

**TC
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA – TV ANASANAT DALI**

**SİNEMADA RÜYA VE CHRISTOPHER NOLAN
SİNEMASINDA INCEPTION (BAŞLANGIÇ) ÖRNEĞİ
(YÜKSEK LİSANS TEZİ)**

**Tezi Hazırlayan
Fidan AHMET**

İSTANBUL – 2011

**TC
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA – TV ANASANAT DALI**

**SİNEMADA RÜYA VE CHRISTOPHER NOLAN
SİNEMASINDA INCEPTION (BAŞLANGIÇ) ÖRNEĞİ**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

**Tezi Hazırlayan
Fidan AHMET
Öğrenci Numarası
090770004**

**Danışman
Prof.Dr.Oğuz Makal**

İSTANBUL – 2011

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasının Sinemada Rya konusuna bir aıklık getirmesi dileęimdir. Bu kapsamda Christopher Nolan Sinemasında Inception filmi incelenmeye alıőıldı. Bu projeyi öneren ve danıőmanlıęını yapan Prof. Dr.Oęuz Makal'a, kaynak kitapları saęlayan Mehmet Gzpek'e dzeltme alıőmalarına katkıda bulunan Onur Ahmet'e teőekkr ederim.

YEMİN METNİ

Sunduđum Yüksek Lisans Tezimi, Akademik Etik ilkelerine bađlı kalarak, hiç kimseden akademik ilkelere aykırı bir yardım almadan, bizzat hazırladıđıma and içerim.

Aday: Fidan AHMET

**TC
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZLİ / TEZSİZ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI**

SİNEMADA RÜYA CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASINDA INCEPTION (BAŞLANGIÇ) ÖRNEĞİ

Tezi Hazırlayan: Fidan AHMET

Özet

Sinema, karmaşık insan davranışlarını tüm yönleriyle perdede anlatabilen bir sanat dalı olduğu gibi, bir “rüya fabrikası” diye adlandırılan endüstri içinde gerçekleştirilen pek çok film psikolojiden ve rüyadan yararlanmış, Louis Bunuel örneğinde olduğu gibi rüyayı sinemaya katmıştır. Freud’un psikanalitik açıklamaları, Jung’un arketip üzerine çalışmaları ve Gerçeküstücü sinemacılar ve Nolan’ın düş/simülasyon, gerçeklik ve aile gibi temalarla ilgilenip gerilim sağlayan soygun ile de popüler kıldığı *Inception (Başlangıç)* buna örnektir. Bu çalışmada sinemada rüya ve *Inception (Başlangıç)* filmi üzerine yapılan inceleme sadece Nolan’ın sinema, psikoloji ve rüya anlamlandırma çalışmalarına nasıl yeni bir soluk getirdiği saptamayacak, sinema ve rüya konusundaki temel kaynakları da gösterecektir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Rüya, Psikoloji, Freud, Gerçeküstücülük, Bilinçaltı.

DREAMING AND THE CİNEMA OF CHRISTOPHER NOLAN INCEPTION (BAŞLANGIÇ)

Presented By: Fidan AHMET

Abstract

Cinema is an art which shows complex human behaviors on the scene and it also gets benefit from film psychology and dream industry which is called ' dream factory',and the dream contributes the cinema as Louis Bunuel example. Jung's(arketip) works, surrealist movie makers and Nolan's dream/simulation, while they keen on reality and family themes, they create popularity with the tension of a robbery in Inception.In this study ' Inception and cinema of dreams', Nolans's cinema shows not only new statement on cinema of psychology ,dreams, it also shows basic sources about dreams.

Key Words: Cinema, Dream, Psychology, Freud, Surrealizm, Subconscious.

İÇİNDEKİLER

ÖZET

ABSTRACT

GİRİŞ

I. SIGMUND FREUD.....	1
1.1 İd.....	4
1.2 Ego.....	4
1.3 Süperego.....	5
2. Sigmund Freud ve rüyaların yorumu üzerine.....	6
2.1 Rüyaların yorumu.....	7
2.2 Rüya,arzu ve zaman ilişkisi.....	11
2.3 Freudcu analiz.....	13
2.3.1 Oedipus karmaşası	
2.3.2 Eros ve Thanatos	
2.4 Freud'un düş çalışması	
2.4.1 Düş içinde düş.....	14
3. Lacan ve Ayna Evresi kavramı.....	16
3.1 Fantezi ve Haz.....	18
3.2 Filmin Psikanalitik Çözümlemesinde Temel Kavramlar.....	19
II. CARL GUSTAV JUNG.....	22
1.1 Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım.....	24
1.2 C.G.Jung ve Bilinçaltı yaklaşımı.....	26
1.3 Rüyaların işlevi.....	29
III.GERÇEKÜSTÜCÜLÜK (SÜRREALİZM) VE SİNEMA.....	28
1.Sinemada Fransız İzlenimciliği ve Gerçeküstücülük	
1.1 Gerçeküstücülük (sürrealizm)	
1.2 Gerçeküstücülük Tarihi.....	29
1.3 Sinema ve Gerçeküstücülük.....	31
1.4 Luis Bunuel (1900-1983).....	34
2.1 Dışavurumculuk	39
IV. SİNEMA VE MİTOLOJİ İLİŞKİSİ.....	40
1.Sinema ve Mitoloji	

2. Mitolojinin Kavramları	
2.1 Mitos	
2.2 Mitos ve Ritus.....	42
2.3 Ritus	
2.4 Monomitos.....	44
3. Mitolojinin Sinemada Görüntüleri.....	45
3.1 Sinemada kahraman	
3.1.1 Matrix.....	46
3.1.1.1 Yolculuk	
3.1.1.2 Serüvene çağrı	
3.1.1.3 Çağrının reddi	
3.1.1.4 Akıl hocası.....	47
3.1.1.5 Eşiği aşma	
3.1.1.6 Sınavlar,dostlar ve düşmanlar	
3.1.1.7 Mağaraya doğru.....	48
3.1.1.8 Ateşten gömlek	
3.1.1.9 Ödül	
3.1.10 Dönüş yolu	
3.1.10 Diriliş.....	49
3.1.11 İksirle dönüş.....	50
V. CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASI.....	53
1. Christopher Nolan ve Filmleri	
1.1 Hayatı	
1.2 Filmografi	
1.2.1 Following (Takip).....	54
1.2.2 Memento (Akıl defteri).....	55
1.2.3 Insomnia (Uykusuz).....	56
1.2.4 Batman Begins (Batman Başlıyor).....	57
2. Inception (Başlangıç).....	58
2.1 Kendi dünyasında kayboluş	
2.2 Matrix'in karşısında.....	59
2.3 İkiye katlanan Paris gibi.....	60
2.4 Filmlerin Rüyayla olan ilişkisi.....	61
2.5 Tanrıçılık oyunu.....	62

2.6 Gerçek için Başlangıç noktası.....	63
2.7 M.C.Esher'in izinde Nolan'ın belirsizlik rüyası;	
Inception (Başlangıç)	
2.8 Rüyalardaki hipergerçeklik duygusu	65
2.9 M.C.Esher,topolojik uzaylar ve paradox.....	66
2.10 M.C.Esher'in eserlerinin Inception filmiyle karşılaştırılması.....	67
3. Klasik Hollywood sineması.....	69
3.1 Inception (Başlangıç)'daki anlatı biçimi	
3.2 Inception(Başlangıç) olay örgüsü ve öykü.....	72
3.3 Inception (Başlangıç) filminde olay örgüsü.....	86

6.SONUÇ

EKLER

KAYNAKLAR

GİRİŞ

Psikoloji, insan davranışlarının doğasını anlama çabasını, sinema, karmaşık insan davranışlarını tüm yönleriyle perdede anlatabilen bir sanat dalı olarak nitelenir. Ortak konuların izlerini sürerken ister istemez kesişirler. Ama farklı tanımlar da vardır: Fransız sinemasının önemli ustası Jean-Luc Godard'ın bir yorumuna göre “sinema ne sanattır ne de hayatın kendisi; ikisinin ortasında bir şeydir.” Yine de başlangıcından günümüze senaryolar yazılırken, yönetmen filmini Amerika örneğinde olduğu gibi “rüya fabrikası” diye adlandırılan endüstri içinde gerçekleştirilmektedir. Buradaki ‘rüya fabrikası’ kavramı, dünyalar kuran yaşamdan ayrı bir seri üretim halindedir. Bizim kastettiğimiz ise ayrı bir kategoridir; sinemada rüyanın nasıl işlendiğidir. Bu bağlamda, sinema psikolojiden yararlanmayı unutmamıştır. Rüya da psikolojinin temel kavramlarından olarak sinema ile buluşmuştur.

Senaryonun gerçeklik yolu karakterlerin psikolojisine veya kişilerarası ilişkilere canlılık katmak ve çatışma veya detaylarda derinlikler vermektir. Sigmund Freud'un psikanalitik teorisi Oedipal rekabet veya cinsellikle ilgili problemler, Woody Allen filmlerinde, aşk dahil her şeyi entellektüel bir havada çözmeye çalışan kahramanlar, yine Dustin Hoffman'ın oynadığı *The Graduate* (1967) ve *Straw Dogs* (1971) filmlerinde baskın tema, Oedipal rekabet ve libidoya karşı koyma mücadelesi, *Rain Man* (1988) filminde de otistik karakter psikolojiye sinemanın ne kadar ihtiyaç içinde olduğunu gösterir.

Carl Gustav Jung ise, kolektif bilinçdışımız, tüm insanlık tarafından paylaşılan ve arketip denilen ortak imajlar üzerine düşünülmesini sağlar. Örneğin, **Jung**'un teorisine dayalı “persona” ve “gölge” kavramları Ingmar Bergman'ın aynı isimli bir film yapmasına da neden olmuştur.

Kısaca Freud'un psikanalitik açıklamaları, Jung'un arketip üzerine çalışmaları ve her iki düşünürün rüya üzerine çalışmaları ve yorumları, Freud ve Jung'un, onların rüyaların bilinçaltından kaynaklandığını kabul etmeleri, 1925'li yıllarda sanat

ve sinemaya Gerçeküstüculük kavramıyla giren rüyaların da tekrar tekrar ve farklı biçimlerde sinemada görünmesine yol açacaktır”.

Gerçeküstücü sinemanın temsilcisi Bunuel’e göre “bir film rüyanın istemsiz taklididir.” Bu çalışma bu birikim ve süreci iki yönlü, bir yanda Freud ve Jung, Lacan gibi düşünürlerin ortaya koyduğu bilgi zenginliği içinde, diğer yanda sinema ve mitoloji ilişkisinde kahramanın yolculuğunda inisiyasyon olgusu sinemanın gelişimi içinde ortaya koymaktadır. Nolan’ın düş/simülasyon, gerçeklik ve aile gibi temalarla ilgilenip gerilim sağlayan soygun ile de izlenir kıldığı *Inception* (Başlangıç) son örneklerdendir; bu nedenle bu filmi tartışmak da bir bakıma rüyalarla ilgilenmek anlamına gelecektir. Kaldı ki, *Inception* (Başlangıç), rüyayı öyküsünün temel dramatik malzemesi olarak kullanarak bilinç, gerçeklik ve rüya düzlemlerini bir aksiyon filmi formatı içerisinde kullanan ve varoluş üzerine de bizi yeni yorumlara yönelttiği için bu nedenle özellikle seçilmiştir. Filmine tümüyle bilinçaltı düzeyinde yaklaşan Nolan, olayların orta yerinden izleyiciyi hikâyenin içine çekme başarısını sağlar.

Bu çalışmada sinemada rüya ve *Inception* (Başlangıç) filmi üzerine bir inceleme yapılabilmesi için Sigmund Freud ve rüyaların yorumu, Freudcu analiz, Freud’un rüya çalışması, Lacan ve Ayna Evresi kavramı, Jungcu Yaklaşım, Sinemada Fransız İzlenimciliği ve Gerçeküstüculük, Sinema ve Mitoloji gibi başlıklar seçilmiş ve sonrasında Christopher Nolan ve Filmleri, son kez de *Inception* (Başlangıç) konu edinilmiştir. Bu süreçte temel kaynaklar taranıp okunmasının yanı sıra Christopher Nolan’ın belli başlı filmleri de izlenmiştir. Kısaca Christopher Nolan’ın sinema, psikoloji ve rüya anlamlandırma çalışmalarına yeni bir soluk getiren bu filmin çözümlenmesi deneysel de olsa yapılmıştır.

I. SIGMUND FREUD

Freud çağdaş düşüncenin devrimci kurucularındandır. Freud'un keşifleri, üç başlık altında toplanabilir. Bir araştırma aracı, aracın ürettiği bulgular ve bulgulardan çıkarılan kuramsal hipotezler. Ancak Freud'un tüm çalışmalarının arkasında nedensellik yasasının evrensel geçerliliğinin bulunduğunu kabul edebiliriz.

En başta, Freud insan aklının bilimsel olarak incelenmesi için temel kişidir. Yaratıcı dâhi yazarların, zihinsel süreçler hakkında birçok içgörülerini olmuştur ama Freud'dan önce hiçbir sistematik araştırma yöntemi bulunmamaktadır. Onun bu aracı mükemmelleştirmesi yavaş yavaş olmuştur çünkü böyle bir araştırmanın önündeki güçlükler de yavaş yavaş ortaya çıkmıştır. Breuer'in histeriyi açıkladığındaki unutulmuş yaralanma en baştaki sorunu oluşturmuştur ve belki de tüm sorunlar arasında en temel olan odur; çünkü aklın, ne dışarıdan bakan ne de öznenin kendisi için gözleme hemen açık olmayan etkin kesimlerinin bulunduğunu kesin olarak ortaya koymuştur. Aklın bu kesimleri, Freud tarafından bilinçdışı diye adlandırılmıştır.

Bunların varlığı, kişinin telkini tümüyle unuttuğu ama biraz önce kendisine telkin edilen bir eylemi tümüyle uyanık bir durumdayken gerçekleştirdiği hipnoz sonrası telkin olgusuyla da aynı biçimde gösterilmiştir. Böylece aklın hiçbir muayenesi bu bilinçdışı kesimi de göz önüne almadıkça tamamlanmış olamazdı. Bu nasıl yapılabilirdi? Apaçık yanıt şöyle olabilir gibi görünüyordu: Hipnotik telkin yoluyla ve de bu Breuer'in ve başlangıçta Freud'un kullandığı araçtı. Ama kısa sürede düzensiz ve belirsiz çalıştığı, bazen de hiç işe yaramadığı için yetersiz bir araç halini aldı. Bu nedenle, yavaş yavaş Freud telkinin kullanımını terk etti ve onun yerine sonradan "serbest çağrışım" diye adlandırılan tümüyle yeni bir araç geçirdi. Akli araştırılan kişiden basitçe aklına ne gelirse söylemesini istemek gibi işitilmemiş bir planı benimsedi. Bu kritik karar hemen çok çarpıcı sonuçlar verdi; bu ilkel biçiminde bile Freud'un aracı yeni içgörüler yarattı. Çünkü bir şeylerin bir süre yüzmesine karşın er ya da geç çağrışımların akışı duruyordu: Kişi daha başka söyleyecek bir şey bulmuyor ya da bulamıyordu. Böylece, deneğin bilinçli isteğinden ayrı ve araştırmayla işbirliği yapmayı reddeden bir güç, "direnç", olgusu gün ışığına çıktı. Burada kuramın çok önemli bir parçası, akli, bazen uyum içinde bazen de birbirine karşıt olarak çalışan bazıları bilinçli bazıları bilinçdışı çeşitli zihinsel güçlerden ibaret gören bir hipotez için bir temel bulunuyordu.

Sonunda bu görüngülerin evrensel olduğu ortaya çıktığı halde, ilk olarak nevrotik hastalarda gözlemlenip incelendi ve Freud'un çalışmalarının ilk yılları, büyük ölçüde bu hastaların "direnc"lerini yenmeye ve bu direncin altında yatan şeylere ışık tutmaya yarayacak araçları keşfetmeyle ilgiliydi. Çözüm, ancak Freud'un kesiminde olağandışı bir öz gözlemler şimdi onun öz çözümlemesi diye tanımlayabildiğimiz şeyle mümkün oldu. Bu çözümleme, Freud'a, akılda işleyen bilinçdışı süreçlerin doğasını keşfetme ve onların bilinçli hale gelmesine karşı neden bu denli güçlü bir direnc bulunduğunu anlama olanağı vermiş; hastalarında bu direncin üstesinden gelmek ya da ondan kurtulmak için teknikler geliştirmesini sağlamış; ve hepsinden önemlisi bu bilinçdışı süreçlerin işleyiş biçimi ile bildiğimiz bilinçli süreçlerin işleyiş arasındaki çok büyük farkı kavramasına yardım etmiştir.

Bu üç noktanın her biri için bir şeyler söyleyebiliriz çünkü aslında bunlar, Freud'un, akıl hakkındaki bilgimize getirdiği katkının özünü oluştururlar.

Aklın bilinçdışı içeriğinin, tümüyle, enerjilerini doğrudan birincil fiziksel içgüdülerden alan davranışsal eğilimlerin arzular ya da istekler etkinliğinden ibaret olduğu görülmüştür. Anında doyum sağlamak dışında hiçbir düşünceye aldırış etmeksizin işlerler; bu nedenle de aklın, gerçeklik, uyum ve dış tehlikelerden kaçınma ile ilgili daha bilinçli öğelerine ayak uyduramamaları daha olasıdır. Dahası, bu ilkel eğilimler, büyük ölçüde cinsel ya da yıkıcı doğada olduklarından daha toplumsal ve daha uygarlaşmış zihinsel güçlerle çatışma içine girebilirler. Bu yoldaki araştırmalar, Freud'u, çocukların cinsel yaşamlarının uzun süredir gizli kalmış sınırlarını ve Oedipus karmaşasını keşfetmeye yönelten unsurlardır.

İkinci olarak, Freud'un öz çözümlemesi, onu, rüyaların doğasını soruşturmaya yöneltmiştir. Bunların da, nevrotik belirtiler gibi, birincil bilinçdışı itkilerle ikincil bilinçli itkiler arasındaki bir çatışma ve uzlaşmanın ürünü oldukları ortaya çıkmıştır. Bu nedenle onları öğelerine çözümlemek arkalarında gizli bilinçdışı içeriklerini çıkarmaya olanak vermektedir ve de rüyalar hemen hemen evrensel biçimde ortaya çıkan ortak görüngüler olduklarından, onların yorumu, nevrotik hastaların direncine nüfuz etmek için en yararlı teknik beceri haline almıştır.

Sonunda rüyaların özenli incelemesi Freud'un birincil ve ikincil düşünce süreçleri diye adlandırdığı şeyler, aklın bilinçdışı ve bilinç bölgelerindeki olaylar arasındaki dikkate değer farkları sınıflandırmasına olanak vermiştir.

Bilinçdışında hiçbir tür örgütlenme ya da eşgüdüm bulunmadığı; ayrı ayrı her itkinin tüm diğerlerinden bağımsız olarak doyum aradığı; birbirlerinden

etkilenmeden ortaya çıktıkları; zıtlıkların tümüyle işlemez olduğu ve en zıt itkilerin yan yana gelişebildiği bulunmuştur. Böylece yine bilinçdışında düşünce çağrışımları herhangi bir mantık ilişkisi taşımayan diziler halinde ilerleyebilmektedir: Benzerlikler aynılık sayılmakta, eksilerle artılar denkleştirilebilmektedir. Yine davranışsal eğilimlerin bağlandığı nesnelere bilinçdışında olağanüstü biçimde değişebilmektedir. Bir kişi tüm bir çağrışımlar zinciri boyunca hiçbir mantıksal temel olmaksızın bir başkasıyla yer değiştirebilmektedir. Freud, bilinçli düşünceye, özellikle birincil sürece ilişkin mekanizmaların girmesinin yalnızca düşlerin değil başka pek çok normal ya da patolojik zihinsel olayın garipliğinden sorumlu olduğunu algılamıştır.

Freud'un çalışmalarının daha sonraki kesimlerinin tümünün bu erken düşüncelerin yoğun bir yaygınlaştırılma ve işlenmesi olduğunu söylemek pek de abartılı olmaz. Onlar yalnızca psikonevrozların ve psikozların mekanizmalarını aydınlatmaya değil dil sürçmesi, espri yapma, sanatsal yaratış, politik kurumlar ve din gibi normal süreçlere de uygulanmışlar; çoğu uygulamalı bilime arkeoloji, antropoloji, kriminoloji, eğitim gibi yeni bir ışık tutmada rol almışlar; ayrıca ruhçözümsel sağaltımın etkinliğinde de yardımcı olmuşlardır.

Son olarak da Freud, bu ögesel gözlemler üzerine "metapsikoloji" dediği, çok daha genel kavramlardan oluşan bir kuramsal üstyapı kurmuştur. Ancak pek çok kişinin bunları hayranlık uyandırıcı bulmasına karşın kendisi her zaman bunların geçici hipotezler olduğu konusunda diretmiştir. Gerçekten yaşamının oldukça ileri döneminde "bilinçdışı" teriminin bulanıklığı ve pek çok çelişkili kullanımından etkilenerek, örgütlenmemiş içgüdüsel eğilimleri "id", örgütlenmiş gerçekçi kesimi "ego" ve eleştirel ve ahlaksal işlevi "süperego" diye adlandırdığı, aklın pek çok konuya kesinlikle açıklık getirmiş olan yeni bir yapısal tanımını yapmıştır. Bunlar okura Freud'un yaşamının dış olayları ve keşiflerinin amacına ilişkin bazı bilgiler sağlayan bir taslaktır. Daha ayrıntılı inceleyecek olursak daha önce de bahsettiğim gibi Freud'a göre, psikolojik bastırma yoluyla aklın ötesine taşınan kültür tarafından kabul edilmeyen düşünceler, arzular ve istekler, travmatik yaşantılar ve acı veren duyguların deposu bilindışıdır.

Ancak, içerik her zaman olumsuz olmak zorunda değildir. Psikanalitik bakış açısına göre, bilindışı sadece kendi etkileri ile fark edilebilen bir güçtür ve kendini belirtilerle ifade eder.

Freud'un daha sonra geliştirdiği "yapısal teori"ye göre ego, süperego ve id zihnin

bölümleridir. Şimdi bunları daha ayrıntılı bir biçimde görmeye çalışalım.

1.1 İd

İd doğuştan vardır ve psişik enerjinin kaynağıdır. İlkel arzular; açlık, su, dışkılama, cinsellik ve ısınma için temel güdüler İd'de saklıdır. Freud, bu psişik enerjinin bebeğin doğuştan getirdiği biyolojik bir enerji olduğunu söyler. Libido adını verdiği bu biyolojik enerji, bebeğin büyüüp geliştiği süreçte psişik bir enerji haline gelir. Kurama göre, bu süreç bebeğin bilinç düzeyinde değil, bilinçdışı düzeyinde gerçekleşir. İd, haz ilkesi (*pleasure principle*) ile hareket eder ve amaç bir an önce doyuma ulaşmaktır. Amaca ulaşmamak ve bu yolda engellenmek gerginliğe neden olur. Freud'a göre, doyuma ulaşmak ve gerginliği azaltmak için istenilen ve arzu edilen şey düşlenerek doyuma ulaşılabilir. İd, bilinçdışı zihnimizin içindeki kafese konmuş bir hayvan gibidir. İd, dürtüleri her zaman dışarı çıkarmaya çalışır, ancak biz onları sürekli olarak bastırırız ve ilkel dürtülerimizi kilitli tutarız. İd'in bir temsili olarak kötü sık sık parmaklıkların arkasındaki bir tutsak olarak gösterilir. Kötüye dayalı olay örgüsü onun cezaevinden kaçışıyla ya da serbest bırakılmasıyla başlar. Örneğin; Süperman 2 (1980) filmindeki Lex Luthor (Gene Hackman) gibi, Korku Burnu filmindeki Max Cady de filmin başında hapisanededir. Hapishaneden kaçan ya da serbest bırakılan kötü id enerjisinin serbest bırakılmasını temsil eder. İzleyiciler hayli düzeyde bu serbest bırakılmadan haz alırlar. Bir diğeri, Büyük kaçış (The Great Escape, 1963), Kelebek (Papillon, 1973) ve Alcatraz'dan Kaçış (Escape from Alcatraz, 1979) ve asıl filme gelince olursak Inception (Başlangıç) filminde id, ego ve süperego tüm diğer karakterlerle Cobb'un (Leonardo Di Caprio) ruhunun parçaları olduğunu görüyoruz. Bu bölümdeki id Arthur (Joseph Gordon Levitt) karakterini temsil etmektedir. Filmde Arthur'un rolü id'in temsili olarak closely-guarded secret (yani iyi korunan gizli bilgiyi saklayan, koruyan, gerektiğinde saldırganlaşabilen ve savaştan) olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2 Ego

Ego, İd'den sonra gelişen bir diğer yapıdır. Bebeğin altıncı ayından başlayıp, İd'den kaynaklanarak gelişmeye başlayan Ego, bilinci ve gerçekliği temsil eder. Ego, enerjisini İd'den alır ve aldığı bu enerjiye göre şekillenir. İd'in doyuma ulaşmak için kullandığı birincil süreç tarzı düşüncenin yerini ikincil süreç (*secondary process*) tarzı düşünceye bıraktığı yerdir. Düşleyerek yaşamının olanaksız olduğunu söyleyen

Ego, devreye düşünme, karar verme ve planlama yetilerini sokar. İd'in sabırsızca doyum elde etme ve düşlemlerini daha gerçekçi yapıya dönüştüren Ego, gerçeklik ilkesine (*reality principle*) göre çalışır. Ego her geçen gün daha güçlü ve sağlıklı olacağı umuduyla toplumun taleplerine kendini ayarlamak için devamlı yeni yöntemler öğrenir ve sürekli olarak gelişir. Bu yolla, egonun psikolojik işlevi kahramanın işleviyle doğrudan paralellik gösterir. Ayrıca kahraman da gelişir. Çevresine hakim olmaya, engellerin üstesinden gelmeye ve kendisini yok etmek isteyen - kötü ahlaklı - kötüyü yenmeye çalışır. Eğer kahraman filmin sonuna geldiğinde bir şekilde daha iyi, daha sağlıklı ve güçlü olmazsa o zamanda karakteri de gelişmemiş demektir. Bir filmin olay örgüsü bir takım konularla ilgili olabilirken, filmin kalbi ve can damarı kahramanın karakterinin gelişimidir. Kahramanın kötü üzerindeki zaferi egonun id üzerindeki zaferini simgeler. Örneğin ; Dracula filminde (1931) Vampir (Bela Lugosi), Mina'yı ölümsüz şeytani bir yaratık haline getirmek üzere kalesine götürür. Kahraman genç kızı kurtarıırken kötü karakterin korkunç planlarını da önler ve kadını rehin olmaktan kurtarır, böylece ahlaki ve toplumsal olarak uygun bir tarzda evlenebilirler.

Bu anlamada, kahraman zaferi birincil libidinal arzuların toplumsal sınırlamanın simgesi tarafından yenilgiye uğratıldığı Oedipal dramı hatırlatır. Kahraman rakibini yok edip genç kızı kurtarıırken, simgesel olarak sorun çıkaran id dürtülerini ortadan kaldırır ve anneye yönelik tabu arzuyu evlenecek yaşa gelmiş genç kıza yönelik toplumsal olarak uygun bir arzuya dönüştürür. Inception (Başlangıç) filmindeki Cobb (Leonardo Di Caprio) karakteri ego'yu temsil etmektedir. Filmdeki Cobb karakterine baktığımızda karşımıza kahramanın bir ara bulucu kullanarak bir denge bulmak için id (Arthur) , süperego ve dış dünya ile ilgili çıkarlarını karşılamak için çalıştığını görürüz.

1.3 Süperego

İd ve Ego'dan sonra Süperego yapısı oluşur. Çocuk konuşmayı ve kültürü öğrenmeye başladıkça Süperego'su gelişir. Büyüme aşamalarının her birinde kültürü (babanın dilini), normları, sembolleri, kuralları, yasakları öğrenir ve içselleştirir. Vicdani yapısı gelişen çocuk, çevresi tarafından kimi zaman onaylanır ya da onaylanmaz.

Freud o zamana dek normal bilinçlilikten dışlanmış olan tüm bir zihinsel olgular alanını anımsayabilen rüyaları ilk kez yorumlamış, çocuk cinselliği olgusunu

ilk kez kabul etmiş, birincil ve ikincil düşünce süreçleri arasında ilk kez ayırım yapmış yani bilinçdışı aklı ilk kez bizim için gerçek kılmıştır.

Freud'daki süper egonun filmlerde nasıl yer aldığına bakalım. Çoğu kez filmlere baktığımız zaman dışsal kötü karakter yoktur. Libido arzuları sorunu, içsel kötü ruhlar ve baştan çıkmaların temsil ettiği kahramanın içindeki bir içsel çatışmadır. İçsel gücün libidonun karanlık gücünü kontrol altına alması gereksinimi üçüncü bilinçdışı yapısı olan 'süperego'tarafından karşılanır. Bu durumda süperego baba gibi otorite figürleri tarafından bireye yavaş yavaş aşılana ahlaki ve toplumsal geleneklerin bilinçdışı temsilidir. Bir rol modeli olarak babayla özdeşleşerek, erkek çocuk babanın ahlak değerlerinin ve inançlarının tümünü içselleştirir. Süperego filmlerde genellikle yol gösterici olarak temsil edilir. Örneğin; Starwars'daki (Obi Won) ahlaki vicdan toplumsal otoritenin içsel temsilleri olarak yol göstericidir. Drugstore Cowboy filmindeki Bob'un yaşamında belirgin bir biçimde baba figürü yoktur, ancak Bob'un ıslah olmaya karar vermesinin hemen ardından Peter Murphy (William Burroughs) sahneye çıkar. Peter Murphy geçmişte Bob'un bu kötü alışkanlığına karşı çıkan yaşlı bir rahiptir. Bob'a onun değişme döneminde çok gerekli bir rol model sağlar. Inception (Başlangıç) da Süperego'nun temsili olarak Saito (Ken Watanabe) karşımızdadır. Film boyunca süperego (Saito)'nun ego (Cobb)'a yol gösterdiğini görüyoruz. Çünkü Cobb,ego (Leonardo Di Caprio) kendi içinde içsel nevrotik bir çatışma durumuyla başbaşadır. Suçluluk duygusu, günah ve kurtulmaya dair birincil psikolojik temalar son derece aşikardır. İzleyiciler bu krizi yaşamakta olan karakterlerle içgüdüsel olarak özdeşleşeceklerdir. Yukarıdaki açıklamalar doğrultusunda Freud'un temel ilkeleri olan id, ego ve süperego'nun filmdeki karakterlere, olay örgüsünde nasıl yer alabileceğini gördük. Bu çalışmanın asıl konusu olan Rüya kavramına geçiş yapacağız

2. Sigmund Freud ve Rüyaların Yorumu Üzerine

Glen O. Gabbard *Klinik Pratikte Psikodinamik Psikiyatri* adlı kitabının birinci bölümünde, psikodinamik psikiyatrinin bir düşünme biçimi olduğunu; ruhsal sorunların teşhis ve tedavisine o düşünme biçimiyle karakterize bir yaklaşım getirdiğini söyler. Dahası, o düşünme biçiminin hasta hakkında olduğu kadar, klinisyenin kendisi hakkında da olduğunu ve bilinçdışı çatışmayı, ruh içi yapıların düzensizlik ve eksiklerini ve içsel nesne ilişkilerini içerdiğini ve bu öğeleri nörobilimin çağdaş bulgularıyla bütünleştirdiğini ekler. Psikodinamik psikiyatrinin

en büyük borcunun S. Freud'a olduğunu söyler. Freud'un en büyük eseri de hiç kuşku yok ki *Rüyaların Yorumu*'dur (1900).¹

S. Freud, psikanalizin kurucusu sayabileceğimiz söz konusu eserinde, rüyaların yorumunun aklın bilinçdışı etkinliklerine götüren bir kral yolu olduğunu yazar. Psikanalitik teori açısından rüyaların yorumunun paradigma karakterini ve rüyaları eşsiz bir model yapan şeyi bu satırlarda aramalıyız: Rüyalar hem bir bilinçdışı teorisi için merkezi önemdedir, hem de psikanalizin bir inceleme yöntemi ve bir tedavi tekniği olarak adım adım inşa edilmesinde önemli bir konuma sahiptir. Bu anlamda *Rüyaların Yorumu*'nda üç farklı ödevin yerine getirildiğini söyleyebiliriz: *Rüyaların Yorumu* her şeyden önce 'Bilimsel bir Psikoloji için Taslak' (1895) ve ayrıntılı bir zihin modeli/teorisi geliştirir, ikinci olarak rüya süreçlerine, rüyaların niçin ve nasıl oluştuğuna ilişkin bir teori sunar. Nihayet, ayrıntılı bir biçimde rüyaları yorumlamanın yöntemini sağlar.²

Diğer bir söyleyişle Freud için rüyalar, en başından itibaren yalnızca ilk inceleme nesnesi değil, ama aynı zamanda insani arzunun/isteğin tüm kılık değiştirmiş ve ikame ifadeleri için bir model olmuştur. Bunun anlamı, rüyalara en geniş çerçevede insani arzu/istek ile dil arasındaki farklı ilişkileri anlamak üzere bakmamız gerektiğidir. Bu konuda başvuracağımız kişilerden biri de Lacan'dır.

Freud, *Rüyaların Yorumu*'nda hastalarına ve otoanalizine ilişkin deneyimlerini ve pratik keşiflerini teorileştirmeye çalışırken kendi düşünsel gelişimi açısından da bir hayli önemli olan bir geçiş gerçekleştirir. Yani, fiziksel olan ile zihinsel olan arasında bir köprü kurma amacı olduğunu en çok bu eserinde sezdirir. Psikolojik süreçlerin nedensel bir açıklaması çerçevesine yerleştirerek okumamız gereken bir psikanaliz kavrayışıyla, kişisel deneyimlerimizin ve o deneyimlere atfettiğimiz anlamların anlaşılmasının bir yolu olarak psikanaliz kavrayışını iki eşdeğer parça olarak birbirine eklelemeye gayret eder.

