

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



YAŞAM KULLANIM KILAVUZU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÜMİT İNCE

Ocak, 2017

Ümit İnce

Yüksek Lisans Tezi

2017

YAŞAM KULLANIM KILAVUZU

ÜMİT İNCE

Sinema ve Televizyon Programı'nda Yüksek Lisans derecesi
için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla
Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne
teslim edilmiştir.

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

Ocak, 2017

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

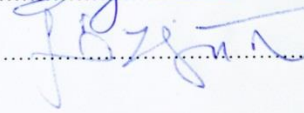
YAŞAM KULLANIM KILAVUZU

ÜMIT İNCE

ONAYLAYANLAR:

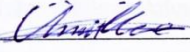
Doç. Dr. Melis Behlil (Danışman) 

Doç. Dr. Eylem Yanardağoğlu 

Prof. Dr. Ferhat Özgür 

ONAY TARİHİ: 11.01.2017

“Ben Ümit İnce, bu Yüksek Lisans Tezinde sunulan çalışmanın şahsıma ait olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.”



ÜMİT İNCE

İÇERİK

Özet.....	7
Abstract.....	9
Teşekkür Notu.....	11
Senaryo.....	12
Resimli Öykü (<i>Moodboard</i>).....	19
Giriş.....	22
I. Yaşam Kullanım Kılavuzu Filmine Başlarken.....	27
1.1. Filmin Senaryo Süreci.....	27
1.2. Filmin Adının Konması ve Senaryonun Son Hali.....	28
1.3. Karakter.....	30
II. Yaşam Kullanım Kılavuzu Filminde Kurgu.....	31
2.1. Filmde Kurgu Stratejisi.....	31
2.2. Filmde Ses ve Müzik Kullanımı.....	33
2.3. Filmin Görsel Stratejisi Renk ve Işık Kullanımı.....	34
Sonuç.....	35
Kaynakça.....	37
Filmografi.....	37

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ümit İnce

Sinema ve Televizyon, Yüksek Lisans

Danışman: Doç. Dr. Melis BEHLİL

Ocak, 2017

Yaşam Kullanım Kılavuzu filmi, günümüz insanının yaşamını sürdürebilmesi için günlük hayatta yaptığı tekrarları ve "Modern Hayat" diye tabir edilen tüketim odaklı yaşam tarzını konu alır. Filmde teknolojinin ve şehir hayatının, insan üzerindeki yıpratıcı etkilerine dikkat çekebilmek hedeflenmiştir. Kurmaca bir karakter üzerinden, eleştirel bir yaklaşım ve ritmik bir kurgu ile ilerleyen film, oluşturmaya çalıştığı yeni gerçeklikte izleyicinin kendisine dayatılan yaşam şeklini sorgulamasını amaçlar. Film, mutsuz modern insanın zamanla bir nesne haline gelmekten kurtulamaması ve varoluş amacını sorgulaması sürecini inceler. Filmin hikaye eğrisi, karakterin tesadüfen eline geçen "Yaşam Kullanım Kılavuzu" adlı kitabı okuması ile şekillenir. Zihninde canlanan düşünceler, oyuncunun kendi hayatına dışarıdan bakabilmesine ve kısa süreliğine de olsa bir farkındalık yaşamasına fırsat tanır. Filmde karakterin ismi belli değildir. İsminin bir önemi yoktur çünkü herkesin, her an sergileyebileceği davranışları sembolize eden ortalama bir insandır. Karakterin popüler kültürü yansıtan yaşam tarzı, toplumdaki herhangi bir bireyi tasvir eder. Filmde karakter bulduğu kitabı okurken, bir yandan da kendi yaşamını sorgulamaktadır. Dolayısıyla oyuncuya içinde bulunduğu gerçekleri söyleyen kitap, aslında seyirci eleştirmektedir. Böylece 4. duvarın yıkılması amaçlanır. Kamera olağan ve sıradan şehir hayatı görüntülerini çeşitli ölçeklerde müdahale etmeden kaydetmiştir. Bu görüntülere ilaveten, karakterin yaşamından görüntüler üzerinden hikaye anlatılır ve dış görüntüler yardımıyla duygu yoğunluğunu arttırmak hedeflenir. Kadrajda insan hayatında gerçekleşmiş ve gerçekleşebilecek olaylara yer vermeye çaba gösterilmiştir.

Uzak ve orta planlar ile seyircinin karakter ve mekan hakkında fikir edinmesi, yakın ve aşırı yakın planlarla ise her gün yanımızdan geçen insanların ortak davranışlarını resmetmek hedeflenir. Oyuncunun kadrajda olduğu zamanlar insanın nesneleşmesi sürecini yansıtmaya çalışırken, kadrajda olmadığı zamanlarda ise bu süreçte sistem ve toplumun içinde seyircinin kendi yerini sorgulaması istenmektedir. Kullanılan bazı dış görüntülerle bu amaç desteklenir.

Kamera kayıt esnasında ortamın doğal ışığını ve ortam seslerini, mümkün olduğunca müdahale etmeden kaydeder. Filmde 3 yapılı bir hikaye anlatımı söz konusudur. *Jump Cut* tekniği ile akıcılık kazanması hedeflenen hikayenin giriş bölümünde, karakterin kim olduğuna ve hikaye evreni hakkında bir fikir oluşturmak amaçlanır. Hikaye eğrisi, karakterin kitabı bulması ve okuması ile şekillenir. Oyuncunun kitabı okurken duyduğumuz seslere, bahsi geçen görüntüler eşlik eder. Filmin başlangıç kısmında yavaş bir ritimle ilerleyen ses ve görüntü senkronizasyonu, gelişme bölümünde giderek hızlanır ve final bölümü öncesi oluşacak kaotik atmosfer için bir ön hazırlık oluşturur. Final bölümünde karakterin içinde bulunduğu karmaşayı vurgulamak için sesler ve görüntüler, ses köprüleri ve grafiksel geçişlerle ilerler. Giderek artan ve yoğun bir tempoda süren bu durum, farkındalık anından hemen önce rahatsız edici bir hal alır. Çözülme bölümünde ise karmaşa sonlanır ve karakterin yaşadığı anlık farkındalık ile beraber kurgu ritmi de durağanlaşır. Mesaj verilir ve film sonlanır.

Key words: Yaşam kullanım kılavuzu, Teknoloji, Şehir yaşamı, Kamera ölçekleri

ABSTRACT

ABSTRACT GRADUATE DISSERTATION

Ümit İnce

Cinema and Television Graduate Programme

Advisor: Assoc. Prof. Dr Melis BEHLİL

January, 2017

The short film "Manual to Life," is on the repetitions the contemporary person makes in his daily life in order to lead his life and the consumption based way of life, which is considered to be "modern life." The aim of the film is to draw the audience's attention to the abrasive impact technology and city life has on a human being. Through a fictional character, the film assumes a critical approach and maintains a rhythmic editing, and venturing forth from the reality it wishes to create it seeks to make the audience question the way of life imposed upon them. The film analyzes the process during which the unhappy, modern man cannot help but become an object and questions the purpose of his existence. The protagonist coincidentally finds and reads the "Manual to Life," and thus is the narrative curve of the film is shaped. The thoughts that arise in the protagonist's mind lets him take a look at his own life from the outside and experience awareness even if it's only for a limited amount of time. We do not know the name of the protagonist. His name is of no importance because he simply symbolizes the average man that behaves the way anybody at any given time may behave. His way of life, which reflects popular culture, denotes the life-style of one or the other member of the society. As he reads the book he found he questions his own life. Thus the book, which depicts the reality the protagonist's in, actually criticizes the audience. The purpose thus is to tear down the fourth wall. The camera has in various scales taken everyday, ordinary city frames with no intervention. In addition to those images the story is told through images taken from the protagonist's life and with the help of external images it is aimed to increase the emotional intensity. The purpose has been to show instances that have happened or may happen in a person's life.

The purpose of the long and middle shots is to inform the audience about the protagonist and the place, and the close and zoomed in shots serve to show the common points of behavior among the people that pass us by everyday. The times when the protagonist is in the frame seeks to reflect the process of objectification of man, and when he is out of the frame the film urges the audience to question its own place within the system and society.

