

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

**TÜRK SİNEMASINDA MEKAN YAKLAŞIMI:**  
**YILMAZ GÜNEY'İN "YOL" VE NURİ BİLGE CEYLAN'IN "KIŞ UYKUSU"**  
**FİLMLERİNİN MEKANSAL ÇÖZÜMLEMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TAMER BAYRAK**

**1310091001**

**Anabilim Dalı: İletişim Tasarımı**

**Programı: İletişim Tasarımı**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Deniz Yengin**

**TEMMUZ 2015**

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

**TÜRK SİNEMASINDA MEKAN YAKLAŞIMI:**  
**YILMAZ GÜNEY'İN "YOL" VE NURİ BİLGE CEYLAN'IN "KIŞ UYKUSU"**  
**FİLMLERİNİN MEKANSAL ÇÖZÜMLEMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TAMER BAYRAK**

**1310091001**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Deniz Yengin**

**Jüri Üyeleri: Prof. Dr. Bülent Küçükerdoğan**

**Yrd. Doç. Dr. Arif Can Güngör**

**TEMMUZ 2015**

## ÖNSÖZ

Sinemada mekan kavramının incelendiđi bu alıřmada, grsel gstergelerin nasıl iřlendiđi ve izleyiciye ulařtırıldıđı arařtırılmıřtır. Bu bađlamda tasarlanmıř grsel gsterge kuramlarından faydalanılmıř, alıřma grsel gstergelere yklenen anlamların zmlenmesiyle desteklenmiřtir. Bu projenin gerekleřtirilme srecinde bana ok byk destekleri olan bařta tez danıřmanım Do. Dr. Deniz Yengin'e, Prof. Dr. Blent Kkerdođan'a, Prof. Dr. Seluk Hnerli'ye, Prof. Dr. Zafer Ertrk'e, Yrd. Do. Dr. Okan Ormanlı'ya, sevgili dostum mr Kınay'a ve desteđini benden hi eksik etmeyen Eda akır'a teřekkrlerimi sunarım. Tezimi btn bařarılarımda byk emeđi olan aileme armađan ediyorum.

Tamer Bayrak

Temmuz 2015

## İçindekiler

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
RESİM LİSTESİ.....	iv
ŞEKİL LİSTESİ.....	v
TABLO LİSTESİ.....	vi
KISA ÖZET.....	viii
ABSTRACT.....	ix
GİRİŞ.....	1
<b>1. BÖLÜM: KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK SİNEMA VE TÜRK SİNEMASI.....</b>	<b>10</b>
1.1. İLETİŞİM KAVRAMI.....	10
1.2. İLETİŞİM SÜRECİ ve BİLGİNİN OLUŞUM EVRESİ.....	15
1.3. İLETİŞİM ve TEKNOLOJİ.....	18
1.4. KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK SİNEMA.....	20
1.5. TÜRK SİNEMASINA GENEL BİR BAKIŞ.....	29
<b>2. BÖLÜM: TÜRK SİNEMASINDA MEKAN OLGUSU.....</b>	<b>35</b>
2.1. SİNEMADA MODERNİZM ve POSTMODERNİZM.....	42
2.2. SİNEMADA MEKAN KAVRAMI.....	47
2.3. MEKAN YAKLAŞIMLARI.....	52
2.4. SİNEMADA MEKANIN ÖZELLİKLERİ.....	59
2.4.1. Sinemada Kurgu, Renk - Işık ve Karakterin Mekan Üzerine Etkisi ve Önemi.....	62
2.4.2. Sinemada Mekan ve Kurgu İlişkisi.....	66
2.4.3. Sinemada Mekanın Renk ve Işıkla İlişkisi.....	70
2.4.4. Sinemada Mekan ve Karakter İlişkisi.....	75
2.4.4.1. Goffman'ın Karakter Teorisi.....	76
2.4.4.2. Bartle'nin Karakter Teorisi.....	76
2.4.4.3. Campbell, Fletcher ve Greenhill'in Karakter Teorisi.....	78
2.4.4.4. Propp'un Karakter Teorisi.....	79
<b>3. YILMAZ GÜNEY'İN YOL VE NURİ BİLGE CEYLAN'IN “KIŞ UYKUSU” FİLMLERİNİN MEKANSAL ÇÖZÜMLEMESİ.....</b>	<b>91</b>
3.1. Araştırmanın Amacı.....	91
3.2. Araştırmanın Yöntemi.....	92

3.3. Çözümleme.....	100
3.3.1. “Yol” Filminin Mekansal Çözümlemesi.....	100
3.3.2. “Kış Uykusu” Filminin Mekansal Çözümlemesi.....	122
<b>SONUÇ.....</b>	<b>142</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>151</b>

## RESİM LİSTESİ

- Resim 1:** Kinetoskopta film izleyen bir kişi ve kinetoskop salonundan görünüm...s. 3
- Resim 2:** İlk Türk Sinemacısı Fuat Uzkınyay.....s. 8
- Resim 3:** Altamira Mağarasındaki Koşan Hayvan Figürü.....s. 24
- Resim 4:** Görüntünün Aktarılması Adına William George Horner’ın İcat Ettiği Zoetrop.....s. 26
- Resim 5:** Nicéphone Niépce Tarafından Çekilen İlk Fotoğraf.....s. 26
- Resim 6:** Lumiere kardeşlerin çektiği ilk film karelerinden .....s. 27
- Resim 7:** Lumier’lerin Gerçekliği. Fabrikadan Çıkış.....s. 28
- Resim 8:** Melies’nin Çektiği Ay’a Seyahat Filminden Bir Sahne.....s. 29
- Resim 9:** Sponeck Salonu’nda Yapılan Gösterimin El İlanı.....s. 30
- Resim 10:** Ayastefanos’un Yıkılışından Görüntüler.....s. 31
- Resim 11:** Charlie Chaplin’in Hayat Verdiği Şarlo Tiplemesi.....s. 36
- Resim 12:** Türk Sineması Oyuncusu Sadri Alışık’ın Canlandırdığı Turist Ömer Tiplemesi.....s. 38
- Resim 13:** Jacques Tati’nin çektiği “Amcam” filminden modernist öğelerin kullanıldığı bir sahne.....s. 46
- Resim 14:** Lumiere kardeşlerin çektiği kısa filmlerden mekan ve karakter uyumlu bir sahne.....s. 51

<b>Resim 15:</b> Alfred Hitchcock'un Birds filminden mekan tasarımı örneği.....	s. 55
<b>Resim 16:</b> Reynaud'un Optik Tiyatrosu.....	s. 56
<b>Resim 17:</b> Jacques Tati'nin Amcam Filminden Sade Bir Mekan Kullanımı Örneği.....	s. 61
<b>Resim 18:</b> Rus Yönetmen ve Kurgucu Sergei Eisenstein.....	s. 68
<b>Resim 19:</b> Nuri Bilge Ceylan'ın Çektiği Üç Maymun Filminden Renk ve Işık Kullanım Örneği.....	s. 70
<b>Resim 20:</b> Sergei Eisenstein'in Çektiği Potemkin Zırhlısı Filminde Işık ve Gölge Kullanımı.....	s. 73
<b>Resim 21:</b> Spike Jonze'nin Yönettiği Her Filminden Sosyalleşen Kimse Örneği.....	s. 77
<b>Resim 22:</b> DC Comics Şirketi Bünyesinde Tasarlanan Büyük Adam Örneği Karakterler.....	s. 78
<b>Resim 23:</b> Sadri Alışık'ın Canlandırdığı Bir Karakterin Mekan-Uyum Örneği.....	s. 89

## ŞEKİL LİSTESİ

<b>Şekil 1:</b> İletişim Süreci.....	s. 11
<b>Şekil 2:</b> Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı.....	s. 13
<b>Şekil 3:</b> Lasswell'in Genel İletişim Modeli (1948).....	s. 14
<b>Şekil 4:</b> Açık ve Örtük Bilgi.....	s. 17

## TABLO LİSTESİ

<b>Tablo 3.1:</b> Sahne 1'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 102
<b>Tablo 3.2:</b> Sahne 2'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 104
<b>Tablo 3.3:</b> Sahne 3'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 106
<b>Tablo 3.4:</b> Sahne 4'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 108
<b>Tablo 3.5:</b> Sahne 5'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 110
<b>Tablo 3.6:</b> Sahne 6'nın Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 112
<b>Tablo 3.7:</b> Sahne 7'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 114
<b>Tablo 3.8:</b> Sahne 8'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 116
<b>Tablo 3.9:</b> Sahne 1'un Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 118
<b>Tablo 3.10:</b> Sahne 10'un Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 120
<b>Tablo 3.11:</b> Sahne 11'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 124



<b>Tablo 3.12:</b> Sahne 12'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 126
<b>Tablo 3.13:</b> Sahne 13'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 128
<b>Tablo 3.14:</b> Sahne 14'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 130
<b>Tablo 3.15:</b> Sahne 15'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 132
<b>Tablo 3.16:</b> Sahne 1'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 134
<b>Tablo 3.17:</b> Sahne 17'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 136
<b>Tablo 3.18:</b> Sahne 18'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 138
<b>Tablo 3.19:</b> Sahne 19'un Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi.....	s. 140

**Üniversite** : **İstanbul Kültür Üniversitesi**  
**Enstitüsü** : **Sosyal Bilimler**  
**Anabilim Dalı** : **İletişim Tasarımı**  
**Programı** : **İletişim Tasarımı**  
**Tez Danışmanı** : **Doç. Dr. Deniz Yengin**  
**Tez Türü ve Tarihi** : **Yüksek Lisans – Temmuz 2015**

## **KISA ÖZET**

### **TÜRK SİNEMASINDA MEKAN YAKLAŞIMI:**

**YILMAZ GÜNEY’İN “YOL” VE NURİ BİLGE CEYLAN’IN “KIŞ UYKUSU”**

### **FİLMLERİNİN MEKANSAL ÇÖZÜMLEMESİ**

Sinema günümüz dünyası için çok önemli bir unsurdur. Mekan ise sinema için büyük bir öneme sahiptir. Mekanın tasarımı nasıl olursa olsun, mekan olgusu sinema için daima önemli bir konu olmuştur. Bu bağlamda mekan kavramı sinema için “yararlı şeyleri keşfetme süreci” konumundadır. Bu konuda pek çok tartışma, inceleme ve araştırma gerçekleştirilmiştir. Mekan kavramı göstermektedir ki, mekânın tasarımı açısından bilinen tüm bilgiler sinema filmlerinin içeriğini belirlemektedir. Bununla birlikte mekan yönetmenlere farklı bakış açıları, olumlu etkiler, olaylara karşı farklı tanımlamalar imkanı sunmaktadır. Mekan aynı zamanda tüm sinemasal öğelerle benzer karaktere sahiptir ve sinema için temel yapı taşı vazifesi görmektedir. Genel anlamda mekan bir filmde sinemasal devamlılığı sağlamaktadır.

Bu tezde, seçilmiş olan “Yol” ve “Kış Uykusu” filmlerinin görsel açıdan zengin sahneleri mekansal açıdan görsel göstergeleri incelenerek çözümlenecektir. Bu çözümlemelerde kullanılacak olan eklettik yöntem ile mit kavramı ve semiyoloji bilimi öğelerinden faydalanılacaktır. Ayrıca yapılacak olan çözümlemelerde Roland Barthes’in görsel göstergeleri çözümleme metodu esas alınacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Sinema, Mekan, Karakter, Mekan Analizi, Yol, Kış Uykusu

**University** : **İstanbul Kültür University**  
**Institute** : **Institute of Social Sciences**  
**Department** : **Communication Design**  
**Programme** : **Communication Design**  
**Supervisor** : **Asc. Prof. Dr. Deniz Yengin**  
**Degree Awarded and Date** : **MA - July 2015**

## **ABSTRACT**

### **SPACE APPROACH IN TURKISH CINEMA: YILMAZ GÜNEY'S "ROAD" and NURİ BİLGE CEYLAN'S "WINTER SLEEP" SPATIAL ANALYSIS OF THE MOVIES**

Cinema is a vital element in terms of today's world. Partly because of the reason space has a lot going for cinema. Whether or not it is brewing something good or something bad, space always seems as a remarkable and beneficial subject for cinema. The term space mostly refers to that space usually stands for "useful thing discovery process". The fact that many conversations involving space recounted by expert individuals and this is widely accepted knowledge by the world. Space shows that in terms of space mentioned information and results have massive importance for cinema movies. In addition, it is important to note that space largely refers to useful information to directors, positive impression, different inference, useful point of views, and the like. Furthermore, space is in good agreement with all kinds of similar states. Predominantly, with some important exceptions, run of space is commonly cited as primary reason for continuity. Many ideas are framed for solution, yet, the compelling appeal of a typical idea is its elements of mystery, requirement and appeal.

**Key words:** Cinema, Space, Character, Spatial Analysis, Road, Winter Sleep.

## GİRİŞ

İnsanođlu ilk çağlardan itibaren ihtiyaçları doğrultusunda üretimi öğrenmiş ve sürekli geliştirmeye çalışmıştır. Köylerin, kasabaların ve şehirlerin oluşmaya başlamasıyla beraber insanođlu tekniğın öğretileriyle birlikte teknolojiyle tanışmış ve bu teknolojiyi her anlamda yaşamını kolaylaştırmak için kullanmıştır. Sanayi devrimiyle başlayan modern dönemde teknoloji büyük bir atılım yapmış ve büyüyen insan nüfusunun gereksinimlerini karşılamak adına üretimi çok hızlı hale getirmiştir. Teknolojinin yaptığı bu atılım ise insanođlunun en önemli yeteneklerinden biri olan iletişim sayesinde olmuştur.

İletişim günümüzde birçok tanımı olan, üzerine sayısız inceleme ve araştırma yapılan, insanođlunun yaşamını devam ettirmesi için çok önemli işlevleri olan geniş kapsamlı bir kavramdır. Bu kavram günümüz teknolojisine yön vermekte ve gelişen toplumların yaşamına doğrudan etki ederek onları yönlendirmektedir. Bu anlamda iletişim dilimizde *“duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşme, komünikasyon”*<sup>1</sup> anlamına gelmektedir.

*“Batı dillerinde Latince “communicare” sözcüğünden türemiş olan “communication” sözcüğü için dilimizde iletişim kelimesi kullanılmaktadır. Ancak 1970’lere kadar iletişim kelimesi yerine enformasyon ve haberleşme kelimeleri kullanılmaktaydı. Ancak bu kelimeler “communication” kelimesinin anlamını tam olarak taşıyamadığı için iletişim kelimesi kullanılmaktadır.”*<sup>2</sup> İletişimin Türkçe’deki bir diğeri adı ise *“bildirişim”* dir. İnsanın düşünebilen bir varlık olması iletişimin doğmasına ve çeşitli sınıflara ayrılarak gelişmesine neden olmuştur. *“Konuşucuyla dinleyici arasında bildiri alışverişi; karşılıklı bildiri aktarım; bildirim eyleminin çift yönlü görünümü. Gerçekte, konuşucu gücül bir dinleyici, dinleyici de gücül bir konuşucudur; daha açık bir anlatımla, her ikisi de birer konuşucu-dinleyicidir. İşlevsel dilbilime göre dilin temel işlevi bildirişimi sağlamaktır.”*<sup>3</sup> Bu nedenle iletişim, bireyler arasındaki bildirişimin sağlıklı bir şekilde aktarılabilmesi

<sup>1</sup> TDK, **“Türkçe Sözlük”**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, 1998, s.1067.

<sup>2</sup> Deniz Yengin, **“Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum”**, Derin Yayınları, İstanbul, 2012, s.12.

<sup>3</sup> Berke Vardar, **“Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü”**, Multilingual Yabancı Dil Yayınları, İstanbul, 2002, s.43.

ihtiyacından doğmuştur. İletişimin temel görevi de bireyler arasındaki bildirişimi sağlayabilmektir.

Tarihte bilinen en eski teknolojilerden biri “yazı”dır. Yazı iletişimin gereği olarak ortaya çıkmış bir teknolojidir. Bu teknoloji insanlık tarihi boyunca önemini yitirmeden günümüze ulaşmıştır. En eski toplumlardan beri kullanılan yazı, her türlü teknolojik gelişime zemin hazırlamıştır.

Yazı; duygu ve düşüncelerin elle tutulabileceği somut ortamlar yaratmıştır. İletişimin en temel yapı birimi olan yazı sosyal hayatın en belirgin teknik kaynağıdır. Teknik anlamda insanlara tekerleğin bulunması, ateşin kontrol edilebilmesi gibi yaşamsal faaliyet imkanları sunan yazı, yine insanoğluna iletişime yön verebilme ve bu yolla topluluklaşarak dünyaya yön verebilme şansı vermiştir. Bu bağlamda yazı, günümüze kadar devam eden bit – veri – enformasyon – bilgi döngüsü sonucunda önce geleneksel medya ve ardından yeni medya kavramları içerisinde yeni teknolojik gelişmelere zemin hazırlamıştır. Günümüze kadar gerçekleşen her türlü teknolojik yeniliğe iletişimin önemli unsuru olan yazı sebep olmuştur.<sup>4</sup>

Teknoloji “*teknik*” bilgiler ışığında ortaya çıkmaktadır. Teknik Türkçe’de “*bir sanat, bir bilim, bir meslek dalında kullanılan yöntemlerin hepsi*”<sup>5</sup> anlamına gelmektedir. Bilgi ise belli bir sürenin sonunda açığa çıkan anlamlı veriler kümesini ifade etmektedir. Bu bağlamda bilgi kavramını ve bağlantılı olarak iletişimin temel öğelerinden olan bilgi alışverişini açıklayabilmek adına bit – veri – enformasyon – bilgi şemasının kullanılması yerinde olacaktır. Mevcut bir bilginin en küçük birimi olan “*bit*” sayısal anlamda 0 ve 1 ile ifade edilir ve kendi içinde anlamsız kümeler oluşturmaktadır. Bu birimlerin yan yana gelmesiyle anlamlı kümeler oluşmakta ve bu aşamada bit kümeleri veriye (*ölçülebilen bilgi*) dönüşmektedir. Topluların yararına olan veya olmayan bu anlamlı veri kümeleri ise enformasyona (*veriye göre daha kapsamlı, bilginin alt kümesi*) dönüşmektedir. Enformasyon diğer bilgi kümeleriyle etkileşime geçerek yorumlanır ve biçimlenir. Sonuç olarak bilgi onu kullanmak isteyen insanlar tarafından alınır ve yeni bilgiler üretmek için kullanılır. Bu şematik

---

<sup>4</sup> Yengin, “**Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**”, s.34-36.

<sup>5</sup> TDK, 1998, s.2174

döngü insanlık tarihince var olmakta ve sürekli olarak gelişmekte ve giderek hızlanmaktadır.<sup>6</sup>

İnsanların birbirleriyle olan iletişim ihtiyacı çeşitli iletişim kanallarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Görsel, işitsel ve yazılı olarak çeşitlenen iletişim yolları insanların birbirleriyle olan iletişimin süresini ve iletişimin şekillerini çeşitlendirmiştir. Bu çeşitlilikten biri de sinemadır. Sinema insanlara görsel ve işitsel iletişim imkanı sunmaktadır. İçinde barındırdığı kendine has özellikleriyle sinema yıllar boyunca önemini yitirmeden varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Kitle iletişim açısından oldukça önemli bir yere sahip olan sinemanın gelişim süreci diğer sanat dallarına göre çok daha hızlı gerçekleşmiştir. Yapısı gereği teknik açıdan teknolojik gelişmeleri takip eden sinema, ortaya çıktığı ilk günden itibaren sürekli olarak gelişmektedir.

Sinemanın ortaya çıkması dönemin mucitlerinin keşifleri sonucu gerçekleşmiştir. 1 Şubat 1895 tarihinde ilk sinema gösterimi yapılmıştır. 1894'te Thomas Edison'un (1847-1931) keşfettiği kinetoskopu geliştiren "Lumiere Kardeşler" Paris'te bu buluşun üzerinde çalışıp sinematografiyi keşfetmişlerdir. Dünyadaki ilk sinema gösterimi, bir trenin Paris'teki La Ciotat garına gelişini gösteren 55 saniyelik filmle gerçekleşmiş ve bu sayede dünya tarihinin dönüm noktalarından birine imza atılmıştır. Bu filmde karakter ve tiplere yer verilmediği gözlenmektedir. Film içinde yer alan kişilerin bir çoğunun kameradan haberdar olmadığı bilinmektedir. Bu durum filmde de açıkça görülebilmektedir.



Resim1. Kinetoskop, kinetoskopta film izleyen bir kişi ve kinetoskop salonundan görünüm<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Yengin, "Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum", s.15-30.

<sup>7</sup> "Kinetoskop, kinetoskopta film izleyen bir kişi ve kinetoskop salonundan görünüm", 28.11.2014, Nijat Özön, "Sinema El Kitabı", Elif Kitabevi, İstanbul, 1964, s.52.

Sinemanın ilk örneklerinde karakter ve tiplene oyunculuđuna rastlanmamakta ve bu bağlamda çekilen filmler günümüz sinema filmleri gibi konulu olmaktan uzak durumdadır. Daha çok gözlemleyen bir göz gibi gündelik toplum hayatını gösteren ilk filmlerde zaman zaman profesyonel olmayan basit oyunculuklar sergilenmektedir. Günlük hayatta sıklıkla karşılaşılabilcek insan tiplerinin yer aldığı bu filmler teknik olarak da oldukça basit ve özensizdir. Ayrıca kurgu tekniklerinin daha keşfedilmediđi bu dönemlerde filmler sessizdir. Sinemanın gelişimiyle beraber seyircinin gösterdiği yoğun ilgi sinemacıların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Ticari olarak sinemanın bir getirisi olduğunu keşfeden sinemacılar bir sinema filminde kurmaca dünya yaratılabileceđini anlayarak öykülü filmler üretmeye başlamışlardır. *“George Méliès (1868-1938) ise büyük bir olasılıkla Edison’ın filminde gördüğü sinema hilesinin etkisiyle başka sinema hileleri geliştirerek, öykülü filmin başlatıcısı oldu.”*<sup>8</sup>

Sinemanın atılım yapmasıyla beraber karakter ve tiplene kavramları şekillenmeye başlamıştır. Bu kavramlar sinema filminin kurmaca bir dünyaya sahip olmasını sağlamaktadır. Anlam olarak birbirinden ayrılan bu kavramlar ilk öykülü filmlerden günümüz sinema filmlerine kadar deđişmeden kalmıştır. Bu şekilde teknik olarak gelişen ve deđişen sinema konu işleyişi bakımından deđişmeden kalarak günümüze kadar geçerliliđini kaybetmeden korumuştur. Bu bağlamda mekan, ışık, ses, kostüm vb. diđer önemli unsurlarla bir araya gelen karakter ve tiplene oyunculukları bir sinema filmini tamamlayan önemli unsurlar olmaktadır.

Sinemanın her geçen dönem yaşadığı deđişim ve gelişim sinemacıları farklı arayışlara itmiştir. Toplumların yaşadıkları ekonomik, siyasi ve askeri olaylar doğal olarak sinemacıları da etkilemiş, gündelik yaşam toplumların sinemasına da yön vermiştir. Bu anlamda sinemada çeşitli akımlar ortaya çıkmıştır. Bu akımlardan önemli bir bölümü sinemada mekana da doğrudan etki eden modernizm ve postmodernizmin alt başlıkları olarak öne çıkmaktadır. Sinemada mekan kullanımının önemi sinemacıları modernist ve postmodernist arayışlara itmiştir. Mimari olarak daha kesin hatlara ayrılabilen bu kavramlar sinemada kurallar ve yaklaşımlar olarak ayrılmakta ve sinemacılarca uygulanmaktadır.

---

<sup>8</sup> Rekin Teksoy, **“Sinema Tarihi”**, Ođlak Yayıncılık, İstanbul, 2005, s.34.

“Modernizmin tarihi 19. yüzyılın sonlarına dayansa da kökenleri çok daha eskilere dayanmaktadır. Avrupa kökenli bu akım 18. yüzyıldaki Aydınlanma Çağından beslenmektedir.”<sup>9</sup> Fransız ihtilali ile gelişen yenilikçi düşünceler dönemin Katolik kilisesinin sergilediği baskıcı tutumu hafifletmiş, akılcı bir düşünce anlayışını engelleme durumu ortadan kalkmaya başlamıştır. Din merkezli eğitimin yerini pozitif bilimlerin almasıyla yetişen bilim adamları ve filozoflar Aydınlanma Çağı’nı başlatarak akli birinci planda tutmuşlardır. Modernizmin mimari ve kültürel anlamda 19. yüzyılda ortaya çıktığı bilinmektedir. Sanayi devrimiyle pekişen Aydınlanma Çağı modernizmin doğmasına sebep olmuş ve günümüze kadar hızlı bir şekilde gelişmesine olanak sağlamıştır. Modernizm, hızlı üretim ve tüketim, iletişim süresinin güncellenmesi, büyüyen nüfusların her türlü artan gündelik ihtiyaçları gibi tüm yaşamsal ihtiyaçlara cevap vermeye yönelik sürekli olarak gelişmektedir. Ortaya çıktığı dönemlerde yerel kültürlerin zayıflayarak yerini global bir kültüre bırakmasına neden olmuştur. Bu durum beraberinde kuralcılık, bir düzen arayışı, mimaride ve kültürel alanlarda tek tipleşme gibi durumları getirmiştir. Bu bağlamda modernizmin toplum için faydalarının yanında olumsuzluklarından da bahsedilmektedir. Bu nedenle gelişen bu olumsuzlukları gidermek adına postmodernizm doğmuş, modernizme alternatif olarak kendi içinde büyümüş ve gelişmiştir.

Postmodernizm genel geçerlik iddiası taşıyan, mimaride ve kültürel alanda tek tipleşen, global kültürün getirdiği sıralı ve kurallara sahip mimari ve kültürel düzenleri (*mimaride kullanılan geometrik şekiller, sinemada kullanılan tek tip teknik yaklaşımlar, çevre düzenlemesi vb.*) hızlı üretim ve tüketim adına basitleşen toplum yaşam modellerini ve bunun gibi modernizmin getirdiği neredeyse tüm özellikleri reddetmektedir. Tarihi yok saymayan postmodernizm günümüz teknolojik şartlarıyla yorumlama kabiliyeti sunarak farklı mimari ve kültürel açılımlar sağlamaktadır.

“Modernizm; hiyerarşi, hakimiyet, mesafe, bütünselleştirme, bitmiş yapıt, sentez, mevcudiyet, paradigma, gösterilen, ana kod, belirti, paranoya, belirlenmişlik, aşkınlık, metafizik gibi kavramlarla ifade edilirken; postmodernizm; rastlantı, anarşi, tükenme, sessizlik, süreç, performans, antitez, yokluk, bileşim, gösteren, anlatı karşıtı, arzu, şizofreni, ironi, belirsizlik ve içkinlik olarak ifade edilebilir.”<sup>10</sup>

<sup>9</sup> David Harvey, “Postmodernliğin Durumu”, Metis Yayınları, İstanbul, 2006, s.25.

<sup>10</sup> Harvey, 2006, s.59.



Modernizm ve Postmodernizm öncelikle kendini mimari alanda gösterse de sanatta da oldukça önemli bir yer edinmiştir. Bu nedenle müzik, resim, heykel, sahne sanatları ve sinemayla ilişkisi oldukça fazladır. Sinemada modernizm ve postmodernizm ayrımı teknik özellikler, içerik ve mekan anlamında öne çıkmaktadır. Bu bağlamda sinemada ortaya çıkan çeşitli akımlar dolaylı olarak modernizm ve postmodernizm ayrımlarına yol açmışlardır. Modernizm sinemada profesyonel oyuncu kullanımı, doğal olmayan ışık kullanımı, son teknoloji ürünü kamera kullanımı, giriş, gelişme ve sonuç sıralaması neredeyse belli senaryoların işlenmesi, mekansal anlamda geometrik şekillerin sıkça kullanılması, kamera açılarının pratik şekilde kullanılması, kurgu tekniklerinin standart ve oldukça basit kullanılması gibi ayrıntılarla kendini göstermektedir. Postmodernizm ise sinemada modernizmin özelliklerinin yanı sıra, profesyonel olmayan oyuncuların kullanılabilirdiği, doğal ışık ve doğal sesin kullanılabilirdiği, teknik anlamda eski yeni her türlü imkanın kullanılabilirdiği, içeriği ve giriş, gelişme ve sonuç sıralaması tamamen kendine özgü olan senaryoların işlendiği, mekansal anlamda biçimi belli olmayan düzensiz şekillerin kullanılabilirdiği, kamera ve kurgu tekniklerinin daima yeniyi aradığı bir kavram olarak gözlenmektedir.

Sinema tüm dünyada olduğu gibi Türkiye 'de de oldukça popüler durumdadır. İlk gösterilen filmlerle birlikte gittikçe büyüyen sinema sektörü Türk insanından da talep almış ve Türk toplumu ile sinema arasında güçlü bir bağ oluşmuştur. Bu nedenle dönem dönem oldukça yüksek sayılarda filmler çekilmiş ve oluşan bu talep patlaması bu şekilde karşılanmaya çalışılmıştır. Bu uğurda sayısız yapımcı, yönetmen, senarist, oyuncu ve kurgucu yetişmiş ve isimleri Türk sinema tarihine yazılmıştır. *“Cumhuriyet ile yetişen kuşak bu dönemde söz söylemeye başlamıştır. Ürettikleri eserler yerli karakterlerde, Türk halkının sorunlarını deşmeye yöneliktir. Sanatçılar topluma eğilmişlerdir, Türk toplumuna bakmışlardır.”*<sup>11</sup> Sinema perdesinde kendi yaşamını gören halk sinemayı özümseyerek sahiplenmiş ve sürekli olarak yapımcılardan film talep eder hale gelmiştir. Bir yılda neredeyse 350 film çekilebildiği dönemleri olan Türk sinemasında halkın ilgisi dönem dönem azalmış veya artmıştır.

---

<sup>11</sup> Nebat Yağız, **“Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler”**, İşaret Yayınları, İstanbul, 2009, s.34.

*“Peki yılda 350 film nasıl yapılıyordu? Seyirciyle. Parayı seyirci yatırıyordu; bilet alıyor, sinemaya gidiyordu. Onun ödediği paralar toplanıyor, bölge işletmecilerine gönderiliyor, işletmeciler de bu parayı İstanbul’daki prodüktöre yolluyor, film böyle yapılıyordu. Filmler neden tekdüze veya birbirine benzer oluyordu? Bu sebepten. Çünkü seyirci bilet parasını verirken beğenilerini de beraber gönderiyordu; kendi düşüncelerini, kendi isteklerini parasına şart koşuyordu. Bir örnek vereyim; Hürrem Erman’ın odasında oturduğum bir gün bir işletmeci telefon etti, “Ağabey, yapacağın filmde Ayhan (Işık) olsun, Türkan (Şoray) olsun, biraz mezar bir de kavga olsun.” Bu tabii yasal bir zorunluluk değildi ama biliyorsun o dönemde bir film para getirmiyorsa, yönetmenin bir daha film yapması, yaşamını devam ettirebilmesi de mümkün değildi.”<sup>12</sup>*

Sinemayla Türk toplumunun tanışması Osmanlı İmparatorluğunun son günlerine denk gelmektedir. 1896 yılının sonlarından itibaren Saray’da gösterilmeye başlanan sinema daha sonra İstanbul’da halka gösterilmeye başlanmıştır. Bu dönemlerde “...sinema henüz Türkiye’de değil, İstanbul’a ve İstanbul’un bir semti olan Beyoğlu’na girmişti. İzleyicilerin büyük bölümünü Levantenler ya da Pera’nın yabancı uyrukluları oluşturmaktaydı. Film gösterimleriyle ilgili el ilanları ve tanıtımlar bile Türkçe dışında her dilde basılmıştır. Fransızca, Rumca, Ermenice, Almanca vb.”<sup>13</sup> Bu bağlamda Türkiye’ye sinema ilk olarak yabancı sinemacılar ile girmiş ve ilk gösterimler yine yabancı sinemacıların girişimleriyle yapılmıştır.

Bilinen ilk Türk sinemacısı aynı zamanda ilk Türk belgeselcisi olan Fuat Uzkınay’dır. Çalışmalarıyla sinemaya öncülük eden Uzkınay kendisinden sonra gelecek sinemacılara ilham kaynağı olmuştur.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Yağız, 2009, s.49-50.

<sup>13</sup> Giovanni Scognamillo, “**Türk Sinema Tarihi**”, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2010, s.17.

<sup>14</sup> Scognamillio, 2010, s.24.



*Resim2. İlk Türk Sinemacısı Fuat Uzkınay*<sup>15</sup>

Türk sineması teknik ve içerik açısından sürekli olarak gelişmiş ve dünya sinemasını takip etmiştir. Tüm dünyada olduğu gibi Türk sineması da kendine özgü şekilde gelişmiş, topluma göre hareket etmiştir. Bu bağlamda Türk sinemasının toplumun yoğun film talebi nedeniyle ticari kaygıları daha derin yaşadığı gözlenmektedir.

Bir sinema filminin tamamlanabilmesi için önemli birtakım unsurların bir araya gelmesi gerekmektedir. Bu unsurların eksik olarak bir araya gelmesi bir filmin başarısını etkilemektedir. Sinema filminin başarısı seyirciden gelen geri bildirimlerle ölçülmektedir. Bu anlamda bir filmin başarılı olarak adlandırılması kişiden kişiye değişmektedir. Sinemada önemli unsurlar başarılı sinemacılarca kesin hatlarıyla belirlenmiş durumdadır. Buna göre bir filmde, yapımcı, yönetmen, set çalışanları, senaryo, oyuncu, ışık, renk, ses, kostüm, mekan ve kurgu çok iyi uyum sağlamalıdır. Bu öğelerden olan sinemada mekan kavramı ise insanların günlük hayatlarında sürekli içinde bulunduğu mekan olgusunun bir kopyasıdır. Sinema filminin kurmaca dünyasını inandırıcı kılmak adına tasarlanan mekan, izleyiciye gerçek bir dünyaymış gibi sunularak filmin inandırıcılığını artırmaktadır. Senaryonun barındırdığı konu gereği tasarlanan mekan, diğer tüm öğelerin tasarlanmasına doğrudan etki etmektedir. Bu nedenle mekan kavramını daha ayrıntılı inceleyen ve anlamlandırmaya çalışan mekan kuramları yaklaşımları, onu tasarlamaya çalışan sinemacılara ışık tutmaktadır.

<sup>15</sup> "İlk Türk Sinemacısı Fuat Uzkınay", 29.11.2014, <<http://www.mustafacetin.org/tr/fuat-uzkinay-hakkinda-dr-mustafa-cetin-wwwmustafacetinorg-ayastefanostaki-rus-abidesinin-yikilisiilk-turk-filmi>>

Bu kuramların yaptığı sınıflandırmalar ve yönlendirmeler özellikle sinemadaki karmaşık olan mekan ve mekan ile diğer unsurların uyumunu daha sade şekilde tasarlamaya yönelik biçimlenmiştir.

Bu bağlamda tezin birinci bölümünde iletişim kavramı, iletişim ve teknoloji ilişkisi, kitle iletişim ve sinema ilişkisi incelenmekte ve Türk sinemasının yaşadığı gelişim ve kaygıları incelenmektedir. Tezin ikinci bölümünde Türk sineması, modernizm ve Postmodernizm bağlamında detaylı anlatımıyla beraber tezin esas konusu olan sinemada mekan özelliklerine nasıl bir etkisi olduğu ve Türk sinemasında mekan ve mekanın diğer unsurlar ile olan ilişkisi araştırılmaktadır. Tezin üçüncü bölümünde Türk sinemasının iki önemli filmi ve aynı zamanda Altın Palmiye ödülü kazanmış filmi olan Yılmaz Güney yapımı “Yol” ve Nuri Bilge Ceylan yapımı “Kış Uykusu” filmleri mekansal açıdan incelenmektedir. Türk sinemasının mekan kullanımı, mekan kavramına olan yaklaşımı, mekan kavramının önemi ve diğer sinemasal unsurlarla uyumunun incelendiği bu tezde, mekan kullanımı konusunda başarılı olarak adlandırılan yönetmenlerin filmleri incelenerek Türk sinemasının mekan kavramına bakış açısı seçilen örneklerle doğrultusunda incelenerek değerlendirilmektedir.

# 1. BÖLÜM: KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK SİNEMA VE TÜRK SİNEMASI

## 1.1. İLETİŞİM KAVRAMI

İletişim insanlık tarihiyle beraber doğmuş ve insanoğlunun en önemli yeteneklerinden biri olarak sürekli gelişmiştir. İlk çağlardan itibaren ihtiyaçları doğrultusunda yaşamsal faaliyetlerini sürdüren insanoğlu iletişimin önemli bir araç olduğunu anlamış ve zaman içinde edinilen bilgiler ışığında iletişimi yine kendi ihtiyaçları ve istekleri doğrultusunda geliştirmiştir. Bu bağlamda ilk zamanlarda sözsüz jestler, mağara duvarına çizilen şekiller, dumanla haberleşme gibi ilkel yöntemlerle sürdürülen iletişim, dil kavramı adı altında sembollerle ifade edilen sistemlerle (*harf, sayı vb.*) birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. İletişim ihtiyacının bir sonucu olarak ortaya çıkan dil kavramının getirdiği zenginlikle beraber insanlar arasındaki iletişim hızlanmış ve biçim kazanmıştır. Vardar, dil kavramını (dil): “*belli bir insan topluluğuna özgü, çift eklemli sesli göstergeler dizgesi. F. De Saussure’ün yaptığı ve birçok dilbilimcinin benimsediği ayrıma göre, dilyetisinin toplumsal ürünü olan dil, bu yetinin bireylerce kullanılabilmesini sağlayan ve toplumca benimsenmiş olan uzlaşım sal bir düzendir.*”<sup>16</sup> diye açıklamaktadır. İskender Pala’ya göre;

*“Dil, en eski insan toplulukları arasında, tarihi bilinmeyen çok eski bir devirde doğmuş, insanların düşünce, duygu ve isteklerini birbirine aktarıp anlaşmalarını sağlayan, kendine mahsus bir takım kanunları bulunan ve ancak bu kanunların belirlediği çerçeve içinde, zaman zaman değişip gelişen canlı bir varlık, seslerden örülmüş, çok yönlü toplumsal bir kuruluştur.”*<sup>17</sup>

Görüldüğü üzere dil kavramının ortaya çıkmasıyla beraber insanlar arasındaki iletişim bu kavramla bütünleşerek gerçekleşmeye başlamıştır. İletişimin gösterdiği bu değişim teknolojinin ve kitle iletişimin gelişmesine de zemin hazırlamıştır. Bu konuda ayrıca Aziz’in aktardığına göre; İletişim “*dil*” ile gerçekleşir. Bireyler dille anlaşır, sorunlarını dil ile çözümler. Her dili oluşturan ise o dilin “*sözvarlığı*”dır. Hangi dil ile iletişim yapılırsa yapılsın, o dilin dayandığı sözvarlığı kullanılır. Bir dildeki sözvarlığını ise “*yerli sözcükler*” ile “*yabancı sözcükler*” oluşturur. İletişim

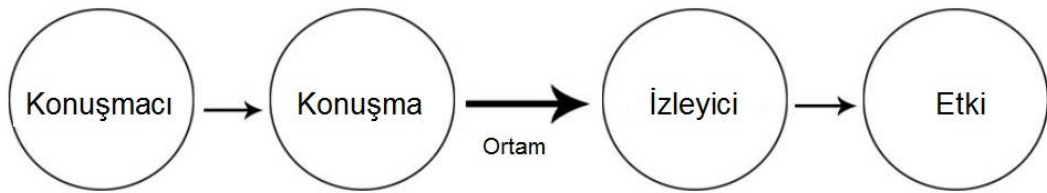
<sup>16</sup> Vardar, 2002, s. 71.

<sup>17</sup> İskender Pala, “**Türk Dili ve Kompozisyon**” Gamze Yayıncılık, İstanbul, 2003, s. 6.

kurulurken bu sözcüklerden hangisinin kullanılması gerektiği önem kazanır. Her “sözvarlığı”nın yerli sözcüklerle ilgili kısmında, toplumun yüzyıllar boyu kullandığı “temel sözvarlığı” vardır. Bu sözvarlığında kullanılan sözcüklerin sayısı birkaç bin dolayında sınırlı olup, hemen hemen her zaman ve herkes tarafından ortak olarak kullanılır. Onun dışındaki sözcükler ise, çeşitli zamanlarda dile kazandırılmış ya da diğer dillerden alınmış sözcüklerdir. İletişimin kurulması sırasında bu sözcüklerden temel sözvarlığı’nın kullanılması durumunda, etkili bir iletişim kurulacağı açıktır.<sup>18</sup>

Bu bağlamda dil ile birlikte insanlık tarihinin en önemli teknolojik buluşlarından biri olan “yazı” da iletişimin farklı bir boyut kazanmasında önemli rol oynamıştır. İcat edilen yöresel kodlamalarla (*alfabe, sayı, semboller vb.*) birlikte iletişim çok yönlü olarak toplumların hayatlarında yer edinmiştir.

İletişim insanların topluluklaşarak bir arada yaşamasını sağlamaktadır. Bu nedenle iletişimin toplumsal olduğu ve insanların temel ihtiyaçlarını gidermek adına bilgi aktarımını sağlamak üzere evrildiği gözlenmektedir. İletişimin bu görevini yerine getirebilmesi için bildirinin (*ileti*) bir kaynaktan bir alıcıya ulaşmış olması gerekmektedir. Bildiri Vardar’a göre, “*Dilsel bildirişim eyleminde konuşucunun belli bir düzgiye uygun olarak oluşturup dinleyiciye yönelttiği göstergesel bütün*”<sup>19</sup> olarak tanımlanmaktadır. Bir iletiyi iletişimin ilk adımı yapan ve tek yönlü iletişimi ifade eden bildirim ise “*Konuşucunun dinleyiciye bildiri yöneltmesi; bildirişim (iletişim) eyleminin tek yönlü görünümü (iletim de denir.)*”<sup>20</sup> anlamına gelmektedir.



Şekil 1. İletişim Süreci<sup>21</sup>

<sup>18</sup> Aysel Aziz, “Araştırma Yöntemleri Teknikleri ve İletişim”, Turhan Kitabevi, Ankara, 2003, s.13.

<sup>19</sup> Vardar, 2002, s. 42.

<sup>20</sup> Vardar, 2002, s. 43.

<sup>21</sup> Nazife Güngör, “İletişim Kuramlar Yaklaşımlar”, Siyasal Kitabevi, Ankara, 2013, s. 56.

İletişimin amacı karşılıklı bilgi aktarımını sağlamaktır. Bu bilgi aktarımı insanlık tarihi boyunca çeşitli kanallar vasıtasıyla sürekli olarak devam etmektedir. Toplumların yaşamında çok önemli yer tutan iletişimin tanımlaması yapılırken yine iletişimin tanımsal belirginliğini kaybetmemesine verilen önem öne çıkmaktadır. Bunun nedeni iletişimin kullandığı kanallar ve çok yönlü olarak günümüze kadarki gösterdiği evrimdir. İletişimi tanımlarken daha çok temel özelliklerini açıklayan bilim insanları, iletişim kavramının oluşturabileceği anlam karmaşalarının önüne geçmeye özellikle dikkat etmektedirler. Bu anlamda İrfan Erdoğan iletişime; *“bir başlangıcı ve bitişi olan ve durmadan tekrarlanan bir süreç yerine, insanın kendi içinde ve insanlar arasında sürekliliğe sahip olan, belli örgütlü zaman ve yerlerde farklılıklar gösteren ilişkiler ve anlamlandırmalar yumağı olarak ele almak ciddi yanlışların ortaya çıkmasını önleyecektir”*<sup>22</sup> şeklinde tanımlama yaparken Aysel Aziz iletişimi daha temel anlamıyla; *“belli araçlar kullanarak, bilgi, düşünce ve tutumların karşılıklı aktarılması”*<sup>23</sup> olarak tanımlar.

İletişim bir ihtiyaçtır. Bu nedenle insan, toplum ve kültür ile iç içe geçmiş olan iletişimi tanımlarken ve incelerken bu kavramlar açısından çalışmaların yapılması günümüz toplumsal olayları anlamak ve her anlamda yapılacak üretimlerin geleceğini belirlemek için son derece önemlidir. Bu durum iletişim öğelerinin eksiksiz olarak uyum içinde çalışmasıyla mümkün olmaktadır. Bu öğeleri Yengin şu şekilde açıklamaktadır:

*“Kaynak; iletiyi gönderen birey ya da topluluğu ifade etmektedir. İletişim sürecini başlatandır. Hedef; iletiyi alacak olan bireydir. İleti; duygu, düşünceyi anlatan bilgi, tutum ve davranıştır. Kanal ise iletinin aktarılmasını sağlayan ortamdır. İletiyi aktarabilecek bir sinyale dönüştüren teknik ya da fiziksel bir nesnedir. Geribesleme ise iletinin hedef tarafından alınması sonucunda sürecin sürdürülmesidir. Kısaca alıcının tepkisinin göndericiye aktarılmasıdır.”*<sup>24</sup>

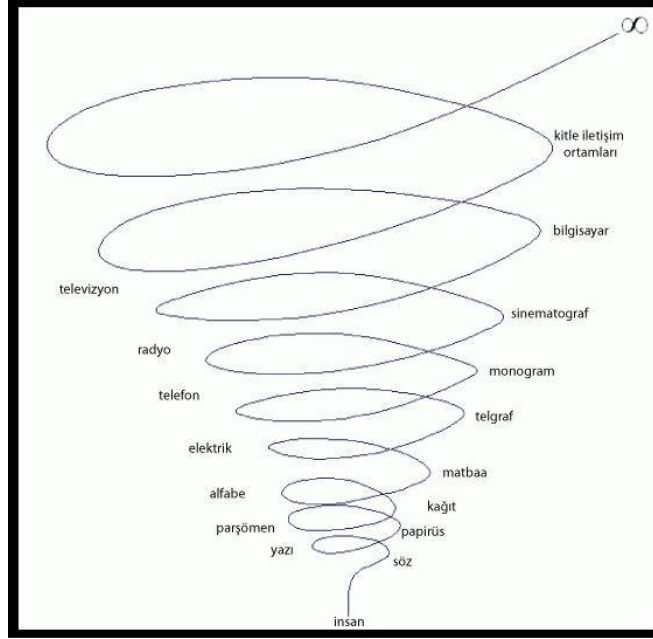
İletişim, çeşitli kanallarla gerçekleştiği zaman farklı isimlerle anılmakta ve farklı yönleriyle değerlendirilmektedir. Teknoloji, toplumsal gelişmeler, görsel ve işitsel yayınlar gibi etkenlerle *“iletişim aracı”* olarak adlandırılan bir kavram ortaya çıkmış ve

<sup>22</sup> İrfan Erdoğan, *“İletişimi Anlamak”*, Erk Yayınları, Ankara, 2009, s.36.

<sup>23</sup> Aysel Aziz, *“İletişime Giriş”*, Aksu Kitapçılık, İstanbul, 2008, s.5.

<sup>24</sup> Deniz Yengin, *“Dijital Oyunlarda Şiddet”*, Beta Yayıncılık, İstanbul, 2012, s.10.

bu kavram günümüzde sıkça dile getirilen “kitle iletişim ortamları” kavramına kadar dönemsel olarak gelişmiştir.



Şekil 2: Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı <sup>25</sup>

Görüldüğü üzere iletişimin gelişimi insanlık tarihinin başlangıcından itibaren hiç durmamıştır. Ancak bu gelişim iletişim etkinliğinin kendine has kuralları çerçevesinde gerçekleşmektedir. Mehmet Naci Dedeal bu konuyu şu şekilde açıklamaktadır:

*“Bu etkinliğin tarihi yaşamın kendisiyle başlamıştır. Canlı diye nitelenebilecek her yaşayanın var olması bir başkası ile iletişiminden dolayıdır. Soluduğumuz hava, yaşam kaynağımız olan su bile başak atomların iletişiminden oluşmaktadır. Canlılığın bir süreye yayılması ise bu iletişimde ortamları ve bu ortamlarda iletişim etkinliği içinde olanların kurallara uyması ile gerçekleşebilir. Bu kurallar kodların tanımlanması ve tanınması süreciyle ilgilidir. Evrim ancak bu şekilde gerçekleşebilir. Kuralların veya ortamın istem dışı değişmesi ise kodların ileti niteliğinde yeniden tanımlamalar ve uyum için gerekli sürenin gerekliliğini meydana getirecektir. Bu süreç gerçekleşmezse iletişim eyleminde uyum ve denge sağlanamaz ve gerçekleşemeyen etkinliğin gerçekleşmeme süresinin uzaması halinde de 3 öğeden biri ya da tümünün ortadan kalkmasına yol açabilir. (Dinozorların yok olması veya nesli tükenen canlılar gibi).”<sup>26</sup>*

<sup>25</sup> Deniz Yengin, Yeni Medyaya Eleştirel Bakış. Deniz Yengin (Ed.), (içinde s.123-152). “Yeni Medya Ve...”, Anahtar Kitaplar Yayınevi, 2012, s. 125.

<sup>26</sup> Mehmet Naci Dedeal, “İletişim Tasarımı ve Çokluortam”, Pusula Yayıncılık, İstanbul, 2003, s.14.



İletişim insanların ihtiyaçları doğrultusunda gelişmekte ve çeşitli kavramlarla bütünleşerek farklı tanımlamalara sahip olmaktadır. Bu tanımlamalar iletişimin günümüze kadarki gelişimiyle doğru olarak çeşitlenmektedir. Bu doğrultuda Nükhet Güz iletişimin tanımını ve gösterdiği gelişimi ve değişimini şu şekilde açıklamaktadır:

*“Bilgi alışverişi, karşılıklı ileti aktarımı, iletim eyleminin çift yönlü görünümü. Bir taraftan öbür tarafa bir bilginin, bir duygunun, bir düşüncenin aktarımı. İletişim, kitlesel araçlar kullanılarak gerçekleştiği zaman kitle iletişimi (fr. Communication de masse – ing. Mass communication) adını alır. Bu terimden kurumlar tarafından bir bireyin anlayışında bir ürün ya da kurumla ilgili bilgileri geliştirme ereğiyle yapılan etkinliklerin tümünü belirtmek için yararlanılmaktadır. Buna dayanarak günümüzde, reklam ajansları iletişim ajanslarına dönüşmüşlerdi. Yalın bir bilgi aktarımından çok, iletişim, alıcıyı ileti vericisinin yararına etkilemeyi hedeflemektedir. Bu durumda, gürültüler yani iletinin aktarımı, alımı sırasında iletinin anlamını değiştiren öğeler göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin, verici tarafından düzgülerin doğru dürüst kullanılmaması iletinin hedef kitleye ulaşmamasını, reddedilmesini ya da alıcı tarafından yinelenmesine yol açacaktır. Tecimsel bir iletişim biçimi olan reklamdan önce aktarılmak istenen iletinin, gengüdüüm örnekçesine uyup uymadığını denetlemek amacıyla sınamalar yapılmaktadır. Ayrıca imge araştırmaları, ürün ya da kurum görünümünün kampanyalarla istenen yönde geliştirilip geliştirilemediğini belirler. İletişim ayrıca, duygu, düşünce ya da bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılmasıdır.”<sup>27</sup>*



Şekil 3: Lasswell'in Genel İletişim Modeli (1948) <sup>28</sup>

İletişim insanların ihtiyaçları ve istekleri doğrultusunda çeşitli teknolojik gelişmelere sebep olmuştur. Yıllar boyunca edinilen teknik bilginin yardımıyla gelişen teknoloji, toplumları birbirine daha da yakınlaştırmış ve iletişim hızını geçmiş yıllara göre çok daha hızlandırmıştır. Tüm bu gelişmeler insanlara toplum içinde daha sosyal olmaya, gündemi rahat takip ederek sosyal yaşamın içinde söz sahibi olabilmeye ve hatta gündemi değiştirebilmeye olanak tanımıştır. İletişim

<sup>27</sup> Nükhet Güz vd., “Etkili İletişim Terimleri”, İnkılap Yayınları, İstanbul, 2002, s.184.

