



DAVID FINCHER FİMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMI

Gamze OCAK AĞCA

Yüksek Lisans Tezi
Radyo Tv ve Sinema Ana Bilim Dalı
Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU
2024
Her Hakkı Saklıdır

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV VE SİNEMA ANA BİLİM DALI

Gamze OCAK AĞCA

DAVID FINCHER FİLMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

ERZURUM - 2024



TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum **“DAVID FINCHER FİLMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMI”** adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Gereğini bilgilerinize arz ederim *.

☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

☒ Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

05/02/2024

Aslı Islak İmzalıdır

Gamze OCAK AĞÇA

*** LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi **MADDE 6– (1)** Lisansüstü tezle ilgili **patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda**, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu **iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.**

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz **makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış** ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile **altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.**

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Graduate School of Social Sciences

TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Doç. Dr. İrfan Hıdıroğlu danışmanlığında, Gamze Ocak Ağca tarafından hazırlanan bu çalışma 05 /02 / 2024 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

İmza: Aslı Islak İmzalıdır

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Muhsine SEKMEN

İmza: Aslı Islak İmzalıdır

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Semra KOTAN

İmza: Aslı Islak İmzalıdır

Prof. Dr. Sait UYLAŞ

Enstitü Müdürü

Aslı Islak İmzalıdır

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	VI
ABSTRACT	VII
ÖNSÖZ.....	VIII
GİRİŞ	1
I. ARAŞTIRMANIN AMACI	6
II. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	7
III. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLILIKLARI.....	8
V. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	9

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA FELSEFE İLİŞKİSİ VE ŞÜPHE

1.1. SİNEMA FELSEFE İLİŞKİSİ	14
1.1.1. Stanley Cavell'in Sinema ve Felsefe Üzerine Yolculuğu.....	19
1.1.2. Gilles Deleuze'un Sinema Felsefesi: Zaman ve Görüntü İlişkisi	22
1.1.3. Stephen Mulhall'ın İzleyici-Eser Etkileşimi ve Felsefi Anlam Arayışı	25
1.1.4. Daniel Frampton ve Sinemanın Felsefi Boyutları.....	27
1.2. ŞÜPHENİN TARİHÇESİ.....	29
1.2.1. Orta Çağ ve Rönesans Felsefesi	33
1.2.2. Aydınlanma Felsefesi ve Modern Felsefe	35
1.3. SİNEMADA ŞÜPHE.....	52
1.3.1. Karakterlerin İçselliği.....	54
1.3.2. Gerçeklik ve Algı Şüphesi.....	55
1.3.3. Anlatısal Şüphe	57
1.3.4. Bilgi ve Güvenilirlik Şüphesi.....	59

İKİNCİ BÖLÜM

DAVID FINCHER FİLMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMI VE FELSEFİ DEĞERLENDİRİLMESİ

2.1. DAVID FINCHER FİLMLERİNİN KONU VE RETROSPEKTİFİ	61
2.1.1. <i>Alien 3</i> (1992).....	65
2.1.2. <i>Yedi</i> (Se7en-1995)	66
2.1.3. <i>Oyun</i> (The Game-1997)	69

2.1.4. <i>Dövüş Kulübü</i> (Fight Club-1999).....	70
2.1.5. <i>Panik Odası</i> (Panic Room-2002)	72
2.1.6. <i>Zodyak</i> (Zodiac-2007)	74
2.1.7. <i>Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi</i> (The Curious Case Of Benjamin Button-2008).....	76
2.1.8. <i>Sosyal Ağ</i> (The Social Network-2010).....	79
2.1.9. <i>Ejderha Dövmeli Kız</i> (The Girl With The Dragon Tattoo-2011).....	80
2.1.10. <i>Kayıp Kız</i> (Gone Girl-2014).....	82
2.1.11. <i>Mank</i> (2020)	84

2.2. DAVID FINCHER FİLMLERİNDE TEMATİK VE TEKNİK YAPIDA

ŞÜPHE KAVRAMI	85
2.2.1. Varoluşsal Şüphe.....	85
2.2.1.1. Tematik Yapıda Şüphe	86
2.2.1.1.1. Karakter	86
2.2.1.1.2. Diyaloglar	88
2.2.1.2. Teknik Yapıda Şüphe	88
2.2.1.2.1. Mizansen.....	88
2.2.1.2.2. Kurgu	89
2.2.1.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	89
2.2.1.2.4. Ses.....	89
2.2.2. Algı, Yanılgı ve Gerçeklik Şüphesi.....	90
2.2.2.1. Tematik Yapıda Şüphe	90
2.2.2.1.1. Karakter	90
2.2.2.1.2. Diyaloglar	94
2.2.2.2. Teknik Yapıda Şüphe	95
2.2.2.2.1. Mizansen.....	95
2.2.2.2.2. Kurgu	97
2.2.2.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	100
2.2.2.2.4. Ses.....	103
2.2.3. Bilgiye Dair Şüphe	104
2.2.3.1. Tematik Yapıda Şüphe	104
2.2.3.1.1. Karakter	104

2.2.3.1.2. Diyaloglar	106
2.2.3.2. Teknik Yapıda Şüphe	106
2.2.3.2.1. Mizansen.....	106
2.2.3.2.2. Kurgu	107
2.2.3.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	108
2.2.3.2.4. Ses.....	109
2.2.4. Kendine-Kimliğe Dair Şüphe.....	109
2.2.4.1. Tematik Yapıda Şüphe	110
2.2.4.1.1. Karakter	110
2.2.4.1.2. Diyaloglar	113
2.2.4.2. Teknik Yapıda Şüphe	114
2.2.4.2.1. Mizansen.....	114
2.2.4.2.2. Kurgu	114
2.2.4.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	114
2.2.4.2.4. Ses.....	115
2.2.5. Özgürlük ve Adalet Üzerine Şüphe.....	115
2.2.5.1. Tematik Yapıda Şüphe	115
2.2.5.1.1. Karakter	115
2.2.5.1.2. Diyaloglar	117
2.2.5.2. Teknik Yapıda Şüphe	118
2.2.5.2.1. Mizansen.....	118
2.2.5.2.2. Kurgu	118
2.2.5.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	121
2.2.5.2.4. Ses.....	121
2.2.6. Toplumsal ve Ahlaki Şüphe	121
2.2.6.1. Tematik Yapıda Şüphe	122
2.2.6.1.1. Karakter	122
2.2.6.1.2. Diyaloglar	124
2.2.6.2. Teknik Yapıda Şüphe	126
2.2.6.2.1. Mizansen.....	126
2.2.6.2.2. Kurgu	126
2.2.6.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	128

2.2.6.2.4. Ses.....	128
2.2.7. Zaman ve Mekân Üzerine Şüphe	128
2.2.7.1. Tematik Yapıda Şüphe	129
2.2.7.1.1. Karakter	129
2.2.7.1.2. Diyaloglar	129
2.2.7.2. Teknik Yapıda Şüphe	130
2.2.7.2.1. Mizansen.....	130
2.2.7.2.2. Kurgu	131
2.2.7.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	132
2.2.7.2.4. Ses.....	132
2.2.8. Güven Üzerine Şüphe.....	133
2.2.8.1. Tematik Yapıda Şüphe	133
2.2.8.1.1. Karakter	133
2.2.8.1.2. Diyaloglar	135
2.2.8.2. Teknik Yapıda Şüphe	136
2.2.8.2.1. Mizansen.....	136
2.2.8.2.2. Kurgu	136
2.2.8.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	138
2.2.8.2.4. Ses.....	139
2.2.9. Teknoloji ve Medya Üzerine Şüphe.....	139
2.2.9.1. Tematik Yapıda Şüphe	140
2.2.9.1.1. Karakter	140
2.2.9.1.2. Diyaloglar	140
2.2.9.2. Teknik Yapıda Şüphe	142
2.2.9.2.1. Mizansen.....	142
2.2.9.2.2. Kurgu	142
2.2.9.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	144
2.2.9.2.4. Ses.....	144
2.2.10. Karar Vermeye, Sonuçlara ve İnanca Dair Şüphe.....	144
2.2.10.1. Tematik Yapıda Şüphe	145
2.2.10.1.1. Karakter	145
2.2.10.1.2. Diyaloglar	147

2.2.10.2. Teknik Yapıda Şüphe	148
2.2.10.2.1. Mizansen	148
2.2.10.2.2. Kurgu	148
2.2.10.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri	151
2.2.10.2.4. Ses	151
2.3. DAVID FINCHER FİMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMININ FELSEFİ	
DEĞERLENDİRİLMESİ	152
2.3.1. <i>Alien 3</i> (1992).....	152
2.3.2. <i>Yedi</i> (Seven-1995)	157
2.3.3. <i>Oyun</i> (The Game-1997)	162
2.3.4. <i>Dövüş Kulübü</i> (Fight Club-1999).....	165
2.3.5. <i>Panik Odası</i> (Panic Room-2002)	171
2.3.6. <i>Zodyak</i> (Zodiac-2007)	173
2.3.7. <i>Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi</i> (The Curious Case Of Benjamin Button-2008).....	176
2.3.8. <i>Sosyal Ağ</i> (The Social Network-2010).....	180
2.3.9. <i>Ejderha Dövmeli Kız</i> (The Girl With the Dragon Tattoo-2011)	183
2.3.10. <i>Kayıp Kız</i> (Gone Girl-2014).....	185
2.3.11. <i>Mank</i> (2020)	188
SONUÇ.....	191
KAYNAKÇA	203
ÖZGEÇMİŞ.....	210

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DAVID FINCHER FİLMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMI

Gamze OCAK AĞCA

Tez Danışmanı: Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

2024, 210 sayfa

Jüri: Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

Doç. Dr. Muhsine SEKMEN

Doç. Dr. Semra KOTAN

Sinema kendine özgü bir dil oluşturarak izleyicisini farklı dünyalara taşıyan ve onunla iletişim kuran bir sanattır. Sinemanın sanat olması belli tartışma konularına dahil iken felsefe ile olan ilişkisi konusu ayrı bir tartışma konusudur. Bu nedenle sinemanın dilini anlamak, film analizi yapmak ve felsefi yorum katmak izleyiciyi, araştırmacıları ve yapımcıları yapısal derinliklere götürerek sanatın zenginliğini keşfetmeye olanak tanımaktadır.

David Fincher, 1992-2020 yılları arasında çektiği on bir adet filmi ile (*Alien 3*, *Yedi* (*Se7en*), *Oyun* (*The Game*), *Dövüş Kulübü* (*Fight Club*), *Panik Odası* (*Panic Room*), *Zodyak* (*Zodiac*), *Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi* (*The Curious Case of Benjamin Button*), *Sosyal Ağ* (*The Social Network*), *Ejderha Dövmeli Kız* (*The Girl With the Dragon Tattoo*), *Kayıp Kız* (*Gone Girl*), *Mank*) izleyicisine ulaşmış başarılı yönetmendir. Filmlerinde kullandığı yöntem ve biçimsel özellikleri ile Auteur olan David Fincher modern ve postmodern anlatılar içerisinde her filminde şüphe kavramını ele almıştır. Fincher'ın filmleri içerisinde izleyici ve karakterler açısından ele alınan şüphe kavramının işleyişi anlatı, teknik, karakterler nezdinde incelenerek yönetmenin sinematografinin hangi tekniği üzerinden şüpheyi sunduğunu ve felsefenin hangi yönlerine değindiği tespit edilecektir.

Yönetmen özellikle şüpheyi sinematografik olarak kurgu ve karakter üzerinden verirken algı, yanılgı, gerçeklik ve özgürlük, adalet temasını fazla işlediği tespit edilmiştir. Felsefi izler takip edildiğinde varoluş, ahlak, özgürlük, toplumsal normlar, bilgi ve gerçeklik temaları üzerinden yorumlanabilmektedir. Şüphenin sinema da izleyicinin dikkatini çekmek için kullanılmasının yanı sıra günlük hayata dair bilgilerimizin sorgulanmasını sağlayan temalarda bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: felsefe, sinema, sinema felsefe ilişkisi, şüphe, septisizm

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

THE CONCEPT OF DOUBT IN DAVID FINCHER MOVIES

Gamze OCAK AĞCA

Advisor: Assoc. Prof. Dr. İrfan HIDIROĞLU

2024, Page: 210

**Jury: Assoc. Prof. Dr. İrfan HIDIROĞLU
Assoc. Prof. Dr. Muhsine SEKMEN
Assoc. Prof. Dr. Semra KOTAN**

Cinema is an art that creates a unique language and carries its audience to different worlds and communicates with them. While cinema's status as an art is included in certain debates the issue of cinema's relationship with philosophy is a separate topic of discussion. For this reason, understanding the language of cinema, making film analysis and adding philosophical interpretation allow the audience, researchers and producers to explore the richness of art by taking them to structural depths.

David Fincher, who shot eleven films between 1992 and 2020 (Alien3, Se7en, The Game, Fight Club, Panic Room, Zodiac, The Curious Case of Benjamin Button, The Social Network, The Girl with The Dragon Tattoo, Gone Girl and Mank) is a successful director who has reached his audience with his films. He is an Auteur with the method and stylistic features he uses in his films. David Fincher has dealt with the concept of doubt in each of his films within modern and postmodern narratives. The functioning of the concept of doubt, which is discussed in terms of the audience and characters in Fincher's films, will be examined in terms of narrative, technique and characters, and it will be determined through which technique of cinematography the director uses it. Additionally, it will be determined which aspects of philosophy it touches upon. When philosophical traces are followed in the films, the themes of existence, morality, freedom, social norms, knowledge and reality can be interpreted.

It has been determined that especially while the director conveys the suspicion cinematographically through fiction and character, he deals with the themes of perception, delusion, reality and freedom, and justice. In addition to the use of doubt in cinema to attract the attention of the audience, there are also themes that make us question our knowledge about daily life.

Keywords: philosophy, cinema, cinema-philosophy relationship, doubt, skepticism

ÖNSÖZ

Bu çalışma, sinema ve felsefenin bir araya gelerek farklı bir bakış açısı sunabileceğini keşfetmeyi amaçlayan bir girişimdir. Gündelik hayatın bir parçası olan felsefenin görsel anlatım, karakter deneyimleri ve hikayeler aracılığıyla nasıl ifade edilebileceğini göstermek için sinemanın gücünden yararlanmayı hedeflemektedir.

Başarılı yönetmenler arasında yer alan David Fincher kendi tarzını oluşturmuş ve her filminde izleyicisinin dikkatini çekmeyi başarmıştır. Fincher'ın birçok filmi araştırmalara konu olmuş ve toplumsal sorunları ele alarak alt metinler ile mesajlarını iletmeyi başarmıştır. Filmlerini severek izlediğim Fincher'ın filmlerinde şüphenin vazgeçilmez olduğunu gözlemledim. Tez yazım sürecine girdiğimde literatürde filmlerde şüphe kavramının az olduğunu ve filmlere farklı bir bakış açısı sunabileceğimi düşünerek “David Fincher Filmlerinde Şüphe Kavramı” başlığı üzerinden çalışmamı tamamladım. Bu yönde kaynağın az olması çalışmayı üretirken zorlanmamı sağladı. Amacım bu zorluğun yolunu bir nebze olsa da açabilmek oldu.

Bu tezin hazırlanmasında her türlü bilgi birikimini benimle paylaşan ve bana yol gösteren danışman hocam Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU'na minnettarım. Lisans ve yüksek lisansım boyunca bilgilerini paylaşan ve öğretmenliğin yanı sıra aile ortamı sağlayan Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde bulunan tüm hocalarıma teşekkür ederim. Ayrıca tez çalışma sürecimde beni destekleyen eşime ve başta annem olmak üzere aileme sevgilerimi sunarım.

Erzurum, 2024

Gamze OCAK AĞCA

GİRİŞ

Sinema, sesin ve sessiz görüntülerin bir araya getirilip sahneler arasında geçişler yaparak hikâye anlatma yeteneğine sahiptir. Bu oluşum izleyiciyi olayların içine çekerek onları filmle etkileşime geçiren güçlü bir özelliktir. Bu hikayeler doğrudan olduğu kadar dolaylı olarak da verilebilmektedir. Sinema sadece boş zaman algısı olarak anılmamaktadır. Modern çağın insanı teknolojik ve bilimsel ilerlemelerin yanı sıra yeni iletişim araçları, kapitalist yapılar, hızlı kent yaşamı ve bireysel düşünme gibi faktörlerin etkisi altında bir dünyada yaşamaktadır. Bu etkenlerin biçimlendirdiği bakış açısı, yüzeysel ve yalnızca hazzla yönelik olabilir. Sinemayı sadece bir eğlence aracı olarak değil, düşünsel yapısına odaklanarak görmek insanlığı yeni bir keşif yolculuğuna çıkarabilmektedir. İzleyici, sinemanın derinliklerine daldıkça sinematik bir düşünce biçimi geliştirir. Bilinmeyeni bilmeye iten bir güç olduğunu söylemek yanlış olmaz. Sinema kendine has dili dile ifade ettiği anlatıları izlerken anlamlar çıkarmaya odaklanıldığında sorgulama gücünü de arttırmaktadır. Bu yüzden sinema birçok bilime destek olduğu konusunda filozoflar hemfikir olmuşlardır. İlk bilimler arasında yer alan felsefe, sormayı ve sorgulatmayı benimseyen anlayış ile yaşanılabilir dünya için birçok çaba harcamıştır. Bu durumda sinema görüntü ve ses armonisi içerisine felsefeyi de katmıştır. Bu bağlamda, sinema bireyin günlük algılama yeteneğine kendi özgün imgeleriyle katkıda bulunur. Film aracılığıyla sunulan gerçeklik ile bireyin algılayabildiği gerçeklik arasındaki ilişki sinematik araçlarla açıkça görünür hale gelir. Sinemanın sergilediği bu yeni dünya, insanı bildiği gerçekleri sorgulamaya iter. Ayrıca ortaya koyduğu düşünce gücü, büyük ölçüde imgelerden gelir ve aynı zamanda bireyin algılayabildiği sınırların ötesine geçer. Görme duyusunun gözden kaçırdıklarını tekrar insan gözüne sunarak ona unuttuğu şeyleri hatırlatır. Bu hatırlatma süreci, bireyin günlük yaşamında daha fazla felsefi düşünceyle karşılaşmasına neden olur.

Sinema-felsefe savunucusu olan Cavell, filmin felsefe için yapıldığını savunur ve felsefenin dediği şeyi değiştirebileceğini veya farklı bir ışık yakacağını belirtir. Görünüm ve gerçeklik, aktörler ve karakterler, şüphecilik, varlık ve yokluk hakkında konularını ele alabildiğini söylemektedir (Cavell, 1999). İnsan zihni, kelimelerle ifade ettiği düşünceleri sinemanın yardımıyla imgelerle algılamaya hazırlanır. Bu şekilde birey gözleriyle görmeye devam ederken kendisinden farklı bir dünyayı izler. Sinema bu

dünyayı özgün tekniklerle izleyiciye sunarak bir sanat formu olmanın yanı sıra felsefeyle aynı yolda ilerler.

Ünlü yönetmen David Fincher'ın kariyeri otuz yılı aşkın bir süreye yayılmıştır. 50'den fazla video klip yönetmenliğinden sonra 1992 yılında *Alien 3* filminin yönetmenliğini yapması ile sinema sektöründe tanınmaya başladığımız Fincher kendi tarzını oluşturmayı başarmıştır. Fincher'ın mükemmeliyetçiliği ve projelere ne zaman ve nasıl yaklaşılabileceğine karar verme konusundaki pragmatik yeteneği başarılı olmasını sağlamaktadır. Ayrıca onun amaçlı ve tutarlı kamera konumlandırması, açısı ve hareketi eserlerinin öyküsünü ve altında yatan temaları yönlendirmektedir (Garrett, 2017). Kişisel tarzı Fincher'ı Auter olarak nitelendirmemizi sağlamaktadır. Yaratıcı yönetmenler politikası ile şekillenen auteur yaklaşımı, sinemanın geleneksel biçim anlayışının ötesine geçerek, senaryoyu görselleştirmenin ötesinde yönetmenin kişiliğini ve sanatsal anlayışını ön plana çıkarmaktadır.

Genel olarak Fincher'ın kamera çalışması en iyi şekilde fotojenik ve pasif izleyiciye kasıtlı sunumlar yaparak izleyicinin gözünü doğru yönlendirmeye çalışır. Fincher'ın görsel hedefi, izleyiciyi belirli bir perspektife bağlı kalmadan yönlendirilebileceğini sunmaktır. Sis ve gölgeyle örtülü olarak yalanlar ve sapkınlık için sinematik bir fetiş sürdürerek sırlar içinde sırların hikayelerini anlatır. Hitchcock'tan etkilenen Fincher, gölgelerin sağladığı gerilimi kullanarak filmlerinde görsel olarak acımasızdır ve her zaman bazı sırları veya sapkınlıkları maskeleyen karakterleri yansıtmaktadır (Knapp, 2014). Tema ve hikayelerini aktarırken şüpheyi canlı tutmayı başarmıştır.

Felsefe, film üzerinde düşünürken yönetmenin araştırmacı, eleştirel ve analitik bir bakış açısına sahip olması gerektiğini vurgular. Bu bakış açısı ile var olan unsurlar arasındaki derin ilişkileri kavrayabilme ve bütüncül bir zihinsel perspektife sahip olma yeteneğine dayanır. (Demirdöven, 2014: 43) Yönetmen David Fincher filmlerinde vermek istediği mesajları her türlü imge ve simgeler aracılığıyla izleyicisine ulaştırabilmektedir. İşlediği konulara istinaden felsefenin hangi alanlarına ulaşabildiği konusu şüphe üzerinden incelenerek cevap bulunacaktır.

Teknik açıdan şüphecilik, felsefi bir konum olarak tanımlanabilir. Genel bilgi iddialarının memnuniyetsizliğini veya bunların açıkça reddedilmesini ifade eder. Özellikle şüpheli konular, var olup olmadığı sorusuyla ilgilidir. Dünya hakkındaki bilgi

iddialarının kesinliği ve kapsamı, şüphecilerin sürekli olarak tartıştığı bir konudur. Şüpheciler, epistemolojik olarak, herhangi bir bilgi iddiasının mutlak ve kesin olarak ispatlanabilir olmadığını öne sürerler. Bu bağlamda, dünyamızla ilgili iddia edilen bilgilerin gerçeklikleri konusunda mutlak bir kesinlik veya kesin ispat sağlanamayacağını vurgularlar.

Şüphecilik, bilginin sınırlarını vurgulayarak, insanın algıları, deneyimleri ve kavrayışları aracılığıyla ulaştığı bilginin nesnel gerçekliğin kendisiyle tam olarak örtüşmediğini iddia eder. Bu çerçevede, insanın algısal sınırlamaları, dilin kısıtlamaları veya temel epistemolojik sorunlar nedeniyle, dünyayı kesinlikle ve eksiksiz bir şekilde anlama veya tanımlama girişimlerinin sınırlı olduğunu savunur. Şüpheli yaklaşım, şüphelerin varlığını kabul ederken, bu şüphelerin belirli bir iddianın kesin doğruluğunu tamamen reddetmeye yönelik olmadığını belirtir. Bunun yerine, bilgi iddialarının tam anlamıyla ispatlanamayabileceğini ve bu nedenle şüphe duyulabileceğini öne sürmektedir.

Modern felsefenin tarihindeki en ünlü şüphecilik kaynaklı araştırmalarından biri olan Descartes, bildiği her şeyi hatta en temel inançlarını bile en azından bir şüphe duyamayacağı bir inanç bulmak için yöntemsel olarak şüphe duyar. Kendisinin rüya görmediğini, bir bedeni olduğunu, dünyadaki diğer kişilerin olduğunu, $2+2=4$ olduğunu söyler. Descartes, birçok şey hakkında bilgi sahibi olduğunu düşündüğü şeyler hakkında bile aldatici olabilen bir kötü dehaya veya kötü bir aldaticiya sahip olduğunu açıklar. Ancak sonunda Descartes, ne kadar şüphe ederse etsin, düşündüğü sürece var olduğunu ve şüphe edemediğini keşfeder (Descartes, 1994). Descartes bildiklerini dahi tekrardan gözden geçirip doğruluğunu teyit etmeyi amaçlayarak gerçeğe ulaşabileceğini savunmaktadır. ‘Düşünüyorum o halde varım’ sözü ile kendi varlığını bu şekilde kanıtlamaktadır.

Kierkegaard, felsefenin veya düşüncenin doğa bilimleri gibi evrenselliğe dayalı olamayacağını vurgulamıştır. Ona göre, felsefe ve doğa bilimleri birbirlerinin yerine koyulamayacak disiplinlerdir. Bilimsel bilginin nesnellik ilkesi, bireysel varlıklar için genel geçer bir kural haline getirilemez. Varoluşçuluğun temel düşüncelerinden biri, gerçekliğin öznel olduğu fikridir. Kierkegaard, Hegel'in "Gerçeklik nesneldir" iddiasına karşı çıkarak "Gerçeklik öznel" düşüncesini savunmuştur. Bu her bireyin kendi öznel

gerçekliğini deneyimlediği ve algıladığı fikrini içerir (Gürdal, 2018: 37-38). Varoluşsal sorular her filozof için farklı kapıları aralamaktadır.

Cavell, Wittgenstein'in anlam kuramından yola çıkarak görünüş ile gerçek arasındaki ayrımı reddeder ve görüntünün gerçekliği temsil etmediğini, gerçeğin kendisi olduğunu savunur. Modern felsefenin, görünen ile görüntülenen arasında kesin bir ayrım yapma eğiliminin bir yanılsama olduğunu düşünür. Cavell, fotoğrafik görüntünün ontolojisi üzerinden bu fikri temellendirir ve fotoğrafın dışsal bir gerçeğin yansıması olmadığını aksine otonom bir gerçeklik taşıdığını öne sürer. Ardından, bu ontolojik yapıyı sinema üzerinden anlamlandırmaya çalışır (Cavell, 1999: 333). Film dünyasının gerçekliği ile izleyicinin gerçek dünyası arasındaki teması ile ikili bir ontolojik yapı oluşturduğunu iddia eder. Cavell, bu ikiliğin izleyici üzerindeki etkisi ile felsefi şüphecilik arasında bir benzerlik kurar. Film, izleyenin varlık ve yokluk arasında şüphede kaldığı büyülü bir dünya olarak nitelendirir. Cavell'a göre, bu durum izleyiciyi gerçeklik ile ilişkili bir şüpheye sürükler. İzleyici, filmde sunulan dünya ile kendi deneyimlediği dünya arasında bir çatışma veya kopukluk hisseder. Bu durum felsefi şüpheciliğin insanın algıladığı gerçeklik ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorgulamasına benzer bir etki yaratır.

Cavell'in perspektifi, film deneyiminin izleyicide belirsizlik, şüphe ve gerçeklik ile ilişkili karmaşıklıklar yarattığı fikrine dayanır. Film izleyicisini, kendini büyülenmiş veya gerçeklik ile bağlantısız hissettiği bir alan olan film dünyasının içine çeker. Bu durum felsefi şüpheciliğin temel sorularına paralel bir deneyim sunar.

Felsefi şüpheçiler, yerel şüphecilik argümanları değil, genel şüphecilik argümanları ileri sürerler. Bu türden odakları nedeniyle bu tür argümanlara epistemolojik pozisyonlar denir ve aslında dünya varlığından çok dünya hakkındaki bilgi sorunsalları ile ilgilenmektedirler (Schmerhaim, 2013). Yerel şüphecilik, spesifik konular veya belirli bilgi alanlarıyla ilgili şüpheleri vurgularken, genel şüphecilik bilgi edinme sürecinin doğasını sorgular ve bu sürecin sağladığı bilgiyi, gerçekliğin kendisiyle nasıl ilişkilendiğini tartışır.

Epistemolojik pozisyonlar, insanın bilgi edinme kapasitesini ve bu bilginin doğruluğunu, kesinliğini veya kapsamını sorgular. Bu perspektif, insanın algısal sınırlılıklarını, dilin kısıtlamalarını ve temel epistemolojik sorunları vurgular. Dünya

varlığından ziyade insanın dünya hakkında nasıl bilgi edindiği ve bu bilginin ne ölçüde güvenilir olduğuyla ilgilenir. Şüphe konusu birçok bakış açısı ile ele alınmaktadır. Varlık, bilgi, gerçeklik, kişisel deneyimler, bakış açıları olarak öne sürülse de her birey kendi anladığı kadarıyla gerçekliği görebilmektedir.

Schmerhaim, ilk olarak kuşkuculuk filmlerin felsefenin günlük yaşamı sarmalamasını yansıttığını; felsefi geleneğin en etkili fikirlerinin, popüler kültürün ürünlerine ve bundan sonra küreselleşmiş post-sanayi bilgi toplumlarının en azından büyük bölümlerine girdiğini sergiler. İkinci olarak, kuşkuculuk filmleri sızma işleminin ters yönünü de sergilediğini söyler. Kültürün (popüler) daha genel alanından daha çok dar alanı ayrıntılı gösterir. Eğer felsefenin baskın söylemleri bir Zeitgeist yansıması ise o zaman bir bileşeni olarak sinema da profesyonel filozofları etkiler. Bu nedenle, kuşkuculuk filmlerinin nasıl felsefi kuşkuculuk ve daha genel epistemoloji söylemini ele aldığını bilmek detaylı bir şekilde anlamaya yardımcı olacaktır. Üçüncüsü ise, popüler kültürdeki felsefi fikirlerin örneklemeleri olarak, insanların dünyadaki pozisyonlarına karşı duydukları güncel rahatsızlığı yansıtır (Schmerhaim, 2013).

Felsefeyi tanımlamak, bir filmin gündeme getirdiği ve yükselttiği "sonsuz sorular" ile ilişkilendirilebilir. Bu sorular, klasik felsefenin de üzerinde durduğu kesin bir cevap bulunamayan türden sorulardır. Örneğin, gerçekliği tam anlamıyla bilebilir miyiz? Gerçekliği oluşturan unsurlar nelerdir? Bir eylemi ahlaki açıdan doğru kılan nedir? Sanat eserlerinin güzellik kavramıyla bağlantısı nedir? Bu tür sorular sonsuz ve çeşitli sorular olarak kabul edilmektedir.

Felsefe ile sinema arasındaki ilişkiyi net bir şekilde tanımlanmak yerine, bu iki alanı tanımlamak bile zordur. Bu ilişkinin doğası hakkında söyleyebileceklerimiz, önceden varsayımlarımızı desteklemekle ilgilidir. Sinemanın bir sanat olduğu ve belki de günümüzde tek ve en önemli sanat formu haline geldiği bir ön kabul olarak algılanmaktadır.

Badiou, sinema ile felsefe arasında bir çatışma olmadığını, sinemayı felsefe yapmanın bir gerekliliği olarak görmektedir. Felsefi düşünme biçimi, etkinlik ve yaratma biçimi olarak düşünüldüğünde, sinema gerçekten var olana yeni bir olanak sunar. Bu bağlamda, sinema ile bağ kurulmadan felsefe yapılamayacağı yönünde görüşünü belirtir (Gürdal, 2018: 40). Sinema ve felsefe arasında bir bağ olduğu ve olması gerektiği

konusunda birçok düşünür hemfikirdir. Sadece belli kategorilere bölünemeyeceğini, tek bir düşünür üzerinden yorumlamanın yanlış olacağı yönünde fikirler beyan edilmiştir.

I. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu çalışmanın temel amacı, bir yönetmenin yaptığı filmler nezdinde şüphe kavramının filmlerde hangi tema ve teknik kullanılarak sunulduğu tespit etmektir. Bu tespit ile yönetmenin özellikle şüphe için hangi yöntem ve temayı kullandığı sonucuna ulaşılabilecektir. Filmler içerisinde şüphe kavramı açısından değerlendirilen alanların felsefi göndermesi olabileceğini veya yorumlanabileceğini sunmaktır. Bu bağlamda sinema filmleri üzerinden felsefi düşüncenin çeşitliliğini ve derinliğini vurgulamaktır. Felsefi düşüncenin genellikle yazılı metinler veya akademik tartışmalarla sınırlı olmadığını göstermek temel amaç olmaktadır. Sinema filmleri, görsel ve dramatik öğeler aracılığıyla farklı felsefi temaları ve düşünceleri aktarabilen güçlü bir araç olduğunu sunmaktır.

Schmerhaim, felsefi gelenekte genellikle Platon ve Aristoteles gibi isimlerin daima örnek gösterilmesi gerektiği düşünülür. Ancak bu bakış açısının sonuç olarak hatalı olduğunu savunur. Her zaman farklı felsefe yapma biçimlerinin çeşitliliği olmuştur. Bu çeşitlilik yazılı metinlerde, tiyatro sahnelerinde, resimlerde ve hatta akademik söylemde tanınmayan farklı ifade biçimleriyle kendini göstermiştir (2013). Bu anlayışa göre, felsefe yapmak sadece belirli isimlerin veya kurulmuş olanların izlediği yolları takip etmekten ziyade, farklı yolların da mümkün olduğu bir düşünce ve ifade tarzı haline gelmektedir. Felsefenin çeşitliliği, kurallarla sınırlı olmayan ve farklı ifade biçimlerine sahip olan felsefi düşünmenin mümkün olduğu bir çerçeveyi içerir. Bu açıdan bakıldığında felsefe, belirli bir yapıya sahip olmanın ötesinde, farklı biçimlerde ve çeşitli ifade araçlarıyla gerçekleştirilebilen bir olasılık olarak değerlendirilebilir.

Bu çalışmada, felsefi çeşitliliği ve zenginliği vurgulamak adına David Fincher'ın sinema filmlerinde sunduğu farklı düşünsel alanlara odaklanacağım. Varoluş, ahlak, bilgi, gerçeklik, toplumsal normlar gibi geniş kavramları filmler içerisinde işlenen şüphe temaları üzerinden incelenecektir. Ayrıca, filmlerde felsefi düşüncenin nasıl ifade edildiğini, görsel anlatımın ve karakterlerin yaşadığı deneyimlerin nasıl bir felsefi derinlik taşıdığı gösterilmeye çalışılacaktır. Ayrıca izleyicileri felsefi düşünmeye teşvik etmeyi ve felsefenin sadece sözlü veya yazılı ifade biçimi olmadığını, aynı zamanda

sanatsal bir ifade biçimi olduğunu vurgulamayı hedeflemektedir. Böylelikle felsefi düşüncenin soyut bir kavram olmanın ötesinde günlük hayatımızı nasıl etkilediğini ve anlamlandırdığı gösterilecektir.

Sinema eserleri genellikle felsefi argümanları izleyiciye sunmaktadır. Filmler, görsel bir anlatı üzerinden felsefi temaları ve argümanları izleyiciye aktarırken, aslında felsefe yapma eylemini yerine getirmezler. İzleyiciye felsefi düşünceleri sunarlar ve bu düşünceler üzerinden düşünme sürecini tetiklerler. Fakat filmler, kendi başlarına bir felsefi çalışma veya düşünce üretme amacı gütmeyiz. Dolayısıyla, film anlatıları felsefi argümanları izleyiciye iletir ve gerçek anlamda felsefe yapma eylemi, izleyicinin bu düşünceleri analiz etmesi ve yorumlamasıyla gerçekleşir. Bu perspektiften bakıldığında, filmler felsefe yapmaktan ziyade felsefi argümanları ekrana yansıtır (Gürdal, 2018: 36). Yapılan bu tespit üzerinden kült filmler yapmayı başarmış David Fincher'ın filmlerinde felsefi izlerin temsillerini keşfedip yönetmenin özellikle hangi filozofların görüşüne atıfta bulunduğunu ve daha çok hangi temaya değindiğini yorumlamış olacağım.

II. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Şüphe kavramı, bir yönetmenin filmleri üzerinden sinematografik analizi yapılarak yönetmenin hangi şüphe çeşitlerini (temaları) hangi yöntem ile sunduğu tespit edilecektir. Filmlerde işlenen şüphe üzerinden felsefi düşüncenin izleri sürülerek sanatın felsefeyle nasıl etkileşim halinde olduğunu ve felsefi düşüncenin sanatsal ifade biçimlerinde kendini nasıl gösterdiği tespit edilecektir. Bu da felsefi düşüncenin çeşitliliği ve derinliğinin farklı ifade biçimlerine sahip olduğunu gösterecektir.

Felsefe yapma, medya üzerinden gerçekleştirilebilecek bir etkinlik olarak kabul edilecek. Yani yalnızca sözlü veya yazılı ifadeye bağlı olmayan bir etkinlik olarak kabul edilecektir (Schmerhaim, 2013). Schmerhaim modern sinema üzerinden kuşku kavramını doktora tezinde incelemiştir. Çalışmasında bilinen-bilinmeyen dünya arasındaki ayrımı yaparak gerçeklik ve görünüş üzerinden temasını belirlemiştir.

Sanat eseri, yaşamı kendi dışında var olan bir gerçeklik olarak aydınlatır. Hem üretildiği koşullarda var olur hem de onu tamamlayarak anlamlandıran sanatsal yaratım sürecinde kendini gösterir. Bu durum eserin incelendiği zaman, bir varsayım ve araştırma yöntemi olarak yaşamın öyküsünü açığa çıkarır. Ancak bu cevaplar bütünsel bir yapı

oluşturmazlar. Eğer bu yanıtlar, sanatın somutlaşması günlük yaşamdaki somutlaşmaya indirgenmezse, eksik ve sınırlı kalabilirler. Yapıt ile yaşam arasında bir kopukluk bulunmaktadır. Bununla birlikte, insanın insanî ilişkileri ve bu ilişkilerin aydınlatılması, zaman zaman bize bir soru seti olarak görünebilir (Sartre, 1981: 135). Filmlerdeki felsefi temaların günlük hayata nasıl yansıdığını, izleyicilerin günlük yaşamlarında felsefi düşünmeye teşvik edilmesini ve felsefenin günlük hayatta nasıl önemli bir rol oynayabileceğini vurgulanacaktır.

Bu çalışma, izleyicilerin felsefi düşünceyi farklı bir perspektiften ele almalarına yardımcı olacak ve felsefi düşünme pratiği ile görsel medya aracılığıyla daha geniş bir dünya görüşüne sahip olmalarına katkıda bulunabilir.

Sinema alanı ile ilgili yapılan çalışmalarda filmlerin vazgeçilmezi olan şüphe kavramının literatürde az olması ve bu bağlamda çalışma yapmayı planlayan araştırmacılara farklı bir bakış açısı kazandıracaktır. Genellikle belli bağlam ve temalarda inceleme yapılmasına karşılık bir yönetmenin tüm filmleri içerisinde ortak nüansların sinematografi çerçevesinde işlenen şüphe kavramının izleyici-karakter bağlamında tespit edilmesi ve filozofların düşüncelerinin izlerinin sürülmesi ve bu doğrultu da felsefi temaların keşfedilmesi çalışmayı önemli kılmaktadır.

III. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLILIKLARI

Araştırmanın doğru sonuca ulaşabilmesi çalışmaya sınırlamalar getirilmiştir. David Fincher'ın *Alien 3*, *Yedi* (Se7en), *Oyun* (The Game), *Dövüş Kulübü* (Fight Club), *Panik Odası* (Panic Room-2002), *Zodyak* (Zodiac), *Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi* (The Curious Case Of Benjamin Button), *Sosyal Ağ* (The Social Network), *Ejderha Dövmeli Kız* (The Girl With The Dragon Tattoo), *Kayıp Kız* (Gone Girl), *Mank* adlı 11 filmi incelemeye alınmıştır.

Filmler çok modludur. Çünkü gösterildiğinde farklı duyulara aynı anda hitap eder. İşitme duyusu, görme duyusu ve dolaylı olarak (ve bazı durumlarda doğrudan) koku ve dokunma duyularıdır. Çok kodludurlar, yazı, sayısal bilgiler, dil, jestler, mimikler veya grafik elemanları, renkler olarak sıralanmaktadır. Bununla birlikte izleyici genellikle filmi “organik bir birlik olarak deneyimler (Schmerhaim, 2013:194). Bu inceleme içerisinde sadece şüphe kavramını tanımlayan sahne ve sekanslar ayırt edilerek belli

kategorilere ayrıştırılmıştır. Sinema filmleri içerisinde yönetmenin karakter ve izleyici açısından şüphe konusunu sinematografinin hangi öğelerini kullanarak yansıttığı ve felsefi izler tespit edilecektir.

V. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Şüphe ve felsefe konularının sinema filmleri ile ilişkilendirilmesi belli bir amaçla seçilmiştir. Fincher filmlerini gözlemlediğimde şüphe kavramının her alanda kullanıldığını ve filmlerinde gizem yaratmanın yanı sıra bilginizi de sorgulatacak mesajlar verdiğini fark ettim. Bu nedenle nitel araştırmalarda kullanılan bir örneklem modeli olan “amaçlı örneklem” ile Auteur David Fincher’ın 11 filminde şüphe kavramının olması ve felsefi yorumlamaya açık olmasından dolayı tercih edilmiştir. David Fincher kendine özgü kullandığı teknik ve yöntemlerle filmlerine imza atmış yönetmendir. Balcı, amaçlı örneklem yönteminin tüm evrene genelleme yapılamayacağını ve araştırma yapılan alana ithafen yapılabileceğini belirtmektedir (2021:99). Yapılan çalışma bir yönetmenin filmleri özelinde yapılacak olup Fincher film evrenini temsil edecektir. Yönetmen her filminde şüphe konusunu işleyerek filmlerine gerilim ve heyecan katmaktadır. Şüpheyi nasıl işlediğinin cevabını bulduktan sonra felsefi boyutu tartışılmıştır. Bu amaç doğrultusunda tezin anlaşılabilir olması adına belli kategoriler oluşturulmuştur. Bu çalışma ön adım olarak kullanılarak başka yönetmenler bağlamında tekrarlanabilir.

Çalışma tematik analiz yöntemi ile temaların keşfi ve analizi için kullanılmıştır. Tematik analiz, bir araştırma konusundaki veri setini inceleyerek temaları belirleme, analiz etme ve raporlama sürecidir. Bu yöntem, verilerinizi düzenlemenizi ve derinlemesine betimlemenizi sağlar. Ancak tematik analiz sadece verileri düzenleme ve betimleme işleviyle sınırlı kalmaz, aynı zamanda araştırma konusunun farklı boyutlarını anlamlandırır. (Braun, Clarke, 2019:875). Tematik analizin temel adımları arasında veri setinin dikkatlice incelenmesi, belirli temalara dayalı kodların geliştirilmesi ve bu kodların veri setindeki ilgili bölümlere uygulanması yer alır. Kodlama işlemi tamamlandıktan sonra, belirlenen temalar üzerinde derinlemesine analiz yapılır ve temalar arasındaki ilişkiler ve örüntüler incelenir. Son olarak, bulgular raporlanır ve yorumlanır. Tematik analiz, araştırmacılara veri setlerini sistemli bir şekilde ele alarak araştırma konusuyla ilgili derinlemesine anlayış geliştirmelerine ve önemli bulguları

ortaya çıkarmalarına yardımcı olur. Bu yöntem, nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan ve araştırma sürecinin önemli bir parçası olan etkili bir analiz yaklaşımıdır.

Tematik analiz özellikle verilerin altında yatan örüntülerin keşfini sağlayıp bunu açıklama ve yorumlama fırsatı sunmaktadır. Yüzeysel görünenlerin arka yüzünü görmek için derinlemesine inceleyerek farklı bakış açılarını bir araya getirmeyi sağlamanın yanı sıra bir olguya ilişkin zengin açıklama olanağı sağlaması çalışma için önemli olmaktadır. (Braun, Clarke, 2019). 11 filmin belli bir kavram çerçevesinde incelenebilmesi için belli temaların keşfinin yapılmasına olanak tanımaktadır. Şüphe kavramının işlendiği sahne ve sekansların bağlantıları ile işlendiği temalar üzerinden felsefi izleri bulunarak bir olgunun farklı yönlerinin keşfedilmesine olanak sağlamıştır. Tematik analiz genellikle anlatı, söylem, kuram oluşturma analizleri bile beraber kullanıldığı geniş yelpazeye ulaşmak için farklı yöntemler sunması bu analiz türünü kullanmanın esnekliğini göstermektedir. Tematik analiz için gerekli olan veri kütlesi içerik ve anlatı analiz yöntemi kullanılarak toparlanmıştır. Toplanan veri kütlesi, veri seti haline getirilip analiz edildikten sonra veri öğeleri değerlendirilip, kategori başlıkların oluşturulmasında yardımcı analiz yöntemi olarak kullanılarak verilerin özüne erişim sağlanmıştır. Yönetmenin şüphe konusunu hangi temalar üzerinden işlediğini keşfetmek ve değerlendirmek araştırmanın kapsamında olduğundan tematik analiz tercih edilmiştir.

Ayrıca çalışma da kategorileri ortaya çıkarmak için karma araştırma modeli olan nitel ve nicel araştırma yöntemleri bir arada kullanmıştır. Filmler içerisinde işlenen kategorilerin kavramsal çerçevesinin oluşturulması için içerik analiz yöntemi kullanılırken, yönetmenin özellikle şüphe kavramı çerçevesinde hangi konu/temayı ne kadar sıklıkla kullandığı tespit edilmiştir. İçerik analizi, bir metin, belge veya iletişim materyali gibi içeriğe sahip verilerin sistematik bir şekilde incelenmesi ve analiz edilmesidir. Bu yöntem belirli konular, temalar veya kavramlar etrafında toplanan içeriklerin anlamını anlamak ve yorumlamak için kullanılır. İçerik analizi genellikle metinlerin, görsellerin, ses kayıtlarının veya diğer veri türlerinin içeriğini kodlama ve kategorize etme sürecini içerir.

İçerik analizinde konusal olarak ayrımların yapılması okuyucunun konuyu rahat anlamasını sağlamaktadır (Yıldırım, 2015:142). Bu ayrımlar ne kadar iyi yapılırsa konu o kadar anlaşılır olmaktadır. Kategoriler birbirinden bağımsız olarak ele alınarak şüphe

kavramı bulunup yerleştirilmiştir. İçerik analizi sonucu daha net görmek için birbirini dışlayan kategoriler oluşturulması çalışmayı doğru yorumlanmasını sağlamaktadır (Balcı, 2021). Filmler içerisinde içerikte atlama olmaması için konu ve temalar beraber düşünülerek alt kategorilerde anlatı analizi bağlamında başlıklar oluşturulmuştur. Yönetmenin sinematografinin hangi yönünü ne kadar kullandığı ve belirlenen kategorilerden hangisini daha yoğun kullandığı tespit edileceğinden içerik analizinin sunduğu yöntem ile sonuca varılacaktır.

Anlatılar bağlamında genel olarak tematik analiz ve içerik analizi ile oluşturulan kategori başlıklarının filmler içerisinde içerik ve biçimsel özelliklerini gözlemlemek araştırmanın amacını oluşturduğundan şüphenin işleyişinin detayını görebilmek ve kategoriler arasında doğru yerleştirme olması için sinematografik ayrımlar anlatı analiz yöntemi kullanılarak yönetmenin şüpheyi nasıl uyguladığı keşfedilmiştir. Anlatı analizinde özellikle anlatıcının dilini anlamak için öykü/anlatıların biçimsel yönleri göz ardı edilmeden kodlamalar yapılmalıdır (Balcı,2021: 310-311). Yönetmenin filmlerinde kullandığı dili anlamak için tematik ve teknik olarak alt başlık açılarak kategoriler oluşturulmuştur.

Çalışmada karma yöntemin eşzamanlı modelini kullanılması nitel ve nicel yöntem ile elde edilen veriler tek seferde toplanıp ayrı çözümlenerek sonuçların ilişkilendirilmesine olanak tanıyarak doğru yorumlama yapılmasını sağlamaktadır (Şimşek, 2015: 186). Çalışmanın çok yönlü olması (sinematografi, felsefe), fazla veriler üzerinden değerlendirilmesi (11 film), çalışmanın tek bir analiz yöntemi ile doğru bir sonuca götürmeyeceği gözlenerek karma yöntem analizi şeklinde ilerleyip sonuçlandırılmıştır.

Birinci bölümde '*Sinema ve Felsefe İlişkisi ve Şüphe*' başlığı adı altında sinema-felsefe ilişkisi üzerine çalışmalar yapmış ve sinema ve felsefesinin birbirini tamamlayan unsurlar olduğunu vurgulayan filozoflardan Stanley Cavell, Gilles Deleuze, Stephen Mulhall ve Daniel Framton'un görüşlerine yer verilmiştir. İkinci alt başlıkta '*Şüphenin Tarihi*' konusu Antik Felsefe, Orta Çağ ve Rönesans Felsefesi, Aydınlanma ve Modern Felsefe olarak bölünerek felsefi süreçler açıklanmıştır. Özellikle şüphenin felsefeciler için önemi hakkında bilgi vermenin yanı sıra varoluş, bilgi, ahlak, özgürlük, gerçeklik, toplumsal normlar üzerine düşüncelerine paylaştıkları felsefeciler hakkında

bilgiler verilmiştir. Tezin sonuç kısmına varmak için bu ön çalışma yol haritası çizmektedir. Tez, filmler üzerinde inceleme yaparak şüphe kavramını tespit edeceğinden filmlerde genel hatlarıyla hangi konular şüphe olarak ele alınmaktadır sorusunun yanıtı olarak üçüncü alt başlık olarak *‘Sinemada Şüphe’* başlığı adı altında literatür çalışması doğrultusunda cevap bulmuştur.

Çalışmanın İkinci bölümünde *‘David Fincher Filmlerinde Şüphe ve Felsefi Değerlendirilmesi’* başlığında öncelikle Fincher filmlerinin konu ve retrospektifi paylaşılmıştır. Filmdeki felsefi düşünce deneyleri genellikle hikâyenin anlatı dinamiklerine tabi tutulur (Schmerhaim, 2013). Diğer kategorilerde sadece ilgili kesitler verileceğinden ve felsefi olarak yorumlanacağından okuyucunun filmlerin konusuna hâkim olması çalışmayı rahat okumasını sağlayacaktır.

İkinci alt başlık olarak *‘David Fincher Filmlerinde Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe Kavramı’* ile yönetmenin hangi teknik ve yöntem (Tematik Yapı (Karakter ve Diyalogla), Teknik Yapı (Mizansen, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Ölçekleri, Ses) başvurarak şüphe konusunu işlediği tespit edilmiştir. Bu tespitler yapılırken felsefi boyutu da ele alınacağından kategori yöntemi ile farklı 10 adet başlıklar altında incelenmiştir. Bu başlıklar Varoluşsal, Algı, Yanılgı ve Gerçeklik, Bilgiye Dair, Kendine-Kimliğine Dair, Özgürlük ve Adalet Üzerine, Toplumsal ve Ahlaki, Zaman ve Mekân Üzerine, Güven Üzerine, Teknoloji ve Medya Üzerine, Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair Şüphe olarak belirlenmiştir.

Bir filmin tüm bu bileşenlerinin karmaşık birleşimini küçümsemek hatalı olur. Örneğin, ses, bir sahnenin bir parçasıdır. Çünkü hikâyeye dair olan ve olmayan kaynakları içerir. Ekranda görünmeyen unsurları da kapsar. Montaj, zaten kamera stratejisinin bir parçasıdır. Hangi görüntülerin veya seslerin izleyiciye sunulacağına dair kararları içerir. Kamera stratejileri, örneğin duyulan bir sesin kaynağını takip ederken veya belirli bir sahnenin çerçevesini oluştururken sesi nasıl etkileyebileceğini içerir. Bir film, görsel ve işitsel unsurların tüm spektrumunu içerir ve bunun tersi de geçerlidir. Özetle, film analizinin kategorilere ayırarak analiz sürecini kolaylaştırması beklenir. Bu kategorilerin birbirini dışlayan kategoriler olarak anlaşılması hatalı olabilir. Her boyuttaki analitik sonuçlar birbirleriyle etkileşime girmelidir ve bu farklı boyutlardaki unsurlar arasında bir diyalog oluşturulmalıdır (Schmerhaim, 2013: 200). Bu kategoriler ile yönetmenin

özellikle hangi şüpheyi hangi açılarla verdiği daha rahat inceleme sağlamaktadır. Şüphe kavramları bulunduktan sonra filmler bazında şüphe kavramlarının felsefi boyutları genel anlamıyla değerlendirilmiştir. Schmerhaim, filozofik filmleri sadece felsefi fikirlerin veya metinlerin basit uyarlamaları olarak kavramsallaştırmak konusunda dikkatli olunması gerektiğini belirtmektedir. Ayrıca felsefi filmler nadiren tek bir metnin basit uyarlamalarıdır. Özgül felsefi fikirleri yeniden yapılandırır. Bu fikirler daha önceki bir metinde belirli bir ifadeye bağlı olmaksızın ifade edilebilir (2013). Bu bölüm ve kategoriler ile yönetmenin sinematografisi gözlemlenecek ve alt metin olarak felsefi hangi temaları ele aldığı ve hangi filozofların teorisine yakın olduğu açıklığa kavuşturulacaktır. Ayrıca Fincher'ın filmlerinde şüphe kavramını nasıl zenginleştirdiğini ve felsefi boyutunu daha derinlemesine kavramamıza olanak tanıyacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA FELSEFE İLİŞKİSİ VE ŞÜPHE

1.1. SİNEMA FELSEFE İLİŞKİSİ

Sinema ve felsefe, insan deneyimini anlama ve ifade etme biçimleri olarak derin bir etkileşim içerisindedir. Bu iki alan, farklı disiplinler gibi görünse de birbiriyle sıkı bir bağ içinde bulunurlar. Sinemanın estetik anlatımı insanın varoluşsal sorularını ve düşünsel derinlikleri ele alma yolunda felsefi bir zemin sunar. Sinema ve felsefe arasındaki ilişki sadece iki ayrı alanın birleşimi değil, aynı zamanda insan deneyiminin farklı yönlerini anlamlandırmak için birbirini tamamlayan bir ilişki olarak da görülebilir. Wartenberg, her filmde felsefi bir değerin olabileceğini belirtir. Ancak bu değerin her filmde bulunmadığını da kabul eder. Buna rağmen bazı filmlerin oldukça açık bir şekilde felsefi değere sahip olduğunu savunur. Filmlerle felsefe yapmanın mümkün olduğunu ve bu bağlamda filmlerin felsefi soruların sorgulanmasına ve derinleştirilmesine olanak sağladığını vurgular (Gürdal, 2018: 29). Estetik ve düşünsel boyutlarıyla sinema, felsefi düşünceyi ve insan deneyimini ifade etmede önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu etkileşim hem sinemanın derinliğini artırır hem de felsefenin yaygınlaşmasına katkıda bulunur.