During shooting the camera has recorded the natural light and the sounds of the place with least intervention possible. The film has a three layered narrative structure. The introduction, which employs the Jump Cut technique so as to have a smooth flow, aims to describe the world in which the story is told and who the protagonist is. The narrative curve is shaped after the protagonist finds and reads the book. The sounds we hear when the protagonist reads the book is accompanied with the aforementioned images. The slowly progressing rhythm of the sound and image synchronization we find in the beginning of the film gets increasingly faster towards the end and sets the scene for the chaotic atmosphere that is to occur in the final scene. The final scene comprises sounds, images, sound bridges and graphic transitions which aim to emphasize the confusion the protagonist has. This intense rhythm which slowly accelerates becomes disturbing right before the moment of awareness. And in the resolution part the confusion ends and the set up rhythm becomes static with the momentary awareness of the protagonist. The moral of the story is given and the film ends.

Key words: Manual to life, Technology, City life, Camera scales

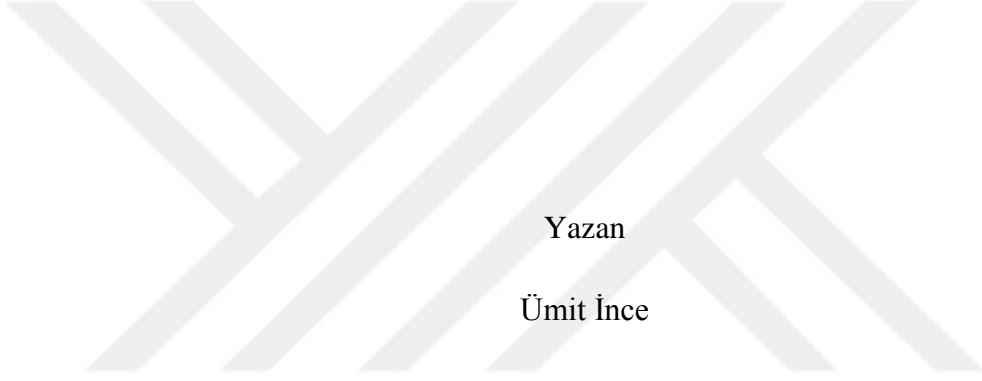
TEŐEKKÜR NOTU

Bana kazandırdıkları bilgi, birikim, perspektif ve akademik katkılarından dolayı

Melis Behlil'e ve Elif Akçalı'ya sonsuz teőekkürler...

SENARYO

YAŞAM KULLANIM KILAVUZU



Yazan

Ümit İnce

Danışman: Elif Akçalı

Yeni bir gün televizyondaki salgın hastalık ve protesto haberleri ile başlar. Suda köpüren mide ilaçlarını ve antidepresanlarını içen Bay X, kahve için su kaynatırken bir yandan da e-maillerini kontrol etmektedir. Hazırlanmaya başlamadan önce yıkanmış çamaşırları çamaşır makinasından çıkarır, kirli bulaşıkları bulaşık makinasına yerleştirir, saçlarını kurutur, traş olur, ütü yapar ve ısınan hazır yemeğini çıkardıktan sonra mini fırını kapatır. Televizyonu, bilgisayarını ve evdeki bütün elektrikli cihazları kapattıktan sonra, her zamanki gibi saat 08:05 'de evden çıkar. Saat 08:10' da ise evde unuttuğu ve o günkü toplantı için gerekli olan evrakları almak için geri döner. Belgeleri aldıktan sonra kapıyı çeker ve hızla yoluna koyulur. "Geç kaldım" diye söylenirken telefonu çalar. Patronuna birazdan işyerinde olacağını söyler. Ana caddeye çıktığında ise yolunu kesen bir genç ısrarla ondan para ister. Zaten yeterince geç kalan X cebindeki bozuk birkaç lirayı gence uzatır ve bir şey söyleyemeden yolunda devam eder. Sokaklarda koşar adımlarla ilerlerken bir yandan da saatini sürekli kontrol etmektedir. Metro istasyonundaki merdivenlerde ilerlerken, metronun sesini duyuyordur fakat yağmur damlaları gibi üzerine gelen insanlar onu yavaşlatmaktadır. Metro, o gelmeden hemen önce kapılarını kapatır ve hareket eder. Önemli bir toplantıya geç kalmıştır ve ne yapacağını bilemediği zamanlarda yaptığı gibi yine telefonuna kontrol eder. Sinyal yoktur. Biraz etrafına bakındıktan sonra en yakınındaki boş banka oturur. O sırada etrafındaki insanların iç sesleri olup olmadığını düşünmektedir. Yanı başında, muhtemelen bir başkasının unuttuğu ve üzerinde "Yaşam Kullanım Kılavuzu" yazan bir kitap dikkatini çeker. Küçümser kendince. Kitabı eline alır etrafına bir daha bakar ancak kimse dönüp bakmıyordur bile. Kitabın kapağını açar ve ilk sayfadaki açıklama kısmını okumaya başlar.

Kullanıcı adınız ve seri numaranız siz dünyaya gelemeden belirlenecektir. Doğum tarihiniz ve son kullanma tarihiniz ise bulunduğunuz coğrafyaya ve seçimlerinize göre değişiklik gösterebilir. Talimatlara sırası ile uyulduğu takdirde ortalama yaşam süresi 60 yıldır.

Dikkatini çeken kitabın diğer sayfasını çevirir ve okumaya devam eder.

1. BÖLÜM - ÖĞRENME

-Öncelikle yaşamınızın tekrar edeceğiniz bazı eylemlere bağlı olduğunu öğrenmelisiniz.

-İlk olarak nefes almayı öğrenin ve kalan hayatınız boyunca bu işlemi tekrar edin. Bunun için ciğerlerinizi hava ile doldurmalısınız. Daha sonra soluduğunuz hava ile tüm gücünüzle ağlamaya başlayın ve sorunsuz bir bebek olduğunuza herkesi ikna edin.

-Bir süre dinlenin, uyanınca ağlamaya başlayın, yeterince beslendikten sonra altınızı kirletin, ağlayın, dinlenin, beslenin, kirletin ve tekrar ağlayın.

-Çevrenizi ve evrensel yüz ifadelerini tanıyın, insanları taklit etmeyi öğrenin.

-Ses telleriniz geliştikçe çeşitli sesler çıkarın ve konuşmayı öğrenin.

-Emekleyin, düşün, kalkın ve nihayet yürümeyi öğrenin. Sonraları büyük bir çabayla edindiğiniz bu yeteneğin yine de hiçbir yere zamanında yetişmenizi sağlayamayacağını fark edeceksiniz.

-İlerleyen yıllarda çizgi film izleyin, yaramazlık yapmayın, diş çürüklerine, yara izlerine, oyuncaklara, masal kahramanlarına ve gökyüzü neden mavi gibi sorulara merhaba deyin.

-Okul çağınızda sayıları, harfleri, kelimeleri, hayat bilgisini, fizik, kimya, matematik ve coğrafya gibi dersleri öğrenmeye başlayın.

-Ders çalışın, okula gidin, daha fazla ders çalışın, başarısız olun ve ceza olarak yine ders çalışın. Size söylenenlere uyun ve anlatılanlarla yetinin.

Bir sonraki trenin gelmesine birkaç dakika daha vardır. Okuduğu kitap Bay X' in dikkatini çekmiştir ve okumaya devam eder.

2. BÖLÜM - ENTEGRASYON

-Tebrikler! Öğrenme programınızı tamamladınız ve gökyüzünün neden mavi olduğunu bilen olgun bir bireysiniz. Bu dönemde çizgi filmler yerine haberleri izlemeli ve oyuncaklarla oynamak yerine sigara kullanmalısınız.

-Entegrasyon sürecinde telefon numaranız, vergi numaranız, sigorta numaranız, abone numaranız, hesap numaranız, kredi kartı numaranız, daire numaranız ve fatura numaranızın yanı sıra birkaç e-mail adresiniz, sosyal medya hesaplarınız ve hoş bir profil fotoğrafınız olmalı.

-Sık sık profil fotoğrafınızı güncelleyin ve yeni arkadaşlar edinin. Paylaşılan fotoğraf ve videoları beğenin, paylaşın, ekleyin, etiketleyin ve yorum yapın.

-İzleyeceğiniz televizyon kanalını seçin, kıyafetlerinizin rengine, telefonunuzun markasına ve hamburger menüsünün hangi boy olacağına karar verin.

3. BÖLÜM – ÇALIŞMA PRENSİBİ

-Yüzünüze donuk bir ifade yerleştirin, birkaç başarısız denemenin ardından düzenli bir iş bulun ve böylece sistemdeki yerinizi almak için ilk adımlarınızı atmış olun.

