

T.C.
MALTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RAYDO SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

SİNEMADA RÜYA TEMSİLİ VE GERÇEKLİK
İLİŞKİSİ: JUNGCU YAKLAŞIMLA
“INCEPTION” ADLI FİLMİN ÇÖZÜMLEMESİ

YÜKSEK LİSANS (MASTER) TEZİ

AZİZ ÇİÇEK

101105205

Danışman Öğretim Üyesi:

Prof. Dr. Simten GÜNDEŞ

İstanbul, Kasım 2013

ÖNSÖZ

Bu tezin hazırlanması aşamasındaki çalışmamı yürütürken bana ve bu çalışmada emeği geçen birçok insanın ismini anmaktan mutluluk duyuyorum. Bu çalışma süresince beni yönlendiren ve her tür desteğini gösteren danışmanım Prof. Dr. Simten Gündes'e çalışmama başlarken ve çalışmamı yürütürken kendisinden çok fazla şey öğrendiğim ve onu tanımakla kendimi şanslı hissettiğim Doç. Dr. Nazan Haydari Pakkan'a, değerli görüşleriyle çalışmama destek veren Doç. Dr. Cenk Demikıran'a, tezimin konusunun net olarak ortaya çıkması sağlayan ve pek çok konuda yardımını esirgemeyen Doç. Dr. Tülay Çelik'e tez savunma jürime katılmayı kabul ettiği ve çalışmam hakkında önerilerini paylaştığı için Yrd. Doç. Dr. Hale Torun'a çalışmam konusunda ve konusundaki orijinal önerilerini paylaşan, keşke daha önce tanışsaydım dediğim Yrd. Doç. Dr. Hakan Aytekin'e ve son olarak çalışmamı merakla sabırla tamamlamamı bekleyen aileme teşekkür ederim.

Aziz ÇİÇEK

Kasım, 2013

ÖZET

SİNEMADA RÜYA TEMSİLİ GERÇEKLIK İLİŞKİSİ: JUNGCU YAKLAŞIMLA “INCEPTION” ADLI FİLMİN ÇÖZÜMLEMESİ

Lumiére tarafından ortaya atılan gerçeklik sinema tarihinde daha çok Andre Bazin ve Siegfried Kracauer tarafından temsil edilmiştir. İlk ortaya atılan bu gerçeklik tartışmaları her dönemde farklı temsil edilmiştir. Gerçeklik ve gerçekliğin sunumun incelendiği bu çalışmada sinemada gerçeklik sunulurken başvurdu araçlar ve gerçeklik karşısı “rüya” ile mümkün olabileceği/olamayacağı araştırılmaktadır.

Çalışmada “gerçeklik” ve gerçeğe ilişkin kavramlar detaylı olarak tartışıldıktan sonra sinemada gerçeklik ve gerçeğin sinemada sunumu ile ilişkilendirilmiştir. Yine rüya ve rüyaya ilişkin kavramlar ayrıca çağdaş kuramcılarının rüya kuramlarında hareketle sinemada rüya ile ilişkilendirilmiştir.

Hollywood Sinemasından seçilen “Inception” Jung’un çözümlemeci psikolojik öğeleri ile bilinç ve kişilik türleri temel alınarak çözümlenmiştir. Gerçekler ve rüyalar arasındaki derin bakış açısı ile incelenen örnekte psikolojik, mitolojik ve diğer öğeler birbirini bilgilendirmek için başvurulmuştur. Çözümlemeden önce Jung’un davranış psikolojisi, bilinçlilik kuramı, bilinçaltı yaklaşımı, gölge kişilik, persona, ortak bilinçaltı, anima, animus, simgesel fonksiyon ve kişileşme süreci gibi konular işlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Gerçeklik, Rüya, Görüntü, Inception, Çözümlemeci psikoloji

ABSTRACT

THE RELATION BETWEEN DREAM REPRESENTATION AND REALITY IN CINEMA: A JUNGIAN ANALYSIS OF THE FILM “INCEPTION”

The conception of reality introduced by Lumière has been represented most significantly by Andre Bazin and Siegfried Kracauer in the history of cinema. Started primarily with the figures mentioned, discussions on reality have been represented in different ways in each period. This study on reality and its representations discusses various instruments used in cinema to represent reality, and the possibility of such a representation through a conception of “dream” against reality.

After a detailed discussion of “reality” and related concepts, they have been related to the reality and its representation in cinema. Likewise, dream and related concepts have been related to the dream in cinema, drawing upon contemporary theories of dream.

The Hollywood film “Inception” has been analysed through psychological elements as well as consciousness and personality types of Jungian analysis. This case has been examined in detail by a profound view between realities and dreams with crossreferences to psychological, mythological and interrelated elements. Before starting such an analysis, certain Jungian topics have been clarified like behavioral psychology, theory of consciousness, subconscious approach, shadow personality, persona, collective consciousness, anima, animus, symbolic function and personification process.

Keywords: Cinema, Reality, Dream, Image, Inception, Analytical psychology

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
ŞEKİL LİSTESİ	vii
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM.....	5
1. GERÇEK VE SİNEMA	5
1.1. GERÇEKLİK VE GERÇEĞE İLİŞKİN KAVRAMLAR.....	5
1.1.1 Kavramlar	5
1.1.1.1 Gerçek, Gerçeklik.....	5
1.1.1.2. Doğruluk ve Hakikat.....	9
1.1.1.3. Gerçekçilik	11
1.1.2. Gerçekliğin Karşıtı Kurmacaya ya da İmgelem.....	14
1.2. SİNEMADA GERÇEKLİK ÜZERİNE	17
1.2.1. Sinemada Gerçeklik	17
1.2.2. Sinemada Gerçekliğin Sunumu.....	21
1.2.3. Gelişmelerle Gerçekliğin Anlamsal Değişimi.....	25
2. BÖLÜM.....	29
2. RÜYA VE SİNEMA.....	29
2.1. RÜYA VE RÜYAYA İLİŞKİN KAVRAMLAR	29
2.1.1 Kavramlar	29
2.1.1.1. Rüya.....	29
2.1.1.2. Hayal ve İmgelem	38
2.1.2. Rüya Yorumları ve Rüya Kuramları.....	40
2.1.2.1. Rüya Yorumları ya da Tabir.....	40
2.1.2.2. Rüya Kuramları.....	42
2.2. SİNEMADA RÜYA.....	52
2.2.1. Rüyanın Sinemada Kullanımı	52
2.2.2. Sinemada Rüya Gerçekliği	54
3. RÜYA GERÇEKLİK KARŞITLIĞI VE JUNGCU FİLM ÇÖZÜMLEMESİ	58
3.1. Görüntü ve Psikolojik Çözümleme İlişkisi.....	58

3. 2. Psikolojik Düşüncede Temel Kavramlar.....	59
3. 2. 1. Davranış Psikolojisi.....	59
3. 2. 2. Ruhsal Devim.....	60
3. 3. Jung'un Bilinçlilik Kuramı ve Tipoloji.....	60
3. 4. Jung'un Bilinçaltı Yaklaşımı.....	62
3. 5. Gölge Kişilik.....	64
3. 6. Persona.....	65
3. 7. Ortak Bilinçaltı ve Örnek Tipler.....	65
3. 8. Anima, Animus Olarak Karşı Cins Tipler.....	68
3. 9. Sembol Fonksiyon.....	69
3. 10. Kişileşme Süreci.....	71
4. FİLM ÇÖZÜMLEMESİNDE RÜYA TEMSİLİ GERÇEKLIK OLGUSUNA JUNGCU YAKLAŞIM: "INCEPTION" ADLI FİLMİN ÇÖZÜMLEMESİ.....	73
4.1. Film Çözümlemesi.....	74
4.1.1. Inception'da Persona.....	79
4.1.2. Gölge.....	84
4.1.3. Anima.....	93
4.1.4. Inception'da Kişileşme.....	95
4.1.5. Tipler Kuramı.....	98
4.2. Inception'da Gerçeklik ve Rüya İşlevi.....	102
SONUÇ.....	105
ÖZGEÇMİŞ.....	115

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. : Leonardo DiCaprio, Inception filminin açılış sahnesi.....	75
Şekil 2. : Cobb'un çocukları.....	75
Şekil 3. : Inception Filmi, Cobb (Leonardo DiCaprio).....	76
Şekil 4. : Paris'te Mimarlık Fakültesi, Cobb'un babasına ziyareti.....	78
Şekil 5. : Ariadne (Allen Page).....	81
Şekil 6. : Şekil 5: Fizik kurallarıyla oynaması sonucunda oluşan görüntü...	83
Şekil 7. : Mombasa'da Eames (Tom Hardy).....	85
Şekil 8. : Mombasa Sokakları.....	85
Şekil 9. : Minibüsün köprüden serbest düşüş sahnesi.....	100
Şekil 10. : Cobb'un kuleden operasyonu gözlemlediği sahne.....	101
Şekil 11. : Cobb'un gerçekliğine döndüğü sahne.....	103

GİRİŞ

Görüntülerle çevrili bir dünyada yaşandığı söylemeye bile gerek yoktur. Her geçen gün kalabalıklaşan dünyada ancak kalabalıklaştıkça yalnızlaşan insan bilgiye ulaşmak için çoğunlukla görüntüye başvurmaktadır. Dolayısıyla 19. yüzyıldan bu yana görüntü yaratma ve yeniden oluşturma konusunda bir patlama yaşanmıştır. O dönemin teknik şartlarıyla fotoğraf ve film oluşturulmuş, günümüzde ise bu çok daha gelişmiş teknolojilerle yapılmaktadır. Sinemanın toplumsal hayat içerisine girişiyle bazı kavramlar sorgulanmaya başlanmıştır. Gerçeğin ne olduğu, devinen bu görüntülerin gerçek mi, değil mi sorularını akla getirmiştir. İnsanlık tarihi boyunca gerçeklik sorgulanmış ancak her dönem kendi mevcut araçları üzerinden yapılmıştır. Mağara resimlerinden günümüze üç boyutlu görüntülere kadar bu tartışma devam ederek sürmüştür.

Görüntü yaratma teknolojilerinden sinema, dış dünyadaki nesnelere, insanları ve mekânları gerçeğine yakın ya da gerçek gibi sunmakla yetinmemiş, devinen görüntüleri de olduğu gibi aktarmıştır. Sinemadaki bu güç izleyici üzerinde gerçeklik hissini artırarak devam etmiştir. Sesli sinemaya geçiş, filmlerin renkli üretimi, üç boyutlu filmlerin çıkışı ve yüksek çözünürlüklü ekranların icadı gibi gelişmeler, insanın gerçek hayattaki görsel algısına yaklaştırmıştır. Yukarıda saydığımız donanımlara sahip olan sinema filmleri gerçek hayattaki, gerek görüntülere gerekse seslere çok yakınlaşmıştır. Dolayısıyla sinema edindiği bu özelliğiyle çekilen filmler, gerçek hayatın bir parçası oldukları yanılsaması daha inandırıcı biçimde verebilmektedirler.

Sinema, gerçek hayattaki birçok şeyi konu alan en önemlisi öykü anlatan bir araç olması dolayısıyla anlatılan öykünün gerçekliği taşıması bu anlamda önemlidir.

Öykünün dış dünyadaki hayatla örtüşmesi gerçeklik yansıması yaratmada önemli bir durumdur. Sinema izleyicisinde gerçeklik hissini uyandırmak tek başına öyküyle olanaklı değildir; biçimsel özelliklerin de gerçekliğe uygun olması ve görüntünün insanın doğal algısına yakın olması gerekmektedir. Bunun yanında gerçek hayattaki birçok şey sinemaya konu olarak seçilmelidir.

Gerçek hayatta bile anlaşılması zor olan bazı durumlar sinemaya konu olmuş, sinema aracılığıyla anlam bulabilmiş, kimileyin de tartışmalara sebep olmuştur. İzleyici, görüntülerin biçimsel olarak gerçeklik hissini vermesi ve öykünün gerçekliğe yakın olması durumunu artık yeterli görmemektedir. Görüntülerin yüzeysel anlamını gördüğünde derinliği arayacaktır. Görüntülerin psikolojik yönüyle de görülmesi gerektiği, dolayısıyla film izlemek bu noktada bir olay çözümlemesi olduğu unutulmamalıdır. Filmler kişide bir tür ruhsal yansımalar yaratır; kişisel ve duygusal tepkiler başlatır.

Gerçeklik artık yönetmene yetmediğinde ya da hareket alanını geniş tutmak isteyen yönetmen rüyaya başvurmaktadır. Yönetmen, rüyayı kullanarak istediği görüntüyü mantıksal sorgulanmaya takılmadan dilediği gibi oluşturmaktadır. Gerçekliği ifade etmenin yolunu gerçektışı öğeleri kullanmaya başvurmak yönetmen için doğru ve kurtarıcı bir yöntemdir. Bu anlamda rüya ve rüyanın sinemada işlenişi gerek film yönetmeni için gerekse izleyici için önem taşımaktadır.

Çalışmanın amacı, sinema gerçekliği yansıtmak için başvurduğu araçların ne şekilde kullanıldığı - rüyanın, sinemada kullanımının gerçektışı bir öge olarak etkisinin ne şekilde olduğunu ortaya koymaya çalışmaktır. Bu bağlamda gerçek, gerçeklik ve rüya ile ilgili kavramların detaylı açıklamaları yapılarak, sinemada gerçekliği sunmanın nasıl olduğu ile ilgili detaylı çalışma yapılır. Hollywood

sinemasından “Inception” filmi çalışmaya uygun bir örnek olduğu düşünülerek gerçek, gerçeklik ve rüya kavramları altında Jung'ca çözümlenebildiği ve gerçekliği yanılgısını yarattığı ortaya koymaya çalışılır.

Çalışmanın birinci bölümünde, gerçek ve gerçeklikle ilgili kavramlar tanımlanır ve ayrıntılı olarak tartışılır. Gerçekliğin doğru bir şekilde anlaşılmasına katkı sağlandığına inanılan doğruluk, hakikat ve gerçekçilik kavramları da tartışılır. Ayrıca gerçeklik karşıtı kurmaca ve imgelemde çalışmayı bütünlediği düşünülerek tartışmada yer verilir. Bu bölümün sonuna doğru sinemada gerçeklik ve gerçekliğin sinemada sunumu ayrıntılı olarak tartışılır. Sinema tarihinde Lumière tarafından ortaya atılan gerçeklik, André Bazin ve Siegfried Kracauer tarafından temsil edilişi ve daha birçok sinema kuramcısının gerçeklikle ilgili kuramları tartışılır. Birinci bölümünün bu son kısmında tezin kuramsal kısmının ilk parçasının oluşturulur.

Çalışmanın ikinci bölümünde rüya ve rüya ile ilgili kavramlar tanımlanır. İnsanlığın var oluşundan bu yana rüyaya farklı anlamlar yüklenmiş, kimileyin de rüya bir problem çözme aracı olarak görülmüştür. Sigmund Freud, Alfred Adler, Erich Fromm ve Carl Gustav Jung gibi rüya hakkında geniş çalışmaları ve kuramları olan çağdaş kuramcılarının görüşleri ve kuramları ayrıntılı olarak tartışılır. Birinci bölümde olduğu gibi bu bölümün sonuna doğru da tartışılan bu kavram (rüya), sinemada kullanımı tartışılır. Sinemada rüya gerçekliği ile bu (rüya) kavram birinci bölümle ilişkilendirilir. Tezin kuramsal kısmının ikinci parçası olarak devam edilir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, Jung'un çözümleneci psikolojik öğeleri ile bilinç ve türleri temel alınarak film çözümlemesinde kullanılan bazı kavramlar ve yaklaşımlar açıklanır. Bu kavramlar ve yaklaşımlar ışında bir sonraki bölümde film çözümlemesi yapılır. Jung, insanın ruhsal durumunun çalışma şekline yansıdığı

söyler. Bu bölümde tanımlanan bazı kişilikler ve ruh durumları filmlerdeki karakterlerde aranır. Jung'un bilinçaltı yaklaşımında bilinçaltının gizli, kalmış yönlerinin açığa çıkması için bazı kavramların bilinmesi gerektiğini söyler. Bunlar gölge kişilik ve personadır. Bunların yanı sıra kişilik tipleri, anima, animus gibi ve kişileşme kavramlarının Jung'ca bakışı ışığında filmin çözümü yapılır.

Dördüncü bölümde, bir önceki bölümde açıklanan bazı kavramlar kullanılarak Başlangıç (Inception) filminin çözümü yapılır. Çözümlemede Jungcu çözümlemenin yanında diğer çözümleme yöntemlerine de başvurulur. Çözümlemede seçilen “Inception” adlı filmde rüya, bilinç ve bilinçaltı kavramlarının çokça işlendiği için çalışmaya alınır. Çözümün içinde, gerçekliği birçok bakımdan yansıtabilme gücüne sahip sinemanın bazen gerçekliği verebilmek için gerçeklikten çok uzak öğelere başvurduğunun değerlendirilmesi yapılır.

1. BÖLÜM

1. GERÇEK VE SİNEMA

1.1. GERÇEKLİK VE GERÇEĞE İLİŞKİN KAVRAMLAR

1.1.1 Kavramlar

1.1.1.1 Gerçek, Gerçeklik

Sinemada gerçeklik ve bu gerçeğin ortaya konuş biçiminin konuları incelenecektir. Ancak ondan önce konunun daha anlaşılır kılınması açısından "gerçek"le ilgili bazı kavramların açıklanması gerekmektedir. Gerçeklik üzerine tartışmaların geçmişi ilkçağlara dayanmaktadır. Sanatın konusu olmuş, ancak daha kavram felsefesinin ana sorunlarından biri olmuştur. Gerçekliğin üzerine çok fazla yorum yapılmış ve sınırları kişiden kişiye değişmiştir. Gerçekliğin ortaya konma ve sunulma biçimini, sanat kendine göre temel araç olarak kullanmıştır. Kimi zaman gerçeğe sıkı sıkıya bağlı kalmış, kimi zamanda gerçeğe hiç aldırmış etmemiştir.

Gerçek, fiilen var olandır. Gerçekte görüldüğü veya gösterildiği gibi olan, hayal ürünü olmayandır. Daha farklı bir ifadeyle düşünülmüş olanın dışında var olandır. Gerçeklik ise, gerçek olma durumu, gerçek olarak var olan şeylerin tümünü ifade etmektedir (Adalı, 2004 s. 1986). Erich Fromm, gün boyu gördüklerimize "gerçek" değil ve bunu sahip olduğumuz "tek gerçeklik biçimi" olarak algılamayı, hayal gücümüzün eksikliği olarak nitelendiriyor (Fromm, 1992, s. 14). Gerçekliğin sınırlarının aslında çok daha geniş olduğuna dikkati çekiyor. Flusser, gerçekliği "ölüme kadar önümüze çıkan her şey" (Flusser, 2009, s. 93) diye tanımlayarak gerçeklik sınırlarını sonuna kadar açmaktadır.

Gerçekliğin sınırlarını zorlayanlardan biri de Georg Lukács'dır. Lukács, gerçekliğin dural ve değişmez bir şey olmadığını söyler. Lukács'a göre gerçeklik

sürekli bir deęişim halinde olup görmesini bilen göze belirli, basit olmayan bir doğrultu gösterir; bir yandan yeni özleri durmadan ortaya çıkarırken öte yandan eskilerin kaybolmasını sağlar; kendini gerçeklięin deęişimine kaptıran özne, daha önce önemi anlaşılmamış yenilikleri de ortaya çıkarabilir (Lukács, 2000, s. 110).

Gerçeklik, farklı felsefe akımlarına göre bazen genel anlamda, bazen daha dar anlamda kullanılmış; kimileyin de yerleşik anlamların çok dışına çıkarak, çarpıcı bir anlam genişlemesine de uğramıştır. Yerleşik felsefe dilinde, düşünülen, tasarımlanan, hayal edilen şeylerin karşıtı olarak tanımlanmış. Daha dar anlamda, özellikle bilim felsefesi dilinde, fiziksel ya da maddi karşılığı bulunanın doğrudan ya da dolaylı yollarla ölçülebilen anlamına gelir. Kazandığı geniş anlamıyla gerçeklik, tümevarım ya da kuramsal çözümleme yoluyla oluşturulmuş terimler için kullanılırken; bazı felsefe metinlerinde varlığı somut olarak gösterilememekle birlikte, gerçekten var olduğu düşünülen, tanrı, tin, ben, töz gibi metafizik kavramlar için kullanılmıştır (Güçlü, Uzun, Uzun ve Yolsal, 2002, s. 596, 597).

Gerçeęe ulaşmada, nesnelere kendi varlıklarından çok, onların oluşturduğu algıların varlığına dikkati çekmek gerekir. Gerçeklik ve algılama söz konusu olduğunda, gerçeklik olarak görülenlerin aslında önemli bir bölümü algıların oluşturduğudur (Derman, 2010, s. 27). Gerçeęin nesnel olarak farkına varmak algılarla olabileceğini söyleyen Tanilli, ayrıca dış dünyadaki bilgilerin duyularla elde edilmesi ve gerçeklięin bir fotoğraf üzerine sıradan kaydedilmesi arasında ciddi bir benzerlik olduğunu belirtmektedir (Tanilli, 2006, s. 165).

Gerçeklik hakkında açıklamaların geçmişi çok eskilere dayanmaktadır. Gerçeklięi, varlıkla ele alan Platon, ancak akıl yoluyla elde edinilen idealar ve deęişip duran, sürekli olarak oluşan göreceli gerçeęin dünyası olmak üzere iki ayrı

dünyadan bahseder. İdealar dünyası, değişmeyen, başlangıçsız, kendi kendilerine var olan gerçekler dünyasıdır. Sağlam ve doğru bilgi ancak bu dünyada elde edilir. Platon, asıl gerçek dünyanın idealar dünyası olduğunu söyler; duyularla elde edilenler bu gerçek dünya hakkındaki işaretler olduğunu belirtir (Hilav,1981, s. 44). Platon' a göre, kavramlar; duyularla elde edilenlerden daha gerçektir ve biricik gerçek varlıkların ilk örnekleridir (Weber, 1998, s. 53). Yine Platon, soyut kavramların ve somut nesnelere arasındaki ayrımın ilk örneğini, genel modelini idea olarak açıklamıştır. Platona göre, soyut kavramlar, uzay ve zamanın ötesindedir; oluşturdukları ayrı bir dünya vardır; bu dünyada gerçeklik ve değer derecesi bakımından somut nesnelere çok yükseğindedirler; idealar, mutlak, değişmeyen gerçeklerdir, çoğalmadıkları gibi ölmezler; iyilik en tepede yer almak üzere bir derecelendirme durumundadırlar (Tanilli, 2006, s. 91).

Platon'un yukarıdaki görüşünü eleştiren Aristoteles ise idealar dünyasıyla duyular dünyasının içi içe olduğunu belirtir; idealar nesnelere özüdür, onlardan ayrı düşünülemez. Aristoteles'e göre, asıl gerçek, tek başına, ne idealardır, ne nesnelere ne de harekettir; asıl gerçek bunlar bütünüdür (Weber, 1998, s. 68-70).

Gerçek dünyaya yalnız aynı prensiplerden oluşan düşünce yoluyla ulaşılabildiğini söyleyen Nicolai Hartmann, doğrudan düşünce yoluyla varlık şekillerinin bilinmeyeceğini belirtir; ancak varlık şekliyle kavram şekli aynıysa bilinebildiğini söyler (Hartmann, 2003). Derman, gerçeklik olgusunun insan bilincinle beraber var olabileceğini, tek başına var olamayacağını söyler (Derman, 2010, s. 22).

Birey tarafından gerçeklik bilgisinin edinilmesi sürece bağlıdır; dolayısıyla sosyolojik açıdan bakıldığında, insanın yaşadığı toplum ve edindiği gerçeklik bilgisi

önem kazanmaktadır. Edinilen ipuçlarının gerçeklik algısının değerlendirilmesi, konunun anlaşılır kılınması açısından önemlidir. Bir toplum içinde bireylerin gerçekliğe yükledikleri anlam, gerçekliğin ne olduğundan daha dikkate değer bir durumdur (Derman, 2010, s. 16-17).

Zizek, gerçeğin çoğunlukla sabreden, simgeselleştirilmeye, tartışmalara direnen, yine her zaman kendisine dönen sert ve dirençli bir çekirdek olarak anlamak gerekir; şeklinde farklı bir açıklama yapmıştır (Zizek, 2004, s. 175). Bu kavramı farklı yorumlayanlardan biride Carl Gustaw Jung'dur. Jung, iki ayrı dünyadan bahseder: bunlar ruhsal dünya ve fiziksel dünyadır. Aralarındaki tek fark, birinin nesnelere dünyasına, diğerinin ruhsal dünyaya ait olmasıdır. Gördüğü gerçeklik aynıdır. Bunlar arasındaki iç çatışma ise, ruhsalın aslında duyumsanamaz bir şey olduğudur. Bu da insanın tek ve benzersiz, dolaysız deneyimidir. İnsanın duygularının bütün algıları ruhsal imgelerdir ve bunlar bilincin araçsız tek verileridir. Dış dünyaya ait nesnelere gerçekliğini ruh, dışında kaldığını vurgulayacak çarelere başvurduğunda gerçeği değiştirir ve bozar. İnsan ruhsal imgeleriyle öylesine çepeçevre sarılmış ki dışında kalan nesnelere doğasına ulaşması olanaksızlaşmaktadır. Ruh, gerçeği görüldüğü gibi yansıttığı için, en yüksek gerçek bütünlüktür (Jung, 2012, s. 37).

"Gerçek" kavramı, günümüzde yeni anlamlar kazanmış hatta daha önceki anlamlarının ötesine geçerek değişime uğramıştır. Bu değişim dolayısıyla yeniden üretimi devam etmektedir. Baudrillard, "Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, bellekler ve komut modeller tarafından üretilmektedir" (Baudrillard, 2008, s. 14-15). Dolayısıyla gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretiminin mümkün olduğunu söyleyen Baudrillard, bu durumun düşselliği yok ettiğini söylemektedir. Bundan böyle rasyonel bir gerçeklik durumu olmayacaktır; şu halde "gerçek" ideallikle ve ya

olumsuzlukla başa çıkabilecek bir durumda değildir. Gerçeğin yerini göstergeler almıştır. Aslında sadece göstergeler gerçekliği tam olarak karşılamamaktadır zira onu kavrayan bir düşsellikten yoksundur. Modeller aracılığıyla üretilen, bu atmosferde yer kaplamayan, zamandan yoksun, yapay olarak üretilmiş gerçeğe, Baudrillard "hipergerçek" adını vermektedir. Bundan böyle gerçeği kanıtlamak imkânsızlaştığı gibi, üretildiği sürece müdahale etmekte imkânsızlaşmaktadır (Baudrillard, 2008, s. 14-16). Simülasyon veya Baudrillard'ın "hipergerçek" dediği durumun ortaya çıkmasıyla aslında görünen olgulara, nesnelere gerçektir demekten ziyade inanılır olmaları anlam kazanmıştır.

Bir olayın veya durumun inanılır olması, olayın meydana geldiği ortamın özgül mantığına uygun olup, olmamasıdır. Olayın oluş şekli, olayın meydana geldiği ortamın mantığına uygunsa olay da inandırıcı olur. Eğer olay o ortamın mantığına uygunluk göstermiyorsa, olay inandırıcılığını kaybeder (Özdenören, 2006, s. 58). Burton'a göre, bir şekilde gördüğümüz ya da okuduğumuz şeylerin bizde inandırıcılık uyandırmaları için, dünyayı bizim bildiğimize benzer bir şekilde yansıtılıyor olması bağlıdır (Burton, 1995, s. 119). Gerçekçilikle yakından ilişki halinde olan, gördüğümüz, seyrettiğimiz ya da okuduğumuz şeyin en azından kendi çerçevesinde olanaklı olması "akla yakınlık" "doğruluk" ifadeleriyle karşılık bulur.

1.1.1.2. Doğruluk ve Hakikat

Bilim, felsefe ve bazen de sanat doğruluğu aramış, doğruluğun peşinden gitmiştir. Doğruya ya da hakikate giden yolda bilim, tek tek doğru bilgiye ulaşmakla sınırlı kalırken; felsefenin ise doruluk ve gerçeklik sorunu ana uğraşlarından biri olmuştur. Günlük hayatta gerçeklik ve hakikat birbirinin yerine kullanılsa da birbirinden farklı özelliklere sahip kavramlardır. Felsefede kimileyin gerçeklik ve

doğruluğun ayırımını yapmamıştır. Tepe, bu iki kavram arasındaki farkı şöyle açıklamaktadır: gerçekliğin bilenden, bilinçten bağımsız olarak var olan şeylere ilişkin bir özellik taşımasına karşın; doğruluk, varlığını bir var olana ilişkin bildirimde bulunan bir öznenen alır. Var olana ya da var olanlara ilişkin saptamada bulunan bir özne yoksa ortada, doğruluk ve yanlışlıktan söz edilemez. Doğru ya da yanlış olması söz konusu olan şeyler bilgilerdir; nesnelere değildir. Varlığa ilişkin olarak doğruluk yerine kullanılan hakikat ise varlığın kendi özüne uygun düşmesidir (Tepe, 2003, s. 21-22).

Hartmann'a göre, doğruluktan anlaşılması gerekenin bilinçteki nesnenin şeklinin gerçek nesneyle örtüşmesidir. Hartmann, "Doğru ya da yanlış olan şeyin kendisi değil, onun bilgisidir" açıklamasıyla aslında doğru ya da yanlış arasındaki farkın sadece bilgide olduğunu belirtir. Hartmann, doğruluğun sadece tüm öznelerle sınırlı değil, onun geçerliliği tüm zamanları içine alan bir geçerliliğe sahip olduğunu söyler (Hartmann, 2010, s. 15-16). Doğruluğun zaman üstü ve bağımsız olduğu bilinmektedir. Hartmann, doğruluk bilincinin bağımsız olmadığını söyler; çünkü bir bilginin doğruluğu ya da yanlışlığı, bireyin ona ilişkin bilincinin olup olmamasıyla ilgilidir (Hartmann, 2010, s. 16). Burada bireyin kendi bilgisinin doğruluğu ya da yanlışlığı söz konusu olmaktadır.

Doğruluk üzerine düşüncelerin geçmişi eskilere dayanmaktadır. Eskiçağda bilgi sorunu olarak doğruluk, Platon ve Aristotelesle başlar. Onlardan önce konuya ilişkin tartışmaların çıkış noktası diyebileceğimiz sofistlerin görüşleridir. Protagoras'a göre, doğrunun ve yanlışın ölçüsü insandır; doğruluk, kişiden kişiye değişmektedir; ne kadar kişi varsa o kadar doğru vardır; birinin büyük gördüğünün diğerinin küçük görmesi gibi ya da birinin mavi gördüğünün diğerinin yeşil görmesi gibi (Weber, 1998, s. 39).

Doğruluk sorununun Platonla başladığını söyleyen Tepe, Platon'un idealar kuramında, görülen şeyleri görüntüler (imgeler) ve canlılar-nesnelere olarak iki farklı bölümde topladığını söyler. Tepe'ye göre Platon, bu nesnelere varlıksal özellikleri söz konusu nesnelere bilgisinin niteliğini de belirler; tahmin yoluyla bilinen imgelerin bilgisine tasarım, inanç yoluyla canlıların ve nesnelere bilgisine ancak kanılar denilebildiğini savunur. (Tepe, 2003, s. 40).

Aristoteles'e göre doğruluk, olanın olduğunu, olmayanın olmadığını söylemek doğrudur; olanın olmadığını, olmayanın olduğunu söylemek yanlıştır; doğruluk ve yanlışlık şeylerde değildir, düşüncededir; doğru ya da yanlışın olması söz konusu olanla, var olanlar değil, var olanlar hakkında söylenenlerdir (Tepe, 2003, s. 46).

Platon'la ve Aristoteles'le gelen doğruluk tartışmaları Thomas Aquinas'la ortaçağa taşınmıştır. Aquinas, doğru ve var olan birbiriyle çok sıkı sıkıya bağlıdır, sanki aynı şeylerdir denilebilecekken, ikisi aynı şeyler değildir; kuşkusuz her var olan doğrudur; ancak doğru kavramı, var olan kavramında olmayan bir noktaya da işaret etmektedir (Tepe, 2003, s. 50). Anselmus, doğruluğun nesnenin kendisinde de sözde de olmadığını söyler. Doğruluk, "olanın olduğunu imlediğinde sözün doğru olmasından, sözde doğruluğun bulunmasından başka bir şey değil"dir (Tepe, 2003, s. 54).

