşlevleri gerçekleştiren kişilere uygun düşen eylem alanlarıdır.

**Düzmece Kahraman:**

Düzmece Kahraman'ın eylem alanı.

Şu işlevleri kapsar: arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine karşı gösterilen ve her zaman olumsuz tepkiyi, özgül bir davranış olarak da asılsız savları kapsar.<sup>37</sup>

Propp'un incelediği masalarda nasıl her kahramanın karşısında bir hain varsa, düşünülebilecek tüm anlatı örneklerinde de her öznenin karşısında içkin ya da bir karşı-özne yer alır. Böylece aynı anlatının birbirine karşıt, gene de birbirini bütünleyen iki anlatı izlemi; izlem, karşı-izlem biçiminde eklemlendiğini ve her anlatının aynı temel çizgiye göre birbirini izleyen üç deneyim biçiminde gelişip sonuçlandırıldığını söylenebileceğini ifade eder.

Bunlar;

- Yetilendirici deneyim, yani öznenin belirli bir edimi gerçekleştirebilmesi için gerekli eylemi başarması,
- Sonuçlandırıcı deneyim, yani öznenin izlencesini gerçekleştirebilmesi için gerekli eylemi başarması,
- Onurlandırıcı deneyim, öznenin başarısının tanınmasıdır.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup>V. Propp, (s.80)

<sup>38</sup> Propp, 1985.

## 4. TİTANLARIN ÖFKESİ FİLMİ'NİN FİLMSEL ANLATI AÇISINDAN ÇÖZÜMLENMESİ

*Titanların Öfkesi* filminin anlatı çözümlemesine başlayabilmek için; Filmin kimliği, olgu donanımı ve öyküsü açıklanacak ve sonrasında ise filmin anlatı çözümlemesini zaman, uzam ve kişi yönünden inceleyeceğiz. *Titanların Öfkesi* filminin çözümlemesini yaparken 13 sahneyi tek tek açıklayarak, Vladimir Propp'un, 'saldırgan ve yardımcı' eylem alanı kahramanlarını saptamaya çalışacağız.

### 4.1. Filmin Kimliği:

**Filmin Orjinal Adı:** "Wrath of the Titans" *Titanların Öfkesi*

**Yapım:**Legendary Picture, Thunder Road Picture, Warner Bros

**Yönetmen:** Jonathan Liebesman

**Orjinal Karakteri Yaratan:** Beverly Cross

**Senaryo/Senarist:** Dan Mazeau, David Leslie Johnson, Greg Berlanti

**Senaryo Denetçisi:** Anna Worley

**Müzik-Besteci:**Javier Navarrete

**Kamera Operatörü:** Kevin Welch

**Yapım Amiri:**Jeremy Johns, Charlie Somers, Michael Sharp, Russel Lodge

**Bütçe Sorumlusu:** Thomas Tull, Jon Jashni, Lois Leterrier

**Yabancı Dağıtımçı:** Warner Bros

**Türk Dağıtımçı:** Warner Bros Turkey

**Yapım Yardımcıları:** Emma Dunleavy, Mark Lobatto, Greg Mothersdale,

**Görüntü Yönetmeni:** Ben Davis, Harvey Harrison

**Genel Yayın Yönetmeni:** Martin Walsh

**Görsel Efekt Koordinatörü:** Richard Wilson, Stewart Kojima

**Görsel Efekt Süpervizörü:** Neil Corbould, Rhonda C. Gunner

**Görsel Efekt Montajcısı:** Derek Burgess  
**Tür:** Fantastik, Macera, Tarihi, Aksiyon  
**Fotograf Yönetimi:** Jay Maidmed  
**Boom Operatörü:** Tom Harrison  
**Kreograf:** Mike Lambert  
**Kostümler:** Kevin Pratten, Sunny Rowley, Charlotte Armstrong,  
**Kostüm Şefi:** Jany Temime  
**Kostüm Süpervizörü:** Annie Crawford  
**Kostüm Tasarımcısı:** Sanaz Missaghian, Johanna Cambell, Clare Vyse,  
**Aksesuar Sorumlusu:** James Enright  
**Cast Direktörü:** Jina Jay  
**Dış Ses/Efekt Montajcısı:** Kevin Penney  
**Post-Prodüksiyon Koordinatörü:** Jane Winkles  
**Post-Prodüksiyon Süpervizörü:** Marianne Jenkins, Kathryn Prince  
**Yardımcı Kurgucu:** Mark Burton  
**Set Dekoratörü:** Lee Sandales  
**Yardımcı Set Giydirmecisi:** Ben Barrington-Groves  
**Dubör Koordinatörü:** Amie Stephenson  
**Diyalog Montajcısı:** John Cochrane  
**Make-up Süpervizörü:** Conor O'Sullivan,Paul Engelen  
**Basın Sorumlusu:** Eugenie Pont, Corole Chomand,Sabri Ammar  
**Şirket Bilgileri:** Türk ve Yabancı Dağıtımçı: Warner Bros Turkey/ W. Bros  
**Yapım:** Warner Bros, Thunder Road  
**Işık Şefi:** Andrew Whatson  
**Süre:** 1 saat, 39 dakika  
**Ses Formatı:** DTS, SDDS, Dolby Digital  
**Yapım Formatı:** 2.35: 1 Cinemascope  
**Yapım Yılı:** 2012  
**Dil:** İngilizce  
**Görüntü Formatı:** 35 mm  
**Metraj:** Uzun metrajlı film  
**Ülke:** ABD<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup>[http://www.imdb.com/title/tt1646987/fullcredits?ref=tt\\_cl\\_sm#cast](http://www.imdb.com/title/tt1646987/fullcredits?ref=tt_cl_sm#cast) (02.01.2015)

<b>OYUNCULAR</b>	<b>KARAKTERLER</b>
Sam Worthington	Perseus
Liam Neeson	Zeus
Ralph Fiennes	Hades
Edgar Ramírez	Ares
Toby Kebbell	Agenor
Rosamund Pike	Andromeda
Bill Nighy	Hephaestus
Danny Huston	Poseidon
Lily James	Korrina
Alejandro Naranjo	Mantius
Freddy Drabble	Apollo
Kathryn Carpenter	Athena
Sinéad Cusack	Clea
Spencer Wilding	Minotaur
Juan Reyes	Prison Warden
Jorge Guimerá	Theodulus
Asier Macazaga	Theron
Daniel Galindo Rojas	Eustachius
Lamberto Guerra	Timon
Martin Bayfield	Cyclops

**Tablo 1:** Filmdeki Oyuncu ve Karakter İsimleri<sup>40</sup>

<sup>40</sup>[http://www.imdb.com/title/tt1646987/fullcredits?ref=tt\\_cl\\_sm#cast](http://www.imdb.com/title/tt1646987/fullcredits?ref=tt_cl_sm#cast) (02.01.2015)

## 4.2. Filmin Öyküsü

Zeus'un yarı tanrı oğlu Perseo'nun canavar Kraken'i yenmesinin üzerinden on yıl geçmiştir. Perseo o zamandan sonra bir kasabada balıkçılık yaparak 10 yaşındaki annesiz oğlu Heliüs'la beraber sakin bir yaşam sürmeye başlamıştır. Ancak, tanrılar arasında liderlik kazanma çabası yüzünden çıkan savaş Perseo'nun huzurlu yaşamını tehdit etmektedir. İnsanların sadakatının azalmasından dolayı tehlikeli ölçüde zayıf düşmüş olan tanrılar ölümsüzlüklerinin yanında, hapiste bulunan Titanların en vahşi lideri olan Kronos'un kontrolünü de yitirmişlerdir.

Zeus, Hades ve Poseidon, babaları Kronos'u uzun bir süre önce tahtından indirmiş ve Yeraltı'nın en karanlık zindanı olan Tartarus'un derinliklerinde çürümeye terk etmişlerdir. Oysa şimdi, Hades Zeus'un tanrı oğlu Ares'le birlikte taraf değiştirerek Zeus'u yakalamak için Kronos'la anlaşma yapmıştır. Babasını ve tüm insanlığı etkileyecek olan bu zor durum karşısında Perseo, görev çağrısına kulaklarını tıkayamayacak ve onları kurtarmak için mücadele edecektir. Titanların gücü bu savaşta artarken, Zeus'un geri kalan tanrısal güçleri de elinden gider ve dünya üzerinde bir kaos yani tam bir cehennem yaşanmaya başlar. Perseo, babasını ve tüm insanlığı bu savaştan kurtarmak ayrıca Titanların iktidarına son vermek için, savaşçı Kraliçe Andromeda, Poseidon'un yarı tanrı oğlu Agenor, devrik tanrı Hephaistos'un yardımına başvurur ve yeraltı dünyasına doğru tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkacak cesareti gösterir.

## 4.3. Filmin Olgu Donanımı

Filmsel olgu donanımını filmin bütününe ele alarak;

- Çekim Özellikleri ve Çerçeveleme,
- Işıklandırma,
- Renklendirme,
- İç-Dış Uzamlar,
- Ses ve Müziğin Etkisi,
- Giysiler ve Bezem,

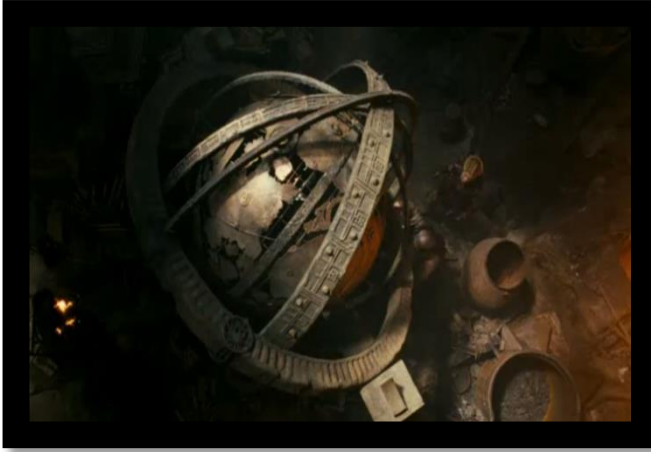
gibi özelliklerini *Titanların Öfkesi* filmine göre inceleyeceğiz.