Sinema izleyiciyi duygusal, estetik ve düşünsel olarak etkileyen güçlü bir araçtır. Bir film, felsefi kavramları varoluşsal soruları ve etik meseleleri derinlemesine işleyebilir. Örneğin, bir film karakteri özgürlüğü, adalet kavramlarını veya insanın doğası gibi felsefi konuları ele alabilir ve izleyicide derin düşüncelere yol açabilir.

Günümüz filozofları, Stanley Cavell'in "filmi büyük sanatlarla aynı derecede düşünmeyi teşvik eden bir konu olarak kabul etme" isteğini giderek daha fazla benimsemekteler. Bu durum, sadece sinemayı bir sanat formu olarak görmekle kalmayıp aynı zamanda sinemayı felsefi düşünceyi davet eden bir sanat olarak kabul etmeyi de içerir. Elbette popüler filmler üzerine yazmak geniş bir okuyucu kitlesini çekme eğilimindedir ve film filozofları da kendi entelektüel-duygusal olgunlukları için önemli olan filmlere odaklanma eğiliminde olabilirler. Ancak popüler hikâye filmlerini felsefi evrenin bir parçası olarak entegre etmeye çalıştıklarında iki zorlukla karşı karşıya kalırlar:

Birincisi sinemanın yüksek ve düşük kültür arasındaki geleneksel ayrımı göz ardı etmesinin, felsefi önemine engel olup olmadığını göstermek zorundadırlar. İkincisi, eğer anlatı hikâye filmlerine odaklanırlarsa, hikaye anlatmanın felsefi önemle uyumlu olduğunu göstermek zorundadırlar. Ancak 'felsefi önem' kavramı ne anlama gelmektedir? Bir şey, ya felsefi düşünce konusu olarak ilginç bir nesne olduğu için ya da felsefi düşünce ifadesi olduğu için felsefi öneme sahip olabilir. Bu ayrımı takip ederek, filmleri felsefi düşüncenin nesneleri olarak ciddiye almak, onları aynı zamanda felsefi düşünce ifadesi olarak ciddiye almak anlamına gelmez. Filmler, aktif bir şekilde felsefi konulara katkıda bulunmasa bile felsefi olarak önemli olabilirler. Filozoflar "filmlerde düşünce için malzeme bulabilirler" (Cavell, 1983: 7) fikrini destekler. Bu durumda filmler sadece felsefi düşünce konuları sunmasa bile felsefi açıdan incelenebilecek niteliklere sahip olabileceğini gösterir (Schmerhaim, 2013). Felsefi konular yeni düşünce sisteminin anahtarıdır ve farklı konulara kapı aralamaktadır.

Kracauer, fotoğraf ve sinema kameranın, insan müdahalesine daha az bağımlı olduğunu ve gerçeği kaydetme yeteneklerine sahip olduğunu savunarak şekillendiren bir film teorisyeni olarak öne çıkar. Onun teorisi, insanların öznel sınırlılıklarından kaynaklanan bir bakış açısını içerir ve kamera Batı toplumlarında insanların başaramadığı şekilde maddi dünyayı gerçekçi bir şekilde yakalayabilir. Kracauer'a göre, soyut düşünme alışkanlığı, fiziksel gerçekliğin kaçınılmaz bir sonucudur ve bu alışkanlık insanları dünyadan uzaklaştırır. Çünkü soyut kavramlar doğaları gereği algılamayı etkilerler. Kracauer, Batı toplumlarının soyutlama eğilimini, detaylara odaklanma arzusu ve somutlaşma isteğiyle karşılaştırır. Bazin'in fotoğraf makinesinin psikolojik çekiciliğini eleştirdiği noktada Kracauer, insanların dünyadan ayrılmış olmadıklarını, kendi hataları nedeniyle soyut düşünceler ile meşgul oldukları için ayrıldıklarını öne sürer. Ona göre, kamera günlük yaşamın küçük detaylarını ortaya çıkarır ve şehir yaşamının sakinleri tarafından genellikle gözden kaçan detaylar bir yüzdeki ifade veya sıradan bir sokak gibi sinema aracılığıyla gün yüzüne çıkarılır. Teorik olmaktan çok pratik gerçekliği vurgulamaya yönelik bir bakış açısının, film realizmi gibi bir teoriyi savunan bir 'izm' haline gelmesi bu paradoksal durumu gözler önüne sermektedir.

Sinemanın yaratıcı gücü ve estetik potansiyeli, felsefeciler için yeni bir bakış açısı sağlamış ve felsefi düşünceye yeni bir boyut kazandırmıştır. Sinemanın sadece bir görsel sanat olmaktan öte düşünsel bir alan haline gelmesine katkıda bulunmuştur. Bu

dönemdeki filozoflar sinemanın sunduğu içerik ve görsel dil üzerine yeni fikirler geliştirerek felsefi tartışmalara önemli katkılarda bulunmuşlardır (Deleuze, 2000: 110). Sinema, estetik açıdan önemli bir ifade aracıdır. Görüntü, ses, renk, kompozisyon ve kurgu gibi unsurlar seyirciye duygusal ve düşünsel bir deneyim sunar. Bunlar sinemanın estetik değerini belirlerken aynı zamanda bir felsefi derinlik taşır. Örneğin, sinematik bir sahne, semboller aracılığıyla felsefi kavramları temsil edebilir ve seyircinin düşünce dünyasında derin etkiler bırakabilir. Film estetiği, insan deneyimini anlamlandırmak için soyut felsefi kavramları somut bir forma dönüştürebilir. Bunun yanı sıra, sinema yönetmenleri, görsel anlatım teknikleri ve semboller aracılığıyla felsefi düşünceleri ifade etme ve izleyiciye iletmek için yaratıcı bir özgürlüğe sahiptirler. Filmdeki çekim açıları, ışık kullanımı, renk paleti ve diğer görsel unsurların felsefi kavramları ve duygusal derinliği nasıl vurguladığını anlamak açısından önemlidir.

Ayrıca sanat felsefi olabilirse, bu durumda sanatın felsefe olup olamayacağı sorusunu da gündeme getirirler. Özellikle anlatı sanatları olan edebiyat ve film gibi alanlar içinde felsefi unsurlar barındırabilir mi? Sanatın felsefi niteliğini savunma ihtiyacı, argümanın Sokrat'ın sanata karşı eleştirilerinden kaynaklanabilir. Plato'nun Poetika adlı eserinin ikinci, yedinci ve onuncu kitaplarında Sokrat sanatı (çoğunlukla şiir örneği üzerinden tartışılan) yalnızca taklit bir pratik olarak sadece "gölgelerin taklidi" olarak tanımlar. Sanatın bu şekilde aşağılanması "felsefe ile şiir arasında eski bir anlaşmazlık olduğu" sonucuna yol açar (Schmerhaim, 2013).

Günümüzde gelişen teknoloji, sinema aracılığıyla felsefi sorunları düşünmek için yeni yolların keşfedilmesini sağlayabilir. Örneğin, zaman atlaması, yavaş hareket ve hızlı zaman akışı gibi sinematografik teknikler uzay ve zaman arasındaki ilişkiyi tamamen yeni bir bakış açısıyla ele almayı mümkün kılmıştır. Sinematografi, zamanın tersine akışını deneyimlemeyi, trafik akışı veya çiçek açma gibi uzun süreli hareket kalıplarını hızlandırmayı veya aşırı yavaş hareketle hızla gerçekleşen olaylara tanık olmayı mümkün kılmaktadır.

Vsevolod Pudovkin'in Montaj Üzerine adlı yazısında, montaj, iki yönlü bir ilişkiyi temsil eder. Bir yandan, tek çekimler sorunsuz bir şekilde birbiriyle bütün olmalıdır. Diğer yandan anlamlı olmalı yani birbiriyle tanımlanabilir bir ilişkiye sahip olmalıdırlar. Bu ilişki derin bir anlam taşıyabilir ve soyut bir düşüncüyü iletmek isteme arzusuna

dayanabilir. Örneğin, bir mahkeme salonunda haksız yere suçlanan kişi acımasız kararı dinlerken, aniden ekranda suçun gerçek koşullarını tamamen suçsuz olan kişiyi aklar bir temsil ortaya çıkar. Sahte kararın yankılanan sözleriyle aynı anda gerçeklik açığa çıkar. Bu bağlı parçalar arasındaki açık çelişki mahkemenin yanlılığının soyut düşüncesini kurar. Sinema tek yönlü olarak ele alınamamaktadır ve durum görünenler ile oluşturan anlam üzerinde yorumlama ile vermek istenilen mesaja ulaşılmaktadır.

Goodenough, bazı diyaloglarda, X ile X arasındaki etkileşim merkezi bir rol oynar. Donmuş bir zaman parçası, bir eylemin bir anlık görüntüsüdür. Ancak hangi eylemi temsil ettiği belirsizdir. Zamanın dışında bir anı çekmek, doğru yorumlamayı zorlaştırır. Onu geri mi itiyor, koruyucu bir durum mu sağlıyor, yoksa ileriye mi itiyor, bunu söylemek mümkün mü? Wittgenstein'in yaşlı bir adamın ya tırmanıyor ya da tepeden aşağı kayıyor şeklinde anlattığı resmi hatırlatmaktadır. Bu kadar basit bir çizim bağlam dışında anlamı belirsiz hale getirir. Bağlam önemlidir. Ancak karşımızda gördüğümüz ve duyduğumuz şey, bu filmin bağlamının dışında bir bağlam yokmuş gibi görünmesidir (2005: 18).

Deleuze ve Cavell'in düşüncesi, filmlerin kendi başına ontolojik kimliklere sahip olduğu ve izleyicilere etki ettiği temelinde şekillenir. Filmlerin bizlere bir şey yapması "filmler düşünmektedir" ifadesiyle özetlenir. Gilles Deleuze'den Alain Badiou'ya, Jacques Ranciere'den, Daniel Frampton'a kadar birçok sinema filozofu, "filmler düşünmektedir" anlayışını benimser. Bu düşünceye göre, filmler bizlere bir şeyler yapar ve bu sayede film izleyenler düşünen varlıklar haline gelirler. Bu düşünme süreci, hissetmeye dayalı, kendine özgü ve izleyicilere yeni sorular sormaya yönlendirir. Felsefenin kendisi için de sinemadan öğrenilebilecek pek çok şey bulunmaktadır (Öztürk, 2016: 143). Felsefi düşünce, sinema sanatını da etkilemiştir. Filmler felsefi metinlerden ilham alarak veya felsefi düşünceleri görsel bir deneyimle birleştirerek izleyicilere yeni bakış açıları sunabilirler. Öte yandan, felsefi düşünce de sinema üzerinde derin bir etkiye sahip olabilir. Özellikle de felsefi kavramların ve düşüncelerin film diline entegrasyonu ile gerçekleşmektedir.

Felsefenin ne olduğu ve ne yapabileceği konusunda rekabet eden fikirler vardır. Felsefenin erken dönem Platon'a yönelik vurgusu ile sinema da yaşanan algı gerçeklik konusu akademisyenlerin çalışmalarında sinemaya bu durumun nasıl yansıtıldığı

konusunda fikir birliği yapıp bağ kurmaya çalışılmıştır. Filmlerin izleyici üzerindeki etkisi hakkında önsel teoriler geliştirirler ve ardından belirli bir filmi sinemanın gücünün kanıtı olarak sunarlar. Bu teorilere dayalı olarak, film izleme deneyimi, kişinin belirli filmlere verdiği tepkiler genellikle sadece deneyimi açıklamakla kalmaz. Aynı zamanda onu açıklamak için teorinin merceğinden eleştiriye de ihtiyaç duyar. Laura Mulvey'in teorisinde, özellikle anlatı filmlerinden alınan zevkin yanı sıra, tüm anlatı filmlerinin umutsuzca ve sinsice kadınların nesneleştirilmesine eğilimli olduğunu ve bu nedenle reddedilmesi gerektiğini söyler (Bauner, 2005: 41). Bauner, gerçeklik önümüzde gördüğümüzdür ve filmler bu şekilde ilerler. Platon'un zincirlenmiş adamları nasıl ki gölgeleri gerçek zannediyorsa izleyicilerde filmleri bu gerçeklik algısı olarak görebilir ve filmlerin insanlar üzerinde etkisinin fazla olduğunu belirtir. Zincirden kurtulmuş adam mağaradan çıkıp alıştığı yeri terk etmeye çalışırsa özgürlüğüne erişir. Algı ve gerçek arasındaki ayrımı çözümler. Bu yüzden gerçeklik tek bakış açısına bağlı kalmamalıdır.

Ne kadar felsefe olmaz denilse de bazı filmler bunu desteklememektedir. Bu bakış açısından, *Matrix* en azından şüphecilik düşünce deneyimlerinin bir açıklamasıdır; *A Short Film About Killing* (Kieslowski, 1988) ve *Dead Man Walking* ölüm cezasının haklılığına ilişkin felsefi tartışmaları açıklar. *Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998), filmin hikayesi, II. Dünya Savaşı sırasında Normandiya İstilas sırasında bir grup ABD askerinin özel James Ryan'ın (Matt Damon) hayatını kurtarmaya çalışmasının etrafında döndüğü için deontolojik (mesleki ahlak) gerilimleri açıklar. Bilgisayar bilimi filmleri, androidlerin kişisel hakları veya daha genel olarak kişilik kriterleri hakkında sorular sorar. *Eternal Sunshine Of The Spotless Mind* (Jonze, 2004) ve *Groundhog Day* (Ramis, 1994) genellikle Nietzsche'nin Sonsuz Tekrar açıklamaları olarak kabul edilir. *Blow Up* (Antonioni, 1966), dünyanın görsel temsillerinin güvenilirliğini sorgular. *Rashomon* (Kurosawa, 1950), dünyadaki olayları tanımlama ve yorumlama sürecinde insan rolünü açıklar (Schmerhaim, 2013: 37). Sinema ve felsefe arasındaki ilişki hem sinema sanatının derinliğini artırır hem de felsefi düşüncenin erişilebilirliğini ve etkileşimini genişletir. Bu ilişki, insan deneyiminin farklı yönlerini anlama ve ifade etme konusunda büyük bir potansiyel sunar. Her iki disiplinin de birbirini beslediği ve zenginleştirdiği bu etkileşim modern düşünceyi ve estetik deneyimleri derinlemesine şekillendirmeye devam etmektedir.

Dünyayı deneyimlemenin bu yeni yolları ile felsefi düşünme yollarına ilham verebilir. Ancak yeni yolların sadece film aracılığıyla keşfedilebileceği anlamına gelmez. Sonuç olarak, sinemanın felsefe için yenilikçi bir potansiyele sahip olabileceği fikrini eleştirenlerin ve savunanların kabul edebileceği bir felsefi anlam olanağına daha ayrıntılı bir hesaba ihtiyaç vardır (Schmerhaim, 2013).

Wartenberg'in "*Thinking on Screen: Film as Philosophy*" kitabının ilk bölümünde dile getirdiği konu felsefenin sinema ile nasıl ilişkilendirilebileceğini tartışır. Temelde, felsefi düşüncenin sinema aracılığıyla nasıl temsil edilebileceği ve ifade edilebileceği konusunda derinlemesine bir araştırma sunar. Filmlerin her birinin farklı amaçlara hizmet ettiği, farklı izleyici kitlesini hedeflediği, türleri ve içerikleri itibarıyla değişkenlik gösterdiği gerçeğiyle yola çıkar. Bu nedenle, filmlerin felsefi değerlerini değerlendirirken, her bir filmde derinlemesine anlayış ve özümseme gerektiren felsefi soruların gündeme gelmesi gerektiğini vurgular. (Gürdal, 2018: 36). Sinema ve felsefe arasındaki etkileşim, estetik ve düşünsel boyutların bir sentezi olarak görülebilir. Filmler, soyut felsefi kavramları, duygusal ve görsel anlatımlarla somut bir biçimde sunarak izleyicilerde derin düşünceler uyandırabilir. Aynı şekilde felsefi düşünceler, film estetiğinin şekillenmesinde ve anlatımında belirleyici olabilir. Bu etkileşim, sinema ile felsefe arasında karşılıklı bir zenginleşmeye ve anlam derinleşmesine yol açar.

1.1.1. Stanley Cavell'in Sinema ve Felsefe Üzerine Yolculuğu

Stanley Cavell, sinema ve felsefe arasındaki ilişkiyi derinlemesine inceleyen ve bu alanda önemli katkılarda bulunan bir filozoftur. Cavell, sinemanın felsefi düşünceleri anlamak ve ifade etmek için bir araç olarak kullanılmasını savunmuştur. Onun bakış açısına göre, sinema sadece bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek insan deneyimini anlamak ve felsefi konuları keşfetmek için bir platform sağladığı yönündedir. Filmin temelinde yatan gizli endişe, içsel inançlarımızın sürekli olarak ekranda görüldüğünü gerçekte ne olduğunu tam olarak bilemediğimiz düşüncesi üzerine kuruludur. Bu felsefi şüpheciliğin benzer bir şekilde filmin bir "gerçeklik yanılsaması" olarak değerlendirilmesiyle ortaya çıkarmaktadır. Filmsel gerçeklik yanılsaması kavramı, resim, tiyatro ve sinema gibi sanat formlarındaki gerçeklik algısının farklılıklarını azaltır ve sanatın gerçeklikle kurduğu ilişkiyi sorgulamak veya onu geçici olarak durdurmak için yaratma isteğini engeller. Komedi ve trajedinin arayışında bulunan "gerçeklik duygusu"

filmde zorlanmaz veya filmde kaçmaz. Bu durumda izleyici filmde eğlendiğini ifade edebilir.

Cavell'in belirttiğine göre, hareketli görüntülerde ardışık film karelerinin sabit ekran çerçevesine mükemmel bir şekilde oturması, nesnenin boyutlarından bağımsız olarak sürekli uzatılabilen veya kısaltılabilen olağanüstü bir çerçeveye sonuçlanır. Bu durum, genellikle dünyanın boyutlarına bağlıdır. Kamerayı geri çekme veya kaydırma, çerçevenin genişlemesi için iki temel yöntem sunar. Yakın çekim, bir vücut bölümüne veya doğanın bütünsel çerçevesi tarafından desteklenen ve yansıtılan bir nesneye veya küçük nesnelere odaklanır. Değişken çerçeve ise kusursuz dikkatin görüntüsüdür (Cavell, 2003). Sinema tarihinin başlangıcında, filmler bireyleri veya nesnelerin belirli bölümlerini öne çıkarma potansiyelini keşfetmiştir.

Cavell, sinemanın insan duygularını, ilişkileri ve bireyin kendi benliğiyle olan ilişkisini anlamak için güçlü bir araç olduğunu öne sürer. Ona göre, sinema izleyiciyi derin düşünceye yönlendirir ve insanın içsel dünyasına ışık tutabilir. Sinema aracılığıyla, insanların yaşam deneyimleri, varoluşsal sorgulamalar ve felsefi konular üzerine derinlemesine düşünebilirler.

Cavell'in felsefi yaklaşımı, filmleri sadece görsel bir eğlence olarak değil, aynı zamanda insanın düşünsel dünyasını anlama ve keşfetme aracı olarak ele alır. Filmleri, insanın duygusal ve zihinsel keşiflerine rehberlik eden önemli araçlar olarak görür ve sinemanın felsefi açıdan zengin ve derinlikli bir anlayışın ifadesi olabileceğini savunur.

Stanley Cavell'ın film felsefesi için önemli olmasının bir nedeni, film ve felsefe arasındaki ilişkinin üçüncü olasılığına vurgu yapmasıdır. Sinemanın felsefi sorunları düşünme açısından ne kadar önemli olduğunu vurgular: "Film [...], felsefe için yapılır; görünürlük ve gerçeklik hakkında felsefenin söylediği her şeyi, aktörler ve karakterler hakkında, şüphecilik ve dogmatizm hakkında, varlık ve yokluk hakkında farklı ışıklar altına alır veya koyar." (Cavell, 1999: 25). Film bir tür felsefe aracıdır ve felsefi düşünmeye olanak tanıyan bir araç olarak işlev görür. Bu bağlamda film felsefe yapma sürecine katkı sağlayabilir ve felsefi konuları anlama ve tartışma konusunda yeni açılımlar sunabilir.

Kitaplarında, sinemanın gerçekliği nasıl temsil ettiğini, izleyiciyle nasıl etkileşime geçtiğini ve filmin izleyicide yarattığı düşünsel etkiyi ele alır. Özellikle, Hollywood

komedileri gibi belirli film türlerinin insan ilişkileri, kimlik ve anlam arayışı gibi felsefi konuları nasıl ele aldığını inceler.

Cavell'in *The World Viewed* (TWV) adlı eseri, film ile felsefe arasında özgün bir ilişki kurar. İki önemli özelliği bulunur. Birincisi, felsefenin ana problemleri olan deneyim, görünüş, gerçeklik, temsil, şüphe gibi konulardan yola çıkarak bir film ontolojisi oluşturmastır. Bu yaklaşım, filmin ontolojik yapısını sadece felsefi tartışmalardan değil aynı zamanda Yeni-Wittgensteinvari bir bakış açısıyla ele alarak belirler. İkinci önemli nokta ise Cavell'in filmin ontolojik yapısını analiz eder. Bu yöntem filmin felsefi bir alan olarak değerlendirilmesinde özgün bir yaklaşım sunar (Morkoç, 2021: 223).

Cavell, resim sanatı ile fotoğraf arasındaki farkı vurgulayarak resimdeki gerçekliğin sınırlı çerçeveler içinde kaldığını, bu nedenle sorgulanamayacak kadar belirli olduğunu ifade eder. Ancak fotoğraftaki gerçeklik ile bir binanın ardındaki manzaranın sorgulanabilir olacağı yönündedir. Çünkü bu fotoğraf gerçek dünyadaki bir karşılığa sahiptir. Bu düşünceden yola çıkarak bir resmin bir dünya olduğunu söylemek yanlış olur, o resim ve aracı tarafından yorumlanarak yapılmaktadır. Fakat bir fotoğraf gerçek dünyaya aittir, dünyada mevcut olan bir şeydir. Mekanik aracılığı ile elde edilen bu görüntüde müdahale yoktur diyerek yorumlar (1999).

Cavell için filmin dünyası, izleyenin varlık ve yokluk arasında şüphede kaldığı büyülü bir dünyadır (Morkoç, 2021: 220). Stanley Cavell'in sinema üzerine yazıları, filmin felsefi meselelerle ne ölçüde meşgul olduğu, doğası gereği felsefi düşünceyi nasıl ele aldığına dair temel kaygılardan birini yansıtır. Cavell, filmlerin felsefi konuları açıklama konusundaki başarısını değil, neden ve nasıl başarılı olduklarını araştırırken, filmin tutkuları nasıl şekillendirdiği üzerinde durur. Profesyonel felsefe dünyasında yaygın bir görüş, bazen bir film göstermenin, öğrencilerin konuya olan ilgisini artırarak felsefe derslerine katkı sağlayabileceğidir. Onun için, temel mesele tutkuların akıl yürütmeye ilişkisidir ve film bu ilişkiyi nasıl yönlendirdiğiyle ilgilenir. Profesyonel felsefe, genellikle tutkuların akıl yürütme sürecinden bağımsız olduğunu ve insan zihnindeki önemli bir unsuru oluşturmadıklarını kabul ederken, Cavell filmlerin doğası gereği tutkularla sıkı bir şekilde ilişkili olduğunu savunur. Filmler, Cavell'in deyimiyile okunan varlıklardır. İçerdikleri anlamları keşfetmek için dikkatli bir eleştiri gerektirirler.

Cavell'e göre, filmler bu okuma süreciyle anlam kazanır ve bu süreç filmi anlama ve yorumlama biçimimizi şekillendirir (Bauner, 2005: 39).

Stanley Cavell'e göre film dünyası izleme eylemi ile şekillenen bir gerçeklik izlenimi sunar. Ancak bu gerçeklik tam olarak gerçek dünya ile örtüşmez. Burada, bir oyuncu veya nesne gerçek hayattaki haliyle değil, filmde sunulan versiyonuyla karşımıza çıkar. Örneğin, bir oyuncuyu gerçek yaşamda görebilirsiniz ama onu oynadığı film karakteriyle karıştırmamak gerekir. Dijital sinema, bu ayrımı daha da karmaşık hale getirir. Performans Yakalama Teknolojisi gibi yöntemlerle gerçek oyuncularla etkileşime giren animasyon karakterleri ekranda gösterildiğinde, gerçeklik ile sunulan kurgusal dünya arasındaki ayrım daha belirsiz hale gelir. Filmin ontolojisi, izleyici ile birlikte var olur. Film dünyası, izleyici olmadan gerçek anlamda var olmaz, aynı şekilde bir film de izleyici olmadan tam olarak anlam kazanamaz (Schmerhaim, 2013). Cavell'in belirttiği gibi filmle ilişkimiz birbirimize olan bağımlılığımız üzerinden şekillenir. Biz filmi izlerken ona bağlıyız ve aynı şekilde film de bizim bakışlarımıza tabidir.

1.1.2. Gilles Deleuze'un Sinema Felsefesi: Zaman ve Görüntü İlişkisi

Deleuze, bilim, felsefe ve sanat arasındaki ayrımın aslında çok belirgin olmadığını savunur. Ona göre, bu üç alan birbirinden bağımsız gibi görünse de aslında aralarında belirgin bir ayrım bulunmamaktadır. Deleuze, felsefenin sanattan veya bilimden farklı ele alınmasını gerektiren bir neden olmadığını öne sürer. Bu durumda, felsefe, bilim ve sanat arasındaki sınırların ve farkların belirsiz olduğunu ve bu disiplinlerin birbirleriyle iç içe geçtiğini ifade eder (2000: 110).

Sinema, felsefeye başvurmadan düşünsel faaliyetler gerçekleştirebilir. Sinema üzerine düşünenler genellikle felsefeciler değil; doğrudan sinema ile ilgilenen ve bu alanda çalışmalar yapan kişilerdir. Bir film yönetmeni, sinematografik araçlar kullanarak imgeler oluştururken ve bu imgeleri özgün bir biçimde biçimlendirirken genellikle felsefi kavramları görüntüye yansıtmaz. Yönetmenin felsefi düşüncelerden etkilenmesi kaçınılmaz olabilir. Ancak bu etkileşim sinematografik unsurlar aracılığıyla ortaya çıkar ve bu yaratım süreci tamamen sinemaya özgüdür. Bu etkileşimin ürünü olarak ortaya çıkan şey, genellikle "hareket-zaman blokları" olarak nitelendirilir.

Gilles Deleuze'un sinema ve felsefe üzerine çalışmaları, sinema estetiği ve felsefi düşünce arasındaki ilişkiyi keşfetmek için önemli bir temel oluşturur. "*Sinema 1: Hareket-İmge*" ve "*Sinema 2: Zaman-İmge*" adlı kitapları, sinema sanatının felsefi bir analizini sunar. Eserlerinde sinemayı felsefi bir düşünce biçimi olarak ele almış ve sinemanın felsefenin yerini alabileceğini savunmuştur. Ona göre, felsefe zihinsel düzeyde kavramlar üretirken, sinema duyuşal düzeyde imgeler aracılığıyla duyular üretir. Deleuze'a göre, kavramlarla duyular arasında bir ayrım bulunmamaktadır ve sinemanın sağladığı duyuşal deneyim, felsefi düşüncenin ürettiği kavramlarla eşdeğerdir. Deleuze, bu kitaplarda Bergson'un zaman felsefesi ile Kant'ın estetik teorilerini bir araya getirerek sinema deneyimini felsefi bir bakış açısıyla ele alır. Özellikle sinemanın hareketin ve zamanın nasıl temsil edilebileceğini, nasıl ifade edildiğini ve izleyici üzerinde nasıl etkiler bıraktığını inceler.

Deleuzcü bir bakış açısından, Yeni Gerçekçilik akımı, sinemada "durum ve eylem birliğinin parçalanması" sonucu olarak imgenin hareket yerine zamanın baskın olduğu bir dönemi temsil eder. Bu yaklaşıma göre, İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nin başlattığı yeni imge, tek bir aşkın bütüne ya da merkeze gönderme yapmak yerine dağıtan, yayılan ve parçalı bir niteliğe sahiptir.

Bir imgenin anlamının eksik algılanmasında çerçevenin işlevi oldukça etkili olabilir. Çünkü çerçeve sadece görsel bilgileri kaydetmekle kalmayıp aynı zamanda görüntünün okunabilirliğine de katkıda bulunur. Görsel bir ifadenin yeterince anlaşılmaması durumunda, bu durumun temel nedeni görüntüyü yorumlama yeteneğimizdeki eksiklikten kaynaklanır. Dolayısıyla, görsel imgelerdeki detayların eksik algılanması, yetersiz veya yanlış değerlendirmelerin sonucu olabilir. Çerçeve, görsel imgelerin anlamını anlama sürecinde, seyreltilmiş veya doygun algılamaların ortaya çıkmasında önemli bir rol oynayabilir. Bu durum, bir görüntünün anlamını kavramada ve eksikliklerini anlamlandırmada etkili olabilir (Deleuze, 2014: 26).

Sürekli devam eden oluş her geçen anın maddelerin süregelen oluşları üzerinde etkisi olan, sürekli değişen bir süreçtir. Zamanın akışı içinde geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman boyunca devam eder. Bu nedenle hayvan-oluş, kadın-oluş, böcek-oluş ve diğer tüm oluşlar bireyin kendisini birden bu süreç içinde bulmasıyla ortaya çıkar. Bu oluş, bir rüyanın veya masalın içinde aniden var olmaya benzeyen bir oluş değil, farklı varlıkların

etkileşimi sonucunda gerçekleşir. Örneğin, bir çiçekle bir böceğin etkileşime geçmesi, melezlenmesi ve sürekli hareket halinde olmasıdır. Bütün oluş süreçleri, Deleuze ve Guattari'nin ödipal düşünceye yönelik bir eleştirisi olarak da görülebilir. Zira oluş, bazen kadın-oluş, bazen hayvan-oluş ve bazen de bitki-oluş biçimindeki bir varlık halini alabilir.

Deleuzcü bakış açısına göre, sinema, yaratıcı bir eylem olarak değerlendirilir. Yeni bir düşünce üretme süreci olarak kabul edilir ve bu sürecin nasıl gerçekleştiği, hareket-imge ve zaman-imge yaklaşımı üzerinden incelenir.

Yeni Gerçekçilik akımı, sinemada karakterlerin ve zamanın algılanışını kökten değiştiren bir dönemi temsil eder. Bu dönüşüm, karakterlerin daha pasif hale gelmesi ve çevrelerinin anlatı içinde daha fazla vurgulanmasıyla kendini gösterir. Bu dönüşümü sinema tarihinde klasik ve modern sinema arasındaki temel ayrım olarak kabul eder.

Deleuze'e göre, sinemanın gelişimi açısından, hareket-imge dönemi sinemanın hareketten türettiği zamanı temsil eder ve "bir eylemin muhtelif noktalarını birbirine bağlayan bir çizgi olarak zamanı uzamsallaştırdığı için zamanın dolaylı bir imgesini sunar. Hareket-imge, klasik sinemanın etki-tepki planlarına ve neden-sonuç ilişkisine dayalı anlatı mantığına bağımlıdır. Ancak, Deleuze'e göre, bu mantık II. Dünya Savaşı sonrasında kopar ve yeni bir tür imge doğar.

Sinemanın ilk dönemlerinden II. Dünya Savaşı'na kadar olan sürecin hareket-imge kavramıyla açıklanmasının temel nedeni, insanın eylemleriyle kendi yaşamını değiştirme inancıydı. Bu dönemde, insanlar yaşamlarını dönüştürebilecekleri eylemlerde bulunabileceklerine inanarak hareket ederlerdi. Sinemada da bu değişimi yaratmak için hareket kavramını kullanıyorlardı. Ancak II. Dünya Savaşı ve sonrasındaki trajediler, özellikle faşizmin yarattığı toplama kampları gibi olaylar, Avrupa'nın çöküşünü beraberinde getirdi. Bu durum insanların kendi yaşamlarını dönüştürme veya ifade etme arzularını etkiledi. Bu sebeplerle savaş sonrası sinemasında, hareketten daha ziyade düşünceleri betimleyebilmek için zaman-imge kavramı daha belirgin hale gelmiştir. Sinemanın zamanın görsel bir temsilcisi olduğunu savunur ve film dilinin bu zamansal boyutu nasıl işlediğini, zamanın nasıl dışı vurulduğunu araştırır. Modern sinemanın ise zaman-imge, doğrusal gelişen ve etki-tepki mantığına dayalı eylem öncelikli anlatı mantığından kopuşunu ifade eder.

Sinemanın yaratıcı sürecinde üretilen imgeler sinemanın özgü bir ifadesidir. Ancak aynı zamanda felsefi bir etkinlik olarak da değerlendirilmelidir. Bu perspektifle, Deleuze'un sinemayla ilgili eserlerinin felsefi bir niteliğe sahip olduğunu kabul etmek gereklidir. Bununla birlikte, sinema, felsefenin bir alt dalı değil, kendi başına bir düşünsel faaliyetir. Sinemanın imgeler aracılığıyla yarattığı anlamlar, felsefe ile olan sınırını belirler ve anlamlandırabilir.

Deleuze'un çalışmaları, sinemanın sadece bir eğlence veya görsel deneyim olmanın ötesinde, aynı zamanda felsefi düşüncenin derin bir ifadesi olduğunu savunur. Ona göre, sinema felsefi kavramların görsel bir şekilde ifade edilebileceği bir alan sunar. Bu bakış açısı, sinemanın sadece bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda felsefi düşünce için önemli bir araç olduğunu vurgular.

1.1.3. Stephen Mulhall'ın İzleyici-Eser Etkileşimi ve Felsefi Anlam Arayışı

Sinema ve felsefe, izleyiciyi düşünmeye ve duygusal olarak etkileşime sokan alanlardır. Mulhall, felsefi düşünceyi sinema sanatıyla birleştirerek, izleyicinin deneyimini ve felsefi anlam arayışını derinleştiren bir bakış açısı sunar. Mulhall'ın "On Film" ve sinemanın felsefi soruları nasıl ele aldığını ve izleyicinin bu deneyimler aracılığıyla nasıl düşündüğünü keşfeder (Mulhall, 2008). Filmler felsefi düşüncenin ifadeleri olabilir mi veya sadece felsefi düşüncenin nesneleri mi? Sorularının cevapları bu kitap içerisinde yer almaktadır.

"On Film" kitabının girişinde filmlerin kendilerini özellikle felsefi konularla uyumlu olarak düşünmeyi mümkün kılacaklarına dair belirttiği üç yol vardır. İlkine 'felsefe yapma olarak film' adını vermiştir: bu, filmlerin sadece insan kimliğiyle ilgili çeşitli birbiriyle bağlantılı konuları düşünmeye teşvik etmekle kalmayıp (insan bütünlüğünden bedene, cinsel farklılık ve doğa ile ilişkisi gibi, Descartes'tan bu yana modern felsefenin tanıdık meşguliyetleri) aynı zamanda bu konuları düşünen filmler olmasıyla ilgilidir. Filmler, bu konularla ilgili çeşitli bakış açılarını yansıtıyor ve değerlendiriyor. Onlarla ciddi ve sistemli bir şekilde filozofların yaptığı gibi ilgileniyorlar. Filozofların ham malzemesi veya isteğe bağlı süsü değil, felsefe yapma egzersizleri olarak nitelendirilebilirler (Mulhall, 2005: 67). Mulhall, sinemanın felsefi düşünceyle ilişki kurduğunu ve kendi başına felsefi düşünme yeteneği taşıdığını vurgular.

Sinema, belirli bir estetik önceliği ve özel bir deneyimi tartışmak için sinematik düşünme yeteneğine sahiptir. Cavell'in ötesine geçerek Mulhall, sinemanın kendini felsefi olarak yansıttığını ifade eder. Ona göre, herhangi bir felsefi düşünce, bireyin kendi koşullarını düşünmesine yardımcı olur. Bu bağlamda felsefe, insanın pratik faaliyetlerinin alanına girerek temel varsayımları ve kavramları sorgular. Felsefi düşünce, kendi temelini de sorguladığı için filmin içeriğinin ve özelliğinin, kendini sorgulayarak açıklayabileceğini ve filmin doğasının bu şekilde anlaşılabilceğini savunur.

Stephen Mulhall, üç ayrı gruba ayırdığı filmlerle ilgili bir sınıflandırma sunar: İlk olarak, felsefi problemlere odaklanan filmler, yani "felsefi egzersizler, eylem halindeki felsefe" olarak adlandırılanlar. İkincisi, film felsefesinin bir parçası olan "sinema medyasının doğasını keşfeden filmler". Üçüncü olarak, kendi olası koşullarını yansıtan filmler yani felsefenin koşulu olarak filmler, film olarak felsefe" olarak nitelendirilenler. Mulhall, bu iddiayı özellikle *Alien* film serisi ve devam filmleri üzerinden açıklar. Mulhall'ın bu üçlü sınıflandırması, filmleri felsefi anlamda özgünlüklerine göre anlama amacına yöneliktir. Öte yandan, üçlü ayrımı film ve felsefe arasındaki farklı soyutlama seviyelerini vurgulamak için tasarlanmıştır. Üçüncü seçenekle ilgili cevaplar, geleneksel felsefenin tek bir doğru yol üzerinde durma eğiliminde olduğunu gösterir. Bu nedenle, sinemanın felsefi potansiyeli, belirli bir pozisyonu olarak felsefenin düşünme sürecine uygun bir araç olarak anlaşılabilir. Düşüncelerin üretilmesi, yürütülmesi ve ifade edilmesi, kullanılan araçlara bağlıdır ve bu araçlar oldukça çeşitli olabilir (Schmerhaim, 2013). Felsefe yapma filmlerinde, sadece insan kimliğiyle ilgili çeşitli birbiriyle bağlantılı konuları düşünmeye teşvik etmekle kalmayıp (insan bütünlüğünden bedene, cinsel farklılık ve doğa ile ilişki konularına ele alan aynı zamanda bu konuları düşünen filmler olmasıyla ilgilidir. Filmler, bu konularla ilgili çeşitli bakış açılarını yansıtıyor ve değerlendiriyor. Filozofların yaptığı gibi onlarla ciddi ve sistemli bir şekilde, ilgilenilmesi felsefe yapma egzersizleri olarak nitelendirilmektedir (Mulhall, 2005: 7). Mulhall, sinematik düşüncenin veya "felsefe olarak film"in, filmin içindeki diğer felsefi teorilerden ayrıldır. Yine de iç içe olduğunu belirtir. "Felsefe koşullarında film" olarak adlandırdığı bu yaklaşım filmin zamanın doğası, kimlik, çocukluk, annelik, yetişkinliğin ahlaki önemi, rüya ve gerçeklik ikiliği gibi felsefi konular üzerine yoğun bir tartışma başlatabilme kapasitesine sahip olduğunu ifade eder. Bu durum, sinemanın benzersiz bir şekilde felsefi soruları ele almak için zengin bir araç olduğunu gösterir.

Mulhall, sinemanın temelde bir anlam arayışı aracı olduğunu savunur. İzleyicileri felsefi düşüncenin ve insan deneyiminin derinliklerine çeken filmlerin, insan doğasını anlama ve anlamlandırma sürecinde etkili olduğunu öne sürer. Özellikle film izleme deneyiminin kişisel ve toplumsal etkileşimlerimizde nasıl bir rol oynadığını inceler.

Eğer felsefe, özünde belirsizliğe doğru eğilim gösteriyor ise bu durumu aşmak için ilk adım yaşamın dil yoluyla ifade edilmesini sağlayan yapıları ve bozulmaları mümkün olduğunca doğru bir şekilde açıklamaktır. Felsefe, diğerlerinin de konuşmasına izin vermelidir. Bir filozof, düşündüğü ya da ifade etmek istediği şey için doğru kelimeleri seçmeli, tamamen duyarlı bir ton kullanmalıdır. Felsefi sesin, bir uzmanlık otoritesi gibi sınırlı bir bilgi türü tarafından yönlendirilmediği, aksine diğerlerinin de aynı kaynaklara eşit erişime sahip olduğu bir ses olmasını sağlar (Mulhall, 2005: 70). Felsefenin sesi, kendisini konuşma partnerinin sesiyle birleştirerek onun özerkliğini ve bireyselliğini tanımalıdır. Bu durum, felsefi sesin kendi uzmanlığından ya da bilgi alanından ziyade, karşısındakinin de paylaştığı genel kaynaklarla sınırlı kalmasını sağlar. Bu yöntem, karşılıklı etkileşimde bulunarak ve diğerinin düşünce dünyasını anlamaya çalışarak filozofun kendine özgü felsefi çabalarını zenginleştirir.

Mulhall, film sanatının veya estetiğinin bir metafiziği, filmlerin içeriği veya ifade potansiyeline bağımsız bir felsefi değer atfetmeyen ancak onları bir ilham kaynağı olarak gören, "felsefenin ham maddesi" ve "süslemesi için kaynak" olarak kabul eden bir yaklaşım olduğunu belirtir (Schmerhaim, 2013). Ayrıca Mulhall, sinemanın izleyiciyi eserle olan etkileşiminde felsefi açıdan nasıl bir öneme sahip olduğunu vurgular. Film izlerken izleyici, karakterlerin duygusal ve düşünsel derinliklerine daldıkça, insan doğasının derinliklerine ve felsefi meselelere daha fazla yaklaşır. Bu etkileşim, Mulhall'a göre izleyicinin kendi düşüncelerini ve yaşantılarını eserin içinde keşfetme fırsatı sunar.

1.1.4. Daniel Frampton ve Sinemanın Felsefi Boyutları

Daniel Frampton, görsel imgelerin felsefi ve estetik boyutları üzerine yoğunlaşan bir yazardır. Eserlerinde genellikle sinemanın ve diğer görsel medya biçimlerinin nasıl işlediğini, izleyici ile bu formlar arasındaki etkileşimi ve imgelerin taşıdığı anlamları inceler.

Özellikle "Filmosophy (Filmozofi)" adlı eserinde, sinemanın ve görsel imgelerin felsefi boyutlarını ele alır. Görsel imgelerin, düşünme sürecine katkıda bulunabileceği ve felsefi anlam yaratma kapasitesine sahip olduğu fikrini ortaya atar. Frampton, filmlerin felsefi metinler gibi düşünebildiğini ve bunu sinema özgü unsurlarla başardığını savunur. Düşünen filmler, insan zihninden farklı bir film zihnine sahiptir. Film zihni, film düşüncesiyle film dünyasını oluşturur ve bu dünya gerçek dünyadan ayrı bir varlık gösterir. Filmozofi, filmi bir düşünme biçimi olarak ele alırken, film biçimine özgü yeni bir teori geliştirir (Frampton, 2013).

Sinema, doğrudan gerçekliğin teknik bir kopyası olmanın ötesinde her zaman kendine özgü bir dünya yaratmıştır. Bu sanat formu, ortaya çıkışından itibaren diğer sanatlarla kıyaslanamayacak ölçüde farklı bir evrim geçirerek kendine özgü bir varlık kazanmıştır. Bu dünya, "gerçekliğin yakın bir soydaşı" olarak nitelendirilen bir atmosferde insanların gerçeklik algısı ve anlayışını dönüştürerek farklı bir boyuta taşımıştır. Frampton'un eserleri genellikle izleyicinin görsel imgelerle nasıl etkileşime girdiğini, bu imgelerin nasıl anlamlar yüklediğini ve izleyicinin bu imgeleri algılayarak nasıl bir düşünsel süreçten geçtiğini inceler. Görsel imgelerin anlamlarını ve etkilerini kavramanın, felsefi düşünce ve anlam oluşturma sürecinde önemli bir rol oynayabileceği fikrini işler.

Filmozofik analiz, film biçimlerinin, imaj, renk, ses, kadraj, hareket ve kurgu gibi unsurların, olay örgüsü ve diyaloglardan en az şekilde farklı olarak film düşüncesini yansıtabileceğini belirtir. Ayrıca, izleyicinin film düşünme sürecinin farkında olmasının izleme deneyimini derinleştireceğini ve izleyicinin film zihniyle birlikte düşünmeye başlayacağını savunur.

Sinemanın ortaya çıkışından bu yana, rüyalar, bilinç-altı ve zihin gibi konular, filmin icadıyla birlikte sürekli olarak karşılaştırılmış ve analogiler kurulmuştur. Daniel Frampton'ın da işaret ettiği gibi, bu zengin olanaklar sunan analogi, felsefi düşüncenin yönünü belirlemek, şiirsel ve radikal olanı incelemek için açık bir kapıdır.

Deleuze'e göre, sinema hakkında yazan ilk dönem yazarlar, felsefe eğitimi almamış olmalarına rağmen, özgün kuramlar geliştirerek birer filozof haline gelmişlerdir. Çünkü bu yazarlar, sinema sanatı üzerine geliştirdikleri bu kuramlarla kavramları üretmeye başlamışlardır. Bu süreçte, kimin daha özgün bir kuram geliştireceği konusunda bir

rekabet ortaya çıkmıştır (Gürdal, 2018: 28). Bu süreç sinemanın kendine özgü bir felsefi tartışma alanı haline gelmesini sağlamış ve felsefecileri, bu sanat formunun sunduğu potansiyel ve yenilikçi yaklaşımlar konusunda düşünmeye yönlendirmiştir. Bu şekilde sinema, felsefi düşünce için zengin bir kaynak haline gelmiştir ve felsefeciler için yeni bir keşif ve analiz alanı sunmuştur.

1.2. ŞÜPHENİN TARİHÇESİ

Şüphe kavramı epistemolojik düşünceyi etkileyen temel unsurlardan biridir. Şüphenin bilgi edinmedeki rolü, felsefi tartışmalarda önemli bir yer tutar. Şüphe, bir önermenin veya bilginin doğruluğu hakkında duyulan belirsizlik ve tereddüttür. Bir konuyu daha derinlemesine anlamak ve sorgulamak için bir itici güç olarak hizmet etmenin yanı sıra düşünceyi açma, eleştirel düşünceyi teşvik etme ve bilgiyi daha sağlam temellere dayandırma konularında kritik bir rol oynamaktadır.

Septisizm, genel olarak şüphecilik olarak da bilinen özellikle bilgi ve inançlar konusunda radikal bir kuşkuculuk savunan bir felsefi duruştur. Septik düşünce, insanların gerçeği tam anlamıyla bilemeyeceğini veya kesin bilgidan kaçınılması gerektiğini iddia eder. Septisizmle ilgili bazı temel özellikleri gruplandırarak olursak; bilginin doğruluğu veya güvenilirliği, deneyimlerin insanların gerçeği tam anlamıyla bilemeyeceğini, olasılıklar ve şartlı doğrular, paradokslar şeklinde sayılabilir. Septisizm, insan bilgisinin sınırlılığını ve gerçekliğin doğasını sorgulayan bir felsefi akımdır. Septikler, kuşkucu bir tutumla, hiçbir inancın veya bilginin kesinliğine ulaşamayacağını ve tüm inançların sorgulanabilir olduğunu savunurlar.

M.Ö.V. yüzyılda Yunanistan'da ortaya çıkan sofistler, Yunanistan'ın siyasi ve toplumsal durumunun etkisiyle ortaya çıktı. Yunanlılar, İranlıları püskürttükten sonra demokrasiyle yönetildiler. Demokrasi Atina'da siyaset, ilim ve kültür anlayışını değiştirdi. Bu dönemde birçok kişi siyasette başarı elde etmek istediği için hitabet sanatına önem verdi. Sofistler, amaca ulaşmak için gerçekmiş gibi gözüken, doğruya benzer ve gerektiğinde yanlış şeyleri delil olarak kullanabilme yeteneğine sahipti. Sofistlerin şehir şehir dolaşarak menfaat uğruna hem olumlu hem olumsuz nutuklar verebildikleri bir döneme denk gelmiştir. Bu siyasi ve sosyal durum sofizmin gelişimine yardımcı olmuştur.

Felsefi alanda da sofistlerin ortaya çıkışı büyük değişimlere neden olmuştur. Sofistler, önceki felsefi okulların birbirine zıt görüşlerini bildikleri için herkes için değişmez tek bir gerçeğin var olmadığını savundular. Hatta gerçek olgusu üzerinde şüpheyne düřtüler. Bu nedenle sofistler, İtalya ve özellikle Yunanistan'da yetişmiş ilk şüphecilik akımını başlatan filozoflardır. Protagoras ve Gorgias bu dönemde ön plana çıkan en tanınmış sofistlerdir (Çubukçu, 1989).

Protagoras, tanrıların varlığının kesin olarak bilinemeyeceğini öne sürerek, duyuların sınırlarını ile oluşları sorgulamayı referans almıştır. Gorgias'ın perspektifi, ontoloji ve epistemolojiye dair oldukça radikal bir şüphecilik içermektedir. İlk olarak, Gorgias varlığın kendisinin var olmadığını iddia eder. İkinci olarak, eğer varlık varsa bile insanlar olarak bizim onu anlamamız mümkün değildir. Son olarak, eğer varlık hakkında bir şeyler biliyor gibi hissediyorsak bile bu bilgiyi diğer insanlara aktaramayız. Gorgias'ın bu düşünceleri, rasyonel gerçeklerin var olmadığı ve insanın bilgi edinme yeteneğinin sınırlı olduğu radikal bir şüpheciliği ifade etmektedir.

Septisizm, özellikle antik Yunan felsefesinde, özellikle de Pyrrhon ve Sextus Empiricus gibi filozoflar arasında önemli bir yer tutmuştur.

Antik Yunan felsefesindeki şüpheci düşünce, genellikle bilgiye ve gerçeğe yönelik kesin iddiaların sorgulanması ve insan bilgisinin sınırlarının kabul edilmesi etrafında dönmektedir. Bu düşünürler, dogmatik yaklaşımlara karşı çıkarak ve bilgiye yönelik mütevazı bir tutum benimseyerek şüpheciliğe teşvik ettiler. Aynı zamanda, bu düşünürlerin şüpheciliği, epistemolojik (bilgi teorisi) ve ontolojik (varlık teorisi) meseleleri ile yakından ilişkilendirilerek bu konuların üzerinde düşünmelerine yol açmıştır.

Pyrrhon'un eserleri günümüze ulaşmamıştır. Ancak düşünceleri öğrencileri ve özellikle Timon aracılığıyla gün yüzüne çıkmıştır. Pyrrhon'a göre, herhangi bir konuda kesin bir hüküm verilemez. Bilge kişi, karar vermekten kaçınan ve sonuçsuz felsefi çekişmelere girişmeyen kişidir. Bir konuda hem olumlu hem olumsuz hüküm verilebilir. Ancak bu hükümlerden birinin diğerinden daha doğru olduğu iddia edilemez. Bu çekişmeler hem maddi hem de manevi konularda geçerli olabilir. Ruhun var olup olmadığı, hiçliğin varlığı veya yokluğu gibi konularda şüphe uyandırılabilir. Doğada bir şeyin diğerine tercih edilemez olduğunu savunabilir. İnsanlar iyi ve kötü şeylerin varlığına inanmakla hata yaparlar. Çünkü kötülüklerle karşılaştıklarında üzürlürler ve

iyilikle karşılaştıklarında kaybetme korkusu yaşarlar. Eğer tüm inançlar ortadan kalkarsa, korkulacak bir şey olmaz ve bu durumda kötülüklerden kaçınmak gerekmez. Şüpheci bilge kişi, çekişme halinde olan iki görüşten hiçbirini benimsemez (Çubukçu, 1989). Pyrrhon şüphecilik felsefesinin erken bir temsilcisidir. Pyrrhon, insan bilgisinin sınırlarını vurgulamış ve nesnel gerçeği elde etmenin zorluğuna işaret etmiştir. Ona göre, insanlar çeşitli bakış açılarına sahip oldukları için nesnel gerçeği tam olarak bilemezler. İnsanların duyu organları tarafından algılanan şeylerdeki herhangi bir kesinlik veya doğruluk düzeyi sorgulanabilir. Ona göre, insanlar doğada nesnel bir gerçeklik bulamazlar. Bu nedenle insanların şüphecilikle yaklaşmaları gerekmektedir.

Antik felsefe geleneğinin temel amacı, bilgiyi sorgulamak ve eleştirmek, dogmalara karşı çıkmak ve insanların düşünme yeteneklerini geliştirmektir. Sokrates'in "Ben tek bir şey biliyorum, o da hiçbir şey bilmediğimdir" şeklindeki ifadesi, şüphecilik düşüncesinin temelini atmıştır. Septisizm, özellikle Platon ve Aristoteles gibi önemli filozofların felsefelerine karşı bir tepki olarak doğmuştur. Şüphe felsefesinin kökleri Antik Yunan düşünürlerine dayanır. Bu dönemde bilginin insan üzerinde nasıl etki bıraktığı fark edilmiş ama nasıl gerçekleştiği konusu muğlakta kalmıştır. Hatta bazı filozoflar imgenin havada dolanıp özneye ulaşip bilgiye dönüştüğünü sanmışlardır (Usta, 2021: 198).