-Daha fazla e-mail gönderin, daha fazla telefon numarası tuşlayın ve daha fazla hediye çeki kazanın. Daha fazla seyahat edin, kahve tüketiminizi ve sigara kullanımınızı arttırın, Sosyal medyada ve trafikte daha fazla vakit harcayın, daha fazla mesaiye kalın, daha fazla fotoğraf beğenin, daha fazla yorum yapın, kendinizi daha fazla ifade edin. Daha fazla televizyon seyrettikten sonra biraz uyuyup tekrar işe gidin ve maaşınızla faturalarınızı, taksitlerinizi, katma değer verginizi, sigorta priminizi, ev kiranızı ve aidatlarınızı ödeyin.

-Pazartesi iş arkadaşlarınızın harika hafta sonu gezilerini, salı günleri yakın arkadaşınızın problemlerini, çarşamba günleri kapı komşunuzun şikayetlerini, perşembeleri patronunuzun yapacağı açıklamaları, cuma günleri iş çıkışı karşınıza çıkan anketörleri, cumartesi trafiikteki korna seslerini, pazar geceleri ise televizyondaki siyasi yorumları dinleyin. Anladığınızı belirtmek için kafanızı sallayın.

-Şarjınız bittiği için çevrim dışı gözüktüğünüz bir sabah, sigara kokusundan rahatsız olun ve bırakmaya karar verin. 3. günün sonunda tekrar başlayın ve ilerleyen yıllarda bir kaç kez daha deneyip başarısız olun. Kendinize istediğiniz zaman bırakabileceğinizi inandırın.

-İzlediğiniz filmlerden dersler çıkarıp hayatınızı değiştirecek önemli kararlar alın ve uygulamayın.

-Yoğun bir iş gününün ardından reklamlarda gördüğünüz yeni çıkan, bol kalorili ve yağlı büyük boy hamburger menüden sipariş verin ve afiyetle yiyin. Mideniz rahatsızlanınca bir daha fast food tüketmeyeceğinize dair kendinize söz verip

internetteki sađlıklı yařam sitelerine üye olun. Ertesi gün dayanamayıp aynı menüden tekrar sipariř edin ve bir süre bu işlemleri tekrarlayın.

-Sık sık geçmiři düşünüp üzölmeye, geleceđi düşünüp endişelenmeye başlayın. Geleceđe dair planlar yapın ve erteleyin.

-29. yař gününüzde yařlandığınızı ve en mutlu anlarınızın geçmişte kalmış olabileceđi gerçeđi ile ilk defa yüzleşin ve bir psikolođa gidin. Antidepresanlara başlayın.

-Kendinizi başkaları ile kıyaslayın ve mutsuz olun, bu durumdan çıkamadığınız için kendinizi suçlayın ve mutsuz olun, her řeye aşırı tepki verin ve mutsuz olun ve yeterince beđeni alamadığınız için daha fazla mutsuz olun. İlaçlarınızın dozunu artırın.

-Sigara tüketiminizi arttırın. Sabah uyandıđınızda, kahve içerken, kahvaltıdan sonra, televizyon izlerken, evden çıkmadan, durakta beklerken, işe başlamadan, öğle molasında, işten çıkınca, eve gelince ve uyumadan önce sigara içmelisiniz.

-Hava kirliliđi, siyasi istikrarsızlık, ekonomik kriz, açlık, salgın hastalık, terör, nükleer santraller, birleşmiş milletler, G8 toplantıları, silah tüccarları, dış ticaret açığı, S300 füzeleri, ecza řirketleri gibi terimlere alışın, kurallara uyun ve çizgileri geçmeyin.

-Gün geçtikçe daha fazla haber izleyin, daha fazla acı çekin, daha fazla fast food tüketin, daha fazla ilaç kullanın, daha fazla tuvalet kađıdı harcayın, daha fazla evrak imzalayın, daha fazla yorum yapın, daha fazla etiketleyin, daha fazla kıyaslayın, daha fazla suçlayın ve daha fazla sigara için. Tekrar ve tekrar. Bu sırada nefes almaya devam edin.

-Yařamınızın ortalarına dođru bir gün, bir anlığına gökyüzüne bakıp duraksayın. Ömrünüzde ilk kez kim olduğunuzu ve varoluř amacınızı sorgulamaya başlayın. Cevapsız kalan sorularınızı bir süre sonra unutun.

-Fazla mesai yaptığınız o akřam, işten çıkınca evinize metro ile gitmek yerine yürümeyi tercih edin. řehirdeki bunca ses ve ışığın arasında ne kadar küçük ve önemsiz olduğunuzu fark edin. Melankolik bir řarkı açıp bir sigara daha yakın ve sırası gelen araca binin.

Trenin yanaşmasına çok az bir süre kala Bay X kitabı okumaya ara verir ve şaşkın bir halde boşluğa bakar. Her gün yaptığı basit eylemlerin bu şekilde sıralanması karşısında yeni bir gerçeklikle karşı karşıyadır. Okumaya devam eder.

4. BÖLÜM – OLASI HATA

-Belki de tüm hayatınız boyunca bu anı beklediniz. Sıradan bir günde sabah işe giderken metroyu kaçırsınız. Başkalarının da iç sesleri var mı acaba diye düşünürken elinize tesadüfen bir kitap geçer. Kitabı okurken bir anlığına kendi hayatınıza dışarıdan bakabilme fırsatı yakalarsınız. Metal parçaların birbirine sürtmesi ve elektrik kıvılcımları trenin yaklaşmasını haber verirken, çok kısa sürede zihninizde büyük bir patlama gerçekleşir ve bir anlığına büyük resmi görebilirsiniz.

-İlk önce hayal bile edemeyeceğiniz büyük bir boşlukta, mavi bir gezegende, yıldız tozundan meydana gelmiş, binlerce yıldır evrilen ve gözlerinin arkasındaki odada kendi yaşamını izlerken iyi insan taklidi yapmaya çalışan bir deney faresi olduğunuzu düşüneceksiniz. Böylece en azından bir amacınız olacağı çıkarımına vararak kendinizi tatmin edin.

-Kendinizi, e- mail gönderebilen bir mağara adamına, ya da modern bir hapisanedeki anlamsız sayı dizilerine benzettikten hemen sonra, radyo sinyalleri ve plastikle beslenerek kafasının içindeki soruları cevaplamaya çalışan şımarık bir bakteri olduğunuzu fark edin.

-Her gün aynı şeyleri yapan küçük bir pixelden farkınız olmadığı için kendinizi bir kez daha suçlayın.

-Son olarak belki de yaşamın tek amacının birazcık eğlenebilmek olduğunu düşünün. Dijital mutluluklar satın aldığımız için kendinizi bir kez daha suçlayın. Daha sonra şimdiye kadar bütün eylemlerinizi, her gün aynı saatte bindiğiniz treni bugün kaçırmak için yaptığınızı fark edin. Bütün bunların bir gün son bulacağını anladıktan sonra bu gerçeğinin sizi sarsmasına izin verin.

Yaşadığı bir anlık farkındalık, Bay X' e ağır gelmiştir. Bir süre karşısındaki duvarı boş bakışlarla izler. Hata veren bir bilgisayar programından farkı yoktur. Tam

karşısında duran trenin kapıları açılır. Trene bindiği anda, kitapta okuduğu son cümleler vardır aklında.

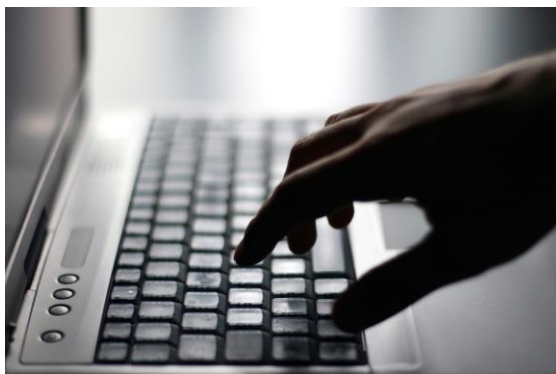
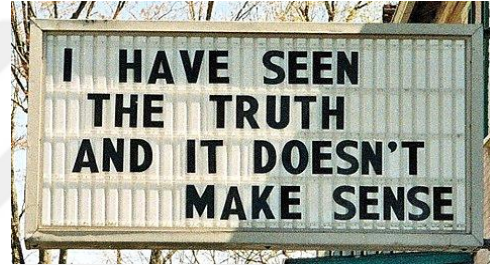
5. BÖLÜM – ÇÖZÜM

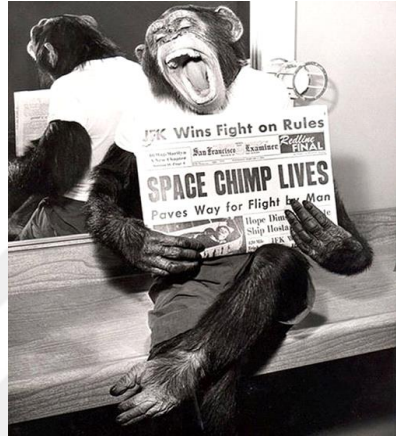
-Yaşadığınız farkındalığı lütfen dikkate almayın. Bir deney faresi olsanız bile yaşamınızın bir amacı olacağı çıkarımına vararak kendinizi tatmin edin. Sorunun tekrar etmesi durumunda doktorunuzla görüşün ve ilaçlarınızın dozunu arttırın.