### 4.3.1. Çekim Özellikleri ve Çerçeveleme Örnekleri

Aşağıda detaylı olarak açıklanacak çekim özellikleri ile ilgili olarak *Kewin Bowen*'ın filmle ilgili görüşleri ise şu şekildedir: Çoğunlukla filmin sanat yönetimi ve sinematografisi beni gerçekten etkiledi. Savaşı beklerken çamura bulaşan Yunan askerlerinde gerçekçi bir toprak hissi vardı. Ve bazı sahneler uyumlu bir şekilde birleştirilmişti.

Örneğin, Perseo'nun Yunan askerlerinin birliğine uçan at Pegasus'u çıkardığı sahneye bakın. Kameranın attan inen kahramandan çömelen asker sırasından aşağıya sonra da Perseo'ya doğru yürüyen bir kişinin yükselişine doğru nasıl kaydığına görün. Bu sahne gerçekten iyi düşünülüp çekilen bir sahneydi. En başından beri yönetmen Jonathan Liebesman ve sinematograf Ben Davis buna benzer çok az sahne çekmiş. Keşke dikkat çeken karakterler ve sahneler gibi birçok konuda buna benzer sahne çekmiş olsalardı.<sup>41</sup>

**Detay (Ayrıntı) Çekim:** Titanların Öfkesi filminde fazla ayrıntı çekimine yer verilmemiştir. Ayrıntılı çekimler konunun inandırıcılığını ortaya koyabilmesi için kullanılmıştır. Üç Tanrı Mızrağı'nın yapıldığı sahnede ayrıntı çekimlerle nesnenin ve o nesneyi kullanan kişinin (Perseo) gelecek sahnelerdeki önemli rolü vurgulanmıştır.



**Fotoğraf 1:** Tartarus'un Labirenti andıran yapısının küçük bir maketi.

Hephaistos'un evinde Tartarus'a girişin nasıl olacağı hakkında ipucu verecektir.

**Time Code: 43.19**

<sup>41</sup>Kewin BOWEN, Screen Comment <http://screencomment.com/2012/03/wrath-of-the-titans-review/> (22.06.2016)



**Fotoğraf 2:** Helios'un tahtadan yontarak yaptığı hançer. Daha sonra Perseo bu hançerle Ares'i öldürecektir.

**Time Code: 01.03.35**

### **Baş Çekim:**

Film içinde çok sayıda baş çekimi bulunmaktadır. Baş çekiminin en çok kullanıldığı kahramanlar Andromeda, Perseo, Hades, Ares ve Zeus'tur. Buna karşın filmin kahramanlarından Perseo çok fazla baş çekimi sahnesiyle karşımıza çıkmaktadır. Aynı Perseo gibi Zeus'ta baş çekimleriyle sahnelendirilmiştir. Bu karakterlerin baş çekimleri filmdeki kahramanları vurgulamaktadır.



**Fotoğraf 3:** Savaş Tanrısı Ares.

**Time Code: 01.02.38**





**Fotoğraf 4:** Güçlü Zeus tanrılarının ve insanların babasıdır.

**Time Code: 01.02.25**

### **Bel Çekim:**

Filmde bel çekimi genellikle yeraltı hapisanesi Tartarus'ta yapılmıştır. Burada genellikle Perseo, Agenor ve Andromeda'yı görmekteyiz. Bunun dışında Hades, Ares ve Zeus Tartarusta bel çekimiyle karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca savaş sahnelerinde de bel çekimine oldukça fazla yer verilmiştir.



**Fotoğraf 5:** Yarı Tanrı Perseo

**Time Code: 01.03.51**



**Fotoğraf 6:** Zeus ve Hades

**Time Code: 01.01.34**

**Boy Çekim:**

Bu çekimde en göze çarpan durum, Tartarus'taki Tanrılar ve Yarı Tanrılar olmuştur. Boy çekimi Tanrılar ve Yarı Tanrılar'ın aralarındaki ilişkiyi en etkili biçimde göstermiştir. Bunun dışında savaşa hazırlanan Andromeda'nın savaşçıları, insanların da Titanlara karşı Tanrılara destek olmak amacıyla onların yanında olduğunu göstermek adına birçok kez boy çekimiyle görüntülenmiştir.



**Fotoğraf 7:** Poseidon'un yarı tanrı olan oğlu Agenor, Hephaistos ve Perseo.

**Time Code: 48.55**

### **Diz Çekim:**

Film boyunca diz çekime ara ara yer verilmiştir. Perseo oğlu Helius'a kılıcı verdiği plan, Andromeda, Perseo ve Agenor Tartarus'un içerisine girmeye çalışırken ve ayrıca Perseo'nun savaş alanındaki çadırda bulunduğu planlar örnek verilebilir. Buradaki amaç boy planın fazla büyük olması nedeniyle, çerçevenin her iki yanından (sağ veya solundan) gereksiz, istenmeyen ve fazla olan bilgilerin girmemesidir.



**Fotoğraf 8:** Perseo ve oğlu Helius.

**Time Code: 01.26.39**

### **Omuz çekim:**

Filmde izleyiciyi canlı tutmak ve filme katabilmek adına ara ara bu plana yer verilmiştir. Omuz plan oyuncu ve izleyicinin karşı karşıyaymış gibi düşünüldüğü planlardan biridir. Oyuncu ve izleyici sanki birbirleriyle konuşuyorlarmış gibi, filmde aktarılması istenen o yoğun duyguyu izleyiciye yansıtmak için kullanılan planlardan biridir.



**Fotoğraf 9:** Tartarus'un bekçisi Minotor

**Time Code: 57.06**



**Fotoğraf 10: Zeus.**

**Time Code: 46.47**

### **Amors Çekim:**

Filmde amors çekim birçok kez kullanılmıştır. Bu tarz çekimlerde izleyiciye anlatılmak veya aktarılmak istenen konu, bir kişinin omuzunun ya da herhangi bir nesnenin üstünden çekmek kaydıyla aktarılmasıdır. Burada önemli olan esas çekimi yapılan kişi yani kadrajda yüzünü görebildiğimiz kişidir.



**Fotoğraf 11: Perseo  
ve Andromeda.**

**Time Code: 01.08.48**



**Fotoğraf 12: Ares ve  
Perseo**

**Time Code: 01.09.16**

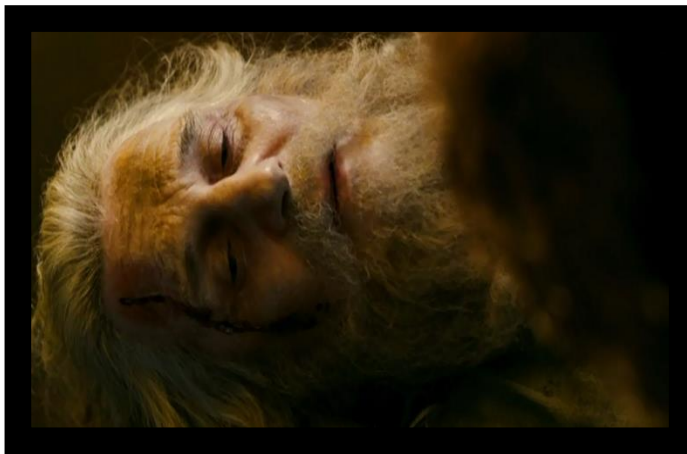
### **Karşı Açı Çekim:**

Karşı açı çekim filmde oldukça fazla kullanılmıştır. Karşı açı çekim Hades ve Ares, Perseo ve Andromeda, Zeus ve Hades, Perseo ve Hades, Zeus ve Ares, Hepaistos ve Andromeda konuşurken geçmektedir. Bu durum çok sahnede karşımıza çıkar. Yalnızca Perseo ve Ares'in (Tanrı ve Yarı Tanrıların) olduğu iyinin ve kötünün karşıtlığını vurgulamak amacıyla kullanılmıştır. Filmin kırılma noktalarını yaratan kahramanlar Tanrılar, Yarı Tanrılar ve insanlar bu çekimlerde de saptanmıştır.



**Fotoğraf 13:** Hades ve Ares.

**Time Code: 01.02.47**



**Fotoğraf 14:** Zeus ve Perseo

**Time Code: 01.07.16**

### **Yakın Genel Çekim:**

Filmde yakın çekimlerde Titanlar, Tanrılar ve insanlar'ın, olayların geçtiği mekanlardaki konumu oldukça dengededir. Ancak bazı karelerde Tanrılar, Titanlar ya da nesnelere daha fazla belirgin hale gelmiştir bu durum çerçeve içinde ilgi odağı olma özelliğini sürdürür, fakat atmosfer daha baskındır.