1.1.1.3. Gerçekçilik

Düşünmenin temeli ve eylemin ölçüsü olarak gerçekliğe bağlanan görüş ve tutum olarak açıklan gerçekçilik, başka bir görüşe göre, sorunları yarar açısından ele almaktadır. Skolastik felsefede kavram gerçekçiliği, Platonun idealar öğretisine bağlıdır; tümel kavramların bilincin dışında kendine özgü gerçek bir varlıkları olduğu savunur. Bilgi kuramına göre ise, bilen özünde bağımsız olarak var olan bir

gerçekler evreninin bulunduğu ve bu gerçekler evreninin bilgisine algı ya da düşünme yoluyla erişilebileceğini savunur ("Erişim", www.tdk.org.tr / Felsefe Terimleri Sözlüğü 10 Mart 2013).

Fischer'e göre, gerçekçiliğin özü belli nesnel bir gerçekçiliğin tanınması sayılacaksa bu gerçekliği sadece bizim duyarlılığımızın dışında kendi başına var olan bir dış dünyaya indirgenmemelidir; insanların duyarlılığı dışında kendi başlarına var olanlara ancak madde denilir. Oysa gerçeklik, insanın yaşantı ve anlayış yeteneği içine alan sayısız ilişkileri kapsar (Fischer, 2010, s. 104).

Gerçekçiliğin düşsel içerik taşıdığını söyleyenlerden biride Lev Troçki dir. Troçki'ye göre, gerçekçilik, dönem dönem farklı toplumların farklı ihtiyaçlarına göre anlam kazanmıştır; hayatı olduğu gibi anlatmak, idealleştirmek, aklamak, mahkûm etmek, olabilir; fotoğrafını çekmek, genelleştirmek ve simgeleştirmek de olabilir ama şu üç boyutlu hayatı paha biçilmez bir tema olarak görmek ve onunla uğraşmaktır (Troçki, 1989, s. 196-197).

Suçkov'a göre, insan düşüncesinin ve duygularının, bütün sanatların ve edebiyatın içeriği olarak kabul edilirse gerçekliğin sadece düz bir kopyasını değil, insan doğasının da üzerinde bir şeydir; insanlar doğayı ve toplumsal gelişmeyi anlamaya zorlandıkları bir zamanda, gerçekçiliği yaratıcı bir yöntem olarak görmüşlerdir. Suçkov, gerçekçiliğin insan eylemlerini ve duygularının, maddi nedenler tarafından belirlendiği anlamaya çalıştıkları bir zamanda tarihsel bir fenomen olarak ortaya çıktığını söyler (Suçkov, 2009, s. 15- 23).

Gerçekçilik kavramı hayatın her alanında kullanılsa da daha çok sanat terimi olarak kullanıldığında tartışmaları alevlendirmiştir. Bazin'e göre, sanatta gerçekçilik tartışmaları daha çok estetik ve psikolojiktir; dünyanın temel anlamını açığa vurmak

ihtiyacında olan asıl gerçeklik ve görüntülerin yanılttığı gözün ya da aklın yalancı gerçekliği aralarındaki çatışma yanlış anlaşılardan ve karışıklıktan ileri gelir (Bazin, 1995, s. 34).

Derman, "gerçeğin oluşturduğuna eş algılara neden olan aynı zaman genel kabul edilmiş simgeler sistemi" olarak açıklar (Derman, 2010, s. 111). Copleston'a göre, bütün sanatlar bir anlamda gerçekçidir; sanat, öykünme gerçekliği içinde taşır; sadece çekicilik uğruna var olmak isteyen, eşlik ederek bunu yapamaz, haz ölçümü tarafından yargılanabilir. Dolayısıyla iyi bir sanat yapıtı bir çeşit gerçeklik sağlar (Copleston, 1998, s. 134).

Sanat yapıtı, kendini insandaki duyusal öğeye hitap eden, bir imgelem ürünüdür; Platon tarafından ileri sürülen öykünmecî yapısı, onun yalnızca görsel tarafını belirlemez. Bir sanat yapıtına konu olan nesne salt bir yeniden üretim olması gerekmez (Copleston, 1998, s.133). Suçkov, sanat, gerçekliğin sırf bir kopyası olmadığını, dünyanın rengini, kokusunu içinde barındırdığını söyler (Suçkov, 2009, s. 15). Eisenstein, sanatın sadece bir sözcükten ibaret olmadığını söyler; sanatı, birçok alanda ön saflarda kullanılan araçlardan biri olarak görür (Eisenstein, 1993, s. 25).

Sanatın bu fonksiyonelliği daha doğrusu gerçeği içinde barındırması tarih boyunca insanları etkilemiştir. Gerek edebiyatta olsun, gerek sanatta olsun gerçekçilik birçok şekilde kendini ifade etmiştir. En çok da görsel sanatları kullanmıştır. Sontag'a göre, gerçeklik her zaman görüntülerin bilgileri ışığında yorumlanmıştır; gerçekliği anlamının görüntüsüz bir yolunu seçen filozoflar da, ta Platondan günümüze kadar görüntülere olan bağımlılığımızı azaltmaya çalışmışlardır. 19. yüzyılın ortasında bilimsel gelişmeyle birlikte görüntülere olan

bağımlılığın azalacağı beklenirken, tam tersi durum söz konusu olmuştur; görüntülere olan bağımlılık artmıştır; artık, görüntü biçiminde anlaşılan gerçekliklere güven duyulmamıştır; görüntüler, yanılsamalar olarak anlaşılanlara güven duyulmaya başlanmıştır (Sontag, 1991, s. 171).

Buraya kadar gerçek, gerçekçilik, doğru ve hakiki kavramların üzerinde duruldu. Bu kavramlar üzerinde çok farklı görüşler ileri sürüldü ancak bakıldığında hepsi de bir şekilde var olanla açıklanmaya çalışıldı. Var olanın karşısında, olmayan yani "hayali" veyahut "kurmaca" vardır.

1.1.2. Gerçekliğin Karşıtı Kurmaca ya da İmgelem

Kurmaca olan, var olmayan, gerçeğin karşıtı olan bir anlam yüklenmiştir; ancak kurmaca gerçeğe bağılı olarak gelişmiştir. Kurmaca, imgeleme bağılı olarak ortaya çıkar. Zihinde tasarlananın sanal olarak giydirilmiş hali denilebilir. Hartmann'a göre, kurulanlar, yeniden biçimlendirilenler nesnelere değildir, bunlar, nesnelere birer tasarımlarıdır; tasarımlarla varlık kazanırlar; sentetik yargılar, kavramlar bireyde bilgi oluşumu düzeyinde yer alan şeylerdir; tasarım, nesnenin ikileşmesi değil, bilinçte var olandır (Hartmann, 2010, s. 11- 12).

Jean-Paul Sartre, imgelem üzerinde geniş çalışmaları olan bir filozoftur; Sartre'ye göre imgelem, mevcut hayatın bir derece üstüne çıkmaktır; ruhun eylemini harekete geçirme gibi bir özelliğe sahiptir; imgeleme elde edilen bilgi yanlış veya gerçeği eksik bir şekilde verebilir. Leibniz de imgelemi saf bir mekanizmalar dünyası olarak görür; bu mekanizmada, duyumlar ile imgeler birbirinin içindedirler, ayırt edilemezler (Sartre, 2009, s. 17).

Gaston Bachelard' a göre imgelem, gerçek dünyayı terk edip imgesel dünyaya geçmektir; imgelenen imgeden anlaşılması gereken şeyin, şiirsel, mutlak hayal olmasıdır (Bachelard, 2008, s. 24).

Sanat, her devirde gerçekteki görünmezi taklit ederek gerçeğe yeni görünüş kazandırmıştır. Gerçeği taklit eden sanat, yöntem olarak da kurmacaya başvurmuştur. Bastırılan arzular, aklın ve mantığın dışında kalan öyküler, mitoslar ve imgelem gücümüzün harekete geçirdiği başka düşsel kurgular, sanat aracılığıyla dile gelirler. Ayrıca sanat, dış dünyanın algılanması ve duyulması yolunda durmadan yeni biçimler önerir; kulağımızı gözümüzü, bütün algılama organlarımızı, düşüncemizi eğitir ve geliştirir; insanların, dünyasındaki yapay nesnelere, içinde yaşadığı evler ve yerler, giydikleri giysiler, bir biçimler evreninde yaşarlar; bu biçimler sanatın kurmaca aracılığıyla doğurttuklarıdır. (Tanilli, 2006, s. 206- 207).

Günümüzde kurmaca büyük oranda bilim-kurguyu akla getirir. Bilim-kurgu ise fantastik olanı üretir. Roloff ve Seeßlen'e göre, fantastik masalın ortamında normal durur ancak günlük hayatın içine edebiyat aracılığıyla zorla girer. Masal ile fantastik birbirine çok benzemelerine rağmen, ikisini birbirinden ayıran çok kesin hatlar vardır; masal, okuyucudan veya dinleyiciden gerçekliğin dışındaki dünyaya teslim olmasını ister; fantastik olan, düşsel olanı gerçekliğin içine koyar ve ikisinin hesaplaşmalarını bekler; bilim-kurgu kendi biçiminin varlığını fantastik gerçeklikle ifade eder (Roloff ve Seeßlen, 1995, s. 86).

Baudrillard'a göre, gerçeklikle simüle edilenler arasında fark iyice belirsizleşmiştir; aralarında hiçbir nesnel fark yoktur; "simülasyon her türlü toplumsal olguyla, her türlü iktidarın üstüne oturtulduğu hakikiyle sahte, eşdeğerliklerle rasyonel ayrımlarının ötesine geçmiştir" (Baudrillard, 2008,

s. 40). Baudrillard'a göre simüle etmek "miş" gibi yapmak olarak anlamamak gerekir, "miş" gibi yapmak gerçeklik ilkesine zarar vermez, dolayısıyla bunlarla gerçeklik arasında her zaman bir fark vardır; simülasyon, "gerçekle" "sahte" ve "gerçekle" "düşsel" arasında ki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2008, s. 16).

Günümüzde karmaşık bir görümün sunan bu durum, farklı bir hal almıştır. Kavramlar iç içe geçmiş, gerçeklikle düşselliği birbirinden ayırmak neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Gerçekten hareketle, gerçek olmayan, düşsel bir şeyler üretebilmek mümkün değildir; bu süreç tersine dönmüş ve artık gerçeklikten hareketle kurmaca üretmek yerine, kurmacalardan gerçeklik üreten simülasyon modeller yerini almıştır; bu gün artık yeniden oluşturulmuş gerçekliğe çok benzeyen taklitlerin dünyası sunulmaktadır; sunulan taklitler dünyasının gerçekleriyle arasında ki farkı anlamak bile imkansızdır; bunların hepsi insanda, ikiz izlenimi bırakmaktadır; çünkü bunlar adeta gerçeğin üzerine yapışmış ve aralarındaki farkı saptayabilme olanağı kalmamıştır; oysa bunların hepsi gerçekliklerini çoktan yitirmiş bir tözden yosun, hipergerçekleşmiş şeylerdir (Baudrillard, 2008, s. 170).

Gerçeklikten kaçma isteği fantastiği, gerçeklik karşısında hayal kırıklığına uğratmıştır; fantastik, gerçekliğe saldırırsa ondan uzaklaşabilir; bir başına fantastik olan da gerçeklik olan da kafa karıştırıcı değil, ikisinin bir arada oluşu işlerin çatallaşması anlamına gelir (Roloff ve Seeßlen, 1995, s. 82).

Günümüzde artık mutlak bir gerçeklikten söz etmek, güç bir durum olmuştur. Baudrillard'a göre düşsellik rezerviyle gerçeklik katsayısı arasında belli bir oran vardır; düşselliğin ulaşip, içinde dolaşabileceği bakir bir alan kalmadığında gerçeklik ilkesi de ortadan kaybolmaktadır; gerçekliğin sınırlarının kaldırılmasıyla birlikte,

sınırları belli olan bir evrende iç uyum anlamına gelen gerçeklik ilkesinin yok olması anlamına gelmektedir; insanlığın kendi gerçekliğini yitirmesi, dünyanın keşfinden sonra gerçekleşen uzayın keşfiyle olmuştur, bu durum insanlığın, simülasyon hipergerçekliği içine itmeye eşdeğer tutulmuştur (Baudrillard, 2008, s. 169).

1. 2. SİNEMADA GERÇEKLIK ÜZERİNE

1.2.1. Sinemada Gerçeklik

Gerçeklik, sinema araştırmaları içinde oldukça tartışmalı kavram olmakla birlikte son zamanlarda konuyla ilgili taşlar yerine oturmaya başlamıştır denilebilir. Popüler Hollywood Sineması'ndan farklılık gösteren, izleyicinin alımlama sürecinde daha aktif katılım gerektiren filmler, gerçekliği yansıtan sanat filmleridir diye bir tanımlamaya girersek "sinemada sanat olan nedir" sorusu ve bununla birlikte sinemada gerçeklik ve bu gerçekliği sunma biçimi, sinema, gerçeklik, biçim ve sanat kavramları üzerinden açıklanacaktır.

Lumière tarafından ortaya atılan gerçeklik, sinema tarihinde daha çok Andre Bazin ve Siegfried Kracauer tarafından temsil edilmiştir. Lumière, sinemayı baştan itibaren hareket halindeki gerçek yaşamı kaydetmek olarak görmüştür. Bazin'e göre, André Malraux, sinema plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak görmüştür; barok resmi ve Rönesans'ı başlangıç noktası olarak kabul etmiştir (Bazin, 1995, s. 32).

Hareket yanılması yapımına uygun olan ve fotografik araçlarla elde edilen durağan karelerin artarda gelmesiyle hareket sanatı olan sinema ortaya çıkmıştır. Arnheim'a göre, film yapımcısı fotografik materyalin gerçeğe güçlü benzerliğinden etkilenmektedir; tek başına gerçeğe benzeyen bir şey yaratamayan heykeltıraş ya da

ressamın araçlarından farklı olarak, kamera çalışmaya başladığında mekanik olarak gerçek dünyanın benzeri ortaya çıkmaktadır (Arnheim, 2010, s. 35).

Sinemanın ilk yıllarında bile heyecan yaratan şey, sıradan olayların tıpkı gerçek yaşamdaki gibi perdede anlatılmasıydı: "İnsanlar son hızla üzerlerine gelen bir lokomotif ya da *Unter den Linden* adlı filmde olduğu gibi bizzat imparatorun attan düşmesi karşısında büyük bir heyecan duymuşlardı" (Arnheim, 2010, s. 35). Elsaesser, "Lumière'den Sonra Sinema" aldık makalesinde, Lumièr'in çektiği ilk filmler Paris gazetesi *La Paste*'nin şöyle yazdığını söyler:

"Üzerine fotoğrafı yansıtılan bir perde hayal edin. Buraya kadar yeni bir şey yok. Ama birden görüntü canlanıyor, hareket etmeye başlıyor, fabrikasının açılan kapılarından bisikletleriyle, koşan köpekleriyle, arabalarıyla birlikte bir insan seli fışkırıyor, her şey hareket halinde, kaynaşiyor. Hayat gibi adeta, bu hayattan alınmış hareket" (Elsaesser, 2005: 29).

Büker, hareketli görüntülerin diğer sanatlardan çok daha yetkin gerçeklik yanılsaması yarattığını söyler; Büker'e göre, insanlar bir filmi değerlendirirken sinemanın sanat olduğunu düşünmeden, "çok doğal", "tıpkı yaşamdaki gibi" nitelendirmeler yapmaktadır; onu gerçek yaşamdaki bir şey olarak görmektedirler (Büker, 1989, s. 2).

Sinema, temel görüntüleri elde etme aracı olarak kameraya ayrılmaz bir şekilde bağlıdır; her ne kadar film gösterimi bir yanılsanma süreci olsa da, sinemanın gerçeklik için bir potansiyeli var olduğunu söyleyen Roy Arnes, bunun sebebini kameranın hile yapmadığını, verdiği görüntüler gerçek yaşamdaki hareketlerle birbirini izleyen aşamalarının kaydedildiği görüntüler olarak açıklamıştır. (Arnes, 2011, s. 18).

Sinema hem içeriği hem de görüntüsüyle, gerçek dünyanın hem görünüşünü hem de içeriğini olduğu gibi verebilen ayrıcalıklı bir biçimdir. Gören ve gösteren sanatçının zihninden süzülen gerçek dünya, saf bir biçimde izleyiciye iletilir (Wollen, 2008: 148). Bazı kuramcılar filmi mükemmel bir gerçekçi araç olarak görmüşlerdir. Siegfried Kracauer, André Bazin ve V. F. Perkins gibi kuramcılar için sinemanın gücü fark edilir bir gerçekliği sunma yeteneğindedir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 158).

Soyut bir düşünceyi somut temsiliyle anlatmak sinemanın işini biraz zorlaştırmaktadır. Ancak görüntülerin ve hareketin akışının gerçek yaşamdakine benzerliği sinemasal araçlarla olanaklı olduğundan sinemanın gücünü artırmaktadır. Perdede akan her şey başka hiç bir figüratif tekniğin boy ölçüşemediği gerçekliğin katsayısını artırmıştır (Bazin, 1995, s. 26). Sinema filmleri gerçekliğin herhangi bir anını değil hareket evrelerinden tamamını görüntülediğinden gerçekliği yakalama gücü fotoğrafinkinden daha çoktur. Dış dünyayı görüntülemek gerçek dünyanın birebir bir kopyası olduğundan gerçeklik izlenimini rahatlıkla yapabilmektedir; ancak stüdyoda kurulmuş dekorlarla gerçeklik izlenimini vermek yukarıda anlatılan sinemanın hareket evrelerinden tamamını sergileme özelliğiyle yapabilmektedir (Kracauer, 1985, s. 88).

Sinemanın gerçekliği çok iyi sergilediği için ve dolayısıyla sanat olduğunu söyleyen Andre Bazin ve Siegfried Kracauer gerçekçi geleneğin temsilcileri olarak görülmüşlerdir. Gerçekçi gelenek, sinemanın sanat olduğunu söyler; sinemanın gerçeğin derin yapısını ortaya çıkarmaya çabaladığını ve gerçeğe hiç bir şey ekmediğini onun biçimini bozmadığını savunur (Henderson, 1895, s. 113). Bazin, bu durumu, gerçeklik uğruna biçimin kendini değiştirmesi olarak görür ve ancak sinemasal araçlarla bu yapıyı bozmanın önüne geçilebilir; bu sinemasal araçlarsa

"alan derinlikli çekim" ve "ayrım çekimi" olduğunu söyler (Bazin, 1995, s. 88). Gerçekçi geleneğin bir diğer temsilcisi Kracauer, sinemayı bir sanat olarak görür. Ancak diğer sanatlardan farklı olduğunun altını çizer. Kracauer, diğer sanatların yaşamı dönüştürme çabasında olduğunu sinemanın ise gerçeği ve yaşamı olduğu gibi yansıtmaya çalıştığını; çünkü sinemanın doğasının buna uygun olduğu ve bu durumun sinemanın içeriğini de belirlediğini söyler (Çelikcan, 2005, s. 84). Bu düşüncenin karşısında ise Sergei Eisenstein ve Rudolf Arheim vardır. Eisenstein, film parçalarının gerçeği yeniden üretmekten başka bir şey olmadığını söyler; montaj ise gerçekliği bozduğunu dolayısıyla gerçeklikle bağı kesildiğinde filmin sanat olabileceğini savunmaktadır (Büker, 1989, s. 7). Arnheim, sinemanın teknik bir takım sınırlılıklarının olduğunu dolayısıyla gerçeği olduğu gibi yansıtmayacağını ve ayrıca bu yoldaki çabaların sinemayı sanat olmaktan uzaklaştırdığını belirtmektedir (Çelikcan, 2005, s. 84).

Metz, asıl sorunun izleyicinin film karşısında duyduğu gerçeklik izlenimi olduğunu söyleyerek Albert Laffay'ın şu cümlelerini aktarmaktadır: "film bize hem roman, hem de figüratif resimlerden çok daha öteye giden, neredeyse 'gerçek' bir gösteriye doğrudan tanık olduğumuz gibi bir duygu yaşatmaktadır". Metz'e göre, film, izleyicide duygusal ve algısal bir katılma sürecini harekete geçirerek filme olan inancı artırmaktadır; neredeyse gerçeklik düzeyinde olan bu inanç kişiye bu böyledir demektir; dilbilimci bile bu durumu hiç zorlanmadan iddialı bir biçimde savunacağı bir önerme tipine benzettirmektedir. Bu gerçeklik havası, algılama üstünde egemenlik sağlayan bir güçle yığınları peşinden koşturur (Metz, 2012, s. 19- 20).

1.2.2. Sinemada Gerçekliğin Sunumu

Sinema, yakınlığı bakımından fotoğrafla aynı olanaklara sahip gibi görünse de aslında daha fazlasına sahiptir. Zaman boyutu, hareket, söz, müzik öğelerine sahip olması ve sahip olduğu özün, çok sayıda sanat dalı ve etkinliğin sentezi formundadır. Bu yüzden sinema anlatmak istediği bir düşünce izleyicinin kafasına sokmayı çok iyi bir şekilde yapabilmektedir. Gerçekliği yansıtan bir araç olarak sinema, gerçekliği sunarken geçmişten günümüze çok farklı yollara başvurmuştur.

Bazin'e göre, gerçek çok katmanlıdır; kamera bu katmanları bulabilme kabiliyetine sahiptir, duyularla algılanamayan gerçekliği gösterebilir. Kamera bilinmeyeni ortaya çıkarabilir (Büker, 2010, s. 95). Kameranın yaşamın yüzeyindeki ayrıntıları yakalayan eşsiz bir araçtır; kamera yüzleri, sokakları manzaraları gösterebilir; sadece bunlarla kalmaz, insan guruplarını ve onların hareketlerini daha da önemlisi davranışların gizli kalmış tuhaflıklarını da gösterebilir; dolayısıyla sinemanın gerçeklikle neden bu kadar ilgilendiği buradan çıkarılabilir (Armes, 2011, s. 20).

Bazin' göre, montaj yönetmenin kasıtlı ve bozucu bir eylemidir; sinema gerçek dünyanın sürekliliğini yansıtmalıdır; yönetmen, kesmeye başvurmak istemiyorsa kamerayı hareket ettirmek zorundadır; birbiriyle bağlantılı iki şeyi, iki ayrı görüntüyle vermektense kamerayı hareket ettirip bağlantıyı kurmak çok daha etkili ve anlamlı bir yöntemdir. Çünkü hem izleyici neden sonuç ilişkisini daha kolay kurabilir hem de gerçek dünyanın sürekliliği bozulmamış olur (aktaran Büker, 2010, s. 95).

Arnheim, zamanın sürekliliğine karşın, filmin farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş görüntülerin birbirine eklenmesiyle oluştuğunu söyler. Dolayısıyla

sinemanın gerçek yaşamdan farklı olduğunu belirtir. Gerçek yaşamda, zamanda ve mekânda sıçramalar yoktur; zaman ve mekânda süreklilik vardır; sinemada, çekimi yapılan zaman süreci herhangi bir noktada bölünebilir mekân içinde aynı şey söz konusudur (Arnheim, 2010, s. 24). Bazin, film çekimlerinin küçük parçaların bir araya gelmesiyle oluşan yapının aslında gerçekten farklı olduğunu ve temel bir yalanı barındırdığını, ancak yine de devamlı ve homojen bir gerçeğin artıkları olduğu izlenimi yarattıklarından, izleyici bu durumu kabul ettiğinin farkına vardığını söyler. Bazin'e göre, gerçek hayatta da her şey birden görülemez; olay, tutku ya da korku insanı çevresindeki uzamı bilinçsizce kurgulamaya zorlamaktadır. Bacaklar ve boyun, "kaydırma" ve "çevirme" hareketine karşılık geldiği gibi dikkat de "yakın plan" hayattaki karşılığıdır. Bu evrensel psikolojik deneyim, kurgulamanın gerçeğe benzeyişten yoksun tabiatını izleyiciye unutturur ve izleyicinin gerçekle kurduğu doğal bir ilişkide yaptığı gibi izlediği filmde gördüklerine katılmayı olanak sağlamaktadır (Bazin, 2005, s. 110).

Öyküdeki doğrusal zaman dizimi nedensellik ilişkileri, izleyicinin gelecekte ne olacağı hakkında kestirimde bulunmasını ve dolayısıyla ilgisinin devamlı canlı tutmasını sağlar. Her öykünün belleğin üretimi olduğunu ve tamamen imgesel olduğunu söyleyen Christian Metz, öykülerin gerçeklik tarafından değil, bellek tarafın izleyiciye aktarıldığını belirtmektedir. Sinemada da aynı yapı söz konusudur, tıpkı öykülerdeki gibi anlatılanlar imgesel olduğundan dolayı bir şekilde sonlanmış olaylardır, tanıklık edilen değil bellek tarafından sunulan olaylardır ve kurgulanış biçimi nedeniyle izleyici şimdiki zamanda gerçekleşiyormuş gibi algılamasına yol açmaktadır (Gürata, 2004, s. 100).

Kurgu, sinema ve gerçek arasındaki ilişki belirleyen önemli hatta en temel unsurdur. Sinemada gerçeğin kurguya bağlı olarak oluşturulduğunu görüşünü sinema

kuramcılarının pek çoğu sıklıkla savunurlar. Kracauer, filmin tüm uygulamalı araçları içinde en önemli olanın kurgu olduğunu ifade eder, çünkü kurgu çekimlerin anlamlı olarak bir araya getirilmesi ve sürekliliğinin kurulması işlevini görmektedir (Kracauer, 1985, s. 80). Kuleşov'a göre, montaj sinemanın özüdür. Sinemanın temel aracını oluşturan nesnel gerçeklik, montajla düzenlenerek var olan gerçeklik parçalanabilmektedir (aktaran B ker, 1989, s. 10-12).

Klasik Amerikan sinemasında süreklilik, devamlılık kurgusu üzerine kurulmuştur. Griffith başlattığı klasik kurgulamada, gerçeklik birbiri ardına sıralanan çekimlerinden oluşur. Orson Welles gerçeğin sürekliliğini uzun çekimler ve alan derinliğini kullanarak sağlamıştır (Bazin, 1995, s. 162,163). Bordwell'a göre, bu kurguda, olaylar birbirini izleyen doğrusal bir zaman akışı içinde sunulmaktadır. Devamlılık kurgusunun izleyicide uyandırdığı, çoğunlukla olayların şimdiki zamanda geçiyor izlemine vermesidir. Bu izlenimi alternatif anlatım biçimlerini arayan yönetmenler filmlerinde geriye dönüşler ve ileriye atlayışlarla bozmaktadır. Geriye dönüşler geçmişteki olayların anımsanması gibi gerçeğin bir parçası olarak algılanırken; ileriye atlayışlar anlatım bütünselliği zedelediğinden filmi gerçeklikten uzaklaştırabilmektedir (aktaran G rata, 2004, s. 98- 99).

Bordwell'a göre, gerçekçilik kavrayışı filmin zamansal ve mekânsal yapısını bozmaktadır; ancak sanat sinemasında gerçekliğin sunumunda daha çok olanaklar vardır; belgesel bir gerçekliğe bağlılıktan yoğun psikolojik öznelliğe kadar bir takım seçenekler vardır. Bir sinema filminde bu iki isteğin işlenmesi durumunda yanılısama, gerçeklik ikiliği ortaya çıkabilmektedir; böylece iki okuma stratejisi olanağı ortaya çıkar; filmde zamana ve mekâna ilişkin ihlaller gerçekliğin beklenmeyen ve bilinmeyen bir yönü veya karmaşık karakterlerin öznel gerçekliğinin karışması olarak mazur görülür. Öykü düzenine dair kurgusal oynamalar (geriye

dönüşler) *8½* ve *Hiroşima Mon Amour'* da olduğu gibi karaktere bağlı özellikleri olarak görülmekte; süreyle ilgili oynamalar, *Temps Morts* ve *A baud de Souffle'*daki gerçekçilik veya psikolojik durumlarla açıklanmaya çalışıldığı görülmektedir (Bordwell, 2010, s. 75).

Sinemada kullanılan bir başka yöntem ise alan derinliğidir. Orson Welles'in sinemaya kazandırdığı bu yöntem, olayın ayrıntılarını göstermekle kalmaz, anlama da katkı sağlamaktadır. İzleyicinin görüntüyle yakın bir ilişki kurmasını sağlayan alan derinliği, kurduğu bu ilişki, gerçekle olan ilişkisinden daha güçlüdür. Alan derinliği izleyiciyi görüntü karşısında etkin olmak zorunda bırakır ve onun katkısını gerektirir (Büker, 1989, s. 21- 22). Alan derinliği izleyicinin kişisel seçimi gerektirirken; çözümleyici kurgu yöntemiyle yönetmen, izleyicinin dikkatini vurgulamak istediğine yönlendirir. Alan derinliğini iyi kullanımı halinde sinema dilinin yapısını ve izleyicinin görüntü karşısındaki ilişkisini etkiler ve görüntünün anlamını da değiştirmektedir (Bazin, 1995, s. 63).

Yönetmenlerin görüntüye renk katma istekleri eskiye dayanır. Devinen görüntülerin icadından itibaren bu istekleri hep olmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte sinemada gerçeklik etkisinin yaratmakta kullanılan renk daha bir önem kazanmıştır. Rengin devreye girmesiyle sinemada yeni anlamlandırmalar ve kodlar sinema dilinde yerini almıştır. Rengin çok güçlü bir anlatım aracı olduğunu bilen Antonioni, perdedeki renkler izleyiciyi doğadaki renklerden daha çok etkilediğini söyler (Büker, 2010, s. 58-68).

Arnheim'a göre, siyah beyaz filmler gerçek dünyada var olmayan benzerlikleri ortaya çıkardığı için (farklı renkte olan ve birbiriyle alakası olmayan iki farklı şeyi aynı renkte göstermek gibi) gerçeklikten uzaktır; nesnelere biçimi hareketi gerçeğe

benzediği için bir anlamda gerçeklik izlenimini yaratabilir. Tüm renklerin siyah beyaza indirgenmesi gerçek dünyadaki görüntüleri oldukça değiştirir; renklerin parlaklık değerleri bile farklılaşır. Buna rağmen film izlemeye giden herkes perdede gördüklerinin doğaya sadık olduğunu kabul eder; buna neden olan, "kısmi yanılısama" olgusudur (Arnheim, 2010, s. 20). Bükler'e göre renk gerçeklik yanılısamasını çok yetkim biçimde yaratmaktadır (Bükler, 2010, s. 60). Sinema; ışık, renk, kurgu gibi öğeleri kullanarak fiziksel gerçekliğe dayanan soyut bir dünya yaratmaktadır. Gerçekliye biçim vererek, onun eşdeğerlisini ortaya çıkarmaktadır (Bükler, 1989, s. 2).

1.2.3. Gelişmelerle Gerçekliğin Anlamsal Değişimi

Teknolojinin gelişmesine bağlı olarak insanların alışkanlıkları, yaşam tarzları, serbest zamanlarını değerlendirme anlayışları da değişmektedir. Bu gelişmelerin çok hızlı yaşandığı alanlardan biride görselliğin sunma aracı olan ekranlardır. Buna paralel olarak gerçekliğin sinemada ve diğer görsel yeniden sunum araçlarında, anlam değişimi olmuştur. Özdenören'e göre, meydana gelmiş bir olayı izleyen bir kişi, o olayı "olduğu gibi" gördüğünü zannetse de olay değişmiştir artık. Çünkü insanların birikimleri, onların olaylara yorum katmasına sebep olmakta ve tarafsız bakmasına engel olmaktadır. Kişi, izlediği olayı kendi birikim adesesinden bakarak algılar ve böylece gerçekliğin algılanmasında farklılıklar meydana getirmektedir (Özdenören, 2006, s. 47).

Dijital dünyanın insanlara sağladığı kolaylıklar, bu değişimin en büyük nedenlerinden biridir. Artık görüntü üretmek ve onu biçimlendirmek, yapımcı, yönetmen, fotoğrafçı, ressam gibi sınırlı bir kesimin kontrolünden çıkmış, herkesin yapabileceği bir şey haline gelmiştir. Dolayısıyla görüntü üretenin çoğalması, farklı

alguların ve beğenilerin de çoğalmasını beraberinde getirmiştir. Gürata, filmin sınırları selüloit, kamera ve fotokimyadan, video, televizyon, dijital ile bilgisayar teknolojileri ile ekranlara doğru kaydığının altını çizerek sinema arařtırmalarının yeniden biçimlendiğini belirtmektedir. Ayrıca bu deęişimin çok hızlı olduğunu ve bunun içinde izleyiciler, kimlikler, endüstriler, filmler ve belli başlı bazı eğlence türlerin yer aldığını, söylemektedir (Büker ve Topçu, 2010, s. 67).