¹ Gabbart Goc Psychodynamic Psychiatry in clinical practice. Thirded. Washington.DC.3.25.2000.

² Smith DL: Approaching Psychoanalysis First ed. London.Kamac Books. 4152.1999.

2.1 Rüyaların Yorumu

“...çünkü bir rüyayı ‘yorumlamak’, ona bir ‘anlam’ yüklemek, yani onu bizim zihinsel eylemlerimizin zincirinde, diğerlerine eşit derecede geçerliliği ve önemi olan bir halkayla değiştirmektir.”³

Bir rüyanın yorumlanması, rüyanın oluşumunu, ortaya çıkış koşullarını ve anlamını keşfetme girişimidir. Verili olan materyalin gizli anlamını ortaya çıkarmaktır. Temel hipotez şudur: Rüyalar bir anlama sahiptirler. Rüya düşünceleri vardır ve bu düşünceler uyanıklık yaşamımızdaki temelde farklı değildirler. Belki de *Rüyaların Yorumu*’nun çekirdek sorunlarından birisi bu satırlarda gizlidir. Tam da anılan o benzerlik nedeniyle, rüyaların tüm tuhaflığı rüya çalışmasının (*dreamwork*) oluşturduğu merkezin etrafında örülmüştür. Rüyaları zihinsel yaşamın geri kalanından ayıran sınırı çizen, asıl olarak rüya çalışmasının içerdiği çarpıtmalar ve yer değiştirmelerdir. Tam aksine, gizli rüya düşüncelerinin yorum aracılığıyla ortaya çıkartılması, onları uyanıklık yaşamıyla ilişkilendirir:

“Rüyaların gerçekten bir anlamı olduğunu ve rüyaları yorumlamak için bilimsel bir yöntemin olası olduğunu ortaya koymalıydım.”⁴ Rüyaların bir anlamı olduğu tezini, Freud iki düzlemde birden savunacaktır. Öncelikle rüya rastgele bir temsil oyunu, zihinsel yaşamın kullanışsız bir ürünü olduğu nosyonuna karşıt olarak, bir anlam sorunsalına işaret etmektedir. Bu bakış açısından, rüyanın anlamı olduğunu savlamak, onun insanın kavranabilir bir etkinliği olduğunu ileri sürmektir. Bu durumda rüyayı anlamak, onun kavranabilirliğini tecrübe etmekle bir ve aynı şeydir. Diğer düzlemde rüyaların anlamı olduğu tezi, rüyaların herhangi bir organik ilkeyle açıklanması çabasının karşısında durur. Bu karşıtlık ilişkisi içinden bakıldığında, rüyanın anlamı olduğu tezinin işaret ettiği şey; kendine özgü bir semantiği ve sentaks: bir rüya anlatısını, aynı özelliklere sahip bir diğeriyle ikame edebileceğimizdir.⁵

Freud’a göre, “bir düş kural olarak yalnızca diğerleri gibi bir düşüncedir.” Rüyanın diğer düşünceler gibi bir düşünce olması olgusu, dikkatimizi rüyanın metinsel anlamının ötesine taşan anlamına çeker. Rüya bir terapi ortamında anımsandıkça ve tekrarlandıkça, bir ilişki içinde ve özel bir iletişim biçimi olma özellikleri kazanır. Burada hasta mesajı ileten, terapist de mesajı alan konumundadır

³ Freud S. *Düşlerin Yorumu* 2. Çeviren Emre Kapkın, Payel Yay. 1992.

⁴ Steinar L. *The psychoanalytic dream* 1996.

⁵ Bollas C. *Hysteria* First ed. London s. 107116 2000.

ve artık rüya, aktarım ve karşı aktarımın dinamiklerine işaret eden bir hüviyete bürünmüştür.⁶

Rüya, bir dil alanı içinde kurulur ve bu da kendisini, görünür/dolaysız anlam içinde diğer bir anlamın hem verildiği hem de gizlendiği karmaşık bir anlamlandırma düğümü olarak sunar.

Freud *Rüyaların Yorumu*'nun ikinci kısmında yöntemini ayrıntılı olarak açıklar. Öncelikle, *Rüyaların Yorumu*'na 1914'te eklediği bir dipnotta şu ayırım çizgisini çeker: “İlerideki sayfalarda betimlediğim teknik, antik yöntemden teknik bir noktada ayrılmaktadır. Yorumlama işini rüya görenin kendisine bırakır. Rüyanın belli bir ögesiyle ilişkili olarak yorumcudaki ne olup bittiği ile ilgilenmez, rüya görende olup bitenlerle ilgilenir”. Tam bu anlamda denebilir ki rüya, çevirmeni kendimiz olan bir çeviri faaliyetinde kendi kendimizi nasıl çevirdiğimizle ilgilidir.

Freud, daha sonra en eski zamanlardan beri sıradan insanlar dünyasının rüyaları yorumlamakla ilgilendiğini ve bunu gerçekleştirme girişimlerinde temelden farklı iki yöntem uyguladıklarını not eder. Bu yöntemlerden ilki, rüya içeriğinin bir tüm olarak gözönüne alınıp, onun yerine özgün olanla bazı bakımlardan benzeşen ve anlamlı olan bir başka içeriğin yerleştirilmeye çalışıldığı “simgesel” rüya yorumudur.

Yaygın olarak benimsenen diğer yöntem, “şifre çözme” yöntemine göreyse, rüyalar, her işaretin sabit bir anahtara göre bilinen bir anlamı olan başka bir işarete çevrildiği bir tür şifre olarak alınır. “Böylece uyguladığım rüya yorumu yöntemi... ikinci ya da ‘şifre çözme’ yöntemine yaklaşır. İkincisi gibi yorumu ‘en masse’ (kitle halinde) değil ‘en detail’ (ayrıntıda) kullanır ve de ikincisi gibi rüyaların başlangıcından itibaren bileşik yapıda, ruhsal oluşumlar kümesi halinde görür” .

Böylece asıl merak ve dikkatin bütün bir kitle halinde rüyaya değil de rüyanın parçalarına yöneltilmesi; rüya görenin her parça için “geri plan düşünceleri” diye tarif edilebilecek bir dizi çağrışım getirmesine yol açacaktır. Rüya bir kez ortaya çıktıktan sonra, rüyanın vuku bulduğu ve yorumlandığı ara zamanda söz konusu çağrışım sayesinde, görünür rüya içeriğini, gizli rüya düşüncelerine bağlayan yolları tanımamız mümkün olacaktır. Buradaki ifadelerin, psikanalitik tedavi tekniğinin esası olan “serbest çağrışım” için gerekli olan zeminin inşası anlamına geldiği açıktır. Serbest çağrışımın ve yorumun berisindeki rüya, aslında henüz saf bir benlik (ego) deneyimidir. Rüyaya nüfuz eden ve parçalara ayıran serbest çağrışım ve

⁶ Mitchell SA, Black MJ: Freud and Beyond, Basic Books s. 122 1995.

yorumdur.

Anlam sorunsalının terimleri uyarınca bakıldığında yorum; görünür, aşikâr olandan gizli, örtük olana doğru ilerleyen hareketin adıdır. Yorumlama en düz biçimiyle, anlamın kökenini başka bir bölgeye nakletmektir. Bu bağlamda, çarpıtmanın anlama yönelik bir şiddet olması ölçüsünde rüyanın yorumlanması, isteklerin rüya imgelerine çarpıtılması sürecinin ifşa edilmesi, açığa çıkartılmasıdır.

Sonuç olarak, rüyanın görünür içeriğinin her bir ögesi tecrit edilir ve çağrışıma sokulur. Değişik öğelere ilişkin çağrışımlar farklı yönlerde ilerler ve onları ortaya çıkararak anı, düşünce ve duyguları ortaya serer. En nihayetinde, farklı çağrışım hatları bir düğümde, gizli rüya düşüncelerinde (rüyanın gizli içeriğinde) bir araya toplanırlar. Rüya yorumunun, rüyanın oluşum sürecini tersine kat etmesinin anlamı budur: Yolu, kılık değiştirmiş yüzeyden hareketle altta yatan, gizlenmiş “muammaya” doğrudur.

Freud aynı zamanda, rüyanın yorumlanmasına gelişinin, o zamana değin sürdürdüğü klinik deneyimlerinin bir sonucu olduğuna, yani, hastalarının rüyalarının konusunun her zaman nevrozlarının altında yatan hastalık öyküsü olduğuna farklı biçimlerde dikkatimizi çeker. Başka bir bakış açısından, rüyalarda gizli olan, bir içerikten ziyade bir anlamdır. Bu anlamda, yorumun rüyalara sağladığı, rüya için daha anlamlı ve tutarlı bir açıklama getiren bir yapı ya da modeldir. O yapı ya da model hastanın çağrışımlarının, ilişkilerinin ve yaşamöyküsünün mevcut bağlamı içinde yer alır. Freud şunları söyler:

“Hastalarımın herhangi bir konuyla bağlantılı olarak kendilerinde oluşan her düşünceyi benimle konuşmaları öğütlenmişti; öteki şeylerin yanı sıra bana rüyalarını da anlattılar ve böylece bir rüyanın patolojik bir düşünceden geriye, belleğin içine değil, izi sürülmesi gereken ruhsal bir zincire yerleştirilebileceğini öğrettiler. Bundan sonra düşün kendisini bir belirti olarak ele almak ve rüyalara da belirtilere uygulanan yorum yöntemini uygulamak için küçük bir adım yetiyordu.”

“Benim yöntemim bir rüyanın içeriğinin herhangi bir parçasını, belli bir anahtara göre çeviren, bilinen şifre çözme yöntemi kadar kolay değildir. Tersine, ben, içerik parçasının, değişik kişilerde ya da değişik bağlamlarda ortaya çıktığında farklı bir anlam gizlediğini görmeye hazırdım.”

“Bir gün belirli nevroitik hastaların patolojik belirtilerinin bir anlamı olduğu keşfedildi. Bu keşif üzerine sağaltımın ruh çözümsel yöntemi kuruldu. Bu sağaltımın akışı içinde hastalar belirtilerini getirmek yerine rüyalarını getirdiler. Böylece

rüyaların da anlamı olabileceği yolunda bir kuşku geliştirdi.”

Rüyaların yorumlanması tekniğinin örtük olarak varsaydığı şey, bir rüyanın anlamını onun yüzeydeki yapısından yola çıkarak okuyamayacağımızdır. Anlamın ortaya çıkması için gerekli olan şey, rüya çalışmasının yaptığı şeyi geriye doğru kat etmektir. Tıpkı belirtilerin yorumlanmasında olduğu gibi, bir belirti olarak görülen rüyalarda da, serbest çağrışım tekniğinin yardımıyla, tek tek rüya imgeleriyle, rüya görenin diğer ilgileri ve gündemi arasındaki çağrışımsal bağlantıların kurulması esastır. Rüya görene, sırasıyla rüyanın her bir ögesiyle ilgili olarak, özgürce dolaşması için zihnini serbest bırakması söylenir. Böylece rüyanın görünür içeriğini, gizli rüya düşüncelerine bağlayan bağlantıların keşfi mümkün olur.

Yukarıda sözü edilen enerjiyi açıklaması, ruhsal sistem içinde biriken enerji uyarınca geliştirilen bir açıklamadır. Biriken enerji eylemle çıkış yolu bulamadığında ya da sansürle geri çevrildiğinde, ruhsal sistemin kendi içinde, içsel bir eyleme dökme yoluyla çıkış bulur. Freud'un rüyalara ilişkin temel tezi budur: Rüyalar bir isteğin doyurulmasıdır. Burada söz konusu olan isteğin her zaman aşikâr biçimde doyurulması değildir. Sansür mekanizması uyku sırasında gevşemiş de olsa, rüya gören için isteğin dosdoğru/dolaylı bir biçimde doyurulduğu bir rüya, hâlâ çok tehlikelidir, aksi durumda rüya gören uyanacaktır. Bu anlamda rüyanın işlevi, uykunun korunmasıdır. Yani isteğin kılık değiştirmiş bir biçimde eyleme dökülmesi uykunun sürmesini sağlar: Freud, rüyaların, uykunun bozucuları değil, uyku bozucularını defeden bekçileri olduğunu söyler.

Freud ve rüyalar söz konusu olduğunda hemen akla gelen şey, neredeyse bir slogan karakteri edinmiştir: Rüyalar bilinçdışına giden kral yoludur. Freud'un söylediği ise tam olarak şudur: “Rüyaların yorumu, aklın bilinçdışı etkinliklerinin bilgisine götüren kral yoludur.”

Bilinçdışına giden kral yolunu sağlayan bizzat rüyaların kendisi değildir. Daha ziyade, analitik ortamda rüya anıları yorumlamanın bilinçli etkinliğidir bilinçdışına götüren. Söz konusu bu yorumlama etkinliği özel türde bir bilgiye yol açar. Teorik değil pratik bir bilgidir sözü edilen, insanın kendi yaratıcı/imelemsel etkinliğinin bölünmüş bileşenlerini alıp onları kendi yaşam biçimine yönelik hararetle bir merakın gövdesine nasıl dahil edeceğine ilişkin pratik bir bilgi. Bu anlamda keşfi mümkün olan, insanın keşfettiği şey, artık hiç de gizli içerikler değil, zihnin/aklın bilinçdışı etkinlikleridir. Rüyaların yorumu asıl olarak etkin bir zihinle, zihnin daima etkin oluşuyla ilişkilidir.

2.2 Rya, Arzu ve Zaman İliřkisi

Anıların ya da yeniden hatırlamaların,
řurasında burasında boşluklar var,
hatta bazı řeyler tamamen unutuldu,
çnk zaten hayat byledir.
Rya iin verdiĐimiz molalar
gnlk hayatın yk altında ayakta
durmamıza yardımcı olur.⁷

Pablo Neruda, *Memoirs (Confieso que hi vivido; Memorias)* adlı kitabına řyle bařlar

Anılar, yeniden hatırlamalar, boşluklar ve ryalar; tm gemiřin izini srerek bizi bilindiřına tařıyan srelerdir. Kısaca hayatın ta kendisidir. Virginia Woolf *Orlando*'da, "Hayat bir ryadır, uyanmak bizi ldrr" demektedir.⁸

Ryalara gelince, ryaların yorumunun Freud'un en byk keřfi olduĐu kabul edilir. Freud tm yazdıkları iinde en beĐendiĐi yapıtlarının hangileri olduĐunu soran Ernest Jones'a *Ryaların Yorumu ve Cinsellik Teorisi zerine  Deneme* diye cevap verir ve řunu ekler: "Benim kaderim ok aık olan bir řeyi keřfetmekmiř: Aslında btn bakıcıların bildiĐi gibi ocukların da cinsel duyguları olduĐu ve aynı gndz ryaları gibi, gece ryalarının da arzunun doyurulması olduĐu aık gereklerini keřfetmek."⁹

Ryalar tutarsız gibi grnebilir. Bir rya ok řey sylemektedir; ancak bu sylenenler ok aık deĐildir. Anlamı olanlar ve olmayanları. Hatta rya grenin uyandıĐında kolayca "ok sama" dedikleri. Btn anlam ve "samalıklarıyla" bir ryayı deĐerlendirmeye alıřırken iki temel gcn iřlevini gz nnde tutmak gerekir: biri arzuyu tařıyan, diĐeri onu sansr eden g.

Rya uykuyu devam ettirerek arzunun gerekleřmesini saĐlar. Arzu gemiři ryalarda arar, kayıpları, en eski hayalleri. Uyanmak istemez, rya da bekiliĐi stlenir ve uykunun srmesini saĐlar.

⁷ Neruda P, *Memoirs*, İspanyolca aslından İngilizceye eviren Hardie St. Martin, Penguin Books,

⁸ Woolf V, *Orlando* Bibliography, Wordsworth Classics editions limited, 1995. s. 100.

⁹ Jones, E, *The Life and Work of Sigmund Freud*, Penguin Books, New York 1981. s. 299

Bilge Karasu'nun bir öyküsü bu gerçekliği konu edinir:

“Gecenin işçileri gündüz saatlerinden tedirgin olurlar. Günün gerisinde duran karanlık onların gözünde saltık bir mutluluktur. Mut ülkesi, onlar için, masalsi bir geçmiştedir; kendilerini sarıp sarmalamış, kuşatıp beslemiştir bir zamanlar bu güneş sızmaz bahçe. (...) gecenin bir yerinde, bir rüyanın loş sularına dalıp yüzmeye başladıklarından kendilerini taşıyan ellerin üzerinde, bir çocukluk evine dönenler gibidir, gecenin işçileri.”¹⁰

Freud'un önemli bir keşfi de bilinçdışının zaman dışı (*intemporel*) olduğudur, bilinçdışı zamanı reddeder, tıpkı rüyalar gibi.

Rüyalar adeta zamana başkaldırıdır. Rüya da şimdiki an olan zaman gelecek için hayal edilen olabilir. Dolayısıyla, söz konusu an şimdi midir, gelecek midir, yoksa, bu an gerçekleşmemiş ya da hiç gerçekleşmeyecek olan mıdır, yani zaman dışı mıdır soruları sorulur.

Aynı biçimde rüyalarda geçmişten bugüne görüntülerin de hangi zamana ait olduklarını söylemek hiç de kolay değildir. Geçmiş bugüne taşınırken, yeniden gerçekleşmesi hayali ile de geleceğe uzanır. Geçmiş, şimdi, gelecek; iç içe geçmişlerdir.

Marc Chagall'ın *Zaman Kıyıları Olmayan Bir Nehirdir* adlı, rüya temalı tablosunda da, gerçekleşmesi beklenen arzular tüm zaman dışılıkları ve bir araya gelmezlikleri ile resmedilmiştir; bir nehir, bulutsu bir mavilik, bir balık ve keman, nehir boyunca evler, sarkaçlı bir duvar saati, kayık ve sevişen âşıklar. Tüm bu imgeler adeta bir rüya tuhaflığı ile bir araya gelir.¹¹

Rüyalarda geçmiş, şimdi, gelecek birbirlerine karışır. Arzular doyurulmak için zamanı aşmalıdır. Freud *Rüyaların Yorumu*'nda “Rüya bize gerçekleşmiş arzularımızı göstererek bizi geleceğe taşır, ancak rüya görenin şimdiki zamanı olan bu gelecek, yıkılmaz arzu tarafından geçmişin imgesine çizilmiştir” demektedir.¹²

Psikanalist Andre Grenc, “Psikanalitik düşünce psikanalitik deneyimden sürekli kaynak alırken, yalnızca ona ait olmakla kalmayan ama onun dışında da belirlenemeyecek bir zaman ayırımı yapar. Bu zamanı ‘parçalanmış zaman’ (*le temps eclate*) olarak adlandırıyoruz”¹³ düşüncesini ileri sürerek bu konuda son noktayı

¹⁰ Karasu B, “Gece”, İletişim Yayınları, İstanbul 1985. s. 3739.

¹¹ Marc Chagall, “Zaman Kıyıları Olmayan Bir Nehirdir” (“Time is a River without Banks”), 193039, yağlıboya, Modern Sanatlar Müzesi, New York.

¹² Freud S, *Interpretation des Reves*, Fransızcaya çev. Meyerson I., 6. Baskı, PUF, Paris, 1987, s. 527.

¹³ Green A, a.g.e. s. 186.

koyar. Düş düşünceleri ile düş içeriği bize sanki aynı konunun iki ayrı dilde anlatımı gibi sunulurlar. Ya da daha doğru bir anlatımla, rüya içeriği, düş düşüncelerinin başka bir anlatım biçimindeki kopyasıdır; bizim işimiz bu anlatım biçiminin alfabesini ve söz dizimini yasalarını bulmaktır. Düş düşünceleri, onları öğrenir öğrenmez kavranabilir.

Öte yandan rüya içeriği sanki resim yazısıyla ifade edilmiştir ve harflerinin tek tek düş düşünceleri diline dönüştürülmesi gerekir. Eğer bu harfleri simgesel ilişkileri yerine resimsel değerlerine göre okuyacak olursak yanlışla düşeceğimiz kesindir. Varsayın ki önünüzde bir resimli bilmece var. Çatısında bir sandal bulunan bir ev, alfabenin tek bir harfi, kafası koparılmış koşan bir adam vb. resimlerinden oluşuyor. Şimdi zıtlıkların bolluğu karşısında yanlış yöne saptırılmam ve resmin gerek bütününe gerekse parçalarının saçma olduğunu bildirmem olasıdır. Bir sandalın çatının üzerinde işi yoktur ve başsız bir adam koşamaz. Dahası, adam evden daha büyüktür ve eğer tüm resim bir manzarayı temsil etme niyetindeyse alfabenin harflerinin onun içinde yeri yoktur çünkü böyle nesnelere doğada bulunmaz. Ancak bu resim bilmece hakkında doğru bir yargıya tüm kompozisyon ve onun parçalarıyla ilgili bu tür eleştirileri bir yana bırakır ve ayrı ayrı her öğeyi, o öğeye şu ya da bu biçimde temsil edilebilecek bir hece ya da sözcükle değiştirerek varabiliriz. Bu biçimde bir araya getirilecek sözcükler, artık saçma değil son derece güzel ve anlamlı bir şiir parçası oluşturabilir. Bir düş bu tür bir resim bilmecevidir ve rüya yorumu alanındaki öncülerimiz bilmeceyi bir resim kompozisyonu gibi ele alma yanlışına düşmüşlerdir; bu yüzden de rüyalar onlara saçma ve değersiz gibi gelmiştir.

Yukarıdaki açıklamalar doğrultusunda rüyalar hakkında yapılmış her girişim, rüyaların bizim belleğimizde bulunan görünür içerikleriyle ilgilenmiştir. Tüm bu girişimler, rüyaların görünür içeriklerinden bir yoruma varmaya çabalamış ya da aynı görünür içeriğe dayanılarak onların doğası hakkında bir yargı oluşturmaya çalışmıştır. Biz, rüyaların görünür içerikleriyle soruşturmamızın sonuçları arasına yeni bir ruhsal malzeme sınıfı katmış bulunuyoruz: yani onların gizli içeriklerini, ya da bizim yöntemimizle ulaşılan “rüya düşünceleri”ni. Bir rüyanın anlamını bulup çıkarmamızı sağlayan şey onun görünür içeriği değil bu rüya düşünceleridir. Böylece önümüze daha önce hiç var olmamış yeni bir görev çıkmış oluyor: yani, rüyaların görünür içerikleriyle gizli rüya düşünceleri arasındaki ilişkileri araştırmak ve ikinciyi

birinciye dönüştüren süreçlerin izini sürmek görevi.

Görüldüğü gibi rüya düşünceleri ile rüya içeriği bize sanki aynı konunun iki ayrı dilde anlatımı gibi sunulurlar. Ya da daha doğru bir anlatımla, rüya içeriği, rüya düşüncelerinin başka bir anlatım biçimindeki kopyasıdır; bizim işimiz bu anlatım biçiminin alfabetini ve söz dizimi yasalarını bulmaktır. Bu bağlamda, rüyaların yorumlanması açısından Freudcu analize bakmamız gerekecektir.

2.3 Freudcu analiz

William Indick “Freudcu analizin temel ilkelerini açıklayacak ve bunun karakterlere, olay örgüsüne nasıl uygulandığını gösterecek” kitabı *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*’de entelektüel özü ve çocuk cinselliğine, bastırılmış tabu arzulara içişlik kaygısına dair Freud’un hayli tartışmalı kuramının habercisi olan Oedipus karmaşasına odaklanır. Oedipus karmaşası drama ve çatışmanın gerçek temelini sağlar. Çünkü bu kuram sevgi ve sex, nefret ve saldırganlık yaratım ve imha, yaşam ve ölüm meselelerini inceler. Bu kuram, film ekranında da görselleşen ve karakteri belirleyen içsel psikolojik çatışmaya işaret eder. Bir diğeriyse, Freud’un Rüya analizi yöntemi olan ‘rüya çalışması’na odaklanarak filmle rüya deneyimleri arasında nasıl paralellikler kuracağımızı gösteriyor.

2.3.1 Oedipus karmaşası

Freud’un Oedipal karmaşa kavramı, karakter gelişiminin temel psikolojik konularına işaret eden bir öyküyü anlatmayı isteyen her sinema yazarı için temel bir zemindir. Biraz daha açıklanırsa; Freud’un “psikoseksüel” bakış açısında, erkek çocuk annesiyle cinsel birlikteliği arzular. Freud “çocuk cinselliği” kuramında bebeklerin ve küçük çocukların yetişkinler gibi şiddetli cinsel arzulara sahip olduğu inancında oldukça açık sözlüdür.

Bu görüşe göre, bebek ile annesi tarafından paylaşılan meme emzirme, kucaklama, banyo yapma, öpme ve diğer bütün içten davranışlar doğası itibarıyla cinsel deneyimlerdir. Ancak Freud, Oedipal karmaşayı erkek çocuğun cinsel birleşme arzusu olarak değil, annesinin sevgi ve şefkatine yönelik olan arzusunun bir metaforu olarak görür. Sonuçta, erkek çocuk genç bir erkek olacak, aşk ve cinselliğe yönelik arzuları başka bir kadına yansıyacaktır. Erkek çocuğun annesine yönelik psikoseksüel sevgi ve babasına yönelik saldırgan kıskançlık hissettiği Oedipal Karmaşa nevrotik karmaşanın temel şablonunu sağlar. Karakterler sahip olmaları

gerekenleri istediğinde, aşkı arzuladıklarında, zorbalıktan nefret ettiklerinde, cinsel arzuyu yaşadıklarında ya da şiddet içeren saldırganlığı dışa vurduklarında nevrotik çatışma ile karşımıza çıkmaktadır. Oedipal Karmaşanın Inception (Başlangıç) taki bu formülünün çok dikkatli bir şekilde hazırlanmış olduğunu görüyoruz. Filmdeki kriz dikkatli bir şekilde yapılandırılmıştır. Bu yapının kalbi kahramanın baba figürüdür. Yani Robert Fisher (Cillian Murphy) da nevrotik bir çatışma yani oedipus karmaşası görülmektedir.

2.3.2 Eros ve Thanatos

Erkek çocukla ilgili Oedipal karmaşanın içinde babasının annesine sevgisi ve şefkati için bir rakip olduğu ve bu rakibin ondan daha güçlü olduğunu anlaması da vardır. Bu rekabet babaya yönelik saldırganlık ve düşmanlık duygularıyla sonuçlanır. Babası Laius'u öldüren ve annesi Jocasta ile evlenen Oedipus gibi, erkek çocuk da annesinin sevgisi uğruna rakibini yok edebilmeyi, böylelikle anneye tamamıyla kendisinin sahip olabilmeyi arzular. Freud'a göre, erkek çocuğun ebeveynlerine karşı farklı duyguları (annesine olan sevgisi ve babasına karşı saldırganlığı) iki temel birincil dürtüyü –Eros ve Thanatos– yansıtmaktadır. Oedipal karmaşanın mitolojik temasına uyumlu olarak, Eros ve Thanatos da mitolojik kahramanlardır. Aphrodite'in oğlu olan Eros, aşk ve cinsellik tanrısıydı ve Yunanca "erotik" sözcüğüne kökünü sağladı. Yunan gece tanrıçası Nyks'in oğlu olan Thanatos ölümün simgesiydi. Freudcu kurama göre, Thanatos ölüme yönelik olan dürtüleri temsil ederken (nefret ve saldırganlık), Eros hayatı yaratan ve besleyen dürtüleri temsil eder. Eros ve Thanatos içinde, her filme çeşni katacak önemli dramatik araçlar bulunmaktadır. Eğer aşk, nefret, cinsellik ve şiddeti içsel çatışma, kıskançlık, rekabet gibi klasik temalarla karıştırırsanız heyecan verici bir entrika için gerekli tüm bileşenlere sahip olursunuz. Örneğin; Filmlerdeki karakterin güdülleri genellikle Aşk ve Nefret, Duel in The Sun (Kanlı Aşk) gibi, Seks ve Şiddet olarakta, Natural Born Killer (Katil Doğanlar)'ı örnek olarak verebiliriz.

2.4 Freud'un Rüya Çalışması

Freud'un rüya çalışması rüyaları hatırlama ve yorumlamanın psikanalitik işlemidir. Rüya çalışmasının arkasındaki temel kuram aldatici bir biçimde basittir. Öncelikle, hasta açık içeriği-hastanın hatırlayabileceği kadarıyla gerçek olan rüyanın kendisini hatırlar. Daha sonra analist ve hasta düşü yapıçözümüne uğratırlar ve her

öğeyi-yer, olay, kişi ve nesne-analiz ederler. Analist basit bir figürün, nesnenin ya da olayın hastanın bilinçdışındaki çok daha önemli bir sorunu simgeleyebileceği inancıyla hastanın tüm bu öğelerle olan kişisel ilişkilerini söyllettirir. Bu ilişkileri analiz ederek ve bunların ardındaki psikolojik simgeleri yorumlayarak, analist ve hasta rüyaların gizli içeriğini –rüyaların saklı anlamını- açığa çıkarırlar. Freud’a göre, rüya çalışması “bilinçdışının bilgisine giden muhteşem bir yol”dur, çünkü bilinçdışı aklın iç işleyişine doğrudan erişmeyi sağlar.

2.4.1 Rüya içinde rüya

Orson Welles’e göre “Film bir rüyalar kuşağıdır” ve bir filmi izlemek birçok açıdan bir rüyayı yaşamak gibidir.

Sinema salonu karanlık mağara gibi özelliğiyle uyku halindeki zihne benzetilmiştir. Simgesel imgelerden oluşan ekran ise, büyülenmiş izleyiciler için sunulan bilinçdışının gösteri alanıdır. Birçok film, rüyaların garip ya da esrarengiz dünyasını yansıtan “gerçeküstü bir atmosfer” yaratması amacıyla tasarlanmıştır.

Eğer film metaforik bir rüya olarak kabul edilirse, filmlerdeki rüya sekanslarını da rüya içindeki rüya olarak kabul etmek gerekecektir. İzleyiciye “gerçek olmadığı” duygusunu vermek için rüya sekanslarında çok sık olarak kullanılan belirli görsel öğeler vardır. Sis, duman, yumuşak odak, ürkütücü müzik, dışavurumcu ya da gerçeküstücü dekor tasarımları, tuhaf kamera açıları, düzensiz ses, yavaş çekim, loş ışık ve garip kostümler tamamıyla düş dünyasına dair görsel bir duyguyu verirler.

Kötü Ruh (Poltergeist, 1992) ve diğer korku filmlerinde geceleyin bir evin etrafındaki büyük bir fırtınanın gerçeküstü atmosferi oyuncak bir palyaçonun şeytanca yüzü, yaşlı bir ağacın tehdit edici görünümü, gök gürültüleri ve düşen yıldırımların korkutucu ışıkları gibi kâbusvari imgeleri sağlar.

Bu gerçeküstü öğeler, hayaletler eve ait nesnelere sahip olduğunda ve onları gerçek canavarlara dönüştürdüklerinde gerçek korku anlarını haber verir. Gerçeküstü bir dekor, *Dracula (1931)*, *Frankenstein (1931)*, *Mumya (The Mummy 1932)* ve *Kurt Adam (The Wolf Man, 1941)* gibi bütün klasik gotik korku filmlerinde denenmiş bir yöntemdi, ilk uzun metrajlı korku filmi olduğu düşünülen, *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi*'ndeki (*The Cabinet of Dr. Caligari, 1920*) dekorlar tamamen dışavurumcudur ve karakterler ile olay örgüsü açısından hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığı gerçeküstü bir ortam yaratılır. Gerçeküstü bir atmosferde, herşeyin olabileceği anlaşılır.

Bu bölümde Freudcu kuramın temel kavramları üzerinde durarak açıklanmıştır. Ancak, Freud olayın sadece başlangıcıdır ve kuram bazen onunla birlikte, bazen de ona rağmen gelişimini sürdürmüştür. Freud'un düşüncesine en önemli katkıyı yapan, onu yeniden yorumlayıp yazan ve ötesine geçen Lacan oldu. Lacan'ı ayıran unsur onun kuramı radikal bir biçimde kavramasıydı. Hem kuramın içinden özneye bakışı, hem de kuramın kendisine bakışı aynı radikalliğin izlerini taşımaktadır.

3. Lacan ve Ayna Evresi Kavramı

Bilinçaltının işleyiş yapısının daha derinlikli olarak kavranabilmesi için kendisini bir Freudyen olarak tanımlayan Lacan'dan söz edilmelidir.

Freud için önemli olan biyolojik bir nesne olarak beden ise (Freud, "Anatomi, yazgıdır" demektir), Lacan için "dil" önemlidir: "Bilinçaltı dil gibi yapılanmıştır."

Ancak, Lacan'ın psikanaliz kuramının merkezinde dil tek başına durmamaktadır, orada dilin yanı sıra haz ve arzunun yeniden formüle edilişi ve "gerçek" vardır. Bilinçaltının dil gibi yapılanmış olduğunu söylerken, Lacan "Dil bilinçaltının koşuludur" demektir. Ve bu noktadan gelişen kuram, gelecekte "Sinema dil mi, dil yetisi mi?" sorularının sorulmasına yol açan sürecin başlangıcındaki dilbilim araştırmalarına götürür. Konu dil değil de bilinçdışı olduğu için, bilinçaltının yapısını anlamak için, bilinçaltının simgelerle oluşan bir yapı haline geldiğini saptamak gerekir (zaten Freud bilinçaltının çözümlenmesinde "yoğunlaşma" ve "yerdeğiştirme" kavramlarını kullanırken Lacan bunların yerine "metafor" ve "metonimi" kavramlarını kullanır). Diğer bir ifadeyle dil gibi yapılanmıştır ve bilinçaltı toplumsal, kültürel yaşamın bir sonucu olduğu için (dil bilinçaltının koşuludur) çocuk doğar doğmaz bu yapının içine giremez, çünkü öncelikle toplumun dilini (simgesel düzeni) öğrenmek durumundadır.

Simgesel düzene geçiş birdenbire olmaz, bunu ancak "özdeşleşmeler" kendi beni için "imago"lar bulmak vasıtasıyla gerçekleştirir.