**Fotoğraf 15:** Titan Kronos ve Yarı Tanrı Perseo.

**Time Code:** 01.19.19



**Fotoğraf 16:** Peseo ve Chimera.

**Time Code:** 01.35.26 – 13.29

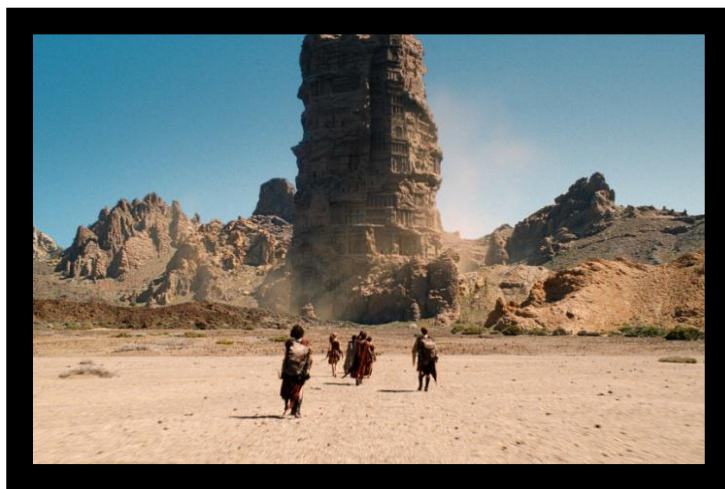
### Orta Genel Çekim:

Orta genel çekim, mekan ağırlıklı bir çekim olup mekanla olan ilişkiyi belirtmede kullanılır. Genel çekim veya bir yerin tanımını yapmak için de kullanılabilir.<sup>42</sup> Titanların Öfkesi filminde ise orta genel çekim çok fazla kullanılmamıştır. Perseo'nun yaşadığı ev, Ares ve Perseo'nun düştüğü ayrıca Zeus'un Tartarus'a hapsedildiği planlarda ise vurgulanmak istenen aslında kişi veya nesnenin seçilebildiği planlardır. Savaş alanında bekleyen Perseo, Agenor, Andromeda ve Yunan Askerleri'nin gizli ada Kail'de yapılan çekimleri izleyicinin ilgisini artırması ve yaşanacak olayın etkisinin devam edeceğini vurgulamaktadır.



**Fotoğraf 17:** Perseo ve Ares Tapınakta savaşıırken.

**Time Code: 01.10.01**



**Fotoğraf 18:** Zeus Tartarus'ta Ares ve Hades'i ikna etmeye çalışırken.

**Time Code: 46.25**

<sup>42</sup>[http://www.academia.edu/9725395/%C3%87EK%C4%B0M\\_%C3%96L%C3%87EKLER%C4%B02\(17.11.2016\)](http://www.academia.edu/9725395/%C3%87EK%C4%B0M_%C3%96L%C3%87EKLER%C4%B02(17.11.2016))

### Uzak Genel Çekim:

Uzak genel çekimlerde Tartarus'a yapılan zorlu yolculuk vurgulanır. Burada yapılan genel çekim, hareket alanının tümünü içerir. (örneğin: Yunan askerleri Titanlara savaşmak için beklerken, ayrıca Perseo, Andromeda ve Agenor ile Gizli ada Kail'de Hephaistos'u aramaya giderken vb.) *Titanların Öfkesi* filminde genel çekim aslında ortamda yer alan tüm unsurları karşılayacak biçimde gerçekleşmelidir.



**Fotoğraf 19:** Zeus ve Hades Titan Kronos'a karşı güç birliğinde.

**Time Code: 01.17.01**



**Fotoğraf 20:** Yunan askerleri savaş için beklerken.

**Time Code: 01.03.44**



### **4.3.2. Işıklandırma**

Film genelinde doğal ışıklandırma kullanılmıştır. Dış mekan ve bazı iç mekan çekimlerinde oyuncuların karşılıklı konuşmalarında doğal ışıklandırma kullanılmıştır. Bu konuşmaların veya tartışmaların şiddetine göre ise ışığın şiddeti değişkenlik göstermektedir. Örnek verecek olursak, neşeli diyalogların yer aldığı sahneler aydınlık ışıklandırma ile belirtilirken, Kronos'un uyanmasının korku, endişe ve kaos yaratması sonucu kasvetli çatışmaların olduğu savaş sahnelerinde ise genellikle karanlık gri tonlamalar kullanılmıştır.

Filmin belirli iki üç bölümünde ise yapay ışıklandırma kullanılmıştır. Bunlar Agenor'un zindanda olduğu, Tartarus'a giden gizli yolu bilen ve gizli kapıyı yapan Hephaistos'un olduğu mekanlarda yapılan çekimler, ayrıca Hades, Kronos ve Ares'in bulunduğu yer altında Tartarus'un içinde yapılan çekimlerde de yapay ışık çoğunlukla kullanılmıştır.

### **4.3.3. Renklendirme**

Titanların, Tanrıların, tek gözlü devlerin olduğu sahnelerde ve savaş sahnelerinde genellikle soğuk renkler kullanılmıştır. Karamsarlığın, ihanetin, kötülüğün olduğu durumlarda gri ve siyahın koyu tonları ile renklendirme yapılırken, sevginin, dostluğun, güvenin, birlikteliğin yani güzel olan her şeyin vurgulandığı anlarda veya tanrıların insanların galibiyetlerin sonrasında, kırmızı gibi sıcak renkler daha fazladır. Bu nedenle iyiliğin, güzelliğin ve mutluluğun olduğu sahneler sıcak renklerin kullanıldığı sahnelerdir. Savaşın, kavganın, kaos'un, kötülüğün ve kötü güçlerin gösterildiği sahnelerde de bir o kadar koyu, soğuk renkler kullanılmıştır.

### **4.3.4. İç-Dış Uzamlar**

Filmin bazı bölümlerinde iç mekan (uzam) çekimi yapılmıştır. Örnek verecek olursak Perseo'nun köyü, Agenor'un bulunduğu hapisane, Tanrılara dua edilen tapınak, Hephaistos'un yaşadığı yer ve Tartarus'ta yapılan çekimlerdir. Bunun dışında film, kalabalık bir topluluktan oluşan Yunan askerlerinin savaş sahneleri

ayrıca, Perseo'nun babası Zeus'u ve tüm dünyayı Tartarus'a hapsedilen Kronos'tan, Hades'ten ve Ares'ten kurtarmak için çıktığı yolculukları içerdiğinden genellikle dış mekan (uzam) çekimleri yapılmıştır. Titanlar ve Tanrıların savaşlarının bitiminde Tanrıların kazanmasından dolayı kutlamalarda gösterilen sahnelerde yine dış mekan çekim tekniği kullanılmıştır.

#### 4.3.5. Ses, Efekt ve Müziğin Etkisi

*Titanların Öfkesi* filminde diyaloglar oldukça yoğundur. Şöyle ki Tartarus'a yapılan yolculuklar sırasında izleyiciyi etkileyen kritik sahnelerde, savaş sahnelerindeki korku dolu anlarda ve duygusal yakınlaşmaların olduğu zamanlarda, yaşananları destekleyen müziksel çıkışlar mevcuttur.

*Andy Buckle*'ın filmle ilgili eleştirisinde de belirttiği üzere, “Filmdeki karanlık sahneler, ki filmin yarısı yer altı dünyasının derinliklerinde geçiyor, ve sonuçların aşırı bir biçimde ön plana çıkarılması görsel efektlerin daha çarpıcı hale gelmesini sağlıyor.”<sup>43</sup> Ayrıca filmde ilk sahneden itibaren görsel efektlerle karşılaşılıyor, yaratıkların çıkardığı alevler, yarılan yer altının gökyüzüne fıskırması, küller, şimşekler, bunun gibi izleyiciyi koltuğuna çivilemeyi başaran görsel efektler oldukça çok kullanılmıştır. Tabi ki bunların yanında bu etkiyi daha fazla hissettirmek için özel ses efektleri kullanılmış, filmde zaman zaman da dış ses kullanılarak izleyicinin konuyu daha iyi algılaması sağlanmıştır.

#### 4.3.6. Giysiler ve Bezem

Bir sinema filminin senaryosu ile bütünleşerek inandırıcılığını en önemli bir şekilde izleyiciye aktaran en önemli öğelerden biri de hiç kuşkusuz kostüm, aksesuar ve oyunculara uygulanan makyaj'dır. *Titanların Öfkesi* filminde bu önemli öğeler oldukça dikkatli ve ölçülü olarak kullanılmıştır. Filmde yer alan kahramanlarının yaşadığı dönemi, yani Antik Yunan'ı vurgulamak için

---

<sup>43</sup>Andy Buckle <http://thefilmemporium.blogspot.com.tr/2012/03/new-release-review-wrath-of-titans.html> (04.07.2016)

kahramanların yolculuklarda yaşayacakları ögelerde düşünülerek o döneme uyumlu ve işlevsellik açısından da rahat edebilecekleri kıyafetler kullanılmıştır.

Filmde Yunan askerlerinin üzerlerinde o dönemi yansıtan zırhlı savaş kıyafetleri vardır, Tanrıların ise zırhları ve bunu pelerinlerle tamamlayan bol kıyafetleri göze çarpmaktadır. Ayrıca Tanrıların, bu giysilerini tamamlayan çeşitli güçlere sahip asaları da vardır. Bu asaların hepsinin birleşiminden ise zafer mızrağı oluşur ki bu mızrağı da filmin kahramanı Perseo, Konos'u yok etmek için kullanır. Aynı şekilde kahramanlara yapılan makyajlar da, karakterlerine ve rollerine uygun bir doğrultuda gerçekleştirilmiştir.

