

T.C.

MALTEPE ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

**SİNEMADA GÖRSEL EFEKTLERLE MEKÂNIN
ve TARİHİN YENİDEN ÜRETİLMESİ: *FETİH*
1453 FİLMİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NİGÂR NESTEREN SARAL

151 105 112

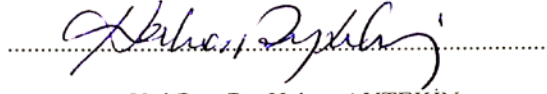
Danışman Öğretim Üyesi:

Yrd. Doç. Dr. Hakan AYTEKİN

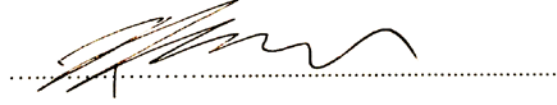
İstanbul, Eylül 2017

T.C. Maltepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne.


07.09.2017 tarihinde tezinin savunmasını yapan Nigar Nesteren SARAL'a ait "Sinemada Görsel Efektlerle Mekanın ve Tarihin Yeniden Üretilmesi:Fetih 1453 Filmi" başlıklı çalışma, Jürimiz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, Radyo Sinema ve Televizyon Tezli Yüksek Lisans Programında Yüksek Lisans Tezi Olarak **oybirliği/oy çokluğuyla** Kabul Edilmiştir.



Yrd.Doç.Dr. Hakan AYTEKİN
Danışman
Başkan



Yrd.Doç.Dr. Devrim BARAN
(Üye)



Yrd.Doç. Dr. Övünç MERİÇ
(Üye)

YEMİN METNİ

07/09/2017

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Sinemada Görsel Efektlerle Mekânın ve Tarihin Yeniden Üretilmesi: Fetih 1453 Filmi ” adlı çalışmanın, proje safhasından sonuçlanmasına kadar olan bütün süreçlerinde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın tarafımda yazıldığını ve yararlandığım bütün eserlerin “Kaynakça”da gösterilenlerden oluştuğunu, “Kaynakça”da yer alan bu eserlerden metin içinde atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla doğrularım.

151 105 112
Nigâr Nesteren Saral

İmza

ÖZET

Teknolojinin gelişmesi ve bilgisayar yazılımları ile yaratılan görsel efektlerin sinemada sıkça kullanılması, sinemanın “doğadaki gerçekliği” kusursuz bir şekilde yeniden-üretmesi anlayışını değiştirmiştir.

Görsel efektler, bir filmin hikâyesini anlatma etkisini arttırabildiği gibi canlı ve cansız nesnelerin, mekânların, çekilmesi çok zor veya güç olan sahnelerin, sanal ortamda üretilmesine de imkân tanır. Özellikle kültür endüstrisi ile ortaya çıkan tarihsel tür filmleri de görsel efektlerle sanal mekân yaratımından yararlanmaktadır. Özel efektlerin kullanımı ile birlikte de filmin anlatım etkisinin arttığı görülmektedir.

Çalışmada hem yaşanmış tarihin hem de tarihin geçtiği dönemin, mekânların yeniden-üretilmesi konusunda *Fetih 1453* filmi örnek olarak seçilmiş; tarihin yeniden-üretilmesinde egemen ideolojinin, sinema aracılığı ile toplumla buluşturulması ve tarihi mekânların simülasyon olarak üretilip seyirci tarafından tamamen gerçekmiş gibi algılanması bu film üzerinden incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Sinema, Sanal Gerçeklik, Görsel Efekt, Tarih, Mekân

ABSTRACT

The technological development and the use of visual effects created by the computer programs has completely changed the way the cinema industry's reproduction of nature's actualities.

While visual effects boost the effect of the story telling of the movie, it also makes possible the virtual production of living and non-living things, places and the very difficult parts. The creation of virtual stages through visual effects is especially used in historical movies, re-emerging by the effect of cultural industry. It is highly noticeable that the use of special effects increase the effect of the story telling of the movie.

In this work, the movie "*Fetih 1453*" was chosen and examined as sample in regards to the reproduction of the historical event and the places as it happened. The reproduction of the history and the introduction of the popular ideology to the public via movie industry; The audience's perception of the simulated historical places as if real were all studied over this film.

Key Words: Cinema, Virtual Reality, Visual Effects, History, Place

ÖNSÖZ

Öncelikle, Maltepe Üniversitesi'ndeki eğitim hayatım boyunca bana kattıkları her bilgi ve tecrübe için tüm hocalarıma teşekkür etmeyi borç bilirim.

Tezin oluşumunda konumu destekleyerek; kaynaklarını, değerli fikirleri ve tecrübelerini benimle paylaşan, zaman ayıran, yardımlarını esirgemeyen değerli hocam ve danışmanım Yrd. Doç. Dr. Hakan Aytekin'e sonsuz teşekkür ederim.

Hem tez sürecimde hem de tüm eğitim hayatım boyunca beni her zaman destekleyen, cesaretlendiren ve başarılarımın asıl mimarları olan canım aileme...

Eylül, 2017

Nigâr Nesteren Saral

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	iv
KISALTMALAR	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	vii-viii

GİRİŞ	1
-------	---

1. BÖLÜM: SİNEMADA “GERÇEKLIK” VE “TARİH” İLİŞKİSİ

1.1. Sinemada “Gerçeklik” Olgusunu Belirleyen İki Etken: Zaman ve Mekân	3
1.1.1. “Gerçeklik” Olgusu ve Tür Sineması	12
1.1.2. Sinemada Gerçeklik İlkesinin Yitimi	16
1.2. Sinemada “Tarih” Olgusu	21

2. BÖLÜM: SİNEMA ve MEKÂN

2.1. Fiziki Mekân	32
2.1.1. Zaman ve Mekân: Yaşayan Mekânlar	33
2.1.2. Tarihi Mekânlar	34
2.2. Mekân Üretimi: Fiziki Mekândan Sanal Mekâna	37
2.2.1. Sinemada Mekân Üretimi	40
2.2.2. Sinemada Görsel Efektlerle Sanal Mekân Üretimi	43

3. BÖLÜM: SİNEMADA GÖRSEL EFEKTLERLE MEKÂNIN ve TARİHİN YENİDEN ÜRETİLMESİ: *FETİH 1453* FİLMİ İNCELEMESİ

3.1. <i>Fetih 1453</i> Filmi Hakkında	52
3.2. <i>Fetih 1453</i> Filmi üzerinden Tarihin Yeniden-Üretimi ve İdeolojik Kullanımı	53
3.3. <i>Fetih 1453</i> Filmi Görsel Efektlerle Mekânın Yeniden-Üretimi	66
3.4. <i>Fetih 1453</i> Filmi Biçimsel Unsurlar	83
3.4.1. Görüntü Tekniği	84

3.4.2. Görüntü İçeriği	86
3.4.3. Ses	88
3.5. Söylem Ve Anlam	89
3.5.1. Dramatik Yapı	89
3.5.2. Metin	91
3.5.3. Gramatik Özellikler	92
SONUÇ	94
KAYNAKÇA	98
ÖZ GEÇMİŞ	103



KISALTMALAR

3 D	Üç boyut (derinlik, genişlik, yükseklik)
CGI	Bilgisayarla Üretilmiş Görüntü (<i>Computer Generated Image</i>)
SSCB	Sovyet Sosyalist Cumhuriyetleri Birliği
vb	ve benzeri



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1.	Film Türlerinin ve Biçemlerinin Sınıflandırması (Gianetti, 1996)	13
Şekil 2.1.	Cam mat boyama tekniği örneği	47
Şekil 2.2.	Projeksiyon makinasının kullanıldığı mat boyama tekniği	48
Şekil 2.3.	Dijital mat uygulamasında katmanların görünümü	49
Şekil.3.1	<i>Fetih 1453'de</i> Ulubatlı Hasan'ın Osmanlı Sancağını sura saplama sahnesi	54
Şekil 3.2	Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesi taslağı	68
Şekil 3.3.	Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesi modelleme aşaması	69
Şekil 3.4.	Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesinde doku uygulama aşmasının uygulanması	70
Şekil 3.5.	Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesinde ön surların modelleme çalışması	70
Şekil 3.6.	Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesindeki son görüntüsü	71
Şekil 3.7.	Fatih Sultan Mehmet'in çalışma odası çekiminde greenbox kullanımı	73
Şekil 3.8.	Bizans imparatoru Kostantin'in sarayının iç bölümünün canlı çekim sırasındaki görüntüsü ile CGI uygulandığındaki görüntüsü	73
Şekil 3.9.	Fatih Sultan Mehmet'in Edirne Sarayı'nın iç bölümünün canlı çekim sırasındaki görüntüsü	74
Şekil 3.10.	Fatih Sultan Mehmet'in Edirne Sarayı'n da babası ile vedasının canlı çekim sırasındaki görüntüsü	75

Şekil 3.11. Osmanlı Ordusunun askerlerinin ve savaş alanının canlı çekim görüntüsü	75
Şekil 3.12. Osmanlı Ordusunun askerlerinin ve savaş alanının efektlerle oluşturulan son görüntüsü	76
Şekil 3.13. Fatih Sultan Mehmet'in ve halkın Ayasofya sahnesinin canlı set görüntüsü	76
Şekil 3.14. Fatih Sultan Mehmet'in ve halkın Ayasofya sahnesinin efektlerle üretilmiş mekan ve kopyalanmış kalabalık insan görüntüsü	77
Şekil 3.15. Halil Paşa'nın cam görünütüsü verilmiş dekordan bakışı	78
Şekil 3.16. CGI ile üretilmiş ön ve arka mekâna eklenen atmosferik efekt	78
Şekil 3.17. Askerlerin canlı çekim sırasında tellerin kullanılması	79
Şekil 3.18. İnşa edilmiş savaş kulesi dekoru	80
Şekil 3.19. İnşa edilmiş kulenin yakılması ile sette efekt görüntüsü yapımı	81
Şekil 3.20. İnşa edilen yapay surlar ve mavi perde	81
Şekil 3.21. Mavi perdenin chroma key ile silinmesi	82
Şekil 3.22. Görsel efektlerle üretilmiş sur ve savaş sahnesi	82

GİRİŞ

Sinemanın izleyici ile buluştuğunda anlattığı gerçek veya olağandışı hikâyeyi en iyi biçimde aktarmak ve desteklemek amacıyla bir mekân yaratımına ihtiyacı vardır. Çünkü izleyici için mekân sadece oyuncuların arkasında yer alan bir fon değil, ona film hakkında ipuçları veren bir yapıdır. Özellikle tarihi anlatan film türlerinde mekânların önemi büyüktür. Siegfried Kracauer (2015), tarih konusundaki en önemli sorunlardan birinin gerçeklik olduğunu belirtmiştir. Çünkü film eski yıllara dair olayları anlatıyorsa dönem kostümleri ve dekorlarla sahnelenmek zorundadır. Aksi halde filmin seyirci üzerinde hiçbir inandırıcılığı olmayacaktır.

Tez çalışmasının amacı, sinema sektöründe giderek daha yaygın biçimde kullanılan görsel efektlerin mekân yaratımında kullanılmasının ve yaratılan bu mekânların tarihi bir filmde sadece fon olmanın dışında, filmin geçtiği dönemin imgesinin ve tarihin yeniden üretmedeki etkisini araştırmaktır.

Görsel efekt ve tekniklerini en fazla kullanan sinema sektörü Hollywood'dur. Çalışmada örnek olarak alınan *Fetih 1453* filmi ise görsel efektlerin yoğun olarak kullanıldığı, diğer ülkeler ile karşılaştırıldığında Avrupa'da kurulan en büyük *bluebox/greenbox* seti olması nedeniyle Türk Sineması adına oldukça önemli bir "ilk" örnektir. Bu konuyu ele alan sınırlı sayıda makale dışında henüz kabul edilmiş bir yüksek lisans tezi yoktur. Dolayısıyla bu çalışma bir ilk çalışma olma özelliği de taşımaktadır.

Çalışmanın temel çıkış noktası, tarihi filmlerde hikâyenin geçeceği gerçek yer ve mekânların günümüze gelene kadar yıpranmış ve çoğunun yok olmuş olmasıdır. Filmin gerçekliğinin sağlanabilmesinde önemli olan mekân unsuru günümüzde teknolojinin gelişmesi ile birlikte giderek sanal mekânlar olarak da karşımıza çıkmaktadır. Daha önceden var olan ancak günümüze ulaşamamış mekânların görsel efektler ile yeniden canlandırılmasına olanak tanırken, aynı zamanda yeniden üretilmiş olan sanal gerçeklik ortamında tarihin de yeniden canlandırılması gerçekleştirilmektedir. Çalışma, bu bağlamda teknolojinin gelişmesinin sonucunda görsel efektler ile hem mekânın hem de tarihin yeniden üretilmesi olgusunu *Fetih 1453* filmi üzerinden sorgulayacak, tartışacaktır.

Tezin teorik bölümünde, sinemada gerçeklik ve mekân arasındaki ilişki Jean Baudrillard'ın “simülasyon” kuramı ile açıklanırken; sinemada tarih konusu ise egemen ideoloji ve iktidar söylemleri bağlamında Louis Althusser'in “ideoloji” ve Antonio Gramsci'nin “hegemonya” yaklaşımları ile incelenecektir.

Tezin çözümleme bölümünde görsel efektlerle yapılan uygulamaların alt başlıkları açıklandıktan sonra *Fetih 1453* filminin yayınlanmış olan kamera arkası görüntülerinden de yararlanarak bu efektlerin hangilerinin nerelerde, nasıl kullanıldığı ve etkilerinin neler olduğu sahneler üzerinden gösterilecektir. Filmde genel olarak kullanılan efektler; CGI, 3D modelleme, kalabalık kopyalama ve atmosfer yaratımı olarak öne çıkmaktadır.



1.BÖLÜM

SİNEMADA “GERÇEKLIK” VE “TARİH” İLİŞKİSİ

1.1. Sinemada “Gerçeklik” Olgusunu Belirleyen İki Etken: Zaman ve Mekân

İnsanoğlu, yüzyıllar boyunca “gerçek” ve “gerçeklik” olguları üzerine düşünmüş, felsefe, sanat, sinema gibi birçok alanda bu kavram tartışılmaya ve anlaşılmaya çalışılmıştır. Roman Jacobson’a göre, “Gerçekçilik; üretimi gerçeğe sadık kalarak yapmayı amaçlayan ve gerçeğe en yakın anlamda ulaşmayı hedefleyen bir sanat akımıdır” (Aktaran, Sayıcı, 2011, s.4). Her alanda “gerçek-gerçeklik” üzerinden yapılan “nedir?, ne değildir?” gibi sorgulamalar farklı düşüncelerin ve akımların ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Bu durumdan etkilenen alanlardan biri de sinema olmuştur.

Sanatta doğanın olduğu gibi en iyi şekilde resmedilmesi ilk önce Rönesans döneminde başlamış ve bu yaklaşım on dokuzuncu yılların sonuna kadar sürmüştür. Rönesans resimlerinde perspektif tekniğinin kullanımıyla nesnelere ve figürlere boyut kazandırılmıştır. Giotto’dan itibaren diğer Rönesans sanatçıları da resim sanatında gerçeği yansıtmayı amaçlamıştır.

Rönesans sanat akımı ile daha önceden resimlerde işlenen dini, kutsal, bilinmeyen bir dünya yerine artık gerçek dünya ve insan figürleri resmedilmeye başlamıştır. Rönesans’ın bu özelliği “giderek izlenimcilerde titizlikle izlenen bir gelenek olmuştur”. Ressamlar, “şeklin, hareketin, perspektifin, ışığın, ışık oyunlarının araştırılmasıyla maddesel dünyanın ele geçirilmeye çalışılması” ile doğanın var olan gerçekliğini resmetmek için dışarıya, doğaya çıkmışlardır (Demir, 2016, s.120).

Ressamlar gerçek doğayı, yaşamı resmetmek için nasıl doğaya çıkıyorsa; edebiyatta da yazarlar eserlerinin konusunun geçtiği mekânların en iyi tasvirini yapmak için meydanlara, kafelere, sokağa çıkıp halkın arasına karışmışlardır.

Fotoğrafın icadına kadar sanatçılar doğadaki nesnelerin imajlarını gerçeğine en yakın şekilde yeniden üretmek için uğraşıyorlardı. Ancak fotoğrafın ortaya çıkması ile birlikte sanatçılar artık nesnelere gerçeğe en yakın şekliyle değil, uzam içerisinde nasıl “var” iseler o şekliyle görüntü haline getiriyorlardı.

Fotoğrafın yeniden yaratmadaki gücünün resimden daha iyi olmasının nedeni merceklerden kaynaklanmaktadır. Hem fotoğrafın hem de resmin ortaya çıkmasında insan önemli rol oynuyordu. Ancak fotoğraf ile birlikte “ilk kez ürün ile onu üreten nesne cansız varlıklardan oluşmaktadır” (Bazin, 2011, s.18). Elbette ki burada insan faktörünün tamamen ortadan kalktığından bahsedemeyiz. Resmin ortaya çıkışında insanın el becerisinin olduğu, yaratıcılığının ise fotoğraf makinesi ile daha teknik bir hale dönüştüğü kabul edilmektedir.

Fotoğraf ile nesnelerin en iyi şekilde yeniden üretiminin gerçekleştirilmesinden sonra fotoğrafın daha da gerçek yaşamın içinden bir şeyler barındırmasını düşünenler olmuştur. Çünkü fotoğraflar her ne kadar gerçek hayatın bir kopyası olsa da gerçek hayatın hareketliliğinden yoksundu. 1800’lü yıllarda çeşitli bilim insanları ve fotoğrafçılar, bir dizi çalışmanın sonucunda insan gözünün görme sistemindeki bir kusurun algılamayı değiştirebildiğini keşfettiler (Kılıç, 2008).

16. yüzyıldan itibaren insanoğlunun gerçeği arayışı ve onu elde etme amacıyla yaptığı çalışmalar sonuç vermiştir. Fotoğraf karelerini birbiri ardına sıralayarak hayatın kendisinin yeni baştan yaratılabileceği gerçeğine sinema aracılığıyla ulaşılmıştır. Böylece kaydedilen “gerçek” insanlar tarafından yeniden ve istenildiği zaman tekrar kullanılabilen bir biçime dönüşmüştür (Bazin, 2011).

Aristoteles’in “mimesis”, yani doğanın ve insan davranışının sanatta taklit ile temsil edilebileceğini savunan görüşü, sinemada gerçekliğin temel çıkış noktasını oluşturmaktadır (Gök, 2007). Sinemada gerçeklik ve gerçekçilik tartışmalarının öncüsü olan Andre Bazin bu durumu; “doğanın olağanüstü taklidi” olarak tanımlamış ve on dokuzuncu yıldan itibaren gerçeğin, teknik ve mekaniksel yeniden üretiminin sinema ile gerçekleştirilmeye başladığını belirtmiştir (s.26-27). O halde “sanatın ideali gerçeğin bir illüzyonunu yaratmaksa, film bu ideali kusursuzca başardığına göre, sanatın amacı doğanın öykünmesi midir?” (Demir, 2016, s.120).

İzlenimcilik, bir eserin yaratımında yalnızca doğanın bir öykünmesinin (taklidinin) yapılmasını kabul etmez ve yaratılan sanat eserinin özel bir amacı olması gerektiğini savunur. Bunun sağlanmasında sanatçının doğayı yeniden-üretiminden çıkıp nesnelere ve figürlerin esere çizilmesinde sanatçının duygularının ve düşselliğinin üzerinde durulmuştur. İzlenimciliğin ardından gelen sanat akımları, Kübizm, Konstrüktivizm, Fütürizm vb. akımlar, nesnelere ve figürlerin yeniden-üretiminde *“gerçeği yansıtan izlenimcilikten uzaklaşmak gibi ortak bir noktaya sahip olan akımlardır”*. Bu sanat akımlarına göre nesnelere ve figürler sanatçının duygularına göre şekillenmiştir. Böylece *“sanat gerçekliğin bir öykünmesi değil bulgulanmasıdır”* denmiştir. Onlara göre sanat eseri yaşamı yorumlamalı ve kendine ait bağımsız bir dünya yaratmalıdır (Demir, 2016, s.120).

İzlenimciliğin ardından gelen akımların doğanın taklidi yerine sanatçının iç dünyası ve onun doğayı nasıl yeniden yarattığı üzerinde durması ile birlikte Rönesans'taki üç boyutluluğun yerini yine iki boyutluluk almıştır. *“Onlar için resim, aslında iki boyutlu bir yüzey üzerinde renklerin uygulanmasıdır”*. Bu nedenle doğanın gerçekliğinin yansıtılmasında resim ile filmin birbiri ile karşılaştırmasının yapılmamasını savunurlar. Yani onlara göre sanatçı filmde gerçeğin bir kopyasını değil, kendine ait yorumlamaları ile bir dünya oluşturmalıdır (Demir, 2016, s.121).

“Resim nasıl tuval üzerindeki renklerin dışında bir gerçeklik taşıyorsa ve doğanın bir aynası olmadığı kabul ediliyorsa, film de sadece perde üzerine yansıtılan görüntüler olarak kabul edilmelidir. Bu görüntüler fiziksel gerçekliğin görüntüleridir” (Demir, 2016, s.121).

Genel olarak bakıldığında fotoğraf ve ardından gelen film; doğanın kusursuz bir benzerini yaratır; bu doğanın yeniden-üretimidir. Rönesans ile birlikte resim ve daha sonra fotoğraf, doğanın kusursuz yeniden-üretimini kendilerine görev edinmiştir. İzlenimciliğin ardından gelen sanat akımları, doğanın birebir kopyasının resimde var olmasının önemli olmadığını, önemli olanın sanatçının duygularının resimde var olması gerektiğini savunmuştur. Bu nedenle filmdeki üç boyutluluk ile resmin karşılaştırmasının doğru olmadığını savunmuşlardır. Onlar için film ayrı bir yerdedir.

Tuval iki boyutlu kabul edildiği gibi film de bir perdeye yansıtıldığı için iki boyutlu kabul edilmediği denmektedir.

Sanatın içinde yaşanan tartışmalar film dilinin oluşmasını ve onun iki boyutluluktan üç boyutluluğa doğru gelişimini sağlamıştır. Örneğin Kübizm sanat akımı ile;

“...Nesnelerin tek bir perspektiften değil, aynı zamanda tüm yüzeyleri ile kavranabilecek şekilde farklı perspektiflerden verilmeye başlanması, filmde de iki eş zamanlı olayın aynı anda verilmesine, nesnelerin ya da kişilerin değişik açılardan görüntülenmesine neden oldu” (Demir, 2016, s.121).

Sanatın etkisiyle birlikte, sinemanın yalnızca beyazperde üzerinde hareketli görüntülerin oluşmasını sağlayan basit bir teknik aygıt olmadığı, aynı zamanda hareketli görüntülerin sinematografi ile bir anlatım yaratmaya yönelik olarak kullanılabilirliğini keşfetmişlerdir. Sinema ortaya çıktığı andan itibaren sinemanın kendine özgü anlatım tarzının yaratılması üzerinde çeşitli çalışmalar yapılmaya başlanmıştır.

“Sinema ortaya çıkış sürecinde, teknolojik yönüyle optik ve ışığa duyarlı yüzey açısından fotoğraf geleneğini sürdürürken kamera önündeki düzenlemeler yönüyle de tiyatrodan farklı bir yapıya ve etkiye sahip olduğunu fark edenler olmuştur. Sinemada bunun ilk örneklerinin Méliès ve Porter’da görülmesinin ardından, sinematografinin sinema tarihinde gerçek önemini farkına varan ve uygulayan kişi ise David Wark Griffith olmuştur (Kılıç, 2008, s. 221).

Griffith için bir filmi oluşturan en önemli öge çekimdir. Bu nedenle, *“kameranın bir kez çalışmasıyla elde edilen çekimi, hem teknik hem görsel hem de içerik açısından değerlendirmiştir”*. 1908’de Griffith’in sinema alanına girdiği dönemde kameranın çektiği çerçevenin, uzaktan ve oyuncuların, nesnelerin, dekorun bütününe görülmesi gerektiği anlayışı bir kural olarak kabul edilmekteydi. O dönemde kameranın genel çekimi *“tek ve değişmez bir anlatım ögesi”* haline getirilmişti (Kılıç, 2008, s.222).

“Griffith, anlatım açısından insan ya da bir nesnenin herhangi bir bölümünün çerçeveyi hiç boşluk bırakmayacak şekilde kaplamasının önemini keşfetmiştir”. Bir başka deyişle, Griffith çalışmasında, sinemada oyuncuların ya da nesnelere beyazperdede bir bölümünün veya yarısının gösterilmesinin etkili olduğunu ortaya çıkartmıştır. Bu keşfin sonunda kameranın genel çekimi haricinde *“orta çekim”* ve *“yakın çekim”* ölçekleri, sinemada anlam yaratımındaki yeni teknikleri oluşturmuştur. Bununla birlikte kameranın üçayak üzerinde dururken çevrinme ve kaydırma hareketlerini yapması ile birlikte sinema diline yeni bir hareketlilik getirmiştir (Kılıç, 2008, s.222).

“Griffith için sinema teknolojisinin belirleyici özelliği, beyazperde için nesnelere hareketli görüntüler olarak kaydedilerek çoğaltılması değil, aynı zamanda bu teknoloji yardımıyla yeni bir dil oluşturmaktadır” (Kılıç, 2008, s.228). Sinema, sinematografik dili oluşturan kamera açıları, çekim ölçekleri, kamera hareketleri, ışık, ses ve görsel efektlerle daha inandırıcı bir nitelik kazanmıştır. Bu sayede sinema kendisini tiyatro ve fotoğraftan ayıran bir sanat dalı olmuştur.

Griffith’in ardından sinemayla ilgili kuramsal çalışmalar önce Sovyetler Birliği’nden gelmiştir. *“1917 Bolşevik Devrimi’yle birlikte, Çarlık Rusyası’nın köklü geleneği üzerine kurulan Sovyet Sosyalist Cumhuriyetleri Birliği (SSCB) yeni bir ekonomik, siyasal ve kültürel anlayışı yansıtan bir devlet olmuştur”* (Kılıç, 2008, s. 234). Bolşevik Devrimi’nin Lideri V. İ. Lenin, Marksizm’i kendisine temel alarak ülkesinde her yönüyle bir değişime yönelmiştir. Bu dönemde Sovyetler Birliği’nde sanatın çeşitli alanlarındaki değişimler ile birlikte sinema sanatında da değişimler görülmektedir. 1920’lerde yeni rejimin sanat alanındaki yapısal değişikliklerine yönelik arayışları hızlanmıştır. Lenin’in değişimlerinin etkisinde olan sinema sanatında devlet sineması ürünü olarak propaganda filmleri yapılmaya başlamıştır. Bunun sonucunda ortaya Toplumsal Gerçeklik akımı doğmuştur. *“Bu akımla, farklı insan topluluklarından oluşan bir ulusa yeni düşüncelerle bir bütünlük kazandırılması amaçlanmaktadır”* (Serhat Günaydın’dan Aktaran Sayıcı, s.13). Böylece bu süreçte sinema değişik arayışların ve yaratıcı çalışmaların bir alanı haline gelmiştir.

SSCB’de rejimin etkisiyle birlikte sinema sanatına olan ilgi artmıştı. Yeni arayışların, çalışmaların gerçekleşmesi için de film çekimlerine ihtiyaçları vardı. Ancak Sovyetler’in ellerinde yeterli materyalleri bulunmuyordu. Çekim için ham film bulunamaması sebebiyle eski filmler parçalanıp yeni bir anlayışla tekrar bir araya getirilerek birleştiriliyordu. *“Yapılan denemeler sonucunda, bir filmin yapımında en önemli belirleyici öğenin kurgu olduğu görüşü ortaya çıkmıştır”* (Kılıç, 2008, s.235). Bu görüşü savunan kuramcılardan biri Lev Vladimiroviç Kuleshov’dur.

“Kuleshov, kuramcı ve yönetmen olarak sinemada kurgu kavramını teknik ve içerik anlamında ilk kullanan kişidir”. Kuleshov, sinema tarihine geçen, farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş görüntüleri değişik şekilde birbiri ardına sıralayarak, her bir sıralama ile farklı öyküler yaratılabileceğini göstermiştir. *“Ona göre çekimlerin tek tek ne anlattığı belirleyici değildir. Belirleyici olan bu çekimlerin ne şekilde bir araya getirildiği, yani nasıl kurgulandığıdır”* (Kılıç, 2008, s.235). Kuleshov’un yaptığı deney *“Kuleshov Etkisi”* olarak sinema tarihinde önemli bir yer edinmiştir.

“1920’li yıllarda Sovyet sinemasında Kuleshov ve çevresindekiler dışında da sinemayla çok ciddi bir şekilde ilgilenen, sinemanın bir dili olduğunu göstermeye çalışan başka gruplarda vardı”. Bu gruplardan biri Dziga Vertov ve onun önderliğinde kurulan *“Sinema-Göz”* akımıdır. Vertov’a göre, kamera yaşamı hiçbir düzenleme yapmadan, tamamen nesnel biçimde *“gerçekliği”* kaydetmelidir. *“Sinema-Göz, insan gözünün görmediği şeydir”*. Çünkü kamera, insan gözünden daha kusursuz şekilde görüntüyü elde etmektedir. Böylece gerçek en iyi şekilde elde edilmiş olacaktır. *“Gerçeğin kaydedildiği bu çekimleri yönetmen, kurgu aşamasında gerçeği ortaya çıkartacak şekilde birleştirir”* (Kılıç, 2008, s.238-239).

“Vertov’un Sinema-Göz yöntemiyle ortaya koyduğu gerçek anlayışı, siyasal sistemi destekleyen görüntülerin beyazperdeye gelmesidir” (Kılıç, 2008, s.239). Ona göre gerçeklik, sinema teknolojisiyle oluşturulan gerçeğin siyasal anlayışa uygun olarak yapılan yorumlamalardır.

Sovyetler Birliği’nde sinema sanatında yaşanan gelişmeler, gerçekliğin kaydedilmesinin yanında elde edilen görüntülerin verilmek istenen mesaja göre düzenlenebileceği görüşü, Sergei M. Eisenstein ile ortaya çıkmıştır.

Eisenstein'in "*çekim kurgusu*" adını verdiği anlayışa göre, "*birbiriyle ilgisi olmayan iki görüntünün yan yana getirilerek, aralarında psikolojik bağ kurulması ve bu bağın duygusal bir tepkiye yol açması sonucu çekim kurgusu gerçekleştirilmektedir*" (Küçükerođan ve Yengin, 2015, s.108). Bu sayede, filmi izleyen seyirciye gönderilmek istenen mesaj, görüntüler arasındaki anlam ile verilmektedir.

Kaydedilen görüntülerin kurguyla kesintisiz bir araya getirilmesi sonucunda "*konu, zaman ve mekân perdede yeniden canlandırılır*". Filmde yaşanan olayların oluşumu ve gelişimi anlatılmak istenilene göre düzenleme, yani kurgusal işleme bağlı kalarak gerçekleştirilir. Bu bağlamda, "*sinemacıya, gerçek zaman ve gerçek mekân unsurları üzerinde rahatça oynaması için geniş olanaklar sağlar; ayrıca, betimlemelerin anlatım gücünü de artırabilir*" (Zaur Mükerrrem'den aktaran Küçükerođan ve Yengin, s.109).

Sinematografi ile daha küçük parçalara ayrılan filmde her bir çekim hikâyenin bir parçasını, yani gerçekliğini oluşturuyordu. Bu parçalar birbiri ardına gelerek istenildiđi gibi düzenlenebiliyordu. Yönetmenler, sinematografi ile seyircilerine gerçek yaşamdaki kesitleri ya da hayali öyküleri sunduklarında izleyiciler perdeye yansıtılan "gerçekliğe" sanki normal yaşamlarında karşılaşmış gibi tepkiler vermektedir. Bu durum sinemanın insanlar üzerinde yarattığı etkinin ne kadar güçlü olduğunu da göstermektedir.

"Arnheim, gerçek yaşamın sürekliliđine karşılık, filmin farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş görüntülerin birleşimi olduğunu savunur" (Sayıcı, 2011, s.6). Sinematografinin "gerçekliği" oluşturmada, planların arasında bir anlamın yaratılması için arka arkaya dizilmesinin yanında, planların içerdiği zaman ve mekânlar da önemlidir. Çünkü her filmde olaylar kronolojik veya kronolojik olmayan bir zaman düzleminde geçmektedir. Mekân ise filmin konusunun geçtiđi ve konuyu veya öyküyü anlatırken konunun daha gerçekçi olmasını, seyirciye daha "gerçek" bir dünya sunmasını sağlamaktadır.