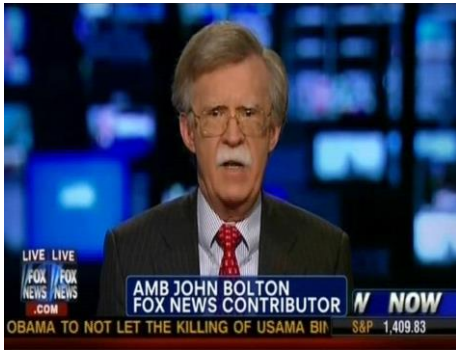
-Kitapçığı bulduğunuz yere bırakıp bir sonraki trene binin.

-Son kullanma tarihinize kadar size verilen komutları uygulamaya devam edin ve yarın işe geç kalmayın.

RESİMLİ ÖYKÜ (*MOODBOARD*)





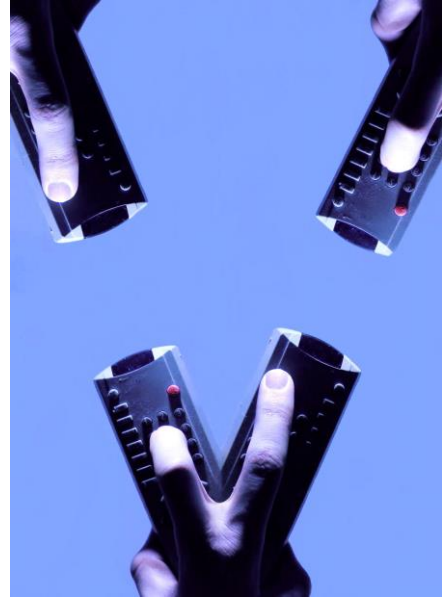
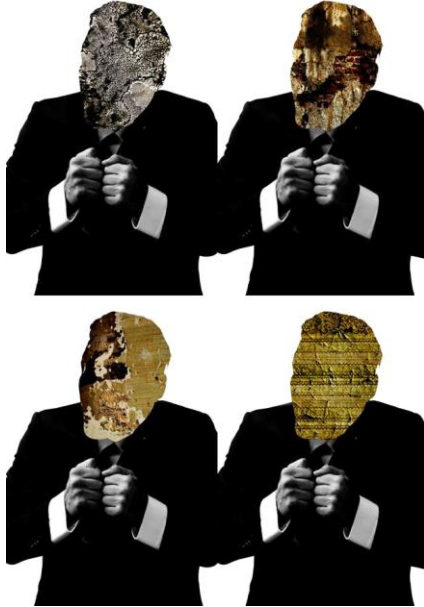


GİRİŞ

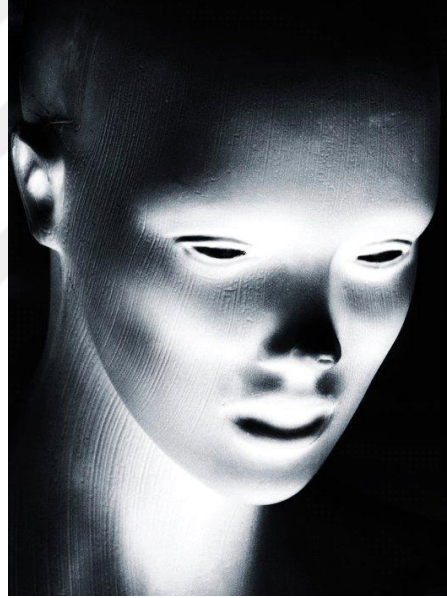
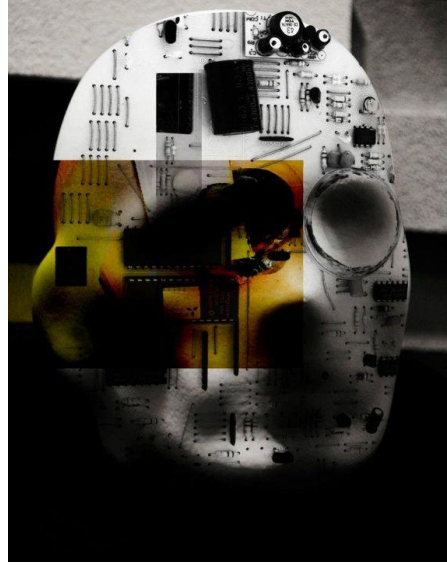
Teknoloji ve insan etkileşimi, küçük yaşlardan itibaren gözlemlediğim bir konu olmuştur. Mektup yazmak yerine akıllı telefonlarla e-mail gönderebilmek ya da *camera obscura* yerine yüksek çözünürlüklü kameralar kullanabilmek gelişen teknolojinin sağladığı olanaklardan sadece birkaç tanesidir. Örneğin ilk fotoğrafın pozlanması için günlerce beklemek gerekirdi. Günümüzde ise sadece birkaç saatte yüzlerce video ve fotoğraf tüketilmesi, teknolojinin yaşamlarımızdaki payının büyüklüğünü gösteren başka bir örnek olarak gösterilebilir.

Ayrıca analog ve dijital imajları kullanarak, çeşitli yüzeylerde yeni gerçeklikler yaratabilmek için yine teknolojik bir öge olan bilgisayar programlarına ihtiyaç duyulmaktadır.

Dijital fotoğrafları manipüle edebilmek için kullanılan bir ara yüz programı olan Photoshop ile yaptığım, teknoloji ve insan konulu bazı çalışmalar aşağıda yer almaktadır.







Teknolojinin insan hayatının her alanında büyük bir yeri olduğu ve insan hayatını kolaylaştırdığı gerçeği inkar edilemez. İnsanlık tarihi boyunca yapılan icatlar ve keşifler günümüz teknoloji dünyasının temellerini oluşturmaktadır. Özellikle geçtiğimiz yüzyıldaki teknolojik ilerlemeler ve bu gelişimin hızı, korkutucu bir hal almıştır. Kaçınılmaz olan bu süreç ve tüketim odaklı yaşam tarzı, toplumu oluşturan birey üzerinde birçok olumsuz etki meydana getirmektedir.

Meydana gelen bu olumsuz etkileri inceleyen, insanın nesneleşmesini ve sistem içindeki yerini sorgulayan birçok filme sinema tarihinde rastlayabiliriz. Özellikle son dönemlerde ana akım sinema filmlerinde ve televizyon dizilerinde işlenen bu tema, internet kullanımının yaygınlaşması ile daha popüler bir hale gelmiştir. *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011), *Mr. Robot* (Sam Esmail, 2015) ve *West World* (Jonathan Nolan, 2016) adlı televizyon dizileri, *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982), *Samsara* (Ron Fricke, 2011), *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996), *The Truman Show* (Peter Weir, 1998), *Fight Club* (David Fincher, 1999), *The Matrix* (Lana Wachowsky, Lilly Wachowsky, 1999), *1984* (Micheal Radford, 1984), *Brazil* (Terry Gilliam, 1984), *In Time* (Andrew Niccol, 2011), *Stranger than Fiction* (Marc Forster, 2006), *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Garth Jennings, 2005), *Modern Times* (Charles Chaplin, 1936), *Zero Theorem* (Terry Gilliam, 2013) adlı sinema filmleri bu konuda örnek olarak gösterilebilir.