Bu filozoflar arasındaki etkileşimler, birbirlerinin fikirlerini eleştirme ve geliştirme çabalarını içerir. Örneğin, Descartes'ın çalışmaları, Hume'un kuşkucu felsefesini etkiledi ve Hume, Kant'ın eleştirel felsefesini etkiledi. Kant hem Hume'un kuşkuculuğuna yanıt olarak hem de Descartes'ın rasyonalizmine eleştirel bir yaklaşım sunmuştur.

Sextus Empiricus, şüphecilik felsefesine yönelik argümanlarını çeşitli eserlerinde ortaya koymuştur. Bunlardan en önemlisi "Outlines of Pyrrhonism" adlı eserinde bilgi hakkındaki sürekli şüphe durumunun epistemolojik bir tutum olduğunu ve bu tutumun herhangi bir doğruya ulaşmayı değil, farklı görüşlerin eşitliliğini ve kararsızlığı korumayı amaçladığını savunur. Buna göre, insanların farklı düşünceleri olduğu için hiçbir şeyin mutlak bir gerçek olduğunu iddia edemeyiz ve şüpheci tutumumuzu sürdürmek zorundayız. Sextus, dogmatik felsefecilerin a priori kabul ettikleri fikirlerin yanlışlıklarını göstermek için çeşitli şüpheci argümanlar kullanır. Bu argümanlar, bilginin doğasını ve sınırlarını sorgulayarak dogmatik felsefecilerin iddialarını sorgulamayı ama Sextus Empiricus, felsefenin genel çerçevesinde dogmatizm ve skeptisizm olmak üzere iki temel

felsefi türün olduğunu savunmuştur. Ancak bu iki tür arasındaki çatışmayı vurgulamıştır. Onun temel amacı, skeptisizmi doğru bir şekilde anlamak ve dogmatik felsefelerden ayırmaktır (Özel, 2020).

Empiricus'un yaklaşımı, skeptizmin sahici bir felsefi duruş olduğunu ve dogmatizmin ise gerçek anlamda bir felsefe olmadığını ileri sürer. Ona göre, skeptizm, şüphecilik temelinde sağlam bir argüman sunabilen ve her türlü iddiaya kuşkuyla yaklaşan bir felsefi geleneği temsil eder. Diğer taraftan, dogmatik felsefeler, kesin bilgi iddiasında bulunan mutlak gerçeklere yönelik kesin inançları savunan görüşlerdir (2010). Bu çerçevede Sextus, felsefi düşüncenin sahici bir ifadesi olarak skeptizmi koruma amacı güder ve dogmatizmin özünde saklı olan tutarsızlıkları ortaya çıkarmaya çalışır. Bu şekilde skeptizmi güçlendirmek ve felsefi düşünceye karşı iddialara karşı dirençli kılmak amacıyla çaba sarf eder.

Sextus, akılcı argümanların sınırlarını sorgular ve sadece gözlemlenebilir gerçeklerin kabul edilebileceğini savunur. Bu yaklaşım, felsefi tartışmaları daha nesnel ve gerçekçi bir hale getirir. Şüphenin insan bilgisini sınırlamalarından kurtarabileceğini ve daha sağlam bir bilgi temeli sağlayabileceğini düşünür. Bununla birlikte, Sextus, şüphecilikten kaynaklanan sürekli bir kuşkunun da insanları etkisiz hale getirebileceğini ve hayatlarının işlevselliğini etkileyebileceğini de kabul eder. Eserde bu konu üzerinde de durulur ve Sextus, şüphecilik ile pratik yaşam arasında bir denge kurmanın önemini vurgular.

Felsefi şüphenin sorunu, en azından M.Ö. 4. yüzyılda Plato'nun formlar teorisini ve mağara alegorisini geliştirdiği zamandan beri felsefi düşünce tarihine aittir. Geç Antik Çağ'da derlenen ve antik Pyrrhon ve akademik şüphecilik düşüncelerinin argümanlarını ve klişelerini kapsayan Sextus Empiricus'un eserleri Orta Çağ'dan erken modern felsefeye geçişte etkili olmuştur.

Sokrates, şüpheli bir filozoftu ve bilgiyi sorgulayan sorular sormasıyla tanınır. Sokrates, inançlarımızı ve bilgilerimizi sorgulayarak gerçeği bulmanın yollarını aramıştır. İlk çağda yaşayan şüpheli (septik) düşünürlere göre insan zihni kesin bir biçimde hiçbir doğruya erişemez. Her konuda birbirine karşıt görüşler öne sürülebilir. Bu görüşler iyi bir şekilde savunulduğunda aynı anda doğru olabilir. Dolayısıyla hiçbir şey hakkında kesin

olarak doğru bir yargıda bulunmak mümkün değildir. Sonuç olarak doğru bilgi mümkün değildir. Bu durumda tek mantıklı tutum yargıyı askıya almaktır.

İnsanların bilgiye ve inançlara eleştirel bir bakış açısı getirmelerine ve sorgulamalarına yardımcı olmuştur. Şüphecilik, insan düşünce tarihindeki önemli bir felsefi geleneği temsil eder ve günümüzde bile etkisini sürdürmektedir. Şüphecilik, bilim, felsefe ve hatta günlük hayatta hala önemli bir rol oynamaktadır. Bilimde, şüphecilik hipotezlerin ve sonuçların sürekli olarak sorgulanmasına ve test edilmesine yol açar.

1.2.1. Orta Çağ ve Rönesans Felsefesi

Orta Çağ'ın ana felsefi akımı, döneme özgü niteliğini belirleyen Skolastik akımdır. "Skola" kelimesi, okul veya öğrenme anlamına gelir. Orta çağ felsefesi öncelikle araştırmacı değil, öğretici bir yapıya sahiptir. Bu felsefe, doğruluğu arayış halinde olmaz. Çünkü zaten doğruya sahip olduğuna inanır. Bu doğruluk, kutsal kitaplarda ve bu kutsal kitapların yanı sıra özellikle Platon ve Aristoteles'in eserlerinde bulunmakta ve bu filozofların eserlerindeki doğruluk ile kutsal kitaplardaki doğruluğun aynı olduğuna inanılır. Bu nedenle Orta çağ felsefesi bir din felsefesi olarak kabul edilir (Akarsu, 1987: 5-16). Ortaçağ felsefesi, ilkçağ felsefesi gibi ontolojiyi merkeze alır. İlkçağ ontolojisinde temel sorun, şeylerin aslının ne olduğu ve bu asıldan tekil formların nasıl meydana geldiği üzerinedir. Ancak Ortaçağ felsefesi, ontolojik sorunları büyük ölçüde Tanrı'ya ve Tanrı-evren ilişkisine odaklar. Bu dönemde temel mesele evrenin ve varlıkların varoluşunun ötesindeki Tanrı'nın varlığı, doğası ve ilişkisi ile ilgili derin ontolojik düşüncelerdir.

Dört önemli felsefi gelenek şunlardır: İlk olarak, MS 1. yüzyılda İskenderiye'de başlayan Yahudi felsefesi, Philon ile başlamış ve İslam dünyasında 10-13. yüzyıllar arasında İsaac İsrailî, İbn Cebriol ve İbn Meymûn gibi düşünürler tarafından ele alınmıştır. İkincisi, Batı Hristiyan felsefesi, Grekçe ve daha sonra Latince olarak ifade edilmiş ve kilise babaları olarak bilinen düşünürler tarafından şekillendirilmiştir. Patristik felsefe, Hristiyan inancını savunma amacını taşır. Üçüncüsü, Bizans İmparatorluğu içindeki Doğu Hristiyanlığı etkisiyle gelişen Bizans felsefesidir. Dördüncüsü, İslam felsefesi, İslam dünyasında 9. yüzyılda ortaya çıkmış ve 13-14. yüzyıllara kadar devam etmiştir. Bu geleneğe, dinleri reddeden düşünürlerin yanı sıra Meşşailik ve İşrakilik olmak üzere iki büyük ekol bulunmaktadır (Aydın, 2022: 6). Felsefeyi tanrısal kökene bağlama çabası,

Pythagoras ve Sokrates-Platon geleneğindeki 'felsefe tanrıların bir armağanıdır' deyişinden çıkabilir. Bu anlayış, orta çağda Hristiyan ve İslam düşünürleri tarafından geliştirilerek varlığını sürdürmüş ve oldukça dikkat çekicidir. Felsefeyi dinsel bilgelik geleneğiyle ilişkilendirmek ve onu tanrısal bir kökene dayandırmak, modern dönemdeki seküler felsefeyi konumlandırma anlayışından oldukça farklıdır. Aynı zamanda farklı bir felsefe yapma biçimini ifade etmektedir.

Ortaçağ felsefesinde ahlak, merkezi bir yer edinir. Düşünürler, kutsal kitaplardaki ahlaki öğütler ve günah sayılan fiiller ile antik gelenekten gelen ahlaki öğretiler arasında bir çatışma içindedir. Örneğin, Yahudilik'te ifade edilen on emirde, "Tanrı'dan başkasına tapmayacaksın, Tanrı'nın adını boş yere ağzına almayacaksın, Şabat gününü kutsal sayıp o gün iş yapmayacaksın, anne-babana saygı göstereceksin, adam öldürmeyeceksin, çalmayacaksın, zina etmeyeceksin, komşuna yalancı tanıklık yapmayacaksın, komşunun evine, karısına, erkek ve kadın kölesine, öküzüne, eşeğine, hiçbir şeyine göz dikmeyeceksin" şeklindeki emirlerden bahsedilir. Bu emirlerin ilk üç maddesi inançla ilgilidir ve ahlaki bir yönleri yoktur. Ancak diğer yedi madde ahlak ile doğrudan ilişkilidir.

Ockhamlı William'ın geç orta çağ felsefesi ve hatta erken modern felsefeye sağladığı önemli katkılar özellikle mantık, epistemoloji ve metafizik alanlarında kendini göstermiştir. Ancak bu katkılar modern düşünce tarzıyla örtüşmemektedir. Ockham, düşüncelerini açarken sıkça skolastik geleneğin izlerini taşımıştır (Cevizci,2017:549). Plethon, Yeni-Platoncu geleneğin coşkulu bir savunucusuydu; Rönesans döneminde Platonculuğun yeniden canlanmasında önemli bir rol oynadı. Aristotelesçilik Skolastik düşüncede Hristiyan öğretiyle evlendirilmiş olan Hristiyan Aristotelesçiliği değildir. Rönesans dönemi, Aristoteles felsefesini skolastik unsurlardan arındırarak, onu özgün haliyle korumaya veya kendi düşünce dünyasına uyumlu hale getirmeye çabaladı.

Rönesans'ın başlamasıyla, Amerika'nın keşfi ve sömürgecilik dönemi ortaya çıkmıştır. Bu süreç dünya hakimiyeti için adımlar atılmasına yol açmıştır. Avrupa kültürü, diğer bölgelere yayılmaya başladıkça kendi içinde de dağılmaya başlamıştır. Siyaset ve kültür açısından, Orta Çağ'da bir bütünlük sağlayan Avrupa, yavaşça parçalanmaya başlamış, ulusal devletlerin oluşumuyla Fransa ve ardından İngiltere ulusal devletler haline gelmiştir. Bu durum, Avrupa'nın birliğinin bozulmasına yol açmıştır. Ulusal

savaşlar bu süreçte başlamıştır. Daha sonra Fransız ve İngiliz devrimleri sınıflar arası çatışma ortaya çıkmıştır. Ancak bu sınıf mücadelesi, uzun bir süre sonra ortaya çıkan bir olgudur ve tamamen Orta Çağ'a yabancı bir kavramdır (Akarsu, 1987: 16).

Rönesans Çağı'nda yeniden canlandırılan Antik felsefe geleneğinden biri de kuşkuculuk veya Pyrrhonculuktur. Bu geleneği Rönesans'ın önde gelen şahsiyetlerinden biri olan Michel de Montaigne (1533-1592) yeniden canlanmıştır. Montaigne, ünlü eseri Denemelerinde Antik Yunan kuşkucularının bilgi, duyu algısı, akıl, sabitlik ve değişme, değer yargıları gibi konulardaki argümanlarını yeniden ele almıştır. Bu eleştirilerle insanın hayvanlar karşısındaki üstünlüğünün temelsiz olduğu sonucuna vardı. Aynı zamanda Rönesans ruhuna uygun olarak "doğa" kavramına büyük bir önem atfeder. Montaigne, doğanın insanlara değişmez bir karakter verdiğine inanıyor ve ahlaki eğitimin bu doğal özü uyandırması gerektiğini savunuyordu. Bu nedenle, ahlaki eğitim doğanın özgünlüğünü ve kendi biçimini korumalıydı. Sonuç olarak Montaigne, doğanın insan karakterine olan etkisini vurgulayarak Rönesans düşüncesine katkıda bulunur (Aydın, 2022: 294).

Rönesans döneminin önde gelen İngiliz düşünürlerinden olan Francis Bacon (1561-1626), "Doğaya egemen olmak için onu bilmeliyiz" diyerek doğayı anlamamanın önemine vurgu yapmıştır. Doğayı bilmek, onu anlamak anlamına gelir ki bu da doğadaki güçleri, yasaları ve bu güçler arasındaki ilişkileri kavramayı içerir. Bacon'un yaklaşımı organik doğa fikrinden hareket eder. Aristoteles organik doğadan yola çıkar. Ona göre, bir bitkinin tohumunda bir güç mevcuttur. Bu güç, form verici bir kuvvettir ve bir amaca doğru yönlendirilmelidir. Belirli koşullar altında, bu tohumdan bir bitki gelişir. Bu gelişme, belirli bir tohumla ilgili belirli bir bitkinin gelişmesidir. Aristoteles'e göre evrende, bir amaca ulaşma isteği taşıyan güçler her zaman mevcuttur. Örneğin, bir cismin düşmesi doğaldır yani evrenin merkezine doğru hareket etme isteğinden kaynaklanmaktadır. (Akarsu, 1987: 19). Doğa, ahlak ve düşünce tanrı çerçevesinden hareket ile bilgiye ulaşılmaya çalışılması ile varlık konusu kendini gösterir.

1.2.2. Aydınlanma Felsefesi ve Modern Felsefe

Descartes'in şüphecilik felsefesi, temelde iki ana soruya dayanır: "Nasıl bilgi edinirim?" ve "Bu bilginin ne kadarı doğrudur?". Bu sorulara cevap ararken Descartes,

zihin ve beden arasındaki ayrımı vurgular ve zihinsel süreçlerin öznel doğasını ortaya koyar. Descartes'in şüphecilik felsefesi, modern felsefe tarihinde önemli bir yer tutar ve bireyin düşünme sürecini ve kesin bilginin arayışını sorgulayan derinlemesine bir yaklaşımdır. Descartes'in şüphecilik felsefesi, felsefe tarihindeki diğer şüphecilik felsefeleriyle birlikte, bugün bile felsefe alanında tartışmaları besleyen bir konu olmaya devam etmektedir. Descartes'in şüphecilik felsefesi, 1641 tarihli "Meditasyonlar" adlı eserinde ayrıntılı olarak ele alınmıştır. Descartes, şüpheciliğin temel mantığını savunur ve bireyin kendi varlığına olan güvenini bile sorgular (2007).

Descartes, Meditasyonlar kitabında, “bilimler alanında sağlam ve kalıcı bir şey ortaya koymak istiyorsam, hayatımda bir kez olsun daha önce inanmış olduğum bütün kanılardan kurtulmaya girişmemin ve her şeye yeniden ve temellerden başlamamın gerekli olduğu yargısına vardım” (2007: 15). Descartes, şüpheci bir metodu benimseyerek doğru bilgiye nasıl ulaşabileceğimizi düşünmeye çalıştı. Onun şüpheci yaklaşımı, her şeyi kuşkuyla sorgulamayı ve kesin bilgiye nasıl ulaşılacağını düşünmeyi içerir. Descartes, "metodolojik şüphecilik" olarak bilinen bir yaklaşım benimsemiştir. Bu yaklaşım, şüpheyi önceden kabul edilmiş tüm inançlara uygulamak ve sadece bütün şüpheleri ortadan kaldıran kesin ve açık bir inanca ulaşana kadar her şeyi sorgulamak anlamına gelmektedir.

Modern felsefenin başlangıcı kabul edilen Descartes'ın temelinde üç ana düşünce yer alıyor: İlk olarak, Descartes modern mekanist doğa biliminin temellerini geliştirir. Canlılardaki tüm olayların mekanik bir şekilde açıklanabileceğine inanır. Ancak, ruhun etkilediği alanlarda bu mekanik açıklama sınırlı kalır. Ruh, düşünme yeteneğine sahiptir ve bilinçten başka bir şeydir. Düşünen özne özgür bir şekilde kendi egemenliği altında yeni bir kültür sistemi kurar. İkinci olarak, bizim bilincimiz çevremizdeki evren üzerinde bir bilinçtir. Özne, kendini çevreleyen nesneler dünyasını algılar. Ancak bilincimizin bu çevresel dünyayı doğru şekilde yansıttığını nasıl bilebiliriz? Descartes'ın felsefesinin üçüncü ana düşüncesi ise doğru yöntem nedir? Bu soru, Bacon'dan Kant'a kadar tüm Yeniçağ filozoflarının temel sorunudur. Descartes, bu yöntemi analiz ve sentez olarak adlandırır. Nesneyi anlamak için önce onu analiz etmeli, parçalara ayırmalıyız. En nihayetinde, bir nesneyi en basit öğelerine parçalayabiliriz. Sayılar dizisi veya geometrik dünyanın temel öğeleri, deneylerle elde edilen şeyler değildir. Bunlar düşünülmüş kavramlardır. Ruh, Tanrı ve evren hakkındaki bilgimiz, bu yönteme göre elde edilmelidir.

Descartes'a göre, evren hakkındaki tüm bilğimiz a priori olarak adlandırılan sadece akıldan türetilen ve açık olan temellere dayanır (Akarsu, 1987: 23). Descartes, öncelikle varlığını hissetme kavramı üzerinden ele almıştır. Ancak bedenın olmaması durumunda ruhun hissedilemeyeceğini belirterek, bu durumun özgüsü olmadığını ifade edip "düşünme" kavramına yönlendirmiştir. Düşünme, kendisine özgü bir özellik olarak kabul edilir ve Descartes, "Ben kimim?" sorusuna "Düşünen bir varlık" cevabını vermiştir. Töz, yani var olmak için kendinden başka hiçbir şeye ihtiyaç duymayan şeyi, Tanrı, ruh ve beden olmak üzere üçe ayırmıştır.

Descartes'ın metodolojisi, dört aşamadan oluşmaktadır: İlk olarak, apaçık bir şekilde doğru olduğunu bilmediği hiçbir şeyi kabul etmemektedir. İkinci olarak, incelencek konuyu en küçük parçalarına kadar böler. Üçüncü aşamada, bu parçalardan başlayarak karmaşık yapıya doğru ilerler, tümevarımsal bir yaklaşım benimser. Son olarak, her adımda yaptığı işlemi gözden geçirir ve değerlendirir (1994).

Dış dünyadan gelen bilgilerin çoğu duyuşal bilgilerdir. Duyularımız, dış dünyadaki renk, ses, sıcaklık, tat, koku gibi birçok özelliğı algılar. Ancak bu algıların değışkenlik gösterebildiğı durumlarda Descartes, bunları içerikleri bakımından nitelikler olarak adlandırır. Bu nitelikler, öznel ve göreceli olabilirler. Dolayısıyla taşıdıkları doğruluk ölçütünü tam olarak karşılamayabilirler. Ancak ortaya çıkan boyutlar, ağırlık, hacim, dağılım, hareket, hız gibi nesnel olarak ölçülebilen özelliklerdir. Matematiksel fikirlerin uygulanabilir olduğı bu nitelikler Descartes'e göre temel niteliklerdir. Açıklık ve seçilmişlik kriterlerine uygun olmaları, onları gerçek anlamda bilgi yapar. Dolayısıyla, duyuşal bilgi temel nitelikler söz konusu olduğunda açık ve seçik olabilirken, genel olarak niteliklere ilişkin olduğunda açık olsa bile seçik olmayabilirler. Doğuştan gelen ve dış dünyadan elde edilen idea/bilgilerin yanı sıra, insanın kendisi tarafından yaratılan idealar da vardır. Bu nedenle, gerçek anlamda tam olarak bilgi ifadesine denk gelmeyebilirler. Duyular, sıklıkla ve pek çok durumda insanları yanıltabilir. Dolayısıyla, tüm duyuşal bilgilerimizin yanlış olması mümkündür. Bu bilgiler, bazen açık olabilirken hiçbir zaman tamamen kesin olmayan ve güvenilir olmayan bilgilerdir. Descartes'e göre, hayatın bir tür rüya olma olasılığı da, algılara duyulan şüpheyi haklı çıkaran bir durumdur. Gerçeklik ile rüya arasında kesin bir ayırım yapamamanın (yöntemin gerekliliğı) sonucu, tüm duyuşal bilgilerimizi kuşkuyla saymamızı gerektirir.

Réne Descartes ve David Hume, şüphecilik temelinde ortaya çıkarlar. Her iki filozof dağılan ince bir çizginin varlığını göstererek şüphe ile bilgi arasındaki sınırların genellikle belirsiz olduğunu ifade ederler. İnsanın evrene, dünyaya ve kendi varlığına dair edindiği bilgiler, bu çizginin üzerinde yer alır. Öyle ki şüphe, bu düşünürlerin perspektifinde o kadar belirgin bir konuma yükselir ki, artık bu konumdan indirilip yok sayılmak neredeyse imkânsız hale gelir. Bu durumda, belki de şüpheyi bilgiyle uyumlu hale getirmek gereklidir. Ayrıca, şüphe belki de felsefeden ve epistemolojiden dışlanması gereken bir "düşman" olmaktan ziyade gizlice var olan ve bilinçsizce örülen bir "ortak" olabilmektedir. Bu bağlamda şüpheyi kesin bilgiye ulaşmak için hayatımızdan çıkarmak yerine, bilgiyle sürekli birlikte var olan bir "imkân" olarak kabul etmeye yönelmelidir (Esenyel, 2017: 245).

Aydınlanma döneminde, David Hume gibi filozoflar, deneycilik ve kuşkuculuk felsefesini geliştirdi. Hume, neden-sonuç ilişkilerini sorgulayarak bilgiye yönelik şüpheciliği derinleştirdi. Hume'a göre, deneyim dışında herhangi bir şeyi bilmenin imkânsız olduğuna dair şüpheciler bir tavrı vardır. Deneyimlerimizden elde ettiğimiz bilgiler, doğru veya yanlış olabilecek önyargılarımız ve varsayımlarımız tarafından çarpıtılabilir. İnsan zihninin doğası nedeniyle kesin bilgiye erişmek mümkün değildir. Hume, özellikle nedensellik ilkesini sorgular ve bir şeyin diğer bir şeyi nedensel olarak nasıl açıklayabileceğimizi sorgular.

Hume, insan zihninin deney ve gözlemlerden bağımsız olarak var olabilecek hiçbir şeyi bilemeyeceğini savunur. Ona göre, bütün bilgi duyularımız yoluyla elde edilir ve duyularımızın doğruluğunu sınavacak bir araç yoktur. Bu nedenle, insan bilgisinin güvenilirliği şüphelidir (2009). Hume, tüm kavramların deneyden türetildiğini belirtmiştir. Peki, sonsuzluk kavramı da deneyden mi ortaya çıkıyor? Uzay ve zamanın sonsuzluğu deney yoluyla mı gözlemlenebilir? Kant'a göre bu mümkün değil. Biz sonsuzluğu, nesneleri algıladığımız gibi algılayamayız. Bununla birlikte, hiçbir fiziksel teori sonsuzluğu kullanmadan veya bunlardan kaçınarak var olamaz (Akarsu, 1987: 26). Hume'da şüphecilik, Descartes'ın kullandığı şekilde bir araç ya da yöntem değil, tam aksine bilgi edinme sürecinin sonucu olarak ortaya çıkar. Descartes, şüphe edilmeyen kesin bilgiye ulaşmak amacıyla şüphecilik argümanını hata olasılığı bulunan tüm yargılara uygulamaya çalışırken Hume için şüpheciliğin temelindeki asıl unsur bilginin tek kaynağı olan deneyimdir (Esenyel, 2017: 255).

Hume'un şüphecilik felsefesi, bilim ve din alanlarında da etkili olmuştur. Özellikle, doğa bilimleri alanındaki buluşlar ve bilgi birikimi Hume'un şüphecilik görüşünü desteklemiştir. Hume'a göre, bilim insanların deney ve gözlem yoluyla elde ettiği bilgileri sistematik bir şekilde organize etme ve açıklama çabasıdır. Ancak bilimsel bilginin doğruluğu kesin değildir ve değişebilir.

Hume'un görüşüne göre, evrenle ilgili yeni bilgiler elde etmemizi sağlayan faktör sadece duyularımızdır ve sahip olduğumuz kavramlar, teorik olarak geçerli bir kullanıma sahip olabilmek için bir duyum temeline dayandırılmalıdır. Hume, akıl yürütme türlerini İde İlişkileri ve Olgu Sorunları olarak ikiye ayırır. İde İlişkileri, a priori temellere dayalı önermelerdir ve matematik ve geometrinin önermeleri bu kategoriye girer. Bu tür önermeler yalnızca sezgi ve kanıt yoluyla bilinir ve mantıksal bir tutarsızlık içermedikçe Hume'a göre, sonsuza kadar doğru olacaklardır.

Hume'un şüphecilik görüşü, aynı zamanda din alanında da etkili olmuştur. Ona göre dinin temelinde akıl yürütme ve deneyim yerine inanç vardır. İnanç, deney ve gözlemle sınanmayan bir kavramdır ve bu nedenle doğruluğu şüphelidir. Hume, dinin temellerinin şüpheli olması nedeniyle dinin felsefi olarak eleştirilmesi gerektiğini savunur. Hume'a göre, İde ilişkilerinin temel özelliği, bilgimizi artırmaması ve mevcut kavramı yalnızca daha anlaşılır hale getirmesidir. Bu türdeki yargılar, özneye içkin olan yüklemi belirtir ve yeni bilgi eklemekten ziyade özneyi daha anlaşılır kılar. Dolayısıyla, bu yargılar bilgiyi genişletmez ve evrenin yapısıyla ilgili veriler elde etmeye izin vermez. Oysa Hume'un odaklandığı nokta bilginin nasıl genişlediğidir. Yeni şeylerin nasıl öğrenildiğidir. Bu soruya cevap ararken Hume, dikkatini Olgu Sorunlarına yönlendirir (Esenyel, 2017: 256).

Hume'a göre, "neden-etki bağlantısı" kavramının kaynağı olarak görebileceğimiz bir izlenim bulunmamaktadır. Örneğin, a olayının b olayının nedeni olarak kabul edildiğinde ne a'nın ne de b'nin algısında bu bağlantıyı gözlemleyemeyiz. Yalnızca bu iki olayın birbirini takip ettiğini algılarız. Ancak neden-etki bağlantılığını kabul ettiğimiz zorunlu bağı algılayamayız. Sadece birçok kez a'nın, b'nin ardından geldiğini görmek bize alışkanlık duygusu uyandırır. Olayların ardışık oluşundan, aralarında zorunlu bir bağlantı olduğunu çıkaramayız; en fazla bu duruma inanırız. Bu bağlamda Hume'un deneycilik anlayışı sonunda şüpheciliğe, yani septisizme varır. Elbette Hume'un kuşkuculuğu deneysel bilimlere sırt çevirme anlamına gelmez; pratikte deney zorunludur. Hume,

nedensellik yerine olasılığı öne çıkarır (Akarsu, 1987: 26). Nedensellik, insan zihninde nesneler arasında gözlemlenen bağlantıların temel bir ilkesi olarak kabul edilir. İnsanın deneyimi ekmek yemekle beslenme, ateşle temas etmekle yanma gibi birçok nedensel ilişkiyi zihinsel olarak kurmaya yöneliktir. Bu durum, nedenselliğin evrene dair bilginin oluşturulmasında temel bir kriter olduğunu gösterir. Zorunlu ve evrensel bir bağın var olduğunu ima ederiz. Örneğin ısınma ile genleşme arasındaki ilişkide olduğu gibi. Ancak gerçekte nesneler arasında böylesi bir zorunlu bağ bulunabilir mi? Deneyimlerimiz, bu bağın varlığını doğrulayabilir mi? Nedensellik, yalnızca bir öznenin zaman içinde iki olayın ardışık gelişini deneyimlemesi sonucunda kurulabilir. Hume'un analizi, nedensellik bağını deneyimle açıklar ve sonrasında bu bağlantıyı alışkanlığa dayandırır. Bu yaklaşım, nedensellik ilkesini sorgular çünkü iki olay arasında bir nedensellik izlenimi yaşamadığımızı öne sürer. Bu sebeple, bu ilke epistemolojik açıdan sorgulanabilir bir durumdadır. Descartes ve Hume şüphecilikle kesin bilgi arasındaki felsefi benzerlikten hareketle şüphe ile bilginin aynı yolda ilerleyebileceği bir olasılığı gösterirler. Ancak Hume'un da gösterdiği gibi şüphe duymak aslında şüphe içinde yaşamaya zorlamaz. Bu nedenle pratikte var olmayan bir sorunu teorik düzeyde işlemek, karmaşık problemlerin ortaya çıkmasına yol açabilir. Bu durum özellikle Descartes'ın durumunda daha açıkça görülür (Özel, 2016). Şüpheyi en üst ve mutlak seviyeye taşıyan bir filozofun artık şüpheden kurtulmaya çalışması kendi içinde bir çıkmaza yol açabilir. Descartes, özellikle her şeyi şüpheye yerleştirdikten sonra, cogito aracılığıyla yeniden kesin ve şüphe edilemez bilgiyi kurmaya çalıştığında bu durumu yaşar. Bu çıkmazın en önemli sebebi Descartes'ın felsefi projesine aşırı derecede bağlanması ve yıkarken gösterdiği tutarlılığını inşa ederken göstermemesidir (Esenyel, 2017: 262). Eğer teorik bilginin zorunlu ve evrensel genişlemesinden vazgeçilirse, alışkanlığa dayalı yargılarımıza ne ad verilecektir? Bu yargılar, Hume'a göre tamamen deneyime dayalı bir inanç olup "dogmatik bir inanç" olmaktan ziyade "deneyime dayanan bir inanç" niteliği taşıyacaktır.

Genellikle kabul gören bir görüşe göre, bir bilgi kuramı, karşılaştığı şüphecî argümanları çözmeden sağlam bir temel üzerine oturamaz ve beklenen sonuçları sunamaz. Bu nedenle, Platon, Descartes, Kant ve Husserl gibi epistemoloji alanında önemli izler bırakmış filozoflar öncelikle şüphecî argümanların üstesinden gelmeye

çalışır ve bilginin mümkün bir süreç olduğunu hatta şüpheyeye karşı dirençli olabileceğini kanıtlamaya çalışırlar. (Esenyel, 2017: 244).

Immanuel Kant, düşünce ve deney arasındaki dengeyi kurmaya çalışan eleştirel bir filozoftur. Immanuel Kant 18. yüzyıl filozofları arasında en önemlilerinden biridir ve özellikle epistemoloji ve metafizik alanlarındaki çalışmalarıyla tanınmaktadır. Şüphecî felsefeye getirdiği eleştirilerle, felsefî düşüncelerin doğruluğunu sorgulamakla kalmamış, aynı zamanda aklın sınırlarını da açıkça belirlemiştir. Şüphe ve kuşku konusunda ise özellikle "Kritik der reinen Vernunft" (Pratik Usun Eleştirisi) adlı eseriyle tanınır (Kant, 2001). Kant, şüpheciliğin temelinde yatan fikirlerin tümünü reddetmez. Özellikle, herhangi bir bilginin kesin olduğu konusunda şüphelenmek, bilginin doğru olduğunu kabul etmekten daha rasyonel olabilir.

Kant'a göre düşünmek, duyu verilerini sentezlemek yani birleştirmek anlamına gelirken Hegel'e göre düşünmek, bir objenin özünü arama eylemidir. Objelerin ardında bir ide bulunduğuna inanır; düşünmek bu ideyi anlamakla ilgilidir. Ona göre her obje us rasyoneldir ve evrenin tamamı ussal bir sistem içindedir. Hegel, tarih boyunca insanlığın kültürel gelişiminin evrenin özünü en net şekilde gösterdiğine inanır. Bu bakış açısıyla, insanlık tarihi Hegel'in odaklandığı bir konudur (Akarsu, 1987: 74). Aklımız tarafından algılanan dünyanın bir yansımasıdır ve gerçekte ne oldukları hakkında bilgi sahibi olamayız. Kant, bu yüzden dünyanın gerçek doğası hakkında nihai bir bilgiye sahip olamayacağımız sonucuna varır.

Kant, nedenselliği özneye ait bir kategori olarak kabul ederken, Hume'un şüpheciliğini aşmak yerine aslında fenomenal dünya ile kendinde-şey arasındaki ayrımı vurgulayarak bu şüpheciliği daha da derinleştirmiştir. Hume'un ifadesindeki 'doğa bizi tüm sınırlarından uzak tutar' sözü aslında Kant'ın belirttiği gibi bilinmeyen 'kendinde- şey'i ima etmektedir. Ancak Kant, nedensellik ilkesinin meşru bir temele sahip olduğunu gösterse de hala olgular arasındaki nihai neden-sonuç ilişkisini tam anlamıyla anlayamadığımız bir noktada bulunmaktayız.

Kant'ın felsefesine göre evren, bizim düşünme ve kavramlarımızın etkisi altında var olmuş bir dünyadır. Dünya, bizim düşünsel faaliyetlerimizin ürünüdür. Nesneler dünyası bağımsız bir varlık değil, zihinsel etkinliğimizin sonucudur. Bu nesnelerin varoluşu, algılar ve düşünce eylemi aracılığıyla oluşur. Algılanan nesneler, bilinçli algılama

sürecinde, tam algılanmalarında ortaya çıkarlar. Kant'a göre bunun yanı sıra her algılanan şeyin nedensellik yasasına tabi olması gerektiğini belirtir. Algılanan dünyanın uzay ve zaman içinde var olduğu temel prensiplerden biridir. Kant'a göre, deneyden bağımsız bilgi mümkün değildir. Bilgi, duyuusal verilerin düşünce ile işlenmesidir. Bu nedenle Kant'ın ifadesiyle, "kavramsız görüler kördür, görülür kavramlar ise boştur (Akarsu, 1987: 35-36).

Kant, dünyayı algılama şeklimizin, dünyanın kendisi hakkında kesin bir bilgiye sahip olmamızı engellediğini savunur. Algılama biçimlerimiz, aklımızın nesneleri algılama şeklimizi belirlediği "a priori kategoriler" olarak adlandırdığı şeylerdir. Bu kategoriler, dünya hakkındaki bilginizin doğruluğunu sınırlar ve aklın sınırlarını belirler. Ona göre, insan zihni bu tür bilgileri doğuştan taşır ve bu bilgiler olmadan dünya hakkında hiçbir şey bilemeyiz. Ancak bu a priori bilgilerin sınırlarını ve kapsamını tam olarak belirlemek mümkün değildir (2001). Bu kategori nesneler arasındaki ilişkinin temel doğası hakkında bize bilgi sunmaz. Bunun yerine, bu ilişkinin bizim tarafımızdan zorunlu bir şekilde algılandığını ve kavrandığını ifade eder. Ancak asıl merak ettiğimiz şey bu ilişkinin neden "kendi başına" zorunlu olduğudur. Burada şüpheciliğin ve bilinmezliğin Hume'un da işaret ettiği gibi, teorik olarak bilginimize sızdığı nokta zaten burasıdır. (Esenyel, 2017: 260).

Kant'ın şüpheli felsefeye getirdiği eleştiriler, bize gerçekliği nasıl algıladığımız hakkında önemli bir perspektif sunar. Kant'ın düşünceleri, bilgi teorisinde şüpheli felsefenin aşırılıklarına bir alternatif sunar ve aklın sınırlarını belirlemek için bir çerçeve sağlar. Kant'ın "transcendental" yöntemi, şüphelerin aşılması için kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem, bireyin a priori bilgilerinin sınırlarını tanımlar ve deneyimden gelen bilginin sınırlarını belirler. Bu sayede insanlar felsefi sorulara yanıt bulabilir ve şüpheleri aşabilirler (2001). Onun "a priori" bilgi kavramı, deneyimden bağımsız kesin bilgiye yönelik şüpheciliğin ele alınış biçimlerinden biridir. Kant, deneyimden gelen bilginin sınırlarını da tartışır. Ona göre bilgi, duyu organları tarafından alınan deneyimlerden türetilir. Ancak deneyim de sınırlıdır ve dolayısıyla bilgi de sınırlıdır. Bu nedenle şüphe ve kuşkunun kaynağı bilginin sınırlılığıdır. Kant, Descartes ve Hume'un şüphe felsefesiyle ilgili düşüncelerini birleştirmiş ve "sınırlı şüphecilik" olarak bilinen bir yaklaşım benimsemiştir. Kant'a göre, insan aklı sınırlıdır ve bu nedenle kesin bilgiye

ulaşmak imkansızdır. Kant, aklımızın sınırlarını anlamamızın daha iyi ve daha doğru bilgi edinmemize yardımcı olacağını düşünmüştür.

Aynı dönemde, Karl Popper gibi filozoflar bilimsel yöntemi sorgulayarak bilginin geçerliliğini ele aldılar. Popper, bilimsel metodolojinin şüpheli bir bakış açısıyla incelenmesine katkıda bulunmuştur. Bilimsel kuramların test edilebilir ve yanlışlanabilir olması gerektiğini savunur ve bilimde şüpheli bir yaklaşımın izini sürer (1998).

Friedrich Nietzsche, şüpheli bir filozoftu ve insanın gerçeği nasıl algıladığı konusunda şüpheliydi. Nietzsche gerçeğin, insanların algıladığı gibi nesnel bir şey olmadığını düşünüyordu ve insanların kendilerine "yalanlar" anlattıklarını iddia etmektedir. Ona göre, insanlar genellikle gerçeği ararken doğru yolu izlemezler ve yanlış yollara saparlar. Bu nedenle Nietzsche gerçeği aramanın önemli bir yönü olarak şüpheli olmayı önerir. Şüpheli bir yaklaşım, insanların hayatta kalmasına ve gelişmesine engel olur. Şüpheli, insanların dogmatik inançlarını sorgulamalarına ve yeni düşünceler üretmelerine yardımcı olur. Nietzsche, aynı zamanda insanların şüpheleriyle yüzleşmelerinin acı verici olabileceğini de kabul etmiştir. Ayrıca bilginin mutlak doğruluğunun mümkün olmadığını söylemektedir (Plank, 2012).

Nietzsche'nin etkisi sadece fizikötesi görüşlerinde değil, aynı zamanda sadece soyut kavramlarla uğraşmak yerine düşünceleri yaşamla bağlantılandırma ve spekülasyon düşüncesi sorgulama çabasında yatar. Onun varoluş felsefesi bağlamında ifade ettiği şu sözler günümüzde de önemlidir: "Toplumda kaybolmak istemeyen birey, kendini bulmalı ve içsel vicdanının sesini dinlemelidir. Bu içsel vicdan, kişiye şu mesajı verir: Gerçek anlamda kendin ol, çünkü şu anki hâlin sadece dış dünyaya yönelik bir görüntüsüdür (Akarsu,1987: 135-136). Nietzsche'nin yaşam ve insan ideali, seçkin bireylerin hizmetinde görülen kalabalığın karşısında, yalnızca belirli büyük bireylerin, büyük adamların yaşamaya hak kazandığına dair bir düşüncesi öne sürer. Ona göre bir ulus, yalnız altı ya da yedi büyük insanın varlığıyla "ayakta kalabilir". Onun bakış açısına göre insanın değeri, iş gibi kavramlar sadece kölelik kültürünün ürünleri ve aldatmacalardır. Nietzsche'ye göre yaşamın en yüksek değerleri büyük insanlar tarafından yaratılan değerlerdir.

Marx'ın görüşüne göre özgürlük, zorunluluğun anlaşılması ve kavranmasıyla gerçekleşir. Ona göre, "Zorunluluk kördür ancak bu zorunluluk kavranılmazsa"

özgürlüğe dönüşüm zor olacağını vurgular. (Akarsu, 1987:192) Varoluşçuluk, Marx'çı ilkelere bağlı kalarak somut bireyin özgül yaşamın, gerçek ve belirlenmiş savaşın, kişinin-üretici güçlerle üretim ilişkilerinin genel çelişkilerinden yola çıkılarak belirlenmesi için dolayimler bulmaya yönelmektedir (Sartre,1981: 59).

Nietzsche'ye göre, salt bir doğruluk kavramı zaten yoktur ve evren sürekli değişir. Var olan tek şey devinim halinde olan, sürekli değişen bir gelişimdir. Bu devinimi sürdüren ise yaşamdır. Bu nedenle yaşam, her şeyin üstünde ve en önemli olanıdır. Nietzsche, kendi çağını aşırı önem atfedilen akılcılık ve tarih anlayışının yaşama sırt çevirdiği bir dönem olarak görür. Özellikle Hegel'in felsefesini, evrensel bir tarihin gerçekleşmesi gibi algılama eğilimini, kendi çağının kültürü içinde en tehlikeli şeylerden biri olarak nitelendirir (Akarsu,1987:132).

Nietzsche şöyle der: "Her yerde yaşayan ve canlı olanı bulduğumda güçlülük isteğini de buluyorum." Böylece yaşama isteği, güçlülük isteği haline gelir. Bu nedenle yaşam, güçlülük isteğiyle bağlantılıdır. Evrenin özü, temelde bir güçlülük isteğidir. Savaş, güçlülük için verilir ve evren, sınırsız bir güç kaynağıdır (1963). Nietzsche, güçlü ve bağımsız bireylerin egemenliği altında, geniş kitlelerin kendini feda etmesiyle insanlığın ilerleyeceğine inanır. Ona göre, yığınlar, yok olmayı seçerek, "üstinsanı" bekleyecektir. Nietzsche'nin insanlığa yeni bir ideali getirdiğine olan inancını yansıtır.

Nietzsche'ye göre insan aşılması gereken bir varlıktır. Her varlık, kendisinden daha üstün bir şey yaratmıştır; bu nedenle insan da kendini aşmalıdır. İnsanın, maymundan ayrı bir konumda olması gerektiği gibi insan da üstün-insanın gözünde, maymunun insanın gözünde olduğu gibi olmalıdır. Yeryüzünün amacı ve anlamı üstinsandır. Bu nedenle insanın Tanrısal umutları bir kenara bırakıp yeryüzüne odaklanması gerektiğini savunur. Nietzsche'ye göre insan hayvan ile üstinsan arasında bir köprüdür. Asıl büyük olan insanın bir amaç değil bir köprü oluşudur. Üstinsana ulaşmak için insanın kendi varlığını aşması gerekmektedir (Bingöl, 2020).

Ludwig Wittgenstein, şüphenin felsefi bir sorun olarak ele alınması gerektiğini düşünür. Ona göre felsefe, şüphenin neden olduğu problemleri çözmeye çalışır ve bilgi edinme ve anlama sürecinde önemli bir rol oynadığını düşünür. Ancak bazı durumlarda şüphe anlamsız veya gereksiz bir hale gelebilir. Şüpheciler özellikle dilin doğasını sorgulamıştır. Wittgenstein, dilin gerçeği nasıl yansıttığını sorgulamıştır ve dilin sınırları

hakkında felsefi teoriler geliştirmiştir. Üzerine yaptığı çalışmalarında, şüphe felsefesinin bir parçası olarak, sözcüklerin ve ifadelerin anlamlarını sorgulamıştır. Onun felsefesi, dilin kullanımına ve işlevine odaklanır (2013).

Wittgenstein'in şüphe veya kuşku üzerine olan düşünceleri "*Tractatus Logico-Philosophicus*" adlı kitabında açıkça ifade edilmiştir. Bilgi edinme süreci şüphe veya kuşku ile başlar. Bu süreçte birey, bir konuda şüphe duyduğunda, bu şüphenin giderilmesi için bir açıklama veya kanıt arayışına girer. Wittgenstein'e göre, şüphe belirli bir noktada sona ermelidir. Aksi takdirde, şüphe veya kuşku anlamsız hale gelebilir ve bilgi edinme sürecini engelleyebilir (2013).

Wittgenstein'in "*Philosophical Investigations*" adlı kitabında ise şüphe veya kuşkunun ele alınış biçimi önemli ölçüde farklılık gösterir. Wittgenstein, dilin doğasını ve kullanımını ele alır ve şüphe veya kuşkunun dilin kullanımını nasıl etkilediğini inceler. Ona göre şüphe veya kuşku, dilin doğru kullanımını engelleyebilir ve dilin anlamsız hale gelmesine neden olabilir. Bu nedenle Wittgenstein, dilin doğru kullanımına odaklanarak, şüphe veya kuşkunun üstesinden gelmeye çalışır (Maral, 2022). Wittgenstein, dilin kullanımının sosyal bir etkileşim olduğunu dil kullanımının belirli bir toplumsal bağlamda belirli bir amaca yönelik olduğunu savunur. Dolayısıyla şüphe toplumsal bağlamda belirli bir amaca yönelik bir araçtır. Wittgenstein, şüphenin öznel bir durum olduğunu ve kişisel deneyimlerden kaynaklandığını savunur. Şüphe, bir kişinin belirli bir duruma yönelik kendi içsel deneyimleri sonucu ortaya çıkabilir ve bu durumda şüphe, kişisel bir tercih olarak kullanılır. Wittgenstein, şüphenin kesin bilgi edinmek için kullanılan bir yöntem olmadığını savunur. Ona göre şüphe, dil kullanımında bir araç olarak işlev görür ve belirli bir toplumsal bağlamda belirli bir amaca yönelik kullanılır. Bu nedenle, şüphe kavramının felsefi tartışmalarda kullanımı sınırlıdır ve daha geniş bir dil kullanımı bağlamında ele alınmalıdır.

Sartre, varoluşçuluk akımının önde gelen isimlerinden biridir. Şüphecilik ile ilgili düşünceleri de felsefi eserlerinde yer almıştır. Sartre, varoluşçu felsefesinde insanın özgürlüğüne ve sorumluluğuna vurgu yapar. Bu özgürlük, insanın kendisini yaratması ve hayatındaki kararları alması anlamına gelir. Ancak bu özgürlüğün getirdiği sorumluluk ve belirsizlik, insanın kaygı ve şüphe duymasına da neden olur. Sartre, "*Varlık ve Hiçlik*" adlı eserinde, insanın varlığına ilişkin şüphecilik bir yaklaşım benimser. Ona göre, insanın

varlığı asla tam olarak anlaşılamaz ve tanımlanamaz. İnsan, kendini sürekli olarak yaratmak ve yeniden yaratmak zorundadır. Bu süreçte, insanın kendine ve dünyaya karşı duyduğu şüphe ve kaygı artar.

Kendi isyanlarımızın izleri, baskıcı gerçekliği aşma çabalarımız ve bu çabaların yol açtığı başarısızlıklar ve sapmalar arasında bulunur. Ayrıca, bu durumu korumaya da çalışırız. Bu özgün sapmalarla birlikte düşünme eylemine girerken öğrendiğimiz ve karşı çıktığımız davranışları da içeririz. Varlığımızın içindeki çelişkilerden kaçınmak için kendimizi olanaklarımıza doğru iteriz. Bu şekilde, çelişkilerimizin örtüsünü kaldırırız. Ancak bu çelişkiler, eylemimiz içinde, eylemimiz çelişkilerle dolu olsa da, bizi yeni davranış biçimlerinin ve yeni çelişkilerin olduğu bir toplumsal dünyaya aktarır. Bu nedenle, sürekli olarak sınıfımızın ötesine geçerken aynı zamanda sınıfımızın gerçekliğini aşma çabalarımız, kendini ortaya koymaktadır. Toplumsal dünyada, olanaklı olanın gerçekleşmesi zorunlu olarak bir nesne veya bir olayın oluşturulmasıyla sonuçlanır. Ancak bu gerçekleşme, kendi nesnelleşmemiş bir şekilde gerçekleşir ve bu nesnelleşmede yansıyan özgül çelişkiler, bize yabancılaşmamızın tanığıdır. (Sartre,1981: 99)

Sartre'ın şüphecilikle ilgili fikirleri, diğer filozofların düşünceleriyle de ilişkilidir. Özellikle, Descartes'in "şüphecilik" felsefesi ile benzerlikler taşır. Sartre, Descartes gibi insanın varlığına yönelik şüpheciliği savunur ve insanın kendisini yaratması gerektiğini vurgular.

Sartre bahsetmemiz gereken birkaç nokta daha var. İlk olarak, çocukluğumuzu geleceğimizin öncüsü olarak yaşadığımızı belirtmeliyiz. Çocukluk dönemi, gelecekteki davranışlarımızı ve rollerimizi belirlemede bir görüntü sunar. Ancak bu mekanik bir montajın yeniden ortaya çıkmasına benzemez. Çünkü davranışlar ve roller kendilerini dönüştüren unsurlardan ayrılamazlar. Bu unsurlar, birleştiklerinde ve her an değişen insan eylemi için gereken koşullara bağlı olduklarında ortaya çıkarlar. Bu aşıp korunduğunda, tasarımın içsel renkliliği dediğimiz şeyi oluştururlar. Burada belirtmek gerekir ki, davranışlar ve roller özelliklerinden ve içgüdülerinden ayrılmazlar. İnsanın eylemini yönlendiren içgüdü, eylemin kendisiyle özdeşir ve tek bir bütün oluştururlar. Özellikler ve tasarım ise aynı gerçeği yansıtır. Son olarak, tasarımın hedefleri hem birleşik hem de ötesindedir. Ancak tasarımın renk durumu yani öznel olarak tadı, nesnel olarak ise biçimi kökensel sapmalarımızın aşılmasından başka bir şey değildir. Bu aşma eylemi,

anlık bir hareket değil, uzun süreli bir süreçtir. Bu sürecin her anı aşma ve bu aşmanın kendi içinde gerçekleştiği süreç, belirli bir bütünleşme seviyesinde bu sapsmaların sade ve doğal olarak devam etmesidir. Bu nedenle yaşam, dönemsel bir gelişim hattı izler. Aynı noktalardan farklı bütünleşme ve karmaşıklık seviyelerine defalarca geçiş yapar (1981:102). Kierkegaard'a göre, hayvanlar tüm seslere rağmen doğa, heykel, resim ve mimari gibi sessizlik içindedir. O bir sanat eserinin doğayla kıyaslanabilir olduğunu savunur. Çünkü bir sanat eseri, insan duygusuyla yoğrulmuş bir varlıktır ve buna karşın doğada, insana ait bir şey bulunmamaktadır. Kierkegaard, sanat eserinin insanın duygu dünyasını yansıttığı ve onunla etkileşime girdiği özel bir varlık olarak doğadan ayrıldığını vurgular (Uyanık,2020: 59).

Kierkegaard, bireyin hakikati ararken, kendi 'ben'liğini bulma umuduyla hareket ettiğini savunmak, insanın varoluşunu anlamak için kilit bir adımdır. Bu bağlamda, bir benliğe sahip olmakla insan olmak arasında güçlü bir bağ olduğunu ifade edebiliriz. İnsanın benliği, varoluşunun merkezi bir parçasıdır ve bu benlik insanın kendisine özgü varoluşunu ifade eder. İnsan olmak, kendi benliğine sahip olmak ve bu benliği keşfetmekle yakından ilişkilidir. Bu bağlamda insanın içsel benliği, varoluşunun temelini oluşturur ve hakikati arayışı, aynı zamanda kendi varoluşunu anlama ve kabul etme sürecidir (Çelebi, 2013).

Sartre'a göre, birey varoluşunun eylemlerini seçerken "bulantı" denilen içsel bir çöküntüyü yaşar. Bu duygu insanı hiçbir nedenle açıklanamaz bir şekilde hissettirir. Birey, yaşadığı dünyada özgür olmasına rağmen bu özgürlüğünün hiçbir temeli olmadığını fark eder. Bu nedenle dünya düzensiz, kirli ve insana karşı duran bir yapıda gibi algılanır. Birey, içinde bulunduğu durumdan kurtulabilmek için kendi iç dünyasında çözüm aramalıdır. Kendini aşan birey, içinde bulunduğu durumu aşabilir. Birey, kendi kaderini belirlemeli veya yaşamaktan vazgeçmelidir. Özgürlüğünün olmadığını hisseden birey, içsel bir bulantıya sahiptir. Bu bulantı, aslında bireyi kendi kararlarını vermeye, var olmaya doğru iten temel bir güçtür. Bulantı, bireyi varoluşunu sorgulamaya ve anlam arayışına yöneltir (Beyazgül, 2020: 303). Şüphe felsefesinin insan özgürlüğüne olan etkisine odaklanmıştır. Ona göre, insanların şüpheli bir tutum benimsemeleri, kendilerini kısıtlayan koşullardan kurtulmalarına ve kendi özgür iradelerini kullanmalarına yardımcı olur.

Sartre insanın özgürlüğü, temel bir tanım olarak, başkasına bağımlı olmayan bir durumu ifade etsede, durum bağlam değiştiğinde anlamı değişebilir. Diğerlerine olan bağımlılık veya ilişki kişinin kendi özgürlüğüyle birlikte diğerlerinin özgürlüğünü de dikkate almasını gerektirebilir. Başkalarının özgürlüğünü gözetmeksizin, kendi özgürlüğünü korumak mümkün olmayabilir (1985:93).