Pudovkin, "*film gerçeğin öğelerini kurgulayarak onlardan kendine uygun yeni bir gerçek oluşturur*" demiştir (aktaran Demir, 2016, s.123). Filmin parçalar halinde elde edilmesi ve daha sonra düzenlenmesinin sonucu olarak ortaya filmsel zaman ve filmsel mekân kavramları çıkmaktadır. Bu kavramlar filmin anlamını, anlatım tarzını etkileyen ve bir filmin en önemli öğelerini oluşturmaktadır.

Çağdaş sanatın içinde yaşanan tartışmalar filme yön verdiği gibi; filmin de bir sanat olarak adlandırılmasını sağlamıştır. Filmin bir sanat olarak adlandırılmasında Fransız düşünür Henri Bergson'un "zaman" kavramı etkili olmuştur (Demir, 2016).

Bergson, zamanın akıcılığını ve dinamikliğini tanımlarken "süre" kavramını kullanır. Ona göre süre ancak sezgi yoluyla bilinebilir (Sofuoğlu, 2004). İnsanın sezgileri ile zamanı anlamlandırma süreci ise bellek ile gerçekleşir. Bellek, insanın şimdiki zaman içerisinde geçmişini, geçmişin anılarını, yeniden-üretmesine olanak tanır.

Bergson'un zaman kavramının film sanatı üzerindeki etkisi oldukça önemlidir. Filmi oluşturan parçaların birleştirilmesinde ve hikâyenin oluşmasında filmin içinde geçen zaman akışı önemlidir. Çünkü filmin anlamlı bir bütün olmasında olayların verilmiş zamanı özel bir önem taşımaktadır. Örneğin bir film baştan sona kadar lineer bir düzlemde ilerleyebilirken; non-linear olarak da hikâye işlenebilir. Bu durum filmin başlangıcında filmin son sahnesi verilerek ve daha sonra bu sonucun yani son sahneye gelene kadar yaşanan olay örgüsü gösterilebilir. Bu durum filmin içinde işlenen zamanın parçalanabileceğini göstermektedir.

Filmin içinde "flashback"ler ile öyküyü oluşturabilecek geçmişte olmuş olaylar; "flashforward ile olayın ileride neler getireceğine dair bir görüş; "paralel zaman"da ise iki ayrı olayın aynı zaman akışı içinde verilmesi sağlanır. Tüm bu lineer, non-linear, paralel zaman anlatımlarının anlam kazanması için mutlaka bir mekâna ihtiyaç vardır. Çünkü çekilen planlar mekânlar aracılığıyla birbirinden ayrılabilir. Örneğin paralel zaman anlatım tekniği kullanılırken her iki olayın ayrı ayrı ama aynı zaman içinde geçtiğinin gösterilmesi için iki farklı mekâna ihtiyaç vardır.

Bir sinema filminin konusu ne olursa olsun içerisinde zaman ve mekân kavramlarını barındırmaktadır. Kameranın gördüğü ve kaydettiği canlı veya cansız olan her şeyin bir arka planı, bir mekânı vardır. Film başından sonuna kadar lineer veya non-linear bir zaman akışı gösterse de, filmin kendisi seyirci tarafından oturulup izlenen başı ve sonu olan bir zaman dilimi içindedir. Bu nedenle her iki kavram filmde ayrı tutulamaz. "*Film ile diğer sanatlar arasındaki en temel fark, filmin yarattığı dünya görüntüsü içinde zaman ve mekân sınırlarının akıcı olmasıdır*" (Demir, 2016, s.125).

Semir Aslanyürek (2004), sinemanın zamanı işleyişini dört kategoride incelenmesi gerektiğini belirtir. Birincisi, “süjesel zaman”dır. Bu zaman, filmde olayların geçtiği zamanı göstermektedir. Filmin olaylarının bir günde, bir ayda veya bir yılda cereyan etmesinin, filmin süjesel zamanını oluşturduğunu örnek olarak vermiştir. İkincisi, kameranın film üzerine kaydettiği zamandır. Filmin üzerine kaydedilen zaman ile kurgudan sonra gösterimdeki film zamanına eşit olmaması olarak tanımlanmıştır. Yani kameranın çekim sırasında kaydettiği kare ile sinema salonunda gösterilen kare ile ilgilidir. Üçüncüsü, izleyici tarafından algılanan zamandır. Aslanyürek, izleyicinin algıladığı zaman için şu örneği verir. İstanbul’dan kalkan bir trenin Ankara’ya ulaşması ekranda bir, iki dakika gösterilir, ancak izleyici tarafından algılanan zaman ise altı, sekiz saattir. Dördüncü olarak üç farklı zamansal kategoriye rağmen izleyicinin sinema salonunda tükettiği gerçek zamandır (s.175-176).

Kameranın kaydettiği gerçekliğin zaman akışının kesilmesi, geri veya ileri alınması gibi istenilen değişikliklerin yapılması film sanatının zaman kavramının sınırlarını kaldırmasına imkân tanır. Gerçek hayatta akıp giden zamanı durdurmak, geri getirmek imkânsızken, film buna imkân tanımaktadır. Hatta filmin akışı bu zamanla oynamakla mümkün olmaktadır; zamanın anlamlandırmasını sağlayan ise mekândır.

Bir mekânın içinde bir veya daha fazla kameranın farklı açılarla kaydettiği gerçekliğin kurgu aşamasında sıralaması değiştirilerek zaman ile oynanılabilir. Örneğin iki kişinin karşılıklı oturup konuşma sırasında kurguda dinleyen kişi gösterildiğinde, alttan konuşanın sesinin devam etmesi zamanın da akışını sürdürdüğünü göstermektedir. Bir mekândan diğer bir mekâna geçiş de zamanın devamlılığını gösterir. Önceki örneğin devam olarak konuşmacının sözünü bitirip kapıya doğru gitmesi ve odadan çıkması ile ardından gelen bir sahne oda dışında yürümeye devam etmesi izleyici tarafından zamanın akıcılığı yeni bir mekâna geçişle gösterilmektedir.

Filmlerde zaman ve mekânın izleyici tarafından daha iyi anlaşılmasını sağlayan bir başka unsur ise kurgu aşamasında planlar arasında değişimlerin belirgin olmasını sağlayan kararırma-açılma (*fade in – fade out*) gibi efektlerdir. Bazen bu efektlerle birlikte veya sahneler arası sadece kesmenin kullanıldığı filmlerde, zaman ve mekânın ne olduğunu belirten yazılar da kullanılmaktadır (*İstanbul, 1453* gibi). Böylece izleyicinin filmdeki zaman ve mekân değişikliğini fark etmesi kolaylaşır.

Yazı efektleri film içerisindeki zaman değişikliğini belirttiği gibi tarihsel bir filmde yazı efektinin kullanılması ile filmin geçtiği zaman dönemi ve mekânların yazı olarak belirtilmesi seyirciye bir bilgi verme görevi üstlenmektedir.

Sonuç olarak bir filmin gerçekliğini destekleyen zaman ve mekân kavramları, seyircinin konuyu anlamasını ve izlediği filmin dünyasını sorgulamadan kabul etmesini sağlamaktadır. “*George Bluestone'un söylediği gibi roman, mekânı zaman içinde bir noktadan diğerine giderek anlatır, film ise zamanı mekân içinde bir noktadan diğerine giderek anlatır*” (aktaran Demir, 2016, s. 126).

1.1.1. “Gerçeklik” Olgusu ve Tür Sineması

Sinema sanatının yıllar içinde yaşadığı gelişmeler sonucunda filmler konularına göre belli kategorilere ayrılmaya başlamıştır. Öyle ki bir izleyici filmdeki kostümlerden, mekânlardan, hatta ses ve görsel efektlerden bu filmin konusu, dönemi hakkında bir fikir edinebilmektedir. Bu durumun ortaya çıkmasındaki en önemli etmen toplum ya da toplumsal kurumlar tarafından bireye aktarılan “kültür”dür. Kişinin sahip olduğu kültürel kodlar açıklanabildiği oranda bu anlamlar ortaya çıkmaktadır.

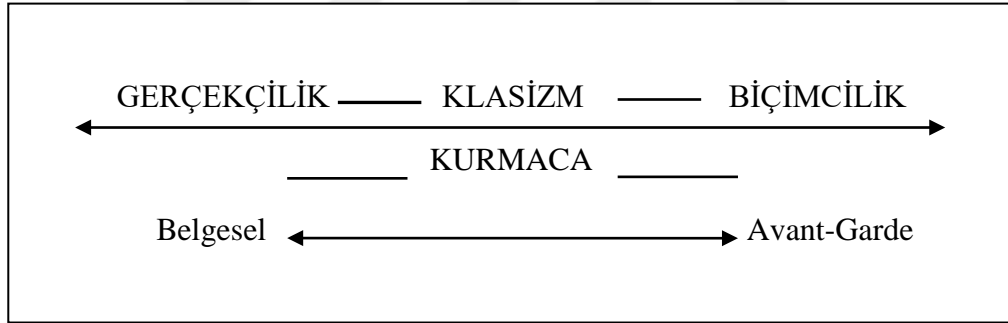
Adorno (2009), sanatsal modernizm ile kültür endüstrisi arasındaki ayrımı Walter Benjamin’e yazdığı bir mektupta dile getirmiştir. Bu mektupta yüksek sanatın da, sınai biçimde üretilmiş tüketici sanatın da kapitalizmin damgasını taşıdığını belirtmiştir. Yüksek sanat daha çok seçkinlere hitap ederken, sınai sanat toplumlara, kitlelere hitap eden yapıtlardır (s.10-11).

Kültürün benzerlik gösteren unsurlar barındırması nedeniyle belirli kalıplarla sunulan filmler kolayca meydana getirilmektedir. Konuları ve anlatım tarzlarıyla birbirine benzeyen bu filmler türlerine göre ayrılmaktadır. Bu benzeşmenin dışında kalan, “*sinema endüstrisinin ve kurallarının dışında kalmaya çalışan özgünlük, arayış, sorgulama gibi temel bir sorunu olan filmler “sanat” olarak değerlendirilir*” (Abisel’den aktaran Güçhan, s.94). Sanat filmleri çoğu zaman kendini kültür endüstrisi dışında tutarak sinemanın ticari yapısından ayırmıştır.

Belli kalıplar aracılığı ile çekilen, “sıradan insana hitap eden kolay anlaşılabilir, günlük hayata ait, ciddi sorunlarla ilgilenmeyen filmler” eğlence filmleri olarak adlandırılırlar (Abisel’den aktaran Güçhan, s.94). Bu filmler kalıplaşmış konu ve anlatım tarzlarıyla, yani bağlı oldukları tür özellikleri ile bir ticari sanat olarak kitlelere kendini kolayca kabul ettirmektedir.

Tür filmleri benzer konuları, karakterleri içerdiğinden ve sürekli bunları yinelemesinden ötürü bir ticari sınıma olarak adlandırmak doğru olacaktır. Çünkü filmlerdeki özellikler izleyici ile buluştuğunda beğenilmesi ile bir sonraki filmde aynı öğelerin yer alması filmin beğenilmemesini en az riske indirgeyecektir.

Sinema, işlediği konulara ve anlatma yöntemlerine göre çeşitli sınıflara ayrılmıştır. Loris Gianetti, sinemayı üç ana biçem (*style*) ve üç ana tür (*genre*) olarak ayırmıştır (aktaran Güçhan, 1999, s.9). Üç ana biçem Gerçekçilik, Klasizm ve Biçimcilik iken sinemanın üç ana türü Belgesel, Kurmaca ve Avant-Garde’dir.



Şekil 1.1. Film Türlerinin ve Biçemlerinin Sınıflandırması (Gianetti, 1996)

Kaynak: L. Gianetti (1996), “Understanding Movie”,7.ed.,Prentice Hall, s.3.

Gerçekçilik biçeminin ortaya çıkması için kameranın doğayı, nesneyi, yani filmi oluşturan “gerçek” hammaddeyi çekmesi gereklidir. “Gerçekçiler filmlerindeki görüntünün, gerçek dünyanın nesnel bir aynada yansımaları gibi değiştirilmeden verildiği duygusunu yaratmaya çalışırlar”. Böylece “gerçekçi” filmler doğanın “gerçekliğini” yeniden-üretir. Ressamların resimlerindeki gibi yönetmenler de doğanın gerçekliğini ve yaşamı film üzerinden yeniden-üretir (Güçhan, 1999, s.11).

Gerçekçilikte yönetmen gerçeğin aynısını yeniden-üretmeyi amaçlarken, Biçimcilikte ise “yönetmenler gerçeği kendi öznel deneyimleri olarak yansıtmaya çalışırlar, başkalarının onu nasıl gördüğünü değil” (Güçhan, 1999, s.12). Yani Biçimcilikte filmi oluşturan “gerçeğin” yönetmen tarafından yorumlanması ve izleyiciye doğadaki saf gerçekliğin değil, izlediği filmdeki “gerçekliğin” verdiği duygu önemlidir.

Gerçekçi film biçimlerinde yönetmen, hammaddeyi en az yorumla işleyerek gösterilen nesnenin “ne” olduğu ile ilgilenirken, Biçimciler ise tersine hammaddeyi yorumlayarak elde ettikleri nesnelere anlamının “ne” olduğundan çok onun “neyi” ima ettiği ile ilgilenmektedirler. Bu bağlamda Biçimcilerin nesnenin daha çok psikolojik yönüyle ilgilendikleri söylenebilir. Gerçekçiler kamera ile elle tutulabilir nesneyi kayıt ederek yeniden üretirken, Biçimciler ise gerçeği yeniden oluşturma çabası içindedir (Güçhan,1999).

Gerçekçi sinemacıların çoğu biçim ve teknikten daha çok içerik ile ilgilenir. Onlar için önemli olan konudur. Bu filmlerde yönetmenin gerçekliği hiç bozmadan direkt olarak vermesi yani gerçek yaşamdaki olay ve kişileri filmde işlemesiyle sinema bir belgesele dönüşür. Biçimcilikte ise konudan daha çok teknik ve anlatım önemlidir. Anlatımın gerçek dışı hatta soyut olmasıyla biçimciliğin en uç noktası olan Avant-Garde sinemaya ulaşılır (Güçhan,1999).

Gerçeğin sıkı sıkıya bağlı olduğu filmler “belgesel” olarak adlandırılırken, Biçimcilik ile birlikte gerçeğin şekil değiştirerek neredeyse tümüyle soyut anlatılması Avant-Garde olarak adlandırılır. Her iki biçimin ortasında yer alan Kurmaca ise bu düzlemde yer alan her iki ucun aşırılığından kaçarak ortada yer almaktadır. Bu filmlerde ne Avant-Garde filmler kadar soyut bir anlatım ne de Belgesel kadar katı bir gerçekçi anlatıma yer verilir. “*Bu filmlerde en değer verilen şey, öykünün çoğu kez popüler türün geleneklerine uyararak şekillenen, eğlence işlevidir*”. Bu nedenle öyküler mutlaka dönemin yıldız oyuncularını tarafından canlandırılır. Klasik sinema veya Geleneksel sinema olarak adlandırılan filmlerde “*insan malzemesi*” çok önemlidir (Güçhan, 1999, s.16).

Filmlerde hangi biçiminin kullanıldığını anlamak için filmlerin sinematografisine (kamera açıları, çekim ölçekleri, kamera hareketleri, ışık, vb.) bakmak yeterli olacaktır. Yönetmenlerin sinematografi ile yarattığı biçem ile ortaya çıkan türler sinemada kalıplaşmış anlatımın kullanılmasına olanak tanır.

Erol Mutlu (1991), *“tür kavramı tüm sanatsal faaliyetler için geçerli olan ve kabaca sanatsal etkinliklerin belli özelliklerine göre ayrıştırıldığı kategoriler şeklinde”* tanımlamıştır (s.35). Sinemada tür kavramı konusu ve anlatımı açısından benzerlik taşıyan filmlerin kümelenmesi olarak adlandırılabilir. Bu filmlerin ayrı ayrı kategoriler olarak tanımlanmasının nedenlerinden biri de konunun ve işlenişinin izleyici tarafından kabul görmüş, beğenilmiş olmasıdır. Tür filmleri kalıplaşan öğeleri barındırmasıyla zarar riski en az olan filmler olarak kabul edilebilir.

Nijat Özön (2008), *“çeşitli yönlerden benzerlik gösteren, yapıları birbirini andıran, ortak nitelik, özellik ve öğeler taşıyan sinema yapıtlarını”* neredeyse yirmiye yakın tür olarak ayırmıştır (s.191). Bunlardan bir kaçına örnek olarak: Belgesel, Tarihsel, Yaşamöyküsel (biyografi), Dinsel, Polisiye, Korku, Bilim-kurgu,... sıralanabilir. Özön, türler arasındaki sınırların kesin olmadığını, filmin taşıdığı özellikler dolayısıyla belli bir tür kategorisine girerken, başka türdeki nitelik ve özellikleri de taşıyabileceğini belirtmiştir.

Tür sineması özellikle fantastik, bilim-kurgu gibi hayali karakterlerin, kahramanların ve olağan dışı olayların yaşandığı filmlerle seyirciye doğal hayatın içinde karşılaşamayacağı yeni bir dünya yaratır. Bu tür filmlerde seyircilerin benimseyip sevecekleri veya korkacakları canavarlar; doğaüstü güçlere sahip insanlar gibi pek çok karakter yaratılabilir. Gerçek dünyadan ve normal akışın dışına çıkıp, daha hayali bir dünyanın anlatılması, tür filmlerinin kalıplarına göre düzenlenmesi ile gerçeklik bozulmaya uğrayacaktır. Yaşanılan bu bozulma yalnızca fantastik, bilim kurgu gibi film türleri ile de sınırlı kalmamaktadır. Gerçek olay ve olguların yaşandığı tarih gibi film türlerinde de seyircinin ilgisini çekmek amacıyla, kurmaca film özelliklerine göre düzenlenmesi sonucunda gerçeklik bozulmaktadır.

1.1.2. Sinemada Gerçeklik İlkesinin Yitimi

Resim sanatı, fotoğraf sanatı ve ardından gelen sinema sanatının ortak amacı doğanın ve nesnelerin en gerçekçi görünümünü elde etmektir. Fotoğraf sanatı “gerçekliğin” yeniden üretilmesinin kusursuz biçimini ortaya çıkartmıştır. Sinema sanatı ise “gerçekliğin” fotoğraflarını ardı ardına dizerek bu gerçekliğe tıpkı gerçek hayattaki gibi hareketlilik katmıştır. Böylece “gerçeklik” yeniden üreilmeye başlanmış ve istenildiği zaman tekrar kullanılır bir biçime dönüşmüştür.

Sinema sanatı, yıllar içerisinde seyircisine daha farklı filmler sunması ve anlatımına yenilikler katması o dönemin teknik olanaklarının gelişmesine bağlıdır. Lumiere Kardeşlerin *Trenin Gara Girişi* filmi ile seyircilerin bu ilk film karşısında oldukça etkilendikleri görülmüştür. Ancak kısa bir zaman sonra onlar için sabit duran kameranın, gerçek yaşamın akışını kaydetmesi sıradan bir yeniden üretim olmaktaydı.

Lumiere Kardeşlerden sonra bayrağı devir alan Georges Méliès; filmlerinde başlangıçta tıpkı Lumiere Kardeşler gibi seyirciyi adeta şehir turuna çıkararak güzel manzaraları göstermiş ve dönemin modasına uygun olarak güncel olayları gerçekçi biçimde sahnelemiştir. Sinema sanatındaki tekniklerin gelişmesi, Méliès’in asıl mesleğinin sihirbaz olması ve yenilikçi kişiliğinin yansımaları sonucunda sinemaya yeni bir boyut kazandırmıştır. Onun sinemasında gerçeklik birebir taklit edilen değil, yorumlanarak yeniden üretilen bir boyuttadır (Kracauer, 2015).

Sinemada gerçekliği anlatmayı bir kenara koyup, hayali ve gerçeküstü anlatımı filmlerinde işlemeye başlamıştır (Kracauer, 2015). Méliès, 1902 yılında Jules Verne’in aynı adlı eserine dayanarak ilk öykülü film olan *Aya Yolculuk*’u çekmiştir. “*Filmde arka plan boyamaları, hareketli dekor, ışık ve gölge oyunları gibi birçok görsel öğe kullanılmıştır*” (Geoffrey’den aktaran Herdem, s.17). Böylece Méliès görsel efektleri sinemada kullanan ilk kişi olmuştur.

Méliès’in görsel efektleri ve anlatımıyla bir başyapıt olan bu film, daha sonraki sinemacılara yeni keşifler için önemli bir yol gösterici olmuştur. Öyle ki günümüzde yapılan görsel efektlerin ve bilgisayar teknolojileri kullanılarak yeniden üretilen mekânların temellerini bu filmde bulmak mümkündür.

Sinema sanatı geçmişte olduğu gibi o dönemlerden günümüze kadar teknoloji ile birlikte kendisini daha da geliştirmiştir. Özellikle aradan geçen yıllar içinde teknolojinin gelişmesi ve çeşitlenmesi sonucunda bilgisayar teknolojileri sinema sektörü için birçok yenilik ve kolaylık sunmaya başlamıştır.

Kamera, ışık, ses gibi çekim sırasında “gerçeğin” yeniden-üretiminde her dönemde dönemin en iyi ekipmanlarını kullanılarak en iyi görüntüyü elde etmek ve izleyiciyi etkilemek amaçlanmıştır. Bununla birlikte teknolojik gelişmeler yalnızca çekim sırasında değil, çekim sonrasında da kullanılarak sinema sanatına pek çok katkıda bulunmuştur. Özellikle bilgisayar teknolojisinin ve yazılımlarının yardımıyla sinemadaki “gerçeklik” algısı şekil değiştirmiş, gerçeğin yeniden üretimi daha incelikli bir biçime girmiştir. Bunun doğal bir sonucu gerçeğin manipülasyonudur.

Yönetmenler senaryolarını en iyi şekilde canlandırmak ve seyircisini sunduğu dünyanın gerçekliğine inandırmak; çekimlerin yüksek maliyetlerini düşürmek ya da çekilmesi imkansız veya zor olan sahnelere filmde yer vermek için görsel efekt uygulamalarına başvurmuştur. Kuşkusuz, efektlerin filmlerde sık kullanılması “gerçeklik” kavramının anlamının değişmesine de neden olmuştur. Çünkü beyaz perdede sadece kamera merceğinin kaydettiği “gerçeklik” değil –ki bu gerçeklik de çok tartışılmaktadır– bilgisayar ortamında gerçek nesnenin görüntüsüne sahip olan ama aslında sanal olan bir “gerçeklik” yaratılmaktadır.

Sinemada, bilgisayar yazılımları aracılığı ile üretilen görsel efektlerin çeşitleri, kullanımları ve bu efektlerin kullanılmasıyla filmlerde sanal mekân üretimleri, ikinci bölümde yer alan “Sinemada Mekân Üretimi” başlığı altında daha detaylı olarak ayrıca anlatılacaktır.

Bilgisayar teknolojilerinin sinema sanatı alanındaki kullanımı giderek yoğunlaşmıştır. Öyle ki günümüzde neredeyse hiçbir görüntü düzenlemesi ve görsel efekti bulunmayan bir film veya herhangi bir görsel görmek neredeyse imkânsızlaşmıştır. Bu nedenle sinemada tamamen sanal ortamda yaratılan nesnelere ve mekânların nasıl gerçekliğin yerine geçtiği Jean Baudrillard’ın “*Simülasyon*” kuramı üzerinden incelenecektir.

Baudrillard, simülasyon kuramını oluşturan ve onu anlamamızı sağlayan üç terim vardır. Bunlar:

“ Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak istenilen görünüm.

Simüle Etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak.

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi”

olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2016, s.7).

Jean Baudrillard (2016), *“bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon”* olarak tanımlamış ve artık gerçeğin yerini alan simülakrlardan bahsedilmesi gerektiğini belirtmiştir (s.13-14).

Simülasyon kuramının temelini hakikatin ve gerçekliğin yok oluşu oluşturmaktadır. Baudrillard, hakikatin, simülakrların bir yeniden-üretim kısır döngüsü içinde, kendisine bir daha ulaşamayacak biçimde kaybolduğunu, yok olduğunu belirtmektedir. Gerçeğin yeni aldığı biçim, en üst basamak hiper-gerçeklik (*hyperreality*) olmuştur (Güzel, 2015).

Simülasyon ile birlikte gerçekte var olan varlıkların çeşitli görünümleri hatta gerçekte gerçek kavramı arasındaki düşsel bir beraberliğin de ortadan kalktığı belirtilmiştir. Gerçekle yalnızca simülasyon evreninde karşılaşılabilir. Günümüzde de gerçeklik sanal ortamda üretilmektedir. Bu durumda gerçeğin sonsuz sayıda yeniden-üretimini mümkün kılmaktadır. Sınırsız sayıda yeniden-üretim mümkün olduğu sanal ortam bir taklit, bir suret değil, aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçekliği göstermektedir. Gerçekliğin tüm göstergelerine sahip olan ve sınırsızca yeniden-üretilebilen, programlanabilen bir makine olarak adlandırılan Baudrillard, gerçeğin bir daha asla geri dönmeyeceğini söylemiştir (Baudrillard, 2016, s.14-15).

Simülasyon, dünyasal gerçekliğin içinde çözülmüş ve yoğunluğunu büyük ölçüde yitirdiği; sonsuza dek kopya ve yeniden-üretim ile çoğaltılabilen bir sarmal süreç haline büründüğü için ortada nesnelere asıllarını referans olarak gösterilebilecek bir biçim kalmamaktadır (Adanır, 2016, s.199).

Baudrillard'ın bu kuramdaki amacı, teknolojinin gelişmesi ve günlük hayatta her yerde her şekilde kullanılması ile “gerçekliğin ve hakikatin” giderek yok olduğunu, onlara ulaşılmasının sadece sanal olarak bulunabilecekleri hipergerçek, yani simülasyon aracılığı ile mümkün olduğudur. Gerçeğin yerini, sanal olarak üretilmiş görsellerin, imgelerin, suretlerin gerçekliğin yerini aldığını ifade etmektedir.

“...Baudrillard için, simülasyon ve simülakra, orijinal ya da gerçeklik olmadan, bir gerçekliği modelleriyle yaratmayı ifade eder. Gerçek ile model, orijinal ile kopya arasında hiçbir fark kalmamıştır” (Cevizci, 1999, s.776). Teknoloji aracılığı ile üretilen sanal imajın, taklidin, simülasyonun gerçekliğin yerini almasıyla birlikte referans olarak gösterilebilecek orijinal nesne ile kopya arasındaki fark ortadan kalkmıştır.

Teknolojinin başlangıçta modern toplumlarda kullanılması ekonomik gelişme ve faydalı bir araç olarak görülmüştür; *“dolayısıyla insan ilişkileri ve insani değerlerin gelişimine katkıda bulunan bir şey olarak tanımlamışlardır”*(Güzel,2015, s. 70).

“Ancak geçen zaman içerisinde teknoloji kendisine atfedilen bu nitelikleri yitirmiş ya da bunlardan uzaklaşarak tamamıyla tüketim düzenine hizmet eden bir olguya benzemeye başlamıştır” (Adanır'dan aktaran Güzel, s.70).

Günlük hayatın içinde ve neredeyse her alanda kullanılan teknoloji, simülasyon kuramının çok kapsamlı bir alana yayıldığını göstermektedir. Teknolojiye ulaşımın kolaylığı ve kullanımının toplum içerisindeki artışı ile insanları gerçeklikle kurdukları ilişkiyi engellemekte hatta insanların birbirleri ile olan iletişimini de etkilemektedir. Dolayısıyla insanlar gerçeklikten giderek uzaklaşmaktadır.

“Teknoloji, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyi gerçek (reel) olduğuna inandığı bir evrene yerleştirir; çünkü birey bu evreni görmektedir; fakat bu evren, bütünüyle kurgusal bir dünyadır, başka bir deyişle imajlar dışında hiçbir şey olmayan yerdir. Kurgusaldır, çünkü görüntü temelli gerçekler üretilmekte ve tüketilmektedir. Örneğin televizyon, varolan gerçekliği görüntüye yansıttığı haliyle tek etkili gerçeklik yapmakta ve kendisine bakmayı kaçınılmaz kılmaktadır” (Bayrı'dan aktaran Güzel, s.70).

Televizyon gibi sinema da gerçekliđi görselleřtirir. Böylece izleyicisine öyküsünden, kostümüne, dekorundan, mekânına kadar yeniden-üretildiđi bir evreni sunmaktadır. Ancak geliřen bilgisayar teknolojisi ve yazılımları aracılıđı ile sinema filmlerinde seyircinin “gerçek” olarak algıladıđı canlı, cansız nesnelere ve mekânlar tamamen sanal gerçeklik ile oluşturulmuř görüntülerdir. Bu nedenle sinema sanatında kullanılan görsel efektler ve sanal mekânlar, Baudrillard’ın “*Simülasyon Kuramı*” konusuna dâhil olmaktadır.

Baudrillard, simülasyon kuramını Disneyland, eğlence parkı üzerinden anlatır. Çünkü Disneyland simülasyon düzeninin iç içe geçtiđi, korsanlardan, çizgi film kahramanlarından oluřan bir illüzyon ve fantazm oyunudur. Ancak içeriye girildiđinde karşılařılan renkli hayal dünyasını dıřarıya çıkarken yanınızda götüremez, yalnız başınıza oradan ayrılmak zorunda kalırsınız.

Baudrillard, Disneyland’ın içindeki hayal dünyasının görüldüđü kadar masumane olmadığını belirtir. Baudrillard’a göre alanın her köşesinde nesnel bir Amerika modeliyle karşılařılmak mümkündür. Disneyland’da Amerikalıların sahip olduđu tüm deđerlerin minyatürleřtirilmiř halleri çizgi film karakterleri aracılıđıyla çođaltılarak yüceltilmektedir. Bir bařka deyiřle, Disneyland Amerikan deđerlerinin, ideolojisinin bir mekânıdır. Disneyland’ın gerçekliđi ile gerçek Amerika’nın bir Disneyland’a benzediđini gizlemeye yaramaktadır. Burada yaratılmıř olan dünya aslında Amerika’ya ait deđildir, o hipergerçek ve simülasyon evrenine aittir. Buradaki sorun yeniden canlandırılmıř gerçeklikten, yani ideolojiden çok gerçeğin gerçeđe benzemediđini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sađlayabilmektir. Disneyland’ın sunduđu düřsellik ne gerçek ne de sahtedir. Burası gerçeđi yeniden üretmek amacıyla tasarlanmıř bir caydırma, ikna makinesidir. Her ne kadar çocuklara özgü, onlara hitap eder gibi görünen bir hayal dünyası var etse de burası yetiřkinlere özgü gerçek ve bařka bir evren bulunduđu düřüncesini onaylatma arzudur (Baudrillard, 2016, s.27-28-29).

Sinema da tıpkı gerçeklerin yeniden üretildiđi bir Disneyland’dır. Görsel efektlerin filmlerde kullanılması ile birlikte izleyiciye kendi yařadıđı dünyadaki gerçeklikten bařka, yeniden üretilmiř sanal bir dünyayı sunar. Seyirci sinema salonuna girer, beyaz perdeye yansıyan filmi izler ve kendini o dünyaya ait hisseder. Filmin sonunda

ise tüm gündelik sıkıntılarında film boyunca az da olsa uzaklaşmış olan seyirci, yaratılan evreni terk edip salondan tek başına, kendi gerçek dünyasına döner.

Sinema sanatının doğa ve yaşamdaki gerçekliği birebir yeniden-üretmesinin günümüz teknolojisinin bir sonucu olarak sanal ortamda hiçbir “gerçeklik” olmadan üretilebileceği sonucuna varılmaktadır. Dolayısıyla, Andre Bazin’in gerçekliğin yalnızca mercekler aracılığı ile yeniden üretilebileceği düşüncesinin değişikliğe uğradığı görülmektedir.

Teknolojinin olanakları sayesinde filmlerde canlı çekilmiş görüntülerin, çekim sonrası aşamasında istenildiği gibi üzerinde değişikliklerin yapılabilmesine ve görüntülerle oynanabilmesine imkân tanımaktadır. Öyle ki film çekimi sırasında kullanılan çeşitli teknikler, çekim sonrası yeniden işlenmeye elverecek biçimde yapılmaktadır. İzleyici ise bu değişim ya da yeniden-üretimlerin “gerçekliğini” sorgulamadan, perdeye yansıtılan “gerçeği” verildiği şekilde kabul edecektir.

1.2. Sinemada “Tarih” Olgusu

Toplumlar din, dil, kültür ve tarih gibi ortak değerler üzerine inşa edilen yapılardır (Bilis, 2013, s.24). Tarih de kendi içerisinde yarattığı kahramanları anlatarak, onları överek, ulusal birliğin oluşmasına ve tüm halkı bir bayrak altında toplama etkisi yadsınamaz bir olgudur. Küçük yaştan itibaren okullarda verilmeye başlanan resmi tarih dersleri ulusal bilincin oluşmasında ve kuvvetlenmesinde büyük önem taşımaktadır. Tarih toplumları bir arada tutan önemli bir kaynaktır. Çünkü toplumun geçmiş zamanda da aynı birlik ve beraberlik içinde yaşamasının anlatılması bugünkü birlikteliğin temelini oluşturur. İnsanların yaşadıkları olayların, deneyimlerin gelecek nesillere aktarması amacıyla tarih yazımı çok eski çağlardan itibaren başlamıştır. Ancak günümüze kadar gelen ve geçerliliğini sürdüren tarihin gerçekleri ne ölçüde ne kadar doğru yansıttığı konusu tarih yazarları tarafından tartışılmıştır.