<sup>28</sup> Güngör, 2013, s. 57.

teknolojisi olarak öne çıkan Kitle İletişim Ortamları olgusuyla beraber sinema gibi sanat dalları da büyük bir hızla atılım yapmıştır. Bunun sonucu olarak kitle iletişim araçları sayesinde iletişimin farklı kavramlarla beraber ele alınmasını gerektiren bir döneme girilmiştir. Bu dönemde kitle iletişim araçlarının bireylerle olan ilişkisi göze çarpmaktadır. İletişimin temel işleyiş modeline yeni açılımlar getiren kitle iletişim araçları iletişimi tek yönlü olarak adeta yeniden tanımlamıştır.

*“İletişim teknolojisindeki gelişmelere bağlı olarak bu araçlarda da büyük değişiklikler olmaktadır; en eskisi tiyatro kabul edilmektedir. Sırayla; matbaanın bulunuşu ile ortaya çıkan kitap, gazete, dergi, sinema, radyo, televizyon ve internet olarak sayılabilen bu tür iletişimin en önemli özelliği, çoğunlukla anında geribesleme (feedback) olgusunun olmayışı olmaktadır.”<sup>29</sup>*

Bu bağlamda kitle iletişim araçlarının ortaya çıktığı ilk günlerde bireylerden geri dönüşler almadan iletişime yön verdiği ve bireyleri yönlendirdiği gözlenmektedir. Bu durum kullanıcı konumunda bulunan bireylerin istekleri ve ihtiyaçları doğrultusunda büyük ölçüde değişmiş ve günümüzde iletişimin temel işleyişinde yer aldığı gibi çift taraflı hale gelmiştir. Günümüzde kitle iletişim araçları bireylerin geri dönüşlerine oldukça önem vermekte ve içerik ve ara yüzlerini bireylerden aldığı geri beslemelere göre düzenlemekte ve geliştirmektedir.

## 1.2. İLETİŞİM SÜRECİ VE BİLGİNİN OLUŞUM EVRESİ

İletişim kavramının gelişim süreci boyunca yaşadığı değişim, iletişim sürecini ve bilginin oluşum aşamalarını da etkilemiştir. Bu biçim değişiminin temelinde ise daima teknoloji vardır. Ancak teknolojinin elde edilmesinin yolu “teknik” kazanımlardan geçmektedir. Teknik “bir şey elde etmenin, üretmenin bilgisidir.”<sup>30</sup> Elde edilen bilgi, belli bir oluşum süreci sonunda açığa çıkarak bir araya gelmiş anlamlı veriler kümesini ifade eder. Bu anlamlı veriler kümesi, bir anlamda iletişim sürecinin temel şeması olan ve günümüzde ağ toplumu kavramı içerisinde yer alan bit – veri – enformasyon – bilgi şeması ile elde edilmektedir. Mevcut bir bilgi içerisinde var olan “bit” (*sanal ortamda 0 ve 1 den oluşan ve kendi içinde anlamsız kümeler oluşturan birim*) bir bilginin içinde yer alan en küçük ve anlamsız birimdir.

<sup>29</sup> Aziz, 2008, s.16.

<sup>30</sup> Yengin, “Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum”, s.12.

Sayısal ortamdaki tanımıyla 0 ve 1 den oluşan ve yan yana gelerek anlamlı kümeler oluşturmaya başlayan bit veriye (*ölçülebilen bilgiye*) dönüşür. Sonuçta toplumun yararına olan veya olmayan tüm bu veriler enformasyona (*veriye kıyasla daha karmaşık anlamlı, bilginin birer alt kümesi*) dönüşür. Bu enformasyon ise salt bilgiler ve yorumlamayla birlikte esas bilgiyi oluşturur.<sup>31</sup> Bu bağlamda bilgi; “*bir ileti biçiminde (düzenlenmiş göstergeler dizgesi) bir vericinin, bir oluk aracılığıyla bir alıcının bilgisine sunduğu öge. Bilgi iletinin içeriğini belirtirken, iletişim aktarım sürecinin bütünüdür.*”<sup>32</sup> Deniz Yengin’in David Pears’dan aktardığına göre bilgi; “*hiç kuşkusuz bilgi üstüne bilgi, tıpkı öteki bilgi türleri gibi, salt kendisi için peşine düşülmeye değer bir bilgi*”<sup>33</sup> olarak tanımlanmaktadır.

Bilgi açığa çıktığı kaynağa göre değerlendirilmektedir. Enformasyon, bilginin kaynağına göre veri sirkülasyonu içindeki verileri derleyerek bir araya toplama ve anlamlandırma vazifesini yürütmektedir. Bilgi kaynağına göre açık bilgi ve örtük bilgi olarak ikiye ayrılmaktadır. Açık bilgi, kitap, radyo, televizyon, gazete, gibi araçlarla edinilen ulaşılması kolay olan bilgidir. Bir bireyin bir bireye aktardığı bilgi de açık bilgi tanımlamasına girmektedir. Günümüzde kitle iletişim araçları, bireylerin açık bilgiye ulaşmasını oldukça kolaylaştırmaktadır. Örtük bilgi ise; “*Örtük (saklı, kodlanmamış) bilgi, çalışanların beyninde, müşterilerin deneyimlerinde ve geçmişte çalışılan satıcıların anularında yer alır.*”<sup>34</sup> olarak tanımlanmaktadır. Örtük bilgi bilinen ve bireylerin farkında olmadığı bilgileri ifade etmektedir. Bu nedenle örtülü bilgiye ulaşmak çok güçtür. Ancak örtük bilgiye ulaşmak bireyler için son derece önemlidir. Bu durum enformasyonun işleyişini de değiştirmektedir.

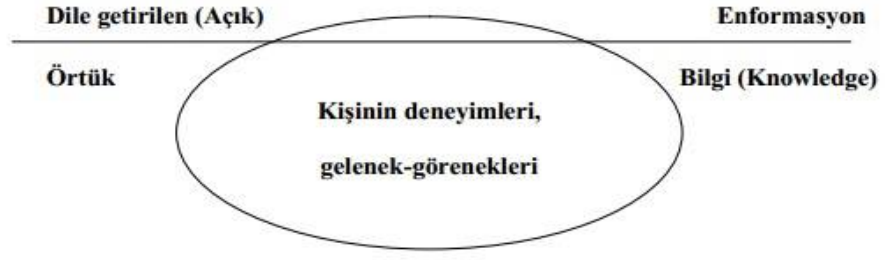
---

<sup>31</sup> Bayrak, Tamer. “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”. <<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/tojdac/article/view/5000047173/5000044466>> (Erişim tarihi: 30.11.2014).

<sup>32</sup> Güz vd., 2002, s.56.

<sup>33</sup> Yengin, “**Dijital Oyunlarda Şiddet**”, s.22.

<sup>34</sup> Carla O’dell, C. Jackson Grayson, JR ve Nilly Essaides, “**Ne Bildiğimizi Bir Bilseydik**”, Dışbank Kitapları, İstanbul, 2003, s. 21-22.



Şekil 4. Açık ve Örtük Bilgi<sup>35</sup>

Sinema sanatında örtülü ve açık bilgi mekan tasarımına doğrudan etki etmektedir. Bu iki kavramı kullanan sinema yapımcıları elde ettikleri bilgileri sinema tekniklerinin yardımıyla sinemasal anlamda kullanmakta ve enformasyon sonucu açığa çıkan bilgilerin işlenerek izleyiciye ulaşması sağlamaktadırlar.

Enformasyon günümüzde internet kullanıcılarının oluşturduğu sanal kimliklerle sanal gerçekliğin içinde sürekli olarak hareket halindedir. Enformasyonun temel işlevi iletiyi seçip onu dönüşüme uğratmak ve alıcıya ulaşmasını sağlamaktır.

*“Enformasyon kaynağı olası iletiler arasından istenen iletiyi seçer; verici iletiyi sinyale dönüştürür; ileti çevre etkisiyle ya da gürültü kaynağıyla kanal üzerinden alıcıya gönderilir; gönderilen sinyal alıcı tarafından iletiye dönüştürülür ve ileti hedefe ulaşır. Enformasyon, göndericisine açık olan seçeneklerin sayısıdır. Enformasyonu ölçmek için ikili sistem (binary digit) kullanılır. Bit, binary teriminin kısaltılmışıdır. Karşıtlıkları temsil eden bu ikili anlayış evet/hayır seçeneği anlamına gelmektedir. Gürültü, kaynağın hedefe göndermek istediği iletiyi bozan ya da etkileyen herhangi bir şeydir.”<sup>36</sup>*

Kullanıcıların veriler hakkında yaptığı yorumlar enformasyonu, enformasyon ise bilginin oluşum sürecini doğrudan beslemektedir. Tüm bu alışveriş sonucunda bilgi olgusu oluşur. Açığa çıkan bu bilgi de onu kullanmak isteyen kesimler tarafından alınarak amaca göre işlenir. Bu döngü şematik olarak bit ile başlayıp bilgi oluşumuna kadar geçen süreyi nitelemekle beraber bireyler ile veriler arasındaki geri dönüşlerin (*feedback*) ne denli önemli olduğunu da göstermektedir. Bu bağlamda geri dönüşler bilgi oluşumunun en önemli yapı taşlarından biri konumundadır. Bu döngü

<sup>35</sup> Dick Stenmark, “**Information vs. Knowledge: The Role of Intranets in Knowledge Management**”, 35th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), 2002,s.1-10.

<sup>36</sup> Yengin, “**Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**”, s.22-23.

insanlık tarihi boyunca sürekli hareket halinde olmuştur ve olmaya devam edecektir.<sup>37</sup>

### 1.3. İLETİŞİM VE TEKNOLOJİ

İletişim ve teknoloji tarih boyunca yakın ilişki içerisinde olmuştur. Teknolojik gelişimin temelinde daima iletişim yer almaktadır. Bu sayede iletişim teknik için gerekli olan verileri sağlayarak teknolojinin atılım yapabilmesine olanak sağlamaktadır. Atılım yaparak gelişen teknolojide iletişim kanallarını geliştirip çeşitlendirerek iletişimin süresi, kalitesi ve önemi konusunda yol gösterici özelliğini kullanmaktadır. Bu döngü insanların ihtiyaçları doğrultusunda devam etmektedir. TDK teknoloji için *“bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri kapsayan bilgi”*<sup>38</sup> tanımını yapmaktadır.

*“Teknoloji kelimesi etimolojik olarak incelendiğinde Yunanca techner ve logos kelimelerinin birleşimiyle oluştuğu belirlenmektedir. Techner; yapmak, logos ise bilmek anlamına gelmektedir. Teknoloji, “bilginin, sanayideki işlemlerde sistematik olarak uygulamaya alınması” anlamına gelmektedir.”*<sup>39</sup>

Teknolojinin pek çok tanımı mevcuttur. Bu tanımlamalar genel anlamda teknoloji ile toplum arasındaki ilişkiyi çözümlenmek ve anlamlandırmak için yapılmaktadır. Teknolojinin daima toplum yararını gözettiği düşünülmektedir. Bu anlamda teknoloji *“daha çok bu bilginin toplumsallaşması yani toplumsal yansımaları olması, toplumsal bağlam, toplumsal anlam kazanması demektir.”*<sup>40</sup> ve ayrıca *“Teknoloji insanların yaşamını kolaylaştırmak için bilgileri üretme ve pratik uygulama yollarıdır.”*<sup>41</sup>

Özellikle sanayi devriminden sonra büyük bir atılım yapan teknoloji insan yaşamının önemli bir parçası konumundadır. Bu bakımdan teknoloji toplum yaşamını etkileyebilecek güçtedir. Bu güç teknolojiyi bireylerin ihtiyaç ve isteklerini

<sup>37</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>38</sup> TDK, 1998, s.2174.

<sup>39</sup> Ümit Atabek, **“İletişim ve Teknoloji”**, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2001, s.10.

<sup>40</sup> Atabek, 2001, s.63.

<sup>41</sup> Aytekin İşman, **“Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme”**, Sempati Pegem A Yayınları, Ankara, 2005, s.22.

yerine getiren ve gerekli bilgileri sađlayan ara konumuna getirmiřtir. Bu bađlamda; *“Teknoloji toplumu belirlemez: Onu temsil eder. Ama toplum da teknolojik yenilikleri belirlemez kullanır.”*<sup>42</sup>

İnsanođlu teknoloji ile yüzlerce yıl önce tanışmıřtır. Ancak teknolojinin geliřimi tarih boyunca farklı dönemlerde farklı evrelerle gerekleřmiřtir. İnsanođlunun iletiřim ihtiyacı vesilesiyle teknolojiye olan ilgisi hibir zaman azalmamıřtır. Ancak sosyal ve ekonomik durumlar neticesinde teknolojinin geliřimi sürekli olarak deđiřime uđramıřtır. İnsanođlunun teknolojinin geliřimine dair duyduđu ilgi, mevcut toplumsal olaylar sebebiyle sürekli olarak artmıř veya azalmıřtır. İnsanođlu ve teknoloji arasındaki iliřkinin bu denli iniř ıkıřlara sahip olması teknolojinin geliřimine zarar vermemiř, sürekli olarak evrilmesine olanak sađlamıřtır. Marshall McLuhan bu geliřim sürecinde toplumları teknoloji nezdinde dönemlere ayırarak incelemiř ve bu dönemler ierisinde insanođlunun teknolojinin geliřimine ne ölçüde odaklanabildiđine ışık tutmuřtur.

*“McLuhan teknolojiyi merkeze alarak insanlık tarihini üç döneme ayırır. Birinci dönem 1500’lerden önceki kabile dönemidir. Söz ve konuřma ađırlıklı bu dönemde iletiřim de yüz yüzedir. Birincil iliřkilere dayalı bir toplumsal örgütlenme biçimi egemendir. İkinci dönem 1500 ile 1900 yılları arasını kapsar. Kabile yapısının bozunuma uğradıđı bir dönemdir. Mekanik dönem olarak da adlandırılan bu döneme damgasını vuran asıl amaç matbaadır. Yazılı kültürün, dolayısıyla da yazılı iletiřimin geliřtiđi bir dönemdir. Gazete, dergi, kitap basımı bu dönemde gerekleřmiř, kütüphane geleneđi bu dönemde yerleřik kazanmıřtır. Matbaa ve onun olanak verdiđi yazıyla birlikte bu dönemde milliyetilik yaygınlařmıř, imparatorluklardan ulus devlet yapısına geilmiřtir. McLuhan 1900’lerden sonrasını ise elektronik ađ olarak alır. Bu dönemde geliřen televizyon, radyo gibi iletiřim teknolojileri sayesinde sözlü kültürün ve sözlü iletiřimin yeniden egemen olmaya bařladıđı bir dönemdir.”*<sup>43</sup>

McLuhan’ın elektronik ađ olarak adlandırdıđı günümüzde teknoloji iletiřime, insanların mevcut bilgiye son derece kolay bir řekilde ulařabileceđi ve onu yayabileceđi kitle iletiřim araları kazandırmıřtır. Bu araların günümüzdeki son örneđi internettir.

<sup>42</sup> Manuel Castells, *“Ađ Toplumunun Yükseliři”*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2013, s.6.

<sup>43</sup> Güngör, 2013, s.178.

*“1960’lı yılların başında ilk fikirleri ortaya atılan internetin temelleri ABD Savunma Bakanlığı’na bağlı Savunma İleri Düzey Araştırma Projeleri Kurumu’na (Defense Advanced Research Project Agency – DARPA) dayanır. 1969 yılında sadece dört ayrı üniversitedeki ana bilgisayarları birbirine bağlayan ARPANET’in hayata geçirilmesinden, 1991 yılında günümüzde kullandığımız www (world wide web) protokolünün İsviçre’de Cern Enstitüsü’nde bulunmasına kadar daha çok teknik gelişmelere odaklanan internet tarihi, 1993 yılından itibaren grafiğe dayalı tarayıcıların ortaya çıkmasıyla hızla penetrasyonunu artırmaya başladı. 1995 yılında ise servis sağlayıcı olarak çok sayıda ticari oyuncunun pazara katılmasıyla birlikte hayatımızda internet çağı başlamış oldu.”<sup>44</sup>*

Teknolojinin insanlar yararına yaptığı atılımın çeşitliliği insan yaşamının her alanında gözlenmektedir. Günümüz modern toplumlarında insanlar kendi istek ve ihtiyaçları doğrultusunda icat ettikleri her aleti teknolojinin de yardımıyla geliştirmiştir ve geliştirmeye devam etmektedir. Bilim, spor, eğitim, sanat gibi toplumlar için oldukça önemli olan kavramları geliştiren ve içeriksel olarak zenginleştiren teknoloji kitle iletişim araçlarının ortaya çıkmasını sağlamış ve aynı zamanda bir kitle iletişim aracı olan sinemanın da doğmasına vesile olmuştur.

#### **1.4. KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK SİNEMA**

Antik Çağ’dan beri insanlar iletişime daima ihtiyaç duymuş ve onu kullanmıştır. Bu çağlardan itibaren iletişim, kaynaktan hedefe doğru olacak şekilde gerçekleşmektedir. Ancak ilerleyen dönemlerde topluluklaşarak bir araya gelen insanlar devlet kavramını ortaya çıkarmışlardır. Bu toplulukların toplumlar haline gelmesi ve devlet kavramlarının ortaya çıkmasıyla beraber iletişim yeni bir boyut kazanmıştır. Bu boyuttaki iletişim kaynak ve hedef tanımlamasını kendi içinde güncellemiştir. Bu güncellemeyle beraber bireyler arasındaki tek kanallı iletişim çok kanallı iletişim modellerine dönüşerek kaynak ve alıcı arasındaki geri dönüşler engellenmiştir. Bu şekilde tek taraflı iletişim modeliyle alıcıların aldıkları bilgilerin içerikleri müdahale edilmeksizin tek taraflı olacak şekilde gerçekleşmeye başlamıştır. Bununla beraber genel anlamdaki iletişim modelinden farklı olarak kitle iletişimde tek kaynak yerini birden fazla kaynağa bırakmaya başlamıştır. Tüm bu değişimin temel nedeni ise kitlesel hareket eden insanların toplum yaşamına verdiği önemdir.

---

<sup>44</sup> Murat Kahraman, “Sosyal Medya 101 2.0”, MediaCat Kitapları, İstanbul, 2013, s.17.

Toplum yaşamına adapte olan insanlar yöneten ve yönetilenler olarak toplum içinde yerlerini alırlar ve bu sayede bir ihtiyaç olan iletişim kitle iletişime dönüşerek gerçekleşmeye başlar. Bu bağlamda kitle iletişim toplumsal yaşamın maruz kaldığı etkilere göre yön bulmaktadır.

*“Kitlesele savařlar, göçler, işgaller de asıl amaçlarının yanında kitle iletişimin de görünümüleri arasında kabul edilebilir. Her durumda birileri başka birilerini etkilemek, kendi amaçları doğrultusunda yönlendirmek, kendi egemenlik alanlarında tutmak için kitle iletişimi ve koşullara göre de olası kitle iletişim araçlarını kullanmışlardır. İnsanlık tarihinin her döneminde birileri, özellikle yönetici konumunda bulunanlar kendi iktidarlarının güvenle sürmesi için kitleleri belli bir düşünüşe sevk etmek ve orada tutmak istemişlerdir. Bazı dönemlerde siyaset, bazı dönemlerde de din aracılığıyla yapılan yönlendirmeler, siyaset ve din kurumunun yeterince etkin kullanılmadığı durumlarda da doğrudan baskı ve şiddet araçlarına başvurulmuştur. Ama her dönemde, adı konulmasa bile egemen kesimlerle bağımlı kesimler arasında açık ya da örtük bir mücadele süregelmiştir. İşte bu mücadelede veya iktidar yarışında iletişim, özellikle de kitle iletişimi önemli olmuştur.”<sup>45</sup>*

Günümüz modern toplumlarında kitle iletişimi olgusu mevcut iletişim ortamını sağlıklı bir zemin üzerine kurmak adına bazı araçlara ihtiyaç duymaktadır. Bu araçlar teknolojik atılımında yardımıyla iletişimin kalitesi ve süresine doğrudan etki etmektedir. Bu araçlar günümüzde kitle iletişim araçları olarak anılmaktadır. Kitle iletişim araçları iletişimi kaynaktan hedefe ulaştırmak adına çalışmakta ve sürekli gelişimini devam ettirmektedir.

*“Kitle iletişim aracı; Kitle iletişiminde, kaynak ile hedef arasındaki oluklara verilen ad. “Kitle iletişim araçları” denildiğinde genellikle radyo, televizyon, gazete, dergi ve benzeri yayınlardan söz edilmektedir. Kitle iletişim araçları, toplumsal yaşantıyı önemli ölçüde etkilemekte ve bu araçlar bilgi iletiminin yanı sıra davranış modelleri, yaşam biçimleri sunmaktadır. Tanımın daha geniş tutulması ve basılı her türlü yayının “kitle iletişim aracı” sayılması gerektiği düşüncesi savunulabilir. Böylece el duyuruları, romanlar, çizgi romanlar, sinema, öykü kitapları, masal kitapları ve benzerleri de “kitle iletişim araçları” olarak benimsenebilir.”<sup>46</sup>*

Kitle iletişim araçları edinilmiş mevcut enformasyon dizilimlerinin çözümlenerek bilgi haline gelmesini fırsat bilerek bu bilgi kümelerini müthiş bir

<sup>45</sup> Güngör, “İletişim Kuramlar Yaklaşımlar”, 2013, s.337

<sup>46</sup> Güz vd., 2002, s. 215.



hızla kaynaktan hedefe iletmektedirler. Ancak kitle iletişimi tarih boyunca kitle iletişim araçları vasıtasıyla sağlanmamış, eski dönem toplumlarda ve hatta günümüz toplumlarında da görüleceği üzere bir takım ortamlar kitle iletişimini gerçekleştirebilmek adına toplumlar tarafından oluşturulmuştur. İletişimin süresi ve kalitesi adına büyük etkileri olmayan bu ortamlar kitle iletişim araçlarına alternatif olarak kullanılmaktadır.

*“Kitle iletişimi ağırlıklı olarak kitle iletişim araçlarıyla dolayımlanmış iletişim edimine karşılık gelmektedir. Ancak kitle iletişim araçları kullanılmadan da kitlesel düzeyde iletişim mümkün olabilmektedir. Kent meydanlarında düzenlenen mitingler, stadyumlarda gerçekleştirilen etkinlikler, antik dönemlerdeki agora geleneği kitle iletişim araçlarıyla dolayımılmayan kitle iletişime örnek verilebilir. O halde kitlesel düzeyde iletişimsel edimin gerçekleşebilmesi için kitle iletişim araçlarının varlığı zorunlu koşul olarak alınmamalı. Ancak modern anlamda kitle iletişim araçlarının (gazete, radyo, televizyon, sinema, internet vb.) gelişimiyle birlikte kitlesel iletişimde zaman ve uzam aşımı olanaklı duruma gelmiştir.”<sup>47</sup>*

Kitle iletişim araçları kendi içinde çeşitlenmektedir. Bu çeşitlilik iletişimi doğrudan etkilemekle beraber teknolojik gelişime de yön vermektedir. Bu nedenle kitle iletişim araçları teknolojinin gelişimiyle doğru oranda gelişmiştir. Bu da kitle iletişim araçlarının müthiş bir hızla geliştiğini göstermektedir. Bu bağlamda kitle iletişim araçları icat edildikleri dönem farklılıkları, içerik, kullanım amacı, mevcut dönemde kullanıcı bireylerle araçlar arasındaki ilişki ve sosyal yaşamın maruz kaldığı etkiler nedeni ile konvansiyonel medya ve yeni medya olarak birbirinden ayrılmaktadır. Konvansiyonel medya temel olarak sosyal medya öncesinde yer almış, insanlara haber ulaştıran ve bu haberi ulaştırırken tek yönlü bir iletişim modeli uygulayan, geri dönüşüm almayan yayın organlarını içeren medyadır. Bu medyaya radyo, televizyon, gazeteler, dergiler, müzik albümleri vb. görsel, metinsel ve işitsel içerik sunan, etkileşimden uzak ve kullanıcıların kontrol edemediği yayın organları örnek verilmektedir.<sup>48</sup>

*“Bu yayın organları genel olarak tek yönlü bir iletişim sürdüren, yani bir nevi propaganda yapan ve gerek yayınlanan içeriğin, gerekse yapılan reklam ve duyurularının tam olarak hangi kitleye nasıl ulaştığını ve bu çalışmaların sonuçlarını ölçümleyip, sonuçlarını analiz edemeyen*

<sup>47</sup> Nazife Güngör, “İletişime Giriş”, Siyasal Kitabevi, Ankara, 2013, s.210.

<sup>48</sup> Yengin, “Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum”, s.27-50.

*bir yapıdadırlar. Geleneksel medyada vatandař, birey olarak sadece tüketicidir. Tüketicir ve yorum yapamaz, içerik üzerinde deęişiklik yapamaz ve yayımlayamaz. Üreticisiyle bağlantı kurmak bir yana, çoęu durumda karşısında muhatap dahi bulamaz.”<sup>49</sup>*

Yeni medya (sosyal medya) yeni iletişim araçlarını içeren ve konvansiyonel medyanın ardından biçim deęiřtiren medya türüdür. Kitle iletişim araçlarının kullanıcı bazlı gelişmesi yeni medyanın en tipik özellięidir. Bu anlamda dijital ortamlar da ön plana geçmeye başlamıştır. Bu iletişim araçlarının birbirleriyle olan yüksek hızda etkileşiminden doğan iletişim alanları yeni medyanın temelini oluşturmaktadır. Bu temel ise önemli bir kitle iletişim aracı olan sinemanın yapı taşlarını oluşturmaktadır.

*“Kitle iletişim aracı için yapılan bir tanıma göre, yeni iletişim araçları için, bilginin yayımında en yeni teknoloji tanımını yapabiliriz. Örneęin uziletiřim, uydu televizyonculuęu ya da kablolu TV. Daha geniş bir anlatımla, Fransa’da görsel işitsel alandaki kural boşluęu yeni iletişim araçlarının doğmasına yol açmıştır. Örneęin özel TV kanalları ya da yerel özel radyolar. Ancak yine de çeşitli yenilik düzeylerini belirlemek gereklidir:*

*-Yeni iletişim araçları: Kablo,uydu;*

*-Bilginin sayısallařtırılmasıyla, yeni bilgi (biliřim) işleme, iletim;*

*-Yeni araç-gereçler: Örneęin mikrobilgisayarlar, videotex terminalleri, yüksek tanımlı TV;*

*-Yeni hizmetler: Ödeme kartları, videotex hizmetleri (örneęin, elektronik telefon rehberi, uziletiřim yoluyla satış, büro işlemleri, uzkonferanslar, video yoluyla iletişim.)*

*Gerçekte, yeni iletişim araçları yerine günümüz kitle iletişim araçlarının yeniden biçimlenmesinden söz etmeliyiz: Günlük gazetenin postayla aynı ekranda duyurulduęu, telefonun ileti yazmaya yaraması gibi vb. Kısaca, kaynak ve alıcıların çoęalması araçların işbirliğinden doğan güce yol açmıştır. Yeni araçların yaratımıyla ve doğrudan pazarlamanın hizmetindeki araçların gelişimiyle, bu deęişimler hiç kuşkusuz reklam alanına da yansımıştır.”<sup>50</sup>*

Bu anlamda yeni medya “dijital kodlama sistemine temellenen bir yapıyla birbirinden farklı bölümlerle yüksek hızda etkileşimin gerçekleştięi iletişim alanlarıdır.”<sup>51</sup> Bu alanların günümüzdeki en gözdelelerinden biri, içeriksel ve görsel zenginlik saęlayan, esnek işlenebilirlik sunan, kurmaca dünya oluşturabilme fırsatları

<sup>49</sup> Ümit Sanlav, “Sosyal Medya Savaşları”, Hayat Yayınları, İstanbul, 2014, s.28.

<sup>50</sup> Güz vd., 2002, s. 429.

<sup>51</sup> Yengin, “Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum”, s.120.

veren, toplum yaşamındaki deęişimlere kendi imkanlarıyla yön verebilen ve gerek ideolojik gerek sosyal içerikli manifestolara yayım olanağı sağlayan sinema sanatıdır. Tüm bunlara benzer sayısız yararlı açılımları olan ve ortaya çıktığı ilk günden beri insanların ilgisini daima çeken sinema sanatı bir kitle iletişim aracının bir sanat dalı olarak gelişebildiğinin yegane örneği olarak varlığını hala sürdürmektedir.

Sinemanın doğuşu yıllar boyunca insanların görüntü kaydetmek için geliştirdikleri icatların neticesinde gerçekleşmiştir. Ancak bu süreç binlerce yıllık gözlem ve edinim sonucunda tamamlanmıştır. Sürekli olarak çevresini gözlemleyen ilk insanlar gördüklerini mağara duvarlarına resmetmeye başlamıştır. Ancak bu resimler sıradan çizimlerden oluşmakla birlikte sinemanın temel özelliklerinden olan hareket devinimine de göndermeler içermektedir. Bu anlamda hareket devinimi ilk çağlardan itibaren insanların sürekli olarak ilgisini çekmektedir.

*“Bundan 3000 yıl önce Neanderthal insanı avlarını anlatmak ve avlanma denemeleri yapmak için yaşadığı mağaranın duvarlarına hayvan resimleri çizdiğinde, bir takım leke ve çizgilerden oluşan sanatını görsel açıdan yeterli görmediği ve çizdiği hayvanın devinimlerini de anlatmak istediği yapıtlarından anlaşılmaktadır. Altamira Mağarasının duvarlarında görülen resimlerde koşan bir yaban domuzun devinimleri verilmeye çalışılmıştır. Yine Fransa’da Lascaux Mağarasında Ren geyikleri ve atların devinimleri, birbirine karışmış gibi görülen ayak ve bacak çizimleriyle devinimli gösterilmeye çalışılmıştır.”<sup>52</sup>*



Resim3. Altamira Mağarasındaki Koşan Hayvan Figürü<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Selçuk Hünerli, “Canlandırma Sineması Üzerine”, Es Yayınları, İstanbul, 2005, s.5.

<sup>53</sup> “Altamira Mağarasındaki Koşan Hayvan Figürü”, 01.12.2014, <[http://tr.wikipedia.org/wiki/Altamira\\_ma%C4%9Faras%C4%B1](http://tr.wikipedia.org/wiki/Altamira_ma%C4%9Faras%C4%B1)>

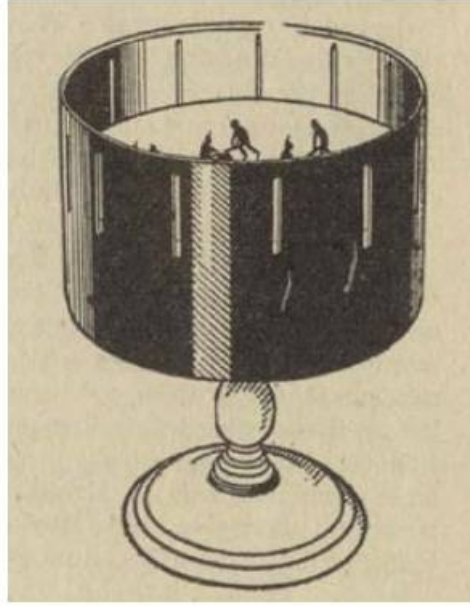
İnsan anatomisi hareket devinimini gözlemleyebilecek şekilde evrimleşmiştir. Görüntünün insan gözündeki ağ tabakası (retina) üzerinde belli bir süre kalması sonucu insan beyni mevcut görüntüyü muhafaza etmektedir. Ağ tabakası üzerine işlenen görüntü muhafaza edildiği süre içerisinde yeni gelen görüntülerle sürekli olarak desteklenmektedir. Böylelikle beyin retina üzerine işlenerek art arda biriken görüntüler beyin tarafından anlamlandırılmaktadır. Ağ tabakası üzerine düşen görüntünün muhafaza edilebilmesi durumu esas itibariyle gözün sahip olduğu bir kusur olarak tanımlanmaktadır. Ancak gözün sahip olduğu bu kusur sinemanın var olmasının en önemli sebebidir. Bir film şeridinin perdeye yansması esnasında saniyede 24 kare resim art arda gösterilmektedir. Ancak bu resimlerin hareket devinimi kazanması henüz bir önceki görüntünün retina üzerinden silinmemesi sayesinde olmaktadır.

Sinema bir kitle iletişim aracı olarak ortaya çıkmadan önce görüntü kaydetme adına icat edilen çeşitli aletler, sinemanın icat edilme sürecine doğrudan etki etmişlerdir. Genel anlamda tüm icatlar hareket devinimini yakalamayı amaçlamıştır. Bu amacın sonuca ulaştığı sinema öncü icatların da ötesinde sürekli olarak hareket devinimini yakalayan ve yansıtan önemli bir buluş olmuştur.

*“Sinema, daha doğru tanımıyla sinematograf (Rumca’da “devinim kaydı” anlamındaki “kinema” ve “grafe” sözcüklerinden gelir), pratik olarak gerçekleşmesi bakımından iki birbirini izleyen aşamadan oluşur: a) devinim halindeki eşyanın görüntüsünün çekilmesi, b) alınan görüntünün yansıtılması.”<sup>54</sup>*

---

<sup>54</sup> Alim Şerif Onaran, “Sessiz Sinema Tarihi”, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2012, s.2



*Resim4. Görüntünün Aktarılması Adına William George Horner'in İcat Ettiği Zoetrop*<sup>55</sup>

Görüntünün kaydedilmesi adına pek çok icat geliştirilmiştir ancak bu icatların en önemli atılım yapanı fotoğrafıdır. O döneme kadarki mevcut bilgilerin ve gelişimlerin derlenerek ortaya konduğu fotoğrafın ilk örneği fotoğrafın öncülerinden Nicéphone Niépce tarafından ortaya konmuştur.<sup>56</sup>



*Resim5. Nicéphone Niépce Tarafından Çekilen İlk Fotoğraf*<sup>57</sup>

<sup>55</sup> “Görüntünün Aktarılması Adına William George Horner'in İcat Ettiği Zoetrop”, 02.12.2014, Özön, 1964, s.24.

<sup>56</sup> Levend Kılıç, “Fotoğrafa Başlarken”, Dost Kitabevi, Ankara, 2005, s.18.

<sup>57</sup> “Nicéphone Niépce Tarafından Çekilen İlk Fotoğraf”, 02.12.2014, <[http://commons.wikimedia.org/wiki/Joseph\\_Nic%C3%A9phore\\_Ni%C3%A9pce](http://commons.wikimedia.org/wiki/Joseph_Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce)>

*“Niépce'nin elde ettiği bu görüntü daha sonraki yıllarda fotoğrafçılıkta çok sık kullanılacak olan negatif görüntüydü. Gün ışığında bakıldığı zaman hemen yok olan bu negatiften, baskı yoluyla gerçek fotoğrafı elde etmeyi düşünemedi. O, karanlık kutuyu kullanarak bir seferde pozitif fotoğrafı elde etmeye çalıştı.”<sup>58</sup>*

Sinemanın ilk yıllarına bakıldığında bir kural arayışından önce bir oluşum ve neyin ne olduğunu anlama çabasının var olduğu görülmektedir. O dönemler sinemasal anlamda yapılan icatlar pek çok insanın ilgisini çekmektedir. Sinemanın ortaya çıkması dönemin mucitlerinin keşifleri sonucu gerçekleşmiştir. 1 Şubat 1895 tarihinde ilk sinema gösterimi yapılmıştır. 1894'te Thomas Edison'un (1847-1931) keşfettiği kinetoskopu geliştiren Lumiere Kardeşler Paris'te bu buluşun üzerinde çalışıp sinematografiyi keşfetmişlerdir.<sup>59</sup> Sinemaya getirdikleri yenilikler bununla da kalmamış günümüzde de görülen sinema “1905'le birlikte sinema salonu (film theatre) anlayışı yerleşti. Lumiere Kardeşler 1897'de tamamen film gösterimine ayrılmış ilk salonu açmışlardı.”<sup>60</sup>



*Resim6. Lumiere kardeşlerin çektiği ilk film karelerinden*<sup>61</sup>

Dünyadaki ilk sinema gösterimi, bir trenin Paris'teki La Ciotat garına gelişini gösteren 55 saniyelik filmle gerçekleşmiş ve bu sayede dünya tarihinin dönüm noktalarından birine imza atılmıştır. Bu filmde karakter ve tiplere yer verilmediği gözlenmektedir. Film içinde yer alan kişilerin bir çoğunun kameradan haberdar olmadığı bilinmektedir. Bu durum filmde de açıkça görülebilmektedir. Bu

<sup>58</sup> Kılıç, 2005, s.19.

<sup>59</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>60</sup> James Monaco, “**Bir Film Nasıl Okunur?**”, Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 2001, s.225.

<sup>61</sup> “Lumiere kardeşlerin çektiği ilk film karelerinden”, 04.12.2014, <<http://rankingz.wordpress.com>>

anlamda Lumiere kardeşlerin çektiği filmlerde kamerayı gözlemleyen bir dış göz olarak kullandıkları görülmektedir. Ancak bu gerçekçi yaklaşım sinemanın tanınmasıyla beraber farklı düşüncelerle karşılaşmış ve sinema içeriksel açıdan zenginleşmeye başlamıştır. Bu nedenle sinema anlayışı gerçekçi ve kurgusal olarak ikiye ayrılmıştır.<sup>62</sup>

*“Sinema estetiğinin ikiye bölünüşü Lumiere Kardeşler ile George Melies'nin yapıtları arasında olmuştur. Lumiere Kardeşler sinemaya fotoğraftan gelmişlerdi. Sinemayı gerçekliği yeniden üretmenin büyümlü bir fırsatı olarak gördüler ve en etkili filmleri, yalnızca olayları saptadılar. Ciotat'taki tren istasyonundan ayrılan bir tren, Lumiere'lerin fotoğraf malzemeleri fabrikasından çıkan işçiler. Bunlar yalın ama çarpıcı ilk filmlerdi. Öykü anlatmıyorlardı ama yeniden ürettikleri zaman, mekan ve atmosfer öylesine etkiliydi ki, izleyiciler olayı görmek için istekle para ödüyorlardı. Diğer yandan sahne büyücüsü Melies, filmin gerçekliği değiştirme (çarpıcı fanteziler üretme) yeteneğini hemen fark etmişti. Aya Seyahat (La Voyage dans la lune, 1902), Melies'nin sinemasal yanılısama biçiminin en iyi bilinen örneği ve ilk döneminin en özenli filmlerinden biriydi. Melies'nin filmlerinin adlarında “kabus” ya da “düş” sözcüklerinin olması anlamlıdır. Lumier'ler ile Melies'nin karşıt yaklaşımlarının ortaya çıkardığı ikiye ayrılma sinema için merkezdir ve farklı görünümümler içinde yıllardır tekrarlanmaktadır.”<sup>63</sup>*



Resim7. Lumier'lerin Gerçekliği. Fabrikadan Çıkış (La Sortie des usines, 1895)<sup>64</sup>

<sup>62</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>63</sup> Monaco, 2001, s.271.

<sup>64</sup> “Lumier'lerin Gerçekliği. Fabrikadan Çıkış”, 05.12.2014, Monaco, 2001, s.270.



Resim8. George Melies'nin Çektiği Ay'a Seyahat (La Voyage dans la lune, 1902) Filminden Bir Sahne<sup>65</sup>

Bu anlamda sinema tarihi için önemli yer tutan bir başka konu da öykülü film kavramıdır. Öykülü film karakterin içinde barınabileceği bir kurmaca dünya oluşturur. “George Melies (1868-1938) ise büyük bir olasılıkla Edison’ın filminde gördüğü sinema hilesinin etkisiyle başka sinema hileleri geliştirerek, öykülü filmin başlatıcısı oldu.”<sup>66</sup> Bu bağlamda öykülü filmlerin başlamasıyla beraber karakter oyunculuğu da filizlenmeye başlamış ve böylelikle sinemada karakter kavramı doğmuştur.<sup>67</sup> Öykülü filmlerin kurguyla tanışması neticesinde sinema kavramı süratle gelişmiş ve sinemanın içeriksel tanımlamaları oldukça geniş bir yelpazede yapılmaya başlanmıştır. Sinemanın günümüze kadar geçirdiği değişim ilk günlerindeki temel anlam ve kavramların üzerine inşa edilmiştir.

### 1.5. TÜRK SİNEMASINA GENEL BİR BAKIŞ

Türkiye’de sinemanın ortaya çıkması Avrupa’daki kadar hızlı gerçekleşmemiş, sinemanın Türk toplumunda tanınması zaman almıştır. Avrupa’dan Türkiye’ye gelen bazı sinemacılar özellikle azınlıkların yaşadığı bölgelerde film gösterileri düzenlemişlerdir. Bu gösterilerin halka sunumunun ilki Lumiere

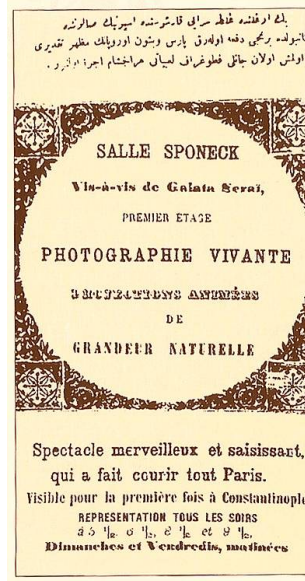
<sup>65</sup> “George Melies’nin Çektiği Ay’a Seyahat (La Voyage dans la lune, 1902) Filminden Bir Sahne”, 05.12.2014, <http://ucanucgen.wordpress.com/tag/aya-seyahat/>

<sup>66</sup> Rekin Teksoy, “Sinema Tarihi”, Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 2005, s. 34.

<sup>67</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.



kardeşlerin temsilcilerinin düzenlediği film gösterisi olmuştur ve bu gösterim Sponek Birahanesi 'nde yapılmıştır.<sup>68</sup>



Resim9. Sponek Salonu'nda Yapılan Gösterimin El İlanı<sup>69</sup>

Bu dönemden itibaren sadece İstanbul Beyoğlu ile sınırlı kalan sinema gösterimleri ülke geneline yayılmaya başlamış ve meraklıları tarafından öğrenilmeye ve tanıtılmaya başlanmıştır. Sinema tekniklerinin öğrenilmeye başlanmasıyla beraber sinema kavramı ülke geneline yayılmış ve zaman geçtikçe Türk toplumu kendi kültürüyle sinemasını harmanlamaya başlamıştır.

Türkiye'deki ilk sinemacı aynı zamanda ilk Türk belgeselcisi olan Fuat Uzkınay'dır. 1888 yılında İstanbul'da doğan Uzkınay Türk sinema tarihine geçerek ilk Türk film örneklerini vermiş ve bu konuda oldukça ısrarcı olarak kendisini sinemacılık konusunda geliştirmiştir.

*“Fuat Uzkınay'a neden ilk Türk sinemacısı diyoruz, kamerayı kullanan ilk Türk olduğu için mi? Hayır. Fuat Uzkınay tarihsel önemini kuşkusuz 14 Kasım 1914 günü Ayastefanos'taki Rus Abidesinin Yıkılışı'nın 150 metrelik bir filmini çekmekle kazanmıştır, ne var ki bu işin anı faslıdır. Uzkınay'ın gerçek önemi, aslında onun ilk Türk belgeselcisi oluşudur.”<sup>70</sup>*

Fuat Uzkınay, Osmanlı Devleti'nin son dönemlerinde yabancıların elinde olan sinema çekimlerinin önüne geçerek kendini kanıtlamış ve film çekimlerinde

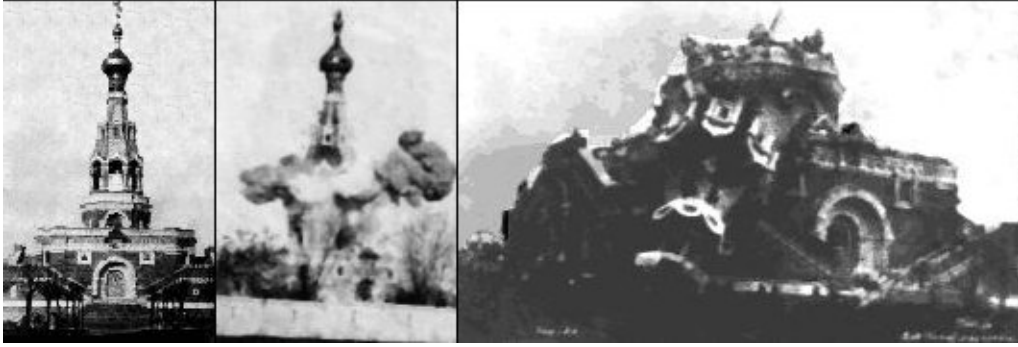
<sup>68</sup> Scognamillo, 2010, s. 17

<sup>69</sup> “Sponek Salonu'nda Yapılan Gösterimin El İlanı”, 08.12.2014, <<http://evvel.org/2014/09/>>

<sup>70</sup> Scognamillo, 2010, s.23.

tercih edilen hevesli bir sinemacı olmuştur. Aynı zamanda Uzkınay esas olarak çektiği belgesellerle Türk sinema tarihinde ilk gerçekçi yaklaşımı sergileyen sinemacı olarak da bilinmektedir.

*“Ruslar tarafından 1876-1877 savaşının sonunda bir zafer anıtı olarak Yeşilköy’de (eski Ayastefanos, Ermiş Stefanos) inşa edilen yapının yıkılması kararlaştırıldığında olayın çekilmesi görevi bir Avusturya-Macaristan şirketi olan Sacha Mester Film Gesellschaft’a verilmişti. Ama son anda, filmin bir Türk tarafından çekilmesi istenilince bilinen tek uzman olan Fuat Uzkınay buna uygun görüldü. İlk Sacha’nın operatörleri film çekmenin film göstermeye benzemediği gerekçesiyle buna karşı çıktılar, ama Uzkınay kısa bir deneme filmi çekip onları ikna edince aygıtı ona teslim ettiler ve Türk sinemasının ilk sinemacısı 14 Kasım 1914’de ilk filmi çekti.”<sup>71</sup>*



*Resim10. Ayastefanos’un Yıkılışından Görüntüler*<sup>72</sup>

Ancak ne yazık ki Fuat Uzkınay’ın çektiği ve Türk sinema tarihinde ilk olma özelliği taşıyan Ayastefanos’taki Rus abidesinin yıkılışını gösteren film günümüze kadar ulaşamamıştır. Bu film haricinde Uzkınay birçok belgesel formatlı filmler çekerek Türk sinema tarihine katkıda bulunmaya devam etmiştir.

Türkiye’de ilk sinema filmlerinin çekildiği dönemlerde sinemasal anlamda başka yenilikler de filizlenmeye başlamıştır. Nispeten küçük mekanlarda gösterilen çeşitli filmler halkın sinemaya olan merakını artırmaya başlamıştır. Bu durum daha büyük mekanların film gösterimi için hazırlanması sonucunu doğurmuştur.

<sup>71</sup> Scognamillo, 2010, s.24.

<sup>72</sup>“Ayastefanos’un Yıkılışından Görüntüler”, 09.12.2014, <<http://www.sinematurk.com/film/1915-ayastefanostaki-rus-abidesinin-yikilisi/>>

*“Weinberg 1908 yılında Tepebaşı’nda Şehir Tiyatrosu’nun eski Komedi Bölümü olan yerde Pathé Sineması’nı yaptırarak Türkiye’de ilk sürekli sinema salonunu kurdu. 1912 yılında İzmir’de Kordon’da açılan sinemadan sonra 1914 başlarında İstanbul’da Beyoğlu’nda şimdi Akbank’ın bulunduğu yerde Palas Sineması açıldı. Onu az sonra Taksim Meydanı’nda bulunan şimdiki Yeni Taksim Sineması yerinde Majik Sineması izledi. Zaten Türkiye’de sinema işletmeciliğinin asıl başlangıcı da İlk Dünya Savaşı’nın patladığı bu yıla rastlar. Filmler artık tek başına bir “séance”ı doldurabilecek kadar uzar, hikayeli film gelişir; İtalyan, Fransız, Alman ve İskandinav filmleri yurda girmeye başlar. Sinemanın kazançlı bir iş olduğunu anlayan Türkler de bu yeni alana el atmaya başlarlar.”<sup>73</sup>*

Sinema salonlarının ülke genelinde yayılmaya başlamasıyla beraber dünyanın geri kalanında olduğu gibi Türkiye’de de öykülü filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. Sinemaya ilgi duyan insanların yetişmesiyle beraber özellikle Cumhuriyet sonrası dönemde Türk filmlerinin sayısı hızla artmıştır. Ancak ilk öykülü filmlerin ortaya çıkışı Cumhuriyet dönemi öncesine denk gelmektedir. Bu dönemde izleyiciyle buluşan ilk filmler Sedat Simavi önderliğinde çekilmiştir.

*“Henüz 18 yaşlarında hevesli bir delikanlıdır Simavi. Bir kaynağa göre [Nurullah Tilgen] yanına yardımcı yönetmen olarak yazar, oyuncu ve sahneye koyucu Aşot Madat’ı (1886-1965) ve adının sadece Yorgo olduğunu bildiğimiz bir operatörü alarak Müdafaa-i Milliye Cemiyeti adına ve kuruma gelir sağlamak umuduyla iki filmi çeker (Pençe, 1917; Casus, 1917) ve başka bazı tasarımlara girişir.”<sup>74</sup>*

Ancak ilk öykülü Türk filmin belirlenmesi konusu sinemacılarca farklılık göstermektedir. Genel olarak ilk öykülü filmi belirtmek için filmin çekim tarihi mi yoksa gösterim tarihi mi baz alınmalı sorusu sorulmaktadır. Bu anlamda çekim tarihi baz alındığı vakit ilk öykülü Türk filmi Fuat Uzkınay ve Sigmund Weinberg’in çektiği “*Himmet Ağa’nın İzdivacı*” olmaktadır.

*“Gelgelelim Himmet Ağa’nın İzdivacı’na tarihsel durumundan ötürü, konulu ilk Türk filmi diyemiyoruz. Çünkü 1914’te başladığı halde, halka gösterim tarihi 1918’dir. Öyleyse ilk olma onurunu iki filme paylaştırmalıyız: Örneği yokken ilk kez çevrimine başlanma*

<sup>73</sup> Nijat Özön, “**Türk Sineması Tarihi 1896-1960**”, Doruk Yayıncılık, İstanbul, 2013, s.39.

<sup>74</sup> Scognamillo, 2010, s.25.

*cesaretinden dolayı Himmet Ağa'nın izdivacı ve halka gösterilen ilk konulu film olması nedeniyle 1917 yılının Pençe'si.*"<sup>75</sup>

Günümüze kadar ulaşan ilk öykülü filmlerden Cumhuriyet sonrası dönemde çekilen "*Bataklı Damın Kızı Aysel*" tiyatro etkilerini barındırması, senaryo, mekan ve teknik içerik tasarımlarının film yaratım sürecine uygun olarak yapılması açısından önemlidir.