Bu noktada Jean Baudrillard tarafından ortaya atılan “Simülasyon kuramı”ndan ve “Hipergerçeklik” kavramından kısaca bahsedeceğim. Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesine simülasyon denir. “Bundan böyle bir varlıkla çeşitli görünümleri; gerçekte gerçek kavramına özgü bir ayna/yansıma (metafizik) olamayacaktır. Bundan böyle gerçekte gerçek kavramı arasında düşsel bir beraberlik de olmayacaktır. Çünkü genetik minyatürleştirme denilen şey, simülasyon evrenine özgü bir boyuttur. Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. bundan böyle rasyonel bir gerçeğe ihtiyacımız olmayacaktır zira “gerçek” ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilecek (boy ölçülebilecek) bir durumda değildir. Artık işlemsel bir gerçek vardır. Aslında gerçek bu değildir, çünkü onu sarıp sarmalayan bir düşsellikten yoksundur. Bu atmosferden yoksun bir hiperuzamda kombinatuvar modellere benzeyen, sentetik bir şekilde üretilmiş gerçek, diğer adıyla hiper gerçektir”(Baudrillard 2010:15).

Jean Baudrillard’a göre hakikati Ortaçağ’da, gerçekliği ise 20. Yüzyılda kaybetmeye başlayan insanoğlu, artık gerçeğin yerini almış olan simülakrların içinde yaşamaktadır yani günümüz dünyasının gerçek bir toplum olmadığını ve gerçekliğin veya hakikatin yerini sembollerin, ifadelerin aldığını savunmaktadır. Günümüzde

hayatta başarı olarak sunulan deneyim adeta bir bilgisayar oyununun andırmakta ve gerçeklik hissi kaybolmuş durumda. Yüksek gelire sahip kişiler aynı marka telefonları, ceketleri, arabaları giyinmenin yanı sıra aynı kahveciden kahve almakta, aynı magazin dergilerini takip etmekte ve tatillerde aynı yerlere gitmektedirler. Öyle aynılaşmış insanlar içinde karakterimize çocuk olmadığı bir evren dayatılmaktadır. Bu konudaki en açıklayıcı örneğini de Disneyland üzerinden vermektedir. Baudrillard' a göre "Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir." Pek çok illüzyonun ve oyunun olduğu bu yere "küçük Amerika" demek mümkündür ve artık gerçek Amerika ile Disneyland aldatmacasındaki Amerika arasındaki sınırlar bulanıklaşmaktadır. Baudrillard' a göre Amerika tam da Disneyland kadar gerçektir. Disneyland ne gerçek, ne de tam olarak sahtedir. Bir simülasyon, dolaylı olarak bir aldatmacadır. Disneyland' ın amacı çocukları gerçek olduğuna ikna etmektir. Yine bu noktada aklımıza *Fight Club* ve Ikea katalogları gelebilir. Bir Ikea mağazası tasarlanırken bile gerçeklik hissi verilmesi öncelikler arasındadır. Bu noktada kurguda gördüğümüz televizyon ve kumanda görüntüleri aynı düşünceyi ortaya koymaktadır.

The Sims adlı bilgisayar oyunu bu konuda bir başka örnek olarak gösterilebilir. Oyun, insan hayatını simüle etmektedir. "Sim" adı verilen dijital insan yansımaları, Simcity adlı öykü evreninde insan deneyimlerini sanal bir gerçekliğe aktarmaktadır. Bu simülasyondaki karakterler, teknolojinin ilerlemesiyle insan yaşamını her geçen gün daha da gerçekçi yansıtılmaktadır. Bu sanal gerçekliklerin kalitesi arttıkça, gerçeklikten ayırt etmek o kadar zorlaşır. Belki de yakın bir gelecekte bu ayırımı yapmak mümkün olmayacaktır.

İçinde yaşadığımız ve bir bilgisayar oyununu andıran bu modern dünyayı *Yaşam Kullanım Kılavuzu* filmiyle yansıtılmaya çaba gösterdim. Bu metinde öncelikle filmin senaryo çalışması ve çekim sürecinden, daha sonra filmdeki ses ve müzik kullanımı, görüntü, kurgu stratejisi gibi filmin biçimsel özelliklerinden bahsedeceğim. Ayrıca filme isim verme süreci ve yaşadığım problemlere değineceğim. Sonuç bölümünde ise sürecin tamamında edindiğim izlenim ve fikirleri paylaşacağım.

I. YAŞAM KULLANIM KILAVUZU FİLMİNE BAŞLARKEN

1.1. Filmin Senaryo Süreci

Yaşam Kullanım Kılavuzu filminin hikayesine dair aklımda basit birkaç cümle dışında hiç bir şey yoktu. Bir aşk filmi ya da komedi çekmekten ziyade kendi içimde yanıtlayamadığım soruları cevaplamaya çalışabileceğim bir konu olmalıydı. Kabaca bir bireyin hayatını ve içinde bulunduğu durumu sorgulaması fikrine odaklanmıştım. Bu süreçte zihnimi biraz dağıtabilmek ve beslenebilmek için geçmişte izlediğim birkaç filmi tekrar izlemeye karar verdim. *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*'i izledikten sonra kendi hayatıma bakıp kendime bazı sorular yöneltme fırsatı yakaladım. Her gün dahil olduğumuz, içine karıştığımız toplum, normlar, bürokrasi, rakamlar, doğrular, gerçekler, beklentiler ve benzeri değerler üzerine tekrar düşünmeye başladım. Mecburen içinde doğduğumuz ve adeta mahkum olduğumuz, dayatmalardan ibaret bu sanal gerçekliği filmimde yansıtmaya karar verdim.

İstemimiz dışında geldiğimiz bu dünyada ilk nefesimizle birlikte dahil olduğumuz sistem, öncelikle sizi bir eğitim sürecinden geçiriyor. Okulları bitiriyorsunuz, diplomalar ve sertifikalar toplayıp sonunda bir meslek sahibi oluyorsunuz. Mezun olduktan sonra ise sisteme katkı sağlayan mekaniğin bir parçası haline geliyoruz. Mesleği sevip, sevmemek ya da kendinizi geliştirmek hiç önemli değil. Bu noktada *Fight Club* filmiyle akıllara kazınan sözü hatırlatmakta fayda var: “İhtiyacımız olmayan şeyleri almak için, nefret ettiğimiz işlerde çalışıyoruz.”

İlk bir hafta boyunca, aklıma gelen her şeyi küçük kağıt parçalarına yazıp çalışma odamdaki boş bir duvara yapıştırdım. Böylece senaryoya dair zihnimde bir şeyler oluşmaya başladı. Peki ama bu aydınlanma nerede ve nasıl olmalıydı? Ayrıca filmdeki sahnelerin kolay çekilebilir olmasına ve kurgu aşamasında mümkün olduğunca az zorluk çıkarmasına dikkat etmeliydim. İlk aklıma gelen hayatından bunalmış ve profesyonel yardım için bir psikolog ile görüşmeye giden bir karakterin, hastanede sıra beklerken yanında oturan akıl hastasından hayat dersi alması üzerineydi. Daha sonra intihar etmek isteyen, ancak atlamak üzere olduğu köprüden

geçen küçük bir çocuğun yüzündeki gülümsemeye tanık olunca farkındalık yaşayan ve intihardan vaz geçen bir karakterin içinde bulunduğu başka bir hikaye örgüsüne yoğunlaştım. Bir süre mekanlar ve olası oyuncular hakkında araştırma yaptım. Olumlu sonuçlar almayı umduğum bu seçenekleri tekrar gözden geçirdiğimde, çekim esnasında zorluklar yaşayabileceğimi ve bu fikirlerin çok da orijinal olmadıklarını fark ettim. Ben de başka fikirlere yönelmeye karar verdim. Zamanımı verimli kullanmalıyım. Zaman kazanmak için mümkün olan en az oyuncu sayısı ve iletişimle bu işin üstesinden gelmem gerektiğini biliyordum. Ancak şartlar ve giderek daralan zaman her olasılığın olumsuz yönlerinin daha da ağır basmasına neden oldu.

1.2. Filmin Adının Konması ve Senaryonun Son hali

Karakterimize ve dolayısıyla seyirciye adeta bir tokat gibi gerçeklerin söylendiği bir durumu yansıtmak istiyordum. Böylece hem karakter hem de seyirci kendisini sorgulayabilecekti. Bir süre farklı fikirler üzerine yazmaya devam ettim. Birkaç gün sonra bir deneme çekimi için fotoğraf makinamın çantasını açtığımda, fotoğraf makinasına ait olan ve aslında hep orada duran kullanım kılavuzu dikkatimi çekti. Kitapçığı incelediğim sırada aklımda filme dair bazı imgeler canlandı. Acaba bu kılavuz tüm sorunların cevabı olabilir miydi? Her şeyin bir kullanım kılavuzu, yol gösterici bir rehberi olabilir miydi acaba?