#### **4.4. Titanların Öfkesi Filminin Plan Çözümlemesi**

Bu bölümde *Titanların Öfkesi* filminin filmsel anlatı çözümlemesi yapılacaktır. Hayatımızda nasıl iyi ve kötü kişiler varsa bunlarla birlikte yaşamımızda engelleyemeyeceğimiz birçok tesadüf, mutluluk, başarı, mecburiyet, karşı çıkış veya isyan yani bir başkaldırı mutlaka ki vardır. Öyle ki anlatılan tüm hikaye, öykü ve masallarda da karşılaşılan durumlar değişkenlik gösterse bile, değişmeyen tek olgu iyi ve kötü karakterlerin masallarda da yerini almasıdır. Bu bakış açısıyla filmde bulunan iyi ve kötü karakterleri ayrıca filmde geçen uzam (mekan) ve sürem (zaman)'i inceleyeceğiz. Başka bir deyişle, filmin ana temasını oluşturan tanrı ve titanların savaşının anlatıldığı tüm kareleri uzam (mekan), sürem (zaman) ve kişi olarak inceleyeceğiz. Ayrıca bu çözümlemeyi yaparken tüm karelerde yer alan 'Saldırgan' ve 'Yardımcı' karakterleri de saptanmış olacaktır.



**Time Code: 07:44**

<b>Plan - 1</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Tartarus	M.Ö. 3000 yılları arasında	Ares	Poseidon

**Mekan:** Filmde Tartarus, Tanrıların Kronos'u kısırdıkları ve sonsuza kadar hapsettikleri taştan yapılmış labirenti andıran bir yeraltı hapisanesidir.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Savaş Tanrısı Ares, Zeus'a tuzak kurarak yakalayıp esir olarak tüm tanrıları devirmeye ve insanlığı kaos'a sürüklemeye çalışır.

**Yardımcı Karakter:** Poseidon Ares tarafından saldırıya uğradığı için oldukça kötü bir haldedir. Ancak Poseidon'a Zeus'a tuzak kurularak kandırıldığını ve esir alındığını, insanlığın geleceği için kendisinin mutlaka savaşması gerektiğini söyleyebilmiştir. Kendi tanrısal silahını Perseus'a vererek bunu onun gibi yarı tanrı olan oğlu Agenor'a ulaştırmasını, Zeus'u ve insanlığı kurtarmak için onu da yanına almasını ister. Böylece Poseidon Zeus'u kurtarması için Perseus'a da yardım etmiş olur.



**Time Code: 09:12**

<b>Plan - 2</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Tartarus	M.Ö. 3000 yılları arasında	Hades, Ares	Zeus, Perseo

**Mekan:** Tartarus, Tanrıların Kronos'u sonsuza kadar hapsettikleri taştan yapılmış labirenti andıran bir yeraltı hapisanesidir.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Ares, Zeus'a ve tüm insanlara karşı duyduğu kin, nefret, öfke yüzünden Yeraltının yüce tanrısı Hades ile Kronos'u esir olduğu Tartarus'tan çıkarmak için anlaşılır. Sonrasında ise Zeus'a tuzak kurarak yakalayıp tanrıları ve insanları yok etmeye çalışır.

**Yardımcı Karakter:** Perseo, babası Zeus esir alındığından ötürü Andromeda ve Agenor'u da yanına alarak onukurtarmak, ayrıca insanların Kronos ile canavar ordusuna karşı savaşmasına destek olmak adına zorlu bir yolculuğa koyulurlar.



**Time Code: 09:53**

<b>Plan - 3</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Balıkçı Kasabası	M.Ö. 3000 yılları arasında	Chimera	Andromeda, Agenor

**Mekan:** Perseo'nun oğlu ile sakin bir hayat sürdüğü balıkçı kasabası.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Yeraltı dünyasından Kronos tarafından gönderilen şeytani bir yaratık olan Chimera, Perseo'nun sakin bir yaşam sürdüğü balıkçı kasabasına saldırır. Perseus insanları korumak için bu yaratıkla savaşır. Chimera'nın devasa görünüşü, korkunçluğu ile birlikte iri kanatları ve üç başı vardır. Chimera her bir başından ateşler üfler. Bu başlarından biri şeytani bir keçiye, diğeri bir aslana, kuyruğunda olan ise yılan benzer.

**Yardımcı Karakter:** Perseo, babası Zeus esir alındığından ötürü Andromeda ve Agenor'u da yanına alarak onu kurtarmak ayrıca insanların Kronos ile canavar ordusuna karşı savaşmasına destek olmak adına zorlu bir yolculuğa koyulurlar.



**Time Code: 14:00**

<b>Plan - 4</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Balıkçı Kasabası	M.Ö. 3000 yılları arasında	Chimera	Perseo

**Mekan:** Perseus'un oğlu ile sakin bir hayat sürdürdüğü balıkçı kasabası

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Kronos tarafından gönderilen Chimera, Perseo'nun her şeyden uzakta sakin bir yaşam sürdürdüğü balıkçı kasabasına saldırır. Perseo ise kasaba halkını korumak için bu yaratıkla savaşı.

**Yardımcı Karakter:** Yarı tanrı olan Perseo, insanlığı yok etmek isteyen canavar Kraken'i ortadan kaldırmasıyla ün salmış güçlü bir savaşçıdır. İnsanlığı tehlikeye düşüren her durumda karşısına çıkan tüm canavarlara ve Kronos'a karşı da savaşı.



**Time Code: 22.23**

<b>Plan - 5</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Argos Şehri Savaş Alanı	M.Ö. 3000 yılları arasında	Kronos, Cihimera, Makhai	General Mantius

**Mekan:** Argos şehri'nin savaş alanı.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakterler:** Kronos, Makhai ve Chimera'larla beraber Perseo'ya karşı savaşmaktadır.

**Yardımcı Karakter:** General Mantius ise Perseo'nun saldırılara karşı nasıl bir yol izleyeceğinden nasıl bir plan ile yaklaşacağından emin olmasa da Kraliçesine güvenir ve emrindeki tüm savaşçı askerleriyle Perseo'ya o da destek olur. Perseo ise tanrısal güçleri olan kanatlı atı Pegasus ile Kronos'a karşı savaşır.





**Time Code: 32:24**

<b>Plan - 6</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Kail Adası	M.Ö. 3000 yılları arasında	Tepegözler	Andromeda, General Mantius, Agenor, Korrina

**Mekan:** Kail Adası, Okyanusta akıntılarla birlikte hareket eden gizli bir ada'dır.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi. Saldırgan Karakter:** Tepegözler, Hephaistos'un evi olan Kail Adası'nı koruyan tek gözlü canavarlardır. Ada da Hephaistos ile birlikte yalnız yaşadıkları için buraya gelen yabancıları düşman olarak gördüklerinden Andromeda, Perseo ve beraberindekilerini düşman olarak düşünüp saldırıyorlar.

**Yardımcı Karakter:** Zeus'u ve insanlığı kurtarmak için General Mantius, Agenor, Kraliçe Andromeda ile yardımcısı Korrina da onları yalnız bırakmayarak, Zeus'u ve tüm insanlığı kurtarmak içinbu serüvende Perseo'ya destek olur.



**Time Code: 37:59**

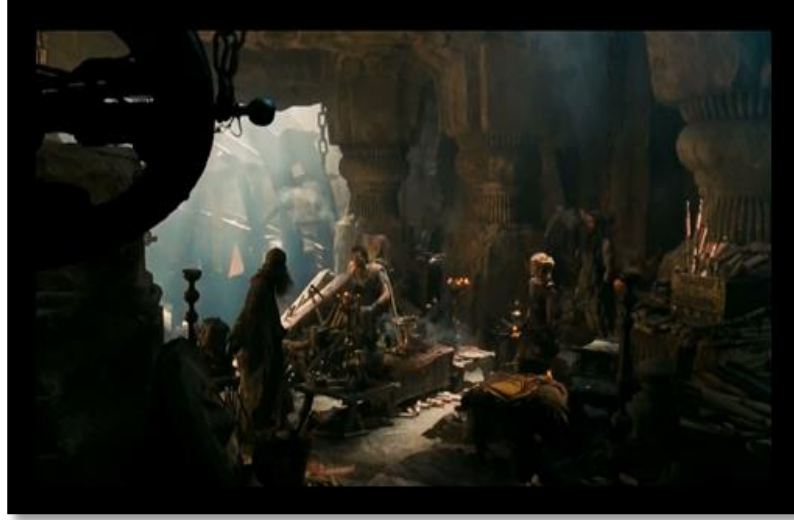
Plan - 7			
Mekan	Zaman	Saldırgan	Yardımcı
Kail Adası	M.Ö. 3000 yılları arasında	Tepegözler, Hephaistos	Andromeda, General Mantius, Agenor,

**Mekan:** Kail Adası, Okyanusta akıntılarla birlikte hareket eden gizli bir ada'dır.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Bir zamanlar tanrıların en güçlü silahlarını ve Tartarus hapisanesini yapmış olan Hephaistos artık tüm güçleri elinden alınmış olan bir tanrıdır. Okyanusta herkesçe bilinmeyen gizli bir ada olan Kail'de tek gözlü canavarlar (Tepegözler) ile beraber yaşamaktadır. Tepegözler adada Hephaistos ile birlikte yalnız yaşadıkları için adaya gelen yabancıları düşman olarak gördüklerinden Perseo, Andromeda, Agenor ve savaşçılara saldırmışlardır. Hephaistos ziyaret edildiğinde de oldukça aksi ve kötü davranmıştır.