İnsanın kötülüğü ve iyiliği seçmesine olanak tanıyan özgürlük, varoluş için hem olumlu bir potansiyel hem de büyük bir sorumluluk yükler. Bu özgürlük, bireye kendi eylemlerini belirleme gücü verirken aynı zamanda bu seçimlerin sonuçlarından tam sorumlu olmayı gerektirir. İnsanın özgürlüğü, yaşamını şekillendirme yeteneğiyle birlikte doğru ve yanlış arasında seçim yapma sorumluluğunu da içerir. Bu durum, özgürlüğün varoluşun zengin bir yönü olduğunu gösterir. Ancak aynı zamanda bu özgürlüğün bilinçli ve sorumlu bir şekilde kullanılmasını talep eder. Sartre, Kierkegaard'ın perspektifinden bakıldığında, insanın tam anlamıyla özgür bırakılabilecek bir varlık olmadığını ifade eder. Çünkü insanın kendisini sonsuz bir gücün tutsak bir temsilcisi olarak gördüğünü ve bu bağlamda tam bir özgürlüğün mümkün olmadığını savunur. İnsanın özgürlüğünün sınırlarını vurgular ve varoluşun karmaşıklığını ortaya koyar (Uyanık 2020: 91). Kant'ın belirttiği gibi özgürlük, bireyin kendi özgürlüğünü yanı sıra başkalarının özgürlüğünü de içeren bir kavramdır (1985: 94).

Sartre'ın felsefesindeki temel önermesi bireyin kendi seçimlerinin, tutumlarının ve davranışlarının tek sorumlusu olduğudur. Ona göre, her türlü belirlenimcilikten uzak, köktenci bir özgürlük anlayışı benimsenmelidir. Bu bakış açısıyla özgürlük, farklı seçenekler arasında yer alan isteğe bağlı bir tercih değil, zorunlu bir durumdur. Sartre'a göre özgürlük, özgür olmamayı seçmenin mümkün olmadığı bir tutsaklık halidir. Yani insan özgürlüğüne mahkûmdur (1981: 8). Bu durum, Sartre'ın düşüncesine göre, cogito'nun öz varlığından doğar ve bir eylem alanı olarak ortaya çıkar. İnsanın varoluşu, özgürlüğünün bir sonucu olarak ortaya çıkar ve bu özgürlük insanın kendine özgü bir varoluş biçimidir. Descartes düşünmeyi öncelik olarak görse de özgür birey kendi varoluşunu sorgulamaktadır.

Sartre, varoluşçuluğu reddettiğini düşünen bir denemeci geçenlerde şu ifadeyi kullandı: "Derin olan şey insan değil, dünyadır." Bu kişi tamamen haklıydı ve bu görüşü biz de paylaşıyoruz. Ancak eklememiz gereken bir nokta var: Dünya, insana aittir. İnsanın

derinliđi d nyada belirir. Yani derinlik insanın d nya  zerinde etkileřimiyle ortaya  ıkar (1981: 102). Evren i erisinde, insanın  zel bir konumu olduđuna inanılır. Bu  ncelikle, insanın tarihsel olabilme yeteneđinden kaynaklanır. Yani, insan kendi pratikleri yoluyla yařadığı veya oluřturduđu deđiřiklikler aracılıđıyla s rekli olarak kendini belirleyebilir; bu deđiřiklikler i şelleřir ve i şelleřen bu iliřkiler aynı hareket i inde ařılır.İkinci olarak, insanın kendini biz olarak tanımlamasından gelir bu ayrıcalık. Bu durumda, arařtırmacı, kendini tamamen arařtırılan olarak bulur ya da bařka bir ifadeyle insan ger ekliđi, varoluřunu i eren ve sorgulanan varlık olarak tanımlanır (Sartre,1981:156).

Varoluř ular, bireyin i inde bulunduđu karmařık durumdan kurtuluřunu hedeflemiřlerdir. Bu  er evede, Albert Camus da eserlerinde bireye  ıkıř yolları g stermeye  alıřmaktadır. Camus, insanın yařadığı abs rt durumdan ka ıřının m mk n olmadığını savunur. Dolayısıyla yařamı boyunca m mk n olduđunca  ok yařamanın  nemli olduđunu vurgular. Camus'a g re, insanın ne Tanrı'ya ne de intihara sarılması gereklidir.   nk  Tanrı, d nyadaki temel k t l đ n kaynađıdır. Gelenekler, kurallar ve yařamın sonunun  l m olması, insanın mutluluđunu engeller ve bu durum bireyi yařama karřı bakıřına ve  evresine yabancılařtırır (Beyazg l, 2022: 301).

Camus ile Sartre'ı ayıran temel fark, abs rd  đretisidir. Sartre, abs rd  d nyanın i şel yapısından kaynaklanan ve bilincin olumsuz etkilerinden  nce var olan bir řey olarak tanımlar. Camus'a g re ise abs rd, dođrudan Tanrı'nın yokluđunun bir sonucudur. Eđer Tanrı var olsaydı abs rd denen duruma izin vermezdi. Din olmadığında, bireyin istekleri ile d nya arasındaki  atıřma en  st d zeye ulařır. Sartre,  ađın hen z eriřilememiř ger ek felsefesi olarak tanımladıđı Marxizm'i bir kenara bırakıp bireyin sorunlarını ele aldıđında varoluř uluđun kendiliđinden kaybolacađını iddia eder. Camus ise eserlerini net bir sonuca bađlamamaktadır. O, insanın abs rt olduđu d nyada salt bir ger ekliđin m mk n olmadığını, abs rd n varoluřtan  ok bilin ten kaynaklandıđını savunur (Beyazg l, 2022: 304).

Kierkegaard, insan varoluřunu dođrudan etkileyen somut ve  eliřkili sorunlar olan 'iman-umutsuzluk', ' znellik-nesnellik', 'yařam- l m', ' zg rl k-zorunluluk' gibi konuları tartıřır. Bu bađlamda 'ruh-beden', 'sonsuzluk-zamansallık', 'g nah-masumiyet', 'kaygı-benlik' gibi hem teolojik hem de egzistansiyalist boyutları olan konuları din  vaazlar ve ruhsal betimlemelerle a ıklamaya  alıřır. Kierkegaard tarihsel, dini ve efsanevi

kahramanlar ile çevresindeki kişilerden yola çıkarak içsel-dışsal çatışmayı etik, estetik ve dini varoluş evreleri bağlamında inceler. Bu bağlamda, Tanrı devreye girdiğinde, aklın dayandığı etiğin askıya alınması gerektiğini savunarak dikkat çekici bir çıkış yapar (Uyanık, 2020). Kierkegaard, varoluş kavramını ele aldığı somut düşünceye odaklanmayı tercih eder ve soyut düşünceyi geri plana atar. Soyut düşünce biçiminde, bireysel varlık ve varoluş kaygıları ikinci planda kalır. Ayrıca, nesnel düşüncenin etkilerine karşı çıkar. Nesnel düşünce kişisel tutkuların, duyguların, ilginin ve içsel olan her şeyin yok olduğunu düşündüğü bir düşünce tarzı olarak algılanır. Kierkegaard, nesnel düşüncenin aksine öznel düşünmeyi vurgular. Öznel düşünen birey, kendi gerçek varoluşunun içsel boyutunu keşfederek felsefe yapar (Akarsu, 1987: 193). Kierkegaard, zaman içinde sonsuzluğun kendisini yansıttığı bireyin varoluşunun derinliklerinde uyanık olan kişi olduğuna inanır. Bu derin uyanıklık genellikle kaygılı bir korku veya içsel bir sıkıntı yoluyla ortaya çıkar. Her insanın iç dünyasında, dünya tarafından terkedilmiş ya da yalnız hissetme, Tanrı tarafından unutulmuş olma endişesi gibi bir korku bulunur. Ancak bu korku korkak ruhlar için değil, bu içsel sıkıntıyı tam anlamıyla hisseden ve cesurca yüreğinde taşıyan kişi için geçerlidir. Bu kişi, varoluşunun derinliğindeki uyanıklığı sürdürebilir. Bu nedenle Kierkegaard'ın varoluşa dair yanıtı şudur: Varoluş, somut, öznel ve uyanık bireyin yaşamıdır. Kierkegaard'dan sonra varoluşçuların dinci ve dinci olmayanlar ikiye ayrılmaktadır (Sartre, 1965: 12). Varoluşun inanç sistemi üzerine etkilerinin fazla olduğu ve bireyselliğin ön planda olması gerektiği görüşlerinin yaygın olması normal karşılanmaktadır.

Kaygı, insanı diğer varlıklardan ayıran özel bir durumdur. Bir bakıma öz benliğinin farkına varış anıdır ve hayvanlarda benzer bir durumun karşılığı sadece korkudur. Ancak korkunun, öz benliğin kendi farkındalığını sağlama gibi bir işlevi bulunmaz. Kierkegaard, doğa bilimcileri eleştirdiği bu konuda, insan ile hayvan arasındaki temel farkın kaygı olduğunu iddia eder ve bu görüşü desteklemek için doğa bilimcilerin de bu ayrımı kabul ettiğini vurgular. İnsanın kaygı duygusuyla donanmış olması, sadece çevresindeki tehlikelere tepki göstermekten ziyade, kendi varlığına dair derin bir farkındalık içermektedir (Uyanık, 2020: 153). Heidegger'ın korku, kaygı ve kuşku gibi konulara odaklanması, toplumsal yapıya karşı aldığı tavır ve özellikle yalnızlık üzerinde durması Kierkegaard'ın felsefesine olan bağlılığını yansıtır. Bu derecede yoğun bir bağlılık Heidegger ile Kierkegaard'ın düşüncelerini ayırt etmeyi oldukça zorlaştırır.

Camus'a göre, birey ile dünya arasındaki ilişkinin sabit olmaması ve her ikisinin de değişken olması, bireyin dünya hakkında net bir görüş elde etmesini engeller. Dünya, sabit kalsa bile, bireyin bu dünyayla olan ilişkisi sürekli değişebilir ve bu durum, mutlak bir gerçeğin varlığından bahsedilemeyeceğini gösterir. Camus'un absürd kavramına yaklaşımı Heidegger ve Sartre'ın görüşlerine zıt bir şekilde, var olanın kendisinden ziyade bilinçten kaynaklandığını ifade eder. Dolayısıyla absürdün ortaya çıkması için insan ve dünya gibi iki unsur gereklidir. Absürd, insanın dünyadan ayrılmasının ve bu dünya ile anlamlı ve özgün bir ilişki kuramamasının bir ifadesidir (Beyazgül, 2022: 305).

Martin Heidegger, çağımızın en önemli sorunlarından birinin "düşünce" olduğunu vurgular. Ona göre, insanlar genellikle düşündüklerini zannederken aslında gerçek anlamda düşünmeyen veya düşünce kapasitesini sınırlı kullanan varlıklardır. Heidegger'a göre, düşünceyi sadece basit kanaatlerle sınırlamak, bu konuda bir sorun yaratmaz. Çünkü herkes genellikle ampirik düzeyde kendi görüşlerini belirtir. Heidegger, düşünceyi daha derinlemesine anlamak, sorgulamak ve açmak gerektiğini savunur (Heidegger, 2013).

Genel anlamda varoluş, özgürlük ve tarihsellik gibi kavramlar, Jaspers'a göre soyut bir nitelik taşımaz; yalnızca bireysel varoluş, kişisel özgürlük ve tarihsellik mevcuttur. Jaspers, genelleme yapmaktan kaçınmak için kişisel benlik vurgusunu varoluş açıklamalarında sıkça kullanmıştır (Akarsu, 1987: 207). Toplumsal bağlamda Jaspers ve Heidegger arasında önemli bir ayrım bulunmaktadır: Heidegger'e göre, insanın temel varoluşsal durumu başkalarıyla birlikte olmaktır, ancak gerçek varoluş yalnızlık içindeki kararlılıkta gerçekleşir. Jaspers'a göre ise insan, kendi öz kimliğine, kendi varoluşuna ve sadece diğer varlıklarla zihinsel bir bağlantı kurarak erişebilir. Birey, yalnız başına insan olamaz. Diğer insanlarla, başka 'kendi-olanlar'la iletişim içinde gerçekleşir. Bu iletişimin temel şartı özgürlüktür. Özgürlük bireysel kararlılık içinde yaşanırken, politik olarak devlet düzeni içinde güvence altına alınır ve işlerlik kazanır. Ancak Jaspers, Heidegger ile insanların eşitlenmesine karşı çıkar. Jaspers'a göre, varoluşa giden temel yol 'varoluşsal iletişim'dir. İnsan, doğumundan itibaren aile, toplum, din, devlet ve kültür gibi unsurlar içinde yaşar. Bu bakımdan, her insan toplumda diğerleriyle etkileşebilecek bir 'atom' olarak görülebilir. Jaspers'a göre varoluş, 'kendi olma', 'özgürlük', 'tarihsellik' gibi soyut kavramlar değildir. Bunlar kişisel varoluş, kişisel özgürlük ve kişisel tarihsellik anlamına gelir. Genellemelerden kaçınmak adına Jaspers, kişisel varoluş açıklamalarında sürekli olarak bireysel benlik vurgusunu tercih etmiştir.

Varoluşsal iletişimin merkezinde, 'kendi-olan' ile 'başka kendi-olanlar' arasındaki sevgi savaşı yatar. Jaspers, bu iletişimi üç yol üzerinden açıklar: İlk olarak, yalnızlık. Sürekli tükenen, sevgiyi dağıtan ve herkesle dostluk kuran birey, varoluşsal toplumla bağ kuramaz. İkinci olarak, yürekliliktir. İnsan iç dünyasını başkalarına açmalıdır. Bunun sonucunda reddedilme riski olabilir ama yine de yüreklilik gereklidir. Üçüncüsü, savaşımdır. Bu savaşım, 'ben' olarak varlık konumunu yitirirken, kendi varoluşunu bulabilmesi için yapılır. Ancak bu savaşım, 'sevenlerin savaşı'dır ve saf, içten bir açıklık içerir. Fiziksel veya manevi üstünlük arayışı yoktur ve başkalarının yok edilmesi amaçlanmaz. Kısaca varoluşsal topluluğun ruhunun sevgi olduğunu savunur (Akarsu, 1987: 208-209).

Foucault'a göre yasak, en açık ve aynı zamanda en sıkı denetlenen bir kavramdır. Her şeyin söylenme hakkı olmadığı gibi, her şey her zaman ifade edilmez veya herkes her şeyi konuşamaz. Burada nesnenin tabusu, belirli koşullarda ritüel ayinsel durumlarla etkileşim halinde olan konuşan öznenin özel hak sahibi olmasını içerir. Bu karmaşık bir etkileşimle birlikte, birbirini etkileyen ve dengeleyen bir kafes gibi olduğunu belirtir. Birey kendisini özgür alanda keşfedebilir ve farklı tekiler verme eyleminde bulunabilir. Ancak günümüzde, en sıkı ve karanlık alanlar cinsellik ve politikadır. Söylem, cinselliğin savunmasız olduğu ve politikanın uzlaşmazlığı şeffaf veya tarafsız unsur olarak algılanmaz. Tam aksine, bu alanlar ayrıcalıklı bir konumda gibi görünür ve en korkutucu güçlerini tetikleyen yerler olarak ortaya çıkarlar (Foucault, 1987: 22-23). Politikanın insanlarla nasıl iletişim kurduğunu ve insanların iletişim için kullandığı dilin öneminin altını çizmektedir.

1.3. SİNEMADA ŞÜPHE

Şüphencilik filmleri karakterlerin, anlatı da eksiklikler, kurgu yöntemi ile atlama gibi aldatmaca içinde yer alan filmlerin olay örgüsüne dayanmaktadır. Çeşitli türden durumlar, simüle edilmiş/sahte ortamlar, katmanlar arasındaki bulanık sınırlar, gerçeklik, sistematik kendini kandırma veya paylaşılan dünya hakkında şimdiye kadar bilinen şeyler hakkında şüphelere maruz bırakmaktadır.

Bazı filmler eğlence amaçlı yapılmışken, bazıları sosyal mesajlar veya psikolojik gerilimler içerebilmektedir. Şüphe, bilgiyi sorgulamanın, gerçekliği anlamının ve

izleyicinin algılarını sorgulamanın merkezi bir konseptedir. Filmler, izleyicilerini etkilemek için belirsizlik ve şüphe hissiyatına ihtiyaç duymaktadır. Sinema, şüpheli bir yaklaşımın yansıtılabileceği etkili bir araçtır. Film, gerçekliğin ne olduğu hakkında sorgulamaya, kimliğe, insan doğasına, zaman ve mekâna dair şüpheleri ele almak için kullanılabilir. Sinema, izleyicileri bir hikâyenin içine çekerek, onları karakterlerin yaşadığı şüpheli atmosferde hissettirerek, onların gerçekliği ve kendilerini sorgulamalarını sağlar.

Septisizm Filmleri, zamanımızın bir işareti, felsefi düşünce tarihindeki septik düşünce gelişiminin kültürel bir hesabıdır. Ancak eğer bu entelektüel oyunun, septik düşüncenin yüksek dönemlerini belirli sosyo-tarihsel gelişmeler ve olaylarla ilişkilendirme oyununa katılıyorsanız, septik düşünce fikirlerinin çağdaş sinemanın anlatsal ve estetik bir ögesi olarak ortaya çıkışını çok ilginç bir şekilde görebilirsiniz. Septisizmi (insanın dünya içindeki pozisyonuyla birlikte) dünyada sosyal-kültürel bir rahatsızlık olarak anlayabilirsiniz. O zaman gerçekten de septik düşünce filmlerini felsefi düşünce deneylerinin güncellenmiş sesli ve görsel yapıları olarak yorumlayabilirsiniz. Aynı zamanda dijital teknolojinin manipülatif gücünün, bilgisayar üretimi görüntülerin ve dünya çapındaki bilgi akışlarının kapsamlı kontrolünün neden olduğu septik itici gücün bir ifadesi olarak yorumlanmaktadır (Schmerhaim, 2013). Klasik anlatı filmlerinde olaylar belli format ile ilerlemektedir ve şüphe genellikle karakterlerin aldığı yolun doğru ve yanlışlığı üzerine düşünülebilmektedir. Modern sinema, kullandığı anlatı tarzı, farklı sonlar, kurulan ütöpik ilişki ve evren, kişilik farklılığı olan bireyler ile öyküsünü farklılaştırmaktadır. Bu durum farklı düşünce sistemlerin tekrardan yorumlanmasına olanak sağlamaktadır. Merak unsuru ile kişisel şüphenin armonisi yaşam alanımız içerisinde yer almakta ve ideaları görselleştirmektedir.

Kuşkuculuk filmlerinin hikayeleri, aldatmaca durumlarının ya kurbanı ya da kaynağı olan karakterleri içerir. Ayrıca film izleyicisine özgü bir iletişim şekline sahiptir. Çünkü filmin anlatısının aldatmacasının derecesini belirlemek filmlerin yapılarının analizinde belirgin bir şekilde yer almaktadır.

Kuşkuculuk filmlerinin karşılaştırmalı analizi başka bir nedenle de önemli olabilir: Filmler ve film yapımcıları birbirleriyle iletişim kurarlar, benzer temalara sahip farklı filmlerin tekrarlayan aynı anda piyasaya sürülmesi gibi bir tür metinler arası bir tartışma

oluşturabilirler. Bu bağlamda, çağdaş kuşkuculuk filmleri, Hollywood'un endüstriyelleşmiş üretim yöntemlerinin tipik ürünleridir. Örneğin, *Matrix*, Peter Weir'in *The Truman Show* (1998, ABD'de 5 Haziran 1998'de yayınlandı), Alex Proyas'ın *Dark City* (1998, ABD'de 27 Şubat 1998'de yayınlandı) ve Josef Rusnak'ın *The Thirteenth Floor* (1999, ABD'de 28 Mayıs 1999'da yayınlandı) gibi filmlerle aynı zamanda geliştirildi, üretildi ve yayınlandı. *Matrix* ve *The Truman Show*'un dünya çapında başarısı daha sonra sahte veya sahte dünyalar fikriyle oynayan diğer filmlerin ardışık olarak ortaya çıkmasına neden olmuştur (Schmerhaim, 2013). Bu filmler sinemasal dilde sinema evrenidir ve gerçekliği konusu yoktur. İzleyici açısından böyle bir evren olması neyi değiştirirdi, böyle bir dünya sunulsa tercihi ne olurdu gibi farklı soru kalıpları oluşturulabilmektedir. Ayrıca sunulan bu evren içerisinde karakterlerin kendilerini buldukları yol ve yöntem ise ayrı bir şüphe konusu olabilmektedir.

Sonuç olarak sinema, şüphe felsefesi ile ilgili temaları ele almak için güçlü bir araçtır. Film, gerçekliğe dair şüpheleri tetikleyebilir, izleyicilerin kişisel kimliklerini ve davranışlarını sorgulamalarını sağlayabilir. Bu tür filmler, izleyicilerin sorgulama ve düşünme becerilerini geliştirir ve felsefi konulara ilgi duymalarını sağlar.

1.3.1. Karakterlerin İçselliği

Sinemada şüphe kavramı, izleyicinin film izlerken belirsizlik ve inanç hissini yaşadıkları durumları tanımlar. Bu hissiyat, izleyicinin filmde ne olduğu hakkında emin olmadıkları hikâyenin nereye gideceği veya karakterlerin ne yapacağı hakkında belirsizlik yaşadıkları durumlarda ortaya çıkar. Bu belirsizlik, izleyicinin filmi izlerken heyecan ve gerilim yaşamasına neden olur. Bunun yanı sıra, inanç hissiyatı da izleyicilerin filmdeki karakterlere veya olaylara inanma isteklerini ifade eder. Belirsizlik ve inanç hissiyatı, filmin etkisi için önemlidir. Bir film izleyicileri sadece eğlendirmek için yapılmamıştır. Aynı zamanda izleyicilerin karakterlere veya olaylara bağlılıklarını sağlamak için de tasarlanmıştır. Belirsizlik, izleyicilerin ne olacağını bilmeden filmdeki karakterlerin hayatta kalma şansları veya başarılı olma ihtimalleri hakkında spekülasyon yapmalarına neden olur. Bu heyecan verici bir deneyim yarattığından izleyiciler filmin sonucunu bilmek istemeyebilirler. Bunun yanı sıra inanç hissiyatı, izleyicilerin karakterlerin veya olayların gerçekliğine inanma arzusunu tetikler ve izleyicinin hikâyeye

daha fazla yatırım yapmalarına ve karakterlerin başarısı için umut beslemelerine neden olabilmektedir.

"*Inception (Başlangıç)*" filmi de belirsizlik ve inanç hissiyatına dayanmaktadır. Filmdeki karakterler gerçek dünya ile rüya dünyası arasındaki sınırı bulanıklaştırır ve izleyicinin neyin gerçek olduğunu anlamaları zorlaşır. Bu da izleyicilerin filmin sonucunu tahmin etmek için daha fazla çaba sarf etmelerine neden olur. Birçok klasik film, şüphe felsefesi konularını işlemiştir. Örneğin, Alfred Hitchcock'un (*Vertigo*) filmi, kimlik ve gerçeklik konularını derinlemesine işler. Aynı şekilde Christopher Nolan'ın (*Memento*) filmi, hafıza ve gerçekliğin sorgulanmasını ele alır. Bu filmler izleyiciyi kendi inançlarını ve gerçekliği sorgulamaya teşvik eder.

Sinema aynı zamanda, izleyicilerin kişisel kimliklerini ve toplumsal yapıları sorgulamalarını sağlayan karakterleri de içerebilir. Örneğin, bir karakterin kimliği veya kişiliği hakkındaki belirsizlikler, izleyicilerin kendi kimliklerine ve davranışlarına dair şüpheler uyandırabilir. Bu tür filmler, izleyicilerin düşünmelerini ve kendileriyle ilgili sorular sormalarını sağlar.

Şüphe felsefesi, gerçekliğin doğası ve bilginin doğruluğu hakkında şüphe duymanın önemini vurgular. Sinema, bu felsefeyi işlemek için birçok farklı yol sunar. Örneğin, karakterlerin gerçekliği sorgulamalarını veya karakterlerin hafıza kaybı yaşamalarını göstererek, izleyicilerin gerçekliğe dair şüphelerini tetikleyebilirler. Ayrıca karakterlerin yanılsamalarına veya hayallerine dalması da izleyicilerin gerçekliğin ne olduğuna dair şüphelerini artırabilir.

Sinema, izleyicilerin farklı bakış açılarına maruz bırakma gücüne sahiptir. Bir film, bir karakterin bakış açısını, bir hikâyeyi veya bir dünya görüşünü başarıyla iletebilir. İzleyicilerin kendi inançlarını sorgulamalarına yol açabilir. Örneğin, bir film ahlaki, politik veya toplumsal bir sorunu ele alabilir ve izleyicilerin bu konulardaki görüşlerini sorgulamalarına sebep olabilir.

1.3.2. Gerçeklik ve Algı Şüphesi

Sinema, gerçekliği taklit etme yeteneği ile tanınır. Ancak film yapımı sırasında sahneler, karakterler ve hikayeler kurgusal ve yapaydır. İzleyicilere gerçeklik ile kurgu arasındaki ince çizgiyi sorgulama fırsatı sunar. İzleyiciler, ekranın önünde oturup bu

sanatsal yaratıları izlerken gerçek dünya ile film arasındaki benzerlikleri ve farkları gözlemleyebilirler. René Descartes, şüphecilik konusunda önemli bir figürdür. "Cogito, ergo sum" (Düşünüyorum, öyleyse varım) ifadesiyle kuşkucu bir yaklaşımı benimsemiş ve tüm inançları sorgulamıştır. Şüphecilik, sinemanın temel bir unsuru olan izleyicilerin kendi düşüncelerini ve inançlarını sorgulamalarına ilham verebilmektedir. Şüphe felsefesi ile sinemanın derin bir ilişkisi vardır. Çünkü izleyicilere kuşkucu bir bakış açısı kazandırabilir. Bu nedenle, sinema ve şüphe felsefesi bir araya geldiğinde izleyicilerin düşünce dünyalarını genişletir ve onları sorgulayıcı bir tavır geliştirmeye teşvik eder. Cavell özellikle gerçeklik ve görünüş kavramı üzerinden sunulan görüntünün gerçek olduğunu ve dünyanın parçası olduğunu ifade etmektedir. Sinema bu gerçekliğin görünürlüğü ile oynamaktadır.

Gerçeklik ile yanılsama, gerçek ile kurgu arasındaki yaygın sınırların araştırılması, rüya görme ve uyanıklık hali, kesinlik ve şüphe bütünleyici bir anlatı ve estetikdir. Sinemanın öncülerden biri olan George Melies, sahne sihirbazlığından film yapımcılığına geçiş yapan ve keyifle sahne alan bir kişidir. Sinematografin sinematik olarak oluşturulmuş görüntüyü manipüle etme potansiyeli ile deneyler yapmıştır. Sinema tarihinde gerçeklik ile illüzyon, gerçeklik ile kurmaca, düş ile uyanıklık, kesinlik ile şüphe arasındaki belirsiz sınırları keşfetme, insanların hayal kurma, fantezi yapma veya halüsinasyon ile gerçeği karıştırma eğilimini araştırmak sinemanın tarih boyunca vazgeçilmez bir anlatı ve estetik geleneği olmuştur. Bu geleneğin en önemli öncülerinden biri olan George Melies, sihirbazlık yapan bir sinemacıdır ve sinematografin görsel olarak gerçekliği manipüle etme potansiyeliyle keyifli bir şekilde denemeler yapmıştır. Kurgu tekniği ile anlamlı görüntülerin ardışıklığı ile gerçekliği farklı formatta sunmaktadır.

Hitchcock filmleri, illüzyon ve gerçeklik, inanç ve hayal arasındaki kararsız ilişki ile oynamaktadır. *Vertigo* (1958), *Psycho*'da (1960) Norman Bates'in şizofrenik zihninin uzun süre gizlenen ortaya çıkışı veya *Rear Window*'da (Hitchcock, 1954) olayların fotoğraf ile verilen izlenimlerinin güvenilirliği üzerine düşünceler gibi klasikleri örnek sayılabilmektedir. Diğer Hitchcock filmleri ise düşünen, aldatan, şizofrenik olan karakterlerle dolu veya film izleyicilerini yanıltmayı veya rahatsız etmeyi amaçlamaktadır. Bu örnekler göz önüne alındığında, Hitchcock'un sinema yapma tarzını bir aldatma sineması olarak adlandırmak cazip gelebilir (Philip Schmerhaim:2013). *Inception*, rüyaların sadece rüya gören kişi tarafından deneyimlenebileceği fikrini alt üst

eder. İkamet edilebilir rüya seviyeleri inşa ederek rüya görenin dünyasını paylaşma olasılığını önerebilmektedir. Gerçek dünyadaki yaşama o kadar çok benzeyen madde dışı paylaşılan dünyalarda yaşama olasılığını önerir. Bir noktada artık hangisinin gerçeklik olduğu ve hangisinin rüya olduğu tam olarak net değildir.

Şüphencilik filmlerinin türleri arasında ilk olarak dış dünya şüphencilik filmleri sayılabilmektedir. Bunlar dış dünya hakkındaki bilimizdeki şüpheyi odaklanır. Yani dış dünyanın varlığını bildiğimizi bilmemizdir. İkincisi ise simülasyon filmleridir. Simülasyon filmlerinde, ana karakterlerin (bazıları) en az bir simüle edilmiş dünyada veya çevrede yaşamaktadırlar. Yani fiziksel bir mekân ve zaman açısından ortamların sunumudur. Bu dünya içerisinde genellikle gerçek sanılabilecek kadar detaylı olan bir bilgisayar tarafından üretilen bir simülasyonlar kullanılmaktadır. Üçüncü olarak, sahte çevre filmleridir. Simüle edilmiş dünyaların fiziksel olmayışına karşın, sahte çevre filmlerinin gerçek dışı dünyaların 'fiziksel gerçeklik' parçasıdır. Ancak yine de tasarlanmışlardır. Bunlar yapay veya hatta sahte olanlardır (Schmerhaim, 2013). Film evreni içerisinde olayların bilinen çevrenin yanı sıra tahmin edilebilecek çevrelerin sunumu sinema için olağan bir durumdur. Gerçekliğini sorguladığımızda bu çevrelerin insanlar üzerinde ne gibi değişime sebebiyet vereceği, bunun yanı sıra algıladığımız dünyanın diğer yönlerini keşfetme olanağı sunulmaktadır.

Algı ve gerçeklik şüphesi karakterlerin bakış açısına göre verilse de izleyicinin interaktif olarak katılım sağlamasını sağlayan filmlerde bulunmaktadır. Görünenlerin arka yüzü dediğimiz ve şüphe felsefesinin temel konusu olan duyularımıza ve aklımızın sınırlarının ötesine geçme potansiyeline sahiptir. Sinema da algı ve gerçeklik konusu yönetmenin kurgu ve çekim tekniğini ustalıklarla kullanarak izleyicisini şaşırtabilmektedir.

1.3.3. Anlatısal Şüphe

Anlatısal şüphe, izleyicinin hikâyenin evrenine katılımını güçlendiren, izleyicinin beklentilerini sarsan ve onu düşünmeye yönlendiren bir sinematografik stratejiyi içermektedir. Christopher Nolan'ın "*Inception*" filmi, anlatısal şüpheyi ustaca kullanarak izleyiciyi gerçeklik ve rüya arasında belirsiz bir sınırdaki bırakan bir örnektir. Film, karakterlerin ve izleyicinin gerçeklik algısını sorgulayarak anlatısal şüpheyi karmaşık bir hikayenin merkezine yerleştirir. Bir başka örnek, Darren Aronofsky'nin "*Black Swan*"

filmidir. Bu film, ana karakterin zihinsel sağılığı ve gerçeklik ile kurduğu karmaşık ilişki üzerinden anlatısal şüpheyi işlemektedir. İzleyiciyi karakterin zihinsel dünyasında dolaştırarak, filmi felsefi sorular sormaya teşvik eder.

The Illusionist ve *The Prestige*, sahne sihirbazlarının birbirleriyle verdikleri savaşta zihin oyunlarına odaklanır. Yani karakterler, tiyatro seyircisiyle zihin oyunları oynar, filmler ise sinema izleyici kitlesiyle zihin oyunları oynar (Schmerhaim, 2013). Bu filmler ve yönetmenlerin incelemesi, eksiksiz bir inceleme olmamakla birlikte, düşündüren filmlerin türü olan şüphe filmlerinin sınırlarının ötesinde sinemanın dünya gerçekliği hakkında duyulan kuşkunun doğal olduğunu göstermektedir. Sinema, dünyayı anlama olasılığı ile ilgili iki düzeyde ilgilidir. İlk olarak bahsedilen filmler gibi gerçeklik ile insanların gerçeklik anlayışları arasında bir boşluk olabileceği fikrini anlatı ve estetik amaçlar için kullanır. İkinci olarak, sinema yapma süreci ve film ortamının ontolojik yapısı ile yaratıcıları ve izleyicileri olanlardan ayrıldığı gerçeklik ile film dünyaları ve fiziksel gerçeklikleri arasındaki ilişkiyi sorgulayan soruları gündeme getirir. Sinema hakkında genel olarak ciddi teorik düşünce içinde şüphenin ayrılmaz bir rol oynamaktadır. Bu tür yanılsamalarla ele alınan sadece film gerçekliği ile fiziksel gerçeklik arasındaki sorun fark değildir. Aynı zamanda her iki kavramın kullanımında gerçeklik teriminin ne anlama geldiği de ele alınır.

Hayal edilen dünyalar kategorisindeki filmler, gerçek dünyayı bir karakterin hayal ettiği, rüya gördüğü veya halüsinasyonlarının dünyası ile karşılaştırmaktadır. Örneğin, *Oz Büyücüsü* filmi hayal ve gerçek arasında ilerlemektedir. Potansiyel dünyalar çeşidindeki filmlerde ise bir karakter, yaşadıkları dünyanın alternatif bir versiyonunu ziyaret eder. Örneğin, Martin Scorsese'nin *Günaha Son Çağrı* (1988) filmi verilebilir. Bu film dünyanın durumu veya bu dünyadaki olayların akışının nasıl olabileceğine dair alternatif hesaplar sunar ve böylece (film) dünyanın karşıt gerçeküstü durumlarını keşfeder (Schmerhaim: 2013).

Anlatı yapısı içerisinde karakterliği gerçekliği arayışı ve izleyici ne olduğunu bilse de karakterin onu aramasını göstermektedir. Bu tarz filmlerde karakterin şüphesi izleyici ve karakter arasında gerilim yaratabilmektedir. Gizli bilgiler ile muğlak anlatı yapısı içerisinde şüphe canlı tutulmaya çalışılmaktadır. Diğer türlü ise, karakter ve izleyici aynı anda gerçekliği bulmaya çalıştığı anlatı yapılarıdır. Özdeşleşme ile izleyici algı-

gerçek arasındaki şüphe ile düşünme gücünü ve Frampton'un dediği gibi filmsel düşünme ve film-zihin arasında ki bağlar kurulmaya çalışılmaktadır. Fincher'ın *Oyun* filminde film içerisinde karakterin gerçek bir oyuna dahil olması ve anlatı yapısı içerisinde oyun bitti mi, devam mı ediyor sorunsalı ile izlenmeye devam edilir ve yönetmen her şeyi filmin sonunda gösterir. Film baştan sona oyunun kurallarına göre oynandığı mesajı verilmektedir. Karakter ve izleyici şüphe ile olan ve olacak olaylara bakmaktadır.

Özellikle modern sinemada araştırma, gezinme, zihinsel yolculuk gibi özellikleri bulunmaktadır. İzleyici modern sinema da film içerisinde araştırmanın nedeni ne olursa olsun zihinsel süreçler farklı yan unsurlar ile karşı karşıyadır (Kovacs, 2015: 107).

Gördüğümüz gibi anlatısal kurgu filmleri genel olarak kurgusal veya izleyicinin gerçek dünyasıyla karşılaştırıldığında alternatif gerçeklikler sunar. David Bordwell bunları 'çoklu taslak' olarak adlandırır. Bu filmler başlangıç olarak anlatılarının noktası veya yapılandırıcı ögesi olarak 'Ya şöyle olursa?' sorularını kullanıyor. *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998) gibi çoklu taslak anlatılar sayılabilir. Böylece karakterlerinin (ya da en azından film izleyicilerinin) soruların yanıtlarına bir göz atmasına olanak tanımaktadır (Philip Schmerhaim:2013: 185). Film üç farklı son ile gösterilerek izleyicinin hangi yolu seçmesi gerektiğine kendisi karar vermektedir. Bu sinematografik stratejinin etkili bir şekilde kullanılması izleyicinin beklentilerini alt üst eder ve hikâyenin gelişimini öngörülemez kılar. Bu durum sinemanın salt bir eğlence aracı olmanın ötesinde, düşündürücü bir sanat olarak nasıl işlevsel bulduğunu vurgular. Anlatısal şüphe, izleyiciye sadece görsel bir zevk sunmanın ötesinde, düşünce provokasyonu ve kalıcı bir etki bırakma potansiyeli taşıyan güçlü bir araçtır.

Sonuç olarak, anlatısal şüphenin sinemada kullanımı, izleyiciye öngörülemez ve düşündürücü bir hikâye deneyimi sunma amacını taşır. Bu strateji, sinemanın sadece yüzeysel bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda izleyicinin düşünsel sınırlarını zorlayan bir sanat formu olduğunu vurgular.

1.3.4. Bilgi ve Güvenilirlik Şüphesi

Sinema, sadece görsel bir şölen sunmanın ötesinde, izleyicilere düşündürücü deneyimler yaşatma kapasitesine sahiptir. Bu bağlamda filmler sıklıkla bilgi ve güvenilirlik şüphesi temalarını işleyerek izleyiciyi felsefi düşünmeye teşvik ederler.

Filmlerdeki karakterlerin bilgiye olan şüpheleri, izleyiciyi hikâyenin içine çekerek sorgulama ve düşünceye yönlendirme amacını taşır.

Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Destanı* filmi bilgi ve güvenilirlik şüphesini uzayın derinliklerinde keşif yapan astronotlar üzerinden işleyen bir örnektir. Film, yapay zeka HAL 9000'in güvenilirliği konusundaki şüpheyi merkeze alarak izleyiciye teknolojinin ve yapay zekanın sınırlarını düşündürür.

Şüphencilik filmlerinin türlerinin listesi Donald Davidson'ın modelini takip eder ve üç temel şüphencilik filmi türünü ayırt eder. 'dış dünya şüphencilik filmleri', 'öz bilgi şüphencilik filmleri' ve 'diğer zihinler şüphencilik filmleri'. Bu üçlü ayırım, durum çalışmalarını yapmayı kolaylaştırır ve seçilen filmlere fazla felsefi önyargı yüklemekten genel bir teorik çerçeve uygulanmasına olanak tanımaktadır. Davidson'ın her bilgi türünün diğerleri için vazgeçilmez olduğunu iddia ettiği için belirli bir şüphencilik filmi birden fazla türe atanabilir. Ancak filmler genellikle birine odaklanma eğilimindedir (Schmerhaim: 2013). Davidson'a göre, bu türlerden hiçbirisi diğerlerine hiyerarşik olarak öncelikli değildir. Aksine her bilgi türü diğerlerini anlamak için vazgeçilmezdir.

Bu örnekler, bilgi ve güvenilirlik şüphesinin sinemada nasıl kullanılabileceğini göstermektedir. Filmler, izleyicinin hikâyenin gelişimi, karakterlerin niyetleri ve olayların ardındaki gerçekler konusundaki temel bilgilerini sorgulamaya yönlendirir. Bu da izleyicinin pasif bir gözlemci olmanın ötesine geçip aktif bir düşünür haline gelmesine olanak tanır. Verilen bilgiler doğrultusunda filmsel anlatı içerisinde güven problemi yaratabilmektedir.

Sinema, bu temaları işleyerek izleyicinin gerçeklik algısını sarsma, bilgiye duyulan güveni sorgulama ve düşünsel bir keşfe çıkma potansiyelini değerlendirir. Bilgi ve güvenilirlik şüphesi, izleyiciyi düşünsel bir etkileşime davet eden güçlü bir sinematografik stratejidir.

İKİNCİ BÖLÜM

DAVID FINCHER FİLMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMI VE FELSEFİ DEĞERLENDİRİLMESİ

2.1. DAVID FINCHER FİMLERİNİN KONU VE RETROSPEKTİFİ

David Andrew Leo Fincher (Asıl adı), 28 Ağustos 1962'de Colorado'da doğan çocukluğunu Marin County Kaliforniya'da geçirmiştir. Babası Jack Life Magazine'de büro şefi olarak annesi ise uyuşturucu ve alkol rehabilitasyonda hemşire olarak çalışmaktadır. 1999'daki bir röportajında bu dönemi şu şekilde anlatıyor: "Çocukken yatak odamda çizim yaparak saatler geçirirdim. Bunu kafamda tasarladığım şekilde yapmayı asla ellerimle sağlayamadım." Fincher, gelecekte kendi yaratıcı vizyonlarını hayata geçirebilme arzusunu taşıyan bir çocuk olarak hatırlıyor ve çizim yapma sürecinin önemli bir yaratıcı çıkış noktası olduğunu belirtiyordu (Kitamura,2017:7). Fincher'ın film endüstrisiyle ilk tanışmalarının bazıları Kaliforniya'da büyürken gerçekleşti. Yönetmen George Lucas, American Graffiti'nin vizyona girmesiyle yeni şöhret kazanmıştı ve Fincher, Lucas'ın sadece birkaç ev aşağıda komşusu olarak görmesi film yönetmeni olma fikrine ulaşılabilirlik kazandırmıştır. Fincher, bu tanışmanın film yönetmenliği hayali için ilham verici bir etki yarattığını ve Lucas'ın varlığının kendisine bu kariyerin mümkün olduğunu hissettirdiğini belirtir. Ayrıca Fincher'ın Butch Cassidy ve Sundance Kid'e olan ilgisi ve George Roy Hill'in bu filmle ilgili kamera arkası belgeselinden etkilendiği bir başka önemli noktadır. Fincher, belgeseli yaklaşık yedi yaşlarında izlemiş ve bir filmin yapımı sırasında kamera arkasında yapılan gizli çalışmaların miktarına hayran kalmıştır.

1980 yılında Industrial Light and Magic (ILM) firmasında iş bulan yönetmen *Return of the Jedi* film ekibine dahil olmayı başarmış ve özel efekt kısmında çalışması sinemaya profesyonel bir adım atmasının temelini oluşturmuştur. 2006 yılında yapılan bir röportajda Fincher, ILM animasyon departmanında geçirdiği zamanın detaylara dikkat etme duygusunu geliştirmesine yardımcı olduğunu belirtir. Bu alandaki çalışmalarını 1984 yılına kadar sürdüren Fincher, bu şirketten ayrılarak The Beat of the Live Drum adlı klip belgeseli çekmiştir. Nike, Pepsi, Converse, Levi's gibi markalar için çeşitli reklam filmler yönetmiştir. İlk yönetmenlik deneyimini *Alien 3* filmi olmuştur. Senaryo henüz tamamlanmamışken set kurulumu başlatan 20th Century Fox ile yaşadığı zorluklar

nedeniyle film yapımının bir kabusa dönüşmesiyle mücadele etmiştir. Bu film eleştirmenlerden tam not alamamıştır. Kendisi de bu filmi kabullenememektedir.

Fincher, filmlerinde bilinçaltıyla algılanan tek karelik görüntüleri denemesiyle tanınmıştır. Ayrıntıya gösterdiği özeni karakterleriyle sergiler (Ntv: 420). Her filminde gizemli karakterler ve başrol oyuncular arasında akıl oyunlarına dayalı dinamikler bulunduran David Fincher çoğu zaman yalnız karakteri ele almaktadır. Filmlerinde renk kullanımını özenle seçerek farklı atmosferler yaratır ve kendini yok eden karakterlere sıkça yer verir. Ayrıca direnç gösteren ve kaderlerine boyun eğmeyen, savaşçı kadın karakterleri sıkça işler. Shukla, Fincher'ın filmlerinde ortak bir mizansen anlayışı vardır. Karakterlerini düşük ışık seviyelerinde aydınlatarak yüz hatlarını belirginleştirir ve duyguları daha etkili bir şekilde yansıtır. Hikâyeyi anlatmak için aktörleri tek bir çerçevede bloke ederek karakter hareketlerinde kamera takibi yaparak kadrajdan tam çıkmadan çekimini tamamlar (2019: 1078).

Gerilim ve şüpheyi artırmak için çapraz kesme yöntemine sıkça başvurur. Bu öğeleri ustaca kullanan Fincher'ın mizansen anlayışındaki başarısı izleyicinin beklentileriyle etkileşimde bulunmasında yatar. Filmin ilk sahnesinin izleyiciyi ne kadar dikkat etmesi gerektiği konusunda bilgilendirme jeneriklerini beğendiğini ve çoğu filminde bu bilinci uyguladığı görünmektedir. Film içerisinde aşırı yakın çekim yaparak izleyiciyi dolaylı olarak hazırlamaktadır.

Kamera konumlandırma açılış jeneriği filmin temposunu ve tonunu belirlemeye yardımcı olur. İlk filmler aşırı yakın çekimleri tercih ederken, sonraki filmler çevreyi gösteren bağımsız açılış jeneriği içeriyordu. Karakterleri pencerelerde veya açık kapılarda çerçevelenmiş olarak görmek yaygındır. Fincher'ın kara filminden ilham alan iki farklı kamera tekniğinden biri olan çerçevelerin kullanımı, karakterlerin tuzağa düşürüldüğü fikrini aktarıyor. Belirli bir ortamın göstergesi olan el hareketlerini veya cansız nesneleri göstermek için kısa ve aşırı yakın çekimler kullanılır. Bir gerilim hissi yaratmak için hazırlık atışları sıklıkla durdurulur. Bu çekimler, genellikle bir tartışma veya açıklamanın ardından oluşan gerilimin serbest bırakılmasını sağlamak için kullanılır. Kara filmlerde yaygın olarak kullanılan bu engelleme, izleyicinin bir mekânı tam olarak keşfetmesinin engellenmesi nedeniyle belirsizlik duygusu yaratır. Yüzlerin yakın çekimleri, karakterlerin bilgi işlemesini ve iletmesini göstermek için kullanılır.

Filmlerinde kamera değil karakterler ona göre hareket ederler. Bunun yanı sıra aşırı yakın çekimlerle izleyicisini olaylara hazırlar. Eğer kadrajda bir kişi varsa çerçevenin bir alanında boşluk var ise kesin oraya bir karakter gelecek demektir. Her filminde polisiyevari, gerilim, ölüm, kaçış temaları vardır (Mank ve Sosyal Ağ hariç). Fincher jenerikleri özeldir. Film içerinden sahne değil, ara detay figür görüntüler ile hızlı geçişler yaparak jeneriğini sunar. Dikkatli bakılınca aslında film içerisinde sunulacak bilgilere ön hazırlıktır. Genellikle az aydınlatma kullanmaktadır. Ayrıca çevrelerinde parmaklık ardı olacak şekilde karakterlerini resim olarak alır.

Fincher'ın tüm çalışmaları farklı bir dizi kamera tekniği sergiliyor. Eşsiz kamera çalışması genellikle görüntü yönetmeni Jeff Cronenweth ile yaptığı iş birliklerine atfediliyor. Dövüş Kulübü'nden bu yana Cronenweth, 2010'da The Social Network'le başlayıp ardından The Girl with the Dragon Tattoo (2011) ve Gone Girl (2014) ile bir araya gelmiştir. Fincher, görüntü yönetmenliğini kimin yaptığına bakılmaksızın kendine özgü bakış açısını tüm eserlerine taşıyor (Kitamura,2017).

Çekim dışında filmler içerisinde standart kullandığı simgeler vardır:

David adı ve benzetme amaçlı soyadı Fisher kullanımı: *Oyun, Yedi, Zodyak, Alien 3, Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,*

Strateji Oyun aksesuarları serisi (Satranç, kutu oyunları): *Yedi, Oyun, Kayıp Kız,*

Parmaklık görüntüsü veya teller arkasından karakter çekimi: *Oyun, Yedi, Zodyak, Alien 3, Ejderha Dövmeli Kız*

Ayna Kullanımı: *Alien 3, Yedi, Oyun, Dövüş Kulübü, Zodyak, Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi, Panik Odası*

Yağmurlu Hava: *Yedi, Oyun, Dövüş Kulübü, Panik Odası, Sosyal Ağ* sayılabilir.

Yönetmenin dijital film tekniklerini kullanma ve CGI (Bilgisayarlı Görüntüleme) tekniklerini dramatik canlı aksiyon hikayelerine entegre etme tercihi sadece estetik imzasının bir unsuru olmakla kalmayıp aynı zamanda filmlerinin temel düşünceleriyle de iç içe geçmiştir. Bu tercih bedensellik ile kimlik, duygu ve bilme, doku ve yüzey arasındaki bağlantılara dair yönetmenin düşünceleriyle ayrılmaz bir şekilde bağlantılıdır (Schreiber, 2016). İmza niteliğindeki kamera unsurları, diğer görsel tekniklerle birlikte diğer çalışmalarına da taşındı. Dövüş Kulübü'ndeki kamera çalışmaları, titrek kamera,

kısa yakın çekimler ve farklı açılış başlıkları gibi unsurlar ile kariyerinin geri kalanında kendini göstermeye devam eden yönetmen auteur tarzının yinelenen özelliklerinin örnekleridir (Kitamura, 2017:15). Filmleri modern ve postmodern anlatı içerisinde vermektedir. Kendi biçimini oluşturmuş yönetmen filmlerinde hep medyanın ve teknolojinin yarattığı krizlere vurgu yapmayı es geçmemiştir.

Fincher, auteurizm kavramına karşı temel bir eleştiri getirirken sanatçının yaratıldığı döneme özgü bir teori olduğunu savunuyor. Bu görüşüyle, auteurizmin sadece belirli bir zaman dilimine ve belirli bir kültürel bağlama özgü olduğunu, zamanla değişen ve evrilen bir kavram olduğunu belirtiyor. Auteur teorisinin yaratıldığı çağda (1950'ler ve 60'lar) yönetmenin daha belirgin bir rol oynadığı ve filmin sanatsal ifadesinin merkezine yerleştiği bir döneme atıfta bulunuyor. Fincher, auteur teorisini reddetmiyor ancak kendi çalışmalarını bu kalıplar içinde sıkıştırmaktan kaçınıyor gibi görünüyor. Ona göre, bir yönetmenin sahip olduğu tek şey onun bakış açısıdır ve bu bakış açısı her eserin kendine özgü taleplerine uyum sağlayacak kadar esnek ve teknik becerilere sahip olmalıdır. Fincher, eserlerinde tutarlı bir dizi özellik bulunsa da her bir projesini benzersiz hikâyeye ihtiyaçlarına uyarlamak için esnek bir yaklaşım benimsemektedir. Bu nedenle, Fincher'ı bir auteur olarak tanımlamak, onun eserlerinin belirli kalıplar içinde sıkışmış olmaktan çok, sanatsal esneklik ve çeşitliliğini vurgulamak olarak daha doğru olacaktır (Knapp,2014). Sonuç olarak, onun çalışmaları modern Hollywood'un en iyi auteur çalışmalarından bazılarını temsil ediyor.

Fincher'ın sinema sevgisi tüketim ve keyiften çok daha derinlere dayanıyor. Kendi işinde amaç her kareden en iyi şekilde yararlanmaktır. "Asla hiçbir şeye aşık değilim. Gerçekten aşık değilim, şaka yapmıyorum". 'Elinden gelenin en iyisini yap, onu yaşamaya çalış', bu benim mottom diyen Fincher kendi kararlılığını uygulamak için sektörde yaşanan sıkıntılarını röportajlarında dile getirmiştir.

Fincher, En İyi Yönetmen dalında üç Akademi Ödülü'ne aday gösterildi (*Benjamin Button'ın Tuhaf Hikayesi*, *Sosyal Ağ* ve *Mank* için) ve Altın Küre Ödülü ve BAFTA kazandı (https://avp.fandom.com/wiki/David_Fincher).

2.1.1. *Alien 3* (1992)

Alien, bir memur olan Ellen Ripley'in Yaratık diye bilinen dünya dışı yaşam formu ile olan savaşının konu edildiği film serisinden oluşan bir İngiliz-Amerikan bilimkurgu, aksiyon medya imtiyazıdır. 7 tane *Alien* film serisi bulunmaktadır. 20th Century Fox tarafından üretilen ve yapılan film serisi ilk defa *Yaratık* (1979) ile Ridley Scott yönetmenliğinde başlamıştır. Daha sonra bu serinin devamı üç film *Yaratıklar* (1986-James Cameron), *Yaratık 3* (1992-David Fincher) ve *Yaratık: Diriliş* (1997-Jean-Pierre Jeunet) yayınlandı. Ayrıca Scott, bir ön bölüm serisi olan *Prometheus* (2012) ve *Alien: Covenant* (2017) filmlerini de yönetmiştir.

Başrolde Sigourney Weaver (Ellen Ripley), Charles S. Dutton (Dillon), Charles Dance (Clemens), Paul McGann (Golic), Brian Glover (Andrews), Ralph Brown (Aaron)'ın bulunduğu filmde Ripley (Sigourney Weaver)'in, *Yaratıklar* filmdeki olayların ardından uzay gemisinin bozulması ile Sulaco'dan içinde olduğu bir kapsül ile kurtulmayı başarmış ve Güney Bölgesi'nde bulunan eski bir maden kolonisi olan Fiorina 161 C Tipi' adlı cezaevi mekiğine düşer. Ripley'in, gezegendeki hapisanede erkek nüfusunun içinde yaşadığı sorunların yanı sıra aynı mekikte geldiği yaratık ve içinde taşıdığı yaratık ile mücadelenin yanı sıra mahkumların hayatta kalma mücadelesini ve inanç konusu işlenmektedir. Film, yaşama tutunma mücadelesine odaklansa da arka planda gezegen sistemi üzerinde yaptığı eleştiriler ile seyirciye örtülü mesajlar gönderir.