*"Bataklı Damın Kızı Aysel, sinemamızın ilk döneminin öne çıkan filmlerinden biri. Tam 17 yıl boyunca (1922-1939) film çeken tek yönetmen olma şansını ve onurunu elde etmiş büyük tiyatro adamımız Muhsin Ertuğrul'un (ya da eski kayıtlara göre Ertuğrul Muhsin) belki en kayda değer filmi. Belki diyorum, çünkü diğer filmlerin hemen hiçbirini bugün ulaşıp izleme ve yeni bir bakışla ele alma olanağı yok."*<sup>76</sup>

Türk sinema tarihinin gelişimi ilk günden itibaren devam etmiştir ancak bu gelişim süreci dünya sinemasına göre yavaş ve oldukça çetrefilli gerçekleşmiştir. Günümüzde de bu yavaş gelişim etkileri gözlenmektedir. Teknik ve içeriksel anlamda dünya sinema teknolojisiyle arasında fark olan Türk sineması sosyal ve ekonomik durumlardan fazlasıyla etkilenmiştir. Fikret Hakan Türk sinemasının tarihsel sürecini 10 döneme ayırarak gelişim sürecini incelemiştir.

1. Dönem: 1914 – 1918.
2. Dönem: 1918 – 1923.
3. Dönem: 1923 – 1928. Kemal Film ile İpek Film arasındaki karanlık dönem.
4. Dönem: 1928 – 1943.
5. Dönem: 1943 – 1955.
6. Dönem: 1955 – 1976. Gelişim ve çöküş.
7. Dönem: 1976 – 1980. Seks filmleri dönemi.
8. Dönem: 1980 sonrası video filmleri dönemi.
9. Dönem: 30 Haziran 1984 başlangıç tarihli renkli televizyon etkisindeki sinema dönemi.
10. Dönem: 1996 ve sonrası..."<sup>77</sup>

Türk sinemasının gelişim süreci ilk günlerinde olduğu gibi bugün de devam etmektedir. Bu gelişim süreci içerisinde sayısız film ve belgesel çekilmiştir. İlk Türk yönetmenlerin haricinde ilk Türk karakter oyuncularını, kameramanları, kurgucuları ve buna benzer teknik elemanların belirsizliği kayıt altına alınamamış sayısız film ve

<sup>75</sup> Fikret Hakan, "**Türk Sinema Tarihi**", İnkılap Yayınları, İstanbul, 2012, s.21.

<sup>76</sup> Atilla Dorsay, "**100 Yılın Türk Filmi**", Remzi Kitabevi, İstanbul, 2013, s.33.

<sup>77</sup> Hakan, 2012, s.16.

belgesellerden ve endüstrileşememiş Türk sinemasının sinemacılarının birlikte koordineli hareket edememesinden kaynaklanmaktadır. Bazı dönemlerde sansür ve engelleme gibi her türlü olumsuz etkiye rağmen Türk halkının sinemaya olan merakı sinemacıları sürekli teşvik etmiştir. Bu anlamda yeri geldiği zaman yılda 350 filmin çekildiği Türk sineması seks filmleri dönemleri gibi bazı dönemlerde yılda 13 – 14 filmin çekildiği karanlık dönemlere de girmiştir.<sup>78</sup> Ancak Türk sinemasının günümüzde dünya sinemasını takip eder vaziyette olduğu ve teknolojik yenilikleri teknik açıdan kullanmaya ve geliştirmeye çalıştığı bir evrede olduğu gözlenmektedir.

## 2. BÖLÜM: TÜRK SİNEMASINDA MEKAN OLGUSU

Sinema kendi içinde bir sanal gerçeklik oluşturmaktadır. Bu sanal gerçeklik, içinde barındırdığı kodlarla birlikte izleyici için anlamlı bir bütün haline gelmekte ve barındırdığı enformasyonu derleyerek izleyiciye ulaştırmayı amaçlamaktadır. Mesajı alan izleyici bu sanal gerçekliğin başarısını ölçer. Sinemanın hedef kitlesi izleyicidir. Yönetimde vermek istediği mesajın ne kadar anlaşılabilirliğiyle ilgilenir. Yönetmen ve izleyici arasındaki bu karşılıklı ilişki filmin salt başarısını ilan etmektedir. Bu salt başarı ise kişiden kişiye göre değişmektedir.<sup>79</sup> Ancak bu başarının en önemli takipçilerinden biri olan yapımcılar filmin tasarlanma, işlenme ve sonuçlanma aşamasına direkt olarak etki etmektedir. Genel anlamda yapımcılar için başarı filmin başarılı şekilde tasarlanması ve eşdeğerde gelir elde edebilmesiyle alakalıdır.

*“Film yapım sürecinde görev alanların çoğunluğu açısından film tamamlandığında görev ve sorumluluklar da tamamlanmış olur. Ancak yapım ekibi açısından, film yapımından daha da uzun bir süreye yayılan yeni süreç başlar. Filmin dağıtımının, gösteriminin ve pazarlamasının yürütüldüğü bu süreç yaklaşık olarak 6 yıla yayılır. Ne var ki, hiçbir zaman son bulmaz. Film yeni mecralarda yeni fırsatlarla yaşamına devam ettiği sürece yapımcının da işi devam eder.”<sup>80</sup>*

Sinemada anlatı sinemanın önemli yapı taşlarının eksiksiz olarak bir araya gelmesiyle sağlanmaktadır. Bu bağlamda karakter ve tip sinemanın en temel yapı taşlarından biridir. Sinemayı anlamlı kılan, verilmek istenen mesajı seyirciye ileten bir taşıyıcı konumundadırlar. Bu anlamda sinemada anlatı konusunda çok önemli bir yeri olan ve sinemada mekan olgusuna doğrudan etki eden karakter ve tiplene kavramlarını incelemek adına daha önce karakter ile tipin etimolojik kökeni incelenmelidir.<sup>81</sup>

**Karakter:** Fransızca kökenli *Caractère* ve Yunanca kökenli *Kharakter* kelimelerinden gelen bu terim; metale kazınmış damga, mühür, çizmek, nitelik, görünüş anlamına gelmektedir.<sup>82</sup> Türkçe’de karakter, “*bir nesnenin, bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış*

<sup>79</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>80</sup> Peyami Çelikcan, *Film Yapımı: Fikir”den Gösterim”e*. Selahattin Yıldız (Ed.), (içinde s.51-70).

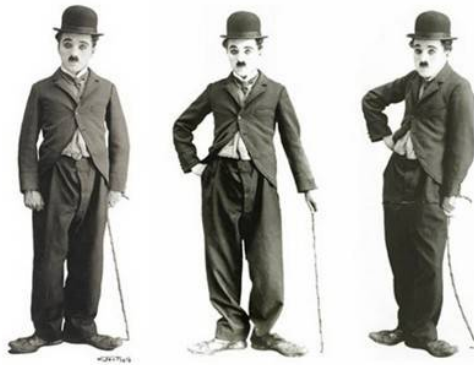
“**Sinema Dili**”, Su Yanları, İstanbul, 2014, s.70.

<sup>81</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>82</sup> 15.12.2014, <<http://www.nisanyansozluk.com/?k=karakter&lnk=1>>

*biçimlerini belirleyen ana özellik, öz yapı, seciye*”<sup>83</sup> anlamına gelmektedir. Karakter kavramı sinema ve tiyatrodaki ise kişilikle eş anlamda kullanılmaktadır. Daha dar bir anlamda, “*kişiliğin*” başkaları tarafından, sosyal, toplumsal, etik olarak değerlendirilen “*görünüşleri*” anlamına gelmektedir. Sinemada bu görünüş oyuncuya bir biçim vererek onu dizayn edilen kurgu dünyası içinde anlamlı bir öğe kılar.<sup>84</sup>

**Tip:** Fransızca kökenli Typ ve Yunanca kökenli Typos kelimelerinden gelen bu terim; kalıp, standart biçim, tip, matbaa harfi, damga anlamına gelmektedir.<sup>85</sup> Türkçe’de Tip, “*aynı cinsten bütün varlıkların veya nesnelere temel özelliklerini büyük ölçüde kendinde toplayan; kendine özgü kişiliği olmayan, daha çok bilinen kalıplardaki insanları gösteren oyun kişisi*”<sup>86</sup> anlamına gelmektedir. Tip kavramı sinema ve tiyatrodaki, özgün olmayan, günlük hayatta sıklıkla karşılaşılan, biriciklik özelliği taşımayan özelliklerin harmanlanmasıdır ve bir semboldür. Bu sembol sinemadaki oyuncuya bir kişilik kazandırmaktadır. Tipler bu sebepten ötürü sembolleşir ve yıllarca varlığını korur. Bu tarz tipler oyuncuları ellerindeki imkanlarla oluşturduğu, içinde buldukları toplumun bir takım özelliklerini bir araya toplayıp harmanlayarak yarattıkları sembollerdir. Yıllar geçse de sembol özelliklerini korumaktadırlar. Buna örnek olarak dünyaca bilinen tiplerden olan ve Charlie Chaplin’in hayat verdiği “*Şarlo*” tipleri verilmektedir.<sup>87</sup>



Resim 11. Charlie Chaplin’in Hayat Verdiği Şarlo Tipleri<sup>88</sup>

<sup>83</sup> TDK, 1998, s. 1206.

<sup>84</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>85</sup> 16.12.2014, <<http://www.nisanyansozluk.com/?k=tip&x=0&y=0>>

<sup>86</sup> TDK, 1998, s. 2225.

<sup>87</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>88</sup> “Charlie Chaplin’in Hayat Verdiği Şarlo Tipleri”, 15.12.2014, <http://t24.com.tr/haber/sarlonun-bastonu-ve-sapkasina-rekor-fiyat,217798>.

*“Şarlo'nun yarattığı tipte, oldukça sefil bir soytarı (clown) canlandırılmaktadır; ilk bakışta insanı güldüren (güldürerek düşündüren) ama onurunu hiç yitirmeden yaşamını sürdürmek isteyen bir kişiliktir bu... Chaplin, bir süre tipinin özelliklerini ne yolda belirleyeceği konusunda ikircim geçirmiştir. İlk daha çok kötü ve mel'un bir tipi vurgulayan kılığı, sonradan tipinin değişmesiyle birlikte şu özellikleri belirlemiştir: İlk büyük ve sarkık bıyıklarını kesin kısaltmış, sonra melon şapka, salapurya ayakkabı, paytak yürüyüş, kamış baston, çok geniş “raye” (çizgili) pantolon, acındırarak kadar eskimiş bir redingot ve fanteziyi vurgulayan damalı bir yelek, devrik yakalı gömleğe takılmış siyah kravat. Bir sosyete komiği olan Linder'den etkilenmekle birlikte Şarlo'nun kılığında daha çok “kibar düşkünlüğü” vurgulanmaktadır.”<sup>89</sup>*

Karakter ve tip kavramları birbirlerinden kesin hatlarla ayrılmaktadır. Çünkü karakter ve tip anlam açısından farklılaşmaktadır. Karakter özgün nitelikte olup karakteri yaratan kişiye özgün bir kimlik açığa çıkarmaktadır. Fiziksel görünüş ve davranış devinimleri açısından izleyicide yoğun bir etki bırakmaktadır. Karakteri yaratan oyuncu, karakterini özgün ve sürekli olarak gelişim gösteren bir evrede harmanlamaktadır. Bu durum sinemada karakter çatışmasını beraberinde getirmektedir. Kahraman ve anti-kahraman, kahraman-kahraman vb. ilişkiler sinemasal anlamda izleyiciye hem yeni bakış açıları kazandırmaktadır hem de sinemanın kendisini geliştirmesine olanak sağlamaktadır.<sup>90</sup>

*Tip ise, “olaylardan ve ilişkilerden bağımsız bir şekilde kendiliğinden ortaya çıkar ve varlığını devam ettirir. Tip özgün değildir, bir şeyin taklididir. Tipte kendine özgünlük, biriciklik yoktur. Karakter ile arasındaki en büyük fark budur. Karakter tektir, onu orijinal kılan ve diğerlerinden ayıran biriciklik özelliğine sahiptir. Oysa tip, pek çok kişide bulunan benzer ortak davranışların, alışkanlıkların bir sembolüdür. Tip kalıptır, şablondur. Değişmez hep aynı kalır. Her durumda hep aynı tavırları sergiler. Bir huyun sürekli yenilenmesinden, tekrar edilmesinden oluşur.”<sup>91</sup>*

<sup>89</sup> Onaran, 2012, s.166.

<sup>90</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>91</sup> Nebat Yağız, “Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler”, İşaret Yayınları, İstanbul, 2009, s. 29.





Resim12. Türk Sineması Oyuncusu Sadri Alışık'ın Canlandırdığı Turist Ömer Tiplemesi<sup>92</sup>

Sinemanın ilk yıllarında çekilen onlarca filmin içinde resmi olmasa da karakter ve tiplerin ilkel örneklerine rastlanmaktadır. Ancak bu filmlerde senaryo veya oyunculuk planlamaları olmadığı bilinmektedir. Oyunculuklar da profesyonel olmayan ve gerçek hayatta görebileceğimiz tarzda insanlarla gerçekleşmektedir. Bu nedenle ilk sinema oyuncusunu belirtebilmek için resmi sözleşme, ticari ve profesyonel yaklaşım baz alınmaktadır.<sup>93</sup>

*“Carl Laemmle'nin, kendi yapımevi Independent Motion Picture Company adına sözleşme imzaladığı ve “Biograph girl” adıyla bilinen Florence Lawrence, sinema tarihinin adı açıklanan ilk sinema oyuncusu olmanın yanı sıra ilk yıldızı da sayılabilir. 1909'da Biograph Yapımevi'nde haftada 25 dolar karşılığında çalışmaya başlayan Lawrence, bir yılda yüzü aşkın birer bobinlik filmde oynayınca ilgi uyandırmış, seyirciler bu güzel kızın yeni filmlerini bekler olmuşlardı.”<sup>94</sup>*

Dünya sinema tarihinde çok önemli bir yeri olan Hollywood, adeta endüstrileşmiş bir sinema sektörü olarak sinema kavramına getirdiği yenilikler ve kazandırdığı karakter oyuncularını, tiplerini, yönetmenleri, kameramanları, kurgucuları ve yapımcıları ile adından sıklıkla bahsettirmiştir. Köklerini sağlam bir şekilde sinema dünyasına salmaya başladığı zamanlarda Hollywood, Amerika'nın yeni ve ilk gerçek film yıldızını ortaya çıkarmıştır.

<sup>92</sup> “Türk Sineması Oyuncusu Sadri Alışık'ın Canlandırdığı Turist Ömer Tiplemesi”, 15.12.2014, <[http://tr.wikipedia.org/wiki/Turist\\_%C3%96mer#/media/File:Turist\\_%C3%B6mer.jpg](http://tr.wikipedia.org/wiki/Turist_%C3%96mer#/media/File:Turist_%C3%B6mer.jpg)>

<sup>93</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>94</sup> Teksoy, 2005, s. 101.

*“Hollywood’un ilk gerçek yıldızı ise afişlerde oyuncu adı yazılmadığı yıllarda Little Mary (Küçük Mary) olarak tanıtılan, daha sonra “America’s Sweetheart” (Amerika’nın Sevgilisi) diye ünlenen Mary Pickford oldu. Pickford on yaşında, Griffith’in altı dakikalık His First Biscuits (İlk Bisküvisi, 1910) adlı filmiyle sinemaya başladı. Bir yıl içinde 80 filmde oynadı. 1912’de, ilk önemli filmi The New York Hat’i (New York Şapkası) çevirdi. 1913 – 1919 yılları arasında Famous Players adına 34 film çeviren Pickford, en pahalı oyuncu da oldu. Haftalığı 10 bin dolara yükseldi. Bu dönemde başta Maurice Tourneur olmak üzere, Cecil B. De Mille, Marshall Neilan, Allan Dwan gibi yönetmenlerle çalıştı.”<sup>95</sup>*

İlk karakter oyuncularının akabinde dünya sinemasında karakter ve tiplmelerde sayısız örnekler verilmiştir. Her dönemde olduğu gibi günümüz sinema oyuncuları da hayat verecekleri karakterleri ve tiplmeleri bu ilk örnekler üzerine inşa ederek kendi tarzlarında günümüz sinema seyircisiyle buluşturmaktadırlar. Sinemada karakter oyunculuğu sinemacılarca farklı olarak algılanmaktadır. Bazı yönetmenler sinemasal anlatıyı desteklemek adına oyuncu seçimlerinde tiyatro kökenli kimselerle çalışmayı istemektedir. Bazı yönetmenler ise bu duruma farklı açıdan yaklaşmaktadırlar.<sup>96</sup> Örneğin çağdaşı Eisenstein gibi önemli filmleriyle sinema tarihine katkıda bulunan Vsevolod Pudovkin bu durumu şu şekilde açıklamaktadır:

*“Kamera karşısında yer alan oyuncu için en büyük tehlike kanımca - yaygın bir deyişle- “oyuncu gibi oynamak”tır. Ben yalnız reel malzemeyle çalışmak istiyorum, benim ilkem budur. Eğer perdede aynı zamanda reel bir ırmak ya da göl, reel bir ağaç ve reel çimenler, yapıştırılmış bir sakalla, yüze çizilmiş bir kırışıklıkla ve tiyatroya özgü bir oyunla birlikte tasarlanırsa, bence bu durum sinema üslubunun ilkesel tasarımına ters düşer.*

*O zaman nasıl hareket edilecektir? Bir tiyatro oyuncusuyla çalışmak çok zordur. Rollerini oynamayıp yaşamasını bilen parlak yeteneklerinin sayısı çok azdır. Bir oyuncuya sakın oturmasını, rol yapmamasını rica ettiğiniz zaman size rol yapmamayı oynayacaktır.”<sup>97</sup>*

Buna rağmen sinema tarihinde büyük gişe hasılatlarına imza atmış, gösterildiği kesimler tarafından oldukça sevilip günümüzde de sinema tarihinin önemli eserleri olarak gösterilen birçok filmde rol alan oyuncuların tiyatro kökenli

<sup>95</sup> Teksoy, 2005, s.102.

<sup>96</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>97</sup> İ. Vsevolod Pudovkin, “Sinemada Oyuncu”, Pencere Yayınları, İstanbul, 2004, 34.

oldukları gözlenmektedir. Günümüz filmlerinde de durum böyledir. Türk, Avrupa ve Amerikan sinemasında tiyatro kökenli oyuncuların başarılı buldukları ve filmlerinin geniş kesimlerce izlendiği görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında karakter oyuncularının oyunculuk teknikleri kendilerine özgü bir şekilde gelişmektedir.

*“Tiyatro kökenli karakter ve tiplene oyuncularından verilebilecek en iyi örneklerden biri Charles Spencer Chaplin’dir. Aileden gelen bir tiyatro geleneği olan Chaplin, sinemaya geçmeden önce tiyatro oyunlarında bir çok rol almıştır. Chaplin, bu kumpanyayla beraber 1910 – 1912 yılları arasında ABD’de turneye çıkmıştır. Daha sonra dönem dönem tiyatro turnelerine çıkarak 1914 yılına kadar tiyatro oyunlarını sergilemeye devam etmiştir. Kısa adıyla Charlie Chaplin, tiyatro kökenli bir oyuncu olmanın avantajlarını daima en iyi şekilde kullanmıştır. Mimik ve davranış devinimlerinde ustalaşan Chaplin, filmlerinin tamamında bu yeteneklerini başarıyla sergilemiştir. Bu başarısını döneminde popüler olması ve halk tarafından yeni filmleri için talep görmesi ispatlamaktadır. Seyircisi onun tiyatrodan aktardığı oyunculuğuna hayran kalmıştır.”<sup>98</sup>*

Sinemada karakter ve tiplene olgusu oyuncunun yetenekleri ve kendini ne ölçüde geliştirebildiğiyle doğru orantılıdır. Drama ve güldürü tarzındaki karakterlere ve tiplemelere hayat veren ve sinema tarihinde adından söz ettiren bu oyuncular karakter ve tiplene olgusunu ve kökenini tartışmaya açmışlardır. Her sanat dalında olduğu gibi sinemada da belli başlı kurallar tartışılmıştır. Karakter ve tiplene olgusunun bir sinema filminde ne denli başarılı olduğuna ise sinemanın yaratım sebebi olan seyirci karar vermektedir.<sup>99</sup> Bu nedenle seyircinin mesajı almasıyla ilgilenen sinemacılar bu kavramlara farklı düşüncelerle yaklaşmaktadırlar. Örneğin Eisenstein tiplene filmin içeriğine sağladığı katkı sebebiyle önem vermektedir.

*“Tiplenenin yalnızca makyajsız bir yüzden ya da “kendiliğinden anlamlı” olan tiplerin, oyuncuların yerine geçirilmesinden daha geniş bir anlam taşıdığı bilinmesini isterim. Bana göre tiplene, filmin içeriğinin kapsadığı olaylara özel bir biçimde yaklaşmayı içine almaktaydı. Burada da yine olayların doğal akışına ve düzenlenişine en az ölçüde karışma yöntemi vardır. Ekim, kavram olarak, başından sonuna dek, katıksız “tiplene”dir.”<sup>100</sup>*

<sup>98</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>99</sup> Bayrak, “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<sup>100</sup> Sergey M. Eisenstein, “**Film Biçimi**”, Payel Yayınevi, İstanbul, 1985, s.21.

Sinemada anlatı sinema tekniğinin doğru kullanılmasıyla ilişkilidir. Karakter ve tiplere tasarımları sinemada anlatının sadece bir bölümünü temsil etmektedir. Sinemada sinemasal anlatıyı gerçekleştirmek için pek çok aşama titizlikle tasarlanmalıdır. Bunlar görüntü estetiği kavramı, senaryo işleyişi, kurgu teknikleri, ışık kullanımı ve mekan tasarımı gibi sinemada anlatının temel yapı taşları olmaktadır. Yıllar geçse de bu yapı taşları içerik haricinde değişmemekte ve sürekli gelişmekte ve güncellenmektedir. Bu yapı taşlarından biri olan senaryo, yaratım süreci ve işleme aşamaları açısından oldukça önemli görülmektedir. Bir senaryo yazarı, sinemada anlatı öğelerini göz önünde bulundurmalı ve geliştirdiği kendine özgü yöntemlerle yazım sürecine tam hakim olmalıdır.

*“Senaryo yazarı, yazdığı alana ilişkin tekniği de bilmek durumundadır. Görsel sürekliliği ve istenilen etkileri başarabilmek için kamera kullanımını ve kurguyu bilmelidir. Bu tür bilginin en küçük ayrıntısı bile önemlidir. Çünkü yazar genel anlamda da olsa senaryoda çekimleri belirtmek zorundadır. Daha ayrıntılı bir bilgi, istediği efekti görselleştirmede yazara daha geniş seçenekler sunar.”<sup>101</sup>*

Senaryo yaratım süreci sinema filminin teknik tasarımına doğrudan etki etmektedir. Sinemasal anlamda sınırsız hareket imkanı sağlayan senaryo yaratım süreci teknik kullanımını yönlendirmek için oldukça önemlidir. Mekan tasarımına da tamamen etki eden senaryo yazımı kendine özgü kurallar ve çerçeveler doğrultusunda yazılmalıdır.

*“Yazarların kafalarına taktıkları tek şey, anlaşılacak büyük ölçüde edebi araçlardan yararlanarak bir olay örgüsünün yeni baştan anlatılmasıdır. Yani yazarlar, yazılarak betimlenmiş malzemenin enteresan bir film hikayesinin çıkıp çıkmayacağına pek kafa yormamaktadırlar. Oysa malzemenin bir film olması amacıyla özel bir yolla işlenmesi sorunu her şeyden daha çok önemlidir. Aynı şey sinema için de geçerlilik taşır. Bir filmi yönetme, çekme ve kurgulama yöntemleri hakkında hiçbir şey bilmeden bir senaryo kaleme almak, bir Rus şiirin sözcük sözcük çevrilerek Fransızın okumasına sunulması kadar saçmadır. Zira bir Fransızın zihninde doğru bir izlenim uyandırmak için şiiri yeni baştan yazmak, Fransız vezin formunun özgüllüklerini dikkate alarak şiiri yeniden oluşturmak şarttır. O yüzden siz de, film yapmaya uygun bir senaryo kaleme almak istiyorsanız, seyirciyi beyazperdeden etkilemekte kullanılan yöntemleri iyi bilmek zorundasınız.”<sup>102</sup>*

<sup>101</sup> William Miller, “**Senaryo Yazımı**”, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2012, s.88

<sup>102</sup> Vsevolod Pudovkin, “**Film Çekme Sanatı Ve Sinemada Oyunculuk**”, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2014, s.35-36.

Bir sinema filminin tasarım aşaması sinemada anlatının etkili olarak sağlanabilmesi için sinemasal teknik ve içerik tasarımından farklı olarak pek çok alanda gerçekleşmek zorundadır. Tasarlanmak istenen bir film, set ortamı, set işçilerinin görev ve sorumlulukları, filmin bütçesi, mekan tasarımı ve uygulayımı, belirlenen film çekim süresine uymak gibi çok geniş bir yelpazede değerlendirilmeli ve sinemasal anlatı desteklenmelidir.

*“Film yapmak müşterek bir aktivitedir. Sanatçının dışarıya çıkıp, diğer pek çok insanla etkileşime girmesi, onlara ilham ve enerji vermesi gerekir. Eğer iç görülerinizi, onlara şevk verecek ve bu görüleri sinema görüntülerine çevirmeniz için size yardım etmek istemelerine yol açacak şekilde yeterli sayıda insana aktarma kabiliyetiniz yoksa, o zaman gerekli sıçramayı yapamazsınız. Ve bazı insanlar bu sıçramayı yapamaz. Fakat öte yandan, eğer teşvik edilmiş olsalardı ve biri onlara birkaç temel şeyi öğretmiş olsaydı, bazı insanlar bu sıçramayı yapabilirdi. Bu işe tam olarak dahil olmadığınız taktirde, o sıçramayı yapmanız ihtimaller dahilinde bile değildir çünkü ne yazık ki, halledilmesi gereken bir dizi mekanik mesele vardır, tıpkı bir orkestra oluştururken olduğu gibi. Eğer birileri orkestrayı ayarlamaz, parçaları yazmaz, prova için bir salonda yer ayırtmaz, antrakta sandviç ve çay servis edilmesini sağlamaz ve bütün bunların parasını ödemezse, dünyadaki en harika orkestra şefi olabilirsiniz ama konser gerçekleşmeyecektir.”<sup>103</sup>*

Sinemada anlatı, yaratım süreci ve yapım sürecinin uyumuyla ilişkilidir. Görsel ve işitsel tüm öğelerin doğru kullanımı, bu öğelerin teknikle harmanlanması, geliştirilen özgün sinemasal dil ve izleyiciyle kurulacak bağ bir sinema filminin ortaya çıkması için en önemli yapı taşları konumundadır. Bu anlamda sinemacılar içinde buldukları toplumun sahip olduğu yerel kültürün kaçınılmaz etkisiyle beraber edindikleri enformasyonları özümsemek ve izleyiciye aktarmanın yollarını aramak zorundadırlar.

## 2.1. SİNEMADA MODERNİZM VE POSTMODERNİZM

Modernizm ve postmodernizm kavramları mimariden sanata kadar pek çok alanda oldukça etkili olmuştur. İlk örneklerine mimari alanda rastlanılan modernizm ve postmodernizm sanatla yakın ilişki kurmuş ve sanata mevcut kural dizilimleri oluşturarak veya mevcut kural dizilimlerini yıkarak etki etmiştir. Modernizm

---

<sup>103</sup> Mike Figgis, “Dijital Film Yapmak”, Kaledon Yayınları, İstanbul, 2014, s.47.

Türkçe 'de “Çağdaşlık akımı”<sup>104</sup> olarak tanımlanmaktadır. Modernist arayış olarak bilinen bu akım 20. yüzyılın öncesinde geleneksel anlamdaki gündelik yaşamın geçerliliğini kaybetmesi üzerine ortaya çıkmıştır. Bu anlamda modernizm “*Modernlik tarihi, birey, toplum ve doğa arasındaki yavaş ama kaçınılmaz kopmanın tarihidir.*”<sup>105</sup> Bu akımın sanata olan yansıması ise kural dizimine sahip, standartları olan (ölçü, konu akışı, geometrik şekiller, metod, vb.) yaklaşımlar şeklinde gerçekleşmiştir. Bu nedenle modernizm mevcut toplumsal düşünce akışının kırılması, süregelen dini otoritenin toplum ihtiyaçlarına cevap veremez hale gelmesi, edinilen öğretilerin toplum yararına olacak şekilde yeniden gözden geçirilmesi sonucu işlevsellik kazanmıştır.

*“Batıda 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan ve Kilisenin teolojik öğretisiyle toplum teorisini kentleşme ve endüstrileşmenin, geleneksel otoritenin çöküşü ve liberal/demokratik düşüncelerin yükselişinin ve nihayet modern bilimin etkisiyle dünya görüşünce vuku bulan değişmelerin sonucu olan yeni toplumsal ve politik koşullara uyarlamayı amaçlayan tavır, hareket...”*<sup>106</sup>

Modernizm toplumda açığa çıkan enformasyon sonucunda derlenen bilgilerin bir noktadan sonra sürekli olarak paylaşılması sonucu değişime açık olacak şekilde hızla gelişmiş ve toplumların gündelik yaşamlarında etkili olmuştur. Toplum yararını gözeten bu değişim sürekli olarak aldığı geri dönüşlerle her anlamda üretimi ve tüketimi de etkilemiştir. Ancak sanatta olan değişim daha da fazla göze çarpmaktadır. Bu nedenle her alanda olduğu gibi sanatta da değişimler yaşanmaya başlamıştır. İnsanoğlu modernizm ile birlikte sosyal yaşamını yenilemeye başlamıştır.

*“Buna göre, insanlık özünde biçimlendirilmeye elverişli olan doğayı temellük etmekte olup, süreç içerisinde yeteneklerini ve güçlerini açığa çıkartmakta ve böylelikle dışsal gerçekliği değiştirme süreci yoluyla kendisini değiştirmeye başlamıştır.”*<sup>107</sup>

Modernizm özellikle ortaçağ Avrupa'sında hüküm süren din otoritesinin düşünce özgürlüğü üzerindeki etkisine istinaden güçlü bir toplum tepkisi olarak gelişmiş ve yayılmıştır. Bu anlamda özellikle sanatın gelişmeye çalıştığı döneme

<sup>104</sup> 19.12.2014, <www.tdk.gov.tr>

<sup>105</sup> Alain Touraine, “**Modernliğin Eleştirisi**”, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2007, s.174

<sup>106</sup> Ahmet Cevizci, “**Felsefe Sözlüğü**”, Paradigma Yayınları, İstanbul, 2000, s.655

<sup>107</sup> Şeyla Benhabib, “**Modernizm Evrensellik ve Birey**”, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996, s.99

denk gelen bu toplum refleksi sanatın modernizm ile özgürlüğe kavuşarak yoluna devam etmesi anlamına gelmiştir.

*“Ortaçağın din ve Kilisenin belirlediği kültürünü sona erdirecek akımı Renaissance başlatmıştı; 17. yüzyılın büyük felsefe sistemlerinde bu akım ilk olarak gözle görülür güçlü bir anlatım kazanmıştı. 18. Yüzyılda bu süreç, özellikle kültür bilimleri, hele pratik-politik hayatın şekil alması bakımından, radikal biçimini bularak en yüksek noktasına erişecektir.”<sup>108</sup>*

Modernizm, gelişim süreci devam ederken farklı düşüncelerle sürekli olarak eleştirilmiştir. Modernizm sebebiyle sanatta yaşanan tek tipleşme, standart şekiller, kalıplar ve kurallar, yerel kültürün etkinliğini yitirmeye başlaması gibi pek çok etken modernizmin eleştirilmesine ve farklı alternatiflerinin araştırılmasına yol açmıştır. Bu anlamda 20. yüzyıldan itibaren, modernizmin getirdiği pek çok yeniliğe karşı çıkan postmodernizm kavramı ortaya çıkmıştır. Postmodernizm Türkçe’de *“Modernist arayışın canlılığını kaybetmesinden sonra XX. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan çeşitli üslup ve yönelişlerin adı”<sup>109</sup>* şeklinde tanımlanmaktadır.

Modernizmin getirdiği yenilikleri toplum yararına olarak görmeyi reddeden postmodernist anlayış genel anlamda toplumların yaşadığı bunalımlara çözüm bulma amacıyla hareket etmektedir. Bu bağlamda postmodernizm, modernizmin neden olduğu tek tipleşme, global bir sentez kültür oluşumu, kuralcılık, kalıplara sokma gibi olguları tamamen farklı bir pencereden ele alarak yeniden yorumlama derindedir. Bu nedenle postmodernizm insanoğlunun kendi elleriyle oluşturduğu modernizmin zararlı etkilerine istinaden ortaya çıkmış ve oldukça rağbet görmüştür.

*“Aydınlanma düşünürleri, sanat ve bilimlerin, sadece doğal güçler üzerindeki denetimi arttırmakla kalmayıp dünyanın ve benliğin anlaşılmasını, ahlaki ilerlemeyi, kurumların haklılığını ve insanların mutluluğunu da sağlayabileceği yolundaki abartılı beklentilerini de hala düşünüyordular. Yirminci yüzyıl bu iyimserliği darmadağın etti.”<sup>110</sup>*

<sup>108</sup> Macit Gökberk, **“Felsefe Tarihi”**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2000, s.291

<sup>109</sup> 19.12.2014, <<http://www.tdk.gov.tr/>>

<sup>110</sup> Jürgen Habermas, Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje. Nemci Zeka (Ed.), içinde, **“Postmodernizm– F. Jameson, J–F. Lyotard, J. Habermas”**, Kıyı Yayınları, İstanbul, 1990, s.38.

Endüstri devrimiyle ortaya çıkan modernizm toplum yararı için üretimlerine devam ettiği gibi zamanla akılcı yaklaşımların önüne de geçmeye başlamıştır. Özellikle sanat alanında kısıtlayıcı etkilere sebep olabilen bu dönem, sanatta farklı arayışlara gitmek isteyen sanatçıları ve toplum yaşamını sürekli olarak gözlemleyen aydınları postmodernizm üzerine düşünmeye itmiştir. Üretim ve tüketimin toplum yaşantısı üzerine olan etkileri göz önüne alındığında karmaşıklaşan sosyal yaşam globalleşen dünyada tek tipleşmeye başlamıştır. Bu tek tipleşme her alanda olduğu gibi sanatta da kendini göstermiştir. Harvey'e göre modernizm ile birlikte artan ekonomik değeriyle birlikte büyüyen küresel dünya, sahip olduğu mekan ve zaman kavramlarının birbirleriyle çatışması nedeniyle toplumda güvensizlik yaratmaya başlamıştır. Bu sebeple küresel ekonomik gücün hüküm sürdüğü ve tek tipleştirdiği mekan ve zaman kavramları yeniden gözden geçirilmeye ve alternatif çıkarımlar ortaya konmaya başlanmıştır.

*“Mekansal engeller önemsizleştikçe sermayenin mekan içindeki yerlere olan duyarlılığı artmakta ve yerlerin sermayeye cazip gelecekte biçimde farklılaştırılması o denli özendirilmektedir. Sonuçta parçalılık ve güvensizlik üretilmekte; sermaye akışının yüksek derecede birleşmiş küresel mekan ekonomisinde, geçici eşitsiz gelişme ortaya çıkmaktadır.”<sup>111</sup>*

Modernizm ve postmodernizm kavramları her alanda olduğu gibi sanatında tüm türlerinde kavramsal değişikliklere neden olmuştur. Bu sanat türlerinden belki de en genci olan sinema sanatı ise sahip olduğu hızlı gelişim süreci içerisinde modernizmin ve postmodernizmin tüm etkilerine maruz kalmış ve büyük bir hızla değişim göstermiştir. Modernizm etkilerine rastlanılan sinema filmleri içerik ve teknik özellik açısından belli bazı kalıplara sahip olmaktadır. İçerik bağlamında senaryoda standart giriş, gelişme ve sonuca sahip, kurguda belli standart kesimler uygulanan, oyunculuk için profesyonel oyuncuların rol aldığı filmler göze çarpmaktadır. Bu filmlerin içinde kurgulandıkları mekanlar ise senaryo ve karakterlere uygun tarzda, verilmek istenen mesajı açıkça anlatmak ister şekilde dizayn edilmiştir. Özellikle modernizme gönderme yapılan ve modernist öğelerin kullanıldığı filmlerde ise geometrik özelliklerin oldukça sık olarak kullanıldığı gözlenmektedir.

---

<sup>111</sup> David Harvey, “**The Condition of Postmodernity**”, Basil Blackwell, London, 1990, s.296





Resim13. Jacques Tati'nin çektiği “Amcam” filminden modernist öğelerin kullanıldığı bir sahne

1958 yılı Fransa İtalya ortak yapımı olan ve yönetmenliğini Jacques Tati'nin yaptığı “Amcam” filmi modernizmi eleştirirken modernist öğeleri kullanması bakımından modernist temalı filmlere verilebilecek çok iyi bir örnek konumundadır. Modernizmin getirdiği tüm yeniliklere alaycı bir üslupla yaklaşan Tati, geometrik şekilleri ustalıkla kullanarak mekansal açıdan modernizmi oldukça başarılı şekilde yansıtmıştır. Mekan kullanımı için modernist temaları kullanması bir anlamda postmodernizmi övmesi için araç konumundadır. Geçmiş ve gelecek, yerellik ve globallik öğelerini her fırsatta gösteren Tati postmodernizmin en ünlü savunucusu sinemacılarından biridir.

Sinemada postmodernizmin 1980 yılı sonrasında başladığı kabul edilmektedir. Giriş, gelişme ve sonucu standart şekilde sıralanmayan, kurgusal anlamda farklılıklar sergileyen, teknik ekipman kullanımında değişiklikler gösteren (*doğal ışık kullanımı, gerçek seslerin kullanımı, vb.*), profesyonel olmayan oyuncuların rol alabildiği filmler postmodernist sinema örneklerindedir.

*“1980, dünya sinema tarihinde “Yeni Dalga” döneminin sonucu ve postmodern sinema diyebileceğimiz bir diğerinin başlangıcını belirtmek için yerinde bir tarihtir. Şimdi içinde yaşadığımız dönemde filmler, televizyonun bütün biçimlerine egemen olduğu farklı eğlence ve iletişim araçlarının parçası olarak görülür. Radyo, uydu ve kablolu televizyon*

*kadar farklı baskı tiplerini, diskleri, video bantları ve işitsel kayıtları içeren grubun üyesi olarak sinema, artık ekonomik piston görevini eskiden olduğu gibi günümüzde de yapamaz. Filmler hala diğer iletişim biçimleri için prestijli modeller olarak iş görüyorlar ama sinema bu genel bağlam içinde anlaşılmalıdır. Sinema salonlarına yönelik uzun metraj film yapımı, bu iletişim sisteminin birçok yönünden sadece biridir.”<sup>112</sup>*

Sinemada mekan kavramı, mekanın dizayn edilme aşamasında yönetmenin ve senaristin sempati duyduğu modernizm veya postmodernizm öğeleriyle doğrudan ilgilidir. Bu öğeler mekan dizaynında görsel kodlarla izleyiciyle buluşmaktadır. Bu kodlar kimi filmlerde açıkça seyirciyle paylaşılırken kimi filmlerde örtük bilgi formatında izleyiciye ulaşmaktadır. Yönetmenin mesajı, mekan kullanımı postmodernist anlayışla tasarlandığı taktirde genel anlamda dolaylı şekilde, örtük bilgi formatında izleyiciyle buluşmaktadır. Kamera hareketleri, kurgu teknikleri, çekim ekipmanlarının kullanım tarzları, oyuncu profilleri ve buna benzer tüm sinemasal içerikler modernizm veya postmodernizm öğelerle bezenerek tasarlanmakta ve sinemasal anlatımın en önemli unsurlarından biri olan mekan tasarımıyla sonuca ulaşmaktadır.

## **2.2. SİNEMADA MEKAN KAVRAMI**

Mekan bir gereksinim için oluşturulmuş ve içinde barındırdıklarıyla bir takım mesajlar içermekte olan herhangi bir yerdir.<sup>113</sup> Bu mesajların açık veya örtük bilgiler halinde içindeki kişilerle veya objelerle sürekli olarak etkileşimde olduğu gözlenmektedir. Tüm görsel detaylar mekanı anlamlandırmaktadır. Mekanın sahip olduğu tüm bu mesajlar, bunları amacına göre işlemek isteyen bireyler tarafından kullanılmaktadır. Mekanın herhangi bir amaç için işlenebilirliği ise çeşitli türlere ayrılmaktadır. Bu bağlamda içerik açısından isimlendirilen mekan türleri mevcuttur. Mekan türleri genel anlamda üretilen bir mekanın verdiği mesajlara göre değişiklik göstermektedir.

*“Sınırlanan hacmi imgeleyen saf fiziksel mekan, ancak görülerek algılanabilen algısal mekan, insan zihninde işlevselliğini kazanan kavramsal mekan, devinimi esas almasıyla içinde yaşayanların*

<sup>112</sup> Monaco, 2001, s.220-221.

<sup>113</sup> “mekan”, 22.12.2014, <<http://www.tdk.gov.tr/>>

*yaşamlarına yön veren davranışsal mekan, bir boşluğu kesin çizgilerle dolduran pozitif mekan, önceden var olan bir alanı boşluğa dönüştüren negatif mekan ve aynı türe ait olan bireylerin kendi aralarında koydukları mesafeyi betimleyen kişisel mekan başlıca mekan türleridir.”<sup>114</sup>*

Mekan kesintisiz bir etkileşim ortamıdır. Bu etkileşim mekan ile mekanın içinde barındırdığı canlı cansız nesnelere arasında gerçekleşmektedir. Her türlü geometrik şekiller, renk opsiyonları, mekanın ölçüleri mekanın yorumlanmasında etkilidir. Bununla beraber mekanın içinde barınan canlı cansız tüm objelerin renk, şekil, ölçü gibi özellikleri yine mekanın yorumlanmasında etkili olmaktadır.

*“Her mekan bir söz, bir mesaj barındırır. Mekanın kendisi (tözü), mekanın sözünü belirler. Mekanın mimari yapısı, mekanın içinde barındırdıklarına yansır; böylece mekanın tözü ve özü bir araya gelerek mekanın mesajını ortaya koyar. Bu mesaj güçlü, zayıf, olumlu ya da olumsuz olabilir ancak yokluğu hiçbir zaman söz konusu değildir.”<sup>115</sup>*

Mekanın sahip olduğu etkileşim kabiliyeti barındırdığı mesajın gücüyle doğru orantılıdır. Mesajlar özü itibariyle alıcı için tasarlanmış kodlamaları ifade etmektedir. Gözlemlendiği üzere bu kodlamalar ne denli yalın ve belirgin olursa mekan bireyler tarafından o denli başarılı şekilde benimsenmektedir. Bu anlamda mekan özünde insanlar için tasarlanmış ortamları ifade etmektedir. İnsanın olduğu her ortamda hareket deviniminin olduğu göz önüne alındığında mekan eylemle özdeşleşmekte ve bütünleşmekte, adeta birlikte ifade edilmektedir. Tüm ilgili sanat dallarında ve mimaride gözlemlendiği üzere mekan insana özgü hareket devinimine sahip olarak tasarlanmaktadır. Bu durum herhangi bir mekanın, özünde insanın yaşam alanı olarak tasarlandığı anlamına gelmektedir.

*“Eylemin yaşandığı alandır ortam. Bu ortam gerçek objelerden oluşabileceği gibi kavramlardan oluşan sanal veya sayılardan oluşan sayısal alanlar da olabilir. Önemli olan eylemin yapılacağı öğelere uygun olmasıdır. İletişim sürecinde meydana gelecek yönelimlerde devamlılığı sağlaması ve gerektiğinde başka bir ortama geçişin kapılarını açmasıdır.”<sup>116</sup>*

<sup>114</sup> Lenand M. Roth, “Mimarlığın Öyküsü”, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2006, s.78.

<sup>115</sup> Melike Taşçıoğlu, “Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan”, Yem Yayınları, İstanbul, 2003, s.61.

<sup>116</sup> Dedeal, 2003, s.28.

Mekan insanların ruh halleri üzerinde doğrudan etkilidir. Barındırdığı tüm mesajlar insanların sosyal davranışlarını etkilemekte ve bu doğrultuda mekan oldukça önemsenmektedir. İnsan daima mekan ile etkileşim içerisindedir. Yaşam alanı olarak gördüğü mekanı özümseyen insan, onu kendi ihtiyaçları doğrultusunda tasarlamayı arzulamaktadır. *“Mekanın içinde olmak, aynı zamanda var olmaktır. İnsan, mekan ile birlikte varlığını da inşa eder.”*<sup>117</sup> Bu nedenle insanoğlu yaşamını devam ettirebilmek adına en başından beri mekan kavramına oldukça önem vermiştir.

*“İnsanlar bir gereksinimi karşılamak için yapı yaparlar, ama bunu yaparken bile, değerlere ve duygulara anlatım kazandırır; yaptıkları ister bir bisiklet sundurması ister bir katedral olsun, insanlar ahşapta, taştta, metalde, alçıda ve plastikte yaşamsal ve önemli olduklarına inandıkları şeyleri anlatırlar. Bu hem müşteri hem de mimar tarafından bilinçli olarak yapının içine katılmış ve açıkça anlaşılan bir mesaj olabildiği gibi, şifresi ancak daha sonraki bir gözlemci tarafından çözülebilen bilinçdışı ya da bilinçaltı bir bildiri de olabilir.”*<sup>118</sup>

Mekan sanatla daima iç içe olmuştur. Sanayi devriminden itibaren özellikle modernizm ve postmodernizm çatışmasından nasibini alan mimari, sanatı da yoğun bir şekilde etkilemiştir. Ancak mekan kullanımı özellikle sinema sanatı için çok önemli bir konudur. Sinema ortaya çıktığı ilk günden itibaren mekanla etkileşimde olmuş ve bilinçli veya bilinçsiz mekanı daima kullanmıştır. Yapılan tüm sinemasal tasarımlar mekansal tasarımdan sonra yapılmaktadır. *“Gerçekliğin teknik ve mekaniksel yeniden üretimi on dokuzuncu yüzyıldan itibaren sinema ile gerçekleştirilmeye başlanmıştır.”*<sup>119</sup>

Sinema sahip olduğu özellikleri sebebiyle toplumun her kesiminden insanları etkilemektedir. Oluşturduğu kurmaca dünya insanlara hayali mekanlar sunmaktadır. Bu aynı zamanda sinemanın insanlara hayali yaşam alanları sunması anlamına gelmektedir. Sinemanın sahip olduğu kendine has dil gerçek yaşamın tüm gerçekliğine gönderme yapmaktadır. Bu nedenle sinema insanlar tarafından oldukça sevilen bir sanat dalıdır. Gerçek yaşamın zaman ve mekan uyumu sinemanın insanlara sunduğu en önemli özelliklerdendir.

<sup>117</sup> Martin Heidegger, *“Kentin Felsefesi”*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1996, s.68.

<sup>118</sup> Roth, 2006, s.23.

<sup>119</sup> Andre Bazin, *“Sinema Nedir?”*, İzdüşüm Yayınları, İstanbul, 2000, s.27.

*“Sanat Tarihi içerisinde ‘estetik’ sözcüğüne çok çeşitli anlamlar yüklenmiştir. ‘Dil’ sözcüğünün de çok anlamı vardır ve bu anlamların her biri sinema ile ilişkilendirilebilir. Sinema, oldukça fazla sanatsal anlatım biçimi ve söz sanatı kullanır. Sinema söze ve görüntüye yaşam vermektedir. Konu ve biçim arasındaki ilişkiyi tanımlar. Gerçeğin ve sinemasal düş gücünün sınırları arasında gidip gelir. Belli başlı kuramsal modellerin sinema dili kavramına uygulanmasının ve zaman – mekan ilişkisinin sonucudur sinema. Filmsel ve yazınsal anlatının tanımıdır.”<sup>120</sup>*

Sinema sanatı geliştikçe sinemasal açıdan zaman ve mekan uyumunun kullanımı daha da başarılı hale gelmiştir. Sinema tekniğinin gelişimi ve mekan tasarımına verilen önemin artması sinemanın toplumdaki etkinliğini artırmasına yardımcı olmuştur. Sinemanın ilk yıllarında da görüleceği üzere mekan kullanımı daima önemli bir faktördür. İlk filmlerde de olduğu gibi mekanın karakterlerle olan uyumu seyirciye sinemayı çabucak sevdirmişti. Bu bağlamda sinemanın öncülerinden sayılan Lumiere kardeşler çektikleri kısa filmlerde ilk defa mekan – karakter uyumu örneklerini vermişlerdir.

*“Lumiere Kardeşler sinemaya fotoğraftan gelmişlerdi. Sinemayı gerçekliği yeniden üretmenin büyük bir fırsatı olarak gördüler ve en etkili filmleri, yalnızca olayları saptadı. Ciotat’taki tren istasyonundan ayrılan bir tren, Lumiere’lerin fotoğraf malzemeleri fabrikasından çıkan işçiler. Bunlar yalın ama çarpıcı ilk filmlerdir. Öykü anlatmıyorlardı ama yeniden ürettikleri zaman, mekan, atmosfer öylesine etkiliydi ki, izleyiciler olayı görmek için istekle para ödüyorlardı.”<sup>121</sup>*

---

<sup>120</sup> Bülent Küçükdoğan, “Sinemada Kurgu ve Eisenstein”, Hayalbaz Kitap, İstanbul, 2010, s.25

<sup>121</sup> Monaco, 2001, s.272.



Resim14. Lumiere kardeşlerin çektiği kısa filmlerden mekan ve karakter uyumlu bir sahne.

Yıllar boyunca sayısız yönetmen filmlerinde mekanı farklı şekillerde yorumlamıştır. Sinema, sinemasal anlatım konusunda sonsuz şekilde özgürlük alanı sunmaktadır. Akla gelebilecek her şekilde yorumlanabilen senaryolar, içeriğe uygun mekansal anlatılarla bezenmiş ve seyirciye ulaşmıştır. Bu doğrultuda pek çok yönetmen mekanı kendine has ürettiği sinema dili ile yorumlamıştır. Zaman – karakter – mekan uyumunun önemine dikkat çeken yönetmenler bu uyumu sağlayabilmek ve bu konuda diğer yönetmenlerden farklı olabilmek adına farklı yöntemler kullanmışlardır.

*“Von Sternberg, The Saga of Anatahan’daki uçakların nasıl mürekkeple çizildiğini anlatır. Aynı zamanda bütün çekim seti ve ağaçlar alüminyum boya ile boyanmış, önceleri yalnızca insan yüzüne uygulanan makyaj bu defa doğayı da kapsar olmuştur. Aynı biçimde Max Ophuls da başyapıtı Lola Montes’te ağaçları altın rengine, yolları ise kırmızıya boyamıştır. Ophuls ile çalışmış olan Alain Jessua onun bir sonraki adımını atıp, Comic Strip Hero’da nasıl bütün filmi boyama işlemine başvurduğunu anlatır. Jhon Huston da benzeri şeyler yapmayı denemiştir.”<sup>122</sup>*

Sinemacılar sinemasal anlatının tüm öğelerini kullanmaktadırlar. Bu bağlamda bir sinema filminin tasarım süreci yönetmenin vermek istediği mesajın içeriği ve bütçe arasındaki ilişkiyle doğru orantılı şekilde değişkenlik göstermektedir. Bütçenin verdiği imkanlar dahilinde yönetmen herhangi bir

<sup>122</sup>“Lumiere kardeşlerin çektiği kısa filmlerden mekan ve karakter uyumlu bir sahne Peter Wollen”, 23.12.2014, “Sinemada Göstergeler ve Anlam”, Metis Yayıncılık, 2014, s.125.

senaryoyu görsel açıdan zenginleştirebilmektedir. Bu görselliğin en önemli unsurlarından biri olan mekan tasarımı sinema tarihi boyunca daima önemini korumuştur. Bununla birlikte ilerlemiş olan teknoloji sayesinde mekan tasarım süreci oldukça kısalmaktadır. Özü itibariyle bir sinema filmi seyirciyle doğru bir iletişim kurabilmek için mekansal olarak inandırıcı olmak zorundadır.