**Yardımcı Karakter:** General Mantius ilk başlarda Perseo'nun saldırılara karşı nasıl bir yol izleyeceğinden nasıl bir plan ile yaklaşacağından emin değil. Ancak Kraliçeye olan güveni sayesinde Perseo'ya da destek olur. Agenor ise Perseo'nun yardımına Kraliçe'nin bağışlamasıyla hapisten çıkar. Zeus'u ve insanlığı kurtarmak için hep birlikte Yeraltı'nda Tartarus'a doğru yola çıkarlar. Argos'un savaşçı kraliçesi, silah olarak güçlü bir yay ve ok kullanarak yeraltının en karanlık canavarlarının saldırılarına karşı ordusuyla destek olur.



**Time Code: 42:48**

<b>Plan - 8</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Kail Adası	M.Ö. 3000 yılları arasında	Tepegözler	Andromeda, General Mantius, Agenor, Korrina

**Mekan:** Kail Adası, Okyanusta akıntılarla birlikte hareket eden gizli bir ada'dır.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Tepegözler, Hephaistos'un evi olan Kail Adası'nı koruyan tek gözlü canavarlardır. Ada da Hephaistos ile birlikte yalnız yaşadıkları için buraya gelen yabancıları düşman olarak gördüklerinden Perseo ve beraberindekilerini düşman olarak düşünüp saldırıyorlar.

**Yardımcı Karakter:** Zeus'u ve insanlığı kurtarmak için General Mantius, Agenor, Kraliçe Andromeda ile yardımcıları Korrina da onları yalnız bırakmayarak, Zeus'u ve tüm insanlığı kurtarmak için bu serüvende Perseo'ya destek olur.



**Time Code: 1:03:26**

<b>Plan - 9</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Tartarus	M.Ö. 3000 yılları arasında	Hades, Ares	Andromeda, Agenor

**Mekan:** Tartarus, Tanrıların Kronos'u sonsuza kadar hapsettikleri taştan yapılmış yeraltı hapisanesidir.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Ares, yeraltının yüce tanrısı Hades ile Kronos'u esir olduğu Tartarus'tan çıkarmak için anlaşılır. Bunun için de Kronos'u serbest bırakmaya çaba gösterirler. Sonrasında ise Zeus'a tuzak kurarak yakalayıp onu esir alarak tanrıların tümünü yok etmek ve insanlığı kaos'a sürüklemeye çalışırlar. Bu nedenle Zeus'u kurtarmaya çalışan Perseo'yu yok etmeye çalışırlar.

**Yardımcı Karakter:** Agenor ise Perseo'un yardımı ve Kraliçe'nin bağışlamasıyla hapisten çıkar ve babası Poseidon'un asası olan ikili çatalı kullanarak Zeus'u ve insanlığı kurtarmak için Perseo'ya destek olur. Argos'un savaşçı kraliçesi ise, güçlü bir yay ve ok kullanarak yeraltının en karanlık canavarlarının saldırılarına karşı ordusuyla destek olur.



**Time Code: 1:10:25**

<b>Plan - 10</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Argos Şehri Savaş Alanı	M.Ö. 3000 yılları arasında	Kronos, Cihimera, Makhai	Andromeda, General Mantius, Agenor, Hades, Zeus

**Mekan:** Argos şehri'nin savaş alanı.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakterler:** Kronos, Makhai ve Chimera'larla beraber Perseo'ya karşı savaşmaktadır.

**Yardımcı Karakter:** Argos şehri'nin savaş alanında Kraliçe Andromeda, General Mantius, Agenor, Hades ve Zeus Perseus ile beraber Kronos'a karşı oldukça güçlü bir şekilde savaşır.



**Time Code: 1:20:04**

<b>Plan - 11</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
İdolya	M.Ö. 3000 yılları arasında	Ares	Helius

**Mekan:** İdolya, Tanrılara dua edilen onlarla konuşulan en kutsal tapınak.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Savaş Tanrısı Ares, Babası Zeus'a kardeşi yarı tanrı Perseo'ya ve tüm insanlığa duyduğu intikam yüzünden onları yok etmeyi istemektedir. Bunun için de Helius'u rehin alarak Perseo'ya tuzak kurar ki onu ortadan kaldırarak Kronos'un vadettiği mutlak güce erişebilsin.

**Yardımcı Karakter:** Helius yarı Tanrı olan Perseo'nun oğludur. Babasının basit bir balıkçı olduğuna inanarak büyümüştür. Perseo gerçekte yarı tanrı olduğunu açıkladığında, Helius kendisine bakan aynı zamanda öğretmeni olan Klea'yla beraber gizlenir ama babasının Ares, Hades ve Kronos ile olan savaşında galip geleceğine olan inancını hiçbir zaman yitirmez. Perseo, Ares ile İdolya'da savaşırken Helius'ta babasına, Titanları öldürecek tek silahı, Hephaistos'un diğer tanrıların silahlarını birleştirerek yaptığı Üç-Tanrı Mızrağı'nı oluşturmasında yardım eder ve böylece Perseo, Ares'i alt etmeyi başarır.



**Time Code: 1:20:21**

<b>Plan - 12</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Argos Şehri Savaş Alanı	M.Ö. 3000 yılları arasında	Kronos, Cihimera, Makhai	Andromeda, General Mantius, Agenor, Hades, Zeus

**Mekan:** Argos şehri'nin savaş alanı.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakterler:** Kronos onu Tartarus'a hapseden Tanrıları yok etmek üzere dışarı çıkar ve beraberinde dünyayı, insanlığı yok etmeleri için gönderdiği bir savaş şeytanı olan 'Makhai'ler de vardır. Bunlar Kronos'un fırlattığı ateş toplarından çıkan, oldukça iri cüsseli, iki gövdeli, çok kolları, elleri yerine penceleri ve kemik kılıçları olan canavarlardır. Ayrıca üç başlı her bir başından ateşler üfleyen Chimera'lar da Perseo'ya karşı Kronos'un yanında savaşır.

**Yardımcı Karakter:** Argos şehri'nin savaş alanında Kraliçe Andromeda, General Mantius, Agenor, Hades ve Zeus Perseus ile beraber Kronos, 'Makhai ve Chimera'lara karşı savaşır.



**Time Code: 1:22:41**

<b>Plan - 13</b>			
<b>Mekan</b>	<b>Zaman</b>	<b>Saldırgan</b>	<b>Yardımcı</b>
Argos Şehri Savaş Alanı	M.Ö. 3000 yılları arasında	Kronos	Pegasus

**Mekan:** Argos şehri'nin savaş alanı.

**Zaman:** M. Ö. 3000 yılları

**Kişi: Saldırgan Karakter:** Tanrıları ve yeryüzünü yaratan Titan Kronos, çok uzun bir zaman önce oğulları Zeus, Hades ve Poseidon tarafından ebediyen Tartarus'a hapsedilmiştir. Ancak şimdi, Hades ile Ares'i kandırarak serbestliğini ve insanlar için yarattığı dünyayı yok etmelerinin karşılığında onlara sonsuz güç vereceğini vadeder. Bu sayede insanlığın geleceğini yerle bir etmek için yeraltından çıkarak perseo ile savaşır.

**Yardımcı Karakter:** Kronos'u yenmesi için Zeus'un yarı tanrı oğlu Perseo'a güçlü yoldaşı Pegasus yardım eder. Pegasus tanrısal güçleri olan kanatlı oldukça güzel, asil, savaşlarda ise kuvvetli ve aynı zamanda da yırtıcı olan siyah bir attır.



Yukarıda yer alan *Titanların Öfkesi* filminin Plan çözümlemesinde saptadığımız bazı ayrıntılar birçok benzerliği karşımıza çıkarmıştır. İyiler ve kötülerin savaşı tüm evrene hükmedebilme gücü gibi, Hades ve Ares'in Zeus'a karşı birleşmesi ve amaçları doğrultusunda Zeus'u, yeraltı dünyası Tartarus'ta tuzığa düşürerek en yüce ve yıkıcı güç olan babaları Kronos'u uyandırmak olması ayrıca dünyayı yok etmek ve Olympos'a hükmetme isteğidir. Ancak Hades, kötü olsa da bu iktidar hırsından vazgeçerek Kronos'a karşı bu kez Zeus ile birlikte tanrılara ve tüm insanlığa yeniden yardım etmektedir.



## 5. “TİTANLARIN ÖFKESİ” FİLMİNİN VLADİMİR PROPP'UN MASAL ÇÖZÜMLEMESİNDE UYGULADIĞI 31 İŞLEV ve 7 EYLEM ALANI KAHRAMANI AÇISINDAN ÇÖZÜMLEMESİ

Vladimir Propp'un masal çözümlemesinde öne sürdüğü gibi filmlerde tehlikeli ve uzun yolculukta sihirli nesnenin taşıyıcısı belirlendikten sonra bir taşıyıcı tarafından bir noktadan bir noktaya götürmesi öykülenmiştir. *Titanların Öfkesi* filmine uygulandığında ise tüm işlevlerin filmin öyküsünde yer aldığı saptanmıştır. Vladimir Propp'un masal çözümlemesinde 31 işlevle genel olarak örtüşmektedir.

**1. Uzaklaşma:** Perseo yaşadığı Balıkçı Kasabası'ndaki evinden ayrılır.

**2. Yasaklama:** Böyle bir olay yaşanmamıştır.

**3. Yasağı çiğneme:** Böyle bir olay yaşanmamıştır.

**4. Soruşturma:** Perseo, Agenor'a gizli ada Kail'deki Hephaistos'u sorar.

**5. Bilgi toplama:** Ares Titan Kronos'u yok edecek olan Üç Tanrı mızrağının Perseo'da olduğunu anlar. Ares, Hades'ten Üç Tanrı mızrağı ile ilgili bilgi alır.