Sonunda içime sinen bir seçenek bulmuştum. İnternette, birkaç beyaz eşyanın kullanım kılavuzunu inceledikten sonra içinde bulunduğumuz çağa yabancılaşmış ve yaşamından bunalmış bir karakteri anlatabilmek için “rehber” ikonu üzerinden ilerlemeye karar verdim. Bilindiği gibi “Yaşam Rehberliği” çağımızda popüler mesleklerden biri haline gelmiştir ve rehber günümüz insanının sorularına maruz kalmaktadır. En çok sorulan sorular “Ben doğru mu yapıyorum?”, “Söz konusu hayatın bir doğrusu var mı?”, “Hayat doğru ve yanlışlardan mı oluşur?”, “Uyumlu olmak mutluluğu getirir mi?”, “Hayat doğru ya da yanlış yaşanabilir mi?”, “Bir doğru ya da yanlış yoksa şayet rehberi var mıdır?”, “Bir fare, fare olmayı öğrenebilir mi ya da yunuslar yunus olabilmek için eğitim almak zorunda kalır mı?”

Böylelikle senaryo şekillenmeye başlamış oldu ve filmin isminin *Yaşam Kullanım Kılavuzu* olmasına karar verdim. Nasıl yaşanması gerektiğini anlatan bir kitapçık olacaktı filmimin başrolünde. İncelediğim bütün kılavuzlar “Şunu yapın, bunu yapmayın” gibi emir kipleri kullanılarak hazırlanmıştı, ben de akıcı bir dil kullanmaya ve emir kiplerinden uzaklaşmamaya gayret gösterdim. Bu süreçte kendimi kitabın yerine koymaya çalıştım yani eleştirmeye çalıştığım, kural koyan sistemin yerine. İlk etapta çevremde gördüğüm ve eleştirmek istediğim yüzlerce madde yazdım. Maddeleri sıralarken insan yaşamındaki kronolojik döngüye özen göstermeye çalıştım. Fakat ben detaylara girdikçe hikayenin akıcılığı azalmakta, filmin süresi ise uzamaktaydı. Dünya üzerinde o kadar çok olumsuzluk vardı ki bütün bu sorunları işlemek bir kısa filmin konusunu fazlasıyla aşmaktaydı. Sonuç olarak daha yüzeysel ve temel komutlar yazmaya başladım ve bir süre sonra birkaç başlık altında kılavuzun maddelerini topladım. Öğrenme, entegrasyon, çalışma prensibi, arıza ve çözüm. Öğrenme bölümü, dünyayı tanıma ve yaşamımız için gerekli bilgilerin zihnimize yüklendiği kısımdı. Entegrasyon sürecinde, sisteme adapte olabilmek için gereken donanımına sahip olmalıydık. Çalışma prensibi aşamasında ise rutin hayatlarımızı sürdürmeli ve bize sunulan yaşamı sorgusuzca yaşamalıydık. Hata bölümü ise zihnimizde oluşan deformasyon sonucu, sık görülen ve çözümü olan bir durumu yansıtmaktaydı.

Kitabın görsel kısmında, her yerde karşımıza çıkan, bir eşyayı, bir yeri, bir işleyişi ya da bir insanı resmetme yoluyla temsil edebilmenin, en basit ve bilindik yollardan birisi olan sembollerini yani piktogramları kullanmanın iyi bir fikir olacağını düşündüm. Grafiksiz eklemeleri yaptıktan sonra kullanım kılavuzunu tamamlayıp bir kitap haline getirdim. Kılavuzu fiziksel olarak ilk kez görmek gerçekten güzel bir deneyimdi. Daha sonra, oyuncu ve olası mekanlar hakkında bir süre araştırma yapıp bir çekim planı oluşturmaya başladım. Ancak aklımda hala ses ve akıcılıkla ilgili soru işaretleri vardı. Sonuç olarak, bir karakter bütün bir film boyunca bulduğu bir kitabı mı okuyacaktı? Seyircinin dikkatinin dağılmasına nasıl engel olabilirdim? Oyuncunun eğitilmiş olmayan sesi ne kadar estetik olacaktı? Ya da kurgu esnasında yaşanabilecek olası bir sorunda, yeniden ses kaydı yapmak için oyuncuya nasıl ulaşabilecektim?

O noktada kitabı oyuncunun iç sesi üzerinden dinlemek yerine, *voiceover* methodunu kullanarak bu sorunun üstesinden gelmeye karar verdim. Aklıma gelen bu çözümü danışmanım ile paylaştım ve böylelikle senaryo son halini almış oldu.

Filmin fikirsel yaratım sürecinde yararlandığım filmlerin başında *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* ile beraber *Stranger than Fiction* filmi geliyor. Yine bir sistem eleştirisi içerdiğinden *Modern Times* ve *Fight Club* filmlerini çağrıştırıyor. *Modern Times* filminde başroldeki işçinin makinelerle ilişkisini Bay X üzerinde göstermek istedim. Mekanik ve sistematik olarak her gün aynı şekilde işe gidip gelmektedir. Bu açıdan Bay X'in sorularının merkezine insanın evrendeki rolünü de eklemeyi düşündüm. Bu bakış açısıyla *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*'in insana kozmik açıdan bakışı bağdaşmaktadır. Bu yüzden Bay X iç dünyasında bir deney faresinden daha fazlası olmadığını düşündüğü için krize girer. Evrenden yaşadığımız coğrafyaya bakıldığında; A, B, C noktaları arasında geçen bir hayat ve insanlık tarihi içerisinde iki rakam arası bir aralık var. Günlük koşturmadan yaptığımız her eylem otomatikleşmiş ve bizim için “şeyleşmiş durumda” .

1.3. Karakter

Filmdeki karakter, herkesin kendisinden bir şeyler bulabileceği birisi olmalıydı. Sistemin en temel yapı taşını oluşturan beyaz yakalı çalışanlardan birisi. Ortalama bir yaşam süren, itaat eden bir birey. Karakter hem akılda kalıcı birisi olmalıydı, hem de çabucak unutulabilecek sıradan bir yüz ifadesi. Söylemek istediklerini söyleyemeyen, iç seslerine duyarsızlaşmış bir karınca. Bay X karakterinin yaratım sürecinde başta *Mr Robot* ve *Black Mirror* dizilerindeki başkarakterlerden oldukça beslendim. Bay X topluma uyum sağlayamamış, farkındalığı yüksek depresif bir karakterdir. Küçük zaferler kazanmış ama tatmin olamamış, orta yaş krizine yakın bir karakterdir. Ruhsal olarak Bay X'e birine benzetmek gerekirse *Fight Club*' taki başrol anlatıcı' ya oldukça benziyor. Aynı *Fight Club* filmdeki gibi, film boyunca karakterin adını bilmiyoruz. *Fight Club*' ta karakter İkea' dan döşenmiş bir evde oturan, nefret ettiği bir işte çalışan, ilaç

kullanan, terapilere katılan izole olmuş bir karakter. Bay X ise *Fight Club*' in aksine başkaldırmadan, isyan etmeden var olmaya çalışan birisi. *Fight Club*' ta ana karakteri tetikleyen Martha gibi bir kadın karakter ya da Tyler Durden göremiyoruz, çünkü Bay X oldukça izole. Yıkım ve başkaldırıdan daha ziyade Bay X' in çağımızın buhranını yaşayan bir karakter. 29 yaşında sistemde bir yere gelmiş, ama geldiği yerden hiç tatmin olamamış biri. Çağımızın hızına ayak uyduramamış, sindirememiş ve bunlara yabancılaşmış bir karakter. Bu açıdan *Mr. Robot* dizisindeki Elliot karakterine daha yakın. Film boyunca kimseyle iletişime geçmiyor, konuşmuyor. Bu açıdan film bireysel bir hikayeyi odak noktasına almış durumda. Bay X büyüdükçe televizyonda çizgi filmler yerine haberleri izlemeye başlıyor. Bu noktada televizyonun işlevini sorgulaması da başlıyor. Sanal gerçeklik gözlüğü ile de aslında referans vermeye çalıştığım TV Hakikat (Jean Baudrillard 2010:50) ve Simulasyon (Jean Baudrillard 2010). Bay X içine doğduğu yaşamın bir simulasyon olduğunun farkındadır. *Black Mirror* dizisinin Fifteen Million Merits bölümündeki Bing ile Bay X ile doğrudan bir paralellik kurdum. Bay X de, Bing de sürekli bilgi ve imge bombardımanına maruz kalmaktadırlar. Her ikisi de izole ve mutsuz karakterlerdir.