*“Öykünüzün çekirdek fikrini temel alarak kullanmaya karar verdiğiniz görsel strateji hangisi olursa olsun, yarattığınız bağlam içinde aktarmayı niyetlendiğiniz anlamını izleyicinin anlayabilmesi için filminiz boyunca tutarlı bir biçimde kullanılmalıdır. Bunun anlamı, kompozisyon konusunda yaptığınız seçimlerin, filminizin her aşamasında, tek tek planlardan başlayıp, sonra her sahneye, her sekansa ve filmin tümüne uygulanmak zorunda olduğudur. Öykünüzün herhangi bir yerinde “kendine güveni yok” anlamını yansıtan özel bir plan kompozisyonu kullandıysanız, aynı plan kompozisyonunu “kendine güveni yok” dışında başka bir anlam için kullanmaktan kaçınmak zorundasınız, aksi halde izleyici, olayları takip edebilse bile, öykünüzün çekirdek fikirleri ile bağlantı kurmayı başaramayacaktır. Ne kadar önemsiz gözükürse gözüksün, her plan önemlidir.”<sup>123</sup>*

İnsanlar yaşamak için yaşam alanlarına ihtiyaç duymaktadırlar. Bu nedenle insanoğlu hayatını idame ettirebilmek adına ihtiyaçları doğrultusunda kendi yaşam alanını tasarlamaktadır. İnsanlar yaşam alanlarında kendilerini güvende hissetmektedirler. Sinema sunduğu kurmaca dünyayı izleyicisine inandırabilmek adına bu temel ihtiyacı ustalıkla kullanmaktadır. İzlediği filmde kendi yaşam alanı tasarımını gören izleyici filmin içine daha da girebilmekte ve bu sayede yönetmenin vermek istediği mesajı başarılı şekilde almaktadır. Yönetmen ile seyirci arasında sağlanan bu doğru iletişim sayesinde sinema önemini yitirmeden daima var olmuştur.

### **2.3. MEKAN YAKLAŞIMLARI**

Mekan olgusu doğada, sanatta ve mimaride daima göz önünde olmuştur. Pek çok sanatçı, mimar ve düşünür mekan olgusuna çeşitli açılardan yaklaşmıştır. Bu bağlamda geniş bir inceleme alanı bulunan mekan olgusu için yapılan araştırmalar neticesinde çeşitli mekan yaklaşımları ortaya konmuştur. Mekan yaklaşımları genel itibariyle mekan olgusunu açıklamaya, anlamlandırmaya ve mekanı kullanmak isteyen kullanıcılar için elverişli bilgiler sunmaya yönelik yaklaşımları ifade

<sup>123</sup> Gustavo Mercado, “Sinemacının Gözü”, Hil Yayın, 2011, s.20-21.

etmektedir. Bu sayede mekanın kendisi ve içindeki objelerle olan etkileşimi anlamlandırılmaktadır. Bu anlamda mekanın kendisi bir bilgidir. Michael Dear'ın aktarımında Henri Lefebvre mekan için şöyle demektedir; “*Mekan hiç bir zaman boş değildir; her zaman bir anlam içerir.*”<sup>124</sup> Bu anlam mekan yaklaşımlarının temelini oluşturmaktadır.

Mekan yaklaşımları için önemli bir unsur algı ve algı sürecidir. Algı Türkçe’de “*bir şeye dikkati yönelterek, o şeyin bilincine varma, idrak.*”<sup>125</sup> olarak tanımlanmaktadır. Algı ve algı süreci bilginin oluşum sürecini etkilediği gibi bilginin yayılması içinde gereklidir. Mevcut bilginin algı olmaksızın edinilebilmesi düşünülemez ve bu nedenle mekan yaklaşımları algıya yönelik tasarlanmaktadır. Mekanın görselliği algıya yönelik bilgiler sunmaktadır. Bu bilgiler algı süreci boyunca işlenmektedir ve sonuç olarak anlamlı bilgi kümeleri ortaya çıkmaktadır. Bu sürecin tamamlanması mevcut enformasyonun ne denli karışık veriler içerdiğiyle alakalı olarak değişkenlik göstermektedir. Lang algılamanın iki farklı süreçten oluştuğundan söz etmektedir. Bunlar duyularımıza dayalı duyumsal süreç ve bilgiye dayalı zihinsel süreç<sup>126</sup> olarak adlandırmaktadır. Bu anlamda insanoğlunun yıllar boyunca edindiği bilgiler algı sürecini ve algı yetisini sürekli olarak geliştirmektedir. Gelişen teknoloji sayesinde algı yetisi bilgi edinme, çözümlenme ve bilgiyi yayma konusunda oldukça gelişmiştir. “*Algı yetisi, aslında iki anlama gelir. İlki algı alanı ile ilişki kurma, kurabilme becerisi; diğeri ise algılananlar üzerinde düşünme, düşünebilme, oynama, oynayabilme becerisi.*”<sup>127</sup>

Algı süreci sürekli olarak devam eden enformasyon aktarımıyla beslenmektedir. Açığa çıkan bilgi algıya yönelik işlenir ve böylece amaca ulaşılır. Bir mekanın algıya yönelik tasarım süreci ile algı sürecinin işleyişi doğrudan ilişkilidir. Genel olarak mekanın tasarım süreci, içinde barındırdığı tüm objelerle beraber yürütülmektedir. Bu objeler mekanı tasarlayanlar için birer imge özelliği taşımaktadırlar. İmge Türkçe’de;

---

<sup>124</sup> Michael Dear, “**Between Architecture and Film**”, Architecture & Film, *Architectural Design*, Maggie Toy, London, 1994, s.34.

<sup>125</sup> 11.02.2015, <www.tdk.gov.tr>

<sup>126</sup> Jon Lang, “Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Sciences in Enviromental Design”, Van Nostrand Reinhold, New York, 1987:88-104.

<sup>127</sup> Sıtkı Erinç, “**Sanat Psikolojisi**”ne Giriş”, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2004, s.55.



- “1. Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hayal, hülya
2. (psikoloji) Duyu organlarının dıştan algılandığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj
3. (psikoloji) Duyularla algılanan bir uyaran söz konusu olmaksızın bilinçte beliren nesne ve olaylar, hayal, imaj”<sup>128</sup>

anlamlarına gelmektedir. Bu anlamda mekanı tasarlayanlar imge kullanarak algıya hitap etmektedirler. İmge mekanı anlamlandırmakta ve sosyal yaşamın içerisinde konumlandırmaktadır.

*“İmgelemek, birbiriyle tutarsız öğeleri belirli bir düşünme kuralına göre düzenlemek değil, doğanın bize sunmadığı bir gerekliliği keşfetmek ve bunu, yapıta ortaya çıkarmaktır. Burada aynı zamanda, sanatın özerkliği izleği de ortaya çıkıyor; bu özerklik, kimseye hesap vermek zorunda olmayan bir sanatla değil, bir “yeni dünya” ortaya koyarak yaratma ile bağlantılıdır. İmgelem yetisi, çözümlemedir, bireşimdir, duyarlılıktır. İnsanlara rengin, konturun, sesin ve kokunun etik anlamını öğretmiş olan imgelemdir. Dünyanın başlamasından örneklemeyi ve eğretilmeyi yaratmış olan, imgelemdir. Yaratılan şeylerin hepsini ayırıştır ve bir araya getirdiği ve kökenini ruhumuzun ancak en derin yerinde bulabileceğimiz belirli bir kurala uygun olarak düzenlediği malzemelerle yeni bir dünya yaratır, yenilik duygulanımını üretir. İmgelem gerçek olanın kraliçesidir, sonsuzlukla olumlu bir akrabalık ilişkisi içindedir.”<sup>129</sup>*

İmge kullanımının mekan tasarımındaki önemi sinemada oldukça yoğun şekilde görülmektedir. Korku sinemasının en önemli temsilcilerinden olan Alfred Hitchcock mekanı ustalıkla kullanan tanınmış yönetmenlerden biridir. Mekan tasarımı açısından imge kullanımının önemini bilen Hitchcock kullandığı imgesel objelerle algıya yönelik tasarımlarını içselleştirmiş ve izleyicisiyle arasında sıkı bir bağ kurmuştur. Dünya sinemasına oldukça etkili ve sıra dışı işleyişi olan filmler kazandıran Hitchcock, mekanı filmlerinde kendine has geliştirdiği sinemasal diliyle birlikte başarılı şekilde kullanmıştır. Mekan tasarımını titizlikle yapan Hitchcock mekânın sinemaya özgü olarak da yoktan oluşturulabileceğini göstermiştir. Kurduğu dekorlar senaryonun istediği tüm dramatik duyguları yansıtmış ve bu dramatiği seçtiği oyuncularla başarılı şekilde harmanlamıştır.

<sup>128</sup> “imaj”, 11.02.2015, <www.tdk.gov.tr>

<sup>129</sup> Charles Baudelaire. “**The Mirror of Art**”, Doubleday, [New York], 1956, s.43.



Resim15. Alfred Hitchcock'un *Birds* filminden mekan tasarımı örneği<sup>130</sup>

Sinemanın icat olduğu güne kadar geline süreçte görüntüyü kaydedebilmek adına gelişen teknoloji daima mekanı resmetmeyi hedeflemiştir. Mevcut mekan görüntüsünü herhangi bir obje üzerine resmederek insanlara ulaştırmayı amaçlayan araştırmacılar, geliştirdikleri icatları bu amaç doğrultusunda insanlarla paylaşmışlardır. İcat olunan her alet insanlar tarafından ilgi görmüş ve teknolojinin gelişimi aralıksız devam etmiştir. Işık ve gölgenin mekan üzerindeki etkisini baz alan bu aletler mekan içindeki objelerle birlikte resmetmeye çalışmışlardır. Teknik donanımlarının izin verdiği ölçüde işlevsellik göstererek mekan kavramına farklı açılardan yaklaşmışlar ve görüntünün iletilebilmesi adına teknolojik gelişim sürecinde basamak vazifesi görmüşlerdir. En eski uygar toplumların dahi üzerinde çalıştığı görüntüyü resmetme olgusu insanoğlunda mekan kullanma ve yansıtma güdüsünün daima var olduğunu ispatlamaktadır. Mekan ve mekanın ilişkili olduğu objeler insanoğlunun daima ilgisini çekmiş ve resmedilmeye değer bulunmuştur.

*“İspanya’daki Altamira mağaralarının duvarlarındaki 20.000 yıllık resimlerden, İsveç’te Tunç devrinden kalma Kivik anıtına, Firavunlar zamanında çizilmiş canlı-resimleri andıran dizilime resimlere, eski Yunan yapılarındaki kabartmalara kadar her şey, insanoğlunun hareketi yeniden canlandırmadaki çabasını ortaya koyuyordu.”<sup>131</sup>*

<sup>130</sup> “Alfred Hitchcock’un *Birds* filminden mekan tasarımı örneği”, 15.02.2015

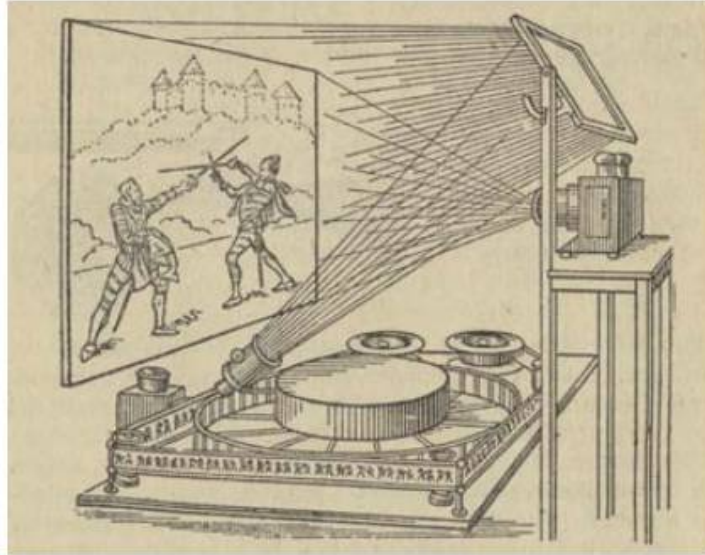
<http://www.swide.com/photo-gallery/alfred-hitchcock-the-birds-50-years-anniversary-celebration-and-event/2013/03/06/1-9>

<sup>131</sup> Özön, 1964, s.5.

Sinemanın icat olduđu güne kadar geliştirilen her teknolojik alet günümüzde sinemanın kullandığı tüm teknik donanımın temelini oluşturmaktadır. Yine sinemanın sahip olduđu teknolojik gelişim süreci, basamak vazifesi görmüş temel aletleri baz almaktadır. Bu nedenle sinemanın var olması, görüntünün iletilebilmesi adına araştırmalar yapan ve en ilkel aletten en karmaşık aletlere kadar icatlar gerçekleştiren araştırmacılar sayesinde gerçekleşmiştir. Bu bağlamda sinemanın icadı genel olarak üç temel kaynakla ilişkilendirilmektedir. Bu temel kaynaklar sinemanın icadına kadar giden süreci ifade etmektedirler.

- “1. Büyülü Fener (*Lanterne Magique*)
2. Optik Oyuncak (*Thaumatrope*)
3. Fotoğraf”<sup>132</sup>

Bu dönemlerde icat edilen parafin lambalarla aydınlatılan slayt projektörlerinin ilk biçimleri olan büyülu fenerler sinemanın gelişimi üzerinde oldukça etkili olmuştur. Büyülü fenerler sayesinde zaman – mekan ve mekanın uyumu açısından sinematografiğe can veren “*hareketli resimler*” hayata geçmiştir ve bu bağlamda büyülu fenerler sinematografinin gelişim sürecinde büyük rol oynamıştır.<sup>133</sup>



Resim16. Reynaud'un Optik Tiyatrosu<sup>134</sup>

<sup>132</sup> Tonguç İbrahim Sezen. “**Lumiere Kardeşler Öncesi Sinema**”. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, [İstanbul] Sayı 17, 2003, s. 603.

<sup>133</sup> Geoffrey Nowel-Smith, “**Dünya Sinema Tarihi**”. Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2003, s. 39.

<sup>134</sup> “Reynaud'un Optik Tiyatrosu”, 16.02.2014, Özön, 1964. s.30.

Mekan sosyal yaşamın ortaya çıkmasında oldukça etkili olmuştur. Tüm sanat dallarına ilham kaynağı olan mekan sosyal yaşamın bir amaç doğrultusunda sürekli olarak değişip gelişmesine sebep olmaktadır. Mekanın sosyal yaşama olan bu etkisi kültürün oluşmasını ve özünde kültürün kalıcı olmasını ve hatta yayılmasını sağlamaktadır. Mekanın tüm süregelen enformasyonun neticesinde şekillendiği düşünüldüğünde çoğu zaman maddesel imgelemenin ötesinde mekanın düşsel imgelemelerle ifade edildiği gözlenmektedir. Bu sayede mekanın kuramsal açıdan tanımlaması yapılmaktadır. Neticede mekan insan için özerk bir yaşam alanı olmaktadır. Bunun neticesinde insan mekanı benimsemekte ve tüm sosyal yaşamını ve faaliyetlerini mekanın üzerine kurmaktadır.

*“Mekan, bir hedef güden mücadele ve eylemlerin ana kozu olur. Kaynakların yeri, stratejilerin ortaya serildiği ortam olmaya devam eden mekan, tiyatrodan, ilgisiz sahneden, edimlerin çerçevesinden başka bir şeydir. Mekan, hammaddelerden en eksiksiz ürünlere dek, iş yerlerinden “kültür”e dek, sosyo-politik oyunun hiçbir malzeme ve kaynağını ortadan kaldırmaz. Bunları bir araya getirir ve tek tek her birini kapsayarak bunların yerinde geçer. Buradan geniş bir hareket doğar. Bu hareket boyunca mekan artık bir “öz” olarak, “özneler” için ve onlar karşısında ayrı, özerk bir mantıktan kaynaklanan bir nesne olarak kabul edilemez. Keza bir bileşke ve sonuç olarak, bir geçmişin, bir tarihin, bir toplumun ampirik olarak saptanabilir etkisi olarak da kabul edilemez.”<sup>135</sup>*

Mekanın sosyal yaşamın yapılanması konusundaki önemi mekan sorunsalının pratik anlatımlarla çözümlenmesini gerektirmektedir. İnsanları kent yaşamına uyum göstermiş toplumlar gibi düzenli ve standartları olan toplumlar haline dönüştüren mekan, felsefi ve pratik anlamda pek çok tanımlamayla açıklanmaktadır. Mekanın sorgulanması sayesinde pek çok modern ve postmodern anlatım ortaya çıkmıştır. Sinema bu sorgulamalardan faydalanmış ve izleyicisiyle kopmaz bağlar oluşturmuştur.

*“Mekan sorunsalı ile mekansal pratik arasında bir ayırım kendini göstermiştir. İlki ancak teorik bir düzlemde ifade edilebilirken, ikincisi ampirik olarak gözlemlenir. Oysa, yeterince bilgili olmayan, yöntemi ve kavramları bilmeyen düşünce bunları karıştırır. (Felsefeden ödünç alınma terimle) “sorunsal”, zihinsel mekan ve toplumsal mekan üzerine, bunların bağlantıları üzerine, bir yandan doğayla, diğer yandan*

---

<sup>135</sup> Henri Lefebvre, “**Mekanın Üretimi**”, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2014, s.407.

*mantıkla ve “saf” formlarla bağları üzerine sorgulamalardan oluşur. Mekansal pratik ise mimari, (resmi söylemlerden alınma terimle) şehircilik, parkurların ve yerlerin (toprağın) fiili düzenlenmesi, gündelik hayat ve elbette kent gerçeği gibi çeşitli düzeylerde saptanır, tarif edilir, analiz edilir.”<sup>136</sup>*

Mekanın insanlar için olan yaşamsal önemi nedeniyle insanların üzerinde yaşadığı mekanla içselleşmesi ve bütünleşmesi kaçınılmazdır. Bu durum mekanın algı üzerindeki gücünü artırmaktadır. Öyle ki mekanı özümseyen insan sosyal yaşamını üzerinde kurarak kendince güven ortamını sağlamakta ve hatta kurduğu bu güven ortamını her ne pahasına olursa olsun savunmaktadır.

*“Yaşadığı mekan üzerinde hak iddia etmek ve gerektiği durumlarda bu mekanda direnişe geçmek, muhtemelen insanlık tarihi kadar eski. Her ne amaçla yapılsa yapılsın, siyaset her daim bir mekana ihtiyaç duyar. Doğrudan mekanı talep etmeseniz bile, o mekan üzerinde hareket eder, mücadelenizin insan kaynağını ve araçlarını büyük ölçüde o mekandan devşirirsiniz.”<sup>137</sup>*

Mekan uzay düzleminde zaman ve objelerle ilişki içerisinde olan herhangi bir yerdir ve tüm yaşamın üzerine kurulduğu ortamı ifade etmektedir. Mekanın sahip olduğu bu denli yaşamsal öneminin sanata ilham kaynağı olması kaçınılmazdır. Tüm toplumsal yaşamı içinde barındıran mekan olgusu sinemanın görüntüyü aktarma uğraşısına vesile olmuştur. Sinemanın temel mantığı mekanı ve mekanın etkileşimde bulunduğu objeleri seyirciye aktarmak üzerine kuruludur. Tüm mevcut teknolojisi bu aktarımı daha iyi yapabilmek ve daha fazla ilgi çekici olabilmek adına geliştirilmektedir.

Sosyal yaşamın kültürel zenginliği mekanın tasarlanmasında etkili olmaktadır. Mekan kültüre etki ettiği gibi enformasyon akışı içerisinde yaratımında pay sahibi olduğu kültürden etkilenerek ona uyum göstermektedir. Her toplumun sahip olduğu farklı kültürler farklı mekan tasarımlarına sebep olmaktadır. Bu zenginlik mekan tasarımının her toplumda kendine özgü olarak şekillenmesini sağlamaktadır. Modernizmin insanoğlunun hayatına girmesiyle beraber tek tipleşen (globalleşen) mekan günümüzde postmodern akım sayesinde yerel kültürün kodlamalarıyla

---

<sup>136</sup> Lefebvre, 2014, s.410.

<sup>137</sup> Soner Torlak, Mekan Meselesine Bir Giriş. Soner Torlak (ed.), (içinde s.11-26). “**Mekan Meselesi**”, Tekin Yayınevi, İstanbul, 2014, s.11.

yeniden tasarlanmaktadır. Bu sayede mekan tasarımı modernizm öncesinde olduğu gibi yerel kültürlerden beslenmektedir. Sinemanın mekanı kullanma zorunluluğu nedeniyle kullanılan mekanlar yönetmenin etkileşim halinde olduğu yerel kültürle alakalı olarak şekillenmektedir. Yönetmenin içinde doğup büyüdüğü toplumun sahip olduğu kültür yine yönetmenin çekeceği filmlerde mekan tasarımı olarak seyirciye sunulmaktadır.

#### 2.4. SİNEMADA MEKANIN ÖZELLİKLERİ

Mekan sinemanın olmazsa olmazıdır ve sinemayla ilgili yapılan tüm tasarımlar mekanın özellikleri göz önünde bulundurularak yapılmaktadır. Yönetmenin bu anlamda istekleri oldukça önemlidir. Yönetmenin çekecek olduğu filmi için hayal ettiği mekan tasarımı, kendince geliştirip benimsediği sinema diliyle özdeşleşir ve kavramsal olarak son şeklini alan mekan tasarımı süreci, setin kurulması sürecinin başlamasıyla sona erer. Yönetmen mekanın tasarlanması sürecinde kamerayı konumlandırarak tüm figürleri farklı açılardan görmek istemektedir ve bu şekilde belli bir sinemasal düzen içerisinde kurgulanan gerçeklik izleyiciye aktarılmaktadır. Bu açıdan kameranın konumu da mekanın gerçekliğini yansıtmak açısından oldukça büyük önem arz etmektedir.<sup>138</sup>

Mekan bir sinema filmine anlamsal bütünlük kazandırır. Verilmek istenen mesajlar imgelerin de yardımıyla mekanın içine kodlanmaktadır. Bu kodlamalar ayrıca mekanın içinde konumlandırılan her obje için ayrı ayrı yapılmaktadır. Mekanın özelliklerinden biri olan bu imgeleme olgusu yönetmenlerin filmleri için daima kullandıkları bir mesaj aktarım yöntemidir. Filmin konusu, bütçesi ve amacı ne olursa olsun mekanın bu özelliği daima kullanılmaktadır.

*“İmge sistemi deyimi ilk kez film kuramcıları tarafından görüntüleri, kurgu biçimlerini, çekim pozisyonlarını ve bazı yönetmenlerin ideolojik eğilimlerini çözümleyerek filmi sistematik anlama yöntemi oluşturmaya çalıştıkları yazılarında kullanıldı. Bazı film kuramlarında imge sistemi, bazı görüntülerin yalın anlamları yanında yarattığı çağrışımlara dayanarak bir filmin içerebileceği anlam katmanlarının şifresini çözmek*

<sup>138</sup> Laurent Guido, From Broad cast Performance to Virtual Show. François Albera and Maria Tortajada (ed.), (içinde s.193-214). “Cinema Beyond Film”, Amsterdam University Press, U.S, 2010, s.194.

*için kullanılır. Örneğin, aynada kendi görüntüsüne bakan bir kişinin planı, psikanalitik kuramlarda ayna ve yansımaya bağlanan simgesel anlamlar nedeniyle, bölünüş benliğe ve iç çatışmaya işaret edebilir. Bu, karakterlerinin kişilik düzensizliklerini veya iç çatışmalarını işleyen pek çok filmde rastlanan ortak görsel bir mecazdır.*<sup>139</sup>

Mekanın imgeleme özelliği sinemanın yanı sıra diğer tüm sanat dallarını da yakından ilgilendirmektedir. Günümüzde sürekli olarak gelişen televizyon ve video sanatı da mekanın özelliklerini kullanmaktadır. Bu bağlamda mekan daima tasarlanan kodlamaların aktarım aracı olarak tercih edilmektedir. Mekanın görselliğin aktarımına olan bu etkisi kodlamaların alıcılar tarafından anlamlandırılabilmesini sağlamaktadır. Bu sebeple mekan sinema da dahil olmak üzere tüm sanat dallarına estetik kaygı ve anlamsal bütünlük kazandırmaktadır.

*“Boş bir tuval düşünün. Sanatçı, üzerinde düşüncelerini şekillendirmediği sürece bu tuval, boş bir yüzeyden öte herhangi bir anlam taşımaz. İkiboyutlu boş bir yüzey. Ekran için de aynı şey geçerlidir. Video sanatçısının üzerinde görüntü boyutunu oluşturduğu ekran, düşünce ve yaşantılarının görsel olarak şekillendiği, boş bir yüzeydir. Bu boş yüzey üzerinde görsel açıdan estetik enerji oluşturma, sanatçının en önde gelen kaygılarından biridir. Yüzey ne olursa olsun (kağıt, tuval, fotoğraf kağıdı, beyaz perde, ekran) estetik enerji yaratma sorunu, sanatçıyı yüzeyle ilgili bazı tercihleri yapmaya, yapabilmeye yöneltmiştir.”*<sup>140</sup>

İmgeleme mekanın kullanım açısından etkinliğini artırmaktadır. Her anlamda kullanım olanağı bulunan imgeleme kavramı bir topluma özgü olarak toplumsal yaşamın getirileriyle birlikte değişkenlik göstermektedir. Toplumların sürekli olarak sosyal ve ekonomik faktörlerden etkilenen bireyleri iletişim işlevini gerçekleştirirken daima imgelemeyi kullanmaktadır. Enformasyonun sürekli olarak hareket halinde olduğu bir toplum, kültürünü imgelerle zenginleştirerek bu kavramı mekanı şekillendirmek için kullanmaktadır. Bu durum toplumlara göre mekanın farklılık göstermesine sebep olmaktadır.

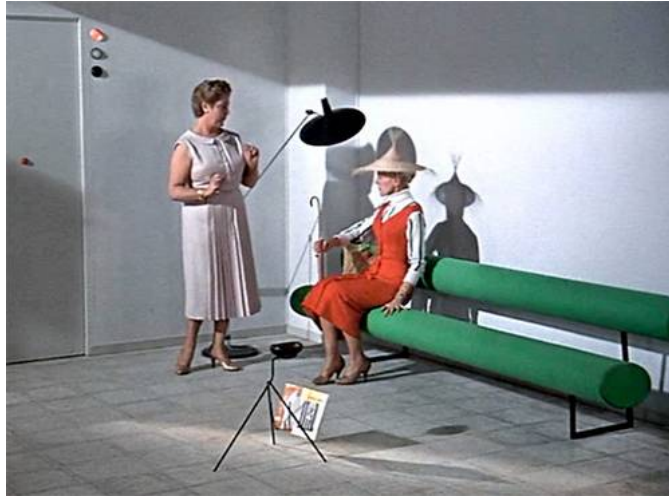
*“Güçlü medya gösterileri toplumsal hafızanın şekillenmesine, tek tek insanların tarih ve çağdaş gerçeklik konusundaki görüşlerinin inşasına*

<sup>139</sup> Mercado, 2011, s.37.

<sup>140</sup> Levend Kılıç, “Görüntü Estetiği”, İnkılap Yayınları, İstanbul, 2013, s.39.

*yardım eder. Çarpıcı imgeler insanların dünyayı görüş ve yorumlayış biçiminin inşasına yardım eder... ”<sup>141</sup>*

Mekânın sinemada uygulanabilirliği mekân özelliklerinin tam anlamıyla uygulanabilmesiyle doğrudan ilişkilidir. Bir sinema filminin hitap edeceği kesime göre bir mesaj verme amacı bulunmaktadır. Bu amaç doğrultusunda yönetmenin hitap edeceği topluma göre mekân tasarlanmaktadır. Toplumun sahip olduğu kültür gereği tasarlanan mekân, renk, ışık, geometrik desenler, yazılar, vb. bir çok etkenle harmanlanarak sinema filminde kullanılmaktadır. Bu bağlamda sinemada kullanılan mekânın şekillenmesine neden olan yerel kültür, dini, sosyal, kişisel alışkanlıklar, bireyler arası ilişkiler gibi pek çok etkene bağlıdır. Bu etkenler dünyanın her yerindeki toplumlarda görülmektedir ve yine tüm bu etkenler mekâna duygu ve anlam kazandırmaktadır.<sup>142</sup> Bununla birlikte modern sanatta sadelik ve nesnelliği ön plana çıkaran minimalizm akımı, nesnenin biçimine verdiği önem sebebiyle imgelemeyi minimum seviyeye çekmiştir.<sup>143</sup> Bu akımın getirisi olarak mekân kullanımında sade bir tasarım göze çarpmaktadır. Jacques Tati'nin sıklıkla kullandığı bu sadelik mekânın özelliklerine iyi bir örnek teşkil etmektedir. Bu bağlamda imgeleme kavramı, mekânın tasarımındaki karmaşık yapının anlaşılır şekilde işlenebilmesi açısından tasarımcılara geniş bir hareket alanı sağlamaktadır.



*Resim17. Jacques Tati'nin Amcam Filminden Sade Bir Mekan Kullanımı Örneği*

<sup>141</sup> Douglas Kellner, “Sinema Savaşları”, Metis Yayınevi, İstanbul, 2013, s.129.

<sup>142</sup> Per Persson, “Understanding Cinema”, Cambridge University Press, UK, 2003, s.17.

<sup>143</sup> Thomas E. Wartenberg, “Thinking on Screen”, Routledge, NY, 2007, s.199.



Sinemada kullanılan mekanın tüm özellikleri, renk, ışık, geometrik şekiller ve tüm estetik kaygılar açısından sosyal yaşamda bir insanın kullandığı mekanın özellikleriyle birebir aynıdır. Bir filmin konusu nerede geçerse geçsin, temel anlamda insanın yaşadığı sosyal çevreyi simgelemektedir. Mekanın ve içerisinde olan tüm objelerin sahip olduğu etkileşim sinema izleyicisine kendi sosyal çevresini andırmaktadır. Böylelikle sinemasal açıdan tasarlanan kurmaca dünya inandırıcılığını artırmakta ve filmi başarılı kılmaktadır. Bu bağlamda mekan kullanımının sinema açısından içeriksel anlamda farklı kullanım alanları bulunmaktadır. Kurgu, renk – ışık, karakter gibi sinema için oldukça önemli olan kavramlar mekan ile yakın ilişkilidir. Bu ilişkiler ışığında elde edilen bilgiler doğrultusunda tasarlanan mekan filmlerde kullanılmaktadır. Bu nedenle sinemasal açıdan kullanılacak mekanın kurgu, renk – ışık ve karakter açısından incelenerek anlaşılması gerekmektedir.

#### **2.4.1. Sinemada Kurgu, Renk - Işık ve Karakterin Mekan Üzerine Etkisi ve Önemi**

Bir sinema filminin tamamlanabilmesi için pek çok etkenin olabildiğince kusursuz şekilde bir araya gelmiş olması gerekmektedir. En ufak ayrıntı bile bir sinema filminin tamamlanabilmesi açısından çok büyük bir öneme sahiptir. Bu nedenle yönetmen ve yapımcı, her türlü tedbiri alarak görev alacak bütün ekibin her ihtiyacını önceden düşünmek mecburiyetindedir. Tüm bu tedbirler alındıktan sonra önceden belirlenmiş zaman planlamalarının ışığında yönetmen, ekip ve oyuncular disiplinli bir şekilde ve tam uyumlu olarak çalışmak durumundadır. Bir sanat yapıtının insanlarca benimsenmesi ve el üstünde tutulması için bu uyum çok büyük bir öneme sahiptir.

Sanat yapıtları ilgili sanatsal tekniklerin sanatçı tarafından doğru ve farklı bir üslupla kullanılması ile kendisini belli etmektedir. Toplum tarafından benimsenmiş estetik değerler sanat yapıtının toplum nezdindeki yerini belirlemektedir. Bu nedenle toplum, sanat değeri taşıyan tüm eserleri kendi eleğinden geçirmekte ve eserin kalıcı olup olmayacağına karar vermektedir. Barındırdığı görsel ve işitsel içerikler ve bu içeriklerin bütünlüğü ile estetik değerleri karşılayabilme, toplumun taleplerine cevap verebilme ve toplumu etkileyebilme özelliğine sahip olan tüm eserler toplum tarafından gerçek bir sanat eseri olarak görülmekte ve el üstünde tutulmaktadır.

İçerisinde bu öğelerden bir veya birkaçı eksik olan eserler ise toplum tarafından göz ardı edilmektedir.

1. Yalnızca başyapıt sayılan yapıtlar sanat başlığı altında gruplandırılır. Önemsiz kabul edilen yapıtlar ise büyük ölçüde göz ardı edilir.
2. Sanat yapıtlarının yaratıcı dehalardan tarafından ve bir çağın bağdaşık (homojen) ruhunu göstermek üzere gerçekleştirildikleri, böylece tüm insanlığın mirasını oluşturdukları kabul edilir. Sınıf ideolojileri ise görmezlikten gelinir.
3. Biçim ve içerik kavram çifti vurgulanır. Bunlardan biçim, “estetik değeri” taşıyan kavram olarak görülür. Biçimin, tümel sınıf ideolojisi ile ilişkisi görmezlikten gelinir.<sup>144</sup>

Sinema sanatında toplumun beğenisini kazanmış filmlerin, yönetmenin farklı üslubuyla, doğru tekniklerin kullanılmasıyla ve tüm içeriksel öğelerin başarılı bir şekilde bir araya gelmesiyle tamamlandığı görülmektedir. Bu filmler gösterime çıktıkları ilk günden beri önemini yitirmeden tekrar tekrar izlenmektedir. Toplumun bir sinema filmine verdiği bu değer, insanın algılama ve anlamlandırma yetenekleriyle ilişkilidir. İnsan gördüğü bir nesneyi hayatı boyunca öğrendiği ve kendince yorumladığı estetik kaygısıyla değerlendirmektedir. Bu durumda bir sinema filminin yorumlanması ve hak ettiği değeri görmesi insanın görme, algılama ve anlamlandırma yeteneklerini kullanmasıyla alakalıdır. Bu bağlamda insanın algılanması görsel, işitsel ve dokunsal olarak gerçekleşmektedir ve bu kavramlar algılama sürecinin tamamlanması için birbirlerini tamamlamaktadır.

*“Görsel alımlama da aslında yoğun bir dikkatten çok, geçerken şöyle bir ayırtına varma olgusundan kaynaklanır. Tarihin dönüm noktalarında insanın algılama aygıtına verilen görevlerin, salt görsellikle, yani yoğun iç gözlem aracılığıyla yerine getirilmesi olanaksızdır. Bu görevlerin üstesinden zamanın akışı içerisinde dokunsal alımlamanın yani alışkanlığın yönlendirilmesiyle gelinir.”<sup>145</sup>*

Sinemanın görsel bütünlüğünü ve devamlılığını sağlayan, aynı zamanda izleyicinin algılama sürecini destekleyen unsurlar olan kurgu, renk - ışık uyumu ve

---

<sup>144</sup> Nicos, Hadjinicolaou, “Sanat Tarihi ve Sınıf Mücadelesi”, Kaynak Yayınları, İstanbul, 1998, s.24.

<sup>145</sup> Walter Benjamin, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretebildiği Çağda, Sanat Yapıtı”, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2005, s.149.

karakter kavramları, mekansal açıdan çözümlenecek olan “Yol” ve “Kış Uykusu” filmlerinde kendilerini baskın şekilde gösteren unsurlar olduğundan ve ayrıca sinema filmleri için çok büyük öneme sahip olduğundan bu tezde incelenmektedir. Mekanın bu unsurlarla olan ilişkisi sinema filmini algılanabilir kıldığından dolayı bu ilişkiler üzerinde özellikle durulmaktadır.

Elde edilmiş görüntülerin bir anlam bütünlüğü oluşturması adına art arda sıralanması ve içeriksel bir bütünlüğün oluşturulması işlemi olan kurgu, kendi içinde başlıca bir sanat olarak görülmektedir. Sinema tarihinde konulu filmlerin ortaya çıkmasıyla önem kazanan kurgu, algılama sürecine doğrudan etki etmektedir.

*“Sinema kurgusu yalnızca değişik içerikli kadrın art arda birleştirilmesi olayından ibaret değildir. Aynı zamanda, algılama sürecine olduğu kadar, filmin algılanmasına da büyük ölçüde bağlıdır. İzleyicilerin ekranda olup bitenleri değerlendirmeye başlamadan önce, özellikle ne olduğunu görmeleri, işitmeleri ve idrak etmeleri gerekmektedir. Sözüni ettiğimiz ilk algılama sürecinden sonra, idrak olayı izleyicinin beyninde ikinci bir süreç olarak başlayacaktır. Bununla birlikte, ikinci sürecin birincisine etkide bulunacağını da unutmamak gerekir.”<sup>146</sup>*

Bir sinema filminin başarılı olarak anılması için çok büyük bir öneme sahip olan kurgu sanatı, pek çok sanatçı tarafından ortaya konmuş manifestolarla ve geliştirilen tekniklerle en başından beri sinema için önemini korumuştur. Bu bağlamda kurgu, teknolojinin de yardımıyla daima gelişen bir sanattır.

*“Sinemada kurgunun nasıl yapılması gerektiğini sorgulamak sinemada anlamın nasıl aktarılması gerektiğini sorgulamaktır. Sinema fotoğrafta olduğu gibi yalnızca salt gerçekliğin yansıtımı değilse, bu bağlamda, Metz ve sonrasında Lotman tarafından da belirtildiği gibi, sinemanın bir tür göstergeler dizgesi yarattığı ya da bir tür kendine özgü kültür yarattığı söylenebilir.”<sup>147</sup>*

Sinemanın bir diğer önemli unsuru olan renk ve ışık uyumu, bir sinema filminin izleyici tarafından algılanabilmesi için kilit bir öneme sahiptir. Doğanın bir parçası olan renk ve ışık insan için yaşamsal öneme sahiptir. İnsan yaşam alanını

---

<sup>146</sup> Aleksey G. Sokolov, “Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu”, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2006, s.16.

<sup>147</sup> Küçükdoğan, 2010, s.22.

ışığa göre düzenlemektedir. Işık ise renkleri insanlar için görünür kılmaktadır. Bu haliyle insan, tüm estetik değerlerini ışığa ve renge göre belirlemektedir. Sinema ise diğer tüm sanat dallarında olduğu gibi doğanın sunduğu tüm unsurları büyük bir titizlikle kullanmaktadır. Bu durum aynı zamanda günümüz teknolojisiyle ortaya çıkan video sanatında da geçerlidir.

*“Film sanatında görüntü, ışığa karşı duyarlı film yüzeyinde, video sisteminde ise bant yüzeyinde elektronik olarak oluşur. Filmde olduğu gibi videoda da görüntünün oluşabilmesi için kameranin önündeki nesnenin belli bir ışıklılık seviyesinde olması gerekir. Bu yönüyle ışık teknik bir gerekliliktir. Nasıl insan gözünün görebilmesi için ışık gerekli ise, kameranin görüntüyü oluşturabilmesi için de ışık gerekir. Belli özelliklere sahip ışık, teknik gereklilik için kullanılırken, ışığın görüntüde estetik bir öge olarak düşünülmesi bizi aydınlatma kavramıyla karşılaştırır.”<sup>148</sup>*

Siyah beyaz filmlerde dahi renk ve ışık uyumu önemli bir yer tutmaktadır. Işık ve gölge yoğunluğu filmlerin vermek istedikleri mesajları destekler şekilde tasarlanmıştır. Her türlü duygu yoğunluğu renk ve ışığı kullanan yönetmenlerce seyirciye aktarılmıştır. Bu bağlamda sinemanın icat olduğu ilk günden itibaren yönetmenler ister istemez ışık ve renk uyumuna dikkat etmek durumunda kalmıştır. Günümüz teknolojisiyle çok sayıda renk skalasını filmlerinde rahatlıkla kullanabilen yönetmenler ışık ve renk uyumunu vermek istedikleri mesaja göre dilediklerince tasarlayabilmektedir.

*“Günümüzde filmler özel nedenlerin dışında renkli çekilmemektedir; Steven Spielberg’in yaptığı Schindler’in Listesi/ Schindler’s List (1993), Tim Burton’un B-filmleriyle ünlü Ed Wood üzerine aynı adı taşıyan filmi (1994), Michel Hazanavicius’un 1927-32 yılları arasında Hollywood’da sesli filme uygun olmayan oyuncuların çöküşünü konu edinen Artist (2011) geçerli çekim nedeni olan filmlerdendir. Günümüzde eğer bir film siyah-beyaz çekiliyorsa, Roman Polanski’nin tanımıyla bu “stilize etmenin bir yolu”dur.”<sup>149</sup>*

Sinemanın bir diğer önemli unsurlarından olan karakter olgusu sinema tarihi boyunca daima önemini korumuştur. Herhangi bir konusu veya özel bir kurgusu olmayan ilk filmlerde dahi karakter daima filmin baş unsuru olmuştur. Karakter bir filmin algılanabilmesi ve anlamlandırılabilmesi için tasarlanmaktadır. İzleyiciyi

<sup>148</sup> Kılıç, 2000, s.14.

<sup>149</sup> Çelikcan, 2014, s.87.

filmin içine çekmek ve verilmek istenen mesajın başarılı şekilde karşı tarafa ulaşmasını sağlamak adına karakterler, karakter teorilerinin de yardımıyla tasarlanmaktadır. Bu bağlamda pek çok oyuncu, oynadıkları karakterlerle özdeşleşerek sinema tarihi boyunca önemli işler yapmıştır.

*“Canlandırılması gereken bir karakter bütün olarak bir eserin ortaya çıkardığı sorunların sonucu değildir yalnızca, tersine belirli, bireysel bir kişilik olarak oyuncu çalışmasının da sonucudur aynı zamanda. Bir karakterin canlandırılmasıyla ilgili tüm sorunlar -nasıl yorumlanırsa yorumlansın- oyuncunun realitesinden, bireyselliğinden, karakterinden, genel kültür düzeyinden vb. asla ayrı tutulmamalıdır. Özellikle işin başında ağırlığı karakterle canlı birey olarak oyuncu arasında bir bağın kurulmasına kaydırmak gerekir. Ayrıca oyuncu ile karakter arasındaki duygusal ilişki karakterdeki herhangi özgül bir yanın meydana çıkarılmasına yaramalıdır, ki bu özgül yan oyuncuyu hemen kendine çekmeli ve karakter üzerindeki diğer çalışmalarının çıkış noktasını, temelini oluşturmalıdır.”<sup>150</sup>*

Sinema filminin yaratım sürecinde yer alan bu önemli unsurlar sinemada mekan kavramıyla iç içe geçmiş ve ayrılmaz bir bütün oluşturmuşlardır. Sinemada mekan kavramının anlaşılabilmesi için bu unsurların mekan ile ilişkilerinin tek tek incelenmesi gerekmektedir. Mekanın başlı başına bir mesaj olduğu düşünüldüğünde, sinemada mekanın kurgu, renk - ışık uyumu ve karakter ile ilişkisi daima göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca bu unsurların içinde yer alan bazı önemli teoriler de sinema için gerekli unsurların anlaşılabilmesi adına bu tezde incelenmektedir.

#### **2.4.2. Sinemada Mekan ve Kurgu İlişkisi**

Kurgunun sinema için olan önemi sinemanın daha ilk yıllarında anlaşılmıştır. Öncelikle kesintisiz olarak, gözlemleyen göz gibi çekim yapan kameralar izleyiciye kendi yaşadığı sosyal ortamı doğrudan göstermiştir. Zaman içinde elde edilen görüntülerin farklı zaman dilimlerinde çekilmiş olsa dahi ardı ardına getirildiğinde anlam bütünlüğü sağlanabildiğini keşfeden sinemacılar böylelikle kurgunun cazibesine kapılmışlardır. Oluşturulan kurmaca dünyanın seyirci üzerindeki etkisini gören sinemacılar kurguyu geliştirmek için büyük uğraş vermişlerdir.

---

<sup>150</sup> Pudovkin, 2004, s.52.

*“Kurgulanmış görüntülerin kesintisiz bir şekilde gösterilmesiyle, konu, zaman ve mekan perdede yeniden canlandırılır. Perdede izlenen olayların oluşumu ve gelişimi, sinemaya özgü yöntemlere yani kurgusal işlemlere bağlı olarak gerçekleşir. Bu yöntemler, sinemacıya, gerçek zaman ve mekan unsurları üzerinde rahatça oynaması için geniş ortamlar sağlar; ayrıca, betimlemelerin anlatım gücünü de artırabilir.”<sup>151</sup>*

Kurgu genel anlamda sinemacılar tarafından başlı başına bir sanat dalı olarak görülmektedir. Görüntüleri ardı ardına dizme işleminin önemi sinema filminin anlam bütünlüğü sağlayabilmesi açısından oldukça önemlidir. Bu anlamda geliştirilen tüm kurgu teknikleri kurgu sanatının gelişimine yol göstermiştir.<sup>152</sup> Kurgu için geliştirilen teknikler ışığında bir takım dikkat edilmesi gereken unsurlar bulunmaktadır. Öncelikle sinemanın temel unsurlarından biri olan devamlılık, kurguda dikkat edilmesi gereken bir noktadır. Karakterlerin bakış açıları, mekandaki objelerin devamlı olarak varlığı, ışığın ve rengin uyumluluğu ve devamlılığı kurguda dikkat edilmesi gereken önemli unsurlardır. Bu bağlamda kurgu sinemasal bütünlüğü sağlamaktadır.

*“Kurguda devamlılığın bozulmaması için, dikkat edilmesi gereken kilit noktalar bulunmaktadır. Bakışın devamlılığının sağlanabilmesi için karakterin baktığı görüntünün ardından o baktığı yerin / kişinin / nesnenin görüntüye gelmesi gerekir. Hareketin devamlılığında ise hareketin eksiksiz art arda gelen görüntülerle tamamlanması gerekir.”<sup>153</sup>*

Kurgunun güçlü etkisi onu sinema için vazgeçilmez kılmaktadır. Verilmek istenen mesaja göre filme yön veren kurgu belli bir ritme sahip olmak durumundadır. Ünlü kurgu sanatçıları tarafından geliştirilen bazı teknikler adeta sinema tarihine yön vermiştir. Bu teknikler genel anlamda ham görüntülere ritm duygusu kazandırmak üzere geliştirilmişlerdir. Filmin anlamsal bütünlüğünü inşa etme amacıyla olan kurgu, mekanında anlamlı olabilmesi, tasarlanan imgelerin doğru anlatım yapabilmesi adına oldukça büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle kurgu, yönetmenin çektiği filmi anlamlandıran ve sinemanın doğasında yer alan özel bir sanattır.

<sup>151</sup> Zaur Mükerrerem, “Sinematografi Üzerine Düşünceler”, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2012, s.29.

<sup>152</sup> Lev Manovich, “The Language of New Media”, The MIT Pres, USA, 2002, s.53.

<sup>153</sup> Bülent Küçükdoğan ve Deniz Yengin, Sergei Mikhailovich Eisenstein. Zeynep Özarslan (Ed.), (içinde s.107-131). “Sinema Kuramları 1”, Su Yayınevi, İstanbul, 2013, s.117.

*“Mesleki açıdan hangi sözcükle ifade edilirse edilsin kurgu, henüz işlenmemiş malzemenin göstermek ve anlatmak istediği düşünce ilişkilerini içermekte ve filmin tamamına belli bir yön vermektedir. Bazin’e göre edebiyatta nasıl her cümle kuruluşunun konunun bütünlüğü içinde ayrı bir değeri varsa kurguda da “her parça bir sonraki için şiirsel bir ritm hazırlar.” Öte yandan Pudovkin, yönetmenin engin başarısını onun kurguda uyguladığı kendine özgü yöntemle ölçer; oysa kesme, ekleme bir el sanatıdır ve matbaalarda sözcükleri dizen bir mürettepten daha fazla beceri gerektirir.”<sup>154</sup>*

Sinema tarihinde önemli kurgu sanatçıları yer almaktadır. Bu sanatçılar sürekli olarak sinemanın kurgu ile olan ilişkisini incelemişlerdir. Kurgu sanatına birçok yenilik kazandıran, geliştirdiği kurgu teknikleriyle birlikte sinema tarihine yön veren, kurgu ve mekan ilişkisini oldukça başarılı şekilde harmanlayan Sergei Eisenstein, yönetmenin filmini yapılacak olan kurguya göre tasarlaması gerektiğini belirtmektedir.<sup>155</sup>

*“Eisenstein’a göre yönetmen, bütünün birliğini de bozmamalı, içerik ve konuyu desteklemek için kullandığı rengin öbür öğelerle uyum içinde olmasını da sağlamalıdır. Her enstrümanın tam zamanında ve konuyla uyum içinde kendini göstermesi gibi, bir filmde de anlamı oluşturma görevini yüklenen ana öğe, diğer öğeleri yok edercesine yer almamalıdır.”<sup>156</sup>*



Resim18. Rus Yönetmen ve Kurgucu Sergei Eisenstein <sup>157</sup>

<sup>154</sup> Küçükerdoğan, 2010, s.47.

<sup>155</sup> Sergei Eisenstein, “Film Form”, Harcourt, USA, 1969, s.150 – 159.

<sup>156</sup> Mustafa Sözen, “Sinemada Renk”, Detay Yayıncılık, Ankara, 2011, s.142.

<sup>157</sup> “Rus Yönetmen ve Kurgucu Sergei Eisenstein”, 19.02.2015,

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Sergei\\_Eisenstein](http://en.wikipedia.org/wiki/Sergei_Eisenstein)>

Bülent Küçükerdoğan'ın Vincent Pinel'den aktarımıyla kurgu *“bir filmin oluşturulmasında son aşamayı sergilemektedir. Filmin çekimi sırasında elde edilen sahnelerin bir tür sentezidir kurgu. Bu sentez üç işlemde oluşur: Somut işlem olan “kesme – cutting”, filme son görünüşünü vermek amacıyla görsel ve işitsel öğeleri düzenleme işlemi “birleştirme – editing” ve estetik ve göstergebilimsel perspektifle planlar arasında uygun bağı kurmak yani “kurgu – montage”.*<sup>158</sup>

Yönetmenin genel anlamda filmin gidişatına en fazla hakim olduğu süreç kurgu sürecidir. Kurgu süreci boyunca elde edilen tüm ham görüntüler işlenerek anlam bütünlüğü sağlanmaya çalışılmaktadır. Mekanın kullanılan tüm özellikleri kurgudaki ritmik düzenlemeyle beraber kendisini hissettirmektedir. *“Gücün bende olduğunu hissettiğim tek yer kesin olarak kurgu odasıdır. Bu alanda yönetmen gerçek anlamda bir sanatçı olduğunu hisseder.”*<sup>159</sup> Kurgu esnasında yönetmen kullandığı mekan özelliklerini istediği gibi düzenleme şansına sahip olmaktadır. Bu bağlamda genel olarak bir filmi tüm görsel ve işitsel öğeleriyle tamamlayabilmek adına gerekli olan kurgu süreci 9 aşamadan oluşmaktadır.