Edward H. Carr (1992), bir tarih bilimi söyleşisinde, “*geçmiş ile bugün arasında kurduğu ilişkiye göre her zaman nesnel ve geçerli bir tarih olabilir mi?*” sorusunu yanıtlarken nesnel ve öznelin birbiri ile ilişkili olduğunu ve her tarihinin yapıtında öznel öğelerin bulunduğunu, yaşadığı yerin ve zamanın etkilerini taşıdığını

belirtmiştir. Tarih yazımı ise, geçmişin olaylarının tarihçinin benimsediği nesnellik ilkelerine göre seçilip, düzenlenmesi demektir ve bu işlem sırasında zorunlu olarak yorumlara da yer verilir (Carr & Fontana, 1992, s.14). Yani tarih yazarları her ne kadar nesnellik için çaba sarf etmiş olsa da bu durum yine tarihçinin kendisine, kendi doğrularına göre hareket etme yetisine kalmış bir durumdur. Ancak tarihçi belirli bir nesnellik ilke ve ölçüsüne göre tarihi düzenlemelidir. Düzenleme sırasında her ne kadar nesnel davranırsa da bu işi yaparken zorunlu olarak yorum öğelerini içerir. Carr, tarihçi için yorumların olmasını da zorunlu görmektedir. Çünkü yorumlamaların olmadığı takdirde geçmişin önemsiz ve birbirinden kopuk sayısız ayrıntılara dönüşeceğini ve tarih yazmaya olanak kalmayacağını ileri sürmektedir (1992, s.14).

Tarih, genel olarak bakıldığında insanların pek keyif amaçlı ilgilenebilecekleri bir alan değil, daha çok araştırma ve özveri isteyen bir alandır. İlgisizliğin nedeni kitapların tarihi anlatmada dilinin ağır ve karmaşık olması ile birlikte okuyucunun gözünün önünde tarihi canlandıramaması sayılabilmektedir. İnsanların tarihi öğrenmedeki hevesi, araştırma yapıp geçmiş hakkında bilgi edinme süreci sadece okul sıralarında bıraktığı bir gerçektir. Ancak tarihin sinemaya konu olması ile birlikte toplumlar tarihi hem kısa yoldan öğrenme hem de öğrenirken de keyifli bir vakit geçirme (hatta eğlenme) şansını elde etmişlerdir. Tarihin beyaz perdede kendine yer bulması izleyicilerin oldukça dikkatini çekmiş ve böylece tarih konulu filmlerin başarısı oldukça artmıştır.

Marc Ferro, tarihi hiç kimsenin masumane bir şekilde yazmadığının bilindiğini ve sinema makinesinin ortaya çıkmaya başladığı zaman bu görüşün doğrulandığını belirtmiştir (1995, s.27). Tarihi filmler, toplumlar için eğlendirici ve öğretici bir misyonu içinde barındırdığı gibi, filmler onu meydana getirenlerin savunduğu ideolojik görüşleri de barındırmaktadır. Geçerli olan tarihin ortaya çıkışında araştırmacılar tarafından dile getirilen nesnellik konusu, yıllardan beri sinemada işlenen tarihin de sorgulanması gerektiğini göstermektedir. Çünkü tarihi bir film çekmenin avantajlarından biri senaryoyu oluştururken yönetmenin-yapımcının veya bu tür filmler için birlikte çalışılan danışman tarihçilerin tarihi kendi ideolojik görüşlerine göre yeniden oluşturmalarına olanak tanınmasıdır.

Tarihçi, tarih yazımında kendi düşüncelerinden, milli duygularından tam arınmış halde gerçeği aktaramaz iken sinema aracılığı ile de daha geniş kitlelere iletilen tarihi bilgiler izleyiciler açısından hiç sorgulanmadan direkt olarak doğru kabul edilmektedir. Ortak değerler toplum için bu denli önemli bir yapı iken bir de toplumu harekete geçirme ve bilinçlendirme özelliğine sahip olan medya ile birleşmesi etkinin artmasına yardım etmektedir. Medya ve tarihin birleşimi ile ortaya çıkan önemli bir durum ya da sorun; medya aracılığı ile işlenen tarihin, “geçmişin gerçekliğini tam anlamıyla yansıtabilir mi ya da nasıl yansıtabilir?” sorularına yol açmasıdır.

Hayden White, 19. yüzyıldaki usta tarihçilerin yapıtlarını incelediğinde “*tarih yapıtlarının spekülatif tarih felsefelerinden ve bu konuyla ilgili kurmaca edebi yapıtlardan daha fazla bir nesnellik iddiasında bulunamayacağı sonucuna varmıştır*” (Aktaran: Iggers ve Wirth, 2003, s.9). Carr nasıl ki geçmiş tarihi olayların birbiri ile anlamlı ve bağlantılı olmasını sağlamak için öznel yorumlamaların zorunlu bir ihtiyaç olduğunu belirttiyse; White da tarihsel anlatıların ve görgül olarak geçerliliği kanıtlanmış olgu veya olayların tutarlı bir anlatıya dönüştürmek üzere zorunlu olarak hayali adımlar atılmasının gerekliliğinden bahsetmiştir (Iggers, 2007, s.2).

Tarih yazımı ile tarihin sinemaya uyarlanmak üzere senaryo aşamasının “öznel yorumlamalara” yer vermesinin birbirine çok benzediği ileri sürülebilir. Çünkü film senaryosunun temeli her ne kadar daha önceden yazılmış bir tarih olsa da, izleyiciye filmi daha ilgi çekici hale getirmek ve daha anlaşılır kılmak için bir takım kurmacaya dayalı değişikliğe uğrayacaktır. Aksi halde değişikliklerin olmaması, konunun anlatılmasında karşılıklı diyalogların yer almaması, sadece belirli anlatıcıların bulunması onu bir belgesel film türüne çevirecektir.

Tarihi filmler senaryo aşamasında işlenecek tarihsel olayın nasıl gelişeceği, nasıl anlatılacağı belirlenip hikâye oluşturulur. Tarihsel olayların birbirinden kopuk hikâyeler haline dönüşmemesi için senarist tarafından yapılacak olan öznel değişimler geçerli olan tarihin seyrini aşmamalıdır. Bu aşamadaki en önemli kişi olan senarist ve danışmanın kendi yaşadığı yerin kültüründen, milliyetçiliğinden, dünya görüşünden olabildiğince sıyrılıp konuya daha nesnel bir gözle yaklaşması gerekmektedir.

Ferro, siyasal yönden tarafsız veya nesnel belgenin olmamasının bir zorunluluğu olarak ne kamera ve yönetmeni çalıştıran firmanın almış olduğu kararlar, ne de yönetmenin çalıştırdığı ekibin film çekim aşamasında tümüyle masum olabileceğini söylemiştir (1995, s.97). Çünkü yazarlar nasıl ki kalemlerini kullanarak fikirlerini dile getiriyor iseler yönetmenler de kameralarını bir kalem gibi kullanarak fikirlerini, söylemlerini dile getirmektedir. Bu nedenle komedi, romantik komedi, drama gibi hangi türde olursa olsun, her filmin politik bir mesaj içerdiği unutulmamalıdır. Politik mesaj kaygısı olsun veya olmasın her film ya kurulu olan düzene hizmet eder ya da var olan düzene karşı çıkar. Filmin konusunun ve türünün tarih olması, onun diğer türlere göre politik bir mesaj içermesini gerektirdiğinden, hatta mesajı izleyiciye empoze etmesinden dahi söz etmeyi mümkün kılmaktadır.

Sinema, konusunu yaşamdan aldığı için insanların günlük davranışlarını, toplumsal değerleri içine alarak onları temsil eder ve bu şekilde günlük hayatın anlamını yeniden üretir. Hayatın gerçek bir temsili olan sinema, *“hakim ideolojinin taşıyıcısı ve meşrulaştırıcısı olarak toplumsal yaşamın devamı için önemli araçlara dönüşürler”* (Koca, 2015, s.75). Politika ise yaşamın düzenlenmesi ve devam ettirilmesi konusunda hayatın içinde yer alan vazgeçilmez bir parçadır. Sinema hayatın bir temsili olarak adlandırılıyorsa bu durumda sinema ve politika birbirinden ayrı tutulamaz. Hayatın içinde yer alan bu iki olgunun birbirini beslemesi ile ortaya çıkan dünya görüşü tüm sanat yapıtlarının bir değer yargısı taşımasına sahip ve sebep olacaktır. Sinemada bu *“gerçekliği tanımlama biçimi ve kuşkusuz bu gerçekliği ya da toplumsal yapıyı yansıtma biçimi de bu değer yargısı nedeniyle her halükarda politik olmak zorundadır”* (Kılınç, 2015, s. 5).

Sinemanın ortaya çıkması ve onun etkili gücünün anlaşılmasıyla birlikte devletler kendi iktidarını kabul ettirmek ve gücünü halka olduğu kadar diğer devletlere de göstermek amacıyla sinemayı kullanmıştır. Burada söylenmek istenilen devletin sinemayı sadece propaganda aracı olarak kullanması değildir. Önemli olan normal yaşamın içinde var olan toplumsal olayların, davranışların ve durumların olduğu gibi yaşam içinde yer alan hatta bunların düzenlenmesini sağlayan politikanın da yer almasıdır. Sinema gerçekliğin perdeye yansıtılması ise o zaman bu sanat yapıtında da politikanın varlığından söz edilmelidir. Özellikle tarihin konu alındığı filmlerde politikanın, politik mesajların varlığı inkâr edilemez bir gerçektir. Çünkü geçerli olan

tarih, geçmişin sade bir yansıması değil, içerisinde o dönemin ideolojik fikirlerini bulduran ve yazar tarafından her zaman öznel fikirlerin bulunduğu, günümüze kadar çeşitli dönemlerde de farklı yazarlar tarafından harmanlanarak ortaya çıkmış bir eserdir. Bu nedenle ideolojik söylemler, fikirler içerisinde vardır ve “*ideolojik olmayan veya değerlerden yoksun olan bir tarih araştırması yoktur*” (Iggers ve Wirth, 2003, s. 16). İdeoloji, tarih üzerinden topluma en etkili mecra olan medya aracılığı ile ulaşmaktadır.

Devletlerin halkı yönetmek ve kendi egemenlikleri altında tutmak için kullandığı yöntemler Louis Althusser’in ideoloji kuramının temelini oluşturmaktadır. Althusser (2014), devletin ideolojiyi üretme, yayma ve uygulama yöntemlerine göre devletin aygıtlarını “*İdeolojik Aygıtlar*” ve “*Baskı Aygıtları*” olarak iki gruba ayırmıştır. Marksist teoride, hükümet, idare, ordu, polis, mahkemeler, hapisaneler Baskıcı Devlet Aygıtlarıdır. “Baskı” sözcüğü devlet aygıtının uç durumlarda, fiziksel veya fiziksel olmayan idari baskı şeklinde, “zor kullandığı” anlamındadır. Devletin ideolojik aygıtları ise din, öğretim, aile, hukuk, siyasal sistem, sendika, haberleşme ve kültürdür. Bu aygıtlarda zora başvurulmaz; ikna ve rıza üretilir.

Althusser, daha önce bu alandaki çalışmaları da örnek vererek, Marksist gelenekte Devlet’in açıkça bir baskı aracı olarak kabul edildiğini belirtmiştir. Devlet, Marksist klasiklerin devlet aygıtı adını verdikleri şeydir ve devlet aygıtı hukuk yasalarının varlığı ve zorunluluğu sebebiyle toplumda yaşayan herkesin kabul ettiği, uymak zorunda olduğu ve düzenin sağlanmasında olası bir olayla başa çıkamadıklarında baskı gücünün şiddet olarak kullanıldığı bir hükümet ve idare aygıtıdır. Marksist-Leninist yaklaşım ise “*devleti, burjuvazi ve müttefiklerinin proletaryaya karşı verdikleri sınıf mücadelesinde, “egemen sınıfların hizmetindeki” baskıcı müdahale ve yürütme gücü*” olarak tanımlamıştır. Burada söylenmek istenilen, devletin düzenin kurulmasında ve devam ettirilmesinde proletaryaya karşı her zaman fiziksel ve fiziksel olmayan bir baskı uygulandığını göstermektedir. Ancak devletin devamı ve sürdürülebilirliği için proletaryaya, proletaryanın da emeğinin karşılığını alıp yaşamına devam edebilmesi için devlete ihtiyacı vardır. Her ikisi de birbirini tamamlayan ve bütünü oluşturan parçalardır. Devlet savunduğu ideolojiyi, Devletin İdeolojik Aygıtları ve Baskıcı Devlet Aygıtları üzerinden proletaryanın kendisine olan bağlılığını sağlamak, var olan bağlılığı sağlamlaştırmak ve ideolojisini yeniden

üretmek için kullanılmaktadır. Medya aracı olarak sinema da ideolojinin yeniden üretilmesi ve hızlı yayılması özelliği ile önemli bir aygıttır (Althusser 2014, s.44-45).

Althusser, “*toplumsal oluşumun varolmak ve üretebilmek için, bir yandan üretirken bir yandan da kendi üretim koşullarını yeniden üretmesi gerektiğini*” belirtmiştir (2014, s.36). Bu duruma göre Devlet, ideolojisini ve toplumsal değerleri yeniden üretmek veya canlandırmak için tarih kitaplarında geçen savaşları, durumları gerçek hayatta canlandıramayacağından bu olayı sinema, televizyon gibi yeniden canlandırmanın mümkün olduğu mecralar ile yapmaktadır. Üretim koşullarının yeniden üretilmesi ile birlikte ideoloji de tarih üzerinden yeniden üretilecektir. Karl Marx, toplumsal oluşumun üretimde bulunurken üretim koşullarını da yeniden üretmezse, devletin yaşamının çok kısa süreceğini belirtmiştir (aktaran Althusser, 2014, s.35). Böylece ideolojinin yeniden üretilmesinin önemi vurgulanmıştır. Ancak toplumsal oluşumun devletin egemen ideolojisi ile birlikte Devlet’in Aygıtları tarafından tarafsız bir biçimde yeniden üretilmediği unutulmamalıdır.

Devlet Aygıtları ile egemen ideolojinin üretilmesinde, üretim süresince bazı üretici güçleri harekete geçirdiği söylenilmektedir. Örneğin sinemanın toplumsal yapının oluşmasında kullanılması istenildiğinde bunları üreten üretici güçler, yani yapımcılar harekete geçirilmektedir. Yapımcı, egemen ideolojinin yeniden üretilmesinde şu şekilde yararlanabilir: sinema üzerinden iktidara yakın olmak refleksiyle egemen ideolojinin yeniden üretimine katkıda bulunmak ya da iktidarın hazırda bulunan kitlesine egemen ideolojinin söylemlerini kullanarak ticari bir sinema filmi yapmak.

Althusser, (baskıcı) Devlet Aygıtlarının tümünün kamu alanında yer aldığını, Devletin İdeolojik Aygıtlarının ise büyük bir bölümünün özel alanda olduğunu belirtmiştir (2014, s.51). Devletin İdeolojik Aygıtlarının çoğunun özel olması sebebiyle nasıl Devletin aygıtı olabildiğini de Antonio Gramsci’nin “hegemonya” kuramı üzerinden açıklamıştır. Gramsci’nin “hegemonya” kuramı şu şekilde açıklanabilir:

Hegemonya terimi içerisinde sınıfsal egemenlik ilişkilerinin yeniden üretimi ve siyasal iktidarın toplumu nasıl yönettiği ile ilgili kavramlarını barındırmaktadır.

“Yönetime ve siyasal egemenliğe ağırlığını koyan her sınıf, sivil toplum düzleminde tüm toplumu yönetmeye gücü olduğunu ispatlamak durumundadır. Sınıf, sadece kendi alanında değil tüm toplumu örgütleyip yönetme gücüne sahip olduğunu kanıtlamak zorundadır. Bunu gerçekleşmesi için yönetime talip olan sınıf öncelikle hegemonik üstünlüğünü kurmalıdır” (Dural, 2012, s.312).

Yani hegemonya sadece sınıflar arası üstünlük değil, siyaset yapma ve şekillendirme ile ilgilidir.

Dural'a göre (2012) Gramsci, *“sivil toplum, politik toplum, devlet arasındaki çatışmaya dikkat çeker ve hegemonyanın sivil toplum alanında gerçekleştirildiğini söyler. Sivil toplum düzeyindeki özel kurumlar sadece bütünlüğü oluşturmakla kalmaz aynı zamanda egemen grubun toplum genelinde uyguladığı hegemonya işlevine karşılık düşer. Gramsci, sivil toplumu, politik toplumun karşısına konumlandırarak politikanın özgünlüğüne atıfta bulunmuştur”* (s.313).

Bu duruma göre kamu ve özel alan ayrımı, *“burjuva hukukunda yer alan ve burjuva hukukunun “iktidarını” uyguladığı (bağımlı) alanlarda geçerli olan bir ayrımdır”*. Althusser'e göre hukuk hem Devletin İdeolojik Aygıtı hem de (baskıcı) Devlet Aygıtına aittir. Devletin, kamu ve özel alanın dışında sayılmasının nedeni Devlet'in *“hukuk-ötesi”* olmasıdır. *“Egemen sınıfın Devleti olan Devlet ne kamusal ne de özeldir, tam tersine her türlü kamusal ve özel ayrımının ön koşuludur”*. Böylece Devletin İdeolojik Aygıtlarının özel veya kamusal alan olarak ayrışması önemli değildir. Önemli olan aygıtların işleyişidir (Althusser, 2014, s. 51-52).

Devletin İdeolojik Aygıtları ile (baskıcı) Devlet Aygıtlarının ortak noktası işleyişleri iken onları birbirinden ayıran özellik işleyiş şekilleridir. (Baskıcı) Devlet Aygıtı şiddet kullanarak işlerken, Devletin İdeolojik Aygıtı ideoloji kullanarak işlemektedir. (Baskıcı) Devlet Aygıtında bir zor kullanma durumu söz konusudur. Ancak devletin her aygıtı hem şiddet hem de ideolojiyi kullanarak işlemektedir. Burada birbirine karıştırılmaması gereken önemli bir fark vardır. (Baskıcı) Devlet Aygıtı öncelikle fiziksel ve fiziksel olmayan baskıya ağırlık vererek işlerken, ikinci bir aşama olarak

ideoloji kullanarak işlemektedir. Althusser'e göre, "*Bütünüyle baskıya dayanan aygıt yoktur*". Devletin İdeolojik Aygıtlarında ise ideolojiye ağırlık vererek işlerken, ikinci aşamada baskı kullanarak işlemektedir. Bu baskı "*yalnızca uç durumlarda, çok hafifletilmiş, gizlenmiş, hatta sembolik*" olarak görülmektedir. "*Salt ideolojik aygıt yoktur*". Aygıtlar nasıl kullanılırsa kullanılsın amaçları, elde edilmek istenilen sonuç ortaktır; topluma egemen ideolojiyi yansıtmak (2014, s.52).

Egemen devlet ideolojisi, devletin (baskıcı) Devlet Aygıtı ve Devletin İdeolojik Aygıtlarını kullanılarak yeniden üretilmektedir. (Baskıcı) Devlet Aygıtı, egemen sınıfın siyasal temsillerini ve siyasal sınıf çatışmalarını içeren bir örgüttür, bu nedenle Devletin İdeolojik Aygıtları daha fazla sayıda ve birbirinden ayrı şekillerde olduklarından (baskıcı) Devlet Aygıtlarına göre görece daha özerktirler. Bu da onları, (baskıcı) Devlet Aygıtlarına göre, biraz daha nesnel olabilme imkânı vermektedir. Ancak (baskıcı) Devlet Aygıtı özünde yeniden üretim için siyasal koşullarını zor kullanarak gerçekleştirmektedir.

"Devlet aygıtı büyük ölçüde kendi yeniden üretimine katkıda bulunmakla kalmaz (kapitalist devlette siyaset adamlarından oluşan hanedanlar, askeri hanedanlar vb. vardır), aynı zamanda ve de özellikle baskı yoluyla Devletin İdeolojik Aygıtlarının işleyişinin koşullarını da sağlar" (Althusser,2014, s.56).

O halde Devletin İdeolojik Aygıtlarının işleyişinin yine egemen devlet üzerinden sağlanması onun kendi özerkliği içerisinde yine nesnel olarak kısıtlanmasına neden olabilmektedir. Devletin, devamlılığı için önemli olan üretim ilişkilerinin yeniden üretimini büyük ölçüde sağlayan (baskıcı) Devlet Aygıtının "*kalkanı*" altındaki Devletin İdeolojik Aygıtlarıdır. Bu durumda (baskıcı) Devlet Aygıtları ile Devletin İdeolojik Aygıtları arasındaki "*uyum*" egemen ideoloji aracılığı ile sağlanmaktadır (Althusser, 2014, s.57). Devlet iktidarını elinde tutan egemen ideolojinin tutumu her iki aygıtın uyum içerisinde hatta birbirini destekleyecek biçimde yürütülmesine olanak tanımaktadır.

"Temel işlev olan üretim ilişkilerinin (ve bu ilişkilerden türeyen başka ilişkilerin de) yeniden-üretim işlevini, Devletin İdeolojik Aygıtları yerine getirmektedir"(Althusser, 2014, s.143). Devletin İdeolojik Aygıtlarından biri olan sinema da tarih üzerinden

egemen iktidarın ideolojisinin yeniden üretilmesini sağlayan önemli araçlardan biridir. Her iki aygıtın amacı ideolojinin istenildiği şekilde topluma yansıtılmasıdır. Aynı zamanda Devletin İdeolojik Aygıtlarının hedefi toplumu oluşturan en küçük parçaya yani özneye, bireye, seslenme amacı taşımaktadır. Çünkü o hem iktidarın devamlılığını hem de toplum düzeninin birliğini sağlayacak önemli bir birimdir. Bütünlüğün bozulmaması için iktidar da özneyi *“haberleşme aygıtı, basın, radyo, televizyon yoluyla, tüm “yurttaşları” günlük milliyetçilik, şovenizm, liberalizm, ahlakçılık vb. dozlarla besleyecektir”* (Althusser, 2014, s.61).

Günümüzde özellikle 2000’li yıllardan itibaren Türkiye’nin siyasal alanındaki değişimi ile birlikte daha da muhafazakârlaşan iktidarın politik söylemleri ve geçmişe duyduğu özlem Devletin İdeolojik Aygıtları aracılığı ile öznelere iletilmektedir. 21. Yüzyılda geçmişe özlem duyma, modernleşme ve küreselleşmenin etkisiyle birlikte insanlar yeni kimlikler inşa etseler de yerel gelenekleri ve kültürlerini yeniden bulmaya yönelik bir arayış içine de girmişlerdir (Şahin, 2013).

Tehranian (1983,s.85), endüstri sisteminin egemenliğine, çeşitli direniş biçimlerinden *“aşırı modernleşme”*, *“karşı modernleşme”* ve *“modernleşmeden arınma”* olarak adlandırdığı üç biçimini ele alarak, bu üç tepkinin ortak noktasının gerek kişisel ve gerekse kolektif düzeyde, bir kimlik arayışı olduğunu belirtmektedir (Aktaran Şahin, 2013). Tehranian’a göre (1983, s.85), karşı modernleşmenin temel özellikleri, *“modernleşmenin getirmiş olduğu toplumsal bozulmaya karşı isyan, aslın ülküleştirilmesi, geçmişte yatan efsanevi altın bir çağa karşı duyulan özlem”*dir (Aktaran Şahin, 2013).

Altın Çağ Miti, muhafazakârlar için Osmanlı İmparatorluğu’nun hüküm sürdüğü dönemlere karşılık gelmektedir (Beriş, 2010, s.57). Dolayısıyla muhafazakârlığın tarih ile doğrudan bir ilişkisi vardır. Muhafazakârlığın amacı geçmişin giderek toplum üzerindeki etkilerinin azaltılması veya yok edilmesinin bir sonucu olarak, muhafazakârların geçmişi yeniden canlandırma ve hatırlatma çabası olarak tanımlanmaktadır.

Altın Çağ Osmanlı Döneminde Fatih, Yavuz ve Kanuni gibi önemli padişahlarını temsil etmektedir. Ancak bu dönemler dikkate alınırken önemli olan nokta sadece yükseliş dönemlerinin daha çok dile getirilirken, Osmanlı'nın son dönemlerine yer verilmemesidir. Çünkü Altın Çağ Mitosu, Osmanlı Devleti'nin durumunun en iyi ve ideal olduğu dönemin günümüzde özendirici bir ortam yaratmasıyla toplumda eski dönemlere duyulan özlemin canlandırılmasını amaçlamaktadır (Beriş, 2010, s.48-58). Bu nedenle muhafazakârlar için geçmiş Altın Çağ Miti ile tarih üzerinden yeniden üretilmektedir. Çünkü *“toplum, zaman içerisinde, binlerce yıllık bir tarihsel deneyimin ürünü olarak kendi kurallarını, davranış kalıplarını ve değerlerini üretir; bunların tamamı en geniş anlamda tarihin ürünüdür”* (Beriş, 2010, s.56).

Günümüzde ise muhafazakâr iktidarın geçmişe duyduğu özlem Devletin İdeolojik Aygıtları kullanılarak topluma hissettirilmeye çalışılmaktadır. Özellikle sinema filmlerinin yeniden üretim özelliği ile topluma, geçmişin yaşam koşulları gösterilerek onları o dönemin kurallarına göre yaşamaya özendirmek ve yeni bir toplum düzeni oluşturulmaya çalışılmaktadır. Böylece Altın Çağ Miti yıllar geçse dahi medya aygıtları aracılığıyla kendisini her zaman güçlenerek yeniden üretme özelliğine sahiptir.

Tarihin yeniden üretimi geçerli bir tarih sayılabilir mi sorusuna cevap olarak Ferro (1995): *“Varsayımımız şudur: film, gerçeğin görüntüsü olsun ya da olmasın, ister belge ya da kurmaca, isterse gerçek ya da tümünden düşsel entrika olsun, tarihtir; postulatımız da şu: cereyan etmemiş olan şey (ve neden olmasın, aynı şekilde cereyan etmiş olan şey de), insanın inançları, niyetleri, imgeseli, en az Tarih kadar tarihtir”* demiştir (s.32).

Sinemada işlenen tarih ister gerçek ister kurmaca olsun yine de tarihtir. Çünkü temeli tarihin belli döneminde yaşamış karakterler ve mekânlar örnek alınarak yapılmıştır. Hayali bir ürün değildir. Ancak yaratılan evrende hikâyenin gelişmesi, ilerlemesi için ya da izleyicinin günlük sinema anlayışına uygun hale getirmek ve daha eğlenceli kılmak için hayali karakterler kullanılmaktadır.

Carr, tarih biliminin amacını geçmişin anlaşılması olarak tanımlamıştır. Geçmişin anlaşılması bugünün ve geleceğin daha iyi anlaşılmasını sağlar. Tarihsel süreç sürekli, bugünün geleceğe nasıl yansıyabileceğini bilmezsek, geçmişin bugüne nasıl dönüştüğünü hiç anlayamayız (1992, s.18).



2.BÖLÜM

SİNEMA ve MEKÂN

2.1. Fiziki Mekân

En eski çağlardan beri insanoğlu doğa olaylarından, vahşi hayvanlardan korunmak kısacası yaşamını güvenli biçimde sürdürebilmek için barınmaya ihtiyaç duymuştur. Daha o zamanlardan itibaren mekân ve insan ilişkisi başlamıştır. Şenol Göka (2001), bu ilişkiyi şöyle tanımlamıştır; *“ilk oluşta nasıl birlikte olduysa daha sonra da öyle birlikte oldu mekân ve insan. Yani birbirinin gerekçesi olan bir bütünüün iki farklı görüntüsü”* (s.17). Ne insan olmadan mekândan, ne de mekân olmadan insandan söz etmek mümkündür.

Mekân kavramından bahsedebilmek, *“mekân sınırlamasına ve insanın algılamasına bağlıdır”*. Toplumun, insanların barınma, yaşama gibi çeşitli gereksinimlerini karşılaması için yapılan evler, binalar fiziksel mekânları oluşturmaktadır. Fiziksel mekânlar ile birlikte mimari mekânlar oluşur. Böylece mekânlar görülür ve hissedilir duruma gelir. Mekânın sınırlanması ise mekânı belirginleştiren, sınırlarını keskinleştiren ve biçimini belirleyen geometrisidir. *“Mekân geometrisini oluşturan, mekân sınırlayıcıları, yüzeylerinin biçim, doku ve renkleri”*, insanın yaşadığı mekânın görülür ve hissedilir olmasını sağlayan *“mekân niteliğini oluşturur”*. Bu durumda insanın mekânı algılamasını sağlar (Altan, 2012, s.75-80).

“Mekânın, insan tarafından algılanması mekân duygusu olarak nitelendirilmektedir” (Göka, 2001, s.18). İnsanın etrafını duyu organlarıyla algılamasının yanında *“insanın özünde duygu kavramı”* vardır ve *“duygunun mekân kavramı ile özdeşleşebilmesinin sonucunda ortaya aidiyet”* kavramı çıkmaktadır (Çakıcı, 2007, s.4). İnsanın doğup, büyüdüğü ve yaşadığı mekânla kurduğu bağ, orası ile ilgili hissettiği yoğun duyguların sonucunda oluşan aidiyettir. Bu ilişkinin sonucunda özellikle de insanın algılama yeteneği ile hissettiği yoğun duygularla *“cansız birçok varlığı da canlı organizmalar gibi yaşayan varlıklara dönüştürmüştür”* (Göka, 2001, s.18). Fiziksel mekânlar içinde yaşanan olaylar, barındırdığı anılar ile birlikte yaşayan bir varlıktır. Fiziksel mekânlar iki grupta toplanabilir.

2.1.1. Zaman ve Mekân: Yaşayan Mekânlar

İnsanın algısının etkisiyle birlikte, özellikle de hissettiği yoğun duygular sonucunda yaşadığı anılar “mekân” kavramının anlamını kuvvetlendirmektedir. İnsan ve mekânın ayrılmaz bir bütün olduğunu ve her ikisinin birbirini besleyen ve birbirlerinin var olmasını sağlayan öğeler olduğunu belirtmiştik. O halde insan ve insanın anılarla birlikte yaşadığı mekânlar birbiri içinde bir yaşam sürdürüyorsa burada “zaman kavramı”ndan bahsetmek gereklidir.

1970’lerin sonu ve 1980’ler de Anthony Giddens, Martin Heidegger’e dayanarak zaman ve mekân kuramını oluşturmuştur. Buna göre Giddens, “*insanın sadece zaman içinde yaşamakla kalmadığını, ayrıca toplumsal kurumlarda (mekânlarda) cisimleşmiş zamanın ilerlemesinin bilincinde olduğunu belirtir*”. Giddens’e göre “*insanların zaman deneyimi, sadece yönelimli bilinç düzeyinde değil, geçmiş ve geleceğin ayrılmaz biçimde bağlı olduğu bilinçdışında da kavranması*” gerekmektedir (Urry, 1999, s.30). Zaman kavramı, insan tarafından aktığının, ilerlediğinin görülebileceği bir nesne değildir, soyuttur. Ancak mekânlar zamanın taşıyıcısıdır. Zaman, mekânlar aracılığıyla kendini görülür kılar.

Bergson’a göre süre ve bellek sürekli bir oluş ve büyümedir. Anılar unutulmazlar, yalnızca şimdinin içerisinde birikerek algının ve anımsamanın konusu olurlar. Bilinç, süre ve bellek gibi tutumlu ve sadedir. Bu nedenle hiçbir şey kaybolmaz. Çünkü yaşamın zamanı ve bilinci bugünün zamanı içindedir (Sofuoğlu, 2004, s.68).

Fiziki mekânlar, insanlar tarafından doğaya inşa edilir. Varoluş açısından zamanın akışı gözle görülemez iken; fiziki mekânlar bu akışın gözlemlenebilir olmasına olanak tanır. Çünkü doğa üzerinde inşa edilen fiziki mekânlar zaman ilerledikçe hem insan hem de doğa etkenleriyle birlikte ilk günkü gibi görünmemeye başlamaktadır. Tıpkı insanlar gibi mekânlar da zaman içerisinde yaşamaya başlar. “*Biyologlar, sadece insanların zamanı yaşadığını ya da kendi yaşamlarını zaman aracılığıyla örgütlediklerini söylemenin yanlış olduğunu göstermişlerdir*” ve nasıl ki insanların bir yaşam döngüsü var ise cansız nesnelere, varlıkların da “*zamansal, dinamik ve döngüsel*” olarak bir yaşamları vardır. Böylece, mekânlar ile birlikte doğa zamanı ve insan zamanı ayrımı yapılmaksızın bir zaman kavramından bahsedilebilmektedir (Urry, 1999, s.35).