Bir film aynı dönemde farklı izleyiciler için farklı şeyler ifade edebilir; farklı dönemlerde aynı izleyici için farklı anlamlar taşıyabilir. Bu anlamlandırma kişinin zaman içinde edindięi tecrübe, bilgi, dięer kültürlerle iletişimi etkili olmaktadır. Lehman ve Luhr, *İzleyiciler ve Alımlama* aldı makalesinde, bir filmin içerdięi anlamlarında deęişme olmadığını, anlamın daha çok izleme bağlamında şekillendiğini, zaman içinde deęişen izleyiciyle de anlamın deęişebileceğini, yazmaktadır (Büker ve Topçu, 2010, s. 173).

Karacauer'e göre, kişilerin olaylara karşı duyarlılıkları, bakış açıları, yorumları farklı olabilir; dolayısıyla gerçek olanı tamamıyla yansıtmak da mümkün değildir. Gerçek yaşam sinemanın ham maddesi olsa da, yönetmen, gerçek olaya ve nesnelere yararlanmasına rağmen, onlara yeni biçimler verir. Bu yüzden film yönetmeni, sadece alıcının önündeki fiziksel gerçeklięi kaydetmekle kalmamış, en başından beri hayali alana da girmeye çalışmıştır (Andrew, 2010, s. 173-175).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte gerçeęe çok yakın görüntülerin elde edilme olanakları da artmaktadır. Kameraların hareket alanının genişlemesi dış gerçeklięi kaydetmekle yetinilmemiş teknolojinin mükemmelleştirilmesiyle insan vücudundaki damarın görüntülenmesi gerçekleştirilmiştir. Steadicam, louna, skycam gibi yeni teknolojik kameralarla birlikte sinemaya çok kaliteli görüntüler kazandırılmıştır. Bu

sistemlerin gelişmesiyle sınırlamaların çoğunun ortadan kalması dolayısıyla kontrolü de kolaylaşmış ve sinematografik görüntü zenginleştirilmiştir. Artık kamera, kontrol edilebilirliği yüksek yapay bir göz haline gelmiştir (Monaco, 2009, s. 99) .

Sinemada gerçeklik etkisi yaratan şeyin devinim olduğunu söyleyen Christian Metz, çağdaş sinemayla birlikte bu anlamın değiştiğini ifade eder. Metz'e göre, dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan bu durum, zaman kavrayışının da sorgulanmasına sebep olmaktadır (Gürata, 2004, s. 101). Monaco'ya göre, görüntüler, sesler, metinler sayısallaştırıldığında her şey olanaklıdır. Analog dünyanın bazı katı sınırları olsa da, sayısal dünyanın fiziksel sınırları yoktur. Sayısal teknolojiler görüntüyü hem gerçeğe yakınlaştırırken hem de interaktif özellik kazandırılarak deneyimin gerçekliğini de artırmaktadır. Bu durum "sayısal gerçeklik" gibi bir kavramın doğmasına da neden olmuştur (Monaco, 2009, s. 512- 513).

Günümüzde elde edilen görüntüler gerçekliğe çok yakınlaşmıştır; o kadar ki, filmde işlenen hikâyenin gerçekliği daha geri palanda kalmaktadır, ya da görüntü ve efektlerdeki büyüleyicilik, bunun gerçeklik algısında kaymaya neden olmaktadır. Görüntünün gerçekliği dış dünyaya giderek daha çok benzemiştir. Teknolojinin baş döndürücü hızlılığı yaşamında hızlanmasına neden olmaktadır. Durup iç dünyanın dinlenilmesi oradaki gerçekliği aramak yerine, hızlı olan dış dünyadaki gerçeklikle yetinilmektedir. Monaco, "gerçeklik eşini üretmeye çalıştıkça, kullanıcı için bu ortamı denetleme ve yönlendirmede daha fazla özgürlük oluşturdukça gerçeklikten daha da uzaklaşmış oluyoruz. Gerçekliğin kusursuz yeniden üretimine yaklaştıkça sanat ile konusu arasındaki diyalektiği daha fazla yitiriyoruz" der (Monaco, 2009, s. 516).

Günümüzde, teknolojiyle beraber bilgisayarların hem küçülmesi hem de hızlı işlem özellikleri ve yüksek ekran çözünürlükleri, görüntülerin önemini giderek dış dünyadaki nesnelere ve olaylardan daha öne almıştır. Artık dış dünyadaki gerçekliye bir de ekran gözüyle bakılmaya başlanılmıştır. Anı görüntülemek ve internet aracılığıyla paylaşmak çok daha önem kazanıldığı düşünülmektedir.

2. BÖLÜM

2. RÜYA VE SİNEMA

2. 1. RÜYA VE RÜYAYA İLİŞKİN KAVRAMLAR

2.1.1 Kavramlar

2.1.1.1. Rüya

Rüya ile ilgili tanımlara bakıldığında birbirine yakın tanımların yanında rüyaya çok farklı anlamlar yükleyenlerde olmuştur. Özellikle psikoloji ve felsefe bilimlerinde bu farklılıklar görülmektedir. Rüya/düş: En basit bir ifadeyle, uyku durumunda meydana gelen ve bir kısmı belleğe kaydedilen hayal dizisi (Adalı ve Ark. 1986 s. 10004). Başka bir tanımda; uyku sırasında zihinde beliren görüntüler (Ayverdi, 2006, s. 2610). Okyanus Türkçe Sözlükte, psikolojik ve mitolojik tanımlar yapılmış, buna göre psikolojik olarak rüya: "İmge ve olayların açık anlamıdır. Psikanalizle ortaya çıkarılan ve *gizli muhteva* adı verilen gizli, sembolik anlamın karşıtıdır"; mitolojik olarak rüya, "tanrısal bir iradeyi iletmesi için bir insanın yanına Zeus tarafından haberci gönderilmiş cin" (Tuğlacı, 1974, s. 2442). Gerçekleşmesi güç, hayal; gerçekleşmesi beklenen ve umulan şey, umut; şeklinde TDK da tanımı yapılmıştır (Erişim, www.tdk.gov.tr, 17 Mart, 2013). Rüyanın farklı tanımlarının olmasının nedeni birçok bilim rüyayı ele almış ve her bilim kendi sistemine göre değerlendirme yapmıştır denilebilir.

Rüya ile ilgili farklı kaynaklarda farklı tanımlar mevcut olduğu gibi, rüyaya çok farklı bakışlar ve hatta rüyayı bir tedavi aracı olarak kullananlarda mevcuttur. Psikologlar, rüyaları geçmişin ve bilinçaltının bir tortusu, sağaltımı olarak ele almaktadırlar. Freud, rüyada görülenlerin, bilinç dışı arzuların örtülü olarak dışa

vurumundan başka bir şey olmadığını belirtir. Freud'a göre, çoğu zaman cinsellikle ilgili yasaklanmış dürtüleri simgeleyen bu arzular normal olarak bilincin dışında tutulur ve bastırılır. Uyku sırasında bastırmanın gücü azaldığından arzular serbestçe dışa vurulsa da, rüya gören kişinin bilincine girmelerini engellemek amacıyla kabul edilebilir imgelere dönüştürülür. Uyku sırasında algılanan duyu organlarından önceden yaşanmış olaylardan ve derinde yerleşmiş yaşanmışlıklardan yararlanır (Zweig,1991, s. 69). Rüyaları basınç altındaki mekanizmalar olarak gören Freud, bu sistemi şöyle açıklar: "Rüya bizi uykumuzu bozmak için ziyaret etmez. Aksine onu korumak için gelir. Onun var olmayanı gösteren hayalleri sayesinde basınç altındaki ruh gerilimleri boşalır. Böylece, sabahleyin dinçleşmiş olan vücut, boğulan bir ruh yerine temizlenmiş ve hafiflenmiş bir ruh bulur" (aktaran Zweig, 1991, s. 69).

Adler, rüyaların geleceği planlamaya, düzenlemeye yardımcı olma işlevini üslendiğini iddia eder. Adler'e göre rüyaların ayrıca hayallere yakın olduğunu ve hayallerin en belirgin farkı rüyalardan daha kolay anlaşılır olması olduğunu söyler. Adler, rüyaları "dün" ile "yarın" arasında bir köprü olarak görür. "Eğer bireyin yaşama karşı genel tavrını, onun "şimdi" ve "sonra" arasında nasıl bir köprü kurduğunu bilirsek kural olarak o kişinin rüyalarındaki köprü yapısını özelliklerini anlayarak bu yapıdan geçerli çıkarsamalara varabiliriz" (Adler, 2003, s. 119).

Rüyalarla ilgili çok geniş araştırmaları olan Carl Gustav Jung, "Düş, ruhun içsel bölümünde saklananları, egobilinci oluşmadan da var olan ve her zamanda var olacak olan ruha, yani karanlık kozmik geceye açtıkları küçük ve gizli kapılardır" şeklinde bir tanımlama yapmıştır. Jung' rüyalarda bilincin kendini ayırdığını ve bizim asıl gecenin içindeki gerçeğe yakın olan evrensel sonsuz insana daha çok benzediğimizi söyler. Jung, asıl insanın bu durumda hala bir bütün olduğuna inanır.

İnsanın egosunun olmadığı, doğadan ayrıştırılmaz, her şeyin bütünleştiği derinden rüyanın çıktığını söyler (Jung, 2012a, s. 328).

Her insan rüya gördüğü için (körler hariç)¹, her toplumda her kültürde "rüya" işlenmiştir. Daha çok görülen rüyayı okuma, anlama ve yorumlama şeklinde çalışmalar yapılmıştır. İlahi kitaplarda da rüya işlenmiş, Kuran'ın Zümer Suresinin 42. ayeti temel alınmıştır. "Allah, o canları öldükleri zaman, ölmeyenleri de uyuduklarında alır [bedenlerinden alıp kendilerinden geçirir]. Sonra haklarında ölüm hükmü verdiklerini alıkor, diğerlerini de takdir edilmiş bir süreye kadar salıverir. Şüphesiz ki bunda düşünecek bir kavim için nice ibretler vardır (Yazır, 2000, s. 464). Bu sözler, uykunun ölümle kardeş olduğu yaygın görüşü de içermektedir. Uyku ve rüya hakkında bir çalışması olan Schimmel, "Halifenin Rüyaları" eserinde, Kindi'nin hayal gücü ile ilgili görüşünü şu şekilde ele almıştır; "suret oluşturma yetisi"ni, bugünkü anlamıyla "hayal gücü" denen şeyi, algıyla mantığın arasına bir yere yerleştirmiş ve onu rüya görme etkinliğinin sorumlusu olarak belirlemiştir. Günlük uğraşlar bırakılıp uykuya geçildiğinde ve dış algıların dikkat dağıtıcılığından arınan ruh, yüksek bir kavrayışa ulaşabilir (Schimmel, 2005, s. 32).

İbn Sina, hayal gücünün, rüyalarda büyük bir rolünün olduğunu söylerken, İbn Rüşd ise, rüyalarda manevi bir sürecin söz konusu olduğunu, bu sürecin uyanıklık halindeki sürecin tersine işlediğini saptamıştır (Schimmel, 2005, s. 32). Helmut Gaetje 1959 da ZDMG dergisindeki makalesinde, rüyanın belirli ruhsal süreçlerin bir sonucu olduğunu, bu süreçlerin bir kısmının uyanıklık hali süreçleriyle devam eden

¹ Kısa sürede olsa dünyayı gören, daha sonara görme duyusunu herhangi bir nedenle kaybedenlerin bir süre daha rüya gördükleri bilinir. Ancak bu kişilerin zamanla rüya göremedikleri, rüyanın artık onları terk ettiği bilincine varırlar. Beynin kıvrımlarında bütün görüntüler bir bir yok olup gider ve ikinci bir körlük yaşarlar (Vassaf, 1996, ss 194-196)

bir bağlantısı var olduğunu, bir kısmının ise başka etkenler tarafından belirlendiğini söyler. Gaetje:

İçeriği açısından, rüya, duyu algıları alanına dahildir; ancak dış algılamalar belirli farklar vardır (kısmi soyutlama). Rüyaların biçimlenişinde, rüyayı görenin arzuları ve endişeleri yanı sıra, şüphesiz maddi koşullarının da payı vardır; öyle ki, rüyaların niteliklerinden yola çıkarak, bu maddi koşulların neler olduğu bir dereceye kadar saptanabilir (aktaran Schimmel, s.32).

Ortaçağ düşünürleri, özellikle Yunan etkisi altındaki İslam dünyasının düşünürleri, rüyaya kafa yormuşlardır. Gerçek çıkan rüyalara "kehanet" olarak bakılmış ve bu muammayı çözmek içinde çalışmalar yapılmıştır. Farabi, rüyayı melekler tarafından insanlara ileti olarak yorumlarken, İbn Sina da yine doğüstü güçler tarafından olduğu savunmuştur (Schimmel, 2005, s. 33).

Schimmel (2005)², bilinçli kişiliğin rüyalar dünyasında dağıldığını, hayal gücünün kurduğu diğer kişilik ise, gündüz insanını önemli ölçüde tamamlayabildiğini söyler; ayrıca hayal gücüyle kurulan bu ikinci kişiliğin, insanı geleceğe yönlendirebildiğini, ona, uyanıklık bilinciyle keşfedemediği yeni yollar gösterebildiğini söyler (Schimmel, 2005, s. 34). Annemarie Schimmel, bu görüşüyle İslam dünyası düşünürlerinin rüya hakkındaki görüşlerine ortak yorum getirir.

Gazali, *İhya-u Ulumiddin* adlı eserinde Levh-i Mahfuz'dan söz eder. Üzerinde ezelden beri yaşanacak her olayın kayıtlı olduğu bu levhayı şu şekilde açıklar: Kuran'ı gözünün önündeymişçesine ezberden okuyabilme kabiliyetine sahip bir kimse gibidir. Bu kimsenin kafatası açılıp içindeki beynin kıvrımlarına bakıldığında hiçbir harf görünmez, içinde bütün surelerin işlendiği bir ayna şeklinde görülebilir. Bu aynanın karşısına başka bir ayna konduğunda surelerin işlendiği aynadaki görüntülerin ikinci aynada yansımaları gerekmektedir. Ancak aynalar arasında bir

² Annemarie Scimmel (1922 Erfurt-2003 Bonn); İslam tarihi ve kültürü alanında çalışmalar yaptı. Harvard Üniversite 25 yıl çalıştı. Seksenden fazla kitabı yayınlanmıştır.

perde vardır. Bu perde insanın aklını meşgul eden gündelik uğraşlardır. Bir rüzgârın esmesi sonucunda perde kalkarsa melekler dünyasından bazı sırlar kalpte yansır. Duyuların dünyevi işler karşısında dingin kalmasını sağlayan uyku bu şeyleri kalbe iletir. Kalbin özü saf olunca kalp ile Levh-i Mahfuz arasındaki perde kalkar dolayısıyla levhadaki bazı şeyler kalbe yansır. Hayal gücü bu yansımaları hemen hikâyeye çevirir. Tahayyülle bu hikâye korumaya alınır. Uyanma durumunda hayaldekiler hatırlanır. Rüyayı tabir eden bu ilişkiyi bilmesi gerekmektedir (Gazali, 1974, s. 903).

Rüyaların yorumlanmasına çok büyük önem verilmiştir. Ancak bu yorumlamanın en doğru şekilde yapılabilmesi için görülen şeyleri, simgeleri anlamak ve hayallerle görülenler arasındaki bağı iyi kurulması gerekmektedir. Jung, rüyadaki simge ve sembollerin tek başına incelendiğinde, her kişi için özel anlamlar taşıdıkları, kişinin kendini rüyalar aracılığıyla bu simge ve sembollere yansıttığı söyler. Jung'a göre; simgesel kavramlar, düşünceler, doyumsal görünüşler, zorlamalar ve eğilimler bilinçaltına itilir, rüyalarla da bilinçaltı etkinliği günışığına çıkar. Jung, ayrıca rüyaları, fizyolojik belirtiler olarak kabul eder ve bir psikolog yaklaşımıyla, rüyaları ruhsal hastalıkların tanımı için gerekli bir veri olarak görmektedir (Jung, 2012, s. 183).

Rüyaları bir problem çözme aracı olarak gören Gayle Delaney (1997), rüyaların, düşündüğümüzü ve hissettiğimizi ileri sürdüğümüz şeyi değil, gerçekten düşündüğümüz ve hissettiğimiz şeyi anlattığını söyler. Delaney, " Uyanırken kendi kendimizi körleştirebilir ve bir budala yapabiliriz" der. Ama uyurken bunları asla yapamayacağımızı söyler. Delaney, "Rüyalarımızın sırasında, belleğin geniş ambarlarına, içgüdünün garip derinliğine ve bize daha zengin ve daha yapıcı bir

yaşam sunan yaratıcı düşüncenin kaynakları kadar iyi olan ortak duyuya geçeriz" der (Delaney, 1997, s. 3).

Delaney, benzetme dilinden bahseder, gece görülen garip bir rüyanın anlaşılmasının sebebi resim dilini bilmemek olarak açıklar. Benzetme dilinin öğrenilmesiyle günlük garip rüyaların uygulamalı işlevinin bile çok net bir şekilde anlaşılır olduğunu söyler. Delaney, bunu rüyalarımızda daha az savunmacı ve daha çok dürüst olmamıza bağlar. Dolayısıyla Delaney, "günlük yaşam konularımızı çok açıkça, daha nesnel olarak ve özellikle çok yaratıcı olarak görebiliriz" der (Delaney, 1997, s. 4).

Emerson (1904), Rüyaları anlamak, onları anlamaya çalışmak, ayrıntılara takılmış bir çaba olmaktan çok, kişiliğin genel kalitesini anlamaya yönelik olduğunu söyler. Emerson, "Çevremizin bize zorla giydirdiği kıyafeti uykumuzda üstümüzden çekip atarız" der ve bu durumu ürkütücü gibi gelebilecek özgürlüğün farkına varmak olarak değerlendirir. Emerson, rüyasal gerçek içinde her arzumuzun gerçek olabileceğini söyler ve "usta bir insan, kendisini anlayabilmek için, rüyaları anlamaya çalışır" şeklinde bir yorum yaparak adeta kendini anlamayla, rüyaları anlamayı eşdeğer tutmaktadır (aktaran Fromm, 1992, s.13).

Robert Curry'e göre, rüyalar uyanık hayatta insanların ulaşamadığı, canlılık, özgünlük ve vakıflık örneğini sergiler; rüyaların uyanık hayattaki fantezilerle karşılaştırıldığında, fantezilerin klişeleşmiş içeriklerini arzu ve korkularda barındığı görülebilir (Bornstein, 2011, s. 12).

Burdach, rüyalara çok derin ve manalı bakılması gerektiğini söyler. Burdach'a göre, günlük yaşamın içinde olan zorluklar ve keyifler, sevinçler ve acılar hiçbir zaman tekrarlanmaz. Rüyanın buradaki fonksiyonu insanı bunlardan kurtarma

amacını gütmesidir. İnsanın ruhu bütünüyle bir konu tarafından sarmalanmış derin bir aç insanın içini parçalamış, ya da bir görev manevi gücünün tümünü gerektirmiş olsa da, rüya insana ya tümüyle yabancı bir şey verir, ya da kombinasyonları oluşturmak için, gerçeklikten bazı unsurları alır, belki de yalnızca insanın keyfinin ses tonuna göre hareket eder ve gerçekliği sembolize eder (Freud, 2001, s. 62).

Haffner'e göre, rüya uyanık olma durumunun devamıdır. Rüyalar daima kısa süre önce zihni meşgul eden tahayyüllere eklenmektedirler. Rüyalar incelendiğinde bir önceki günün yaşantılarının bağları görülmektedir (Freud, 1992, s. 62). Freud, Maury'nin rüyalar hakkındaki görüşünü şu şekilde aktarır: " Rüyaların içeriği az ya da çok, bireysel kişilik, yaş, cinsiyet, medeni konum, eğitim seviyesi, yaşantısal alışkanlıklar ve o ana kadar süregelen bütün hayatın olay ve deneyimleri tarafından belirlenir daima" (aktaran Freud, 1992, s. 62).

Rüyalara başka bir yönden bakan Hobson, nöropsikolojik bir bakışla şu şekilde yorumlar: beyin sapı yapılarından olan porsun, düzenli bir şekilde ateşlenmesiyle bir imge üretilir ve bu imge rüyanın temel uyarandır. Genelde tümüyle rastgele olduğu söylenen bu imgeler, beynin daha yüksek katmanları tarafından bir sentez işlemine tabi tutulur ve bunun sonucunda var olan rüya anlatısı oluşur. Anlamsız olarak başlayan rüya daha sonra anlamlı hale gelir. Blechner ise bu görüşe ve ileride işlenecek olan Freud'un görüşlerine karşı çıkarak farklı bir açıklama yapmaktadır. Blechner'a göre, rüya görmede olağan üstü olan şey, sözcüklere dökülemeyen düşüncelere izin verilmesidir. Dilin sınırlarının ötesine geçen, dille ifade edilemeyenler rüya olarak açığa çıkar. Rüya, dilin sınırları olmaksızın zihnin düşünmesine yardım eder (Özmen, 2012, s. 100).

Bornstein, hiçbir gerçek eylem içermeyen bir eylem olarak rüya fikrinin, çok ilginç olduğunu ve eski zamanlardan beri felsefecilere çekici geldiğini söylemektedir. Bornstein, Johann George Hamann'dan şöyle aktarır: "Çok önemli olduğunu düşündüğüm bir nokta var: bazı filozoflar uyuyan bir insanın ruhuna yüksek bir merteye atfeder. Bu filozoflara göre ruh bedenin devinim ve eylemlerine uymaya çalışmakla meşgul olmadığında geleceğin üstündeki sır perdesini aralama yetisi en uç noktaya varabilir" (Bornstein, 2011, s. 23).

Rüya ancak uyku durumunda görülür; dolayısıyla rüya ile ilgili terimlerin genel bir açıklamasının yapılması konuyu daha anlaşılır kılacağı düşünülmektedir. TDK'da uyku, dış uyaranlara karşı bilincin, bütünüyle veya bir bölümünün devre dışı kaldığı, tepki gücünün zayıfladığı ve her türlü etkinliğin büyük ölçüde azaldığı dinlenme durumu olarak açıklamıştır ("Erişim" www.tdk.org.tr, 7 Temmuz 2013). Hopson ve Siegel'e göre, geçmiş dönemlerde uyku, insanlar için dinlenmek ve günün yorgunluğunu silmek için geçirilen bir zaman parçası olarak kabul edilirdi. Günümüzde ise uykunun, sinir sisteminin aktif katılımı ile açığa çıkan, belirli bir amaca hizmet eden ve kendi içinde bir bütünlük oluşturacak şekilde organize bir durum olarak kabul edilmektedir (Irak, 2011, s. 16).

Bilinçlilik durumunda beyin durmadan çalışır; uykunun en derin aşamasında bile bilinçli zihin yavaşladığında ya da işlev görmesi tamamen durduğunda beynin etkinliği sadece çabucak uyanmaya benzer bir durumdaki gibi yavaşça azaltılır; uyku aşamasında ise (REM) hızlı göz hareketlerine başlandığı zaman, beyin etkinliği, uyanıklık durumundaki ürkütülme anı kadar yüksektir. Zihnin uyku durumunda bile iletişimi devam eder (Delaney, 1997, s. 19)

Fromm, uyku ve uyanıklık durumunu ayrı ayrı açıklayarak uykuyu daha anlaşılır kılmayı sağlamaktadır. Fromm'a göre, uyanıklık durumunda duygu ve düşünceler karşılaştıkları olaylara tepki gösterirler; insan, çevresiyle uyum içinde olmak, değiştirmek ya da korumak gibi tepkileri vardır. Uyanık durumundaki insan, önce hayatta kalmaya ve bu hayatı sürdürmeye çalışır, bu durumu mecburiyet sayar kendine. Bu, insanı zaman ve mekân sınırları içinde düşünmeye ve hareket etmeye zorlamaktadır. Uyku durumundaki bir insan ise, dış dünyayı kontrol etme imkânından yoksundur. "Uyku ölümün kardeşidir" sözünde de insanın uyku durumundaki güçsüzlüğünü çok iyi açıklamaktadır. Diğer taraftan bakıldığında, insan uykuda çok daha özgürdür, kendini korumak, kollamak zorunda olmadığı gibi, gerçeğe yüzleşmek veya ona sahip olmak zorunda da değildir. Uykuda, duygu ve düşünceler özgürdür, sadece "ben" le yani kendisiyle ilgilenirler (Fromm, 2004, s.141- 142).

Uyku ve uyanıklık, insanın varoluşunun iki farklı kutbu olarak gören Erich Fromm, uyanıklık, insan hayatının, davranmak ve karar vermek görevini yüklendiğini; uyku ise, insanın kendini tanıması ve kendisiyle bir hesaplaşmaya girişmesi durumu olarak açıklamaktadır. Fromm, bilinçlilik ve bilinçdışından bahseder eder; insan varlığının belirmesi ve ruhun dış dünya ile olan ilişkisinin ortaya çıkışını bilinçlilik olarak; dış dünya ile olan bağların koparılması ve rüya ile bağlantılı bir yaşamın durumunu da bilinçdışı olarak açıklamaktadır (Fromm, 2004, s. 143).

Uyku ve rüya hakkında geniş çalışmaları olan J. Alan Hopson, uyku laboratuvarlarını kullanarak çok fazla incelemeler yapmıştır. Hopson' göre, uyku sırasında devreye giren içsel bir beyin mekanizması sonucunda rüya görülür; her insanın uyku sırasında beyni etkinleştiğini dolayısıyla rüya gördüğü anlaşılır. Daha

çok rüya görme etkinliği uykunun hızlı göz hareketlerinin olduğu (REM) aşamasında gerçekleşir (Hopson, 2012, s. 53- 54).

Freud, uyku sırasında ilginin dış dünyadan tümüyle çekip alındığını ve bu durumun hipnotik uykuda da geçerli olduğunu söyler. Freud, doğal uyku ile hipnoz arasında açık seçik bir akrabalık bağı olduğunu altını çizer. Freud, "Nitekim hipnozu yapay uyku diye niteleriz; hipnotize ettiğimiz kişiye uyu deriz ve uyuduktan sonra kendisine telkin ettiğimiz yaşantılar doğal uykudaki düşlere benzer. Her iki olayda da ruhsal durumlar birbirine benzerlik gösterir" der (Freud, 2011, s. 137).

Sertillanges'e göre uyku, günlük didinmelerin bir ortağıdır; gece olunca, ortaya çıkan açıklama, eleme süreçlerini işleterek verilerinden yararlanabilir, güçleri kişinin hizmetinde kullanılabilir; bu anlamda "uykunun kendisi bir işçidir". Uyanık zihne biçim vermek günler bazen de haftalar alabilir, ancak sabah uykudan sonra adeta gece mucitle işbirliği yapmış bir zihinle uyanılabilir (aktaran Delaney, 1997, s. 26).

2.1.1.2. Hayal ve İmgelem

Hayalin bilinç durumunda beyinde akan görüntüler olarak rüyadan ayrılır. Uyanıklık durumunda zihinde tasarlanan görüntüler olarak tanımlanmaktadır. Bachelard'a göre, güçlü kökleri olan hayaller, hakiki ruhsal alışkanlıklardır; gündelik hayatları pek rahatsız etmez ve eylemlerimiz kadar hızlı modernleşmezler. Hayallerin anlamları olduğu gibi işlevlerinin de olduğunu rahatlıkla söylenebilir; hayal edenin, bilinmeyen duygusunu kışkırtmadan doğal bir sorgulamaya tabi tutar ve bunun için de gereken bütün bir imgeler aparatını bilinçdışıyla ilgili bir psikolojik bilgiye gidebilir (Bachelard, 2008, s. 27).

Uyanık bir durumda rüya görmeye benzeten Tokmakoğlu, rüyadan farklı olarak bilinçle iletişim durumunda iken yaşandığını ifade eder. Tokmakoğlu'a göre,

hayal durumunda kiři bir Őey elde etmeye alıřır. Elde edilen Őey somutlařmayı bekler; arananlar nefsin yakınındaymıř hissini vermektedir. Bulunan yeni Őeyler hayalin somutluęuna yakınlařıncaya kadar bu sure devam etmektedir. Kiřinin benlięiyle ilgili olan hayal etme sureci bilin kadar gerektir (Tokmakoęlu, 2011, s. 70).

Warburton'a gore, doęru olan bir Őeyin aynı zamanda guzel olacaęı inancı ok yaygındır ve ekicidir: nk kiřiyi kabul edilmesi zor olan bazı gereklerden kamasını saęlamaktadır. Bu bazı durumlarda kiřinin kendini kandırması olarak anlařılır ki bu ařırı hallerde gerekleřen bir durumdur. Bazen de yani kiřinin normal, hafif denilen anında nedensiz bir iyimserlik olarak ortaya ıkmaktadır (Warburton, 2006, s. 68).

Hayal gerek ve gerek dıřı arası izgide gidip gelen sonsuz bir durumdur. ok uzak gibi gornen bir konu hayal ile yakınına getirilebilir. Kiři hayal durumunda kaldıęı surece haz duyabilir ve somut olgular zerine yoęun alıřıldıęı takdirde gerekleřtirme olanaęını bulanabilmektedir. Hayal sayesinde zaman, mekn ve Őartlar yan yana getirilerek kolaylıklar oluřturulup isabetli kararlar alınabilmektedir. Simgeler aracılıęıyla hayal edilmekte ve geliřtirilmektedir. Simgenin kullanım biimini kiřinin eęilimlerini gosteren nemli ipularıdır (Tokmakoęlu, 2011, s. 72-73).

Bachelard'a gore hayal etmek, gndelik yařamın tm telařından sıyrılmak, bařkalarının kaygısından dolayı kaynaklanan kaygıdan uzak durmak, bylece gerekten kendi yalnızlıęının znesi olmak, zamana aldırmadan dnyanın gzel tarafını izleyebilmek ve kendinde bir varlıęın aıldıęını hissetmektir. Hayal eden, dnyaya kendi atıęı iin dnya da ona kendini aar. Grlen hayal edilmemiřse dnya asla iyi grlmemiř demektir. Hayal dnyasındaki zne iin zaman askıdadır.

Ancak hayal edilerek derinlik kazanılır ve dinginliğin ontolojisiyle tanışılır. Bachelard, büyüklüğün hayalini kuranların büyüyebildiklerini söyler. (Bachelard, 2012, s. 185-186).

2.1.2. Rüya Yorumları ve Rüya Kuramları

2.1.2.1. Rüya Yorumları ya da Tabir

Görülen rüyalar, çoğunlukla pek çok kişi için çok anlamsız gelir. İnsanlara anlamsız gelen bu durum, görmezden gelinmediği gibi, bunu anlamlandırmak zorunda hisseder kendini. İlk insanlardan günümüz insanına kadar rüyayı anlama ve onu yorumlama merakı devam etmektedir. Yorum, "bir olaya, bir duruma bir anlam vermek, tabir etmek" (Erişim www.tdk.gov.tr, 29 Temmuz 2013). Şeklinde bir tanımlama yapılmıştır. "İstilahata "tabir" uyku esnasında görülen şeylerin gizli ve açık taraflarını ayırt edip bir karine ile ne anlama geldiklerini gerçeğe uygun bir şekilde yorumlamaktır" (Şahinoğlu, 1986, s. 602).

Freud, rüya görenler için, insanda kendisinin bilmediği bir bilginin var olduğunu söyler. Freud'a göre, bu bilgiyi açığa çıkarmanın yolu da ruh yaşamına ilişkin yorumlardır. Ayrıca rüya, ruhsal bir fenomen olduğu için ilgiyi çekmelidir. Rüya görenin, gördüğü rüya konusunda bilgi sahibi olması, rüyanın nereden kaynaklandığını, çıkıp geldiği ilgi çevresinin bulunması ruh durumu için önemli bir bilgidir (Freud, 2011, s. 135- 138).

Fromm'a göre, sabah kalkan insanların uykuları sırasında gördükleri bir takım garip olayları hatırlamaları ve bunları anlama istekleri, dolayısıyla buna yönelik çabalarını doğal karşılamak gerekir. Rüya yorumu üzerine birçok yöntem geliştirilmiştir; bu yöntemlerin içinde batıl inanç ve akıldışı etkenlerde vardır, ancak

bunların birçoğu görülen rüyaların yorumlanmasında büyük katkılar yapmıştır (Fromm, 2004, s. 111).