Bu simgesel dönem öncesi aşamayı Lacan "ayna evresi" olarak adlandırır.

İmgesel aşama, Odipal aşamadan önce gelen ve gerçeklik ilkesinden habersiz, hazzın denetimi altında bulunan narsistik aşamaya tekabül eder. Ancak Lacan'ın bu aşamayı kavramsallaştırması Freud'un çoğu kez biyolojik kökenli açıklamaların ötesine uzanır ve daha sonrası üzerinde (simgesel aşamada) büyük ölçüde belirleyicidir. Diğer yandan kuram kendi kökenlerini yine Freud'da bulur.

Lacan'ın kuramında imgesel aşama simgesele geçebilmek için zorunlu bir

uğraktır, çünkü nesne ile olan simgesel ilişkiler ilk defa burada kurulur; ancak bunlar anlamlarına dil düzenine geçişte kavuşurlar. Bu ilişki temel olarak narsistik yapıdadır ve öznenin'in oluşturulmasını ve kendini tanımasını sağlarlar. (bu tanıma her zaman bir yanlış tanımadır; çünkü ötekinde kendisini imler.)

Lacan bu imgesel aşamayı, yani öznenin'in (moi) oluşum aşamasını yukarıda bahsettiğim gibi Ayna Evresi olarak tanımlar. Bu aşamada çocuk idealben ile benideali'nin ilk gerçekleştirmesini oluşturur.

“Hayali, bebeğin egosunun aynadaki yansıma imgesine göre olduğu ayna evresini karakterize eden bir durumdur... Karşılıklı öznellik konusunda, hayali, temelde öznenin kendi egosuyla narsistik ilişkisidir. Suret imgesine dayanan ve bu imge tarafından yakalanan ikili ilişki hayali düzene aittir. Suret ancak egonun başından beri başka bir ego olduğu olgusundan dolayı var olabilir. Başka bir deyişle ego *idealic*'dir (idealben) ve sonraki bütün özdeşlikleri karakterize eden başka bir benliktir.”¹⁴

Simgesel aşamanın üçlü yapısında (imgesel aşamadaki çocukla anne arasındaki dolaylı ikili ilişki, araya bir üçüncünün girmesiyle Yasa / babanın Adı girmesiyle bozulur) bu ötekinin arzusu olma arzusu dördüncü bir terim olarak belirir: Fallus.

Lacan'a göre arzu daima yokluk, olmayan bir nesne üzerinedir. Çocuk annenin fallusu, diğer bir ifade ile arzu nesnesi olmayı arzular, oysa annenin arzusu çocuğun bu arzusunun ötesindedir ve simgesel düzeyde çarpıtılmış olarak kaydedilmiştir. Ve çocuğun bu arzusunun karşılanmasının imkânsızlığı durumu, öznenin'in oluşumunda ikinci ana gönderme yapar: Kastrasyon kompleksi.

Çocuğun simgesel aşamaya geçebilmesi arzusunun tatmin olamazlığıyla başa çıkabilmesini gerektirir; ki bunu yapamadığı noktada nevroza yakalanır ve imkânsız bir çaba ile annenin fallusu olma girişimini sürdürür. Burada artık dil tam anlamıyla devreye girmektedir, çünkü öznenin'in kuruluşunun ikinci aşamasında dilin varlığı mutlaklıdır.

Bu aşama Freud'un Oedipal aşamasının farklı bir biçimde ifadesidir.

“Lacan, Oedipal işleme 'babalık eğretilmesi (metaforu)' adını verir. Bir terimin yerine diğerini, yani annenin arzusunun yerine babanın adını geçirmeyi gerektirdiği için, bu bir eğretilmedir. Bu işlemin sonucu, yitirilen ya da yadsınan fallusun anlamıdır.”¹⁵

¹⁴ R. Covrard / Ellis; a.g.e.; s. 193.

¹⁵ Yeni Başlayanlar İçin Lacan; Milliyet Yay.; s. 101.

Bu Freud'da Oedipus Kompleksi'nin çözülümü ve süperegonun kurulmasıyla ifade olunan süreçtir. Freud'un bu aşamaya ilişkin kuramının merkezinde anatomik olarak beden, ya da bir başka şekilde ifade olunduğunda simgesel bir kavram olan fallusun yerine penis yer alır. Bu anlamıyla da kastrasyon penisten mahrum kalma tehdidi anlamına gelmektedir, böylece süperegonun oluşumu (simgesel aşamaya geçiş) kız çocuk ve erkek çocuk için anatomik düzeyde ayrımlaşır, anatomi yazgı haline gelir.

Oysa bilindiği üzere böylesi bir ayrımı koyan kültürel düzendir. İmgesel bir penis yerine simgesel fallus kavramı geçirildiğinde ise; kastrasyon, çocuk için hem annenin hem de babanın arzusu olmaktan yoksunlaştırılmak anlamına gelir.

3.1 Fantezi ve Haz

Freud 21 Eylül 1897'de Wilhelm Fliess'e yazdığı mektupta, histerik semptomların gerçek olgulardan değil de, gerçeklikle imgeselin birbirine karıştığı bilinçdışı fantezilerden kaynaklandığını ileri sürer ve bakışını ruhsal gerçeklik, fanteziler ve çocuk cinselliği üzerine odaklar. Bu yön değişikliği psikanaliz kuramının tam anlamıyla doğuşunda belirleyici olacaktır. Bundan böyle:

“... fantezi, deneyimde bir nesnenin, psikanalizin özgül nesnesinin tutarlılığına erişmiş olur. Analiz bu andan itibaren ‘ruhsal gerçeklik olarak tanımlanan fanteziyi hedefleyecektir.’”¹⁶

Dürtülere gelince; Freud dürtüleri önceleri cinsel dürtüler ve ego dürtüleri (ben sakınım dürtüleri) olmak üzere ikiye ayırmış, ancak daha sonraları kuramı yaşam dürtüleri (Eros) ile saldırganlıkölüm dürtüleri (Thanatos) üzerine odaklanmıştır.

Ancak ister bastırılsın isterse de yüceltilsin dürtünün etkisi tam anlamıyla yok edilemez, ego üzerinde baskı oluşturmaya devam eder. Bunların varlığına rüyalar ya da fanteziler aracılığıyla ulaşmak mümkündür. Böylelikle her rüyanın bir “arzu gerçekleştirimi” ve her fantezinin de “temel özelliğinin bastırılmış arzusunun bir tür sahnelenmesi” olduğu söylenebilir.

Lacan'a göre fantezi, çocuğun öteki için ne olduğunu bilmesine yönelik soruya verdiği cevaba ilişkindir ve Lacan, ancak ötekinin devreye girmesi ile oral devreden anal devreye geçilebileceğini vurgular. Böylelikle de arzu ötekinden geçmekte ve

¹⁶ E. Abrevaya; Aynadan Ötekine; s. 48 altı çizili alıntı /. Laplanche /. B. Pontalis; Fantasma örganire; Paris: Hachette; 1985; s. 40.

hatta arzu ötekinin (anneninin) arzusu olmaya tekabül etmektedir. Simgesel düzeyde arzunun göstereni ise fallus olmaktadır. Çocuğun arzusu annesinin fallusu olmaktadır ancak bu arzu kastrasyona uğradığından bu çabadan vazgeçilmiş olunur.

Özetle, sinemanın hem de dilin (psikanaliz bağlamında ele almaya devam ederek) sadece anlam yaratmadıkları, aynı zamanda *jouissance*/haz etkisine de sahip oldukları gerçektir. Hitchcock'un "Bir filmin çekiciliği kötü adamın çekiciliğine eşittir" sözlerinden, izleyicinin karakterle özdeşleştiği anlamı çıkmaktadır. Bu nedenle film çözümlemede psikanalitik kavramlara girilmesi önem taşımaktadır.

3.2 Filmin Psikanalitik Çözümlemesinde Temel Kavramlar

Psikanaliz yoluyla sanat çözümlemesinde ilk nokta, ortaya konulan eserlerin dolayısıyla sanatçının kendisini çözümlemenin merkezine koymaktır. Böylelikle sanatçı/araştırmacı psikanaliz için özne konumuna gelir ve eserde rüyaya ya da fanteziye indirildiği incelenbilir öge haline gelir. İkinci nokta, merkeze eserin kendisini almak, eserin içindeki kurgusal önelere (karakterler) önem vermektir.

Birinci noktada, sanatçının eseri yaratmaya iten dürtüleri ya da arzuyu bulma süreci öne çıkar. Eser bir anlamda "bir arzunun gerçekleştirilmesi" ya da "sahnelenmesi" olarak değerlendirilebilir ve sadece temsile dayalı bir işlev görüp, bu bağlamda çözümlenir.

Ancak yukarıdaki yaklaşımlar yetersiz hem de yanıltıcı bulunabilir.

"... Rüya görmeyle sanatsal yaratım arasında bir benzeşim varsayımı ile psikanalistler, bütün pozitivistler gibi, sanatta kurmaca uğrağına değerinden fazla önem verirler. Yaratım sürecinde olup biten yansıtma hiç de sanat eserlerinin en önemli uğrağı değildir: Üslup, malzeme ve hepsinden önce ürünün kendisi aynı ölçüde önemlidir ki, psikanalistler bu sonuncusunu hiç dikkate almazlar. Örneğin müziğin yaklaşmakta olan paranoyaya karşı bir savunma mekanizması olduğu yönündeki psikanalitik tez, klinik olarak doğru olsa bile, tikel bir müzikal kompozisyonun niteliğini ve özünü değiştirmede işe yaramaz."¹⁷

İkinci düzeyde merkeze sanat eserinin kendisini alındığında yine birtakım sınırlılıklardan söz edilebilir.

"... Psikanaliz, bir eserin ve yazarın toplumsal karakterinin kodunu çözdüğü ölçüde, sanat eserlerinin yapısıyla toplumun yapısı arasındaki somut, dolayımlyıcı

¹⁷ T. Adorno; a.g.e.; s. 118.

bağları sağlayabilir. Öte yandan psikanaliz, idealizmden farklı olmaksızın, sanatı öznenin içtepi durumlarını belirten, mutlak bir öznel göstergeler sistemine indirgemek suretiyle de, kendi tutsak ediciliğini yayıp genişletir. Bu eğilim veri olduğunda, psikanaliz, fenomenlerin anlamını çözebilir, fakat bizzat sanat fenomenlerinin anlamını çözemez. Psikanalize göre sanat eserleri olgusaldır. Psikanaliz sanat eserlerinin reel nesnelliğini, iç tutarlılığını, biçim düzeyini, eleştirel içtepilerini, psişik olmayan gerçeklikle bağıntılarını ve son olarak hakikat içeriklerini görmezden gelir.”¹⁸

Adorno’nun yukarıda yer alan iki eleştirisi önemlidir bunlardan birincisi Freud’un özellikle Leonardo da Vinci¹⁹ üzerine yaptığı analizde kendisini açığa vururken; biraz daha örtülü olan ikincisinin bir örneği olarak da Laura Mulvey’in “Görsel Haz ve Anlatı Sineması” metni verilebilir.

Ayrıca sanat eserinin çözümlenmesiyle bir rüya çözümlemesi arasında paralellikler kuşkusuz vardır. Bir rüyanın gerçek anlamını bulmaya yönelik ‘rüya çalışmasıyla bir filmin temel anlam düzeyinin dışında neler söylediğini bulmaya yönelik çözümleme arasında, benzeri ya da ortak pek çok nokta bulunabilir. Bunlar öncelikli olarak anlamlandırma ve özdeşleşmeyle ilişkilidir. Freudcu bakış açısından bir diğer önemli analitik psikiyatrilerden olan C.G.Jung’un kuramsal bakış açısına bakalım.

II. Carl Gustav Jung

Freud’dan farklı olarak C.G.Jung hiçbir zaman gerçekten Freud’un öğrencilerinden ya da taraftarlarından biri olmadı. Her ne kadar Jung, Freud’un kuramlarından esinlense ve onları rehber edinse de, onlar ilk olarak profesyonel meslektaşlar olarak tanıştı. Uzun uzadıya yazışmalarının başından sonuna Jung nevroitik çatışma ve insan ruhu anlayışlarında bir bireysellik dahası bağımsızlık duygusunu her zaman korudu. Freud’un paradigmasının sınırlarının engellerine takılmayan Jung, Freud kadar özgün, eşsiz ve güzel olan insan ruhuna dair bir kuram geliştirmiştir. Jung’un teorisi, sinemaya olan bakış açısı ve Jungcu analiz’e bakmamız gerekmektedir.

Sinema, teknolojik gelişmelerin tam ortasında yer alır. Sinemanın bu kadar uzun bir süre ilgi çeken bir araç olarak kalabilmesi ilginçtir, çünkü yirmi birinci yüzyılın

¹⁸ Bu metin için bkz. Sigmund Freud; Sanat ve Edebiyat; Payel Yay; çev: Emre Kapkın & Aysen Tekşen Kapkın; 1. Basım Şubat 1999.

¹⁹ Laura Mulvey; “Görsel Haz ve Anlatı Sineması”; çev: Niigün Abisel; 25. Kare sayı; 21; Ekim Aralık 1997; s. 38.

görselişitsel ortamında bir “istisna” olarak varlığını sürdürmektedir. Ucuzluk ve taşınabilirlik nitelikleri bu çağın kolaylıkları olarak önem kazanırken ve insanların kişisel olarak edinebilecekleri araçlar yaygınlaşarak, yeniden ve yeniden görüntülerin izlenebilme olanağını getirirken; sinema bütün bunların tersine pahalı ve kişisel olmayan, taşınabilir niteliği de bulunmayan bir araç özelliğiyle hâlâ rağbet görür. Sinemaya gitmek uzun iştir ve zordur: Bilet almak, belli matine saatlerine uymak, gişe önünde kuyruklara girmek gibi sıkıntılı tarafları vardır. Sinemada film izlemek, büyük ekran ve ses etkisi gibi gerekliliklerle keyif verir ve kişinin asla edinmeyeceği bir araç niteliğiyle de inatla sevilir. Reklamlarla bize her ne kadar bunun tersi seçenekler getirilirse de, video ve DVD gibi olgular, hiçbir zaman bir sinemanın yerini tutamamıştır.

Sinemaya olan bu ilgi ya da tutku, resim ya da fotoğraf gibi kendi yaratabileceğimiz görüntülere bağlılığımızla bir film izleme arasındaki çok belirgin ayırımında gizlidir. Gerçekte, amaç ayrı gibi görünse de, ruhbilimsel yönü ve elde edilen sonuç kişi için çok ayrı değildir. Bir insan fotoğrafı ya da bir tatil anısı bir belgedir: Bize kim olduğumuzu, ne yaptığımızı, kiminle olduğumuzu anımsatır. Bir dizi kişisel ilişkileri kimlikler aracılığıyla bize açıklar, kendimizi, ne yaptığımızı ve giderek kimi sorunlarımızı geri getirir. Bu anlamda, sinema bir ruhbilimsel araç niteliğiyle çok büyük önem kazanır. Büyük ekran, izleyicinin hareketsizliği ve karanlıkta oluşu nedeniyle, yoğun bir ses etkinliğiyle ve ayrıca sinemanın sıcak ortamıyla görüntüye odaklanmamızı sağlar ve böylece, bu koşullar izdüşümlerin ruhbilimsel bir süreç oluşturmasına yol açar. Bir başka deyişle, fotoğraf ya da video bize yalnızca kendimizi temsil eden görüntüler verir, oysa sinemada gördüklerimiz bizim ruhsal portremizdir. Phyllis Kenevan şöyle demektedir:

“Bir filmin dışında kalan izleyici ya da bir romanın dışında sessiz bir okur olarak, içimizden bir gözlemci bizi karakterlerle, durum ve eylemlerle bağdaştırır ve bu ortamda fazlasıyla kişisel bir tepki veririz. Kendimizi bu karakterler ve durumlar içinde gördüğümüz ve tanımladığımız zaman, başka durumlarda kendimiz gibi göremediğimiz şeylere duyarlılık taşırız ve bunları o zaman algılarız.”²⁰

Sonuç olarak film kuramı ruhsal çözümlenmeden yararlanmıştır, ancak bunu yaparken, ruhsal çözümlenmeden değişik amaçlara yönelmiştir. Garip bir uygulama

²⁰ Kenevan P. B, “Paths of Individuation in Literature and Film: A Jungian Approach” (Yazın ve Filmde Kişileşme: Jung Yaklaşımı), New York, 1999, s.7.

gibi görünen bu durumu Mulvey, “Anlatısal Sinemada Görsel Haz” adlı klasik makalesinde çok iyi anlatmıştır. Giriş paragrafında, “Ruhsal çözümleme kuramı burada siyasal bir silah özelliğiyle kullanılarak bilinçsiz ataerkil toplumun filmi biçimlendirilişinin bir örneğini sergiler” diye yazmıştır.²¹ Andrew Samuels gibi, Jung’un kimi izleyicileri *Political Psyche (Siyasal Ruh Durumu)* adlı yapıtta çözümlemeci ruhbilimin siyasal dünyanın gerçeklerine inmemesini bir eksiklik olarak görmüşlerdir. Ancak bu durumla, ruhsal çözümlemeyi “siyasal bir silah” olarak kullanmak arasında önemli bir ayrım söz konusudur. *Screen* dergisi yazar ve yayıncıları, ruhsal çözümlemenin geniş çaplı “ayrıştırma” tasarılarıyla desteklenerek uygulanabileceğini görmüşlerdir.

Yapısal dilbilimle birlikte ruhbilimsel ve Marksist yönlü bir ekonomi, bireylerin, kurumların ve tüm toplumların toplumsal ilişkilerini ortaya koymakta kullanılmıştır. Bu kalıtın önemi küçümsenmemelidir. Temelde, *Screen* dergisi Marksist sorunsalın sunduğu bir durum sonucu, “ekran” incelemelerine girişmiştir. Ancak böyle bir yaklaşımın, bu konudaki sorunlara ve izleyiciye yeterince seslenmediğini görmüşlerdir. Böylece *Screen*, Freud kuramını bir Lacan eğilimiyle ele almıştır. Film konusunda son yazılar ve çalışmalar artık Jung’u içerse de, bu noktadan fazla uzaklaşamaz ve Jung’u yine terk eder. Örneğin, son dönemlerde film kuramıyla ilgili toplu bir çalışma şu yorumu getirmiştir: “Son olarak Carl Gustav Jung’un kalıtı olan söylen eleştirisine dönüyorum. Bu, metinde tam bir tinsel bakış açısını benimsemez ve böyle bir yaklaşım feminist sorunları anlayamaz...”²²

1. Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım

Jung görüntülerin izleyicide bu tür ruhsal yansımalar yarattığı ve kişisel, duygusal bir tepki başlattığının bilincindeydi. Bu nedenle hastalarını, sağlıklarına kavuşmaları için yaratıcı olmaya ve resim yapmaya yöreklendirmiş ve “etkin imgelem gücünün çözümleme tekniğiyle sağaltım” yöntemini bulmuştur.

Jung’a göre, bilinçaltı ve bilinçli durumlar da dahil görüntüler ruhbilimsel bir durumun tümünü içinde barındırır: “Görüntü, tümüyle ruhbilimsel bir durumun sıkıştırılıp küçültülmüş anlatımıdır (...) insanın ruhsal durumu temel olarak imgelerden oluşur, simgesel süreç görüntü içinde ve görüntüyle ilgili bir olgudur.”²³

²¹ T.Ç. (Toplu Çalışmalar) 6: 745

²² T.Ç. 8: 618.

²³ T.Ç. 91: 82

Ruhsal çözümlene olsun çözümlenen ruhbilim olsun, bilinçaltını çözmeye çalışır ve Jung bilinçaltını temel olarak olumlu anlamda görür.

Jung, bilincin rolü ve yaşamın amacı, bilinçaltının günlük davranış ve tutumlarımızı nasıl etkileyebileceğini daha iyi anlamaktır, düşüncesindedir.

Sonuç olarak Freud ruh durumunu dürtenin “id” ve zorlayan da “süperego” olduğunu söyler. Ego arada kalır. Bunun tersi olarak Jung, bilinç ve bilinçaltı arasındaki ilişkinin *karşılıklı iletişimi* temelinde daha iyi anlaşılacağı görüşündedir. Ona göre, “Rüyaların bastırılmış duyguların imgelem gücümüzle doyuma uğratılması’ biçimindeki görüşün modası çoktan geçmiştir. Rüyalar bilinçaltının bir anlatımıdır.”²⁴

Jung, “Rüyalar bilinçaltından gelen bir yoldur; ya da geleceğe giden bir yoldur” düşüncesindedir. Jung’un kavramlarıyla filmlere bambaşka bir ışık altında bakılması gerekecektir.

Verena Kast, roman ile ruh durumu arasındaki ilişkiyi şöyle yansıtır:

“Biz insanoğlunun (ya da genelde ekinimizin) biriktirmiş olduğu tüm masalları, geçmişte ve günümüzde insan yaratıcılığının bir araya toplanmış bir hazinesi (bir değişim alanı) olarak görmesi hoşuma gidiyor. Örnek yapıların ve dinamiklerin yeniden biçimlendirilişi sayılan simgelerin kullanılışı, insanın düşlemlerine (ayakta kalabilme düşlemine) tetiği çeker ve insanı gerçek ve bastırılmış sorunlarına döndürür.”²⁵

Jung, insanın ruhsal durumu, kendisinde yanlış olanı bulmayı ve bunu düzeltmeyi amaçlar, düşüncesine bağlıdır. “Belki rüyaların gücü yeniden canlanacaktır. Masal anlatma, insanoğlunun iç imge koridorundan duygusal değişim kimyası üzerinde olağanüstü bir etki yaratabilir. Dolayısıyla, bir masal dinlemenin sağaltım özelliği kesindir.”²⁶

Böyle bir yaklaşımla sinema hem masal anlatma, hem de sağaltım özelliği nedeniyle izlenmektedir.²⁷

²⁴ Bunların bir Jung köktencilikini dile getirdiği sanılmamalıdır. Güncel Jung görüşünün gerçek gücü gerçekte, Jung sonrası gelişmelerden gelir. Bunlar, Jung’un modası geçmiş ve yararsız görülerek atılmış ilk düşüncelerinin altında yatan kimi temel kavramları almıştır.

²⁵ Kast, V. “Can you change your fate? The clinical use of a specific fairytale as the turning point in analysis” (Yazgınızı değiştirebilir misiniz? Özgül bir öykünün çözümlemeye dönüm noktası olarak klinik uygulaması). Yukarıdaki “PostJungians Today: Key Papers in Contemporary Analytical Psychology” (Günümüz Jung Sonrası İzleyiciler: Çağdaş Çözümlemeci Rubiliminde Temel Çalışmalar), Ann Casement, A., Londra, 1998, adlı yapıttan alıntı s. 134.

²⁶ a.g.y., s. 119120.

²⁷ Film ya da öbür kitle iletişim araçlarının olası etkileri, bu alanla ilgili çalışmaları arasında en çok araştırma yapılan konu olmuştur. Ne var ki, iş kanıtlamaya gelince, bu araştırmalardan tam bir sonuç elde edilememiş olması ilginçtir. Bunun iki türlü nedeni vardır: Öncelikle iletişim araçları endüstrisinin ileri gelenleri tarafından harcanan para, bu etkileri fazlasıyla “ciddiye”

1.1 C.G. Jung'un Bilinçaltı Yaklaşımı

Harry Lime (Orson Welles): İtalya'da 30 yıl savaş,
terör ve kandan başka bir şey
görmediler ancak Mikelanj,
Leonardo da Vinci ve Rönesans'ı yarattılar,
İsviçre'de kardeş sevgisiyle 500 yıl barış içinde
yaşandı pekiyi, ne yaratabildiler? Guguklu saat.
The Third Man (Üçüncü Adam) (Carol Reed,1949)

Bilinç ve bilinçaltı ayrımı, Jung'un görüşlerinin ve çözümlemeci ruhbilimin temelidir ve Jung bilinçaltıyla ilgili edinebileceğimiz ipuçlarının, bilincimizle dile getirilerek ortaya çıkacağını söyler.

Sonuçta, bilinçaltı ilk başlıca deneyimimizdir ve ikinci deneyimimiz olan bilincimizle anlatımını bulur. Bu görüş, on yedinci ve on sekizinci yüzyılda Fransız ve İngiliz ruhbilimi temellerine dayanan davranış ruhbilimine doğrudan karşıt düşer. O zamanki anlayış, yalnızca duyularla elde edilen bilgilere dayanan bilinçle ilgili kavramlar oluşturmaktı. Bu düşünce, *dictum*'da (yani, insanın söylediklerinde) anlatımını bulur.

“Nihil est in intellecta quod non antea fuerit in sensu.”²⁸ Freud pek çok durumda bu durumu benimsemiştir. Örneğin, rüyaların rastlantısal olmadığını, bilinçli düşünceler ve sorunlarla ilgili olduğunu ve bunların bir sonucu olduğunu düşünmüştür.

Jung ise, bunun tersine, bilinçaltının öncelikli olduğunu savunur. Ancak, Jung'a göre bilinç rüyalarda, masallarda ve simgelerdeki görüntülerin, kısaca bilinçaltının elle tutulamayan her yönünün anlaşılmasında tek aracı olduğundan önemini korur. Bu yüzden çözümlemeci ruhbilim film çözümlemesine çok yatkındır çünkü her şeyin ötesinde bu, görüntülerin ruhbilimidir.

aldıklarını gösterir. İkinci olarak da, araştırmacılar böyle bir konuyu yalnızca kanıtlanması olanaksız görüldüğü için seçmiştir. Guantlet, D.'nin Moving Experiences: Understanding Television's Influences and Effects (Değişken Deneyimler: Televizyonun Etkilerini Anlayabilmek), Londra, 1995, bu konuyu en güzel anlatan yapıttır.

²⁸ Leibniz, C. Nouveata Essais sur l'Enlèvement Humain (İnsan Anlaşması Konusunda Yeni Denemeler) 11. Kitap 1. Bölüm'ün ikinci kısmı. (Çevirisi: Duyularda olmayan hiçbir şey usgücünde de olamaz.)

Jung'a göre, insan karmaşık bir ruh durumuyla doğar ve bu durum *tabula rasa*' dan başka bir şey değildir. En çılgın düşlemlerin bile, bu ruh durumumuzla belirlenen sınırları vardır ve bu en çılgın rüyaların aracılığıyla insanın usgücünde var olarak doğduğu bu kalıtın egemen noktalarını bir tül perdenin gerisinden de olsa görebiliriz.²⁹

Ancak bilinçaltının tam yapısını anlamaya çalışırken, derinlerine indikçe bu karmaşık yapıyı anlamak daha da zorlaşır. Jung ruh durumunun gizli kalmış özüne inen bir model çizmiştir. Bu modelde ilk ve en dış işlev “bellek”tir. Bellek, bilinçaltının yeniden geri getirilmesidir. Bilinçle, artık görüşümüz dışındaki olaylar arasındaki ilişkide net bir biçimde ayırt edebildiğimiz ilk işlev budur.³⁰

Burada söz konusu olan dört işlevden ikincisi, “bilinçli işlevin öznel parçaları” niteliğiyle bilinen ve tanımlanması daha zor olan bir kavramdır:

“Her bir bilinçli işlevin uygulaması her zaman öznel tepkilerle birlikte gelir. Bunlar doğru olmayan, adil olmayan ve kabul edilemeyen türden tepkilerdir. İnsan içi acıyarak bunları yaşadığının ayırdındadır ancak kimse bu duruma düşmüş olduğunu kabul etmez.”³¹ Bu nesnel parçalar göz ardı edilir ya da gerilere doğru itilir; ruh durumunun gölgesinde gizlenir. Bu tür bastırılma, gölgede kalan ruh durumunun ve “istenmeyen, dilenmeyen düşüncelere” karşı bir tür savunma düzeneğidir. Gölge, kişiliğin olumsuz yönüdür ve Jung bunu şöyle tanımlar:

“Kişinin saklamak istediği hoş olmayan özelliklerin bütünü; insan doğasının değersiz, kötü, aşağılayıcı ve ilkel yapısı; kişinin içindeki ‘öbür’ kişi ve kişinin kendine özgü karanlık yanısıdır.”³²

Gölgede kalan yönümüzü benimsemek güçtür ve kendimizin bir parçası olduğunu yadsıyarak bunu içimizdeki “diğer” kişi olarak başlı başına bir karakter gibi görürüz. Örneğin, bir kahramanın kötü bir canavara karşı dövüşmesi ya da bir dedektifin katile karşı savaşı, kahramanın bilinçaltı gölgesinin yönlendirildiği kişileştirmesini anlatan öyküler olarak düşünülebilir.

Dedektif Wes Bloch (Clint Eastwood) fahişeleri öldüren bir katilin peşindedir. Katil kurbanlarının bileklerini kelepçeler, kırmızı bir kurdeleyle bağlar, tecavüz eder ve sonra öldürür. Kendini gizlemek amacıyla siyah bir maske takar. İzleyici

²⁹ T. Ç. 8:719.

³⁰ T. Ç. 18:39.

³¹ T.Ç. 18:40.

³² Samuels A., Shorter, B., Plan, A.. A Critical Dictionary of Jungian Analysis (Jungcu Çözümlerinin Eleştirel Sözlüğü), Londra, 1986, s.138.

rastlantıyla katili ilk kez gördüğünde, adamın yüzü gölgededir. Film boyunca dedektifle katilin benzer kişilik özellikleri konusunda güçlü anlatımlar vardır. Bunlar bir polisin kişiliğinde benimsenemez özellikler olmasına karşın, Bloch'un bu cinayetlerin gerisindeki güdülemeyi anlamasına yardım eder. Bu düşünce, filmdeki bir karakterin Bloch'a katilin şu sözlerini aktarmasıyla vurgulanır. "Senin tıpkı kendisine benzediğini söyledi."

Bir başka olayda, Wes Bloch cinayetler konusunda uzman bir kadın ruh doktoru görmeye gider ve ruh doktoru ona, "Artık onun peşine düşmekle, ona kimsenin olamayacağı kadar yakınlaşmışsın demektir" der. "Hepimizin içinde bir karanlık köşe vardır, Wes, senin, benim, sokaktaki adamın. Kimilerimiz bunu denetim altında tutabiliriz, kimilerimiz dışa vururuz. Geri kalanımız ise, bu iki durum arasında dengede durmaya çalışarak cambazlık yaparız."

Filmin sonuna dek, daha açıkçası Bloch'un katili yakalayıp ortadan kaldırmasına dek, Bloch'un gölgesi denetiminin dışındadır. (Katili yakalamakla kendi gölgesini simgesel bağlamda benimsemiştir artık.)

Bu noktada bile Bloch boğazına sarılan katili trenin altına atarak kolunun kopmasına yol açtığında gölge hâlâ onu tehdit etmeyi sürdürmektedir.

Üçüncü işlev, "etki" ve "duygu"larla ilgilidir. Burada ruh durumu bilinçli davranışlar üzerinde denetimini gerçekten yitirir. Herkes kimi şeyleri "özellekle unutmanın" ne denli kolay olduğunu bilir. Bu, bilinçaltının bir an gelip kendini doğruladığı andır, ve işlevleri üzerinde denetimi geçici olarak yitirdiği bir an söz konusudur. Bu durum, Jung'un artık bilinçli işlevler üzerinde düşünmenin bir mantığı bulunmadığı görüşüne yol açmıştır. "Bunun yerine, insan davranışlarına olaylar çerçevesinde bakmamız gerekir" der.

İlkel düşünce, insanın ölçüsüzce öfkelenildiğini kabullenmez. İçine başka bir ruhun girmiş olduğunu ve onu tümüyle değiştirdiğini söyler. Duygularla ilgili olarak da böyle bir durum söz konusudur. Duygular sizi ele geçirmiştir, artık kendiniz değilsinizdir ve denetim düzeyiniz sıfıra doğru düşmüştür. Bu, insanın içindeki duygusal yönünün egemen oluşudur; kişi buna engel olamaz."³³

Bu duruma örnek olarak şunları verebiliriz: Kişinin bir takıntıya yoğunlaştığı, son derece huysuzlaştığı, belki de ilk kez âşık olduğu anlar. Bütün bu durumlarda duygular taşmıştır ve bilinçaltının sınırlarının üzerinden, bir nehrin kenarlarından

³³ T.Ç. 18: 42.

taşan sular gibi bilince doğru akmaktadır. İnsanın ruh durumu sular altında kalmıştır. Bu anında gelen duygular ve etkilerle boğulmuştur.

Sonuç olarak, bilinçaltına yaklaşımı ruh durumunun çok daha derinini ve bilinçaltı düzeylerini kapsamaktadır. Bunlardan bir tanesi bellektir. Bellek bastırılmış ‘unutulmuş’ kişisel olayların geri gelişidir. Bir diğeri öznel öğelerden biri olan gölge, kişiliğimizin olumsuz yanı ve genellikle bir başkası olarak kişilendirir.

Duygu ve etkiler; bilinçaltının ruh durumunu ele geçirip egemen oluşuyla bilincin kısmen yitirilmesidir. İstila ise bilinçaltının ele geçirilmesiyle ruh durumu üzerinde kişinin tümüyle denetimini yitirmesidir. Bu daha çok aşırı bir duygusallık durumudur.

1.2 Rüyaların İşlevi

Freud ve Jung, rüyaların bilinçaltından kaynaklandığını kabul etmiştir. Freud bu birikimin çocukken baş edemediğimiz bilinçli bir deneyimizden geldiğini söyler. Bu daha çok cinsel kökenli Oedipus kompleksinin gerçekleşmemesiyle doğar ve ruh durumunun baş etme düzeneğiyle bastırılır. Ne var ki, tümüyle bastırılmayan bu olaylar rüyalarada ya da öbür rüyalarda anlatımını bulur.