**6. Aldatma:** Korrina, yolculuk sırasında Ares'e dua ederek, Perseo ve arkadaşlarının daha zor bir yola yönlenmelerine neden olur.

**7. Suça katılma:** Chimera'ların Perseo'nun yaşadığı küçük balıkçı köyüne saldırmasının ardından Perseo zorluklarla dolu olan Tartarus'a gitmeye karar verir. Ares ve Hades'in istediği olur.

**8. Kötülük:** Ares ve Hades, Zeus'u yer altındaki Tartarus'a hapis eder.

**9. Aracılık:** Andromeda Perseo'nun Zeus'u ve tüm insanlığı kurtarabilmesi için Agenor ile görüşür ve Agenor Perseo'nun Hephaistos'u bulmasına yardım eder.

**10. Karşıt eylemin başlangıcı:** Perseo, Zeus'u ve tüm insanlığı kurtarabilmek adına Hephaistos'u, bulmak için Agenor'u ikna eder.

**11. Gidiş:** Kahraman evinden ayrılmaz ancak yola devam eder.

**12. Bağışçının ilk işlevi:** Zeus yarı tanrı olan oğlu Perseo'dan Tanrıları ve Tüm insanlığı kurtarabilmek için yardım ister. Ancak, Perseo babası Zeus'un isteğini kabul etmez ve bu hareketiyle sınanmış olur.

**13. Kahramanın tepkisi:** Perseo, Babası Zeus'un yardımını reddeder. Zeus gibi yüce bir tanrının, kendisi gibi bir yarı tanrıdan yardım istemesini kınar.

**14. Büyülü nesnenin alınması:** Perseo, yolculuğu sırasında karşılaştığı kötülüklerden korunması için kalın koruyucu bir zırh, kılıç, mızrak ve tanrısal, kanatlı bir at alır.

**15. İki krallık arasında yolculuk:** Titan Kronos'u, Üç Tanrı Mızrağıyla yok etme görevi Perseo'ya verilir. Bu zorlu yolculukta yardımcı olacak kişiler her türlü kötülüğe ve engelle karşı koruyacaklarına söz verir.

**16. Çatışma:** Perseo, Agenor, Andromeda birçok kez Ares ve Hades ile karşı karşıya gelir.

**17. Özel işaret:** Perseo'nun özel işareti **Üç-tanrı mızrağı**'dır. Titanları öldüren tek silah olarak bilinen, Hephaistos'un dövdüğü güçlü Üç-tanrı mızrağı; Zeus'un şimşegi, Hades'in yabası ve Poseidon'un üçlü çatalından oluşmaktadır.

**18. Zafer:** Ares ve Hades süvari pek çok defa atlatılır.

**19. Giderme:** Üç Tanrı Mızrağıyla Kronos yok edilmiştir. Sonunda kötülük giderilmiştir.

**20. Geri dönüş:** Perseo yaşadığı balıkçı kasabası'ndaki evine geri döner.

**21. İzleme:** İzleme eylemi filmde insanların tanrılara dua ettiği her sahnede mevcuttur. Ayrıca Perseo, Agenor ve Andromeda ise Ares, Hades ve Titanlar tarafından sürekli takip edilir.

**22. Yardım:** Agenor, Andromeda ve andromeda'nın ordusunda yer alan elit gardiyanlardan dördü Zeus'u ve tüm insanlığı kurtarabilmek adına zorda kalan Perseo'ya yardım ederler.

**23. Kimliğini gizleyerek gelme:** Perseo yolculuğa başlayana kadar gerçek kimliğini yani yarı tanrı olduğunu gizler.

**24. Asılsız savlar:** Hephaistos, Üç tanrı mızrağının Titanları yok etmek için kullanılabileceğini söyler ve Perseo'ya kullanılmasını önerir. Çünkü Üç tanrı mızrağını kullanabilecek tek kişi Perseo'dur

**25. Güç işi:** Perseo'ya Yeraltı Hapishanesi (Tartarus)'nde tutsak edilen Titan Kronus'u, Üç-tanrı mızrağıyla yok etme görevi verilir.

**26. Güç işi yerine getirme:** Titan Kronos yok edilir.

**27. Tanınma:** İnsanların Tanrılara dua etmeye geldikleri, gökyüzüne en yakın yer olan tapınakta Perseo ve Poseidon tarafından yapılan Zeus ve tüm insanlığın akıbeti konusundaki toplantıda Perseo Tanrılara, İnsanlığa ve Zeus'a yardım edeceğini Poseidon'a söyler. Böylece Perseo tanınmış olur.

**28. Ortaya çıkarma:** Perseo, kardeşi Ares'in kendisine yardım edeceğini zanneder. Ancak daha sonra Ares'in kötü olduğunu, Zeus'u ve insanlığı ölümsüz bir tanrı olabilmek adına kötü amaçları için tuzağa düşürerek yok etmek istediğini anlar.

**29. Biçim değiştirme:** Böyle bir olay yaşanmamıştır.

**30. Cezalandırma:** Ares ve Kronos sonunda yenilgiye uğratılır ve yok edilmiş olur.

**31. Evlenme:** Filmin sonunda Perseo, Andromeda ile birlikte.

*Titanların Öfkesi* filmini Vladimir Propp'un 31 işlevine göre yukarıda yaptığımız açıklamalarla çözümlenmiş olduk.

Ayrıca aşağıda belirtildiği üzere *Titanların Öfkesi* filminde Propp'un 7 eylem alanı kahramanının da yer aldığını görürüz.<sup>44</sup>

**Kötü Adam** → Ares, Hades, Kronos

**Göreve gönderen kişi** → Zeus

**Yardımcı** → Andromeda, Agenor, Hades, Poseidon, Zeus, Hephaistos, Helius, Korrina, General Mantius

**Güç işleri yerine getirme** → Perseo

**Bağışçı** → Zeus

**Kahraman** → Perseo

**Sahte kahraman** → Agenor

---

<sup>44</sup> V. Propp (s.29-30)

## 5.1. Filmdeki Saldırgan (Engelleyici) Kahramanlar

Saldırgan kahraman çoğunlukla Ares olmuştur. Birçok sahnede Perseo'nun yolculuğu sırasında zafer mızrağını ele geçirmemesi Tanrıları ve Dünya'yı kurtaramaması için ona engel olmaya çalışmıştır. Ayrıca ateşe sahip olan Titan Kronos ise saldırgan kahramanlar arasında yerini alır.

### **Hades:**

Hades yer altında oluşunun nedenini kardeşi Zeus'tan biliyor ve bu nedenle ona kin duyuyordu. Tıpkı Ares gibi ölümsüz bir Tanrı olmak adına tüm gücünü kullanarak kardeşi Zeus'u ve yeğeni Perseo'yu tuzağa düşürmek için çabalar. Bu nedenle saldırgan konumda yer alır.

### **Kronos:**

Tanrı Zeus'un babası ve ateşe sahip en büyük Titandır. Zeus tarafından hapsedildiği yeraltındaki Tartarus'tan kurtulmak için Hades ve Ares ile anlaşarak Zeus'u yok etmeyi amaçlar. Bunun sonrasında ise Dünya'ya kaosun hakim olmasını ve insanlığın yok edilmesini yeniden Evrene Titanların hakim olmasını ister bu nedenle, yarı tanrı olan Perseo'yla da savaşarak saldırgan konumda yer alır.

### **Ares:**

Yüce Tanrı Zeus'un oğlu ve Savaş tanrısıdır. “Ares’in tek ilgilendiği savaş ve kan dökmektir. Adalet ilkelerinden, savaş stratejilerinden, zeka ve bilgelikten yoksundur.”<sup>45</sup> Ares her şeyi önceden hesaplayamadığı için kolayca alt edilebilen bir tanrıydı. Filmde içinde buldukları dönemde Tanrılar artık ölümlü bir durumda olduğundan Ares, ölümsüz bir tanrı olmak adına tüm gücünü kullanarak, babası Zeus'u ve yarı tanrı olan kardeşi Perseo'yu yok etmesi için Titan olan Kronos'la anlaşmıştır. Bu nedenle de Ares filmde saldırgan bir konumdadır.

---

<sup>45</sup> Kathleen Sears, **Mitoloji 101: Eski Yunan ve Roma Mitolojisi Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey**, Çev. Ekin Duru, (İstanbul: Say Yayınları. 2014.s.122.)

### **Hephaistos:**

Ateşin, demircilerin, madeni eşya yapımcılarının ve genelde zanaatkarların tanrısıdır.<sup>46</sup> Bir zamanlar tanrıların en güçlü silahlarını ve Tartarus hapishanesini yapmış olan Hephaistos artık tüm güçleri elinden alınmış olan bir tanrıdır. Okyanusta herkesçe bilinmeyen gizli bir ada olan Kail'de tek gözlü canavarlar (Tepegözler) ile beraber yaşamaktadır.

Hephaistos, Perseo, Andromeda, Agenor ve birkaç savaşı ile Zeus'u kurtarmalarında yardım etmesi için onu ziyarete geldiğinde de oldukça aksi ve kötü davranmış olduğundan saldırgan konumdadır.

### **Chimera:**

Yeraltı dünyasından gönderilen bir iblis olan Chimera, Perseus'un yaşadığı iri kanatları ve üç başı vardır. Bu üç baştan biri aslana, biri şeytani bir keçiye benzer, üçüncüsü ise kuyruğundadır ve bir yılan şeklinde olan bu üç başından da ateş üfleemektedir.<sup>47</sup> Chimera yoluna çıkan herkesi vahşice öldüren, her şeyi yok eden acımasız bir canavardır ve hiç kimse tek başına ona karşı koyamazdı. Bu sebeple de Perseo'ya ve tüm insanlığı yok etmek üzere her yere saldıran bu canavar filmde de saldırgan konumundadır.