Mekânların zaman içerisinde yaşayan bir nesne olabilmesindeki en önemli özellikleri mekân içerisindeki anılardır. 1994’de Game, “*mekân, anıyı olası kılacak bir biçimde zamanı dönüştürür*” diyerek mekânları, mekân yapanın anılar olduğunu belirtmiştir (aktaran Urry, 1999, s.41). Bu nedenle zaman ve mekân birbirinden ayrılamaz “*mekân bir zaman içerir, zaman da bir mekânı*” (Lefebvre, 2016, s.141).

2.1.2. Tarihi Mekânlar

Lefebvre (2016), mekânın tarihini, antropolojinin egemenliğinin sona erdiği zamanda, bilhassa sanayi ürünü olarak mekân üretiminin başladığı zaman ortaya çıktığını belirtmiştir. Lefebvre, mekân tarihinde, mekânı doğada yeniden üretilebilir bir yapıt olarak ele almış ve tarih öncesi ve sonrası ile ilişkilendirmiştir. Tarih öncesinde, doğa toplumsal mekâna hâkim iken tarih sonrasında mekânlar ile birlikte doğa uzaklaşmaktadır. Bu sınırlamanın içinde “*mekânın tarihi kaçınılmazdır*” (s.142).

Gaston Bachelard, 1969 yılında niteliksel ve heterojen bir mekân kavramı geliştirmiştir. Bachelard mekân kuramını “anı” konusuna dayandırır, mekânların “*salt bir fiziksel nesne olarak görülmemesi gerektiğini ileri sürer*” ve “*cisimleşmiş bir bellek nosyonu sunar*”. Bu durumu ev üzerinden bir örnekle verir. Bedenlerimizin karşılaştığı ilk evi unutmadığını ve evin ayırt edici özelliğinin fiziksel olarak içimizde yazıldığını belirtmiştir. Kişinin içinde olan anılardır. Bachelard açısından “*anın zamansallığı, mekânsal olarak kökenlenir*” ve “*evler, kişinin bedeni ve anıları aracılığıyla yaşanırlar*” (Urry, 1999, s.41). Dolayısıyla, aidiyet duygusuyla birlikte doğduğumuz, büyüdüğümüz, anılar biriktirdiğimiz yaşayan mekânları nasıl unutamıyorsak, toplumları oluşturan ve çeşitli medeniyetlere ev sahipliği yapmış mekânları da unutmak imkânsızdır. Mekânlar ulusların temsiliyetidir. Bu mekânlar tarihteki önemli olayların “tarihselleşmesini” sağlar.

Yerleşik düzene geçilmesiyle birlikte devletler varlıklarını göstermek, sınırlarını belirlemek için mekânlar yaratmışlardır. (Toplumsal) mekânlar, “*toplumlarla birlikte değişir*”. Dolayısıyla, toplumların ve toplumsal pratikliklerin ortaya çıkmasında zaman içinde üretilmiş olan mekânların kullanılması ve günümüze kadar ulaşması onları tarihsel bir nesne yapmaktadır. “*Mekân kavramı zihinsel olanla*

kültürel olanı, toplumsalla tarihseli birbirine bağlar” ve bu süreç “(yeni, meçhul mekânların, kıtaların ya da evrenin) keşfi; (her topluma özgü mekânsal örgütlenmenin) üretimi; (yapıtların, manzaranın, anıtsallığı ve dekoruyla şehrin) yaratılması” ile ortaya çıkmaktadır (Lefebvre, 2016, s.25).

Keşfedilen, yerleşilen ve kurulan şehirlerde bulunan saraylar, camiler, mimari anıtlar şehrin oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu yapıtlar doğada var olduğu andan itibaren *“tarihsel bir zaman boyunca toplumsal faaliyetlerin şekillendirdiği, modellendirdiği”* mekânlardır. Geçmişin bugüne yansımaları sağlayan tarihi mekânlar kentlerin gerçekliğini görselleştirir. Çünkü tarihi yapılar bir şehrin *“görkemini ve çöküşünü içeren ayrıntularla”* bezelidir. Kentlerin oluşması, devletlerin sınırlarını belirlemesi kolay olmamıştır. Şehirler pek çok savaşa tanık olmuştur. Devletler kentleri istila eder, yağmalar, el koyar. Bu nedenle şehirler *“hem tehdit eden hem de tehdit altındaki nesnelere, dolayısıyla tarihin öznelidir”* (Lefebvre, 2016, s.100, 286).

İnsanların yaşadığı mekânlarla kurduğu aidiyet bağı nasıl ki birçok anı içeriyorsa, şehirler de meydana geldiği zamandan itibaren bugüne kadar pek çok anıyı içinde barındırmaktadır. Elbette ki o zaman o anıları yaşayan insanlar günümüze kadar yaşayamamışlardır. Ancak geride bıraktıkları mekânlar anı izleriyle, tablolarla, eşyalarla geçmişi anlamamıza yardımcı olmaktadır. Tıpkı evler gibi şehirler de *“insanlara ait anıların ve geçmişin ambarıdır; ve ayrıca kültürel simgeler deposu olarak da işlev görmektedir.”* Bu yapıtlar şehrin kültürel varlığı desteklediği için mimarlar tarafından farklı bir amaçla cisimleştirilmiştir (Urry,1999, s.41-42). Şehrin varoluşunun göstergesi ve gerçekliğinin görüntüsünü mekânın temsili ve temsil mekânı oluşturur.

Mekan bilimi ile yani felsefe, epistemoloji, ekoloji gibi alanların birlikte mekanları ve oluşumlarını incelemesiyle mekan ve zamanın ilişkisi ortaya çıkarılmıştır. Bu durumda toplumların ortaya çıkış sürecinin anlaşılması, mekânlarda geçmiş dönemlere ait bırakılan anıların, düşlerin, yaşamların anlaşılması için temsil mekânlarına ve mekânın temsillerine bakılması gereklidir. Çünkü yaşanan olaylar *“mekânsal olana sürekli kaydedilirler”* ve toplumsal belleğin ve kimliklerin oluşmasına olanak tanır. Dolayısıyla *“toplum kaydedilir, toplumsal faaliyetlerin sonucu ve ürünü görülür”* (Lefebvre, 2016, s. 133).

Lefebvre (2016), temsil mekânını pratik eylem alanı olarak, mekân temsilini ise imgeler, işaretler ve semboller kümesi olarak tanımlamaktadır. Bir tarafın sınırsız olduğunu (mekân temsili), diğer tarafın komşuluklarla, yakınlıklarla, sınırlarla dolu olduğunu belirtmiştir. Ancak her ikisinin hem yaşanmış hem temsil edilmiş bir pratiğin ifadesi ve dayanağı olduğunu söylemektedir (s. 295).

Temsil mekânları ve mekânın temsilinin bu denli önemli olmasının nedeni şehrin oluşumuna tanık olmalarıyla bu mekânların *“binlerce yıl boyunca anıtsallık içinde birleşmesidir”*. *“Anıtsal mekân bir toplumun her üyesine kendi aidiyetinin ve toplumsal yüzünün imgesini sunar, bireyselleştirilmiş bir aynadan daha “doğru” olan kolektif bir aynadır o”* (Lefebvre, 2016, s. 233). Temsil mekânlarını eşsiz kılan ve onu anıtsallaştıran mekânın kaydedici olmasıdır. Mekânlar toplum içinde sürekli olarak varlık sürdürür. Bu nedenle sadece *“mekânsal gerçeklik içinde üremekle kalmaz, temsiller içinde de ürer”*. Yani mekânlar toplum içinde varlıklarını sürdürürken asla yok olmazlar. Ancak bazen çeşitli düzenlemelere tabi olabilir. Bu mekânlarda yapılan sadece kalıcı mekânsal düzenlemeler değil, *“imgelemleri, mitsel anlatıları da peşinden sürükleyen temsil mekânlarını da destekler”* (Lefebvre, 2016, s. 242). Çünkü mekânlar içlerinde sadece insanları değil, kültürü de barındırır.

Günümüzde devlet ya da iktidar sahiplerinin temsil mekânlarına ve mekân temsillerine sahip çıkmasının ve korumasının nedeni tarihi geçmişe dayandırmaktır. Bir devletin kurulmasında, devamlılığının sağlanmasında diğer devletlere karşı bir güç gösterisi olarak çeşitli yapılar yapılmıştır. *“Devlet ve onu oluşturan kurumların her birini, bir mekân varsayar ve bunu kendi ihtiyaçlarına göre düzenler”*. Geçmişin anılarını, izlerini, mitlerini taşıyan tarihi mekânlar bugünün kültürel göstergelerini oluşturmaktadır. Devletin sahip olduğu mekân mülkiyeti hem toplumsal hem de maddi değeri olan yapılardır. Çünkü geçmişin kültürünün gelecek kuşaklara aktarılması ve devamlılığı sürdürebilmek için bu mekânlar kullanılmaktadır. Mekânlar kullanılan, tüketilen ve üretilebilen araçlar olarak tanımlanabilir. Bu nedenle *“mekânlar ne doğadan ne devletten ne de üst yapıdan ayrılabilir”* (Lefebvre, 2016, s.110-111).

John Urry (1999), yerin yani mekânların yapılandırılmasında görsel açıdan tüketilebilir bir nesneye dönüşmesini politika ve kültüre bağlamaktadır. *“Yerler artan bir biçimde, malların ve hizmetlerin karşılaştırıldığı, değerlendirildiği, satın*

alındığı ve kullanıldığı tüketim merkezi olarak yeniden yapılandırılmaktadır". Bu tanıma göre tarihi mekânların müze olarak kullanılmasından dolayı bir hizmet merkezi olduğunu söyleyebiliriz. Tarihi mekânları gezen insanlar "*yere ilişkin anlamlı buldukları şey (endüstri, tarih, binaları yazın, çevre), zaman içinde kullanılarak azaltılmakta, bitirilmekte veya tüketilmektedir*" (Urry, 1999, s.11). Buradaki tüketim hem yerlerin insanlara verebileceği bilgilerin son bulması hem de mekânların zamanla doğa olayları veya çeşitli nedenlerden dolayı görüntüsünün yok olması anlamını taşımaktadır. Ancak Devlet kültürel bir öge olarak tarihi mekânların devamlılığını sürdürmek için çeşitli stratejiler izlemektedir.

2.2. Mekân Üretimi: Fiziki Mekândan Sanal Mekâna

"Mekân üretimi" kavramı fiziksel mekân olarak doğada bulunan gözle görülebilen ve insan algılarıyla hissedilen bir yerin yapılışını temsil eder. Ancak günümüz teknolojisi ile birlikte fiziksel mekânların imgeleri sanal ortamda üretilmeye, hatta fiziksel olarak doğada var olan temsil mekânlarının yerini almaya başlamıştır.

Kavram üzerinde düşünen kimi filozoflar için "mekân üretimi"nin hiçbir anlamı yoktur. Onlara göre sadece Tanrı "ilk yapıt" olarak mekânı yaratabilirdi. Ancak insanlar ile birlikte "*üretici emek tanrısallığın özüne taşınır*". Kartezyen düşünceye göre Tanrı emek ile doğanın birliğini şekillendirir. O halde "*insan faaliyeti, tanısal yaratıcı faaliyeti taklit eder*". (Lefebvre, 2016, s.99, 100, 292) Böylece insanlar doğa üzerinde bir medeniyet kurabilmek için mekânlar yaratmışlardır.

Mekân üretimi üzerine filozof Hegel üretimin önemini vurgular; "*(mutlak) idea dünyayı üretir; bunun ardından, doğa insan varlığını üretir, insan varlığı da sırasıyla, mücadeleleri ve emeğiyle, hem tarihi, hem de kendinin bilgisini ve bilincini, dolayısıyla başlangıçtaki ve sondaki İdea'yı yeniden-üreten Tin'i üretir*" (aktaran Lefebvre,2016, s.95).

Hegel'in açıklamasına göre mutlak dünyanın devamlılığı için doğadan insanı, insandan yine dünyanın devamlılığını sağlamayabilmek ve bu döngünün tekrar devam edebilmesi için yeniden-üretim gerekliliği anlaşılmaktadır. İnsanın yaratıcı faaliyet taklidiyle fiziki mekânlar ile şehirler meydana gelir. Her şehir geçmişten günümüze çeşitli kalıntılar bırakmıştır ve her bir eser bizlere tarihi bir bilgi vermektedir.

Bir şehrin imgesini, mimari alanlar gösterir. Bu nedenle bir şehri anlamak ve tarihini öğrenmek için mekânlara ihtiyaç vardır. Göka (2001), “şehir”, “siyaset” ve “kültür” üçlüsünün tarih sahnesinde birlikte ortaya çıktığını söylemiştir (s.139). Buradan yola çıkarak; bir tarihten bahsedebilmek için şehir, devlet ve kültür kavramlarının birlikteliğine ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Bu kavramlar birbirinin içine geçmiş ve birbirini besleyen kavramlardır. Dolayısıyla şehir ve devletten sonra tarihi belirleyen en önemli kavram kültürdür. Devlet de kültürünü ve tarihini “mekân”ları kullanarak devam ettirir. “Medeni” kavramı, en önemli mekân birimlerinden biri olan “şehir” anlamına gelen “medine” sözcüğünden türemiştir ve bu iki kavram arasında güçlü bir ilişki söz konusudur. Yaşanmakta olan kültürün en ileri noktasını, yani “medeniyet”i temsil etmektedir (Develioğlu, s.598-599).

Şehirlerde insanların yaşadığı ve algılarıyla etrafı tanıdığı, duygularıyla anlam kazandırdığı, diğer insanlarla paylaşımlarda bulunduğu mimari yerlere “toplumsal mekânlar” denir. Tuan (1977), “mekânların süregiden toplumsal etkinlikten çıkan ve bu etkinliği yeniden üreten anlamlı yapıların parçaları olmaları nedeniyle anlam taşıdığını” belirtmiştir (aktaran Urry, 1999, s.97). Mekânları anlamlandırmak, kullanımını belirlemek için mekânın yapısal öğeleri ve insan etkinliği belirleyicidir.

Mekânların, sadece tarihi yer değil aynı zamanda insanların yaşadığı kasabalar, vakit geçirdiği alışveriş merkezleri de toplumsaldır. Bu alanlar “toplumsal olarak üretilmiştir ve toplumsal olarak yeniden üretilirler”. Mekânların anlamları toplum içinde hazır bulunduğundan aynı özellikleri gösteren mekânlardan ayrı olarak tutulamamaktadır (Urry, 1999, s.97).

Mekânların anlamlarının toplum içinde hazır bulunması ve insanların bunları sorgulamadan kabul edip kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan “kültür”dür. İnsanlar kültürel kodlar ile mekânları düzenler ve kullanır. Lefebvre’ye göre mekân sadece geometrik, yansız ve edilgen bir yer değildir ve ona göre “mekân üretilir ve yeniden üretilir ve bu nedenle mücadele alanını temsil eder” demiştir (aktaran Urry, 1999, s.42).

Shields, toplumsal mekân çözümlemesi çalışmasında Lefebvre’nin mekâna yaklaşımından yararlanmıştı. Ona göre toplumsal mekânın oluşumu “hem özgül müdahaleler hem de toplumsal imgelem düzeyinde” ortaya çıkar. Shields, “Lefebvre’in asıl ilgisinin mekânın kendisine değil, kültürel nosyonlar ve mekân pratiklerinin üretim süreçlerine yönelik olduğunu ileri sürmektedir” (aktaran Urry, 1999, s.43). Buradan yola çıkarak Shields’in toplumsal mekânın oluşmasında ve yeniden üretiminde “kültür”ün merkezde tutulduğu söylenebilir.

Kültür kavramının yeniden üretim için önemli olması Lash ve Urry (1994) tarafından iki kavrama dayandırılmaktadır. Bunlardan birincisi, insandır. İnsanın yer, mekân duygusunun basit bir biçimde verili olmadığı ve kültürel olarak yapılandırılmasıdır. İkincisi ise bu mekânların “göstergelerin ekonomisi” olarak kültürün ekonomik açıdan kullanılmasıdır (Urry, 1999, s.12).

Tarihi mekânların hizmet amaçlı geliştirilmesi ve kullanması siyasalların o bölgedeki tarih ve kültürü yeniden sunma çabalarını kapsamaktadır (Urry,1999). Devlet şehrin kültürünü tarihi mekânlar üzerinden yaşatır. Çünkü bu mekânlar, anıtlar, saraylar, camiler geçmiş dönemde yaşanmış olaylara ev sahipliği yapmış ve onların tarihselleşmesini sağlamıştır. Temsil mekânlarının devlet tarafından hizmet amaçlı kullanılması imgeler üzerinde kâr elde etmenin yanında, toplumsal kimliklerinin nasıl oluştuğunu unutturmamak için de kullanılmaktadır. Özellikle bu davranış iktidar devletin muhafazakâr anlayışının kuvvetlenmesine olanak tanır. Sonuç olarak yerlerin ekonomik ve kültürel dönüşümleri için kullanılmasıyla “kültür endüstrisi” ortaya çıkmıştır (Urry, 1999, s.12).

“Kültür endüstrileri bir yere ait olduğu varsayılan tarih ve kültürün kısmen yeniden-sunumu ile ilişkilidir” (Urry, 1999, s.211). Mekân olarak adlandırdığımız her yer; temsil mekânları, temsil mekânlarının yeniden-üretimleri vb. yerler yalnızca doğada fiziki olarak karşımıza çıkmamaktadır. Kültürel olarak kodlanmış mekânlar bizlere görsel biçimde yeniden-üretilmiş şekilde de kendini sinema sanatında göstermektedir.

2.2.1. Sinemada Mekân Üretimi

Zamanın görünür kılması için nasıl mekânlara ihtiyaç duyuluyorsa, bir filmde de zamanın işleyişi için mekâna ihtiyaç duyulmaktadır. Filmsel zaman ve filmsel mekânın sinema sanatı için önemine birinci bölümde değinmiştik. Bu bölümde ise doğada fiziksel olarak yeniden üretilen mekânlar ile filmlerde üretilen fiziki mekânlar ve bu mekânların teknolojinin yardımıyla nasıl sanal mekânlara dönüştüğü karşılaştırılmalı olarak işlenecektir. Hem fiziksel hem de filmsel mekânların üretiminde tez konusunu oluşturan *Fetih 1453* filmi için tarihsel temsil mekânlarının ve yeniden-üretimleri üzerinde durulacaktır.

Filmlerde mekânlar oyunculara sadece bir arka plan oluşturmakla kalmaz, izleyiciye filmin konusu, nerde geçtiği, hatta hangi dönemde geçtiği hakkında bilgi veren ve filmin bütünü oluşturarak en önemli unsurlardan biridir. Öyle ki, bir film izlenmeye başladığında filmde kullanılan mekânlar filmin hangi türe ait olduğuna dair fikirler de üretilmesini sağlayabilir. Çünkü sinemada türlere göre kalıplaşmış mekân kullanımları ile birlikte ses, görüntü ve efektlerle ortaya çıkan kurmaca dünyaya ait ortak özellikler izleyicinin fikrini oluşturmadaki en önemli unsurlardır.

Tıpkı fiziki doğada inşa edilmiş mekânları adlandırdığımız, ne olduğunu anladığımız gibi, filmlerde görsel olarak bulunan mekânları da yine aynı şekilde kültür kodları ile çözümleyebiliriz. Çünkü kültür endüstrisinin bir sonucu olarak ortaya çıkan tür filmleri konularına göre olay örgüsü, kostüm, mekân, efektler ve ses gibi ortak özelliklerine göre belli kategorilere ayrılması, bireylerin izleyeceği filmde ne ile karşılaşacağını ve beklentisini ne yönden karşılayacağını (film izlemeden önce) bilmektedir. Bu durumun ortaya çıkmasındaki en büyük etken tüketicinin ne

istediğinin bilinmesi ve kapitalizm ile birlikte ortaya çıkan herkese hitap eden tüketici sanat, yani sınai sanattır.

Film çekimlerinin gerçekleştiği mekânlar, “Gerçek Mekânlar”, “Düzenlenmiş Mekânlar” ve “Yapay (Sanal) Mekânlar” olarak üç gruba ayrılmaktadır.

Gerçek mekânlar doğa üzerinde inşa edilmiş olan fiziki mekânlardır. Bu mekânlar filmin konusuna ve çekilecek sahnenin içeriğine göre hazır bulunan doğal mekânlardır. Film çekimi dışında da güncel hayatın içinde bulunan, yaşanan, kullanılan mekânlardır.

Temsil mekânlarının şehrin imajı, tarihi ve kültürü barındırdığı; devletin ideolojisinin devamlılığı için önemli yapılar olduğunu belirtmiştik. Ancak çeşitli olumsuz koşullardan, doğa olaylarından zarar gören temsil mekânları yıkılmış veya kullanılamaz hale gelmiştir. Bu nedenle gerçek yaşamda yeniden-üretilmektedirler. Yeniden-üretim sayılan nedenler dışında kültür endüstrisinin bir sonucu olarak “kapitalist sistem” de yer almaktadır.

“Karl Marx (1973), kapitalist ilişkilerin gelişiminin, tüm mekânsal engellerin üstesinden gelici etkiye sahip olduğunu ve bu nedenle “mekânın zaman ile yok edildiği”ni ileri sürmüştür” (aktaran Urry, 1999, s.100).

Tarihsel alanlar zaman içerisinde, modernleşmenin baskısı ve gerekleri ile birlikte yok olmaktadır. Daha önceden sınırların genişletilmesi, diğer devletlere gözdağı verilmesi için inşa edilen ve uğruna insanların öldüğü mekânlar bugün modernleşme ile yok olmaya başlamıştır. Hatta tarihsel mekânların teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar ortamında yeniden-üretilmesinin bile, gerçek yaşamda bulunan fiziki mekânları bir çeşit tehdit ettiği de ileri sürülebilir.

Geçmiş dönemden günümüze kadar ulaşan mekânlar yalnızca tarihsel bir obje değil aynı zamanda o yeri belirten önemli simgeleri oluşturmaktadır. Dolayısıyla tarihsel mekânın, anıtın, objenin yıkılması ya da *“büyük ölçüde değiştirilmesi gerekiyorsa o zaman yerin kendisine karşı bir tehdit ortaya çıkacaktır”* (Urry,1999, s.214).Çünkü nesnelere şehrin kültürünü ve görselini oluşturur. Onlar var oldukları yerlere aittirler.

Temsil yerlerinin yeniden üretilmesi ile ortaya çıkan tarihsel mekânların temsiliyet sorunları vardır. Bunun nedeni temsil mekânının görselleştirilmesinde kullanılan “yapay-olgulardır”. Çünkü temsilen yapılan mekânlarda yaşamların nasıl olduğu insanların tahayyüllerine bırakılır. Bu durum tarihin çarpıtılmasına neden olabilir (Urry, 1999, s.220).

Tarihin çarpıtılması, toplumları oluşturan insanların yanlış anlaması veya yanlış yorumlanması sadece mekânlar üzerinden değil, filmler aracılığı ile de gerçekleşir. Örneğin konusu eski dönemde geçen bir film olayları tarihte yaşandığı gibi anlatırken bazı olay örgülerini film endüstrisinin kalıplarına uydurarak onu yeniden düzenleyebilir. İzleyici de bu olay örgülerini kendi hayal gücünü kullanarak, kendi inandığı veya inanmak istediği biçimde kendince “yeni bir tarih” yaratabilir. Çünkü film de gerçek yaşamda meydana gelen olayları, mekânları yapay-olguları kullanarak yeniden üretmiştir.

Temsil yerlerinin yeniden inşasında geçmiş dönemin yaşantısının nasıl olabileceği ziyaretçilerin tahayyüllerine bırakılması ile filmler aracılığı ile yeniden üretilen tarihin ve mekânların anlamlandırılması izleyiciye bırakılmaktadır. Her iki şekilde de tarihin temsil mekânlarının ve filmlerde kullanılan mekânların görselleştirilmesinde yapay-olguların kullanılması ortak noktadır. Urry (1999), yeniden inşa edilen tarihsel mekânlar üzerinden toplumsal yaşamların insan tahayyüllerine bırakılarak görselleştirilmesine yapay-olgusal tarih olarak adlandırmaktadır.

Doğal mekânların küçük olması ile film setinin kurulamaması, olumsuz doğa koşulları veya insan nedeniyle zarar görmüş veya tarihi dönemden kalma önemli bir yere sahip müzeler gibi çeşitli nedenlerden dolayı çekim yapılamayan mekânlar referans alınarak yeni bir “düzenlenmiş mekân” oluşturulur. Düzenlenmiş mekânlar, gerçek mekânlarda çekim yapılamayacağı zamanlarda kapalı stüdyolarda veya film çekimi için belirlenmiş alanlarda yeniden inşa edilen mekânlardır. Bu mekânlarda önemli olan gerçek mekânın aynısını yaratmak olduğu gibi insan algısının o mekânı adlandırıp, anlamasına yardımcı olarak yalnızca nesnelere kullanılarak da yapılabilir. Burada önemli olan nokta sinemada tarihin yeniden üretilmesinde ve temsil yerlerinin fiziki olarak doğa üzerine üretilmesindeki görselleştirme çalışmasının benzer özellik göstermesi sonucunda “yapay-olgusal tarih”in ortaya çıkmasıdır.

2.2.2. Sinemada Görsel Efektlerle Sanal Mekân Üretimi

Üçüncü grup mekânlar ise “Yapay (Sanal) Mekânlar”dır. Özellikle teknolojinin gelişmesi ve bilgisayar yazılımlarının sinema sektöründe yoğun olarak kullanılması sonucunda filmlerde mekânlar “Sanal Mekân” olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanal mekânların avantajları; doğal mekânların çeşitli nedenlerle kullanılamaması ile yeniden yapay mekânların inşasına mecbur bırakılmalarıdır. Bilgisayar yazılımları ile üretilen sanal gerçekliğin, izleyicinin onu gerçek gibi algılaması için tasarımın gerçeğine uygun bir şekilde yapılması gereklidir. Gerçeğinden ayırt edilemeyecek kadar iyi yapılması prodüksiyon ekibine fiziki olarak bir mekan kurdurma uğraşı ve maliyeti çıkartmasa da görsel efektler ile sanal mekan yaratımı diğerine göre kısmen bir maliyet içermektedir. Ayrıca görsel efektlerle yalnızca mekân üretimi yapılmamakta; aynı zamanda canlı olarak çekilmiş görüntülerin etkilerinin artırılması için özel efektlere de başvurulmaktadır.

Lefebvre (2016), mekânları birbirinden üç yönde ayırır. Bunlar “*geometrik*”, “*optik (görsel)*”, ve “*fallik*”tir. “*Geometrik mekân felsefi düşüncenin mutlak olarak kabul ettiği Öklidçi mekânlardır*”. Yani bu mekânlar gerçek yaşamda doğada var olan mekânların üç boyutluluktan iki boyuta indirgenmesi ile mekân temsillerini oluşturur. Bunlar boş bir “*kâğıdın üzerindeki çizim, haritalar, grafişmler ve yansıtımlar*”dır. Öklidçi mekânların uzun süre toplumsal ve siyasal olarak kullanılması onun bir referans mekânı olmasını güçlendirmiştir. Lefebvre, Optik (görsel) mekânı “*görselleştirme mantığı, yazıya geçirme ve gösteriye geçirme olarak işlenmesi*” diye tanımlamaktadır. “*Toplumsal yaşamdaki her şey, özümşenerek, taklit ederek, bir mesajın deşifre edilmesi, bir metnin okunması olur*”. Çünkü toplumsal yaşam mekâna kaydedilir. Lefebvre, optik dışındaki izlenimlerin insanların dokunma izlenimleri ile onu anlayabildiğini belirtmiştir. Ancak optik ile birlikte artık “*görsele doğru bir geçiş*” vardır. Böylece insanın bakış izlenimi ile birlikte; “*sadece görülen bir şey imgeye indirgenir, ayna oyunu genelleşir. Görmek ve görülen iç içe geçer. Mekân bu sürecin sonunda görselleştirme yoluyla toplumsal varlık edinir. Ancak o zaman görsel bir mekân olur, sembolik değil fiili olarak*” (Lefebvre, 2016, s.293-294).

Filmlerde mekânların görsel biçimde yeniden-üretilmesi görsel efektlerle gerçekleştirilmektedir. Yeniden-üretilen mekânlar insanlar tarafından yalnızca göz duyusuyla algılanır. Dolayısıyla bu mekânlar soyut mekân olarak adlandırılır. Lefebvre (2016), soyut mekânların homojen olmadığını, ancak amacının, anlamının ve hedefinin homojen olduğunu belirtir. Doğada fiziki şekilde yer alan temsil mekânları insanın hem göz hem dokunma duyularıyla algılayabildiği bir nesne olduğu için somuttur; diğer yandan yeniden-üretimle elde edilen temsil mekânları soyuttur. Bir mekânın somut (geometrik), diğer mekânın ise soyut (optik, görsel) olması birbirini tamamlayan iki ögedir.

Lefebvre bu mekânları şöyle açıklar:

“Geometrik ve görsel olan birbirini tamamlar ve zıtlar, aynı etkiyi farklı biçimde hedefler: gerçeğin, bir yandan boşluk içinde, başka nitelik olmaksızın, düzleme indirgenmesi, diğer yandan aynanın, imgenin ve saf gösterinin, donmuş saf bakış altında yassılaştırmaya indirgenmesi” (s.294).

Buradan yola çıkarak görsellerin bir aynanın görüntüsü gibi yassılaştırılmasını sinemaya uyarlayabiliriz. Sinema perdesi tıpkı bir ayna gibi görselleri, kameranın kaydettiği üç boyutluluktan alıp iki boyutluluğa indirger. Böylelikle tıpkı bir ayna gibi görüntüleri yassılaştırır. Ayrıca aynanın yansıtıcı etkisi ile sinema perdesinin yansıtıcı özelliği aynıdır. Görüntüler sinema perdesine bir yansıtıcı aracılığıyla iletilerek izleyiciye sunulmaktadır.

Lefebvre, Hegel’in ironiyle karışık olarak *“perdenin arkasında görülecek bir şey yok”* dediğini ve mekânda hiçbir gizemin olmadığı belirtilmiştir. Fiziki olarak bir mekânda bulunan perdenin arkasından görebilmek için bir şeylerin var olması gerektiğini söyleyerek, *“yine de şeffaflık aldatır, her şey gizlenir: mekân tuzak doludur”* diye eklemiştir. Mekândaki tuzağın şeffaflığın içinde yer aldığı belirtilmiş ve bunun sadece *“bir yansıma ve ayna oyunundan”* ibaret olmadığı vurgulanmıştır. Bu da *“iktidar ve bilgi oyunu”*dur (Lefebvre, 2016,s.295). Sinema yansıtıcı bir araç vasıtasıyla görüntülerin perdeye aktarılmasını ve izleyici ile buluşmasını

sağlamaktadır. Dolayısıyla perde artık filmin izleyiciye vermek istediği mesajların görsellerini içeren bir görünüme dönüşmüştür.

Teknolojinin gelişmesinin bir sonucu olarak filmler bilgisayar aracılığı ile yapılan görsel efektler sayesinde mekânları yeniden-üretme imkânı tanımaktadır. Bununla birlikte filmde çekilen sahnelerdeki gerçek, yapılan efektlerin daha güçlü bir hale getirilmesini sağlamaktadır. Sinema ve görsel efektler günümüzde birbirinden ayrılması mümkün olmayan iki kavram haline gelmiştir.

Steve Wright (2008), görsel efekti şu şekilde tanımlamıştır:

“Teknik olarak görsel efekt; izleyicileri etkilemek için sahne içerisinde fantastik, ilginç ve çekilmesi imkansız, zor ya da maliyetli görsel unsurları bilgisayar ya da çeşitli ekipmanlar yardımıyla kompozisyon içerisinde post-produksiyon esnasında yerleştirilme, çıkartılma ya da eklenme işlemidir” (aktaran Herdem, 2010, s.4).

Görsel efektler, post-produksiyon aşamasında önceden çekilmiş olan gerçek görüntüler ile birleştirilerek o sahnenin anlatımını kuvvetlendirir ve destekler. Görsel efektler post-produksiyonda yapılırken, gerçek çekim esnasında yapılabilecek efektler de vardır. Bu efektlere “özel efekt” adı verilmektedir.