Jung'a göre titiz bir gözlemci, rüyaların yalnızca bilincin sınırlarında yer almadığı kolayca görecektir; çünkü rüyalarda, izlenimlerden, düşüncelerden, geçmişin ruh yaşantısından kaynaklanan kimi ayrıntıların yer aldığı görülebilir. Kimi rüyalarda ise geleceğe yönelik uzantıların yer aldığı da unutulmamalıdır; açık seçik olduğu düşünülen rüyaların sayısı pek düşüktür. Rüyalarda beliren görüntüler mantıksal düşüncenin tersine son derece fantastiktir; rüyanın kişide çağrıştırdığı gerçeklik anlamına bütünüyle ters düşmektedir. Bütün bunlar rüyanın, saçma olarak nitelenmesine sebep olmaktadır. Ancak bütün bunlar, rüyaları anlama ve yorumlama yetersizliğinden başka bir şey değildir. Rüya kendi öz anlamını bu sebepten dolayı yitirmez (Jung, 2012, s. 174).

Delaney, rüyayı yorumlamak, yabancı bir dili konuşmak ya da okumak gibi olduğunu söyler. Rüyayı yorumlamak, onun içindeki sırrı açığa çıkarmak, rüya dilini öğrenmekten geçtiğini belirtir; çünkü rüyalar gerçekliği maskeleyen bir dille konuşurlar; rüyalar, uyanırken kullanılan dili konuşmazlar. (Delaney, 1997, s. 83).

Fromm'a göre, rüyayı yorumlamak kişiye, içinde var olan ancak uyanık durumda farkına varılamayan duygu ve düşünceler hakkında bilgi verir. Rüyada beliren sansür, rüyanın gerçek anlamını değiştirir. Bir perdenin arkasındaymışçasına yer alan sansür olgusu, gizli düşüncelerin bilincin sınırlarını, yeterince örtülüp, maske taktığında ancak geçmesine izin verebilir (Fromm, 2004, s. 112). Rüya sansürü, Freud'un ortaya çıkardığı gerçeklerden biridir. Freud'a göre, açık seçik rüya öğelerinin yanında belirsiz bir düş öğesi varsa sansür devrede olduğu söylenebilir. Sansür, asıl istenen şeyin doğrudan değil de silik, yaklaşık ima yolu halle kendini

açığa vurur (Freud, 2011. s. 188). Sansür perdesini kaldırabilmek için, görülen rüyaları yorumlamaktan geçer, ancak o zaman rüyaların gerçek anlamını bulunabilir.

2.1.2.2. Rüya Kuramları

Çalışmanın bu başlığı altında çağdaş kuramcıların rüya hakkındaki çalışmaları incelenmiştir. Çalışmalarının büyük kısmında rüyayı konu olan Sigmund Freud, Carl Gustav Jung, Alfred Adler ve Erik Fromm gibi büyük kuramcıların rüya kuramları ayrı ayrı tartışılmıştır.

Freud'un Rüya Kuramı: Freud, rüya konusunun çok ilginç olduğunu ve eski çağlardaki ilkel uluslardan beri bu konu üzerine çalışmalar yapıldığını söyler. Eski çağlardaki ulusların rüyaya bakışını bilim öncesi olarak değerlendiren Freud, onların dünya görüşleri ve ruh aylayışları gördükleri rüyalarla tam bir bütün içinde olduğunu belirtir; insanın ruhsal hayatının içinde olan gerçeklikler dış dünyanın gerçeklikleri olarak görülmekteydi (Freud, 2001, s. 56).

Freud'a göre, insan davranışlarının kökeninde bilinç dışı olarak isimlendirdiği arzular, duygular ve düşünceler yatmaktadır. İnsan bu arzuların varlığından haberdar değildir, bu haberdar olma durumunu insanın içindeki bir sansürcü tarafından engellenmektedir. Birçok nedenden dolayı bastırılan arzuların gerçekleşmesi durumunda insan müthiş bir suçluluk duygusuna kapılmaktadır. Bastırılmış arzular varlıklarını bir şekilde devam ettirir, arzuların bastırılması onların yok olması anlamına gelmemektedir. Bilinçli düzeye göre kurulmuş hayat sistemi bastırılmış arzulardan kurtulduğunu zannetmektedir. Bu arzuların hala insanın içinde bulunma ihtimali, duygusu kişiyi dehşete düşürmektedir. Bu tür korkular altında sürekli bastırılan arzular, o kadar bilinçli duruma uydururlar ki kendilerini onların gerçekte ne oldukları bile anlaşılmamaktadır (Fromm, 1992, s. 68).

Rüyaları bilinç dışı arzuların yansımaları olarak gören Freud, hatırlanması istenilmeyen, bilincin dışına atılan arzular, kendilerini değiştirmiş olarak rüyalarda gösterdiklerini ifade eder. Freud'a göre, arzular, düşüncelerin tam olarak kontrol altında tutulabildiği oranda bastırılabilir. Uyku sırasında böyle bir kontrol devre dışı kalır; bundan dolayı bastırılan duygu ve düşünceler uyku sırasında rüya olarak açığa çıkar (Fromm, 1992, s. 72).

Freud, uykunun fizyolojik bir ihtiyaç olduğunu söyler ve organizma bu ihtiyacı en iyi şekilde yerine getirmeye çalışır. Freud'a göre, eğer uyku sırasında görülen akıldışı arzular tam anlamıyla hissedilseydi fizyolojik ihtiyacın tatmini zorlaşacak ve rüya görüldüğü anda uyanma gerçekleşmiş olacaktı; böylece akıldışı arzularla biyolojik uyku arasında çatışma olacaktı ve uyma mümkün olmayacaktı. Rüyalarda bilinç dışı arzular kendiliğinden açığa çıkar ve tatmin olunurlar; böylece arzular rahatsız edici bir unsur olmaktan çıkmaktadırlar (Fromm, 1992, s. 73).

Freud'un gizli kalmış arzuların tatmini görüşünün temelleri Kızılderili kabilesi Iraques ile Fransız Cizvit papazları arasında yazılan mektuplarda da rastlanmaktadır. Amerika'nın kuzeyinde yaşayan bu Kızılderililere göre, insandaki gizli arzular rüyalarda açığa vurur; bu arzuların kullandığı dil rüyadır; uyanırken bu arzular yerine getirilirse, tatmin olunurlar; ancak yerine getirilmezse, ruh kızar, bedene isyan eder, bunun sonucunda hastalıklar doğar. Freud'un rüya teorisinin dayanağı bu bilgilerdir. Iraquesler, Freud gibi söylemektedirler; rüyada bir ruhsal arzunun şekil değiştirerek ortaya çıkabileceğini, bu değişime uğramış ruhsal arzuyu, görülen rüyanın yorumlanabilmesi için, derin görüşlü insanlara ihtiyaç olduğunu görüşünü ileri sürüyorlardı (Türek, 1965, s. 20, 21).

Rüyalarda görülen şeyler, çocukluk yıllarından kalma akıldışı arzuların tatmini olarak düşünen Freud, çocukların toplum dışı dürtülere sahip olduğunu, akılları ve güçlerinin henüz tam olarak gelişmediğinden dürtülerini gerçek hayata aktaramadıklarını söyler. Ayrıca Freud, çocuklardaki bu arzuların niteliklerine göre değerlendirilip göz ardı edildiği takdirde çocukların asosyal ve ahlaksız oldukları hemen görülür. Daha çok cinsel dürtüler için geçerli olan bu görüş, yetişkinlerde görülme durumunda sapıklık olarak nitelendirilmektedir. Freud'a göre her çocuk, şiddetli sadist ve mazoşist arzulara sahiptir; ayrıca küçük röntgenci ve teşhircidir. Çocuklar, bencildirler ve başka insanları sevme yeteneğine sahip değillerdir; çok kıskançtırlar ve rakiplerinden nefret ederler. Çocuklar aile içinde karşı cinsteki aile bireylerine cinsel bağlılık gösterirler ve aynı cinsle karşı kıskançlık besleyip ondan nefret ederler. Bütün bunların erkeklerde ve kızlarda vicdanın oluşum süreci olarak gören Freud, bunu "Odipus Kompleksi" olarak isimlendirilen mekanizma ile gerçekleştiğini söylemektedir (Fromm, 1992, s. 74, 75).

Odipus Kompleksi, dört ve beş yaşlarında cinsel duyguları uyanan erkek çocukta, annesine karşı cinsel istek bağlılık duyguları yoğunlaşır. Bu yoğun duygular, çocukta babasını kendisinin karşıtı ve rakip görme şeklinde açığa çıkar. Çocuk babasının yerine geçmek ve onu ortadan kaldırmak şeklindeki düşüncelere sahip olur. Babasına karşı düşmanlık duygusu açığa çıkar. Kendini, babasının rakibi olarak gören çocuk, aynı zamanda ondan hadım edilme korkusunu da geliştirir. Freud'un bu düşüncesinin ve Odipus Kompleksi olarak adlandırmasının kaynağı, Kral Odipus öyküsünden dolayıdır. Kral Odipus evlenir ve evlendiği kadının annesi olduğunu öğrenir. Bunun üzerine dünyası yıkılan Odipus, gözlerini kör eder ve iki kızını yanına alarak ülkesini terk eder (Fromm, 2004, s. 51).

Freud, yorumlama işlemiyle her rüyanın bir anlam kazandığını, yorumlama tamamlandığında rüya yerine rüyayı gören bilinci açık yaşamında ki bir durumla örtüştüğü, bu durumda bir rüyanın anlamı, uyanıklık durumdaki düşünce süreçlerinde ki gibi, birçok farklı kaynağın olduğunu, bu kaynaklar: bir kişide doyurulmuş bir istek, başka birinde farkına varılan bir korku, yine uykuda da süren bir değerlendirme, bir niyet, bir yaratıcı düşünme parçası olarak tarafımdan değerlendirilebileceğini söyler; ancak bunu yapmadığını, bunun yerine rüyaların anlamını tek bir biçimle, isteklerin temsil edilmesiyle sınırlandırıldığı bir genelleme olarak formüle ettiğini söyler (Freud, 2011, s. 91,92).

Freud, çalışmalarının, en çok da *Düşlerin Yorumu* eseri kendisinin otoanalizi olduğunu söyler. Kendisini, tedavi altında bir hasta olarak görmektedir. Rüyalara olan ilgisinin çocukluk yıllarına dayandığını söyleyen Freud, rüyaları yorumlamanın, onları anlamlandırmanın, onlara insanın eylemleri zincirinde, diğerlerine aynı derecede geçerliliği ve önemi olan bir halkayla değiştirmek, olarak bakmaktadır (Freud, 2001, s. 149).

Rüyaların sembolik dili olduğunu birçok düşünür söylemiştir. Freud, simgeselliğin rüya öğretisinin en ilginç bölümlerden birisi olduğunu söyler. Simgeler, değişmeden kalan anlamları olduğu için, gerek antik dönemin rüya yorumunda gerekse popüler dünyanın rüya yorumunda daha çok güdüsel arzulara anlaşılabilirlik sağlayan yardımcılarıdır. Kullanılan alışlagelmiş rüyaların sembol dilinin bilinmesi, rüya görenin kişiliği, içinde yaşadığı koşullar, görülen rüya öncesi edinilen bilgiler olarak değerlendirilmesi, rüyayı yorumlamayı kolaylaştırır. Ancak bu yorum sistemi serbest çağrışım tekniği kapsamı içine alındığında yararlı sonuçların elde edilebilir (Freud, 2011, s. 203,204).

Serbest çağrışım tekniği, rüya görene sorular yöneltilir ve alınan ilk cevap daha doğrusu rüya görenin aklına gelen çağrışımın tamamen rastgele bir şey olduğu ve bu şeyin aranılan bilgiye götüren bir ipucu olduğu kabul edilerek yorumlama yapılır. İlk akla gelen isim, düş görende, isimle ilgili olarak artık tümüyle serbest olmayan, düş öğeleriyle ilgili çağrışımlar gibi bağımlı nitelikte zincirleme çağrışımlar uyandırmakta ve bu süreç, bu konudaki itici güç tükeninceye kadar sürmektedir. Dolayısıyla isme yönelik çağrışımın nedeni ve önemi anlaşılmış olur (Freud, 2011, s.141).

Freud, sembol dilini bir çeşit gizli şifre ve rüya yorumculuğunu da sözünü ettiğimiz şifrenin anahtarı olarak görmektedir. Rüya yorumculuğunda evrensel sembollerden çok rastlantısal semboller görülmektedir. Rüyanın küçük parçalara ayrılması için, orada yarı mantıksal bir düzenin varlığının ortadan kaldırılması gerekmektedir; bunun ardından, her küçük rüya parçası için ayrı çağrışımlar ortaya çıkar; bu çağrışımlar sonucu elde edilen veriler rüyadaki yerlerine yerleştirilmesi gerekir. Daha sonra serbest çağrışım tekniğiyle elde edilen verilerle birleştirilerek rüyanın gerçek anlamı ortaya çıkarılmış olur (Fromm, 1992, s. 91).

Jung'un Rüya Kuramı: Jung' a göre, rüya ruhsal bir olaydır. Jung, rüyanın ruhun bir geçiş yeri olduğunu söyler (Jung, 2012, s. 173). Freud'un rüya kaynaklarının geçmiş yıllara uzanan arzuları temsil ettiği düşüncesine ek olarak Jung, rüyaların aynı zamanda geleceğe de kaynaklık ettiğini, rüya gören kişinin düşüncelerine ışık tuttuğunu söylemektedir (Fromm, 1992, s. 111).

Jung, rüya bilincin diğer tüm bilgileri gibi, yaşam olaylarının mantıklı ve coşkulu uzantısının bir üretimi olmadığını; uyuma sırasında meydana gelen ruhsal bir etkinliğin tortusu olduğunu söyler. Onu bilincin içeriklerinden ayrılanda kendine özgü

bir kaynak oluşudur. Bilinçli düşünceyle çok açık bir şekilde ters düşen bir yapısı vardır ve bu onu ötekilerden farklı kılmaktadır (Jung, 2012, s. 173).

Jung, rüyaların dinsel fenomen olarak görür ve rüyalarda konuşan sesin bize ait olmadığını iddia eder; o sesin başka bir kaynaktan geldiğini ve rüya göreni yücelttiğini söyler. Jung'a göre, insan, kendi düşünceleriyle bir yere varamaz, ancak ilahi açıklamalar yardımıyla bir sonuca ulaşabilir (Jung, 2006, s. 251).

Jung, Freud'un rüya, bilincin bastırıcı etkisiyle gizli kalmış bir duyguyu ortaya çıkarmaktır fikrine karşı çıkar. Nevrotik kişilerin gizli kalmış yönlerinin olduğunu ancak bunu normal insanların yapmış olması, rüyanın doğal bir olay olduğunu göstermektedir. Rüya nevrotik olmayan insanlarda da görülen doğal bir olay olduğundan dolayı onu yorumlarken kendi doğasına uygun olmayan bir takım eklentiler, büyük bir hata olabilir. Çünkü rüya sürecinin psikolojisi hakkında tam bir bilgiye sahip olamayış, hatanın sebebi olabilmektedir. Bu nedenlerden dolayı rüyanın din temelli olduğunu düşünen Jung, rüyaların biçim ve içerik hakkındaki uyumu, onların ardında belirli bir mantığın ve nedenselliğin yattığını söyler. Jung, bunu daha açık bir ifadeyle şu şekilde açıklar: "...rüyaların temelinde, anlamlı bir neden yatmaktadır ve bu da kendisini, rüya aracılığı ile göstermekte, dışa vurmakta ve belirginleşmektedir" (aktaran Fromm, 1992, s. 116- 117).

Jung, rüyaların dinsel bir fenomen olduğunu yukarıda belirtilmişti. Rüyalarda, çok geniş çaplı incelemelere gerek kalmadan, çağrışım testleri yoluyla varlığı kanıtlanan çağrışım ve kompleksler rüyalarda yaşandığı görülmektedir. Dahası, bu kompleksler var olan nevrozun bütününde ayrılmaz bir parçasını meydana getirmektedir. Dolayısıyla rüyaların en az çağrışım testleri kadar, nevrozun içeriği hakkında kişiye bilgi verdiği açıkça anlaşılmaktadır. Belirtiler toprak üstündeki

bitkinin sapına benzer, asıl bitki toprağın altında kök salmıştır. Kök beden, nevrozun içindekileri temsil eder; komplekslerden, belirtilerden ve rüyalardan oluşmuş bir döl yatağıdır. Daha fazlası kişi, rüyaların tinin tam altında yatan süreçleri yansıttığına inanmaktadır. Bu süreçlere ulaşıldığı takdirde hastalığın köküne de varılmış demektir. Rüyaların gerçekten dine değindiğinin üzerinde durmak gerekir; Rüyalar karmaşık ve tutarlı olduğundan belirli bir mantık ve belirli bir niyeti ifade eder. Yani rüya, bilinç dışında bulunan bir motivasyonu izler ve doğrudan doğruya rüya aracılığıyla ifade edilir (Jung, 2010, s. 22, 26).

Fordham'ın bakış açısıyla Jung'un ruh kavramı, sürekli hareket halinde olan ve kendi kendini düzenleyen dinamik bir sistendir. Genel ruhsal enerjiyi libido olarak adlandırır; fizikteki enerji kavramına benzetir. Libido iki karşıt kutup arasında akmaktadır, karşıtlar arasında gerilimin artması enerjinin de açığa çıkması demektir. Jung'a göre karşıtların düzenleyici işlevinin kavranması için, bu işlevin insanın doğasında bulunması gerekir. Libido yaşamın amacına hizmet eden doğal bir enerjidir; bu içgüdüsel hedefler için gerekli enerjiden fazla olan belirli bir miktar enerjiyi diğer kültürel amaçlar için kullanma isteği, bilinçdışında belirli doğal akışından saptıracak kanal görevi gören bir simge oluşturulur. Bu simge de rüyada görülür, bir sezgi olarak ortaya çıkar (Fordham, 2011, s. 20, 22).

Jung, rüya dilinin kavranılmasını bazı bakımlardan dilbilimcilerin unutulmuş dillerdeki kabartma ve yazmaları çözme yöntemine benzetebilecek bir kuvvetlendirme yöntemine başvurduğunu belirtir. Jung' a göre bir rüyanın anlaşılması onun kapsamının tümüyle belirlenmesi gerekmektedir. Bu kapsamlı belirleme, rüya ile rüya sahibi ve onun yaşamı hakkında ilişki kurularak rüyada sergilenen çeşitli imajların önemini saptanması demektir. Rüya çözümlemesi üzerinde belirli bir yöntem olmadığını söyleyen Jung, her rüyanın, rüya sahibinin

bilinçdışının doğrudan bir ifadesi olarak ele alınmakta ve yalnızca bu ifadenin ışında anlaşılacağını belirtmektedir (Fordham, 2011, s. 129).

Freud'un rüya yorumlarında kullandığı serbest çağrışım tekniğini Jung daha farklı kullanmaktadır. Jung'a göre serbest çağrışım tekniği, komplekslerin ortaya çıkarılmasında yararlı olabilmektedir, ancak rüya ile ilgili kompleksleri ortaya çıkaramamaktadır. Dahası bu yöntem, rüyadan tamamıyla uzaklaştırmaktadır. Jung burada çam ağacı örneği verir. Rüyasında çam ağacından yapılmış bir masa gören kişi bunu kendi çalışma masası ile ilişkisini kurması, yeterli değildir. Rüya görenin başka bir ilişki kuramaması varsayılırsa bu tıkanıklığın açık bir örneği olacaktır. Çünkü bu, görülen rüyanın etrafında özel bir karanlığın hüküm sürmekte olduğunu gösterir, dolayısıyla kuşku uyandırıcı bir durumdur. Bu kişinin masa hakkında çok fazla sayıda ilişki kurulması beklenmektedir. Jung, böyle durumlarda hastasına sorular yönelttiğini söyler ve rüyada görülen hakkında hiç bilgi sahibi olmadığını, rüya görenin bu şekilde davranmasını ister. Bu yöntemle rüyada görülen imajın bütün sırları deşifre olması başarılabilir ve yorumlama için hazır duruma gelmiş olur (Fordham, 2011, s. 130- 131).

Adler'in Rüya Kuramı: İlk zamanlarında Freud'a yakın duran Adler, daha sonra Freud aksine cinsel dürtülerin rolünü oldukça azaltarak egonun rolünü ön plana çıkarmıştır. Adler'e göre, bütün rüyaların temelinde hayata karşı takınılmış olan genel tavrın oluşu söz konusudur (Rigel, 2000, s. 5). Rüyaları bir insanın faaliyet ve davranış kalıbının sembolik ve eğreti bir yankısı olarak gören Adler, rüyanın bir heyecanın şiddetlendirmeye veya belli bir durumun çözümlenebilmesi için gerekli olan isteğin yaratılmasına oldukça uygun olduğunu söyler. Rüya görenin, gördüğü rüyayla yaşamı arasındaki bağı anlamış olması çok bir şey değiştirmez, gerekli olanı ve itici kuvveti bulması yeterli olmaktadır. Rüya, rüya görenin davranış kalıbını

ortaya çıkardığı için düşünce süreçlerinin nasıl gerçekleştiği görüldüğünden bir psikiyatrist, o kişiyle ilgili sonuçları ortaya koyabilir. Adler'e göre, rüyalarda erk dürtüsü yani iktidar esastır ve geleceğe yöneliktir. Rüyalar, insanların hayat problemlerinden birine çözüm yolu aradığı gibi bu problemleri ele alış biçimini de göstermektedir. Sosyal duygu ve güçlü olmak için gösterilen çaba rüyalarda açık bir şekilde ortaya çıkmaktadır (Adler, 2003, s. 117-126).

Fromm'un Rüya Kuramı: Fromm, rüya hakkındaki görüşlerine başlarken, uyumayan insanın en büyük özelliklerinden bahseder. Bu özelliklerin, akılcılık ve hareketlilik olduğunu söyler. Fromm, insanların sürekli olarak çevrelerini gözlemlediğini, çevrelerindeki kesin olarak varlıklarından emin olamadıklarına rağmen, gözlemlerini sürdürdüklerini söyler. Fromm'a göre, insanlar yeryüzünün en çalışkan canlılarıdır, ancak hayal gücü yönünden en fakirlerinden biridir. Uykularında farklı bir benliğe kavuşan insanlar, rüya görmeye başlarlar ve rüya yardımıyla enteresan hikâyeler yaratabilirler. Rüya gören insanlar, çok büyük mutluluklar yaşayabildikleri gibi, bazen de korkular yaşayabilirler. Rüya gören, gördüğü rüyada hangi rolde oynuyorsa oynasın o rolün yaratıcısı da kendisidir. İnsanlar, rüyada zaman ve uzay kanunlarının egemen olamadıkları bir dünyanın yaratıcısı olabilmekteler (Fromm, 1992, s. 6).

Fromm'a göre, insanlar gün boyu varlıklarından haberdar olamadıkları tecrübe ve hatıraları, rüyada açıkça ortaya çıkarabilirler. Bu tecrübe ve hatıraların yardımcı olabileceği düşüncesine ek olarak, sembol dilinin özelliklerini bilen bir insan, müthiş bir buluşu gerçekleştirebilir. Buluş şu şekildedir; insanlık tarihinin en eski eserlerinden olan mitoslarla, günlük yaşantımızın ürünleri olan rüyalarımızın şaşırtıcı benzerliğidir. Rüya ve sembolik dik konularında bize farklı bakmayı sağlayan

Fromm, şöyle der: "Mitoslar ve masallar, kendilerini sembol dili aracılığı ile ifade eden, geçmiş zaman bilgelikleri ve özdeyişleridir" (Fromm, 1992, s. 7).

Fromm, rüyaların mantık kurallarına uymadıklarını söyleyerek rüyada görülen gariplikleri şu şekilde sıralar: Ölmüş kişiler yaşıyormuş gibi rüya görenin karşısına çıkabilirler ya da unutilan olaylar rüyada tekrar canlanabilirler. Gerçekte hiç mümkün olmayacak biçimde iki farklı olayın aynı anda yaşanmış gibi görülmesi bir başka garipliktir. İki farklı mekânda aynı anda bulunmak veya bir insanı ansızın başka bir insana dönüştürmek ya da başka yaratığa dönüştürmek rüyada hiç de zor değildir. İnsan bedenine sınırlar koyan zaman ve uzayın kaybolduğu bir dünyayı, rüyada yaratmak çok kolaydır (Fromm, 1992, s. 15).

Fromm göre rüya görmek, uyku sırasında, ruhun gösterdiği bütün faaliyetlerin, anlamlı ve özellikli bir biçimde yansımalarıdır. Uyumanın, ruhun üzerinde bazı etkiler yarattığı bir gerçektir. Bular, kişinin ilgilerine göre değişiklik gösterebilir. Uyumakla uyanık olmak arasındaki biyolojik ve psikolojik fark insan hayatındaki diğer davranışlar arasındaki farklardan oldukça büyüktür. Uyanık bir kişi, Düşünce ve duygularını, çevresinde yaşayabilmek, kendini koruyabilmek için kullanır. Böyle bir durumda insan dünyasal gerçekliğe egemen kanunların etkisi altındadır. Uyuyan kişi ise, çevresiyle ilgileri kesilir, tamamen içine kapanır. Böylece korunmasız bir duruma geçilmiş ve uyanırken yaşanılmayan bir özgürlüğe kavuşmuş olur. Çünkü artık çalışma, saldırma ve savunma görevinden kurtulmuştur. Düşünce ve duyguların yöneldikleri tek hedef kişinin kendisidir. Uyku sırasında ruhsal faaliyetler bile farklı bir mantığa göre çalışmaya başlar. Uykunun görevi insanın kendisini tanımasıdır (Fromm, 1992, s. 41-45).

2.2. SİNEMADA RÜYA

2.2.1. Rüyanın Sinemada Kullanımı

Sinemada, rüyalar, sanatçılar için ilham kaynağı olduğu gibi, konu malzemesi olarak da önemli rol oynamıştır. Arnheim, "Rüya imajları ve sanatta yaratılan imajlarla düşünce aracı olarak hizmet eden zihinsel imajlar arasında gerçekten de paralellik vardır; ama benzerliğe dikkat ederek, farklılıkların da ayırımına varırız ve bu farklılıklar, düşünce imajlarını daha kesin biçimde nitelemeye yardım eder" der (Arnheim, 2007, s. 269). Federico Fellini'nin 8½ filmi havaalanı müdürünün bir rüyasından esinlenerek yapıldığı, filmdeki Guido'nun karakteri de yine rüyada aydınlanmıştır. Fellini, filmlerinin daima rüyalarında ve hayallerinde görmüş olan yüzlerle, fantezi karakterlerle, başladığını söyler. İngmar Bergman'ın *Sawdust and Tinsel*'i rüyalarındaki birinden yararlanarak ortaya çıkarır, *Cries and Whispers*'i de bir yıldan beri sık sık gördüğü başka bir rüyasından esinlenmiştir. Robert Altman ise *Three Women* filmi yine bir rüyadan esinlenerek yapmıştır (Delaney, 1997, s.7,8). Rüyanın filmlere kaynaklık ettiğini, rüyada görülenden hareketle sinema filmlerinin yapıldığını ve ünlü yönetmenlerin, ödül almış filmlerinin de içinde bulunduğu örnekleri yukarıda gösterildi. Ancak çalışmanın bu kısmında ve bir sonraki konuda asıl değinilecek olan, rüyanın sinemada nasıl kullanıldığı ve kullanılan rüyayla ne amaçlandığı sorularına cevap bulunmaya çalışılacaktır.

Filmde rüya yaratmanın en yaygın araçlarından olan üst üste bindirme tekniği için Bazin, salt semiyotik gösterge niteliğine dikkat çeker; bu nitelik simgeler aracılığıyla yapılan rüyaların gizinin ortaya çıkmasına karşılık gelir. Bazin'e göre, Méliès'ten itibaren kullanılan rüya araçları saf uzlaşımaldır. İzleyici izlediği filmlerdeki rüya sahnelerini sorgusuz sualsiz kabul eder; ancak kâbuslarda ağır

çekim ve üst üste bindirme pek olmaz oysa ekrandaki üst üste bindirme adeta selektör eder. "Dikkat dikkat: gerçektışı bir dünya, hayali karakterler". Arzuların karşılamak için yaşanan güçlükler sinema ağır çekim tekniğı kullanılır. Bu yapılırken genellikle Freud'un rüya imajlarına başvurulmaktadır (Bazin, (2011), s. 28)

George Bluestone, *Novels into Film* (1957) eserinde yazılı edebiyatın filme uyarlamasında çok problemlerin olabileceğini, sinemanın anılar, rüyalar, imgelem gibi zihinsel üretimleri çok iyi ifade edemediğini belirtir. Bluestone, üst üste bindirilmiş imajların, yetersiz kalmasının sebebini şu şekilde açıklar "Algılarımızı etkileyerek rüyaların ve anıların kavramsal hissini ifade etmeyi başaramazlar. Filmin gerçeklik hissi aşırı güçlüdür" (Bluestone, 1968, s. 47).

Ruh durumunda rüyaların etken elaman olduğunu gören Jung, ayrıca rüyaların bilinçaltı durumunu dile getirdiğı gibi psikolojide, dengeleyici bir ödünleme düzeneğı olarak hareket ettiğini ve nesnel ruh durumunun dengesizliklerini düzelme mücadelesine girerek; hastada eksik ne varsa tamamladığını söyler. Jung, rüyaların çözümlenmesi, kişilerin tedavilerinde gerekli bir durum olduğunu vurgular. Basil Wright, Jung'un bu görüşüyle filmlerin kültürel rolü arasında bir paralellik kurmuştur. Wright, filmlerin bilinçaltı ya da gizli kalmış ihtiyaçların bir ifadesi olabileceğı görüşünü öne sürerek filmlerin bir ödünleyici düzenek olarak görmüştür (Hockley, 2004, s. 72).

Sinemada kullanılan hayal, tıpkı rüya gibi olmayan şeylere dayanan bir zaman düzeninde meydana gelir. Rüyaların kendine has bir zaman merkezine ve kendi zaman referansına sahip olduklarından rüyayı eksiksiz biçimde aktaramazlar; hayalde de bunu benzer bir kullanım söz konusu olduğunda sinemada rüya gibi sunulmaktadır (Bornstein, 2011, s. 182).

2.2.2. Sinemada Rya Gereklięi

Sinemada, sahnelenen diyaloglarda karřılařılan gerekilik problemi, Tarkovski' ye gre, sahneleme srecini grmezlikten gelip bunun yerine sadece malzemeyle alıřmak problemi zmez; Tarkovski problemin zmn, eylemleri gndelik hayat deneyimi mantıęından uzaklařtırıp eylemlikten ıkarmakta bulur. Ryanın dıřında kullanılan herhangi bir Őey bařka sorunlarla karřılařmak anlamına gelmektedir. Tarkovski'nin sinemasında, her sahne kendi zamanını retebilme ilkesine dayanır. Kendi zamanını retme de, bařvurduęu aralardan biri de ryadır. Tarkovski, bazen gereklięi ifade etmenin en iyi yolu, gerekdıřı olguları kullanmak olduęunu syler. Rya zamanı, gereklięi her Őeye raęmen kiřiye en azından gereklięin kendisi kadar sert bir biimde etkileyen gerek dıřı bir Őey olarak iletir. Tarkovski'ye gre, ryanın zamanında hkm sren gereklik, kiřiyle aık seik bir dille konuřur. Biimciler gre ise, ryamsı, yeniden retilen gereklik, muęlak ve belirsiz bir imaj halinde sluplařtırılan, yumuřatılmıř bir gerekliktir (Bornstein, 2011, s. 24, 35).

Tarkovski, ryayı estetik bir ifade aracı olarak grr; rya, imajın tm ifade olanaklarının ortadan kalktıęı ve ifade iřinin yalnızca hayatın kendisine kaldıęı bir sanat fenomeni olarak aıklar (Bornstein, 2011, s. 37).

Bergman'ın filmlerinde, izleyicinin gzyle filmin bir rya olduęu anlařılmakta, ancak rya grenin kim olduęu sorusu hemen akla gelmektedir. Bergman, *sessizlik* filminde rya grenin kendisi olduęunu aıklar, ancak dięer filmlerinin oęunda rya grenin saptanamaması karıřıklıklara da yol amaktadır. oęunlukla rya grenin "ben" olduęu, ya da izleyicinin ryası olarak grlebilir, izleyici bir film seyrettięine inanmak yerine, rya gryor olduęuna inanabilir. Ryayı seyircinin grdę bir

rüya olarak değerlendirildiğinde, film ile rüyalar arasındaki benzerlik tartışmaları da kaçınılmaz olacaktır (Bornstein, 2011, s. 67).