Jung bastırılmış cinsel duyguların rüyalarla ortaya çıktığı konusunda Freud’a katılırsa da, bunun bir tabloyu bütünleyemediğini düşünmüştür: Rüyaların bastırılmış bilinçaltı birikimlerden çıktığı görüşüne karşı, Jung rüyaların yararlı bir iletişim sağladığını savunmuştur:

“Freud’un rüyaların bir isteği doyuma ulaştırması görüşüne karşıt konumda, ben rüyaları simgesel bir biçimde bilinçaltının gerçek durumunun kendi portresini çizmesi olarak görüyorum.”³⁴

Jung kuramını geliştirdikçe, ruh durumunda rüyaların etken öğeler olduğunu görmüştür. “Rüyalar durumu düzeltir. Eksik olan bir şeyi tamamlayarak hastanın davranışını iyiye götürür. Rüya çözümlemesi, sağaltımlarımızda bu yüzden gereklidir.”³⁵der.

Özetle; İmgelerle örülü bir yaşamı sürdürdüğümüz, bilinen en büyük gerçeklerdendir; Jung’un ruhbilim yaklaşımı da temel olarak bu imgeler bütünüdür. Sinema için, ‘ruhbilimsel bir araçtır’ ifadesini rahatlıkla kullanmak mümkündür; beyaz

³⁴ T.Ç. 8: 505.

³⁵ T.Ç. 8: 482.

perde, izleyicinin hareketsizliği ve karanlıkta oluşu sebebiyle yoğun bir ses etkinliğini de katarak görüntüye odaklanmamızı sağlayan, izdüşümlerin ruhbilimsel bir sonuç oluşturmaya yol açar. Bir anlamda seçtiğimiz filmde yansıyan bizim ruhsal portremiz ile ilintilidir. Görüntülerin insanda ruhsal yansımalar oluşturduğunu bilen Jung, bu anlamda hastalarına resimler yaptırırdı. O'na göre: 'Görüntü, tümüyle ruhbilimsel bir ruh durumunun sıkıştırılıp, küçültülmüş anlatımıdır' der.

Sinema imgelerle ilintilidir. İmgeler ise ruhbilimsel önem taşır. Böylece Jung, film çözümlemesine yeni bir bakış açısı getirerek, filmleri kültürel ve ruhbilimsel açılardan yeniden konumlandırarak filmin yapısına ve bu anlamlarda bakmamız noktalarından hareketle önemli bir göstergebilimsel çözümleme örneği sunmaktadır.

Kısaca Freud'un psikanalitik açıklamaları, Jung'un arketip üzerine çalışmaları ve her iki düşünürün rüyaların bilinçaltından kaynaklandığını kabul etmeleri, 1925'li yıllarda sanat ve sinemaya Gerçeküstücülük (Sürrealizm) kavramıyla giren rüyaların da tekrar tekrar ve farklı biçimlerde sinemada görünmesine yol açacaktır.

III. GERÇEKÜSTÜCÜLÜK (SÜRREALİZM) VE SİNEMA

1. Sinemada Fransız İzlenimciliği ve Gerçeküstücülük (1918-1930)

Sessiz sinema dönemi boyunca Fransa'daki birkaç film akımı klasik Hollywood anlatı biçimine önemli alternatifler geliştirdiler. Bu alternatiflerden bazıları soyut sinema, dada filmleri özel olarak Fransız değildi ve gelişen uluslararası avangardın bir parçasını oluşturdular. Bunlardan ikisi Fransız izlenimciliği ve Gerçeküstücülüktür. İzlenimcilik büyük ölçüde sinema endüstrisi içinde işleyen bir avangart stildi. Diğer alternatif hareket olan gerçeküstücülük büyük ölçüde sinema endüstrisinin dışında kaldı. Fransız izlenimci yönetmenler ticari sinema endüstrisi içinde çalışmışlarken, gerçeküstücü sinemacılar özel hamiliğe bel bağladılar ve filmlerini az sayıdaki sanatçı toplantılarında gösterdiler. Çünkü gerçeküstücü sinema izleyicilerin çoğunu şaşırtan ve şoke eden filmler üreten daha radikal bir hareketti.

1.1 Gerçeküstücülük (Sürrealizm)

Gerçeküstücülük anlayışı 1920'lerde I. Dünya Savaşı sonrası yaşanan değer kargaşasından kaynaklanan, ancak dada kavramları (saçmalık, bilinçaltı, bilinçdışı, soyut natüralizm, spontan yaratı) ışığında belirginleşen bir sanat anlayışıdır.

Gerçeküstücülük sürekli kendini irdeleyen ve oluşturan bilincin bir serüveni ve biçimidir. Dıştan bakılınca bir sanat anlayışı olarak değerlendirilebileceği gibi,

aslında bir yıkma ve yeniden kurma hareketidir. Akımın sözcüsü Andre Breton'a göre "Gerçeküstücülük rüyaların düşüncenin denetiminden bağımsız sınırsız gücü içinde, şimdiye kadar ihmal edilen çağrışımın belirli biçimlerinin üstün gerçekliğine inanmaya dayanıyordu." Freudyen psikanalizden etkilenen gerçeküstücü sanat "akıl kontrolünün olmadığı ve her türlü estetik ve ahlaki kaygının ötesinde olan" bilinçdışının gizli akıntılarını kaydetmeye çalıştı.

Otomatik yazma ve resim yapma, tuhaf ya da çağrışımsal tasvir arayışı, rasyonel olarak anlaşılabilir biçimden ya da stilden kasıtlı kaçınma, bütün bunlar 1924-1929 döneminde geliştiği sırada gerçeküstücülüğün özellikleri haline geldiler.

Başından itibaren gerçeküstücüler sinemayı çok çekici buldular. O dönemde May Ray ve Salvador Dali gibi ressamlar sinemayla amatörce uğraşmaya başladılar. Bu arada gerçeküstücü harekete katılan genç İspanyol Luis Bunuel akımın en önemli yönetmeni oldu.

Gerçeküstücülüğün sadece bir edebiyat hareketi değil, kurulu düzene, ahlaka ve estetiğe karşı bir akım olduğunu savunan Breton, kendini bir şair olarak görmez. Ona göre artık edebiyatın sonu gelmiştir.³⁶ Bu akım tinsel düzeyde kalmasına rağmen, içinde devrimci ve başkaldırıcı bir yan taşır ve toplumsal kurumları kökten eleştirir.

Gerçeküstücülüğün ne demek olduğu konusunda bir tanım verilmemiştir. Nicolas Calas'a "Gerçeküstücülük nedir?" diye sorulduğunda, "Böyle bir tanım vermek yerine, amacının ne olduğunu anlatmayı tercih ederim" demiştir. Gerçeküstücülüğün amacı yaşamdaki zıtlıkları yok etmek ve rüya ile gerçek yaşam arasında var olmaktır.³⁷

1.2 Gerçeküstücülüğün tarihi

Gerçeküstücülük sözcüğü, 1917'de sahnelenen *Les Mamelles de Tiresias* (Tiresias'ın Memeleri) adlı oyunda ilk olarak Apollinaire tarafından kullanılır. Tristan Tzara 1916'da Zürih'te uygarlığın iflasını sert bir biçimde iddia eden ve sanat ile düşüncüyü yıkıcılığın hizmetine sunan dada akımını kurar. Çağların anlamsızlığından ve savaştan etkilenen birçok genç aydın bu akımın amaçları çevresinde toplanır.

Dadacıların sanatsal başkaldırısı bir tür alaycılık içerir. Eleştirdikleri toplumu ve o

³⁶ Hilav s. 13.

³⁷ N. Calas, H. J. Muller ve K. Burke, *Surrealism, Pro and Con* James Laughlin (ed.) (New York: Gotham Book Mart and Gallery, 1973), s. 7.

toplumun sanatını yok etmeleri, kendilerinin de sanatçı olarak yok edilmeleri demektir. Bir anlamda dada kendini yok etmek için kurulmuş ve varolmuştur. Dadanın bir bakıma devamı sayılabilecek gerçeküstücülükte ise, düşünceler kurallara uygun düzenlenmektedir. Bu bağlamda gerçeküstücülük düşünce ve duygu düzeyinde olumsuzlamasıyla, Batı dünyasındaki yapıtlara yeni bir boyut getirmektedir.

İnsan bir yandan sınırsız isteklerinin, kayıt tanımaz rüyalarının ardından gitmek ister, öte yandan günlük yaşama ayak uydurmaya çalışır. Bu ayak uydurma sırasında kendi yarattığına yabancılaşır ve onun tutsağı olmaya başlar. Bütün bu parçalanış ve yabancılaşma, çağdaş felsefenin temel kavramlarından biridir. Özellikle Hegel’de dışlaşma, yabancılaşma ve bütünlük kavramının önemle ele aldığı görülür.

Gerçeküstücülük yöneldiği bu amaçlar doğrultusunda kendini bir sanat akımı olarak değil, bir devrim hareketi olarak görür. Amaç var olan nesnel gerçekliği yıkmaktır. Ama sınırları zorlayıp, onları yıkıp insansal bütünlüğü ve özgürlüğü gerçekleştirmek isterken, eski sanat eserlerine yenilerini katmaktan başka bir iş yapmamaya başlar ve bu yüzden sadece düşünce düzeyinde kalır.

Gerçeküstücülük belli bir kültür gerçeğinin daha iyi bilinmesi ve kavranması için hazırlanmıştır. “Her gerçek edinimin temelinde doğrunun araştırılması vardır” diyen Breton, bilimin sınırlı nesnellik ve akıl anlayışına karşı “karaltı bilmeyen gerçek bir akıl” ve ortaya çıkarılması gereken evrensel bilgiye karşı duyulan açlığı ortaya koymak ister. Başka bir deyişle, Breton, belli bir akıl anlayışına karşı gelmektedir.³⁸

1917’de dadaizme ilgi duyan Breton, 1922’de Tzara’dan fikir olarak ayrılır, dadaizmin öldüğünü söyler ve bu akımın “geçici isteklerini” eleştirir. Ama tam anlamıyla gerçeküstücü etkinlik, alaycı bir tutumla *Litterature* diye adlandırılan ve 1919’da kurulan dergiyle başlar. Bu dergiyle, insanoğluna o güne kadar kapalı kalmış, mantık dünyasının yıktığı ya da yıktı sandığı biliçdışı, rüya ve olağandışı gibi alanlara ilişkin bilgiyi sağlayabilecek olan düzenli bir araştırma başlatılır. *Litterature*’de 1920 yılında Breton ve Soupault’nun ile birlikte yazdıkları Les Champs Magnetiques’le (Manyetik Alanlar) birlikte, Freud’un yapıtlarını inceleyen bir topluluk oluşur. Böylece gerçeküstücü serüven başlamış olur. Akımın önderi Andre Breton, şu çağrıyla yapar:

³⁸ Hilav s. 14.

Her şeyi bırakın. Dadayı bırakın. Karınızı da, sevgilinizi de bırakın. Umutlarınızı da, korkularınızı da bırakın. Çocuklarınızı bir ormanın köşesine atın. Elde ettiğinizi karanlığa bırakın. Gerekliyorsa rahat bir yaşamı ve parlak gelecek diye sunulanı da bırakın. Ve yollara düşün.

Andre Breton, 1924'te "Manifeste du Surrealisme"i (Gerçeküstücülük Bildirisi) yayımlar. Breton, 1924 Bildirisi'nde gerçeküstücülüğü, inanmışlardan oluşan bir topluluk olarak değil (oysa aslında böyle bir durum söz konusudur), düşüncenin gerçek işleyişini ortaya koyarak insanı içinde bulunduğu uyuşukluktan kurtaracak bir ruhsal otomatizm olarak tanımlar. Bütün insanlara, kendi varlıklarını keşfetme, varlığı ve yaşamı felce uğratan yasaklamaları bir yana atma araçlarını verme amacı güden Gerçeküstücülük Bildirisi'ne göre, kişiliğin özgürleştirilmesinin koşulu, dilin özgürleştirilmesidir.

Dilin özgürleştirilmesi, gerçeküstücülüğün kesinlikle özgürleştirmeyi istediği hayal gücünün özgürleştirilmesine bağlıdır. En güçlü imge, en keyfi olan imgedir.

Bu hedeflere varmak için, gerçeküstücülüğün alışılacelmiş edebiyat yordamlarını bir yana bırakması gerekmektedir. Gerçeküstücü Araştırmalar Bürosu'nu kuran topluluk, başlangıçta gerçekleştirdiği keşiflerin coşkusu içinde başkaldırısını, sert bildirimler ve yergilerle dile getirmektedir. Bilinçdışının irdelenmesinin ağır bastığı bu yoğun etkinliklerin ardından (1924-1925), yeni estetik ve felsefe değerlerini toplumsal gerçekliğe ve insan tarihine aktarma zorunluluğundan doğan bir düşünce dönemine girilir. Artık rüya ile gerçeklik yerine, şiir ve eylemi uzlaştırmak isteyen gerçeküstücüler, 1925'te Marksist topluluklara ve özellikle *Clairte* (Aydınlık) dergisini çıkaranlara yakınlaşırlar.

Öte yandan, Breton Troçki'nin görüşlerine ilgi duymaktadır. Fransız Komünist Partisi'ne katılmasından sonra, topluluk içinde bir bunalım başlar. Gerçeküstücülüğün siyasal bir bağlama girmesine karşı çıkanlar akımdan ayrılırlar. Ama Breton bir yandan topluluğun birliğini korumaya çalışır.

Öte yandan Salvador Dali, Luis Bunuel ve Rene Clair bu akıma katılır. Akım gittikçe uluslararası bir nitelik kazanır ve ne yazık ki 1945'ten itibaren akım etkisini kaybetmeye başlar. Andre Breton'un Üçüncü bildirisinde (1942) "Altın Post'u bulmaya herkes tek başına gidecek" diye yazar. Daha sonra Amerika'ya gider. Gerçeküstücülük, 1946'da Paris'e dönen ve genç şairler ve ressamaları çevresinde toplayan Breton'un etkinliğinden öteye geçemez. Gerçeküstücülüğün en etkili dönemi 1919-1939 arası olmuştur. Akımın etkileri, diğer sanatlarda, özellikle

sinemada kendini göstermiştir.

1.3 Sinema ve gerçeküstücülük

Sinemada gerçeküstücü manzaralar, Gerçeküstücülüğün Manifestosu (1924) veya akımından önce mevcuttu, tıpkı edebiyat ve resimde gerçeküstücü tasvir ve imgelerin önceki çağlarda mevcut olması gibi, Binbirgece Masalları ve Decameron Hikâyeleri'nde, Gogol ve Goethe'de, Rimbaud ve Fransız Kafka'da olduğu gibi.

Sürrealist sinema hayranı ve “kuramcısı” Ado Kyro ise, sinemanın özünde gerçeküstücü olduğunu ve geleceğin sinemasının gerçeküstücü olacağını öne sürecektir. İlk avangard ve gerçeküstücü filmler, dönemin ressam ve şairleriyle çalışılarak ortaya çıkmıştır. Örneğin R.Claire'in Paris manzaralarını sunduğu *Entr'acte* filminin senaryosunu ressam Francis Picabia yazmıştır. Hatta ilk avangard film çalışmaları Picabia ve F. Leger gibi Fransız ressamlarıyla ortaya çıkmıştır.

Yukarıda gördüğümüz gibi gerçeküstücülük en iyi örneklerini sinemada vermiştir. Zaten bu akım içerik olarak sinema sanatına uygun bir yapıya sahiptir. Konunun reddedildiği bu akımın filmlerinde görülen temel özellikler; akılsal olanın dışına çıkma, rüyaların büyüüne geri dönme ve ruhun bilinçaltı ifadelerini ortaya koymaktır.

Daha sonra, Luis Bunuel ve Salvador Dali tarafından yapılan 1928 yapımı *Un Chien Andalou* (Endülüs Köpeği) adlı film, bu akımın bildirisi niteliğindedir. Film Bunuel ve Dali'nin rüyalarından ortaya çıkmıştır. Bunuel, Dali'ye Ay'ı kesen ince bir bulutla, bir gözü yaran usturanın rüyasına girdiğini anlatır. Dali de bir gece önce rüyasında karıncalarla dolu bir el gördüğünden söz eder. Ve böylece Bunuel'in dediği gibi “psikolojik, kültürel, mantıksal hiçbir açıklamaya meydan vermeyecek düşüncelerin ve görüntülerin benimsendiği” film ortaya çıkar. Bu film aslında düşsel çağrışımlara dayalı bir fantezidir. Bugün bile film izlendiğinde kışkırtıcı bir özellik taşır. İçimizde bir ürpertiye yol açar ve rüya görüyormuş gibi bir hisse kapılırız. Filmin ilk bölümünün senaryosu şöyledir: “Gece bir balkonda, bir adam usturasını biler. Camdan gökyüzüne bakar ve. ince bir bulutun dolunaya katılmakta olduğunu görür. Sonra gözleri iyice açılmış bir genç kızın başını görür. Ustura kızın gözlerinden birine doğru yaklaşır. O anda dar bir bulut dolunayın önünden geçer. Ustura kızın gözünü keser.”³⁹

³⁹ Luis Bunuel, *Un Chien Andalou*. çev. Lippard L. La Revolution Sürrealiste, Np. 12, December 1929, ss. 3437.

1952 yılında Bunuel gerçeküstücülüğü açıklarken “film, düşmanların elinde muhteşem ve tehlikeli bir silahtır. Bir film rüyanın istemsiz taklididir” der.⁴⁰

Dali ve Bunuel’in ikinci filmi, 1930 yapımı L’Age d’Or’dur (Altın Çağ). Bu filmde Bunuel’in toplumsal saldırganlık isteği güçlü bir biçimde görülür. Bu film her türlü geleneği reddetmesi bakımından bir manifesto sayılabilir. İnsanı toplumsal ve ussal bilinçliliğindeki esaretinden kurtaran, özgürleştiren aşkı, *amourfou*’yu anlatan film, “gerçeküstücü sinemanın en doruktaki başarısı”dır.⁴¹

Filmin bir sahnesinde baş kadın oyuncunun yatağında bir inek vardır. İneği zorla yatağından çıkarır. Daha sonra ineğin boynundaki çanın sesleri duyulur. Bir sonraki sahnede baş erkek oyuncu görülür. Çan seslerine köpek havlamaları karışır. Kamera tekrar kadını gösterir. Kadın aynaya eğilir, ayna bulutlarla kaplıdır ve aynadan şidetli bir rüzgâr eser. Bu üçlü ses, bu iki insanın farklı yerlerde olduğu halde, aynı mekânı paylaştıkları hissini verir. Bu üç öğenin bulunduğu, çan, havlama ve rüzgâr, düşsel bir mekândır. Film ilk gösterimden sonra yasaklanır. Bunuel bu filmlerden sonra toplumsal ağırlıklı belgesel çalışmalara başlar.

Politik ve estetik bir tutum olarak gerçeküstücü manzaralar, otomatik refleksleri, erotik bedensel yüceltmeleri, Freudçu libidoyen rüyaları, çocuksu saflığı ve politik özgürlüğü içermeleri sayesinde hesaplı, bilimsel ve ideolojik olarak çalışılmıştır.

Modern hayat bir kaostur ve onun içinde bir tat, bir duygu yoksa, sanat, bu insani eksikliğini yerine getirir. Zevksiz ve neşesiz dünya, sanat formuyla bir estetik zevke dönüştürülebilir. Bu konuda Salvador Dali’nin “Biz gerçeküstücüler gerçek sanatçı değiliz; ama biz havyar gibi lezzetliyiz” düşüncesi gerçeküstücülerde “zevk”in ne denli değer verilen bir duygu, duygusuz ve aşırı rasyonel bir endüstri ve savaş çağında, ayrıca burjuvazinin ikiyüzlü bir ahlak ortamı ve kolektif ideolojilerin bireyi hiçlediği ya da en azından değersiz kıldığı bir zamanda olduğunu ortaya serer. Belki de sinema neşesiz hayatı neşeli bir şekle dönüştürebilecek en kolay ve en popüler sanattır. Gerçeküstücü sinema ve genel olarak sanat, insanlığın arzularıyla uyumlu olan bir dünyayı dile getirmeyi diler.

Özetlemek gerekirse; gerçeküstücü sinema antianlatısal nitelik taşır ve nedenselliğin kendisine saldırır. Yukarıda bahsettiğim iki gerçeküstücü film aslında olmayan bir anlatı mantığını bulmamız için bizi rahatsız eder. Nedensellik bir

⁴⁰ L. R. Lippard, *Sürrealist on Art* (New Jersey: Prentice Hall Inc., 1970), s. 102.

⁴¹ Lippard s.101.

rüyadaki kadar kaçamaklıdır. Bunun yerine, kendi rahatsız edici etkileri için art arda getirilmiş olayları görürüz. Karakter sebepsiz yere bir çocuğu vurur (*L'Age d'or*), bir adam bir usturayı biler ve karşı çıkmayan bir kadının göz küresini yarar (*Un Chien Andalou*). Filmlerin çoğunda karakter psikolojisi neredeyse yoktur. Gerçeküstü sinemanın stili eklektiktir. Mizansen çoğu kez Gerçeküstücü resmin etkisi altındadır. Örneğin; *Un Chien Andalou*'daki karıncalar Dali'nin resimlerinden gelir. Gerçeküstücü sinemanın kaderi bir bütün olarak bu sanat hareketindeki değişimlerle değişti. 1929'un sonunda Breton Komünist Parti'ye katıldığında, gerçeküstücülük komünizmin gerçeküstücülüğün karşılığı olup olmadığı konusunda içsel bir anlaşmazlığa düştü. 1930'dan sonra artık varlığını sürdüremedi. Ancak Gerçeküstüçüler bireysel olarak çalışmaya devam ettiler. En ünlüleri Luis Bunuel'di.

1.4 Luis Bunuel (1900-1983)

“...İnsanın o düşsel, gerçekdışı iç dünyasından söz etmeden kendi yaşamım nasıl anlatabilir.”

Luis Bunuel, 1900'de İspanya'da Catalan'da doğdu. İlk olarak 25 yaşında gittiği Paris'te gerçeküstücü akımdan etkilenir. 1929'da Salvador Dali ile birlikte, yukarıda bahsettiğim gibi gerçeküstücü filmlerin prototipi olan *Un Chien Andalou*'yu (Bir Endülüs Köpeği) çeker.⁴² Senaryo yazılırken kural şudur: “Psikolojik, kültürel ve mantıksal hiçbir açıklamaya meydan vermeyecek düşünceleri ve nedenini hiç araştırmadan, sadece ilgimizi uyandıracak ve bizleri şaşırtacak görüntüleri benimsemek. Usa aykırı her düşünceye açık olmak...”⁴³ Nitekim Bunuel, Dali ile birlikte senaryo üzerinde çalışırken, kendiliğinden oluşuveren bir yazı türü kullandıklarını yani ayırdına varmadan gerçeküstücü anlayışı benimsediklerini belirtir.

Liebman, bu filmi, senaryosunun yazıldığı dil olan Fransızca'yı göz önüne alarak çözümler. Buna göre ilk sahnelerdeki kadının, eğretilemesel olarak ayın (*la lune*) yerine geçtiğini düşünebiliriz. Kadın hiçbir yerden gelmemiştir, sanki balkona aydan fırlatılmış gibidir. Freud'un da bize anımsattığı gibi Fransızcada *la lune* kadının kalçasıyla ilişkilendirilir. Yani kadının yüzünü, eğretilemesel düzlemde ay ya da kalça olarak okuyabiliriz. O zaman ortada duran göz de anüs olarak algılanabilir.

⁴² Cook s. 385.

⁴³ Luis Bunuel, *Son Nefesim*, çev: İ. Kurdak (İstanbul: Afa Yayınları, 2. Baskı, 1987), s. 130.

Liebman, bunu Fransızcadaki argodaki söyleyiş biçimiyle ilişkilendirir. Liebman, *Un Chien Andalou* üzerindeki çözümlemesini derinleştirirken yazısının sonunda “Aslında *Un Chien Andalou*’daki anlamı bulduğumu, hatta filmin herhangi bir anlamı olduğunu bile öne sürmüyorum” demeyi ihmal etmez.”⁴⁴ Bu ürkekliği, kuşkusuz gerçeküstücülüğün kendi temelinden kaynaklanmaktadır. Liebman’ın da belirttiği gibi bu film çözümlemesi, sonuçta bize açık görsel içerikle onun simgelerini çözümleme girişiminin ne kadar eksik kalabildiğini gösterir.

Bir yıl sonra 1930’da ikinci film *L’Age d’Or* (Altın Çağ) gelir. Bu filmde Dali’ye ait tek bir sahne vardır: Bir adam, başında bir taşla parkta yürür, bir heykelin önünden geçer, heykelin de başında bir taş vardır. *L’Age d’Or*, Bunuel’e göre hiçbir şekilde birleşmeyen bir erkekle bir kadının, karşı konulmaz bir dürtüyle, birini diğerine iten çılginca aşkının öyküsüdür.

Film, Helena Lewis’in dediği gibi papazlara şiddetle karşı çıkar, erotik ve irrasyoneldir. Fransız Komünist Partisi’nin gazetesi *L’Humanite*’de yayımlanan bir makalede *L’age d’Or* övülür: “*L’Age d’Or*, işçi sınıfı için yapılmış bir film değildir, ama emekçi sınıfın devrimci amaçlarına hizmet ettiğini söylemeye kalkışırsam da herhalde yanlış olmaz”⁴⁵ Gerçeküstücülerden ve solculardan övgüler alan filme, doğal olarak sağ basından ve faşistlerden şiddetli eleştiriler, hatta saldırılar gelir. Sonunda film, açıkça gösterileceği 1980 yılına kadar elli yıl süreyle yasaklanır.

Sözü edilen ilk iki film, sinemada “*püre*” (saf) gerçeküstücülüğün taçlanan başarısı olarak kabul görmektedir.”⁴⁶ Bunuel’in tam anlamıyla gerçeküstücü olan iki filmden sonra yaptığı filmlerde de gerçeküstücü izler ve biçem güçlüdür.⁴⁷ Bunuel’in, On sekiz yıl sonra Meksika’da çektiği *Los Olvidados* (Yitikler, 1950), 1951’de Cannes Film Festivali’nde En İyi Yönetmen ödülünü alır. Bunuel bu filmi için “Doğrudan doğruya toplumsal çatışmanın filmidir” demiştir. “Çözüm günümüzün ilerici solundadır” iletisi *Los Olvidados*’un başında verilir.

Bunuel 1962’de çektiği *El Angel Exterminador* (Kıyamet Meleği) ile kentsoylu değerlere saldırır. “Büyük yemek davetlerinden ölesiye nefret ederim” diyen Bunuel, bu nefretini bir çok filminde açığa çıkarmıştır. *El Angel Exterminador*’da akşam yemeğine gelen davetlilerin hiçbiri dışarı çıkamaz ve sonunda misafir odası toplama

⁴⁴ Stuart Liebman, “Un Chien Andalou: The Talking Cure”, Dada and Surrealist Film. R.E. Kuenzli (ed.), 1987, s. 154.

⁴⁵ Helena Lewis, “Surrealists, Stalinists and Trotskyists Theories of Art and Revolution in France Between the Wars”, Art Journal, Spring 1993, s. 64.

⁴⁶ “Linda Williams, “The Critical Grasp: Bunuelian Cinema and Its Critics”, Dada and Surrealist Film, R.E. Kuenzli (ed.), 1987, s. 200.

⁴⁷ Cook s. 385.

kampına dönüşür. Raymond Durnat'nın ileri sürdüğü gibi bu filmdeki “Öldürücü Melek” konukları tuzağa düşüren ve sonuçta her birini kendi toplumsal rolü içinde kendi kültürlerinde birbirine benzeten kentsoylu etik, geleneğin kentsoylu etiğidir. Bu harika gerçeküstücü filmde Bunuel, burjuva değerlerinin kendisinin Nazi ölüm kamplarındaki kadar insan özgürlüğünü sistematik olarak yıktığını ve sınırladığını öne sürer. Buna göre özgürlük de, ancak her şeyin başlangıcına geri dönmeyi düşündüğümüz zaman başarılabilir. Filmde sık sık karşımıza çıkan yinelemeler, tam da yaşamdaki tekdüzeliktir.⁴⁸

1973'te çektiği *Le Charme discret de la Bourgeoisie* (Burjuvazinin Gizli Çekiciliği), aynı konunun bir başka çeşitlemesidir. Bu kez de kentsoylu dostlarımız bir türlü bir araya gelip yemek yemeyi başaramazlar. Zaten yemek yeme girişimleri iç içe geçmiş rüyalarla de kesintiye uğrar. Onaran'a göre bütün kesintiler ölüme ilişkindir, oysa kentsoylular bunu dikkate almaz.

Birtakım korkunç olaylar olabilir ama kentsoyluların rahatları, düzenleri bozulmamalı, onlar anlamsız bir koşuşma içinde yollarına devam etmelidirler. Nitekim filmde üç ayrı yerde, bu altı kişinin aynı uzam parçası içinde bir bu yana bir o yana doğru hiç konuşmadan, nereye, neden gittikleri belli olmadan hızlı hızlı yürüdüklerini görürüz.⁴⁹

Kuşkusuz kentsoyluluğun gittiği yer Bunuel'in gittiği yer değildir.

Bunuel ilk filminden son filmine kadar anlatı sinemasının en deneysel ve anarşist yönetmenidir. Cook'a göre Swift ve Goya ile karşılaştırılabilecek biçimde, cinsel patolojiyi kentsoylu Hıristiyan kültürünün yozlaşmış doğasının bir eğretilmesi olarak kullanır. Ölüseverlik, sadomazoşizm, fetişizm, yamyamlık ve vahşilik Bunuel için her şeyden önce Batı uygarlığı olarak adlandırdığımız kitle psikozunun hem nedeni hem de sonucudur. Bütün büyük satirler gibi Bunuel de aynı zamanda bir ahlakçı, bir mizahçı ve acımasız bir eleştirmendir.⁵⁰

Farklı okulların Bunuel'i farklı algıladıkları da bir gerçektir. Gerçeküstücü akımın üyeleri “gerçeküstücü Bunuel”den; Marksist, hümanist ya da Hıristiyan olsun politik

⁴⁸ Cook s. 660661.

⁴⁹ Oğuz Onaran, “Bunuel'in Son Filmleri”, Beyazperde, Mart 1990, s. 45.

⁵⁰ Cook s. 664665.

*Film Edgar Allan Poe'nun aynı adlı kısa öyküsünden uyarlanmıştır. -ç.n

**Carl Dahlström, Strindberg's Dramatic Expressionism, Ann Arbor: University of Michigan S Press, 1930, s.15.

açından solcu olan eleştirirler “gerçekçi Bunuel”den söz ederler. Aynı zamanda Bunuel’in sanatı sadece sinematografik değil, göstergebilimsel ve Lacancı bir incelemeye de açıktır.

Sıkı bir dinsel eğitimden sonra tanrıtanımazlığa (“Tanrı’ya şükür ateistim”) geçiş yapan, Bunuel, yaşamöyküsünde her şeyin başının raslantı olduğunu, gizin de ona eşlik ettiğini yazar. Raslantı ve giz arasına insanın o sınırsız özgürlüğü ve düş gücü girer. Düş gücü en önemli ayrıcalığımızdır. Onun gerçeküstücü sinema serüvenini en iyi anlatan yine kendi sözleridir: “Anlamak ne korkunç! Umulmadıkla karşılaşmak ne büyük mutluluk!”

Sinemanın gerçeküstücülük ile olan ilişkisinden sonra mitolojik kökenlerine indiğimizde karşımıza senaryolarada sık sık görülen inisiyasyon olgusu ve kahramanın yolculuğu karşımıza çıkacaktır. Bu kavramın ışığında Matrix film çözümlemesi yapılacaktır.

2.1 Dışavurumculuk

Gerçeküstücülükten sonra, filmde rüya estetiğinin ikinci yaygın kaynağı dışavurumculuk olmuştur. Vlada Petric film-rüyaya dair tarihsel incelemesinde Amerikalı avangard film yapımcıları John Sibley Watson ile Melville Webber’den söz eder. Petric’e göre, Webber’in Usher Hanesinin Çöküşü* 1928 filmindeki ‘dışavurumcu usluplaştırma’, aynı metnin Jean Epstein uyarlamasında bulunan ‘onirik’ niteliklerinden yoksundur. Dışavurumcuların gerçekliği çarpıtmalar aracılığıyla kavrama şekli, nesnel olanın öznel ile yer değiştirmesine dayanır ve ancak bu haliyle etkilidir. Şayet dışavurumculuk rüyaların ifade edilmesi bakımından yetersiz bulunuyorsa, böyle olmasının nedeni söz konusu yöntemin özellikleridir. Dışavurumculukta ‘çarpıtma’ her şeyden önce bir rüya gerçekliğinin değil, psişik bir gerçekliğin kavranması anlamına gelir.’ Çarpıtma tüm psişik deneyimi resmetme girişiminin bir sonucudur, egonun bir nesne ile ilişkisinde edinebildiği tüm çarpışımları resmetme girişiminin bir sonucudur,’ der Dahlström.**

Ancak rüyaların bireysel bir psişenin sınırlı alanında meydana gelen büsbütün öznel fenomenler olduğunu varsayarsak, dışavurumculuğu rüyamsı koşulları sanatta Tasvir etmenin etkili bir yöntemi olarak kabul edebiliriz. Rüyaları dolaysız anlatımdaki gibi belirli bir bireyin birinci tekil şahıs anlatımı olarak görmüyorsak ama öznel unsurlar kadar nesnel unsurlara da başvuran psişik bir alan sayıyorsak, bu durumda dışavurumculuğun imajları da rüya olarak kabul edilemeyecektir.

Dolayısıyla Petric'in de aynı sonuca, yani dışavurumculuğun üslup araçlarının, özellikle de 'fotografik çarpıtma' araçlarının yeterince rüya etkisi yaratamadığı sonucuna ulaşmış olması son derece normaldir. (gerçi Petric 'bugün bile, çağdaş filmde rüya süreçlerini simgeleyen birçok üslup özelliğinin, Dışavurumcu çekim tekniğine kadar uzandığına' da inanır). Şayet gerçeküstücü film 'gerçeküstü' imajlar üzerinde aşırı resyonel bir kontrole sahip olmakla suçlanabiliyorsa, dışavurumcu film de sanatın –bir irrasyonelite- yaratma işini öncelikle yaratıcı güç olarak *kendiliğindenliğe* dayanan yarı romantik bir yöntemle bırakarak –akla uygun hale getirmeye mecbur olduğu her türlü bağlantıyı çok hızlı terk etmekle suçlanabilir pekala.