Film jeneriği ile şüphe ve merak konusunu canlı tutarak başlamıştır. Sıradan rol caption yerine canavar ve karakter ile ilgili yakın plan görüntüleri parçalı bir şekilde kullanan yönetmen şüphe ve gerilimi bir araya getirmiştir. Yaratığın özellikleri, Ripley'in kapsül içindeki hali 'Acaba ne oluyor?' sorusunu filme başlamadan sormaktadır. Yönetmen bunu detay görüntü şeklinde vererek parça bütün ilişkisi kurulmasını başarır. Köpek üzerinden yaratığın varlığı simgesel olarak verilmektedir. Köpeğin havlamaları film içerisinde önemsiz gibi görünse de sonradan o havlamaların köpeğin yaratığı herkesten önce gördüğünü göstermektedir.

Bazıları bu filmi Fincher'ın kariyeri üzerine bir retrospektiften çıkarsa da *Alien 3*, Hollywood ve gişe rekorları kıran filmlerin parasal baskıları üzerine bir eğitim olmaya devam etmektedir. Filme birkaç yönetmen ve senarist katıldı ve birçoğu projeden uygun bir şekilde ayrılmadan önce senaryoyu parmak izleriyle işaretlemiştir. Sigourney Weaver,

beş milyon dolarlık teklif ve ortak yapımcı olma şansı karşısında çekinmiştir. O zaman projeye genç bir David Fincher getirilir ve bitmiş bir senaryo olmadan çekimler başlatılır. Yapım boyunca, yapımcılar Fincher'ın yaratıcı kararlarının çoğunu geçersiz kılar ve bu da sette ilerlemeyi durduran gerilimlere neden olur. Tamamlandıktan sonra stüdyo, filmin son düzenlemesini elden geçirir ve Fincher'ın filmi tamamen reddetmesine yol açar. Fincher için hayal kırıklığı olur ve “Kimse ondan (*Alien 3*) benden daha fazla nefret etmedi” diyerek yaptığı bu çalışmayı beğenmese de kendi tarzını göstermeyi başlamıştır. Bir Hollywood gişe rekorları kıran *Alien 3* kesinlikle hedefi ısıtıyor, ancak filmin onu kurtarılabılır kılan yönleri var. Görsel ve ton olarak Fincher, önceki *Alien* filmlerine kıyasla yavaş ilerleyen tüyler ürpertici bir atmosfer aktarmayı başarıyor. Bunun sonucunda ortaya çıkan şey bilimkurgu ikonunun kopuk bir nihilist yorumudur.

Film, başından itibaren izleyicilerin gerçekliği sorgulamasına neden olur. Ripley ve diğer mürettebatın, hayatta kalmak için verdikleri mücadele, şüphelerini yavaş yavaş yendikleri bir sonuca doğru ilerler. Ancak, film boyunca var olan şüpheler, izleyicilerin de karakterlerle birlikte gerilimli bir yolculuk yaşamalarına neden olur. Yaratığın varlığı, din ve inanç, yönetim ve karakterler arasındaki şüpheler, bilgiye dair şüphe ve güven eksikliği filmin genelinde işlenen temalar arasındadır. Film, izleyicilere zorlu durumlarla karşılaştığında, şüphe duymanın doğal bir tepki olduğunu ve bu duyguların doğru yönetilmesi gerektiğini hatırlatır. Özellikle hapishane gezegenindeki karakterlerin, kendilerine ve dünyaya olan şüpheleri film boyunca sorgulanır ve derinlemesine ele alınır. Karanlık ve gerilimli atmosferiyle izleyicileri düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eden bir felsefi bakış açısı sunar.

2.1.2. *Yedi (Se7en-1995)*

Andrew Kevin Walker'ın senaristliğini üstlendiği New Line Cinema tarafından yapımı tamamlanan filmin başrolünde Brad Pitt (David Mills), Morgan Freeman (William Somerset), Kevin Spacey (John Doe), Gwyneth Paltrow (Tracy Mills) bulunmaktadır. Hikâye, kıdemli dedektif William Somerset'in emekliliğe ayrılmadan önceki son günlerinde (son 7 gün) genç ve tecrübesiz dedektif David Mills'in ekibe katılmasıyla başlar. İki dedektif, şehirlerinde işlenen karmaşık bir dizi cinayeti çözmeye çalışırlar. Cinayetler (oburluk, açgözlülük, tembellik, şehvet, gurur, kıskançlık ve öfke), kurbanların işledikleri günahlara göre tasarlanmıştır ve her cinayette bir günahın sembolü

bulunmaktadır. Cinayetlerin arkasındaki katil, kendi anlayışına göre günah işleyenleri kendi günahları ile yüzleştirip topluma mesaj vermeye çalışmaktır. Dedektifler araştırmalarını yaparken yedi ölümcül günahı keşfeder ve bu doğrultu da araştırmalarını yaparlar. İşlenen beş cinayetin ardından Doe dedektiflere kendisi teslim olur ve bu durum herkesi şaşırtır. Kalan iki cinayet daha olmalıydı ve bu teslim olma hikayesi farklı bir şüphe konusu olmuştur. Doe, kalan iki ceseti göstereceğini söyleyerek onları boş bir alana götürür ve dedektif Mills'i karısının kesilmiş kafası ile karşılaştırır. Bunu Mills'in hayatını kıskandığı için yapmıştır. Kendi kıskançlığının bedelini ise Mills'in öfkesi ile hareket ederek kendisini cezalandıracağı biliyordu ve öyle de oldu.

Dedektifler hem katili durdurmak hem de cinayetleri çözmek uğraşırken bu karanlık ve gerilim dolu olay örgüsü izleyicilere etkileyici bir suç draması sunar. *Yedi* atmosferik ve gotik bir tarzda çekilmiş olup şehir hayatının zorluklarına dikkat çekmiştir. Zekice yazılmış senaryosu ve sürükleyici hikayesiyle kara film türünün önemli örneklerinden biri olarak kabul edilir. Karanlık tonu, derin karakter gelişimi ve şok edici finaliyle sinema tarihinde önemli bir yer edinmiştir. Fincher *Yedi* filminde kasvetli bir dünya kurar. Sanki tüm şehir kendini gınahtan arındırmaya çalışıyormuş gibi her gün yağmur yağan bir şehir mizansenini sunmuştur. Şiddet ve gerilimin hâkim olduğu bir ortamda, yaygın olan suç ve cinayet eylemleri veya Mills'in apartman dairesinin sallanması sayılabilir. Bunlara karşılık sadece evinde düzenli ve dakik olmaya çalışan Somerset zıtlığının karşılığı şeklindedir.

Film, tüm kurbanların acımasızca öldürülmelerine rağmen hiçbir kurbanın açıkça gösterilmemesiyle güçlü bir etki yaratır. Olayların detayları, izleyiciye tam olarak gösterilmez. Kurbanların nasıl öldürüldüğünü ve neye maruz kaldıklarını biliriz ama görsel olarak detaylara şahit olmayız. Ekranda gösterilmeyenlerin her zaman olduğundan daha ürkütücü olduğunu kanıtlıyor. Bu durum izleyicinin kendi hayal gücünü kullanarak olayları canlandırmasına neden olur. İzleyici her zaman iki dedektifin bakış açısı içindedir ve izleyiciyi olaylara katarak suçun bir anlamda ortağı olmaya zorlar. Çünkü temel teması, herkesin suçlu olabileceği fikrini işler.

Film aynı zamanda kötülük ve kayıtsızlıkla ilgili ağır sorular soruyor. Mills, Somerset ve seri katil John Doe, ahlaki savaş alanındaki farklı askerleri temsil etmektedir.

Dedektifler, bazıları yozlaşmış olsa da adalet için savaşırlar. Benzer bir şekilde John Doe kötü olduğunu düşündüğü kişileri dünyadan temizlemek için savaşır.

Filmin ana karakterleri, seri katilin işlediği cinayetlerin ardındaki gerçeği ararken gerçekliğin doğasına dair şüpheleri artar. İzleyiciler, film boyunca gerçekliğin ne olduğu hakkında şüphe duyarlar ve katilin yaptıklarının gerçek mi yoksa hayal mi olduğunu sorgularlar. Yönetmen ekranda gösterilmeyenlerin her zaman olduğundan daha ürkütücü olduğunu kanıtlıyor. İzleyici her zaman iki dedektifin bakış açısı içindedir. Bu nedenle seyirciler her cinayette yalnızca tüyler ürpertici sonrasını görürler ve tıpkı dedektifler gibi hayal güçleri korkunç görüntülerle çılgına döner. Katilin cinayetleri işlediği sahnelerde, izleyicilerin zihinlerindeki şüphe artar. Katilin kim olduğu ve neden bu cinayetleri işlediği hakkında birçok teori ortaya atılır. Karakterlerin gerçekliği anlama çabaları sonucu, izleyicilerin kafasındaki tüm sorulara cevap verilir. Filmde şüphe, gerilimli bir hikâyenin merkezinde yer alarak, izleyicilere derinlemesine düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eder.

Film, görünenlere bakılarak kötülüğe karar vermenin yetersiz ve yanıltıcı olduğu, ahlaki karmaşıklıkları, günahın doğası ve insanın içsel karanlık yönleri gibi derin bir tema üzerine kurulmuştur. İyüzündeki olayların korkunçluğu ve karmaşıklığı film boyunca izleyiciye aktarılan detaylarla ortaya çıkar. Film izleyicisine kötülüğün sadece tek başına var olmadığını aynı zamanda iyilikle iç içe geçmiş olduğunu ve bu ikisinin birbirinden ayrılamayacağını öne sürmektedir. Aynı zamanda adalet ve ceza kavramlarına dair düşündürücü sorular ortaya koymaktadır.

Andrew Kevin Walker (senarist), 1991 yılında New York'taki Tower Records'ta çalışırken Yedi'i yazmaya başlar. Senaryo için ilhamını şehirden ve yaşam koşullarından alır. Walker " New York'ta dolaşırken aklıma gelen düşünceleri ifade ediyordum. Gerçekten de her yerde insanlarda, mağazalarda, reklam panolarında, Times Square'de ve metrolarda bütün günahları bulabilirsiniz gibi görünüyordu." diyerek senaryosunu tasarlar. (James, 2015-2016). Alien 3'teki deneyimlerinden sonra Fincher, bir buçuk yıldan fazla bir süre senaryo okumamıştır. Fincher, Andrew Kevin Walker'ın senaryosunu okuduktan sonra bunun bir polis prosedüründen çok kötülük üzerine harika bir meditasyon olduğunu düşünerek filmi yönetmeyi kabul eder.

Filmin senaryo aşamasında ilginç olay yaşanır. New Line, Andrew Kevin Walker'dan senaryonun sonunu değiştirmesini ve daha geleneksel bir son yazmasını

isterler. Fakat şirket kazara senaryonun orijinal versiyonunu Fincher'a gönderirler. New Line bunu kabul etmese de Fincher filmin yapımcılığını kendisinin yapacağını teklif ederek orijinal sonu korumayı kabul ettirir. Ancak çekimler tamamlandıktan sonra bile stüdyo, Fincher'ı kutunun içindekileri daha az korkunç bir şeyle değiştirmeye ikna etmeye çalışır. Brad Pitt dahi acımasız sonu koruma mücadelesinde Fincher'a katılır. Mills'in götürüldüğü ve Somerset'in Hemmingway'dan alıntı yaptığı son sahneler, stüdyoyu yatıştırmanın bir yolu olarak prodüksiyon tamamlandıktan sonra çekilmiştir. Pek çok eleştirmen, nihai zafer olarak özellikle oyuncu kadrosunun performanslarına ve filmin başarılı anlatımına kayıtsız kalmamıştır. David Fincher tarafından yönetilen *Yedi* filminin başarısı çeşitli faktörlere dayanmaktadır. 90'ları etkileyerek kült bir film olarak kabul edilen *Yedi* filmi yenilikçiliği ve popüler kültürün eleştirel bir alt metniyle kullanımıyla dikkat çekmektedir. N.L.C.'nin yaratıcı bağımsızlığına yanıt olarak değerlendirilen film aynı zamanda Turner şemsiyesi altındaki yeni endüstri stratejilerine de cevap vermektedir (James, 2015-2016).

2.1.3. *Oyun (The Game-1997)*

John D. Brancato ve Michael Ferris'in senaristliğini üstlendiği ABD yapım filmin başrollerinde Michael Douglas (Nicholas Van Orton), Sean Penn (Conrad Van Orton), Deborah Kara Unger (Christine)'ın yer aldığı gizem, gerilim türünde bir filmidir.

Nicholas, babasının intihar ettiği geniş arazide bulunan evde ve işyerinde disiplinli yaşayan yalnız başarılı bir iş adamıdır. Nicholas, babasının kendisini öldürdüğü yaş olan 48. yaş doğum gününde erkek kardeşi Conrad'ın sürpriz olarak Nicholas'a CRS (Tüketici Eğlence Hizmetleri) adlı bir şirket tarafından sunulan bir "oyun" kuponu vermesiyle hayatı sonsuza dek değişir. Nicholas aslında babasının ölümü üzerine travma yaşamış ve hayata nötr bakan birisidir. İlk önce bu teklifi reddeder. Conrad'ın ısrarı aklını kurcalar ve şirket ile görüşmesini yapar ve ne olduğunu anlamadan oyuna dahil olmuş olacak hayatının gidişatını değiştirir. Ancak bu oyun, zamanla gerçek ve sahte arasındaki sınırları belirsizleştiren karmaşık bir gerçeklik haline gelir. Nicholas, bu oyunun içinde, hayatının kontrolünü kaybetmeye başlar ve gerçekle oyun arasındaki sınırları ayırt etmeye çalışır. Nicholas, oyunun içindeki bulmacaları çözmeye çalışırken sürekli olarak bilgi arayışı içindedir. Oyunun karmaşıklığı ve gizemi, izleyiciyi neyin gerçek olduğunu sorgulamaya yönlendirir.

Film, izleyiciyi Nicholas'ın yaşadığı deneyimlere benzer bir şekilde düşünmeye teşvik eder. İroni ve beklenmedik dönüşler, izleyicinin kendi şüphelerini sorgulamasına neden olur. "Oyun" filmi, şüpheli felsefe temalarını işleyerek izleyicileri gerçeklik, bilgi güven, kontrol ve özgürlük konularında düşünmeye teşvik eder.

Nicholas'ın karakteri, oyunun içinde yaşadığı deneyimlerle derin bir dönüşüm geçirir. Bu deneyimler, onun kişisel gelişimine katkıda bulunur ve yaşamının anlamını sorgulamasına neden olur. Film, insan doğasının derinliklerine iner ve bir bireyin karşılaştığı zorluklar ve sınavlar karşısında nasıl değişebileceğini keşfeder. Film Nicholas'ın isyanı ve kendisini kaybetmesini gösterirken finalde bu durum şirket tarafından öngörülmüş ve büyük sürpriz ile cevap vererek izleyiciyi şaşırtan ve düşündürten bir sonuca yönlendirir.

Film, yalnızca öncülü dışında belirli bir inançsızlığın askıya alınmasını hak ediyor. Bir labirentte dolaşan bir fareyi izlemek gibi olan bu oyun, inşa edilmiş yükseltilmiş gerçekliği içinde şeffaftır. Ancak bir kabustan kaçmak gibidir. Nicholas'ın bakış açısıyla inandırıcı görünür. Mantıksal bir büyüteç altında bakıldığında oyun boşluklarla dolu ve yapay görünüyor. İroni şu ki oyun tam olarak budur. Bunun usta bir film yapımcısının amaçlı bir oyunu mu yoksa Fincher'ın kanonunda sert bir hata mı olduğuna karar vermek izleyiciye kalmıştır.

2.1.4. Dövüş Kulübü (Fight Club-1999)

Film, Chuck Palahniuk'un aynı adlı romanından uyarlanan bir filmidir. Başrollerde Edward Norton (Anlatıcı), Brad Pitt (Tyler Durden) ve Helena Bonham Carter (Marla Singer) bulunmaktadır. Hikâye, isimsiz bir anlatıcının (Edward Norton) perspektifinden aktarılmaktadır. Araba sigorta şirketinde çalışan, sürekli iş için seyahat eden, evini İKEA kataloğuna göre tamamlayan ve yalnız yaşayıp uyku problemleri olan anlatıcının sorunlarını çözmek için yardım gruplarında gerçek acı yaşayanların hayat hikayelerini dinleyerek kendisini rahatlatmaya çalışan Anlatıcının kendi buhranından kaçışı anlatılmaktadır. Anlatıcı iş seyahati dönüşü sabun üreticisi Tyler ile tanışır. Seyahat sonra evinin yanması üzerine kimsesi olmadığını düşünür ve Tyler'a ulaşır. Tyler ise ona dövüşmeyi ve eski-dökük bir evde yaşayacağını, hayatının bu şekilde daha anlamlı olacağını gösterir. Bu şekilde başlayan birliktelikleri dövüş kulübünün kurulması ve

sistem üzerine yapılan yıkım çalışmaları ile film gerilim kazanır. Tyler'ın radikal ideolojisi ve anlatıcının kendi zihinsel sağlığı arasında giderek büyüyen bir çatışma ortaya çıkar. Anlatıcı, yardım gruplarında karşılaştığı Marla'nın da onun gibi kaçak geldiğini öğrenince o yer artık Anlatıya huzur vermez. Filmin ilerleyen sürecinde Tyler ve Marla birlikte olurlar ama bu durumda Anlatıcı ve Marla arasında farklı bir gerilim yaşanır. Film ilerleyen süreçte Tyler'ın aslında Anlatıcının zihninde olduğunu ve kulübün fikirlerini aslında kendisinin inşa ettiğini fark etmesi ile izleyici ve karakteri şok eden final yapar.

Film, post-feminist Amerika'da tüketicilik ve erkeklik üzerine yorumlar içeriyor. Bu bir erkeğin dünyasıysa, ilerlememiz için doğanın acımasız bir yumruk çizgisi vardır. Anlatıcı, doğuştan avcı ve toplayıcı olan atalarıyla karşılaştırıldığında, kendisini ödüllendirici veya özgürleştirici olarak gizlemeye bile çalışmayan, odacık içine itilmiş, modası geçmiş bir piyon haline gelmiştir. Dövüş Kulübü'nün adamları geceleri uykusuz kalarak merdiven altı dövüşleri yaptıktan sonra sistemi çökertecek etkinlikler planlamaya başlarlar. Tyler'ın başlattığı, erkeklerin birbirlerini ve kendilerini dövdükleri dövüş kulübü, ilkel kabilelerin işleyiş şekline benziyor. Her üyenin lider veya alfa altında oynayacak bir rolü vardır. Erkekler, savunmak veya saldırmak için kullanabilmeleri için hayvani bir tarafı serbest bırakmak üzere eğitilirler. Bu adamlar için ruhları ve dünyanın onlardan istediği şey birbirleriyle savaş halindedir. İhtiyaç duyulan adam, aranan adam değildir ve bunun tersi de geçerlidir. Bu rol ister makinede uysal bir çarkı oynamak isterse risk alan bir yenilikçi olmak olsun, bu adamlar artık biyolojilerini desteklemeyen bir sistemin parçası olmak istemiyorlar.

Film, modern tüketim toplumunu ve bireylerin maddi değerlere aşırı odaklanmasını eleştirir. Ana karakter, tüketim kültürü içinde boğulmuş, anlamsız bir yaşam sürer. Anlatıcı karakterin içsel çatışması ve kimliğiyle ilgili yaşadığı ikilemler, filmde merkezi bir temadır. Tyler Durden'ın ortaya çıkması, anlatıcının iç dünyasında derin bir çatlağın simgesidir. Dövüş Kulübü, erkeklik ve maskülenlik konularını da irdeleyerek, toplumdaki geleneksel cinsiyet rollerini sorgular. Film, erkekliğin stereotiplerini sarsarak, toplumun bu konudaki beklentilerini eleştirir. Tyler Durden'ın karakteri, anarşist bir figürdür ve sistemi yıkmaya ve kaosa yol açmaya yönelik bir radikal ideolojiyi işler. Film, anlatıcının zihinsel sağlığı ve gerçeklikle olan ilişkisini sorgular ve seyirciyi karakterin zihinsel durumu hakkında düşünmeye yönlendirir. Filmindeki bu temalar, şüpheci felsefenin modern yaşamla nasıl bağlantılı olduğunu vurgular. Film, izleyiciyi sorgulamaya teşvik

eder ve toplumsal normlara, tüketim kültürüne ve kimlik oluşturmaya dair şüpheli bir bakış açısı sunar. Bu, şüpheli felsefenin temel ilkelerini modern bir bağlama taşır ve izleyiciyi düşünmeye yönlendirir.

Film Tyler Durden'ın Anlatıcının ağzına doğru tuttuğu sahne ile başlar. Bu sahne aslında filmin sonunda yaşanacak olanların filmin başına getirilerek gösterilen sahnesidir. Fincher, açılış sekansını anlatırken, bu yaklaşımın 'sinemanın ilk kuralının, bir filmin izleyiciye onu nasıl izleyeceğini öğretmesi gerektiği' inancından kaynaklandığını belirtmiştir. Filmdeki açılış başlıkları, izleyiciye kaotik ve hızlı tempolu tonunun ön izlemesini sunar. Bu yöntem Fincher'ın ilk çalışmalarında kullandığı çekim tekniklerinin bir göstergesidir (Kitamura, 2017). Film, Fincher'ın karanlık estetiğini devam ettiriyor. Fincher, stilistik bir seçim olarak neredeyse tamamen gece çekim yapmaya karar vermiştir ve bütünün cesur ve karanlık görünmesi için birkaç sabah sekansını çok gölgeli alanlarda çekmiştir.

Stüdyo ve eleştirmenler başlangıçta film konusunda bölünmüş olsalar da Dövüş Kulübü, ülke genelinde birçok gerçek dövüş kulübünün ortaya çıkmasıyla bir kültür fenomeni haline gelmiştir. Film en iyiler listelerine girmenin yanı sıra inceleme konusu olmuştur. Çoğu kişi, filmin gösterime girmesinden dört ay önce meydana gelen Amerika Columbine lise katliamı olayı (Columbine toplum katliamı parolası) göz önüne alındığında filmi rahatsız edici bulurlar.

2.1.5. *Panik Odası (Panic Room-2002)*

Senaristliğini David Koepp'in üstlendiği dram, gerim türünde olan filmin başrollerinde Jodie Foster (Meg Altman), Kristen Stewart (Sarah Altman), Forest Whitaker (Burnham) yer almaktadır.

Film, Manhattan'da bir emlakçının Meg Altman ve kızı Sarah'a dört katlı, 400 metrekarelik, 1879'da inşa edilmiş olan bir evi gezdirmesiyle başlar. Meg ve kızı, sadece kendilerinin yaşayacağı bu devasa evi almaya karar verirler. Meg, kocası tarafından aldatılması nedeniyle yeni boşanmıştır ve bu evde yeni bir başlangıç yapmayı ummaktadır. Evin özelliği olan güvenlik kameralarının olduğu sığınak olarak dizayn edilmiş Panik Odası sayesinde onların güvenli yaşam sunacağı gösterilmektedir. Ancak evlerine hırsızlar girer ve Meg ile kızı panik odasına kapanarak hayatta kalmaya çalışırlar.

Eski ev sahibinin panik odasına sakladığı milyon dolarları almak için gelen hırsızlar evin satıldığını tahmin etmeyerek rahatlıkla istediklerini alıp gitmeyi ummuşlardır. Bu durumdan dolayı, Meg ve kızı Sarah'ın yaşam mücadelesi vermesini ve hırsızlar arasında çatışma çıkmasına sebep olmuştur.

Evle birlikte gelen panik odasında ayrıca güvenlik kameraları, anons sistemi ve ayrı bir telefon hattı dahil olmak üzere çeşitli güvenlik sistemleri bulunur. Seyirci her iki tarafı ve birbirlerine karşı oynadıkları hamleleri görebilmekte ve sanki video oyunu içerisinde hissiyatı yaratılmaktadır. Film hırsızların kendilerini yok etmesi ve Meg ve kızının kurtuluşu ve yeni yaşam kararı aldıkları anda film finale varır.

Film içerisinde, emlakçının bahsettiği "evin duygu yüküyle insanları çekme" ifadesi aslında evin kültür piyasasındaki prestijine ve Manhattan'ın yüksek getiri potansiyeline vurgu yapmaktadır. Bu evin sadece gösterişli bir nitelik taşıdığı düşünülmektedir.

Meg'in kiraladığı ev sadece eski bir yapı değil, aynı zamanda bir köklülük ve gelenek arayışının da bir simgesidir. Ev, bilinen bir tarihe ve zengin bir sicile sahiptir, bu da Meg için çekici kılan unsurlardan biridir. Bu ev Meg'in bu zengin geçmişe olan talebini yansıtır. Columbia Üniversitesi'nde ders verme fırsatına sahip olmasına rağmen, eski kocası tarafından ekonomik olarak desteklenmeye devam ettiği için bu evi kiralamak, ona gelir ve itibar sağlar. Yi-Fu Tuan'a göre köklülük kavramı ile "yer duygusu" arasında temel bir fark vardır. Köklülük, bilinçli bir çaba olmaksızın, insanın uzun süre bir yerde yaşamasının doğal bir sonucu olarak ortaya çıkar. Bu, oraya olan doğal bir bağlılığı ifade eder. Öte yandan, "yer duygusu" kendini bir yerle tanımlama ve o yeri duygusal olarak deneyimlemeyle ilgilidir. Ev, sadece günlük yaşamın sürdüğü bir yer olmanın ötesinde aynı zamanda bireyin toplumdan uzaklaşabilme ve özel anlarını yaşayabilme mekanıdır. (Oğuzhan, 2019: 205).

Film, ana karakterlerin güvenli bir alan oluşturmak amacıyla panik odasına kapanmaları üzerinden güven ve güvensizlik temalarını işler. Bu temalar hem fiziksel hem de duygusal düzeyde bir çatışmayı temsil eder. Meg'in kızı Sarah ile olan ilişkisi ve onu koruma içgüdüsü, filmdeki önemli temalardan biridir. Karakterler, zorlu durumda birbirlerine olan bağlarını güçlendirmeye çalışırlar. Ana karakterleri (Meg-Sarah) sınırlı bir alana hapseder ve izole ederek gerilim ve tehlike hissiyatını artırır. Aynı zamanda karakterlerin dış dünyayla olan bağlantısının kısıtlandığı bir izolasyon temasını işler. Film

izleyicilere güven, bilgi, izolasyon ve sınırlar gibi temel konular üzerine düşünmeleri için bir fırsat sunar.

Dövüş Kulübü 100'den fazla set konumunda geçtiği için Fincher bir sonraki filminde sadeliği aramıştır. Bunu soyguncuların panik odasının altındaki bir kasaya girmeye çalıştıkları bir hırsızlık sırasında panik odalarında saklanan bir anne ve kızı (hakkında bir gerilim filmi olan *Panik Odası*'nda bulur.

İki taraf arasındaki çekişme tırmandıkça anne/kız arasındaki bağın güçlendiğini ve hırsızların arasındaki bağların zayıfladığını görüyoruz. *Panik Odası*, insan ilişkileri açısından fazla bir derinlik sunmamakla birlikte, seyirciyi hiçbir şey olmasa bile eğlendirecek gergin ve akıcı bir gerilim filmi olmaya devam ediyor. Kullandığı CIA efektleri ile kameranın sınırlı alanda kablolar arasından geçişlerin gösterilmesi filmin ayrı önemli unsurları arasında yer almaktadır. Muhtemelen, *Panik Odası* Fincher'ın en iyilerinden biri değil ama kendisi filmin sadece bir patlamış mısır filmi anlamına geldiğini ve başka bir şey olmadığını iddia eder. Bu bakımdan başarılıdır.

2.1.6. Zodyak (Zodiac-2007)

Film, San Francisco Körfez Bölgesi'nde 1960'lar ve 1970'lerde gerçekleşen ve gerçek bir seri katil olan Zodiac'ın izini süren bir grup gazetecinin ve araştırmacının hikayesini anlatır. Dedektif Dave Toschi (Mark Ruffalo), gazeteci Paul Avery (Robert Downey Jr.) ve çizgi roman sanatçısı Robert Graysmith (Jake Gyllenhaal) Zodyak'ın şifreli mektuplarını ve cinayetlerini çözmeye çalışırlar.

Panic Room'un (2002) vizyona girmesinden sonra, Fincher, 2007'de Zodyak'ı piyasaya sürmeden önce uzun metrajlı film yapımına beş yıl ara verdi. Fincher'ın altıncı uzun metrajlı filmi Zodyak 1960'lar ve 70'lerin kötü şöhretli Körfez Bölgesi katiline atfedilen cinayetlerin yeniden canlandırılmasını gösterir (Kitamura, 201:16).

Film karakterlerin Zodyak'ın peşindeki obsesyonlarını ve takıntılarını vurgular. Özellikle Robert Graysmith'in, cinayetleri çözmeye yönelik takıntılı çabaları film boyunca önemli bir tema olarak işlenir. Adalet ve hukuk sistemi üzerine de derinlemesine bir bakış sunar. Katilin yakalanması ve cezalandırılması sürecindeki zorluklar ve sistemin eksiklikleri filmde önemli bir temasal unsurdur. Film medyanın ve kamuoyunun rolünü vurgular. Zodyak, mektuplarını gazetelere göndererek ve medya aracılığıyla kendisine

dikkat çekerek toplumu etkilemektedir. Medyanın ve kamuoyunun bir suç soruşturmasının seyrini nasıl etkileyebileceği konusunda düşündürücü bir temadır. Robert Graysmith karakteri, kimlik ve anlam arayışı içindedir. Zodyak'ın kim olduğunu bulma arayışı onun kişisel bir dönüşüm geçirmesine ve hayatındaki anlamı sorgulamasına sebep olur.

Ana karakterler, Zodyak katili hakkında farklı teoriler üretirler ve gerçeğin ne olduğunu sorgularlar. İzleyici katilin kimliği hakkında belirsizlik içinde bırakılır. Filmdeki şüpheli felsefe temalarını daha da açıklayarak medyanın rolü ve insan zihninin sınırları konularında düşünmeye teşvik ettiğini göstermektedir. Film şüpheli felsefe temalarından suç, medya ve gerçeklik bağlamında işleyerek izleyiciye düşünmeye teşvik eden bir eserdir

Fincher'ın Zodyak katili hakkında bir film yöneteceğini duyurmasıyla pek çok kişi *Yedi*'nin tüyler ürpertici temalarına geri dönülmesini bekliyordu. Bunun yerine, Fincher ters yöne gitti ve *Zodyak*'ı ilgi çekici olduğu kadar bilgilendirici olan yavaş ilerleyen bir polis prosedürü haline getirdi. Ancak *Yedi* gibi film de cinayet eylemlerine daha az zaman ayırıyor ve vakayı araştıran karakterlere daha fazla zaman harcıyor. Zodyak soruşturmasının bu tasvirini daha pazarlanabilir hale getirmek için kurgu fikirlerini zahmetli bir şekilde ortaya çıkarmıyor. Ağır patlamalar veya iyi ile kötü arasında zirveye ulaşan bir savaş içermiyor. Saplantının ürkütücü bir tasviri ve görünmez bir düşmanın peşinden koşan erkekler üzerindeki etkileri gösterilmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri'ndeki en ünlü kimliği belirsiz seri katillerden birini çevreleyen sınırlı sayıda gerçeğe Fincher'ın aynı anda uzakta kalan sıkı neo-noir imajı mükemmel bir uyum sağlıyor. Kamera çalışması mesafeli ve engellenmiş bakış açısıyla bir belirsizlik havası yaratıyor. Fincher'ın çekim tarzı aynı zamanda soruşturmaları ortaya çıkanları ve filmin kahramanı Robert Graysmith'i içine çeken takıntıya doğru gidişi doğru bir şekilde tasvir etmeye hizmet ediyor.

Yönetmenin önceki filmi *Panik Odası* ile karşılaştırıldığında *Zodyak* tamamen farklı bir şekilde ilerliyor. Panik Odası'nda anahtar deliklerinden uçan kameralar ve bir malikanede gaz patlamaları yer alırken, *Zodyak* ağır ağır ilerleyen statik kameraları tercih ediyor. *Zodyak*'ı sıkıcı veya sinir bozucu bulanlar aslında Fincher'ın niyetini anlıyor.

Karakterlerin bakış açısında, gerçeğe götüreceğini umduğunuz ipuçlarını keşfeden, çetin bir deneyime saplanmış bir birey olursunuz mesajı verilmektedir.

Zodyak'ı bir başarısızlık melodramı olarak okurken onun geçmiş başarısızlıkların kötümçül ve tekrar eden doğasını ortaya çıkardığını savunuyorum. Bu 11 Eylül 2001'in hemen ardından kitle medyası tarafından yayılan ustalık aracılığıyla yapılan ulusal birliğe yönelik çağrılar sarsan eski başarısızlıkları ve açtığı eski yaraları hatırlatarak gerçekleşir. David Fincher New Left'in arızalarını, Watergate skandalını ve Yeni Hollywood Amerikasını anımsatarak bizi şu an ve gelecek için adaptasyon sağlamak yerine, mekânsal ve zamansal belirsizliklerle bağlantıya geçirir. Sonuç olarak Fincher, başarısızlığın medya ile ilişkilerimize katılmasıyla ortaya çıkan çıkmazları ortaya koyar. Kanıtları netlik yerine opaklıkla bağlar, hakimiyeti bozar ve başarısızlığı regresif değil, üretken olarak ortaya koyar (Orlando, 2018: 2).

Fincher ve ekibi notları toplamak ve rolleri için hazırlanmak için birkaç ay harcarlar. Kararlı bir kontrol ustası olan Fincher, kameranın arabayı takip etmesine ve penceresinden çekim yapmasına olanak sağlamak için ekibine on iki metrelik bir araba yolu döşemesini ister. Bu izleme çekiminde herhangi bir kamera sarsıntısını ortadan kaldırmak amaçla yapılmıştır (Kitamura, 2011:16). Bir sürü başka insan arasında aile üyeleri ve emekli müfettişlerle röportaj yaparak kendilerine ait bir prosedürden öğrenirler. *Zodyak*'a yönelik olumsuz eleştirilerin çoğu sondan memnun olmadıkları gerçeğiyle ilgiliydi. Birçok yönden *Zodyak*, davanın dedektifleri için nasıl olması gerektiğinin bir yansımasıdır. Dava hala çözülmedi. Bir katil kaçtı ve dedektifler bununla barışık olmanın bir yolunu bulmak zorunda kaldılar.

2.1.7. Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi (The Curious Case of Benjamin Button-2008)

F. Scott Fitzgerald'ın aynı adlı kısa öyküsünden uyarlanan bir fantastik dram filmidir. Başrolde Brad Pitt'in yer aldığı Benjamin Button karakterinin tuhaf yaşlanma sürecini konu edinir.

Hikâye, New Orleans'ta 1918'de I. Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru başlar. Benjamin Button, doğduğu anda yaşlılıktan ölmek üzere olan bir bebektir. Ancak zaman geçtikçe Benjamin fiziksel olarak gençleşirken, zihinsel olarak yaşlılıkla mücadele eden

ve bebekliğine gelerek ölümünü arasında geçen süreci konu alan film insanların genellikle zamanın durağan ve doğal bir ilerleyişine güvendiği bir dünyada zamanın doğasına şüpheyle bakmamıza sağlamaktadır.

Film, bir kör bir saatçinin ölen oğlunu geri getirmesi umuduyla tren istasyonuna yaptığı büyük saatin akrep ve yelkovanını terse gider şekilde yapıp astırmıştır. Bu hikaye zaman konusunu düşündürürken, Benjamin'in doğumu ile onun yaşlı yüzü ve doğumdan dolayı karısını kaybeden babasının bebeğe karşı duygusuzluğu gösterilir. Baba Benjamin'i huzurevinin kapısına bırakıp gider. Huzurevi hizmetlisi Quenna Benjamin'i tanrının bir lütfu olarak görür ve Benjamin'e annelik yapar. Benjamin huzurevi ortamında fiziksel olarak yabancılık çekmese de içsel olarak eksikliğini fark eder. Evini terk edip, ticari bir gemide çalışarak dünyaya gözünü açar ve çocukluk aşkı Daisy ile buluşur. Biri gençleşirken diğeri yaşlanmaktadır. Bunu göz önüne alarak aynı evde aşk yaşarlar ve Daisy hamile kalınca Benjamin aile olamayacağını fark eder. Kızları Caroline doğunca düğme fabrikası sahibi babasından kalan mirası sevdiklerine bırakarak evini tekrardan terk eder. Yıllar sonra Daisy'e gelir ve artık fiziksel olarak ergenliğe doğru gitmektedir. Sonunda yaşlı olan Daisy, çocuk haline gelen Benjamin ile huzurevinde yaşar ve Benjamin onun kollarında ölür. Bu hikâyeyi Daisy'nin hastane yatağında kızları Caroline'ye gerçekleri anlatmak için Benjamin'in tuttuğu günlükleri okutur. Film bu günlüklerin okunması ve geçmiş zamanın süreçleri anlatılan kurgu ile gösterilmektedir. Günlük o gittiğinde sona ermektedir. Ancak hikayesinin geri kalanı kızlarına gönderdiği bir dizi kartpostalda anlatılıyor ve her biri hayatı boyunca orada olmayı nasıl dilediğini anlatıyor.

Benjamin Button'ın yaşamı hayatın anlamını ve amacını sorgulama konusunda izleyiciyi düşünmeye yöneltir. Karakterin benzersiz yaşam hikayesi insanın yaşamın amacını ve anlamını sorgulama arayışını yansıtır. Film zaman, gerçeklik, insan doğası ve yaşamın anlamı gibi önemli şüpheli felsefe konularını ele alarak izleyiciyi düşünmeye teşvik eder.

Benjamin, hayatı boyunca farklı insanlarla ilişkilere girmekte ve yaşlanma sürecinden dolayı bu ilişkilerin doğasını sorgulamaktadır. Özellikle Daisy ile olan ilişkisi zamanın insan ilişkileri üzerindeki etkilerini vurgular. Benjamin'in tuhaf yaşlanma süreci, izleyiciye yaşamın değerini ve yaşamın geçici doğasını düşündürür. İnsanlar, kısa

süreliliğine birbirlerine eşlik etse de bu geçici süre zarfında anlamlı bağlantılar kurabilirler. Toplumsal normlardan sapma ve farklılıklara karşı kabullenme temalarını içerir. Film, farklılıkların ve tuhaflıkların insanların yaşamlarını zenginleştirebileceği fikrini işler. Benjamin'in yaşlanma süreci, ölüm ve ölümsüzlük konularını gündeme getirir. İnsanlar, yaşamın sınırlılığına ve ölümün kaçınılmazlığına nasıl yaklaşırlar? sorusunu gündeme getirir. Sürükleyici hikayesi ile görsel efektleri ve derin temalarıyla dikkat çeken bir film olarak bilinir.

F. Scott Fitzgerald'ın kısa öyküsüne dayanan Benjamin Button, ölüm üzerine derin derin düşünür ve Fincher'ın kanonundaki en tuhaf filmlerden biridir. Bir Fincher filminin tipik ağır temalarını ve melankolik renk paletini içermesine rağmen bu tür tamamen yenidir. Fincher kamerayı kontrol edebiliyor olsa da hikâye anlatımındaki ustalığı burada biraz sarsılmış durumdadır. Film özellikle yürek burkan sona yaklaştığında uzun metrajlı bir kısa öykünün uyarlaması olduğunu gösteriyor. Benjamin, yaşlanan hastalığını kızından gizlemek için ailesini terk etmeye zorladığından, film son üçte birlik bir zemin kaybeder. Karakterin itirazını kaybettiği yer burasıdır. Benjamin, hastalığına rağmen düzenli bir hayat yaşamak için mücadele etmek yerine kaçır. Bazı yönlerden film iç karartıcı bir Forrest Gump gibi hissettiriyor. Benjamin Button'ın Amerikan rüyasını yaşamasını izletmektedir. Ailesinden ve sevdiklerinden uzakta kendisi için dürüst bir yaşam sürüyor, savaşa gidiyor, derinden âşık oluyor ve dünyanın diğer bölümlerinin yaşadığı harikaları deneyimlemeye devam ediyor.

Üç küçük oyuncu Brad Pitt'in yerine oynamıştır. Benjamin'i 5 yaşından 9 yaşına kadar Peter Badalamenti, 10'dan 15'e kadar oynayan Robert Towers, annesini verandada bırakıp Daisy'den gelen mektubu okumak ve tüm farklı mürettebat üyeleriyle tanışma sahnesinde Tom canlandırır. Yönetmen 4 oyuncu 1 karakter çalışmasının arka yüzünü bir röportajında paylaşır. 'Peter'ın kafasının veya Robert'ın kafasının veya Tom'un kafasının sahnede nerede olduğuna dair her zaman yüksek çözünürlüklü verilere sahip olduğumuzdan emin olmak için tüm bu diğer kameralar çalışıldı. Sonra bu verileri alıp izini sürüyorduk, böylece kafanın uzayda nerede olduğunu çıkarabiliyorduk ve ayrıca karakterin yürüdüğü her yerin arka plan fotoğraflarını da çekiyorduk. Çekimdeki tüm medyanın harmanlanması gerekiyordu biz de bunları tarayıp kullanmak istediğimiz çekimin bu olduğunu söyledik ve ardından Digital Domain program ile diğer

kameralardan tüm medyayı alırdık'. DGA'da hareket yakalama programı sayesinde başarılı görüntü elde edebilmişlerdir (Taubin,2014).

2.1.8. *Sosyal Ağ* (The Social Network-2010)

Aaron Sorkin tarafından yazılan senaryo Facebook'un kuruluş sürecini konu alan film biyografik dram türüdür. Film Mark Zuckerberg'in (Jesse Eisenberg) Harvard Üniversitesi'nde öğrenci iken arkadaşlarıyla birlikte Facebook'u kurması ve bu süreçte ortaya çıkan hukuki çatışmaları ele alır. Eduardo Saverin (Andrew Garfield) ile olan dostluğunun bozulması ve diğer davalardaki olayları içerir. Filmin sonunda, davalar ile ilgili ifade odasında tek başına otururken Mark'a sadece icadı olan Facebook eşlik etmektedir. Mark Zuckerberg'in karakterinin karmaşıklığı ve filmdeki hikâye anlatımı, izleyicilere düşündürücü ve çekişmeli bir deneyim sunar.

Zuckerberg'in Facebook'u kurma sürecindeki başarısını ve bu başarı ile ilişkili olarak ortaya çıkan insan ilişkilerini incelerken film Zuckerberg'in sosyal becerilerinin ve arkadaşlık ilişkilerinin, iş dünyasında ve özel yaşamında nasıl bir etkisi olduğu temasına odaklanır. Facebook'un yaratılması ve geliştirilmesi sürecinde, güç ve kontrol temaları ön plandadır. Zuckerberg'in başarısı ve platformunun büyüklüğü, onun kontrolünü artırırken, aynı zamanda güçle ilişkili zorlukları da beraberinde getirir. Film, Facebook'un yükselişiyle birlikte internetin ve sosyal medyanın toplumsal etkileşimde nasıl bir rol oynadığını vurgular. İnternetin insanların ilişkilerini, iletişimini ve bilgi paylaşımını nasıl değiştirdiğini ele alır. Mark Zuckerberg'in kişisel hırsları ve değerleri, filmde önemli bir temadır. *Sosyal Ağ* filmi, şüpheli felsefe temalarını ele alarak izleyicilere bilgi, iletişim, güven ve teknoloji gibi konular üzerine düşünceleri için bir fırsat sunar. İnternetin şeffaflığı ve gizliliği sorgulanıyor.

Aaron Sorkin ve David Fincher, kamerada tek bir sıkıcı anın bile yaşanmamasını sağlamak için güçlerini birleştiriyor. Yanlışlıkla Milyarderler'in son derece süslü bir uyarlaması olan *Sosyal Ağ* sosyal medya devi, mutlak gücün nasıl kesinlikle yozlaştırdığı ve internetin birbirimizle etkileşim biçimimizi sonsuza dek nasıl değiştirdiği hakkında dokunaklı yorumlar yapıyor.

Sosyal Ağ, *Benjamin Button'ın Tuhaf Hikayesi'nin* (2008) nasıl kategorize edildiğine bağlı olarak Fincher'ın ilk beyaz yakalı filmi veya ikinci filmi olarak

adlandırılabilir. Sosyal Ağ'da karakterler fiziksel tehlikelerden kaçarken veya harap olmuş alanlardan geçerken bulmazlar. Daha ziyade film, Ivy League'den iş dünyasına geçiş yapan gösterişli genç yetişkinlerin açgözlülük, ihanet ve gençlik kibrinin günahlarında debelenmelerini anlatıyor. Fincher'ın 2010'lardaki ilk filmi olan *Sosyal Ağ*, onun kendine özgü kamera stillerinin, çöküşün yüzeyin hemen altında yattığı daha incelikli ve burjuva bir dünyada gezinmek için nasıl uyum sağladığını somutlaştırıyor.

Film, Facebook'un başlangıcına ve büyümesine ilişkin geri dönüşler ile Winklevoss ikizleri, Eduardo Saverin ve Mark Zuckerberg arasındaki günümüz ifadeleri sorunsuz bir şekilde atlıyor. Mark'ın Winklevoss'un ikizler fikrini kendi fikri olarak benimsediği ve en yakın arkadaşına ve iş ortağına görünürde çok az bir suçluluk duygusuyla ihanet ettiği için izleyicilere erkenden gösteriliyor. Senarist Sorkin, Zuckerberg'in kendisinin derinlere gömmeye çalıştığı bir yöne başvurarak bu güç arayışını sempatik hale getirmeyi başarıyor.

Bu film, Fincher'ın Trent Reznor ve Nine Inch Nails ününden Atticus Ross ile çalışma ilişkisinin başlangıcına tanık olmuştur. Fincher daha önce *Yedi*'de Nine Inch Nails hiti "Closer"ın remiksini kullanmıştı ve "Only" adlı şarkının müzik videosunu yönetmişti. Bu yüzden Reznor'un akıldan çıkmayan ses estetiğinin Fincher'ın görsel tarzıyla çok iyi örtüşmesi şaşırtıcı değildir. İkili, filmdeki müzikler konusunda yaptığı iş birliği sayesinde başarılı olarak Oscar ödülüne ulaşırlar. O zamandan beri her Fincher filminin müziklerini yaptılar.

2.1.9. Ejderha Dövmeli Kız (The Girl With the Dragon Tattoo-2011)

Senaristliğini Steven Zaillian Stieg'in üstlendiği Stieg Larsson'un aynı adlı romanından uyarlanan bir filmidir.

Hikâye, gazeteci Mikael Blomkvist'in (Daniel Craig) ve hacker Lisbeth Salander'in (Rooney Mara) bir araya gelerek Vanger'in (Christopher Plummer) kırk yıl önce torunu Harriet'in neden ortadan kaybolduğunu bulmaya ve bu ailenin karanlık sırları ile beraber cinayetlerini çözmeye çalışmalarını anlatır.

Gazeteci Blomkvist, zengin Wennerström hakkında yaptığı haberin yanlış bilgi olduğu öne sürülerek mesleki kariyerinin sonuna gelmiş ve kendisini aklamaya gerektiğini düşünürken Sinai şirket yöneticisi Henrik, Harriet'i bulması karşılığında Wennerström

hakkında verdiği bilgilerin delillerinin kendinde olduğunu ve bu işi kabul ederse eline bir şans geçeceğini söyler. Henrik her yıl doğum gününde isimsiz olarak gelen özel kurutulmuş çiçeklerden yola çıkarak şüphesinin cevabını bulmak ister. Blomkvist bunu değerlendirme kararı alır ve araştırmalarına başlar ve çıkmaza girer. Vanger ailesinin başka bir gizemi vardır ve bunu yasal olmayan bir yol ile bilgilere ulaşacağını düşünür. Mesleki hayatını zora sokulmasına yardımcı olan Salender'e ulaşır ve ondan intikam almak yerine beraber çalışma teklifi eder. Salender devlet korumasında olan kendi hayatını idame ettirmeye çalışan ve her yerinde dövmelemleri olan kadındır. Devlet koruma sorumlu memurun ona tecavüz etmesi ve Salender'in o kişiden intikam alması ayrı bir konudur. İkili ekip olarak ailede kadınları öldüren Martin'i deşifre ederler. Sonrasında Harriet'e ulaşırlar. Babası tarafından tecavüz edilen Harriet babasını öldürür ve bunu gören amca Martin tecavüz etmeye başlar. Kuzeni sayesinde bir yol bulur evden kaçıp farklı bir kimlik ile yaşamaya devam etmiş.

Blomkvist'in kızına olan sevgisinden bahsettikten sonra başlangıçta soğuk ve mesafeli olan Salender'in kalbi başka bir adama karşı yumuşar. Film, cinsellik ve şiddet temalarını cesur bir şekilde ele alır. Özellikle Lisbeth Salander karakterinin cinsel şiddete uğramış olması ve bu tecrübenin hikâyesinin gelişimine etkisi, filmde önemli bir tema olarak işlenir. Harriet'in ortadan kaybolması ve Vanger ailesinin karanlık sırları aile ve insan ilişkileri temalarını işler. Aile içindeki çalkantılar, karakterlerin geçmişleri ve birbirleriyle olan karmaşık bağlantılar bu temayı ön plana çıkarır. Salander'ın karakteri, kişisel adalet ve intikam temasını vurgular. Tecrübe ettiği zorluklara karşı güçlü bir direniş gösterir ve kendi adaletini sağlamak için mücadele eder. Mikael Blomkvist'in gazetecilik geçmişi, medya ve iletişim temalarını işler. Olayların açığa çıkması ve bilginin nasıl kullanıldığı, hikâyesinin ilerleyişi üzerinde etkilidir. Salander karakteri, film boyunca şüpheli bir tavır sergiler. Özellikle bilgisayar becerileri ve dedektiflik yetenekleriyle gerçeğin peşine düşer. Bu gerçeklik ve bilgiye olan sürekli bir şüpheyi yansıtır.

Kara bölgeye yapılan herhangi bir Fincher keşif gezisinde olduğu gibi sırlar her yerde gizlidir. Ancak bu kez sırlar gölge yerine karanlıkla gizlenmişlerdir. Fincher'ın kamerası, neredeyse her zaman doğrudan kahramanlarımızın arkasında, metodik bir hızla hareket eder. Bir şey onları izliyor ve tam olarak ne yaptıklarını biliyor ama katil kendini ifşa etmeye ne zaman karar verecek? Sorusunun cevabını merak ettirmeyi başarmıştır.

Film, aralarında Daniel Craig, Christopher Plummer ve Stellan Skarsgard'ın da bulunduğu yıldızlarla dolu bir kadroya sahiptir. Fincher'ın uyarlamasından çıkan en çarpıcı şeylerden biri de Rooney Mara'nın Lisbeth'i canlandırmasıydı. Mara, İsveçli muadili Noomi Rapace ile karşılaştırıldığında karaktere yeni daha açık bir hava katıyor. Mara'nın Lisbeth'i, derin bir gizem yerine, hesaba katılmaması gereken şiddetli bir güçtür.

2.1.10. Kayıp Kız (Gone Girl-2014)

2014 yılında gösterime giren ABD yapımı olan yapımcılığını Leslie Dixon, Bruna Papandrea ve Reese Witherspoon'un üstlendiği, Gillian Flynn'in kendi romanından uyarlayıp senaristliğini yaptığı Kayıp Kız filmi psikolojik gerilim türündendir. Başrolde ise Ben Affleck (Nick Dunne) ve Rosamund Pike (Amy Dunne) yer almaktadır.

Film karısının aniden ortadan kaybolmasından sorumlu tutulan bir adamın hikayesini ve kendisini kaybolmuş gibi gösteren kadının hikayesini anlatmaktadır. Amerika'nın Missouri eyaletine yerleşen Nick ve Amy evliliklerinin beşinci yıl dönümünü kutlamaya hazırlanmaktadırlar. Ancak Amy ortadan kaybolur ve bıraktığı ipuçları yüzünden insanlar Nick'ten şüphelenmeye başlar. Amy'nin kaybolmasıyla başlayan olaylar polis soruşturması ve medyanın ilgisiyle içinden çıkılmaz bir hale gelir. Nick eşinin kaybolmasının ardından gelişen olaylarda kendini savunmaya çalışırken, Amy'nin kayboluşu ve evlilikleriyle ilgili daha derin sırlar ortaya çıkar. Bu tema, suç romanlarında sıklıkla görülen bir öğedir ve kaybolan bir karakterin ardındaki sırları çözme çabalarını içerir. Karakterlerin birbirlerine ve polise karşı kullandıkları yalan ve oyunları vurgular. Gerçeği gizleme ve algıları manipüle etme temaları, filmde önemli bir yer tutmaktadır. Yönetmen filmin ilk açılış sahnesinde, filmin son sahnesi hakkında bir ipucu vererek başlamaktadır. Filmin ilk yarısı Amy'nin kaybolma hikayesi üzerinden ilerlemektedir. Aralarda Amy'in bıraktığı zarflarla hikâyenin başka noktalara da açılacağının ipuçlarını sürekli verilmektedir. Yönetmen, filmin anlatısını sıkça flashback sahnelerine yer vererek dolduruyor. Evliliğin aşamalarını net şekilde belgeleyerek neden ve sonuç ilişkisi kurarken günümüzde geçen kurgusuyla da gelişme bölümünü desteklemektedir. Film bir taraftan olayın polisiye gerilim yapısıyla çözümlenme sürecini işlerken, diğer taraftan da karakterlerin kişiliklerine ve evliliklerine oldukça detaycı bir bakış açısıyla yaklaşmaktadır.