Christian Metz, film ile rüyalar arasındaki temel ayrımı şu şekilde açıklar: "Rüya gören rüya gördüğünü bilmez, ama film seyircisi sinemada olduğunu bilir: filme özgü durumlar ve onirik³ durumlar arasındaki en temel ayrım da budur. Bazen hem film hem de rüya için gerçeklik yanılısamamızdan söz edebiliriz, ama asıl yanılısama sadece ve sadece rüyaya aittir" (aktaran Bornstein, 2011, s. 68).

Bordwell 'a göre gerçekçilik, birçok olası üslup arasında bir üslup olduğundan, izleyicinin diğerlerinden daha gerçekçi olduğunu hissettiği özellikleri gerçek olarak değerlendirir. Daha az gerçekçi olanlar ise izleyici için yapmacık gelmektedir. Buñuel ise filmin gerçekdışı değil, gerçeğe çok benzemesinden dolayı bir rüya olduğunu iddia etmektedir. Bergman'ın yapıtının öncü bir rüya kavramı arayışı olarak görülmesinin nedeni, Bergman'ın uyanıklığın gerçekliği ile rüya arasındaki, delilik ve halüsinasyon arasındaki sınırlar tamamen belirsiz olduğundan kaynaklanmaktadır (Bornstein, 2011, s. 89).

Rus biçimciler, yadırgatıcı olan dünyayı tekrar hissedilebilir hale getirmek için, onu bir kat daha yadırgatıcı yapmak gerektiğini iddia ederler. Biçimci gelenekte, yadırgatıcı olanla empatinin kurulması gerektiğini söylerler. Biçimci film kuramında, sinemasal zamanla empati kurmak yerine; zaman, sinemanın icat ettiği başka bir şey olarak görülür. Gerçek zaman olarak görülmez. Walter Benjamin için empati, bilinmeyen bir dünyanın imajlarının algılanması demektir; bu imajlarda insana birdenbire görünmelidir. Bu da gerçek dünyaya birdenbire uyanma durumudur. Biçimciler için yadırgatıcı imajla, teknik bir düzenleme meselesiyken Benjamin'e

³ Onirik: uyanırken görülen korkulu bir rüyaya benzeyen, halüsinatif bir durum için kullanılan psikiyatrik bir terim.

göre, dünyanın insana gösterdiği imajlar, gerçeklik ile rüya arasında bir yerde bulunmak zorundadır. Yanılsamaya dayalı, rutinleşmiş ve sanatsal olmayan rüyalar, gündelik dünyayı olumsuzlar. Bu rüyalardan uyanmak, gerçek dünyaya adım atmak demektir. Rüyanın dünyasıyla uyanıklığın dünyası karşılaşır ve yanılsamalar ortadan kalkmış olacaktır (Bornstein, 2011, s. 154).

Jung, bilinçli bir niyetle yaratılmayan rüyalar, görüntü ve düşünce bağıntısı kurarlar. Kendiliğinden ortaya çıkan rüyalar, herhangi bir yardıma ihtiyaç duymazlar. Dolayısıyla, rüyalar son derece nesnedir ve ruh durumunun doğal bir üretimidir. Ruh durumunun ürettiği bu ürünün içinde ipuçları ve temel eğilimlerin imasını bulunabilir (Hockley, 2004, s. 72). Wright, jung'un bu düşüncesinin filmlerle bir çakışma noktası olarak değerlendirir ve şöyle der:

"Sinemanın büyüü söylensel ögesi -bilimsel-teknik tarafına karşıt biçimde- gerçeğin çifte yüzünü içerir. Bir film gerçek bir olayın izlenimini verebilir -günlük yaşamımız içinde varlığını kabul ettiğimiz gerçek bir olaydan bahsediyordur. Ancak bir film aynı zamanda üstün-gerçek izlenimini verir - bu da günlük yaşantımızın bir parçası konumuyla kabullendiğimiz düşlerin ortamıdır- ancak bu gerçek olandan daha gerçek bir etkiyle inandırıcı görünür. (Bu gerçekte, kısmen, yanılsama niteliğiyle yaşanan bir olgudur)"(aktaran Hockley,2004, s. 73).

Rüyalar, simgesel, mitsel ve kendisine özgü göstergeler içerirler. Filmlerde de göstergeler ve mitler vardır ve rüyalar gibi mesaj ve bilgi taşırlar. Bir anlamda filmler, bir taraftan bilinçli bir gerçek dünyayı anlatırken diğer yandan da bilinçaltındaki dünyanın da gerçek bir resmini sunar.

Bergman' göre, filmde kullanılan rüyalar gerçeklikten yoksundur ve tamda rüya gibidir, yani rüyanın yeniden inşası durumu söz konusudur. Bergman, edebiyatta, sinemada ve oyunlarda kullanılan rüyalardan, hayallerden ve hayaletlerden kuşku duyduğunu söyler. Bunun nedenini, bu şekildeki zihinsel aşırılıkların, düzenlenmiş hissini vermesine bağlar (Bornstein, 2011, s.171).

Gerçeküstüculük ile filmin birbirine bağı olduğunu söyleyen Pieyre de Mandiargues (1965), ayrıca modern sinemanın tamamının gerçeküstüculüğün etkisinden muzdarip olduğunu ve bunu söylemek içinde birçok sebebinin olduğunu söyler. Rüyalar gerçekliğin karşıtı olduğundan, gerçeküstücüler genellikle, rüyalara benzetmek için, gerçekliği gerçek dışı simgelerle yok etmenin yoluna başvurmuşlar ve bunun yeterliliğine inanmışlardır. Oysa sinemada pek çok kişi gerçeküstü estetiğin bir çıkmaza sürüklendiğini hissetmiştir bunun sebebi de gerçekliğin daha incelikli bir yapı bozumu olarak iş görmeği reddetmesine bağlamışlardır (Bornstein, 2011, s. 171).

Metz'e göre, sinema, bilinçdışına ait bir rüya olmadığı gibi, bilinçli üretilmiş bir hayal de değildir; dolayısıyla filmlerin ontolojik gerçekliği rüya ve hayalin dışında aranması gerektiğini söyler. Film içinde işlenen gerek rüya gerekse hayal dağılır ve gerçeklik durumu, film içinde rüya ve hayal kapsamında açıklanamaz. İzleyici en inandırıcı rüya etkileri ile karşılaştığında bile, bir film izlemekte olduğunu bilir. Bundan dolayı izleyici sinemaya bir anlamda hayallere dalmaya gider (Bornstein, 2011, s. 187). Metz rüyanın filmlerde gerçeklik algısını yaratamayacağı söylese de günümüzde bunun böyle olmadığı açıktır. Sinemada rüya kullanılarak olağanüstü görüntüler elde edilmektedir. Metz, izleyicinin sinemada olduğunu bilmesi, bu durumun gerçeklik algısını baltaladığını söylemektedir. Aynı şey dış dünyayı anlatan başka bir sahne içinde geçerli olduğunu söylemek gerekir.

3. BÖLÜM

3. RÜYA GERÇEKLİK KARŞITLIĞI VE JUNGCU FİLM ÇÖZÜMLEMESİ

3. 1. Görüntü ve Psikolojik Çözümleme İlişkisi

Görüntülerle çepeçevre sarılmış bu dünyada Jung'un psikolojik yaklaşımı da temel olarak görüntülerden oluşmaktadır. Onun görüntülerle ilgili bu yoğun bağı günümüzle ilişkisini daha da önemli kılmaktadır. Görüntüyü yaratma yani fotoğraf ve film yapımı 19. yüzyıldan itibaren gelişerek devam etmiştir. O dönemde görüntülerin yeniden üretimi bir takım ekonomik ve basit teknolojiler kullanılarak yapılmaktaydı. Aslında insanlığın varlığından bu yana görselliğe, görüntüye dair iletişime önem verilmiştir. İlk insanın mağaralara çizdiği resimler bu durumu çok açık bir şekilde açıklamaktadır. Simge ve görüntüsel göstergelerin kullanımı günümüzde artık hayatın olmazsa olmazı haline gelmiştir. Görüntülerle iletişim kurulmakta, görüntülerle devrimler yapılmakta, görüntülerle kanıtlar oluşturulmakta, kısacası görüntü yaşamın her anında.

Günümüzde artık, herkesin yanında taşıyabildiği kişisel bir bilgisayarı var ve bu bilgisayarda sayısal görüntüler izlendiği gibi, bu görüntüleri yaratma, dilediğince işleme ve paylaşma olanakları da getirilmiştir. Bu teknolojik gelişmelerin tam ortasında yer alan sinema, uzun bir süre hala ilgi çeken bir araç olarak kalabilmesi ilginçtir. Gösterime giren yeni bir film, hala sinema salonlarını doldurup taşırmaktadır. Sinemaya olan bu ilginin sebepleri çok farklı gibi görünse de aslında, ortaya çıkan yeni düşüncenin görüntülendirilmiş halini dev bir ekranda ve ilk olarak görme tutkusudur.

Hockley'e göre, bir fotoğrafa bakıldığında, kişinin kim olduğu, kiminle olduğu, ne yaptığını anımsatır; bir dizi kişisel ilişkileri kimlikler üzerinden açıklar; kimi sorunları geri getirir. " Bu anlamda, sinema bir ruhbilimsel araç niteliğiyle çok büyük önem kazanır"(Hockley, 2004, s. 11). İzleyici, sinema salonunda izlediği filmde fazlasıyla etkilenir. Filmde, karakterler ve durumlar içinde kendini görmeye çalışır, tam olduğu düşündüğü yanlarını ve eksik yanlarını görmeye çalışır. Hockley'e göre, sinemada görülenler kişilerin ruhsal portreleridir. Onlar, kişide ruhsal yansımalar yaratır, kişisel ve ruhsal tepki başlatır (Hockley, 2004, s. 12).

Jung görüntülerin ruh durumu hakkında önemli şifreler barındırdığının farkındaydı. Bu yüzden hastalarını yaratıcı olmaya ve resim yapmaya yöreklendirmişti. Sanatla tedavi yöntemini kullanan Jung, bunun öncülerindedir. Jung'a göre, görüntüler psikolojik bir durumun tümünü içinde barındırır. İnsanın ruhsal durumu temel olarak imgelerden oluştuğunu söyleyen Jung, "Simgesel süreç görüntüyle ilgili bir olgudur" der (aktaran Hockley, 2004, s. 13).

3. 2. Psikolojik Düşüncede Temel Kavramlar

3. 2. 1. Davranış Psikolojisi

Davranış psikolojisi en basit ifadeyle, insan davranışları, uyarı ve bu uyarıya verilen tepkiler olarak anlaşılmaktadır. Genelde psikologlar olaylar karşısında davranışların nedenlerini anlamaya çalışmışlardır. Jung'un bu noktada insanın ruhsal durumunun çalışma şeklini anlamaya çalışmaktadır. Ruhsal durumun nasıl çalıştığına yönelik ilk çalışması, bir sözcüye karşı tepkiyle nesneye karşı tepki arasındaki gecikmeği ölçmeye dayalı bir çalışmadır (Jung, 2006, s. 21, 22). Jung bu çalışmasının yetersiz olduğunu, insanoğlunun kendi bütünlüğünü anlayabilmesi ve

benimseyebilmesinin, bir ömür boyu mücadele etmek gerektiğini erken fark etmiştir. Jung' a göre, insanın ruh durumu kendi kendini bilmek gereksinimidir; ruhsal olgunluk, biyolojik bir gelişme gibidir, ağır ağır ilerlemektedir. Psikolojik çözümleme için önemli bir çalışma olan, ömür boyu süreç görüşü, Jung'un önemli çalışmalarından biridir (Hockley, 2004, s. 30).

3. 2. 2. Ruhsal Devim

Kişinin zihninde olmayan bazı güçlerle belirlenen belirtisel davranışı açıklayan kuramlar olarak tanımlanmıştır (Hockley, 2004, s. 30). Freud, kimi hastaların hiçbir tıbbi temele dayanmayan klinik belirtiler göstermesini ruhsal "sinirce olarak" adlandırmıştır. Bu gün "Oedipus Kompleksi" olarak bilinen bu olgu yetişkinlikte sinirsel hastalıklara yol açabilmektedir. Freud' bundan hareketle ruh durumunun iki düzeyi olduğunu söyler. Bunları, bilinç ve bilinçaltı olarak adlandırmaktadır (Hockley, 2004, s. 34).

3. 3. Jung'un Bilinçlilik Kuramı ve Tipoloji

Jung, insanların günlük yaşamlarına tepkilerinde ve günlük yaşamlarına anlam bulma konusunda yaygın olarak iki değişik tepki gösterdiklerini söyler. Önlerine çıkan bir duruma tepki gösterme anında, önce hayır komutu ile geri durmayı yeğleyen, ancak bundan sonra tepki gösterebilen bir grup insan vardır ki bu grup, karşılaştıkları duruma ve nesnelere karşı belirli bir olumsuz ilişki gösterirler. Bu grup içedönük davranış şeklini sergilemektedir. Bir diğer grup, karşılaştıkları durum karşısında anında tepki gösterip öne çıkarlar. Durumlara ve nesnelere karşı olumlu tepki gösteren bu grup ise, dışadönük davranış şeklini temsil etmektedir (Jung, 2006, s. 37). Jung, bu iki grubu içedönük ve dışadönük tipler olarak adlandırmaktadır.

Dışadönük tipler, dikkatini daha çok dış dünyalarında yoğunlaştırırlar, çevrelerinde olup bitenlere, insanlara ve nesnelere karşı ilgi gösterirler. Dış etkenlerce harekete geçirilen bu tipler, çevrelerinden oldukça fazla etkilenirler. Sosyal bir tip olan dışadönük kişilik, yabancı bir çevrede güvenlidir. Genellikle çevresiyle iyi ilişkiler içindedir, çevreyle ters düştüğünde ise üste çıkmayı becerebilen bir kişilik sergilemektedir. İçedönük insanların tersine susup, bir yana çekilmek yerine, tartışmayı deneyerek baskınlığını gösterir (Fortham, 2011, s. 38).

İçedönük tipler, davranışları bir iç ruhsal erke akımıyla belirlenir. İnsanlara ve nesnelere karşı güvensiz olan bu tipler, ilişkileri oldukça sorunludur. Sosyal olmayan bu tip, olaylar karşısında düşünceyi harekete geçirmeği yeğlemektedir. Jung, bir davranışın içe dönük ya da dışa dönük olarak nitelendirilmesi için o davranışın huy edinmiş olmasının gerektiğini söyler. Karşının olumsuz niteliklerini görebilen ve küçümseyen her iki grup, bu davranış şekilleri ile yanlış anlamalarda sebep olabilmekteler (Fordham, 2011, s. 38). Jung, her iki insan tipinin, içedönük ya da dışadönük olma ihtimali olduğunu söyler; tıpkı kimi insanların, sağlak kimilerinin ise solak olmaları gibi bir duruma benzetmektedir. Ayrıca tipoloji çalışmaları insan yaşamının değişik dönemlerinde, çevre koşullarıyla beraber bu davranışların yani içedönük ya da dışadönük davranışların değişebildiğini göstermiştir (Hockley, 2004, s. 38).

Fordham, farklı kültürlerin, bu iki davranış şekillerine ayrı anlamlar yüklediklerini düşüncesini dile getirir. Batı' da dışa dönük davranış benimsenir ve olumlu, dışa açılan, uyumlu kişilikler olarak değerlendirilir. Diğer taraftan içedönük davranışlarda içe kapanmış hatta hastalıklı olarak değerlendirilmektedir. Doğu'da ise, yakın zamanlara kadar, içe dönük davranışlar egemen durumdaydı. Batı yarımkürenin maddi ve teknik gelişimi tersine Doğu'nun maddi yoksunluğu, fakat

ruhsal anlamda daha çok gelişmesi bu temel üzerinden açıklanabilmektedir (Fordham, 2011, s. 38, 39).

Jung'a göre, bilinç psikolojisini temel alarak insanları belli tiplere ayırmaktadır. Dışadönük ya da içedönük olarak tanımlanan bir kişi, alışılmış bilinçli davranış biçimlerinden biri veya öteki olarak anlaşılması demektir. Dışadönük ve içedönüklüğü eşit biçimde kapsayan davranış şekilleri genellikle dengeli olarak nitelendirilmektedir. Ancak genel olarak görülen şudur ki bir davranış biçimi öne çıkar diğeri bilinçdışı kalmaktadır. Buna rağmen, hiç kimse yüzde yüz bir davranış biçimi içinde yaşayamaz. Ara sıra zayıf biçimde de olsa bilinçdışındaki öteki davranış biçimi sergiler (Fordham, 2011, s. 39).

Jung'a göre insanın kendini yönlendirmede kullandığı, duyarlar yoluyla algılama denilen *duyu*; anlam ve kavrayış sağlayan *düşünme*; ölçme ve değerlendirmeyi yapan *hissetme* ve insanlara ilerideki olasılıklardan söz eden, atmosfer hakkında bilgi veren *sezgi* olmak üzere dört işlev vardır (Fordham, 2011, s. 44).

3. 4. Jung'un Bilinçaltı Yaklaşımı

Jung, "tümüyle bilinmeyen bir kaynaktan gelen bilinçaltı ruh durumu, bilinçle bilinç aracılığıyla dile getirilir" der (aktaran Hockley, 2004, s. 45). Jung, bilinçaltının bilincin kıyılarına birçok şeyi bıraktığını ifade eder (Jung, 2012, s.72). Jung'a göre, bilinçaltıyla edinilecek ipuçları bilinçle dile getirilerek ortaya çıkar; dolayısıyla ilk deneyim bilinçaltıdır, ikincisi bilinçle anlatımı bulmaktadır (Hockley, 2004, s. 45). Bilinçaltıyla ilişkiler dolaylıdır; bilinçaltı içerikleri özel yöntemlere başvurarak bilince aktarır. Bilinçaltı ruh, kişiye tümüyle yabancı olduğundan, ürünleri bilinç aracılığıyla ve bilinç terimleri kullanarak açıklanmaktadır. Bu ürünlerin özel niteliği

hakkında bilgi sahibi olabilmek için ruhta var olan koşulların kişi yargısının en son ölçütü olarak değerlendirilmesi gerekir (Jung, 2012, s. 72).

İnsanın karmaşık bir ruh durumuyla doğduğunu söyleyen Jung, en çılgın fantezilerin bile bu ruh durumuyla belirlenen sınırlarının var olduğunu belirtir ve bu fanteziler aracılığıyla bellekte insanın doğumuyla gelen kalıtın egemen noktaları varlığından bahseder; bular bir tül perdenin arkasında da olsa görülebilir. Jung'a göre, insan bilinçaltının tam yapısını anlamaya çalışmak, derine inmeyi gerektirir, ancak derine indikçe bu karmaşık yapı anlamak çok daha zorlaşmaktadır (Hockley, 2004, s. 46).

Bilinçaltı karmaşık yapıyla ilgili olarak Jung, kimi bilinçaltı olaylara kolay ulaşıldığını söyler. Jung'a göre, bunlar bazı belirtilerle açığa çıkmaktadır, mesela insanın farkında olmadan tuhaf hareketleri gibi, başka bir örnek, kısa bir süre önce saatine bakan birine saat sorulduğunda aynı hareketi tekrar yapması gibi, geçen zamanın farkına varamamıştır. Zaman içinde yönelme bilinçaltının sürekliliğini ortaya koymaktadır. Dolaylı anlaşılır bilinçaltı olayları da vardır ki bunlar: çok iyi bilinen bir adı unutmak bellekten çekip çıkaramamak gibi, ancak başka bir ad veya başka bir durum aracılığıyla hatırlanabilmektedir. Bazı olaylarda vardır ki bunların anlaşılması çok güçtür ya da hiç anlaşılamamaktadır. Çocukluğun iki ile beş yaş arasındaki bazı olayların hiç hatırlanmaması bu tür bir bilinçaltı olayıdır (Jung, 2012, s. 73, 74)

Bilinçaltı derin yapısının anlaşılması için, ruh durumunun gizli kalmış özüne inebilmeği sağlayan bir kaç kavramın bilinmesi gerekmektedir. Bu kavramlardan biri bellektir. Jung'a göre, bellek daha önce yaşanmış bilinçli olaylardan oluşmaktadır; ancak silinmeye yüz tutmuştur. Kişinin bilincine ait olaylar zamanla unutulur.

Bastırılmış şeylerden oluşan bu bellek bilinçaltı olarak anlaşılmalıdır. Unutulan olayların geri getirilmesi bellek aracılığıyla gerçekleşmektedir (Hockley, 2004, s. 47).

3. 5. Gölge Kişilik

Jung, "Her bilinçli işlevin uygulanması her zaman öznel tepkilerle birlikte gelir. Bunlar doğru olmayan, adil olmayan ve kabul edilmeyen türden tepkilerdir. İnsan içi acıyarak bunları yaşadığının ayırındadır ancak kimse bu duruma düşmüş olduğunu kabul edemez" der (aktaran Hockley, 2004, 47). Fordham gölgeyi, insanın yapmak istemediği her şeyi yapan, olmak istemediği her şey olan aşağılık bir varlık olarak tanımlar. Fordham, insanın denetimsiz, ilkel ve hayvansal yönlerinin ortaya çıkaran gölge olduğunu söyler, ayrıca gölgenin aynı zamanda kendini kişileştirdiğini, toplumsal standartlara ve insanın ideal kişiliğine uymayan tüm ilkel duygularını kapsadığını belirtir (Fortham, 2011, s. 64).

Jung, "Kişinin saklamak istediği hoş olmayan özelliklerin bütünü, insan doğasının kötü aşağılayıcı ve ilkel yapısı; kişinin içinde öbür kişi ve kişinin kendine özgü karanlık yanısıdır" der (aktaran Hockley, s. 47). Kişinin, karanlık yanını simgeleyen gölgenin gözle görülmediğini söyleyen Gürol, insanın ruhsal bütünlüğünün ayrılmaz parçası olduğunu belirtir. Ayrıca Gürol'a göre, gölge iç dünyadan bir figür olarak ortaya çıkacağı gibi, dış dünyada somut bir figür olarak da ortaya çıkabilir. Rüya görenin ruhsal niteliklerden birini ya da bir kaçını kişileştirmek içe yönelik simgesel bir figürdür; kişinin gizli bilinçaltı özelliklerinden birini ya da birkaçını bu role uygun görülen çevredeki birine aktarmak da dış dünyadaki somut bir figürdür (Jung, 2006, s. 70).

3. 6. Persona

Jung, personayı bireyin dünyaya kendini uydurması ya da dünya ile olan ilişkilerinde takındığı tavır olarak açıklamıştır. Jung, insanların personalarıyla özdeşleşmelerinin tehlikeli olduğunu belirtir. Jung, "profesörün okuttuğu kitapla, tenör kendi sesiyle özdeşleşebilir; biraz abartırsak, insanın olduğunu sanıp ta aslında olmadığı şeydir persona ya da başkalarının onun olduğunu sandığı şey diyebiliriz" der (Jung, 2006, s. 407).

Fordham'a göre, persona Antikçağ aktörlerinin oynadıkları rolü belirtmek için giydikleri maskedir; bu rol yapmakla sınırlanmamalıdır; bir iş adamı, evlenen veya meslek seçen bir kadın gibi herkes bir toplum içinde kendilerinden beklenen özelliklere uymaktadır. Seçilen yolda başarılı olmak için bu gerekli bir durumdur (Fortham, 2011, s. 62). Jung'a göre, toplum her bireyden kendisine verilen rolü kusursuz bir şekilde oynamasını bekler ve gerçekten de beklenmelidir. Bir Protestan papazı rolünü hatasız oynamak zorundadır ve toplum bunu kesin olarak istemektedir. Şair, şair olarak, ayakkabıcı yine ayakkabıcı olarak, herkes kendi yerinde durmalıdır. Hiç kimseden bunların ikisi birden beklenmez, hem tuhaf görünür, hem de güvenli görünmez. Toplum, şair olmayan bir ayakkabıcının sanatkârane ayakkabılar üretebileceğine inanmıştır (Fortham, 2011, s. 62, 63).

3. 7. Ortak Bilinçaltı ve Örnek Tipler

Ruh durumunun merkezinde bilinçsiz birikim niteliği taşıdığını düşünen Jung, bunu insanoğlunun psikolojik deneyimlerinin bir deposu olarak görmüştür; gördüğü bu deponun içinde psikolojik gelişiminin bir planının olduğunu söyler. Jung, her insanın bilincinin yüzeyinde yer alan, daha sonra giderek bastırılan, bireysel deneyimlerden oluşan kişisel bilinçaltı deposu kimliğinin varlığından bahseder.

Freud'un bilinçaltı kavramına benzese de Jung, bunu yalnızca bastırılmış cinsel arzularla sınırlamamıştır (Hockley, 2004, s. 55).

Jung' bastırılmış arzuların, bireysel bilinçdışına ait olduğu ve sanıldığı gibi kaybolup gitmediğini dahası, bir bahçenin unutulmuş bir yerinde birden yeşeren, umursanmamış yabancı otlara benzediğini söylemektedir (Fordham, 2011, s. 62). Jung bu konunun anlaşılması için benzetmelerini farklılaştırarak aktarmıştır.

Jung, bilinçsiz içeriklerin kaynağından çıkanların belirgin özelliklerinin olduğunu, bu özellikler belli bir kişinin değil bütün bir insanlığın ortak malıymış gibi etkileri varlığından bahseder. Junga göre, insanoğlunun bilinçaltının derin katmanında tek başına bir yaratık olmadığı, yayılma gösterdiği ve insanlıkla kaynaşma gösterdiği görülecektir; insan bu kaynaşmayı bilinciyle değil, herkeste var olan bilinçaltıyla yapabilmektedir. Bu ortak düzlemde yalnız başına birey olmaktan çıkıp tek bir varlığa dönüşülmektedir. (Jung, 2000, s. 51, 56).

Jung, bilinçaltının iki katlı oluşundan bahseder, kişisel katın bebeklik döneminin ilk anlarından oluştuğunu belirtir. Ortak kat ise, bebeklik döneminin öncesine gider, ataların yaşamlarının kalıntılarından oluştuğunu söyler. Jung'a göre, kişisel bilinçaltı anı görüntüleriyle doludur çünkü bunlar kişisel olarak yaşanmış görüntülerdir; ancak ortak bilinçaltı deposu, kişisel olarak yaşanmamış olduğundan dolu değildir. Ortak bilinçaltı bebeklikten geriye doğru gidildiğinden ataların mirasını içine alır, dolayısıyla mitolojik görüntüler gerek tahayyüllerde gerekse rüyalarda açığa çıkmaktadır (Jung, 2006, s. 154).

Hockley, sosyoloji ile Jung'un öyküsel nesnelere arasında belli bir noktaya kadar bağ kurulabileceğini söyler; birinin toplumsal, ekonomik ve siyasal kalıpları, diğeri ise psikolojik yapıları ortaya koyduğunu belirtir. Hockley, antropoloji eğilimli

sosyolog olan Jarvie'den şöyle bir alıntı yapar: "İnsanbilimsel deneysel çalışmalar dışında, filmlerdeki denli bir başka toplumun ruhuna inen bir örnek görmedim" Hockley, filmlerin bireysel yazılmış senaryolardan ibaret olmadığını, ancak asıl taraflarının kültürel anlatımlardan oluştuğu, bu anlamda Hollywood filmlerinde işlenen aşk, ölüm, yalnızlık, korku, umut gibi klasik temaların birer kaygı niteliğiyle üretildiğini söyler (Hockley, 2004, s. 56).

Jung, bilinçaltının egemen tarafı, kalıtımla geçen düşünceler olmadığını, kalıtımla geçen olasılıklar olduğunu belirtir; Bu olasılıkların, egemen tarafları dile getiren düşünce ve görüntülerin geri getirilmesi sağlayan zorlayıcı ihtiyaçlar olmadığını söyler. Bir dönem mitolojik bir kahraman, ejderha ya da balık olabilmektedir, başka bir dönemde değişerek farklı bir görüntüyle ortaya çıkabilmektedir; temel güdülenme aynı kalmakla birlikte görüntü değişebilmektedir (Hockley, 2004, s. 57). Mitolojik kahramanlar, ya da eskiye ait bir kalıp, o dönem ki görüntüsünden sıyrılarak şimdiki çağdaş zihne kendini uydurmak için bir nevi kılık değiştirmektedir.

Jung, örnek tiptemenin, bilinçaltında uykuda bekleyen gereksinimler olduğunu söyler ve bunu, kurumuş nehrin yatağına benzetir; sular çekildiğinde kuruyan nehrin yatağının biçimi bellidir ve nehir yatağı her zaman suyla dolar; örnek tipteme nehir yatağında yıllarca akıp giden, kendine bir yol yapmış suya benzer; bu, su yoluna su er ya da geç geri gelecektir (Hockley, 2004, s. 60).

Jung, örnek tiptemelerin, insanın dünyasında her şeyi kapsayan modeller olduğu düşüncesini ortaya atmıştır (Hockley, 2004, s. 63). Dolayısıyla insanda var olan bütün düşünceler, üretimler bir anlamda ruh dünyasından nemalanarak

gelmektedir. Bilinçaltının ifade şekli bilincin ürettiği görüntüler, simgeler gibi anlatım araçlarıyla olabilmektedir.

3. 8. Anima, Animus Olarak Karşı Cins Tiplenmeleri

Jung'a göre, birçok zeki insan vardır ki duyguları bu oranda gelişmemiştir. Dolayısıyla, duyguları annesinin duygularıyla paralellik taşıyacaktı; büyümelerine rağmen annelerinin içinde yaşarlar, duyguları annelerinininkiyle birebir örtüşür; bebekleri severler ve oturdukları evlerde her şeyin bir düzen içinde olmalarına dikkat ederler; kırk yaşına gelenlerde bazen, erkeksi duygular açığa vurur kendini ve işler değişir. Bir erkeğin duyguları, bir kadının duyguları gibi işler, rüyalarda da bu şekilde, yani dişi yaratık kılığında açığa çıkmaktadır. Jung, "bu düşsel fığüre erkeğin kolektif bilinçaltıyla bağlantısını sağlayan yetersiz işlevin kişileşmesi olduğunu göz önünde tutarak ben buna anima diyorum" der (Jung, 2000, s. 117). Fordham, ise kendilerini annelerinin büyüleyici etkisinden kurtaramayan erkekler, bir kadın imajı yaratmaktadırlar; erkekte bilinçdışının, bilincin bakış açısını bütünlemesi ve bir kadını bilinçdışında barındırması anima olarak açıklanmaktadır (Fordham, 2011, s. 68).

Jung, kadında erkeğin içyapısını animus olarak açıklar. Ayrıca, kadınların erkekleri nasıl gördüğü ve kadının erkeği nasıl duyumsadığını animusla açıklık kazanır (Hockley, 2004, s. 64). Fordham, "Bir kadına miras kalan erkeğin kolektif imajı, yaşamı boyunca erkeklerle olan ilişkilerinden kaynaklanan, erkeklikle ilgili kendi deneyimi ve içindeki gizli erkeksi köken" (Fordham, 2011, s. 72) şeklinde bir tanımlama yapmaktadır.

Jung' a göre, her iki cinsiyetin insan deneyimine yeteneği vardır; kültürel anlamda bazı davranışlar erkekle kimileri ise kadınla özdeşlemiştir; dolayısıyla

bilinçli erkek cinselliğiyle anima bir çekişme durumundadır; aynı şey animus için de geçerlidir. Her iki cinsiyet, karşı cinsiyetin örnek tiplemesine doğru çekilir; ancak kültürel anlamda kadına ve erkeğe yakıştırılan davranış biçiminin sınırlarının dışına çıkılması kaygısı yaşanmaktadır. Jung ayrıca, anima ve animus kavramlarının karşı cinsiyetin ruhsal durumu hakkında hiç bir bilgi vermediği bilinmesinin gerektiğinin altını çizer (Hockley, 2004, s. 64).

Fordham'a göre, anima ve animus, bilinç ve bilindışı akıl arasında bir arabuluculuk görevi üstlenirler. Fanteziler, rüyalar ve hayaller bunlar için açığa vurmanın zeminleridir. O ana kadar bilinçdışında gizli kalmış şeyin bilinçle anlaşılması için bir fırsat zeminidir, hayallerdeki ve rüyalardaki, kitap ve oyunlardaki figürler dikkatle incelendiğinde bilinçdışı etkisinin farkına kolaylıkla varılabilir (Fordham, 2011, s. 75).