II. YAŞAM KULLANIM KILAVUZU FİLMİNDE KURGU

2.1. Filmin Kurgu Stratejisi

Filmde kullanmak istediğim ve hikaye anlatımında önemli rol oynayacak olan, ancak kaydetme imkanım olmayan dış görüntüleri seçerken, bir başkasının fikirsel haklarına saygısızlık etmemek ve herhangi bir telif sorunu ile karşılaşmamak için oldukça özen gösterdim. Bahsi geçen görüntülerin, estetik bir kaygı ile kaydedilmemiş olmalarına dikkat ettim. Örneğin karakterin çocukluk anılarını resmedebilmek için cep telefonuyla çekilmiş bir hatıra görüntüsünü kullandım. Karakterin yüzüne takındığı donuk ifadeyi anlatırken, altmışlı yılların siyah beyaz televizyon reklamlarındaki oyuncak bebeklerin portrelerini kullanmaktan çekinmedim.

Günümüzde yaşadığımız bilgi kirliliğine dikkat çekebilmek kurgu sırasında dikkat ettiğim hususlardan birisi oldu. Bu bilgi yoğunluğunu anlatabilmek için çok fazla görüntü kullanmam gerekiyordu ve asıl önemli olan bu kadar görseli izleyiciyi yormadan gösterebilmektir.

Devamlılığı sağlayan bazı anahtar görsellerle final öncesi bir hazırlık oluşturmaya çaba gösterdim. Bu görüntülere trenin ilerleme sahneleri ve araba çarpışma testi görüntüleri örnek olarak gösterilebilir. Final bölümünde ise çok kısa bir sürede çevremizdeki tüm bu kaotik düşünceleri belirtmem gerekiyordu. Tüm film boyunca çözülme kısmına kadar giderek artan bir ritmi korumaya gayret ettim ve filmin son kısmına kadar bir gerilim oluşturmaya çabaladım.

Filmde kullanılan ve günümüzde kullandığımız akıllı telefonların atası olarak gösterebileceğimiz, ilk dönem bilgisayara ait olan mekanik parçalar sistemin çarklarını ve dişlilerini temsil etmekte. Karakterin ismi bir önem taşımamakta çünkü kendisinin özel bir yanı yok. O, sürekli harcama yapan bir kredi kartı numarası, devlet dairesinde saatlerce sıra bekleyen bir kimlik numarası ya da faturasını ödeyen bir müşteri numarasından fazlası değil. O bir kar tanesi değil, sadece modern çağımızın herhangi bir kahramanı aslında. Yaşamının ortalarına doğru kendisini sorgular hale geliyor. “Ben neyim ya da ne oldum.” Karakterin kendisi sorgulaması üzerinden “İnsan nedir” ya da “Çağımızda insan olmak nedir” gibi sorular sormayı amaç ediniyorum film boyunca.

Bu açıdan insanın verdiği ilk ciddi sınav belki de “Nefes almak” ve filmdeki kılavuzun buradan başlama sebebi de bu. İlk insandan beri aynı kalan en temel içgüdü. “Hayatta kal”. En temel yaşam fonksiyonu nefes almayı öğretmekle beraber, yaşam karşıtı şeylere maruz bırakan bir rehber. Karakterimiz hepimiz gibi savaşlar, şiddet, hastalıklar, siyaset ve politika içeren imgelere adeta bir kirli bilgi bombardımanına maruz kalıyor. Aynı zamanda günümüz mottasını sindirmekte, yani “Tüket, itaat et ve öl”. Herkesin bir tüketim aracı olduğu, taksitle alışveriş yapan özel müşteriler haline geldiği ve fazla mesai yapan dişlilerden daha fazlası olmadığı bir dünya.

Filmde daha sonra çizgi film naifliğinden haberlere hızlı bir geçiş oluyor çünkü artık karakter olgun bir birey ve gökyüzünün neden mavi olduğunu biliyor. Modern zamanlarda büyümek, aslında para kazanır bir hale gelmekten daha fazla

anlama gelmemektedir. Çünkü çağımız insanı mutlu olmaya çalışmaktan ziyade, “Başarı” olarak sunulan profile sahip olabilmek için çaba gösteriyor. Bu düşünceyi destekleyebilmek için karakterin şehir ve iş ortamında yaptığı tekrarları vurgulamaya özen gösterdim.

2.2. Filmde Ses ve Müzik Kullanımı

Filmde kullanılan seslerin, görüntülerde olduğu gibi, geçmiş ve gelecek arasında gidip gelmesi ve sürecin belli aralıklarla tekrar etmesi sonucu bir ritim yakalamayı hedefledim. Karakter metro istasyonunda buharlı trenin sesini duyarken, hemen ardından kitapta bahsi geçen ilkokul sınıf arkadaşlarının sesini duymaktadır. Bu ve benzeri bir çok sese filmin başından itibaren sistemi betimlemeye çalışan mekanik sesler eşlik eder. Bu mekanik ve elektrikli cihazların sesleri içinde yaşadığımız sistemi temsil etmektedir. Daha sonra bu sesleri günlük hayatta duyabileceğimiz başka sesler takip eder. Örneğin televizyon statik sinyal sesleri, haberlerde duyulan silah ve siyasi yorumcuların sesleri. Filmin bitiş sahnesinde ise açılış sahnesinde de duyulan bir elektrikli motor sesi duyulmaktadır. Buna ek olarak anlatıcının sesinin bir bilgisayar sesi olması, izleyicinin zihninde sisteme dair robotize bir imge oluşturmayı hedefler. Ayrıca anlatıcının ses tonunun, toplu taşıma istasyonlarındaki bilgilendirme sesine benzerlik göstermesi de bu düşünceye yardımcı olur.

Müzik seçiminde ise filmin ritmine uygun olabilecek bir şarkı bulabilmek çok önemliydi. Birkaç günlük araştırmanın ardından filmde kullanmak için uygun olduğuna inandığım Coppice Halifax adlı elektronik müzik yapan bir müzisyene ulaştım. Equatorial Haze adlı parçasını birkaç kez dinledikten ve görüntülerle senkronize ettikten sonra endüstriyel seslerin oluşturduğu basit bir kompozisyonla, filmin ritmik kurgusunu desteklemeye çalıştım.

2.3. Filmin Görsel Stratejisi, Renk ve Işık Kullanımı

Filmde genellikle koyu ve kontrast renkler kullanarak bir mod oluşturmaya çalıştım. Ara sıra parlak ve canlı renklerle filmin tamamında bir denge kurmaya gayret ettim. Kullandığım fon ve ışıklar ile karakterin ön plana çıkmasına dikkat ettim. Dış çekimlerde doğal ışık kullanarak şehrin renklerini daha iyi anlatabileceğimi düşündüm. Sıcak renkleri, soğuk renklerle, çok renkli görüntüleri ise siyah beyaz görsellerle dengelemek uzun ve zorlu bir süreç oldu.

Kitapçığın, karaktere yaşaması gereken hayatı anlatabilmesi için dış görüntüleri kısa süreliğine ve sık sık kullandım. Böylece hikaye örgüsünü desteklemeye ve vurgulamaya çalıştığım deforme olmuş modern insan temasını güçlendirmeye gayret ettim. Ayrıca her bir planın bir diğeri ile grafiksel olarak eşleşebilmesine özen gösterdim. *Graphic match* denen bu teknik, kullandığım görsellerin çok fazla olmasına rağmen görsel akıcılığın devamlılığı konusunda oldukça yardımcı oldu.

Film boyunca, geçtiğimiz yüzyıldaki teknolojik ilerlemeleri yansıtabilecek görseller kullanarak, günümüzde geline korkutucu noktalara dikkat çekmeyi hedefledim. Güne başlar başlamaz karşımıza çıkan şiddet ve savaş haberleri de dikkat çekmek istediğim bir diğeri önemli husus oldu. Bu düşüncemi destekleyebilmek amacıyla kullandığım ve özellikle filmin final bölümü öncesi defalarca patlayan bomba görüntüleri de aslında içinde yaşadığımız dünyada olup biten karmaşanın ve şiddetin küçük bir kısmını yansıtabilmek içindi. Otomobillerin çarpışma testlerinde kullanılan cansız mankenlerden ne farkımız vardı ki ?