Nick ve Amy arasındaki ilişki, film boyunca şüpheyeye dayalı bir temel üzerine inşa edilmiştir. İzleyici, bu karakterlerin gerçek düşüncelerini ve motivasyonlarını anlamakta zorlanır. Film karakterlerin ve izleyicinin gerçeklikle olan ilişkisini sorgulayan bir film olarak öne çıkar. Özellikle Amy karakterinin oyunları, gerçek ve sahte arasındaki çizgiyi bulanıklaştırır. Bu durum şüpheci felsefenin gerçeklik ve insanın algılarına güvenmeyi sorgulama ilkesiyle örtüşür.

Film, evlilik ve ilişkilerin karmaşıklığını ve çatışmalarını ele alır. Nick ve Amy'nin evlilikleri dışarıdan görüldüğünden daha karmaşık ve sıkıntılıdır. Evlilikteki beklentiler, güven ve bağlılık gibi temalar filmde merkezi bir rol oynar. Medyanın olayları nasıl etkileyebileceği ve gerçeği nasıl şekillendirebileceği konusu alt metinde işlenmiştir ve halkın algısını nasıl şekillendirdiği önemli bir tema olarak karşımıza çıkar. İnsan doğasının karmaşıklığına odaklanır. Karakterlerin gerçek niyetleri, geçmişleri ve düşünce süreçleri, seyirciyi olayların gerçek mahiyeti hakkında düşündürür. Çoğu filmde olduğu gibi bu olay örgüsü öğeleri, hayatın önemli bir bölümünü, birbirimizle ve medyayla ilişkilerimizde yer alan aldatmacayı göstermek için süslenmiştir. Şu anda kitlesel yanlış bilgilendirme çağında yaşıyoruz. Burada banliyöde yaşayan biri viral olursa yazılarını yayımlayabilir ve dünyayla paylaşabilir. Tıklama ve görüntüleme almak için duygusal bir tepki uyandırdığı sürece bilginin doğru olup olmaması önemli değildir. Duygusal bir tepki uyandırdığından bu bilgi daha sonra genellikle onu destekleyen bağlam olmadan paylaşılır. Amy'nin aldatmacasının özü budur. Bunu biliyor ve cazibesini kurban gibi görünmek ve insanların duygusal tepkilerine hitap etmek için kullanıyor.

Tartışmalı olduğu kadar kışkırtıcı da olan *Kayıp Kız* ilgi uyandırmış gibi görünüyor. Bazıları filmi kadın düşmanı olarak eleştirirken, diğerleri bunun yılın en feminist filmi olduğunu iddia ediyor. Her iki tarafa da hitap edebilmesi Gillian Flynn'in hikayesinin ve Fincher'ın yargılayıcı olmayan uyarlamasının bir kanıtıdır. Bu çekiciliğin bir kısmı hem Flynn hem de Fincher'ın Nick ve Amy'nin bakış açıları arasında çok güzel bir şekilde geçiş yapabilmesinden kaynaklanıyor.

Nick ve Amy'nin hem erkekliğe hem de kadınlığa hitap eden yönleri var. Erkeklerin kadınlar üzerinde ve kadınların erkekler üzerinde sahip olduğu farklı güç türlerini ve kimin iktidarda olduğuna dair önyargılı fikirlerimizin her zaman görüldüğü gibi olmadığını araştırıyor.

2.1.11. *Mank* (2020)

Jack Fincher tarafından yazılan senaryo Netflix onayı yapımcı ve yönetmeni olan David Fincher eleştirel bir bakış açısı zamanında yapılan adaletsizliğe vurgu yapmak adına bu filmi çekmiştir. *Mank*, bir biyografik drama filmidir. Film, Herman J. Mankiewicz'in (Gary Oldman) siyah-beyaz renk paleti ile geri dönüşler yapılarak 1930'lar Hollywood'unda yaşanan politik-sosyal süreçleri aktarırken günümüz 1941 "*Yurttaş Kane*" adlı film senaryosunun yazılış sürecini konu alır. Mankiewicz, bu süreçte Orson Welles (Tom Burke) ile iş birliği yapar. Ancak filmin senaryosundaki bazı detaylar ve ilişkiler zamanla karmaşık bir hale gelir. "*Yurttaş Kane*"in yazılış öyküsü, Mank'ın Orson Welles'in ekibinden John Houseman tarafından dikte ettirilen senaryoyu yazma sürecini ve 1930'lu yıllara dönüşleri içeren bir paralel kurgu üzerinden gösterilmektedir. Mank, otomobil kazası sonrası ayağını kırdıktan sonra 1940 yılında gözlerden uzak bir çiftlikte senaryo yazma sürecine odaklanır. Aynı zamanda Mankiewicz'in kişisel hayatındaki ilişkileri ve içsel mücadeleleri de gösterir. Mankiewicz'in (çevresi Mank ile seslenir) alkolizmi ve bu bağlamda yaşadığı mücadeleleri ele alır. Alkolizm, karakterin içsel mücadelelerinin ve değişiminin bir parçasıdır.

Çekimlerde 1930, 1933, 1934 ve film zamanı olarak geçişler yapılarak anlatılır. Paramount, Mgm Stüdyoları Louis Mayer üzerinden sistem eleştiriler yapılmaktadır. 1930'lara dönüşlerle, Mank'ın işsiz kaldığı ve dilenmeye başladığı dönemde MGM'in patronu Louis B. Mayer'in sahte gözyaşlarıyla emekçileri kandırdığı sahneleri gösteriyor. Ayrıca, sosyalist yazar Upton Sinclair'in kaybettiği California seçimi ve bu olayın Mank üzerindeki etkileri de önemli bir politik alt metin oluşturuyor. Öykü, Hollywood'un saygın stüdyo yöneticilerinden biri olan Irvin Thalberg'in politik tavırlarını MGM'in emekçilere yönelik tutumunu ve dönemin politik atmosferini de ele alarak zenginleştiriyor. Mank'ın Sinclair'i desteklemesi ve Thalberg'in sermayeden yana tavır koyması gibi politik olaylar hikâyenin kritik aşamalarını oluşturuyor.

Sanatın ve yaratıcılığın, güç ve politika tarafından nasıl şekillendirilebileceği temalarını işler. *Mank* medyanın gerçeklikle nasıl oynayabileceği ve tarihle nasıl yüzleşebileceği konularını sorgular. "*Yurttaş Kane*" filmi gerçek hayattaki figürleri baz almasına rağmen filmdeki karakterlerin ve olayların gerçekliği nasıl değiştirdiği mercek altına alınır. *Mank* medyanın ve propaganda aracılığıyla yapılan manipülasyonun gücünü

vurgular. Özellikle 1934 California valilik seçimleri sırasında medyanın nasıl kullanıldığı ve siyasetin nasıl etkilendiği konularını işler.

Görüntü yönetmeni Erik Messerschmidt'in dikkat çekici işiyle film 1930'lu yılların aydınlatma stillerini başarıyla uyguluyor. Gece sahnelerinde pelikül filmin dokusunu kullanarak ve kararma-açılma tekniğini kullanarak o dönemin atmosferini canlandırıyor. Müzikler de Trent Reznor ve Atticus Ross imzasını taşıyarak 1930'ların müzikal duygusunu yansıtıyor. Sonuç olarak *Mank* 1930'ların estetiğiyle 2020'lerin dijital sinema tekniklerini başarılı bir şekilde birleştiriyor.

Mank sinema tarihine ve "*Yurttaş Kane*" filmine bir saygı duruşu niteliğindedir. David Fincher'ın yönetmenlik becerisi, filmi izleyiciye derin ve düşündürücü bir deneyim sunacak şekilde sunmuştur.

2.2. DAVID FINCHER FİLMLERİNDE TEMATİK VE TEKNİK YAPIDA ŞÜPHE KAVRAM

2.2.1. Varoluşsal Şüphe

Varoluşsal şüphe, bireylerin yaşamın anlamını kaygılarını ve kişisel değerler gibi konuları sorgulamalarını içermektedir. Sinema, bu derin ve evrensel temaları keşfetme potansiyeli sayesinde izleyicilere felsefi bir düşünce deneyimi sunabilmektedir. Varoluş herkes için farklı anlamlara gelmektedir. Weil'e göre varoluşçuluk bir bunalımı temsil ederken, Mounier; umutsuzluk, Hamel; bunaltı, Banfi kötümserlik, Wahl; başkaldırı, Marcel; özgürlük, Lukacs; idealizm (düşüncecilik), Benda; usdışıcılık (irrasyonalizm), Foulque ise saçmalık felsefesi olarak tanımlar (Sartre, 1985: 7).

Filmler, genellikle karakterler aracılığıyla varoluşsal soruları ele alır. Bir karakterin kendi varoluşsal gerçekliğiyle yüzleşmesi, izleyicinin aynı soruları kendi yaşamına uygulamasına sebep olabilir. İzleyicinin duygusal bir bağ kurmasını sağlayarak filmin düşünsel derinliğini artırmaktadır. Varoluşsal şüphe aynı zamanda filmlerin tematik yapılarına da entegre edilebilir. Örneğin, bir film evrenin büyüklüğü ile insanın yerinin önemini veya zamanın anlamı gibi konuları işleyerek izleyiciyi düşünmeye teşvik eder.

Sonu olarak filmler karakterlerin kiřisel yolculukları aracılıęıyla izleyicileri dūřünsel bir keřfe ıkarmak ve felsefi temaları iřlemek iin gūlū bir ara olarak hizmet eder.

2.2.1.1. Tematik Yapıda řūphe

2.2.1.1.1. Karakter

Alien 3,

Ripley'in kapsūlden kurtarıldıktan sonra yařadıęı travma ve sonrasında kendine gelme sūrecindeki řūpheler vurgulanmaktadır. Ripley, bařlangıta kendisinin ve evresindekilerin gereklięini sorgularken aynı zamanda hayatta kalmak iin mūcadele etmek zorundadır. Ripley karakteri iinde bir canavar tařıdıęını ğrenir. Bu durum, onun kendi lūmlūlūęine ve lūmsūzlūk hakkındaki řūphelerine odaklanmasına sebep olur.

Yedi,

Dedektif Mill, mutluluęunu gstermeyen hep agresif bir tiptir. nceki hayatına dair bilgiler verilmemektedir. Kendini nyargı ile belli kalıba sokmuř ęekilde hareket eder. Kendisine ayna da bakınca hayatındaki anlam arayıřı olduęu belli olmaktadır.

Dvūř Kulūbū,

Uykusuzluktan acı eken Anlatıcı Edward, kanser terapi sūrecinde olan bireylerle aęlama rahatlıęına eriřtięinde tūm umudunu kaybetmek, zgūrlūktūr diyerek kendisini tanımlar. Varoluřsal olarak hayata karřı umut olmadan varlıęını bilemezsin kuralına aykırı olduęu sylenebilir.

Anlatıcı yoęun hayat temposu kısa sūreli insan iliřkileri ierinde yaptıęı uuřlarda, uaęın yere dūřmesini veya bir arpıřma olmasını umarak yařamaktadır. Varoluřumuzda kendimizi sorgulamamız vardır ve intihar etmek yerine lūmūn biran nce onu bulmasını umut eder.

Anlatıcı kendi zūnūn ve varoluřunun farkına vardıęında Tyler ‘artık her řey iin ok ge’ dese de Anlatıcı ‘hayır silah benim elimde ve onu ldūrebilirim’ deyip kendi aęzına silahı dayayıp vurur. Tyler’ı kendisinin var ettięini anlayıp onu yok etmesi kulūbūn yaptıęı yıkıcı planları bozamaz. Binalar patlamıřtır. Kendimizi sorgulama

sürecinde elimizde olmadan yanlışlar yaparız ve bu yanlışlar aslında bizleri doğruya götürür. ‘Kendi varlığımız üzerine hissettiğimiz bu şüphe yaşam amacımız olabilir miydi?’ sorusunun cevabını Anlatıcının mutluluğunda gösterilmektedir.

Tyler Durden karakteri bir varoluşçu felsefesi örneğidir. Tyler, ana karakterin hayatında bir anlam bulamamasına ve modern toplumun boşluğuna karşı isyan eder. Tyler, insanların kendi hayatlarının yaratıcıları olduğuna ve hayatlarını anlamlı hale getirmek için kendi yolunu bulmaları gerektiğine inanır.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin'in günlüğünde ‘bu dünyadan gideceğim, bırakacağım bir mirasım yok ama bir hikayem var’ demektedir. Varoluşumuzun sonunda ölüm vardır ve yaşadıklarımız bizimle kalır. Güzel anılar biriktirip kendimize vereceğimiz değer in daha önemli olduğunu vurgulamaktadır. Dünya savaşı bittikten sonra annesi onu doğururken ölür. Bazılarımız dünyaya gözünü açarken bazılarımız ölür.

Benjamin sürekli ben neyim, ne yapıyorum, kimim gibi soruları ile kendisini sorgulayan ve zamanın akışında varoluşunu yorumlamak zorlaşmaktadır. Neler yapacağını sorgulayarak hayat amacını çözmeye çalışır. Ölüm ve yaşam arasındaki ince çizgide olması onu hayata karşı daha şüpheli yapmaktadır.

Ergenlik görüntüsünün arkasından yaşlılık hastalığı olan bunama yaşamaktadır. Bu varoluşumuza şüpheyle bakmamızı sağlamaktadır.

Benjamin Button'ın yaşamı, hayatın anlamı ve amacı üzerine şüpheye neden olur. Kendi benzersiz yaşam hikayesi, izleyiciyi yaşamın amacını ve anlamını sorgulamaya yöneltir.

Sosyal Ağ,

Mark Zuckerberg karakteri diğer karakterlerin niyetlerini ve zekalarını sorgular. Şüpheli felsefe insanların amaçlarını anlama çabası ile ilgilidir. Yaşam için kendi benliğimizi ve çevremizdeki insanların niyetlerini anlamaya çalışırız. Mark, çevresinden dolayı kendi zekiliğini tebrik edemeyecek duruma gelmiştir. Bu durum kendi özelliklerimizi ve niyetlerimizi bilme şüphesini doğurmaktadır.

Ejderha Dövmeli Kız,

Karakterler, kendi varlıklarını ve yaşamlarını sorgularlar. Kim olduklarını, neden yaşadıklarını ve ne anlama geldiklerini sorgulama süreçleri şüpheci felsefenin varoluşsal şüphe temalarıyla örtüşür. Özellikle Salender ailesiz olarak büyümüş ve topluma karşı kendisini bulmaya çalışan ve sonunda tekrardan mutsuzluğa düşen birey olarak gösterilmektedir.

2.2.1.1.2. Diyaloglar

Alien 3,

Doktor Clemens orada bulunan mahkumların hikayesini anlatmaktadır.

Doktor: *“Dillon ve diğer değişik inançtan insanlar beş yıl önce dine kucak açtılar.”*

Ripley: *“Ne tür bir dine?”*

Doktor: *“Bir tür kıyametin gelişine, mutluluk çağına inanan, Hristiyan tutucular. ... Şirket burayı kapatmak istediği zaman Dillon ve diğer yeni inançlılar kalmak istediler ve muhafız olarak kalmalarına izin verildi. İki bakıcı ve bir sağlık memuruyla birlikte.”*

Kendileri için gerçekten seçmek istedikleri hayat, herkesten bağımsız bu yerde kalmak olabilir miydi? Bu inanç sistemi ile kendi benliklerini varoluşlarını çözebilirler mi? Sorularını sordurarak şüpheyi canlı tutmuşlardır.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin Button: *"Her yaşamın kendine özgü bir anlamı ve amacı olduğunu düşünüyorum. Herkes kendi yolunu bulmalı."*

Bu diyalog, yaşamın anlamı ve amacı üzerine şüpheyi yansıtır. İnsanların kendi yaşamlarının anlam arayışını vurgular.

2.2.1.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.1.2.1. Mizansen

Filmler içerisinde mizansen yapısında varoluş yönetmenin loş ve gölgeli sahneme yöntemi ile karakterlerin mimikleri üzerinden verilmektedir.

2.2.1.2.2. Kurgu

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı kendi varlığını tanımlaya çalışırken diğer yandan kanser hastalarının katıldığı terapi seanslarında insanların acıları, umutları, ölümü bekleyişleri gösterilmektedir. Hastalardan biri “artık ölümden korkmuyorum ve yalnızım” diyerekten insani ihtiyacı olan hayatında birinin olması gerektiğini ifade etmiştir. Varoluşumuzda ölüm kaçınılmazdır. Bu film içerisinde bir kişinin kendisini bulmaya çalışması verilirken aralarda farklı yaşantıları olan insanları vermesi karşılıklı düşünme ve empati duygunu pekiştirmektedir.

Benjamin Buton’un Tuhaf Hikayesi,

Ölüm sadece hayatın son buluşu değil. Hayattan ziyade hayallerinde son bulması anlamını taşımaktadır. Bunu Benjamin’in dünyaya tersten bakmasının yanı sıra savaş zamanının insanların kendisinden ziyade yaşayacakları toprakları kurmak amaç iken ölümün farklı yerlerden gelişi gösterilmektedir. Hayata karşı ölüm var olsa da yaşamanıza bir şeyler katarsınız. 1900’lü yıllarda ölümün nasıl hissettirdiği anlatılırken yaşlılık ile umutların bitişi ölümle yüzleşmeleri aktarılmaktadır. Kurgu yöntemi ile umutsuzluk sahnesinin ardından, hastane yatağında ölümü bekleyen Buton’un eşinin acı çekmesi gösterilmektedir.

2.2.1.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Uzun çekimler ve döner kamera hareketleri, karakterin içsel çatışmalarını izleyicilere daha yoğun bir şekilde hissettirir. Yönetmen özellikle karakterlerin kendilerini sorgulayacak duyguya geldiklerinde yakın plan ile yüz ifadelerini göstermektedir.

2.2.1.2.4. Ses

Sessiz sahneler ile karakterlerin içsel çatışma anlarına değinilmektedir. Yönetmen özellikler varoluşsal şüphe çağrışımlarında sessizlik içerisinde karakter kendisini sorgular şaşkın surat ifadesini yakın çekim ile sunar.

2.2.2. Algı, Yanılgı ve Gerçeklik Şüphesi

Sinema, izleyicinin algı dünyasını etkileyen güçlü bir araç olarak öne çıkmaktadır. Filmler, karakterlerin ve izleyicilerin bakış açılarından kaynaklanan algı, yanılgı ve gerçeklik şüphesini içsel bir deneyim haline getirir. Film karakterleri hikâyenin anlatıcısıdır. İzleyiciye hikâyenin içinden bir pencere sunarlar. Karakterlerin bakış açıları, duygusal durumları ve düşündükleri izleyicinin olayları algılamasını şekillendirir. Hayal ya da imge anlık deneyimlerden türemiş bilgiye dayanır. Zihinsel izlenimlerimiz, beynimizdeki maddi izlere uygulandığında, bize bir imge bilinci sunar. Bilinç, taşıdığı somut gerçekliğe rağmen bilincimizde tanımlanması gereken yeni bir nesne olarak ortaya çıkmaz. Çünkü böyle bir durum bilinç ile nesneler arasındaki ilişkiyi ortadan kaldırma potansiyeline sahiptir (Sartre, 2009: 20). Filmde kullanılan kamera açıları, yakın planlar ve oyuncu performansları izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesine ve onların bakış açısını benimsemesine olanak tanımaktadır. Film karakterlerinin içsel çatışmaları, izleyiciyi karakterlerin dünyasında bir yanılısma içine çeker. Karakterlerin hissettiği duygular, izleyiciye aktararak duygusal deneyim, gerçeklik hissi uyandırılır. Ancak karakterlerin yanılgıları veya içsel çatışmaları izleyiciyi hikâyenin gelişimini anlamak ve yorumlamak konusunda sürekli bir şüpheyi sürükler. Karakterlerin bakış açıları, izleyicinin algılarını şekillendirirken film teknikleri ve anlatı yapıları, izleyicinin gerçeklikle kurduğu bağı sarsabilir. Bu kompleks etkileşim, sinemanın izleyiciye düşündürme gücünü vurgular ve film sanatının derinliklerini keşfetmeye teşvik eder.

2.2.2.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.2.1.1. Karakter

Yedi,

Dedektif David Mills duyguları ve önyargıları ile hareket ettiği için gerçeği görmekte zorluk çeken bir karakterdir. David, katilin eğlendiğini, kaçık olduğunu, şansına güvendiğini söylese de Somerset görüşün tersine böyle olmadığını katilin şansına değil planları dahilinde bunu yaptığını ifade eder. Bu ikili arasında yaşanan şüphe doğrultusunda Somerset neden-sonuç ilişkisi bağlamında düşünerek hareket ettiğinin

kanıtı olarak filmin ilerleyen süreklerrince katil Doe'nun, planları doğrultusunda hareket ettiđi gösterilmektedir.

Oyun,

Nicholas, intihar ederek erken yařta ölen bir baba ve ardından annesini de kaybetmiş bir bireydir. Eřinin başkası ile birlikte olmasından dolayı boşanmıştır. Erkek kardeři Conrad rehabilitasyon tedavisi alan bir bireydir. řirket sahibi bir adamın yalnız kalması, hayattan zevk alamayan ve sosyalleřmekten kaçınan bu kiřinin neler yapabileceđi üzerine algısal řüpheler oluřmaktadır.

Filmde doğum günü gerginliđi yaşanmaktadır. Eski eři ve kardeři özellikle nasıl hissettiklerini sorduklarında babasının öldüğü yař 48 olduđu için bir řüphe olduđu belli edilmiştir. Babası gibi o da bu yařında intihar edecek miydi? Film sürekli babasının kendisini öldürdüğü o anı düşündüğü mesajını vermektedir. Psikolojisi bozulmuş, travma yařayan birinin bu yolu tercih etmesi doğal olabilirdi.

Karakter üzerinden diđer analiz ise, Nicholas oyunda olduđu ilk günden itibaren oyun anahtarı bulmak adına herkesten řüphe duymaya başlar. Bu řekilde algılarına güvenip, gerçeđi bulmaya sonu görmeyi ummaktadır. Sürekli düzen içerisinde yařayan bu birey yaptıđı planlarının sekteye uğraması onu oyundan uzaklařtırır mı yakınlařtırır mı? Ya da hayat içerisinde aksiliklerde olabileceđi gerçeđi herkesin řüphe duygusunu yumuřatmaktadır.

Nicholas, gizemli oyunun içinde zaman zaman zihnini kaybeder ve gerçeklik ile algı arasındaki sınırlar bulanıklařır. Bu insan zihninin sınırlarını ve algısal kapasitesini sorgular. řüpheci felsefe, insanın algısının sınırlarını ele alır. Nicholas, gizemli oyunun amacını ve gerçekliđi anlamaya çalışırken sürekli bir arayış içindedir. řüpheci felsefe, gerçeđi arama eyleminin deđerini ve gerekliliđini savunur.

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı Edward, 6 ay boyunca uykusuz kalmış, kanser tedavisi gören grup terapi toplantılarına katılıp kendisini rahatlatmaya çalışan biridir. Gerçekte nasıl biri olduđundan ziyade yařadıđı psikolojik sürece řüphe ile bakılmaktadır. Uykusuzken her şeyin gerçek görünmediđini *her şey bir kopyanın, kopyasının kopyası* diyerek konuyu

özetler. Her şey birbirinin aynısı ise gerçek olan ne olabilir ve bu durumda tercihlerin bittiği şüphesi başlamaktadır.

Film, ana karakterin gerçekliği sorgulamasını konu alır. Tyler Durden adında bir karakterle karşılaştıktan sonra ana karakter Tyler'ın gerçekten var olup olmadığından, Tyler'ın gerçek hayatta ne yaptığından veya hatta ana karakterin kendisinin bile gerçekten var olup olmadığından şüphe etmeye başlar. Onun bu şüpheleri izleyiciyi de tereddüt ettirir ve yönetmen flashback ile önceki sahnelerde aslında Tyler'ın olmadığını göstererek bu soruyu yanıtlar.

Panik Odası,

Hırsızlar içerisinden panik odası çalışanı olan Burnham, sistemi iyi bilmesinden ve odada bulunan paraları almanın kolay olacağı düşünülerek ekibe katılır. Burnham, ekibe katılmasının gerekçesi olarak aile hayatında ara ihtiyacı olmasından dolayı istemeyerek de olsa bu işi kabul etmesidir. İzleyici o adamın diğerlerine göre insafli olması gösterilse de Meg, oda içerisinde bunu bilemez. Bazen gördüğünüz, duyduğunuz şeyler üzerinden yorum yapmak sizi gerçeğe götürmeyebilir. Burnham, Meg'in kızına yardımcı olmasının yanı sıra, Meg hırsız tarafından öldürülecekken Burnham kaçmak yerine Meg'in hayatını kurtarır.

Zodyak,

Ana karakterler, suçlu ile ilgili bilgiyi ve delilleri toplamak için sürekli olarak sorular sorarlar. Dedektifler, edindikleri bilgiler doğrultusunda katili yakalayacakları yere baskın yapmak için çok uğraşırlar. Sistemsel engellere rağmen bu başarsalar da katili bulamazlar. İnsanlar kesin doğru bu dedikleri anda yanıltma ihtimalleri olduğu unutulmamalıdır. İnsanların sorgulama yetenekleri, gerçekliği daha iyi anlama ve anlamlandırma sürecinde kritik bir rol oynar.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin'in yaşlı doğması babası tarafından canavar olarak algılanır ve onu huzurevine bırakır. 27 yıl sonra babası yaşlanır ve vicdan yaparak oğluyla yüzleşir. Oğlunun hayatının doğal akışına dahil olmadığını geç anlar ve gerçeklerle yüzleşir. Benjamin ailesini tanımış olsa da gerçekliğini tek görebilen ailesine yani Quenna'ya geri döner. Bazı gerçekler bizim aklımızın sınırlarını zorlayabilir. Bu süreçte gerçeği bulmak

bazen inancın simgesi olabilmektedir. Duyulan şüpheyi takip ettiğinizde gerçeği bulmanız zor olmayacaktır.

Benjamin terk ettiği ailesine yani Daisy ve kızına geri döner. Kızı büyümüş, Daisy evlenmiş ve yaşlanmıştır. Daisy çok genç duran Benjamin'e, "iyi ki gitmişsin çok gençleşmişsin ve ikinize birden bakamazdım" der. Benjamin ise "sadece dışım genç" der. Bu cümle kimin nasıl görüldüğü değil içinde yaşadıklarıyla bellidir. Yani önyargılar olmamalıdır. Yaşlar ve yaşadıklarınız sadece sizin bileceğiniz sınırlardır.

Sosyal Ağ,

Mark okuldan uzaklaştırılma cezası alır. Bu süreçte farklı bir arkadaş grubu yaptıkları bir çalışmaya destek vermesi için Mark'dan yardım ister. Mark bunu kabul eder. Yapacakları program çiftlerin birbirini bulabileceği ve Harvard. edu uzantılı olarak diğer arkadaşlık programlarından ayrılacağını düşünürler. Mark ise bunu kendisine fikir olarak almış ve the facebook üzerine çalışmaya başlamıştır. İnsanlarının arkadaşlarını görebileceği sadece istediği kişiyi ekleyebileceği yani kullanıcı kendi kısıtlamasını koyabileceği bir siteyi daha kullanışlı olarak düşünür ve bunun için arkadaş grubu değil sadece sponsor bulur. Böylelikle bu işi kendi başına yapabilmenin gururunu yaşayacaktı. Ama ilerleyen süreçte yönetim kurulu tarafından davalık olur. Diğer söz verdiği arkadaş grubunu aslında uzun süre oyalamıştır. Bu taktiksel bir çalışmama mı yoksa gerçekten çalışmasını tamamlamak için onları atlatmak mıydı? Ayrıca Mark'ın önceliği sadece Harvard değil dünyanın her yerine yayılmaktır. Bir gece de 650 kişi kaydolmuştur ve Mark'ın okulda nerdeyse hiç arkadaşı yoktur.

Başarı yalnızlık getirir algısı vardır. Mark başarmak istedi ve arkadaşından para almıştı ama zorlu sürece girince arkadaşım dediği kişide 600 dolarlık ona dava açmıştır. Mark yaptı ama paralı insanlar onu bastırmak istedi. Bu durumda Mark para aldığı arkadaşına sırt çevirmesi yoksa arkadaşının ona dava açması mı başarının gerçekliğinin sırrıydı konusu şüphe olarak işlenmektedir.

Kayıp Kız,

Filmin başlarında yönetmen boş sokak ve caddeleri gösterdikten sonra Nick'in boş sokağa bakışını gösterir. Bu durumda şehrin yalnızlığını yoksa Nick'in yalnızlığını gösterilmek istenildiği konusunda şüphe oluşturmaktadır.

Amy, eşinden dayak yemiş, değersiz hissedilmiş, hamile olmasına rağmen eşine açıklayamamış, kendisini silahla eşinden korumuş, eşi işsiz kaldığı zamanda eşine bar açmış, sürekli kocası dışarı çıkan ve ilgisiz koca, çok para harcayan adama karşın fedakâr kadın rolünde olan biri olduğunu günlüğünde anlatır. Bu karakter hakkında yanlış ve gerçeklik film içerisinde beraber verilmiştir. Gerçeklik film sonuna kadar muallaktır. Verilen bilgilerin Amy tarafından manipülasyon için kullandığı gösterilse de, Nick'in sıradan birini düşünene izleyicisi ilerleyen süreçte aldatma sahnesini görür. Sevgi ve saygının gerçekliği konusuna şüphe ile bakılmaktadır.

Mank,

Mank asabi bir görünüm sergilemektedir. Sürekli bilmiş konuşması, duygularını belli etmemesi onu itici biri olarak tanımlanmasını sağlamaktadır. Filmin ilerleyen sürecinde yardımcı yazarı Rita onun bu tavrından olayı istifa etmeyi düşünür. Mank'ın alkol içmesinin yasak olmasına rağmen hemşiresi Mank'a gizlice alkol verir. Rita bu davranışı hemşirenin korkusuna bağlar. Hemşire ise, "beni, ailemi köyümüzü buraya getiren Mank'tır. Bu söz üzerine iyi yürekli olduğu anlaşılan Mank'a karşı Rita yumuşar ve çalışmaya devam eder.

Mank, gerçeğin nispeten göreceli olduğunu vurgular. Mank, filmin senaryosunu yazarken karakterlerin farklı bakış açılarından olayları ve ilişkileri yorumladığı sahneleri içerir. Bu gerçeğin çoklu yüzlerini ve kişisel bakış açılarını göstererek gerçeği sorgular. Film biyografi olduğu için gerçekliğe ayna tutmak amacı ile çekildiği gerçeğini de belirtmek isterim.

2.2.2.1.2. Diyaloglar

Alien 3,

Ripley ölen çocuğun kapsülündeki erimiş alanı görünce ceseti görmek ister ve eliyle göğsünü yoklar.

Ripley: "Otopsi yapmalıyız. Nasıl öldüğünden emin olmalıyız".

Doktor: "Boğuldu."

Ripley: "Ben pek emin değilim. İçini görmeliyim."

Doktor: "Biraz şaşkın durumdasın". (Ripley düşüş olayından sonra yeni ayağa kalkmıştır)

Ripley: “Çok iyi bir nedenim var. Bulaşıcı bir hastalık. Kolera...”

Doktor: “200 yıldır, bir tek kolera vakası bile görülmedi.”

Ripley: “Lütfen.”

Ardından gelen çekim ile doktor otopsi yapmaktadır. Otopsi sonrası herhangi bir problem olmadığı söylene de Ripley şüphesini belli etmekte ve cesetlerin yakılmasını ister. Bu konuşmalar ile gerçekliğin ne olacağı konusu şüphe unsuru olarak yer almaktadır.

2.2.2.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.2.2.1. Mizansen

Alien 3,

Fury 161 mekiğinin kullanılan alanın 176 odadan oluşması ve kontrolün zor olduğu bir yer olduğu anlamı taşımaktadır. Bu sayımı yapan mahkumlar karanlık alanları aydınlatmak için mum kullanmışlardır. Bu mumların sırayla sönmesi ve kameranın sadece muma odaklanması bu durum ile ilgili birçok şüpheyi barındırmaktadır. Mahkumlar havalandırmadan gelen rüzgârdan diye alanı kontrol etmeye karar verirler. Aydınlatmanın az olması nedeni ile mahkûm bilmeden canavara doğru yürür ve canavar tarafından öldürülür. Diğerleri gerçeği görmüş olur.

Film Ripley ve mürettebatının, gezegenin gerçekliği hakkında şüphe duymalarına odaklanır. Karakterler, gezegenin nasıl bir yer olduğunu anlamaya çalışırlar ve bu süreçte gerçekliğe dair şüpheleri artar. Ripley karakteri gerçekliğe dair şüpheleri olan bir karakterdir. Kendisinin ve diğer karakterlerin gerçekliği anlama çabaları sonucu Ripley'in şüpheleri artar.

Yaratık'ın varlığına inanmayan bazı karakterler vardır. Kendilerini korumak için, Yaratık'ın gerçekliğini inkâr ederler. Ancak, Yaratık'ın varlığı daha sonra ortaya çıkar ve yanılsama sona erer. Filmde, hapisane gezegenindeki hükümlüler, yabancı bir varlık tarafından öldürülen bir kişinin cesedini bulurlar.

Filmin final sahnelerinde karakterler gerçekliğe dair şüphe duyarlar. Ripley'in ölüp ölmediği ve yabancının hayatta kalıp kalmadığı konusunda şüpheleri vardır.

Yedi,

Dedektif Somerset filmin açılış sahnesinde kendisine bakması ve ardından nizami olarak dizilmiş anahtar, rozet, çakı, kalem, silah ve gül figürlü mendili sırayla alıp ceplerine yerleştirdikten sonra evinden çıkmaya hazır olur. Bu aksesuarlar imge şeklinde kullanılmış olabilir mi? Anahtarınız yani bir kapıyı açmanız gereken deneyiminizi, rozet ise hukuk sistemini, çakı av-avcı olmayı, kalem bilgi ve araştırmayı, silah ise korunma-korunmayı, mendil ise barışı temsil etmektedir. Filmin içeriğine dair şüpheler bu yönde gelişmektedir.

Dedektifler, katilin işlediği cinayetlerin ardındaki anlamı çözmeye çalışırken, algılarının doğru olup olmadığına dair şüphe duyarlar. Bazı ipuçları ve cinayetlerin düzeni onları gerçekliğin doğru algılanmadığına dair şüphelere itmektir. Filmin ana karakterleri, cinayetleri çözmek için ipuçları ararlar. Ancak bu ipuçlarının anlamı hakkında şüpheleri vardır. Katilin izlerini takip ederken, karakterlerin algısı değişebilir ve bu da doğru karar vermekte zorlanmalarına neden olur.

Ejderha Dövmeli Kız,

Film loş aydınlatmalı bir alanda telefon konuşmasını göstermektedir. Bir çiçek, koyu pullu... Kullanılan aydınlatma bu çiçek ile ilgili bir algı oluşturmaktadır. Masa üzerinde duran çerçeve içerisinde duran çiçek beyaz ışık ile aydınlatılmış gerisi loştur. Gerçekliğe ulaşılan imaj olarak gösterilmektedir. Çiçek üzerinden başlayan şüphe ailenin sırlarının açığa çıkmasına olanak tanımıştır.

Kayıp Kız,

Nick polis karakolunda soruşturmasında yönetmenin imzası olan camlı ve parmaklık görüntüsü şeklinde oluşturduğu kompozisyon eşliğinde Nick'in eşi hakkında pek bir şey bilmediğini görürüz. Bu Nick'in zor duruma düşeceği konusu şüphe ile bakılmaktadır. Yönetmenin sunduğu bu çerçeve zorluğu temsil ettiği düşünüldüğünde film içerisindeki gerçeklik sorgulanır.

Filmin başlarında Nick kız kardeşi Margo'nun yanına gider. Ona hediye olarak mastermind (Deha, çekip, çeviren) adlı kutu oyunu almıştır ve kız kardeşi o oyunu sevmediğini ama koleksiyona ekleyeceğini söyler. Rafta bulunan kutu oyunlarının içeriklerinin birbirine yakın olması şüphe uyandırmaktadır. Let's Make a Deal (Anlaşma

önermesine dayalı istatistiksel bir oyun), Emergency (Suç, kurtarma, komuta araçları yönetimi gibi operasyonel düşünmeyi sağlayan oyun), Bingo (Şansınıza ne çıkacağı belli olmayan tamamlama oyunu), Yahtzee (Şans ve strateji bağlı zar oyunu), Tavla gibi oyunlar bulunmaktadır. Yönetmen bu tarz oyunlar serisini göstererek, izleyiciyi filme hazırlar ve hangi akıl oyunu ile karşılanacağız şüphesi uyandırmaktadır.

Diğer şüphe uyandırıcı sahne ise, Nick'in evine geldiğinde gördüğü tablo evdeki dekorlarda kan efekti, kırılan cam parçaları, devrilmiş sehpa, sıcak ütü ve kedinin varlığı gibi unsurları kullanılarak Amy'nin kaçırılmış olduğu algısı oluşturulmuştur. Aynı zamanda durağan ve detaycı kamera hareketleriyle bu unsurlara odaklanması bu şüpheyi canlı tutmaktadır. Filmin ilerleyen sürecinde gerçeklik ortaya çıkar Amy bu izlenimi kendi oyunu için yapmıştır.

2.2.2.2.2. Kurgu

Alien 3,

Ripley ceset içerisinde canavarın olduğunu düşünerek cesetlerin yakılması konusunda ısrar eder ve yakılma töreni gerçekleşirken yönetmen ara görüntüler ile köpeğin havlamasını, can çekişmesini gösterir. Cesetler tam ateşe atılırken canavar dünyaya gelir. Ceset yanınca yaratıktan kurtulacağını düşünen Ripley'in yaşadıkları hakkındaki şüpheleri canlı tutmaktadır.

Yedi,

Film içerisinde cinayetlerin çözümünde gerçekliğe ulaşmak zorlu bir süreçtir. Cinayetler ilk başta algı ile başlayıp gerçekliğe ulaşmak için emek verilmektedir. Bazı ipuçlarına ulaşip doğru yolu bulmak için parça-bütün ilişkisi kurmak zorunlu olmaktadır. Polis ekipleri katili bulduklarını düşünerek bir operasyon gerçekleştirirler. Dedektifler ise bu kadar kolay olmamalı başka cinayetler var diyerek alana giderler. Aslında katil, 1 yıldır yatağa mahkûm ettiği üçüncü cinayeti olan tembellik yüzünden ölmeye bıraktığı kişiye yönlendirmiştir.

Oyun,

Oyun içerisinde palyaço ve kamera, üzerine çay döken kadın, sokakta fenalaşan adam, hastane yerine CRS oyun şirketinin bodrum katının hastane olarak kullanılması,

çalan alarmlar ile Nicholas'ın suç işlemiş psikolojisi ile kadının peşine takılıp güvenlikçilerden kaçma süreci ve kadınla başlatılan güven ilişkisi oluşmaktadır. Kadın kaçıştan sonra güven kazanmak için para karşılığında içki döktüğünü söyler. Bazen güven kazanmak için parçalı gerçek bilgi verirsiniz.

Film içerisinde algı yönlendirilmesi fazlasıyla kullanılmaktadır. Tüm bunlar ardı ardına olurken, kendisini takip eden bir araç görür ve oyunun parçası olarak düşünüp takip eden kişiyi yakalayan Nicholas araba içerisinde kendi fotoğrafını görünce oyun olduğuna emin olur ve adamı tartaklamaya başlar. Adamdan çıkan silah ile Nicholas oyunda gerçek mermi yoktur diyerek sıkar ve gerçek mermi olduğunu anlar. Adam canını kurtarmak için kaçarken “biri beni senin için tuttu” diyerek alandan kaçır. Önceki sahneler Nicholas bir elemanını çıkarmak istediğini ve çıkarılacak adamla bir gerilim yaşanmıştı. Seyirci o adamın öç almak için dedektif tuttuğuna mı yoksa oyun gerçekçi mi oynanıyor konusu şüpheleri sürekli kılmaktadır. Hızlı bir kararla Nicholas bir alana girer ve o adam onun haklı olduğunu emekliye ayrılma kararını onayladığını avukatıyla sabah konuştuğunu söyler. Algı ve gerçekler iç içe geçmiştir.

Nicholas evine geldiğinde şüphe içerisinde kalır. Ev karanlık, dağıtılmış ve duvarlarında grafiti ile ağlama, öl gibi yazılar yazmaktadır. Ev içerisinden gelen ayak sesleri ile oyun içerisinde mi yoksa peşinde bir katil mi var mı? Soruları canlı tutulmuştur. Artık kardeşi de oyuna dahil olmuştur. Kardeşi oyun şirketinden kurtulamadığını ve Nicholas'ında olanların işbirlikçisi olduğunu söyleyerek patlamış tekerle yolda kalan abisine kızar ve gider. Nicholas yoldan taksi çağırır ve taksici onu istediği adrese götürmemektedir. Taksici kendisini araba dışına atarak kurtulurken, Nicholas araç ile denize düşer. O esnada kendisine bu bir oyun temkini vermektedir. Fakat suyun içerisinde savaşı ve canını kurtarır. Bunun üzerine Nicholas polisleri şikâyet etmiştir ama gittiklerinde CRS şirketi kapatılmıştır. Gerçekler ve oyun birbirine karışmıştır. Yönetmen bunu sadece karakter için değil izleyici içinde derinleştirmiştir.

Dövüş Kulübü,

Marla film içerisinde Tyler ile sürekli seks yapan ve onu kıskanan değer veren Anlatıcı arasında geçen bir ilişki olarak görülmektedir. Kurgu yapısı içerisinde aslında hiçbir zaman üç kişi bir araya gelmez. İlk başlarda Marla'nın Tyler ile seks yapıp, Anlatıcının kıskançlığı anlamıyormuş gibi izleyiciye gösterilse de filmin sonunda

Marla'nın aslında bildiği tek kişinin Anlatıcı olduğunu öğreniriz. Şüpheli bu durum içerisinde konuştuğumuz kişinin aslında ikinci bir karaktere sahip olabileceği veya insanların zaman ile değişebileceğini söylemek mümkün olmaktadır. Bazen bazı şeyleri söylemeyiz sadece hisseder ve “bu işin içinde bir gariplik var” deriz. Sonrasında bu duygunun peşine gidip gerçeğin peşine düşeriz. Algılar olasılıklar üzerine kuruludur ve kesinliğe ulaştırmak zorlu süreç olabilmektedir.

Zodyak,

Film direkt olarak iki gencin öldürülmesi ile başlar. Bu durum izleyiciyi hazırlıksız yakalamış ve şüphe uyandırmıştır. Neden öldürüldüler, öldüren kişi kim? soruları ile merak ve şüphe başlamıştır. Kurgu yöntemi ile dedektiflerin araştırmaları ve katilin cinayetleri arasındaki bağlantılar algısal operasyonları şeklide gösterilmektedir.

Ejderha Dövmeli Kız,

Şirket sahibi Henrik hikayesini yazdırmak için bir gazeteci Blowkist ile anlaşır. Ailesini, çevresinde bulunan hırsız, pinti, zorbaları gazeteci araştırmacı kimliği ile yapmasını ister. Ayrıca bunun temel sebebi aslında Harriet'i aileden kimin öldürdüğünü bulmaktadır. 16 yaşında kaybolan Harriet'ten sonra Henrik'in her doğum gününde çerçeve içerisinde ender bulunan çiçekler gönderilmiştir. Henrik, Harriet'i öldüren kişinin bu çiçekleri gönderdiğini düşünmektedir. Gerçekleri bulmak ölmeden önce amacı olmuştur diyebiliriz. Filmin ilerleyen sürecinde ise gönderen katil değil, Harriet'in kendisiymiş. Filmin ortalarında Blowkist katil amcayı keşfeder. Bu keşif şüpheleri ona yönlendirse de gerçekliğe zorlu araştırma sonucunda ulaşılmıştır.

Filmde, gerçekliğin gizlenmesi ve ardından ortaya çıkması temaları işlenir. Karakterlerin gizledikleri gerçekler ve yalanlar, gerçeklik ve şüphe konusunda izleyiciyi düşünmeye teşvik eder.

Kayıp Kız,

Nick filmin başında 5. evlilik yıl dönümlerinin olduğunu Amy'den ayrılmak istediğini ve ona söylemek için kendisini hazırladığını ve mutsuzluğunu izleyici biliyordu. Amy ise günlüğüne eşinin ondan boşanmak istemeyeceğini işyeri ve para getirisi olan kişi olduğunu yazmaktadır. Film içerisindeki kurgu da kimin doğru söylediği algısal olarak devam etmekte ve belli bir son ile bitmemektedir.

Film hem Amy'nin hem de Nick'in bakış açılarından anlatılır ve izleyiciye ikinci ve üçüncü şahıs bakış açıları sunar. Bu gerçekliğin ve olayların nasıl algılandığına dair şüphe yaratır. İzleyici, her iki karakterin perspektifinden de olayları gözlemleyerek gerçeklik hakkında daha fazla şüphecî bir tutum geliştirebilir. Karakterlerin dışarıdan nasıl göründükleri ile gerçekte kim oldukları arasındaki çatışma önemli bir tema olarak işlenir.

2.2.2.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Alien 3,

Kamera alttan çekim ile bir objeye odaklanmışken, yukarıdan birileri o parçanın kapısını açması gösterilir; 3 adam (“tanrım, iniş için ilginç bir yol, feneri getir” cümlesi ile şüphe başlar.) vardır. Dışarıda yağmur yağdığı anlaşılmaktadır. Sonrasında kamera içeriden geniş açıya geçer. Kanların olduğunu ve dışarıya açılan kapı görünmektedir ve bir kişi feneri ile içerisi girer ve etrafa göz atar. Kamera adama bel lan olacak şekilde yakın çekime geçer. (Dışarıdakiler kaç kişi diye sorarlar. Adam: “üç ya da dört”der. Dışarıda olan Frank: “acele edelim beş dakika içerisinde eksi 40 olacak.” der. Kamera dışarıda bulan iki adamı gösterir. Renkler gri mavi arasındadır. Konuşma devam ederken kamera Frank’ı yüz yakın çekim ile (Suratındaki o bilinmezliği ve merakı gösterir. O esnada köpek havlama sesi ile kamera dışarıdakiler ile köpeği gösterir. (Öldüreceğim şunu. Şu salak köpeği çıkar şuradan vb.) görüntü iki taraf arası gösterim yaparken renkli kabloları yakın çekim ile gösterir. Aşağıya doğru tilt hareketi yaparken damlacıkları göstererek iner. Sonrasında yerde kanlı bir el gösterir. Arkadaşlar oradan ayrılmak isterlerken Frank gözlemi ile kişinin yaşadığını söyler ve fanusu görecektir şekilde konumlanan kamera yüzünü yavaşça oynatan birinin gösterir. Şüphe bilinmezliktir. Bu araç nedir ve bu insanlar kimdir? Soruları ile gerçekliğe ulaşılma süreci başlar.

Yedi,

Filmin başlangıcında dedektif Somerset mutfak tezgahına dönük iken kamera diz plan olarak arkadan çekmiştir. Kompozisyonda ise sabit kameranın önünde masa üzerinde bulunan satranç takımı görseli ve Somerset’in tezgâhtan ayrılarak kameraya doğru yürüyerek satranç takımına bakarak kadrajdan ayrılması gösterilir. Yönetmen

Fincher'ın, strateji oyununa hoş geldiniz deme şeklidir. Gerçeklik, sırlar, teknikler olacak bu filmde şüpheler var olacaktır.

Oyun,

Eğlence kulübüne katılmaya karar veren Nicholas, yakın planda kayıt formlarındaki seçenekleri işaretlerken kalemin ucu kırılır. Bu kayıt formu onun hayatında bir kırılma noktası olacağı algısı oluşturmaktadır.

Dövüş Kulübü,

Film, Anlatıcının ağzında dayatılan yakın planda çekilmiş bir silah ile başlar. Bu kişilerin dost mu düşman mı olduğu konuşmalardan belli olmaz. Kamera bulunduğu ortamdan dışarıya ve yerin altına şeklinde tek seferlik yapılmış şekilde hızlı bir çekim olmuştur. Kamera yer altında bulunan patlayıcıları hızlı pan ve titreyen kamera şeklinde gösterildiğinde şüpheli bir durum olduğu belli olmaktadır. Bu bomba ve düzenekler ne bu işi Anlatıcı mı yoksa elinde silah olan adam mı yaptı?

Anlatıcı sabah uyandığında Tyler'ın kapısının kapalı olduğunu görür. Bunun üzerine kamera yakın planda anlatıcının seslendirmesini dinletirken, kamera yakın planda anlatıcının yüzünü göstermektedir. Alana giren Marla ise orta ölçekli çektikten sonra anlatıcının 'burada ne işin var?' sorusuna karşılık kamera bel planda Marla'nın anlatıcıya bakışını gösterir. Bu çekim açıları ile anlatıcı hakkında bilmediğimiz ve bu durumda gerçeğin ne olacağı konusu şüphe olarak bırakılmıştır.

Panik Odası,

Ana karakter Meg gece uyumaktadır ve uykusundan uyanınca suyunu içer. Kapıya arkası dönük uyurken kamera onu göğüs plan çeker ve ardından kamera çevrinme hareketi yaparak Meg'i kadraja düz hale getirir. Bu hareket ile görüntü ayağa kalkması gerektiğinin ve bir şey olacağı şüphesi uyandırmaktadır. Daha sona flu arka fonda gölge görülür. Hırsız evin içerisinde.

Zodyak,

Film içinde işlenen ilk cinayet sahnesinden sonra zaman akışı ile gece çekimiyle kamera önce ördeklerin ekrandan geçmesini gösterdikten sonra vurulan çocuğun arabanın

tekerine kanlar içerisinde dayandığı gösterilmektedir. Burada da kadrajın son kısımda boşluk vardır ve oraya motorlu bir araç gelir (kameranın bize gösterdiği ışık bu motorunmuş.) Motorlu araçtan inen adamdan sonra konuşma başlar. “Cinayeti bildirmek istiyorum. 9mm bir Luger ile vurulduklarını, geçen yılki çocukları vuranda kendisi olduğunu itiraf eden bir konuşmadır. Bu konuşmalar doğrultusunda adam etrafı gezerken kamera onun başını göstermeden takip eder ve motorlu adam yaralının yanına eğilip feneriyle ona baktığında oradaki kişinin polis olduğunu anlarız. Kurgu yöntemi ile ses katilin ve görüntü ileri ki süreci göstermektedir. Fincher, kurgu ile seyirciyi yanıltmıştır bu kişi kim diye merak ederken (kamera polisi omuzlarına kadar çekerek ve karanlık ile kamuflaj yaparak merak unsurunu vermiştir.) polis olduğunu gösterme anında ise kamera yukarıdan aşağı tilt yaparak yavaşça bu merakı canlı tutmuştur.

Film, 4 Temmuz 1969'da Vallejo'nun silüetini boydan boya geçen bir çekimle açılıyor. Ufuk çizgisi sahnesi daha sonra Vallejo mahallesindeki çeşitli evlerin yatay kaydırmalı çekimiyle kesiliyor. Mahalle sahnesi bir arabanın camından çekilerek izleyiciye mahallede olup bitenlere seyirci olma hissi veriyor. Bu sakinlik ile katil araştırma süreçleri arasındaki zıtlığı ve gerçekliğin çok yönlü olabileceği sorgulanmaktadır.

Ejderha Dövmeli Kız,

Henrik, gazeteciye yaptığı iş karşılığında Hans-Erik Wennerström'ü vereceğini söylerken kamera adamın yüzünden yakın planda adamın önünde duran yemek tabağını gazeteciye doğru itmesini gösterir. Tabak içerisinde eti yenmiş hayvan kafası bulunmaktadır. Gazeteci onun hakkında yazı yazmış ve yalancı olmuştur ama bu işi kabul ederse belgeleri olacaktır. Blowkist'e sorun çıkaran Wennerström'in gerçek yüzünün çıkarılması ve Blowkist'in mesleki statüsüne tekrar kazanılması için iki taraf için gerçeğe ulaşma anlaşması olmaktadır.

Kapı önünde detay planda boş tabak gösterilir. Sonra o tabağı alan el ile orta ölçekte Mikael'i gösterir. Etrafına bakan Mikael dışarı doğru “kedi” diye seslenir ve sonra evine girer. Mutfakta oyalanırken kamera geriye doğru kayarak geniş açı ile kediyi evde gösterir. Bu durumda kedi eve nasıl girmişti. Aslında bu çekim açısı ile kedinin eve girmesini kim sağlamış olabilir soruları oluşmaktadır.

Kayıp kız,

Duran kamera ile çerçevenilmiş boş sokak ve caddeleri orta ve geniş çekim ölçeği ile ardı ardına gelen görüntüler şehrin tekinsiz, boş ve mutsuz olarak algılanmasını sağlamıştır. Bu şüpheli bakış ile yönetmen yaptığı kurgu ile kalabalığın sessizliği şüphesini vurgulamaktadır.