Özel efektler prodüksiyon aşamasında sahnenin çekiminde gerçekleştirilir. Örneğin bir filmdeki patlama sahnesi gerçek olarak çekim anında yapılabilir. Ancak bu tür bir efektin yapımında, çekim alanında kimsenin zarar görmemesi için önlem alınmalıdır; bu işlemin bir uzman tarafından gerçekleştirilmesi gereklidir. Bunun yanında özel efektlere çekim için oluşturulan küçük model ve maketler, filmin konusu ve dönemine ait makyajlar da sayılabilir.

Özel efektler prodüksiyon yani çekim sırasında, görsel efektler pos-produksiyon yani çekim sonrasında yapılan işlemler gibi birbirinden farklı iki grup gibi görünse de, her ikisi de birbirine bağlı olan öğelerdir.

Örneğin, çekim sırasında gerçekleştirilen özel efektler daha sonra kurgu aşamasında yeniden düzenlenebilir, etkisi arttırılabilir. Ya da çekim sonrasında tabi tutulacağı işlemlere uygun olarak çekimlerin yapılması gerekebilir.

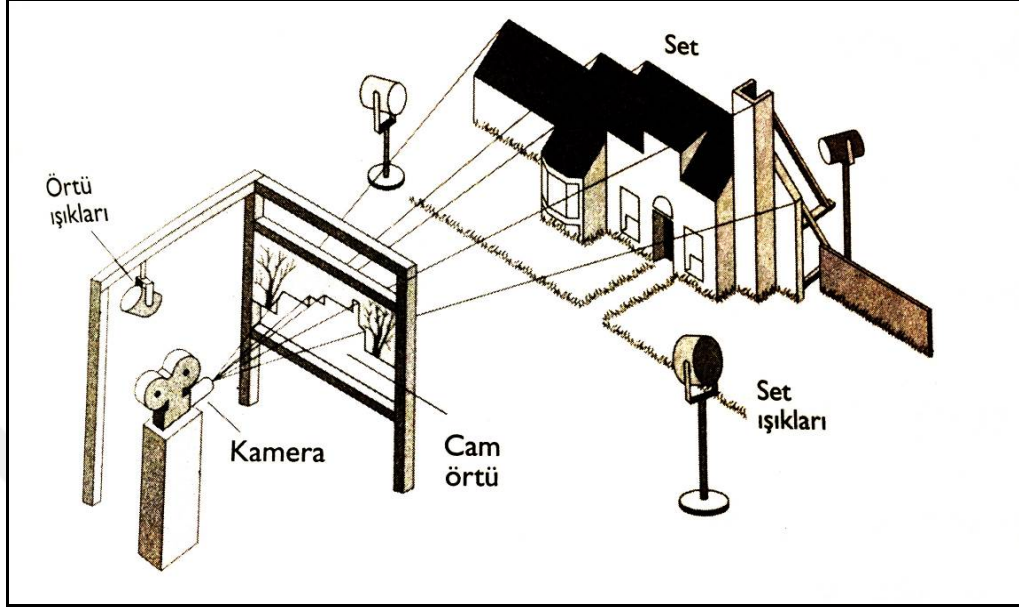
Sinemada seyircileri şaşırtmak ve etkilemek için görsel efektlerin kullanımı neredeyse sinemanın ortaya çıktığı zamanlardan beri görülmektedir. Özellikle Méliès'nin anlatım tarzı kendisinden sonraki sinemacılara yeni ufuklar açmıştır. Ebetteki görsel efektlerin kullanımı ve bunlarla birlikte mekân yaratımları her dönemin kendi teknolojisine göre şekillenmiştir.

Görsel efektle mekân üretimi bilgisayar teknolojisi kullanılmadan önce “*Mat Boyama (Matte Painting)*” adı verilen bir işlemle gerçekleştiriliyordu. Mat Boyama, çekim aşamasında kullanılan; çerçeve içinde istenmeyen veya değiştirilecek kısımların siyaha boyanarak kapatılmasında kullanılan, gerçekte olmayan bir yerin ya da nesnelerin uzmanlar tarafından gerçekmiş gibi çerçeve içine resmedilerek mekânların yaratılmasını sağlayan bir tekniktir.

Mat boyama birden fazla görüntünün katmanlar halinde kullanılması sonucunda tek bir görüntünün elde edilmesi için kullanılmaktadır. Bunun için önce ön plan olarak oyuncuların ve bazı nesnelerin çekimleri siyah arka plan ile çekiliyordu. Kullanılan siyah fon filmin o kısımlarının pozlanmasını engelliyordu. Film başa sarılıp çekilmiş görüntülerin üzerine mat uygulanarak bu defa ön planın yeniden pozlanması engelleniyor ve arka plana istenilen mekân filme alınıyordu. Bu tekniğin kullanılmasının en iyi örneği 1903 yılında Amerikalı Edwin S. Porter yapımı olan *Büyük Tren Soygunu (The Great Train Robbery)* filminde görülmektedir. Porter, filmde bilet ofisinin penceresine ve soygunun tren üzerindeki sahnesinde arka plana hareketli görüntü yerleştirmiştir. Böylece izleyiciye trenin sanki hareket halinde iken soyguna uğradığı izlenimi verilmiştir (en.wikipedia.org/wiki/Matte_(filmmaking)).

Mat boyanın görüntülenmesi istenilmeyen yerlerin siyah fon ile kapatılmasının yanı sıra, cam levhalar kullanılarak yeni mekânlar yaratmak için de kullanılmıştır. “*Geleneksel mat boyama çalışmaları ressamlar tarafından büyük bir cam levha üzerine yağlı veya pastel boya kullanılarak canlı görüntü üzerine entegre edilmesi sağlanmıştır*” (Barron’dan aktaran Armutcı, s.15).

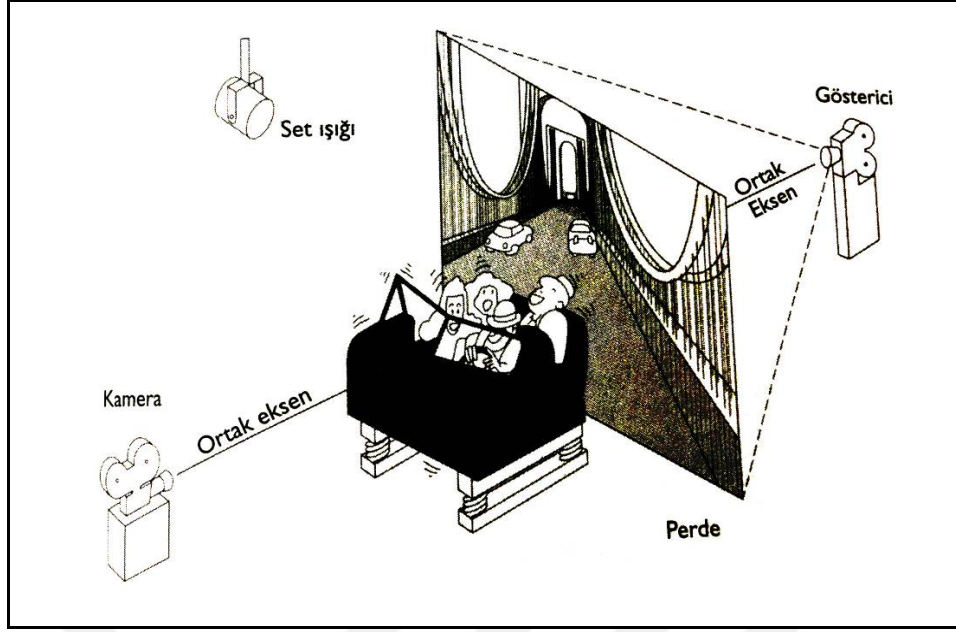
Cam mat boyama tekniğini ilk kez 1907 yılında Norman Dawn tarafından *Kaliforniya Görevleri* filmi için katmanlar halinde dağılan bir kilise boyaması ile gerçekleştirilmiştir (Vaz ve Barron'dan aktaran Armutcı, s.15).



Şekil 2.1. Cam mat boyama tekniği örneği

Kaynak: Monaco, 2001, s.135

Cam çekim tekniğinde, boyanan cam levha kameranın önüne biraz mesafeyle yerleştirilir. Böylece değiştirilmesi gereken boyalı alan, kameranın kaydedeceği çerçevenin içinde, alt veya üst kısımları filmde istenilen etkiye göre boyanmış olan cam levha ile camın arkasında kurulan set, birbiri üstünde bir katman oluşturacak şekilde kurulur. Katmanlar kamera aracılığı ile tek bir görüntünün elde edilmesini sağlar (Monaco,2001, s.135).



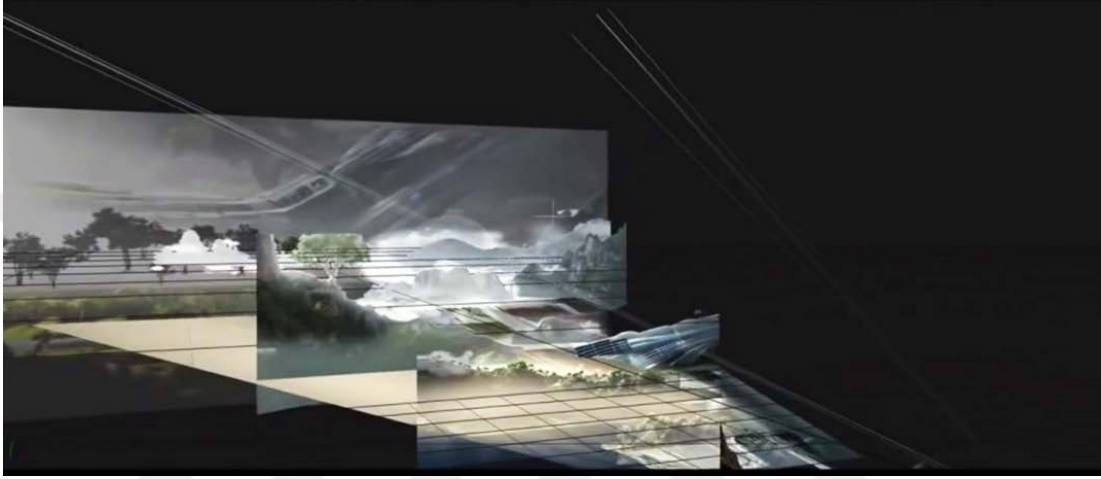
Şekil 2.2. Projeksiyon makinasının kullanıldığı mat boyama tekniği

Kaynak: Monaco, 2001, s. 135

Zaman içinde dönemin teknolojik gelişmeleri ve bunların sinemada kullanılmasıyla mat boyama tekniğini geliştirmiştir. Önceden el ile camın boyandığı levhaların yerini gösterici, yani projeksiyon makineleri almıştır. Kamera ve projeksiyon makinesinin aynı anda çalışmasının sağlanması ile yeni bir mekan yaratımı elde edilmiştir. Kamera sahne önündeki oyuncuları ve kullanılan dekoru kayıt ederken, arkalarındaki yarı saydam perdeye projeksiyon makinesi kullanılarak görüntü verilmesi ile fon oluşturulmuştur. Hollywood filmlerindeki taksi sahnelerinin birçoğu bu yöntem kullanılarak çekilmiştir (Monaco, 2001).

Bilgisayar teknolojisinin gelişimi, sinemadaki görsel efekt sistemlerinin gelişimini ve çeşitlenmesini sağlamıştır. Öyle ki bu ilişki geçmiş dönemden günümüze kadar birbirini destekler biçimde devam etmektedir. Mat boyamanın daha önceki yıllarda sınırlı kullanımı ve yaratıcılığı, bilgisayar programlarının destekleriyle dijital biçime dönüşmesi, sinemada sınırsız hayal gücü ile mekân üretimine olanak sağlamıştır. Geçmiş dönemde filmlerin konusuna göre kurulması gereken mekânlar ya kurulamıyor ya da çok yapay bir görüntü sergilerken, dijital teknolojiyle üretilen mekânlar izleyiciler tarafından “gerçek” olarak algılanmaya başlanmıştır.

Geçmiş dönemde el işçiliği ile yapılan mat boyama, günümüzde *photoshop* gibi fotoğraf ve resim düzenleme programları aracılığıyla dijital ortamlarda üretilmektedir. Cam levha tekniğinde olduğu gibi bilgisayar programlarıyla çeşitli görseller ve fotoğrafların birleştirilmesiyle katmanlar ortaya çıkmaktadır. Bilgisayar, sanal ortamda sınırsız değişiklik yapma imkânı tanır. Böylece önceden belirlenen kompozisyonun, fotoğraf ve görsellerin manipüle edilmesi sonucunda elde edilen görüntü dijital mat boyamayı oluşturur (Armutcı, 2016).



Şekil 2.3. Dijital mat uygulamasında katmanların görünümü

Kaynak: youtube/TheCGBros

“Dijital manipülasyon bir fotoğrafın sadece kontrast, ışık ve renk değerlerinin değiştirilmesi değildir. Bunlar sadece dijital düzenleme olarak adlandırılır. Sayısal ortama alınmış veya tamamen sayısal olarak üretilmiş görüntülerin değiştirilerek izleyenleri yönlendirmek, gerçeği olduğundan farklı göstermeye dijital manipülasyon denir” (tr.wikipedia.org/wiki/Foto_manipülasyon).

Dijital mat boyamada kullanılan görseller 2D (iki boyutlu) olabileceği gibi *After Effects* gibi video düzenleme programlarında sanal kamera yerleştirilmesi ile 3D (üç boyutlu) hale de getirilebilmektedir. Ayrıca sabit fotoğraflara veya görsellere aynı program aracılığı ile katmanlar oluşturulması ve hareketli görüntülerin yerleştirilmesiyle son görselin hareketli ve derinlikli olması sağlanabilir. Örneğin, sabit bir şelale fotoğrafına, hareketli akan bir su görselinin manipüle edilmesi sonucunda görsele hareketlilik kazandırılması gibi.

Hazır görsellerle üretilen dijital mat boyamalar son birkaç yıldır tamamen bilgisayar aracılığı ile sayısal ortamda üretilen görüntülerden oluşmaktadır. Dijital ortamda oluşturulan görüntüler, “gerçek mekân ya da oyuncular ile elde edilen görüntüler ve bilgisayarla tasarlanan görüntülerin birleştirilmesiyle gerçekleştirilir” ve bu tekniğe “CGI (computer generated image/ bilgisayarla üretilmiş görüntü)” denir (Karabayraktar, 2010, s.38).

Görsel efektlerin çeşitli kullanımlarına göre Adam Warkins efekt tiplerini üçe ayırmıştır:

“- Tamamen Dijital: Bu durumda hem mekânlar, hem de karakterler dijital ortamda tasarlanmıştır.

- Gerçek oyuncular / Dijital Mekânlar: Sanal setler sinemada oldukça sık kullanılmaya başlanmıştır. Oyuncuları yeşil ya da mavi ekran önünde çektikten sonra arka planı dijital ortamda tasarlamak eski yöntemle set dekoru kurmaktan daha caziptir çünkü sanal bir dekorda boyutlar ve malzeme yalnızca hayal gücü ile sınırlıdır.

- Dijital Karakterler / Gerçek Mekânlar: Karakter animatörleri gün geçtikçe bilgisayar donanımlarının gelişmesiyle birlikte yeteneklerini dijital ortamda daha gerçekçi karakterler yaratmak ve yarattıkları karakterleri gerçek oyuncularla etkileşime geçirmek için kullanmaya başlamışlardır” (Warkins’den aktaran Karabayraktar, s.37-38).

Tamamen dijital olarak üretilen filmlere örnek olarak animasyonlar verilebilir. Dijital karakterler, gerçek mekânlara; son zamanlarda sinema salonlarında farklı seriler halinde işlenmekte olan ve çok popüler olan çizgi roman kahramanlarının görsel efektlerle canlandırmasını içeren süper kahraman filmleri örnek olarak verilebilir. Gerçek oyuncular, dijital mekânlarda üretilen filmlere ise tez konusunu oluşturan ve üçüncü bölümde ayrıntılı biçimde ele alınacak olan *Fetih 1453* filmi örnek olarak verilebilir.

Mat boyamaların tamamen CGI teknolojisi ile sanal olarak yaratılacağına sinyalleri ilk kez 1973 yılında Michael Crichton'un *Westworld* filminde, 2D (iki boyutlu) şekilde görülmüştür. 1976 yılında ise bu filmin devamı olan *Futureworld* filminde Triple-I görsel efekt şirketi tarafından ilk kez CGI görsel efekti yaratılmıştır. Peter Fonda'nın eli ve yüzünün 3D animasyonun gösterilmesi sahnesi çok kısa olsa da CGI teknolojisinin ilk örneğini oluşturmaktadır (www.filmsite.org/visualeffects9.html ve www.filmsite.org/visualeffects10.html).

CGI görüntü efektleri bilgisayar üzerinde tamamen sayısal olarak gerçeğe en yakın şekilde sıfırdan yaratılan nesnelere dir. Bu nesnelere yaratılması, renklendirilmesi ve boyutlandırılması gibi işlemlere yapılabilmesi için bilgisayar yazılımlarına ihtiyaç vardır. *“Bu yazılımlar Maya, Softimage 3D, After Effects, Power Animator, Commotion, FormZ, Electric Image, Mojo, Matador Photoshop, ve RenderMan programları olup sayısal teknolojilerin de bel kemiğini oluşturmuştur”* (design.osu.edu'dan aktaran Kırık ve Kozan, s.304).

CGI görüntü efektleri ile sanal mekân üretimi aşamaları ve filmin görsel etkisini arttıran özel efektler ve çeşitleri üçüncü bölümde yer alan *“Fetih 1453 Filmi Görsel Efektlerle Mekânın Yeniden-Üretimi”* başlığı altında, gerçekleştirilmiş uygulamalar üzerinden gösterilecektir.

Sonuç olarak tarihi mekânların hem doğa ortamından hem de filmler aracılığı ile yeniden-üretilmesi toplum açısından oldukça önemlidir. Köklü bir geçmişe sahip olan Türk milleti için tarihin her şekilde yeniden üretimi onun geçmişle olan bağına daha da kuvvetlendirmektedir.

Emile Durkheim'a göre, toplumsal mekânların kaynağı toplumun kendisi olduğu için onlardan ayıramaz. Ayrıca *“mekânsal temsiliyetler gerçekten de toplumsal örgütlenmenin egemen örüntülerini yansıtmaktadır”* (Urry, 1999, s.19). Milletlerin egemenliğini sürdürdüğü tarihsel mekânlar toplumsal örgütlenme mekânlarıdır. Özellikle iktidar devletin muhafazakâr düşüncesini desteklemesi açısından önemlidir. Temsil mekânlarının filmlerde gösterilmesi ise toplumların örgütlenmesinin ve bir arada kalmasının sağlanmasına örnek olarak verilebilir.

3. BÖLÜM

SİNEMADA GÖRSEL EFEKTLERLE MEKÂNIN ve TARİHİN YENİDEN ÜRETİLMESİ: *FETİH 1453* FİLMİ İNCELEMESİ

Tez çalışmasının son bölümünde birinci ve ikinci bölümlerde işlenen kavramların “*Fetih 1453*” filmi üzerinden incelemesi yapılacaktır.

Sinemada görsel efektlerle mekânın ve tarihin yeniden üretilmesinde *Fetih 1453* filminin seçilme nedeni filmde sanal mekân yaratımından yoğun olarak yararlanmış ve Türk Sineması’nın görsel efektleri ile Hollywood düzeyindeki ilk filmi olmasıdır. Tanıtımları ile büyük ses getiren film aynı başarıyı gişe rakamlarında da göstermiştir.

3.1. *Fetih 1453* Filmi Hakkında

Fetih 1453 filmi yönetmenliği ve yapımcılığını Faruk Aksoy’un üstlendiği filmidir. Senaryo Atilla Engin ve Erkan Özkan tarafından yazılmıştır. Film senaryosunun yazımı aşamasında tarihi gerçeklere uygun olarak düzenlenmesinde Feridun Emecen, Hülya Tezcan, Massimo Farinelli, Gülgün Köroğlu ve Adem Saraç tarih danışmanlığı yapmışlardır. Görüntü yönetmenliği Mirsad Herović, Hasan Gergin; kostüm tasarımı Canan Göknil; sanat yönetmenliği ve yapımcılığı Servet Aksoy tarafından yapılmıştır. Filmin üç boyutlu görsel efektleri Epics FX Studio ile Hollywood yapımında birçok filmde çalışmış olan Serkan Zelzele üstlenmiştir. *Fetih 1453* filmi 18.200.00 dolarlık bütçe ile yapıldığı tarihe kadar en pahalı Türk filmi olma özelliğini taşımaktadır. 16 Şubat 2012’de saat 14:53’ten itibaren gösterime giren film, üç hafta sonunda Türkiye’de tüm zamanların en çok izlenen filmi olmuştur. 27 Mart 2012 itibarıyla da film 32.581.263 dolar hasılat elde etmiştir (tr.wikipedia.org/wiki/Fetih_1453).

Konusu geçmişte, gerçek hayatta yaşanmış ve tarih kitaplarına yer etmiş olan *Fetih 1453* bir “tarihi film” türü örneğidir. Özön (2008), film türlerini açıklarken tarihsel filmleri belgesel film türlerinden sonra ele alır. Bunun nedeni belgeselin nasıl ki amacı bugünün gerçeğini ortaya koymak ise tarihin amacı da “*dünün gerçeğini yansıtmaktır*”. Özön’e göre sinemanın işleyiş yapısından dolayı tarihsel türde yapılan filmlerin çoğu tarihsel gerçeklere hiç uymayan, yalnızca adları tarihten alınmış bir takım kişilerin serüvenlerinin kılığına büründüğünü vurgulamıştır (s.206). Çünkü her ne kadar tarihte geçerli olan bir olay filmde işlenecekse de, onun izleyici tarafından daha anlaşılır hale getirilmesi hatta ilgi çekici olması için senaryo aşamasında “Tür Film” kalıplarından yararlanılarak yeniden düzenlenmektedir.

3.2. *Fetih 1453* Filmi üzerinden Tarihin Yeniden-Üretimi ve İdeolojik Kullanımı

“Tarihsel film, tarih gerçeğini doğruya en yakın biçimde yansıtmaya, bu gerçeği nesnel tutumla vermeye çalışan filmidir” (Özön, 2008, s.207). Ancak geçerli bir tarihin yazılışında dahi yazar kendi milliyetçiliğinden, duygu ve düşüncelerinden, öznelliğinden ayrılamıyorsa bir senaryo yazarının da tarihi bir olayın yeniden-üretmesinde kendi düşüncelerinden, duygularından, öznelliğinden tam olarak arınması beklenmemelidir.

Fetih 1453 filmi konu olarak II. Mehmet’in İstanbul’u kuşatması ve ele geçirmesinin işlendiği bir film olsa da, elbette ki klasik sinema anlatım öğelerinden yararlanan bir filmidir. Film İstanbul’un fethinde yer alan ve ilk sancağın dikilmesini sağlayan Ulubatlı Hasan’ın hayatı çevresinde geliştirilmiş ve onun fetihde kullanılan topları imal eden Macar Urban ustanın kızı Era ile yaşadığı aşk üzerine kurulmuştur.

Fetih 1453 filmi tür olarak “tarihsel” olması ve onu “belgesel” film olmaktan çıkartan özellikler vardır. Konusu tarihten alınmış olsa da tarihi olayların beyaz perdeye yansıtılmasında çeşitli dramatik düzenlemeler yapılmıştır. Bu konuda verilebilecek en iyi örnek ana karakter olan Ulubatlı Hasan’ın aşk öyküsü etrafında şekillenen dramatik yapıdır. İstanbul’un fethi gibi tarihsel bir olay, Ulubatlı-Era aşkı gibi bir dramatik olay örgüsüyle “gerçek” karşılığında (oluş biçiminden) ve dolayısıyla belgesel türünden uzaklaşılmasını sağlamaktadır. Ayrıca filmde görsel

efektlerin yoğun kullanımını da soyut öğeler içermektedir. Ancak sonuç olarak bu filmi çok soyut olmadığından, içinde belli olayları, insanları ve nesnelere barındırdığından soyut anlatımın en uç noktası olan Avant-Garde olarak da tanımlayamayız. Filmin konumlandırılması Şekil 1.1.'deki kurmaca ve belgesele de yakın ancak görsel efektler ile kurmaca ve Avant-Garde'a da yakın olarak yerleştirilebilir.

Efsanevi bir karakter olmasına karşın Ulubatlı Hasan, Türk toplumu için önemli bir kahramandır. Bizans surlarını aştığına, içerde onlarca darbe ile yaralanmasına ama yine de elinden Osmanlı sancağını bırakmadığına inanılmaktadır. Osmanlı'nın başarısını da tüm cihana duyurmak için Bizans sancağını atıp, Osmanlı sancağını surlara saptırması. *Fetih 1453* filminde de Ulubatlı Hasan'ın, çoğu Türk tarihçilerinin de savunduğuna benzer biçimde işlendiğini görmek mümkündür.



Şekil.3.1 *Fetih 1453*'de Ulubatlı Hasan'ın Osmanlı Sancağını surlara saptırma sahnesi

Kaynak: <http://www.sinematurk.com/kisi/32721-ibrahim-celikkol/>

Erdoğan Aydın (1997)'in, *Fatih ve Fetih: Mitler ve Gerçekler* kitabında Ulubatlı Hasan'ın bir efsane olduğundan bahsedilmektedir. Ulubatlı Hasan'ın efsane olması iki koşula dayandırılmaktadır:

Birincisi: Osmanlı Devletinin İstanbul'a yani Kostantiniye'ye girişinin Ulubatlı Hasan efsanesinin temelinde değil, açık bırakılmış olan Kerkoporta kapısından girerek gerçekleştiği Bizans tarihçisi Dukas tarafından söylenmiştir. Aydın (1997), Osmanlı tarihçilerinin fetih ile ilgili çalışmalarında sıklıkla bilgilerinden yararlandıkları Dukas ile bu noktada ters düştüklerini belirtmektedir. Türk tarihçilerine göre Osmanlı askerleri ve Ulubatlı Hasan büyük surları aşmış ve içeriye girmiştir. Aydın, bu yaklaşımı eleştirirken şu noktalara vurgu yapmaktadır; surlar tek katlı değildir, hemen aşılmaya içeri girmek olanaksızdır. 53 gün boyunca dış surları savunan Bizanslılar hiçbir savunma yapmadan birden yok mu oldu? Bu surlar top ateşinden hiç tahrip olmamış ise daha yüksek surlar nasıl aşıldı? (s.86-87).

İkincisi: Aydın (1997), *“ilk Osmanlı kaynaklarının hiç birinde Ulubatlı Hasan adında dev cüsseli bir yeniçeri yoktur”* demektedir. Bu nedenle Osmanlı'nın milli kaynaklarında bulunmayan Ulubatlı Hasan'ın bir efsane olduğunu iddia etmektedir. Aydın, Fatih (II. Mehmet)'in *“kale bedenlerine ilk çıkacak yiğide tumar verileceği”* sözünü anımsatarak, Ulubatlı Hasan'ın Osmanlı kayıtlarında olmamasının ilginçliğine de vurgu yapmaktadır (s.89).

Hiçbir yerde kaydı bulunmayan Ulubatlı Hasan'ın çıkış noktası ise *“savaşı içerde izleyen ve Kostantin'in en yakın arkadaşlarından olan Bizanslı bir tarihçi”* Francis'in anlattığı bir öykünün Osmanlı tarihçileri tarafından koşulsuz kabul edilmesidir. Çünkü Osmanlı tarihçileri için Francis'in anlattığı gibi bir öykünün yaşanmış olması muhtemeldir. Ancak Aydın (1997), *“bu öykü üzerine efsane inşa edenlerin göremediği iki temel boşluk”* içerdiğini belirtmektedir:

“Birincisi Francis'in Osmanlı askerlerinin, dolayısıyla “Ulubatlı Hasan”ın adını bilmesi imkânsızdır: ikincisi ilk girişi değil, sadece kendi bulunduğu alandaki ilk girişi saptayabilme olanağına sahiptir” (Aydın, 1997, s.89).

Ayrıca Aydın, Francis'in Zağanos Paşa'yı saldıran yeniçerilerin komutanı olarak gösterdiğini, oysa Zağanos'un, Haliç'in diğer yanındaki saldırıyı yönettiğini; Ulubatlı Hasan'ı tanır gibi ölümünü de film kareleri gibi ayrıntılarla, *“Hasan'a taş isabet etti”, “dizleri üstüne kalktı”, “oklarla kaplandı”* gibi hikâyeleştirdiğini belirtmektedir (1997, s. 89). Buradan yola çıkarak Francis, Zağanos Paşa'nın kim olduğunu ve nerede savaştığını bilemez iken, Ulubatlı Hasan'ı da tanıma olasılığı

düşüktür. Tıpkı diğer tarihçiler gibi Osmanlı tarihçileri de kendi milletini yüceltmek ve gelecek nesillerle bir kahramanlık öyküsünü anlatabilmek için Francis'in öyküsündeki Ulubatlı Hasan'ı dikkate almışlardır.

Walter Benjamin, “*kaybedenlerin gözüyle tarihe bakmak yeterlidir*” ve “*yine böyle bakıldığında tarihi kazananların yazdığı ve kültürel zenginliklerin kazanan eliyle, babadan oğla olduğu gibi tarihin o aşamasından bu aşamasına yine kazananlara miras bırakıldığı görülür*” demiştir (aktaran Kılınç, 2015, s.2-3).

Tarihin hiçbir zaman masumane yazılmadığını daha önceki bölümlerde söylemiştik. Dolayısıyla “*tarihi her zaman güçlüler yazar*” sözünü destekleyen bir biçimde İstanbul'un fethinin; Osmanlı Devletinin zaferini kuvvetlendirecek ve onun üstünlüğünü diğer devletlere gösterecek biçimde, Ulubatlı Hasan ile birlikte bir kahramanlık destanı olarak yazıldığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Genel olarak bakıldığında İstanbul'un Fatih tarafından fethi olayı geçerli olan tarih yazımlarında hep Ulubatlı Hasan üzerinden anlatıldığı görülmektedir. Bu konu hakkında tartışmalar olsa da genel olarak Ulubatlı Hasan kabul görmektedir. Çünkü tarihi anlatımı güçlendirecek ve onu ilgi çekici yapacak olan kahramanlardır; tıpkı filmlerde olduğu gibi.

Fetih 1453 filmi de senaryo aşamasında sadece Ulubatlı Hasan'dan değil ayrıca Macar Urban usta ve onun kızı Era'dan yararlanmıştı. Ancak film karakterlerinin yaratılması ile burada yine klasik sinema öğelerinden yararlandığını görürüz. Çünkü Macar Urban hakkında tarihsel yazılarda farklı farklı ele alınan bir kişidir. Örneğin Macar olup olmadığı, surların yıkılmasını sağlayan ünlü topların dökümünü aslında bilmediği, normal bir usta olduğu gibi çeşitli rivayetler varken; kızı olup olmadığı bilinmemektedir. Ancak Ulubatlı Hasan gibi Macar Urban usta ve kızı Era da filmde dramatik yerlerini almıştır. Burada tüm tarih yazımında olduğu gibi, Türk tarihçilerinin de milli duygulardan, yaşadığı yerin kültüründen tam anlamıyla arınmasının zor olduğu bir durumda; tarihçilerin yazdıkları referans alınarak yazılan senaryoların işleyişi benzerlik göstermektedir.

Engin Kılıçatan (2015), “Sinemanın Kaçınılmaz Gerçeği: Politika” yazısında sinema ve politikanın arasındaki bağı şu şekilde dile getirmektedir: “*Meydana getirilen sanat eserleri, yaratıcısının ve onun yaşadığı dönemin toplumsal, kültürel ve ekonomik koşullarından etkilenmesinin kaçınılmaz olmasından ötürü siyaset dışı olarak değerlendirilemezler*” (s.53).

Sinema sanatı, içinde barındırdığı konusu, olay örgüsü ve karakterleri ile gerçek hayatın bir temsili olduğuna göre siyaset dışı sayılamayacaktır. Önceki bölümlerde hayatı düzenleyen ve nasıl olması gerektiğini gösteren politikanın yaşamın içinde olduğunu, dolayısıyla sinemanın da gerçek yaşamın bir temsilini oluşturduğu için politikadan ayrı tutulamayacağını belirtmiştik. Buradan yola çıkarak hayatın içinde var olan politikanın, sinema sanatı ile birlikte tarih konusunda birbirini destekleyerek güçlendiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü politika kavramının önemi tarih üzerinde devletlerin birbirini tanıması, işgaller, çeşitli anlaşmalar gibi stratejik özellikleri taşımasıdır. Sinema ise hayatı temsil ederken yaşanan olayları perdeye yansıtmalıdır. Bunu yaparken de tarihsel gerçekleri dikkate almalıdır. Yazılmış olan ve geçerli olarak adlandırılan tarihi -ebetteki her devlet kendi tarihini ve devletini diğerlerine göre üstün görecektir- olaylar sinemadaki yerini alacaktır.