Lotte H. Eisner, birçok dışavurumcu filmin, yüzeysel içgörülerini sağlam bir rüya estetiği diye psikolojiye satan romantizmin tuzağına düştüğüne dikkat çekmiştir. Bu tuzağa düşen dışavurumcu yönetmenlerin sayısı hiç de az değildir. Eisner'in *The Haunted Screen* (Uğursuz Perde) adlı kitabında açıkça ortaya koyduğu üzere, dışavurumculuk 'sinemanın o zaman-dışı-uzam kesitinin, yani perdenin sonsuz derinliklerini gölgeleyen Romantik ıstırap, rüya halleri ve muğlak tahayyüller için kusursuz bir mecra olabileceğini derhal fark etmiştir.

IV. Sinema ve Mitoloji İlişkisi

*Her zaman bir şeyin bir yüzeyi vardır,
bir de yüzeyin altında olan tümüyle
bambaşka bir şey vardır.
Tıpkı dönüp duran ama bizim
göremediğimiz elektronlar gibi.
Filmlerin yaptığı şeylerden biri de
size bu çelişkiyi göstermektir.
David Lynch (Lynch on Lynch,
Faber and Faber, Londra 1997*

Mitoslar, kurgusal ve doğaüstü varlıkları ve olayları içeren geleneksel öykülerdir; bir "mecazi ya da temsili anlam" çağrıştıran konularıyla alegorik ve simgesel anlatılardır. Doğal ve toplumsal olaylar, yaşamın çeşitli olguları hakkında toplumda oluşan popüler görüşler, mitoslarda dile getirilmiştir.

Filmler de tıpkı mitoslar gibi, yaratıcısının kişisel etkisini farklı insanların zihnine

taşıyan kolektif, toplumsal ürünlerdir. Bu nedenle, mitosların hem yapısal hem de psikolojik işleyişlerini açıklayan kuramlardan yola çıkarak sinemayı “modern mitoloji” olarak değerlendirmek mümkündür. Jung, Eliade ve Gaster gibi mitoloji konusunda yetkin araştırmacıların ve özellikle Joseph Campbell’in çalışmaları, bu alanda yol gösterici olmuştur, olacaktır.

Öyle görünüyor ki günümüzde sinema salonlarında film izleme deneyimi, kabile ateşinin etrafında toplanarak anlatıcıyı dinleme ritüelinin yerini almıştır. Sinema izleyicisi, karanlık salonda oturur ve projeksiyonun yansıttığı imgelerin titrek ışığına bakar; tıpkı ateşin çevresinde oturup oynaşan alevleri izlerken kendilerini yansıtan, tanımlayan, belirleyen ve böylece yeniden yaratan öyküleri birbirlerine anlatan atalarımız gibi.

Mitoslar gibi sinemanın da insanı değiştirici, dönüştürücü bir etkisi vardır. Bazı filmleri, karanlık salonda, perdenin karşısına geçip dikkatle izleyen kişi, filmin sonunda kendini büyümüş hisseder. Aslında önemli olan insanın rüyalarıdır; insan, mitosların, dramaların, masalların, edebiyatın ve sinemanın sunduğu rüyalar sayesinde kendisini geliştirir, aşar.

Bu anlamda sinema gerçek bir felsefi işlev üstlenmiştir. Bir film seyrettiğimizi sanırız. Bu görünüşte doğrudur. Daha dikkatli bir gözlemlerle, filmin de bize baktığını ve böylece bizi değiştirdiğini fark ederiz. İmgeler gözlerimizin önünden geçip giderken, bizi derinden etkileyip bir dönüşüm sürecini başlatırlar. Sinemanın asıl büyüsü, imgelerin ve duyguların etkisi altında olmasına karşın insanın yine de kendisine neler olduğunu çözümlenebilmesindedir. Bu bağlamda yukarıda bahsetmiş olduğum sinemamitoloji ilişkisinden yola çıkarak, mitos, ritus, monomitos kavramları açıklanacaktır.

2. Mitolojinin Kavramları

2.1 Mitos

Belirli bir inancı, düşünceyi ya da ideali aktarma amacını taşıyan mitos, bir alegori niteliğine de sahip olduğu için geniş simgesel anlamların üretilmesini sağlar. Yansıttığı simgesel anlamlarla birlikte bir mitosun gerçekliği, bağlı olduğu toplumun inançları ve geleneksel benimseyişleriyle doğrulanır.⁵¹

Kendisini doğanın ayrılmaz bir parçası olarak gören insan, doğanın döngüsel

⁵¹ Murat Özgen Ayfer, Ansiklopedik Mason Sözlüğü, İstanbul 1999.

sürekliliğini kendi yaşamına yansıtmak istemiş; doğumölüm olgularını “ölümden sonra yaşam” ya da “yeniden doğuş” düşünceleriyle sürdürmüştür. İnsanın yaşamını anlamlandırmak için gösterdiği bu düşsel çaba, zamanın başlangıcından sonuna dek uzanan bir eksen üzerinde çeşitli mitolojik tasarımlar yaratmıştır.

Mitsel anlatılar, mitosu üreten toplumun öz değerlerine sıkıca bağlıdır. Bu bakımdan mitos, bir topluluğun ayırt edici dünya görüşünü ortaya koyar; aktardığı öyküyle, topluluğun üyelerinin, kendi yaşamlarında karşılaştıkları gerilimleri tanımlamalarına, onlara göğüs germelerine, belki de bu gerilimleri çözümleyerek gidermelerine yardımcı olur. Mitos, Walter Burkert tarafından pek yerinde olarak, “ortaklaşa önemi olan bir olguya tikel göndermelerde bulunan geleneksel öykü” olarak tanımlanmıştır.⁵²

2.2 Mitos ve ritus

Daha önce de belirtildiği gibi ilkçağ dinlerinde mitos, bir ölçüde, dinsel dogmanın yerini tutmuştu; ancak mitoslara inanmak hiçbir zaman zorunlu değildi. Antik dinlerin ağırlığı mitosta değil, mitosu bütünleyen ritusta yaşanırdı; bu yüzden ritusların, antik dinlerin neredeyse tümünü oluşturdukları ileri sürülebilir. Bu yaklaşım, mitosun ritusla olan temel birlikteliğini vurgular. Christopher Gerard’a göre: “Mitos gösterir, ritus ifade eder ve imge açıklar.”⁵³

Mitosun temel işlevlerine geri dönersek; mitos, belirli bir “uyanış” (toplumsal bilinç) durumunu aktarır, bir uygarlaştırma tasarımı bağlamında topluluğu bir kimlik çevresinde birleştirir. Mitos bu işlevlerini kutsal coşku sayesinde rituslarla; edebiyat, opera, sinema sayesinde destansı anlatımlarla, topluluğun toplantılarında (geceleyin ateş başında) masallarla gerçekleştirir.

2.3 Ritus

Ritusların belirli bir sistem içinde bir araya gelmeleriyle ritüel meydana gelir. Bu anlamda ritus, ritüeli oluşturan öğelerden her biri olarak düşünülebilir. Ritüel, bir törenin ya da bir tapımın (kült) akışını belirleyen kuralların ve bu sırada kullanılan simgelerin kendi içinde tutarlılık gösteren bütünü olarak tanımlanabilir. Ritus ve ritüel, geniş anlamda her türlü standart davranış modelini ifade ederken, dar anlamda

⁵² Walter Burkert, İlkçağ Gizem Tapıları, çev. Sina Şener, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999, s. 13.

⁵³ Christopher Gerard, Parcours Paten, L'Age d'Homme, Paris 2000, s. 192.

yalnızca “kutsal”la ilgili davranış modellerini anlatır.

2.4 Monomitos

Campbell’ın mitoloji arařtırmalarına getirdiđi yenilik, mitoslarınrın simgesel aılımlarını irdelemek, etkilerini din, sanat ve edebiyatta bulmak, böylece mitosları kullanarak tüm insanlığın kültürel yaşantısını aydınlatmaktı. Mitos aracılığıyla Campbell, bizden önceki sayısız nesli etkilemiş olan ebedi bilgelik boyutunu tekrar gündeme taşımış, mitosların doğru yorumlandıkları takdirde günümüzde de birer etkin yaşam rehberi olabileceklerini ileri sürmüştür.

Campbell’a göre mitosun temel işlevi metafiziktir; mitos, bilincimizi açarak kendi varoluşumuzun özü ve evrenin gizemiyle ilişki kurmamızı sağlar, bu bütünsel gizem karşısında korku ve saygı duymamıza yol açar. İkinci işlev, kozmolojiktir; mitos, evrendeki her varlığı kutsal bir bütünün parçaları olarak sunar, böylece evrenin düzenini tanımlar, insanın evrenle olan ilişkisinin haritasını çıkarır. Üçüncü işlev, toplumsaldır; mitos, toplumsal düzeni doğrular, destekler, onun sürekliliğini sağlar. Dördüncü işlev psikolojiktir; mitos sayesinde birey, bağımlı çocukluktan olgunluğun sorumluluğuna, yaşlılığın bilgeliğinden ölüme kadar yaşamın çeşitli zorlu aşamalarını ve kriz anlarını aşabilir.

Campbell, asıl ününü sağlayan kitabı *The Hero With a Thousand Faces*’ı 1949’ da yayımladı; ve bu eser, onu gelmiş geçmiş en büyük mitoloji uzmanlarından biri konumuna yükseltti. Campbell’a göre mitoslar eski ya da ölü değil, canlı ve günümüzde de geçerli anlatılardır. Mitoslar sayesinde bizim için, kültür normlarını öğrenmek, yaşamı nasıl sürdüreceğimiz konusunda ipuçları edinmek mümkündür. Yapıtının adeta bir mitos okuma rehberi olmasını arzulayan Campbell, insanın kendini tanıma ve değiştirme arzusunun, yani inisiyasyon serüvenlerinin zorlu mücadeleler olduğunu, bu hassas sürecin, eski öykülerle yaşamımızın duygusal olguları arasındaki gerçek bağlantıyı oluşturduğunu ileri sürmüştür.

Campbell’ın⁵⁴ ısrarla üzerinde durduđu husus, mitosların sadece zamansal olarak değil, mekân, yani coğrafya bakımından da evrensel olduklarıdır. Bu evrensellik, aslında Jung’un arketip olarak formüle ettiđi bir genel kavrama uygun düşer. Yerel düzeyde farklı anlamlar kazanan arketipler, evrensel düzeyde aynı kültür içeriklerini

⁵⁴ Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Harpercollins Fontana, Londra 1993, (İlk basım: Bollingen Series, Princeton University Press, 1949.

yansıtır. Campbell için, örneğin bir bakireden doğduğu varsayılan, ölen ve dirilen tanrı motifi evrensel bir arketiptir; ama yerel düzeyde farklı kimlikler edinir, Hıristiyanlar için İsa, Grekler için Adonis, Anadolu’da Attis, Mısırlılar için Osiris olur, sayısız farklı görüntülere bürünür, bin ayrı yüze sahip olabilir. Yine de evrensel anlamda sözü edilen hep aynı arketiptir..

Bu modele göre kahraman bir arayışa çıkar ve kişiliğini değiştirecek bir dizi belirgin aşamadan geçer. En önce yola çıkış, olağan gerçeklikten kopuş aşaması gelir. Alice, beyaz tavşanın peşinden gider; Alaattin çarşıda sultanın kızına rastlar; İason, Altın Post’u bulmak için Argonot adlı gemisiyle denize açılır. İkinci aşama inisiyasyon aşamasıdır; kahraman olağanüstü bir evrene girmiştir ve burada sayısız tehlikeleri savuşturmak, birçok sınavı başarıyla vermek zorundadır. Keloğlan, indiği kuyunun dibinde cadıyla karşılaşır; Kırmızı Başlıklı Kız, kurdun pençeleri arasına düşer... Sonunda kahraman değişmiş olarak başladığı yere döner ama her şey eskisinden daha iyi olmuştur; Keloğlan padişahın kızıyla evlenir; İason Altın Post’la yurduna döner; Kutsal Kâse bulunur, ülkeye tekrar uyum ve barış gelir.

İşte bu monomitostur; monomitos, Kral Arthur’un ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri’nin öyküsüdür; Pinokyo’nun, Peter Pan’ın, Küçük Terzi’nin öyküsüdür; ve hatta Musa’nın, Buda’nın, İsa’nın ve Muhammet’in de öyküsüdür.

Campbell, temel karakteristiklerini saptadığı monomitosu üç ana aşamaya ayırır: Yola çıkış, inisiyasyon ve dönüş. Her aşamada, Campbell’in ayrıntılarla açıkladığı değişik bölümler vardır.

Yola çıkış: Serüvene çağrı, Çağrının reddi, Doğaüstü yardım, İlk eşiği aşma, Balinanın karnı.

İnisiyasyon: Sınavlar yolu, Tanrıçayla karşılaşma, Baştan çıkarıcı kadın, Babaya ödenen diyet, Tanrılaştırma (Apotheosis), Son ödül.

Dönüş: Dönüşün reddi, Büyülü kaçış, Dışarıdan gelen kurtuluş, Dönüş eşiğinin aşılması, İki dünyanın efendisi, Yaşama özgürlüğü.

Sıralanan tüm aşamaların değişmez bir kalıp, kesin bir liste olduğunu ileri sürmemekle birlikte Campbell, bunların az farklarla Doğu’da ve Batı’daki tüm kahraman mitoslarında görüldüğünü savunur. Değişik kahraman tiplerine rağmen Campbell için esas olan şudur: “... birçok ülkede, birçok halk tarafından yaşadıkları sürekli anlatılmış olan tek bir arketipselmitel kahraman var. Bu efsanevi kahraman çoğu zaman yeni bir şeyin kurucusudur; yeni bir çağın, yeni bir dinin, yeni bir kentin, yeni bir yaşam biçiminin. Yeni bir şey kurabilmek için kahraman eskisini terk

etmeli ve düşünce tohumunu, yeni şeyi doğurma gücüne sahip olan düşünce filizini aramaya çıkmalıdır. Tüm din kurucuları benzer arayışlara çıkmışlardır.”⁵⁵

Bu değerlendirme, kahraman olmayı, olağanüstü bir çabayı ifade eden zorlu bir uğraş olmaktan çıkarıp, gayret gösteren herkesin ulaşabileceği bir özellik durumuna getirir. Campbell’a göre kahraman mitosunun önemi, bu mitosun herkese uygun olmasıdır. Öyleyse kahramanlık, insanın doğal olarak kendinde barındırdığı bir potansiyel güç, derinlerde kalmış birtakım tinsel yetilerin yüzeye çıkmasıdır.

Campbell, *The Power of Myth*⁵⁶ (Mitin Gücü) adlı kitabında Otto Rank’ın görüşlerini yineler: “...doğarken herkes kahramandır; amniotik sıvının içinde yaşayan küçük bir su yaratığından, ilerde ayakta durmayı başaracak olan ve hava soluyan bir memeli durumuna gelirken muazzam bir psikolojik ve fiziksel dönüşüm geçiririz.”⁵⁷

The Power of Myth’te Campbell, daha önce yazdığı *The Hero with a Thousand Faces* adlı yapıtında dile getirdiği temel görüşü özetler: “Her çeşit mitolojide ortak olan tek bir kahraman mitosuna vardır; bu mitos bir ‘bilinç arayışı’ öyküsünü aktarır.”⁵⁸

David Leeming, *Mythology: The Voyage of the Hero* (Mitoloji: Kahramanın Yolculuğu) adlı incelemesinde söz konusu mitosun herkes için ne denli anlamlı olduğu konusunda şunları söyler: “Yaşam yolculuğu, insanın kendini arayışıdır; kişisel mitosumuz, yerel olanın, hemen ulaşılır olan, el altındaki anlık olguların peçesiyle örtülüdür ama bu daha derinlerde yatan evrensel mitosun bir ifadesinden ibarettir. James Joyce, Joseph Campbell ve diğerleri bunu monomitos olarak adlandırdılar. Monomitosu anlamak, bir mitsel bilinç yaratmak ve böylece modern teknolojinin ve akıl çağına bizi uzaklaştırdığı gerçek güçlerle yeniden birleşmek demektir.”⁵⁹

Campbell’ın mitoloji çalışmalarının önemi, yaklaşımının evrenselliğindedir. Kahramanın yolculuğunda insanlık kendi yaşam yolculuğunu görmelidir. Kahramanın ayrılışı, inisiyasyonu ve dönüşümü aslında bireyin yaşadığı deneyimler, bu deneyimlerden öğrendikleri ve bunlara göre kendini değiştirmesi demektir.

Sonuç olarak, Campbell en popüler ve etkili yapıtı *The Hero With Thousand Face* ile bir bakıma miti temel bir yapı içinde parçalara ayıran klasik mit formülünün psikanalitik bir analizini de yapmıştır. (Indick, 2007: 132)

⁵⁵ Campbell, a.g.e., 1991, s. 37.

⁵⁶ Campbell, *The Power of Myth*, Anchor Books, New York 1991, s. 76

⁵⁷ Otto Rank, *The Trauma of Birth*, Brunner, 1957.

⁵⁸ A.g.e., 1991, s. 53.

⁵⁹ David Leeming, *Mythology: The Voyage of the Hero*, Lippincott, New York 1973

Erkek Kahraman arketipi, arketipik erkek kahraman yolculuğunda psikolojik gücünü ortaya koyar. Erkek kahraman tehlikeye atılır ve farklı figürlerle ve karakterlerle karşı karşıya gelir. Dışsal yolculuğa çıksa da mit içsel bir yolculuğu simgeler. Bu yolculuk erkek kahramanın kendini bütünlediği bir yolculuktur. Nereye gittiği ve serüvenin neler gerektirdiği hiç önemli değildir. (Indick, 2007: 132) Yolculuğu her zaman kendini keşfettiği içsel bir yolculuk ve hedefi daima karakter gelişimi olan erkek kahramanın yolculuğunu savaşı bir kültürü somutlaştırdığı gerçeğini de unutmadan arketiplerini sinemacılar, ‘kahramanlık öyküleri için bu sağlam temeli’ kullanılan iletişim öykü yapısını görmezlikten gelemezdi.

Mitolojik kahramanın psikolojik bir analizini yapan Campbell’in görüşlerini savunan George Lucas’ın *Star Wars* ile başarı kazanması sonucunda filmlerde ve senaryolardaki “yolculuk modeli” yönetmenler tarafından benimsenen bir kalıp haline gelir. Örneğin Christopher Vogler’in *The Writer’s Journey* ve Stuart Voytilla’nın *Mit and Movies*’i (1999) gibi kitaplar Campbell’in görüşlerini sinemaya ve senaryo yazımına uyarlamışlar ve yolculuk popülaritesini artırmışlardır.

3. Mitolojinin Sinemada Görüntüleri

3.1 Sinemada kahraman

Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* adlı kitabında sanatın, felsefenin ve bilimlerin amacından söz eder: “...bireyin sınırlı ufkunu aşarak, sürekli gelişen bir bilinç düzeyine ulaşmasına destek olmak...”⁶⁰ Sinemanın da amacı budur.

Öykü anlatıcılığının modern yolu ve mitos yapıcılığın çağdaş biçimi olan filmler, inisiyasyonların aşamalarından oluşmuştur ve film kahramanları da aynı yolu izler.

Sinema kuramcısı Christopher Vogler *The Writer’s Journey* (Yazarın Yolculuğu) adlı kitabında, Campbell’in Hollywood’da yarattığı etkiyi şöyle anlatıyor: “Kuşkusuz, Campbell’in çalışmalarından en çok yararlanan Hollywood oldu. George Miller ve George Lucas gibi yönetmenler Campbell’a çok şey borçlu olduklarını ilan ettiler. Campbell’in etkisi Boorman’ın, Spielberg’ün, Coppola’nın ve daha birçok yönetmenin filmlerinde belirgin olarak görüldü.”⁶¹

Mitos ve din konularında araştırmalar yapan Harry Young, “Hero’s Journey Symbols on the Path” (Kahramanın Yolculuğundaki Semboller) başlıklı yazısında şunları belirtir: “Günümüzün filmleri, kahramanlarının temel çizgilerini

⁶⁰ Campbell, a.g.e., 1993, s. 28.

⁶¹ Christopher Vogler, *The Writer’s Journey*, Mythic Structure for JVriters, Michael Weise Productions, 1998.

mitolojinin klasiklerinden ödünç almıştır. Birçok yönetmen, filmlerinin özü olarak, Joseph Campbell'ın yapıtını ve kahraman arketipi simgeciliğini kullanır; bu konuda *Star Wars* (Yıldız Savaşları, 1977) serisi, *Close Encounters of the Third Kind* (Üçüncü Türden Yakınlaşmalar), *Top Gun* ve Disney'in birçok animasyon filmi, son çeyrek yüzyılın önde gelen örnekleridir.”⁶²

Sayısız senaristin “İncil’i olduğu söylenen *The Writer’s Journey*, öykü anlatımı için mitsel bir yapı sağlayacak film kurgularının anahtarlarını açıklar. Bu temel kurgular, aslında, Campbell tarafından yapılandırılan kahramanın yolculuğu aşamalarından başkası değildir.

3.2 Matrix

Yönetmen: Andy –Larry Wachowski

Senaryo: Andy –Larry Wachowski

Oyuncular: Keanu Reeves, Laurance Fishburne, CarrieAnne Moss, Hugo Weaving

Görüntü Yönetmeni: Bill Pope 1999, ABD, 136 dk.

Morpheus:

“Gerçek dünyaya hoş geldin!”

Matrix simülasyonunun, bu sanal âlemin, neoliberal dünyayla, kapitalizmin bu aşamasıyla ilintilerini kurdukça, Matrix dünyası, aynı mitoloji dünyası gibi, gerçekliğin günümüze özgü (ileri teknolojinin, siberâlemin tasarımlarına bağlı) bir yansıması oluyor. Üstelik, popüler mitoloji, gerçeklik ile bir ideolojik (yanılsatma) ilişkisi kurarken, Matrix simülasyonu, her haliyle neoliberal yıkımların, politik teslimiyetlerin, küreselleşme masalının sinemasal yansımasına dönüşebiliyor.

Daha geniş kapsamda anlatacak olursak Matrix'in anlattığı öykü öyle tamamen yepyeni bir öykü değil. Bilimkurgunun kuşkucu, karamsar bölümünün içinde “Space Opera”ların sınırsız yayılma, genleşme fantazilerinin bugüne kadar uzanagelen üç kolunu birleştirir. Bu kollardan bir tanesi kapalı bir toplumun geleceği konusunu işleyip durur. Uyuşturucu ilaçlarla, terör halüsinasyonlarla ya da benzer araçların

⁶² Harry Young, “The Hero’s Journey Symbols on the Path”, makale, Sunrise, 1999, Liverpool’da 7 Eylül 1996’da yapılan konuşma [www.theosophical.org.uk/HeroHY].

hepsine başvurarak, akla gelebilecek en “totaliter” devletin bile hayal edemeyeceği ve içten içe kıskanacağı bir mutlak hâkimiyet düzlemine ulaşmış kapalı bir toplumdur. Bu mutlak hâkim kapalı toplumdaki yalnızca tek tük kişiler kaçabilir. Diğer bir koluysa, insan ve makine arasındaki mücadele ya da hatta savaşı tırmandırıp duran krizi ele alır. Üçüncü kolu ise, insanın muhtemel teknolojik imkânlarla donatılmış bir dünyada insani kişiliğini yitirmesi, kimliğinin, kişiliğinin dağılması, öznenin gerçeklik içindeki yerinden edilmesi teması etrafında döner.

Sinema, inisiyasyonun belli başlı özelliklerinin çoğunu taklit eder. İzleyiciler, gündelik dünyanın tanıdık taraflarını arkalarında bırakarak karanlık bir ortama girerler. Karanlıkta ekrana yansıyan görüntülerden oluşan farklı bir dünyayı paylaşırlar. Bu görüntüler, neredeyse gerçek yaşamdan çok daha büyük, daha yaygın, daha gerçek bir dünya yanılması yaratır. Sinemanın inisiyasyona kattığı kolektif bir boyuttur ve sinema salonu paylaşımın inisiyasyon ortamıdır. İzleyicilerin tepkileri, gösterinin ayrılmaz bir parçası olur. Böylece film, bir zamanlar mitolojinin üstlendiği psikolojik ve toplumsal işlevleri tam olarak yerine getirir.

İnisiyasyon olgusuyla bilimkurgu sinemasının kesiştiği noktada karşımıza çıkan en etkileyici sinema yapıtı, Wachowski kardeşlerin *Matrix* adlı filmidir.

3.2.1 Yolculuk

Filmin kahramanı Thomas Anderson’dır Thomas adı, kendi gözleriyle gördüklerine bile inanmayan bir aziz olan Saint Thomas’tan alınmış olmalıdır. Anderson adıyla, “insanın oğlu” anlamına gelir (Yunanca *andros* sözcüğü insan demektir).

Anderson, gündüzleri bilgisayar programcısı, gecelerini Neo takma adını kullanan bir hacker olarak geçirir; *Matrix* adlı gizemli bir programı ve efsanevi hacker Morpheus’u bulmaya çalışır.

3.2.2 Serüvene çağrı

Filmin başlangıcında izlenen olağan yaşam “gerçek” değildir; yaşanan her şey *Matrix* olarak adlandırılan bir programın ürettiği sanal dünyada gerçekleşir.

Potansiyel kahraman Neo, ilk serüven çağrısını aldığı anda, olağan yaşamındaki yoğun bir iş gününün sonunda bilgisayarın önünde uyuyakalmış durumdadır.

Thomas Anderson’ın “beyaz tavşanı” izlemeye başladığı andan itibaren inisiyasyon süreci, kendi kişisel “geçiş ritüsü” da başlar. Neo, kendisini The One

(“O”) ve “kurtarıcı” olmaya götürecek tinsel yolculuğa böylece koyulur.

3.2.3 Çağrının reddi

İlginç olan, Morpheus’un, tıpkı kullarını gören bir Tanrı gibi Neo’nun ne yaptığını, nerede bulunduğunu sanki yukarılardan bir yerden izlemesidir (Her Şeyi Gören Göz). Morpheus’un sözünü dinleyen Neo, boş bir ofis bölmesine girer. Morpheus, gökdelenin penceresine çıkan Neo’ya, olanaksız bir atlayışı yapmasını emreder. Bu atlayış aslında bir serüven eşiğidir; ama henüz kuşkularından kurtulmamış, kendine inanmaya başlamamış olan Neo atlamayı reddeder.

3.2.4 Akıl hocası

Neo, binaya girerek The One olma yolundaki en büyük adımı atmıştır. Ama önce Neo’nun bir öğretmene, kendine güvenini sağlayacak bir öndere, inanacağı bir yol göstericiye ihtiyacı vardır. Neo, akıl hocasıyla karşılaşmalıdır.

Morpheus, Neo’ya bir seçim fırsatı verir: “Mavi hapi alırsan öykü biter. Yatağında uyanır ve artık canın ne istiyorsa ona inanırsın... Kırmızı hapi alırsan, Harikalar Diyarı’nda kalırsın ve sana tavşanın ininin ne kadar derin olduğunu gösteririm.” Bu sözler, Lewis Carroll’un *Alice Harikalar Diyarı*’nda adlı yapıtımdan esnlenmiştir.

3.2.5 Eşiği aşma

Neo seçimini yapar, kırmızı hapi alır ve kararının sonuçlarını anında görmeye başlar. İnisiasyon sürecine, aynanın ötesine geçerek girer; dokununca ayna sıvılaşır ve Neo’yu yutar. Aynanın ötesine geçmek, insanın içsel yolculuğunu, kişinin özvarlığını tanımasını, kendisiyle yüzleşmesini simgeler.

3.2.6 Sınavlar, dostlar, düşmanlar

Morpheus, Neo’nun “seçilmiş” olduğuna, insanlığı makinelerin egemenliğinden kurtarabilecek, Matrix’e meydan okuyabilecek yegâne kişi olduğuna inanır. Bu, kâhin tarafından bildirilmiştir.

Eğitim sırasında herhangi bir bilgi, beceri ya da özel yetenek, bilgisayarlar kullanılarak insan bilincine anında yüklenebilir. Yüksekten sıçrama Neo’nun aşması gereken bir sınavdır. Bir gökdelenin tepesinden diğerine, gerçek, fiziksel bir sıçrayış gibi görünse de bu aslında Neo’nun, Morpheus’un sözlerine olan inancını ve kendine

güvenini kanıtlama testidir.

Gerçek belalara bulaşmadan önce Neo, son bir sınavdan geçmelidir. İnsanların kaderini görebilen kâhine Morpheus, Neo'yu götürür. Oldukça eğlenceli bir bölümdür bu; çünkü kâhin, Neo'yu mutfakta kabul eden bir ev kadınıdır. Neo'ya kapının üzerinde yazılı olan bir deyişi gösterir: Kendini Bil! Bu tümce hiç kimsenin yazgısından kaçamayacağını anımsatır.

Neo'ya günü gelince, kendi ölümüyle ustası Morpheus'un ölümü arasında seçim yapmak zorunda kalacağını bildirir. Ayrıca eğer bu yaşamda “seçilmiş” değilse, bir sonraki yaşamında belki “seçilmiş” olabileceğini söyler.

3.2.7 Mağaraya doğru

Bu aşama hızla tamamlanır. Kâhinle konuştuğundan sonra Neo ve arkadaşları “gerçek dünya”ya geçmek için çabalarırken, Neo bir *dejâ vu* yaşar, bu olgu Matrix'te ani değişimlerin habercisidir.

3.2.8 Ateşten gömlek

Akıl hocalarının ortak özelliği öykünün belirli bir noktasında bir kenara çekilmeleri ve kahramanı yalnız bırakarak gerçek bir kahramana dönüşmesine izin vermeleridir. Matrix'te de Morpheus ajanların eline düşer ve Neo ister istemez kahraman olur. Morpheus Matrix'te tutsaktır ve Neo'nun ajanlarla savaşa girmekten başka şansı yoktur.

Bu sırada Neo ve Trinity, Morpheus'u kurtarmak için ajanların merkezi olan gökdeleni ulaşırlar. Artık hiçbir korku duymayan Neo, gökdeleni savunan askerlerle dehşetli bir mücadeleye girişir; savaş sırasında yeni güçler geliştirir, üzerine gelen mermilerden sıyrılmayı öğrenir. Uzun ve ölümcül savaş sahnelerinin sonunda Neo ve Trinity, balinanın karnına ulaşarak Morpheus'u kurtarmayı başarırlar. Morpheus'u, akıl hocasının yaşamını kurtarmıştır.

3.2.9 Ödül

Dehşetli savaşın sonucunda Neo'nun elde ettiği birkaç ödül vardır. Öncelikle makinelerden bağımsız, gerçek dünyada yaşayan insanlık da kurtulmuştur. Ancak Neo'nun kişisel düzeyde elde ettiği en büyük ödül Matrix'teki güçlerini artırmış olmasıdır. Savaş Neo'ya güç katmış, onu inisiyasyon sürecinin son aşaması olan “diriliş”e hazırlamıştır.

3.2.10 Dönüş yolu

Bu çözümlemede *Matrix* tek bir film gibi değil, üçlemenin ilk filmi olarak değerlendirilmelidir. Bu nedenle “dönüş yolu” ancak üçüncü filmin sonunda makinelerin kesin yenilgisi ve insanlığın kölelikten kurtuluşuyla gerçekleşecektir. Neo ve dostlarının olağan yaşamlarına geri dönüşleri ancak o zaman mümkün olacaktır. Bu ilk filmin sonunda, ne Neo’nun yolculuğu henüz tamamlanmıştır ne de insanlığın makinelerle savaşı bitmiştir. Neo, kendisini “seçilmiş” yapacak olan büyük sınavı vermeli, Ajan Smith’le son dövüşünü yapmalıdır.

3.2.11 Diriliş

İyiyle kötünün son savaşı, Neo’yla Ajan Smith arasında metro istasyonunda, yani yeraltında gerçekleşir. Savaş şiddetini artırdıkça Neo’nun gücü ve yetenekleri de gelişir. Bu son sınavda ölüme giderek daha çok yaklaşır, sonunda ajanlar tarafından vurulur ve ölür. Elbette yeniden doğması için ölmesi gereklidir.

3.2.12 İksirle dönüş

Öykülerin çoğunda iksirle dönüş, yolculuğun döngüsünü bütünler. Amaca ulaşılmış, olağan dünyada dengeler yeniden sağlanmıştır. Ancak bu filmde işler böyle yürümez. Gerçi Neo farkındalığın, “seçilmiş” olmanın, *Matrix*’e egemen olmanın iksiriyle geri dönmüştür; ama bu, yolculuğun sonu değil, belki de başıdır; öykü sürecek, iki film daha Neo’nun serüvenlerini aktaracaktır. Neo, elde ettiği iksiri, makinelere karşı, insanların kurtuluşu için kullanacak, insanların bedenlerini ve zihinlerini özgürleştirecektir.

Filmin gerçek etkisi, tinsel bir yolculuğun öyküsü olmasıdır. Mitolojik bir ifadeyle bu öykünün özünde Neo’nun kişisel geçiş ritusu olduğu söylenebilir. Film boyunca olan biten her şey, Neo’nun inisiyasyon sürecinin, zihnini özgürleştirmesinin bir parçasıdır.

Günümüz dünyası, geleneksel tarzda inisiyasyon uygulamalarını tanımıyor. Belki çağdaş dünyanın önde gelen özelliklerinden biri de inisiyasyon olgusunun yok olmasıdır.

Eski uygulamalardan artakalan ritus, simge ve kavramların çeşitli dinsel uygulamaların arasında varlığı sezilse bile, çağdaş dünyada bunlar inisiye edici özelliklerini yitirmiş durumdadırlar.