2.2.2.2.4. Ses

Alien 3,

Muayene alanında doktor Ripley'e iğne vururken, sadece o alanda bulunan mahkumun inme sesi ile beraber arka fonda gerilim müziği başlar ve Ripley doktorun arkasında bulunan perdeye bakar ve yaratık doktoru öldürür.

Panik odası,

Film içerisinde hırsızların topa dokunması ve çıkardığı ses ile Meg için şüphe ve korku başlamıştır.

Ejderha Dövmeli Kız,

Gazeteci Mikael araştırmasına başlamıştır. Çevre bölge de araştırma yaparken Martin'in (iş adamının kardeşi) evine denk gelmiştir. Sevecen davranmaya çalışan Martin'in evinde sohbet ortasında sadece hafif ayarda yankılanan uğultu-çığlık karışımı bir ses duyulur. O esnada Martin dikkat dağıtmak için hemen "bir yer açık kalmıştır" diyerek konuyu başka yöne çeker. Bu algısal bir şüphedir ve emin olamamakla birlikte o an gazeteci buna bir tepki veremez.

Kayıp Kız,

Nick kendisine gelen telefon üzerine evine gelir ve evi dolaşırken bir anda gerilim yaratan fon müzik eşliğinde evde dağılmış alanı kırılmış cam sehpayı görürüz. Bu alanda bir şeyler olmuş şüphesi oluşur.

Evin araştırılma sahnesinde, polisin kan izi ve ütü üzerine not kağıdı yapıştırma anında kullanılan müziğin ritminin artış göstermesi ve kamera hareketleriyle orantılı olarak Nick'in üzerine dönmesi izleyicide şüphe uyandırma çabasıyla bağlantılıdır. Bu unsurlar, izleyicide Nick'in masumiyeti konusundaki şüpheleri pekiştirmek veya bu

durumu daha da karmaşık hale getirmek amacıyla kullanılmış olabilir. Yönetmen, seyirciyi olayın içine çekmek ve hikâyenin seyrini etkilemek adına bu sinematik teknikleri başarıyla kullanmıştır.

2.2.3. Bilgiye Dair Şüphe

Sinema, gerçeklikle oyun arasındaki ince çizgiyi keşfetmek, sorgulamak ve izleyiciyi bilgiye dair şüpheyi sürüklemek adına güçlü bir araçtır. Filmler, görüntüler, diyaloglar ve hikayeler aracılığıyla bilgi aktarırken, bu bilginin güvenilirliği ve doğruluğu konusunda izleyicide şüphe uyandırabilir. Gelişmiş görüntüleme teknolojileri, izleyiciye gerçekmiş gibi görünen sahneleri yaratabilir. Görsel gerçeklik, film karakterlerinin ya da hikayenin gerçekliğiyle örtüşmeyebilir. Görsel efektler ve dijital düzenlemeler izleyicinin gördüğü şeyin gerçek olduğuna dair sorgulama ihtiyacını artırabilmektedir.

Nietzsche'nin merak kümeleri bilgiye, akla dair sınırların temelini oluşturmaktadır (Aitken, 2015: 240). Sinema, izleyicide bilgiye dair şüpheyi güçlü bir şekilde canlandırabilir. Görsel manipülasyon, anlatı hileleri, karakterler arası iletişim ve sürpriz sonlar gibi tekniklerle izleyiciyi bilgiyi sorgulamaya yönlendirir.

2.2.3.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.3.1.1. Karakter

Alien 3,

Yaratık doktoru öldürdüğünde Ripley'i gözlemleyip bir şey yapmadan geri gider. Ripley kendisi ile ilgili şüpheler duyar. Bilgisi dahilinde onunla bir bağı yoktu. Aradan geçen zamanda vücudunda kasılmalar başlar ve tarama cihazına girmek ister. Tarama sonucunda yaratığa hamiledir.

Filmde, karakterlerin bilgiye dair şüpheleri de ele alınır. Özellikle gezegenin yabancı türü hakkında bilgi toplama ve onu yok etme konusunda karar verirken, karakterlerin doğru bilgiye sahip olup olmadıkları hakkında şüpheleri vardır. Karakterler, yaratığın doğasını ve onun hakkında bilgi toplama yöntemlerini sorgularlar. Mahkumlar, kurtuluş için araştırma yaparken, herhangi bir yanılsama ya da yanıltıcı bilgiye karşı dikkatli olmak zorundadırlar.

Yedi,

John Doe, insanların acımasızlığına ve doğalarındaki bozukluğa dair bilgisiyle hareket eder. Onun amacı, insanların ne kadar korkunç olduğunu açığa çıkarmaktır. Ancak Somerset ve Mills'in, insan doğasını anlamaya çalışırken bilgi kavramı üzerine felsefi şüpheleri vardır. Mills, insanların doğasının kötü olduğuna dair bir şüphe taşıırken, Somerset, bilginin gerçekliği tam olarak anlamak için yetersiz olabileceğine dair bir şüphe taşır.

Oyun,

Bilginin eksik kaldığı yerde şüphe başlar. Nicholas'ın kardeşi bir tür eğlence bileti olarak abisinin mutluluğunu sağlamak ister. Nicholas ise kardeşine verdiği sözden dolayı eğlence şirketine gider ve bilgi almak ister ama adamlar aslında net bilgi vermezler. Sadece deneyin beğenmezseniz bırakırsınız, eksik olan taraflarınızı dolduracaktır diyerek merak duygusu aşılar. Nicholas sadece merakını gidermek için onların verdiği test ve formları tamamlar. İş adamı olan birinin, bilgi konusunda eksik olan bu alanda ne işi olabilir şüphesi oluşturulmuştur.

Dövüş Kulübü,

Filmin başında, filmin son sahnesinden kesit verilmiştir. İzleyici olarak bunu bilmediğimizden anlatıcının tüm patlama düzeneğini anlattıktan sonra “bunu biliyorum, çünkü bunu Tyler biliyor” diye bir ifade kullanır. Bilgi eksikliği olan bir yerde şüphe vardır.

Panik Odası,

Meg panik odasında hırsızlar ile hoparlör ile konuşur. Polisin yolda olduğunu söylemesine rağmen Hırsız el işareti ile telefonları olmadığını söyler. Megg bunu nasıl bilecekleri hakkında şüpheleri başlar. Hırsızlardan Burnhum panik odası hakkında bilgiye sahiptir ve yanıltıcı bilgileri çözmektedir.

Zodyak,

Katili yakalamak adına dedektifler, gazeteciler bilgiye ulaşmak için parçaları birleştirmeye çalışırlar. Özellik dedektif David ve karikatürist Graysmith bu işin peşini bırakmaz. Graysmith işini, ailesini bir kenara bırakıp bu işin peşine düşmesi, insanların bilgiye ulaşmanın zahmetli olduğunu sabır istediğini göstermektedir.

2.2.3.1.2. Diyaloglar

Alien 3,

Ripley, Yaratığın kendi kapsülünün bulunduğu mekik ile geldiğini tahmin etmektedir. Bu bilgisini doğrulamak için Bishop'un (Android-sentetik insan) parçasını bulup tekrar canlandırarak hafızasına erişim sağlar.

Ripley: *"Suloca'da ne oldu? Ayrılıştan önce, herhangi bir hareket kaydedildi mi? Gemide bir yaratık var mıydı?"*

Bishop: *"Evet. Yol boyunca bizimle birlikteydi."*

Ripley yaratığın varlığını biliyordu ve edindiği bu bilgiyle kendisini doğrular.

Zodyak,

Paul Avery: *"Zodyak hakkında ne biliyoruz?"*

Robert Graysmith: *"Bir sürü şey duyduk, ama ne kadarı gerçek?"*

Karakterler, Zodyak katili'nin kim olduğu ve ne yaptığı konusunda birçok teori duymuşlardır. Ancak hangi bilgilerin güvenilir olduğunu sorgularlar.

Dedektif David Toschi: *"Soru sormadan gerçeği bulamayız. Her şeyi sorgulamalıyız."*

Dedektif William Armstrong: *"Ama nasıl? Deliller karmaşık ve çelişkili."*

Bu diyalog, sorgulama ve soru sorma eyleminin önemini vurgular. Şüpheli felsefe, insanların bilgiyi sorgulama ve sorma sürecini teşvik eder.

Robert Graysmith: *"Bu cinayetler beni mahvetti. Uykusuz geceler geçirdim ve aklımın sınırlarını zorladım."*

Bu alıntı, insanların zihinsel sınırlarını ve psikolojik sınırlarını zorlayan gerçek olayların etkilerini yansıtır. Şüphelilik, insanın zihinsel sınırları konusunu ele alır.

2.2.3.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.3.2.1. Mizansen

Seven,

Bilgilerin kısıtlı olabileceğini ve sadece gördüğümüz ve algıladığımız kadarını bileceğimizi yönetmen cinayetlerin nasıl işlediğini göstermeyip, olay yeri incelemesinde

genellikle az ışık olan yerde göstermeyi yeğler. Dedektiflerin bildiği kadarını gören izleyici olaylara şüphe ile yaklaşacak bilgilerin doğruluğunu onaylamak için olaya dahil olmaya devam edecektir. Bilgiler ayrıntılarda gizlidir, bunun için fener ışığının gördüğü alan sizin gözünüzdür.

Oyun,

Yönetmen film başında diğer filmlerde olduğu gibi akıl oyunlarını temsilen bir simge koyar kadrına ve satranç taşlarına yakın plan yaparak, bu filmin belli hamleler içerisinde olacağı bilgisini vermektedir.

2.2.3.2.2. Kurgu

Yedi,

İlk ipucu ile 7 günah işleneceği bilgisi gerçekliği, araştırma ve okumalar ile kesinlik kazansa da insan bilgisinin sınırlılığı ile son iki cinayet ummadıkları yerde gerçekleşmiştir. Kurgu içerisinde cinayetler birbirinde bağımsız alanlarda gerçekleşir ama bir katilin kendi ölümünün bu plan dahilinde olacağı söz konusu olmamaktadır. Somerset, "en güvenilir kanıtlar bile bizi başka kanıtlara götürür" sözü ile bilgilerin sınırlı kalacağını yeğlemektedir. Ayrıca Somerset FBI (kütüphane de işaretli olan önemli kitapları alan kişiler takip edilir) arkadaşlarından kütüphane konusunda yardım alır. Katilin bir okuma yaptığını biliyordur ama kanıtlaması onun kimliğine ulaşmak için bir yol olarak düşünür. David bu fikri saçma bulur. Somerset "bilgi doğrudan kullanılmaz sadece yol gösterir" diyerek durumu özetler. Aslında doğru yolu bulmuştur gelen okuma listesinde katilin yeri tespit etmiştir ama elinden kaçırdığı için cinayetler devam eder.

David'in eşi, yalnızlığını ve hamileliğini kocası yerine Somerset'e anlatması seyirci açısından neden eşi ile bu konuşmadığı şüphe algısı oluşturmaktadır. Filmin sonuna kadar bu durum kadının ve çocuğun ölümü David'e verilmemiş bilgidir.

Film içerisinde katilin bir amacı olduğu bellidir ama cinayetleri nasıl işlediği gösterilmemektedir. Bilgiler dolaylı olarak verilmektedir.

Oyun,

Film bir çocuğun doğum günü partisindeki heyecan ile başlar. Çocuk eğlenceli ortamda doğum günü serenatları ile pasatasının başında mutlu bir bakış ile kamera bakar.

Farklı planda yakın plan Nicholas'ın yüzüne su vurarak gözlerini açması ile devam eder. İki farklı kare arasındaki bağ seyirci açısından şüphe uyandırmaktadır. Film ilerleyen süreçlerini o çocuğun büyümüş halini gördüğümüzü çocukluğunun onun için anı kaldığını ve yüzüne vurduğu su ile bu güzel anıdan çıkacağını anlatan kurgu yapıldığı belli olmuştur.

Dövüş Kulübü,

Film içerisinde bilgiler net olarak verilmemektedir. Eğer bir bilgiye ihtiyacınız var ise bunun peşine gitmeli ve parça bütün ilişkisini kurmanız gerekmektedir. Dövüş kulübünün ilk kuralı kimseye bundan bahsetmemek, kıyamet projesinin ilk kuralı ise bir şey sormamak olarak kodlanmıştır. Anlatıcı iki kişiliği ile diğer benliği ile yaptıkları konusunu hatırlayamaz ve aslında bu süreçte gerçek bilgiye uğraşmak için çaba sarf ettikten sonra Tyler olan diğer benliğini durdurmaya çalışmaktadır. Bu film aslında edindiğimiz bilgilerin dahi gerçek bilgi olamayacağı tezini öne sürmektedir. Kurgu içerisinde detay bilgiler film içerisine parça parça verilmektedir. Aslında izleyici de ne izlediğini sonuna kadar izledikten sonra biliyor.

Ejderha Dövmeli Kız,

Gazeteci Blowkist, mesleki karalama sonucunda kendisini aklatacak belgelere ulaşmak için iş adamının verdiği görev olan ölen kızı bulmak için parça bütün ilişkisi kurup ipuçlarına ulaşmaya çalışır. Her edindiği bilgi ipucu olmuştur. Doğru bilgi ise algılarını bir kenara koyduğunda ortaya çıkmıştır.

2.2.3.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Alien 3,

Ripley düştüğü mekiği görmek istediğinde ölen arkadaşları hakkında bilgi alırken, ölen çocuğun kapsülünün kenarında gördüğü erimiş demir dikkatini çeker. Kamera yavaşça zoom yaparak yakın plan gösterir deliği gösterir ve oradan Ripley'in suratındaki mutsuz ve şaşkın yüzüne yakın çeker. Ripley ise ceseti acil görmek ister. Bu izin bilgisi daha önceden izleyivi ve diğer karakterlere verilmediği için şüphe konusu olmuştur.

Dövüş Kulübü

Filmde aşırı yakın çekimler daha az sıklıkta ve daha kısa bir süre için kullanılmaktadır. Destek gruplarındaki toplantılar veya anlatıcının harap evindeki kimyasallar gibi aşırı yakın çekimler, çevresel bir atmosfer oluşturmak amacıyla kullanılır. Aşırı yakın çekimler aynı zamanda, Fincher'ın izleyicinin görmesini önemsendiği eylemleri (genellikle el hareketleri gibi) göstermek için de kullanılır. Fincher, filmlerindeki aşırı yakın çekimler, zor görülen ancak gözden kaçırılmayacak önemli ayrıntıları vurgulamayı amaçlar.

Kayıp Kız,

Karısının evde olmayışı ve oda içerisindeki karışıklıktan dolayı Nick, polis memurlarını çağırır. Gelen bayan dedektif evi incelediğinde dağılmış oda, açık kalmış ütü, mutfak dolabı kısmında bulunan küçük bir kan izi konunun derinlemesine incelenmesi gerektiği ve ne olduğu ile ilgili şüpheler kameranın yakın çekim ve karakter takibi ile daha canlı tutulmuştur. Bilgiye ulaşmak için parça-bütün ilişkisi kurulmuştur.

2.2.3.2.4. Ses

Oyun,

Bilginin sınırlılığı gerilim ve şüpheyi bir araya getirmektedir. Nicholas, eğlence sektörü oyununa katıldığı sahnenin ardından iş dönüşü evinin önünde yüzüstü uzanmış bir palyaço ile karşılaşır. Nicholas şaşkınca ona yaklaşırken gerilim fon müziği kullanılır ve bu durumdan şüphe duyulması gerektiği izleyiciye ulaştırılır. Oyunun ne olduğu konusunda bilgisi olmayan izleyici bu palyaçonun neyi ifade edeceğini çözemez.

2.2.4. Kendine-Kimliğe Dair Şüphe

Sinema, kendine-kimliğe dair şüphe temasını işleyerek izleyicilere karakterlerin içsel yolculuklarını ve kimlik arayışlarını keşfetme fırsatı sunar. Bu tematik yaklaşımlar genellikle karakterlerin içsel çatışmaları, dışsal etkiler ve toplumsal normlarla mücadele, anı kayıpları ve geçmişle yüzleşme, cinsel kimlik keşfi gibi unsurları içerir. Filmler, karakterlerin kendine dair şüpheyi düşmeleri ve kendi kimliklerini sorgulamaları sürecinde izleyicilerle güçlü bir bağ kurar. Kendine yabancılaşma, karakterlerin kendi iç

dünyalarına yönelmeleri sinemanın izleyiciyi derin düşünsel bir yolculuğa çıkarma potansiyelini ortaya koyar.

2.2.4.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.4.1.1. Karakter

Alien 3,

Doktor Clemens zamanında morfin bağımlısı kendisine iyiliği olmayan biri olarak kendisini tanımlar. “Öğrencilik bittikten sonra gizlice morfin kullanarak, uyuşturucu bağımlısı olmakla birlikte gelecek vadeden kişi olarak görülüyordum. Geleceği olan adam. İlk yerleştiğim yerde 36 saatlik çalıma yaptıktan sonra alkol aldım. Daha sonra 30 kişi kaza geçirmiş acil yardıma geri geldim ve fazla doz ağır kesici vermemden dolayı 11 kişi öldü.” Kendisini bilmek ve bilmemek arasındaki ayrımı tam yapamadığından arafta kalmış bir benlik şüphesi vardır. Mahkûm olmanın ise onu uyuşturucudan uzaklaştırdığını düşünerek kendisini teselli etmektedir.

Ripley, filmin başında yaratıkların gezegende olduğundan emin olmadığından kendine şüphe duymaktadır. Ayrıca karakterin geçmişindeki travmalar, kendine dair şüphelerinin artmasına neden olur. Film, Ellen Ripley karakterinin, düşman bir ortamda kendisini yabancılaşmış hissetmesine odaklanır. Ripley, insanlarla ve yaratıklarla olan ilişkilerinde, kimliğinin ne olduğu hakkında şüphe duyar.

Ripley, Xenomorph yaratıklarının varlığı hakkındaki şüphelerini dile getirdiğinde, diğer karakterler onun deli olduğunu düşünürler. Ancak daha sonra Xenomorph yaratıklarının varlığı doğrulanınca, karakterlerin kişisel kimlikleri değişmeye başlar ve artık hayatta kalma mücadelesine odaklanırlar. Bu sahne, kişisel kimliklerin kaybı ve değişimi konusunu ele almaktadır.

Yedi,

Dedektif David mesleki olarak daha sakin olması gerekirken, öfkesi yüzünden bazı işlerin ayrıntılı yönlerini kaçırmaktadır. Somerset, mantıklı kararlar alarak ve olaylara soğukkanlı yaklaşmaya çalışan ama kendi alanında içine kapalı sakin bir yaşam sürmektedir. Somerset öfkeli ve önyargılı olan David’e “duygularına hâkim olması”

gerektiğini söylese de David, “ben duygularından beslenen biriym” diyerek kendisini tanımlar.

Film, Mills'in kişisel kimliği ve yaptığı seçimler, izleyicilerin karakter hakkında şüphe duymalarına neden olur. Mills, işinde çok başarılı bir dedektiftir. Ancak ailesiyle olan ilişkilerinde zorluklar yaşamaktadır. Bu durum, izleyicilerin, kahramanın kimliği ve benliği hakkında şüphelerini tetikleyerek, karakterin davranışlarını sorgulamalarını sağlar.

Katilin cinayetleri, insan doğasına dair şüpheleri uyandırır ve karakterlerin kimlikleriyle ilgili sorular sormasına neden olur. Katil, insanların karanlık yönleriyle yüzleşmelerine ve kendileriyle ilgili şüpheler uyandırmalarına neden olur. Filmde, katilin kimliği belirsizdir ve dedektifler onun kimliğini çözmeye çalışırlar.

Oyun,

Nicholas onun için hediye olarak alınan oyun alınmadan önce, babasının intihar etmesinden etkilenmiş ve bu yüzden içine kapanıp sadece iş hayatı üzerine yoğunlaşmış bireydir. Kendi benliğini mutsuzluk ve monoton yaşama dahil olarak tasvir edilmiştir. Eşinin ondan neden ayrıldığı konusu hakkında seyirciye bilgi verilmemiştir. Filmin sonuna doğru eski eşine gider ve kendisini dinlediğini ve aslında eşinin kendisinden neden uzaklaştığını anladığını ifade eder. Yani Nicholas bakış açısını değiştirecek olaylardan sonra kendi benliğini tekrardan sorgulayarak çevresini gözlemleme şansı elde etmiş olur.

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı rahatlamak için kanser hastalarının terapilerine katılırken, kendi keşfini yapmaya çalışır. Gözlerini kapattığında kendi güç hayvanının penguin olduğunu düşünür.

Film boyunca, anlatıcı kendi kimliğini ve Tyler Durden'le olan ilişkisini sorgular. Ana karakter, Tyler'ın etkisi altında kimlik değiştirir ve şiddet içeren eylemlere katılır. Bu, kimlik ve toplumsal normlara yönelik şüphe duygusunun bir sonucu olarak ortaya çıkar. Anlatıcı, gündüzleri sıradan bir ofis çalışanı gibi yaşarken, gece Tyler Durden ile çatışma kulübünü oluşturur.

Zodyak,

Filmdeki Zodyak katili, kimliği belirsiz bir suçlu olarak kalır. Karakterler, katilin kim olduğunu tespit etmek için çaba gösterebilir de bulamazlar. Katilin kimliği halen daha olasılık üzerine kalmıştır.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Zamanı tersten yaşayan birinin kendisini ve kimliğini tanımlamak zordur. Sıra dışı olanlar her zaman şüphe kavramının anahtarıdır. Kimliğini oluşturmak için yaşadığı yeri terk edip uzun bir yolcuğa çıkması kendisini bulmasını sağlamıştır. Dışarı çıktığı bir gün teknede çalışması için eleman arayan birini duyunca heyecanlanır ve artık onun için deniz farklı anlamı taşımaktadır. Erkek olduğunu anlaması, orada kapitanın onu sorgulaması ile başlamaktadır. Kendimizi tanımlamamız aslında farklı insanların sorularına karşılık kendimizi tekrar düşünmemizi sağlamaktadır. Kaptan “ne için doğmuşsan onu yap” diyerek Benjamin’in rahat düşünmesini sağlamaktadır. Artık yaşlı doğmuş olması onun için sorun olmamaktadır.

Ejderha Dövmeli Kız,

Ailesiz olan, sosyal güvenlik kurumuna bağlı hareket eden ve hayata karşı sürekli vermesi gereken bireyin kendisini bulması için kurallara göre hareket etmesi gerekmektedir. Aslında kurum onu kukla gibi oynatma ve bunun isyanı içerisinde kendi kimliğini oluşturmaya çalışan bireyin hayata karşı şüphesi sorgulanmaktadır. Ayrıca filmin ilerleyen süreçlerinde kurumda ona yardım etmiş gibi görünüp karşılığında Salander’ın onun evine gitmesini ve memnun etmesini istemektedir.

Film, karakterlerin kendi kimliklerini sorgulamalarını ve intikam arayışlarını ele alır. Özellikle Lisbeth Salander, intikam için gizlilik içinde hareket eder ve kendi kimliğini sorgular.

Kayıp Kız,

Amy eşine karşı yaptığı oyunda kendisine zarar vermeyi dahi göze atmıştır. Oyununun başarıya ulaşması için kendisini hırpalaması, özel böylesine zarar verip tecavüz edildiği imajı yaratmaya çalışması, suratına çekiçle vurması, kendisine eziyet olan yerlere gitmeye çalışması, hatta cinayet işlemesi sayılabilir. Psikopatlık boyutuna gelmiş bu birey kendi mutluluğunu gerçekten bu şekilde sağlıyor olabilir mi?

Ana karakterler, kendi kimlikleri ve rolleri üzerine sürekli olarak şüphe duyarlar. Amy'nin günlükleri ve medya tarafından sunulan imajı, gerçekte kim olduğu hakkında şüphecilik yaratır. Nick, kendini sorgulayarak, suçlu olup olmadığı konusunda şüpheye düşer.

2.2.4.1.2. Diyaloglar

Sosyal Ağ,

Uzman: “Sen pislik değilsin olmaya çalışıyorsun”. Bu söz Mark’ın ünlü olmaya başlaması ile iş ve sosyal hayatının tezatlıklarını yaşamakta olduğunu göstermektedir.

Kayıp Kız,

Amy ünlü bir çocuk kitabı olan Harika Amy adlı eserlerinin yazarıdır ve kitaplarının arka yüzünü evleneceği adama tanıtırken kendi yapamadıklarını Harika Amy üzerinden anlattığını ifade eder. Kendi benliğini bulamayan birey, olduğu değil olması gerektiği kişiyi eserlerine yansıtmıştır.

Amy: “10 yaşında çelloyu bıraktım. Bir sonraki kitapta, Harika Amy çello dehası oldu.”

Nick: “Voleybol oynar mıydın?”

Amy: “Birinci sınıfta takımdan atıldım. Muhteşem Amy üst oyuncu seçildi.”

Nick: “Ne zaman köpeğin oldu?”

Amy: “Onun köpeği oldu.”

Amy, yaşadığı ikilem ile kendi benliğine şüphe duymaktadır. Bu onu hayata karşı bir oyuncu olma rolü vermektedir.

Nick annesi 4. seviye kanser olduğu için Missouri’ye taşınma kararı alır. Amy bu durumdan aslında rahatsız olmuştur. New York şehrinden küçük bir bölgeye gitmek ayrı bir konu olmakla beraber eşinin kendisine saygı duymadığını düşünmektedir.

Amy: “Para yok, iş yok, istikbal yok. Nick eve döndüğü için mutlu ama benimle olduğu için mutlu mu bilmiyorum. Sanki yanlışlıkla yanına aldığı bir şey gibi hissediyorum. Gerektiğinde atabileceği bir yük...”

Amy bu durumda kendi benliğinden şüphe duymaktadır. Film içerisinde sanki bu durumla mücadele etmek adına eşine karşı bir oyun başlatmış olabilir. O bir yazar ve

bunun hayatının her yerinde kullanabileceğini kanıtlamaya çalışacak kendisini mutlu etmeye çalışan bireydir.

2.2.4.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.4.2.1. Mizansen

Filmler içerisinde benlik ve kimlik sorunsallarında karakterler genellikle evlerinde veya arabalarında olarak gösterilir. Ayrıca bu oluşum içerisinde karakter yalnızdır ve çevrelerinde uzaklaşmış olarak gösterilir. Kendi kimlik ve benlik arayışı sadece kendi kendimiz ile kaldığımız o süre zarfında mı cevap bulabilmektedir soruları oluşmaktadır.

2.2.4.2.2. Kurgu

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı gündüzleri ofis çalışanı iken geceleri dövüş kulübüne katılan bireydir. Bu gerçeklik ve şüphe temasını bir arada sunar. Kurgu yapısı içerisinde iki karakterde görünür anlatıcı agresif hayata alışmaya çalışırken, Tyler onu eğitmeye çalışan, yönlendiren bir kimlik olarak kendisini göstermektedir. Kurgu yapısı içerisinde iki farklı kişilerin anlaşması üzerine kurulu bir ilişki sistemi gösterilse de iki kimliğin bir arada oluşu filmin sonunda belli olmaktadır.

2.2.4.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Ejderha Dövmeli Kız,

Kamera yakın planda Salender'in dışarıda sigara içmesinin ardından bir apartmana girişini verir. Wennerström adlı kişinin ismini apartman girişinde görünce kamera Salender'in kafa sallayarak onaylamasını ve daha sonra hareketlerini takip eder. Orta ölçekli çekim ile bodrum katında gezinmesini gösterir ve Salender çantasından fotoğraf makinesi çıkar ve kamera duvarda bulunan sigorta kutusunu ve çevresindekileri yakın planda verir. Kamera burada Salender'in gözü gibi kullanılmış ve bu yaptığı davranış ile Wennerström adlı kişinin kimliği ile ilgili şüpheleri canlandırmıştır.

2.2.4.2.4. Ses

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı kendisi gibi yalan söyleyerek terapi gruplarına katılan Marla'yı fark etmesi gerilim müziği eşliğinde verilmektedir. Bu müzik ile iki karakter arasında belli problemlerin olacağını habercisidir. Anlatıcı “onun yalanı benim yalanımı yansıttı ve birdenbire hiçbir şey hissedemedim” şeklinde kendisini ifade eder. Kendi benliğini bulmaya çalıştığı bu yer kendisi gibi olan biri tarafından yapması duygu değişime sebebiyet vermiştir.

2.2.5. Özgürlük ve Adalet Üzerine Şüphe

Filmlerde özgürlük genellikle bireysel haklar, seçim özgürlüğü veya toplumsal normlarla çatışma şeklinde ortaya çıkabilir. Adalet ise genellikle hukuk sistemine, toplumsal düzenlere veya bireyin kendi içsel sorgulamalarına odaklanarak işlenir.

Hayatımız içerisinde gerçekten özgür müyüz veya verdiğimiz kararlarda kendimiz için ne kadar ne adaletli olabiliriz sorunsalı vardır. Birçok film, karakterlerin özgürlük arayışları sırasında karşılaştıkları zorlukları ve bu süreçte yaşadıkları şüpheleri ele alır. Adalet ise genellikle karakterlerin eylemlerinin sonuçları üzerinden sorgulanır. Bu konular genellikle karmaşık ve çok yönlüdür.

2.2.5.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.5.1.1. Karakter

Yedi,

Özgürlük ve adalet John Doe'nin söylemi ile 7 günahı işlememekten geçmektedir. Kendisini de öldürmeyi göze alarak yaptığı bu planda adaletli olduğunu simgeleyen bireydir.

Oyun,

Nicholas, oyunun içinde kontrolünü kaybeder ve oyunun yaşamını nasıl etkilediğini anlamaya çalışır. İnsanın kendi yaşamını ve özgürlüğünü kontrol etme

yeteneđi konusundaki temalarını içermektedir. İnsanlar sıkça yaşamlarının kontrolünü sorgularlar ve neyin özgür iradeleriyle neyin dışsal etkenler tarafından şekillendirildiđini düşünürler.

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı pek çok kişi gibi IKEA yuva kurma içgüdüsüne köle olmuş bir birey olarak tanımlanır. Kapitalist sistem içerisine sıkışmış bireyler markalar ile yaşam standartlarını iyileştireceđini umut ederek, kendilerine yabancı bireyler olmaya başlar. Yalnız ve eşya arasında kendi özgürlüğünü kısıtlayan bireylerin yaşamlarına şüphe ile bakılabilmesini olanaklı kılmıştır. Bu yüzden uykusuzluk problemi yaşayıp acısını dindirmek için başkalarının acılarıyla kendisini rahatlamaya çalışan bir birey oluşmaya başlamıştır.

Dövüş Kulübü üyeleri, toplantıları sırasında katılımcılar fiziksel acı ve şiddet yoluyla özgürlük arayışına girerler. Bu sahneler, toplumsal normlara ve otoriteye karşı şüpheli bir tavır sergiler.

Ejderha Dövmeli Kız,

Salender, kimsesiz büyümüş ve özgürlüğünü bulamamış, her yönden kendisini kurtarmaya çalışır. Sosyal Güvenlik Kurumuna sürekli hesap vermesi biri ve sistem onu kısıtlamaktadır.

Kayıp Kız,

Amy, Nick ile evlilik törenindeyken babası gazeteciler ile görüşmesini söyler ama kendisi zamanının olmadığını söylese de babası bunu duymamazlık gelir ve babası bu röportajın güzel olacağını söyleyerek yanından ayrılır. Daha sonra Amy, “işte evimi ve güvence hesabımı buna borçluyum, şikayet edemem” diyor. Amy kendisi için oluşturduğu ya da kabullendiđi bu hayat içerisinde gerçekten özgür müdür? Ayrıca kendi kurmaca evlilik töreninde siyah bir elbise giymiştir. Amy’nin annesi “yapmam gerekeni muhteşem yapmalısın” der. Kendi özgürlük alanı sınırlandırılmış ve kurgusal evrende gezinen bu kadın evlilik hayatında ne yapabilir şüphesi akıllara gelmektedir.

Mank,

Film, yaratıcı özgürlük ve sanatın gücünü vurgular. Mankiewicz, yazdığı senaryoyla özgür bir şekilde ifade ederken, stüdyoların ve politik figürlerin baskılarına

direnir. Bunu alt metin olarak kullanır ve özgürlük dediğimiz şeyi aslında başkalarına göre belirlemekte olduğumuz şüphesine dikkat çeker.

2.2.5.1.2. Diyaloglar

Alien 3,

Filmde kendi özgürlük alanınız mı yoksa başkalarının özgürlük alanını mı korumalısınız sorusu akla gelmektedir. Ayrıca şirket bu canavarı biyo-silah bölümü için istemektedir. Yani sistemler kurulurken bazılarının fedakârlık yapmasının gerekli olduğu yargısına varılabilmektedir.

Ripley: Görevli Aaron'a "üstlerine bütün tesisin zehir saçtığını söylemesini" ister.

Aaron: "Bu durumda şirket yardım etmez" dese de

Ripley: "Zaten etmeyecekler" der.

Aaron: "Önümüzdeki dönem gideceğiz bu yerden, ailem var" der.

Ripley: "Bu durum zor ama bu yaratık bu gezegenden çıkarsa herkes ölür" der.

Dövüş Kulübü,

Tyler Durden: *"Sizi kim olduğunuzdan daha fazla kim olduğunuzla yargırlarlar. Onlara karşı geleceksiniz. Özgürlüğünüzü kazanmak için savaşıacaksınız."*

Tyler Durden: *"Paranı harcıyorsun, işine gidiyorsun, sonra harcadığın şeyleri tekrar satın almak için daha fazla çalışıyorsun. Bu, bir tuzağın içinde dönüp durmaktan başka bir şey değil."*

Tyler Durden: *"Gerçek özgürlük, her şeyi kaybettiğinizde bulunur. Sahip olamayacağınızı kaybettikten sonra özgürsünüz."*

Özgürlük genel olarak hep tartışılan bir konudur. Bu diyalog ise, özgürlüğün fedakârlık gösterilmesi gerektiğini kanıtı şeklinde cevap vermektedir.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin Button: "Hayatta her şeyi kontrol edemeyiz. Ancak kendi tepkilerimizi ve tutumlarımızı seçebiliriz."

Bu alıntı, insanın yaşamın bazı yönlerini kontrol edemeyeceğini, ancak kendi tepkilerini ve tutumlarını seçme özgürlüğüne sahip olduğunu vurgular. Bu, şüpheli felsefenin insanın kendi kaderini ve özgürlüğünü sorgulama ilkesiyle örtüşür.

2.2.5.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.5.2.1. Mizansen

Alien 3,

Mekikte bulunan mahkumlar kendi tercihleri doğrultusunda orada kalmışlardır. Gün yüzü göremedikleri bu yerde kendilerini nasıl özgür hissedebilirler. Mahkumlar için özgürlük herkesten ve her yerden uzak olmak anlamına gelmektedir. Bulundukları mekikte ihtiyaçları bile tam anlamıyla karşılanmamaktadır. Kullanılan eşyaların eksik olması, ışık sisteminin yetersiz olması olarak sayılabilir.

Ripley içinde taşıdığı yaratık yüzünden ölümünü Dillon'dan isterken yönetmen onu parmaklar arasındaymış gibi çerçeveleme yöntemi izleyicisine sunar. Yani Ripley artık parmaklar arasında bir mahkûm mu oldu? Film içerisinde kullanılan bu mizansen yapı yönetmenin imzası niteliğindedir.

Dövüş Kulübü,

Büyük şehirde yaşayan yabancılaşmış bireylerin bir umuda sahip olması gerektiğini anlatan bu filmde sistem eleştirisi yapılmaktadır. Filmde harabe olmuş alan ve lüks alanlarda fazla aydınlatma kullanılmadan çekilmiştir. Yani bu aydınlatma yöntemi ile insanların eşitlikleri ve özgürlüklerini temsil eder niteliktedir.

Adalet sisteminin bir yerlere varamayacağı bu zor yaşanan dünya içerisinde halkın kendi özgürlükleri ve büyük devlet banka binaların yıkılması ile borçlarından kurtulacak olan bireylerin mutlu olacağı tezi savunulmuştur.

2.2.5.2.2. Kurgu

Alien 3,

Ripley içinde bir yaratık taşıdığını öğrenince birçok şey anlamını yitirir. Canavarla yüzleşmeye gider ama yaratık onu görünce yönetmen o anı izleyiciye göstermez. Ripley

öldü mü, kaldı mı diye şüpheler başlarken ardından gelen görüntüyle Ripley bir alanda oturmuş Dillon'dan onu öldürmesini ister. Çünkü özgür olmasını gerektirecek bir durum kalmamıştır ve başkalarının refahı için kendi hayatını sonlandırmak ister.

Filmde, hapishane koloni atmosferi, karakterlerin özgürlük ve bağımsızlık hakkında düşüncelerine neden olur. Ripley, kendisinin ve diğer mahkumların bu koloniden kaçmaları gerektiğine inanır. Ancak çoğu mahkumlar kaçmak yerine, yarattığı yok etmek için Ripley ile bir plan yaparlar. Bu durumda, özgürlük ve bağımsızlık hakkında farklı düşünceler ortaya çıkar.

Yedi,

Filmde adalet kavramı, John Doe'nun suçlarına karşı nasıl mücadele edileceği konusunda felsefi bir şüphe yaratır. Doe, insanların doğasındaki bozukluğu ortaya çıkarmak için insanlara acı çektirirken, Somerset ve Mills onu yakalamak için adalet sistemi içinde çalışırlar. Ancak filmde, adalet kavramının tam olarak ne olduğu ve nasıl uygulanması gerektiği konusunda şüpheler vardır. Adalet için uğraşılması gösterilirken farklı sahnelerde sokakta can çekişen veya mutsuz bireyler gösterilmektedir.

Panik Odası,

Özgürlük ve güvenlik birbirini tamamlayan olgulardır. Meg kocasından ayrılmış kızı ile yaşayacak bir kadındır. Kocasının onu aldatması ruhen özgürlük alanını kısıtlasa da güvenli yaşam alanı olarak 3 katlı panik odası olan bir evi tercih eder. Böylelikle güvenli ortamda özgür hareket edebilecekti. Günlük yaşamlarımızda özgür alan evinizdir mesajı üzerine kuruluyken, eve hırsız girer kaygısı ile yaşamak durumundadır.

Zodyak,

Adaletin sağlanması için suçluların bulunup cezalandırılması gerekmektedir. Adalet sistemi içerisinde polislerin bölgesel olarak ayrılmaları bilgiye ulaşmak konusunda sorun çıkarmaktadır. Bunu bilen katil yer değişikliği ile zaman kazanmaktadır. İş bölümü olmadan ilerlemek mümkün değildir ama sistemin dayatması araştırma yapan dedektiflere sınırlama getirmektedir. Bu durum sisteme şüphe ile bakılmasını sağlamaktadır.

Katilin yakalanamaması ve adaletin sağlanamaması, adalet ve suç kavramları üzerine şüphe uyandırır. Karakterler, adaletin nasıl sağlanacağını ve suçun nasıl çözüleceğini sorgularlar.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

İnsanlardan farklı doğmuş olması onun özgürlük alanını kısıtlasa da, topluma kendisini kabul ettirmek yerine içsel özgürlüğüne odaklanır. Benjamin yaş aldıkça olgunlaşır ve dünyaya adaletli olarak gelme de kendi içsel adaletini sağlamaya çalışmaktadır. “Bize tamir işlerini yapmaya geldi şimdi artık uçuyor” diyen kaptan durumu özetlemektedir.

Sosyal Ağ,

Teknoloji ulaşmamız gereken tüm bilgileri bizlere verdiği için kendimizi o alanda özgür hissederiz. Çünkü sahte kimlikler yaratır ve rahat hareket ederiz. Aslında siz onları kandırdığınızı düşünürsünüz. Yazılımcılar sizlerden alması gereken bilgileri her türlü alabilmektedir. Teknoloji özgürlük sunduğu kadar mahrem alanımıza girdiği göz ardı edilemez. Üniversite, öğrencileri bilgilerini arşivlemiş ve işlem yapmak için teknolojiden faydalanmıştır. Ama güvendikleri sistemdeki görsellere Mark ulaşır ve platform kurar. Bunu 4 saat içerisinde yapabilmesi ise bu işin zor olmayacağını ve bilgilerin alınabileceğini vurgulamaktadır. Teknoloji özgürlük verdiği kadar mahkûm da edebilmektedir algısı oluşmaktadır. Mark'ın bu yaptığı için cezası sadece 6 ay okuldan uzaklaştırma olmaktadır.

Mark Zuckerberg, Facebook'u geliştirirken kullanıcıların özgürlüğünü sınırlar ve gizliliklerini ihlal eder. Bu kullanıcıların ne kadar özgür olduğu ve teknoloji şirketlerinin sınırları nasıl çizdiği konularında şüpheli bir bakış açısını yansıtır.

Mank,

Mankiewicz: “Senaristler özgürlük köleleridir. Özgürce düşünebilirsiniz, özgürce yazabilirsiniz ama özgürce konuşamazsınız.” Medya gösterildiği gibi gerçek hayatı yansıtmaz.

Film, yaratıcı özgürlük ve sanatın gücünü vurgular. Mankiewicz, yazdığı senaryo ile özgür bir şekilde ifade ederken, stüdyoların ve politik figürlerin baskılarına direnir.

Film bunu kurgusal evreninde geçmiş zaman ve şimdiki zaman arasındaki geçişleri ile aktarmaktadır.

2.2.5.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Alien 3,

Ripley, özgürlüğünü insanlara hizmet için kullanır ve bunun yolu olarak filmin final sahnesinde yaratık için hazırlanan alevlerin üzerine kendisini bırakır. Kamera Ripley'in bu kararlılığını göstermek için yüz plan ardından geniş plan ile çekim yaparak alanın büyüklüğü ve yerdeki kırmızı lavların gösterimi ile ambiyansı sağlayarak Ripley'in düşüşü üzüntü yaratmaktan ziyade huzuru temsil etmektedir.

2.2.5.2.4. Ses

Alien 3,

Ripley içindeki canavar yüzünden Dillon'un onu öldürmeye yeltenmesi ile fonda müzik sesi yükselir ve Dillon elindeki sopayı demire vurarak ses çıkmasını sağlayarak izleyici ve karakteri şok eder. Bu müzik ve ses ile özgürlük sadece bir sopa kadar yakın mıydı? sorusunu çağrıştırmaktadır.

Dövüş Kulübü,

Film son sahnesinde patlamalar gerçekleşirken, Anlatıcı ve Marla el ele tutuşarak camdan dışarıya bakarlar. Bu görüntü eşliğinde bu patlama sesi korku değil özgürlüğün sesi olarak kullanılmıştır.

2.2.6. Toplumsal ve Ahlaki Şüphe

Toplumsal ve ahlaki şüphe, genellikle bireyin etik değerleri, adalet anlayışı veya toplumun dayattığı rollerle çatıştığı durumları vurgular. Bu tür filmler, izleyiciyi sadece karakterin iç dünyasına değil aynı zamanda geniş toplumsal yapıya dair düşünmeye teşvik eder. Karakterlerin toplumsal normlara karşı duruşu veya ahlaki değerlere yönelik şüpheleri, izleyiciye çeşitli perspektifler sunarak toplumsal konuları sorgulama fırsatı verir.

Toplumsal ve ahlaki şüpheyi işleyen filmler genellikle karmaşık karakterler, etkileyici senaryolar ve güçlü görsel öğelerle izleyicilerin ilgisini çeker. Bu tematik yaklaşım, sinemanın izleyicileri düşündürme ve toplumsal meseleleri derinlemesine ele alma potansiyelini kullanarak sinemanın güçlü bir düşünsel araç olduğunu gösterir.

2.2.6.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.6.1.1. Karakter

Alien 3,

Kadın olarak o kadar erkeğin arasında olması kendisini rahatsız eder. Mahkumların birkaçı birleşip kadın olduğu ona zarar vermek isterler. Kadın olmak orada suç olarak bakılır ve ahlaksızlığa yol açacağı düşünülür.

Yedi,

Dedektiflerin, seri katilin ahlaki motivasyonları hakkında şüpheleri vardır. Katilin amaçlarını anlamakta zorlanırlar ve onun davranışlarını ahlaki olarak ele alıp sorgularlar. Katilin eylemleri insanlığın hangi etik değerlerini ihlal eder?

Dövüş Kulübü,

Tyler Durden karakteri, anarşist ve şüpheci bir figürdür. Tyler, modern toplumun kurallarını ve normlarını sorgular. Kendi özgürlüğünün yanı sıra insanların özgürlüğünün de sistem tarafından kısıtlandığını ve bunun için sisteme karşı gelme operasyonu yapılması gerektiğine inanır. İnsanların eşitlik içerisinde yaşamadığı yerde ahlakın olmadığını alt-üst ilişkisi içerisinde sadece başarı olarak tabir edilen belli başlıklara sığınan kitlelerin ahlakı benimseyemeyeceğini iletir.

Zodyak,

Graysmith film başında boşanmış bir bireydir. Sonradan bir evlilik yapar ve iki tane daha çocukları olur. Evliliği, sanki anlaşmalı gibidir. Eşi ile hiçbir samimiyeti görünmemektedir. Bu evliliğin sorumluluğunu taşımak yerine kendi merakı ve şüphesi için Zodyak hakkında kitap yazmaya çalışır. Ailesinin ondan uzaklaştığını görmesine rağmen önceliği yine Zodyak araştırması olmuştur. Filmin sonuna kadar eşi ile bağı

olmamıştır. Toplumsal normlarımızda evlilik tek kişilik yaşam alanını belirleyenler için değildir. Bu film içerisinde aile yaşamının içerisi boşaltılmıştır.

Sosyal Ağ,

FacemASH adındaki bu platform öğrenci kızların eşleştirilmesi üzerinedir ve ilk gecedan 22.000 hit alır. Bu durum başarı olarak gelebilir. Ama Mark bu başarıyı bilgisayar başında oturup başkalarının bilgisayarlarına erişerek kız fotoğraflarını izinsiz kullanması ile olmaktadır. Ahlak sınırlarının bulanıklaştığını göstermektedir. Başka insanların görsellerini platformlarda kullanmak insanların karşılıklı olan güvenini bozmaktan ziyade kişinin ahlak kurallarını hırsları uğruna hiçe sayılması konusunu ele almıştır.

Ejderha Dövmeli Kız,

Salender, uçari giyim tarzı, her yerinde piercing olan, koyu makyajlı görüntüye sahip bir kadındır. İşinde iyi olsa da onu önerecek kişiler kadının tipinden dolayı çekinmektedirler. Toplumsal olarak belli standart görüntüde olmamak işinde iyi olsanda seni alandan uzaklaştırmakta ve ötekileştirilmektedir. Yazılımcı olması ve bilgilere kolayca ulaşılabilir olsa da başkalarının özel hayatlarının ortaya dökülmemesini yeğlemektedir. Bir gazetecinin kariyeri üzerine yapılan komplo olduğunu fark eder ve bu durumu yorumlamaz. O dış görünüşü ile farklı olsa da ahlaki olarak doğru bildiğini yapmaya çalışmaktadır.

Film, cinsiyet rolleri, ahlaki değerler ve toplumsal normlar gibi konuları sorgular. Lisbeth Salender'in geleneksel cinsiyet rollerine uymayan davranışları, toplumsal normlara karşı bir başkaldırıyı temsil eder. Bu durum şüpheli bir tavır almayı ve toplumun kabul ettiği değerlere şüpheyile yaklaşmayı yansıtır.

Kayıp Kız,

Amy ilişkisi içerisinde sürekli bulmacalı oyunlar oynamaktadır. İlk başlarda ilişkisini canlı tutmak için yaptığını düşünsek de ilerleyen sürelerde evliliğin emek istediğini söylese de eşini acımasızca bir oyunun içine sürükleyip suçlu bulunarak, tutuklanmasını sağlamaya çalışmaktadır. Toplumun temel yapı taşlarından biri olan evliliğin bu şekilde bir oyuna dahil edilmesi ne kadar doğrudur.

Nick, Amy'nin kendisini sürekli olarak yönetmesinden rahat olmuş ve mutsuz evlilik yaşadığının farkına varmıştır.

Amy evliliğinde kendi banka hesap fonunda olan parayı ailesini aktarır (Aslında bunu kendi oyunu için mn hazırlık yapmaktadır). Nick ise, kendileri zor durum yaşarken olan tüm parasını hiç danışmadan ailesine aktarması onu kırmıştır. Evlilikler içerisinde problemler olabilir ama boşanmadan kendisine yeni sevgili yapması ne kadar doğrudur. Evlilik süreci sadakat prensibiyle yürür. Amy ve Nick ahlaki değerleri yıkmış iki birey olarak filmde yer almaktadır.

2.2.6.1.2. Diyaloglar

Yedi,

Bazı kişiler mesleklerinin ahlak çerçevesinde yapmaz. Kendilerine verilen sorumluluktan kaçıp, genelde özel düşüncesiyle işini yüzü körü yaparlar. Somerset ve David ilk soruşturmaya gittikleri yerde geçen aşağıdaki alıntılar konuya açıklık getirmektedir.

Polis Memuru: *“Hiçbir şeye dokunulmadı.”*

Somerset: *“Ölüm ne zaman tescillendi?”*

Polis Memuru: *“Size söylediğim gibi hiçbir şeye dokunulmadı. Ama yüzü makarna tabağında 45 dakikadır duruyor”*

David: *“Bir dakika kimse nabzını kontrol falan etmedi mi?”*

Polis Memuru: *“Söylediğim gibi bu adam makarna sosunu solumuyorsa nefes almıyordur.”*

David: *“Demek burada işler böyle yürüyor.”*

Daha sonra bu konuşma Somerset ve David arasında ayrıca konuşulur.

Somerset: *“Bu soruyu sormandaki amaç ne?”*

David: *“Kim bilir kaç tane ölü olmayan ölü bedenler bulmuştur.”*

Yedi, Ağgözlülük ile ilgili olan cinayet bölümünde, görev Mill'e verilmiş olmasına rağmen dedektiflerin başı Somerset'i bu iş için ikna etmeye çalışırken Somerset zaten emekli olacağını vurgular.

Somerset: *“Sokakta adamın biri köpeği ile yürürken saldırıya uğruyor ve saatini, cüzdanını alıyorlar. Daha sonra gözleri oyuluyor. Bu olay buradan 4 blok uzaklıkta oldu.”*

Dedektiflerin Sorumlusu: *“Evet okudum. Burası hep böyle.”*

Somerset: *“Belki haklısın.”*

Büyük şehirlerde cinayet oranlarının artması ve buna bağlı olarak duyarsızlaşma olduğu şüphesi oluşturulmaktadır. Toplumsal olarak insanların birbirine zarar verdiği ve ahlaki değerlerimizi kaybettiğimiz bu şehirlerde insanlar birbirine şüphe ile bakmasını sağlamaktadır.

Dövüş Kulübü,

Yer altı dünyasını araştırmak için emniyet güçleri bilgilerini birleştirir. Bu durum Tyler ve grubunu harekete geçirmiştir. Tyler, emniyet görevlilerin sorumlusunu yakalar.

“Halka, yer altı örgütü olmadığını söyleyeceksin. Yoksa bu adamlar seni keser. Parçalarının birini Newyork Times’a, diğerini LA Times’a gönderecekler. Bak Peşinde olduğun insanlar, bağımlı olduğunuz insanlardır. Yemeğinizi pişiriyoruz, çöpünüzü topluyoruz, telefonlarınızı bağlıyoruz, ambulanslarınızı sürüyoruz, uyurken siz koruyoruz. O yüzden bizimle oynama.”

Bu cümleler aslında toplumsal yapı içerisinde oluşan hiyerarşi de onların köle-vasıfsız olarak nitelendirdikleri kişiler olmazsa kendi varlık ve statülerinin bir önemi kalmayacaktır. Toplumun her bireyi değerlidir ve alt tabaka dediği kişiler bu şekilde güçlerini birleştirdiklerinde dev bir ordu gücüne sahip olabilirler.

Benjamin Button’un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin gençleşmeye başlamıştır ve kaldığı bir pansiyonda Ticaret Bakanı eşi olan Elizabeth ile gece uyumadan önce çay içmek için birleşirler ve sabahlara kadar sohbet ederler.

Kadın: *“Benim hakkımda yanlış düşünmeni istemem.”*

Benjamin: *“Neden yanlış düşünüyüm.”*

Kadın: *“Evli kadınlar gece yarılara kadar bir erkekle sohbet etmez.”*

Benjamin; *“Ben bunları bilmiyorum.”*

Benjamin bu sözlerle aslında toplumun yaptırımlarını hayatının içerisine almak yerine kendi bildiği ve mutlu olduğu yolu tercih etmektedir. İlerleyen süreçlerde Elizabeth ve Benjamin arasında bir ilişki başlar. Eşi ile arasının iyi olmadığını bildiğimiz Elizabeth artık Benjamin ile yasak aşk yaşıyordur. Benjamin ise bunun ne değerinde olduğunu bilmemektedir. Yani evli kadınla birlikte olmanın sorun olup olmayacağı konusunu kendisine hiç sormamaktadır.

2.2.6.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.6.2.1. Mizansen

Oyun,

Film Nicholas'ın eğlence oyunu ile imtihanı olarak işlese de Nicholas mühürlenmiş evine girer ve eşyaları da satılmıştır. Her şeyini kaybeden Nicholas kumbarasından paralarının yanı sıra kütüphaneden *Bülbülü Öldürmek* adlı kitabı alır. Yönetmen kullandığı bu aksesuar ile toplumsal bir mesaj vermeye çalışmıştır. Kitabın ana fikri ırkçılığın olmaması gerektiğini, önyargıların yıkılmasını ve dünya da adalet ve dürüstlüğü konu edinerek tüm insanların eşit olduğu vurgusu yapılmaktadır. Kitap adaleti temsil edecek mi diye şüpheler oluşmuşken, filmin ilerleyen sürecinde aslında o bir kitap değil silahını saklamak için bir araçtır. Nicholas kendisini korumak için o kitabı yanında taşır.