Kılıçatan (2015), bazı eleştirmenlerin, “*Hollywood sinemasının ve kullandığı temsil geleneklerinin egemen kurumları ve geleneksel değerleri meşrulaştırmak ve ideoloji aşlamak yönünde bir işlevi olduğunu savunur*” demektedir (s.56). Tarih yazılırken içinde nasıl ideoloji barındırıyorsa, sinemanın da gerçek yaşamların bir temsilini ele alırken ideolojik bir mesaj taşıması yalnızca Hollywood sinemasında değil tüm ülke sinemalarında görülmektedir. Çünkü sinema gerçek hayattaki temsilleri referans olarak aynısını veya benzerini film üzerinden yeniden-üretir. İdeolojinin, tarih üzerinden yeniden-üretimi toplumun kolaylıkla ulaşabileceği ve onları harekete geçirme özelliğine sahip olan sinema aracı kullanılarak yapılmaktadır.

Althusser’in Devletin İdeolojik Aygıtları olarak tanımladığı medya araçlarından birisi sinemadır. Devletin, hem kendi devamlılığını sürdürmek hem de toplum düzenini ve birliğini sağlamak için İdeolojik Aygıtları kullanarak ideolojiyi yeniden-üretmesi gerekmektedir. Her bir kavram yani Politika-Tarih-Sinema hayatın içinde olup, ortak payda olan “ideoloji” kavramında birleşmektedir. Buradan yola çıkarak;

Fetih 1453 filmi tarihi konusuyla ve onu filmsel zaman ve mekân olarak yeniden-ürettiği için içerisinde ideolojik mesaj taşıdığı söylenebilir.

Fetih 1453'ün ideolojik bir mesaj taşımasının yanında, Devlet kendi ideolojik görüşünü de film üzerinden yeniden-üretmektedir. Bu durum özellikle muhafazakârlaşan devletlerde görülen Altın Çağ Miti ile yaşanmaktadır. Altın Çağ Miti'nin muhafazakârların geçmişi yeniden canlandırmak veya hatırlatmak için Osmanlı İmparatorluğu'nun yükseliş dönemlerinin yeniden-üretimi olarak tanımlandığını daha önce belirtmiştik.

II. Mehmet'in Kostantiniye'yi fethi Türk toplumu ve tarihinin yanında tüm Dünya devletleri ve tarihi için de önemli bir olaydır. Çünkü Sultan Mehmet aşilamaz denem surları aşmış ve bin yıllık Bizans İmparatorluğunu yıkmış, sınırlarının arasındaki bütünlüğü sağlamıştır. Fethin Türk tarihçiler için ayrı bir önemi, bir çağın kapanıp yeni bir çağın başlamasına vesile olmasıdır. Ayrıca Hz. Muhammed'in "*İstanbul mutlaka feth edilecektir. Onu feth eden ne ulu bir komutan, onun askeri ise ne güzel askerdir*" sözünü yerine getirmek ve babası II. Murat'tan sonra ikinci kez tahta çıkan Sultan Mehmet'in gerçek bir iktidara sahip olmak için kendini kanıtlamış olması bakımından da oldukça önemli bir argümandır.

Fetih 1453 filmi içinde barındırdığı dini öğeleri ve II. Mehmet'in tahta geçişi ile fetih hareketinin işlenişi bakımından Altın Çağ Miti kavramı için önemlidir. Filmin başlangıcında Hz. Muhammed'in İstanbul'un fethi için söylediği sözün bir canlandırılması yapılmıştır. Elbette ki bu canlandırmada Hz. Muhammed hiçbir şekilde tasvir edilmemiştir. Onun yerine kamera geçmiştir. Ardından II. Mehmet'in tahta geçişi ve fetih süreci ile sonunda İstanbul'u fethetmesi olaylarının işlenişi görülmektedir. Bu aşamada hem dini öğelerin kullanılması hem de Türk ve Dünya tarihinde önemli bir yer edinmiş olan Fatih Sultan Mehmet'in filmde yeniden-canlandırılması Altın Çağ Miti kavramının özelliklerine göre verilebilecek en iyi örnektir.

Altın Çağ Miti günümüzde ayrı bir önem kazanmaktadır. Özellikle 2000'li yıllardan itibaren Türkiye'de siyasi alandaki değişim ile birlikte muhafazakârlık daha da önem kazanmıştır ve iktidarın geçmişe duyduğu özlem Devletin İdeolojik Aygıtları kullanılarak söylemler üzerinden topluma iletilmektedir. *Fetih 1453* filmi Osmanlı

Devletin yükselişe geçtiği en şaşalı ve en önemli dönemlerden biridir. Dolayısıyla muhafazakâr iktidarın geçmişe duyduğu özlemin, sinema filmi ile halka yani toplumlara oluşturan biricik yapı olan özneye yansıtılabileceği bir araçtır.

İktidarın geçmişe duyduğu özlemi film üzerinden halka vermek istediği duygu geçmişin yaşam koşullarını göstererek onları o dönemin kurallarına göre yaşamaya özendirmek ile birlikte yeni bir toplum düzeni bilinci oluşturmaya çalışmaktır.

Althusser (2014), Devletin İdeolojik Aygıtlarının üst yapıya ait olduğu için, devletin baskı aygıtını koruması ve yardımı ile üretim ilişkilerinin yeniden-üretimini sağlandığını belirtir. Ona göre yeniden-üretim etmeni olan öznelere “vicdanında (bilincinde)” sağlanmasıdır (s.140). Geçmişin kahramanlık destanı, birlik ve beraberliği destekleyen, iktidar tarafından da kullanılan tarihi olayların toplum üzerindeki etkisi büyüktür. Bu nedenle çeşitli tarihi olayların dizi, film gibi farklı araçlarla yeniden ve yeniden üretimi oldukça önemlidir. *Fetih 1453*, geçmiş ve atalarının nasıl kahramanlıklar yaptığını, nerelerden bugüne geldiğini unutturmamak için izleyicinin vicdanına seslenen bir filmidir.

Adorno (2009), sinema ve radyonun kendilerini bir sanatmış gibi göstermek zorunda olmadığını ve herhangi bir işten farklı olmayıp üretilenin meşrulaştırıcı bir ideoloji olarak kullanıldığını söylemektedir (s.48). Kültür endüstrisi olarak adlandırılan ürünlerin toplum tarafından tüketilmeye hazır olduğu ve bununla birlikte ideolojinin de ürün ile birlikte hazır olduğu söylenebilir.

Günümüzde, özellikle muhafazakâr devlet için onun ideolojisini ve söylemlerini destekleyen yapıtlar televizyon, sinema hatta edebiyat alanında “tarih” konusunun yoğun bir biçimde kullanıldığı görülmektedir. Her bir yapıt aynı tarihi olayları işlemese de yine ortak bir payda olan Osmanlı Devleti’nin kahramanlıkları ve güçlü olduğu dönemler işlenmektedir.

Adorno (2009), kültür endüstrisinin bir eğlence işletmesi olarak kaldığını söylemektedir (s.68). Bu duruma örnek olarak tarihi olayların aslında gerçek hayatta çok ilgi çekici olmadığını, toplumların yani bireylerin boş zaman eğlencesi olarak atalarının geçmişinin araştırmasını yapmasının çok güç olduğu, belki de çok nadir görülen bir durum olduğu söylenebilir. Ancak sinema ve televizyon gibi hem boş zaman eğlencesi olup hem de öğretici olarak tarihin işlenmesi izleyicide büyük etki

yaratmaktadır. Adorno'nun (2009) "*kültür endüstrisinin gücü, tüketicide yaratmış olduğu gereksinimlere dayanır*" sözünü destekler niteliktedir. Çünkü izleyici boş vaktini değerlendirirken eş zamanlı olarak tarihsel ve kültürel bilgileri de elde etmektedir.

Koca (2015), bütün filmlerin belirli bir izleyici kitlesi için tasarlanmış yapıtlar olduğunu ve

"Bu yönüyle filmler, üretildikleri toplumun beklentilerine, ihtiyaçlarına cevap verebilecek, yeni ihtiyaçlar yaratacak, korkuları, kaygıları giderecek, beklenti ve arzuları tatmin edecek ve en önemlisi toplumsal hayatın yarattığı çelişkileri normalleştirerek ortak fikirlerin oluşmasını sağlayan egemen ideolojiyi meşrulaştıran araçlardır"

diyerek tanımlamıştır (s. 75)

Adorno (2009), kültür endüstrilerinin ortaya çıkmasında "Halk ne ister?" sorusunun önemini vurgulamaktadır (s.79). *Fetih 1453* filminin yapılmasının nedenini Faruk Aksoy, kendisiyle yapılan özel röportajda İstanbul'un fethinin tarihin en önemli olayı olduğunu, üstelik sadece bizim tarihimiz açısından değil dünya tarihi açısından da önemli olduğunun üzerinde durmaktadır. Ayrıca Hz. Muhammed'in müjdelediği komutan nailine erişen Fatih Sultan Mehmet'in bu nedenle önemli bir kişi olduğunu söylemiştir (DVD, 2012, *Kamera Arkası Görüntüler*, dakika: 00:22/01:37).

Tüm bu özelliklerinin yanında Aksoy, Fatih Sultan Mehmet'in dramatik bir karakter olduğunu; 12 yaşında tahta çıkmasının, daha sonra tahttan indirilmesinin ve babasının en az sevdiği çocuğu olmasının onu olağanüstü bir kişilik haline getiren psikolojik faktörler olduğunu, bu nedenle de onun hikâyesinin anlatılmaya değer olduğunu belirtmektedir (DVD, 2012, *Faruk Aksoy İle Özel Röportaj* , dakika: 01:49/ 02:50).

Fetih 1453 filmi daha önce İstanbul'un fethinin yeterince anlatılmamasından dolayı ortaya çıkmış bir filmidir. Yani bir ihtiyacın karşılanması için tarihin yeniden üretilmesine de bir fırsat söz konusudur. Filmin gösterime girmesinin ardından tarihe olan ilginin arttığı ve farklı televizyon kanallarında çeşitli tarihi tartışma

programlarının yer alması şaşırtıcı bir durum olmamıştır. Bu ilginin artışının bir başka nedeni de aynı dönemde bir televizyon kanalında yayınlanan *Muhteşem Yüzyıl* tarihi dizisinin de olmasıdır. Ancak filmin gösterime girmesinin ardından tarihçiler İstanbul'un Fethi ve Fatih Sultan Mehmet üzerine yoğunlaşmıştır. Filmin konusu ve işlenişi bakımından olduğu gibi dönemin ideolojisine uygun bir film olması onu tartışma konusu yapmıştır. Aksoy, röportajında bu duruma şöyle açıklık getirmektedir:

“[Film] Gerek sinema yazarlarından, gerek tarihçiler gerek bazı siyasetçiler tarafından çok farklı alanlarda tartışıldı. Özellikle belirtmek isterim; Batı ile yaptığım röportajlarda siyasi ilişkilendirme, yani yeni Osmanlılık akımının bir tür kültürel öncüsü gibi prezante edildi film ve bu amaca hizmet etmek için yapıldığı söylenildi” (DVD, 2012, *Faruk Aksoy İle Özel Röportaj*, dakika: 05:18/05:45).

Konuşmanın devamında ise Batı ile yaptığı röportajlarda kendisi de Batı'da yapılmış bazı filmleri örnek göstererek onların da “*siyasi düşünceye hizmet ettiğini söyleyebilir misiniz?*” gibi bir karşılıklıta bulunmuştur. Ardından bu konu ile ilgili görüşlerine şöyle devam etmektedir:

“Ben ve bu filmi yapan bütün ekibim, emeği geçen herkes, bütün bu siyasi tartışmaların, bütün bu tarih tartışmalarının dışındayız. Biz sadece Fetih ve Fatih Sultan Mehmet'i anlatmaya çalıştık. Gösterilen tepki bunun belli oranda başarılı olduğunu ortaya koyuyor. Bu film devletten hiçbir destek alınmadan çekilmiştir. Bütünüyle kendi öz kaynaklarımız ve bankalar gibi finansmanlarla çekilmiş filmidir” (DVD, 2012, *Faruk Aksoy ile Özel Röportaj*, dakika: 07:16/08:09).

Her ne kadar filmin siyaset dışı olduğu söylenilse de dönemin koşullarına hizmet eden ve en azından ticari olarak da bu konjonktürden yararlanan bir film olduğu görülmektedir. Özellikle toplumun tarihe bu denli ilgi duyması, devlet için de ideolojisini destekleyeceği ve örnek olarak kullanabileceği yeni bir alan yaramıştır. *Fetih 1453* filmi öncesinde de kutlanan İstanbul'un fethinin, filmin gösteriminden sonraki yıllarda coşkununa daha da artarak kutlamaların yapıldığı söylenebilir.

2015 yılında Yenikapı Miting alanında “Fetih Şöleni” adı verilen bir etkinlik düzenlenmiştir. İstanbul’un fethinin 562. yıldönümünde etkinlik sahnesine o döneme kadar Türkiye’deki en büyük sahne kurulmuştur. Sahnenin ortasına kurulan büyük LED ekranın üstünde “Yeniden Diriliş, Yeniden Yükseliş” sloganı ile Fatih Sulan Mehmet’in at üzerindeki resmi yer almıştır (*Sabah*, 30.05.2015 tarihli haber).

2016 yılında da, aynı alanda İstanbul’un fethinin 563. Yıldönümü kutlamalarında kullanılmak üzere dünyanın en büyük *3D mapping* sahnesi kurulmuştur. Sur şeklinde kurulan bu sahnede 3D animasyonu ile fetih yeniden canlandırılmıştır. Animasyonu destekleyen lazer, ışık, ses ve müzik alanda bulunanlar tarafından ilgiyle izlenmiştir. Canlı yayınlanan program işaret dilinin yanı sıra, İngilizce, İspanyolca, Arapça, Fransızca ve Rusça diline çevrilmiştir (CNNTÜRK, 29.05.2016 tarihli haber). Yönetmen, devletin ya da siyasetin dışında olduğunu belirtse de film öncesi ve film sonrası Fatih ve Fetih konusu toplum için ilgi çekici olduğu kadar, ideolojinin bir destekçisi olduğu da görülmektedir.

Fetih 1453 filminin tarihçiler tarafından tartışılmasının nedeni filmin içeriğindeki bazı olayların ve yaşanmışlıkların eksik veya yanlış anlatılmasıdır. Aksoy, tarihçilerin eksik veya yanlış olarak söz ettiği yerleri, özellikle zamanlama yanlışlıklarını filmin dramatik açısından kendi tercihi olarak yapıldığını söylemiştir. Tarih tartışmalarındaki basit bir örnek, Fatih Aksoy tarafından şöyle ifade edilmektedir:

“Konstantin ile Fatih Sultan Mehmet’in hiç karşı karşıya gelmediği söylendi ama ben elçilerin gidip mektubu okumasından ikisinin karşı karşıya gelmesinin daha sinematografik bulduğum için böyle bir anlatımı tercih ettim.” (DVD, 2012, *Faruk Aksoy İle Özel Röportaj*, dakika: 06:27/06:39)

İzleyici açısından değerlendirildiğinde tarihin yeniden yorumlanması ile üretilen film onun artık gerçeğini oluşturmaktadır. Çünkü film anlattığı konunun olabildiğince gerçeğe yakın yeniden-üretilmesini amaçladığı için, izleyici karşılaştığı gerçek ile mekan, kostüm, ses ve efekt olarak izlediği “gerçekliğe” sorgusuz inanmaktadır. Artık izlediği onun için gerçektir. Aksoy tarafından verilen örnek tarihin işleniş

biçiminin küçük bir değişimini ifade ediyorsa da, filmlerde tarihin işlenişinin daha fazla değiştirilebilir olmasının mümkün olduğunu da göstermektedir.

Aksoy, böyle bir filmi yaparken düşülebilecek en önemli tuzağın filmin kurgusal değil, belgesel olarak anlatılmasını belirtmektedir:

“Eğer biz bu filmi bir drama olarak değil, bir kurgusal film olarak değil, bir belgesel gibi anlatacak olsaydık çok daha az insanla paylaşacağımız, çok daha az seyirciyle buluşacağımız bir film olma riski çok yüksekti. Bu nedenle tarihçiler bazı konularda haklıdır. Ama benim bunları böyle yapma sebebim bütünüyle sinemasal anlatım gereğidir” (DVD, 2012, *Faruk Aksoy İle Özel Röportaj*, dakika: 06:42/07:15).

O halde filmin konusu ve işlenişi bakımından düşünüldüğünde *Fetih 1453* filminin de “Halk ne ister?” sorusuna cevap veren bir kültür endüstrisi filmi olduğu söylenebilir. Çünkü filmin yapımı izleyici ne ister, ne sever kalıbına göre düzenlenmiştir. Bu nedenle tür filmlerindeki belli kalıplara göre şekillenmiş film tarihin ilgi çekici bir hal almasını sağlamıştır.

Aksoy, *Fetih 1453*'ün yapılmasının en önemli amaçlarından birinin “*Fatih ve İstanbul'un fethini bugünkü nesille sinema aracılığı ile tanıştırmak*” olduğunu söylemiş ve “*film hakkıyla yapılırsa dünyada dağıtım olanakları bulabilirsiniz*” demiştir. Bu konuda Aksoy haklı çıkmıştır. *Fetih 1453*, yalnızca Türkiye’de değil, ülke dışında da adından bahsettiren, gazetelerde yorumlanan bir film olmuştur. Avrupa, Orta Doğu, Kuzey Afrika, Amerika, Kanada, Latin Amerika gibi ülkelerde *Fetih 1453* filmi sinema salonlarına girmiş, DVD’si piyasaya çıkmış ve televizyonlara satılmıştır. Aksoy, “*böylece dünya bizim tarihi kesitimizi sinema aracılığı ile öğrenmiş olacak, bize olan bakışları değişecektir. Özellikle Türk sinemasına yeni pazarlar açacağı konusunda bir mihenk taşı olacağını düşünüyorum*” demiştir (DVD, 2012, *Faruk Aksoy İle Özel Röportaj*, dakika: 03:33/04:46).

Fetih 1453 gişedeki başarısıyla oldukça dikkat çeken bir film olmuştur. Bu ilginin en büyük nedenlerinden biri *Fetih 1453* filmi hazırlıkları ve çekimleri 2009 yılında başlamış ancak 2012 yılında tamamlanmış, sinemada gösterime sunulmuştur. Daha

önce belirtildiği gibi, bu zaman aralığında, Osmanlı Devleti'nin yine güçlü olduğu bir dönem olan Kanuni Sultan Süleyman'ın ve eşi Hürrem Sultan'ın hayatının anlatıldığı *Muhteşem Yüzyıl* adlı tarihi dizi televizyonda yayınlanıyordu. *Muhteşem Yüzyıl* dizisi çok kısa zaman içerisinde fanatik bir izleyici kitlesini yaratmıştır. Sadece konu olarak değil aynı zamanda kostüm ve platolarda yeniden canlandırılan mekânları açısından Türk dizi sektörü için maliyeti en fazla olan dizi *Muhteşem Yüzyıl*'dir. Dizinin başarısına ve toplumun tarihe olan ilgisinin artmasına koşut olarak tarih yazarlarının Kanuni Sultan Süleyman, Hürrem Sultan'ın hayatı ve kim olduğu gibi kültür endüstrisinin yeni popüler kitapları da raflardaki yerini almıştır.

2012 yapımı olan *Fetih 1453* kronolojik olarak *Muhteşem Yüzyıl* dizisine göre daha önceki yıllarda yaşanmış olayları ele almaktadır. Filmin bu denli izlenmesinin bir nedeni olarak; televizyonda ileriki bir dönem Osmanlı Devleti izlenirken bu aşamaya nasıl gelindiğinin bir merakı da olabilir. Ancak büyük başarının etkisinin yadsınamayacağı asıl nedenler; *Muhteşem Yüzyıl* dizisi ile zaten hali hazırda bir Osmanlı ve geçmiş tarihe olan hayranlık ve öğrenme isteğinin ortaya çıktığı; özellikle de mevcut muhafazakâr iktidarın söylemlerinin ilgiyi destekler nitelikte olduğu söylenebilir. Genel olarak bakıldığında her iki tarihi konuyu işleyen projeler birbirini beslemiş hatta edebiyat alanına da bu etkiyi taşımıştır.

Tarihi dizi ve filmlerin tarihi yansıtmadaki önemi ve özellikle gençlerin tarihe olan ilgisini ve tarihi öğrenme yolları ile alakalı pek çok araştırma yapılmıştır. Bunlardan biri film pazarlamasında kullanılan pazarlama faaliyetlerinin izleyicinin hangisini satın almaya yönelttiğini ve film tercihini nelerin etkilediğini bulmak üzere yapılan bir araştırmadır. 2012 yılında yapılan araştırma için o dönemde gösterimde olan *Fetih 1453* filmi seçilmiştir. Araştırma grubunu Karabük ve Ankara illerinde yaşayan ve *Fetih 1453* filmi izlemiş 352 kişi oluşturulmuştur. Anket sonuçları genel olarak şöyledir:

Fetih 1453 filminin en önemli tercih edilme nedeni “konusu”dur; diğer tercih edilme nedenleri fragmanın ilgi çekici olması, yerli bir yapım olması ve arkadaş tavsiyesidir. Genel olarak bakıldığında filmde kullanılan mekânlar, dekorlar, eğitici ve çocuklarla gidilebilecek bir film olması bakımından da izleyicileri, özellikle de genç kuşağı tatmin etmiş bir filmidir (Çakmak ve Cengiz, 2016).

“Tarihî Film Veya Tarihî Dizilerin Tarihe İlgisi Artırmada Etkisine İlişkin MYO Öğrencilerinin Görüşleri” adlı bir başka araştırma ise 2012-2013 yılı bahar döneminde Kırklareli Üniversitesindeki MYO’da öğrenimine devam eden 402 öğrenciyle yapılmıştır. Araştırmanın amacı tarihi film veya dizilerin tarihe ilgiyi arttırıp arttırmadığının öğrenci görüşleriyle ortaya çıkarılmasıdır. Ankete katılanların % 48’i kadın, % 52’si erkektir. Araştırmada öğrencilere *“İzlediğiniz tarihi dizi veya tarihi filmlerin ismini yazınız”* sorusuna deneklerin yaklaşık üçte biri; *“En beğendiğiniz film veya dizi”* sorusuna ise öğrencilerin yarısı *Fetih 1453* cevabını vermiştir. Araştırmanın sonucu olarak tarihi dizi veya filmlerin tarihe olan ilgiyi arttırdığı belirtilmektedir. Tarih derslerine olan ilginin arttırılmasının bir yolu olarak derslerde tarihi dizi ve filmlerin kullanılması önerilmiştir (Öztaş, Anıl ve Kılıç, 2013). Araştırmacıların önerdiği bu nokta, filmlerin tarihi yeniden üreten bir unsur olarak sorunlu ya da sorumluluk gerektiren bir alan olduğu gerçeğini göz önünde bulundurmaya gerektirmektedir.

2013-2014 yılında eğitimine devam eden Sivas merkezde bulunan ve üniversiteye giriş başarı durumuna göre orta düzeydeki bir devlet lisesinden seçilmiş 15 kız ve 15 erkek olmak üzere 9.,10.,11. sınıflardan 30 öğrenciyle de bir araştırma yapılmıştır. Bu araştırmanın amacı öğrencilerin tarihe ilişkin algılarının ne olduğunu, tarihle ilgili düşüncelerin ve tarih bilincinin oluşumuna dair etkili olan faktörlerin neler olduğunu bulgulamaktır. Araştırmada sorulan *“Tarihi olgu ya da tema içeren alanlardan hangilerini en çok seviyorsunuz?”* sorusuna cevap olarak *özlü sözler, filmler, şiirler, şarkılar, marşlar, hikâyeler, belgeseller, destanlar, kitaplar, tartışma programları* ön plana çıkmıştır. Ayrıca araştırmada verilen cevaplara göre *“filmlerin, belgesellerin ve tartışma programlarının ön plana çıktığı görülmüştür”*. Araştırmanın sonucu olarak öğrencilerin genel olarak tarihe ilgisinin bulunduğu ve tarihi öğrenirken yazılı kaynaklardan daha çok duygulara hitap eden marşlar, şiirler ve şarkılardan hoşlandıkları ortaya çıkmıştır. Ayrıca öğrencilerin tarihi filmlere olan ilgisine dikkat çekilmiş ve bu filmlerin senaryosunun uzmanlar tarafında onaylanmış olmasına dikkat çekilmiştir. Öğrencilerle yapılan görüşmede en etkilendikleri tarihi kişilerin Mustafa Kemal Atatürk ve Fatih Sultan Mehmet olduğu öğrenilmiştir. *Fetih 1453* filmi ile İstanbul’un fethi tarihi olayın yanında filmle birlikte Fatih’e karşı oluşan hayranlık görülmüştür (Dervişoğlu, Arseven, Uludağ, 2015).

“Televizyon Dizilerinin Tarih Bilinci Üzerine Etkisi “Muhteşem Yüzyıl Dizi Örneği””nin incelendiği bir başka araştırmada ise çalışma grubu olarak Bartın ili seçilmiştir. Merkez ilçede bulunan 4 ortaokulun 8. Sınıfa giden 277 öğrenciden 122 (%53,7) kız, 105 (%46,3) erkek araştırma grubunda yer almaktadır. Anket sonuçlarına göre öğrencilerin tarihi öğrenirken tarihi mekânları ve müzeleri daha fazla tercih ettiği; tarihi mekânlardan sonra en keyif aldıkları sunum şeklinin tarihi filmler olduğu görülmektedir (Özmen, Er, Ünal, 2014).

Yapılan araştırmaların genel olarak sonuçlarından yola çıkarak toplum içinde yaşayan herkesin tarihe olan ilgisinin tarih konulu film ve diziler aracılığı ile arttığı söylenebilir. Özellikle genç kuşak tarihi ilk kaynak olarak öğretmeninden ve ders kitaplarından öğrense de, onlar için öğrenmenin en etkili ve keyifli yolu tarihi yerleri gezmek ile film ve dizileri izlemektir.

Bu ilginin en önemli nedenlerinden biri film ve dizilerde tarihin görsel ve işitsel olarak yeniden-üretimidir. Böylece insanın duyusuna hitap eden tarihin yeniden-üretimi, ilgi çekici olduğu kadar geçmişin öğrenilmesinde ve gelecek kuşaklara aynı hevesle aktarılmasında en etkili yollardan biridir. Tarihin ilgi çekiciliğini ve canlılığını kaybetmeden yeniden ve yeniden üretimin mümkün olduğu filmler sayesinde devletin, özellikle de muhafazakâr iktidarların ideolojisinin ve söylemlerinin devamlılığı sağlanmaktadır.

3.3. *Fetih 1453* Filmi Görsel Efektlerle Mekânın Yeniden-Üretimi

İnsanın çevresini algılamasında, adlandırmasında ve yaşamasında mekânların önemine ikinci bölümde değinilmişti. Sinemada da filmlerin konusunun anlaşılması ve işlenen hikâyenin daha gerçekçi olmasını sağlayan en önemli unsurların başında mekânlar gelmektedir.

Konusu bakımından tarih kitaplarında yazınsal biçimde yer alan her şeyin işitsel ve görsel olarak nasıl görüldüğü *Fetih 1453* filmi üzerinden gerçekçi bir şekilde yeniden canlandırılması gerekmektedir. Çünkü izleyici için, geçmiş dönemin yaşanmışlığı çeşitli şekillerde aktarılmış olsa da geçerli olan tarihin yazılı bir kaynaktan görülür biçimden, izlenir bir biçime dönüşmesiyle tarihin daha iyi

anlaşılması sağlanmaktadır. Böylece toplumun tarihi öğrenmek için okuduğu kaynaklardan kendi hayal gücünü kullanarak gözünde canlandırması yerine film aracılığı ile tarihin yeniden-üretimi daha kalıcı ve kolay bir yöntemdir.

Önceki bölümlerde filmlerde mekânların üç şekilde var olabileceği açıklanmıştı. Bu mekânlar “Gerçek Mekânlar”, “Düzenlenmiş Mekânlar” ve “Yapay (Sanal) Mekânlar” olarak adlandırılmaktadır. *Fetih 1453* filmi çekimleri için tarihi mekânlar hem yeniden inşa edilmiş ya da yeniden düzenlenmiş, hem de yapay (sanal) olarak üretilmiştir.

Bilgisayar yazılımları ile sanal ortamda yeniden-üretilen gerçekliğin ve görsel efektlerin çeşitlerinin incelenmesi ve uygulanması *Fetih 1453* filmi üzerinden burada örneklendirilecektir. Daha önce de belirtildiği gibi, *Fetih 1453* filmi bu derece önemli yapan onun sadece konusu değil, filmi oluşturan mekânların ve görsel efektlerin kullanımı açısından da Türk Sineması’nda Hollywood düzeyindeki ilk film olmasıdır.

Faruk Aksoy, *Fetih 1453* filminde Vatikan, Edirne Sarayı gibi iç mekânların çekimleri için dekorlar kurulduğunu ve yeşil perde (*green-box*) kullanıldığını belirtmektedir. Çekimler İstanbul Ataköy’de TOKİ’nin tahsis ettiği bir alanda platolar kurularak yapılmıştır. 100’er metre uzunluğunda, 15-16 metre yüksekliğinde straforlardan surlar yapılmıştır. Mancınıklar, toplar, savaş kulesi gerçeğine uygun olarak üretilmiş ve çekimlerde kullanılmıştır. Filmde düzenlenmiş ya da yapay olarak üretilmiş mekânlarla birlikte gerçek mekânlar da kullanılmıştır. Örneğin orman sahneleri Belgrad ormanında, Fatih’in henüz şehzade iken Ulubatlı ile yaptığı kılıç antrenmanı Edirne’de bulunan Sultan II. Bayezid Külliyesi’nde çekilmiştir (DVD, 2012, *Kamera Arkası Görüntüler*, dakika: 32:08/33:31).

Tüm bunların yanında filmin bu denli önemli olmasının nedenlerinden biri de Türkiye’de bazı teknik ekipmanların ilk defa kullanılmasıdır. Görüntü yönetmeni Mirsad Herovic, sette bazen 10-15 kamera ile çalıştıklarını ve Avrupa’nın çeşitli ülkelerinden gelen ekipmanların ilk defa kullanıldığını belirtmektedir. Buna örnek “muhteşem gün ışığı sağlayan malzeme” olarak tanımladığı Softsun’dır. Ayrıca Avrupa’da şimdiye kadarki yapılmış en büyük mavi ekranın kullanılmasının bu filmi

Hollywood seviyesine çıkarttığını belirtmiştir (DVD, 2012, *Kamera Arkası Görüntüler*, dakika: 40:54/41:51).

CGI tekniği ile üretilen görseller *Fetih 1453* filminin tarihi mekânlarını yeniden-üretmek o dönemin nasıl görüldüğüne dair seyircilere fikir vermiş ve konunun anlatılmasına destek olmuştur. Filmde tamamen CGI görsel efektine sahip sahneler Kostantiniye, Edirne, Vatikan ve Medine şehirlerinin imgelemesinde kullanılmıştır. Bu teknik sayesinde filmin yapımcıları şehirlerin imgelerinin gerçek olarak yeniden inşası için yapay ancak inandırıcı mekânlar kurmak zorunda kalmamıştır. Şehirlerin geçmiş dönemdeki görüntüsünün dijital olarak yeniden-üretilmesi ile dekor kurarken yapılamayacak ya da yapılması çok güç olan mekânların ve nesnelerin sınırsız hayal gücü ile yeniden üretilmesine imkân sağlanmıştır. Sanal mekânlar, üretimleri gerçek mekânlara dayanan ancak içinde “gerçek” nesne barındırmayan mekânlardır.

CGI görüntülerin oluşturulmasında kullanılan 3D programında canlı veya cansız nesnelerin yaratılma aşamaları vardır. Bu aşamalar *Fetih 1453* filmde Kostantiniye şehrinin bir kısmının üretilmesi üzerinden gösterilecektir.