### **Tepegözler:**

Tepegözler, Hephaistos'un evi olan Kail Adası'nı koruyan tek gözlü canavarlardır. Ada da Hephistos ile birlikte yalnız yaşadıkları için buraya gelen yabancıları düşman olarak düşünüp saldırıyorlar. Perseo, Agener, Andromeda ve beraberinde adaya gelen askerlere bu nedenle saldırmışlardır. Filmde de saldırgan konumundadırlar.

---

<sup>46</sup> Sears. (s. 139)

<sup>47</sup> Sears. (s. 174)

**Makhai:**

Kronos tarafından dünyayı ve insanlığı yok etmeleri için yer altından gönderilen, bir savaş şeytanı olan 'Makhai'ler vardır. Bunlar Kronos'un fırlattığı ateş toplarından çıkarlar, oldukça iri cüsseli, iki gövdeleri, çok kolları, elleri yerine penceleleri ve kemik kılıçları olan canavarlardır.

**Minotor:**

Bedeni insan ancak kafası boğa olan bir canavardır. Tartarus'taki labirente hapsedilmiş olduğu için geçitlerde dolaşarak canlı ne varsa onları öldürerek besleniyordu<sup>48</sup>. Filmde de Tartarus'a giren Perseo'ya saldırmıştır. Bu sebeple de saldırgan konumdadır.

---

<sup>48</sup> Sears. (s. 171)



## 5.2. Filmdeki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar

### **Perseus:**

Ozan Homeros (Antik Çağ'da yaşamış İyonyalı ozan. İlyada ve Odyssea destanlarının derleyicisi olduğu kabul edilir.) Perseus için “tüm erkeklerin en ünlüsü” diyor. Perseus iyi kalpli, karısına sadık, annesi ve ailesine bağlıdır. Aynı zamanda canavarları öldüren, dehşet saçan bir kişi, örnek bir erkek ve kahramanlık simgesiydi.<sup>49</sup> Perseus Tanrıları ve Dünyayı kurtarmayı kabul ederek aslında zorlu bir görevi üstlenmiştir. Diğer tanrılara göre onun yenilmezliği yarı insan oluşundan kaynaklıdır. Filmde içinde büyük kötülük barındıran Titan Kronos'a karşı direnmesi, Tanrıların ve tüm insanlığın kurtarıcısı olması sebebiyle kahraman konumundadır.

### **Andromeda:**

Yunanistan'ın güzeller güzeli kraliçesidir. Perseo tarafından yıllar önce canavar Kraken'den kurtarılmıştır. Tanrılar ve Titanların birbirleriyle olan ve hayli zorlu geçen savaşında Perseo'ya tüm ordusu ile destek olarak filmde yardımcı kahraman konumunda yer alır.

### **Poseidon:**

Zeus'tan sonra gelen ikinci olarak kabul edilen denizler tanrısıdır. “Denizleri denetler ve depremlere yol açardı. Poseidon, zıpkınını kullanarak fırtınalar oluşturuyor, dalgaları dilediği yüksekliğe ulaştırabiliyor, deniz canavarlarını çağırıyor ve toprak kaymalarına ve sellere sebep olabiliyordu.”<sup>50</sup> Poseidon Titan Kronos'a karşı Tanrıları ve insanlığı korumak adına Perseo ve Zeus ile beraber mücadele ederek filmde ise yardımcı konumundadır.

---

<sup>49</sup> Sears.( s. 195)

<sup>50</sup> Sears. (s. 68)

### **Hades:**

Eski dünyada ölüm, yaşam kadar karmaşıktı. Tüm ruhlar öldükten sonra yer altı dünyasına gidiyordu. Özel bir tanrı olan Hades yeraltı dünyasının hakimiydi, bu karanlık ve esrarangiz tanrıya hem saygı duyuluyor hemde korkuluyordu.<sup>51</sup> Hades yer altında oluşunun nedenini kardeşi Zeus'tan biliyor ve bu nedenle ona kin duyuyordu. Ancak Kronos'a karşı savaşmak için güç birliği yapmaları gerekiyordu. Bu sebeple kardeşine olan kin ve öfkesini yenerek onu affeder. Böylece Zeus'un yeraltı hapisanesi olan Tartarus'tan çıkarılması için Perseo'ya yardım eder. Ayrıca Kronos'a karşı Zeus ve Perseo'nun yanında savaştığından filmde yardımcı kahraman konumundadır.

### **Zeus:**

Olympos'ta yaşayan en yüce yani, baş Tanrı'dır. Babası olan Titan Kronos'un Tanrıları ve Dünya'yı yok etmesine ayrıca Olympos'a hükmetmesine engel olmak için, Poseidon ile yarı Tanrı olan oğlu Perseo'nun yanında savaşır. Bu nedenle yardımcı konumundadır.

### **Agenor:**

Denizler Tanrısı Poseidon'un yarı tanrı olan oğludur. Yarı Tanrı olduğu için Tanrılar tarafından Olimpos'a kabul edilmeyerek terkedilmiştir. Titanların ve Tanrıların savaşında Perseo'ya saklı olan ada Kail'i ve Tanrıların asalarını yapan Hephaestus'u bulmalarında destek olarak yardımcı kahraman konumundadır.

### **Helius:**

Yarı tanrı Perseo'nun oğludur. Amcası olan Tanrı Ares'i yenmesi için babası Perseo'ya yardım eder.

---

<sup>51</sup> Sears. (s. 74)

**Korrina:**

Andromeda'nın yardımcısıdır, Kraliçesini yalnız bırakmayarak Perseus'un Zeus'u kurtarma serüvenine katılır.

**General Mantius:**

General Mantius ise Perseus'un saldırılara karşı nasıl bir yol izleyeceğinden nasıl bir plan ile yaklaşacağından emin olmasa da Kraliçesine güvenir ve Perseus'a o da destek olur.

**Pegasus:**

Pegasus tanrısal güçleri olan kanatlı oldukça güzel, asil, savaşlarda ise kuvvetli ve aynı zamanda da yırtıcı olan siyah bir attır. Kronos'u yenmesi için Perseo'ya güçlü yoldaşı Pegasus yardım eder.

## SONUÇ

Çalışmanın giriş bölümünde Vladimir Propp'un "**Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri,**" eserinde yer alan masal çözümlemesine yer verilmiş, *Titanların Öfkesi* filminin masalsı yapısına ve filmsel anlatı yapısına uygunluğunun ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Birinci bölümde ise, başlığından anlaşılacağı üzere yunan mitolojisinin kısa tarihi ile titanlar ile tanrıların savaşı odak noktası olmuştur. Bu bölümde okuyucuya verilen bilgiler, bahsetmiş olduğumuz titanlar ile tanrıların savaşının basit bir intikam konusundan ibaret olmadığına, tüm insanlığı ve tanrıları yok etmek ayrıca tüm evrende hüküm sürmek adına yapıldığına dikkat çekmektedir.

Diğer bölümler de ise Filmsel Anlatı Çözümlemesi ile Vladimir Propp'un "**Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri,**" eserinde yer alan masal çözümlemesi ile 7 eylem alanı kahramanı hakkında bilgi verilerek başlanmış devamında ise her iki çözümleme yöntemine uygunluğunu tespit edebilmek adına çözümlemeye geçilmiştir.

*Titanların Öfkesi* filminin, filmsel anlatı çözümlemesi sonucu zaman kavramını ele aldığımızda 13 sahne çözümlendiğinde gündüz sahnelerinin gece sahnelerinden daha baskın olduğu sonucuna varabiliriz. Çünkü filmde gündüz dış ve iç mekan çekimlerine yer verilmiştir. Gece sahneleri ise oldukça azdır (okyanusta çekilen Sahneler). Uzam kavramını incelediğimizde ise filmde genellikle iç mekan çekimleri yapıldığı göze çarpmaktadır. İç mekan çekimlerine en çok yeraltı hapisanesi Tartarus ve Hephaistos'un evi olmak üzere oldukça fazla yer verilmiştir. Gizli ada Kail'de yaşayan Hephaistos,'un evinde geçen sahnelerde Titanları yok etmek için kullanılacak Üç-Tanrı mızrağının nasıl oluşturulacağı, kim tarafından kullanılacağı ve bunun için nasıl hareket edileceği planları

yapılmıştır. Tartarus'ta geçen sahnelerde ise Zeus'u kurtarmak için Perseo, Andromeda ve Agenor'u Titanlara karşı savaşırken görmekteyiz.

Filmdeki kahramanları tek tek incelediğimizde ise bir sahnede engelleyici (saldırgan) olan kahramanın bir diğer sahnede destekleyici (yardımcı) olduğu göze çarpmaktadır. Örneğin aşağıda yer alan Tablo 2'de görülebileceği gibi, Hades filmin başlangıcında engelleyici bir kahraman olmasına karşın, ilerleyen sahnelerde destekleyici kahramana da bürünebilmiştir.