3. 9. Simgesel Fonksiyon

Jung, simgeler üzerine özel çalışmalar yapmış, gerek Lacan gerekse Freud'dan bu konuya farklı bir biçimde bakmıştır. Freud'un simge olarak tanımladıklarına Jung, bilinçaltının belirti ve göstergeleri olarak görmüştür. Jung'a göre simge, günlük yaşamdaki göstergelerden ayrı olarak görülmesi gerekir; simge ile göstergenin en belirgin ayrımı, göstergenin güncel olan bir şeyi belirlemesi ve bilinçle bilinmesidir; simge ise, içinde bilinçaltı öğelerini barındıran ve bilinçaltıyla algılanan bir kavramdır. Ayrıca simgenin geniş bir bilinçaltı yönü vardır ve bu yönüyle tamamıyla açıklanamaz; çünkü simgeyi anlamaya çalışma durumunda mantık geri çekilir ve akıl gücü de doğaüstü kavramlara takılır (Hockley 2004, s. 157).

Jung'a göre simgeler, yaşamda sıklıkla bastırılan cinsel ve saldırgan nitelikteki istekler rüyada simgeler aracılığıyla açığa çıkar ve yine anlatımı simgeler aracılığıyla

bulur; engellenmiş olan bir içgüdüsel tepki simgeler aracılığıyla doyuma ulaşır (Geçtan, 2008, s. 184). Jung, simgesel savunma dengesinin önemi vurgu yapmış ve simgesel yaşamla bağlantısını koparan bireyler ve kültürler için, çok güç bir durumda olduklarını ve önlerinde büyük boşluklar var olduğunu dehşetle bundan kaçmaya çalıştıklarını söyler. Jung, daha da kötüsünün bu boşluğun, ruhsal yönden boş ve çıplak olan, siyasal ve toplumsal düşüncelerle dolması olduğunu belirtir (Hockley 2004, s. 67).

Jung, bazı sembollerin çok önemli olduğunu belirtir. Bu semboller, nitelikleri ve kökenleri bakımından sadece bireysel olmayan aynı zamanda ortaklardır. Dinsel semboller, bu grubun başında delir, bunlar yüzyıllar boyunca titiz çalışmalarla oluşturulmuşlardır. Aslında geçmişin derin gizinde gömülü olan sembollerin kökenleri tek tek ve hiçbir insandan kaynaklı değil geçmişin ortak tasarımlarıdır (Jung, 2009, s. 55).

Geçtan'na göre, simgeler ilkel içgüdülerin evrilmiş biçimleridir. İçgüdüsel enerjisi edebiyat, sanat ve din gibi manevi ya da kültürel değerlere aktarılır; cinsel enerjinin, bir sanat dalı olan dansa, saldırganlık enerjisini, müsabakalı oyunlara dönüştürmesi gibi; bu davranışlar, içgüdüsel enerjinin gerçek deşarj yerine başka objelerin konulması şeklinde yorumlanmaması gerekmektedir (Geçtan, 2008, çs.184).

Hockley'e göre, filmler sembollerin ortak birer ruhsal anlatımıdır; bilincin karşıtlıklarının ayırdına varmasıyla ruh durumunu dengeler, bu düzenlemelerin bir bölümü ise simgelerin oluşmasında işlev görmektedir. Bu simgeler kimileyin düşlerde ortaya çıkar ve kişisel bir çözümleme aracı olur, ya da bir film yapımcısının yaptığı gibi yaratıcı bir etkinlikle ortaya çıkar (Hockley, 2004, s. 66).

Metz, filmlerdeki simgeler daha çok yan alam üzerine olduğunu belirtir. Metz'e göre, yönetmen filmlerdeki temel anlamı kaybetmeden, temel anlamı daha da derinleştirmek için simgeye başvurmuştur. Metz, simgeden söz edilebilmesi için gösterileni aşip geçerek gösterenin güdümlenmesi gerekmekte olduğunu söyler; İsa'nın bir haç üzerinde ölmesinden dolayı Hristiyanlığın simgesi olmuştur, ancak Hristiyanlık bir haçtan daha fazlasını ifade etmektedir (Metz, 2012, s. 66).

Filmlerin simgesel bir değer kimliği taşıdığına inanan Hockley, Monaco'nun şu şekilde aktarır: "Filmler hem bir ruh durumu hem de bir öykü yaratan simgesel görsel özdeğin kullanımıyla iletişim kurar. Sonuçta öncelikli olarak ruhsal yanıyla ilgi çeken bir araçtır. Çoğu yayılgın filmlerin ruhsal yapısı da ortak olmak durumundadır..." (Hockley, 2004, s. 68).

3. 10. Kişileşme Süreci

Jung, kişileşme sürecinin psikolojik çözümleme için önemli bir konu olduğunu belirtmektedir. Jung, bu süreci şu şekilde tanımlar: "Bir kişiyi kendisi olması, bütün ve bölünmez ve öbür insanlardan ya da ortak ruhsal durumlardan - kopmadan- ayrı olabilmesi" (aktaran Hockley, 2004, s. 76). Bu süreç ortak bilinçaltının merkezinde bulunan tip tarafından yönetilir.

Kişileşme süreci her insan için doğal bir süreçtir, herkes bu süreci yaşamının bir parçası olarak görmek zorundadır. Çünkü olağan bir durumdur ve kişinin tamamlayıcı sürecidir. Fordham, kişileşme sürecinin insan yaşamında yavaş yavaş geliştiğini, ancak yaşamın ikinci yarısında daha fazla fark edildiğini belirtir. Fordham, kişiliğin göz ardı edilmiş yönlerinin varlığından bahseder, kişi bu yönleriyle uzlaşmaya vardığında ancak bütün insan olabildiğini söyler (Fordham, 2011, s. 101).

Jung'a göre, bilinç ve bilinçdışı birbirleri tarafından baskı altına alınmamalıdır, eğer biri diğerini baskı altına alırsa ve zarar verirse bütün oluşturma olanaklarından söz edilemez. Yaşamın bu iki yönü birbiriyle mücadele etmemelidir. Bilinç, mantığını savunup kendini korumalıdır; bilinçdışı ise, karmaşık yapısına rağmen dayanıla bildiği oranda kendi yolunu izleme fırsatı verilmelidir; ancak bu şartlarda mücadelelerine izin verilmelidir. Ayrıca Jung, çekiç ve örs ilişkisinin de böyle olduğunu belirtir; demir hasta kırılmaz bir bütün, çekiçle ilişkilenerken bir birey durumuna geldiğini söyler (Fordham, 2011, s. 102).

Hockley'e göre, yetkin bir insan olma yoluna gitmek kişileşmek olarak görmemek gerekir, insanın ruh durumunda yetkin olmayan yönlerini ve karşıtlıklarını benimsemek ancak kişileşmek olarak görülebilir. Kişinin gizli kalmış yönlerini yani gölge bölümlerini görmek, benimsemek ve o şekilde ruh durumunun yetkin olmadığını anlamaktır. Ayrıca Hockley, kişileşme sürecinin tehlikelerinin iki yönlü olduğunu belirtir. Bunlar, ruh durumunun narsisizme dönmesi ve kişinin, bilinçaltıyla yüzleşip, toplumla çelişmesi ya da ruh bunalımına girmesi gibi tehlikeler olduğunu söyler. Böyle durumlarda bilinçaltına kulak vermek ve ondan gelen simgesel, mitolojik durumları anlamak, dolayısıyla yorumlamak, durumun aşılması açısından önemlidir (Hockley, 2004, s. 79).

4. BÖLÜM

4. FİLM ÇÖZÜMLEMESİNDE RÜYA TEMSİLİ GERÇEKLİK OLGUSUNA JUNGCU YAKLAŞIM: “INCEPTION” ADLI FİLMİN ÇÖZÜMLEMESİ

Bu bölümde, Jung’un çözümlemeci psikolojik öğeleri, bilinç ve kişilik türleri temel alınarak bir film çözümlemesi yapılmıştır. Bundan önceki çalışmalar göz önünde tutulmuş ve bu çalışmaları destekleyecek içerik taşıyan Inception (Başlangıç) filmi seçilmiştir. Rüya ve gerçeklik öğelerinin yoğun olarak işlendiği bu çalışma seçilen filmin içeriği ile paralellik taşımaktadır.

BAŞLANGIÇ

Filmin Orijinal Adı: Inception

Yönetmeni : Christopher Nolan

Senaryo : Christopher Nolan

Yapımı : İngiltere, ABD

Yapım Yılı : 2010

Oyuncular : Leonardo DiCaprio, Marion Cotillard, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Pace, Michael Caine

Filmin Özeti: Çok yetenekli bir hırsız olan Dom Cobb (Leonardo DiCaprio), uzmanlık alanı, zihnin en savunmasız olduğu rüya görme anında, bilinçaltının derinliklerindeki değerli sırları çekip çıkarmak ve onları çalmaktır. Cobb'un bu az bulunan yeteneği, onu kurumsal casusluğun tehlikeli dünyasında aranan biri yapmıştır. Ancak, aynı zamanda bu durum onu uluslararası bir kaçak yapmış ve çok sevdiği çocuklarından ayrı kalmak zorunda kalmıştır. Cobb, içinde bulunduğu durumdan kurtulmak istemektedir. Ona bir fırsat sunulur, hayatını geri verebilecek son bir iş teklif edilir. İmkânsız gibi görünen bu işi Cobb kabul etmek zorunda kalacaktır. İmkânsızı tamamlayabilirse çok sevdiği çocuklarına Amerika'ya geri dönecektir. Cobb bu iş için ekibini toplar. Görevleri daha önceki işlerinden farklı olan fikir çalmak yerine, yeni bir fikir yerleştirmektir. Eğer başarılılarsa, mükemmel suç bu olacaktır ve Cobb çok istediği gerçekliğe geri dönecektir.

4.1. Film Çözümlemesi

Rüyalar ve gerçekler arasındaki derin bakış açısı ile çözümlenecek olan bu film, anlamı güçlü kılmak için çözümlemenin akışına göre diğer çözümleme yöntemleri de kullanılacaktır. Psikolojik, mitolojik ve diğer öğeler biri diğerini bilgilendirmek için başvurulacaktır.

Film çözümlemesi Persona, Gölge, Anima, Kişileşme, Tipler Kuramı son olarak Gerçeklik ve Rüya İşlevi başlıkları altında incelenmiştir. Çözümlemenin alt başlıkları altında filmin anlatısının bütünlüğünü ve kurgusal sıralamasının bozulmaması dolayısıyla bütünlük süreci devam ettirilmiştir.

Özet bölümünde de kısaca değinildiği gibi rüya görme anında, yani savunmaların daha az katı olduğu, ya da savunmanın kalktığı uyku durumunda, bilinçaltına girerek düşünceleri çalan Dom Cobb (Leonardo DiCaprio), yasal

olmayan bu durum, onun başını derde sokacaktır. Film, Cobb'un başındaki bu dertten kurtulmak için verdiği mücadeleyi ve alışılmışın çok dışındaki bir yöntemle, yolculuğunu konu almaktadır.



Şekil 1 : Leonardo DiCaprio, Inception filminin açılış sahnesi



Şekil 2: Cobb'un çocukları

Filmin açılış sahnesi ilerideki gelişmeleri de ilgilendiren bir anlatımla başlar. Bu ilk sahne aslında filmin son sahnelerinden ve önemli olan bölünmüş bir sahnedir. Gündüzdür ve oldukça dağdağalı ve dalgalı bir deniz kıyısında kıyıya vurmuş Dom Cobb yarı baygın durumda yatmaktadır. Gözlerini hafif aralayan Cobb, hayalindeki bir görüntü (Şekil 2) belirir. Bu Cobb'un deniz kenarında kumla oynayan, koşuşan küçük kız ve oğlunun görüntüsüdür. Gözünde beliren bu görüntü gözlerinin tekrar kapanmasıyla kesilir. Hemen sonra, asker giyimli bir koruma, elinde uzun namlulu silahı kıyıda baygın yüzükoyun yatan Cobb' un sırtına dürter ve diğer koruma arkadaşına seslenerek burada bir adamın yattığını söyler. Sonraki planda aynı kıyıda Japon evi olduğu anlaşılan bir yapının görüntüsü ve bu evin içinde korumaların patronu olduğu anlaşılan yaşlı bir adama kıyıda buldukları Cobb'u anlatmaktadırlar. Korumalardan biri, gördükleri bu adamın sürekli senin adını sayıkladığını söyler ve üzerinde bir silahın çıktığını, bir de, elindeki küçük bir topaca benzeyen demir parçasını masasına koyarak, bunun çıktığını söyler. Yaşlı adam Cobb'la bir masada yüzleşir, ona "Öldürmeye mi geldin?" diye sorar, elindeki totemi (demir topaç) göstererek bunu bildiğini, çok uzun yıllar önce, rüyasında tanıdığı bir adama ait olduğunu ve bu adamın çok çılgın fikirlere sahip olduğunu söyler. Bir sonraki sahne

ise bu çılgın fikirlerini hararetle Saito'ya (Ken Watanabe) anlatan Cobb görülür. Aslında yaşlı adamın rüyada tanıdığını söylediği an bu sahnedir. Yaşlı adamın yani Bay Saito'nun gençlik halidir. Cobb, Saito'ya en dirençli parazitin fikir olduğunu ve beyne yerleşmiş, biçimini almış bir fikrin söküp atılmasının imkânsız olduğunu söyler. Cobb'un ekibinden Arthur (Joseph Gordon- Leviti), açıklamayı inandırmak için devreye girer ve ek bir açıklama yapar. Rüya anında, bilinçaltı savunmasının zayıfladığını ve düşüncelerin çalınmaya elverişli olduğunu söyler. Saito'yu inandırmak için gereken tüm açıklamalar yapılır.

Cobb, hırsızlığı iş olarak görmekte ve bir iş adamı edasındadır. Yukarıda anlatılan sahnede takım elbise giymiş ve kravatlıdır. Ciddi bir iş yemeği toplantısında (Şekil 3) işini ne kadar iyi yaptığını anlatmaktadır. Bilinçaltına girip fikir çalma ve onları değiştirme özelliğine sahip olması ancak onu hırsızlık gibi yasal olmayan bir işte harcaması, aslında Cobb'un bir çıkmazda olduğu psikolojik olarak anlaşılmaktadır. İyi bir kimyagerin önemli işler yapması yerine uyuşturucu gibi şeylerle uğraşması gibi bir durum olarak görülebilir. İlerde Cobb'un bu çıkmazdan kurtulmak için neler yaptığı görülecektir.



Şekil 3: Inception Filmi, Cobb (Leonardo DiCaprio)

Yukarıda anlatılan sahnenin devamında bir rüya görme sahnesi olduğu sonrasında anlaşılacaktır. Bu sahnedeki olaylar, Cobb ve ekibi Cobol Mühendislik

adına Saito'nun kasasından gizli bilgileri almak için onun bir seyahati sırasında her şey ayarlanır ve trenin kompartımanında uyutulur. Tasarlanan rüyaya geçilir ve olaylar Cobb'un tasarladığının aksine yolunda gitmez, bu durumun sebebi de sonradan anlaşıldığı üzere Saito'ya bilgi sızmıştır ekip üyelerinden birisi tarafından. Saito'nun durumdan haberdar olduğu anlaşılır, ancak bilgilerin ele geçirilmesi lazım. Cobb, bunu yapabileceğini söyler ve rüya hali devam eder. Bu sırada, Cobb'un ölen karısı Mal ortaya çıkar. Mol, rüyadaki dekordan Arthur'un rüyasında olduğunu anlar. Burada rüyayı tasarlayan karakterin, beğenilerini beraberinde bilinçaltına götürdüğü anlaşılmaktadır. Jung, işitilen, yaşanan her şeyin bilinçaltına geçebilme özelliğine sahip olduğu için rüyada boyanmış halleriyle ortaya çıkabildiklerini söyler (Jung, 2009, s. 39). Dolayısıyla Arthur da bilinçaltındakileri rüyasına bu şekilde taşımıştır.

Sahnenin devamında Cobb, kasadaki bilgilere ulaşır ancak istediği bilgiler değildir. Tasarlandığı sürede trenin kompartımanında rüyadan uyanırlar. Cobb, Kyoto'da ineceğini söyler ve herkesin başının çaresine bakmasını belirtir. Bu işte başarısız olan Cobb'un başı Cobol Mühendislik tarafından da derde girmek üzeredir. Sonrasında kendilerini çatıda bekleyen helikopterle bir süre ortadan kaybolmak istemektedirler. Çatıya kendilerini bekleyen helikoptere gittiklerinde, onları Saito karşılar. Helikopterde bir kişi daha vardır, Cobb'un ekibinden Nash'tır. Saito, kendisine karşı yapılan bu işten etkilenmiş olacak ki, Cobb'dan kendisi için bir iş ister.

Saito, iş dünyasında, en büyük rakibinin ölüm döşeginde yaşlı bir adam olduğunu, onun ölümünden sonra imparatorluğunun oğluna geçeceğini ve imparatorluğun oğlunun aracılığıyla son bulması gerektiğini söyler. Bunu da beynine yerleştirilecek bir fikir sayesinde mümkün olabileceğini ifade eder. Arthur, bunun mümkün olmadığını örnek vererek anlatmaya çalışırken, araya Cobb girer ve bunun

dođru olmadığını yapılabileceđini söyler. Ancak yapmak istemediđini belirtir. Saito, Cobb'a bu işi yapması sonucunda, ailene, çok sevdiđin çocuklarına, Amerika'ya geri dönmesini sağlayabileceđi teklifinde bulunur. Cobb, bu son işin ne kadar zor olduđunun farkındadır ancak kabul eder.

Burada Cobb'un çocuklarını ne kadar çok sevdiđi bilgisi verilir. Aldıđı işin çok büyük riskler taşıdıđını nerdeyse imkânsız olduđunu bilmesine rağmen kabul eder. Ancak Cobb ve Arthur'un uçakla Paris'e seyahatleri sahnesinde Arthur'la Cobb arasındaki diyalogda Arthur bu işin olamayacađı, Cobb ise daha önce yaptığını söyler. Cobb'un aslında iç dünyasında ekip arkadaşlarından sakladığı ve kimseyle paylaşmadığı rüyada geöen elli yıllık bir geömişı vardır.



Şekil 4: Paris'te Mimarlık Fakültesi, Cobb'un babasına ziyareti

Yeni iş için Paris'e, babasının öğretim görevlisi olduđu mimarlık fakültesine gider. Babası bir amfide ders çalışırken görüşürler (Şekil 4:). Buradaki sahnede gerek diyaloglarda gerekse görsel olarak izleyiciye önemli bilgiler verilir. Amfide masada ders çalışırken görülen Cobb'un babası, aynı zamanda öğretim görevlisi ve mimardır. Cobb, babasına " O odayı hiç sevmedin, deđil mi?" diye sorar. Babası, "O kutu gibi odada düşünecek yer bile yok" diye cevaplar. Burada aslında düşüncelerin

küçük yerlere kutu gibi yerlere sığmadığını ve sınırları zorladığı, amfi gibi büyük yapılara taşındığı bilgisi, gerçek dünyada bilince sığmayan düşüncenin bilinçaltında açığa vurduğu bilgisiyle paralellik taşıdığı söylenebilir. Görsel olarak bakıldığında amfi dekoru dikkat çekicidir. Babanın oturduğu masanın arkasında tahtaya çizilmiş kubbeler, katedraller ve kolonlu yapılar içe sığmayan çizimlerin dışavurumu bilgisi olarak alınabilir.

4.1.1. Inception'da Persona

Yukarıdaki sahnenin devamındaki diyaloglar dikkat çekicidir. Cobb, elindeki paketi babasına doğru uzatır, fırsat bulduğunda çocuklar götürmesini söyleyerek aslında asıl istemeye geldiği konu için diyalogun kapısını aralamak istemektedir.

Cobb'un babası: Çocukların hala bir babalarının olduğuna inandırmak için oyuncak hayvanlardan daha fazlasına ihtiyacı var.

Cobb: Ben sadece bildiğimi, bana öğrettiklerini yapıyorum.

Cobb'un babası: Sana hırsız olmayı hiç öğretmedim.

Cobb: Hayır, sen bana insanların zihninde dolaşmayı öğrettin. Ama olanlardan sonra bu yeteneğimi yasal işlerde kullanma şansım pek yoktu.

Bu diyalogda Dom Cobb'un, hırsız olmaktan başka şansı olmadığı anlaşılabilir ancak Cobb'un yeryüzü dünyasındaki yüzü, yani personası çocuklarına iyi bir baba ve iyi bir mimardır. Cobb'a bu dünya yetmemiş, rüya görme anında insanların zihninden bilgi çalmak gibi bir yeteneği kullanmak, ona daha eğlenceli gelmiştir. Rüyadaki özgürlüğü ve üretkenliği, bilinç dünyasında uygulamak, yasal olmayan bir durum olsa da onu uçlara götürmüştür. Yani en iyi iş adamlarıyla iş yapmak gibi yüksek hayatların içine sokmuştur. Cobb, başlarda bu dünya ona çok iyi ve sorunsuz

gibi görünse de, sonrasında sıkılmıştır ve yeryüzüne, gerçekliğe dönmek istemektedir. Suç dünyası yani bilinçaltı dünyasında ki hırsızlığı artık bu mevcut durumdan kurtulmak için bir araç olarak kullanmaktadır. Cobb, personasını geri kazanmak için bunu yapmak zorunda kalmıştır. Cobb, hayallerinin peşinden gidip birçok şeyi başarmıştır ancak personasına geri dönüşü de bir o kadar sancılı olmuştur. Jung'a göre, çevrenin kişilere dayattığı bir davranış biçiminin olduğu vardır, kişide kendisinden beklenen bu davranış biçimine ulaşmaya çabalar (aktaran Hockley, 2004, s. 112). Cobb'un çocukları onun için çevresidir denilebilir. Çocuklarının Cobb'a dayattığı davranış biçimi, bir baba olarak yanlarında olmasıdır. Psikolojik olarak bakıldığında Dom Cobb'un gölge yönü, bir zamanlar ona çok eğlenceli gelen ve kendini en iyi ifade edebildiği yaşamıdır. Bu da Cobb'un bilinçaltı durumundaki yaşamıdır. Bu durum filmin ilerleyen zamanlarında daha iyi görülecektir.

Dom Cobb'un babasıyla diyalogun devamında, Cobb, eve gitmenin bir yolunu bulduğunu, çok güçlü insanlar adına bir iş yapacağını ve bu işin sonunda hakkındaki suçlamalardan ebediyen kurtulacağını belirterek babasından yardım ister. Cobb'un iyi bir mimara ihtiyacı vardır. Aşağıda ki konuşma Cobb'u bu dünyaya, yani bilinçaltı dünyasına çeken büyüğü görmek açısından önemlidir.

Cobb'un babası: En iyi ve en zeki öğrencilerimden birini kandırmaya geldin.

Cobb: Ne önerdiğimi biliyorsun. Bu kararı onlara bırakmalısın.

Cobb'un babası: Para.

Cobb: Sadece para değil. Unutma. Bu, katedraller, yeni şehirler, gerçek dünyada olmayan ve asla olamayacak şeyleri inşa edebilecekleri bir fırsat.

Dom Cobb'u bu dünyaya çeken bu son cümle olduğu açıkça anlaşılmaktadır. Katedraller, yeni şehirler, gerçek dünyada olmayan ve asla olamayacak şeyleri inşası bir mimar için kendini ifade etmenin en iyi yoludur. Böyle bir dünyanın içine girmek birçok insanın hayali olsa gerek. Cobb'da bu hayalin peşinden koşmuştur.



Şekil 5: Ariadne (Allen Page)

Cobb, Ariadne (Ellen Paige) ile tanışır. Bir çok karakterin dahil olduğu filmin bundan sonraki kısmında olaylar hem daha karışır, hem de ayrışma aynı anda yaşanır. Ariadne'ye bir iki test çözdüren Cobb, onun bu işte yetenekli olduğu görür. Bu testler mimarlıkta kullanılan labirent çizimlerdir. Filmin genelinde önce test etme sonra kullanma sahneleri görülmektedir. Diğer test sahnelerinin ilki, filmin başlarında Cobb ve ekibinin, Saito'nun bilinçaltına girip gizli bilgileri çaldıkları, ancak onun, bundan haberdar olmasına rağmen, bilinçaltına girmelerine izin vermesi. Bu test etmenin sonucunda son işi Cobb'a verir. Yine aynı sahnenin içinde Cobb, Mal'a artık sana güvenmiyorum demesine rağmen son bir test etme ihtiyacını hisseder. Mal'un koltuğa oturmasını söyler, Mal, koltuğa oturur, ağırlığından faydalanarak ipi koltuğun ayağına bağlayıp binadan sarkar. Yani deyim yerindeyse Mal'un ipiyle kuyuya iner, ancak Mal, koltuktan kalkar ve Cobb, Mal'un bu son testinde güvenini tamamen yitirir. Filmin içindeki diğer bir test sahnesi de kimyager

Yusuf'un bileşenlerini test ederek kullanmaları. Filmde bu kadar yoğun olarak önce test etme, sonra uygula sahnelerinin varlığı, gerçeklik hissini güçlü kılarak izleyici üzerinde inandırıcılığı artırmak olarak düşünülebilir.

Film, ilerledikçe rüya, bilinç ve bilinçaltı hakkında önemli bilgiler verilir. Bu bilgilerin verildiği sahnelerden bir tanesi: Ariadne ve Cobb Paris'te bir kafenin önünde oturmaktalar. Cobb, Ariadne'yi rüya hakkında bilgilendirmektedir. Uyanırken beynimizin gerçek kapasitesinin küçük bir kısmının kullanıldığı, uyku durumunda zihnimizin yapamayacağı şeyin olmadığı, ilhamda olduğu gibi rüyada beynin aralıksız olarak ürettiği ve yaratılan bu dünyayı eş zamanlı olarak algıladığımızı, zihnimizin bunu çok iyi yaptığı için farkına bile varılmadığı, dolayısıyla sürecin tam ortasına girmeyi kolaylaştırdığı, gibi bilgiler verilir. Bu bilgilerin verildiği sırada, rüyada olduğunun farkında olmayan Ariadne'ye Dom Cobb, rüyada olduklarını ve rüya paylaşımının ilk dersi olduğu hatırlatmasını yapar. Ariadne, farklı bir dünyaya girdiğini anlamasıyla tedirginliği artar, ortalık uçuşmaya başlar, masalar, sandalyeler, arabalar, cam kırıntılarıyla devam eder. Rüya süresi dolduktan sonra uyanırlar.

Bu sahnede ve filmin genelinde izleyicinin kafasına takılan, rüya, bilinçaltı gibi kavramlar, ayrıca izleyiciye tanıdık gelmeyen durumlar, diyaloglar aracılığıyla aktarılır. Dolayısıyla izleyici bu bilgiler ışında görüntülere karşı gerçeklik hissini canlı tutmakta, hem de verilenlere inanmaktadır. İzleyici havada uçuşan nesnelere gerçek dünyada olamayacağını bilir, ancak rüyada bunun mümkün olacağı bilgisi, izleyici üzerindeki gerçeklik algısında bir değişime sebep olmamaktadır. Gerçeklik işlevi filmin akışına göre dolayısıyla çözümlemenin genelinde işlendiği gibi ayrı bir başlık altında da işlenmiştir.



Şekil 6: Fizik kurallarıyla oynaması sonucunda oluşan görüntü

Rüya paylaşım dersi için ikinci bir beş dakikaya ihtiyacı olduğunu söyleyen Cobb, Ariadne'yi şaşırtır, çünkü ilk derste, rüya halinde bir saate yakın konuşulmuştu. Yine izleyicinin merak ettiği o bilgi gelir, rüyada beyin fonksiyonları daha hızlı çalıştığını söyleyen Cobb'u, Arthur tamamlar. Gerçek dünyada beş dakikanın rüyada bir saate karşılık geldiği bilgisini verilir. Ariadne, ikinci bir beş dakika için uykuya yatar. Rüyadaki taslak planın içindeler ve Cobb hala anlatmaktadır. Bu sahnede her detayın olduğu bir sokakta Dom Cobb ve Ariadne çevreyi gözlemleyip yürümektedir. Bu arada Ariadne fizik kurallarıyla oynanırsa nelerin olabileceğini merak eder ve bunu yapmaya kalkışır. Binaların ters yüz edilip üst üste bindirilen bu sahnede (Şekil 6) Cobb etkilenir. Cobb, fizik kurallarıyla daha fazla oynanmaması gerektiğini söyler ve bu devam ederse çevredeki yansımaların yani, insanların etkileneceği bilgisini verir. Ariadne değiştirmeye devam eder Dom Cobb, hem etkilenir hem müdahale etmek ister. Ariadne'nin son numarasında, iki dev aynanın açılarını değiştirerek bir köprü oluşturur. Cobb, gerçek hayatta var olan bu köprüyü tanır ve anıları canlanır. Ariadne'ye asla hafızanda var olanların kullanılmaması gerektiğini, bütün çevrenin kullanılması halinde yani anılardan oluşan bir rüyayı tasarlamak, gerçeğe hayal arasındaki farkı kaybetmeye yetisine sebep olabileceğini söyler. Müdahale etmek ister ancak başlarına çevredekiler üşürür,

kargaşa ortamında Mal belirir ve elindeki bıçağı Ariadne'nin karnına saplar. Rüyadan fırlayarak uyanır.

Yukarıdaki sahnede Dom Cobb'a ne olduğunun görülmesi açısından önemlidir. Cobb, gerçekle hayal arasındaki farkı görme yetisini kaybettiğini gören Ariadne, ayrıca onun bilinçaltının karmaşasına tanıklık eder. Bu durumdan oldukça ürker. Bir sonraki sahnede uyanma sahnesinde Ariadne, Arthur'a, olan bitenin farkında olup olmadığını veya ne kadar farkında olduğunu bilmediğini, ancak Cobb'un, bilinçaltında ciddi sorunları olduğunu, zihnini böyle birine açamayacağını söyleyerek ayrılır. Ayrıldıktan sonra Cobb, kendinden çok emin bir tavırla, "Dönecek, onun kadar çabuk öğrenen birini hiç görmemiştim, gerçeklik artık ona yetmeyecek ve dönecek, döndüğü zamanda- döndüğü zamanda ona labirentleri sen yaptıracaksın"

4.1.2. Gölge

Ariadne, Cobb'un bilinçaltındaki karanlık dünyadan ürktüğünü yukarıda belirtilmişti. Bu yönüyle bakıldığında Cobb'un gölge yönünün bu olduğunu rahatlıkla söylenebilir. Dom Cobb'un iki dünyası vardır, biri, uyanırken ve bütün amacı gerçekliğe ve bir baba olarak çocuklarına dönmeyi isteyen birinin olduğu bir dünya. Diğeri de Cobb'un bilinçaltında oluşturduğu bir dünya. Silahların bolca olduğu, patlamaların yaşandığı, insanların öldüğü ve hırsızlıkların yaşandığı bir dünyadır. Daha açık söylemek gerekirse Cobb, bu dünyada bir hırsızdır, bir katildir.

Mitolojik olarak bakıldığında filmin bu dünyası yani, cinayetlerin, patlamaların ve hırsızlığın yuvası olarak gösterilebilir. Bu dünya, Cobb'un bir baba olarak bütün amacı çocuklarına kavuşmak olan birine karşıt bir dünyadır. Psikolojik olarak Cobb'un gerçeklik dünyası, yani iyi dediğimiz dünyası bilinciyle örtüşmektedir. Bu dünyanın karşısında bilinçaltı dünyası vardır. Filmde bu sadece

Cobb'a ait bir özellik değil, bütün karakterler, bilinç durumunda normal davranışlar sergilerken bilinçaltı durumunda kötüleşmektedirler. Bu durum filmin biraz ileri ki bir sahnesinde daha açık görülmektedir. Cobb, Ariadne'nin döneceğini söylemişti ve tahmin ettiği gibi dönen Ariadne, Arthur tarafında bilgilendirilmektedir. Arthur, ona üç katmanlı bir rüyanın inşasının yapılması için bazı hilelerin öğrenilmesinin gerektiğini söyler. Bu hileler: kapalı döngüler, Penrose merdivenleri, sonsuz merdivenler gibi. Yani paradoks yaratmasını ister. Ayrıca yansımalarından (karşı suçlular), saklanmak için labirentler gibi karmaşık yapıların inşa etmesi ister. Bu sırada Ariadne, kendi bilinçaltının son derece nazik olduğunu belirtir. Arthur, "merak etme, kötüleşecektir" diye cevap verir. Görüldüğü üzere, o dünyaya giren bilinçaltının kötüleşeceğini bilmektedir. Gerçek hayatta da suçların çok işlendiği labirent gibi karmaşık sokaklar ve merdiven altlarıdır. Filmde bu şekildeki yapılar ve diyaloglar aracılığıyla çifte bir gönderme yaptığı söylenebilir. Karmaşık dar labirent gibi sokaklar gerçek hayatta da ürkütür. Çünkü suçun işlenmesine müsait mekânlar olarak görülürler. Bu aynı zamanda mitolojik suç mekânları olarak da görülmektedir.