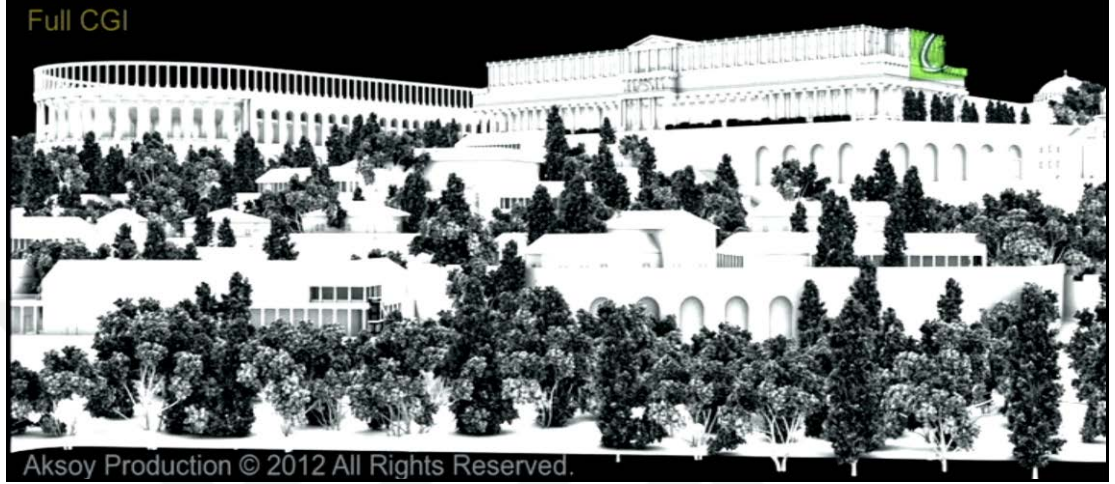
CGI tekniği ile mekân oluşturmadaki ilk aşama taslak-ön görselleştirme. *Fetih 1453* filmde bu aşamada binaların ve ağaçların boyutsuz bir çizimi yapıldığı görülmektedir. Herdem (2010), bu aşamada animasyonun kaba ve temel düzeyde yapıldığını belirtmektedir (s.45).



Şekil 3.2 Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesi taslağı

Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

İkinci aşama modellemedir. “*Modelleme tasarım aşamasında ortaya konmuş öyküye ya da fikre uygun düşecek karakter ve bu karakterlerin etkileşim içinde bulunacağı tüm nesnelere yaratılma sürecidir*” olarak tanımlanmaktadır (Gürsaç’dan aktaran Herdem, s.46). *Fetih 1453* filminde modelleme çalışmaları daha çok nesnelere, mekânlar üzerinde olmuştur.



Şekil 3.3. Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesi modelleme aşaması

Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüleri

Şekil 3.3. ile bir önceki görsel Şekil 3.2. karşılaştırıldığında iki boyutlu tasarım görüntüsünün tamamlanmasının ardından, üç boyutlu bir tasarıma dönüştüğü görülmektedir. Tasarlanmış mekânda surlar, pencereler, sütunlar ve ağaçların detayları daha da belirginleşmiş ve bir derinlik hissiyle biraz daha gerçekçi bir görsel verilmiştir.

Modelleme işleminin ardından gelen aşama tasarlanan sanal görselin doku uygulamaları yapılarak daha gerçekçi bir görünüme kavuşmasının sağlanmasıdır. “*Doku uygulama, doku kaplama ve doku oluşturma olarak adlandırılan iki aşamalı işlemdir*”. Doku kaplama işlemi tasarlanmış modele uygun biçimde kaplanması, etrafının sarılması işlemi olarak tanımlanabilir. “*Doku oluşturma ise sıfırdan ya da Adobe Photoshop gibi programlar yardımıyla mevcut görsel öğeleri bir araya getirerek dokuyu oluşturmaktır*”(Demers’den aktaran Herdem, s.48).



Şekil 3.4. Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesinde doku uygulama aşmasının uygulanması

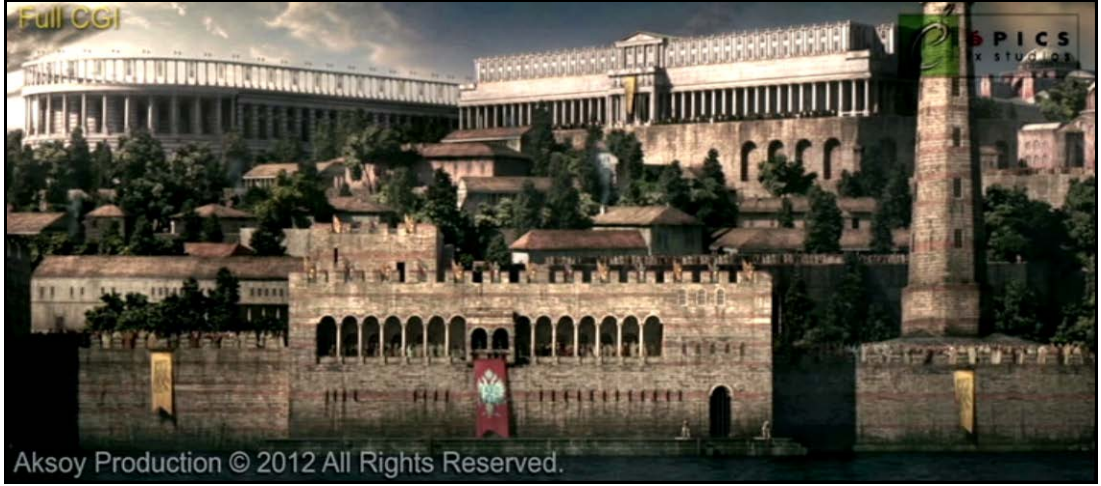
Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Üç boyutlu tasarım mekânının doku aşamasıyla birlikte daha gerçekçi bir görünüme kavuştuğu görülmektedir. Ayrıca bu aşamada yalnızca tasarım yapılan mekânlar haricinde tasarımın gerçekçiliğinin tamamlanmasını sağlayan hareketli gökyüzü ve deniz görselleri yerleştirilmiştir. Bu aşamanın ardından filmin görsel efekt uzmanları Kostantiniye şehrinin surlarını ön planda kalacak şekilde tasarlamıştır. Tıpkı bu aşamaya gelene kadar aynı şekilde surların tasarımını yinelemiştir.



Şekil 3.5. Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesinde ön surların modelleme çalışması

Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler



Şekil 3.6. Kostantiniye şehrinin CGI tekniği ile mekânın yeniden-üretilmesindeki son görüntüsü

Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Kostantiniye şehri ve surlarını oluşturan katmanlar finalde birleştirilmiştir. En son aşama olarak aydınlatma uygulanmıştır. Tasarımda ışığın konumlandırılması ile gerçek hayattaki gibi aydınlatma görüntüsü elde edilmektedir. Bu sayede nesnelerin boyutlarının en iyi biçimde insan gözü ile algılamasını sağlamış ve tasarımın gerçekliğini arttırmıştır. Kostantiniye şehrinin final görünümündeki flamlar da sanal olarak üretilmiş olup surlara ve diğer yapılara yerleştirilmiştir. Ancak onlar yapılar gibi sabit kalmamaktadır. Flama görsellerine animasyon aracılığıyla hareketlilik kazandırılarak gerçeklik efektinin verilmesi sağlanmıştır.

CGI tekniği ile Kostantiniye gibi şehirlerin imgelerinin ve filmde kullanılan diğer iç ve dış mekânlarının yeniden-üretilmesi, izleyiciye o dönemin nasıl görüldüğünün bir tasvirini sağlamaktadır.

Bilgisayar yazılımları ile üretilen CGI görselleri sadece tek başına kullanılmamaktadır. Dijital biçimde üretilmiş görüntüler ile gerçek olarak filme alınmış görüntüler yine sayısal ortam kullanılarak birleştirilmektedir. Bu birleştirme için *Adobe Premiere*, *Final Cut*, *Edius* gibi programlar aracılığıyla canlı çekilmiş görüntüleri sayısallaştırarak dijital ortamda kurgulanmasını, düzenlenmesinin yapılmasına imkân tanıyan bilgisayar yazılımlarıdır.

Dijital biçimde üretilmiş görüntü ile canlı çekimle elde edilmiş görüntülerin birleştirilme sırasında kullanılan birçok efekt ve teknikler bulunmaktadır. “Birleştirme programları içinde bulunan araçlar başarılı sonuçlar ortaya çıkarabilmek için birleştirme sanatçısına avantaj sağlamaktadır” (Herdem, 2010, s. 70).

Programların içinde yer alan:

- Yeşil Perde/ Mavi Perde Tekniği (*Greenbox/Bluebox*)
- Hareket İzleme (*Motion Tracking*)
- Kalabalık Kopyalama (*Crowded Duplication*)
- Atmosferik Efektler (*Atmosferics*)
- Tel Kaldırma (*Wire Removal*) (Herdem, 2010; Erdem 2015’ten yararlanarak)

temel efekt tekniklerinin açıklamaları ve uygulamaları *Fetih 1453 filmi* üzerinden burada ele alınmaktadır.

Yeşil Perde/ Mavi Perde teknikleri, tek renk arka plan kullanılarak canlı olarak çekilmiş görüntüler ile sanal biçimde üretilmiş görüntü veya nesnelerin birleştirilmesini sağlayan bir sinema teknolojisidir. Filmlerin canlı çekimlerinde oyuncuların ve oyuncuların oyunlarını yapmalarına yardımcı olan nesnelerin arka planlarının yeşil veya mavi perde ile kaplanması gereklidir. Canlı çekilmiş olan sahnelerin arka planlarına sahnenin konusuna, dönemine, senaryoda belirtilen özelliklere göre post-produksiyon aşamasında mekan yerleştirilmesi için *Chroma Key* adı verilen bir efekt kullanılmaktadır.

“*Chroma Key*, bir renk tonunun yok edilerek sanal ortam veya gerçek ortamların background olarak –birden fazla görüntüyü birleştirme olarak açıklanabilecek olan- compositing işleminden geçirilmesidir” (Yurdigül ve Zinderen, 2011, s. 110).

Yeşil/Mavi perdenin kullanımı arka plan değişikliğinde kullanılabileceği gibi, bu renkler kostüm olarak oyuncuya da giydirilebilir. Çeşitli düzenlemelerin yapılması için yeşil veya mavi rengin seçilme nedeni; bu renklerin ten rengine en uzak renkler

olması ve en düşük tona sahip oldukları için ışığı iyi şekilde emmesinden dolayı bilgisayar yazılımı için görüntülerin ayrıştırılmasını kolaylaştırmasıdır.

Fetih 1453 çekimlerinde yeşil/mavi perde tekniğinin yapay olarak oluşturulan iç ve dış filmsel mekânların arka planlarının tümünde kullanıldığı görülmektedir.



Şekil 3.7. Fatih Sultan Mehmet'in çalışma odası çekiminde greenbox kullanımı

Kaynak: youtube.com/oniksfilm

Yukarıdaki Şekil 3.7.'de görülen, Fatih Sultan Mehmet'in Halil Paşa'yı yanına çağırdığı sahnede, dekor olarak kapı, şamdanlar, sandık ve masa oyuncuların oyunlarını gerçekleştirirken onlara yardım edecek ve yönlendirecek gerçek nesnelere kullanılmıştır. Filmde gerçek dekor kullanımı oldukça azdır. Genel olarak kapılar, sütunlar, tahtlar gibi gerçek nesnelere kullanılmıştır.



Şekil 3.8. Bizans imparatoru Konstantin'in sarayının iç bölümünün canlı çekim sırasındaki görüntüsü ile CGI uygulandığındaki görüntüsü

Kaynak: youtube.com/oniksfilm

Tahta oturan Konstantin ve alkışlarla karşılanan Şövalye Guistiniani'n görüldüğü bu sahnede yer alan şamdanlar, ortada yanan meşale havuzu, koltuklar ve zemin gerçek olarak üretilmiş iken, duvarlar CGI teknolojisi ile tarihe uygun olarak yeniden-üretlmıştır. Yeşil perde önünde çekilmiş görüntünün düzenlenmiş şekli sol taraftaki gibidir.



Şekil 3.9. Fatih Sultan Mehmet'in Edirne Sarayı'nın iç bölümünün canlı çekim sırasındaki görüntüsü

Kaynak: youtube.com/oniksfilm

Muhafızlar tarafından kapının açıldığı ve içerde Fatih Sultan Mehmet'in divanını topladığı sahnede ise dekor olarak tahtın arkasındaki, perde ve yerdeki halılardan yararlanılmıştır. Post-produksiyonda ise yeşil perde saray duvarı görseli ile mekân üretimi gerçekleştirilmiştir.

Tüm yeşil/mavi perde üzerinde bulunan artı işaretlemeleri hareket izleme yani *Motion Tracking* adı verilen referans noktalarıdır. Bu noktaların amacı dijital olarak üretilmiş mekânların kameranın canlı çekim esnasında yapılan kamera hareketlerine eş zamanlı olarak hareketini sağlamaktır.



Şekil 3.10. Fatih Sultan Mehmet'in Edirne Sarayı'n da babası ile vedasının canlı çekim sırasındaki görüntüsü

Kaynak: youtube.com/oniksfilm

Filmlerde özellikle savaş sahneleri gibi sahnelerin çekimleri yapılırken çatışmanın gerçekliğinin izleyiciye geçmesi için binlerce figürasyona ihtiyaç vardır. Ancak görsel efekt yöntemleri ile birlikte uygulanan kalabalık kopyalama tekniği filmlerde figürasyon maliyetinin düşürdüğü gibi o savaş sahnesindeki büyüklüğün ve gösterişin elde edilmesini de sağlamaktadır. *Fetih 1453* filminde kalabalık kopyalama görsel efekti tekniğinin çokça uygulandığı görülmektedir.



Şekil 3.11. Osmanlı Ordusunun askerlerinin ve savaş alanının canlı çekim görüntüsü

Kaynak: Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Örneğin mavi perde önünde atlı askerin canlı çekimlerinin yapılmasının ardından post-produksiyonda arkalarından perde kaldırılmış bir savaş alanı mekânına

dönüştürülmüştür. Canlı çekilmiş askerler kopyalanıp çoğaltılarak daha büyük bir ordu görüntüsü elde edilmiştir.



Şekil 3.12. Osmanlı Ordusunun askerlerinin ve savaş alanının efektlerle oluşturulan son görüntüsü

Kaynak: Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Kalabalık kopyalama tekniğinin uygulanması yalnızca savaş sahnelerinde değil. Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'u kuşattıktan sonra Ayasofya'da savaştan sığınan halka, yaptığı konuşmasında da görülmektedir.



Şekil 3.13. Fatih Sultan Mehmet'in ve halkın Ayasofya sahnesinin canlı set görüntüsü

Kaynak: youtube.com/oniksfilm



Şekil 3.14. Fatih Sultan Mehmet'in ve halkın Ayasofya sahnesinin efektlerle üretilmiş mekan ve kopyalanmış kalabalık insan görüntüsü

Kaynak: youtube.com/oniksfilm

Şekil 3.14.'de görüldüğü gibi mavi perde mekâna uygun biçimde tasarlanmış ve derinlik verilmiştir. Böylece canlı çekilen kalabalığın kopyalanıp çoğaltılmasıyla seyircini üzerinde hem insanların çok kalabalıkmiş hissini uyandırması hem de mekânın daha büyük görünmesini sağlamıştır.

Atmosferik efektler ise bilgisayarla üretilen üç boyutlu sahnelerin derinliğinin artırılması ve daha gerçekçi bir mekân görüntüsünün elde edilmesi için kullanılmaktadır. “Gerçek ortamda gözle görünmeyen ama görmenin temel etkeni olan; ışığı yansıtan, kıran ve bükerek bize ulaştıran atmosfer yani hava vardır” (Herdem, 2010, s.74). Bilgisayar yazılımı ile sis, kar, duman, yağmur, ışık huzmesi, lenslere yansıyan ışığın çıkardığı haleler gibi atmosfer efektleri yapılmaktadır (Erdem, 2015).

Fetih 1453 filminde savaş sahnelerinde, patlama anlarında sis efektlerinin kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca Halil Paşa'nın camdan baktığı bir sahnede atmosferik efekt olarak yağmur yağdırılmıştır.



Şekil 3.15. Halil Paşa'nın cam görünütüsü verilmiş dekordan bakışı

Kaynak: youtube.com/oniksfilm

Odanın iç ve dış tarafı tamamen sanal mekân tarafından üretilmiştir. Halil Paşa'nın camdan dışarıya bakarken dramatik yapının güçlendirilmesi için atmosferik efekt olarak yağmurdan yararlanılmıştır. Çünkü Halil Paşa bu sahnede, Sultan Mehmet tarafından çağrılmayı beklemektedir. Bekleyiş sırasında korku içindedir. Bu duygu seyirciye şimşek, yağmur efektleriyle verilmiştir.



Şekil 3.16. CGI ile üretilmiş ön ve arka mekâna eklenen atmosferik efekt

Kaynak: youtube.com/oniksfilm

Savaş sahnelerinde askerlerin surlardan aşağıya düşmesi, bombaların veya topların patlamalarının sonucunda figüranlarında metrelerce yükseğe fırlaması, geriye sürüklenmesi gibi tehlikeli sahneler de bulunmaktadır. Bu olayların yaşandığı sahnelerde uçmalar, sürüklenmeler esnasında kimsenin zarar görmemesi için “tel

tekniđi” kullanılır. Çekim sırasında kullanılan teller sayesinde yüksek alandan atlama, düşme gibi sahnelerde alınan güvenlik tedbiridir. Ayrıca tel kullanımı figüranların yüksekten düşmesini engellediđi gibi bomba patlama efekti ile figüranların havaya uçması da tellerin kontrollü bir biçimde geri çekilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Film görüntülerinin sayısal ortamda düzenlenmesi sırasında çekim sırasında kullanılan teller görüntüden yok edilmektedir.



Şekil 3.17. Askerlerin canlı çekim sırasında tellerin kullanılması

Kaynak: Kaynak: *Fatih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Şekil 3.17.’de İstanbul’un fethi sırasında Osmanlı ordusunun, Bizans surlarına attığı topun patlama kuvvetiyle havalanan Bizans askerleri görülmektedir. Genellikle yenilen taraf olarak Bizans askerleri patlamalarda havaya uçan, dağılan, parçalan bir biçimde tasvir edilmiştir. Bu tür sahnelerde reel olarak çekimler sırasında efekt düzenekleri kullanılmış; çelik teller aracılığıyla askerler uçma, havalanma gibi hareketlerin içinde gösterilmiştir. Çekim sonrasında da dijital efektlerle bu tarz sahneler daha da güçlü hale getirilmiştir. Görsel efektle üretilmiş toplar *Fatih 1453* filminde Bizans surlarının yıkılmasının gösterilmesinde büyük önem taşımaktadır. Yazılı kaynakların da belirttiđi gibi Osmanlı Devleti’nin bu özel yapım savaş topları, Bizans surlarının yıkılmasında ve savaşın kazanılmasında etkili olmuştur.



Şekil 3.18. İnşa edilmiş savaş kulesi dekoru

Kaynak: Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Fetih 1453 filminde savaş sahnelerinde top, mancınık ve savaş kulesi gerçek olarak inşa edilmiştir. Ayrıca savaş sahnelerinde görülen surların büyük çoğunluğu da kurulmuştur. Canlı çekim sırasında kullanılan bu nesnelere filmin düzenlenmesi aşamasında patlamalar, alevli toplar görsel efektler yardımıyla yaratılmıştır. Bununla birlikte gerçekten inşa edilmiş savaş kulesi sette ateşle yakılıp düşmesi canlı olarak çekilmiştir. Bu sahne yeşil/mavi perde önünde ayrıca çekilen askerlerin kaçması sahnesinde kulenin yıkılışı, görsel efektler ile daha da kuvvetlendirilmiş biçimde arka plana yerleştirilmiştir. Sette canlandıran efektler daha sonra dijital ortamda yeniden düzenlenip filme yerleştirilmesi ile özel efektleri oluşturmaktadır.



Şekil 3.19. İnşa edilmiş kulenin yakılması ile sette efekt görüntüsü yapımı

Kaynak: Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Kostantiniye şehri için alanda inşa edilmiş surların ön ve arka planına kurulan mavi perde aracılığı ile tarihte söz edilen ve “yıkılmaz” olarak adlandırılan surlar sanal mekân üretiminin yardımıyla devasalaştırılmıştır.



Şekil 3.20. İnşa edilen yapay surlar ve mavi perde

Kaynak: Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Şekil 3.20.’deki surlar yerden çok fazla yüksekliğe sahip olmayan, küçük bir alanı oluşturmaktadır. Mavi perde tekniğinin yardımı ile sur sağ tarafa doğru genişletilmiş ve sur duvarları aşağıya doğru uzatılmıştır.



Şekil 3.21. Mavi perdenin chroma key ile silinmesi

Kaynak: Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

3D tekniği ile surların devamlılığı sağlanması ve aynı doku uygulamaları ile kaplanması sonucunda ortaya çıkan CGI ve gerçekten kurulmuş olan sur arasında ayırım yapılamamaktadır.

Surların yapımının tamamlanmasının ardından savaş alanının tasviri için askerlerin arkasına sis, surların üst kısmına ve alt kısmına gelecek şekilde ateş efekti verilmiştir.



Şekil 3.22. Görsel efektlerle üretilmiş sur ve savaş sahnesi

Kaynak: Kaynak: *Fetih 1453* Film DVD,2012,Kamera Arkası Görüntüler

Dijital ortamda üretilmiş mekânlar, yapılar her türlü nesnelere ile canlı çekilmiş görüntüler, gerçek olarak üretilmiş filmsel mekânlar ve kullanılan araç-gereçlerin düzenleyici programlar aracılığıyla bu görüntülerin uyumlu bir şekilde iç içe geçmesi çok önemlidir. İki veya daha fazla görüntünün bir araya getirilirken katmanların birbirinin içine geçmesini, kaynaşması aşamasına sıvama denilmektedir.

Sıvama aşamasında görüntülerin birbiri ile uyumunun sağlanmasında hareket bulanıklığı (*Motion Blur*) tekniğini kullanılmalıdır. Hareket bulanıklığı efekti üretilmiş görüntüler ve çekilmiş görüntüler arasındaki keskinliği hafif *blur* yani bulanıklaştırma ile alacak hem de daha gerçekçi bir görüntünün elde edilmesini sağlayacaktır (Herdem, 2010).

Fetih 1453 filminin ortaya çıkmasında yine büyük emek sarf edilerek yapılmış filmsel mekânların yanında tarihin ve mekânların yeniden-üretilip, Fetih ve Fatih gibi hem bizim tarihimiz hem de dünya tarihi için çok önemli bir yere sahip olan gerçekliğin üretilmesinde görsel efektlerin yeri yadsınamaz bir düzeydedir.

Faruk Aksoy özel röportajında, çekimler sırasında yaşadığı zorluğu şu şekilde tanımlamaktadır:

“Mavide film çekmenin bir antipatik tarafı var. Siz sadece öndeki dünyayı çekiyorsunuz, arkadaki dünyayı hayal ediyorsunuz... ne çektiğinizi aslında göremiyorsunuz, sadece siz kameranın önündeki aksiyonu görebiliyorsunuz. Derinlikte ne oluyor ne bitiyor bunlar tümüyle hayal dünyanızda oluşmak zorunda” (DVD, 2012, *Faruk Aksoy İle Özel Röportaj*, dakika: 33:42/34:06).

3.4. *Fetih 1453* Filmi Biçimsel Unsurlar

Fetih 1453 filminde görsel efektler ile geçmiş dönemin imgesinin yaratımı yalnızca o dönemin bir fonu değildir. Üretilen sanal gerçeklik aynı zamanda günümüz ideolojik söylemlerine göre de düzenlenmiştir. Bu düzenleme yalnızca görsel efektlerle değil kamera kullanımı, açı-ölçek, müzik hatta film içerisindeki diyaloglarda da görülmektedir.

Bu bölümde *Fetih 1453* filminin geçerli yazılı bir tarihin görünür ve duyulur biçime dönüşmesini sağlayan anlatım teknikleri incelenmiştir. Bu bağlamda Aytekin'in (2016) çalışmasından yararlanılarak üç kategoriden hareket edilmiştir:

“*Görüntü Tekniği*” kategorisinde, filmin çekimlerinde kullanılmış kamera hareketleri, kamera açı-ölçekleri, zaman, ışık, kurgu ve görsel efekt kullanımları; “*Görüntü İçeriği*” kategorisinde karakterler, mekân, dekor, kostüm unsurları incelenmiştir. “*Ses*” kategorisinde ise filmde kullanılan müzik ve ses efekti kullanımlarına değinilmiştir.

3.4.1. Görüntü Tekniği

Fetih 1453 filminde kamera kullanımı oldukça hareketlidir. Özellikle oyuncu takiplerinde ve hararetli tartışmalarda kamera kullanımında hızlı çevrinmelerden yararlanılmıştır. Bu sayede izleyici tartışmaların içine dâhil edilmeye çalışılmıştır. Oyuncuların diyalog sahnelerinin verilmesinde omuz plan çekim tekniği kullanılmıştır. (Sanal) Mekânların büyüklüklerinin anlaşılması için genel plan çekim tekniği kullanılmıştır. Filmin bütününde Osmanlı Devleti'nin yüceltilmesi adına alt açılı çekim tekniği kullanılırken, Bizans Devleti sahnelerinde kamera göz hizasının üstünden, fark edilecek şekilde üst açılı ile çekilmiştir.

Şekil 3.10.'da yer alan görseldeki Sultan Mehmet (Fatih), babasının naaşının yanına oturup konuşmasıyla aralarındaki kopuk ilişki verilmiştir. Sultan Mehmet'in aslında babasına karşı çok sevgi dolu olduğu ama babasının onu hiç bir zaman sevmediği anlatılmıştır. Bu sahnede çerçeve babasının amorsundan görülen Sultan Mehmet alt açılı ile çekilmiştir.¹ Çünkü artık Osmanlı devletinin başına geçen güçlü padişah odur. *Fetih 1453* filmin bütününde Padişah Mehmet'in görüldüğü sahnelerdeki çekimler alt açılı ile gerçekleştirilmiştir. Burada ki amaç, Osmanlı padişahının gücünü ve iktidarını seyirciye yansıtmaktır. Günümüz şartlarına göre; Osmanlı padişahının yüceltilmesi, o dönemdeki iktidar gücünün etkisi üzerinden bugünün iktidarının gücünü temsil etmektedir.

¹ Faruk Aksoy, “*Fetih 1453*”, 2012, (dakika 07'07"/08'16")

Filmde kullanılan zaman akışı ise lineer şekilde ilerlemektedir. Medine sahnesinden başlayan film aradan hızlı zaman geçişleri ile Sultan Mehmet'in doğumuna, ardından yılların geçmesiyle büyümüş olarak Saruhan Sancağı'nda karşımıza çıkmaktadır. Era'nın, çocukluğunda ailesinin katledilmesi ise flash-back olarak verilmiştir. Ayrıca ikili kavga sahnelerin de slow-motion (yavaşlatılmış) zaman tekniği kullanılmıştır.

Fetih 1453 filmi kurgusu bakımından kamera hareketlerine uygun yavaş, akıcı bir yapıya sahiptir. Ancak savaş sahnelerinde sık kesmeler ile aksiyonun arttırıldığı görülmektedir.

Saruhan Sancağı sahnesinde henüz padişahlığa geçmemiş Sultan Mehmet (Fatih) ile Ulubatlı Hasan'ın kılıç dersi görülmektedir.² İkisi arasındaki kılıç çalışması kameranın yakın çekim ve hızlı hareketleriyle, kurgunun sık kesmeleriyle, slow-motion (yavaşlatılmış) görüntüleri ile izleyiciye heyecan katmaktadır. Ayrıca gerçek mekânda bulunan süs havuzundaki su hareketlerinden her ikisinin de kılıcının keskinliği vurgulanmıştır. Bu sahnede her iki karakterinde güçlü fiziğe sahip oldukları verilmiştir. Sahne sonunda seyirci hangisinin Mehmet hangisinin Ulubatlı Hasan olduğunu diyalog ile anlamaktadır. Çünkü her ikisinin kostümü de aynıdır, aralarında statü farkı yokmuş gibi görülmektedir. Film tanıtımlarını izlememiş ya da Fatih Sultan Mehmet'e dikkat etmemiş birisi, dövüş sonundaki diyalogdan karakterleri tanımaktadır.

Işık kullanımında ise ilk defa kullanılan Softsun ekipmanı ile yapay bir gün ışığı yaratılmıştır. İç mekânların ışıklandırmasında mum, meşale gibi aydınlatmaların ışık özelliklerine sadık kalınmıştır. Yani ortam ışıklandırmasında aşırıya kaçılmamış, daha loş bir ortam yaratılmıştır. İç mekânlarda sarı tonlar hakim iken gece dış mekânlarda ay ışığının aydınlatması hissi ile beyaz ışık kullanılmıştır.

Görsel efektler filmde hem mekânların görselliğinin üretilmesinde hem de canlı çekilmiş olan özel efektlerin etkisinin arttırılmasında kullanılmıştır.

İstanbul'un fethinin Padişah Mehmet üzerinde yarattığı baskı ile kâbus görmesi, fantastik film türü öğelerinden yararlanılarak anlatılır. Karakterin, görevin büyüklüğü altında kalma korkusu kâbus görmesine neden olmaktadır. Bu sahnede görsel

² Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 04'09''/05'18'')

efektlerle üretilmiş labirentin içinde kalan Padişah Mehmet'in çözüm arayışı, dedesi Osman'ın ona verdiği yüzüğün yerin yarılp ateş içine düşmesi, fantastik film türü anlatımı ve efekti üzerinden gerçekleştirilir.³

Her iki ordunun karşı karşıya geldiği sahnede sanal gerçeklik ve kopyalama efektinden yararlanılmıştır. Bizans devletinin ordusunun arkasında büyük Bizans surları yer almaktadır. Osmanlı ordusunda ise arkasındaki alan derinliğinin daha geniş olması sebebiyle, Bizans ordusuna oranla daha büyük bir ordu görüntüsü elde edilmiştir. Alan derinliğinin yaratılmasında sanal olarak üretilmiş kulelerden, top arabalarından, mancınıklardan yararlanılmıştır. Nesnelerin karakterlere daha yakın olduğu yerde büyük görünmesi, kalabalık kopyalama efektinin yapıldığı daha geri planda kalan alana ise nesnelerin daha küçük yerleştirilmesi, yaratılan alan derinliğinin izleyici açısından fark edilmesini sağlamaktadır. Ayrıca ilk defa aynı sahne içinde yer alan Padişah Mehmet ve Bizans İmparatoru Konstantin'in kamera çekim ölçekleri birbirinden farklıdır. Şöyle ki, Padişah Mehmet'in konuşurken ki çerçevesinde alt açıdan çekim yapılmış iken Konstantin'in konuşmasında kamera göz hizasındadır. Bu görüntü ile Osmanlı Devleti'nin, Bizans'tan üstün olduğunun gösterilmesi amaçlanmıştır.

Savaş başlamadan, her iki tarafında karşı karşıya geldiği sahnede dikkat çeken bir başka nokta ise flamalardır. Osmanlı ordusunun flamalarının esen rüzgârın etkisiyle açılması ve üzerindeki hilal şeklinin ortaya çıktığı, Bizans ordusunun görüldüğü sahnede ise flamalarının neredeyse rüzgârdan hiç etkilenmediği görülmektedir.⁴ Osmanlı Devleti'nin yeşil hilalli bayrağını bugün pek çok alanda özellikle *Fetih 1453* kutlamalarında da görmekteyiz.

3.4.2. Görüntü İçeriği

Fetih 1453 filminde tarihi karakterler ve hayal ürünü karakterlere yer verilmiştir. Fatih Sultan Mehmet, Halil Paşa, Ak Şemsettin, Konstantin gibi tarihi karakterler o dönemde gerçekten yaşamış kişilerdir. Ulubatlı Hasan, Era karakterleri ise hayali

³ Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 23'46"/25'00")

⁴ Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 1 27'00"/1 28'50")

üretmiş kişilerdir. Filmde Ulubatlı Hasan'a yer verilmesinin nedeni ise Türk tarihinde varlığının kabul edilmesindedir.

Tür film yapısında bilge, dindar karakter yaratımının kalıplaşmış bir görünümü vardır. Kostümün bembeyaz olması, sakallı olması ve efekt olarak ışıkla sisin içinden çıkıyor olması bu tipin özelliklerindedir. İzleyici gözünde bu karakterin, itibar gören, sözünün dinlendiği bilge bir kişi olduğu izlenimi verilmek istenir. *Fetih 1453* filminde de Padişah Mehmet'in Hocası Ak Şemsettin karakteri tür filmlerinde görülen tüm özellikleri taşımaktadır. Ak Şemsettin, Padişah Mehmet'e İstanbul'u fethedeceğini dini sözlerle telkin etmektedir. Padişah Mehmet bu konuşmadan güç alarak ordusunu yeniden harekete geçirmektedir. Fethi devam ettireceği gücünü babasının tespihinden almaktadır. Tespih, bu filmde hem dini bir imge hem de Padişah Mehmet'in babasına verdiği sözü hatırlatan bir metaforudur.⁵

İstanbul'un fethinin sonrasında Fatih Sultan Mehmet, Ayasofya kapısından içeriye girer. Seyirci, kapı açıldığında sis efekti ve ters ışığın yüceltmesiyle bir kahramanın geldiğini algılar.⁶ Ancak yenilen taraf açısından bakıldığında ise bu efekt, ondan korkulması gereken bir kişi olduğunu yansıtır. Fatih Sultan Mehmet, kendisinden korkan, gayrimüslim halka doğru yürür. Alan derinliği, yeniden çok büyük bir yer gibi gösterilmesini sağlamış ve kalabalık kopyalama ile bu alan doldurulmuştur. Fatih Sultan Mehmet'in birlik ve hoşgörülü sözleri gayrimüslim halkın tedirginliğini gidermiştir. Birlikte yaşamanın ve birbirine saygı duymanın önemi vurgulanmıştır. Yok olmaya yüz tutmuş bu değerlerin filmde dile getirilmesi son sahnede verilmiştir.