1. Seçim yapmak,
2. Anlatıyı düzenlemek,
3. Planları en uygun biçimde yerleştirmek,
4. Dramatik, anlatısal, anlatımsal veriler ışığında her planın kesme noktasını belirlemek,
5. Planlar arasındaki birleştirmeleri ve eklemeleri yapmak. Kimi zaman ardarda gelen planları titizlikle birleştirmek, kimi zaman da anlatıda ekonomi yapmak amacıyla kısaltma yapmak,
6. Planlar arası geçişi sağlamak,
7. Ritmi yakalamak,
8. Değişik ses bantlarını yerine koymak ve uygulamak,
9. Ses bantlarını karşılaştırarak (miksleyerek) tek bir bant oluşturmak.<sup>160</sup>

Kurgu mekan görselliğini her açıdan yönetmenin göstermek istediği gibi gösterilmesine olanak tanımaktadır. Film karesine girecek olan tüm objelerin imgesel açıdan anlamlı olabilmesi için görüntülerin belli bir ritmik düzende dizilmesi gerekmektedir. Modern ve postmodern olarak öne çıkan filmlerde görüleceği üzere kurgunun ritmi değişkenlik göstermektedir. Pek çok sinemacı kendine has üslubuyla

<sup>158</sup> Küçükerdoğan, 2010, s.47.

<sup>159</sup> Roger Crittenden, **“Film and Video Editing”**, Routledge, Londra, 2005, s.125.

<sup>160</sup> Küçükerdoğan, 2010, s.47.



kurgu ritmini diğerlerinden farklı olarak düzenlemektedir. Özellikle postmodern filmlerde gözlemlendiği üzere modern filmlerin aksine kurgunun ritmi, senaryonun olağan dışı işleyişi ile mekanın renk ve ışık uyumluluğuna bağlı olarak değişmektedir. Bu anlamda kurgu sinemanın en önemli unsurlarından olan devamlılık açısından mekanın hangi açılardan görüleceğini, hangi anlamlar yükleneceğini, hangi ritm ile seyirciye aktarılabilirliğini belirlemektedir. Bu nedenle kurgu, mekan tasarımı açısından büyük bir önem teşkil etmektedir.

### 2.4.3. Sinemada Mekanın Renk ve Işıkla İlişkisi

Sinemada mekan kullanımı renk ve ışık düşünülerek tasarlanmaktadır. Renk ve ışık filmin konusuna göre seçilmektedir. Filmin konusuna göre seçilen bu özellikler filmin ana fikrini destekler nitelikte olmaktadır. Hüzün, sevgi, coşku, korku gibi duygular doğru renk ve ışığın seçimiyle birlikte filmin seyirci üzerindeki etkinliğini artırmaktadır. Mekanın kullanımı renk ve ışık olmadan düşünülemeyeceğinden, yönetmenler bu iki önemli unsura özellikle dikkat etmektedirler.



Resim19. Nuri Bilge Ceylan'ın Çektiği "Uç Maymun" Filminden Renk ve Işık Kullanım Örneği

*"Konu ister bir kişi, ister bir nesne olsun, ışıklandırma sanki baş kahramanımızın çok önemli bir yakın planı çekiliyormuş gibi özenle yapılmalıdır. Çok küçük bir şey çekilirken bile, bu planın boyutu çok güçlü bir etki yaratacağı için ışığın da anlatıda vurgulamayı desteklemesi gerektiği kolaylıkla unutulabilir. Kameranın konuya yakınlığı çoğu zaman daha geniş planlarda kullanılan ışık kaynaklarının kullanımını engelleyecektir. Bu durumda, görsel olarak ilgi uyandıran bir plan yapmak için, genel ışık devamlılığını korumak*

*koşuluyla (yani geniş planda bol ışıklı, pembe dizi tarzı bir düzen kurduysanız, çok yakın planda “film noir” tarzı loşışığa – veya tersi – geçemezsiniz) lamba eklemek, kaldırmak, yönünü değiştirmek özgürlüğünü kazanırsınız.”<sup>161</sup>*

Renk ve ışık doğanın sunduğu öğelerdir. Bu anlamda doğa insan için en büyük ilham kaynağı konumundadır. Akla gelebilecek tüm tasarımlarda doğanın sunduğu renkler ve ışık skalası kullanılmaktadır. Bu bağlamda insanoğlu yaşam alanını doğanın sunduğu özellikleri kullanarak tasarlamaktadır. Bununla birlikte gelişen teknolojinin tamamen doğayı taklit etme amacıyla olduğu gözlenmektedir. Örneğin güneş ışığı altında geniş bir görüş açısıyla günlük yaşamını idare eden insanoğlu gece olduğunda ışığa duyduğu ihtiyacı icat edilen ampulle gidermektedir. Bu ve sayısız benzeri icat göstermektedir ki icat edilen tüm teknolojik aletler doğanın sunduğu yaşamsal öğeleri taklit etmektedir. Aynı zamanda insanoğlunun doğayı taklit etmesindeki gayesinin sanata da yansıdığı görülmektedir. Tüm sanat dallarında kullanılan renk ve ışık çeşitliliği, doğanın sunduğu çeşitliliğin sınırları içerisinde bulunmaktadır.

*“Çevremizdeki bütün nesnelere belli bir renkle ortaya çıkar. Nesne ile onun rengi arasında yapısal bir ilişki vardır. Nesnenin rengi, görsel algı olarak içinde bulunduğu mekanın ışıklılığına göre değişse bile, nesnenin renginin yapısal özellikleri değişmez. Bu nedenle de nesnelere renksiz düşünülemez. Ancak nesnelere resmedilirken sanatçı tarafından renklendirilmesi hem değişmiş, hem de rengin yapısal öğeleri ve insan gözüyle algılanma sürecinin tanımlanmasıyla gelişmiştir.”<sup>162</sup>*

Sinema, diğer tüm sanat dallarında olduğu gibi yoğun duygusal etkileri olan bir sanat dalıdır. Bir sinema filmi, mevcut süresi boyunca olabildiğince hızlı ve yoğun bir şekilde mesajını aktarmak mecburiyetindedir. Vermek istediği mesajı doğru duygu aktarımıyla sunmak isteyen yönetmen bu aktarımı destekleyecek olan mekanı doğru renk ve ışık seçimleriyle desteklemek durumundadır. Bu bağlamda tasarımcı Fraser Reekie mekan tasarımında da sıkça kullanılan ve tasarımlarda özellikle tercih edilen renklerin anlamlarını açıklamıştır.

- Mavi: Kullanıldığı mekanda koyu tonlar tercih edildiğinde veya yoğun olarak kullanıldığında moral bozucu, kasvet veren bir etki; açık tonlar tercih

---

<sup>161</sup> Mercado, 2011, s.48.

<sup>162</sup> Kılıç, 2013, s.26.

edildiğinde veya beyazla karıştırılıp kullanıldığında yatıştırıcı ve güven veren bir etki uyandırmaktadır.

- Yeşil: Kullanıldığında sakinleştirici, hassas, barışçıl ve yumuşak etki uyandırmaktadır.

- Sarı: Kullanıldığında mekanda uyarıcı, neşelendirici, dikkat çekici etki uyandırmaktadır.

- Kırmızı: Kullanıldığında heyecan uyandıran bir tesir yaratır; beyazla karıştırılıp kullanıldığında samimi bir tesir elde edilmektedir.

- Kahverengi: Kullanıldığında mutsuz, hüzünlü ve depresif bir etki yaratmakta; turuncu, sarı veya beyazla birleştirilerek kullanıldığında sakinleştirici, dinginleştirici bir etki uyandırmaktadır.

- Gri: Mavi ve tonlarına doğru açılan skalada kullanıldığı zaman sıkıntılı; beyaz ve tonlarına doğru açılan skalada kullanıldığında ise sakin bir etki uyandırmaktadır.

- Beyaz: Kullanıldığında güneş ışığının özelliğini yansıtıyorsa uyaran, sevinçli bir etki uyandırmaktadır.<sup>163</sup>

Sinemada kullanılan renk ve ışığın önemi, konulu filmlerin ortaya çıktığı ilk günden beri önemini korumaktadır. Siyah beyaz filmlerde dahi yönetmenler bu uyuma oldukça önem vermişlerdir. Bu tarz filmlerin beyaz ve siyah skalasında tasarlandıkları gözlenmektedir. Sergei Eisenstein çektiği tüm filmlerinde bu uyumu oldukça başarılı şekilde kullanarak sinemacılar için bir çok başarılı örnek sunmuştur.

---

<sup>163</sup> R. Fraser Reekie, “**Design in the Built Environment**”, Edward Arnold, London, 1972.



Resim20. Sergei Eisenstein'ın Çektiği "Potemkin Zırhlısı" Filminde Işık ve Gölge Kullanımı

Işık değişik frekanslara sahip dalga boylarını gözün retina tabakasına ulaştırmasıyla insan beyninde renk algısı oluşturmaktadır. Beynin algılaması, ışığın yansınması nedeniyle değişkenlik göstermektedir. Canlı cansız her objenin maddesel özelliği gereği ışığı yansıtma derecesi bulunmaktadır. Objeler daima ışığı emmektedirler. Emilime göre fazla gelen ışık yüzeyden yansıma yaparak retinaya ulaşır ve renk algılaması gerçekleşir.<sup>164</sup> Bu durum mekan tasarımlarında daima göz önünde bulundurulmaktadır. Bu bağlamda tasarımcı Waldron Faulkner mekanda kullanılan renklerin algılamadaki önemini ve anlamlarını açıklamaktadır:

- Renk mekânın atmosferini oluşturmaktadır. Mekân içinde parlak tonda renklerin fazla şekilde kullanılması heyecan verici ve sevinçli bir etki uyandırırken, dingin tonlardaki renklerin kullanımı dinlendirici bir tesir uyandırmaktadır.

- Renkler mekâna bütünlük veya anlamsal açıdan çeşitlilik kazandırmaktadır. Renkler birlik duygusu ya ve çeşitlilik sunmaktadır. Sıcak veya soğuk renk skalaları içerisindeki renklerin bir araya gelerek renklerin anlamlarını çeşitlendirmektedir.

- Renkler objeleri karakterize etmektedir ve maddesel olarak görünmeseler bile onları ifade ederek onları temsil etmektedirler. Örneğin, kırmızı renk kiremit bir çatıyı, gri renk taştan örülmüş duvarları ve kahverengi renk tahtadan yapılmış olan bir yapıyı temsil etmektedir. Bu bağlamda her objenin temsili açıkça belli olmaktadır.

<sup>164</sup> Kılıç, 2005, s.25-29.

- Renk biçimsel formu belirlemektedir. Basit çizgi, iki boyutu olan herhangi bir yüzey veya üç boyutlu olan bir hacim; bunların tamamı zıt renklerin kullanımı sonucunda belirlenmektedir.

- Renkler oranları etkilemektedir. Birbirlerine karşıt renklerdeki objelerin yatay çizgiler halinde kullanımı genişlik hissini, düşey çizgiler halinde kullanımı yükseklik hissini uyandırmaktadır.

- Renkler hacmi ortaya çıkartmaktadır. Tek renk birimlerden oluşmuş bir yapı bütün görüneceğinden iki boyutlu gözlem nedeniyle hacmini uzaktan belirlemek güçleşir; ancak yapının bütün birimleri karşıt renklere sahip olursa yapının hacmi uzaktan daha basitçe algılanmaktadır.

-Renkler ağırlık hissi oluşturmaktadır. Koyu renklerden oluşan objeler daha ağır, açık renklerden oluşan objeler daha hafif görünmektedir.<sup>165</sup>

Işık ve rengin uyumu mekanın görselliğini anlamlandırmaktadır. Bu bağlamda ışık ve renk uyumu olmadan mekanın gözlemlenebilmesi mümkün olmamakta, mekan çözümlemesi bu doğanın sunduğu mükemmel aritmetik uyum dahilinde yapılmaktadır. Modernizmle birlikte daha da fazla göz önüne çıkan renk, ışık, gölge ve biçim ilişkisi tüm sanat dallarında görünebilir veya görünemeyen objelerin tanımlamasında kullanılabilir olmuştur.<sup>166</sup> Kuramlarla desteklenen bu gözlemler genel anlamda uzay düzleminde yer alan tüm objelerin boyutunu ve biçimini ifade etmeye ve birbirlerinden ayırt etmeye yönelik yapılmaktadır. Bu bağlamda sinemada kullanılan mekanın tasarımı bu gözlemlerden elde edilen salt, herkesçe kabul edilen bilgilerle gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle sinemasal öğretiler eşsiz değildir ve belli standartları olan tanımlamalar haline dönüşmüştür.<sup>167</sup> Bu tanımlamalar dahilinde yönetmenler renk ve ışık uyumunu kullanarak mekanda farkındalık yaratmaya çalışmaktadırlar.

---

<sup>165</sup> Waldron Faulkner, “Architecture and Color”, Wiley-Interscience, New York, 1972.

<sup>166</sup> Robert Kolker, “Media Studies An Introduction”, Wiley-Blackwell, UK, 2009, s.94.

<sup>167</sup> Greg M. Smith, “Film Structure And The Emotion System”, Cambridge University Press, NY, 2003, s.3.

#### 2.4.4. Sinemada Mekan ve Karakter İlişkisi

Sinemanın kurmaca dünyayla ilişkisi icat olduğu ilk yıllardan itibaren başlamıştır. Tasarlanmış bir mekan ve karakterlerle dizayn edilerek sunulan filmlerin izleyiciler üzerindeki büyük etkisini fark eden sinemacılar karakter yaratımı üzerine detaylı bir şekilde düşünmeye başlamışlardır. Sinemacıların hayal dünyaları nezdinde özgür bir biçimde tasarlanan kurmaca dünyalar, her tür özelliğe sahip hayali karakterlerle desteklenerek izleyiciyi etkilemektedir. Böylelikle sinema daima ilgi çekici olmakta ve bu sayede önemini asla yitirmeyerek gelişimini sürdürmektedir. Bu bağlamda bu gelişimin kesintisiz şekilde devam etmesini sağlayan bütün önemli sinemasal olgular gibi karakter olgusu da teorisyenlerce incelenerek çözümlenmektedir.

Çözümlemelerin tamamı karakter olgusunu kullanmak isteyen sanatçılar için, tasarlamak istedikleri karakterleri etkili şekilde tasarlayabilmeleri adına rehber vazifesi görmektedir. Genel olarak uzun süreler boyunca yapılan gözlemler, incelemeler, araştırmalar ve denemeler sonucu ortaya konan bu teoriler karakter yaratımının temel yapı taşlarını ifade etmektedirler. Bu bağlamda karakter teorilerinin belirlenmiş bazı standart yapıları öğretiler halinde bulunduğu görülmektedir. Sinemada mekan tasarımının en önemli unsurlarından olan karakter tasarımı, mekan tasarımının sinemasal açıdan anlamlı kılınması adına oldukça büyük önem taşımaktadır.<sup>168</sup> Bu nedenle bir sinema filminde tasarlanan mekan, karakter ile uyumu ölçüsünde beyaz perdeye aktarılmaktadır.

Tezin bu bölümünde, karakter tasarımlarını kullanan sanatçılarda bilinmekte olan, sıklıkla kullanılan ve tüm dünyada karakter tasarım teorileri olarak bilinen bazı önemli karakter teorileri incelenmektedir. Tüm sanat dallarına hitap eden bu teoriler sayesinde sinemadaki karakter yaratımının mekan tasarımı üzerindeki etkisinin incelenmesi hedeflenmektedir. İncelenen bu teoriler Goffman'ın Karakter Teorisi, Bartle'nin Karakter Teorisi, Campbell, Fletcher ve Greenhill'in Karakter Teorisi ve Propp'un Karakter Teorisi'dir.

---

<sup>168</sup> Nathan Abrams, Ian Bell ve Jan Udris, “**Studying Film**”, Arnold, London, 2001, s.120-125.

#### 2.4.4.1. Goffman'ın Karakter Teorisi

Erving Goffman'ın karakter teorisi karakter olgusunun dört ana yapısını işaret etmektedir. Karakterin her türlü medya metin ve üretiminde kullanılan bu olgular Goffman'ın karakter teorisini açıklamaktadır. Bunlar; **Kahraman** (*Lider karakter*), **Deuteragonist** (*İkincil karakter*) – (*Yunanca: δευτεραγωνιστής, deuteragonistes, ikinci aktör*), **Bit oyuncu** (*izleyicinin farkında olmadığı arka plan karakter*), **Aptal** (*mizahı kullanan bir tür karakter*)'dir.<sup>169</sup> Karakter tasarımı genel olarak bu başlıklar altında yapılırsa etkili karakterler elde edilmektedir.<sup>170</sup> Bir masalın genel gidişatını belirleyen bu karakterler tüm teorilerde olduğu gibi mekanın karakterle tam uyumunu gerektirmektedir. Tasarlanan mekan bu teoride bahsedilen karakterlerin görünüşlerini destekler nitelikte tasarlandığı vakit masalın etkisi katlanmaktadır. Bu bağlamda gözlemlendiği üzere bu teori oldukça sık karşılaşılan standart bir masalın karakter özelliklerini açıklamaktadır. Masalın giriş, gelişme ve sonucu nasıl tasarlanırsa tasarlanırsa karakterler belli özellikleriyle masal içinde belirgin konumlarda bulunmaktadır. Baskın karakter olan kahraman masalın gidişatına yön vermektedir ve kahramanın hikayesine göre kurgulanan ikincil karakter ile bit oyuncular kahramanın hikayesinin yardımcı unsurları olmaktadır. Bu nedenle tasarlanan kurmaca dünyada karakterler arasındaki güç dengesinin iyi kurgulanması gerekmektedir.

#### 2.4.4.2. Bartle'nin Karakter Teorisi

Richard Bartle'nin karakter teorisi<sup>171</sup> günümüzde gelişen teknolojinin oluşturduğu ve kullanıcı bireylerin adeta içinde yaşadığı sanal dünyaları analiz etmek içinde kullanılmaktadır. Gelişen sinema ve video sanatı günümüz teknolojisinin yakın zamanda oluşturduğu sanal dünyaların benzeri olan kurmaca dünyaları oluşturmuştur. İnsanlar kendi kimliklerini ve sosyal çevrelerini kurmaca dünya içinde konumlandırarak sinema ve video sanatı ile içselleşmektedir. Kendi yaşantılarının bu filmler içinde de var olduğunu gören bireyler yaratılan kurmaca dünya içerisinde yer alan karakterlerle özdeşleşmektedir. Bunun neticesinde

<sup>169</sup> Bayrak, "Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık".

<sup>170</sup> Erving Goffman, (1959) "The Presentation of Self In Everyday Life", Doubleday, Garden City NY, 1959.

<sup>171</sup> 21.02.2015, <<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>>

karacterin iyi veya kötü özellikleri alıcı bireyler tarafından özümsemekte ve böylelikle masalın etkinliği artmaktadır. Bu bağlamda bu teori, tasarlanan kurmaca dünya içerisinde yer alan karakterlerin, onlarla özdeşleşmek için hazır bekleyen alıcılara hitap eden açık ve belirgin özelliklerini ifade etmektedir. Bunlar; **Başarılı** (tasarlanan yöntemle; kazanmak için tercih edilen "puan" seviyelerine (her türlü kişisel yetenek) sahip karakterler [karakterin sahip olduğu ekipmanlar ile ve bir oyunda başarılı olmak için gerekli olan diğer somut ölçümler ile kazanmayı isteyen bireyler için]), **Kaşifler** (haritalar oluşturan ve gizli yerler hakkında araştırma yapan karakter tercihlerinde [araştırmacı, meraklı, keşfetmeye odaklı hayal kuran bireyler için]), **Sosyalleşen kimse** (diğer karakterler ile etkileşimde bulunması için tercih edilen karakterler. Bilgisayar kontrollü karakterler [sosyalleşmeyi seven ve isteyen bireyler için]), **Katiller** (günü kurtaran iyi adama tercih edilen karakter)'dir.<sup>172</sup>



Resim21. Spike Jonze'nin Yönettiği "Her" Filminden Sosyalleşen Kimse Örneği

Karakter tasarımlarının amacı esas itibariyle tasarlanan karakterlerin, iletilmek istenen mesajın alıcılar tarafından tam olarak anlaşılabilmesi adına tasarımcılara rehber olmaktır. Bu bağlamda iletinin sorunsuz tamamlanabilmesi için tasarlanan karakterlerin alıcıyla özdeşleşmesi gerekmektedir. Gözlemlendiği üzere Bartle'nin karakter teorisi karakter ile alıcının özdeşleşebilmesi için gerekli olan karakter tasarımının standart özelliklerini anlatmak amacıyla. Alıcı bireyler kendi kişisel özellikleri bağlamında karakterle içselleşebildiği için bu kanalları kalıplarıyla tespit eden Bartle, alıcılara doğrudan hitap eden karakterler oluşturulmasıyla masalın

<sup>172</sup> Bayrak, "Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık".



etkinliğinin arttığını belirtmektedir. Bu sayede açıklanan bu teori ışığında sinemada mekanın karakterle uyum sorunu da kolaylıkla çözümlenmektedir. Bir filmin konusu ne olarak belirlenmişse mekan o konuya göre tasarlandığından, doğrudan alıcıya hitap etmekte olan karakter, mekan ile tam uyum sağlamaktadır. Bu bağlamda mekan genel anlamda karaktere uyum sağlamaktadır.

#### 2.4.4.3. Campbell, Fletcher ve Greenhill'in Karakter Teorisi

John Campbell, Gordon Fletcher ve Anita Greenhill'in geliştirdiği teori 3 ana başlıkta toplanmıştır. Bunlar; **Büyük Adam** (*çok çatışmalı durumları absorbe ederek topluma düzen ve istikrar kazandıran karakter*), **Sihirbaz** (*toplum içinde başkaları ile ilişkide bulunmayan asosyal karakter. Bireysellik vardır*), **Düzenbaz** (*dünyanın her yerinde rastlanan komik ancak oldukça karmaşık bir figür*)'dür.<sup>173</sup> Bu 3 ana başlık karakter tasarımında alternatif seçimler sunmaktadır. Amerikan filmlerinde oldukça sık işlenen bu karakter tipleri standart bir işleyişi olan, giriş, gelişme ve sonucu belirgin özelliklere sahip senaryolarda yer bulmaktadır. Aynı zamanda postmodern filmlerde de örnekleri görülen bu karakterler alıcının masaldaki karakterlerle özdeşleşebilmesi adına oldukça kullanışlı olmaktadır.<sup>174</sup>



Resim22. DC Comics Şirketi Bünyesinde Tasarlanan Büyük Adam Örneği Karakterler<sup>175</sup>

Günümüzde gişe hasılatı yüksek filmlerin izleyiciye yönelik tasarımları izleyicinin talepleri doğrultusunda gerçekleşmektedir. Güncel sosyal ve toplumsal

<sup>173</sup> (Campbell, J. Fletcher, G. and Greenhil, A., 2002), (Campbell, J., Fletcher, G. and Greenhill, A., Volume 19, Issue 5, 2009, 461-478)

<sup>174</sup> Bayrak, "Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık".

<sup>175</sup> "DC Comics Şirketi Bünyesinde Tasarlanan Büyük Adam Örneği Karakterler", 22.02.2015, <<http://www.dccomics.com/>>

olayların birer yansıması olan bu filmler, taşıdıkları mesajları kolayca iletebilmek adına karmaşık olmayan senaryo işleyişlerine sahip olmaktadır. Bu karakter tasarımları da bu sade senaryo yapılarını desteklemektedir. Ancak genel anlamda her türde işleyiş ve konuya sahip senaryolarda bu karakter örnekleri görülmektedir.

#### 2.4.4.4. Propp'un Karakter Teorisi

Vladimir Propp'un geliştirdiği karakter teorisi karakterin işlevsel özelliklerini 31 maddeye ayırmaktadır ve bu bağlamda karakter özelliklerini sınıflandırmaktadır. Sinemadaki karakter kavramına da ışık tutan teori 7 ana başlıkta toplanmaktadır. Bunlar; **Kötü Adam** (*Kahraman karşıtı kimse*), **Bağışçı** (*Kahramanı hazırlayan kimse, olay kurgusu içinde kahramana yardımcı olan karakter*), (*Sihirli*) **Yardımcı** (*kahramanın arayışına yardımcı olan kimse, kahramanı harekete geçiren*), **Prenses** (*Genellikle kahramanla evlenir*), **Sahte Kahraman** (*Başlangıçta iyi bir karakter olarak ortaya çıkan ancak ilerde kötü karakter olarak evrilen kimse, kahramanın yerini almaya çalışan*), **Gönderen** (*Kahramanın eksikliğini bilen ve bildiren yardımcı karakter, kahramanın gönderilmesi görevi üstlenen*), **Kahraman** (*mağdur / arayan / büyücü / kazanan, bağışçıya tepkili, prensesle evli veya evlenecek*)<sup>176</sup>

Propp'un geliştirdiği karakter teorisi karakter çözümlemelerinin en bilinen örneklerinden biridir. Bunda çözümlemenin detaylı şekilde yapılmış olması etkili olmaktadır. Propp, bir karakterin yaratım sürecinde nelere dikkat edilmesi gerektiği, bir karakterin hangi özellikleri taşıması gerektiği, masalın sahip olması gereken işlevsel özelliklerinin açıklamaları, bir masalın konuyu işleyiş tarzları gibi oldukça önemli faktörleri detaylı şekilde açıklamaktadır. Bu bağlamda bu teori sinemadaki karakter teorisini çözümlemek içinde rahatlıkla kullanılmaktadır. Bir senaryonun yaratım süreci esnasında yönetmen veya senarist istediği taktirde Propp'un saptadığı karakter teorisini kullanarak sonuç elde etmektedir.

*“Propp'un saptadığı işlevler evrensel sayılabilecek denli genel geçerlik taşımakta ve masalın olay örgüsünü belirgin bir biçimde ve biçimini ve yapısını ortaya çıkarmaktadır. İşlevlerin ardarda sıralanması sürecini göz önünde bulundurduğumuzda işlevler arasında usçul bir bağa rastlarız, ayrıca belirli bir bağlantısal, güzel bir biçim ya da*

<sup>176</sup> Vladimir Propp, “**Morphology of the Folk Tale**”, University of Texas Press, Texas, 2003.

*güzelduyusal, sanatsal ilintiyle karşılaşırız (bu da sanatsal ve/ya da yazınsal dolayısıyla filmsel metin/anlatı için bir temel sayılmalıdır). Gerçekten de önce 31 işlev saptayan Propp yedi “işlev” ya da eylem planına indirger. 1) Saldıran 2) Bağışçı 3) Yardımcı 4) Prenses 5) Gönderen 6) Kahraman 7) Düzmece kahraman.”<sup>177</sup>*

Propp tarafından öncelikle 31 işlev saptanan bu teoride masalın alıcı üzerindeki etkisi göz önünde bulundurulmaktadır. Bu aynı zamanda diğer teorilerin de ortak özelliği durumundadır. Gözlemlendiği üzere genel olarak tüm masallar kahraman ve onu destekleyen yardımcı unsurlar üzerine tasarlanmaktadır. Bu durum alıcının talebi doğrultusunda gerçekleşmektedir. Bu talebi karşılayabilmek adına yapılan üretimler pratik çözümlere sahip olmayı arzu etmektedir. Bu noktada devreye giren bu teori pratik işlevsel özellikler sunarak bir masalın içeriksel ve işlevsel açıdan doğru bir şekilde tasarlanmasını sağlamaktadır. Karakteri tasarlayan kesim bu işlevlerden arzu ettiğini sıralamayı bozmadan kullanarak tasarımı gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda Propp tarafından geniş tanımlamaları yapılan ve bu tezde Yılmaz Güney’in Yol ile Nuri Bilge Ceylan’ın Kış Uykusu filmlerinin mekansal çözümlemesi yapılırken, çözümlemeye rehber vazifesi görecek olan 31 işlev şu şekilde tanımlanmıştır;

### **1. Aileden biri evden uzaklaşır:**

(tanım: uzaklaşma);

- a) Uzaklaşma, yetişkin kuşaktan biri tarafından gerçekleştirilebilir,
- b) Ana babanın ölümü, uzaklaşmanın zorlamalı bir biçimini simgelemektedir,
- c) Kimi kez, genç kuşaktan birileridir uzaklaşan.

### **2. Kahraman bir yasakla karşılaşır:**

(tanım: yasaklama);

- a) “bu odada bulunan şeylere bakmamalısın”, “erkek kardeşine göz kulak ol, evden de dışarı çıkma”, vb. yasaklayıcı söylemler söylenmektedir. Yasaklama, uzaklaşmayla hiçbir bağlantı olmadan da kurulabilmektedir.
- b) Yasaklamanın tersine çevrilmiş biçimi, buyruk ya da öneridir: “erkek kardeşini ormana götürme” gibi komutlar yasaklamanın tersine çevrilmiş biçimini ifade etmektedir.

---

<sup>177</sup> Simten Gündüş, “Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları”, İnkılap Yayınları, İstanbul, 2003, s.54

### **3. Yasak çiğnenir:**

(tanım: yasağı çiğneme);

Masalda, bu seviyede yeni bir karakter ortaya çıkar; bu kişiyi saldırgan (kahramana saldıran veya kötü karakter) olarak nitelendirebiliriz. Bu saldırgan karakterin rolü, ailenin mutluluğunu bozmak, mutsuzluk yaratmak, zarar vermektir. Kahramanın düşmanı, bir ejderha, bir şeytan, bir eşkıya, bir cadı, bir üvey ya da kötü ana, vb. olabilir. Olayın akışı içinde genellikle yeni kişiler de ortaya çıkar.

### **4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır:**

(tanım: soruşturma);

- a) Soruşturmanın amacı, çocukların oturduğu yeri, kimi kez de değerli eşyaların vb'nin yerini bulmaktır.
- b) Soruşturmanın tersi, saldırgana kurbanı tarafından sorulan sorular biçiminde ortaya çıkmaktadır.
- c) Bazı ayrı durumlarda da soruşturmanın araya giren başka kişiler tarafından yapıldığı görülmektedir.

### **5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar:**

(tanım: bilgi toplama);

- a) Saldırgan, sorusuna hemen bir yanıt almaktadır.
- b) Ters yönde ya da bir başka biçimde sürdürülen soruşturma uygun bir yanıtı gerektirmektedir.

### **6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener:**

(tanım: aldatma);

- a) Saldırgan inandırmaya çalışmaktadır,
- b) Saldırgan doğrudan doğruya büyülu araçlar kullanmaktadır,
- c) Saldırgan, aldatıcı ya da ürkütücü başka yolları denemektedir.

### **7. Kurban aldanmıştır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur:**

(tanım: suça katılma);

- a) Kahraman saldırgana inanmaktadır. Yasaklar nasıl her zaman çiğneniyorsa, aldatıcı öneriler de tersine, her zaman kabul edilir ve yerine getirilir.

b) Kahraman, kullanılan büyülü araçlara ya da başka yollara mekanik olarak tepki göstermektedir; bir başka deyişle, uyur, yaralanır, vb.. Bu işlev önceki işlev olmadan var olabilmektedir.

#### **8. Saldırgan aileden birine zarar verir:**

(tanım: kötülük);

Bu işlev son derece önemlidir, çünkü masala devingenliği sağlar. Uzaklaşma, yasağın çiğnenmesi, bilgi toplama, başarılı aldatma bu işlevi hazırlar, olanaklı kılar ya da yalnızca kolaylaştırır. Bu nedenle, ilk yedi işlevi masalın hazırlayıcı bölümü olarak ele alabiliriz; olay örgüsüyle, kötülük aşamasında düğümlenmektedir. Bu kötülüğün büründüğü biçimler çok çeşitli şekilde ortaya çıkabilir.

#### **9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir:**

(tanım: aracılık, geçiş anı);

Bu işlevle birlikte kahraman ortaya çıkar. Daha ayrıntılı bir çözümlemeyle, bu işlev birçok oluşturucu bölüme ayrılabilir ama, bizim bakış açımıza göre bunun önemi yoktur. Buradaki amaç, kahramanın yola çıkmasını sağlamaktır.

#### **10. Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir:**

(tanım: karşıt eylemin başlangıcı);

Bu an, “senin prenseslerini aramak için yola çıkmamıza izin ver” gibi açıklamalarla belirginleşir. Kimi kez, masalda bu andan söz edilmez ama, arayıştan önce bir kararın alınmış olduğu kesindir. Böyle bir an, kahramanın bir arayışı gerçekleştirmek için yola çıktığı masalarda vardır yalnızca. Kovulan, öldürülen, büyülenen, ihanete uğrayan kahramanların kendilerini kurtarmak ellerinden gelmez; bu durumda da, söz konusu öğeye rastlanmaz.

#### **11. Kahraman evinden ayrılır:**

(tanım: gidiş);

Masala yeni bir kişi katılır; bu kişi bağışçı ya da daha kesin olarak sağlayıcı diye adlandırılabilir. Kahraman genellikle bu kişiyle, ormanda, yolda, vb. yerde rastlantı sonucu karşılaşır. Kahraman -ister arayıcı olsun ister kurban- bu bağışçıdan bir araç

(genellikle büyü lü bir araç) elde eder ve bununla da uğraşmış olduđu haksızlığı giderir. Ama, kahraman büyü lü nesneyi elde etmeden önce, çok deđişik olaylar yaşar; ancak, sonunda bütün bu olaylar onun söz konusu nesneyi elde etmesini sağlar.

**12. Kahraman büyü lü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınamaya, bir sorgulamaya, bir saldırı vb. ile karşılaşır:**

(tanım: başışçının ilk işlevi);

- a) Başışçı, kahramanı sınamadan geçirmektedir.
- b) Başışçı kahramanı selamlar ve ona sorular yönelmektedir,
- c) Ölmek üzere olan biri ya da bir ölü, kahramandan kendisine yardım etmesini istemektedir,
- d) Bir tutsak, kahramandan kendisini kurtarmasını istemektedir,
- e) Kahramana başvurularak aman dilenmektedir,
- f) Birbirleriyle tartışmakta olan iki kişi, kahramandan, elde edilen malın bölüştürülmesini istemektedir,
- g) Başka istekler eklenmektedir,
- h) Düşman bir yaratık, kahramanı yok etmeye çalışmaktadır,
- ı) Düşman bir yaratık, kahramanla dövüşmektedir,
- i) Kahramana, büyü lü bir nesne gösterilir ve bir deđiş tokuş önerilmektedir.

**13. Kahraman ileride kendisine başışta bulunacak kişinin (başışçının) eylemlerine tepki gösterir:**

(tanım: kahramanın tepkisi);

Birçok durumda, tepki olumlu ya da olumsuz olmaktadır.

- a) Kahraman sınamayı başarır ya da başaramaz,
- b) Kahraman, başışçının selamını alır ya da almaz,
- c) Kahraman, ölüye istediđi yardımı yapmakta ya da yapmamaktadır,
- d) Kahraman, tutsađı kurtarmaktadır,
- e) Kahraman, kendisinden yardım isteyen hayvanı kurtarmaktadır,
- f) Kahraman, bölüştürmeyi yapmaktadır ve tartışan kişileri uzaklaştırmaktadır,
- g) Kahraman bir başka yardımda bulunmaktadır,
- h) Kahraman, düşman kişinin başvurduđu yolları ona çevirerek saldırıdan kurtulur,
- ı) Kahraman düşman yaratığı yenmektedir,

i) Kahraman deęiş tokuř yapmayı kabul eder ama, baęıřçıya karřı büyülu nesnenin gücünü kullanır.

**14. Büyülu nesne kahramana verilir:**

(tanım: büyülu nesnenin alınması);

- a) Nesne doğrudan kahramana verilmektedir,
- b) Nesne, belirtilen yerdedir,
- c) Nesne üretilir,
- c) Nesne satılır ve satın alınır,
- e) Nesne kendilięinden apansız belirir,
- e) Nesne içilir ya da yenir,
- f) Nesne çalınır,
- g) Çeřitli kişiler kendiliklerinden kahramanın hizmetine girerler.

**15. Kahraman aradıęı nesnenin bulunduęu yere ulařtırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir:**

(tanım: iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eřlięinde yolculuk);

- a) Kahraman gökyüzüne uçmaktadır,
- b) Kahraman, karada ya da suda yolculuk etmektedir,
- c) Kahramana kılavuzluk edilmektedir,
- d) Kahraman hareketsiz ulařım araçları kullanmaktadır (merdiven kullanmak, yeraltı giriři bulmak vb.),
- e) Kahraman kan izlerinin peřinden gitmektedir.

**16. Kahraman ve saldırgan bir çatıřmada karřı karřıya gelir:**

(tanım: çatıřma);

Bu çatıřma biçimini düşman baęıřçıyla yapılan dövüřmeden (ya da kavgadan) ayırt etmek gerekir. İki çatıřma biçimi, sonuçları açısından birbirinden ayrılır.

- a) Kahraman ve saldırgan açık alanda dövüřürler,
- b) Kahraman ile saldırgan yarışırır,
- c) Kahraman ile saldırgan kaęıt oynarlar,
- d) Kahraman ile saldırgan karřılařtırılır.

**17. Kahraman özel bir işaret edinir:**

(tanım: özel işaret);

- a) Kahramanın bedeninde bir işaret oluşur. Kahraman çatışma sırasında bir yara alır,
- b) Kahraman bir yüzük ya da bir mendil edinir.

**18. Saldırgan yenik düşer:**

(tanım: zafer);

- a) Saldırgan açık alanda yapılan çatışmada yenik düşer,
- b) Saldırgan yarışmada yenik düşer,
- c) Saldırgan kağıt oyununda kaybeder,
- d) Saldırgan tartıda kaybeder,
- e) Saldırgan bir çatışma olmadan öldürülür,
- f) Saldırgan hemen püskürtülür.

**19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır:**

(tanım: giderme);

Bu işlev, olay örgüsünün düğümlendiği anda, kötülük ya da eksiklikle birlikte ikili bir bütün oluşturur.

- a) Aranana nesne zorla ya da kurnazlıkla kaçırılır,
- b) Aranana nesne, araştırmaları hızla birbirini izleyen birçok kişinin elinden geçer,
- c) Aranana nesne çekicilik sayesinde ele geçirilir,
- d) Aranana nesnenin elde edilmesi doğrudan doğruya önceki eylemlerin sonucudur,
- e) Aranana nesne büyüme nesne aracılığıyla hemen elde edilir,
- f) Büyüme nesnenin kullanımı, yoksulluğu ortadan kaldırır,
- g) Aranana nesne bir avlanma sırasında ele geçirilir,
- h) Büyülenen kişi eski kimliğine döner,
- i) Ölü dirilir,
- j) Tutsak kurtarılır,
- k) Aranana nesnenin elde edilişi, kimi kez, büyüme nesnenin elde edilişiyle aynı biçimde gerçekleşir.

**20. Kahraman geri döner:**

(tanım: geri dönüş);



Geri dönüş, genellikle, varışla aynı biçimde gerçekleşmektedir. Ama burada, geri dönüşü izleyen özel bir biçim ayırt etmek gerekmez; zaten geri dönüş de mekanın iyi bilindiğini gösterir.

### **21. Kahraman izlenir:**

(tanım: izleme);

İzleyen kişi, kahramanı çeşitli yollarla öldürmeye çalışmaktadır.

### **22. Kahramanın yardımına koşulur:**

(tanım: yardım);

- a) Kahraman gökyüzüne götürülür (bazen yıldırım hızıyla kaçarak kurtulur),
- b) Kahraman kendisini izleyenlerin yoluna engeller koyarak kaçır,
- c) Kahraman kaçarken, kendisini tanınmaz kılan nesnelere dönüşmektedir,
- c) Kahraman kaçarken saklanmaktadır,
- d) Kahraman kaçarken hayvana, taşta, vb.'ne dönüşerek kurtulmaktadır,
- e) Kahraman düşmanın kendisini ayartmasına direnmektedir,
- f) Kahraman kendisini parçalatıp yedirtmez,
- g) Öldürüleceği sırada kahramanın yardımına koşulur,
- h) Kahraman bir başka ağaca sıçramaktadır.

Birçok masal, kahramanın, kendisini izleyenlerden kurtulduğu anda biter. Kahraman evine döner, yanında bir genç kız götürmüşse onunla evlenir, vb. Ama durum her zaman böyle değildir. Masal, kahramanı yeni felaketlerle karşı karşıya getirir.

### **23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider:**

(tanım: kimliğini gizleyerek gelme);

- a) Kahramanın evine dönüşü. Kahraman bir zanaatçıya -kuyumcu, terzi kunduracı- uğrar ve onun yanında çırak olarak girer,
- b) Kahraman bazen basit bir varış, dönüş olayıyla karşılaşmaktadır.

### **24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar öne sürer:**

(tanım: asılsız savlar);

Yardımcı unsur olarak tasarlanan yardımcı karakterler tarafından öne sürüdür. Örneğin bir general, ejderhayı sanki kahraman değil de kendisi öldürmüş gibi gösterir.

### **25. Kahramana güç bir iş önerilir:**

(tanım: güç, iş);

Masalın en gözde öğelerinden biri burada yer almaktadır. Bu aşamada kimi kez, yukarıda betimlediğimiz durumların dışında güç işlerin verildiği de görülmektedir.

a) Kahraman bir dizi sınavdan geçmektedir,

b) Kahraman bilmece, güç ve dayanıklılık testi gibi unsurlarla karşılaşmaktadır.

### **26. Güç iş yerine getirilir:**

(tanım: güç işi yerine getirme);

Güç işlerin yerine getirildiği biçimler, kuşkusuz, çok kesin olarak, sınama biçimlerine uygun düşer. Bazı güç işler, ya verilmeden önce ya da bu işleri veren kişi onların gerçekleştirilmesini istemeden önce yerine getirilir. Nitekim, kahraman da, böylece prensesin taşıdığı özel işaretlerin ne olduğunu, bu işaretleri bilmesi kendisinden istenmeden önce öğrenmiş olur.

### **27. Kahraman tanınır:**

(tanım: tanı(n)ma);

Kahraman özel bir işaret, belli bir iz (yara izi, yıldız) ya da kendisine verilmiş olan bir nesne (yüzük, mendil) aracılığıyla tanınır. Bu durumda, tanınma, kahramanın özel bir işaret aldığı işleve uygun düşer. Kahraman, aynı zamanda güç bir işi yerine getirmiş olması nedeniyle de tanınır (bu duruma hemen her zaman, kahramanın kimliğini gizleyerek gelmesinden sonra rastlanır); kahraman, uzun bir ayrılıktan sonra, hemen de tanınabilir. Bu durumda birbirlerini tanıyacak olanlar ana babalar, çocuklar, erkek ve kız kardeşler, vb.'dir.

### **28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar:**

(tanım: ortaya çıkarma);

Bu işlev, çoğu zaman, bir öncekine bağlıdır. Kimi kez yerine getirilmesi gereken güç bir işin karşısında başarısızlığa uğrama sonucunda ortaya çıkar. Çoğunlukla da, bir

anlatı biçiminde sunulur bu işler (“Bunun üzerine prenses, olup biten her şeyi anlattı”). Bazen, her şey daha başlangıçtan itibaren bir masal biçiminde anlatılır. Saldırgan dinleyenler arasındadır ve anlatılanı onaylamadığını açıkça göstererek kendini ele verir.

### **29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır:**

(tanım: biçim değiştirme);

- a) Kahraman doğrudan doğruya yardımcısının büyüleyici eylemiyle yeni bir görünüm kazanmaktadır,
- b) Kahraman şahane bir saray (yaşam alanını imgeleyen mekan) yapmaktadır,
- c) Kahraman yeni giysiler giymektedir.

### **30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır:**

(tanım: cezalandırma);

Düzmece kahraman ya da saldırgan tüfekle öldürülür, yok edilir, bir atın kuyruğuna bağlanır, intihar eder, vb. Bazen de kahramanın bağışlanarak kurtulduğu görülmektedir. Neticede, cezalandırılan düzmece kahraman ya da saldırgan olmaktadır.

### **31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar:**

(tanım: evlenme);

- a) Kahraman kadını ve krallığı aynı anda elde eder ya da önce krallığın yarısını elde eder, ana babanın ölümünden sonra da bütün krallığı ele geçirir.
- b) Bazen kahraman evlenir ama karısı prenses değildir, bu durumda da kral olamaz,
- c) Bazen de tersine, yalnızca tahta çıkmak söz konusudur,
- d) Masal, evlilikten az önce, yeni bir kötülükle kesintiye uğrarsa, ilk kesit nişanlanmayla, evlenme konusunda verilen sözle son bulur,
- e) Karşıt durum: Evli kahramanın karısı kaybolur; arayışın sonunda, evlilik yenilenir,
- f) Kahraman, bazen, prensesle evlenmek yerine, parayla ya da başka bir biçimde ödüllendirilir,
- d) Masal-hikaye burada sonlanmaktadır.<sup>178</sup>

---

<sup>178</sup> Viladimir Propp, “Masalın Biçimbilimi”, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2011, s. 29-64.

Propp'un karakter teorisi genel anlamda bir masalın sahip olduđu olay örgüsünü açıklamaktadır. Ancak bu işlevlerin her hangi birinin eksik olması olay örgüsüne zarar vermemekte ve karakterlerin birbirleriyle olan uyumu, olay örgüsü içerisinde sağlıklı bir şekilde yer bulmaktadır. Karakterlerin masallardaki özellikleri farklı olsa dahi işlevleri aynı olmaktadır. Bu bağlamda ortaya konan 31 işlevin sıralaması karakterlerin özellikleri değışse veya işlevlerin bazıları eksik olsa da değışmemekte ve bu işlevler olay örgüsünün gelişim sıralamasını göstermektedir. Bu nedenle işlevlerin tamamı masalların değışmez öğeleri konumundadır.

Ortaya konan bu teori sinemasal anlamda mekan tasarımı için de kullanışlı olmaktadır. Mekan tasarımında oldukça büyük öneme sahip olan karakterin tasarım aşamasında öncelikle karakterin işlevsel özelliklerinin belirlenmesi gerekmektedir. İşlevi belirlenen karakterler özelliklerine göre kostüm, renk ve ışık gibi unsurlarla desteklenerek imgelerin de yardımıyla belirgin hale gelmektedir. Tasarımı tamamlanan karakter de kendi özelliklerine uygun mekan tasarımıyla özdeşleştiği tasarım aşamasına geçmektedir. Örneğin, fakir bir hırsız oldukça bakımsız ve salaş bir mekanda yaşamını sürdürmekteyken, varlıklı bir ailenin kızı bakımlı, bol ışıklı ve ferah bir mekanda yaşamını sürdürmektedir.



*Resim23. Sadri Alışık'ın Canlandırđı Bir Karakterin Mekan İle Uyum Örneđi*

Gözlemlendiđi üzere mekanın izleyiciye verdiđi mesaj daima karakterin özellikleri ile desteklenmektedir. Bu bağlamda karakterin içinde bulunduđu mekan, yardımcı unsurlarla beraber karakteri izleyiciyle özdeşleştirmeye çalışmaktadır. Buradaki esas önemli nokta mekanın içinde barındırılan unsurların rasgele değil,

verilmek istenen mesajın başarıyla aktarılabilmesi adına özenle seçilmiş olması gerektirir.

### 3. YILMAZ GÜNEY'İN “YOL” VE NURİ BİLGE CEYLAN'IN “KIŞ UYKUSU” FİMLERİNİN MEKANSAL ÇÖZÜMLEMESİ

#### 3.1. Araştırmanın Amacı

Günümüzde insanlar, gelişen toplumsal olayları sürekli olarak değişen bakış açılarıyla yorumlamaktadır. İnsanlar gelişen teknoloji sayesinde dünyanın her köşesindeki güncel olayları müthiş bir hızla öğrenme ve takip etme imkanına sahiptir. Yerel kültürüyle yaşamını sürdüren insanoğlu, yine teknoloji sayesinde globalleşen dünyada oluşturulan sentez kültürle karşılaşmaktadır. Bu kültür global dünyanın oluşturduğu global kültürdür ve popüler kültür olarak da bilinmektedir. Popüler kültür sayısız kanal vasıtasıyla insanlara sürekli olarak bilgi sağlamaktadır. Ancak bu bilgiler genel olarak tek tipleşmiş, belli amaçlar için işlenmiş, çoğu akademik değer taşımayan ve kurgusal özellikte olan bilgilerdir.

İnsanlar sahip oldukları bu bilgiler ışığında, global kültürün etkisi altında kalarak yerel kültürüyle harmanladığı bakış açıları ile güncel olayları, tarihi ve sanatı estetik kaygıları nezdinde yorumlamaktadır. Ancak bu yorumlar kurgusal özellik taşıdığından, akademik olarak doğrulayıcı özellik taşımadığından ve pek çok kaynağı belirsiz odaktan geldiğinden ötürü göstergebilimsel çözümleme için kullanışlı olmamaktadır; aynı zamanda bu durum çözümleme yapabilmek için göstergebilimsel çalışmalardan yararlanmayı gerektirmektedir.

Sanatsal öğelerin, insanlar için anlamlı olabilmesi için belli bir disiplinde ve belli bir amaç için tasarlanmış olması gerekmektedir. Ancak bu tasarımlar göstergebilimsel incelemeler ışığında elde edilmiş teknik bilgiler ile tamamlanmalıdır. Bu teknik bilgiler ise uzman bireyler tarafından yıllarca süren incelemeler ve popüler kültürün uzağında yapılan gerçekçi gözlemler sayesinde elde edilmiştir. Üretilmek istenen sanatsal öğenin insanların estetik kaygısını karşılayabilecek yeterlilikte olması gerektiğinden, göstergebilimsel çözümler sanatçıların kendi üsluplarını geliştirmeleri açısından oldukça önemlidir.

Sanat insanlar için yerel kültürel kodlamaların işlendiği, duyguların rahatça ifade edilebildiği ve estetik değerlerin ön plana çıktığı yöntemlerden biridir. Sanatın

içinde yer alan tüm unsurlar insanoğlunun talepleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Sinema bu konuda verilebilecek iyi bir örnek durumundadır. Sinemada kullanılan mekan, insanın günlük yaşamını idame ettirdiği mekanın kopyasıdır. Filmin konusu ne olursa olsun, insanın içinde yaşayabileceği mekanlar tasarlanmaktadır. Ancak bu tasarımlar beyaz perdeye belli standartlar içerisinde yansıtılmaktadır. Bunun nedeni kamera kadrajının normal göze oranla daha sınırlı bir çerçeveye sahip olmasıdır. Yönetmen, vermek istediği mesajı belli bir süre içerisinde ve belli açılardan vermek mecburiyetindedir. Bu durum da mekanın görsel açıdan olabildiğince kusursuz tasarlanmasını gerektirmektedir.

Mekan, bilinçli olsun veya olmasın insanlar tarafından sürekli olarak görsel açıdan algılanmakta, çözümlenmekte ve anlamlandırılmaktadır. Bu nedenle sinema izleyicisi izlediği filmi yorumlarken gündelik hayatındaki takındığı tavrı kullanmaktadır. Bu açıdan bir sinema filmi ne kadar gerçekçi mekan tasarımlarına sahip olursa, izleyici de o kadar filmle duygusal bağ kurmaktadır. Kurulan bu bağ ise sinema filmlerinin devamlılığını ve bu sanata olan ilginin artmasını sağlamaktadır.

Sinemada mekanın iyi bir şekilde tasarlanabilmesi adına sayısız görsel gösterge çözümlenmeleri yapılmıştır. Bu doğrultuda sinemada mekan kullanımının önemini açıklamak adına Altın Palmiye ödülü olarak Türk sinemasını çok iyi bir şekilde temsil eden Yılmaz Güney'in "Yol" ve Nuri Bilge Ceylan'ın "Kış Uykusu" filmleri incelenmektedir. Bu incelemeyle sinemada mekan ve diğer sinemasal unsurların uyumunun araştırılması amaçlanmıştır. İzleyici ile sinema filmi arasında bağ kurulmasında çok önemli bir vazifesi olan mekan kavramının görsel göstergelerin de yardımıyla çözümlenmesi ve bu yönetmenlerin mekan kullanımına bakış açılarının araştırılması amaçlanmaktadır.