Biz, modern kahramanlar olarak mağaralara girip labirentlerdeki mitsel canavarlarla dövüşemiyoruz; ama bir özel dünyaya giriyor, derinlerdeki karanlık mağaraya ulaşıyor ve kendi sine rüyalarımızı izliyoruz. Kahramanın yolculuğunu sinema salonlarında izleyici olarak yaşıyoruz. Zaten Campbell'ın söylediği gibi, “Geçiş ritusları sadece adayları (kahraman) etkilemek için değil, aynı zamanda topluluk üyelerini de (izleyicileri) etkilemek içindir. Yukarıdaki bilgiler doğrultusunda kahramanın yolculuğundaki inisiyasyon olgusu ,Freud'un psikanaliz açıklamaları, Jung'un arketipik çalışmaları ,gerçeküstücü sinemacılar ve Nolan'ın düş\şimülasyon,gerçeklik temasını işlediği Inception (Başlangıç)'ın yönetmeni olan Christopher Nolan'ın filmografisini inceledikten sonra asıl filmimiz olan Inception (Başlangıç)'ı psikoloji, rüya ilişkisini inceledikten sonra filmin olay çözümlmesine geçiş yapılacaktır.

V. CHRISTOPHER NOLAN SİNEMASI

1. Christopher Nolan ve Filmleri

1.1 Hayatı

30 Temmuz 1970'te Londra'da doğdu. Christopher Nolan, kendi filmlerinin çoğunda erkek kardeşi Jonathan Nolan ile ortak senaristir. Sinemaya çok genç yaşta gönül veren Nolan'ın henüz yedi yaşındayken babasının 8 mm. kamerasıyla çektiği gerçeküstü bir kısa metraj film olan *Tarantella* PBS'de gösterildi. İlk kısa filmi *Larceny* 1996 yılında Cambridge Film Festivali'nde gösterilmişti. Graham Swift'in *Waterland* adlı eserinin etkisinde kalan Nolan eşzamanlılık üzerine kafa yormaya başladı. Nolan bu konu üzerinde düşüncelerini yoğunlaştırdığı sırada Londra'daki evine hırsız girer. Hırsızların kendisi ve hayatı için neler düşünmüş olabilecekleri üzerine kafa yoran Nolan işsiz bir yazarın insanların evine girip yaşamlarının ayrıntılarını öğrendiği *Following* isimli filmi çekti. Filmleri genellikle bir flashback ya da filmin sonundan kareler ile başlar. Filmlerinde Amerikalı karakterleri genelde İngilizler ya da Amerikalı olmayan oyuncular canlandırır. *Memento*'dan (Akıl Defteri) beri filmlerinde aktör Larry Holden, Christian Bale ve Michael Caine ile çalışıyor.

1.2 Filmografi

Nolan ilk filmi 1998 yılında *Following* adıyla gerçekleştirdi. Filmde işsiz bir yazarın insanların hayatlarını öğrenmesini takıntı edinmesi ve evlerine girerek

hayatlarının ayrıntılarını gizlice öğrenmesi konu ediliyordu.

2001 yılında bir kara filmi tersten anlattığı gerilim *Akıl Defteri Memento* vizyona girdi. 2002 yılına gelindiğinde bir Norveç filmi olan *Insomnia*'nın yeni bir versiyonunu çekti. 2005 yılında Batman'i sinemaya uyarlayarak *Batman Begins*'i (*Batman Başlıyor*) çekti. Çocukluğundaki en sevdiği çizgi roman kahramanı olan Batman'in elli yıllık geçmişini ele alarak çektiği bu film çok sevildi . 2006 da *The Prestige* isimli filmde değişik bir kurgu kullanarak birbirine rakip iki illüzyonistin savaşını ele aldı. 2008 yılında ise *Batman Begins*'in devam filmi *The Dark Knight Kara Şövalye* filmi çevirdi. Film gelmiş geçmiş en iyi filmler arasına girdi ve müthiş bir gişe başarısı yakaladı.

Uzun Metraj

The Dark Knight (2008)

The Prestige (2006)

Batman Begins (2005)

Insomnia (2002)

Memento (2000)

Following (1998)

Kısa Metraj

Doodlebug (1997)

Larceny (1996)

Tarantella (1989)

1.2.1 Following (Takip)

Tür: Gerilim / Suç / FilmNoir / Gizem

Yönetmen: Christopher Nolan

Senaryo: Christopher Nolan

Görüntü Yönetmeni: Christopher Nolan

Müzik: David Julyan

Yapım: 1998, İngiltere, 69 dk.

Oyuncular: Jeremy Theobald (Genç Adam), Alex Haw (Cobb), Lucy Russell (sarışın kadın), John Nolan (polis)



Yeni romanı için aradığı ilhamı bir türlü bulamamış genç yazar, sokaklarda dolaşıp insanların peşinde dolanmakta, kendine esin kaynağı aramaktadır.

Bill takma adıyla dolaşan genç yazar, bir gün siyah takım elbiseli, şık giyimli bir adamın peşine takılır. Takıntı haline getirdiği Cobb isimindeki gençle sonunda tanışan Bill, Cobb'un profesyonel bir hırsız olduğunu öğrenir. Cobb'un yaşam tarzından çok etkilenen Bill, sarışın, çekici bir kadınla da tanışınca yavaş yavaş ait olmadığı suç dünyasının içine çekilecektir.

Christopher Nolan 2000 senesinde bir kara film örneği olan *Memento*'yu (*Akıl Defteri*) tersten anlattığı film olarak karşımıza çıkardı. Ortaya derin bir iz bırakan müthiş bir gerilim filmi çıktı. Bugün hâlâ bu film forum sitelerinde en çok konuşulan filmlerden biri olma özelliğini koruyor.

1.2.2 Memento (Akıl Defteri)

Tür: Gerilim / Dram

Gösterim Tarihi: 27 Temmuz 2001

Yönetmen: Christopher Nolan

Senaryo: Jonathan Nolan, Christopher Nolan

Görüntü Yönetmeni: Wally Pfister

Müzik: David Julyan

Yapım: 2000, ABD , 113 dk.



Oyuncular: Guy Pearce (Leonard Shelby), CarrieAnne Moss (Natalie), Joe Pantoliano (Teddy), Mark Boone Junior (Burt), Stephen Tobolowsky (Sammy Jankis), Jorja Fox (Catherine Shelby), Harriet Sansom Harris (Mrs. Jankis)

Leonard Shelby (Guy Pearce) ucuz otel odalarında konaklayan, sadece nakit para kullanan ama şık giysiler giyen ve bir Jaguar kullanan, işadamı görüntüsünde biridir. Fakat aslında hayatını karısına tecavüz edip öldüren kişiyi bulmaya adanmıştır.

Leonard'ın bu yolda ciddi bir engeli vardır, çok ender rastlanan ve tedavi edilemeyen bir tür hafıza kaybı. Her ne kadar hayatının “kaza”dan önceki dönemlerini hatırlayabiliyorsa da bazen 15 dakika öncesinde nereye gittiğini ve nerede olduğunu unutabilmektedir. *Memento* ile büyük başarı sağlayan Christopher Nolan, *Insomnia*'yla üç usta oyuncunun izlenmeye değer oyunuyla çok iyi bir senaryoyu beyazperdeye aktarmıştır.

1.2.3 Insomnia (Uykusuz)

Tür: Dram / Aksiyon / Gerilim

Gösterim Tarihi: 25 Ekim 2002

Yönetmen: Christopher Nolan

Senaryo: Hillary Seitz, Nikolaj Frobenius, Erik Skjoldbjarg

Görüntü Yönetmeni: Wally Pfister

Müzik: David Julyan

Yapım: 2002, ABD , 118 dk.

Oyuncular: Al Pacino (Will Dormer), Robin Williams (Walter Finch), Hilary Swank (Ellie Burr), Maura Tierney (Rachel Clement), Martin Donovan (Hap Eckhart), Nicky Katt (Fred Duggar)

Los Angeles polisinden dedektifler Will Dormer ve Hap Eckhart, küçük bir Alaska kasabasına 17 yaşında bir kızın öldürülmesini araştırmaya giderler. Araştırmaları sonucunda Walter Finch adında bir yazardan şüphelenir ve peşine düşerler. Sisler içinde yaşanan bir çatışmada Hap öldürülür, Finch kaçır. Başarısızlığa uğramanın ve ortağının ölümünün öfkesiyle Dormer, Finch'in peşine düşer. Bu kez yanında yerel bir polis memuru olan Ellie Burr vardır. İkili, Finch'in zekice ördüğü entrikalar ağı içerisinde intikam ve adalet için çabalar.



1.2.4 Batman Begins (Batman Başlıyor)

Türü: Aksiyon

Yapım Yılı: 2005

Yapım Ülkesi: ABD

Oyuncular: Christian Bale, Michael Caine, Morgan Freeman, Gary Oldman

Christopher Nolan'ın Batman Begins adlı filmi, Batman efsanesinin orijinlerini ve Kara Şövalye'nin Gotham'da iyilerin koruyucusu olarak ortaya çıkmasını inceliyor. Ailesinin cinayeti sonrasında, hayal kırıklığına uğramış ve büyük servete sahip olan Bruce Wayne (Christian Bale), adaletsizlikle savaşmanın yollarını bulmak ve güçsüzlere korku saçanların gözünü korkutmak amacıyla dünyayı dolaşır. Wayne Gotham'a döner ve diğer kimliğini ortaya çıkarır: Gücünü, aklını ve çeşitli yüksek teknoloji



aldatmacalarını şehri tehdit eden kötü güçlere karşı kullanan maskeli Batman.

Christopher Nolan'ın düş, simülasyon, gerçeklik ve aile gibi temalarla ilgilenip soygun kılıfı giydirdiği Inception (Başlangıç) filmi son örneklerdendir. Bu filmi tartışmak yine rüyalarla ilgilenmek anlamına gelecektir. Bir sonraki bölümde Christopher Nolan'ın tüm filmografisini inceledikten sonra olay çözümlemesi yer alacaktır.

2. Inception (Başlangıç)

Yönetmen: Christopher Nolan

Senaryo: Christopher Nolan

Oyuncular: Leonardo Di Caprio (DomCobb), Ken Watanabe (Saito), Joseph GordonLevitt (Arthur), Marion Cotillard (Mal), Ellen Page (Ariadne), Tom Hardy (Eames), Cillian Murphy (Fischer), Tom Berenger (Brovning), Michael Caine (Profesör)

Görüntü Yönetmeni: Wally Pfister

Kurgu: Lee Smith

Müzik: Hans Zimmer

Yapımcılar: Christopher Nolan, Emma Thomas

ABDİngiltere/2009/İngilizce/142dk./WB

inceptionmovie. warnerbros.com

2.1 Kendi dünyasında kayboluş⁶³

Son filmi Inception (Başlangıç) olan Christopher Nolan'ın film çekmek ile düş kurmak arasında bir analogi kuracak olursak filmde karşımıza son derece yetenekli olan Leonardo Di Caprio'nun canlandırdığı Cobb, ekibe parayı veren ve işlerine de karışan yapımcı Saito, bilinçaltına girdikleri ve etkiledikleri izleyici Fischer (her şeyin gerçekliğine ikna olan seyirci), filmin teknik sorumlusu Yusuf, sanat yönetmeni Ariadne ve diğer ekip üyelerinin olduğu bir yapıyla karşılaşırız. Bu ekip bize (Fischer'a/izleyiciye) gerçek bir yaşam deneyimi yaratmaya çalışmaktaydı. Nolan film hakkındaki bir söyleşisinde⁶⁴ *Başlangıç*'taki ekibin yaptığı işin tüm yönleriyle bir film oluşturmaya benzediğini söylüyor ve pratikte de büyük perdede karşımıza son dönemde görsel numaraların vazgeçilmezi 3D tekniğini bile

⁶³ Bu sözü Lacan de Sade için söylemiştir.

⁶⁴ Amy Taubin, "Christopher Nolan ile söyleşi", Film Comment, Temmuz/Ağustos 2010.

kullanmaya gerek duymayan görkemli bir düş dünyası getiriyor.

Sigmund Freud'un *Rüyaların Yorumu*'nu yayınlayışından itibaren sinemayla rüyalar tarihsel olarak aynı döneme denk gelmektedir.⁶⁵ Yüzyıl kadar önce hem bilinçaltımızın farkına vardık hem de bilinçaltımızın yarattığına benzer renklilikte imgeleri karşımızda görme fırsatı bulduk. O günden bu yana filmler ve rüyaların ilişkisi, yapıları ve işleyiş şekilleri hep karşılaştırıldı. Sinema, olgunluk dönemine geldiğinde rüyalarla, bu konudaki psikolojik/klinik bilgimiz de arttığından doğrudan ilgilenmeye başladı. *Hücre (The Celi, 2000)*, *WakingLife (2001)*, *Mulholland Çıkmağı (Mullholland Drive, 2001)* ve belki tüm Lynch filmleri, *Vanilla Sky (2001)*, *Rüya Bilmecesi (The Science of Sleep, 2006)*, birçok film rüyalarla gerçeklik arasına girdiler.

2.2 Matrix'in karşısında

Nolan'ın düş/simülasyon, gerçeklik ve aile gibi temalarla ilgilenip filme soygun kılıfı da giydirdiği *Inception'u (Başlangıç)* tartışmak yine rüyalarla ilgilenmek demektir. Çünkü DiCaprio'nun *Zindan Adasında'kine (Shutter Island, 2010)* benzer bir başarıyla canlandırdığı karakter Cobb'un işi insanların uykularına sızarak "rüya kurmak" ve bu sayede işverenin istediği gizli bilgileri ele geçirmek. Bunu, rüyayı kurbanın anlamayacağı şekilde gerçekçi olarak oluşturmasını sağlayacak bir ekip ile gerçekleştiriyor. Cobb ve arkadaşları teknik olarak nasıl bir şey olduğu asla açıklanmayan bir alet ile aynı rüyaya giriyor ve yapıyı tasarlıyorlar. Rüyaların ortak yaşanması söz konusu olduğunda onları tatmin edilememiş arzuların yansımaları olarak gören Freud'dan çok kolektif bilinçaltının resimlerinden bahseden Jung'a yaklaşmış oluyoruz. Jung rüyaları, içinde insanlığın ortak değerlerinin, sembollerinin, deneyimlerinin yer aldığı bir depo olarak tanımlaması yerine Nolan, herkesin girip çıkabildiği, kolektif olarak tasarlanabilen bir alanı geçiriyor. Bu, sinema salonunda birçok kişi ile aynı düşsel imgelere teslim olduğumuz film izleme deneyimine son derece benzer bir ortak etkinlik. Bu rüya yapısını tasarlayacak kişi olan Cobb'un soygun takımını toparlarken bulduğu yetenekli mimar Ariadne'nin⁶⁶

⁶⁵ Filmlerdeki düş sahneleri sinemanın doğuş yıllarına kadar gider, örneğin George A.Smith'in filmi *Santa Claus* 1898 tarihli dir.

⁶⁶ Ariadne tesadüfi bir isim değil; Yunan mitolojisinde boğa başlı ve insan vücutlu Minotor bir labirente hapsedilir ve sevgilisi Theseus Minotor'u öldürmek için bu labirente girmeye karar verdiği nde Ariadne ona geri çıkabilmesi için bir yumağı verir. Bkz. <http://www.theoi.com/Ther/Minotauros.html>

kahramanımızla bir kafede oturduğu ve Adriadne'nin kendini binaların infilak ettiği bir aksiyon sekansının içinde buluverdiği sahnede, yaşadığı bu ilk ortak rüya deneyiminin kolektif sinema hafızamızdaki tipik aksiyon bilimkurgu sahnelerine benzemesi ise oldukça kaçınılmaz.

Cobb'un sonradan karısını öldürmekten aranması yüzünden giremediğini öğrendiğimiz Amerika'ya dönebilmek ve çocuklarına kavuşabilmek için aldığı son iş Japon bir işadamı olan Saito'nun rakibinin zihnine bir fikir yerleştirme isteği. İşte filmin asıl meselesi bu; artık olay birinin uykusuna sızıp rüya yaratarak bilgi edinmek değil, o kişinin aklına kendiliğinden olduğunu düşüneceği bir fikir yerleştirebilmek. Bu fikir aslında son dönemde toplumsal eleştiride fazlasıyla aşına olduğumuz bir düşünce tarzı.

Teorik arka planını Baudrillard gibi düşünürlerin oluşturduğu *Matrix* (The Matrix 1999) *The Truman Show* (1998) gibi filmlerde karşımıza çıkan "sahte bir dünyada yaşıyor olabiliriz" düşüncesi. Cobb'un Fischer'in beynine bir fikir ekimi olarak babasının yerine geçmeme isteğini, karısının aklına içinde yaşadıklarının bir rüya olduğu düşüncesini yerleştirmesi gibi Christopher Nolan da *Inception* (Başlangıç) ile zihinlerimize çevremizdeki herşeyin gerçek olmayabileceği saplantısının tehlikeli olabileceği fikrini ekliyor.

Cobb'un Freudyen bir anlamda babasına benzemeye çalışan Fischer'in vaftiz babasına ulaşarak onu babasının imparatorluğundan uzaklaştırma planı, bilinçaltının derinliklerine uzanıp görsel açıdan etkileyici ve aksiyon açısından da son derece çarpıcı üç rüya katmanı yer aldığı rüyanın bir alt katmanına inmeyi gerektiriyor.

Filimdeki rüya tasarımlarının anlatımında göreceli, katmanlı ve görsel açıdan çok sesli düş yapısı söz konusu filmde iç içe aynalar şeklindeki *The Lady From Shanghai, 1947* (Şangaylı Kadın) göndermeside yer alıyor. Devam edersek ekibin planını etkileyecek önemli bir nokta var ki bu aslında filmin temel izleği: Cobb'un ölmüş karısı Mal'ın, Cobb'un kurduğu rüyalara sızarak onun işlerine engel olması. Cobb ve Mal ilişkisi yukarıda bahsettiğimiz fikir bağlamında çok önemli çünkü karı koca bir rüya deneyimini yaşıyorlar (bu "yeni dünyada" temsil artık "gerçekten" daha "gerçek" hale gelmiştir onlar için) ve sonunda çiğ bilinçaltı diyebileceğimiz zamanın çok yavaş aktığı Araf'a ulaşıyorlar.

İçinde olduğu rüyayı gerçek sanmaya başlayan karısını kurtarmak için onun bilinçaltının derinliklerine her şeyin bir rüya olduğu fikrini eken Cobb ve Mal,

çarpıcı bir sekansta kendilerini hayali bir trenin altına atarak ölürler. Böylece gerçekliğe ulaşırlar. Öte yandan fikirler virüs gibidir ve kolay kolay yok olmazlar; Mal bu dünyanın sahte, çocuklarının da hayalden ibaret olduğuna inandığında kendisini pencereden aşağı atar. Sahteliğe inanma fikrinin tıpkı *Prestij*'de (*The Prestige*, 2006) rakibinin sihirbazlık numarasını anlayamayıp kendini Tesla'nın deneylerine bırakan karakterin hüznü sonu gibi tehlikeli olduğu ortada. Çünkü simülatif bir dünyaya inanmamak onun içinde mücadele etmenizi anlamsız kılar. Postyapısalcıların aklımıza soktuğu bu düşünce her şeyin hipergerçek olduğu bu yapıyı kırmanın ve bundan kurtulmanın yolunu açıklamaz.⁶⁷ Bu sorunun cevabını Baudrillard intihar etmek olarak görür, tıpkı filmde Cobb'un karısı Mal'ın gerçekliğe ulaşmak için intihar ettiği gibi . Dolayısıyla hem Mal hem de onun yokluğunu fanteziyi sürdürerek korumaya çalışan Cobb kendi rüyalarının kurbanı olur.

Mal bir rüyada olduklarını, eğer ölürlerse uyanacaklarını düşünerek kendinin pencereden atar ancak gerçekten ölür. Toplumsal bağlamda beynimize bazı düşünürler ya da sistemin kendisi tarafından ekilen bu fikir, gerçek dünyayla baş etme gücümüzü yok eder; ya rüya içinde olmaya boyun eğip tadını çıkarmaya devam ediyoruz durumun (*Matrix*'te sahte de olsa bifteğin tadını çıkarmak gibi) ya da çare olarak kendimizi öldürüyoruz. *Başlangıç* bu bağlamda sıkça benzetildiği *Matrix*'in⁶⁸ tam karşısında konumlanır. *Matrix*'e soldan yapılan eleştirilerin en büyüğü de zaten, *Başlangıç*'taki fikir hırsızlarının yaptığına benzer şekilde popüler kültür yardımıyla insanların zihnine fikir yerleştirerek onları pasifize etmesidir. Nolan rüyaları ustaca kullandığı filminde, fanteziyi tümüyle sınır dışı etmeden gerçek olana ulaşıp uğruna mücadele edilebilecek bir şeyler olduğunu söyler.⁶⁹

⁶⁷ Baudrillard'a göre devrim seçeneği imkânsızdır geri kalan tek yolca topluca intihar etmektir. Bkz. Oğuz Adanır "İki Radikal Eleştirmen: Marx ve Baudrillard", *Radikal*, 16 Mart 2007.

⁶⁸ Güzel bir karşılaştırma için bkz. "Inception yeni "+bir Matrix mi?" [http:// www.ntvmsnbc.com/id/25119873](http://www.ntvmsnbc.com/id/25119873).

⁶⁹ Filmin gerçeğe ulaşıp ulaşmadığı konusunda ciddi tartışmalar var; bir yaklaşıma göre Cobb'un yaşadıkları bir rüya, aslında Mal haklı. Diğer yoruma göre ise, hem topacın düşme sesinden hem de bu bir düş olsaydı oraya nasıl geldiğini hatırlamayacağından Cobb'un gerçekten çocuklarına kavuştuğu ortada. Bu *Prestij*'in sonunda hilenin ortaya çıkması ve aileye dönüşle de içerik olarak uyumlu bir son. Ama her ne kadar düşten uyanma söz konusuysa da topaca yapılan kesmenin zamanı manidar.

2.3 İkiye katlanan Paris gibi

Yönetmenin asıl amacı daima fantezinin alanında gerçekliğe ulaşmasıdır. Nolan'ın filmleri, mimar Ariadne'nin çarpıcı bir şekilde ikiye katladığı Paris gibi ikiye katlanırlar, baştaki fantezi sondaki gerçekle birleşir. Varılan gerçeklik *Prestij*'dekiyle aynıdır. O filmdeki hileyi düşünelim, aslında gerçekdışı olan bir şey yoktur; kahraman bir ikize sahiptir. Her şeyin mantık sınırları içinde bir açıklaması vardır; bunun aksini düşünüp doğaüstü bir yol arayan rakibi hem yansımalarını hem de kendini öldürür. Tehlikeli simülatif dünyalardan dönülen yer, gerçekliğin adresi, tıpkı *Prestij*'deki gibi ailedir.

Cobb filmin sonunda çocuklarına kavuşur (bu arada Fischer da çocukluğuna, Rosebud benzeri rüzgârgülüne) ve aile tesis edilir. Her şeye rağmen rüyaların tekinsizliğinden ailenin huzuruna dönüş (“welcome home”) Nolan'da muhafazakâr bir nitelik taşımaz. Bunun bir nedeni yukarıda bahsettiğim simülasyon dünyasından kurtularak gerçekliğe dönüşün ideolojik olarak olumlu olmasındandır. Sadece fantezi fazlasıyla tehlikelidir ama gerçeklikten fanteziyi çıkarırsanız da bizzat gerçeklik tutarlılığını yitirir. Öte yandan Jungcu arketip bakış açısından Mal'in Cobb'un hem karısı hem de gölgesi (*The Shade*) olduğunu düşünürsek de ondan kurtularak yine kendine dönmüş olmaktadır. Zizek'ten alıntıyla Bülent Somay'ın söylediği gibi “Sinizm çağında yaşıyoruz, hiç kimse hiçbir şeye inanmıyor aslında”⁷⁰. Nolan *Başlangıç*'in sonunda, Cobb'u dünyasını kuşatan simülasyondan kurtarmakla ona ve bize inanacak bir gerçek sunar.

Her şey bir yana Eco'nun “açık yapıt” kavramını örneklendirirmişçesine kurduğu bu çoklu yoruma elverişli ve katmanlı filminde yönetmen, her zaman olduğu gibi yine bizi (sahte) bir seçimle karşı karşıya bırakıyor; fantezi dünyasında kalmak ya da gerçeklik alanına dönmek. *Başlangıç* karmaşık yapısının altında çok basit bir hikâye anlatır, karısını kaybetmiş ve kimlik krizi yaşayan bir kahraman. Film ilelebet mutlu yaşanamayacağı üzerine kurulmuştur ve Nolan fanteziyi tümüyle dışarıda bırakmanın mümkün olmadığını bildiğinden filmin sonunuda belirsiz bırakır.

⁷⁰ Bülent Somay ile Söyleşi, “Penisten Vazgeçmek”, Bir Sayı 5 Ağustos 2010, s. 5

2.4 Filmlerin rüyayla olan ilişkisi

Psikanalitik film teorisinin, özellikle izleyici üzerine yoğunlaşan araştırmalarında, iki “izlenen” araç olarak rüya ve filmin birbiriyle büyük benzerlikler taşıdığı bilinmektedir.

Rüya ve film arasındaki ilişki çok daha karmaşık ve uzun bir metnin konusu olacağından ve bu ilişki daha önceki bölümlerde verildiğinden, kısaca aktarmaya çalışılacaktır.

Sinema salonuna girip koltuğumuza oturduğumuzda karanlık bir ortamda yalnız kalırız ve vücudumuzdaki motor faaliyetler azalmaya başlar. Bedenimiz bütün çalışmasını görme eylemi üzerine yoğunlaştırır. Tıpkı uyurken olduğu gibi film izlerken neredeyse hiç hareket etmeyiz. Bedenimiz, rüya görürkenki fiziksel faaliyetleri sinema salonunda da göstermeye başlar. İzleyici olarak bir “inanma sistemi”nin içine girmeye başlarız. Zaten kendini yapay bir gerçeklik kurma konusunda zorlayan sinema, bedenimizin bu tepkisiyle bütünleşerek üzerimizde daha da yoğunlaştırılmış bir gerçeklik etkisi bırakır.¹ Böylece sinemasal gerçeklik bir süreliğine de olsa kendi gerçekliğimizin yerine geçmeye başlar.

Bu teorik bağlam içerisinde *Inception (Başlangıç)*, rüyayı öyküsünün temel dramatik malzemesi olarak kullanarak bilinç, gerçeklik ve rüya düzlemlerini bir aksiyon filmi formatı içerisinde kullanan ve varoluş üzerine kafa yormaya çalışan bir film. Nolan, filmini tasarlarken yukarıda bahsettiğim benzerlik üzerinden yola çıkarak seyircisine rüya görme deneyimini de bir yandan tattırmaya çalışıyor. Öncelikle filmini kıyıya vuran dalgaların görüntüsüyle açan yönetmen, filmine tamamen bilinçaltı düzeyinde yaklaşılmasının yolunu açıyor. Olayların orta yerinden bizi hikâyenin içine çekiyor ve kendimizi ne olduğunu en başta pek kestiremediğimiz hızlı kurgulanmış bir sahnenin içinde buluveriyoruz. Rüyalarımızın nasıl başladığını asla hatırlamadığımızı bize hatırlatan film, seyircinin ne olduğunu pek kestiremediği bir sahneyle açılıyor. Filmin sonunda tekrar eden başlangıç sahnesi ise kendi içerisinde bir paradoks oluşturarak filme kapalı bir yapı kuruyor. Bu kapalı yapı karakterlerin yeni diyarlar yarattığı, hatta zihninde ölenleri geri getirdiği alternatif bir evren oluşturmaya başlıyor.

2.5 Tanrıçılık oyunu

Filmde insanlara istedikleri evreni kurmakta özgürlük veren teknoloji aynı zamanda bir tanrıçılık oyununun kendisi olarak da görülebilir. Film, rüya ve gerçek arasında yaratılan tartışmaya yaratan ve yaratılan tartışmasını ekliyor. Bilinçaltında rüya görüldüğünün farkına varan “yansımalar” rüyanın içindeki ziyaretçiyi öldürmeye çalışıyor. Bu yansımalar yaratılan rüya içi bilinç düzeyinin ortaya çıkmasıyla “gerçekliğin” farkına varılmasının ölümcül sonucu olarak karşımıza çıkıyor. Aynı şekilde bu gerçekliğin farkına varılması rüyanın çökmesine yani rüyanın yok olmasına ya da rüya düzlemindeki “dünyanın sonuna” karşılık gelmeye başlıyor. Rüya içinde kurulmuş olan “sistemin” günümüzde sıkça sistem olarak tabir ettiğimiz kapitalist gerçekliğin sembolleriyle dolu olması (fallik binalar, otel odaları, şirket binaları) kendi gerçekliğimizle bir bağ kurmamızı sağlamış oluyor. Paris’i ters çevirme eylemini sistemi ters çevirme metaforu olarak ele alırsak bunun sonucunun ölüme bağlaması çok da şaşırtıcı gelmeyecektir. Filmin en başta varoluş üzerine yarattığı çatışma, günümüzdeki ekonomik sistem içerisinde bireyin var olma çabası üzerine bir tartışma yaratmaya başlıyor.

Bu birey olabilme durumu biraz da Cobb’un kişisel hikâyesinde gizli. Karakterin Mal ile olan geçmişi tam olarak bu tartışmanın çıkış noktasını oluşturuyor. Mal’ın “gerçeklik” kavramını kaybederek ölmek istemesi aslında hepimizin kendi gerçekliğimize olan kör bağının bir yansıması gibi. Mal’in var olma çilesi artık onun üzerinden değil, Cobb’un onu var etmesi üzerinden işlemeye başlıyor. Mal’in Cobb’un zihninde var olabilmesi “ben” olabilmesinden ziyade Cobb’un onu “öteki” olarak var etmesine denk düşüyor. Bu durumda film yapısal olarak kurduğu rüya içinde rüya içinde rüyayı ve herkesin birbirine olan göreliliğini hikâyenin kökünden filmin tüm estetiğine yaymış oluyor.

Mal ve Cobb arasındaki varoluş ilişkisi, bilinçler arası gezintideki “gerçeklik” ilişkisine ve filmin tamamındaki her şey bir rüyadan mı ibaretti sorunsalına kaynaklık etmiş oluyor. Parçalanmış bir aile, parçalanmış bir gerçeklik, parçalanmış şehirler yani kısaca kabul ettiğimiz ve tutduğumuz her şeyin parçalanmış olması durumu, işte asıl paradoksu bu yaratıyor.

2.6 Gerçek İçin Başlangıç Noktası

Bir dedektifle psikanalistin ortak özelliği her ikisinin de insan zihnine ait bir gizemle ilgilenmesidir, görünenin ardındaki şifreyi kırma çabası çoğunlukla gözden kaçan detaylarda ortaya çıkar. Edgar A. Poe'nun ünlü *Çalınan Mektup* öyküsündeki gibi. "Gerçek" orada, tam da gözümüzün önündedir, ama fazla göz önünde ya da yüzeyde olduğu için onu göremeyiz. Gerçeğe ulaşmak için onun bize verdiği cevapları dinlememiz gerekir.

Dedektif ile psikanalist gerçeğe ve onun gündelik yaşamdaki sarkmalarına belirli bir mesafe ile yaklaşırken, özneler arasındaki iletişim çoğunlukla bu mesafeden yoksundur. Birbirimizle kurduğumuz ilişkiler, daha çok da birbirimizi anlama çabamız bir tür hırsızlık gerektirir. Zihnimizdeki kasalar ya da gizli dolapların anahtarlarını paylaşmak elimizden gelmez, ama o kapılar açılmadıkça da birbirimizi tam anlamıyla tanımamız mümkün değildir. Dost dediğimiz insanlar ise, müdahale hakkı olmasına rağmen eline verdiğiniz anahtarı zamanı gelmedikçe kullanmayan kişilerdir.

Christopher Nolan'ın *The Dark Knight*'ı aşamayacağı beklenirken herkesi şaşırtarak daha iyisine ulaştığı *Inception* filmi, tam da özneler arasılığın bu yönü ile ilgili. Hafıza kavramına önem veren İngiliz yönetmenimiz, *Inception*(Başlangıç) ile psikanalitik kuramı tam anlamıyla ilişkilendirir. Hatta daha ileri gidersek, daha önce Lacan'ın kuramından yararlanan Nolan'ın bu kez kuramın kendisini filme aldığını söyleyebiliriz.

The Dark Knight'ta Gotham'ı bilinçaltının yansıması haline getiren Nolan, *Inception*(Başlangıç) da bilinçaltını Gotham şehrine dönüştürüyor. Bunu da kolaya kaçıp kaba simgelerle aktarmak yerine, izleyicisine süreci göstererek yapıyor. Nolan bir yönetmen olarak farkını tam da bu noktada koyuyor, bilinçaltı ona göre David Lynch'in yaptığı gibi, ürkütücü ve bağlamsız bir gösterenler sirki değil, bilakis "dil gibi yapılanan", delikler ve katmanlardan oluşan bir zincir. Sürekli gerçeğin müdahalelerine tanıklık eden, metafor ve metanomilerle çalışan bir mekanizma. Kurallarını kendimizin koyamadığı ama kendine has yasalarına uyum göstermek zorunda olduğumuz, gerçeğe yaklaştıkça gerçekliğimizi yitirdiğimiz bir söylem biçimi. Nolan'a göre onun egemenliğine girmenin riski de burada yatıyor: Sınırları aşmak, deliliğe kucak açmakla aynı kapıya çıkıyor.

Görünüşte bilimkurgu gerilim türünde ilerleyen bir endüstriyel casusluk hikâyesi olan *Inception*(Başlangıç), o çok benzetildiği *Matrix* ile bu nedenle temelden

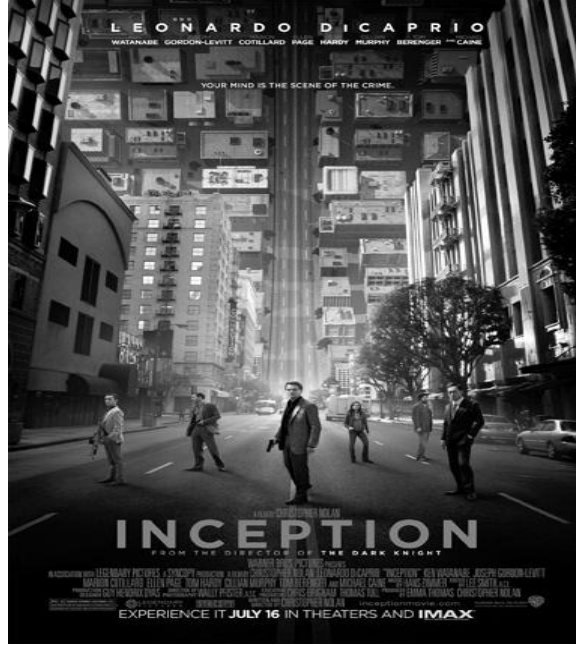
ayrışıyor. Biçimsel olarak birbirlerine benzemeleri aslında, eksen olarak aynı kavramları dert edinmelerinden kaynaklanıyor.