<b>UZAM (Mekan)</b>	<b>SÜREM (Zaman)</b>	<b>ENGELLEYİCİ (Saldırgan)</b>	<b>DESTEKLEYİCİ (Yardımcı)</b>
İdolya	M.Ö. 3000 Yılları	Ares	Helius
Balıkçı Kasabası	M.Ö. 3000 Yılları	Chimera,	Pegasus
		Chimera	Perseus
Tartarus	M.Ö. 3000 Yılları	Hades, Ares	Zeus, Perseus
		Ares, Hades	Andromeda, Agenor
		Ares	Poseidon
Kail Adası	M.Ö. 3000 Yılları	Tepegözler, Hephaistos	Andromeda, Agenor, Korrina, General Mantius
		Tepegözler	Andromeda, Agenor, Korrina, General Mantius
		Tepagözler	Andromeda, Agenor, Korrina, General Mantius
Savaş Alanı	M.Ö. 3000 Yılları	Chimera, Kronos, Makhai	Anromeda, General Mantius, Agenor, Hades, Zeus
		Kronos	Pegasus
		Kronos, Chimera, Makhai	Anromeda, General Mantius, Agenor, Hades, Zeus
		Kronos, Chimera, Makhai	Genaral Mantius, Agenor

**Tablo 2:** *Titanların Öfkesi* filminin 13 sahnesinde yer alan uzam (mekan), sürem (zaman) ve engelleyici (saldırgan), destekleyici (yardımcı) olarak kısa açılımı.

Ayrıca tabloda (tablo 2) görüldüğü üzere Zeus, en belirgin kahraman olarak görünüyor. Çünkü hem yardımcı, hem taşıyıcıyı seçen ve gönderen, hem de başışçı bir kahraman olarak göze çarpmaktadır. Diğer bir kahraman ise Perseo'dur. Perseo, Zeus'tan gelen görevi önceleri kabul etmesede tehlikenin boyutunu kavradığı anda tereddütsüz bir şekilde kabul eder ve birçok kez ölüm tehlikesi atlatmasına rağmen yolculuğu bırakmadan görevini başarıyla tamamlar.

*Titanların Öfkesi* filmi Titanların, Tanrılar ve insanlara karşı olan öfkelerinden dolayı, dünyayı yok ederek Olympos'a hükmetme çabalarını ortaya koyar. Filmde Titanlara bu amaçlarına ulaşabilmeleri için, Zeus'un kardeşi Hades ve oğlu Ares yardım etmektedir.

Filmin karakterlerinde böyle bir platonik ahlaklı yaşamın gereçelendirilmesini görürüz. Titan Kronos'un insanların inançlarının zayıflaması sonucunda artık ölümlü olan Tanrılara kendisine yardım etmeleri sonucunda ölümsüzlük vereceği sözünü vermesi, bazı Tanrılarının bunun olabileceğine inanmaları, fakat buna karşın Tanrılara seçme hakkının da verilmesi, hepsi de kendi içlerinde ölümsüz olabilme isteğini arzulamaktadır, ancak bu isteğe karşı çıkmalarını sağlayacak güç de, yine kendi içlerindedir.

Ahlak ilkelerinden yoksun, gücünü ölümsüzlük için kötüye kullanarak sınırsız bir gücün hayaliyle sonsuz bir hayat peşinde koşmanın kendisine nasıl bir son getireceğini en iyi şekilde betimleyen karakter ise Ares'tir. Perseo, Zeus, Agenor ve filmin sonlarına doğru deęişen Hades ise Titan Kronos'un gücüne açık bir biçimde karşı koyan karakterlerdir. Kim olduklarını, kendi öz benliklerini ve yaşamda yer aldıkları görevin önemini ve yaşamları süresince ne yapmaları gerektiğini bilen karakterlerdir.

Vladimir Propp'a göre "işlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir. İşlevlerin dizilişleri her ne kadar aynı olsa da sayıları sınırlıdır."<sup>52</sup> Bu öykü aslında dinsel ve mitolojik öyküler içerisinde yer alan anlatıların farklı bir biçimde sunumudur. Filmde yer alan karakterlerin izleyiciye sunduğu güçlü ve zayıf

---

<sup>52</sup> Vladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri**, Çev. Mehmet Rıfat, Sema Rıfat, (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayıncılık, 2011.)

karakterleri, iyiler ve kötüler veya yol ayrımındaki karakterlerin iyiyi mi yoksa kötüyü mü seçeceği gibi.

Çalışmayı bitirirken, yaptığımız incelemede Propp'un masal çözümlemesinde bulunan 31 işlevinin hemen hemen hepsinin *Titanların Öfkesi* filminde bulunduğu, ayrıca Propp'un yedi eylem alanı kahramanlarının da filmde yer aldığı sonucuna ulaşılabilir. Burada ki amaç Tanrı bile olsalar, iyi ve kötü arasındaki farklılıkları ortaya koyarak kahramanların bulunduğu koşullar içerisinde ne gibi tepkiler gösterdiğini bu tepkilerine göre nasıl bir seçim yaptıklarını saptayabilmektir. *Titanların Öfkesi* filmi ile ortaya konulan bu çalışma ile Vladimir Propp'un masal çözümleme yönteminin tüm masallara ve kaynağını masallardan alan tüm filmlere uygulanabilir nitelikte olduğu bir kez daha ortaya konmuştur.

## KAYNAKÇA

Brown, Blain: **Sinematografi Kuram ve Uygulama**, Çeviri: Selçuk Taylaner, İstanbul: Hill Yayınları, 2011.

Bordwell David, Thompson Kristin: **Film Sanatı**, Ankara: De Ki Basım Yayın, 2009.

Can, Şefik: **Klasik Yunan Mitolojisi**, İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1994.

Demircan, A. Kadir, **Video Kamera Fotoğrafçılık ve Televizyon Yapımcılığı**, Güldikeni Yayınları: Mart 2000.

Erhat, Azra: **Mitoloji Sözlüğü**, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2012.

Erkman, Fatma: **Göstergebilime Giriş**, İstanbul: Alan Yayıncılık, 1986.

Gündeş, Simten: **Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları**, İstanbul: İnkılap Yayıncılık, 2003.

Güz, Nükhet: Küçükerođan, Rengin: **Etkili İletişim Terimleri**, İstanbul: İnkılap Yayınevi, 2002.

Hayward, Susan: **Sinemanın Temel Kavramları**, Çeviri: Uđur Kutay, Metin Çavuş, İstanbul: Es Yayınları, 2012.

Küçükerođan, Bülent: **Video ve Film Kurgusuna Giriş**, İstanbul: Es Yayınları, 2005.

Kıran Zeynel, Kıran Ayşe Eziler, **Yazınsal Okuma Süreçleri: Dilbilim, Göstergebilim ve Yazınbilim Yöntemleriyle Çözümlemeler**, Ankara: Seçkin Kitabevi, 2002.

Mascelli, Joseph V, **Sinemanın 5 Temel Ögesi**, Çeviri: Hakan Gür, İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları, Şubat 2002.



Monaco, James: **Bir Film Nasıl Okunur**, Çeviri: Ertan Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2002.

Mutlu, Erol: **İletişim Sözlüğü**, Ankara: Ark Yayınları, 1998.

Özön, Nijat, **Sinema: Uygulayımı-Sanatı-Tarihi**, İstanbul: Hil Yayınları,1985.

Özön, Nijat: **Sinema Sanatına Giriş**, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2008.

Özkul,Çobanoğlu, **Halkbilim Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş**, Akçağ Yayınları, Ankara:1999.

Propp, Vladimir: **Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri**, Çeviri: Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayıncılık, 2011.

Propp, Vladimir: **Masalın Biçimbilimi**, İstanbul: Bilim Felsefe Sanat Yayınları, 1985.

Sarioğlu, Mehmet, Süha: **Klasik Yunan Mitolojisi**, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi 2. Sınıf, 2004/2005 Yılı Yayınlanmamış Ders Notları, 2009.

Saussure, Ferdinand: **Genel Dilbilim Dersleri**, Çev. Berke Vardar, İstanbul: Multilingual, 1998.

Sears, Kathleen: **Mitoloji 101: Eski Yunan ve Roma Mitolojisi Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey**, Çev. Ekin Duru, İstanbul: Say Yayınları, 2014.

Parsa Seyide, Parsa Alev Fatoş, **Göstergebilim Çözümlenmeleri**, İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2002.

Rıfat Mehmet, **Göstergebilim ABC'si**, İstanbul: Mavi Yayıncılık, 1999.

Yücel Tahsin, **Anlatı Yerlemleri Kişi/Sürem/Uzam**, İstanbul: Ada Yayınları, 1979.

## SÜRELİ YAYINLAR

Akbulut, Hasan **Matrix Filminin Propp ve Greimas Örnekçelerine Göre Çözümlemesi**, Kocaeli: Kilad 2002.

## İNTERNET KAYNAKLARI

Andy Buckle, <http://thefilmemporium.blogspot.com.tr/2012/03/new-release-review-wrath-of-titans.html> (04.07.2016)

Kewin Bowen, <http://screencomment.com/2012/03/wrath-of-the-titans-review/> (22.06.2016)

[http://www.academia.edu/9725395/%C3%87EK%C4%B0M\\_%C3%96L%C3%87EKLER%C4%B02](http://www.academia.edu/9725395/%C3%87EK%C4%B0M_%C3%96L%C3%87EKLER%C4%B02) (17.11.2016)

[http://www.imdb.com/title/tt1646987/fullcredits?ref\\_=tt\\_cl\\_sm#cast](http://www.imdb.com/title/tt1646987/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast) (02.01.2015)

<http://listelist.com/titan-tanri-savaslari/> (05.08.2016)

[https://tr.wikipedia.org/wiki/TitanTanr%C4%B1\\_sava%C5%9Flar%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/TitanTanr%C4%B1_sava%C5%9Flar%C4%B1) (26.11.2016)