### **3.2. Araştırmanın Yöntemi**

Bu çalışmada örneklem olarak seçilmiş olan "Yol" ve "Kış Uykusu" filmlerinde yer alan mekan kavramı göstergebilimsel olarak çözümlenecektir. Bu bağlamda filmlerde yer alan görsel göstergeler eklektik bir yöntemle çözümlenmektedir. Çözümlemede kullanılan göstergelerin incelenmesinde pek çok farklı göstergebilim kuramından yararlanılmıştır. Farklı içeriklere sahip

göstergebilim kuramları ile desteklenerek yapılacak olan çözümlemenin, mekan çözümlemesi ve sinemasal unsurların ilişkisinin incelenmesi adına önemi büyüktür. Bu bağlamda çözümlemeye başlamadan önce araştırmada kullanılan yöntem hakkında detaylı bilgiler vermek gerekmektedir.

İnsanoğlu göstergeler bakımından oldukça zengin bir dünyada yaşamını sürdürmektedir. Yaşamının her evresinde çeşitli göstergelerle temasta bulunan insanoğlu, tarih boyunca bu göstergeleri anlamlandırmaya çalışmıştır. Sürekli hareket halinde olan enformasyon ise insanları bu anlamlandırma sürecine teşvik etmektedir. *“Enformasyon gerektiği anda, çok hızlı bir şekilde daha da yeni enformasyonla yer değiştirmektedir. Elektriksel olarak yapılandırılmış dünyamız, bizi veri tasnifi alışkanlığından ötürü tanıma yöntemine geçmeye zorlamıştır.”*<sup>179</sup> Bu bağlamda insanoğlu, sürekli devam eden enformasyon aktarımını temas halinde olduğu tüm göstergeleri anlamlandırmak için kullanmaktadır. Bunun esas nedeni ise insanoğlunun göstergelerin sayısız varlığı nedeniyle içinde kaldığı anlam karmaşasını ortadan kaldırma arzudur.

*“Göstergebilim dizgeleri inceleyen bilim dalıdır. Göstergebilimin iki öncüsü vardır: Mantıkçı Ch. S. Peirce ve F. De Saussure. Peirce’a göre mantık, göstergebilimin bir başka adıdır. Saussure’ün öngördüğü inceleme ise, toplumsal niteliklidir; göstergelerin toplum içindeki yaşamını ele almak söz konusudur. Bu iki öncüden sonra ve onların özelliklerine uygun olarak başlıca iki doğrultu izlenecek, karma nitelikli yaklaşımlara da rastlanacaktır. Örneğin A.J. Greimas olguları geniş bir açıdan değerlendirmekte, göstergebilimi, hem dünyanın insan, hem de insanın insan için taşıdığı anlamı araştıran dal olarak yorumlamaktadır.”*<sup>180</sup>

Göstergebilimin toplum için önemi büyüktür. Sayısız göstergeyi insanlar için anlamlı kılmaktadır. Doğanın sahip olduğu göstergelere insanoğlunun yerel ve global anlamda ürettiği tüm göstergeler de eklenince (alfabe ve dil gibi yerel kodlamalar, teknolojik ürünler vb.) göstergebilimin yaptığı çözümlemelerin varlığı insanlar için bir zorunluluk halini almıştır. Bu bağlamda göstergebilim sayesinde yapılan çözümlemeler insanların yaşamını kolaylaştırmakta ve hatta yaşam alanlarını

<sup>179</sup> M. McLuhan ve Q. Fiore, *“The Medium is the Massage”*, Harmondsworth, Penguin, 1967, s.63.

<sup>180</sup> Güz ve diğerleri., 2002, s.155.



düzenlemelerinde yardımcı olmaktadır. Bu nedenle göstergebilimsel çözümleme adına pek çok kuram üretilmiştir.

*“Göstergebilim akımları, toplumsal yaşamın ürünü olan dilsel ya da dil dışı gösterge dizgelerini incelerken kimi akımlar, doğal dillerin dışında kalan gösterge dizgeleriyle yazınsal dil gibi doğal dilden türeme ikincil dilleri ele alırlar. Bir de anlamlamayı inceleyen, anlamsal etkinliğe ilişkin kavramsal simge dizgeleri, üst diller tasarlamaya yönelik kuramlar vardır.”<sup>181</sup>*

Göstergebilimin çözümleme adına izlediği yol oldukça çeşitlidir. Görsel, işitsel ve dokunsal göstergeler bu çeşitli yollarla çözümlenmektedir. Bu bağlamda insanlar tarafından yapılan üretimler, iletiler dikkate alınarak tasarlanmış çözümleme metotlarıyla çözümlenmektedir. Ancak uygulanan herhangi bir çözümleme metodu, aynı zamanda tüm görsel, işitsel ve dokunsal görsellerin çözümlemesinde de kullanılabilir.

*“Göstergeleri yönünden ya da göstergebilimsel bağlamda bir reklam incelenirken 3 tür ileti üzerine konumlandırılır çalışma:  
-Dilsel ileti işlevi yerine getirebilir: Demirleme işlevi (fr.ancrage - ing.anchorage) ve Arabulucu işlev (fr.relais - ing.relay)  
-Düzanlama eşdeğer dilsel ileti,  
-Yananlam üzerine kurulu simgesel ileti.  
Göstergebilim, betimlenebilir bir bilim olarak tanımlanabilir, amacı da göstergeler dizgesinin işlevsel düzgülerini belirlemektir. Reklam iletilerinin çözümlenmesinde giderek iletilerin kurgulanmasında gösterge ve anlamlandırma üzerine inceleme yapan bilim özelliğiyle belirginleşir. Göstergebilimsel yöntemler iletilerdeki göstergelerin birleşmeleri ve seçim aracılığıyla oluşturulan anlamın kesin biçimde incelenmesini sağlar. Göstergebilimsel incelemeyle,  
-yaratıcı gengüdüme iletinin aktardığı anlamın uygunluğu;  
-belli bir anlayış çerçevesinde, aktarılan anlamın iletişim eksenine uygunluğu değişik anlatım biçimleriyle ortaya çıkarılabilirliği saptanabilir.”<sup>182</sup>*

Göstergebilim Roland Barthes, Peirce, Umberto Eco, Saussure gibi kendi alanlarında uzman kişilerce üretilen kuramların yer aldığı çok kapsamlı bir alandır. Görsel, işitsel ve dokunsal anlamda pek çok kuram ortaya atan bu kuramcılar enformasyon sonucu ortaya çıkan bilginin işlenmesi ve bu bilginin algılanabilmesi üzerinde durmuşlardır.

<sup>181</sup> Güz ve diğerleri., 2002, s.155.

<sup>182</sup> Güz ve diğerleri., 2002, s.156.

Göstergebilimci Peirce, işlenmiş olan bilginin, algılamaya direk etki eden göstergesel sürecin sonucunda açığa çıktığını ve bireylerce kullanıldığını savunmaktadır. Bu bağlamda Peirce çözümleme adına göstergebilimde yer alan üç aşamadan bahsetmektedir.

*“İlklik (firstness) dediği birinci düzlemde, biz somut bir biçimle (representamen) karşılaşırız, bir şeyi görürüz, duyarız. Yani ilk düzlemi duyularımızla algularız. Bu ilk karşılaştığımız somut şey, başka bir şeyi temsil eder aslında. Bu temsil ilişkisinin oluşabilmesi için, temsil edilen bir şey de (thing,object) bulunmalıdır. Temsil edenle (representamen) temsil edilen (object) arasında bir ilişki, bir bağıntı vardır, bu ilişki ikinci aşamadır (secondness). Ancak, bir göstergede bu bağıntının kurulabilmesi, bir üçüncü aşamaya (thirdness) bağlıdır. İşin can alıcı noktası da buradadır. Neyin temsil edildiğini anlama ve bilme (cognition), yani temsil edenle temsil edilen arasındaki bağıntıyı tanıma, bir yorumlama sürecidir. İşte, üçüncülük, bu yorumlayıcı (interpretant) süreçtir. Yorumlayıcı sürecin gerçekleşmesi, anımsama, değerlendirme, alışkanlıklara başvurma gibi yetilerimizi kullanmakla gerçekleşir. Demek ki, önce duyularla algıladığımız bir biçimi, sonrada, bu biçimin temsil ettiği şeyle bağıntılandırabilmek için, yorumlayıcı, değerlendirci, anımsamaya dayanan bir üçüncü sürece gerek vardır.”<sup>183</sup>*

Göstergebilim açısından önemli yer tutan bu aşamalar aynı zamanda bilgiyi ve algılama süresini tanımlamaktadır. Bu açıdan bu aşamalar edebi metinlerin incelenmesine olanak sağladığı gibi sinema, video, reklam gibi pek çok alanın da incelemesine olanak sağlamaktadır. Peirce, göstergelerin bilgiye ulaşmada temel yapıtaşları olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, Peirce’a göre nesne daima var olma durumundadır. Bu da göstergelerin sürekli var olduğunu işaret etmektedir. Bu bağlamda bilgi ile göstergeler arasında kopmaz bir bağ bulunmaktadır. Bu durum sinemadaki göstergelerin çözümlenebilmesi açısından da oldukça faydalıdır. Sinema sanatında kullanılan tüm öğelerin birer gösterge olduğu kabul edilmektedir. Mekan ise bu göstergelerin tamamını içinde barındıran ve tüm bilgilerin içinde harmanlandığı genel bir mesaj özelliği taşımaktadır. Tasarlanan mekan taşıdığı bilgi ile izleyiciye aktarılmaktadır. İzleyici ise yorumlayıcı olarak mesajı algılama sürecine girer ve iletim tamamlanır.

<sup>183</sup> Fatma Erkman Akerson, “Göstergebilime Giriş”, Multilingual, İstanbul, 2005, s.63-64.

Peirce'in ardından görsel göstergeleri çözümleme adına oldukça faydalı kuramlar ortaya koymuş olan Roland Barthes, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkiyi inceleyerek görsel göstergeleri anlamlandırmaya çalışmıştır. *"İlk kez R. Barthes, 1964 yılında görüntünün sözbilimi üzerine göstergebilimsel bir çalışma yapmıştır."*<sup>184</sup>

*"Yapılarıyla, konuşmalarıyla, College de France'taki dersleriyle, yönettiği seminerlerle, çektiği fotoğraflarla, yazdığı önsöz ve sunuş yazılarıyla, bir filmde oynadığı çok kısa Thackeray rolüyle, annesine olan tutkusuyla, çok yönlü, duyarlı ve sevecen yaklaşımıyla, başka dile çevrilmeyi pek sevmeyen anlatımıyla, hem öncü hem de klasik oluşuyla, yabancı dillere ve yabancı yazarlara kapalılığıyla, sürekli dönüşüm geçiren düşünce çizgisiyle, yazı, dil, metin tutkusuyla ve de ölümüyle son kırk yılın yazarlarını, bilim adamlarını, sinemacılarını, tiyatrocularını, yayıncularını ve okurlarını derinden etkilemiş bir "benzersiz özne"dir R.Barthes"*<sup>185</sup>

Roland Barthes anlamlandırma üzerine çalışmıştır. Göstergelerin anlamlı birer öge olabilmesi için gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin eksiksiz tamamlanmış olması gerekmektedir. Bu anlamda Barthes, iki düzlemli bir anlamlandırma sisteminden bahsetmektedir. Göstergeler Barthes'e göre düz anlam ve yan anlam olmak üzere iki düzlemden oluşmaktadır. Düz anlam, göstergenin salt, anlaşılır, karışık imgeler içermeyen, kapalı bir anlatımı olmayan anlamıdır ve birinci düzey olarak adlandırılır. Bir diğer boyutu temsil eden yan anlam ise göstergenin imgesel bir anlamıdır ve ikinci düzey olarak adlandırılır. Yan anlamda genel olarak çağrışımsal nitelik aranmaktadır.<sup>186</sup>

*"Her göstergebilimin iki terim, bir gösterenle bir gösterilen arasında bağıntı yaptığını anımsatacağım. Bu bağıntı farklı türden nesnelere kapsar, bunun için de bir eşitlik değil, bir denkliftir. Burada, bana yalnızca gösterenin gösterileni belirttiğini söyleyen genel dilbilimin tersine, her türlü göstergesel dizgede iki değil, üç farklı terim karşısında bulunduğumu göz önüne almam gerekir, çünkü kavradığım şey, art arda gelen birer terim değil, kendilerini birleştiren bağıntıdır; demek ki, gösteren, bir gösterilen, bir de bu iki terimin çağrışımsal toplamı olan gösterge vardır."*<sup>187</sup>

<sup>184</sup> Güz ve diğerleri., 2002, s.155.

<sup>185</sup> Mehmet Rıfat, "XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1", YKY Yayınları, İstanbul, 2005, s.71.

<sup>186</sup> John Fiske, "İletişim Çalışmalarına Giriş", Bilim ve Sanat, Ankara, 2003, s. 50-63.

<sup>187</sup> Roland Barthes, "Çağdaş Söylenler", Metis Yayınları, İstanbul, 2011, s.182.

Barthes göstergelerin alt anlam düzeyine “*mit düzeyi*” demektir. Barthes’e göre gösteren ve gösterilen ilişkisi göstergeyi oluşturmaktadır. Dilsel gösterge yeni bir işarete dönüşerek bu bağlamda ideolojiyi ortaya çıkarmaktadır. Yan anlamlar düz anlamı referans olarak oluşmaktadır. Bunun sonucunda ise yan ve düz anlam bütünleşip içselleşerek ideolojik olanı elemine etmektedir.<sup>188</sup> Bununla birlikte Barthes, mit kavramı ile gösterge üzerine düşünmeyi, göstergeyi kavramsallaştırmayı veya onu anlamayı kültürel açıdan ele almaktadır. Bu bağlamda mit kavramının insanların duygularına hitap etme gücü oldukça etkilidir. Örneğin Shakespeare tarafından yazılan Romeo ve Juliet oyununa ithaf edilen ve bu oyunu niteleyen “aşk miti”, insanların bu oyunu algılaması ve anlamlandırması adına yararlı olmaktadır.

Roland Barthes insanda mevcut olan alt benlik ve üst benliğin göstergeleri çözümlemede etkili olduğunu belirtmektedir. Barthes’e göre alt benlik ile üst benliğin çatışması bilgiyi işlemekte, işlevsel özellik kazanan bilgi ise göstergeyi anlamlandırmaktadır. Bu nedenle ego sürekli tetiktedir ve gözlem yapmaktadır. Gözlemediği tüm göstergeleri kendince yorumlamakta ve anlamlandırmaktadır. İnsanoğlunun yaşam alanında inşa ettiği tüm yapılar alt benlik ile üst benliğin çatışmasıyla ortaya çıkmış gözlemlerin ürünüdür.

“Roland Barthes’e göre, bir metni okumada herkesin beş kodu vardır. Öncelikle, bilgi kodu. “Ego”, San-Marco Meydanı’na vardığında, Venedik hakkında, dükalılık, çan kuleleri, vb. hakkında bir şeyler bilmektedir. Anılar üşüşür. Bunun üzerine “Ego” başka bir anlam üretir, (maddileşmiş) metni “işlev” kavramının kullanımına ve işlevsel analize aşağı yukarı denk düşecek şekilde okur. Ama aşağı yukarı, Sarayın, Venedik hapisanelerinin ve Ahlar Köprüsü’nün neye yaradığını ya vaktiyle neye yaradığını anlar! Aynı zamanda, “Ego”, hala ve her zaman güncel “değerler” taşıyan bazı sembolleri (bellek onlara bir tarih -aslan, fallus (çan kulesi); denize meydan okuma- affetse bile) kavramayı da ihmal etmez. Bu izlenimler bilgiden kurtulur; serbest kalan bir başka kod, bir başkaokuma tarzı ortaya çıkar: sembolik tarz. “Ego” heyecanlanmaktan kaçınmaz; buraya daha önce gelmiştir; düşünüyormuştur; kitaplar okumuş ya da bir film izlemiştir (Venedik’te Ölüm); öznel ve kişisel kod kendi hesabına ayrışır ve yerlerin şifresinin çözülmesi bir fügen müzikal ezgisini edinir; tema (yer: meydan, saray) birçok sese bölüştürülür ve -sesler ayrışmadan ya da iç içe geçmeden- örülür.”<sup>189</sup>

<sup>188</sup> Barthes, 2011, s.112-118.

<sup>189</sup> Lefebvre, 2014, s.179.

Roland Barthes göstergeleri çözümlerken semiyoloji bilimini sıklıkla kullanmıştır. Semiyoloji Türkçe’de “İletişim amacıyla kullanılan her türlü gösterge dizgesinin yapısını, işleyişini inceleyen bilim, im bilimi, semiyoloji, semiyotik”<sup>190</sup> anlamlarına gelmektedir. Barthes’e göre semiyoloji bilimi göstergeleri çözümlemede kullanılabilir bir yerinde bir bilimdir. Mekanın barındırdığı göstergelerin işleyişini okuyan ve anlamlandıran semiyoloji, çözümleme adına kendince bir dil ve bir üslup oluşturmuştur. “Semiyoloji, mekanın bir okumadan, dolayısıyla bir pratikten (okuma-yazma) kaynaklandığı fikrini işin içine katar. Site içindeki mekan olarak, bir söylem ve bir dil içerir.”<sup>191</sup>

İnsanların yaşadığı kentler, köyler ve nice yerleşim yerleri, mit kavramının da etkisiyle çağrışımsal etkilerle nispeten anlamlandırılmaktadır. Ancak, mekanın tam olarak algılanabilmesi için mekanın bilgisi anlaşılmalıdır.

*“Mekanın bilgisi olmadığında, toplumsal mekanın özniteliklerinin ve “özellikleri”nin önemli bir kısmı mevcut haliyle söyleme, dile, yani zihinsel mekana aktarılır. Tanımlanmamış bir bilgi olan semiyoloji, yayıldığı ve (güçlülük de olsa konulması gereken) sınırları tanımadığı ölçüde, çetrefil sorunlar ortaya çıkar.”*<sup>192</sup>

Mekanın bilgisine sahip olduğu takdirde, semiyoloji kodlamalarını doğru bir şekilde yapacak ve mekan doğru bir şekilde tasarlanabilecektir. Bu bağlamda semiyoloji, göstergesel öğelerin tamamını sınıflandırma eğilimindedir. Böylelikle insanlar ürettikleri mekanı kendilerince eşsiz ve önemli olarak tanımlayabilmektedir. “Temsilleri sınıflandırmaya çalışan semiyolojinin gerçekleştirdiği kodlandırmalar, izlenim ve çağrışımlar (bilmenin kodu, kişisel duyguların kodu, sembolik kod, hermenötik kod) anıtsallığı ortadan kaldırmaz.”<sup>193</sup>

Mekan içindeki göstergeler birbirleriyle bir tür ilişki içerisindedir ve birbirlerini tamamlamaktadır. Özellikle sinemada mekan kavramının içinde yer alan görsel göstergeler birbirlerinden bağımsız olmamakta ve verilmek istenen mesajı

---

<sup>190</sup> 30.04.2015, <www.tdk.gov.tr>

<sup>191</sup> Lefebvre, 2014, s.162.

<sup>192</sup> Lefebvre, 2014, s.38.

<sup>193</sup> Lefebvre, 2014, s.233.

destekler nitelikte olmaktadır. Göstergeler arasındaki ilişki, mit kavramının etkili olduğu çözümlene yöntemiyle çözümlendiğinde göstergenin salt anlamı ve üstüne yüklenen yan anlamlar anlaşılmaktadır. Sinemasal anlamda da yapılan bu çözümlene sonucunda, tasarlanan mekan, göstergeler ve göstergeler arasındaki ilişkiler, bu tasarımları öğrenmek, anlamak ve kullanmak isteyenlerce rahatlıkla kullanılmaktadır.

*“Anlatı çözümlenmelerinde üzerinde durulması gereken en önemli nokta anlatuların yapısıdır. Bu çözümlene türü kaçınılmaz bir biçimde dramatik kişilerin, karakterlerin, olaylar dizisinin ve karşıtlıklar gibi modellerin yapısını çözümlenmekle kalmaz, aynı zamanda metin içindeki anlamı ve ideolojilerin kuruluşunu da inceler.”<sup>194</sup>*

Mekan çözümlenmesi, içinde barındırdığı tüm öğelerin ilişkilerinin detaylı şekilde incelenmesi ve mit kavramı bağlamında yüklenen anlamların ayrıştırılması ile mümkündür. Mekan, esas itibariyle kendisi bir mesaj özelliği taşıdığından dolayı daima karmaşık verilere sahiptir. Bu veriler bilgi dağlarını oluşturmakta, mekana anlamlar yüklemekte ve mekanı bireyler için anlaşılır kılmaktadır. Ancak sanatsal öğelerde yüklenen anlamlar nispeten daha karmaşık kavramları beraberinde getirmektedir. Bu nedenle verilmek istenen mesajın alt metnini anlamak için mekanın okunması çok önemlidir. Bu alt metin mekanı tasarlayan kesimin amacı ve misyonunu anlamaya olanak verir.

*“Mekanın okunması mümkün müdür? Hem evet hem hayır. Evet: “Okur” deşifre eder, kodu çözer. Kendini ifade eden “konuşan” ise kat ettiği yolları söylemlerle ifade eder. Ama yine de hayır. Toplumsal mekan, üzerine mesaj yazılan (kim yazar?) beyaz bir kağıt asla değildir. Doğal mekan ile kentsel mekan aşırı yüklüdürler. Burada her şey müsvededir ve karmakarışıktır. Bunlar bir takım işaretler midir? Daha ziyade, iç içe geçen sayısız yönerge ve buyruklardır. Eğer metin, iz, yazı varsa, toplumsal düzensizlik ve düzen anlamında, uzlaşımlar, niyetler, buyruklar bağlamındadır. Mekan anlamlı mıdır? Kuşkusuz. Neyin anlamı? Yapılması ya da yapılmaması gereken şeyin anlamı.”<sup>195</sup>*

Tüm bu bilgiler ışığında seçilmiş olan “Yol” ve “Kış Uykusu” filmlerinin görsel açıdan zengin sahneleri mekansal açıdan görsel göstergeleri incelenerek çözümlenecektir. Bu çözümlenmede kullanılacak olan eklektik yöntem ile mit

<sup>194</sup> Sayide Parsa, “Film Çözümlenmeleri”, Multilingual, İstanbul, 2008, s.71.

<sup>195</sup> Lefebvre, 2014, s.162.

kavramı ve semiyoloji bilimi öğelerinden faydalanılacaktır. Bu filmlerde yönetmenlerce kullanılan mekanlar, içerisinde barındırdıkları bütün öğelerle birlikte incelenerek, yönetmenlerin tasarladıkları mekanlara yükledikleri anlamlar araştırılacaktır. Bu sayede Türk sinemasının bu usta yönetmenlerinin mekan tasarımı, uygulayımı ve bu tasarımı nasıl kullandıkları incelenecektir.

### 3.3. Çözümleme

#### 3.3.1. “Yol” Filminin Mekansal Çözümlemesi

**Filmin Adı:** Yol

**Yönetmen:** Şerif Gören, Yılmaz Güney

**Yapım Yılı:** 1981

**Yapımcı:** Yılmaz Güney

**Senarist:** Yılmaz Güney

**Oyuncular:** Tarık Akan, Şerif Sezer, Halil Ergün, Necmettin Çobanoğlu, Tuncay Akça, Meral Orhonsay, Semra Uçar, Hikmet Çelik, Sevda Aktolga, Hale Akınlı, Turgut Savaş, Hikmet Taşdemir, Engin Çelik, Osman Bardakçı, Enver Güney, Erdoğan Seren

**Müzik:** Zülfü Livaneli

**Filmin konusu:** Sıkı yönetim döneminin en iç acıtıcı dönemlerindeyiz... İmralı Cezaevi'nde yatan beş mahkum, kendilerine verilen bir izin sayesinde bir haftalığına köylerine dönebileceklerdir. Ancak yol uzundur, yol tehlikelidir, yol can alır. Dışarıdaki dünya içeridekinden hiç farklı değildir. Zulüm her yerdedir, bu topraklarda insan olmak hiç kolay değildir. Anadolu topraklarından çıkmış en gerçekçi, en dokunaklı hikayelerin başını çeken Yol üzerine söylenecek çok fazla şey vardır. Yılmaz Güney'in sinemamızın yüz aklarından biri olan bu ölümsüz yapıtı, Cannes Film Festivali'nde Altın Palmiye ödülünü alarak evrensel anlamda da başarısını kanıtlamıştır.<sup>196</sup> Film ayrıca Cannes Film Festivali'nden Altın Palmiye ödülü almış ve yapım süresi boyunca yönetim, oyuncu ve içeriksel anlamda çeşitli değişikliklere uğramıştır.

---

<sup>196</sup> 31.04.2015, <<http://www.beyazperde.com/filmler/film-53029/>>

*“Cannes Film Festivali Direktörü Gilles Jacob, ilk kurgusu 2 saat beş dakika olan filmin 1 saat 50 dakikada sınırlandırılmasını talep etmiş. Waelchli, “15 dakikayı aralardan kısaltacak zamanımız yoktu, o yüzden altıncı karakterin öyküsünü çıkardık. Ayyaş ve kumarbaz olan bu karakter, Türkiye’nin bir başka yönünü anlatıyordu ama diğer karakterlerinkinden farklı bir öyküsü vardı; bu yüzden onu kullanmadık. Yönetmenler, filmlerine kıyamaz, çekim sırasındaki anılarını da katar işlerine, kurguda sahne atmaları kolay değildir. Ama, Yılmaz Güney çok eleştirel yaklaştı ‘Yol’a. Böylece işimiz kolaylaştı ” dedi.”<sup>197</sup>*

“Yol” filminin çözümlemesi yapılırken Roland Barthes’in göstergebilimsel çözümleme metodu ile birlikte Propp’un karakter teorisi baz alınacak ve görsel göstergeler çözümlenecektir.

*“Yol filmi, yaratıcısı Yılmaz Güney’in kafasında ilk şekillendiği vakit filmin adı Yol değil Bayram’dır. Bu ismin nedeni ise İmralı yarı açık cezaevinde yatan "kader" mahkûmlarının bayram nedeniyle bir haftalık izinlerini kullanmak için "dışarı"ya çıkacak olmalarıdır. Mahkûmlar bayram gelip çattığında sıkıyönetim nedeniyle askıya alınan izinleri de tekrar verilerek valizlerini toplayıp heyecanlı bir şekilde dışarının yolunu tutarlar. Daha filmin ilk sahnelerinde "içerisi" ve "dışarısı" ayrımları kavramsal olarak çok net bir şekilde seyircinin zihninde kalın çizgilerle belirginleştirilir. Burada Yılmaz Güney bunu bilerek ve isteyerek yansıtmıştır perdeye. Çünkü genel toplumsal yargı cezaevinin "içerisi" ve onun dışında kalan dünyanın ise "dışarısı" olduğuna inanmaktadır ya da başka bir soyutlama yaparsak inandırılmıştır. Yılmaz Güney bu algıyı çok iyi bildiğinden bu ikilemi sert bir şekilde gözler önüne serer. Burada çarpıcı olan diğer bir nokta ise filmin sonradan isminin değiştirilmesi sonucu gözlerden kaçan "bayram" meselesidir. Müslüman dünyasında -Türkiye toplumu da buna dâhildir-geleneksel olarak bayram mutluluk, dargınlıkların giderilmesi, barış vb. temaların birbirine eklenmesi sonucu ortaya çıkan dini argümanlı bir güne işaret eder. Fakat Yılmaz Güney burada ortaya çıkan tezatı zekice gözler önüne sermek için filmin ismine yüklediği anlamı derinleştirir. İçeridekiler bayram nedeniyle dışarıya çıkmışlardır fakat dışarıda bayramdan çok toplumun "bayramsızlığı" hâkimdir. Yani kavramlar birbirine girmiş gibi bir toplumsal durum söz konusudur dışarıda ve sanki "içerisi" ve "dışarısı" yer değiştirmiştir. Zaten Yılmaz Güney filmin ilk fikrinin böyle oluştuğunu daha sonra yaptığı konuşmalarda dile getirmiştir...”<sup>198</sup>*

Çözümlemede benzer planlar elenerek çözümlenmek istenen sahnelerin ilk planları baz alınacaktır. Bu bağlamda çözümleme görsel açıdan zengin planlardan seçilecektir.

<sup>197</sup> 19.07.2015, <<http://www.milliyet.com.tr/bitmeyen--yol--filmi-tartismasi-sinema-534903/>>

<sup>198</sup> 19.07.2015, <<http://edebifilm.blogspot.com.tr/2013/04/yol-ylmaz-guney.html>>



### Sahne 1. İmralı Yarı Açık Cezaevi Sahnesi



**Tablo 3.1:** Sahne 1'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
İmralı Yarı Açık Cezaevi'nin avlusu, Mahkumlar, Gardiyanlar	Gardiyanlar mahkumlara gelen mektupları dağıtıyor.	Mahkumların avluda toplanması ve resmi kıyafetli gardiyanların önlerinde durması mekanın hapisane olduğunu anlatmaktadır. Karakterlerin bazıları bu hapisanede bulunmaktadır.	Bazı insanların çeşitli nedenlerle özgürlüklerinin kısıtlanması, mahkumların İmralı Yarı Açık Ceza Evi'nde yakınlarından gelecek mektupları beklemesi, Mahkumların gelecek olan mektuplara göre hareket edecek olması.

Sahne 1'de İmralı Yarı Açık Cezaevinde cezaları infaz edilen mahkumların yakınlarından gelen mektupları bekledikleri görülmektedir. Görevli gardiyanlar gelen

mektupları, sahiplerine seslenerek kalabalığın üzerine doğru atmaktadırlar. Karakterlerden bazıları da bu sahneyle beraber tanıtılmaktadır. Tüm görsel tasarım mekanın bir cezaevi olduğunu anlatmaya yardımcı olmaktadır. Bu sahnede genel olarak hakim renk kahverengi ve onun tonlarıdır. Kahverengi kullanıldığı mekanda mutsuz, kederli ve melankolik bir etki yaratmaktadır. Bu anlamda kahverengi, avluda bulunan insanların mutsuz olduklarını anlatmaktadır. Kullanılan diğer renkler ise oldukça soluk görülmektedir.

Seyit Ali, Mehmet Salih, Yusuf, Mevlüt, Ömer gibi karakterlerin ilk kez görüldüğü bu sahnede mahkumlara mektupları iletilmektedir. Ardından görevli gardiyanlar mahkumlara iş bölümü yaparak onları çalışmalarını için ayırmaktadır. Bu esnada cezaevinde kuralları hatırlatan anonslar yapılmaktadır. İş başı yapan mahkumlar bir süre sonra evlerine gitmek adına belli bir süreliğine izin alan mahkumların açıklandığını, kapılara asılmış olan listelerden öğrenmişlerdir. İzin alan mahkumlar cezaevinden ayrılmış ve bir tekneye binerek uzaklaşmıştır. Teknelerden indikten sonra kendilerini bekleyen minibüslere binmişlerdir. Tüm karakterler birbirlerine nereye gitmekte olduklarını söylemişlerdir.

İmralı cezaevi bir yarı açık cezaevi statüsündedir. Bu nedenle mahkumlar koşullarda birlikte kalmaktadır. Cezaevi sahnesi de bu temayı desteklemek adına mekansal açıdan cezaevi temasıyla tasarlanmıştır. Mekan olarak sahne içine yerleştirilen koşu planlarında koyu renkler, soluk ışık, yoğun gölge kullanılmıştır. Mahkumların yatakları, kendi yaşamlarından hatıraları barındıran resim ve yazılarla çevrilmiştir. Koşu çalınan müzikler de oluşturulan melankoliyi desteklemektedir.

Cezaevi sahnesinde genel anlamda baskın bir cezaevi yönetimi imajı oluşturulmaya çalışılmıştır. Filmin konusu ülkede sıkıyönetim ilan edildiği dönemde geçmektedir. Bu bağlamda cezaevi teması dönemin Türkiye'sinin durumuna yönelik bir gönderme olarak düşünülmektedir. Mahkumlar birbirleriyle rahatça iletişim kurabilmektedir, ancak genel anlamda mutsuz bir hava hakimdir. Cezaevinde sürekli olarak yapılan anonslar mahkumların mutsuzluğunu daha da artırmaktadır. Bununla birlikte mahkumlar kendilerine gelebilecek her türlü haberi büyük umutlarla beklemektedir.

## Sahne 2. Seyit Ali'nin Konya'daki Annesini Ziyareti



**Tablo 3.2:** Sahne 2'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Anadolu'da köylü yaşamının hakim olduğu mekan hali ve yöresel kıyafetler, eski bir köy evi	Seyit Ali'nin hasta annesini ve karısını ziyaret etmesi, yaşam biçimlerinin gösterimi, karısının ve oğlunun evden ayrıldığını öğrenmesi	Seyit Ali'nin yolculuğunun geri kalanına yön verecek olayların başlangıcı	Köy yaşamı Seyit Ali üzerinden gösterilmektedir. Anadolu'daki bazı köy adetleri ve usulleri erkek kadın ilişkisine göre şekillenmektedir.

Sahne 2'de Seyit Ali annesini ve karısını ziyaret etmek adına Konya'ya gelmiştir. Sahnenin açılışında Konya'da bulunan Hz. Mevlana türbesinin bir görünüşü görünmektedir. Bu, bir sonraki mekanın algılanabilmesini kolaylaştırmak adına öngörülmuş geçiş planı konumundadır. Ardından gelen köy evi görüntüsüyle algılama büyük ölçüde tamamlanmaktadır. Seyit Ali'nin annesi hasta yatağında yatmaktadır. Seyit Ali annesine geldiğini söyleyerek ve onu uyandırmıştır. Evde

yabancı bir kadın olduğunu gören Seyit Ali, onun babasının yeni evlendiği kadın olduğunu öğrenmiştir. Annesinden karısının evi terk ettiğini ve geneleve düştüğünü öğrenmiş ve onu bulmak için yola çıkmıştır.

Konya şehrinin isminin Kutsal Tasvir anlamındaki "İkon" sözcüğüne bağlı olduğu iddia edilmektedir. Mitolojide bu konuda değişik rivayetler bulunmaktadır. Bu hikayelerden birinde anlatıldığı üzere, kente dadanan ejderhayı öldüren kişiye şükran ifadesi olarak bir anıt yapılır ve üzerine de olayı anlatan bir resim çizilir. Bu anıta verilen isim, İkonion' dur. İkonion adı, zamanla İconium'a dönüşür. Roma döneminde İmparator adlarıyla değişen şehir, Claudiconium, Colonia Selie, Augusta İconium gibi yeni adlar almıştır. Bizans kaynaklarında Tokonion olarak geçen şehre ve bölgeye verilen diğer isimler şöyledir: Ycconium, Conium, Stancona, Conia, Cogne, Cogna, Konien, Konia. Araplar kentin ismini Kuniya olarak değiştirmişlerdir, Selçuklu ve Osmanlı döneminde bu ad Konya' ya dönüşmüştür. Günümüzde de kent hala Konya adını taşımaktadır.<sup>199</sup>

Konya şehri Hz. Mevlana'nın türbesini barındırmaktadır ve ayrıca filmde gösterilmektedir. Bu bağlamda bilgelik, sabır, iyi ve dürüst olmak gibi anlamlar filmde yan anlam olarak kullanılmaktadır. Esas karakter olan Seyit Ali, film boyunca bu kavramlara sahip olmaya çalışmaktadır. Karşılaştığı tüm olayları soğukkanlı bir şekilde karşılamaya çalışan Seyit Ali, yerel kodlamaların eşliğinde karşılaştığı yeni kodlamalarla baş etmektedir.

Çözümleme adına seçilmiş olan sahnede mekan tasarımı köy yaşamını yansıtabilecek şekilde yapılmıştır. Daha öncesinde ekrana gelen Konya ve köy evi planlarıyla mekan algılama süreci başlatılmıştır. Mekanda kullanılan ışık gün ışığı formatındadır. Gölge yoğunluğu ise düşük şiddettedir. Duvara asılan kilimler, karakterlerin giydiği kostümler tamamen yöresel kodlamaları simgelemektedir. Bu sahnede geçen diyaloglar Seyit Ali'nin filmin geri kalanında karşılaşacağı olayların başlangıcını işaret etmektedir.

---

<sup>199</sup> 02.05.2015, <<http://www.trthaber.com/foto-galeri/iste-turkiyenin-il-il-nufusu/5504/sayfa-11.html>>

### Sahne 3. Mehmet Salih'in Adana'da Hasta Ziyareti



**Tablo 3.3:** Sahne 3'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Hasta yatağında yatmakta olan bir adam, başucunda ilaçlar ve su dolu sürahi	Mehmet Salih'in bir hasta yakınını ziyaret etmesi, ondan fikir almak istemesi	Hasta yakınını ziyaret eden Mehmet Salih'in karısıyla olan sorunu sebebiyle yakından yardım almak istemesi	Hasta genelde aydınlık bir ortamda görülmektedir. Mehmet Salih kendisinden karısıyla ilgili sorunu için yardım istemesi, Mehmet Salih'in genelde gölgede ve karamsar bir ruh hali içerisinde olması.

Sahne 3'te Mehmet Salih Adana'da hasta yatan bir yakınını ziyaret etmektedir. Durumunun kötü olduğunu duyunca onu ziyaret eden Mehmet Salih, bir an kendi durumunu unutmuştur, ancak daha sonra ısrar üzerine kendi sorununu

açıklamaktadır. Karısının kendisi ve ailesi arasında kaldığını söyleyen Mehmet Salih, karısının kardeşi Aziz'in ölümünden kendisinin sorumlu tutulduğunu söyleyerek olayın nasıl gerçekleştiğini açıklamıştır. Önce olayın nasıl gerçekleştiği konusunda yalan söylemiştir, ancak yakınının durumu anlamasıyla gerçeği açıklamıştır. Mehmet Salih, Aziz'in kendi yüzünden öldüğünü söylemiştir.

Mekan tasarımı bir hasta odası imgesini destekler şekilde tasarlanmıştır. Pijamalar içinde hasta yatağında yatmakta olan kişi oldukça bitkin ve mutsuz olarak görülmektedir. Baş ucunda bulunan birkaç ilaç ve su dolu sürahi hasta imgesini desteklemektedir. Mekanda kullanılan ışık gün ışığı ve sarı oda ışığı formatındadır. Gölge yoğunluğu ışığın yönüne göre düzenlenmiş ve yumuşatılmıştır. Renkler genel anlamda solgun ancak birbirleriyle uyumludur.

Bu sahne Adana'da geçtiğinden dolayı mekan tasarımı da şehir içinde bulunan bir daireye göre tasarlanmıştır. Bu nedenle yerel kodlamalar nispeten az kullanılmıştır. Mehmet Salih'in gösterildiği planlar genelde gün ışığına doğru çekilmiştir. Bu da karakterin gölge içinde kalmasına neden olmuştur. Işığın az olmasının Mehmet Salih'in içinde bulunduğu karamsar durumun etkinliğini artırdığı gözlenmektedir. Sorununa çare bulmak isteyen hasta yakını ise gün ışığının da desteklediği şekilde nispeten daha aydınlık planlarda görülmektedir. Işık ve gölge kullanımında ki bu farklılık Mehmet Salih'in ve hastanın içinde buldukları ruhsal durumu destekler şekilde düzenlenmiştir.

Flashbackle zenginleştirilen sahne Mehmet Salih'in geçmişiyle yüzleştiğini göstermiştir. Geçmişiyle yaptığı bu yüzleşme gelecekte nasıl hareket edeceğine dair fikir vermiştir. Işık ve gölge kullanımı sahne boyunca değişmemiştir. Ortam genel anlamda kasvetli ve karamsar bir havaya bürünmektedir. Aslında Aziz'in ölümünden dolayı hatalı olduğunu bilen Mehmet Salih final planında gün ışığına doğru oturmaktadır. Gün ışığının ön cepheden gelmesinden dolayı Mehmet Salih daha da fazla yoğunlukta gölge içerisinde kalmıştır. Bu durum Mehmet Salih'in bir çözüme ulaşamadığını ve karamsarlığının devam ettiğinin bir göstergesi konumundadır.

#### Sahne 4. Ömer'in Birecik'teki Köyünü Ziyaret Etmesi



**Tablo 3.4:** Sahne 4'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Fırat Birecik'in köyü, Köyün halkı, halkın günlük yaşam kıyafetleri ve köy evleri	Ömer'in köyünü ziyaret etmesi, köyden silah sesleri duyması, askerin iki kişiyi bir evde kıştırması ve götürmesi, Ömer'in olayları gözlemlemesi	Ömer'in büyük bir özlemle ulaştığı köyünde duyduğu silah sesleriyle karamsarlığın hakim olması, köy halkının hayal ettiği gibi mutlu görünmemesi	Ömer'in gördüğü güzel manzara ile duyduğu seslerin birbirleriyle tezat bir ilişki içerisinde olması, köyde olan olayların ve yakılan ağıtların köyün güzelliğinin önüne geçmesi

Sahne 4'ün başında Ömer, Birecik'teki köyüne varmak üzeredir. Büyük bir özlemle gittiği köyün tarlalarında özgürce koşarak eğlenmektedir. Köyünü uzaktan görünce neşesi daha da artmaktadır. Ancak köyden gelen silah sesleriyle irkilmekte ve mutsuz olmaktadır. Köyüne vardığında köylülerin korku içinde evlerine veya kapalı alanlara saklandığını görmüştür. Askerler bir evin kapısında ve evdeki kişilere teslim olmaları için çağrı yapmaktadır. Bir süre sonra içeride saklanmış kişiler dışarı çıkmakta ve askerlerin eşliğinde köyden ayrılmaktadırlar. Yakılan ağıt

acıyı daha da derinleştirmiştir. Ömer bu olaylar esnasında bir kızla göz göze gelmiştir ancak tüm bu olaylar Ömer'in dikkatini dağıtmıştır. Geceyi tanıdığı bir ailenin yanında geçirmiştir. Yanında konakladığı aile oğullarının askerle çatıştığını ve artık teslim olmasını umduklarını söylemiştir. Bu bağlamda köyde genel olarak mutsuz bir havanın hakim olduğu görülmektedir.

Birecik, Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nin Orta Fırat Bölümünde, Şanlıurfa iline bağlı Fırat Nehri kıyısında bir ilçedir. Birecik ilçesi doğudan Arat ve Babadağları, güneydoğudan Suruç sınırında Beko Dağı ve kuzeybatıdan da Kalazan Dağı ile çevrilidir ve mekansal açıdan genel olarak çorak arazi hakimdir. Fırat Nehri üzerindeki konumu, yerleşmenin tarih boyunca önemli bir merkez olmasına neden olmuş, özellikle Anadolu ve Mezopotamya arasındaki ticarete bir bağlantı noktası olma özelliğini, 19. yüzyılda yakın çevreden demiryolunun geçmesi ve Ortadoğu'nun siyasal yapısındaki değişimlere değin korumuştur. Yörede hem kara hem de nehir ticareti önem kazanmıştır. Fırat Nehri hem nehir taşımacılığına, hem de açtığı dar vadi ile kara ulaşımına olanak sağlamıştır. Fırat Nehri'nin özellikle Birecik ile Basra Köprüsü'nün arasındaki bölümünde nehir taşımacılığı yapılmıştır. 1956 yılında Fırat üzerinde Birecik Köprüsü'nün yapılmasıyla yeniden ticaret ve tarımsal etkinlik gelişme göstermiştir.<sup>200</sup>

Birecik'in yerel kıyafetleri yörenin diğer yerleşkelerine benzer özellik göstermektedir. Köy evleri genelde kubbeli ev geleneğiyle inşa edilmiştir. Oldukça eski bir tarihi olan bu ev modeli yığma ve bindirme kerpiç kubbelerden oluşmaktadır. Sıcak iklime göre geliştirilmiş olan bu evler yöre halkının günlük yaşamını oldukça etkilemiştir. Genel olarak evler yörenin kurak iklimine de bağlı olarak parlak sarı rengindedir. Halkın esas geçim kaynağı tarımcılıktır. Sıcak iklim göz önüne alındığında yöresel kıyafetler sıcaktan korunmak için tasarlanmıştır. Ayrıca seçilmiş olan bu sahnede mekan tasarımlarının bahsedilen özelliklere tamamen uygun olarak yapıldığı görülmektedir. Işık kullanımı dış çekimlerde gün ışığı, iç çekimlerde sarı ışık ve mavi gece ışığı formatındadır. Dış çekimlerde renk gün ışığından dolayı canlıdır ve gölgelerin şiddeti nispeten düşük yoğunluktadır.

---

<sup>200</sup> 05.04.2015, <<http://www.birecik.gov.tr>>



### Sahne 5. Seyit Ali ile Mehmet Salih'in Trende Yolculuğu



**Tablo 3.5:** Sahne 5'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Mehmet Salih ve Seyit Ali, trende yolculuk eden insanlar ve askerler	Mehmet Salih ve Seyit Ali'nin trende yolculuk etmesi, askerlerin kimlik kontrolü yapması, insanların kalabalık kabinlerde yolculuk etmesi	Mehmet Salih ve Seyit Ali'nin karşılaşması	Mehmet Salih ve Seyit Ali trende karşılaşmıştır. Seyit Ali'nin karısı için ailesinden ölüm emri aldığını söylemesi, iki karakterin de çaresizliği

Sahne 5'te trende yolculuk eden insanlar görülmektedir. Kalabalık bir insan topluluğu, kalabalık kabinlerde yolculuk etmektedir. Sıkı yönetimden dolayı askerin yaptığı kontroller sıklaşmıştır. Bu nedenle trende sürekli olarak kimlik kontrolü yapılmaktadır. Seyit Ali ile Mehmet Salih'te trende yolculuk etmektedir. Her ikisi de asker kontrolüne takılmıştır. Bir süre sonra Seyit Ali ile Mehmet Salih karşılaşır ve yolculuklarına beraber devam ederler.

Bu sahnede mekan, seçilmiş olan bir trenin içinde kurgulanmıştır. TCDD'ye ait bir trende çekilen bu sahneler o döneme ait bir trenin içini olduğu gibi göstermektedir. Tren genel anlamda bakımsız ve eskidir. Trende oldukça fazla sayıda insan yolculuk etmektedir. Kalabalık kabinlerde yolculuk eden yolcuların arasında askerler de vardır. Bu askerler sürekli olarak kimlik kontrolü yapmaktadırlar. Sahnede yer alan tüm insanlar dönemin Türk toplumunda, gündelik hayatta sıklıkla karşılaşılan kıyafetleri giymektedirler. Bu insanlardan bazıları yerel kıyafetler giymektedir. Bu bağlamda yerel kodlamalar diğer sahnelerde olduğu gibi baskın şekilde görülmektedir.

Asker ile halk arasında ciddi bir mesafe görülmektedir. Asker genel olarak oldukça ciddi bir tavır sergilemektedir. Ancak kimi kabinlerde asker ile halk birlikte sigara içerken veya saz çalıp şarkı söyleyen insanlara eşik ederken görülmektedir. Bunun haricinde halk ile asker arasında olan ciddi ilişki halkın üzerinde olumsuz bir baskı oluşturmaktadır. Asker ile kimlik kontrollerinde karşılaşılan insanların verdiği olumsuz tepkiler film boyunca sıkça gösterilmektedir.

Seyit Ali ve Mehmet Salih askerle karşılaştıklarında güçlü insan mitinin taşıyıcısı konumuna gelmektedir. Yapılan kimlik kontrollerinde oldukça soğukkanlı ve kararlı görülmektedirler. Karakterler verilmek istenen mesajın misyonu gereği gittikleri her yerde bir sorunla karşılaşma potansiyeli taşımaktadır. Bu nedenle karakterler güçlü insan mitiyle anlamlandırılmıştır. İzleyicinin bu karakterlerle özdeşleşmesi ve duruşlarındaki kararlılığı görmeleri amaçlanmıştır.

Seçilen sahneler haricindeki bazı sahnelerde olduğu gibi sahne 5'te de mekan tasarımından ziyade mekan kullanımı söz konusudur. Seçilen mekan tasarlanan karakter kostümleriyle harmanlanarak izleyiciye sunulmuştur. Bu anlamda seçilmiş mekan olan tren içi görsellerine müdahale edilmemiş, gerçeğe tam uygun olarak kullanılmıştır. Karakterlerin çok çeşitli ve şiveli konuşmaları, kıyafetlerin çeşitliliği ve insanların dile getirdiği varış yerleri trenin sürekli hareket halinde olduğu izlenimini uyandırmaktadır. Bu anlamda trenin arafta kalmış insanları taşıdığı imgenmektedir. Umut edilene ulaşmayı amaçlayan insanlar umut eden insan mitiyle seyirciye gösterilmektedir. Bu sayede seyircinin kendi yaşamında umut ettiklerine atıfta bulunulmaktadır.

### Sahne 6. Mehmet Salih'in Karısının Yanına Gitmesi



**Tablo 3.6:** Sahne 6'nın Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Mehmet Salih, çocuklar ve yörenin insanları	Mehmet Salih'in karısının yanına, Diyarbakır'a gitmesi, çocukların sesleri ile birlikte uçak seslerinin duyulması, Mehmet Salih'i tanıyan insanların tepkileri	Mehmet Salih'in affedilme umuduyla karısının evine gitmesi, babasından gördüğü olumsuz tepki üzerine karamsarlığa düşmesi, çocukların davranışları ve uçak seslerinin baskın şekilde duyulması	Çocukların çocuk olma özelliklerinin yanı sıra hayat şartlarından dolayı bazen bir yetişkin gibi davranma eğilimi göstermesi, uçak sesleriyle halkın sanki tecrit altındaymış gibi imgelemesi, hayat standartlarının neden olduğu olumsuz tablo

Sahne 6'da dönemin Diyarbakır'ının varoş kesimlerinde kalan kısmı olabildiğince farklı bir bakış açısıyla gösterilmeye çalışılmıştır. Halkın yaşadığı sefalet ve üzerine uygulanan baskılar çeşitli görsel ve işitsel kodlamaların kullanımıyla aktarılmaktadır. Halkın tüm bu olumsuz tabloya rağmen yaşamını

sürdürmeye çalıştığı görülmektedir. Hayat standardının düşük olması çocukları da başkalaştırmış, modern toplumlarda görülen çocuk imgesinin yanı sıra yetişkin imgesine de sahip olmuşlardır. Sigara içen çocuklar dönemin olumsuz olarak gösterilen tablosunun en uç noktası olarak görülmektedir.

Mehmet Seyit karısının kardeşinin ölümünden dolayı hatalı olduğunu kabul etmektedir. Kardeşinin ölümünden dolayı kocasıyla ailesi arasında kalan karısı ise baba evindedir. Karısının kardeşleri ve babası, Mehmet Seyit'i şiddetle istememekte ve tetikte beklemektedirler. Mehmet Seyit karısına gerçekleri açıklamak ve ailesinden af dilemek istemektedir. Diyarbakır'a ulaştıktan sonra ilk iş olarak sakal tıraşı olmuştur. Bu esnada tıraş olduğu dükkanın aynasında yazan "*paran yoksa dostun yok*" yazısı sahnenin alt metnini oluşturmaktadır. Algılamayı kolaylaştıran bu planın ardından Mehmet Seyit dükkandan çıkmış ve eve doğru yol almaya başlamıştır. Mehmet Seyit'in geçtiği yollarda genel olarak çocukların çokluğu göze çarpmaktadır. Onun geldiğini gören çocuklar para veya herhangi bir hediye alabilmek için birbirleriyle yarışmaktadır. Mehmet Seyit çocukların bazılarına para, bazılarına ise sigara vermiştir. Yoksulluğun ve eğitimsizliğin ön plana çıkartıldığı bu sahnede çocuklar yetişkinlere özgü davranış modellerini sergilemekte, ancak çocukluklarını her şeye rağmen yaşamaktadırlar. Mehmet Seyit'in eve doğru gittiğini gören bir kişi evdeki insanlara haber vermek üzere bir çocuğu göndermiş ve böylelikle aile Mehmet Seyit'in eve doğru geldiği haberini almıştır. Mehmet Seyit eve vardığında izin verirse babanın elini öpmek istediğini belirtmiş ancak şiddetli bir tokat ile sarsılmıştır. Açıkça istenmediğini gören Mehmet Seyit karısını ve çocuklarını yanında götürmek istediğini söylemiştir. Karısı ise söylenenlerin doğru olup olmadığını sormuştur. Mehmet Seyit her şeyi itiraf ettikten sonra karısı bayılmış, karısının babası ve diğer aile üyeleri de kendisinden evi terk etmesini istemiştir.