Gerçek ve fantazi arasındaki sınırı aşmak ve/veya aşmamanın tartışıldığı bu metinlerden *Inception*, *Matrix*'in ters istikametinde kalarak ve Lacan'a fazlasıyla yaklaşarak görece bütünlüğünü koruyan özneler olabilmemizin koşulunu kendimize ait bir fantaziye sahip çıkmamız ile açıklıyor. Hepimizin simgesel alanda dil alanında kalabilmemiz, birbirimizle iletişim kurabilmemiz ve daha önemlisi gerçekliği deneyimleyebilmemiz için Lacan'ın gerçek alanı olarak tanımladığı, simgeselleştirilemeyen kendinde şöyle; bu karanlık durumla aramıza bir mesafe koymamız gerekir. Bu mesafenin adı ise öznel bir fantezi alanı oluyor. O hem kendi arzumuzun peşinde gideceğimiz yolun gidişatını, hem de özne olabilmemizin teminatını belirliyor. Bu yolda onu kimi zaman büyüsünden arındırmamız, yüce olanı tahtından indirmemiz de gerekir.

Ancak kaybedilmiş gerçekle bütünleşmek konusundaki obsesiflik, yitirilen Mu Kıtası'nı aramakla eşdeğer: Bulunmadığı sürece değerli ve büyümlü olan, keşfedildiğindeyse sıradan bir toprak parçasına dönüşecek olan bu efsane gibi, fantezilerimizden tamamen arınmak da bize gerçeğin aydınlığını değil, elimizde halesini yitirmiş, kuru ve yaşanılabilir olmayan, yüzer gezer nesnelere oluşmuş bir sis alanını bırakıyor. Tıpkı DiCaprio tarafından çok iyi canlandırılan Cobb karakterinin çürümüş ve yıkılmaya yüz tutmuş gerçek alanı gibi. Film boyunca bir özne olabilmek için çarpınan Cobb karakterinin hikâyesinde, Nolan "beşer kalabilmek için hafızanın nisyanına malul" olması gerektiğini açığa çıkarıyor *Inception*'u bir filme benzeteceksek, bu Zizek'in haklı olarak bir tür psikoz olarak incelediği *Matrix* değil, Kubrick'in *2001* filmi olacak.

Gelecekte ve belki şimdiden adı Stanley Kubrick ile birlikte anılacak olan Nolan, Nietzscheci bir bilinç evrimini konu edinen *2001*'in anlatı söylemini kendi filmine taşıyor. Anti-hümanist olarak adlandırılan Kubrick'in tersi şekilde tam bir modern olarak davrandığı ve insan bilincinin Zerdüştvare bir yeni insana doğru evrilebileceğini müjdelediği *2001*'in katmanları, *Inception*'da bambaşka bir gelecek şekilde açılıyor. Bilinçaltı eğer dil gibi yapılandıysa, o zaman ona yeni bir "başlangıç" vermenin mümkün olup olmadığını sorgulayan ve Lacan'ın "Bilinçaltı ötekinin söylemidir" şeklinde formülize edilen ünlü aforizmasının anlatsal karşılığını veren *Inception*, *2001*'in kastrasyonlarla gelişim gösteren bilincini, bu kez simgesel alandan gerçeğe yapılan bir iç yolculuğa taşır.

Aşağıda *Inception* ile ilgili daha önce yayınlanmış ancak bu çalışma için anahtar olabilecek Reha Başaoğul'un "Küp Şekerden Düşgen" web sayfasındaki "Escher'in izinden Nolan'ın belirsizlik rüyası: *Inception* (Başlangıç)" yazısına yer verilmektedir. Bu yazı daha önce inceleme konumuz olan Sigmund Freud ve rüya, rüyaların yorumu, Freud'un rüya çalışması, Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım gibi bölümlerinde neden kullanıldığını anlatmaktadır.



2.7 Escher'in izinden Nolan'ın belirsizlik rüyası: *Inception* (Başlangıç)

*Kimim ben? Rüyasında kelebek olduğunu gören bir insan mı?
yoksa rüyasında insan olduğunu gören bir kelebek mi?*

/Chuang Tzu

“ Christopher Nolan, *The Dark Night*, *The Prestige*, *Batman Begins*, *Memento* ve *Following* filmleriyle 2000'den sonra sinema dilini teknolojinin görsel gücüyle birleştiren yapımlara imza atarken, 2010 senesinde *Inception* filmiyle bu konuda otoriteler tarafından “sanat eseri”, “başyapıt” sıfatlarıyla anılacak filmlerden birinin hem senaryosunu yazdı hem yönetti hem de yapımcılığını üstlenmiş oldu. Nolan, sinemanın daha fazla popülerleşmesine sahne olan teknolojiyi arkasına aldığı bu yapımda rüya olgusunu, her kitleden seyircinin kendinden parçalar bularak alacağı aksiyon, aşk, kurgu, animasyon, simülark, görsel yönetmenlik, soyut âlem, gerçeklik gibi olgularla ve Hans Zimmer'in müzikleriyle de birleştirerek, postmodern sinemanın ekspresyonizm öğeleri yoğun hissedilen zirve örneklerinden birini

gerçekleştirdi.



Bu filmten önce Tarsem Singh'in *The Cell*, Marc Caro ve Jean Pierre Jeunet'in *The City Of Lost Children*, Wachowski kardeşlerin *The Matrix Trilogy*, Josef Rusnak'ın *The Thirteenth Floor*, Alejandro Amenabar'ın *Abre Los Ojos* veya çoğu izleyicinin bildiği versiyonuyla *Vanilla Sky*, Martin Scorsese'nin *Shutter Island*, Richard Linkarter'in *Waking Life*, Darren Aronofsky'nin *The Fountain*, Michel Gondry'nin *The Science of Sleep* ve *Eternal Sunshine of Spotless Mind* ve yine Nolan'ın *Memento* ile hafızanın derinliklerine ve rüya âlemlerine yaptığı sinema diliyle yolculuk bu yüzyıl için yeni, ancak insanoğlunun başlangıçtan bugüne kadar gelen hakikat arayışının da görsel yönleriyle anımsatacağı bir derin mirastır aynı zamanda.

2.8 Rüyalardaki Hipergerçeklik Duygusu

“Rüyaları gerçekleştirmenin en kestirme yolu, uyanmaktır.”

J. M. Powe

Nolan, filmde insanların rüyalarından sır gibi sakladığı bilgileri çalmak için uzmanlaşmış Cobb ve ekibinin dolandırıcılık hikâyesine yer verirken, insanların bilinçdışlarına yaptıkları yolculukta da Cobb'un ancak rüyalarda yaşatabileceğine inandığı eşi Mal'i defalarca acı, özlem, ihanet ve travmatik normlarla karşısına çıkartıyor. Eşi hakkındaki düşüncelerine ilişkin korku nevrozu yaşayan Cobb'un ruh halini anlamak açısından rüyalar konusunda uzman Sigmund Freud'a kulak verelim:

“Kişinin belirli bir anda bilincinde ayırt edemediği birçok düşünceleri ve anıları vardır. Bunların bazıları bilinçli bir çaba ile bilinç düzeyine çağrılabilir. Bu çeşit düşüncelere bilinç öncesi düşünceler adı verilir. Örneğin, bir süre önce

karşılaştığımız bir olayı artık bilincimizden tümüyle silmiş olabiliriz. Ancak bu olayla ilgili bir çağrışım, bir uyarı tüm olayın yeniden bilince dönmesini sağlayabilir. Bu tür bilinçten silinmiş gibi sanılan ve uyarılarla, çağrışımlarla bilince gelebilen anılar, duygular, dürtüler, bilinç öncesi niteliği taşırlar.”

Cobb’un dolandırıcılık işinde bilinçdışını da dahil etmesiyle kimi imgelere karşı eşine olan zafiyeti Nolan’ın filminde ilahi bir temaya bağlanmasa da eski dinlerde mevcuttur. Öyle ki MÖ 5. yüzyılda Heraklitos tarafından ileri sürülen, rüyaların tanrılardan değil, insanın kendi zihninden kaynaklandığı görüşü, Aristo ile birlikte rüyaların günlük hayatların birikimi sonucunda ortaya çıktığını ve rüyalar sayesinde bazı hastalıkların iyileştirilebileceği fikrini ortaya attı. Tarihte rüyalara ilişkin ilk kanıtlar Sümerlerdeki Asurbanipal’in arşivinde bulunan kral Gılgamış öyküsüdür ve yazıldığına göre Gılgamış, yaşadığı hayattaki kararları rüyalarından ilham alarak verir. Bunun dışında Antik Mısır’da ve Çin’de rüya görmek için tapınakların yapıldığı biliniyor. Bir Hindistan eseri olan MÖ 1500-1000 yılları arasında yazılmış *Bilgeliğin Kutsal Kitapları*’nda ise şiddet içeren rüyalarda, rüyayı gören kişi eğer rüyasında etkin bir rol oynayarak bu durumla başederse, yaralansa bile rüyanın başarı ve mutluluk getireceği söylenmiştir. Filmde sık geçen bir kavramın tarihi kaynaklarda da yansması mümkün. Yine Hindistan’da MÖ 900500 yılları arasında yazıldığı belirtilen *Upanishad* rüyalar hakkında iki görüşe yer vermiş. İlki, rüyaların yalnızca kişinin içinden gelen isteklerinin dışavurulması iken, ikincisi, uyku sırasında ruhun bedeni terk etmesi sonucu, kişi aniden uykudan uyandırılırsa, ruhun bedene dönmeye zamanının kalmayabileceği ve uyuyan kişinin ölebileceği düşüncesidir. Filmin içerisinde birçok rüya içerisinde rüya olgusunda Nolan’ın herhangi bir aksilik durumunda yaşanan bilincin arafta sonsuz boyutlara terk edilmesinin de altyapısında bu tarihi bilgi yatıyor olabilir.

Ünlü besteci Wagner, *Tristan ve Isolde* operasının kendisine ait olmadığını, rüyasında gördüğünü belirttiği gibi Nolan’ın yaklaşık 10 senelik senaryo yazımının başlangıç kıvılcımı bir rüyaya dayanır mı bilinmez, filmin odağına yerleştirilmiş rüya mekanizmasının aksiyon dışında psikolojide de yoğun bir şekilde yer bulması izleyiciyi kendisine çekiyor, ancak psikolojideki açmaz konulardan biri olduğundan Freud’un aksi düşünceleri mevcut: Örneğin Jung, Freud’un rüyaların günlük yaşamda doyurulamayan ilkel gereksinimlerin biçim değiştirmiş hali olduğu görüşünü reddeder ve rüyaların işlevinin tamamlayıcı olmaktan çok dengeleyici

olduğu görüşünü ortaya atar. Henüz yoruma açık olduğu söylenecek bu tamamlayıcı mı dengeleyici mi bir anlam taşıyor sorusuna cevap olarak, seyredenlerin filmde Leonardo Di Caprio'nun canlandığı Cobb karakterinin de bu konuda işiyle eşi arasında kalan anlam arayışında ve işinin çocuklarına ve eşine giden bir yol olduğunu düşünmesi kaçınılmaz ve onu belki gerçeğe belki rüyaya bağlıyor olabilir. Bu konuda Nolan, psikolojinin son dönemlerde Freud'un düşüncesine ağırlıklı olarak doğruladığı bu durumda kesin bir sav koymamış ve henüz bilimsel olarak devam eden bu açmazı bozmamıştır.

Freud gözünden bakarsak; rüyalar en büyük çelişkileri bir araya getirebilecek ortamı sağlar ve imkânsıza olanak tanır. Bilinç dışında bulunan duygu, düşünce veya olaylar her gün bireyin davranışlarında etkili olurken, rüyalar bireyi kişisel ve toplumsal ahlak açısından kabul edilemez durumlarla yüz yüze bırakabilir. Freud, rüyaların geleceği gösterdiği yönündeki eski inançları tamamen yanlış görmemekte, rüyanın bir isteği gerçekleşmiş olarak göstermesinin gelecekle bağlantılı olduğunu vurgulamaktadır.

Inception filminde de Cobb'un geleceğinde çocuklarıyla buluşması arzusunun imkânsız sayılabildiği, filmin kahramanlarından Joseph Gordon Levitt (Arthur) tarafından canlandırılan ve Cobb'un asistanı görevindeki Arthur tarafından dile getiriliyor. Keza yazımızın başında bahsettiğimiz birçok filmin içinde temalanan ve bu filmin de konumlandırmasında önemli rol alan, Peacock ve Juno filmlerin de başarılı oyuncusu Ellen Page'in canlandığı Ariadne'nin rüyalardan bilgi çalmak ve rüyasına dahil edilen "karşı" tarafı ikna edebilmek için gerekli olan hipergerçekliğin simülasyonunu sağlamak amacıyla bilgi ve tasarım mimarisini üstlenmesi, filmin görsel illüzyonun seyirciye yansıtılması ve bunun bir hipergerçekliği olan rüyalar zinciri olduğuna inandırması açısından önemlidir. Kendisine verilen en önemli tavsiye ise gerçek hayattaki anılardan ve imgelerden faydalanmaması gerektiğidir ki neyin gerçek olup olmadığını ayırt edebilecek bilinç düzeyinde kalabilsin.

2.9 Escher, Topolojik Uzaylar ve Paradoks

Escher'in eserlerinin Inception (Başlangıç) filmiyle karşılaştırılması

“Tüm gördüğümüz ve gördüğümüz düş içinde bir düş.” *E.A. Poe*

Senaryo itibarıyla Nolan'ın bu zihin karışıklığını yaratmak amacıyla düşündüğü illüzyonu sağlamak için Hollandalı ressam M.C. Escher'in matematiksel olarak paradoksları ve göz yanılgılarını resmettiği eserlerden ilham aldığını görüyoruz. Zihin karışıklığına ilişkin Escher'in 1961'de yaptığı *Çağlayan*, 1960'da yaptığı *Çıkış ve İniş*, 1948 yılında çizdiği *Birbirini Çizen Eller*, 1953'te çizdiği *Görecelik* gibi matematiksel örüntüler ve simetri barındıran paradoksa ilişkin eserleri bakanlar için bir yandan fantezi bir boyutu bir yandan da gerçekliği simgeliyordu ki zihnimizi keşfetmek çoğu zaman aciz insanoğlu için ürkütücü bir ikilem ve Araf'tır.

Filmde rüya tasarımı ve mimarı görevini üstlenen Ariadne'nin göreve kabul edilmesi için bir labirent çizmesini gösteren sahnede, birkaç başarısız denemeden sonra çizdiği ve göreve kabul olmasını sağlayan labirent Girit Labirenti olarak da anılır ve Nolan'ın Yunan mitolojisine atıfta bulunduğunu anladığımız kahramanlardan birinin adı Ariadne'dir. Mitolojiye göre, Girit kralı Minos'un bir labirente boğa başlı ve insan vücutlu Minotor'u hapsetmesi sonucu, Minos'un kızı olan Ariadne'nin sevgilisi Theseus da Minotor'u öldürmek için bu labirente girmeye karar verir. Öncesinde ise Ariadne, Theseus'un labirentin çıkışını bulabilmesi için bir yumak verir. Theseus geçtiği yollarda bu yumağı çözerek, Minotor'u öldürdüktan sonra labirentten bu sayede çıkacaktır. Halen Girit'te yapılan kazılarda bu labirentin kalıntlarına rastlanmıştır. Tesadüf olmayacağı aşikar ki meşhur Epimenides'in paradoksal sözü olan “Bütün Giritliler yalancıdır” önermesi de Nolan'ın senaryo yolculuğunda mutlaka dikkate alarak vardığı labirent ve paradoks ile insan aklının çıkmazlarına göndermelerdir. Mimari öğelerin, örneğin kubbe ve Penrose merdivenleri (bkz: Fizikçi Penrose'un icadı olan Penrose merdivenleri Penrose stairs) gibi yine Escher'in tasvirlerine benzer olarak seçilmesi de bu araştırmanın içerisinde Escher'in zekâsının ve topolojik uzay bilgisinin hassasiyetle dikkate alındığının bir göstergesidir.”

Yukarıdaki yazı “Nolan'ın Sinema Dili Ve Postmodern Varlık Ve Hiçlik Kaygısı başlıklı bölümle devam eder” ve “Nolan'ın 21.yy sinemasında postmodern

akımın yolundan farklı bir yol seçmediği ve Christopher Nolan bu açıdan sinemaya bir yenilik getirmemiştir” savını ileri sürer ve savını bir adım daha ileri götürürerek yazını şöyle bitirir: “Bu açıdan da Inception filmini, zekice örülmüş bir postmodern Escher uyarlaması eseri olarak da adlandırabilir ve bu mantıksal anlatımcılığıyla sinemanın ekspresyonizm örneklerinden biri olma vasfını taşıdığını söyleyebiliriz.



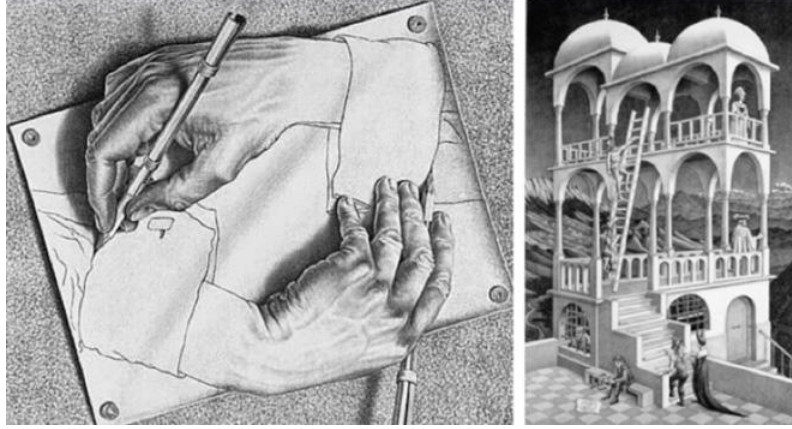
Escher (solda) – La Mezquita – 1936



Escher (solda) – Art Gallery (Sanat Galerisi) – 1956



Escher (solda) – Relativity – Görecelik – 1953



Escher – Drawing Hands (Birbirini Çizen Eller)

1948 (solda) – Escher – Belvedere – 1958 (sağda)

3. Klasik Hollywood Sineması

Tarihsel olarak kurmaca film yapımına genellikle anlatı biçiminin tek bir geleneği egemen olmuştur. Bu tarzı “Klasik Hollywood sineması” olarak isimlendirebiliriz. Bu tarz süresi, istikrarı ve etkili tarihi ned

eniyle “klasik”tir ve en gelişkin tarzını Amerikan stüdyo filmlerinde edindiği için “Hollywood”dur.

Anlatı anlayışı aksiyonun her şeyden önce bireysel karakterlerden ortaya çıkacağı varsayımına dayanır. Doğal nedenler ya da toplumsal nedenler aksiyonu etkileyebilir, ancak anlatı, merkezine kişisel psikolojik nedenleri alır: kararlar, tercihler ve karakterin özellikleri.

Çoğu kez anlatıyı ilerletme işlevi gören önemli bir özellik bir arzudur. Karakter bir şeyleri ister. Arzu bir hedefi oluşturur ve anlatının gelişmesi bu hedefe ulaşmayı gerektirir. The Wizard of Oz’da daha önce gördüğümüz gibi bir dizi hedef vardır: birincisi Toto’yu Bayan Gulch’tan kurtarmak ve daha sonra da Oz’dan eve dönmek. İkinci hedef yol boyunca kısa vadeli hedefleri yaratır; Emerald City’ye gitmek ve Cadı’yı öldürmek.

Eğer bu bir hedefe varma arzusu mevcut tek öge olsaydı, karakteri hemen hedefe ulaşmaktan alıkoyan hiçbir şey olmazdı. Ancak klasik anlatıda bir karşı güç vardır: kahraman kendisinininkine zıt özellikleri ve hedefleri olan bir karakterle karşılaşır. Sonuç olarak kahraman hedefine ulaşabilmek için durumu değiştirmeye çalışmak zorundadır. Dorothy’nin Kansas’a dönme arzusu, hedefi Kırmızı Ayakkabıları ele

geçirmek olan Kötü Cadı'ninkine zıttır. Dorothy eve dönmek için ayakkabıları kullanabilmekten önce sonunda Cadı'yı yok etmek zorundadır.

Neden ve sonuç değişimi ima eder. Eğer karakterler anlatının başında olduğu tarzdan farklı olan bir şeyi arzulamasaydı, değişim olmazdı. Bu nedenle karakterlerin özellikleri ve istekleri nedenlerin ve sonuçların güçlü bir kaynağıdır.

Ancak bütün anlatıların kahramanları böyle değildir. Gerçekten değildir. Kaldı ki bu filmler "Klasik Hollywood sineması" anlatısının dışında sayılır. 1920'lerdeki Sergei Eisenstein'm *Potemkin*, *October* ve *Strike* gibi Sovyet filmlerinde, hiçbir birey kahraman değildir. Eisenstein ve Yasujiro Ozu'nun filmlerinde olayların çoğuna karakterlerin değil, daha büyük güçlerin (ilkinde toplumsal dinamiklerin, ikincisinde ise doğanın) neden olduğu görülür. Michelangelo Antonioni'nin *L'Avventura* filmi gibi anlatı filmlerinde başkarakter etkin değil, edilgidir. Bu nedenle yaygın olsa da etkin, hedefe yönelmiş kahraman her filmde ortaya çıkmaz.

Klasik Hollywood anlatısında ağırlıklı olarak psikolojik nedenlerden çıkan aksiyonlar zinciri diğer anlatı olaylarının çoğunu harekete geçirme eğilimi taşır. Zaman çoğu kez neden-sonuç zincirine tabi kılınır. Olay örgüsü yalnızca nedensel öneme sahip olayları göstermek için önemli araları atlayacaktır. (Dorothy ve arkadaşlarının *Yellow Brick Road*'da yürüyerek harcadıkları saatler atlanır, ancak olay örgüsü Dorothy'nin yeni bir karakterle tanıştığı anlarda kalır.) Olay örgüsü öykünün zamandizinin neden-sonuç zincirini en çarpıcı biçimde sunacak şekilde düzenler. Örneğin *Hannah and Her Sisters*'daki bir sahnede Michael (Woody Allen) intiharın eşiğinde depresyondadır. Onu birkaç sahne sonra gördüğümüzde, neşeli ve coşkuludur. Bu ani değişimle ilgili merakımız, bir geçmişe dönüş aracılığıyla, bir arkadaşına komik bir şekilde bir *Marx Kardeşler* filmi izlediği sırada yaşama yönelik sakin bir tutuma sahip olmayı başardığını açıklamasıyla artar.

Yukarıdaki olay örgüsü zamanın neden-sonuç zincirine bağlı hale getirir. Olay örgüsü süresinin oluşturduğu *son an* nedensel zincirine bağlıdır. Klasik anlatı filmindeki motivasyon baştan sona mümkün olduğunca net ve tam olmaya çalışır.

Klasik Hollywood sinemasında anlatı çeşitli seçenekler kullanır. Anlatı, farklı algısal ya da zihinsel öznelğin olmasına karşın temel olarak nesnel bir anlatı gerçekliğini sunar. Tek bir karakteri takip etsek bile, karakterin görmediği, duymadığı ya da bilmediği şeylere erişmemizi sağlayan bölümler vardır. *North by Northwest* ve *The Road Warrior* bu eğilimin güzel örnekleridir. Bu ağırlık vermeye yalnızca, *The Big Sleep*'te işlediğini gördüğümüz kısıtlayıcılık türüne dayanmasıyla,

dedektif filmi gibi yoğun biçimde gizeme bağlı olan türlerde önem verilmez.

Son olarak, klasik anlatı filmlerinin çoğu sonunda güçlü bir final sunarlar. Birkaç konuyu çözümsüz bırakan bu filmler finalde kendi nedensel zincirlerini tamamlamaya çalışırlar. Genellikle her karakterini kaderini öğreniriz, her gizem açıklığa kavuşur ve her çatışma sonuca bağlanır.

Yine, bu özelliklerin hiçbiri genelde anlatı biçimi için zorunlu değildir. Bir yönetmenin ölü zamanı ya da oldukça önemli olaylar arasındaki anlatısal olarak nedensiz araları sunmasını önleyen hiçbir şey yoktur. (François Truffaut, Jean-Luc Godard, Carl Dreyer ve Andy Warhol bunu farklı şekillerde olsa da sık sık yaparlar.) Yönetmenin olay örgüsü aynı zamanda nedensel zinciri daha kafa karıştırıcı hale getirmek için öykünün zamandizinin yeniden düzenleyebilir. Jean Marie Straub ile Daniele Huillet'in *Not Reconciled* filmi net bir şekilde değişim işaretlerini vermeden üç çok farklı zaman dilimi arasında gider gelir. Daha yakın zamanlardaki bilmece filmleri bilmecemsi anlatımın ya da öykü olaylarının ipuçlarını bulmaları için izleyiciyi rahatsız ederler.

Yine “Klasik Hollywood sineması”nın dışında kalan Truffaut'nun filmlerindeki şans eseri karşılaşmalar, Godard'ın filmlerinde politik monologlar ve röportajlar, Eisenstein'ın filmlerindeki entelektüel montaj sekansları ve Ozu'nun sinemasındaki noktalama çekimleri gibi anlatımın neden ve sonucuyla ilişkisiz malzemeyi dâhil edebilirler. Bunlara ek olarak anlatım *The Cabinet of Dr. Caligari* deki gibi tamamen öznel olabilir ya da Yeni Dalga Fransız Sinemasının en tipik filmlerinden biri Alain Resnais'nin *Last Year at Marienbad*'daki gibi nesnellik ile öznellik arasında belirsiz bir şekilde gidip gelebilir. Son olarak, yönetmenin finalde aksiyonu tamamen çözüme kavuşturması gerekmez; klasik geleneğin dışında yapılan filmlerin bazen tamamen açık uçlu sonları vardır. Şimdilik sadece klasik tarzın anlatı öğelerini ve anlatısal süreçleri özel ve ayırt edici şekillerde işlediğini belirtebiliriz. Etkili oluşu açısından Klasik Hollywood tarzı anlatı filmlerini oluşturmak için kullanılacak birçok tarz arasında tek sistemdir.

3.1 Inception (Başlangıç)'daki anlatı biçimi

Alışılmamış düzenleniş tarzıyla *Inception* bizi anlatı biçimi ilkelerinin bütün film boyunca nasıl işlediğini analiz etmeye davet eder. *Inception*'ın araştırmaya dayalı olay örgüsü bizi nedenselliğin ve hedefe yönelmiş karakterlerin anlatılar içinde nasıl davrandığını analiz etmeye görürür. Filmin bilgimizi yönlendirmeleri olay örgüsü

ayrımına ışık tutar. Inception (Başlangıç) ayrıca belirli öğeler net biçimde motive olmadığına nasıl çıktığını da gösterir. Dahası Inception'ın sonunun başta verilmesi, bir filmin klasik Hollywood anlatı inşası modellerinden nasıl ayrılabilceğini gösterir. Son olarak Inception anlatımın öykü enformasyonunun akışına hükmetmesi yoluyla deneyimizin nasıl biçimlendirilebileceğini net bir şekilde gösterir.

3.2 Inception'daki (Başlangıç) olay örgüsü ve öykü

Inception'ı analiz ederken, filmi sekanslara bölerek başlamak yararlıdır. Sekanslar genellikle sinemasal aygıtlarla (açılma, karamalar, zincirlemeler, kesmeler, siyah ekranlar vb) ayrılırlar. Bir anlatı filminde sekanslar olay örgüsünün parçalarını oluştururlar, anlatı filmindeki çoğu sekans sahne olarak adlandırılır. Bu terim göreceli olarak birleşik bir zaman ve mekan içinde geçen aksiyonun farklı evrelerine gönderme yapmak için teatral anlamında kullanılır. Bizim Inception'ı bölümlememiz aşağıda görülüyor. Bölümlememiz olay örgüsünün önemli bölümlerini ve sahnelerin bunların içinde nasıl organize olduğunu görmemizi sağlar. Filmdeki rüya bölümlemesi üç katmandan oluşmaktadır. Her bir katman ayrı ayrı gösterilerek açıklanmıştır. Bu taslak ayrıca olay örgüsünün nedenselliğini ve öykü zamanını nasıl organize ettiğine dikkat etmemize yardım eder. Şimdi bu öğelere daha yakından bakalım.

3.3 Inception (Başlangıç) filminde olay örgüsü

Filmin ilk sahnesi son sahnesi ile başlar.

- ❖ Sahil kenarı; (Araf)
 - Cobb'un kendini Japonya'da bir sahilde bulur.
 - Sahilde bir kız ve bir erkek çocuğuyla karşılaşır.
 - Güvenlik görevlileri tarafından sürüklenerek Saito'nun evine götürülür ve Saito'nun yaşlılık haliyle karşılaşır.
 - Saito'ya Cobb'un üzerinden çıkan silah ve tabusu gösterilir ve Saito bunlardan birini uzun yıllar önce bir adamda gördüğünü söyler.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Cobb'un Saito'nun evinde genç haliyle akşam yemeğinde yer alır;

- Cobb Saito'yu fikir hırsızlığına karşı korunması konusunda teknikler öğretmesi için anlaşma yapmaya çalışır.
(Saito-süperego)
- Cobb, Saito'dan fikirlerinin, düşüncelerinin tüm açıklığıyla anlatmasını ister.
- Saito masadan hızla kalkar.
- ❖ (Nash Rüya Katmanı 1) Saito'nun dairesi;
 - Dışarıda ayaklanma ve kaos dolu bir yer.
 - Saito, Cobb ve Arthur uyku halindedir. Nash durumlarını kontrol eder.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Saito'nun evi;
 - Arthur, Saito'nun her şeyi farkında olduğunu söyler. (Arthur-id)
 - Cobb bilgileri (sırlar) kasadan (saklı yer) söküp alabileceğini söyler.
 - Cobb, Mal ile Saito'nun evinin balkonunda karşılaşır ona artık güvenemeyeceğini söyler ve Saito'nun kasasının saklandığı yere gizlice girer. (Cobb-ego) (Mal-gölge)
 - Cobb,Saito'ya yakalanır.Mal'da Saito'nun yanındadır.Arthur rehin alınmıştır.
 - Cobb, silahını atarak teslim olacağını gösterir.
 - Saito, zarfı geri ister ve rüyada uyuyor olduklarını bildiğini söyler.
 - Saito, Cobb'dan işverenin adını ister.
 - Mal,Arthur'u öldürürse rüyadan uyanacağını, ancak yaralansa acının beyinde hissedileceğini söyler.
 - Mal,Arthur'un zihninde olduklarını söyler.
 - Cobb, Artur'u öldürür. Arthur uyanır.
 - Saito'nun evi yıkılmaya başlar.
 - Mal, zarfı Saito'ya verir. Saito zarfın boş olduğunu görür.

- Cobb, zarfı okur ve kaçar.
- ❖ (Nash Rüya Katmanı 1) Saito'nun dairesi;
 - Arthur,Nash'e Saito'nun uyanacağını ve bundan dolayı Cobb'u uyandırmasını ister.
 - Saito, uyanıp Arthur'a silah çeker.
 - Nash, Cobb'u su dolu küvete iter.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Saito'nun evi;
 - Saito'nun evini su basar.
- ❖ (Nash Rüya Katmanı 1) Saito'nun dairesi;
 - Saito uyanır ve görevliye silah çeker. Cobb küvetin içinden fırlayarak Saito'nun elindeki silahı alıp etkisiz hale getirir.
 - Cobb,Saito'yu sorgulamaya başlar.
 - Cobb, Saito'ya bildiği halde kendi bilinçaltına girmelerine neden izin verdiğini sorar. (Saito-süperego)
 - Saito bunun bir sınav olduğunu ve geçemediklerini söyler.
- ❖ (Gerçek Hayat) Trende Seyahat;
 - Saito, Cobb ve ekibi trende uyur bir şekilde seyahat ediyorlar, görevli çocuk Nash'in kulağına kulaklık takar. Ve müzik sesini açar.
- ❖ (Nash Rüya Katmanı 1) Saito'nun dairesi;
 - Saito kendisini bırakmasını söyler. Cobb kiraladıkları firmanın başarısızlığı kabul etmeyeceğini söyler.
 - Cobb bildiklerini söylemesi için yere iter.
 - Yere itilen Saito halıyı göstererek evdeki halının üzerinde olmadığını, rüyada olduklarını anlar.
- ❖ (Gerçek Hayat) Trende Seyahat;
 - Rüyaya girdikleri aygıtta zaman dolmuştur. Herkes uyanır, Saito hariç.
 - Cobb Saito uyanmadan ekibin dağılmasını söyler.

❖ (Gerçek Hayat) Hotelde;

- Cobb, hotelde elindeki totemi döndürür. Bir süre sonra durur. Çocuklarını arar. (totem, gerçek ile rüya ayrımı)
- Çocuklarına işten dolayı bir süreliğine gelemeyeceğini söyler.
- Arthur gelir ve helikopterin çatıda olduğunu söyler.
- Cobb,Saito'dan bilgileri çalamadıklarından dolayı ortadan kaybolmaları gerektiğini söyler.
- Helikopterde Cobb, Artur ve Saito ile karşılaşır. Saito, Nash'in kendilerine ihanet ettiğini söyler.
- Cobb, Saito'ya onlardan ne istediğini sorar. Saito "başlangıç" (fikir ekimi) istediğini söyler. Cobb'a bu yeteneğini kendisi için kullanması teklifini eder. Karşılığında ise Cobb özgürlüğüne ve çocuklarına ulaşacaktır.
- Saito, Cobb'u ikna eder. (Saito-süperego)
- Saito, rakibinin çok yaşlı bir adam olduğunu ve yakında oğlu Robert Fischer adlı zengin vârisin şirketinin kontrolünü ele geçireceğini ve fikir olarak da babasının hanedanlığının parçalanmasını ister.
- Cobb, Arthur'a bunu başarabileceklerini söyler ancak bilinçaltında çok daha derinlere inmeleri gerektiğini söyler.
- Cobb ve Arthur ekiplerine yeni bir mimar katmak için Paris'e giderler.