Şekil 7: Mombasa'da Eames (Tom Hardy) Şekil 8: Mombasa Sokakları

Filmin bundan sonraki sahnesi Mombasa'da çekilmiştir. Cobb, ekibini toplamaya devam etmektedir. Mombasa'da Eames'ı (Tom Hardy) bir oyun masasında görür. Eames, iyi bir taklitçi ve Cobb'un içinde bulunduğu dünyayı iyi bilmektedir. Cobb, Eames'a yeni işin bir fikir aşılama olduğunu ve bunun mümkün olup olmadığını öğrenmek ister. Eames, bunun pek ala mümkün olduğunu ancak zor

olduğunu belirtir. Daha önce denediğini, fikri beyne yerleştirdiğini ancak kabul etmediğini söyler. Buradaki konuşmalardan Cobb'un yüzündeki ifade oldukça memnun olduğu görülür. Bu işin olabileceği düşüncesi daha da artmıştır. Diyalogun devamında, Eames bu fikirlerin bilinçaltına yerleşmesi için en temelden başlamak gerektiğini bu da kurbanın babasıyla olan ilişkisini bilmek gerektiğini söyler. Bir sonraki sahne Eames'in önerdiği kimyager Yusuf'a gitme sahnesidir.

Filmde, gerçek hayattaki tek aksiyon sahnesinin olduğu bu sahnede Cobb, peşindeki Cobol Mühendisliğin adamları atlatmak zorundadır. Filmin birçok sahnesinde olduğu gibi burada da gerçek bir mekânlar kullanılmıştır. Oldukça koşuşturmanın yaşandığı pazar yeri olduğu anlaşılan bu daracık sokaklarda Cobb, peşindekileri atlarmaya çalışmaktadır. Silahların patladığı ve arbedenin yaşandığı büyük bir aksiyon oluşmasına rağmen fiziksel olarak da gerçeklik algısının kaybetmemiştir. Steadicam'in kullanıldığı ve göz hizasında çekimlerin yapıldığı bu sahnede görsel olarak gerçeklik hissinin seviyesi hiç düşmediği rahatlıkla söylenebilir. Sokağın şeklinin görülmesi açısından zaman zaman helikopter çekimlerde yapılmıştır. Dikkati çeken önemli bir görüntüde zaten daracık olan sokağın giderek daha da darlaşması ve koşuşturmanın sonuna doğru tek bir adamın zorlukla geçebileceği duruma gelmesidir. Cobb, bu daracık geçitten zorlanarak çıkmayı başarır. Bu da aslında Cobb'u çok zor zamanların beklediği düşüncesi izleyiciye verilir.

Filmde daha öncede labirent ve labirent gibi yapılara dikkat çekilmişti. Huckley, mitolojide labirentin, yarı büyülü, patikaları zor bir dünyayı temsil ettiğini söyler; ayrıca kişileşme sürecinin bir aşaması gerektiğini kabul eden herkes bu yola girmek zorunda olduğunu belirtir (Huckley, 2004, s. 165). Cobb, bu labirente yani daracık sokakta ilerledikçe işinin zorlaştığı ilginç bir benzerlikle görülmektedir.

Huckley, G. Colli'nin The Birth of Philosophy adlı eserinden şöyle bir alıntı yapar: "Labirentin geometrik biçimi ve ulaşılmaz karmaşıklığı saptırılmış bir zekâ oyunu olarak, insanoğlunun hayvan tanrılarla yüzleşmeyi göze aldığı an, kendisini bekleyen tehlikeler dünyasıdır" (Huckley, 2004, s. 165). Filmde Cobb'un ekibinden olan bütün karakterler büyük bir tehlikenin farkında oldukları halde bu labirente girmeyi istemektedirler. Bilinçaltı dünyasına yaptıkları yolculukta onları büyük tehlikelerin beklediğinin Cobb, kadar olmasa da farkındadırlar.

Kimyager Yusuf, karışımlarının etkisini göstermek için onları on iki kişinin ayrı ayrı yataklarında uyuduğu loş ışıklı depoya götürür. Başlarında da yaşlı bir adam beklemektedir. Cobb, Eames ve Saito bu manzara karşısında oldukça şaşkındırlar. Yusuf uyuyanların her gün rüya paylaşmak için geldiklerini, kendi yaptığı bileşenlerle üç veya dört saat uyduklarını söyler. Rüya saatiyle kırk saat olduğunu da Cobb'un sorusu üzerine belirtir. Şaşkınlığını üzerinden atamayan Saito:

"Neden geliyorlar?"

Yusuf: Siz söyleyin Bay Cobb.

Cobb: Bir süre sonra rüya görmenin tek yolu bu oluyor.

Yusuf: Hala rüya görüyor musunuz Bay Cobb?

Cobb, susar cevap vermez, artık rüya göremediği bilgisi verilir. Eames araya girer "Her gün uyumak için buradalar"

Başlarında bekleyen yaşlı adam: Hayır! Uyanmak için geliyorlar. Rüyalar artık onların tek gerçeği. Bunun aksini söyleyebilir misiniz?

Uyuyanların, tek gerçeği rüyalar ve buraya "Uyanmak için geliyorlar" değiştiğinde aslında hayatlarını rüyalarında yaşamak için geldikleri anlaşılmaktadır. Cobb'a

olanların bilgisi, filmde bu olanlar üzerinden verilir. Cobb'da artık rüya görememektedir ve inşa edememektedir. Çünkü ciddi bir zamanı, yani yaşamı rüyada geçmiştir. Sakinleştiriciler aracılığıyla rüya gören Cobb, genellikle, rüya paylaşımıyla bu işlerini yürütmektedir. Kimyager Yusuf'un bileşenlerini test etmek isteyen Cobb, anında rüya görür. Rüyasında, karısı Mal'ı belirir; Mal onu hala o dünyaya çekmek istemektedir, Cobb kötüleşen o bilinçaltı dünyasından kurtulmak istemektedir. Rüyadan, ter içinde uyanır; hızlı hareketlerle yüzünü yıkayarak rüyadan tamamıyla kurtulmak ister. Çünkü gitmek istemediği dünyaya çok sevdiği karısı tarafından çağrılmaktadır. Gölgesine geri çağırılması düşüncesi onu ter içinde uyandırmasına yetmiştir.

Cobb, işi için ekibi tamamlamıştır. Buradaki sahne Robert Fischer hakkındaki bilgilerin öğrenilmesi sahnesidir. Saito, Robert Fischer'in Morrow Enerji Holdingin varisi olduğunu söyler ve Fischer ailesinin fotoğraflarının ve bilgilerinin olduğu dosyayı masaya koyar. Cobb, Saito'a bu adamla sorununu öğrenmek ister, ancak Saito ters bir cevapla yetinmek istese de Cobb, işin ciddiyetini hatırlatarak Saito'dan, şu bilgileri alır: Enerji piyasasına tek başına hükmetmelerine engel olacak son şirketin kendileri olduğunu, ancak daha fazla mücadele edemediklerini ve çok yakında dünyadaki enerji kaynaklarının kontrolünü eline geçireceklerini söyler. Yeni bir süper güç olma gerçeğini de hatırlatarak, “Dünyanın Robert Fischer'in fikrinin değiştirmesine ihtiyacı var” cümlesiyle bitirir. Cobb ve Eames, Fischer'in babayla ilişkisi üzende yoğunlaşarak öğrenmeye çalışırlar. Ekip, araştırmaya koyulur, aile üyeleri öğrenilir, aralarındaki ilişki hatta hareketlerine kadar detaylı bir çalışma yapılır. Özellikle, oğul Fischer vaftiz babası Browning üzerinden düğümü çözmeye çalışırlar. Filmin bu kısmında ekip çalışmaları kesitler halinde verilir.

Ariadne totemi üzerinde çalışırken bir ses duyar ve orada bir başkasının da olduğunu fark eder ve bunun Cobb olduğunu görür. Cobb, bir kaç rüya görme denemesi yapmaya hazırlanırken Arianne onu görür. Konuşmaya başlarlar Cobb hakkında diğer ekip üyelerinin bilmediği bir kaç bilgi öğrenir. Ariadne yaptığı labirent maketini göstermek ister ancak, Cobb, bunu görmek istemez ve ekipten birinin yansımalarının çatışma ihtimaline karşı bunun gerekli olduğunu söyler. Ariadne, bu diyalogun sonunda Cobb'un Mol'u bilinçaltı durumunda, uzak tutamadığını, inşa edemediğini, çünkü labirenti bilirse Mal'un da bunu bilebileceğini ve operasyonu sabote edeceği gibi bilgileri öğrenir. Ariadne bu durumu diğer ekip üyelerinin de, yapılacak operasyonun kötüleşme ihtimaline karşı bilmeleri gerektiğini söylese de Cobb, kimsenin kötüleşmeyeceğini çıkışı yapar. Şu an tek düşüncesinin eve dönmek olduğunu belirtir. Cobb eve dönmemektedir, çünkü karısının onun öldürdüğü sanılmaktadır. Çözümlemenin daha önceki kısmında da değinildiği üzere Cobb'un bilinçaltı dünyası oldukça karmaşıktır. Bu durumu gerçek dünyasına itiraf edememektedir. Ekip arkadaşlarından bile saklamaktadır. Bütün bir operasyonun kötüleşme ihtimali olmasına karşın bunu yapamamaktadır. Cobb'un iç yaşamına ilişkin yani gölgesi bastırıldıkça bunun patlamasının da büyük olabileceğinin farkındadır. Filmin ilerleyen zamanlarında Cobb iç dünyasını Ariadne'ye açar.

Yerleştirilecek fikrin nasıl olabileceği hakkında tartışmaların yapıldığı bu sahnede, izleyiciye yine önemli bilgiler verilir. Yerleştirilecek fikrin, Robert'ın basının imparatorluğunu dağıtmasını sağlamalıdır. Bunun mümkün olabilmesi için fikrin duygusal konseptte dönüştürerek yapılmalıdır. Tartışmalar sırasında şirketin dağıtma fikri Robert, babasına bir oç alma olarak algılatması üzerinde durulur, ancak Cobb, "pozitif duygular, negatif duygulardan baskındır. Hepimiz kötü duygulardan arınmak için uzlaşmaya can atarız" şeklinde bir çıkış yapar. Cobb, bu çıkışı bir

anlamda iç dünyasını da göstermektedir. Gerçek dünyada çocuklarına bir baba iken ve pozitif duygularla dolu iken, bilinçaltı durumunda oldukça negatif bir davranış göstermektedir.

Bir sonraki sahnede, üç katmanlı olarak tasarlanan rüyada hangi katmanda nelerin yapılacağı planları yapılır. Birinci katmanda, babasıyla olan ilişkisi kullanılacak, Robert'a "Babamın izinden gitmeyeceğim" dedirtilecek. İkinci katmanda, bu fikir beslenmeye devam edecek ve " Kendim bir şeyler yapmalıyım dedirtilecek" üçüncü katmanda, "Babam onun gibi olmamı istemiyor" dedirtilecek. Eames, planı bu şekilde açıklar. Hemen sonrasında beyin fonksiyonlarıyla ilgili bilgilerin verildiği sahne de Yusuf'un yaptığı karışımlarla elde ettiği ilacın etkileri konuşulur. Bu ilaçla, rüya paylaşımı sırasında uyuyanlar arasında güçlü bir bağ kurulacak bu da zaman kazanmak anlamına gelmektedir. Bir başka bilgede, rüya anında beyin yirmi kat daha hızla çalışır. Rüyaya başka bir rüyayla girme durumunda bu ikiye katlanır. Bu da şu anlama gelmektedir; on saat olarak uyumayı planlayan Cobb ve ekibi, ilk katmanda rüya zamanıyla bir hafta, ikinci katmanda altı ay, üçüncü katmanda on yıl kalmaları demektir. Bu tür bilgiler, filmde sıkça verilir. İzleyiciye hem bilmediği bir konu hakkında bilgiler verilir, hem de matematik hesaplar yaptırılır. Bununla izleyici aktif olarak filme dahil olur.

Robert Fischer, Sidney, Los Angeles seferi sırasında uyutulacağı kararı alındıktan sonraki sahnede Ariadne, Cobb'un yalnız başına rüya paylaşım makinesine bağlı uyuduğunu görür. Cobb'un yanı başındaki diğer koltuğa uzanarak makineye bağlanır ve uyur. Amacı Cobb' yeraltı dünyası hakkında daha fazla bilgiye sahip olmaktır. Ayrıca, Cobb'un hem kurtulmak istediği, hem de her fırsatta gittiği bu dünyayı anlamaya çalışmaktadır. Ariadne, Cobb'un rüyasına dahil olur. Dahil olduğu bu rüyada bir asansör aracılığıyla Cobb'un anılarından oluşan bir yapının katlarına

tek tek bakmaya çalışır. Her katta ayrı bir anı saklıdır. Bu anıları, Cobb görüntülere ek olarak sözel bir anlatımla desteklemektedir. Ancak her asansöre bindiklerinde Ariadne, B'nin yazılı olduğu butona basmak ister, yani en temele, bodruma inmek ister. Cobb, bu anıyı saklamaya çalışsa da Ariadne bir fırsatını bulup o anıya, en temel anının bulunduğu bodrum katına iner. Orada saklı olan anı, Cobb'un bilinçaltının en derinde inşa ettiği bir hayat, zamanla sıkıcı gelen bu hayattan kurtulma çabası ve yaptığı hatalar. Cobb, anılarından oluşturduğu bir hapishaneyle Mal'u kilit altında tutmaya çalışmaktadır. Cobb, bu katta, gerçeklikle, bilinçaltı dünyasını birbirine karıştırmaktadır.

Cobb ve Ariadne rüyadan uyanırlarken, Saito içeri girer ve zamanın geldiğini Maurice Fischer, Sidney'de öldüğü haberini verir. Ariadne şahit olduğu bütün bunlar karşısında oldukça tedirgindir ve ekibin çok büyük bir tehlikeyle karşı karşıya olduğunu bilmektedir. Ariadne'nin Los Angeles'a onlarla beraber gitmesi Cobb'un planlarında yoktur. Ariadne son anda Cobb'u ikna ederek uçuşa katılır.

Uçuş sırasında önce Fischer, suyuna yatıştırıcı atılır ve uyutulur sonrada diğer ekip üyeleri rüya paylaşım kutusu takarak uyurlar. Yeni iş için Cobb ve ekibi artık rüyanın içindedir. Rüyanın açılış sahnesi oldukça yağmurlu bir gün olarak tasarlanmıştır. Rüyayı bu şekilde tasarlayanın amacı da Fischer'i havaalanından çıkarken kendilerinin ayarladığı taksiye binmesini sağlamaktır. Planlandığı gibi Fischer, taksiyi çevirir ve o artık ellerindedir. Ancak rüyanın hemen başında caddenin ortasından bir yük treni buldukları araca çarpar ve sonrasında nereden geldikleri belli olmayan silahlı kişilerle büyük bir çatışma yaşanır. Seyir halinde yaşanan bu çatışmanın sonuna doğru daha önceden ayarlanmış ve araçlarında girebilecekleri bir depoya varırlar. Burada ekip üyeleri arasında büyük bir tartışma yaşanır. Arthur, Fischerin geçmişini yeterince araştırmadığından çatışmaya girdikleri

kişilerin aslında Fischer'in de bilinçaltı durumunda, zihnine girip bilgilerin çalınmasına karşı eğitim aldığı ve bu kişilerin de onun savunan elamanlar olduğu anlaşılır. Ayrıca, çatışma sırasında yaralanan ve ölme ihtimali olan Saito, başka bir durumun anlaşılmasına sebep olur. Bu da ekipten birilerinin ölmesi durumunda, çok aşırı derecede yatıştırıcı aldıklarından rüyadan uyanamayacakları ve arafa düşecekleri anlaşılır. Daha da kötüsü ölümle sonuçlanabilir. Arafa düşmek, orada rüya halinde senelerce beklemek anlamına gelmektedir. Bu durumu Cobb çok iyi bildiği halde böyle bir kararı alması ve Yusuf'a çok güçlü yatıştırıcıyı kullandırması, Cobb'un yeni hayatı ne kadar istediği gerçeği verilir. Bu durum karşısında ekip üyeleri çok şaşkıncıdır, ancak yapabilecekleri tek şey var, Cobb'un söylediği gibi, hızlıca davranıp bilinçaltının en derinine inmektir.

Cobb ve ekibinin, rüyanın bu katmanında Fischer'in babasının vasiyetinin bulunduğu kasanın şifresini söyletmektir. Eames uzmanlık alanı olduğu üzere, kılık değiştirip ve taklit yaparak, Fischer'in vaftiz babasının kılığında, ondan şifreyi almak ister. Ekibin bir kısmı şifre almakla uğraşırken Cobb ve Ariadne, Saito'nun başında onun acılarının dinmesi için uğraşmaktalar. Çözümlemenin başında, filmin başındaki sahnenin ilerideki gelişmeleri ilgilendirdiği söylenmişti. O gelişmelerden bir tanesi Saito'nun başında bekleyen Cobb'un Ariadne'yle beraber Saito ile yapılan konuşmalardır. Ariadne Cobb'a Saito'nun ölmesi durumunda olabilecekleri sorar. Cobb, uyandığında kötü bir ihtimalle aklında hiçbir şeyin olamayacağını söyler. Ayrıca Saito'nun anlaşmaya sadık kalacağını belirtmesi üzerine Cobb, minnettar olduğunu, ancak uyandığında anlaşma bile hatırlanmayacağı, arafın senin gerçekliğin olacağını, uzun yıllar kalınacağından yaşlı ve ölümü bekleyen biri olacağını söyler. Saito, döneceğini ve yeniden genç biri olarak hayata devam edeceğini söyler.

Buradaki konuşmalar filmin başındaki sahneyi ilgilendirdiği gibi, sonraki gelişmelere de açıklık kazandıracaktır.

4.1.3. Anima

Bir sonraki sahne Ariadne'nin Cobb'a arafa ne zaman düştüğü sorusuyla açılır.

Ariadne: Takımı bu iş için ikna etmiş olabilirsin ama gerçeği bilmiyorlar.

Cobb: Gerçek ne, hangi gerçek?

Ariadne: Her an duvarlardan bir yük treni geçirebileceğin gerçeği tabi. Mal'un senin bilinçaltı aracılığıyla şiddet saçtığın gerçeği. Fischer'in bilinçaltı derinlerine indikçe seninkinde de indiğimiz gerçeği ve ben orada bulacaklarınızı beğeneceğinizden emim değilim.

Ariadne'nin bu açıklaması, aslında Cobb'un bu takımı ve kendisini ne kadar büyük bir riske soktuğu anlaşılmaktadır. Caddenin ortasından geçen yük treninin de Cobb'un bilinçaltı aracılığıyla Mal'un yaptığı anlaşılır. Cobb'un içindeki Mal Cobb'a birçok şeyi yaptırmaya çalışmaktadır. Her şeyin kendisi gibi olmasını istemektedir. Cobb'un planlarını sabote etmektedir. Cobb, ondan uzaklaşmak istedikçe, o buna izin vermemektedir. Cobb'un bütün zaafalarını bildiğinden onu nasıl etkileyeceğini de iyi bilmektedir. Burada akla gelen Jung'un bilinçaltı arketipi anima kavramıdır. Frieda Fordham, animanın bir erkeye neler yapabileceğini şöyle açıklar: "Baştan çıkarıcıdır ve aynı zamanda insanları aşka ve umutsuzluğa yaratıcı etkinlik ve felakete yönlendirebilen çekici bir peridir. Sürekli biçimini alarak canlandırdığı kadın kadar tutarsızdır" (Fordham, 2011, s. 71). Cobb' içindeki kadını yani animası Mal olduğu açıkça anlaşılmaktadır. Fordham, animanın çift görünümlü olduğunu söyler; bir yanı, saf, temiz ve soylu bir tanrıça gibidir; diğer yanı, baştan çıkarıcı, fahişe ve cadı nitelikleri taşır (Fordham; 2011, s. 69). Cobb, Mal'u çok sevmektedir, Mal'un iyi

yönünü, tanrıça tarafını sevmektedir. Bu yönü onu bir tanrıçayı öldürmesine sebep olduğu pişmanlığını yaratmaktadır. Cobb'un kulağına bu pişmanlıkları fısıldayan Mal, onun dengesini bozmaktadır, başarısını sabote etmektedir. Kendisini, animasına kaptırmış bir erkeğin, denetlenemez duygulara yem olabileceğini söyleyen Fordham, yukarıda Cobb, hakkındaki görüşleri şu şekilde desteklemektedir: "Anima erkeğin kulağına saçma sapan kavramlar fısıldayarak onun dikkatini toplama çabasını engeller, kendisinde fiziksel yetersizlik olduğu biçiminde belirsiz ve hoş olmayan bir duygu yaratarak gününü zehir eder ya da çekici hayallerle uykusuna tebelleş olur" (Fordham, 2011, s. 71).

Filmde Cobb'un kulağına saçma sapan kavramlar fısıldayan Mal olduğu açıkça söylenebilir. Bu da iki yönlü olan animanın daha çok olumsuz tarafını temsil etmektedir. Mal sürekli Cobb'u yeraltı dünyasına çekmektedir. Cobb her tökezlediğinde başında beliren Ariadne olmaktadır. Onu bu durumdan çekip çıkaranda Ariadnedir. Sürekli Cobb'un yanında hareket ederek onu animanın olumsuz tarafına yem olmaktan kurtarmaktadır. Cobb, kendini animanın olumlu tarafına bıraktığı takdirde hayal ettiği gerçekliğine döneceğini anlamıştır. Bu anlamda bakıldığında animanın olumlu tarafı Ariadne olduğu görülmektedir. Cobb, dış görünüşüyle güçlü adamı oynarken, içten içe Ariadne'ye olan ihtiyacı çok belirgindir. Ariadne'yi operasyonun sonuna kadar yanından eksik etmeyerek bu belirginliği göstermektedir. Ariadne, animanın olumlu tarafı olarak Cobb'un bilinçaltının karmaşık yollarının rehberi oluverir. Bu durum filmin bundan sonraki zamanında daha iyi anlaşılacaktır.

Filmin bu kısmında Ariadne, Cobb'a ait öğrenemediklerinin hepsini öğrenmek ister ve Cobb anlatmaya başlar. Cobb, anlatırken görüntüler eş zamanlı olarak akmaktadır. Cobb, rüya içinde rüyanın nasıl olacağı konusunda Mal'la birlikte

çalıştıkları bir zamanda, sürekli derine inip denemeler yaptıklarını, sınırları zorladıklarını ve derine indikleri bu dünyada saatlerin yıllara dönüşmesi olayına anlam vermeye zorlandıklarını, ancak çok derine indiklerinden neyin gerçek neyin gerçek olmadığı konusunda her şeyi karıştırdıkları bilgisini Ariadne'ye aktarır. Cobb, burada yaşadıklarını anlatmaya devam eder. Derine indikleri bu yerde kendilerine bir dünya yaptıklarını ve bu dünyada yaklaşık olarak elli yıl kaldıklarını, zamanla hiçbir şeyin gerçek olmadığını bilmek fikri kendisi için orada yaşamanın imkânsız olduğunu, ancak Mal, gerçekliği tamamıyla unuttuğu, araf onun gerçekliği olduğunu Ariadne'ye söyler. Cobb ve Mal, uyandıklarında yanlış giden bir şeyin farkına varırlar. Mal bir fikri saplantı yapmış ve bu dünyanın gerçek olmadığını düşünmektedir. Mol uyanmak istemektedir. Uyanmak için de ölmek gerektiği inanmaktadır. Bir plan yaparak Cobb'u, çok zor bir durumda bırakıp intihar eder. Cobb, Mal'un planı yüzünden kaçak durumuna düşmüştür. Mal'u, onun öldürdüğü sanılmaktadır. Rüya içinde anlatılan bütün bunlar Cobb'un bu insanları neden böyle zor bir yola soktuğunun bir açıklaması olarak görülebilir.

4.1.4. Inception'da Kişileşme

Burada görülmesi gereken bir başka bir durumda kişileşme sürecidir. Cobb, Ariadne'ye bunları anlatırken bilinçaltında sürecin başından sonuna kadar geçirdiği elli yıllık bir zamanda aslında nasıl kişileştiği anlatmaktadır. Bir dünya inşa etmek, bu dünyada yaşamak, aile olmak ve yaşlanmak kişileşmenin bütün evreleri yaşamak demektir. Cobb, Mal'la beraber inşa ettikleri dünyada kendi kendini de inşa etmiştir. İnşa ettikleri bu dünyanın, gerçek olmadığının farkına varması ve bu kadar süre hayal dünyasında yaşadıklarını görmüştür. Gerçekliğe dönmek gerektiğini anlamıştır. Yarattıkları o dünyada kendilerini tanrı gibi görmektedirler. Ancak, uyandıklarında o dünyanın gerçek olmadığını, asıl gerçek dünyanın içinde uyandıkları bu dünya

olduğunu ve tanrı olmadıklarını Cobb görmüştür. Bu durumu göremeyen, bilinçle bilinçaltını yüzleşmesini kabul edemeyen Mal, kişileşemeyip en sonunda intihar etmiştir.

Jung, “...gölge olmadan ışık da olmaz ve özürler olmadıkça bütünsel bir ruh durumu da olamaz. Bunu ödünlemek için yaşam, yetkinliği değil bütünselliği gerektirir. Bunun için de insanın kendine bir çuvaldız batırması gerekir. Özürlerin acısı olmadıkça, gelişme ve yükselme de olmaz” (aktaran Hockley, 2004, s. 79). Bu anlamda bakıldığında Mal, yaşamın bütünselliğini kabullenememiştir. Yaşamını ruh dünyasıyla sınırlamıştır ve gerçek yaşamın ruh dünyasıyla sınırlı tutmaktadır. Ancak filmde Cobb ve ekibindeki tüm karakterler, iki dünyayı bir bütün içinde görebilmişlerdir. Bilinçaltı dünyasında nasıl kötüleştiklerini kabul etmektedirler. Bilinç dünyasında ise normal hayatlarını yaşamaktadırlar. Bu iki dünyayı birbiriyle çatıştırmak yerine bu iki dünyanın yaşam biçimlerini öğrenmişlerdir. Bu anlamda bakıldığında sözü edilen bu karakterlerin hepsi kişileştikleri görülebilir. İnsanoğlu için iki dünyanın varlığından bahsedilir. Bunlar, bilinç ve bilinçaltı dünyalarıdır. Zaten bu iki dünyayı birbiriyle barışık tutmak ve birbirine tanıtmak kişileşmenin zirvesini yaşamak anlamına gelmektedir. Filmde Cobb ve ekibi tamda bunu yapmaktadırlar.

Filmin bu kısmında rüyanın ikinci katmanına inmeye hazırlanılır. Bir minibüsün içinde ekip tekrar uyur. Bu katmanda ekipten minibüs şoförü Yusuf kalır. Her katmanda birinin kalması dürtme zamanlaması ve katmanlar arasındaki iletişim için gerekli bir durumdur. Yapılan plan minibüs içinde uyuduktan ve bir süre yol aldıktan sonra minibüsle beraber köprüden nehre uçmak. Böylece minibüs suya daldığında ekip dürtülmüş ve herkes uyanmış olacaktır.

Fischer, gerçek hayatta babasına nefret duymaktadır. Daha çok vaftiz babası Browning'le ilişkileri düzgün gitmektedir. Rüyada Fischer'in babasıyla ilişkileri tahmin edilenden daha kötü olduğu anlaşılır. Bu durum da ekibin işine yaramaktadır. Ekibin bundan sonraki düşüncesi Fischer'in babasına duyduğu nefreti vaftiz babasına yönlendirmek olacaktır. Bir kaç plan yapılır ve kaçırılma olayının vaftiz baba Browning' in yaptığı düşüncesi Fischer' a benimsetilir. Fischer, ikna edilerek onun bilinçaltı aracılığıyla Browning'in bilinçaltına girilir. Artık rüyanın üçüncü katmanına geçilmiştir. Bu arada Her katman hala olaylar cereyan etmektedir. Filmde her katmandan görüntüler kesitlerle verilir. Minibüsün durumu, otelde Arthur'un durumu ve son katmadakilerin durumları aynı paralellikte verilir. Dolayısıyla izleyici aynı anda gerçekleşen üç farklı olayı görme şansına sahip olmuş olur. Bu açıdan olaylar arasında bağ kopmamış olur ve izleyicide bir yandan olaylar arasında ki bağı kurmaya çalışırken diğer yandan da gelişmelere odaklanır.

Bir sonraki, minibüsün bir yamaçtan yuvarlanması ve eş zamanlı olarak otel koridorlarında Arthur'un yansımalarla mücadelesinin anlatıldığı sahnedir. Minibüs yuvarlandıkça otel koridorlarında yuvarlanırcasına yapılan çekimler, bu iki rüya katmanı arasındaki bağı göstermektedir. Buradaki sahnede akla gelen otel koridoru tersyüz olur mu sorusudur. Bu bir rüya ise pekâlâ olur. Filmde verilmeye çalışılan rüyanın doğasına uygun görüntülerin verilmesidir. Bu anlamda bakıldığında yukarıdaki soru cevabını bulmuş olur. Görsel olarak da izleyicinin ilgisini çeken görüntülerdir. İzleyici, filmin içine daha fazla girmekte, adeta rüyayı görenin kendisi olduğu algısı yaratılmaktadır.

4.1.5. Tipler Kuramı

Operasyon sırasında, özellikle bilinçaltının derinliklerine indikçe Cobb'un bilinçaltına Mal tarafından bloke amaçlı görüntüler gönderilir. Ya çocuklarının görüntüsü ya da Mal'un kendi görüntüsü Coob'a görünür. Bunun farkında olduğunu ve bununla baş etmek zorunda olduğunu bilen Cobb, üçüncü katmanda yani daha derine indikçe yanından Ariadne'yi eksik etmez. Çünkü Cobb'un bilinçaltı gerçekliğini sadece Ariadne bilmektedir. Cobb, yıllarca çalıştığı ekip arkadaşlarından bile sakladığı gerçekleri Ariadne'ye tek tek açıklamıştır ve açıklamaya devam etmektedir. Film içinde bu süreç, yerine ve zamanına göre normal akış kesilip verilmektedir. Ekip üyelerinin birbirlerini iyi tanması durumu yaptıkları bu işin gereğidir. Cobb'un gerek suçluluk duygusuyla gerekse başka durumlardan dolayı içinde yaşamasını kendince uygun görmüştür. Jung bu durumu tipler kuramı ya da tipoloji çalışmalarında içe dönük tip olarak nitelendirmiştir. Cobb, içe dönük bir tip olduğu çok belirgin olmasa da bu durum ekibin yeni üyesi Ariadne'nin zorlamasıyla ancak anlaşılmalıdır. Bunun karşısında dışa dönük tip vardır ki oda, anında tepki gösteren tiptir. Ekip üyelerinden Arthur, buna örnek verilebilir. Arthur derinliği, gizliliği pek yoktur. Söylemek istediğini anında ortaya döker. Filmin başındaki rüya sahnelerinde Arthur'un beğenileri rüya dekorunda çok belirgindir. Ekip üyeleri, duvardaki bir tablodan ya da bir söylemden Arthur'un olup olmadığını rahatlıkla anlayabilmektedirler.

Ariande edindiği bilgilerle filme birçok şeyim kilit noktası olmuştur. Açılmasını bekleyen kilitli kapılar Ariadne sayesinde açılabilir. Ariadne, Cobb'un içindeki labirentin yol göstericisidir. Yaptıkları işin taslak planının mimarıdır. Zaman zaman Cobb'u Mal'un bağımlılığından alan kadındır. Cobb'un çok istediği çocuklarına giden yoldur. Ariadne her şeydir. Yunan mitolojisinde

Ariadne güzelliğiyle gözleri kamaştırır bir güzeldir ve yol göstericidir. Theseus, Minotaurus'la savaşmak için Girit' gider, Ariadne, Theseus'u görür ve ona güçlü bir aşkla bağlanır. Theseus'un Minotaurus'un hapishanesi Labyrinthos'ta yolunu bulabilmesi için ona bir ip yumağı verir. Labryrinthos'tan kurtulmak için bu ip yumağını açarak ilerler ve yolunu Ariadne'nin verdiği bu ip yumağı sayesinde bulabilir (Grimal, 2012, s. 86). Burada Yunan mitolojindeki Ariadne'ye ve labirente bu göndermeği çok açık bir şekilde görülebilmektedir. Ariadne, labirent gibi karmaşık yapıları anahtarıdır, yol göstericisidir.