Mekan olarak Diyarbakır'ın bir köy evi tercih edilmiştir. Anadolu'da oldukça sık görülen geniş aile modelinin yaşamını sürdürdüğü geniş avluya sahip olan bu ev modelleri kırsal bölgelerde bulunan ev modellerinden farklı şekilde inşa edilmiştir. Bütün ev işlerinin yine bütün ev halkınca bölüşülerek yapıldığı bu evlerde kullanım alanları ilgili iş yüküne göre düzenlenmiştir. Sahne 6'da kullanılan mekan Diyarbakır'da yaşayan bir geniş ailenin yaşamını idame ettirebileceği şekilde tasarlanmıştır. Seçilen kostüm yerel olup, kullanılan ışık doğal ışık formatındadır.

### Sahne 7. Seyit Ali'nin Kardeşini Ziyaret Etmesi



**Tablo 3.7:** Sahne 7'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Seyit Ali ve Kardeşi, kilim, güğüm gibi çeşitli objeler	Seyit Ali'ye karısı hakkındaki töre kararının söylenmesi, Seyit Ali'nin son kararını söylemesi, hazırlık yapması ve yola çıkması	Seyit Ali'nin köye varması ve karısı hakkında verilmiş olan töre kararını öğrenmesi, yol hakkında bilgi alması ve hazırlık yapması	Töre kararlarının bir insanın yaşamını tamamen etkilemesi, bir erkeğin onur meselesi yaptığı anda devreye giren töre kararının bir insanın hayatını sonlandırması, isteksizce yapılan eylem

Sahne 7'de Seyit Ali karısıyla ilgili son kararı öğrenmektedir. Bölge şartları oldukça zorlu olduğundan ulaşım çok zor gerçekleşmektedir. Bu nedenle Seyit Ali bir kar küreme aracının açtığı yol sayesinde minibüsle köye ulaşmaya çalışmaktadır. İçinde bulunduğu minibüs oldukça kalabalıktır. Köye ulaştığında insanların çetin kış şartları altında günlük yaşamına devam ettiğini görmüştür. Nihayet Seyit Ali karısının kardeşiyle buluşmuş ve onun evine gitmiştir. Kardeşi Seyit Ali'ye

babalarının onu terk eden karısı için öldürülmesi gerektiğini söylediğini iletmiştir. Bu kararın net olduğunu söyledikten sonra isterse karısını kardeşleri olarak kendilerinin öldürmek istediğini söylemiştir. Seyit Ali bunu onur meselesi yaptığını söyleyerek töreyi kendisinin yerine getirmesi gerektiğini söylemiştir. Kardeşi gidecek olduğu yolun kış şartları sebebiyle oldukça çetin olduğunu söylemiştir. Bunun için kalın kıyafetlerle sıkı bir şekilde hazırlık yapması gerektiğini öğütlemiştir. Hazırlıklarını tamamladığı sırada dişi ağrıdığından kardeşi bir berberin müdahale edebileceğini söylemiş ve onu çağırarak diş sorununu gidermişlerdir.

Seçilmiş olan bu sahnede mekan tasarımı söz konusudur. Mekan, Bingöl'de çetin kış şartları altında yaşayan bir köylünün evi olarak tasarlanmıştır. Evin içindeki planlardan önce algıyı kolaylaştırmak adına öncelikle köy ve çevresi gösterilmektedir. Bu planlarda köy halkı zor şartlar altında yaşamına devam ederken görülmektedir. Bu bağlamda köy evleri gerçeğine uygun olarak gösterilmiştir. Dış çekimlerde diğer sahnelerde de olduğu gibi doğallığa müdahale edilmemiştir. Bu nedenle mekan tasarımından ziyade mekan kullanımı söz konusudur. Mekan kullanımına da genel olarak doğal ışık, profesyonel olmayan oyuncular ve o dönemin gündelik giysileri eşlik etmiştir. İç mekan çekimleri ise bir tasarlama süreci sonucunda düzenlenmiş ve gösterime sunulmuştur.

Sahnede görülen iç mekan Seyit Ali'nin karısının kardeşinin sahibi olduğu köy evidir. Yerleştirilen objeler bir köy evi imgesini destekler şekilde seçilmiştir. Ev içi genel olarak dağınık şekilde kurgulanmıştır. Işık olarak bir kolonun arkasında kalan şöminedeki ateşi taklit eden güçlü bir ışık kullanılmıştır. Işık duvarların yansıtma gücü kullanılarak karakterlerin üzerine yansıtılmaktadır. Gölge yoğunluğu oldukça şiddetli bir şekilde evin içine dağıtılmıştır. Karakterler ışık ile gölgenin arasında kalan bir renk skalasında görülmektedir. Bu bağlamda mekan genel anlamda az ışıklı bir ortamdır. Seyit Ali'nin konuşması kendi yöresine göre şekillenmiş bir şive olup genel anlamda ciddi bir ses tonu kullanmaktadır. Ortam sesi olarak evin dışındaki sert kış şartlarını imgeleyen rüzgar sesi kullanılmış, bu ses sahne boyunca duyulmuştur. Bu ses seyircinin bir önceki planla bu planı bağdaştırabilmesi için ve ayrıca Seyit Ali'nin çıkacağı yolu haber vermek için kullanılmıştır.

### Sahne 8. Mevlüt'ün Genelev'e Gitmesi



**Tablo 3.8:** Sahne 8'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Mevlüt, yatak ve çeşitli eşyalar, yoğun kırmızı tonda ışık	Mevlüt'ün nişanlısıyla gezmesi ve kendisini takip edenlerin baskısına kızması, geneleve gitmesi	Mevlüt'ün geneleve gitmesi ve bir kadınla 11 numaralı odaya girmesi	Kırmızı ışığın imgelediği odanın amacı, Mevlüt'ün üstündeki baskıdan çıkış yolu olarak gördüğü oda, hapisanedeki koğuş numarasını hatırlatmasından (bu kodlamanın verdiği korku) dolayı 4 numaralı odayı tercih etmemesi, korku mitinin savuşturulmaya çalışılması

Sahne 8'de Mevlüt nişanlıyla gezerken peşlerine takılan aile üyeleri sebebiyle bunalmış ve yaşadığı baskıdan sıkılarak bir geneleve gitmiştir. Genelevin dış kapısı oldukça kalabalıktır. Kadınlar içeride, kapının yakınında yan yana oturmaktadır. Mevlüt'ü kapıdan gören kadınlardan biri onu tanıyarak içeri almıştır. Mevlüt yaşadığı stresten bir nebze olsa kurtulmuştur. Mevlüt'ü içeri alan kadın kendisine dört numaralı odaya geçmesini söylemiştir. Ancak Mevlüt koğuş numarasının dört olmasından dolayı o odaya geçmeyi reddetmiş ve başka bir odaya geçmek istediğini söylemiştir. Kadınlar bu sırada onunla dalga geçmektedir. Oturan kadınlardan biri ondan on bir numaraya geçmesini söylemiştir. Mevlüt odaya geçtikten sonra soyunmaya başlamıştır. Kadın neden dört numaraya geçmediğini Mevlüt'e sormuş, Mevlüt'de dört numaranın koğuş numarası olduğunu söylemiştir.

Bu sahnede kullanılan mekan bir genelev olarak tasarlanmıştır. Genelevin kapısında bekleyen erkekler ve içeride oturan yarı çıplak kadınlar genelev imgesini oluşturmaktadır. Mevlüt'ün girdiği oda ise sahip olduğu özelliklerle algılama sürecini tamamlamaktadır. Açılış planında ortamda yüksek sesli ve yüksek ritimli bir müzik duyulmaktadır. Erkeklerden oluşan bir kalabalık kapının önünde içeriye doğru bakmaktadır. İçeride ise kadınlar gülererek erkekleri izlemektedir. Kadınların üzerinde çeşitli renklerden oluşan derin dekolteleri olan kıyafetler bulunmaktadır. Kadınların yüzlerinde bolca makyaj bulunmaktadır ve sürekli neşeli görünmektedirler. Bu mekanda ışık olabildiğince yoğundur ve sarı ışık formatındadır. Mekanda bulunan objeler ışığın yayılımını artırmıştır. Bu bağlamda ışık tepe ışığı olarak kullanılmış ve gölgelerin yayılımını artırmıştır. Gölge yoğunluğu parlak ışık sebebiyle oldukça azdır. Karakterler oldukça parlak ışık altında net bir şekilde görülmektedir.

Mevlüt'ün girdiği on bir numaralı oda bekleme alanından çok daha farklı bir görünüme sahiptir. Mekan pek çok eşya ile donatılmıştır. Yatak ve çeşitli eşyalar odaya belli bir düzen içerisinde yerleştirilmiştir. Oldukça yoğun bir kırmızı ışık kullanılmıştır. Bu ışık genelevi algılama sürecinin son halkasını oluşturmaktadır. Bekleme alanında çalan müzik kısık sesle duyulmaya devam etmektedir. Gölge yoğunluğu parlak kırmızı ışıktan dolayı düşük formdadır. Ancak karakterlerin ve mekanın görünümü kırmızı rengin yoğunluğundan ve ışık şiddetinin fazlalığından dolayı tamamen net değildir ve algılamaya bir engel durum teşkil etmediği görülmektedir.



### Sahne 9. Seyit Ali'nin Karısının Bulunduğu Köye Varması



**Tablo 3.9:** Sahne 9'un Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Seyit Ali, çocukları, akrabaları, babası, bir köy evinin yöresel öğelerle donatılmış hali	Seyit Ali'nin karısını almak için köydeki eve varması, çocukları ve yakınlarını görmesi, tipik köy evi	Seyit Ali'nin karısını almak için köye varması	Seyit Ali'nin duyduğu öfke ve aşkın birbiriyle çatışması, karısının yaktığı ağtlar, ailenin öfkesi, çocukların annelerine duyduğu öfke

Sahne 9'da Seyit Ali çetin kış koşulları altında karısının bulunduğu köye varmıştır. Eve girerken bir ahırın camından oldukça bitkin bir halde olan karısını görmüş ve eve girmiştir. Eve girdiğinde önce evin yaşlısının elini öpmüştür. Kısa bir diyalogdan sonra üstünü çıkartıp ateşin başına oturmuştur. Soğuk ısırması geçirmek üzere olan el ve ayaklarına müdahale edildikten sonra Seyit Ali oğluyla sarılmış ve hasret gidermiştir. Yaşlı adam Seyit Ali'den karısıyla ilgili son kararı duymak istediğini söylemiştir. Seyit Ali karısı hakkında verilen ölüm kararını onayladığını belirtmiştir. Daha sonra eğer izin verildiği takdirde karısı ve oğlunu Sancak'a,

Şevket'in yanına götürmek istediğini söylemiştir. Yaşlı adam Seyit Ali'ye karısının sekiz aydır ahırda bağlı tutulduğunu, gün yüzü görmediğini, sadece ekmek ve su verildiğini söylemiştir. Bu esnada Seyit Ali'nin oğlu babasının yanına oturarak ona büyük bir özlemle sarılmıştır. Babası ona kendisini görünce sevinip sevinmediğini sorduğu sırada ahırdan karısının yaktığı ağıt duyulmaya başlamıştır. Yaşlı adam kadının kendisini acındırmaya çalıştığını, öfkesini canlı tutması gerektiğini ve kadına kesinlikle acımaması gerektiğini öğütlemiştir. Bir sonraki planda Seyit Ali'nin karısı Ziyne oldukça bitkin ve üstü başı pislik içinde görülmektedir. Bu sırada rüzgar sesi sürekli olarak duyulmaktadır. Seyit Ali büyük bir öfkeyle içeri girmiş, Ziyne'de bu esnada ayağa kalkmıştır. Ziyne, Seyit Ali'ye temizlenmek istediğini ve buna benzer son arzularını söylemiş Seyit Ali'de kabul etmiştir ancak oğlunu bağrına basma isteğini geri çevirmiştir. Seyit Ali kendisini Sancak'a götüreceğini söylemiş, Ziyne'de kendisine Seyit Ali'den başkasının dokunmamasını istediğini söylemiştir. Seyit Ali'de kendi kendine yemin ettiğini söylemiş ve ona dokunmayacağını ifade etmiştir.

Mekan kullanımı bir köy evini ve bir köy ahırını imgeleyecek şekilde tasarlanmıştır. Dış mekan çekimlerinden ziyade sahne geneli iç mekanda geçecek şekilde kurgulanmıştır. Köy evinde tipik Anadolu köy evlerinde görülen eşyalar göze çarpmaktadır. Evde hakim renk kırmızı ve onun tonları olarak görülmektedir. Kırmızı, kullanıldığı mekanda heyecanlandırıcı, uyarıcı bir etki yaratır; beyazla karıştırılıp kullanıldığında cana yakın bir etki uyandırmaktadır. Bu bağlamda mekanda geçen olaylar Seyit Ali için oldukça büyük önem taşımaktadır. Karısı hakkında verilen ölüm kararı ve çocuklarının özlemi kendisini derinden yaradığı gibi, öfkesi ve sevinci birbirine karışmıştır. Ev içerisinde kullanılan ışık orta derecede parlak tonda, kırmızı ve kırmızı rengi destekleyen sarı ışık formatındadır. Gölge yoğunluğu ışığa göre nispeten düşük olarak görülmektedir. Karakterler kırmızı rengin yüksek bir tonda kullanılmasından dolayı yeterince net görülmemekte, bu durum yakın çekimlerde telafi edilmektedir. Ahır planları ise ev içi planların aksine oldukça karanlık bir mekan olan tasarlanmıştır. Ziyne ve Seyit Ali'nin içine düştükleri durumu imgeleyen mekan tamamen karanlıklar içindedir. Ziyne tamamen bitkin ve harap bir şekilde görülmektedir, kıyafeti oldukça kirli ve yırtık doludur. Mekanda kullanılan ışık sarı ve kırmızı tonda olup oldukça düşük şiddettedir.

### Sahne 10. Ömer'in Köyünden Ayrılması



**Tablo 3.10:** Sahne 10'un Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Kalabalık köy görüntüsü, atlar	Cezaevine gitmek için yola çıkmak üzere olan Ömer, onu yolcu etmek için toplanan kalabalık	Yaşanan tüm acı olaylara rağmen aralarından ayrılmak üzere olan Ömer'i yolcu etmek isteyen köy halkı	Yaşanan bütün olayları özetleyen ayrılık sahnesi, verilmiş olan özgürlüğün sona ermek üzere olması, yaşanan olayların unutulamayacak olması

Sahne 10 "Yol" filminde işlenen ana tema olan ayrılık ve kısıtlı özgürlük imgesinin özetlenmesi açısından seçilmiştir. Bu sahne yaşanan tüm olayların ve bu olaylar sonunda gerçekleşen kaçınılmaz ayrılığı anlatmaktadır. İzni dolayısıyla köyünü ziyaret eden Ömer, kaçakçılık yaparken öldürülen kardeşinin yasını tutmaktadır. Asker ile çatışmada ölen kaçakçılar bir traktörle köye getirilmiş, köylülerden cesetleri teşhis etmeleri istenmiştir. Ancak köylüler bu insanları tanıdıkları halde söylememiştir. Ömer'de cesetler arasında kardeşini görmüş ve

karısına töre gereği kensiyle evleneceğini belirtmiştir. Tüm bu acıların üstüne ayrılık vakti gelmiş, Ömer kalabalık köy halkının uğurlaması eşliğinde köyden ayrılmış ve böylece ayrılık gerçekleşmiştir.

Ömer haricinde diğer esas karakterler de ayrılık yaşamıştır. Seyit Ali kış şartlarında karısı ve oğluya karısının kardeşinin köyüne giderken, Ziyne yolda donarak ölmüştür. Mehmet Salih ve karısı ise trende yolculuk yaparken karısının akrabası tarafından vurularak öldürülmüş, çocukları yetim ve öksüz kalmıştır. Bu bağlamda bütün karakterler sahip oldukları ve benimsedikleri kişi veya mekanlardan ayrılmak zorunda kalmıştır. Ayrıca yine sahip oldukları özgürlükleri de bitmek üzeredir.

Sahne 10'da yine Birecik'in bir köyü mekan olarak kullanılmıştır. Bu köy Ömer'in daha önce içinde yer aldığı köy sahnesinin devamı niteliğindedir. Ancak içerik olarak bu sahne bir önceki köy sahnesinden ayrılmaktadır. Ömer kardeşini kaybetmiş, köydeki mutsuzluk daha da derinleşmiş, kardeşinin karısı dul, çocukları da yetim kalmıştır. Ancak köyde yaşam her şeye rağmen devam etmektedir.

Bu sahne dış çekim planlarını içermektedir. Birecik'in kendine özgü yöresel kodlamaları yine gösterilmektedir. Köy evleri tipik yöresel köy evleridir. Köy halkı yöresel kıyafetlerini giymektedirler. Hakim renk sarı ve tonlarıdır. Köylülerin kıyafetleri genel olarak kahverengi tonlarındadır. Sahne başında ortam sesi duyulmamakta, ilk cezaevi planlarında duyulan mahkumların geri dönmesi üzerine yapılan duyurular duyulmaktadır. Kullanılan ışık ise diğer dış mekan gündüz planlarında olduğu gibi doğal ışıktır. Gölge yoğunluğu gün ışığının da etkisiyle oldukça düşük durumdadır. Bu nedenle karakterler net bir şekilde görünmekte, mekan ile rahatça özdeşleştirilebilmektedir.

Film esas karakterlerin geçmişleri, yaptıkları, konuşmaları ve dile getirdikleri pişmanlıkları ile bitmektedir. Doğu insanının yaşadığı zorlukları göstermek amacıyla olan bu filmde halkın içinde bulunduğu durum, İtalyan Yeni Gerçekçiliğinde olduğu gibi doğal ışık ve doğal oyunculuklar eşliğinde olduğu gibi aktarılmaya çalışılmıştır. Ancak profesyonel etkiler ve profesyonel mekan tasarımları, bir olayı varmış gibi niteleyen imgeler de filmde kullanılmıştır.

### 3.3.2. “Kış Uykusu” Filminin Mekansal Çözümlemesi

**Filmin Adı:** Kış Uykusu

**Yönetmen:** Nuri Bilge Ceylan

**Yapım Yılı:** 2014

**Yapımcı:** Zeynep Özbatur

**Senarist:** Nuri Bilge Ceylan, Ebru Ceylan

**Oyuncular:** Haluk Bilginer, Demet Akbaş, Melisa Sözen, Ayberk Pekcan, Nejat İşler, Serhat Kılıç, Tamer Levent, Nadir Sarıbacak, Mehmet Ali Nuroğlu

**Filmin konusu:** Aydın emekli bir tiyatrocudur; oyunculuğu bıraktıktan sonra Kapadokya'ya babasından yadigar kalan butik oteli işletmek için geri döner. Aydın o günden sonra başlayan kış uykusu bu gözlerden uzak otelin içerisindeki gündelikleriyle, kah yerel bir gazeteye köşe yazıları yazarak kah her zaman niyetlendiği ancak bir türlü başlayamadığı tiyatro tarihi kitabını yazmayı düşünerek geçer. Tüm bu süreçte hayatında iki kadın vardır: Kendisine her anlamda uzak ve soğuk davranan genç karısı Nihal ve boşandıktan sonra yanlarına taşınan kız kardeşi Necla... Kışın bastırması ve artan kar yağışı bu küçük taşrada en çok Aydın'ın sınırlarına dokunur ve onu uzaklara gitmeye teşvik eder...

Türk sinemasının Cannes tescilli, bol ödüllü yönetmeni Nuri Bilge Ceylan'ın “Bir Zamanlar Anadolu”da filminden sonra hayata geçirdiği ve Cannes'da büyük ödül Altın Palmiye'ye layık görülen son filmi olan “Kış Uykusu”nun başrolünde Haluk Bilginer yer alırken kadroda kendisine Demet Akbaş, Melisa Sözen, Ayberk Pekcan, Serhat Kılıç, Tamer Levent, Nejat İşler ve Nadir Sarıbacak eşlik ediyor.<sup>201</sup>

*“Aydın'ın sınıfsal hal-i pürmelâli, tam da ana karakterinin isminin 'Aydın' olduğu 'Kış Uykusu'nda Nuri Bilge Ceylan bakışıyla alabildiğine didik didik ediliyor. Bu mesele Batı için çok çok eski bir geçmişin konusu belki (Rus cephesini 'Doğu' sayarsak da Çehov'dan bu yana). Bizim içinse Tanzimat'la başlayıp Cumhuriyet'in ayaklarını yere basmasıyla birlikte daha net bir şekilde kıyıya vuran, belki Yakup Kadri'nin 'Yaban'ıyla ilk kez sesini 'Gür' bir şekilde duyuran, sinemamızda ise*

<sup>201</sup> 09.04.2015, <<http://www.beyazperde.com/filmler/film-218023/>>

özellikle '80 sonrası'nın suskun ortamında belli ölçülerde iç hesaplaşmaya giren yönetmenlerimizce sık sık uğranılan bir liman... Bütün bu tabloda 'Kış Uykusu' yeni bir derdin peşine düşmüyor ama sinemamız ölçüsünde en uzun süreli ve vakti bol olunca da- daha derin bir alışverişin parçası oluyor. Tabii filmin zamanlama açısından şöyle bir problemi var, tıpkı Onur Ünlü'nün 'Celal Tan ve Ailesinin Aşırı Acıklı Hikâyesi' gibi 'Aydın'a uzun süredir herkes vuruyor ve Türkiye'nin içinden geçtiği siyasal iklim itibariyle o artık bir 'Mazlum'!.. Ama Nuri Bilge de şunu söyleyebilir, "Bu dönem gelip geçer ama benim filmim zamansızlık bağlamında yarına kalır..." İnşallah öyle olur... Ben en çok 'Taş atan çocuklar' meselesinin öyküye yedirilmesini, bütün psikolojik ayrıntılarıyla beğendim. Bir de Aydın'ın, kız kardeşi Necla tarafından yazıları üzerinden çok doğru noktalarla lime lime edilmesini!.. Son olarak filmin ismi 'Taşra Sıkıntısı' da olabilirmiş..."<sup>202</sup>

Yapılan araştırmada "Kış Uykusu" filmi için yapılan eleştirilerin merkezinde filmin standart film süreleri dışında oldukça uzun bir süreye sahip olması bulunmaktadır. Bununla birlikte karakterlerin diyaloglarının uzunluğu da yapılan eleştirilerin merkezinde yer almaktadır. "Kış Uykusu" filmi genel anlamda görsel ve işitsel göstergelerin izleyiciye sunulmasında başarılı bulunmaktadır.

"Nuri Bilge Ceylan sineması üst düzey bir sinema. Bu film de elbette sinema tarihimizin en iyi filmlerinden biri. Sadece bizim değil, dünya sinemasının da. Bunu bir kez cebe koyduktan sonra "Kış Uykusu"ndan Bir Zamanlar Anadolu kadar etkilenmediğimi söyleyebilirim. Uzun diyalogları bazen zorlayıcı buldum. Replikler doğalcılıkla, teatrallik arasında salındı. İki tane 100'er dakikalık film de çıkabilirdi Kış Uykusu'ndan sanki. İkisi de aynı derecede etkili olabilirdi ve eksiklik hissi de yaratmayabilirdi. Şunu söylemek istiyorum. Bu karakterler hakkında sonsuza kadar uzayan bir film yapabilir Ceylan. Ve o film de kendisini seyrettirir, hem de hayranlıkla. Ama 100 dakikada da bu karakterler hakkında yeterince fikir edinmiş olabiliriz. Küçük bir devamlılık kusuru (zarftaki paralar) ise Ceylan sinemasının kusursuzluğunda nazar boncuğu gibi duruyor."<sup>203</sup>

Çözümlemede "Yol" filminde olduğu gibi benzer planlar elenerek çözümlenmek istenen sahnelerin ilk planları baz alınacaktır. Bu bağlamda çözümleme görsel açıdan zengin planlardan seçilecektir.

<sup>202</sup> 19.07.2015, <<http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/26592088.asp>>

<sup>203</sup> 19.07.2015, <<http://www.birgun.net/haber-detay/adana-da-nuri-bilge-ceylan-li-gun-6489.html>>

### Sahne 11. Aydın'ın Butik Oteli



**Tablo 3.11:** Sahne 11'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Aydın, eşyalar, otel düzeni	Aydın'ın otele girişi, otele müşteri olan Timur'la karşılaşması	Aydın için gündelik yaşamın bir parçası sayılan oteldeki günlük işler ve bu işlerin sıradanlığı, müşteri ve çalışan arasındaki ilişkinin devamlılığının gerekliliği, özel ilişkilerdeki belirsizlikler	Filmin ilk ipuçları sırayla verilmektedir. Aydın'ın salaş görünüşü ile hayatının monotonluğu arasında görseleğe etki eden bir ilişki bulunmaktadır.

Sahne 11'de Aydın topladığı mantarlarla birlikte otele dönmüştür. Mantarları bıraktıktan sonra etrafı kolaçan etmiş ve bir odada oturan ve otelin müşterilerinden biri olan Timur'u fark etmiştir. Onun yanına giderek kahvaltı yapıp yapmadığını sormuştur. Timur otele ait bir at olup olmadığını sormuş, Aydın olmadığını söylemiş ve başka bir odaya geçmiştir. Oturup gazetesini okurken otele gelen çalışandan karısı Nihal ve ablası Necla'nın halen odalarında olduklarını öğrenmiştir. Kahvesini odasına istedikten sonra bulunduğu odadan çıkarak kendi odasına geçmiştir.

Nuri Bilge Ceylan'ın filmlerinde görülen en büyük özellik çekilen planların bir resim tablosu gibi görünmesidir. Renkler oldukça canlıdır ve genel olarak içeriğindeki öğeler geometrik düzenle yerleştirilmiştir. Tüm planlarda birbirinden farklı olarak, her birinde karakteristik öğelerin yer aldığı imgeler yer almaktadır. Kimi planlar oldukça sade mekan tasarımına sahip olduğu gibi kimi planlarda da birçok imgenin iç içe geçtiği ve anlamsal açıdan karmaşık kodlamaların işlendiği mekan tasarımları görülmektedir. Genel olarak kapalı bir anlatımın göze çarptığı Nuri Bilge Ceylan sinemasında bu anlatım kullanılan objelere ve mekana yüklenen anlamlarla desteklenmektedir. Bu bağlamda “Kış Uykusu” filminde de mekan ve objeler algılamayı kolaylaştırmak ve verilmek istenen mesajın iletimini hızlandırmak adına özellikle seçilmiştir.

Mekan olarak kullanılan otel Kapadokya'da bulunmaktadır. Turistik bir yerleşim yeri olan Kapadokya bölgesi 60 milyon yıl önce Erciyes, Hasandağı ve Güllüdağ'ın püskürttüğü lav ve küllerin oluşturduğu yumuşak tabakaların milyonlarca yıl boyunca yağmur ve rüzgar tarafından aşındırılmasıyla ortaya çıkmıştır. Genel olarak çorak bir araziye sahip olan bu bölge yılın belli dönemlerinde sert kış koşullarına maruz kalmaktadır. Sahip olduğu bu özellikten dolayı toprak genel olarak açıktır ve bitki örtüsü seyrek.

Bu sahneyle beraber diğer tüm sahnelerde de görüldüğü üzere dış çekimlerin neredeyse tamamında, verilmek istenen mesajın içeriğiyle bağlantılı olarak gün ışığı düşük şiddette kullanılmıştır. Bunun nedeni çorak arazinin havanın açık olduğu günlerde oldukça parlak bir sarı rengi yansıtmasıdır. Filmin konusunun melankolik bir havayı gerektirmesinden dolayı dış çekimler genel olarak kapalı havalarda çekilmiştir.

Sahne kullanılarak iç çekimlerde ışık şiddeti düşüktür. Gölge yoğunluğu ışık şiddetinin düşüklüğüne bağlı olarak yüksektir. Ancak renklerin kullanılan teknolojinin de yardımıyla oldukça canlı olduğu görülmektedir. Aydın'ın odasında olduğu planlarda ışık şiddeti otele göre çok daha düşüktür. Gölge yoğunluğu da oldukça artırılmıştır. Aydın'ın filmin geri kalanında sergileyeceği ruh hali, bu ilk karanlık planlarla birlikte seyirciye aktarılmaktadır.



### Sahne 12. Aydın'ın Çalışma Odası



**Tablo 3.12:** Sahne 12'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Aydın'ın çalışma odası, belli bir düzen içerisinde yerleştirilmiş eşyalar, Aydın, Suavi	Aydın ve Suavi'nin karşılıklı muhabbeti, odanın tanıtımı, Nihal'in sohbete dahil olması, Aydın'ın kendisine gelen bir yardım mektubunu okuması, Nihal ve Suavi'nin olumsuz tepki vermesi	Aydın ile Suavi'nin muhabbet etmesi, Aydın'ın kendisine gelen yardım mektubunu okumak istemesi, Aydın'ın karısı Nihal'i çağırması, Nihal'in muhabbete katılması, Aydın'ın mektubu herkese okuması ve aldığı olumsuz tepkiler	Aydın ile Nihal'in birbirlerine olan tahammülsüzlüğünün sebepsiz yere ortaya çıkması, genel olarak olumsuz tepkilerin ve tahammülsüzlüğün baskın olması

Sahne 12'de Aydın çalışma odasında bir arkadaşı olan Suavi ile muhabbet etmektedir. Aydın kendisine gelen bir yardım mektubundan bahsederek Suavi'nin fikrini almak istediğini söylemiştir. Suavi'ye kendisinin bir insan sarrafı olduğunu söyleyen Aydın, onun fikirlerine önem verdiği için mektubu okumak istediğini

söylemiştir. Aydın mektubu okumak için masasına geçtiği sırada aklına karısı Nihal'in yardımsever biri olduğu ve çeşitli yardımlarda bulunduğu gelmiştir. Suavi'ye onu aramak ve çağırmak istediğini söylemiş ve arayarak çalışma odasına gelmesini rica etmiştir. Nihal odaya gelince önce Suavi ile kısa bir sohbet etmiştir. Sohbetin uzaması üzerine Aydın araya girerek Nihal'e mektuptan bahsetmiş ve içeriğini okumuştur. Nihal mektubun içeriğini beğenmediğini, gönderen kadının haddini bilmez biri gibi görüldüğünü söyleyerek olumsuz bir tepki vermiştir. Suavi de nispeten daha az bir şiddette olumsuz tepki vererek Aydın'dan kendi işlerine odaklanması gerektiğini tavsiye etmiştir. Aydın karısının bu davranışını anlayamadığını belirtmiş, oteli bir yardım kuruluşu gibi kullanmasına rağmen verdiği bu olumsuz tepkiyi anlamadığını söylemiş ve ufak çaplı bir tartışmanın sonunda Nihal odadan çıkmıştır.

Sahne Aydın'ın odasında geçmektedir ve sahne geneli bir iç mekan çekimidir. Mekan, Aydın'ın iç dünyasını yansıtacak şekilde tasarlanmış ve Aydın'ın gelecekte yaşayacağı olaylar hakkında ipuçları vermektedir. Aydın eski bir oyuncudur ve entelektüel bir kişiliği vardır. Yerel bir gazetede köşe yazarlığı yapmaktadır. Bu nedenle odasında çok sayıda kitap bulunmaktadır. Birtakım eski eşyalar odanın içerisinde sergilenmektedir. Mobilyalar da bu eşyalar gibi nispeten eski ve solgundur. Film genelinde olduğu gibi yerel kodlamalar oldukça az kullanılmıştır. Otelin çalışanlarının giydiği kıyafetler, köyün imamı, öğrenciler gibi o yöreye ait insanların kıyafetleri haricinde yerel kodlamalara dair bir obje kullanımı görülmemekte, bu bağlamda film modernizm etkilerini göstermektedir.

Sahne 12'de kullanılan iç mekan nispeten karanlık bir ortamdır. Pencereden içeri dolan bir gün ışığı (bulutlu bir gökyüzü) ve içeride nispeten düşük şiddette bir sarı oda ışığı bulunmaktadır. Karakterler genel anlamda aydınlıkta kalmakta ve net bir görünüme sahip olmaktadır. Karakterlerin giydiği kıyafetler koyu renktedir ve odanın karanlığıyla birleşerek melankolik havayı desteklemektedir. Karakterler arasındaki entelektüel çatışmanın ilk örneklerinin diyaloglarla verildiği bu sahnede, mekan algıyı tamamlayabilmek için bir aracı konumundadır. Karakterlerin bir sonraki planlarda yaşayacağı ruhsal durumlar ve ilişkilerinin seyri genel olarak diyaloglar aracılığıyla aktarılmaktadır.

### Sahne 13. Aydın'ın Çalışma Odası Geniş Açılı



**Tablo 3.13:** Sahne 13'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Aydın, Necla, Aydın'ın çalışma odası, çeşitli eşyalar	Aydın'ın kendisine kirayı ödeyemeyen ve arabanın kırılan camının masrafını karşılamak isteyen İmam Hamdi ile yaşadığı diyalogları ablası Necla'ya aktarması	Aydın ile Necla'nın kendi köşelerinde oturarak sohbet etmesi	Aydın ile Necla'nın kendilerini ifade eden eşyaların bulunduğu kişisel alanlarından entelektüel kimliklerini çatıştırmaları, sahip oldukları egoların gün yüzüne çıkması

Sahne 13'de Aydın ve Necla, Aydın'ın çalışma ofisinde, kendi köşelerinde oturmaktadırlar. Aydın Necla'ya kendisini ziyaret eden İmam Hamdi ile alakalı yazdığı köşe yazısını okumaktadır. Bu köşe yazısında Aydın, imamların toplumdaki yeri ve İslamiyet nezdindeki önemini entelektüel açıdan ele almıştır. Bu bağlamda Aydın bu yazı üzerinden İmam Hamdi'yi sert bir şekilde eleştirmektedir. Aydın yazdığı yazıyı ablasına okuduktan sonra onun fikrini sormuştur. Aydın yazdığı yazının çok sert ifadeler içerip içermediği konusunda tereddütte kalmıştır. Ancak ablası Necla, yazının genel anlamda sadece eleştiri mayetinde olduğunu ve

beğendiğini belirtmiştir. Ancak daha sonra Aydın ile Necla arasında ego savaşı başlamış, birbirlerini her zaman olduğu gibi yermeye devam etmişlerdir. Aydın zamanında rol aldığı bir tiyatro oyununda oynadığı imam karakterini örnek vermiştir. Bunu yaparken kendisini öven birkaç cümle kurmuştur. Bu andan itibaren Necla ile Aydın arasındaki iletişimsizlik tekrar ön plana çıkmaya başlamıştır. Aydın, ablasına imam rolünü oynadığı tiyatro oyununu izleyip izlemediğini sormuş, ablası da oldukça ilgisiz ve ciddiyetsiz bir şekilde hatırlamadığını söylemiştir. Sonrasında ise iletişimsizlik iyice gün yüzüne çıkmış ve iki kardeş birbirlerine olan o anki ilgilerini tamamen yitirmişlerdir. Kısa bir süre sessizlikten sonra Necla, Aydın'a yine entelektüel açıdan üstün olduğunu ispatlamak adına bir soru sormuştur. "Kötülüğe karşı koymamak ne anlam ifade ediyor?" şeklinde sorduğu sorunun akabinde yine ego çatışması yaşayan Necla ve Aydın birbirlerini kolayca kaçmak ve yeterince detaylıca düşünmemek konusunda iğneleyici konuşmalar yapmıştır.

Mekan, Aydın ve Necla'nın oturdukları köşeleri belirginleştirici bir şekilde tasarlanmıştır. Necla'nın oturduğu köşe nispeten daha düzenli ve sade, klasik mobilyalar, tablolar ve masa lambasını içermektedir. Necla karakteri gereği zaman zaman Aydın üzerinde baskın rol oynamayı istemektedir. Bu durumda entelektüel kişiliği ve bu kişiliğinin Aydın üzerinde etkili rol oynadığı düşüncesi etkili olmaktadır. Oturduğu köşede bulunan tablolar da kadın resmedilmiştir. Necla'nın başının hemen üstündeki tabloda bulunan kadın doğrudan Aydın'ın tarafına doğru bakmaktadır. Hemen yanındaki tabloda ise çıplak bir kadın resmedilmiştir. Bu bağlamda Necla'nın feminist bir karakteri olduğu göze çarpmaktadır. Işık kaynağı Necla'nın arkasında duran masa lambası olup gölge yoğunluğu şiddetlidir.

Aydın'ın bulunduğu köşe nispeten daha dağınık, çok sayıda kitapları, klasik olmayan bir masa lambasını ve son teknoloji bir bilgisayarı içermektedir. Işık kaynağı Aydın'a göre ön cepheden gelen masa ışığı olup gölge yoğunluğu şiddetlidir. Her iki karakterde yine koyu renk kıyafet giymektedir. Çevrede bulunan kitapların çokluğu karakterin entelektüel kimliğine yapılan gönderme şeklinde tasarlanmıştır. Bu iki karakterin dışında kalan bölgeler ilgi odağından uzakta kalan kısımlar olup karanlıkta bırakılmıştır. Bu sayede izleyicinin ilgi odağının mekan vasıtasıyla karakterlere yönlendirilmesi sağlanmıştır.

### Sahne 14. Necla ve Nihal'in Salonda Yaptığı Sohbet



**Tablo 3.14:** Sahne 14'ün Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Necla ve Nihal, çeşitli eşyalar, manzara görüntüsü	Necla ve Aydın'ın karşılıklı oturdukları oda görüntüsü	Necla ve Nihal'in yaptıkları sohbet, Necla'nın boşandığı kocasıyla ilgili duyduklarını ve düşündüklerini söylemesi, Nihal'in söylediği hemen hemen hiçbir şeye katılmaması, Necla'nın kocasına duyduğu özlemi ve pişmanlığını dile getirmesi, Necla ile Nihal'in birbirlerine olan tahammülsüzlüğü	Necla'nın geçmişte kocasıyla yaşadığı olumsuzluklar ve boşanmasından duyduğu pişmanlıklarını açıkça dile getirmesi, suçlu olmamasına rağmen kocasından af dilemeyi düşündüğünün söyleyerek güçsüz insan mitini üstlenmesi

Sahne 14'te Necla ile Nihal otelin salonunda muhabbet etmektedir. Necla Nihal'le sohbete başladığından beri durgun ve düşünceli görünmektedir. Nihal bu durumu fark ederek sorunlarını dinlemeye başlamıştır. Öncelikle Necla otele gelen yeni temizlikçiden memnun olmadığını söylemiştir. Temizlikçinin çok sevdiği bardakları makineye attığını ve iki tanesinin kullanılamaz hale geldiğini söylemiş, aklından temizlikçinin aylığını kesmeyi geçirdiğini belirtmiştir. Nihal durumu önce anlayamamış daha sonra ise Necla'ya durumu çok abarttığını söylemiştir. Necla'da Nihal'in bu söylemine katılmış ve son zamanlarda oldukça kaygılı olduğunu söylemiştir. Bu kaygısının esas nedenini eski kocası Necdet olarak belirtmiştir. Necla, duyduğuna göre eski kocasının kendisinden boşandıktan sonra alkol bağımlısı olduğunu ve artık sabahtan itibaren içtiğini söylemiştir. Nihal, Necla'ya kocasının zaten bir alkolik olduğunu söylemiştir. Necla ise ayrılığın kocasının durumunu daha da kötüleştirdiğini duyduğunu söylemiştir. Bu durumda boşanmalarının büyük bir etkisi olduğunu düşündüğünü belirten Necla, kocası gibi kendisinin de mutsuz olduğunu ve suçsuz olduğu halde bazen gidip kocasından af dilemeyi düşündüğünü söylemiştir. Bu şekilde Necdet'in pişmanlı duyacağını ve eskisi gibi mutlu olacaklarını düşünmektedir. Nihal bu durumu çok saçma bulduğunu belirtmiş ama yine de son kararın kendisinde olduğunu söylemiştir. Necla ise Nihal'e çatarak belki de Nihal ve kardeşi Aydın gibi insanlardan bıktığı için böyle düşündüğünü söylemiştir.

Mekan otel odasının salonu olarak tasarlanmıştır. Kullanılan mobilyalar klasik tarzda olup mekanın içerisinde belli bir düzende yerleştirilmiştir. Mekan bir tarafında büyük kemerli bir pencere olan ve geniş bir manzara açısına sahip olan bir salondur. Bu pencere odayı olabildiğince aydınlatmaktadır. Bu bağlamda kullanılan ışık gün ışığı formatındadır. Odanın iç kısımlarında karanlıkta kalan taraflar sarı masa lambaları ile aydınlatılmıştır. Bununla birlikte mekan, yerel kodlamalara dair bir imge içermeyecek şekilde oluşturulmuştur.

Karakterler diyalogların yer aldığı planlarda ışıklı ortamda genel olarak net bir şekilde görülmektedir. Ancak genel planda gösterilen oda içerisinde, karakterler gün ışığının ön cepheden vurmasından dolayı karanlıkta kalmaktadır. Bu da karakterlerin birer silüet gibi görünmesine sebep olmaktadır.

### Sahne 15. Aydın'ın Mezarlık Başında Göz Yaşı Dökmesi



**Tablo 3.15:** Sahne 15'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Aydın, taşla çevrilmiş mezarlar, sisli hava, çorak arazi	Aydın'ın mezarlık başında oturması, göz yaşı dökmesi	Aydın'ın mezarlık başında gözyaşı dökmesi, sisli ve soğuk bir havada yalnız başına mezarlığı ziyaret etmesi	Aydın'ın ablasıyla yaşadığı atışma üzerine içinde biriken öfke, tahammülsüzlük ve bitkinliğin duygusal patlama yapmaya başlaması, sisli ve soğuk bir havada mezarlık başında göz yaşı dökmesi, sisli havanın oluşturulan karamsar havanın anlamsal derinliğini desteklemesi

Sahne 15’de Aydın ablasıyla yaşadığı sert atışmanın etkisinde kalarak yaşadığı ruhsal yıkıntının ilk örneklerini vermektedir. Hayatında biriken tüm olumsuz etkiler gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Necla, Aydın’a gazete için yazdığı yazıların tamamen yüzeysel, yenilikçi olmaktan uzak, işlevselliğini kaybetmiş ve haddini aşmış şekilde olduklarını söylemiştir. Aydın’ın en büyük sorununun tembellik olduğunu ima eden Necla, ayrıca Aydın’ın kendi sorumluluklarından kaçarak ilgilendiği yazarlık işini de boş olarak tanımlamaktadır. Kendisiyle gerçek anlamda yüzleşmekten korkan ve kaçan bir kişi olarak gördüğünü açıkça ifade eden Necla, Aydın’ı aile olarak gözlerinde çok büyüttüklerini ve sonunda hayal kırıklığına uğradıklarını söylemiştir. Bunun üzerine Aydın, Necla’nın kocası tarafından terk edilmiş, etrafında kendisiyle iletişim kurmak isteyen kimsenin kalmadığı; tek yaptığı küsmek, küçümsemek ve durmadan şikayet etmek olan çekilmez bir kadın olduğunu söylemiştir. Bu bağlamda iki karakter de baskın olmaya çalışmış ve birbirlerini yine entelektüel kimlikleriyle baskılamaya çalışmışlardır. Ancak bu baskı giderek şiddetlenmiş ve sonunda ego çatışmasına dönüşmüştür. Bunun üzerine Aydın tüm biriken duygu yoğunluğuyla birlikte mezarlığa gitmiştir.

Kullanılan sahenin aynı zamanda bir geçiş planı olduğu görülmektedir. Aydın ikili ilişkilerindeki çatışmalar sebebiyle hayatıyla yüzleşmektedir. Bununla birlikte duygu patlaması yaşamaya başlamıştır. Ablasının sözleri üzerine ailesinin mezarına gitmiş ve bir nevi arınma arzusunu göstermiştir.

Mekan tasarlanmış bir mekandan ziyade kullanılan bir mekan özelliğindedir. Bununla birlikte filmde yer alan sayılı yerel kodlamalardan biri de bu sahnede yer almaktadır. Yerelliği çağrıştıran nitelikte olan taş mezarlıklar mekanın algılanmasını kolaylaştırmaktadır. Mekan genel planda görülmektedir, hava sislidir ve sahneye ağır ritimde piyano müziği eşlik etmektedir. Sisli hava karakterin içinde bulunduğu karamsar havayı nitelemek için kullanılmıştır. Renkler oldukça solgun görülmektedir. Gölge yoğunluğu neredeyse hiç yoktur ve kullanılan ışık gün ışığıdır.



### Sahne 16. Aydın ve Nihal'in Tartışması



**Tablo 3.16:** Sahne 16'nın Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Aydın, Nihal, ayna, tamamı görünmeyen bir sandalye, bitki	Aydın ve Nihal'in tartışması	Aydın ve Nihal'in, Nihal'in yürüttüğü yardım çalışmalarından dolayı başlayan tartışmalarını devam ettirmesi, Aydın'ın İstanbul'a gidecek olduğunu Nihal'e söylemesi, Aydın'ın Nihal'e nasihat vermek istemesi	Aydın ve Nihal'in konuşmalarına aynadan yansıyan görüntünün oluşturduğu paradoks eşliğinde devam etmeleri, Aydın'ın Nihal'le aralarında olan yaş farkını ve entelektüel kimliğini kullanarak Nihal'e akıl vermek istemesi, Nihal'in Aydın'ın yaptığı hiçbir eylemin kendi lehine yapılmadığını düşünmesi

Sahne 16'da Aydın ve Nihal'in birbirlerine olan tahammülsüzlükleri, yaptıkları tartışma ile devam etmektedir. Aydın Nihal'in odasına gelmiş ve Nihal'e düzenlenen yardım kampanyalarının aslını ve bunlar hakkında kendisine bilgi verilmemesinin nedenini sormak istemiştir. Nihal ise Aydın'ın kendisini insanlara karşı aşağılamak istediğini düşündüğünü söylemiş ve kendisiyle sürekli tartışıyor olmanın çok yıpratıcı olduğunu söylemiştir. Nihal, Aydın'la gerekirse ayrılmak istediğini söylemiş, ancak Aydın kendisini zorla tutmadığını, isterse gidebileceğini, ancak asgari ücretle geçinmenin ne kadar zor olduğunu ve bu nedenle palavra atmaması gerektiğini söylemiştir. Nihal, başkasının parasıyla geçinmenin ve yaptığı yardımları bile bu sayede yapabilmeyen verdiği acıdan bahsetmiş, Aydın'da kendisinin çocukluğundan beri çalışmakta olduğunu anlatmıştır. Bunun akabinde Aydın, Nihal'e evinde kendisinden habersiz düzenlediği yardım kampanyalarına bir son vermesini söylemiştir. Kendi odalarında kısa bir süre kendilerini dinledikten sonra Aydın tekrar Nihal'in yanına gelmiş ve İstanbul'a gideceği, ancak öncelikle bağış kampanyasını detaylıca konuşmak istediğini söylemiştir. Nihal'e koltuklardan birine oturmasını istemiş, Nihal bir süre direnmiş, Aydın sesini yükseltince bir aynanın yanı başındaki sandalyeye oturmuştur. Aydın, Nihal'e akıl vermeye çalışmış ve kendi düşüncelerini söylemiştir. Nihal'in Aydın'a takındığı tavır, duyduğu tahammülsüzlük ayna paradoksuyla anlatılmaktadır. Çekilen planda Aydın ve Nihal kadrajın en sağındadır ve bu an fiziksel olarak birbirlerine en yakın göründükleri anlardan biridir. Paradoksla ilişkilerindeki olumsuzluk ayna derinliğiyle anlatılmıştır.

Mekan Nihal'in kendi özel odası şeklinde tasarlanmıştır. Nihal, kendini soyutlamak istediğinde bu odaya çekilmektedir. Diğer odalarda olduğu gibi pek çok klasik mobilya odada yer almaktadır. Odadaki küçük eşyalar genel anlamda dağınıktır. Ancak yerleştirilen eşyalar belli bir düzen içinde oda içerisine yayılmış, oda da boş bir alan bırakılmamaya çalışılmıştır. Nuri Bilge Ceylan'ın tüm filmlerinde olduğu gibi plan çerçevelerinin içi, verilmek istenen mesajı niteleyen eşyalarla dolu olmaktadır. Bu eşyalar verilmek istenen mesajı nitelediği gibi yönetmen, çekilen sahneyi içeriksel olarak zenginleştirerek izleyicinin monoton ritimle devam eden sahnelerden dolayı filmle arasındaki kurulan bağın kopmamasını istemektedir. Kullanılan ışık gün ışığı formatında olup karamsar havayı desteklemek adına oldukça azaltılmıştır. Bununla birlikte gölge yoğunluğu şiddetlidir. Renkler solgun ve genel olarak koyu tondadır.

### Sahne 17. Aydın ve Tren Raylarının Görünümü



**Tablo 3.17:** Sahne 17'nin Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Aydın, Tren rayları, ağaçlar, dört tarafı açık kulübe, elektrik direği	Aydın'ın tren beklerken tren raylarının üzerine çıkıp etrafa bakınması	Aydın'ın İstanbul'a gitmek için tren beklediği sırada dışarı çıkması, rayların üzerine çıkarak etrafa bakınması, ölü bir köpek ile tellere konan kuşlara bakması, bir süre düşünmesi ve gitmekten vazgeçmesi	Aydın'ın İstanbul'a gitmek üzere geldiği tren garında dışarı çıkarak etrafı gözlemlemesi, tren raylarının sonsuzluğa doğru gidermişçesine yaptığı ilerleyişin Aydın üzerindeki etkisi, gördüğü tüm görselleri sırasıyla anlamlandırması, kendi iç dünyasını dinlemesi ve gitmekten vazgeçmesi

Sahne 17'de Aydın, uçak seferleri yoğun kar yağışından dolayı iptal olduğu için İstanbul'a gitmek üzere tren garına gelmiştir. Aydın, Nihal'le yaşadığı son büyük tartışmadan sonra kesin olarak İstanbul'a gitmeye karar vermiş, yoğun kar yağışından dolayı uçak seferlerinin iptal olduğunu öğrenmiş ve trenle İstanbul'a gitmek üzere evinden ayrılmıştır. Nihal'le yaşadığı tartışma Aydın'ı oldukça üzmüştür. Aydın sadece karısının iyiliğini istediğini belirtmiş, karısı ise Aydın'a olan güvenini yitirdiğini, artık evde iki yabancı olduklarını ve bunun telafisinin mümkün olmadığını söylemiştir. Aydın ise bahara kadar İstanbul'a gideceğini, gitmeden önce düzenlenen yardım kampanyasına bağış yapmak istediğini ve evrakları son bir kez gözden geçirmek istediğini söylemiştir. Evraklarda düzensizlik olduğunu gören Aydın yine küçümser bir tavır takınmış, ancak karısının ilgisizliğinin ve tahammülsüzlüğünün derinleştiğini görünce parayı Nihal'in masasına bırakıp odadan çıkmıştır. Sabah erken saatlerde ablası Necla ile vedalaşmak için ablasının odasının kapısına gelmiş kapısını çalmış ancak bir süre bekledikten sonra kapıyı açan olmayınca oradan ayrılmıştır. Bu arada Aydın daha önce doğada yakalattığı vahşi atı bir süre sevdikten sonra serbest bırakmıştır. Geldiği tren garında treni beklerken garın dışında rayların üzerine çıkmış ve etrafı gözlemlemiştir. Tren yolunun ufuk çizgisine doğru yaptığı ilerleyişe bir süre bakmış, ardından düşünceli bir şekilde etrafına bakınmaya devam etmiştir. Rayların yanında yatan bir köpek bedeni ve dallara konan kuşların görüntüsüyle duraksamış ve düşünmeye başlamıştır. Bir süre düşündükten sonra İstanbul'a gitmekten vazgeçmiş, Hidayet'e Suavi'nin evine gitmek istediğini söylemiştir.