❖ (Gerçek Hayat) Üniversitede;

- Üniversitede babasına (aynı zamanda rüya tasarımını kendisine öğreten hocasıdır) bulur.
- Cobb babasından ekibi için yetenekli bir mimar bulmasını ister. Bu kişi Ariadre olur.
- Ariadre ekibin yeni rüya mimarı olur ve eğitim verilmeye başlanır. (Ariadre-bilinç temsili)
- Arthur iş için yeni bir karargah (ekibin bir araya geldikleri

mekân) ayarlar. Tüm malzemeleri yerleştirir.

❖ (Ariadre Rüya) Cobb ve Ariadre Cafe'de;

- Cobb, Ariadre'yi rüya, zihin, bilinçaltı, zaman hakkında bilgilendirir. (Rüyada beyin fonksiyonlarının daha hızlı çalıştığını ve bundan dolayı zamanın daha yavaş aktığını söyler.)
- Cobb, Ariadre'den uykuda bir hayal dünyasını yaratmasını ve diğer öznelerin bu alanı kendi bilinçaltıları ile işgal edeceğini söyler.
- Adriadre, rüyasında Cobb'un bilinçaltının yansımalarını görür (etraftaki insanlar). Cobb ile tartıştıkları sırada Mal (Cobb'un karısı) aniden gelir ve Ariadre'ni bıçaklar. Rüyadan çıkarlar. (Mal-Gölge)

❖ (Gerçek Hayat) Karargâh;

- Arthur, Adriadre'ye bir totem edinmesini söyler. Bunun amacı gerçek hayatta olup olmadığını anlamaktır.
- Adriadre Cobb'un çok ciddi sorunları olduğunu ve bundan dolayı kendi zihnine girmesini istemediğini söyler.

❖ (Gerçek Hayat) Mombasa'da bir cafe'de Eames ile görüşme;

- Cobb, fikir ekimi için daha önce bu işlemi denemiş olan Eames'le cafe'de görüşür.
- Cobb, Eames'e yapılacak iş hakkında bilgi verir.
- Eames, fikir ekiminin başarılı olması için baba ve oğul ilişkisinden başlanması gerektiğini söyler.
- Cobb, Eames ile anlaşır. (Cobb-ego)
- Eames, ekibin bir kimyagere ihtiyacı olacağını söyler. Yusuf'u önerir.
- Bu sırada Cobb Cobol İnşaat'ın adamlarından kaçır.
- Kaçarken Saito tarafından kurtarılır.

❖ (Gerçek Hayat) Karargah;

- Adriadre geri döner.

- Arthur, Adriadre'ye üç katmanlı rüyanın inşa edilmesi hakkında bilgi verir.
 - Arthur, Adriadre'ye paradoksal yapıya bakmayı teklif eder. Rüya inşa etmede birkaç hile öğrenmesi gerektiğini söyler (örn: Penrose merdivenleri, sonsuz merdivenler gibi).
 - Bu hilelerin amacının yaratılan rüyadaki sınırları gizlemek olduğunu açıklar.
 - Arthur, Adriadre'ye inşa edeceği rüyanın Cobb tarafından bilinmemesi gerektiğini vurgular. (Arthur, bunun Mal yüzünden olduğunu düşünür.)
 - Arthur, Adriadre'ye Mal'in öldüğünü söyler. (Rüyada gördüğünün sadece onun yansıması olduğunu söyler.) (Mal-gölge)
- ❖ (Gerçek Hayat) Yusuf'un Yeri;
- Saito, Cobb ve Eames Yusuf'u ziyarete giderler.
 - Cobb üç katmanlı rüya için bir karışım hazırlamasını ister.
 - Cobb, Yusuf'dan bir örnek göstermesini ister. Yusuf buldukları binanın alt katına inerek oradaki rüya paylaşan insanları gösterir.
 - Cobb, Yusuf'tan orada rüyaya girmek istediğini söyler.
 - Saito, Cobb'a Robert Fisher'ı tanıtır. (Fisher Morrow enerji holdinginin vârisi).
 - Cobb, Saito'ya bu fikir ekiminin asıl amacını sorar.
 - Saito, enerji sektörünün tekeline geçmesini engelleyen rakip şirketin (Fisher Morrow) karşısında daha fazla rekabet edemeyişlerinin yanı sıra dünyadaki süper güç haline gelmemesi gerektiğini açıklar.(Saito-süperego)
 - Eames, Robert Fisher'ın babası ile olan ilişkisini irdeler. Saito karmaşık olduğunu söyler.
 - Eames, Browning'in bulunmasını ister.
 - Saito, Cobb'u Browning hakkında bilgilendirir. (Maurice Fisher'ın sağ kolu ve oğlunun vaftis babasıdır.) (Saito-süperego)

- ❖ (Gerçek Hayat) Maurice Fischer'ın ofisi;
 - Browning, Robert Fisher'la vekaletnâme hakkında konuşur.
 - Robert Fisher bu konuda konuşmayı reddeder.(Fikir ekiminin yapılacağı kişi)
- ❖ (Gerçek Hayat) Karargâh;
 - Eames, Browning'i takip ederek ve bilgi toplayarak yeterince analiz etmiştir. Karargâhta ekibe sunum yapar.
 - Eames, rüyanın ilk katmanında Browning'in taklidini yaparak Robert Fischer'ın zihnine kavramlar koymayı önerir. (Eames-persona)
 - Arthur, bunun sonucunda fikri kendi vermiş gibi olacağını söyler.
 - Adriadre, Cobb'a labirent hakkında bilgi vermeye çalışır. Cobb detayları bilmemesi gerektiğini söyler. Bilinçaltı projeksiyonlarından ve özellikle Mal'dan korunmak için.
 - Cobb, Mal'i öldürdüğünü düşündükleri için çocuklarının yanına dönemediğini anlatır.
 - Cobb ve ekibi bir araya gelir.
 - Cobb,bilinçaltının mantıkla değil de duygularla hareket ettiğinden dolayı duygusal bir kavramla Robert'i ikna etmeleri gerektiğini söyler. (Cobb-ego)
 - Eames, rüya katmanlarını açıklar. Birinci katmanda "Babamın izinden gitmeyeceğim" fikrini ekme. İkinci katmanda "Kendim bir şeyler yaratmalıyım" fikrini ekme ve üçüncü katmanda "Babam onun gibi olmamı istemiyor" fikrini ekme.
 - Üç katmanlı rüyanın en küçük bir karışıklık sayesinde çökmemesi için Yusuf güçlü sakinleştiriciler hazırlar.
 - İşi gerçekleştirmek için 10 saatlik bir süre gereklidir.
 - Cobb ve ekibi rüyanın her bir katmanında ne kadar süreyle kalabileceklerini hesaplarlar. Rüyadan çıkma konusunda aşağıya düşme ve müzik kullanılır.

- Saito, 10 saatlik süre için Robert Fischer'ın Sydney LosAngeles seferini kullanmayı önerir.
- Saito, tüm havayolunu şirketini satın alır.
- ❖ (Cobb Rüya) Cobb'un rüyası;
 - Cobb, Mal'i görmek için rüyaya dalar ve bu sırada Adriadre de gizlice rüyaya bağlanır.
 - Adriadre, Cobb'un Mal ile ilgili anılarını görür.
 - Cobb, Mal'i ancak bu şekilde rüyasında yaşattığını söyler (yasak olan anıları kullanarak).
- ❖ (Gerçek hayat) Karargâh;
 - Saito, Maurice Fischer'ın Sydney'de öldüğünü söyler.
 - Saito, Cobb ve ekibi için gereken ayarlamaları yaparlar. Uçakta Robert Fischer'la birlikte uçarlar.
 - Cobb, Robert Fischer'ı uyutur.
 - Rüyaya girme aygıtını kullanarak herkes uykuya dalar.
- ❖ (Yusuf Rüya Katmaı 1)
 - Cobb ve ekibi Fisher'ı rehin alırlar.
 - Bazı kişiler silahla ateş etmeye başlar. Saito göğsünden yaralanır.
 - Fischer'ın bilinçaltına giren hırsızları engellemek için eğitim almış olduğunu öğrenirler.
 - Cobb, eğer aynı katmanda kalırlarsa Fisher'ın rüya hırsızlığına karşı oluşturduğu askerler tarafından öldürüleceklerini söyler.(Cobb-ego)
 - Eames, Saito'yu uyandırmak için vurmak ister ama Cobb engeller. Güçlü sakinleştiricinin etkisinden dolayı ölürlerse hemen uyanamayacaklarını söyler. Araf'ta uyanacaklarını vurgular. Cobb, kurtuluşun tek yolunun plana uymak olduğunu söyler.
 - Fisher'dan maskeler altında şifresini ister.

- Fisher, şifreden haberi olmadığını söyler.
- Bu sırada Eames daha önce planlamış oldukları gibi Fisher'ın amcasının (Peter Browning) yerine geçer. Amaç; şifreyi öğrenmektir.
- Eames (Browning), Fisher'a 2 gündür işkence yaptıklarını söyler.
- Fisher, babasının ona herhangi bir şifre vermediğini söyler.
- Cobb, Adriadre'ye alt katmanlara indikçe Saito'nun acısının hafifleyeceğini söyler. (Cobb-ego)
- Adriadre, Saito'nun ölümü durumunda Cobb'a ona ne olacağını sorar.
- Cobb, en kötü ihtimalle uyandığında zihninde hiçbir şey kalmamış olacağını söyler.
- Cobb, Saito'nun uyandığında anlaşmayı hatırlayamayacağını ve Araf'ın Saito'nun gerçekliği olacağını vurgular (Araf bölgesinde Saito'nun yaşlı bir adam olacağını ve ölümü bekleyeceğini söyler).(Cobb-ego)
- Saito geri döneceğini ve tekrar Cobb ile birlikte genç olacaklarını belirtir.
- Fisher, Eames (Browning)'e şifreyi bilmediğini söyler, en son babası ile arasındaki diyalogu açıklar. Babasının Fisher'a söylemiş olduğu cümlede Fisher tek bir kelimeyi anlamıştır: 'hayal kırıklığı'.
- Cobb, Adriadre'ye Mal ile yapmış oldukları rüya içinde rüya çalışmalarını anlatır. Cobb, Mal ile birlikte derinlere indiklerini ve orada saatlerin yıllara dönüştüğünü, orada kendilerine ait yarattıkları dünyada yaklaşık olarak 50 yıl mahsur kaldıklarını anlatır.
 - Cobb, Mal'a halen rüyada olduklarını söyler.
 - Mal'in saplantı hale getirdiği fikir, bu dünyanın gerçek olmadığı fikridir. Gerçek dünyaya dönmek için uyanmaları gerektiği ve bununda kendilerini öldürmek

olduğu gerçekliğidir.

- Mal evlilik yıldönümlerinde bir plan yapar. Bunu Cobb ile yapmalarının tek yolu yıldönümlerini kutladıkları hotel suitindeki camdan atlayarak intihar etmeleridir.
 - Cobb Mal'e atlayacağı takdirde öleceğini ısrarla söyler. Mal buna inanmaz. Gerçek hayatlarına ve çocuklarına kavuşmanın birlikte ölmelerinden geçtiğine inanır.
 - Mal, Cobb'a kendisiyle gelmediği takdirde asla çocukları göremeyeceğini söyler. Mal avukatına Cobb hakkında Mal'i öldürmekle tehdit ettiğini belirten bir mektup bırakır.
 - Mal, Cobb'u ikna edemez ve camdan atlayarak intihar eder.
 - Mal üç farklı psikiyatrden akıl sağlığı yerinde raporu almıştır. Bu da deliliğini kanıtlanmasını imkânsız hale getirir.
 - Cobb, çocuklarını geride bırakarak kaçar.
- Fisher'in projeksiyonları binayı sarmışlardır.
 - Fisher ,minibüse götürülür ve bayıltılır.
 - Cobb, Eames'a Fisher ile ilgili ne öğrendiğini sorar.
 - Eames, Fisher ile babası arasındaki ilişkinin parlak olmadığını söyler.
 - Cobb ve ekibi binadan minibüsle dışarıya çıkarlar.
 - Cobb Fisher'in babasına duyduğu nefreti bir şekilde Browning'e yöneltmeleri gerektiğini söyler.
 - Cobb, alt katmanlarda güvenlik artacağından dolayı Bay Charles'ı ortaya çıkarmanın zamanı geldiğini söyler.
 - Cobb, Yusuf'a dikkatli sürmesini söyler, alt katmana indikçe işlerin daha da dengesiz hale geleceği konusunda uyarır.
 - Yusuf uyanmaları için müzikle haber vereceğini söyler. Cobb ve ekibi bir sonraki katman için rüyaya dalar.(müzik dürtü olarak

kullanılır.)

- Güvenlik minibüsü takip etmektedir.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Hotel’de;
 - Arthur, Ariadre’ye Bay Charles’ın Cobb olduğu söyler.
 - Bu sırada Fisher otelde sarışın bir kadınla oturur. Cobb Fisher’a kendisini Rod Green olarak tanıtır. Fisher ilgilenmez.
 - Sarışın kadın masadan ayrılır.
 - Cobb, Fisher’a sarışın kadının cüzdanını çaldığını söyler. Adamlarının kendisiyle ilgileneceğini de söyler.
 - Bu arada Ariadre, Arthur’a Bay Charles’ın ne olduğunu sorar.
 - Cobb, Fisher’a kendi bilinçaltına düşman etmek için hazırlanan bir hile olduğunu söyler.
 - Fisher Cobb’a tekrar kim olduğunu sorar. Cobb da aslında güvenlik amiri olduğunu ve gerçek isminin Charles olduğunu söyler. Fisher rüyada olduğuna ve onu beyninden bir şeyler çalmak istedikleri konusunda ikna eder.
 - Çalınmaya çalışılan şeyin ne olduğunu sorar ve Fisher bir rakam olduğunu söyler. Cobb (Charles) bu rakamın otel odası olabileceğini söyler. Fisher, şifreyi 5,2 olarak hatırlar. Cobb telefonla adamlarına haber verir.
 - Arthur, Ariadre’ye Yusuf’un onları uyandırmak için serbest düşüş yapacağını, bu sırada müzik çalacağını ve kendisinin yerleştirdiği patlayıcılarla aynı anda senkronize bir düşüş yaşanacağını söyler. Tüm rüya katmanlarından uyanmak için senkronize düşüş yaşamaları gerekmektedir. Otelde düşüş olması için ilk katmanda Yusuf’un serbest düşüşe geçmesi gerektiğini söyler.
 - Cobb ile beraber 5. kattaki ilgili odaya gelirler, Arthur ile kapıyı kırıp odaya girerler. Arthur, rüyaya bağlandıkları cihazı bulur. Cobb, Fisher’a kendisini tekrar uyutmaya çalıştıklarını söyler.
 - Browning aniden içeri girer. Fisher, kendisini kaçırın adamların kedi adamları olup olmadığını sorar. Fisher, her şeyi kasadaki

alternatif vasiyet ile alakalı olup olmadığını sorar. Browning babasının kendisine tekrar hakaret etmesini engellemeye çalıştığını söyler. Yani kendi başarısında Robert'in yararlanmasını istemediği konusunda. Browning babasının şirketinden daha iyi bir şirket kuracağından emin olduğunu söyler.

- Cobb, Browning in bir şeyler sakladığını ve onun bilincine girip bulmayı teklif eder. (Cobb-ego)
- Fisher hemen kabul eder.
- Fisher uyutulur. Ariadre kimin bilinç altına girdiklerini sorar. Cobb, Fisherinkine girdikleri söyler. Ekipten biri olsun diye yalan söylemiştir.
- Arthur hariç diğerleri Fisher'ın bilincine girerler.(Arthur-id)
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3) Karlı kaplı bir yer;
 - Adriadre, Cobb etrafı gözlemlerler.
 - Cobb, Fisherin bulmasını istedikleri gerçeklerin binada olduğunu söyler.
- ❖ (Yusuf Rüya Katmanı 1) Minibüste
 - Yusuf'a minibüsü sürerken ateş edilerek saldırıya uğrar. Minibüs uçurumdan uçarak yuvarlanır.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Hotel
 - Arthur otel odasının dışına çıkarken saldırıya uğrar. Saldırganı etkisiz haline getirir.(Rüya katmanı 1'deki araçta meydana gelen sarsıntı Rüya katmanı 2'yi de etkiler. Hotel'de aynı şekilde sarsılır.)
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3) Kar kaplı yer;
 - Cobb Eames'tan güvenliği binadan uzaklaştırmasını ister.
 - Ekip aralarında görev paylaşımı yapar.
 - Cobb Fisher'a babasıyla olan tek gerçekliği öğrenmek için Browning'in zihnine tek başına girmesi gerektiğini söyler.

- ❖ (Yusuf Rüya Katmanı 1)
 - Yusuf köprüde mahsur kalır. Ve uyku halindeki ekip arkadaşlarına uyarı olarak müzik sinyalini gönderir.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2)
 - Arthur müzik sinyalini duyar .
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3)
 - Eames, Cobb'a sinyali duyup duymadığını sorar.
 - Cobb rüya katmanı 1'de Yusuf'un 10 saniye sonra atlayacağını buda rüya katmanı 2'de Arthur'a 3 dakika vereceğini ve son olarak rüya katmanı 3'te kendilerine 60 dakika kaldığını hesaplar.
 - Rüya 1'de gerçekleşen minibüsün düşme sahnesi yani dürtme yaşanır. Buradaki dürtme Rüya 2 ve rüya 3'ü etkiler.
 - Fisher binaya girer.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Hotel;
 - Artur, ekibi serbest düşüşe hazırlar.
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3)
 - Mal, Fisher'a ateş eder ve yaralanır
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Hotel;
 - Artur ,ekibi asansöre taşır.
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3)
 - Cobb, herşeyin bittiğini ve başaramadıklarını söyler.
 - Adriadre yeni bir çözüm sunar. Fisher'ı takip etmeleri gerektiğini söyler. Arthur'un müziği başlayınca şok aletiyle diriltmeyi önerir. Bu şekilde bir alt seviyede düşmesini sağlayabileceklerini söyler.
- ❖ (Araf) Sahil kenarı;
 - Adriadre ve Cobb bir alt katmanına inerler.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Hotel;
 - Artur, asansörün ayaklarına bomba yerleştirir ve birini patlatır. (Arthur-id)

- ❖ (Araf)
 - Cobb, Mal ile karşılaşır. Mal, Cobb'a onunla birlikte kalması konusunda ikna etmeye çalışır.
 - Cobb, Mal'a yaşadığı hayatın gerçek olmadığı fikrini kendisinin aştığını söyler. Gerçek hayata dönüşüm yolu ölüm olacaktır. Ancak gerçek hayata döndükten sonra bile bu fikir kanser gibi büyümeğe başlar ve Mal tekrar intihar eder.
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3)
 - Saldırıları gittikçe artar. Eames binaya bomba yerleştirir.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Hotel;
 - Arthur, Eames'a kulaklık takar. Eames bir alt katmanda Fisher'a elektro şok vermeye başlar. Bu etkiyi Cobb ve Ariadre'de fark eder.
- ❖ (Araf)
 - Ariadre Cobb'a hemen Fisher'ı bulmaları gerektiğini söyler.
 - Ariadre Fisher'ı bulur ve balkondan aşağı iter.
 - Cobb Mal'a onunla kalamayacağını söyler ve Mal Cobb'u bıçaklar. Ariadre'de Mal'ı vurur.
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3)
 - Fisher uyanır. Eames hemen kilitli büyük kapıyı açmasını söyler.
- ❖ (Arthur Rüya Katmanı 2) Hotel;
 - Arthur, tüm bombaları patlatır ve asansör serbest düşüşe geçer.
- ❖ (Yusuf Rüya Katmanı 1) Kamyonet;
 - Kamyonet suya düşmek üzeredir.
- ❖ (Fisher Rüya Katmanı 3)
 - Fischer kapıyı açar ve babasıyla karşılaşır.
 - Babası kendisine benzemeye çalışmakla onu hayal kırıklığına uğrattığını söyler. Ve kasayı açmasını söyler. Vasiyetname ve

Fisherın çocukluđuna ait rüzgar gülüyle karşılaşır.

- Saitonun istediđi fikir ekimi gerçekleşmiştir.
- Rüyanın tüm katmanlarında dürtmeler artar. Çökmeler başlar.

❖ (Araf)

- Ariadre Cobb'a arafta kaybolmamasını Saito'yu bulup getirmesini söyler.
- Ariadre kendini binadan aşağıya atar.

❖ (Yusuf Rüya Katmanı 1)

- Fisher, Peter Browning (Eames).Adriadre,Arthur uyanmıştır. Cobb ve Saito ise halen uyanamamıştır.
- Fisher, Browning'e (Eames) babasının onun gibi kopyası olmasını istemediđini ona söylediđini söyler ve isteđini gerçekleştireceđini söyler.(Eames-persona)

❖ (Araf)

- Cobb,Saito'yu bulur. Çok yaşlanmıştır.
- Cobb, bu hayatın gerçek olmadığını hatırlatmaya geldiđini söyler. Kaderine güvenip geri gelmesini söyler.
- Saito silaha uzanır.

❖ Gerçek hayat

- Cobb gözlerini açar ve kendini uçakta bulur.
- Herkes uçaktadır. Saito hemen telefona sarılır.
- Cobb sorunsuz bir şekilde ülkesine geri gider.
- Evine çocuklarına geri döner.

SONUÇ

“Bu filmi uzun bir süredir yapmak istiyordum” diyen Christopher Nolan’ın Inception ile ilgili yukarıda değinilen filmlerine olduğu kadar, Freud’dan, Lacan ve Jung’a geniş bir psikoloji ve düş düşünce bilgisine ihtiyacı vardı, bu olgunluğa eriştiğinde ‘start’ dedi ve sonuçta her zaman ilgisini çeken rüyaların üzerinde kontrol kurabilen, kişinin gerçekliğini de bu nedenle yönetebileceğine inanan Christopher Nolan için olduğu kadar izleyici için de farklı bir film ortaya çıktı.

Öte yandan Nolan, artık yaşamasa da düşünceleri tartışılmaya devam eden Fransız sosyolog Jean Baudrillard’ın “sahte bir dünyada yaşıyor olabiliriz” düşüncesine, günümüzde kişinin gerçekliğini kontrol altına alma çabalarının ne denli önemli olduğunu da katar. Jung’un vurguladığı gibi, “Rüyalar, bilinçaltından gelen bir yoldur; ya da geleceğe giden bir yoldur” ve Nolan bu filmiyle bu yollardan kendisine ait olanın altını ustalıkla çizmektedir.

Christopher Nolan’ın iki şeye ihtiyacı vardır; ilki anlatıda klasik Hollywood anlatısından uzak kalmak, Hollywood anlatı inşası modellerinden nasıl ayrılanabileceğini göstermek, ikincisinde ise rüya ile ilgili tezine bağlı kalmak. Christopher Nolan her ikisini de yapar. Öte yandan bazı özellikleri ve görsel efektler ve aksiyon sahneleriyle Matrix serisini de hatırlattığı gibi, bir selamlama filmi olarak da değerlendirilebilir.

Bir bakıma Nolan postmodern bir katkı sağlar. Bu nedenle de Christopher Nolan sinemaya bir yenilik getirmemiştir savı da düşünölmeye değer. Bir yanda onu zekice örölmüş bir postmodern Escher uyarlaması ya da sinemanın yeni ekspresyonizm örneklerinden biri olduğu düşüncesi diđer yanda filmin rüya kavramına çok yönlü bakmayı sağlayan anlatı yapısı filmi deđişik bakış açılarıyla okumamızı sağlar. Bu çalışma sinema ve rüya konusunun Nolan tarafından nasıl zenginleştirildiğini gösterdiği gibi - *Göstergebilimsel okumayı hedef edinmediği aşıkardır*-, yeni okumalar için anahtar olabilecek bölüm ve kavramlarla tanıştırmayı temel amaç edinmiştir.

Kaynakça

- Freud, Sigmund, *Düşlerin Yorumu I*, çeviren: Emre Kapkın, 4. basım Payel Yay. 2009.
- Freud, Sigmund, *Düşlerin Yorumu II*, çeviren: Emre Kapkın, 3. basım Payel Yay. 1996.
- Gürdal, Ayça, Psikanaliz Yazıları I, Düş ve Düşlerin Yorumu, Rüya, arzu ve Zaman 2000 s. 7172 (makale).
- Freud S. *Rüyaların Yorumu*, 6. baskı. PUF, Paris 1987.
- Freud S. Psikanaliz 7. baskı, PUF, Paris, 1996.
- Indick, William, *Psychology for Screenwriters (Senaryo Yazarları İçin Psikoloji)*, 2004 s. 70.
- Hockley, Luke, *Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım*, Es Yay. 2004.
- İri Murat, Bir film izlemek; pop kültürü sökmek, derin yay. 2009.
- Zizek Slavoy, *Matrix*, Encore yay. 1. basım 2009
- Jung, Gustav Carl, *İnsan Ruhuna Yöneliş*, Say Yay. 2008.
- Hilav, Selahattin. *Edebiyat Yazıları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993.
- Calas, N. , H. J. Muller, K. Burke. *Sürrealizm, Pro and Con* . ed.
- Tecimer, Ömer Sinema Modern Mitoloji, b plan yay. 2005
- Atayman, Veysel Postmodern Kurtarıcılar, Don kişot yay. 2007.
- James Laughlin. New York: Gotham Book Mart and Gallery, 1973.
- Bunuel, Luis. Un Chien Andalou. çev. Lippard *L.La Revolution Sürrealiste*, No. 12, December 1929.
- Lippard L. R. *Sürrealist on Art*. New Jersey: Prentice Hall Inc., 1970.
- Azoury, PhilippeLalanne, JeanMarc (2003)
- Kyrou Ado (1963), *Le Surrealisme au cinema*, Paris: Ramsay.
- Batur, Enis, “Gerçeküstücülük ve Hayat”, *Gergedan*, Ağustos1987.
- Batur, Enis, *Gergedan*, Ağustos 1987.
- Batur, Enis, “70. Yılında Gerçeküstücülük”. *Varlık*, sayı: 1047, Aralık, 1994
- Bunuel, Luis, *Son Nefesim*, çev. İ. Kurdak, İstanbul: Afa Yayınları, 2. Baskı, 1987.
- Cook, David, *A History o/Narrative Film*, New York: W. W. Norton and Company, 2nd edition, 1990.
- Kyrou, Ado, “Gerçeküstücüler ve Sinema”, çev. S. Rifat. *Gergedan*, Ağustos 1987.

Lewis, Helena, "Surrealists, Stalinists and Trotskysts Theories of Art and Revolution in France Between the Wars", *Art Journal*, Spring 1993.

Liebman, Stuart, "Un Chien Andalou: The Talking Cure", *Dada and Sürrealist Film*. ed. R.E. Kuenzli, 1987.

Lynton, Norbert, *Modern Sanatın Öyküsü*, çev. C. Çapan, S. Öziş. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1991.

Bodwell David, Thomson Kristin, FilmS anatı; Bir Giriş (Film Art:AnIntroduction) De ki basım yay, 2008.

Onaran, Oğuz, "Bunuel'in Son Filmleri", *Beyazperde*, Mart 1990.

Onaran, Oğuz, "Gerçeküstücü Bunuel", 25. *Kare*, sayı: 1.

Passeron, Rene, *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*, çev. S. Tansuğ, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1982.

Paz, Octavia, *Düşler Boyunca Yaratmak*, çev: Ahmet Cemal, İstanbul: Can Yayınlan, 1990.

Şener, Seveda, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınlan, 1991.

Williams, Linda, "The Critical Grasp: Bunuelian Cinema and Its Critics", *Dada and Sürrealist Film*, ed. R.E. Kuenzli, 1987.

Bornstein-Botz Thorsteni Filmler ve Rüyalar,2011Metis.Yay.

Tırpan, Murat, *Altyazı*, Eylül 2010/8 s. 8284.

Şensöz Ali Deniz, *Altyazı*, Eylül 2010/8 s. 8586

Sandy Flitterman Lewis. "The Cinematic Apparaatus', New Vocabularies in Film Semiotics. ed. Robert Stam et al. New York: Routledge, 1992, s. 143144.

Gürdal Ayça, *Rüya, arzu ve zaman, psikanaliz yazıları 1, düş ve düşlerin yorumu, bağlam yay. 2000.*

Parman Talat, *Psikanalist ve sanatçı, psikanaliz yazıları sayı 18, bağlam yay. 2009.*

Tükel Raşit, *Düşlerin yorumu üzerine, psikanaliz yazıları 1, bağlam yay. 2000.*

<http://www.rehasogul.com/2010/08/03/escherchristophernolanbaslangicinceptio nsinemalestirianalizfilm/>

<http://www.intersinema.com/christophernolanfilmleri>

<http://www.imdb.com/name/nm0634240/>

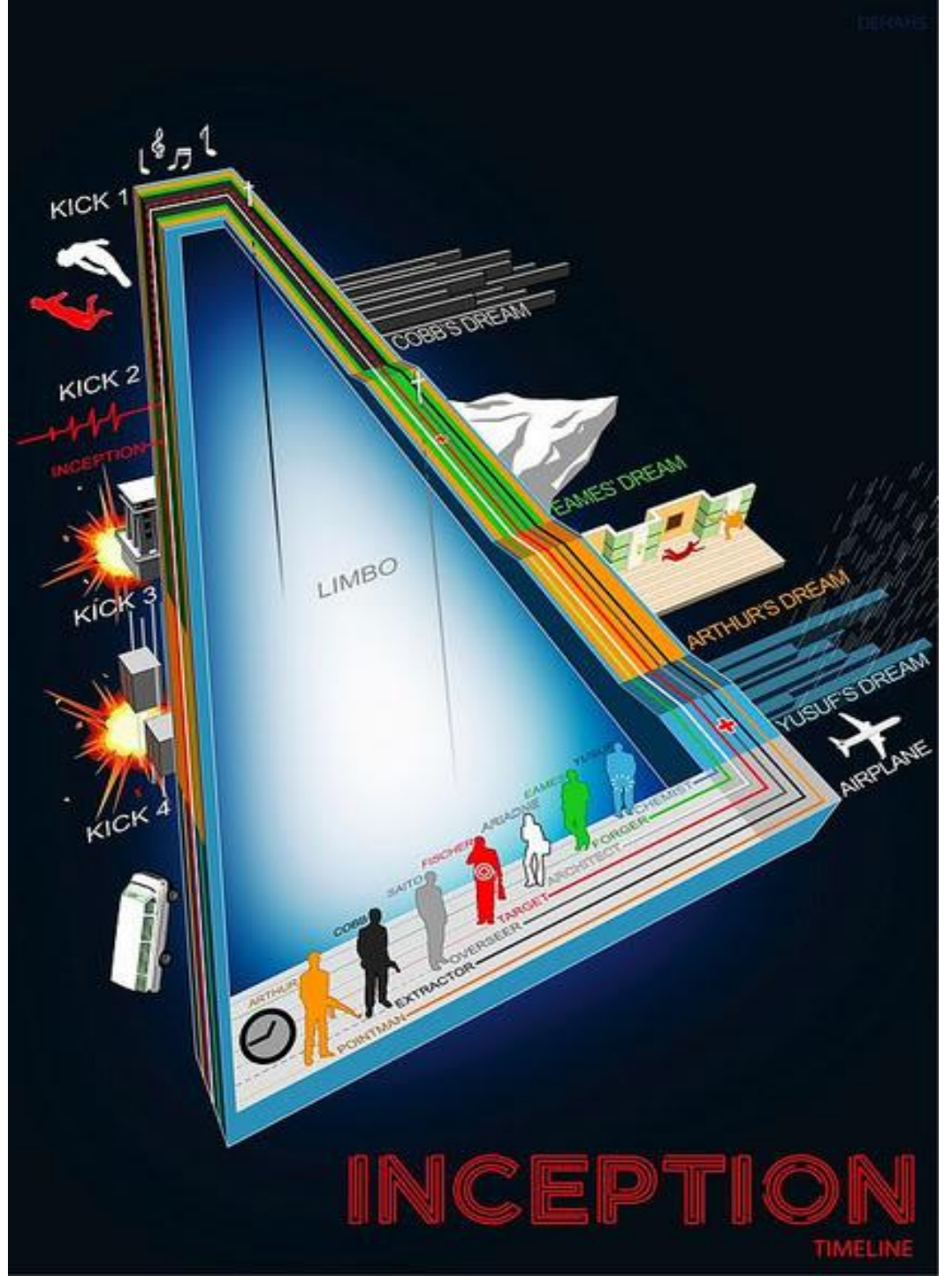
<http://blog.milliyet.com.tr/Blog.aspxBlogNo=259140>.

<http://moralpremise.blogspot.com>

<http://geektyrant.com/news/2010/7/inception-timeline-infographic.html>.

Ekler

Inception (Başlangıç) Rüya Katmanları ve Zamanlılık Grafiği



Yukarıdaki grafikte Inception (Başlangıç) da kurgu bu şekilde anlatılmıştır. Size olayları ve zaman döngüsünü anlamanız için yardımcı olacaktır.

Inception (Başlangıç) Filminde Cast

Arthur - Pointman (seçilmiş kişi)
Cobb - Extractor (fikir hırsız)
Saito - Overseer (gözetimci)
Fischer - Target (hedef kişi, bilinçaltına fikir ekimi yapılıcak kişi)
Ariadne - Architect (mimar rüya tasarımcısı)
Eames - Forger (sahteci sahtekar)
Yusuf - Chemist (kimyacı)
Limbo - Araf