Jung, "Uşçuluk kendine dönük bir çözümleme ve simge yaratma yeteneğinden yoksundur" der (aktaran Hockley, 2004, s. 155). Mitolojideki bu simgeler bilinçaltı aracılığıyla geçmişten günümüze aktarılabilmektedir. Filmde Ariadne'nin yol göstericiliği Yunan mitolojiden bir simge olarak verilmektedir.

Eames'in rüyasında karla kaplı bir zeminde yansımalarla uzun bir aksiyon sahnesi yaşanır. Ariadne'nin yaptığı bu tasarımda karlarla kaplı bir bölgede büyükçe bir yapı vardır. Ekip üyelerinden Eames, Fischer'le beraber yansımaları bir şekilde alt edip bu yapının içine varmaları gerekmektedir. Zamanları çok az kalmıştır. Bir yandan yamaçtan kayaklarla bu yapıya (hastaneye) yetişmeye çalışan Eames, Saito ve Fischer diğer yandan engellemeye çalışan, her türlü donanıma sahip kalabalık bir gurup. Cobb'un ve Ariadne'nin yapmaya çalıştığı ise, başka bir yoldan söz konusu yapıya daha erken varıp yapının kulelerinden organizasyonu gözlemleyerek yönetmektir. Rüya katmanlarında belirli sürelerle tasarlanan dürtmelerle, ekibin zamanlarının ne kadar kaldığını ve bu zaman içinde nelerin yapılması gerektiği gibi bilgiler vermektedir. Dürtmeler aşağıdaki karede görüldüğü gibi minibüsün köprü'nün bariyerlerine çapması ve suya değmesi şeklinde ayarlanmıştır.



Şekil 9: Minibüsün köprüden serbest düşüş sahnesi

Birinci katmanda minibüs köprüden atlamış ve serbest düşüş pozisyonundadır. İkinci katmanda Arthur otel odasında uyuyan ekibi yerçekimi yokluğundan ekip üyelerini birbirine bağlayıp asansör aracılığıyla yerçekimini yaratmakla uğraşmaktadır. Üçüncü katmanda karla kaplı bir coğrafyada başka bir mücadele yaşanmaktadır. Film, bu üç farklı ancak birbirine bağlı olaylarla ilerlemektedir. Minibüs suya gömülmeden önce diğer iki katmandaki karakterlerin işlerini bitirmesi gerekmektedir.

Cobb, üçüncü katmandadır ve uzun bir aksiyon sahnesinin sonuna doğru binanın kulelerinden uzun namlulu bir silahla Fischer gözlemektedir. Amacı Fischer öldürülmeden kasadaki bilgilere ulaşmasını sağlamak. Ancak bir terslik olur, Mal her zaman olduğu gibi ortaya çıkar. Mal elindeki silahı kasaya girmeye çalışan Fischer'e doğrultur ve ateşlemek üzeredir. Cobb'un engellemesi gerekirken bir süre bakadurur. Ariadne, Cobb'un Mal'u vurması için ikna eder ancak, geç kalmıştır. Mal daha erken davranıp Fischer'ı vurmuştur. Her şeyin bittiğini sanan Cobb, planın devamı gereği patlayıcıları binaya yerleştirerek patlatmaya çalışırken Ariadne'nin bir fikriyle vazgeçerler. Yeni plan, Cobb ve Ariadne tekrar uyuyup bir alt katmana geçmeleri orada yapılacakların zaman dolmadan en hızlı şekilde yapmasıdır; Eames ve

Saito'nun ise mevcut katmanda bekleyip üzerlerine gelen düşmanı püskürtmeleri gerekmektedir.



Şekil 10: Cobb'un kuleden operasyonu gözlemlediği sahne

Cobb ve Ariadne, yeni rüyanın içinde bir deniz kıyısında suyun içinden uyanırlar. Buradakiler Cobb ve Mal'un inşa ettikleri dünyadır. Binalar çok fazla eskidiklerinden artık deniz dalgalarının etkiyle bile birer birer yıkılmaktadırlar. Binalardaki bu eskime rüyanın en alt katmanındaki süreyle paralellik kurulmuştur. Çok yerinde düşünülmüş bir görüntü olduğu rahatlıkla söylenebilir. Çünkü oradaki dünya gerçek zamanla bir kaç saatte inşa edilmiş ve elli yıllık bir zamana denk gelmektedir. Cobb, o dünyaya geri döndüğünde eskimiş haliyle bulması filmde zaman kavramıyla ilgili tezi desteklemektedir.

Cobb ve Ariadne içinde uyandıkları bu dünyada Mal onları beklemektedir. Cobb için zor gelse de amacı Mal'u tamamen hayatından çıkarmak. Ayrıca bir üst katmanda ölenlerin bu katman geçecekleri bilgisi verilir. Ancak bu katmanda hala hayattadırlar. Bir üst katmanda Mal tarafından öldürülen Fischer bu katmanda hayattadır. Fischer Bir üst katmana döndürülür ve yapılan bu son planla her şey istedikleri gibi gider. Fischer, üst katmana döner ve kasaya girer. Fikrinin değişmesine sebep olacak olan babasının son konuşmasıyla karşılaşır. Daha da

önemlisi kendisine ait bir oyuncuğunu babası kişisel kasasında saklamaktadır, işte bu o fikrin değişmesinde etkili olur.

Artık uyanma zamanıdır ve beklenen dürtme gerçekleşir en derin katmana inenler sırayla bir üst katmanda uyanırlar. Ancak Cobb'un araftan geri getirmesi gereken biri var. Bay Saito bir üst katmanda öldüğünden arafa düşmüştür. Filmin açılış sahnesi Cobb'un arafta Saito'yu bulduğu sahnedir. Saito'yu bulup araftan çekip çıkarması lazımdır. Aksi halde Saito gerçek dünyada da uyanamayacak veya geç uyanacaktır. Uyanmaması ya da geç uyanması durumunda Cobb'un havaalanında yakalanması anlamına gelmektedir. Çünkü işin başarılması durumunda Saito'nun uçaktan açacağı bir telefonla Cobb'un en çok istediği gerçekliğine geri dönmesi sağlayacaktır.

4.2. Inception'da Gerçeklik ve Rüya İşlevi

Gerçek dünyaya hostesin: "sıcak havlu ister misiniz efendim?" cümlesiyle uyanırlar. Cobb, şaşkın bir durumda etrafa bakınır, Saito'nun uyanıp uyanmadığına bakar. Saito, bir kaç saniye sonra uyanır ve Cobb'un en çok istediği gerçekliğine götürecek olan telefona davranır. Rüyada gerçekleşen bu büyük operasyon artık sona ermiştir.

Bir sonraki sahne, Cobb'un havaalanında kontrolden geçişini gösterildiğidir. Cobb, tedirginliğini hala üzerinden atamamıştır. Bütün ekip arkadaşları kontroldedir ancak herkes Cobb'u gözlemlemektedir. Cobb sorunsuzca geçer ve bütün ekip o gerçek nefesi alır. Herkes mutludur artık. Görev başarıyla tamamlanmıştır.



Şekil 11: Cobb'un gerçekliğine döndüğü sahne

Son sahnede Cobb evine, çocuklarına döner. Evini son bıraktığı haline yakın bir durumda görür ve hala rüyada mı yoksa gerçekliğe mi döndüğünü anlamak için elindeki topacı masada döndürür. Çocuklarıyla kucaklaşır ve Cobb artık gerçekliğine dönmüştür. Son sahnede topacın dönmesi görüntüsüyle kapansa da filmin genelinden hareketle Cobb'un gerçek dünyaya döndüğü anlaşılmaktadır. Rüya sahneleriyle gerçek dünyadaki sahneler filmde net bir şekilde birbirinden ayrılmıştır. Bu ayrımlar, en belirgin olarak diyaloglarla ve görüntülerle yapılmıştır, ancak ışıktaki değişle bu desteklenmiştir. Son sahnede dönmeye devam eden topacın gerçek dünyada döndüğü anlaşılır. Topaç filmin içinde hayatın rüyada geçtiğini sembolize etse de bu son sahnede farklı bir durumu sembolize etmektedir. Cobb'un bundan sonraki hayatını çocuklarıyla geçeceğini, topacın bunun için döndüğünü söylenebilir.

Filmde rüya kavramı çok detaylı bir biçimde işlenmiştir. Rüya ile bağlantılı olarak bilinç, bilinçaltı gibi daha birçok kavramını da beraberinde işlemiştir. İnsanlara çok yakın ancak çok yabancı oldukları bir konu olduğundan filmde bilgiler diyaloglar aracılığıyla doyurucu bir şekilde verilmiştir. Hillman, rüyalarda görülenler kişinin ruh durumunun bir takım yönleri olduğunu belirtir (Aktaran Hockley, 2004, s. 169). Filmde Cobb'un gördüğü rüyalar Hillman'ın bu görüşünü destekler niteliktedir. Görülen rüyalar Cobb'un ruh durumuyla birebir örtüşmektedir.

Yine filmin başında Arthur'un tasarladığı rüyadaki dekorlar onun ruh durumunu yansıttığına vurgu yapılmaktadır.

Görsel olarak bakıldığında, görüntüler filmde anlatılan hikâyeyi destekler niteliktedir. Rüya sahneleri ve gerçek dünyadaki sahneler izleyicinin kafasında soru işareti bırakmayacak bir şekilde birbirinden ayrılmış şekildedir. Gerçek hayatta olamayacağı düşünülen olağanüstü görüntülerin ifadesi de rüya sahnelerinde yapılmıştır. Yine rüyada olabilecek türden görüntülerle aktarılmıştır. Jung, "rüyadaki resimler bilinçli gerçekteki kavramlara ve yaşantılara oranla belirli şekilde daha sanatkârane ve canlıdır. Bu kısmen, sözü edilen kavramların bilinçdışı değerlerinin rüyada ortaya çıkışından ötürüdür" (Jung, 2009, s. 43). Görüntüler gerçek hayattakiler kadar canlıdır ancak gerçek hayattakilerden daha açıklayıcı ve daha detaylıdır. Karakterler günlük hayatta karşılaşılabileceğimiz kişilerden oluşmaktadır. Mekânlar ise yine konunun anlatımına uygun bir şekilde seçilmiştir.

SONUÇ

Gerçeğin ne olduğu sorusu her dönem çok tartışılan ve çok da anlamı değişen konulardan biri olmuştur. Kavram felsefesinin ve doğa bilimlerinin ana sorunlarından olan “gerçeklik” yine sanat aracılığıyla ifade edilmiştir. Gerçekliği gözle görülenlerle sınırlayan bilim insanların varlığı yanında gerçeğin sürekli değişim halinde olan, algılarla görülebildiğini söyleyen bilim insanları da olmuştur. Barthes gerçekliği, kendini gösteren şey olarak ifade etmektedir (Barthes, 2006, s. 137). Bir şey kendini gösterdiği şekilde, ifade ettiği şekilde gerçektir. Barthes gerçekliğin aldatmacadan kaynaklandığını söyler (Barthes, 2006, s. 137). Yani gerçeğin aldatmaca olduğunu söyleyen Barthes gerçeğin anlamını daha da karıştırmıştır. Gerçeğin “ne olduğunu” açıklamaya çalışan düşünürler öncelikle “gerçeğe nasıl ulaşacağı” sorusunun anlamlı olacağına inanmışlardır. “Gerçek” hakkındaki tüm tartışmaların sonucunda görüntünün yani gözle görülenin gerçeklik algısını en üst düzeyde yarattığını anlaşılmaktadır.

Rüya, genellikle gerçeklik karşıtı olarak görülmektedir. Ancak gerçekliğin daha çok görüntüyle ikna ediciliği söz konusudur. Bu anlamda bakıldığında rüyanın en net hali ve anlaşılır hali görüntülerdir. Görüntülerle rüya görüldüğü anlaşılmaktadır. Rüyayı gerçeğe yakınlaştıranda yönü görülen görüntülerdir. Rüya da görülen görüntülerin gerçek hayattakinden hızlı oluşu, zaman kavramının daha farklı işlenmesi, mekândaki hızlı değişimler ve mekânı kullanım şekli gerçek hayattaki görüntülerden ayıran yönleridir. Bu farklar rüya görme durumunda anlaşılabilir değildir. Dış dünyadaki bir görüntü karşısında hissedilenle rüyada

görülenin karşısında hissedilen arasında bir fark yoktur. Jung, rüyada görülenleri bilinçaltı olayları olarak değerlendirmektedir. Jung'a göre dış dünyadaki bazı görüntülerin anlaşılmaması bilinçaltı aracılığıyla anlaşılır hale getirilebilir. Unutulan olaylar ya da nesnelere rüya ile anımsanabilir ve anlaşılabilir (Jung, 2012, s. 73, 74).

Dış dünya olarak tanımlanan yani gözle görülen ve diğer duyu organlarıyla varlığı bilinmeye çalışılan bu dünyada gerçek ve gerçeklik hep aranmıştır. En çok da görsel olarak algılanan nesne ve olayların gerçekliği ikna edicidir. İşitilen bir sesin veya okunan bir metnin gerçekliği kişide kuşku uyandırabilir, görüntülere karşı sağlam bir inanç vardır. İnsanlar kendilerini ifade etmek için görsel ifade araçlarına başvurması da bu yüzden. Sinema, televizyon, fotoğraf, resim gibi görsel sanatlar bu araçların başında gelir.

Geçmiş çok eskilere dayanan bu ifade şeklinin ilk örnekleri mağara çizimleri oluşturmaktadır. Daha sonra resim, fotoğraf ve teknolojinin son gerçeklik yanılması hareketli görüntüler, zaman içinde kullanılan araçlardır. Sinema, bu hareketli görüntülerle ve teknolojinin ilerlemesiyle birçok şeyi içinde barındıran bambaşka bir ifade aracı olmuştur. Görüntüleri gerçeğe en yakın olarak aktaran en yetkin araç olarak görülen sinema, zamanla bununla yetinmemiş öykü anlatımında gerçek dışı öğelere başvurmuştur. Buna rağmen hareketli görüntüler her zaman, içinde gerçekliği taşımıştır.

Sinemanın doğuşuyla insanlar gerçek dünyanın devinen görüntülerinin aynısını kendi bilinçaltılarında yani rüya halinde, daha önceden döndüğünün farkına vardılar. Sinemadaki görüntülere çok benzeyen bu devinen resimler karşısında insanlar, rüyanın daha çok araştırmaya değer olduğunu görmüşlerdir. İşte bu olağanüstü görüntüler kimileyin sinemaya ilham kaynağı olmuş, kimileyin de sinemanın konusu

olmuştur. Sinema yapısı gereği dış dünyayı hem öyküleştirebildiği, hem de olduğu gibi aktarma gücünü taşıdığı görülmüştür. Bununla yetinmeyen sinema, duyguları görsel hale getirmeyi de kısmen başarmıştır. Rüyalar, gerçek hayatla ilgili bir şeyler anlatmaktadır. Bu durum, simgeler ve göstergelerle daha net anlaşılmaktadır. Filmlerde ilginç bir benzerlikle aynı durum söz konusudur. Filmlerde rüyalarda olduğu gibi göstergeler ve simgeler çokça kullanılır. Uyku durumunda, rüyalarda dönen görüntülerin, gerçek hayatla ilgili taşıdığı mesaj, filmler için de söz konusudur.

Jung, fiziksel ve ruhsal olmak üzere iki ayrı dünyanın var olduğundan bahseder. Aralarındaki tek farkın ise birinin nesnelere dünyasına ait olduğu, diğerinin ruhsal dünyaya ait olduğudur. Aslında fiziksel dünyayı da aktaran yine ruhsal imgeler olduğunu söyler (Jung, 2012, s. 37). Bu iki dünyanın gerçekleri birbirinden bağımsız değildir. Bir bütün içinde olduğunda ancak, "gerçek" tam anlamıyla verilebilir. Kimi filmler, bu iki dünyanın varlığından haberdar olduğundan gerçeklik algısını yaratmak istediğinde bu bütünlüğe önem vermektedirler.

İki dünyayı içinde barındıran Inception'da hem gerçek dünyaya ait bir öyküyü hem de rüya dünyasına ait bir öyküyü kronolojik sıraya itibar etmeden işlemiştir. Gerçek hayatta görülebilecek türden karakterlerin kullanıldığı bu filmde anormal bir durum görülmemektedir. Yani uzaylı veya sonradan yaratılan karakterler söz konusu değildir. Fiziksel olarak, günümüzde dijital teknoloji kullanılarak görüntüler gerçeğe yakın bir şekilde alınabilir. Bu filmde de yönetmen Christopher Nolan dijital teknolojinin sunduğu bu imkânların hepsinden gerektiği kadar yararlanmış. İnsan gözünün görüşüne yakın görüntülerin elde edildiği bu filmde gerçekliğin verilebilmesi için başka teknolojilerde kullanılmıştır. Hareketli platformlar ve VFX denilen saniyede 1500 ile 2000 kare alınabilen özel bir kamera sisteminin

kullanılması gibi. Film, başlangıçta yetenekli bir ekibin öyküsü gibi görünse de çok daha fazlasını verdiği, rüya ve gerçeklik gibi zor bir konuyu derinleştirerek işlediği görülmüştür. Bununla birlikte yönetmen Nolan, kurgu, zaman ve kimlik gibi dert edindiği meseleleri bu filme işlemeği bir fırsat olarak görmüştür. Böylesine kompleks konuları sadece felsefi alt metinle iki buçuk saat boyunca izleyiciye aktarmak ancak müthiş bir görsellikle yoğrularak aktarılabilir; Christopher Nolan tamda bunu yapmaktadır. İzleyiciye hem akademik çalışmalar niteliğinde bilgiler vermekte, hem de izleyiciyi iki buçuk saat sıkmadan sinema salonunda tutmayı başarabilmektedir. İzleyici olağanüstü aksiyon sahneleri ve kıvrak ritimler karşısında gözlerini ekrandan alamamaktadır.

Yerçekimi kurallarının hiçe sayılması, binaların üst üste binmesi, sokakların eğilip bükülmesi, kocaman binaların deniz dalgalarıyla bir bir yıkılması ve ölülerin yeniden dirilmesi, gerçek dünyada olması zor durumlardır. Ancak bu anlatılanların hepsi rüyalarda hemen hemen herkesin görebildiği görüntülerdir. Rüyalarda ölen birini canlı görmek, yaşlanmışsa genç olarak görmek gayet tabii, olanaklıdır. Rüyalar dünyasına ait olan bu olağandışı durumları gerçek hayatta görme şansı olamamaktadır.

Inception'da diyaloglar aracılığıyla bilgiler verilmekte ve görüntülerle desteklenmektedir. Gerçek dünyaya ait sekanslarda gerçekliğin verilışıyle ilgi sorun bulunmamaktadır. Karakterler günlük hayata görülen tiplerdir; giysileri de bunlara uygundur. Sinemanın gerçekliği filmin içeriğinden daha çok görsel özelliklerine bağlıdır. Gerçek bir öykü gerçektışı öğeler kullanılarak gerçeklik etkisini tamamen yitirebilir. Sinemanın gerçekliği verebilme gücü bir bütün olarak kullanıldığında gerçeklik etkisinin yaratılamadığı düşünülemez. Inception'da olamaz denilebilen, yani gerçek dışı öğeler rüya içinde verilmektedir. Yukarıda saydığımız bazı

sahnelerin; üst üste binen binaların, yerçekiminin olmadığı mekânların, eğilip bükülen sokakların ve daha birçok sahnenin olabilirliği rüya halidir. Gerçeklik algısını izleyici üzerinde kaybettirmeden devam ettirmek, gerçekdışı öğeler kullanılarak olanaklı olabilmektedir.

Christopher Nolan, rüya sekansları aracılığıyla vermek istediği bilgiyi görsel zenginlik katarak aktarmanın yolunu bir anlamda bulmuştur. İzleyicinin zihninde gerçek mi, değil mi gibi soruları oluşturmadan görüntüyü uygun bulduğu yöntemle vermektedir. Nolan, Inception'da görüntülerin izleyicinin zihninde gerçeklik algısında bir eksiklik yarattığı düşündüğünde gerçek dünyadan bilinçaltı dünyasına geçiş yaparak aktarır. İzleyici için rüyada görülen her şeyin olanaklı düşüncesi bu durumu da bir anlamda gerçek olarak görmektedir.

Sonuç olarak devinen resimler, işitsel özellikler ve olaylar zincirini gibi öğelerin toplamından oluşmuş bir sanat dalı olan sinema, izleyicisine anlatmak istediği bir konuyu öyküye bağlı özellikler dahilinde bir yol izlemektedir. Ancak daha çok sinemanın doğası gereği görsel özelliklerin ön planda olduğu ve görüntülerin gerçek hayata benzeme oranında gerçekliği yansıttığı yangın bir görüştür. Gerçek hayata çok benzemeden gerçeği ve gerçekliği verebilmenin olanaklı olduğu, çalışmada ve çalışmanın son bölümünde işlenen film çözümlemesinde görüldüğü üzere olanaklı olduğu görülmüştür. İzleyiciyi olağanüstü zengin bir görsellikten mahrum etmeden gerçeklik algısı "rüya" kullanılarak verilebilmektedir. Yönetmen, rüya maskesiyle hareket alanını genişletmektedir. Abartılı, gerçek dışı bir durumu yine gerçekdışı bir öge ola rüyayla gerçeklik algısını yaratarak izleyiciye aktarmaktadır.

KAYNAKLAR

Adalı, Oya ve Ark. (1986). *Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi*, İstanbul: İnterpress Basın ve Yayıncılık.

Adler, Alfred (2003). *İnsan Doğasını Anlamak*, Çev. Deniz Başkaya, İzmir: İlya Yayınlar.

Andrew, J. Dubley (2010). *Büyük Sinema Kuramları*, Çev. Zahit Atam, İstanbul: Doruk Yayıncılık.

Armes, Roy (2011). *Sinema ve Gerçeklik*, Çev. Zeynep Özen Barkot, İstanbul: Doruk Yayınları.

Ayverdi, İhsan (2006). *Misalli Türkçe Sözlük*, İstanbul: Mas Matbaacılık.

Arnheim, Rudolf (2010). *Sanat Olarak Sinema*, Çev. Rabia Ünal Tamdoğan, İstanbul: Hil Yayın.

Bachelard, Gaston (2008). *Mum Alevi*, Çev. Ali Işık Ergüden, İstanbul: İthaki Yayınları.

Bachelard, Gaston, (2012). *Düşlemenin Poetikası*, Çev. Alp Tümertekin, İstanbul: İthaki Yayınları.

Baudrillard, Jean (2008). *Simülaklar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğubatı.

Barthes, Roland (2006). *Romanın Hazırlanışı*, Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Bazin André (1995). *Çağdaş Sinema Sorunları*, Çev. Nijat Özön, Ankara: Bilgi Yayınları.

Bazin André (2005). *Orson Welles*, Çev. Sanem Deniz, İstanbul: Ukuyan Us Yayınları.

Bazin, Andre (2011). *Sinema Nedir?*, Çev. İbrahim Şener, İstanbul: Doruk Yayınları

Bluestone, George (1968). *Novels into Film*, America, Maryland

Bordwell, David (2009). *"Film Dilinin Pratiği Olarak Sanat Sineması"*, *Sanat Sineması Üzerine*, (Ed). (2010). Ali Karadoğan, Ankara: De Ki Basım Yayım.

Bordwell, David, Thomson, Kristin (2009). *Film Sanatı*, Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat, Ankara: De Ki Basım Yayım.

Botz- Bornstein, Thorsten (2011). *Filmler ve Rüyalar*, Çev. Cem Soydemir, İstanbul: Metis Yayınları.

Burton, Graeme (2010). *Görünenden Fazlası*, Çev. Nefin Dinç, İstanbul: Alan Yayıncılık.

Büker Seçil (1989). *Film ve Gerçek*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı Yayınları.

Büker, Seçil (2010). *Sinemada Anlam Yaratma*, İstanbul: Hayalbaz Kitap

Büker, Seçil ve Topçu, Y. Gürhan (2010). *Tarih - Kuram - Eleştiri*, İstanbul: Kırmızıkeçi Yayınevi.

Copleston, Frederick (1998). *Felsefe Tarihi (Platon)*, Çev. Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınevi.

Çelikcan, Peyami (2005). *Avrupa Sineması ve İtalyan Gerçekçiliği*, *Toplum Bilim*, (Avrupa Sineması Özel Sayısı, Sayı - 18), 83- 88.

Delaney, Gayle (1997). *Rüyalarda Problem Çözme*, Çev. Murat Temelli, İstanbul:

İm Yayın Tasarım

Derman, İhsan (2010). *Fotoğraf ve Gerçeklik*, İstanbul: Hayalbaz Kitap

Elsaesser, Thomas, (2005). "*Lumière'den Sonra Sinema*" "*Filmsel Görüntünün*" "*Orijinini*" *Yeniden Okumak*, *Toplum Bilim*, (Avrupa Sineması Özel Sayısı, Sayı - 18), 25 - 31.

Eisenstein, Sergey M. (1993). *Sinema Sanatı*, Çev. Nilgün Şarman, İstanbul: Payel Yayınevi.

Flusser, Vilem (2009). *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru*, Çev. İhsan Derman, İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Fischer, Ernst Peter (2010). *Sanatın Gerekliliği*, , Çev. Cevdet Çapan, İstanbul: Payel Yayınları.

Fromm, Erich (2004). *Freud Düşüncesinin Büyüklüğü ve Sınırları*, Çev. Aydın Arıtan. İstanbul: Arıtan Yayınevi.

Fromm, Erich (1992). *Rüyalar Masallar Mitoslar*, Çev: Aydın Arıtan, İstanbul: Arıtan Yayınevi.

Fordham, Frieda (2011). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, Çev. Aslan Yalçınmer, İstanbul: Say Yayınları.

Freud Sigmund (2001). *Düşlerin Yorumu 1. Cilt*, Çev. Emre Kapkın, İstanbul: Payel Yayınevi.

Freud, Sigmund (1992). *Düşlerin Yorumu 2. Cilt*, Çev. Emre Kapkın, İstanbul, Payel Yayınları.

Freud, Sigmund (2011). *Olgu Öyküleri -1*, Çev. Ayhan Eyrilmez, İstanbul, Payel Yayınları

Gazali (1975). *İhya-ı Ulumu-d Din, İstanbul*, Çev. Ahmet Serdaroğlu, Bedir Yayınları.

Geçtan, Engin (2008). *Psikanaliz ve Sonrası*, İstanbul, Metis Yayınları

Gürata, Ahmet (2004). *Sinemada Anlatı ve Türler*, Ankara, Vadi Yayınları, Editör: Fatma Dalay Küçükkurt, Ahmet Gürata.

Güçlü, A. Baki, Uzun, Serkan, Uzun, Erkan, Yolsal, Ümit Hüsrev (2002). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Bilim ve Sanat Yayınları.

Hartmann, Nicolai (2010). *Ontolojinin Işığında Bilgi*, Çev. Harun Tepe, Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları.

Henderson, Brain (1985). *İki Tür Film Kuramı, Sinema Kuramları*, Çev. Nilgün Abisel, Ankara Dost Kitapevi Yayınları Derleyen Oguz Onaran, Seçil Bükler.

Grimal, Pierre (2012). *Mitoloji Sözlüğü: Yunan ve Roma*, Çev. Sevgi Tamgüç, İstanbul: KabalcıYayınevi.

Hilav, Selahattin (1981). *100 Soruda Felsefenin El Kitabı*, İstanbul, Gerçek Yayınevi.

Hockley, Luke (2004). *Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım*, Çev. Simtem Gündeş, İstanbul: Es Yayınları.

Hobson, J. Allan (2012). *Düşler*, Çev. Hakan Gür, Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.

Irak, Metehan (*PiVOLKA*, Aralık 2011, Sayı: 20, Yıl: 6), (Elektronik Kaynak).

Jung, Carl Gustav (2000). *Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri*, Çev. Kamuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınevi.

Jung, Carl Gustav (2006). *Analitik Psikoloji*, Çev. Ender Gürol, İstanbul: Payel Yayınevi, Gürol, (aynı yayının içinde).

Jung, Carl Gustav (2012a). *Anılar, Düşler, Düşünceler*, Çev. İris Kantemir, İstanbul: Can Yayınları

Jung, Carl Gustav (2012). *İnsan Ruhuna Yöneliş*, Çev. Engin Büyükinlal, İstanbul: Say Yayınları.

Jung, Carl Gustav (2009). *İnsan ve Sembolleri*, Çev. Ali Nahit Babaoğlu, İstanbul: Okuyan Us Yayınları.

- Jung, Carl Gustav (2010). *Pisikoloji ve Din*, Çev. Raziye Karabey, İstanbul: Okyanus Yayıncılık.
- Kracauer, Siegfried (1985). *"Sinema Kuramları"* Derleyen Seçil Büker, Oğuz Onaran, *"Film Kuramı"* Çev. Erol, Mutlu, Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Lukács, Georg (2000). *Çağdaş Gerçekliğin Anlamı*, Çev. Cevdet Çapan, İstanbul: Payel Yayınevi.
- Metz, Christian (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemler (2. Cilt)*, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Monaco, James (2009). *Bir Film Nasıl Okunur*, Çev. Ertan Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayıncılık
- Özdenören, (2006). *Rasim, Yazı, İmge ve Gerçeklik*, İstanbul: İz Yayıncılık
- Özmen, Erdoğan (2012). *Rüyada Uyanmak*, İstanbul: İletişim Yayınları
- Roloff, Bernhard ve Seeßlen, Georg (1995). İstanbul: *Ütopik Sinema*, Çev. Veysel Atayman, Alan Yayıncılık.
- Sartre, Jean - Paul (2009). *İmgelem*, Çev. Alp Tümertekin, İstanbul, İthaki Yayınları.
- Schimmel (2005). Annemarie, *Halifenin Rüyalari: İslamda Rüya ve Rüya Tabiri*, Çev. Tüba Erkmén, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sontag, Susan (1991). *Fotoğraf Üzerine*, Çev. Reha Akçakaya, İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Suçkov, Boris (2009). *Gerçekçiliğin Tarihi*, Çev. Aziz Çalışlar, İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Şahinoğlu M. Nazif (1986). *İslam Ansiklopedisi*, İstanbul: M.E.B Yayınları
- Tanilli, Server (2006). *Yaratıcı Aklın Sentezi*, İstanbul: Alkım Yayınları.
- Tepe, Harun, (2003). *Felsefede Doğruluk ya da Hakikat*, Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.
- Tokmakoğlu, Gürsel (2011). *İnsanlar ve İnsancılar*, İstanbul: İz Yayıncılık.
- Troçki, Lev (1989). *Edebiyat ve Devrim*, Çev. Hüsen Portakal, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Tuğlacı, Pars (1974). *Okyanus Türkçe Sözlük*, İstanbul: Pars Yayınları.
- Türek, İbrahim (1965). *Rüyalar*, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Vassaf, Gündüz (1996). *Cennetin Dibi*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Warburton, Nigel (2006) *A'dan Z'ye Düşünmek*, Çev. Sevda Çalışkan, Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.

Weber, Alfred (1998). *Felsefe Tarihi*, Çev. H. Vehbi Eralp, İstanbul: Sosyal Yayınlar.

Wollen, Peter (2008). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Çev. Zafer Alacagök ve Bülent Doğan, İstanbul: Metis Yayınları.

www.tdk.gov.tr, 17 Mart 2013

www.tdk.org.tr, 7 Temmuz 2013

Yazır, Elmalılı M. Hamdi Yazır (2000). *Kuran-ı Kerîm ve Meâl-i Şeîfi*, İstanbul: İşaret Yayınları.

Zizek, Slavoj (2004). *İdolojinin Yüce Nesnesi*, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

Zwing, Stefan (1991). *Sigmund Freud Cinselliğin Yeryüzü*, Çev. Ali Avni Öneş, İstanbul: Broy Yayınları

ÖZGEÇMİŞ

Aziz Çiçek Bingöl’de doğdu. Ön lisans eğitimini Fırat Üniversitesi Teknik Programları “Elektrik” Bölümünde tamamladı. Lisans eğitimini 2009 yılında Anadolu Üniversitesi İktisat Fakültesi Çalışma Ekonomisi ve Endüstri İlişkileri Bölümünde tamamladı. Lisan Eğitimi süresince ve daha sonraki dönemde kısa film çalışmaları yaptı ve televizyon programları için çalışmalarda bulundu. 2011 yılında Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Sinema ve Tv. Lisansüstü Programına kaydını yaptırdı. Mezun olma durumundadır.