Mekan, geometrik desenleri içeren bir dış mekan özelliği taşımaktadır. Bu sahne, film boyunca gözlemlenen planların aksine oldukça az obje kullanılan sayılı sahnelerden biri durumundadır. Geometrik nitelik taşıyan objeler plan içerisinde birbirinden bağımsız şekilde belli mesafelere yayılmış durumdadır. Üçken çatısı ve demirden sütunları olan, dört tarafı açık bir kulübe, ufuk çizgisine doğru paralel şekilde uzanan tren rayları, birbirlerinden bağımsız uzanan dalların üzerine konmuş kuşlar, karın üzerinde yatan köpek bedeni, Aydın'ın bakış açısıyla izleyiciye aktarılmaktadır. Bu objelerin tamamı altın oran kuralına uygun şekilde konumlandırılmıştır. Aydın'ın kendi iç dünyasıyla olan iletişimi konumlandırılan objeler eşliğinde belli bir kurgu ritmiyle izleyiciye aktarılmaktadır. Objelerin tamamı Aydın'ın gitmeme düşüncesini pekiştirmesine yardımcı olmuştur.

### Sahne 18. Hamdi Hoca'nın Evi



**Tablo 3.18:** Sahne 18'in Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Hamdi Hoca, çeşitli eşyalar, İlyas, Nihal	Nihal'in Hamdi Hoca ile sohbeti	Nihal'in Hamdi Hoca'nın evine ziyarete gelmesi, İlyas'ı merak edip onunla konuşmaya çalışması, aileyle kurduğu sınırlı iletişim, Nihal'in Hamdi Hoca ile özel olarak görüşmek istemesi, Nihal'in Hamdi Hoca'ya yardım olarak para vermek istemesi, İsmail'in yanlarına gelmesi, parayı ateşe atması	Nihal'in Aydın'ın verdiği parayı kullanarak Hamdi Hoca'nın ailesine para yardımıyla bulunmak istemesi ve bu nedenle üstlendiği yardımsever mitinin İsmail'in yüklediği gururlu kişi mitiyle çatışması, Nihal'in kocasını Aydın'dan duyduğu aşağılayıcı sözleri İsmail'den de duyması, entelektüel kimliğinin yerilmesi

Sahne 18’de Nihal, evlerinden birinde kirada oturan Hamdi Hoca ve ailesini ziyaret etmiştir. Hamdi Hoca, Nihal’in evlerine geldiğini görünce çok şaşırılmış, aha sonra Nihal’i evlerine davet etmiştir. Nihal eve girince önce evin içini süzmüş, daha sonra kapının yanındaki sandalyeye oturmuştur. Kendisine gelen çayı yudumlayarak İlyas’ı merak ettiğini ve onu görmek için geldiğini söylemiştir. Hamdi Hoca İlyas’ın ateşinin yeni düştüğünü ancak toparlandığı söyleyerek Nihal’in gece evlerine tek başına gelmesine şaşırıldığını belirtmiştir. Bunun üzerine Nihal, Hamdi Hoca ile özel olarak görüşmek istediğini söylemiştir. Başka bir odaya geçen Nihal ve Hamdi Hoca konuşmalarına bu odada devam etmiştir. Nihal evlerine gelmesindeki asıl amacın aileye yapmak istediği para yardımı olduğunu söylemiştir. Hamdi Hoca çok şaşırılmış ve paranın miktarını görünce durumu algılayamamış, İsmail’in odaya girdiğini görünce endişelenmiştir. İsmail, paradan rahatsız olduğunu açıkça belirtmiş, Aydın’ın Nihal’e söylediği şeylere benzer şeyler söyleyerek parayı ateşe atmıştır. Nihal tüm hayal kırıklığıyla birlikte evden ayrılmıştır.

Sahne 18 yerel kodlamaların yoğun şekilde kullanıldığı bir sahne özelliği taşımaktadır. Sahnede içerdiği eşyalar itibariyle yerel bir Anadolu köy evi imajı oluşturulmuştur. Yerel motiflerin işlendiği kilim, koltuk ve kıyafetler bu imajı desteklemektedir. Oda içerisinde bulunan eşyalar belli bir düzen içerisinde olmayıp oda içerisine karışık bir şekilde yerleştirilmiştir. Eşyaların tamamı Hamdi Hoca ve ailesinin içinde bulunduğu ekonomik sıkıntıyı niteleyecek şekildedir. Tamamı eski tipte olan eşyalar Nihal’in özellikle dikkatini çekmektedir. Entelektüel bireylerin yaşadığı oteldeki yaşamın ardından buradaki yaşam iki ayrı uç nokta olarak seyirciye gösterilmektedir. Kullanılan ışık sarı oda ışığı formatında olup orta şiddetlidir. Buna bağlı olarak gölge yoğunluğu düşük şekilde kullanılmıştır. Renkler diğer sahnelerde olduğu gibi solgundur.

Nihal ve Hamdi Hoca’nın özel konuşmak için geçtikleri diğer oda, bir önceki odanın aksine yerel kodlamalardan arındırılmıştır. Yerelliği niteleyebilecek bir öge bu odada bulunmamakta, bu bağlamda devamlılığa yer verilmediği gözlenmektedir. Kullanılan ışığın kaynağı masa lambası olup oda geneline yayılan ışık düşük şiddettedir. Bu bağlamda gölge yoğunluğu şiddetlidir. İsmail’in dahil olduğu planlarda ışığın kaynağı ve şiddeti nispeten değişmektedir. İsmail’in yüzüne vuran ateşin ışığı kötü adam ve aynı zamanda gururlu adam mitini desteklemektedir.

### Sahne 19. Aydın'ın Otele Dönüşü



**Tablo 3.19:** Sahne 19'un Roland Barthes'a Göre Göstergelerinin Çözümlemesi

<b>Biçim</b>	<b>İçerik</b>	<b>Düz Anlam</b>	<b>Yan Anlam</b>
Aydın, Otelin avlusu	Aydın'ın otele geri dönüşü, Nihal'le göz göze gelmesi, iç sesiyle Nihal'e onu sevdiğini söylemesi	Aydın'ın otele geri dönmesi, Nihal'le otelin avlusunda göz göze gelmesi, Aydın'ın Nihal'e iç sesiyle itiraflarda bulunması	Aydın'ın Nihal'e iç sesiyle itiraflarda bulunması, onu sevdiğini söylemesi, gururuna yenik düştüğünü ve sevdiğini söyleyemeyecek olduğunu itiraf etmesi, karısının bir kölesi gibi yaşamaya razı olduğunu söylemesi, arınmaya ve af dilemeye çalışması

Sahne 19’da Aydın, Suavi’nin evinden ayrılarak otele geri dönmüştür. Geri dönerken yolda sürekli olarak düşünceli görünmektedir. Yaşadığı tüm gelgitler nihayet son bulmak üzeredir. Yol üzerinde karısı ile arasında sürekli adı geçmekte olan Garip Köyü’nü görmüştür. Nihal’in uğruna yardım topladığı bu köy onun düşüncelerinin daha da derinleşmesine neden olmuş, kendisiyle yüzleşmesi gerektiğini hatırlatmıştır. Otele geldiğinde avludayken karısı Nihal’in odasının penceresinden baktığını görmüş ve göz göze gelmişlerdir. Aydın bu andan itibaren iç sesiyle Nihal’e seslenmeye başlamıştır. Aydın, Nihal’e düşkünlüğünü, ona olan ihtiyacını, onsuz bir bütün olamayacağını ve onu sevdiğini söylemiştir. Gururu yüzünden asla yüzüne söyleyemeyeceğini itiraf etmiş, kölesi gibi yaşamaya razı olduğunu belirtmiştir. Ayrıca ayrılmalarının imkansız olduğunu, İstanbul’da kendisini çağıran hiçbir şeyin olmadığını ve esas yerinin kendisini sevmediğini bildiği halde karısının yanı olduğunu itiraf etmiştir. Bu bağlamda Aydın kendisiyle yüzleşmiş, uzun süredir itiraf edemediklerini açıkça dile getirebilmiş, bir nevi günah çıkartmıştır.

Mekan otelin avlusunu nitelemektedir. Bu sahne dış çekim ve iç çekim olarak iki plana bölünmüştür. Dış çekimde Aydın otelin avlusunda yoğun kar yağışı altında karısıyla göz göze gelmektedir. Bu planda Aydın tepeden görülmektedir ve aciz, güçsüz insan mitinin taşıyıcısı konumuna gelmektedir. Aydın karısına muhtaç olduğunu ve onu sevdiğini itiraf ederken bu açı değişmemektedir. Ayrıca saç, sakalı ve kostümündeki dağınık imaj bu algıyı destekler niteliktedir. Işık gün ışığı formatındadır ve gölge yoğunluğu tamamen yok olmaktadır.

İç mekan Nihal’in odasını nitelemektedir. Bu planda Nihal’in odası dış çekime göre daha karanlıktır. Önce Aydın’ın bakış açısıyla Nihal alt açıdan görülmektedir. Bu Nihal’in güçlü ve muhtaç olunan kimse mitini üstlenmesine sebep olmaktadır. Ancak iç çekimlerde Nihal karanlık bir odanın içinde üzgün görülmektedir. O da kendi içinde bir hesaplaşma içindedir. Özellikle İsmail’le yaşadığı kötü olaylardan sonra kocasının haklı oluşu onun üzüntüsünü artırmıştır. Bu bağlamda iç mekanda ışık şiddeti az olup, gölge yoğunluğu ise şiddetlidir. Renkler ise filmin genelinde olduğu gibi solgun olarak görülmektedir.



## SONUÇ

İnsanođlu tarih boyunca iletiřimi kullanmıřtır. İletiřim insanlar iin yařamsal nemi olan bir ihtiyatır. Bu ihtiyaa ynelik olarak insanođlu ilk ađlardan itibaren iletiřimi tanımlamaya ve onu geliřtirmeye alıřmıřtır. Teknik bilginin retilmesi ve teknolojinin geliřmesiyle iletiřimin hızı da artmıřtır. İlk zamanlarda mađara duvarlarına izilen resimler, szsz, ađrıřımsal jestler gibi ilkel yntemler kullanılarak srdrlen iletiřim, gnmzde dil gibi sembollerle ifade edilen sistemlerle yeni bir evreye gemiřtir. ncelikle yerel konumdaki bireyler arasında srdrlen iletiřim, teknoloji sayesinde uzak mesafelerdeki bireyler arasında da srdrlebilir olmuřtur.

İnsanođlu, iletiřim sayesinde enformasyonları oluřturmaya bařlamıř ve bu da bilgi kavramını ortaya ıkartmıřtır. Bilgi ile birlikte insanođlu kendi ihtiyaları dođrultusunda teknolojik atılımlar yapmıřtır. Bilgi, iletiřim srecinin sonunda ortaya ıkmaktadır. Bit - veri - enformasyon oluřum sreci sonucunda ortaya ıkan bilgi, salt veriler topluluđu olarak tanımlanmaktadır. Bu bađlamda insanođlu ilk ađlardan itibaren bilgiyi retmeye bařlamıř, onu iřlemiř ve elde ettiđi tm verileri kendi yařamını idame ettirme ve kalitesini artırma adına kullanmıřtır. Aynı zamanda bilgi, kendi iinde aık ve rtk olmak zere ikiye ayrılmaktadır. Aık bilgi, kitle iletiřim aralarıyla elde edilebilen, ulařılması kolay olan bilgidir. Bireyler arası iletiřim aracılıđıyla aktarılan bilgi de aık bilgi sınıfına girmektedir. rtk bilgi ise ortada olan ancak bireylerin henz fark etmediđi bilgileri ifade etmektedir. Genel olarak teknolojik geliřimin bařarılı ve hızlı řekilde yapılması, rtk bilgiye ulařılmasına bađlıdır. rtk bilgi iletiřimin sađlıklı bir řekilde yapılabilmesi iin de olduka nemlidir. Bu bađlamda rtk bilgi kullanıcı bireyler tarafından alınmak zere ortada durmaktadır ve bireylerin kiřisel deneyimleri, sahip oldukları kltrleri ve sosyal yařamlarının getirisi bađlamında anlařılmak zere beklemektedir.

Bilgi teknolojiyi dođurmuřtur. Bilinen en eski teknolojilerden biri olan yazı gstermektedir ki, teknoloji teknik bilgiler sonucunda insanların ihtiyaları dođrultusunda geliřmektedir. Bu nedenle teknolojiye toplumsal yararı olan bilgi tanımlaması yapılmaktadır. Teknoloji ile insanođlu tarih boyunca yakın iliřki ierisinde olmuřtur. Bunun nedeni globalleřen dnyanın ihtiya duyduđu

gereksinimlerin oldukça çeşitlenmesi ve gereksinimlerin artmasıdır. Oluşturulan sentez kültürde insanoğlunu teknolojiyi geliştirme konusunda teşvik etmektedir. Teknolojinin gelişimi toplumsal olaylardan dolayı dönem dönem yavaşlaşsa dahi asla durmamış ve gelişim süreci daima devam etmiştir.

Teknoloji iletişime doğrudan etki etmiştir. İnsanoğlunun bir gereksinimi olan iletişim, teknolojiyi kullanarak çeşitli kanallar vasıtasıyla kendi gelişim ve değişim sürecini devam ettirmiştir. Bunun sonucunda insanlar gelişen teknoloji sayesinde kitle iletişim araçları vasıtasıyla da iletişimi gerçekleştirmeye başlamışlardır. Kitle iletişim, toplumların belirli kaynaklardan aldıkları işlenmiş bilgileri ve bu bilgilerin değişik araçlar vasıtasıyla toplumlara yayılmasını ifade eden genel bir tanımlamadır. Kitle iletişim araçları ise bu bilgileri yayan araçlara verilen genel bir tanımdır. Bu bağlamda kitle iletişim araçları özellikle sanayi devriminden sonra toplum yaşamının önemli bir parçası olmuş ve toplum yaşamını önemli ölçüde etkilemiştir. Kaynaktan hedefe doğru olan bilgi aktarımının yüksek hızlara ulaşmasını sağlayan kitle iletişim araçları, insanların istekleri doğrultusunda biçim değiştirmiş ve gelişmiştir. Öncelikle tek yönlü bir iletişim olanağı sunan kitle iletişim araçları, kullanıcı bireylerin aktarılan içeriğe müdahale etme isteği doğrultusunda çift yönlü bir iletişim modeli benimsemeye başlamışlardır. Konvansiyonel medya ve yeni medya olarak ikiye ayrılan bu iletişim modellerinde, iletişimin aktarım yönü ve kullanıcı bireylerin etkinliği değişkenlik göstermektedir.

Konvansiyonel medya insanlara bilgileri ulaştıran ve bu bilgileri ulaştırırken tek yönlü bir iletişim modeli uygulayıp geri dönüşüm almayan yayın organlarını içeren medyayı temsil etmektedir. Yeni medya ise yeni iletişim araçlarını içeren, kullanıcı bireylerin bir muhatap bulabildikleri (feedback) haber kaynaklarını içeren ve bu anlamda çift yönlü bir iletişim modeline sahip olan medyayı temsil etmektedir. Tüm bu bilgiler ışığında kitle iletişim araçları sayesinde bilginin belli amaçlar doğrultusunda işlenerek belli kaynaklardan aktarıldığı gözlenmektedir. Aynı zamanda kitle iletişimin toplumları yönlendirme de etkili olduğu görülmektedir.

Kitle iletişim araçları teknolojik gelişmeler ışığında iletişimin farklı kanallarla aktarılmasına olanak sağlamıştır. Bu kanallardan en bilineni sinemadır. Sinema insanoğlunun görüntüyü kaydetme isteğine cevap veren bir sanat dalı olarak ortaya

çıkıştır. Gelişimi çok kısa bir süre içerisinde gerçekleşen sinema, kendi içinde ürettiği ve sürekli olarak geliştirdiği öğeleriyle birlikte izleyicinin vazgeçemediği bir sanat dalı olmuştur. Görüntüyü kaydetmek adına geliştirilen sinema başlangıçta günlük hayatı kaydedip izleyiciye sunulan bir araç vazifesi görmüştür. Ancak sinemanın kendine has bir dünya oluşturabildiğinin anlaşılması çok zaman almamış, görüntülerin kurgulanması ve hayali karakter ile mekanların tasarlanabilmesi sinemanın çekiciliğini artırmıştır. Kendi fikirlerini ve ideallerini kurgulanmış dünyalar ile insanlara aktarabileceğini anlayan sinemacılar bu sanatın gelişmesi için uğraş vermişlerdir. Sinema bu sayede kendine has teknik özellikleri olan bir sanat dalı olmuştur. Bazı sinemacılar pek çok manifesto ile bu teknik ve içerik özelliklerini değiştirmeye çalışarak, esasında sinemanın gelişimine oldukça büyük katkı sağlamışlardır. Bu bağlamda sinemanın toplumları yönlendirmede oldukça etkili olduğu gözlenmektedir.

Toplumlara verilmek istenen işlenmiş bilgilerin en iyi aktarım yolu olan sinema, teknik gelişimini daima sürdürmektedir. Ancak sahip olduğu birtakım sinemasal unsurlar, sinemanın ilk günlerinde de sahip olduğu özelliklerin hemen hepsini korumaktadır. Örneğin, karakter ve tiplene kavramı, ışık ve renk ilişkisi, kurgunun ve mekan tasarımının önemi gibi pek çok unsur sinemanın teknolojik olarak gelişim ve değişimine karşı gelmiştir. Bu kavramlar teknolojik gelişmeleri kendi lehine kullanacak şekilde evrilmiş ve önemini daima korumuştur. Bu nedenle teknoloji ne kadar gelişmiş olursa olsun, bazı sinemasal unsurlar sinemanın var olabilmesi için oldukça önemli olmaktadır.

Sinemanın dünyaya yayılması, gelişimi gibi çok kısa süre içerisinde gerçekleşmiştir. İnsanların sinemaya olan ilgisi başlangıçta durağan şekilde seyretse de sinema geliştikçe izleyicinin ilgisi de doğru orantılı olarak artmıştır. Bu bağlamda sinemanın Türkiye’de var olması ile Türk izleyicisinin sinemaya olan ilgisinin artması biraz zaman almıştır. Özellikle halkın sinemaya olan ilgisinin başlangıçta az olmasında toplum yaşamının önemli rol oynadığı görülmektedir. Ancak özellikle Cumhuriyet’in ilanından sonra Türk izleyicisinin sinemaya olan ilgisi büyük bir hızla artmıştır.

Türk sinema tarihinde pek çok yönetmen, kurgucu, görüntü yönetmeni ve oyuncu gibi sanatçılar yer almıştır. Bunlardan bazıları Türk sinemasını yönlendirmiş ve gelişimine katkıda bulunmuştur. Bu sanatçılar kendilerinden sonra gelen sanatçılara da ilham kaynağı olmuşlardır. İlk Türk sinemacısı ve aynı zamanda ilk Türk belgeselcisi olan Fuat Uzkınay, çektiği kısa metraj filmlerle Türk sinema tarihinde yer edinmiştir. Fuat Uzkınay ile birlikte gelişimi başlayan Türk sineması, günümüzde pek çok teknolojik yeniliği takip eder hale gelmiştir. Ancak Amerikan sinemasının aksine Türk filmleri yüksek maliyet gerektirmeyen, seyircinin talepleri doğrultusunda şekillenen ve Amerikan filmlerinin aksine bu filmler kadar yüksek gişe hasılatları elde etmeyen filmler olmuştur. Bu durumda filmlerin yerel kodlarla işlenmesi etkili olmaktadır. Global kültürü hedef alan Amerikan sinemasının aksine Türk sineması yerel kültürle ilgilenmektedir. Bunun sonucu olarak Türk filmlerinin yurt dışında pazarlanması zorlaşmaktadır. Ancak günümüzde özellikle Orta Doğu ülkelerinin Türk sineması ve dizi sektörüne olan ilgisi artmaktadır. Bu duruma, işlenen yerel kodların bu ülkelerdeki yerel kodlarla örtüşmesinin neden olduğu gözlenmektedir. Bu bağlamda Türk sineması sürekli olarak gelişen, genel anlamda yerel kültürle ilgilenen, sanat filmi tanımlamasından uzak eserlerin verildiği, halkın taleplerini daima gözetten bir halk sineması özelliği taşımaktadır.

Sinema kendi içinde belirli standartları olan bazı sinemasal unsurlara sahiptir. Bu unsurlar sinemanın var olabilmesi için gerekli olan temel yapı taşları vazifesi görmektedir. Sinemasal unsurlardan birinin dahi eksik olması sinema filminin tamamlanamaması anlamına gelmektedir. Bu nedenle sinema, sahip olduğu tüm unsurlarla beraber gelişmektedir. Bu unsurların en önemli olanlarından bazıları karakter ve tiplene kavramı, renk ve ışık ilişkisi ve kurgu sanatıdır.

Karakter ve tiplene kavramı sinemanın ilk günlerinden beri sahip olduğu temel sinemasal unsurlardan biridir. Lumiere kardeşlerin çektiği ilk kısa metraj filmlerde dahi kendine yer bulan karakter kavramı, günümüz son teknoloji ürünü filmlerde de yer bulmaktadır. Çekilen bir filmin konusu ne olursa olsun karakter ve tiplene tasarımları daima filmlerde yer almıştır. Lumiere kardeşlerin çektiği ilk filmlerde günlük yaşam bir dış gözün yaptığı gözlemler şeklinde gösterilmiştir. Herhangi bir senaryoya bağlı kalmaksızın ve hiçbir mekan tasarımı yapılmadan çekilen bu filmlerde aktarılmak istenen günlük yaşam, belli başlı bazı karakter ve

tiplerle aktarılmıştır. Bu anlamda karakter ve tipler yönetmenin mesajını iletmek ve izleyicinin izlediği filmle özdeşleşmesini sağlamak adına oldukça önemli olmaktadır. Sinema tarihinde pek çok karakter ve tipler oyuncusu yer almıştır. Bu oyuncular hayat verdikleri karakterlerle özdeşleşmiştir. Yine bu oyuncuların özdeşleştiği karakterlerinin yer aldığı filmlerin yüksek gişe hasılatları elde ettiği görülmektedir. Bu nedenle bir sinema filminin başarılı olabilmesi için karakter ve tipler tasarımlarının oldukça iyi planlanması ve gerçekleştirilmesi gerektiği görülmektedir.

Sinemasal açıdan önemli unsurlardan olan renk - ışık uyumu ile kurgu sinemanın var olabilmesi açısından oldukça önemlidir. Doğanın sunduğu ışık rengi açığa çıkartmaktadır. Işık ile renk uyumu doğanın insanlara sunduğu bir özelliktir ve insanlar bu uyumu kullanarak yaşam alanlarını tasarlamaktadırlar. Tüm sanat dalları da bu uyumu temel alarak üretim yapmaktadır. Sinemacılar da bu uyumu temel alarak tasarım yapmaktadırlar. Sinemanın ilk günlerinde dahi görülen ışık ve renk uyumu günümüz sineması içinde önemini yitirmeden korumuştur. Siyah beyaz filmlerdeki ışık ve beyaz uyumu ile günümüz son teknoloji filmlerinde üretilen dijital renk kodlamaları arasındaki ilişki tamamen aynı mantık üzerine kurulmuştur. Bu açıdan sinemanın doğanın sunduğu özellikleri taklit ettiği düşünüldüğünde, izleyicinin izlediği filmle duygusal bağ kurabilmesi için ışık ve renk uyumu çok önemli olmaktadır.

Kurgu başlı başına bir sanat dalı olarak görülmektedir. Bu nedenle kimi kurgu sanatçıları tüm bilgi birikimlerini bu sanatı geliştirmek için kullanmışlardır. Kurgu sanatı bu sanatçıların geliştirdiği birçok teknik sayesinde gelişmiş ve günümüz sinemacıları tarafından kullanılmıştır. Görüntüyü art arda sıralama işleminden ziyade bir sinema filmi anlamlı ve algılanabilir kılan kurgu sanatı sinema filmine devamlılık kazandırmaktadır. Mekanı her açıdan gösterme şansına sahip olan yönetmen çektiği pek çok planı kurgu sayesinde bir bütün olarak sunabilmektedir. Bu nedenle kurgu, kendi içinde pek çok tekniği olan ve bir filmin başarılı olmasını sağlayan en önemli unsurlardan biri konumundadır.

Sinemanın gelişiminde modernizm ve postmodernizmin çok büyük bir etkisi olmuştur. Tüm sanat dallarını da etkileyen modernizm ve postmodernizm temel

anlamlar bağlamında birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Belli bir düzen, kuralcı bir yaklaşım ve oluşturulan sentez kültürü desteleyen içeriğiyle modernizm, özellikle sanayi devriminden itibaren büyük bir hızla gelişmiştir. Bu içeriğe karşı olarak da postmodernizm gelişmiş, bu sayede yerel kültürler desteklenmeye çalışılmıştır. Sinema ise bu kavramları kendi içeriğine göre uyarlamıştır. Teknik ve içerik açısından kuralcı, belli standartları olan, işlenen konuların tek düze olabildiği filmler modernizm etkisi altında kalmış olarak görülürken, tüm bu tanımlamalara karşı olan filmler ise postmodernist filmler olarak görülmektedir. Tüm sinemasal unsurlar bu iki kavrama göre şekillenmekte ve değişime uğramaktadır. Aynı zamanda bu iki kavrama göre şekillenen pek çok filmde sinema tarihinde yer bulmuştur.

Mekan, insanoğlunun yaşamını devam ettirdiği yegane yaşam alanı olarak görülmektedir. Doğanın sunduğu tüm olanaklar insanoğlu tarafından mekanı tasarlamak için kullanılmaktadır. Bu nedenle mekan insanoğlu için yaşamsal öneme sahiptir. Yine insanoğlunun üretimleri de mekana göre tasarlanmaktadır. Bu bağlamda sinema gibi tüm sanat dalları mekanı ve doğanın sunduğu özellikleri kullanmaktadır. Mekanı düşsel dünyada tasarlamak isteyen sanatçılar iyi birer gözlemci olmak durumundadır. Bu nedenle sinemada mekânın tasarımı bir filmin başarısını doğrudan etkilemektedir. Sinema izleyicisi genel anlamda filmleri kendi yaşadığı mekanı özümsemiş şekilde izlediğinden dolayı, filmin konusu ne olursa olsun mekân tasarımı insanın yaşadığı mekânı tasvir etmek zorundadır. Bu doğrultuda mekânın aslında insanlar için sıradan, sürekli etkileşim halinde olunan, göstergelerinin tamamı bir şekilde insanlar tarafından çözümlenen ve daima algılanabilir düzeyde tutulan yaşam alanı olarak görüldüğü anlaşılmıştır. Bununla birlikte mekânın içinde yer alan tüm unsurların mekânın algılanabilirliği üzerinde doğrudan etkisi olduğu görülmektedir. Mekan içerisinde yer alan objeler, kullanılan renkler, ışık ve gölgenin uyumu, geometrik şekiller ve düzen mekânın algılanması ve anlamlandırılması adına oldukça önemli olmaktadır. Bu durum insanoğluna mekânı sonsuz bir çeşitlilikte tasarlayabilmesi özgürlüğünü sunmaktadır. Böylelikle mekân, insanoğlunun güven içinde yaşayabildiği bir sığınaktan öte kişisel yeteneklerini ön plana çıkartabileceği yaşam alanına dönüşmektedir. Bu bağlamda sinema, mekânın sunduğu güven ortamını kullanarak içeriksel olarak izleyiciyle ilişki kurabilmektedir. Bu da mekânı sinema için vazgeçilemez bir unsur kılmaktadır.

Sinema izleyicisinin izlediği film ile içselleşmesi, kendi yaşadığı mekanı nedenli tanıdığıyla alakalı olarak değişkenlik göstermektedir. Gözlemlendiği üzere günümüz sinema sektörünün hedefinde yer alan izleyici kitlesi sosyal statüde orta sınıf olarak tanımlanan, belli bir eğitim düzeyi olan ve ekonomik olarak sadece gündelik yaşamlarını idame ettirmeyi düşünen kesimdir ve bu kesim yaşadığı mekanı yaşamını idame ettirebileceği şekilde pratik olarak tasarlamaktadır. Bu gibi durumlarda izleyicinin talepleri de değişmekte, film yapımcıları mekan tasarımını bu talepler doğrultusunda tamamlamaktadır. İçeriksel olarak imgeleme kullanımının baskın olduğu filmlerde izleyici kitlesinin de sosyal statüsü değişmektedir. Filmin tasarımında kullanılan mitlerin izleyici tarafından çözümlenmesi gerektiğinden film ile izleyici arasındaki iletimin tamamlanması, izleyicinin belli bir eğitim düzeyinde olmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda bir sanat filmi ile gişe filminin içeriksel olarak tasarımı, tamamen izleyicinin talebi doğrultusunda, sosyal statüsünün ve eğitim düzeyinin göstergeleri nezdinde yapılmaktadır.

Çözümleme yapmak adına ele alınan “Yol” ve “Kış Uykusu” filmlerinde yönetmenlerin yerel anlamda yaptıkları gözlemlerin etkisinin oldukça büyük olduğu görülmüştür. Yönetmenler yetiştikleri ülkede, iyi bir şekilde gözlemleyebildiği, algılayabildiği, anlamlandırabildiği insanları filmlerinde işlemişlerdir. Bu durumda entelektüel kimlikleri vasıtasıyla edindikleri yerel kodlamalar ile global kültürün etkilerini rahatça ayırıştırabilmeleri önemli rol oynamaktadır. İzleyiciye vermek istedikleri mesajı yan anlamlarla birlikte en ince ayrıntısına kadar işleyerek sunan Yılmaz Güney ve Nuri Bilge Ceylan, Cannes Film Festivali’nin en büyük ödülü olan Altın Palmiye’yi alarak başarılarını dünyaya da duyurmuşlardır. Bu iki yönetmen, genel olarak kullandıkları sinemasal dillerinin gösterdiği farklılıklar ve mekana bakış açılarındaki doğrudan gözlemlenebilen zıtlıklardan dolayı seçilmiş ve incelenmiştir.

Yılmaz Güney, “Yol” filmini doğulu insanların yaşadığı baskıları anlatmak için çekmiştir. Bu bağlamda verilmek istenen mesaj politik imgeler içermektedir. Bu nedenle film yıllarca yasaklı bir şekilde gösterimden uzak kalmıştır. Yılmaz Güney’in çekimlerinde bizzat bulunamadığı bu filmde yönetmenliği Şerif Gören üstlenmiştir. Bu nedenle filmde Şerif Gören’in sinema dili ile Yılmaz Güney’in sinema dilinin bir araya geldiği, özellikle kurgu aşamasına Yılmaz Güney’in doğrudan müdahalesi olduğu bilindiğinden, bu aşamada Yılmaz Güney’in sinemaya

bakış açısının baskın rol oynadığı görülmektedir. Yılmaz Güney'in diğer filmlerindeki kurgu düzeni, senaryonun işleyişi ve film içinde karakterlerin tanıtım evreleri de "Yol" filmi ile benzerlik göstermektedir. Yılmaz Güney her ne kadar filmin çekim aşamasında bulunmasa da oyuncu seçimi ve yönetmeni değiştirmesi vasıtasıyla filmin gidişatını değiştirmiştir. Bu bağlamda öncelikle Erden Kıral'a verilen filmin çekim görevi ve seçilen bazı oyuncular çeşitli sebeplerle değişmiştir. Pek çok karakterin yer aldığı "Yol" filminde karakterler vasıtasıyla doğu bölgeleri bütün çıplaklığıyla gösterilmektedir. Ancak bazı sahnelerde görsel ve işitsel anlamda gerçekliğin kurgulandığı sahneler (sürekli duyulan uçak sesleri vb.) yer almaktadır. Bu nedenle bu filmde bazı sahnelerde gerçekliğin kurgulanarak verilmek istenen mesajların desteklenmeye çalışıldığı görülmektedir. Mekan tasarımları, kullanılan objeler ve karakterlerin kostümleri konunun daha rahat algılanabilmesi ve iletimin rahatça sağlanabilmesi için sade ve anlaşılır şekilde kullanılmış, derin anlamlı imgeleme kullanımından uzak durulmuştur. Özünde politik bir imaja sahip olan "Yol" filminde kullanılan sinemasal anlatım, verilmek istenen mesajların rahat bir şekilde anlaşılabilmesi için basitçe kurgulanmıştır.

Nuri Bilge Ceylan, "Kış Uykusu" filminde insanlar arasındaki sınıf farklılığını, entelektüel kimliklerin egolar üzerindeki etkisini ve insanların ikili ilişkilerinin ruhsal açıdan etkilerini ele almıştır. Nuri Bilge Ceylan'ın diğer filmlerinde de görüldüğü üzere çekilen planlar birer resim portresi gibi görülmektedir. Bu nedenle genel anlamda içeriksel olarak bütün planlar çeşitli objelerle zengin tutulmuştur. Işık ve renk uyumu ise Nuri Bilge Ceylan'ın diğer filmlerinde olduğu gibi "Kış Uykusu" filminde de büyük önem taşımaktadır. Ayrıca Nuri Bilge Ceylan "Kış Uykusu" filmiyle karakter tasarımında kahraman miti üstlenmiş bir karakter yaratımı olmadan da film yapılabileceğini kanıtlamıştır. Bu bağlamda roman tadında film yapılmış ve sürekli kendini dinleyip eleştiren, ego çatışması yaşayan ve çevresindeki insanlarla kurduğu ilişkilerde problemler yaşayan bir karakter tasarımıyla doğrudan izleyiciye hitap etmiştir. Bu sayede Nuri Bilge Ceylan günümüz insanların sosyal toplumda yaşadıkları bir takım problemlere değinme amacı taşımıştır.

Seçilen "Kış Uykusu" ve "Yol" filmlerinde Nuri Bilge Ceylan'ın sinemaya bakış açısı yerel kodlamalar nezdinde Yılmaz Güney'in sinemaya bakış açısından



ayrılmaktadır. Nuri Bilge Ceylan, seçtiği taşra fonuna ilave olarak yerel olmayan, modernizm öğeleri taşıyan ve imgelemenin kullanıldığı objelerle anlatımını desteklemektedir. Karakterlerin tanıtımları esnasında da üzerinde anlam derinliği olan öğelerle konuyu işlemektedir. Yılmaz Güney ise bu durumun aksine izleyicisinin gündelik yaşamında sürekli rastladığı sıradan karakterlerle konusunu anlatmaktadır. Bu durum Yılmaz Güney’i imgeleme kullanma mecburiyetinden kurtarmaktadır.

Yılmaz Güney ve Nuri Bilge Ceylan’ın çektikleri filmlerin dönemsel açıdan farklılıkları da filmlerin işleyişine ve içeriğine etki etmektedir. 1982 darbesiyle sıkı yönetimin ilan edildiği, halkın her açıdan tedirgin olduğu, güvenlik önlemlerinin üst düzeye çıkartıldığı ve dolayısıyla halkın büyük bir baskı altında olduğu dönemde çekilen “Yol” filmi, İtalyan Yeni Gerçekçiliği’nde olduğu gibi yönetmeni birkaç teknik unsur haricinde doğal olanı aktarmaya itmiştir. Ses ve kurgunun haricinde görsel açıdan gösterilen her şey tamamen doğallığı resmetmektedir. Ayrıca seçilen karakterlerin giydikleri kostümler ve kullanılan objelerde mevcut durumu anlatabilmek adına doğallığı destekler şekilde seçilmiştir. “Yol” filminin çekildiği döneme göre daha iyi bir sosyal ortamı resmeden “Kış Uykusu” filmi politik bir konu yerine günümüz toplumu insanların yaşadıkları ruhsal bunalımlara yönelik bir gönderme yapmaktadır. Bu filmde karakterlerin tamamı sosyal statüleri ve ruhsal durumlarıyla yüzleşmekte, hesaplaşmaktadır. Bu anlamda karakterlerin kendi içlerinde yaşadıkları hesaplaşmayı ve birbirlerine karşı kullandıkları egoların yıkıcı özelliğini anlatabilmek adına imgelemeye başvurulmaktadır. Ayrıca kullanılan objeler de karakterleri niteler şekilde özellikle seçilmiş durumdadır.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar:

Abrams, Nathan. Bell, Ian ve Udris, Jan, (2001) **Studying Film**, Arnold, London

Akerson, Fatma Erkman (2005) **Göstergebilime Giriş**, Multilingual, İstanbul

Atabek, Ümit (2001), **İletişim ve Teknoloji**, Seçkin Yayıncılık, Ankara

Aziz, Aysel (2003), **Araştırma Yöntemleri Teknikleri ve İletişim**, Turhan Kitabevi, Ankara

Aziz, Aysel (2008), **İletişime Giriş**, Aksu Kitapçılık, İstanbul

Barthes, Roland (2011) **Çağdaş Söylenler**, Metis Yayınları, İstanbul

Bazin, Andre (2000), **Sinema Nedir?**, İzdüşüm Yayınları, İstanbul

Benhabib, Şeyla (1996), **Modernizm Evrensellik ve Birey**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

Benjamin, Walter (2005), **Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretebildiği Çağda, Sanat Yapıtı**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

Castells, Manuel, (2013) **Ağ Toplumunun Yükselişi**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul

Cevizci, Ahmet (2000), **Felsefe Sözlüğü**, Paradigma Yayınları, İstanbul

Çelickan, Peyami (2014), *Film Yapımı: Fikir”den Gösterim”e*. Selahattin Yıldız (Ed.), (içinde s.51-70). “**Sinema Dili**”, Su Yayınları, İstanbul

Crittenden, Roger (2005), **Film and Video Editing**, Routledge, Londra

Dear, Michael (1994), **Between Architecture and Film**, Architecture & Film, *Architectural Design*, Maggie Toy, London

Dedeal, Mehmet Naci (2003), **İletişim Tasarımı ve Çokluortam**, Pusula Yayıncılık, İstanbul

Dorsay, Atilla (2013), **100 Yıllık Türk Filmi**, Remzi Kitabevi, İstanbul

Eisenstein, Sergei M. (1985), **Film Biçimi**, Payel Yayınevi, İstanbul

Eisenstein, Sergei M. (1969), **Film Form**, Harcourt, USA

Erdoğan, İrfan (2009), **İletişimi Anlamak**, Erk Yayınları, Ankara

Erinç, Sıtkı (2004), **Sanat Psikolojisi'ne Giriş**, Ütopya Yayınevi, Ankara

Faulker, Waldron (1972), **Architecture and Color**, Wiley-Interscience, New York

Figgis, Mike (2014), **Dijital Film Yapmak**, Kaledon Yayınları, İstanbul

Fiske, John, (2003) **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Bilim ve Sanat, Ankara

Goffman, Erving (1959) **The Presentation of Self In Everyday Life**, Doubleday, Garden City NY

Gökberk, Macit (2000), **Felsefe Tarihi**, Remzi Kitabevi, İstanbul

Guido, Laurent (2010), From Broad cast Performance to Virtual Show. François Albera and Maria Tortajada (ed.), (içinde s.193-214). **“Cinema Beyond Film”**, Amsterdam University Press, U.S

Gündeş, Simten (2003), **Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları**, İnkılap Yayınları, İstanbul

Güngör, Nazife (2013), **İletişime Giriş**, Siyasal Kitabevi, Ankara

Güngör, Nazife (2013), **İletişim Kuramlar Yaklaşımlar**, Siyasal Kitabevi, Ankara

Güz, Nükhet vd., (2002), **Etkili İletişim Terimleri**, İnkılap Yayınları, İstanbul

Habermas, Jürgen, (1990) Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje. Nemci Zeka (Ed.), içinde, **“Postmodernizm– F. Jameson, J–F. Lyotard, J. Habermas”**, Kıyı Yayınları, İstanbul

Hakan, Fikret (2012), **Türk Sinema Tarihi**, İnkılap Yayınları, İstanbul

Hadjinicolaou, Nicos, (1998), **Sanat Tarihi ve Sınıf Mücadelesi**, Kaynak Yayınları, İstanbul

Harvey, David (2006), **Postmodernliğin Durumu**, Metis Yayınları, İstanbul

Harvey, David (1990), **The Condition of Postmodernity**, Basil Blackwell, London

Heidegger, Martin (1996), **Kentin Felsefesi**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Hünerli, Selçuk (2005), **Canlandırma Sineması Üzerine**, Es Yayınları, İstanbul

İşman, Aytekin (2005), **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**, Sempati Pegem A Yayınları, Ankara

Kahraman, Murat (2013), **Sosyal Medya 101 2.0**, MediaCat Kitapları, İstanbul

Kellner, Douglas (2013), **Sinema Savaşları**, Metis Yayınevi, İstanbul

Kılıç, Levend (2005), **Fotoğrafa Başlarken**, Dost Kitabevi, Ankara

Kılıç, Levend (2013), **Görüntü Estetiği**, İnkılap Yayınları, İstanbul

- Kolker, Robert (2009), **Media Studies An Introduction**, Wiley-Blackwell, UK
- Küçükerođan, Bülent (2010), **Sinemada Kurgu ve Eisenstein**, Hayalbaz Kitap, İstanbul
- Küçükerođan, Bülent ve Yengin, Deniz (2013), Sergei Mikhailovich Eisenstein. Zeynep Özarıslan (Ed.), (içinde s.107-131). “**Sinema Kuramları 1**”, Su Yayınevi, İstanbul
- Lang, Jon (1987), **Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Sciences in Enviromental Design**, Van Nostrand Reinhold, New York
- Lefebvre, Henri (2014), **Mekanın Üretimi**, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Manovich, Lev (2002), **The Language of New Media**, The MIT Pres, USA
- McLuhan, M. ve Fiore, Q (1967) **The Medium is the Massage**, Harmondsworth, Penguin
- Mercado, Gustavo (2011), **Sinemacının Gözü**, Hil Yayın, İstanbul
- Miller, William (2012), **Senaryo Yazımı**, Hayalperest Yayınevi, İstanbul
- Monaco, James (2001), **Bir Film Nasıl Okunur?**, Ođlak Yayıncılık, İstanbul
- Mükerrem, Zaur Mükerrem (2012) **Sinematografi Üzerine Düşünceler**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Nowel-Smith, Geoffrey (2003), **Dünya Sinema Tarihi**. Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- O'dell, Carla. Grayson, C. Jackson. JR ve Essaides, (2003) **Ne Bildiđimizi Bir Bilsedydik**, Dıřbank Kitapları, İstanbul
- Onaran, Alim řerif (2012), **Sessiz Sinema Tarihi**, Agora Kitaplıđı, İstanbul

- Özön, Nijat (2013), **Türk Sineması Tarihi 1896-1960**, Doruk Yayıncılık, İstanbul
- Parsa, Sayide (2008) **Film Çözümlemeleri**, Multilingual, İstanbul
- Pala, İskender (2003), **Türk Dili ve Kompozisyon** Gamze Yayıncılık, İstanbul
- Persson, Per (2003), **Understanding Cinema**, Cambridge University Press, UK
- Propp, Viladimir (2011), **Masalın Biçimbilimi**, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- Propp, Viladimir (2003), **Morphology of the Folk Tale**, University of Texas Press, Texas
- Pudovkin, İ. Vsevolod (2004), **Sinemada Oyuncu**, Pencere Yayınları, İstanbul
- Pudovkin, İ. Vsevolod (2014), **Film Çekme Sanatı Ve Sinemada Oyunculuk**, Agora Kitaplığı, İstanbul
- Reekie, R. Fraser (1972), **Design in the Built Environment**, Edward Arnold, London
- Rıfat, Mehmet (2005), **XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1**, YKY Yayınları, İstanbul
- Roth, Lenand M. (2006), **Mimarlığın Öyküsü**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Sanlav, Ümit (2014), **Sosyal Medya Savaşları**, Hayat Yayınları, İstanbul
- Scognamillo, Giovanni (2010), **Türk Sinema Tarihi**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Smith, Greg M. (2003), **Film Structure And The Emotion System**, Cambridge University Press, NY

- Sokolov, Aleksey G. (2006), **Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu**, Agora Kitaplığı, İstanbul
- Sözen, Mustafa (2011), **Sinemada Renk**, Detay Yayıncılık, Ankara
- Taşçıoğlu, Melike (2003), **Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan**, Yem Yayınları, İstanbul
- TDK, (1968) **Türkçe Sözlük**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara
- Teksoy, Rekin (2005), **Sinema Tarihi**, Oğlak Yayıncılık, İstanbul
- Torlak, Soner (2014), Mekan Meselesine Bir Giriş. Soner Torlak (ed.), (içinde s.11-26). **“Mekan Meselesi”**, Tekin Yayınevi, İstanbul
- Touraine, Alain (2007), **Modernliğin Eleştirisi**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Vardar, Berke (2002), **Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü**, Multilingual Yabancı Dil Yayınları, İstanbul
- Yağız, Nebat (2009), **Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler**, İşaret Yayınları, İstanbul
- Yengin, Deniz (2012), **Dijital Oyunlarda Şiddet**, Beta Yayıncılık, İstanbul
- Yengin, Deniz (2012), **Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**, Derin Yayınları, İstanbul
- Yengin, Deniz (2012), Yeni Medyaya Eleştirel Bakış. Deniz Yengin (Ed.), (içinde s.123-152). **Yeni Medya Ve...**, Anahtar Kitaplar Yayınevi, İstanbul
- Wartenberg, Thomas E. (2007), **Thinking on Screen**, Routledge, NY
- Wollen, Peter (2014), **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, Metis Yayıncılık, İstanbul

## **Görseller:**

**Resim 1:** Kinetoskopta film izleyen bir kişi ve kinetoskop salonundan görünüm, Özön, Nijat (1964), **Sinema El Kitabı**, Elif Kitabevi, İstanbul

**Resim 2:** İlk Türk Sinemacısı Fuat Uzkınay, 29.11.2014,  
<<http://www.mustafacetin.org/tr/fuat-uzkinay-hakkinda-dr-mustafa-cetin-wwwmustafacetinorg-ayastefanostaki-rus-abidesinin-yikilisiilk-turk-filmi>>

**Resim 3:** Altamira Mağarasındaki Koşan Hayvan Figürü, 01.12.2014,  
<[http://tr.wikipedia.org/wiki/Altamira\\_ma%C4%9Faras%C4%B1](http://tr.wikipedia.org/wiki/Altamira_ma%C4%9Faras%C4%B1)>

**Resim 4:** Görüntünün Aktarılması Adına William George Horner'ın İcat Ettiği Zoetrop, 02.12.2014, Özön, (1964)

**Resim 5:** Nicéphone Niépce Tarafından Çekilen İlk Fotoğraf, 02.12.2014,  
<[http://commons.wikimedia.org/wiki/Joseph\\_Nic%C3%A9phore\\_Ni%C3%A9pce](http://commons.wikimedia.org/wiki/Joseph_Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce)>

**Resim 6:** Lumiere kardeşlerin çektiği ilk film karelerinden, 04.12.2014,  
<<http://rankingz.wordpress.com>>

**Resim 7:** Lumier'lerin Gerçekliği. Fabrikadan Çıkış, 05.12.2014, Monaco, 2001, s.270.

**Resim 8:** George Melies'nin Çektiği Ay'a Seyahat (La Voyage dans la lune, 1902) Filminden Bir Sahne, 05.12.2014, <http://ucanucgen.wordpress.com/tag/aya-seyahat/>

**Resim 9:** Sponeck Salonu'nda Yapılan Gösterimin El İlanı, 08.12.2014,  
<<http://evvel.org/2014/09>>

**Resim 10:** Ayastefanos'un Yıkılışından Görüntüler, 09.12.2014,  
<<http://www.sinematurk.com/film/1915-ayastefanostaki-rus-abidesinin-yikilisi/>>



**Resim 11:** Charlie Chaplin'in Hayat Verdiği Şarlo Tiplemesi, 15.12.2014,  
<<http://t24.com.tr/haber/sarlonun-bastonu-ve-sapkasina-rekor-fiyat,217798>>

**Resim 12:** Türk Sineması Oyuncusu Sadri Alışık'ın Canlandırdığı Turist Ömer Tiplemesi, 15.12.2014,  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Turist\\_%C3%96mer#/media/File:Turist\\_%C3%B6mer.jpg](http://tr.wikipedia.org/wiki/Turist_%C3%96mer#/media/File:Turist_%C3%B6mer.jpg)

**Resim 15:** Alfred Hitchcock'un Birds filminden mekan tasarımı örneği, 15.02.2015  
<<http://www.swide.com/photo-gallery/alfred-hitchcock-the-birds-50-years-anniversary-celebration-and-event/2013/03/06/1-9>>

**Resim 16:** . Geoffrey Nowel-Smith, “**Dünya Sinema Tarihi**”. Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2003.

**Resim 18:** Rus Yönetmen ve Kurgucu Sergei Eisenstein, 19.02.2015,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Sergei\\_Eisenstein](http://en.wikipedia.org/wiki/Sergei_Eisenstein)>

**Resim 22:** DC Comics Şirketi Bünyesinde Tasarlanan Büyük Adam Örneği Karakterler, 22.02.2015, <<http://www.dccomics.com/>>

### **Dergiler:**

Baudelaire, Charles. **The Mirror of Art**, Doubleday, [New York], 1956.

Tonguç İbrahim Sezen. **Lumiere Kardeşler Öncesi Sinema**. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, [İstanbul] Sayı 17, 2003, s. 603.

### **Elektronik Kaynaklar:**

Bayrak, Tamer. “Sinemada Karakter Olgusu: Bir Karakter Oyuncusu Olarak Sadri Alışık”.

<<http://www.birgun.net/haber-detay/adana-da-nuri-bilge-ceylan-li-gun-6489.html>>  
(Eriřim: 19.07.2015)

<<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/tojdac/article/view/5000047173/5000044466>>  
(Eriřim tarihi: 30.11.2014)

<<http://www.beyazperde.com/filmler/film-53029/>> (Eriřim: 31.04.2015, 09.04.2015)

<<http://www.birecik.gov.tr>> (Eriřim: 05.04.2015)

<<http://edebifilm.blogspot.com.tr/2013/04/yol-ylmaz-guney.html>> (Eriřim:  
19.07.2015)

<<http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/26592088.asp>> (Eriřim: 19.07.2015)

<<http://www.milliyet.com.tr/bitmeyen--yol--filmi-tartismasi-sinema-534903/>>  
(Eriřim: 19.07.2015)

<<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>> (Eriřim: 21.02.2015)

<<http://www.nisanyansozluk.com/?k=karakter&lnk=1>> (Eriřim: 15.12.2014 ve  
16.12.2014)

<[www.tdk.gov.tr](http://www.tdk.gov.tr)> (Eriřim: 19.12.2014, 22.12.2014, 11.02.2015, 30.04.2015)

<<http://www.trthaber.com/foto-galeri/iste-turkiyenin-il-il-nufusu/5504/sayfa-11.html>> (Eriřim: 02.05.2015)

### **Makaleler:**

(Campbell, J. Fletcher, G. and Greenhil, A., 2002), (Campbell, J., Fletcher, G. and  
Greenhill, A., Volume 19, Issue 5, 2009, 461-478)