Filmde kullanılan gerçek mekânlar Belgrad ormanı ve Edirne'de bulunan Sultan II. Bayezid külliyesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Medine, Edirne, İstanbul, Vatikan gibi şehir görsellerin yaratılmasında CGI teknikleri kullanılmıştır. Bu sahnelerde hiçbir gerçek nesne bulunmamaktadır. Dış mekân ve iç mekân çekimlerinde mekân özelliklerine göre düzenlenmiş mekânlarda çekimler yapılmıştır. Dış mekânda Bizans surları yeniden inşa edilmiş ve büyüklükleri görsel efektler ile devasalaştırılmıştır. Taht, şamdan, perde gibi dekorlarla düzenlenmiş iç mekânlarda ise duvarlar tarihi dönemin özelliklerine göre kaplanmıştır.

⁵ Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 2 00'50'' / 2 04'50'')

⁶ Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 2 27'43'' / 2 29'39'')

Tarih türü film olması sebebiyle kostüm ve aksesuar seçimlerinde döneme uygun kıyafetler kullanılmıştır. Bu sayede anlatılan tarihin, dönemin kıyafetleriyle canlandırılması hem seyirciye o dönemin insanının görünümü hakkında fikir vermesini hem de anlatılan hikâyenin gerçekçi olmasını sağlamıştır.

Fetih 1453 filmi kostümler bakımından incelediğimizde; Era karakteri ilk sahnelerde, diğer oyunculara göre daha dikkat çekici şekilde seçilmiş bir kostümle karşımıza çıkmaktadır. Kostüm rengi hem Cenova Limanı'n da Şovalye Guistiniani hem de Edirne Pazar alanında Ulubatlı Hasan ile karşılaşmasında⁷ konuşma ve bakışmalar dışında, kırmızı kostüm renginden de bir aşkın doğacağı anlatılmaya çalışılmaktadır. Filmsel zamanda, özellikle savaşın yaklaşmaya başlamasıyla Era'nın dış görünümü de dâhil kostümlerinde de değişimler görülmektedir.

3.4.3. Ses

Fetih 1453, dramatik yapıyı destekleyen ve güçlendiren bir müzik kullanımına yer vermiştir. Duygusal konuşmalarda daha yavaş, yumuşak bir müzik kullanılırken, gerilimin yükseldiği anlarda ve savaş sahnelerinde sert, çok sesli müzik duyulmaktadır.

Filmde oyuncular kendi seslerini kullanmışlardır. Bu durum oyuncuların rollerine inanılabilirlik sağlamıştır.

Patlama, kılıçların birbirine vurması, atların dörtlüye koşmaları gibi sahnelerde ses efektlerinden yararlanılmıştır.

Belgesel film türü olmamasına rağmen seyirciye filmde gösterilmeyen tarihi bilgiler, dış ses kullanılarak verilmiştir. Dış ses sanatçısı vurgu ve tonlamalarıyla tarihin gerçekliğine inandırıcılık hissini kuvvetlendirmiştir.

Babasının ölüm haberini alan Sultan Mehmet (Fatih), Edirne'ye doğru yola çıkar.⁸ Bu sahnede Sultan Mehmet (Fatih), Ulubatlı Hasan ve diğer askerleri dörtlüye at

⁷ Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 27'50'')

⁸ Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 05'54''/06'22'')

sürmektedir. Kamera genel çekim ve yakın çekim atların ayaklarının çekilmesi ile tozu dumana katan bir görüntü elde edilmiştir. Bu görüntüde Sultan Mehmet'in kuvvetli gelişi vurgulanmıştır. Bu sahnede görüntülerle birlikte dış ses kullanımı vardır. Tıpkı bir belgesel film türü gibi Sultan Mehmet'in "12 yaşında tahta çıktığı, Halil Paşa tarafından daha sonra indirildiği, yerine babasının (II. Murat) yeniden geçtiği" gibi tarihi bilgiler verilmektedir. Amaç, seyircinin izlediği filmdeki olayların, gerçekten yaşandığının desteklenmesi ve filme olan inandırıcılığının artması hedeflenmektedir.

3.5. Söylem Ve Anlam

Bu bölümde biçimsel tekniklerle ortaya çıkan filmin söyleminin ve anlamı incelenmiştir.

3.5.1. Dramatik Yapı

Fetih 1453 filminde tarihte gerçekten yaşandığı kabul edilen olayın verilmesinde Ulubatlı Hasan ve Era'nın aşkı konu edilmiştir. Böylece gerçek tarih bir kurmaca film özelliğine göre düzenlenmiştir. Dolayısıyla dramatik öykü tarihsel gerçeklikle yer değiştirmiş; Ulubatlı'nın aşkı ile İstanbul'un fethi arasında duyguyla beslenen metaforik bir ilişki kurulmuştur.

Fetih 1453 filminde nasıl ki sanal mekân yaratımında "gerçek" mekânlar manipüle edilmiş ise tarihin gerçekliği de manipüle edilmiştir. Efsane bir karakter olan Ulubatlı Hasan ve gerçekte olup olmadığı bilinmeyen Era'nın aşkı *Fetih 1453* filmindeki dramatik yapıyı oluşturmaktadır. Ulubatlı Hasan ve Era neredeyse İstanbul'un fethinin gerçekleşmesi için gerek görülen bir karakter gibi gösterilmiştir. Bu, Fatih Sultan Mehmet'in fetih istediğinin önüne geçmiştir. Deyim yerindeyse; İstanbul sanki Era için Ulubatlı Hasan tarafından feth edilmiştir.

Osmanlı sancağını alan Ulubatlı Hasan, Bizans surlarına çıkmış ve Bizanslıların attığı oklarla yaralanmasına karşın hala ayakta kalmaktadır.⁹ Ulubatlı Hasan'ın aldığı

⁹ Faruk Aksoy, "*Fetih 1453*", 2012, (dakika 2 22'58" / 2 26'03")

ok darbeleri ile çektiği acı yakın plan yüz çekimleri ile verilmiştir. Ölüme yaklaştığı hissi, öznel kamera ile savaş alanı görüntüsü flulaştırılarak ve kırmızı renk efektiyle desteklenmiştir. Alttan slow müziğin duyulmasıyla da artık izleyiciye Ulubatlı Hasan'ın öleceği hissi verilmiştir. Osmanlı Sancağı hâlâ Ulubatlı Hasan'ın elindedir. Savaş alanındaki herkes durmuş, ona bakmaktadır. Ulubatlı Hasan ise topların orada, çok uzakta duran Era'ya son kez bakıp sancağı surlara dikmiştir. Her ikisi birbirinden ne kadar uzakta olsa da karşılıklı olarak, birbirlerini görüyormuş yüz ifadeleriyle bir vedalaşma bakışı gösterilmiştir. Ulubatlı Hasan, sancağı diktiği andan itibaren orada ölü. Osmanlı sancağı, rüzgârla dalgalanmaya başlar, Ulubatlı Hasan efsanesi artık bir Türk kahramanıdır.

Faruk Aksoy, Bugün gazetesinden Şebnem Özcan'la yaptığı söyleşide filmi seyirciler ile izlemesinin amacını şu sözlerle dile getirmiştir:

“Seyircilerin tepkilerini izliyorum. Olağanüstüydü. Çok gurur duydum. Alkışlayan oldu, “Allühü Ekber” diye tekbir getirenler oldu, özellikle Hasan ölünce ağlayanlar oldu. Tam arkamda 28-30 yaş grubunda seyirci topluluğu oturuyordu. Hasan ok yedikçe kız, “Ne olur ölmesin, daksin şu sancağı” dedi. Yanındaki arkadaş da “Merak etme, tarihte öyle yapmıştı, ölmeyecek o sancağı diyecek” (t24.com.tr/haber/faruk-aksoy-fetih-1453le-yakaldigi-basariyi-anlatti,200738).

Ulubatlı Hasan efsanesi, Türk tarihinde geçerli sayıldığı için *Fetih 1453* filminde de kabul edildiği biçimde işlenmiştir. Osmanlı tarihçileri İstanbul'un fethinde bir halk kahramanı yaratmıştır. Özellikle, film üzerinden işlenmesi, bu durumu desteklemektedir. İzleyicinin *“Merak etme, tarihte öyle yapmıştı”* demesi, bu algının tarihsel hiçbir araştırma yapmayı gerektirmeden, sorgulanmadan kabul gördüğünün bir işaretidir.

Fetih 1453 filminin dönemin ideolojik görüşüne uygun olduğunu ve Altın Çağ Mitine hizmet ettiğini belirtmiştik. Filmde gerçekten yaşanmış veya yaşandığı kabul edilen “gerçek” lere dayandırılarak yapılan tarih türü film olduğu için bir ideoloji barındıracaktır. *Fetih 1453* filminin “gerçek”leri bir belgesel film gibi anlatılmış olsa idi filmin aynı başarıyı sağlayamayacağı öngörülebilir. Ancak bugünün iktidarının

söylemlerini ve geçmişe duyduğu hayranlığını destekleyecek olan film, senaryosunda çeşitli düzenlemelere giderek topluma tarih konusunu sunmuştur. Şöyle ki, ideoloji, tarih olgusunun ilgi çekici olması için dramatik yapıyı zorunlu hale getirmiş ve bir aşk öyküsünü yaratmıştır. Bu sayede, belgesel filmin ciddiyetinden kurtulan film, tarihin daha “eğlenceli” şekilde işlenmesine, Osmanlılık fikrinin, bunun üzerinden de ideolojinin topluma aktarılmasını sağlamıştır. İktidarı destekleyen halk, dini faktörlerin sıkça vurgulanması ve Osmanlı'nın yüceltilerek işlendiği *Fetih 1453* filmine yoğun ilgi göstermiştir.

3.5.2. Metin

Senaryonun yazımında tarih danışmanları, tarihin senaryolaştırma aşamasında filmin seyirci açısından daha iyi anlaşılması ve ilgi çekici olması için çeşitli düzenlemeler yapmışlardır. Bu düzenlemede dönemin ideolojisinin kullandığı söylemlere de yer verilmiştir. Senaristlerin, danışmanlarla birlikte ortak çalışması tarihi gerçekleri de göz ardı etmeden film senaryosunun yazılmasını sağlamıştır. Faruk Aksoy, *Fetih 1453* filminin dramatik yapı olması sebebiyle çeşitli değişiklikler ve zamanlama yanlışlıklarının kendi tercihi olduğunu belirtmiştir.

Surların henüz yıkılmadığı sahnede, lağımcılar yer altından tünellerle içeriye girmeye çalışırlar. Ancak tavanın çökmesi sonucu tünelde mahsur kalırlar. Oradan çıkışlarının mümkün olmayacağını anlaşılması ile yanlarındaki patlayıcıları kullanarak kendilerini feda ederler. Patlamadan önceki saniyelerde aralarında geçen diyaloglarda ve “*Allahû Ekber*” diyerek ölüme gidişlerinden din unsurunun çok öne çıktığı görülmektedir. Bu sahnede dini söylemlerin yanında “*boşuna ölmüş olmayacağız*” sözleri, her Türk askerinin ülkesi için şehit olmaya hazır olduğu algısını vurgulamıştır.¹⁰

¹⁰ Faruk Aksoy, “*Fetih 1453*”, 2012, (dakika 1 39'23"/ 1 41'33")

3.5.3. Gramatik Özellikler

Bir dönem filmi olmasına karşın filmde, oyuncuların kullandığı dil oldukça sade ve yalın bir dildir, günümüz Türkçesi kullanılmıştır. Seçilen dil ve ağız tıpkı dramatik yapı gibi tarihsel bir gerçeği anlatmaktan çok, dramatik bir öyküyü anlatmaya yöneliktir. Fatih Sultan Mehmet'e devlet erkânı ile yaptığı konuşmalarda otoriter bir üslup yine günümüz Türkçesi ile kullandırılmıştır. Fatih Sultan Mehmet'e hitaben yapılan konuşmalarda ise vurgular, konuşmalar onun mevkiinden ötürü daha yumuşak ve danışma üslubudur. Filmin kahramanı Ulubatlı Hasan, söz konusu Fatih Sultan Mehmet olduğunda onu korumak adına bu tür sahnelerde sert bir üslup kullanmıştır. Bizanslıların ve Macar Era'nın konuşmalarında ise bir ağız kullanılmamıştır. Filmde tüm karakterler tarihin anlatımında seyircinin rahatça anlayabileceği günümüz Türkçesi kullanılmıştır.

Sonuç olarak, *Fetih 1453* filminin görsel efekt incelemesi kamera arkası görüntüleriyle yapılmıştır. Filmin bütününde gerçek mekânların sadece Belgrad Ormanı ve Edirne'de bulunan Sultan II. Bayezid külliyesinde çekildiği görülmüştür. Film için düzenlenmiş mekanlar Bizans Surları, savaş alanı, Edirne Pazar alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapay (Sanal) mekânlar iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Tamamen sanal olarak üretilen dış mekânlar ve belli bir düzenlemenin yapıldığı iç mekânların duvarlarının kaplanması görsel efekt teknikleri kullanılmıştır.

Özellikle CGI teknoloji kullanılarak ortaya çıkan sanal gerçeklik, o dönemin tarihsel imgesinin yaratımında kullanılmıştır. Tamamen bilgisayar ortamında yaratılan görseller ile canlı çekilmiş görüntülerin birleştirilmesi sırasında kullanıldığı tespit edilen; Yeşil Perde/ Mavi Perde Tekniği, Hareket İzleme, Kalabalık Kopyalama, Atmosferik Efektler, Tel Kaldırma kategorilerine göre *Fetih 1453* filmi incelenmiştir. Sanal mekân üretimleri, ideolojiye hizmet eden tarih olgusunu inşa etmek üzere kullanılmayı zorunlu kılmıştır.

Özel efektlerin ise canlı çekilmiş görüntülerin etkisinin artırılmasında kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu tür efektler savaşın inandırıcılığını ve aksiyonunu arttırmış, seyirciye gerçek bir savaş izliyor hissinin verilmesi amaçlanmıştır.

Görsel ve özel efektlerinin incelenmesinin yanında; kamera, müzik, kostüm kullanımları ve film içindeki diyaloglar ile de güçlü bir Osmanlı gösterilmiştir. Bu algı Osmanlı ve Bizans'ın filmde nasıl yansıtıldığı ile anlaşılmaktadır. Osmanlı Devleti'nin de devlet işlerinin, savaş hazırlıklarının Padişah Mehmet'in makamında konuşulduğu, Bizans Devleti'nin de ise bu tür konuşmaların eğlenceli toplantılar, davetler ve yemekler sırasında yapıldığı görülmüştür. Eğlence ortamlarında devlet işlerinin konuşulması Bizans'ın Osmanlı Devleti'nden daha ciddiyetsiz ve küçük gösterme algısını yaratmıştır.

Fetih 1453 filmi; sinematografisi, görsel efektleri, üretilmiş sanal mekânları ile güçlü bir Osmanlı Devleti'nin gösterilmesinde kullanılmıştır. Görsel efektler ve üretilen sanal mekânların, güçlü bir tarih olgusunun anlatılmasında önemli bir yere sahip olduğu anlaşılmaktadır. Bunun sonucunda ortaya çıkan filmin, yüksek oranda izlenmiş olmasında, dönemin ideolojisinin de payı inkâr edilemez bir gerçektir.

SONUÇ

Resim sanatının ardından gelen fotoğraf sanatı doğanın kusursuz bir benzerinin yeniden-üretimini sunmuştur. Ardından fotoğraf sanatının anlamlı bir şekilde ardı ardına dizilerek hem doğadaki nesnelere kusursuz benzerinin elde edilmesi hem de yaşamın hareketliliğine sahip olan sinema sanatı, “gerçekliğin” yeniden üretilmesi için etkili bir araç olmuştur.

Fotoğraf ve sinema sanatı, ortaya çıktıkları andan itibaren çeşitli teknik ve teknolojilerin kullanıldığı alanlardır. Dolayısıyla teknolojiye yaşanan gelişmeler doğrudan fotoğraf ve sinema alanında da etkisini göstermiş, yeni anlatım tarzlarının ve tekniklerinin geliştirilmesine imkân tanımıştır. Özellikle bilgisayar yazılımlarının sinema alanındaki kullanımı, gerçekliğin üretilmesi konusunda onun biçim değiştirmesine neden olmuştur. “Gerçeklik” artık gerçek olmayan bir şekilde üretilmeye ve anlatılmaya başlanmıştır.

Toplumları bir arada tutan, birliği sağlayan unsurlardan biri olan tarih teması, en etkili medya aracı olan sinemada da sıkça kullanılmaktadır. Bilindiği gibi, tarih yazarlarının yaşadığı dönemden etkilenmeden ve kendi öznelliğinden uzaklaşmadan, nesnel bir tarih yazması pek mümkün olamamaktadır. Sinemada da tarihi bir konuda bir film yapılırken, her ne kadar yazılı ve geçerli tarihsel bilgiler referans alınsa da, senaryo oluşturulurken senaryo yazarının yaşadığı dönemin etkilerinden soyutlanması ya da ve öznelliğinden kaçınması pek mümkün olamamaktadır. Kaldı ki, kültür endüstrisinin bir ürünü olarak gerçekleştirilen filmlerde ticari kaygıların gereği olarak her türlü nesnellik ya da etik kaygılardan uzaklaşmakta, tür sinemasının “dramatik yapısı”nın dayatmalarına boyun eğilmektedir.

Tarih yazılarında olduğu gibi sinemada da zaman zaman bir karakter yüceltilerek kahraman ilan edilmektedir. Böylece sinemaya konu edilen tarihin, izleyiciler için daha ilgi çekici hale gelmesi sağlanmaktadır.

Tezin konusu olan *Fetih 1453* filminde Türk toplumu için oldukça önemli olan İstanbul’un fethi işlenmiştir. Bu tarihi olay en güçlü medya aracı olan sinema üzerinden bir kez daha yeniden-üretimiştir.

Fetih 1453 filminde, tarihi gerçekliğin günümüzün egemen ideolojisine ve söylemlerine göre üretilmesinde; dönemin şehir imgelerinin ve mekânlarının sanal olarak yeniden-üretilmesinde; savaş sahnelerinin etkisinin arttırılmasında görsel efekt sistemlerinden yararlanılmıştır. Gerçekten var olmuş olan ya da var olduğu kabul edilen olayların ve mekânların yeniden-üretilmesi bilgisayar yazılımları ile yapılmış, sanal bir gerçeklik yaratılmıştır.

Fetih 1453 filminin Baudrillard simülasyon kuramına göre incelendiğinde, kuramın içerdiği kavramlar ile sinemada kullanılan görsel efektlerin anlam yaratma etkisi birbirine çok benzemektedir. Simülasyon, film için bilgisayar ortamında yaratılan mekânlar; simülark, yaratılan mekânın izleyici için gerçek olarak algılanması; simüle etmek ise filmin yönetmeni gerçek olmayan bir şeyi gerçek olarak sunmaya çalışması olarak açıklanabilmektedir.

Tarihi bir olayın kültür endüstrisi ile sinema üzerinden işlenmesinde, egemen iktidarın ideolojisi ve geçmişe duyduğu özlem teknoloji yardımıyla yeniden üretilmiştir. Yani simülasyonlar aracılığı ile mekânların, kalabalıkların, dekorların yeniden üretilmesi gerçekleştirilmiş; egemen ideolojinin düşünce biçimine ve geçmişe olan hayranlığına göre düzenlenmiş bir film ortaya çıkmıştır.

Görsel efektlerle yaratılan sanal dünya ile anlatılan gerçek olaylar tarihi algılama biçimimizi de değiştirmektedir. Çünkü tarihin gerçekliği yerini sanal gerçekliğe bırakmakta, seyirci de beyaz perdede izlediği bu sanal gerçekliğe inanmaktadır.

Görsel efektlerin kullanımı ile elde edilen büyük kalabalıkların, haşmetli yapıların, savaş kulelerinin, savaş araçlarının üretimi tarihsel anlatıya büyük ölçüde katkı sağlamıştır. Osmanlı Devleti'nin gücü, bu efektlerle oluşturulmuş sahnelerde öne çıkartılırken, Bizanslıların ise zayıflıkları vurgulanmıştır. Bu gücün daha da katlanarak kullanımı ve izleyiciye gösterimi, günümüzün egemen bakışımı ve ideolojisini desteklediği gibi, bu gücün kullanılabileceği yeni bir alan da açmıştır.

Mekânların görsel efektlerle üretilmesinin yanında, atmosferik efekt kullanımı ile karakterlerin de duygu ve psikolojik durumu verilebilir. Yani bir teknik ile insani bir durumun yaratılması mümkündür. Nitekim *Fetih 1453* filminde Halil Paşa'nın

camdan baktığı sahnede ve savaş sahnelerindeki askerlerin ve diğer karakterlerin ruh halleri bu tür efektlerle daha da belirgin hale getirilmiştir.

Kültür endüstrisi olan tarih filmi, Devletin İdeolojik Aygıtı olan sinema aracılığı ile izleyiciye sunulmuştur. Böylece devletin baskısı, simülasyondan yararlanılarak yeniden-üretmiş ve topluma film aracılığıyla ulaştırılmıştır. Toplumun bir bölümü geçmişe duyduğu hayranlığı destekleyen egemen ideoloji sayesinde *Fetih 1453* filmine yoğun ilgi göstermiştir. İlginin bu denli fazla olması bir tarihi olayın popüler kültür malzemesine dönüştüğünü de ortaya koymaktadır.

Simülasyondan yararlanılarak üretilmiş tarihin, devletin ideolojik aygıtları kullanılarak yeniden-üretilmesi ile ortaya çıkan *Fetih 1453*, bu konu kapsamında incelendiğinde, seçilebilecek en uygun Türk yapımı film olmayı da hak etmektedir. On milyona yakın izleyicinin tükettiği bu filmin gişe rakamları kadar, amaçlanan ideolojik hedeflere ulaşma başarısını da gösterdiği ileri sürülebilir.

Teknolojinin, kendisini sonsuz geliştirme süreci akıp gitmekte ve toplumlara çeşitli yenilikler sunmaktadır. Günümüzde, teknolojinin her alana yayılması, gerçek hayata bir yansıması olarak yaşadığımız mekânların sınırlarını ortadan kaldırmaktadır. Bu duruma yakın dönemde verilecek örnek VR gözlükleridir. Sinemadaki gibi tamamen sanal üretilmiş görüntüler, bu tür bir araç kullanılarak kişiyi bulunduğu ortamdan bir başka ortama gitmiş gibi hissetmesini sağlamaktadır. Filmi, sinema salonunda izlerken beyaz perdedeki görüntü ile yaşadığı özdeşleşmenin, daha güçlü bir boyutunu bu araç sayesinde yaşamaktadır.

Teknolojinin her alanda kullanımı ile elbette ki egemen ideolojinin enformasyonunun topluma ulaşması daha da kolaylaşmaktadır. Toplumu oluşturan kişilerin de bu baskı araçlarından gelen enformasyondan kendisini koruması zorlaşmakta, neredeyse imkânsız hale gelmektedir.

Sonuç olarak, teknolojinin sinemayı etkilediği kadar, yaşadığımız hayatı da son derece etkilediği yadsınamaz. Sinemadaki gerçeklik ilkesinin yıkılmasının ardından sıra gerçek yaşamdaki mekânların “gerçekliğini” yıkmaya gelmiştir.

Baudrillard (2016), *“Hakikati gizleyen şey simülark değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatin kendisidir”* diyerek hakikatin yerini artık simülasyona bıraktığını belirtmiştir (s.13). Bundan sonraki aşama gerçek hayattaki, “gerçeklik” ilkesinin teknoloji ile yitirilmesindedir.



KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2016). “*Baudrillard*”, Say Yayınları, İstanbul
- Altan, İ. (2012). “*Mimarlıkta Mekân Kavramı*”, İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi, Cilt 19, s. 75-88
- Armutcı, B. (2016). “*Matte Painting Tekniğinde Uygulama Sorunlarının İncelenmesi Ve Çözüm Önerisi*”, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Kütahya
- Aslanyürek, S. (2004). “*Senaryo Kuramı*”, Pan Yayıncılık, İstanbul
- Aydın, E. (1997). “*Fatih ve Fetih: Mitler ve Gerçekler*”, Doruk Yayıncılık, Ankara
- Aytekin, H. (2016). “*Görsel-İşitsel Medyada Sağlık - Güvenlik Halleri: Tartışılması Gereken Bir Alan Olarak Kamu Spotu*”, Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 9 (3), s.249-275
- Baudrillard, J. (2016). “*Simülakrlar Ve Simülasyon*”, Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara
- Bazin, A. (2011). “*Sinema Nedir?*”, Çev: İbrahim Şener, Doruk Yayıncılık, İstanbul
- Bilis, A. E. (2013). “*Popüler Televizyon Dizilerinden Muhteşem Yüzyıl Dizisi Örneğinde Tarihin Yapısökümü*”, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (Sayı 45), s.19-38.
- Cevizci, A. (1999). “*Felsefe Sözlüğü*”, Paradigma Yayınları, İstanbul
- Çakıcı, G. (2007). “*Suha Arın Belgesellerinde İnsan-Mekân İlişkisi*”, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi
- Çakmak, A. Ç., Cengiz, H. A. (2016). “*Eğlence Pazarlaması Kapsamında Tüketicilerin Sinema Filmlerine Yönelik Tercihini Ve Tatmin Boyutu Üzerine Bir Araştırma: “Fetih 1453” Filmi Örneği*”, Turkish Journal of Marketing, Cilt 1 (1), s.47-75
- Demir, Y. (2016). “*Filmde Zaman Ve Mekân Üzerine*”, Kurgu Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi,5 (5), s.119-128

- Dervişođlu, M., Arseven, A. , Aludađ, C. (2015). “Ortaöđretim 9., 10. Ve 11. Sınıf Öđrencilerinin Tarihe İlişkin Algıları Ve Tarih Bilinci Oluşumlarının İncelenmesi”, Cumhuriyet Uluslar arası Eğitim Dergisi, Cilt 4 (1), s. 65-82
- Develiođlu, F. (1999). “Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lûgat”, 16. baskı, İstanbul
- Dural, A. B. (2012). “Antonio Gramsci ve Hegemonya”, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 11 (Sayı 39), s. 309-321.
- Erdem, S. (2015). “Gerçekliđin Yeniden İnşasında Görsel Efekt Kullanımı: Spartaküs Televizyon Dizisi Örneğinde Mekan Kurgusu”, Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, Cilt 3, Sayı 2, s. 276-296
- Ferro, M. (1995). “Sinema ve Tarih”, Çev: Turhan Ilgaz, Hülya Tufan, Kesit Yayıncılık, İstanbul
- Gök, C. (2007). “Sinema ve Gerçeklik”, Beyken Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi,1(2), s.112-123
- Göka, Ş. (2001). “Bir bütünün iki farklı görüntüsü: İnsan ve Mekân”, Pınar Yayınları, İstanbul
- Güçhan, G. (1999). “Tür Sineması, Görüntü ve İdeoloji”, Anadolu Üniversitesi Yayınları, İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları, Eskişehir
- Güzel, M. (2015). “Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard’ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları”, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, Bahar, Sayı 19, s. 65-84
- Herdem, A. (2010). “Bilgisayar Destekli Görsel Efekt Tasarımı Ve Sinemaya Etkileri”, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Konya
- Iggers, G. G. (2007), “Yirminci Yüzyılda Tarih Yazımı: Bilimsel Nesnellikten Postmodernizme”, Çev: Gül Çađalı Güven, Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul
- Iggers, G. G., Wirth L. (2003), “20. Yüzyılda Tarih Yazımı”, Tarihin Kötiye Kullanımı (içinde), Çev: Nurettin Elhüseyni, Türkiye Ekonomik Ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayını, İstanbul

- Karabayraktar, D. (2010). “*Fantastik Sinema Ve Görsel Efekt “Bir Tahta Parçası”*”, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sinema Televizyon Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul
- Kılıç, L. (2008). “*Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*”, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara
- Kılıçatan, E. (2015). “*Sinemanın Kaçınılmaz Gerçeği: Politika*”, Barış Kılınç (Ed.), *Sinema Ve Politika* (içinde) (s.51-65), Konya
- Kılınç, B. (2015). “*Sinema ve Politika*”, Literatürk Academia, Konya
- Kırık, A. M., Kozan, E. (2015). “*Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı*”, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Sayı 13,s. 292-311
- Koca, S. (2015). “*Zengin Kız Fakir Oğlana Ne Oldu*”, Barış Kılınç (Ed.), *Sinema ve Politika* (içinde) (s.68-96), Konya
- Küçükdoğan, B., Yengin, D. (2015). “*Sergei Mikhailovich Eisenstein*”, Zeynep Özarslan (Ed.), *Sinema Kuramları-I* (içinde) (s.107-131), İstanbul
- Kracauer, S. (2015). “*Film Teorisi: Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu*”, Çev: Özge Çelik, Metis Yayınları, İstanbul
- Lefebvre, H. (2016). “*Mekânın Üretimi*”, Çev: Işık Ergüden, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Monaco, J. (2001). “*Bir Film Nasıl Okunur?: Sinema Dili, Tarihi Ve Kuramı*”, Çev: Ertan Yılmaz, Oğlak Yayıncılık, İstanbul
- Mutlu, E. (1991). “*Televizyonu Anlamak*”, Gündoğan Yayınları, Ankara
- Özmen, C., Er, H., Ünal, F. (2014). “*Televizyon Dizilerinin Tarih Bilinci Üzerine Etkisi Muhteşem Yüzyıl Dizisi Örneği*”, Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 11 (25), s.409-426
- Özön, N. (2008). “*Sinema Sanatına Giriş*”, Agora Kitaplığı, İstanbul
- Öztaş, S., Anıl, N. K., Kılıç, B. (2013). “*Tarihî Film Veya Tarihî Dizilerin Tarihe İlgili Artırmada Etkisine İlişkin MYO Öğrencilerinin Görüşleri*”, Electronic Journal of Vocational Colleges, Aralık, UMYOS Özel Sayı, s.107-120

Sayıcı, F. (2011). “1990 Sonrası Türk Sinemasında Gerçekçilik”, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Konya

Sofuoğlu, H. (2004). “Bergson Ve Sinema”, Selçuk İletişim, 3 (3), s.66-76

Şahin, M. (2013). “2000’li Yıllar Türk Sinemasında Tarihi Kostüme Avantür Filmlerde Nostalji Ve Muhafazakârlık”, II. International Conference on Communication, Media, Technology and Design, Famagusta – North Cyprus/02-04 May 2013

Urry, J. (1999). “Mekânları Tüketmek”, Çev: Rahmi G. Ögdül, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

Yurdigül, Y., Zinderen, İ. E., (2011). “Sinemada Özel Efekt”, Atatürk İletişim Dergisi, Cilt 1 (2), s.101-123

İnternet Siteleri:

<http://www.sabah.com.tr/gundem/2015/05/30/istanbulda-dev-fetih-kutlamasi>

<http://www.cnnturk.com/video/turkiye/istanbulun-fethi-soleninden-renkli-goruntuler>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Matte_\(filmmaking\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Matte_(filmmaking))

https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto_manipulasyon

<http://www.filmsite.org/visualeffects9.html>

<http://www.filmsite.org/visualeffects10.html>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Fetih_1453

<http://www.sinematurk.com/kisi/32721-ibrahim-celikkol/>

<https://www.youtube.com/watch?v=5uZlj0CrIjk> (dijital matte paint uygulaması TheCGBros)

<https://www.youtube.com/watch?v=rsV-Orj83oM> (oniksfilm Making of: Fetih 1453)

<https://www.youtube.com/watch?v=-0IojB4ltlw> (oniks film Making of: Fetih 1453)

<http://t24.com.tr/haber/faruk-aksoy-fetih-1453le-yakaldigi-basariyi-anlatti,200738>

Film:

Aksoy, F. (Yönetmen/Yapımcı). (2012). *Fetih 1453* [Film]. Aksoy Film Production/ Medyapım, Türkiye

Aksoy, F.(2012), *Fetih 1453*.Tiglon, Özel Seçenekler, “*Faruk Aksoy İle Özel Röportaj*”, DVD

Aksoy, F.(2012), *Fetih 1453*.Tiglon, Özel Seçenekler, “*Kamera Arkası Görüntüler*”, DVD



ÖZ GEÇMİŞ

Nigâr Nesteren Saral, 1992 yılında İstanbul'da doğdu. Lise öğrenimini Melek Aknil okulunda Moda Tasarımı Bölümü'nde tamamladı. 2015 yılında T.C. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon bölümünü derece ile bitirdi. 2015-2016 Güz döneminde T.C. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalında yüksek lisans eğitimine başladı.