Görsel dil olarak yararlandığım filmlerden biri *Brazil*' in bürokratik dünyası. Ve yine Terry Gilliam *Zero Theorem* filmi de görsel dünyanın yoğunluğu ve insanı yorması açısından esinlendiğim filmlerden. Yine yukarıda söz ettiğim *Modern Times* filmi de görsel olarak ilham aldığım filmlerden. *Black Mirror* dizisinden de hem fikirselsel, hem de görsel olarak oldukça yararlandım. Yine görsel bombardıman karşısında duyarsızlık açısından *Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) filmi de

esinlendiğim filmlerden birisi. Özellikle eğitim ve koşullandırma açısından film ile paralellikler kuruyorum.

SONUÇ

Bay X' in seçtiği televizyon kanalı, değiştirdiği profil resmi ve seçtiği telefon ile dahil olduğu düzen bir simülasyon. Söz konusu izlediği haberler ve televizyon kanalı onun gerçekliğini şekillendiriyor. “Başka bir deyişle televizüel cihaz sadece yansıtıyor, gerçekliği biçimlendiriyor ve üretiyor” (Baker 2011:58).

Simülasyon kuramının en önemli uygulayıcılarından biri kitle iletişim araçlarıdır. Kişi televizyonda gördüğü simüle edilmiş gerçekliğe dahil olmakta ve onu kendi gerçekliği gibi kabul etmektedir. Filmimdeki isimsiz karakter de günümüzdeki birçok insan gibi olağan hayat akışının içinde sürekli savaş haberleri, fast food reklamları gibi hızla akıp giden görüntüler izlemekte ve bu yeniden şekillendirilmiş gerçekliğe maruz kalmaktadır. Kant; “Şeyleri yalnızca bize göründükleri kadarıyla bilebiliriz,” derken, insan zihninin erişimine de bir sınır çiziyordu. Saf Aklın Eleştirisi, mekanın ve zamanın nesnelere ait özellikler olmadığını, harici bir dünyada kavradıklarımızın bizim algılarımızın temsilleri, mekanın da bu temsillerin formu olduğunu ifade ediyordu. Böylece algıladığımız, kendi başına bir şey değil, algılayan ile nesnenin görüşü arasındaki ilişkiye dönüşmüştü” (Türker Armaner 2014:21). Bay X' in televizyon ile kurduğu ilişki bu açıdan onu pasif kılmaktadır. Fakat bu gerçeklik televizyonu kapatınca sona ermekte ve izlediklerinin bir simülasyon olduğu hissi onda yabancılaşma sağlamaktadır. Çünkü ekranda gördüğü her şey cansız ve iki boyutludur. Ara ara kadraja giren televizyon kumandası ise günümüzde kişiye istediği gerçekliğe dahil olabilme olanağını vermektedir. Bu kuramın ortaya atılmasından sonra çok sonra hayatımıza dahil olan sosyal medya ise bambaşka bir gerçeklik oluşturma imkanı sunmaktadır.

Profil resminin sürekli güncellemesi ile aslında ifade etmek istediğim şey; İmaj kaygısı. Saffet Murat Tura'nın Sartre'dan aktardığı üzere “İnsan başkasının gözünde imajdır ve insan imajının peşindedir” (Tura 2008). Bu söz konusu imaj kullandığımız telefon, izlediğiniz kanal, sahip olduğunuz iş, gittiğiniz tatilin

fotoğraflarından v.b. göstergelerden oluşmaktadır. Sosyal medya, sanal dünyada var olma ve kendimizi ifade arenasıdır. Neyi beğendiğiniz, neyi takip ettiğiniz ya da yorum yaptığınız sizin imajınızı oluşturmaktadır. Ama bu göstergeler bir şeyi imlemek, ifade etmek yerine hipergerçeklik içerisinde bir yer edinmenize yol açmaktadır. Bu noktada Bay X elde ettiği şeylerden tatmin olamamaktadır ve peşinde koştuğu imaj ona öğretilmiş ve toplum tarafından inşa edilmiştir. Bay X kendisi olamadığı gibi kendi hayatı bir deney faresinin hayatına benzer bir noktadır.

Black Mirror örneğinde bunun en uç noktasını görmekteyiz. Artık sosyal medya profillerinin kişileri tanımladığı ve insanların birbirlerine baktıklarında aldıkları “like” ların, “dislike” ların sayısı gördüğü bir dünya tasvir edilmektedir. Bu puanlama sistemiyle bedensel varlıkları devam edebilmekte belirli bir puanın altında kalanlar çevrimdışı olmakta ve bedensel gerçekliklerini yitirmektedirler. Bay X’ de gündelik yaşantıda bedensel olmasa da ruhsal olarak var olabilmek için sürekli profil fotoğrafını güncellemekte, “like” lamakta ve takip etmektedir. Filmimde geçen Yaşam Kullanım Kılavuzu kitabı da en temelde bu simülasyonu yaratmak için yapılması gerekenleri anlatmaktadır. Bireye aldığı ilk nefesten itibaren neleri yapip neleri yapmaması gerektiği söylemekte, televizyon ekranı ve sosyal medya profilleri ile kendi küçük simülasyonlarını yaratmasına fırsat vermektedir. Eğer kullanıcı bütün kurallara uyarsa bütün bu yaşadıklarının gerçek olduğu hissine kapılacaktır.

Leo Tolstoy’ un tanıklık ettiği ve betimlediği yüzyıl ailelerin yüzyılıydı. Oysa bugün bireysel hikayelerin çağıdır yani *The Century of Self* (Adam Curtis, 2002). Filmde karakterimizi hep yalnız görüyoruz, bu özelliği ile tam da çağımızın insanıdır. Herkesin benzer olduğu bir toplumda haftada bir defa dinlediği akrabalarından ve birkaç sözde arkadaşından başka kimsesi yoktur. Bir ailesi ya da bir geleceği söz konusu değildir. Çünkü zaman da tüketim odaklıdır ve özel bir an yoktur. Günler birbirine benzer ve programlanmıştır. Karakterin her gün kimi dinleyeceği ya da kime ne kadar zaman ayıracağı bellidir. Gösteri toplumu’ nun bir üyesi olarak profil fotoğrafını değiştirmek ve sosyal medya üzerinden kurduğu iletişim ve yaptığı yorumlar kadar sosyal ya da gerçek olabilir ancak.

Peki bu hayatın bir anlamı var mıdır? Bu noktada filmin sonunda karakterin kendisini benzettiği deney fareleri arasında *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*’e bir gönderme niteliğindedir. Bazen dünyanın dünyanın fareler için yapılmış bir

laboratuvar olmasına inanmak istiyorum ve “*Yaşam Kullanım Kılavuzu*” adlı filmimde kapıldığım bu fikri, yaratmaya çalıştığım yeni gerçeklikte ifade etmeye çaba göstermiş bulunmaktayım.

Sonuç olarak mavi bir gezegende bir deney faresi olsak bile, en azından hayatımızın bir anlamı olacağı çıkarımına vararak tatmin olabiliriz.

“Siz artık televizyonu izlemiyorsunuz; sizi/yaşantınızı izleyen televizyon”

Jean Baudrillard

Kaynakça

Armaner, T. 2014 *Tarih ve Temsil. Ankara: Dost Yayınları*

Baker, U. 2011. *Beyin Ekran. İstanbul: Birikim Yayınları.*

Baudrillard, J. 2010. *Simülakrlar ve Simulasyon. O. Adanır (Çev.) Ankara: Doğu Batı Yay.*

Tura, S. M. 2008. *Şeyh ve Arzu. İstanbul: Metis Yayınları*

Filmografi

Black Mirror (Charlie Brooker, 2011)

Brazil (Terry Gilliam, 1984)

Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971)

Fight Club (David Fincher, 1999)

In Time (Andrew Niccol, 2011)

Koyaanisqatsi (Godfrey Reggio, 1982)

Modern Times (Charles Chaplin, 1936)

Mr. Robot (Sam Esmail, 2015)

Samsara (Ron Fricke, 2011)

Stranger than Fiction (Marc Forster, 2006)

The Century of Self (Adam Curtis, 2002)

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Garth Jennings, 2005)

The Matrix (Lana Wachowsky, Lilly Wachowsky, 1999)

Trainspotting (Danny Boyle, 1996)

West World (Jonathan Nolan, 2016)

Zero Theorem (Terry Gilliam, 2013)

1984 (Micheal Radford, 1984)