2.2.6.2.2. Kurgu

Dövüş Kulübü,

Film, tüketim kültürüne ve mal varlığına bağlılığa karşı sert bir eleştiri sunar. Tyler, bir yeraltı dövüş kulübünü kurar. Bu kulüp, toplumsal normlara ve kurallara karşı çıkışın bir ifadesi olarak görülür. İnsanların bu kulübe katılması var olan düzene duyulan şüpheyi yansıtır.

Ejderha Dövmeli Kız,

Salender sosyal güvenlik kurumunda yetişmiş ve kendi ayakları üzerinde durmaya çalışan ve dış görünüşü ile topluma aykırı duran biridir. Onun bu görüntüsü Kurum görevlisi olarak kullanılmaya müsaade edecek hakkı kendisine verilmesini sağladığını

göstermektedir. Yazılım işlerinden kendi parasını kazanmasına rağmen harcamalar arası açık olduğunu vurgulayarak Salender'e iyilik yapacağını ve harcamalarını rapor etmesi gerektiğini ve harçlık ihtiyacı olduğunda ondan alabileceğini söyler. Devlete bağlı bu kişi ailesiz olan bu kişiye karşın mesleğini kötüye kullanmaktadır. Adam, Salender'e devletin parasını vermesine rağmen evine gidip onu mutlu etmesini istemektedir. Toplumsal düzen devletin kurduğu düzen ile devam etmektedir düşüncesi bu davranışlar ile arafta kalmıştır. Sahipsiz kız devlete güvenemediğinden kendi öcünü almak ister. Özgür olmak için kendi adaletini sağlamayı yeğler. Adamın ona yaptığını Salender adamın erkeklik organına zarar verir ve üzerine dövme ile yazı yazarak başkaları ile birlikte olmamasını sağlar.

Bu kurgu yapısı içerisinde toplumun güvendiği devlet sisteminin bu şekilde işlemesi ve meslek ahlakının olmaması konusudur.

Harriet aslında ölmemiş kimliğini değiştirmiştir. Babası tarafından tecavüz edilen içine kapanmış kız çocuğu ve babasından kurtulmak için onu öldürmüştür. Ardından amcası Martin tarafından tecavüz edilmeye devam edilmiştir. Bunun üzerine Anita sayesinde o evden kaçmış başka ülkede kendisine hayat kurmuştur. Kadınları işlediği günahlara göre tevrattan alıntılar öldüren adam kız kardeşine tecavüz etmektedir. İnsanın sığınacağı liman aile iken Harriet kendi ailesinden kaçmıştır. Ahlak içselleştirme ile olur. Aile kavramının içinin boşaltılmış ve çevremize şüphe ile bakılması gerektiğini vurgulamıştır.

Film, cinsiyet rolleri, ahlaki değerler ve toplumsal normlar gibi konuları sorgular. Lisbeth Salander'ın geleneksel cinsiyet rollerine uymayan davranışları, toplumsal normlara karşı bir başkaldırıyı temsil eder. Bu, şüpheli bir tavır almayı ve toplumun kabul ettiği değerlere şüpheyle yaklaşmayı yansıtır.

Kayıp kız,

Amy evliliğini kötüye götürmek için planını yapmıştır ve eşini dolaylı olarak kendisinden uzaklaştırmıştır. Seyirci bu bilgiyi Amy'nin günlüğünü dış ses olarak aktarması ile öğrenir. Daha sonra Amy'nin bu davranışını yargılamak için gelen seansta Nick kayıp Amy'i ararken bir yandan sevgilisini idare ettiğini gösterir. Seyirci bu iki karakter arasında fikirlerini sürekli değiştirerek ve şüphe ile olay örgüsünü çözmeye çalışır. Amy günlüğünde hep zorda kalan, eşi tarafından dışlanmış biri olarak kendisini

anlatır. Ara ara Nick'in kendisini anlatmaya çalıştığı bölümlerle karşılaştırma yaparak hangisinin daha ahlaklı davranışta bulunduğunu çözmeye çalışırız.

Toplumsal normları ve cinsiyet rollerini sorgulayan bir film olarak öne çıkar. Özellikle Amy'nin medya tarafından sunulan imajı ve toplumun beklentileri ile gerçekte kim olduğu arasındaki çelişki, toplumsal normların sorgulanmasına yol açar.

Mank,

Yapılan seçim filmi izlediğinde Mank, röportajların yanlışlığı ve oyunculukların iyi olmadığını söyler ve yapılan işin ne bir ne de bir gerçek olduğunu vurgular. Yani medyanın toplum üzerinde farklı algı yaratma fikri dünden bugüne gelmiştir. Toplum ahlak yapı taşları ile oluşmakta ama onun inşası çürük olunca gerisi gelmektedir.

2.2.6.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Sosyal Ağ,

Mark Facemash sitesini kurallara aykırı şekilde kurmuştur. Sorgulanma sahnesinde toplantı alanında herkes şık giyinilmiş iken kamera Mark'ın ayağındaki terliklerini orta ölçekte alıp yakınlaşarak ayağa kalkışını yukarı tilt yaparak gösterir. Bu çekim ölçeği ile Mark'ın toplum kurallarına uyması konusunda şüpheler uyandırmaktadır. Kurallar onun başarısını kısıtlar mı, yoksa Mark mücadele ederek başarıya mı ulaşır bunu filmin ilk başında göstermesi seyirci açısından da şüphe uyandırmaktadır. Zeki olması, çevresinin belirlediği kalıplara girmemesi onu başarıya götüreceği gösterilmektedir.

2.2.6.2.4. Ses

Filmler içerisinde bu temalar işlenirken sesler yardımcı unsur olarak kullanılmaktadır.

2.2.7. Zaman ve Mekân Üzerine Şüphe

Zaman ve mekân, sinemanın temel unsurlarını oluşturan kavramlardır. Filmlerde şüphe atmosferini derinleştirmek ve katmanlı hikayeler oluşturmak için sıkça kullanılır. Zamanın kronolojik sıralamasının bozulması veya farklı mekânların iç içe geçirilmesi, izleyicide belirsizlik ve şüphe duygusu uyandırabilir. Filmler, izleyiciyi zamanda ve mekânda gerçekleşen olayların ötesine götürerek zamanın ve mekânın sabit ve belirgin sınırlarını sorgular.

Zaman ve mekân üzerine şüphe, izleyicinin sabit gerçeklik algısını sarsarak filmlerin derinliğine ve karmaşıklığına katkıda bulunur. Bu temanın işlenişi izleyiciyi olayların sadece yüzeyine değil aynı zamanda zamanın ve mekânın derinliklerine doğru bir keşfe çıkmaya teşvik eder.

2.2.7.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.7.1.1. Karakter

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı kendisini rahatlatmak için hayal ürünü olarak kendi mağarasını oluşturmuştur. Bu yer aslında onun beynidir ve kendisini tanımladığı hayvan penguen olmuştur. Yaşadığı dünya ise markalı eşyalar ve kendine yabancılaşmış bireyler ve tek kullanımlık şeklinde tanımlanırken, Tyler için ise dövüşe başlamadan önce ‘dünya bir armağan’ sözü bu ikilinin zıtlığını gösterir. Aslında mekân konusu sadece varoluşu ile gerçekliği değil hafızalarımızda yer eden yere keşfetmek için kullanılmıştır. Tyler dünyayı mekan olarak ve yaşadığı evi, şehri göz ardı eder.

Zodyak,

Dedektif David Toschi, cinayetleri araştırmak için delilleri incelerken zamanın hızlıca geçtiğini hisseder. Bu durum zamanın içsel doğasının ve insan algısının değişkenliğinin bir örneğidir.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin Button'ın yaşlanma sürecinin tersine gitmesi ile zamanın doğası hakkında düşünmemize neden olur. Zamanın nasıl algılandığını ve anlamını sorgulama gerekliliği şüpheli bir düşünceyi tetikler.

2.2.7.1.2. Diyaloglar

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı Edward zaman kavramının kapitalist sistemde hep karmaşa içerisinde geçtiğini ve hayatınızın sonuna anlamsız bir şekilde yaklaştığınızı dile getirir. Kurumsal

şirket içinde sürekli ülkeler arasında gelgit yaparak zamanı kaybeder ya da kazanırsınız diyerek durumu özetler.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Caroline: *"Benjamin, neden yaşlanmıyorsun?"*

Benjamin Button: *"Zamanın nasıl işlediğini bilemiyorum. Ama her anın tadını çıkarmalıyız, çünkü zamanın ne getireceğini bilemeyiz."*

Bu diyalog, zamanın doğasına ve insan yaşamının sıra dışı akışına şüpheyile yaklaşmayı vurgular. Film, zamanın içsel ve dışsal doğası üzerine şüpheleri işler.

2.2.7.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.7.2.1. Mizansen

Yedi,

Büyük şehir içerisinde insanların günümüzde birbirlerine zorbalık yaptığı, ahlaki değerlerin yıkıldığını belirtilmektedir. Soruşturmalar devam ederken kalabalık şehre sürekli yağmur yağıyordu. Şehrin arınmaya ihtiyacı olduğu şüphesi uyandırmaktadır. Büyük şehirleri zorlu olacağı ve insanların zorunlulukların kaynaklı bu şehirleri tercih edip, emekli olunca küçük kasabalarda sakinliği istemesini normal karşılamaktadır.

Dövüş kulübü,

Yaşanılan yer olan dünyayı, anlatıcı tek kullanımlık şeker, tek kullanımlık krema, tek kullanımlık yağ, ufak yağ, ufak gargara olarak sıralamaktadır. Dünya'nın sanki tek kullanımlık yer olduğu bir mekân olarak tasvir etmektedir. Yönetmen bu film içerisinde bu aksesuarları detaylı şekilde göstermektedir. Film içerisinde yaşanılan mekân dünyanın güzellikleri yerine kaosa odaklanmış bireylerin alanı olarak göstermektedir.

Dünya içerisinde, insanların kendi çıkarları için insan hayatının bir önemi olmadığı belirtilmektedir. Anlatıcı çalıştığı şirketin arabalarının sayısız kazalara sebep olduğunu ve tazminat olarak verilecek para çok ise buna farklı kılıflar uydurulduğunu belirtir. Zaman artık para ile çalışmaktadır.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin'in yaşı doğması ve huzurevinde büyümesi film için çekilen mekan hakkında ayrı bir şüphe oluşturmaktadır. Huzurevi, sürekli ölümün olduğu hayatın sorgulandığı yerdir. Benjamin ise kendi gibi görünen ama beyin olarak çocuk olması tezatlık olabilir mi derken film bunun için cevabını da verir. Yaşlı insanların çocuk gibi huylara sahip olması aslında eşitliği temsil etmektedir. Zaman ile biyolojik dengelerimizi de simgelemektedir.

2.2.7.2.2. Kurgu

Oyun,

Filmler kurmaca olduğunu bilir ve ona göre yorumlama şansına sahip olursunuz. Peki film evreni kendi hayatınızın tam odak noktasında olursa çevrenize nasıl bakarsınız. Yaşadığınız dünyayı kurmaca evrene çalışan oyun ekini Nicholas için kendi benliğini bulmasını amaçlamaktadır. Oyun başvurusunun reddedildiğini öğrendikten sonra asıl oyun başlamaktadır. Film yaşadığımız çevreyi kısıtlı olarak algılasak da yaşam şekli ve bakış açılarımızla farklı bir evrene çevirebileceğimiz gösterir niteliktedir.

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı, "Farklı bir zamanda ve farklı bir yerde uyanırsanız, farklı biri olarak uyanabilir misiniz?" Bu diyaloglar gerçekleştiğinde kamera anlatıcının ardından Tyler'ın havaalanından geçişini gösterir. Zaman kavramının anlamsızlaştığı bu süreç içerisinde kendi benliğinizi nasıl keşfedebilirsiniz. Yaşanılan çağın ötesi ve öncesi olmayacağını ve anınızı değerlendirmeniz gerektiği konusu bu çekim açısı ile sunularak bakış açılarına şüphe edilmesi gerektiği gösterilmiştir.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Film, yatağında hasta kadının kızına hikâye anlatması ile başlar. 1918 yıllarında oğlunu askerde kaybetmiş doğuştan kör olan Gaetau tren istasyonu için devasa duvar saati yapmıştır. Bu saatin saniye ibresi ters dönmektedir. Açıklama olarak, zaman tersine akarsa belki evlatlarımız geriye gelir. Film geçmiş ve günümüzü bir arada sunarak zaman kavramı üzerine birçok şüpheye yer vermektedir. Sürekli geriye gidilirse ilerleme nasıl olacaktır?

2002 yılında Benjamin artık bebek olur ve artık gösterişli tren istasyonundaki saat değiştirilmiştir. Zaman algı farklı işlese de yaşanmışlıklar birbirine benzemektedir.

Kayıp Kız,

Kırmızı gökyüzü ve denizin ortasından geçen bir gemi, sokak lambaları, binalar, caddeler, sokaklar, kullanılmayan dükkanlar ardı ardına verilmektedir. Bu kurgu ile o şehrin boş olduğunu veya bir yas yaşıyor gibi gösterir. O şehir üzerine şüpheler oluşturmaktadır. Görüntülerin sonunda saat kulesini göstererek saatin 6.55 olduğunu belirtir. Sessiz şehir, zamanı gelince uyanacak algıları ile şüphe uyandırılmaktadır.

2.2.7.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Alien 3,

Kamera gelende yakın plan ile geçişler yapmaktadır. İğne hazırlanır. Clemens iğneyi vuracakken Ellen uyanır. Şüphe ile eli tutar ve ne olduğunu sorar kamera yüz çekim yapar. Konuşmalarda arkada mekân cihaz sesinin gıcirtısı eşlik eder. Filmin başında bu çekimlerin görüntü kısıtlı sunması mekâna karşı şüphe uyandırmıştır. Yutani 161 kodlu uzay mekiği deneysel olarak başlatılan bu çalışma alanı, gerçek dünyada mümkün olmayan, böyle bir yerde cezaevi olması bilinmezlikleri beraberinde getirmektedir. Seyircinin bu yere şüphe ile bakmasını sağlamaktadır. Fincher genellikle orta ölçekli ve alt aç çekim ile alanı göstermektedir. Alt aç çekim ile tavanları göstermesi, yakın plan çekim ile mekiği tanıtmaktadır. Bu çekimler ile alanın büyüklük, küçüklük konusu pek çözülemez ve alana karşı şüpheyi canlı tutar.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Filmin son karesini vermek için yönetmen filmin başında büyük olarak yapılan gösterişli saatin sular altında kalışını gösterir. Kamera orta ölçekli çekimi ile zoom yaparak saati gösterir. Kompozisyon çalışmasında suyun yükselişini göstermesi, zamanı gelince her şeyin değerini kaybedeceğini zamanın geri alınamayacağı şüphesini işler.

2.2.7.2.4. Ses

Bu tema işlenirken filmler içerisinde ses yardımcı unsur olarak kullanılmıştır.

2.2.8. Güven Üzerine Şüphe

Filmler, güvenin yanıltıcı, değişken ve karmaşık bir kavram olduğunu vurgulayarak izleyicileri düşündürmeyi amaçlar.

Filmlerde güven üzerine şüphe genellikle entrikalar, sürpriz sonlar, yanıltıcı karakter motivasyonları ve gizli niyetler gibi unsurlar aracılığıyla işlenir. Karakterler arasındaki ilişkilerde güvenin kırılması veya yeniden inşa edilmesi, izleyiciyi duygusal bir yolculuğa çıkarır. Bu temanın işlenişi izleyiciyi filmin olay örgüsüne derinlemesine bağlamak ve güven kavramını farklı perspektiflerden değerlendirmeye teşvik etmek amacını taşır.

Güven üzerine şüphenin sinemadaki kullanımı, izleyicinin beklentilerini sarsıp hikâyenin gidişatını belirsiz kılarak film deneyimini zenginleştirir. Bu temanın işlenmesi, karakterlerin güvenilirlikleri, olayların doğruluğu ve izleyicinin kendi yargıları gibi konuları içererek karmaşıklığı artırarak filmi sadece bir seyirlikten öte bir düşünsel deneyime dönüştürür.

2.2.8.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.8.1.1. Karakter

Alien 3,

Ripley ve doktor Clemens bir yaklaşma da bulunsalar da bakışlarında güven problem olduğu ve birbirlerinden şüphe duydukları belli olmaktadır.

Ceza kolonisindeki insanların, Ripley'in uzaylıyı getirdiğine inanmaları ve onun gerçek kimliği hakkında şüpheleri vardır. Sonradan gelmiş ve tanımadıkları bir kişiye güvenmeleri zor konudur. Mahkumlar, birbirlerine güvenmekte zorlanırlar ve birbirlerine şüpheli davranışlar sergilemekle suçlarlar. Şüpheli bir ortamda, karakterlerin birbirlerine karşı güvensizliklerini arttırır. Bu şüpheler, kurtuluş için birbirleriyle iş birliği yapmaları gereken mahkumların arasındaki güven eksikliği ve şüpheyeye dayalı karşılaşmalar olarak yansır.

Yedi,

Somerset oburluk olan ilk cinayette David yeni olduđu için ona pek güvenmez. Mill'si dışarıda sorgulatma görevine verip kendisi adli tıp işlemin sürecini başlatmıştır. Bu durum üzerine David, Somerset'e öfkeli bir konuşma yapar ve kendisinin dedektif olduğunu ve kendisine iyi davranılmasını ister. İkinci cinayet olan açgözlülük cinayeti David'in sorumluluğuna geçer. Dedektif şefi güvendiği dedektifi olan Somert'e bu ikinci cinayeti incelemesini ister. Somerset 7 günahı keşfeder ve David'i bilgilendirmek için yardımcı olmaya çalışır. Öfkesiyle hareket eden David ilk başlarda kendisinin çözeceğini düşünürken Somerset ile iyi ekip olmaya başlar.

Film içerisinde karakter arasında alt-üst ilişkisi çerçevesinden dolayı bir güvensizlik var olsa da zaman ile birbirlerine destek olmaya başlarlar. Güven, insanlar arasında hemen olacak bir bağ değildir. Güven zamanla kazanılan bir duygudur.

Oyun,

Nicholas bulunduğu oyun içerisinde kimseye güvenemez olmuştur. Güvendiği kişilerde oyuna dahil olunca, kim doğru kim yanlış bilemez. Oyun içerisinde olan kızda güven konusunu tamamen sarsmıştır. Son çare olarak eski eşi Elizabeth'e gider ve ona konuyu anlatmaya çalışır. Güven konusu hassastır.

Nicholas, oyunun içinde gerçeklikle ve kimin güvenilir olduğuyula sürekli olarak şüphe duyar. İzleyici de Nicholas ile birlikte gerçeği ve oyunun ne olduğunu sorgular.

Panik Odası,

Ev içerisinde bulunan 3 hırsız birbirine güvenmemektedirler. Burnhum (kimseye zarar vermeden eski ev sahibinden kalan paraları alıp gitmeyi planlamışken), organizasyonu yapan adamın başka birini de yanında getirmesi konusuna tepki tepki gösterir. Bu işi zorda olduğu için yapmaktadır ve güvenmediği bir kişinin daha eklenmesi organizasyonda sıkıntılar çıkmasına sebep olmaktadır. Bunlara karşın Meg ve kızı asıl amaçları o odada bulunan araları alıp gidecekleri konusunda hırsızlara güvenmemektedir. Bu durum, güven ve şüphenin insan ilişkilerindeki rolünü sorgular.

Film, ana karakter Meg Altman ve kızı Sarah'ın hırsızlar evlerine girdiğinde güvenliklerini sağlamak için bir panik odasına sığınmalarını konu alır.

Ejderha Dövmeli Kız,

Salender ailesiz sosyal güvenlik kurumlarında yetişmiş ve kurumunda yaşadığı sıkıntılar yüzünden dışarıya karşı güvensiz büyüyen bir kız iken Harriet ailesi tarafından tecavüz edilmiş güvenliğini sağlamak için evini terk etmiş kız çocuğudur. Kendi güven alanlarını oluşturmaya çalışan ve bunun zorluklarını yaşayan kızların güvenliğine şüphe ile bakılması gerektiğinin alt mesajı verilmektedir.

Kayıp Kız,

Filmde gözlem ve izleme temaları sıkça karşımıza çıkar. Karakterler birbirlerini izler ve birbirlerinin hareketlerini sıkıca takip ederler. Bu, bir kişinin diğerine olan güvensizliği ve şüphesini yansıtır.

2.2.8.1.2. Diyaloglar

Alien 3,

Fianio Cezaevi şefi Ripley'in gelişi ile beraber aksilikler olduğunun farkındadır. Doktor Clemens ile yakınlaşmalarından hoşnut değildir. Şüphelerinin cevabını bulmak için doktor ile görüşür.

Andrews: *"Sabah 07.00 sıralarından şebeke bağlantıya geçti. Bildiğim kadarıyla, bu tesisin ilk yüksek seviyeli iletişimi oldu. Bu kadına bakılmasını istiyorlar. Öncelik tanıyorlar."*

Clemens: *"Neden?"*

Andrews: *"Hiçbir fikrim yok. Neden revirden çıkmasına izin veriyorsun. Murhpy'e olan kaza, bu alçağın tahrik olunca ne olduğunu gösterdi."*

Kadın olarak o alanda bulunması başlı başına sorundur. Aslında kendi güvenlikleri için bir bayanın o alanda bulunması sorun olarak görülmektedir.

Ripley, yaratığın kurşun lavı ile öldürme operasyonunu tamamlamışken şirket sahipleri o alana gelirler. Ripley'e yardım edeceklerini karnından yaratığı alıp onu sağlığına yaratığı ise yok edeceklerini söylerler. Ama Ripley çok güvenmek istese de bu durumu riske atmak istemez. Geçmiş deneyimler üzerine güven konusu hassastır. Ripley onların bu çalışma içerisinde olduklarını ve doğru söylemediklerini biliyordu. İzlerken acaba adamlar doğru söylüyor olabilir mi derken şirket sahibi Ripley'in kendisini

öldüreceği konusunda ciddiyetini görünce yalvarmaya başlar. Kusursuz tür olduğunu ve onlara vermesi gerektiği konusunda ikna etmeye çalışır.

Kayıp Kız,

Filmin başladığı sahne aslında yönetmen filmin son sahnesidir. Nick, karısının başını okşamaktadır. O esnada iç ses olarak şunları söyler.

Nick: “Karımı düşündüğümde hep onun kafası gözümün önüne gelir. O güzel kafa tasını kırıp beynini oraya dökerek. Ondan bir şeyler öğrenmeye çalıştığımı hayal ederim. Her evlilikte kaçınılmaz sorular. Ne düşünüyorsun nasıl hissediyorsun birbirimize neler yaptık.”

Nick karısından şüphelenmekte, güvenmemektedir.

2.2.8.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.8.2.1. Mizansen

Kayıp Kız,

Nick ve Amy arasında geçen hikâyede sırlar açığa çıkmaktadır. Amy’nin bıraktığı zarflar ile Nick’in şüpheleri canlanır. Her zarf güvensizliğin belirtisi ve eşine karşın oynanmış oyunun göstergeleridir. Yönetmen, bu durumu belirginleştirmek için mavi ve koyu tonların hâkim olduğu renk paletini kullanır.

2.2.8.2.2. Kurgu

Oyun,

Nicholas garson olarak tanıdığa kıza güvenmemesi gerektiğinin farkındadır. Kız ise yalanları ile güven kazanmaya çalıştıktan sonra oyuna devam ettirmektedir. Bazen insanlar çaresiz kalınca kendisine söylenmesi gerekeni söyleyene inanır. Nicholas oyun firmasına karşın güvenini kaybetmişken önceden ona doğruyu söylediğini düşündüğü kıza gider ve kızın evinin sahte olduğunu anlar ve Nicholas tekrardan güvenmez. Bunu fark eden kız ona aynı oyunu oynar. “Bu evi gözlüyorlar, oyuna göre hareket edelim” diyerek güven kazanmaya çalışır. Nicholas ev içerisinde kamera olabilecek eşyaları kırar ve ekip harekete geçer. Silahlar patlayınca kız onu korumak çalışır ve kaçmaya başlarlar. Nicholas o alandan uzaklaştıktan sonra kıza güvenemeyeceğini düşünerek arabasından

indirir. Bunun üzerine kız “doğruyu hiç kimseden öğrenemeyeceksin” diyerek arabadan iner. Nicholas arabası ile geri geri gelip kızını alır. Kız “modem şifresinin alındığını ve şirketin onun hesaplarını boşalttıklarını” söyler. Nicholas hemen arama yapar ve kızın yanında tüm bilgileri karşı tarafa söyler. (Aslında Nicholas şimdi hesap şifrelerini vermiş olur) Kız şirketin sırrını verdiği için Nicholas tekrar güvenmeye başlar. Olay örgüsü arka arkaya gelse de güven konularında kamera yakın plan çekim ile görüntüleri ardı ardına getirip seyircinin cevap bulmasını sağlamaktadır. Avukatı Nicholas’ı arar ve parasının durduğunu söyler. Bu durumda kız avukatında işin içinde olabileceğini söyleyerek avukata bilgi vermemesini sağlayarak zaman kazanır. İzleyici de tam kıza güvenecek iken Nicholas kızın ona verdiği çay yüzünden yere yığılır ve kız ona bütün bilgileri sen verdin diyerek alandan ayrılır. Bunların ardından Nicholas bir mezarlıkta gözünü açar. Fakir olan bir ülkeye atılmıştır. Dayak yemiş üstü başı kirlenmiş kimlik ve parası olmadan oradan nasıl ayrılacağını bilememektedir. Otostop ile evine gelse de evi mühürlenmiştir.

Film içerisinde oyun grubunun planlarını bilmeyen izleyici de şüpheleri birebir yaşar. Nicholas bu güvenilmez ortam yüzünden artık gözü dönmeye başlar ve şirkete baskın yapmaya gider.

Kız Nicholas’ın bunun halen daha bir oyun olduğunu söyler. Elindeki silahın gerçek olduğunu ve bunu nasıl gözden kaçırdıklarını anlamak için kız tedirgindir. Kız yine doğruları söylemeye çalışır ama Nicholas inanmaz. Ortamın gerginliği ile Nicholas elinde bulunan silahı çatı kapısına doğrultur ve içeriye önde erkek kardeşi ve diğer ekip elinde şarap bardakları ile çıkarken silah patlar. Kardeşini vurmuştur ve artık vicdanen rahatsızdır. Herkes mutsuzdur ve film bu şekilde bitecek diye düşündürülür. Oyun ekibi vicdanen rahatsız olduklarını dile getirirler de Nicholas babası gibi intihar eder. İzleyici artık bitti her şey ve şüpheler son buldu derken, aslında oyun ekibi intihar edeceğini düşünerek plan yapmışlardır. Nicholas aslında onun için hazırlanmış parti alanına düşmüştür. Kardeşinin öldüğünü düşünürken karşısında görünce mutluluktan ağlar. Güven konusu ince çizgidir ve insanlar kendilerini güvenli hissetmediği alanda kendisini kaybedebilir.

Panik Odası,

Meg ve Sarah, panik odasına kapanarak dış dünyadan izole olurlar. Bu izolasyon, dış dünyaya ve insanlara karşı bir tür şüphecilik yaratır. Filmde, Meg’in evine hırsızlar

girdiğinde, Meg ve kızı Sarah güvenliklerini sağlamak için panik odasına sığınır. Meg, evin dışındaki tehlikeye karşı şüpheli bir tavır takınır ve herkesi potansiyel bir tehdit olarak görür. Bu durum, güven ve şüphenin insan ilişkilerindeki rolünü ve insanların güvenliklerini sağlama çabalarını yansıtır. Kendi güvenliğini ve kızının güvenliğini sağlama çabası şüpheli bir tavrın bir sonucu olarak ortaya çıkar.

Zodyak,

Katilin insanları psikolojik olarak nasıl etkilendiği ve korkunun nasıl bir şüphe atmosferi yarattığı konularını ele alır. Katilin mektupları ve ipuçları insanların güvenlikleri ve psikolojileri üzerinde büyük bir etki bırakır. Film içerisinde bu medya aracılığı sağlanmaktadır.

Sosyal Ağ,

Filmdeki karakterlerin birçoğu birbirlerine güven konusunda şüpheli bir tavır sergilerler. İlişkilerdeki güvensizlik ve insanların birbirlerine olan şüpheleri genellikle yaratıcı fikir insanların savaşı versiyonudur.

Film, Facebook'un temelindeki gözlem ve gizlilik konularını ele alır. Kullanıcılar, çevrimiçi platformlarda paylaştıkları bilgileri gözlemcilerin ve şirketlerin izlemesi altında paylaşırlar. Kullanıcıların ne kadar bilgiyi paylaşmaları gerektiği ve bu bilgilerin nasıl kullanıldığı konularında şüphe yaratır.

2.2.8.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı terapi gruplarında kendisi gibi bir sorunu olmayıp gruplara katılan bir kadını fark eder. Marla sigarasını yakmak için çakmağını çakar ve çakmak sesi ile kamera yakın planda yukarıdan bakan kamera açısı ile kadının sigara yakmasını gösterir. Kamera hareketinin yavaşlığı ile şüphelenilecek kişi olduğunun işaretini verirken, kamera Anlatıcıyı arka baş plan çekimi ile Marla'ya doğru dönmesini gösterir. Bu çekim açısı kamera hareketlerindeki yavaşlığı film içerisinde şüphenin bu kişi etrafında döneceğini göstermektedir. Özellikle ilk başta birbirlerini güvenmeyen bu kişiler finalde mutluluğu simgelerler.

2.2.8.2.4. Ses

Kayıp Kız,

Amy'nin aklından geçenler dış ses olarak aktarılmaktadır. Planlarını yapmış, ipuçlarını dağıtmış şekilde keyifli olarak şehirden arabasıyla uzaklaşırken aklından geçenleri filmin tam ortasında öğreniriz. Amy güven olunca sevgi olur anlayışı ile eşine istediği kadınmış gibi davranarak ilişkisini ilerletir. Daha sonra onu ilişkisi boyunca yaptıkları bulmacalı oyunlarla dolaylı olarak eşi Nick'i zeki yapabilmeye çalıştığını ve bu süreç sonunda hayallerinin erkeğini yarattığını ifade eder. Evlendikten sonra bu konularda tembelleştiğini, sıradan olduğunu, kendi istediği şehre getirdiğini ve başka kadınla olduğunu söyler. Yani Amy terk edilme korkusu, kocasının başkası ile mutlu olmasına engel olmak için Nick'in suçlu bulunup ceza alması için bu oyunu planladığını belirtir. O yüzden çevresinin güvenini kullanarak intikamını alabilecektir.

2.2.9. Teknoloji ve Medya Üzerine Şüphe

Teknoloji ve medya üzerine şüphe, modern yaşamın vazgeçilmez unsurları arasında önemli bir konudur. Sinemada bu temanın işlenmesi teknolojinin ve medyanın gücü, etkisi ve güvenilirliği üzerinden izleyiciyi düşündürmeyi amaçlar. Filmler, teknolojinin ve medyanın insan yaşamını nasıl etkilediği konusundaki çeşitli yönleri keşfettirip izleyicilere bu alanlara karşı duyarlılık kazandırır.

Teknoloji ve medya üzerine şüphe genellikle hikayenin merkezine yerleştirilmiş karmaşık kurgular ve entrikalar aracılığıyla işlenir. Yapay zeka, sanal gerçeklik, medya manipülasyonu gibi konular izleyicinin teknolojiye ve medyaya duyduğu güveni sorgulamasına neden olur. Karakterlerin dijital dünyaya olan bağımlılığı, bilgi manipülasyonu ve internetin güvenilirliği gibi unsurlar da bu temanın önemli bileşenleridir.

Bu temanın sinemadaki işlenişi, izleyicilere teknoloji ve medyanın çift yönlü doğasını anlamaları için bir fırsat sunar. Filmler, teknolojinin avantajlarına ve tehlikelerine dair çeşitli perspektifleri ele alarak izleyiciyi düşündürür. Teknoloji ve medya üzerine şüphe günümüzdeki dijital çağın getirdiği zorluklara ve etik sorunlara odaklanarak seyirciyi bu konularda derinlemesine düşünmeye teşvik eder.

2.2.9.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.9.1.1. Karakter

Alien 3,

Filminde, teknolojinin insanları kurtarmak yerine, daha çok tehlikeli durumlara soktuğu konusunda şüpheler vardır. Bu tema Ripley'in, kendini ve diğerlerini kurtarmak için teknolojinin yardımını reddetmesi ile gösterilir.

Zodyak,

Takside bulunan katil, radyo da kendi hakkında yapılan yorumlara cevap olarak taksiciyi öldürür. Radyo'da gündem üzerine yapılan dinleyici yorumlarının inançsız eleştirilerini kanıtlamak amaçlı yapılsa da bu tarz cinayetlerin aslında katilin egosunu tatmini olarak gösterilmektedir.

Kayıp Kız,

Amy ünlü bir yazardır ve kayıp haberi ailesi aracılığıyla medyada paylaşılır. Amy bu ününün farkında olup medyanın dikkatini çekecek ve kocası Nick'in suçlu görünmesini sağlayacak planları da yapmıştır. Medya ne kadar tarafsız olarak görünse de aslında güçlünün yanında olduğunu belli etmektedir. Haber metinleri eşinin her hareketini olumsuz yönde eleştirmektedir.

Nick ise medyanın gücünün farkındadır ve bir televizyon programına çıkıp eşini sevdiğini eve dönmesini ister. (Nick aslında eşinin yaptığı oyunu anlamış ve halkın baskını azaltmak için bunu yapar.)

2.2.9.1.2. Diyaloglar

Yedi,

Katil Doe, iki cinayetini sadece dedektiflere göstereceğini avukatı aracılığıyla iletir. Dedektif bu işin içinde bir şey olduğunun farkındadır ve katılmak konusunda kararsızlardır. Katil bu durumu önceden tahmin ettiğinden, “eğer gelmezlerse medya aracılığıyla polislerin işini yapmadığını ve önlem almadıklarını” söyleyeceğini ileterek tehdit etmiş olur.

Medya aracılığı ile böyle bir haberin olması toplum içerisinde kaosa ve sisteme güvensizliği temsil edeceğinden başka şansları kalmayan dedektifler kalan iki cinayet için teklifi kabul ederler.

Dövüş Kulübü,

Tyler emniyet sorumlusunu tehdit ettiğinde özellikle medya aracılığı ile yer altı örgütünün olmadığını söylemesini ister. Topluma erişmek insanları yönlendirmek medyanın elindedir.

Tyler Durden: *"Reklam bize, ihtiyacımız olmayan şeyleri satın almamız için hedef gösteriyor ve işimiz de o şeyleri satın almak. Sonunda bu şeyler bizi yönetmeye başlar."*

Bu diyalog, tüketim kültürüne yönelik eleştiri ile başlayan şüpheci bir bakış açısını yansıtır.

Sosyal Ağ,

Mark yaptığı program yüzünden okul yönetimi tarafından sorgulanmaktadır. Güvenlik ihlali yapması yüzünden ceza alması beklenirken,

Sorgu başkanı: *"www.facemash.com sitesini yaparak güvenliği kasten ihlal etmekle telif haklarını çiğnemekle ve kişisel özgürlüğe tecavüz etmekle suçlanıyorsunuz. Dijital görüntü dağılımıyla ilgili üniversite kurallarını çiğnemekle suçlanıyorsunuz. Sorguya başlamadan önce açıklama yapabilirsiniz."*

Mark: *"Üniversite gazetesinde zaten ABHW'den Fuerza Latina'dan ve hakarete uğramış olabilecek bütün kadınlardan özür diledim zaten. Güvenlik ihlaliyle ilgili suçlamalara gelince bence bu kurulun beni takdir etmesini hak ettim."*

Sorgu Başkanı: *"Pardon... Anlamadım. ... Hangi kısmı takdir etmeliyiz."*

Mark: *"Sisteminizdeki çok önemli açıkları buldum."*

Bilişim başkanı: *"Harvard ağındaki bütün bilgisayarların güvenliğinden ben sorumluyum. Gayet karmaşık olduğuna sizi temin ederim. Hatta bu karmaşık sistem sayesinde sizi dört saatten kısa sürede bulduk."*

Mark: *"4 saat mi? Etkileyici olabilirdi ama ne aradığınızı bilseydiniz odamın penceresinde asılı durduğunu görebilirdiniz."*

Teknoloji günümüzde vazgeçilmez ve hayat kolaylaştırıcı olmasının yanı sıra başka şüphelerin olduğu da kaçınılmazdır. İnternet ve bilgisayar sistemleri çevremizi sarmış iken güvenlik kısmını boşlukları doldurulmuş mudur?

Erica kendinden özür dilemeye çalışan Mark'a

Erica: “*İnternete yazılar kurşun kalemle değil, mürekkep ile yazılıyor.*” der.

Bu cümle aslında teknolojinin silemeyeceğiniz anılar yaşatabileceğini ve bilgilerin çok hızlı yayılabileceğini göstermektedir. Mark ayrılık acısından dolayı Bloğunda kız ve hayvan karşılaştırması yapması ve eski sevgilisini ifşa etmesi normalde ulaşamayacağı herkese saniyeler içerisinde ulaşmıştır.

Soruşturma süreci devam eden Mark yazılımı ile ilgilenirken,

Şirket çalışanlarından: “*Biri ne yapıyorsun*” der.

Mark: “Bosna ile ilgileniyorum” der.

Şirket çalışanı: “Yolları yok ama facebookları var.” der.

Dünya içerisinde eksikler olsa da internetin arkadaşlık program sisteminin her yere ulaşabildiğini göstermektedir.

2.2.9.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.9.2.1. Mizansen

Sosyal Ağ,

Mark Zuckerberg, Facebook'u geliştirirken kullanıcıların özgürlüğünü sınırlar ve gizliliklerini ihlal eder. Kullanıcıların ne kadar özgür olduğu ve teknoloji şirketlerinin sınırları nasıl çizdiği konularında şüpheli bir bakış açısını yansıtır. Zuckerberg'in bu kararları, özgürlüğün ve sınırların nereye çizileceği konusundaki şüpheleri vurgular.

Yönetmen özellikle yatak odasında dahi bilgisayarın olduğunu gösterir. Teknolojinin özel alanlara girerek, mahremiyete dahil olması ile insanların iletişim isteklerinin artık bilgisayar ortamında aradıklarını göstermektedir.

2.2.9.2.2. Kurgu

Panik Odası,

Evdeki güvenlik kameraları ve monitörler, Meg'in ve Sarah'ın evlerinin dışındaki olayları izlemesini sağlar. Ancak bu kameraların da sınırları vardır ve Meg için bu iletişim

araçları onun hayatını kurtaracak unsurlardır. Film içerisinde bunların kullanılamaz hale gelmesi ile olayların büyüdüğü gösterilmektedir.

Zodyak,

Gazeteci Paul, yazısında Zodyak hakkında olumsuz yazılar yazar. Bunun üzerine katil ona iskeletli bir kart ve kanlı gömlek parçası göndererek tehdidini yapar. Zodyak özellikle medyayı kullanarak yaptıklarının anlatılmasını ister. Amaç ve nedeni belirsiz olsa da öldürmeleri durdurmaz. Medyanın kullanılması insanları tamamen çekingen ve korkulu yapar.

Gazetecilerin ve polislerin olayları medyada rapor etme süreci, medyanın gücünü ve iletişimde şüpheyi vurgular. Bilginin nasıl sunulduğu ve algılandığı konusunda şüphe film boyunca izleyiciye sunulur.

Ejderha Dövmeli Kız,

Salender bilgisayar içerisine girip casusluk yapmaktadır. Dolaylı da olsa Blowkist'in bilgisayarına ulaşip karşı tarafa bilgi vermesi üzerine işini kaybetmiştir. Bu bilgiler daha sonra medya üzerinden kanıt olmaksızın yayınlanmıştır.

Wennerström, kendisi hakkın beğenmediği bir yazı yayınladığı için öcünü böyle almıştır. Yani medya aslında kişilerin isteğine göre hizmet etmektedir.

Salender daha sonra Blowkist'e yardımcı olur ve ölen kızlar hakkında bilgileri bu şekilde bulunur. Teknoloji iyi olduğu kadar kötude olabilmektedir.

Sosyal Ağ,

Film, Facebook'un yaratılma sürecini ve Mark Zuckerberg'in düşünce süreçlerini incelediği için bilincin şüphesi temasına işaret eder. Özellikle Zuckerberg, internet ve sanal dünya üzerinden insanların kimliklerini ve ilişkilerini nasıl inşa ettiğini sorgular. Zuckerberg, kullanıcıların çevrimiçi kimlikleri ile gerçek dünyadaki kimlikleri arasındaki farkı sorgularken bilincin şüphesi ile örtüşür.

Film, çevrimiçi iletişimin gerçek dünyayı nasıl etkileyebileceği konusunu işler. Karakterler, çevrimiçi iletişim ve kimliklerinin gerçek dünyada nasıl yankılandığını sorgularlar. Film, teknolojinin ve sosyal medyanın insanlar arasındaki ilişkilere ve topluma nasıl etki ettiği ile ilgili şüpheler uyandırmaktadır.

Kayıp Kız,

Nick eşini arayan kişilere karşı nazik davranmak isterken bir bayan ona destek verdiğini belirten cümleler kurar. Ardından özçekim yapar. Nick bu fotoğrafı bir yerde paylaşmaması gerektiğini söyler. Kadın aslında Amy'nin oyununa dahildir. Bu görsel ile Nick'in kayıp karısını bulmak yerine başka kadınlarla takılabilecek karakterde olduğunu göstererek kendisine başarı kazandıracaktır. Medya bilgi paylaşımını onaylayarak değil, reyting amaçlı çalıştığını belli etmiştir. Soyla medya da her görünen görüntünün gerçekliğinin sorgulanması gerektiği film aracılığıyla verilmektedir.

Mank,

Filmde, medya ve film endüstrisindeki güçlü figürlerin manipülasyonları ve gözlemi önemli bir rol oynar. Özellikle William Randolph Hearst ve Louis B. Mayer gibi figürler haberleri ve filmleri kontrol etme gücüne sahiptir. Medya patronları kendi amaç ve çıkarları doğrultusunda hareket etmektedir.

2.2.9.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Filmler içerisinde medyanın verdiği haberler gösterilirken orta ve geniş ölçekli çekim açıları fazla kullanılmaktadır. Bu çekim izleyici ve dinleyicinin tepkisini göstermek için kullanılmıştır.

2.2.9.2.4. Ses

Bu temalarda ses medyadan gelen haberler olduğunda herhangi fon müzik kullanılmadan verilmektedir.

2.2.10. Karar Vermeye, Sonuçlara ve İnanca Dair Şüphe

Filmler, karakterlerin karar alma süreçlerini, bu kararların sonuçlarını ve karakterlerin inanç sistemleri etrafında çeşitli hikayeler anlatarak izleyiciye bu konularda düşünme fırsatı sunar.

Karar alma sürecindeki şüphe, karakterlerin içsel çatışmalarını ve dış etmenlerin etkilerini gösterir. İzleyiciye karakterlerle empati kurma şansı verirken kararların karmaşıklığı ve belirsizliği üzerinden izleyicide düşünsel bir süreç başlatır. Kararların

sonuçlarıyla ilgili şüphe ise filmlerin genellikle açık uçlu veya düşündürücü sonlarla sonlanmasına neden olur. İzleyici, karakterlerin kararlarının ve eylemlerinin yarattığı sonuçları değerlendirerek kendi düşünce süreçlerini geliştirir.

İnanca dair şüphe, genellikle karakterlerin kişisel inançları, değerleri veya ideolojileri etrafında şekillenir. Filmler, bu inançların sorgulanması ve değişimi üzerinden izleyiciye farklı perspektifler sunar. Karakterlerin inanç sistemlerini sarsıcı olaylar veya karşılaştıkları zorluklar izleyiciyi düşünmeye ve kendi inançlarına şüphe ile bakmaya yönlendirir.

2.2.10.1. Tematik Yapıda Şüphe

2.2.10.1.1. Karakter

Alien 3,

Yaratık tarafından arkadaşlarının öldürüldüğünü gören mahkum, bunu dile getirirse de şefi Andrews tarafından yalancı olarak itham edilir. Bu mahkûm kadın cinayetleri işlemiş tekinsiz adam olarak görülmektedir. Şef Andrews bu önyargısı ve yaratık hikayesine inanmamasından dolayı tedbir almaz. Filmin ilerleyen süresinde yaratık tarafından yok edilişi gösterilir.

Şefin ölümü üzerine Ripley’e hep şüpheyle bakan mahkumlar onun liderlik yapmasını ve yaratıkla mücadele etmeye karar verirler. Mahkumların bir kısmı bunu onaylamaz. Kişilerin kararları süreç içerisinde değişiklik olabileceğini ve alınan kararlar üzerinden olasılıklar olabileceği konusunda şüpheleri canlı tutmaktadır.

Yedi,

Somerset oburluk cinayetinin ardından, açgözlülük cinayetini öğrendikten sonra 7 günah aklına gelir ve bununla ilgili kütüphane araştırması yapar. Somerset bilgisine güvenerek diğer 5 cinayetin daha olacağını bunun için nasıl önlem alınabileceği hakkında kendince karar alır ve ekip arkadaşlarını ikna eder. Somerset doğru yoldaydı ama sonuçlar beklediği gibi olmamıştır. Çünkü katil son iki planına Somerset ve David’i dahil etmiştir.

John Doe: Dedektiflerin ulaşmasını istediği notta “İnanca giden yol, uzun ve zordur.” yazmaktadır. Doe kendi inancında 7 günaha dikkat çekmek için detaylı plan

yapmıştır. Herkesi kendince belli başlı inançları ve bu inancı amaç olarak kullanabilmektedir.

Oyun,

Nicholas oyun içerisinde sürekli şüphe ile kendi güvenliğini sağlamaya çalışırken, hiç kimseye inanmama kararı alır ve filmin sonuna doğru bilinmezliğin verdiği gerilim ile yanlışlıkla kardeşine kurşun sıkar. Oyun ekibi bu ihtimali göz önünde bulundurarak ayrı plan yapmasalardı o an ki öfkesi ile kardeşini gerçekten öldürmüş olacaktı. Bazen neyin doğru olduğu konusunda tereddütler yaşar ve alınan kararlar mantık doğrultusunda değil duygusallıkla verilebilmektedir. Hayat olasılıklar üzerine kurulur. İnanmak sizin sınırlı bilgiler dâhilinde kendinizi sınırladığınız alanlardır.

Dövüş Kulübü,

Anlatıcının tüketim toplumu içerisinde kendisini monoton ve markalar ve eşyalar ile mutlu etmeye çalışırken, bir gün evi yanar ve edindiği her şey elinden gider. Uçuşu esnasında tanıştığı onun tabiriyle tek kullanımlık kişiyi arar yani Tyler Durden. İnsanlar kararlarını özgürce verdiğini düşünse de aslında imkanlar ve o anın şartları belirlemektedir. Artık lüks eşyaların olduğu yerde değil, terk edilmiş bir yerde Tyler ile yaşamaya başlar. Bu yaşayış tarzı ile kendisine olan inancı canlandırmaya çalışır. Dövüş kulübünün oluşmasını sağlayacak ilk adım atılmıştır.

Panik Odası,

Meg, odadan çıkacağı anı bilmek zorundadır ve doğru karar veremezse yakalanabilir. Bunu biliyordur ve hızlı hareket eder. Yardım için polis yerine eski kocasını araması zaman kaybetmesini sağlamıştır. Ayrıca hırsız Burnhum'un kaçmak yerine Meg'in zarar görmemesi için arkadaşına zarar vermeyi seçer. Bu karar ile polislerin yakalanacaktır.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Benjamin kendi durumundan dolayı sürekli ölümün onunla daha ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Bunu yaşayan Benjamin'in annesi bu durumu için şükretmesi gerektiğini ve Tanrıya inanmasını sağlamaktadır. Annesi onu kiliseye götürür ve bir papanın onu ayağa kaldıracığına inanırlar. Aslında insan inancıyla olur ve başarır. İnanç

Benjamin yaşamasına olanak tanımaktadır. Yaşlı doğmuştu ve sonunun ne olacağı konusu inanç ile iyileştirmektedir.

Sosyal Ağ,

Mark kız arkadaşından ayrılmış acısını net üzerinden çıkaran karakterdir. Blogunda kız arkadaşına dair bilgiler sızdırması ahlaki şüphe sorunudur. Çünkü bir kişinin mahrem alanını herkes yaymıştır. Acısı ile yaptığını düşünsek de bu acıyı yeni bir program yapmak için kullanır ve FacemASH adındaki bu platform öğrenci kızların eşleştirilmesi üzerinedir ve ilk geceden 22.000 hit alır. Harvardlı bir öğrenci olması ve kendisini bir yazılımcı olmaya kişi için bu başarının ilk adımıdır. Peki bu ona başarı getirse de pc başında başka bilgisayarın içinde bulunan kız fotoğraflarını izinsiz kullanması ahlak sınırlarının bulanıklaştığını göstermektedir. Bu da ister istemez ağırları çökertmesini sağlar ve kurallara uymamasından dolayı sorgulama süreci başlar. Aldığı kararın sonucu bazen istediğiniz gibi olmaz.

Kayıp Kız,

Amy kendisinden ayrılarak mutlu olacağını düşündüğü eşine karşın bir tuzak kurar. Onun iyi bir koca olmadığını ve karısını aldatan sonunda öldüren biri olarak gösterip öcünü almaya karar vermiş bir kadındır. Nick ise eşi ile mutlu olmayan ve ayrılık kararını alıp eşine söyleyemeden tuzaga düştüğünü anlayıp oyunu tersine çevirmeye biridir.

Sonuç ise, oyunlar üzerine kurulu, mutsuz bir evliliğin devamı kararıdır. Amy onun mutlu olmaması için Nick'i sürekli tehditleri ve hamilelik yalanı ile yanında tutmaktadır.

2.2.10.1.2. Diyaloglar

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Görülenlerin arka yüzü vardır. İnsan aklının sınırlarını aşan ve böyle durumlarda herkes kendi inancını yaşar. Bu durum mantığı devre dışı bırakır ve hislerinizle hareket edersiniz. Babası tarafın annesinin ölümüne sebep olmuş, çirkin bir bebek olarak huzurevi kapısının önüne bırakılan Benjamin'i bulan yardımcı kadın Queenie bir doktora gösterir.

Doktor: "Hiç böyle bir şey görmedim, Katarakt yüzünden kör olmuş sayılır. Duyabileceğinden de emin değilim. Kemiklerinde ağır romatizma var. Cildi esnekliğini kaybetmiş. El ve ayakları kemikleşmiş. Sanki 80 yaşında."

Queenie: “Yani ölüyor mu?”

Doktor: “Vücudu daha hayata başlamadan onu yarı yolda bırakacak. Buna bakacak yerler var oraya bırakmalıyız.”

Queenie: “Zaten hayatta kalamaz demiştiniz.”

Doktor: “Bazı yaratıklar hayatta kalamaz.”

Queenie: “Hayır, bu bebek bir mucize. Bundan eminim. Sadece insanın görmek istemeyeceği türden bir mucize.”

Bazen aklımızın sınırları vardır ve sezgi ve inançlarımızla karar veririz. Bu kararın doğruluğu filmin ilerlemesini sağlamaktadır.

2.2.10.2. Teknik Yapıda Şüphe

2.2.10.2.1. Mizansen

Kayıp Kız,

Amy’nin bıraktığı ipucu ile 5. yıl evlilik yıldönümü hediyesine ulaşan Nick, Punch ve Judy kuklalarını görünce şaşırır. Amy hediyesinin üzerinde bıraktığı notta “gittiğin ve gideceğin yerleri biliyorum ve sonun parmaklıklar arkası olacak” yazmıştır. Yönetmen bu çiftin yaşadıklarını anlatan bu özel kuklalar ile filmi özetmektedir. Efsaneye göre Judy ve Punch sürekli kavga eden çiftlerdir. Punch Judy’i döver ve bebeklerini öldürür. Punch’ın cezası ise idamdır.

Nick bir kukla gibi oynatıldığının farkındadır ve bu oyuna bir şekilde dahil olması gerektiğini ve gereğinin yapılması kararını verir.

2.2.10.2.2. Kurgu

Ailen 3,

Filmde Ripley daha sonra mahkumlar yaratığın varlığı konusunda korku ve şüphe içerisinde hareket etmişlerdir. Karakterlerin karar vermeye dair şüpheleri de yer alır. Karakterler, bir yandan hayatta kalma mücadelesi verirken diğer yandan yaratığın yok edilmesi konusunda karar vermek zorunda kalırlar.

Yabancı gezegende bir manastırda yaşayan bir grup mahkumla karşılaşan Ripley, bu karakterlerin inançları ve dinlerinin doğruluğunu sorgular. Özellikle, Andrews karakterinin şüpheleri, din ve inanç konusunu tartışmaya açar. Ripley'in, kendisi ve diğer karakterlerin hayatta kalması için çaresizce inanca sarılması ile ilgili bir tema vardır.

Ripley karakteri, yaratıkla olan mücadelesinde kaderine boyun eğmeye mi yoksa özgürlüğüne sahip çıkmaya mı karar vereceğine dair şüpheler yaşar.

Yedi,

Film içerisinde karar verme durumu hep olasılıklar üstüne kurulur. Katilin yakalanacağı zamanlarda yanlış yere operasyon yapılması, tam yakalanacakken ellerinden kaçması ve film 4/3 bölümünden sonra katil John Doe kendi kendini polislerle teslim etmesi durumu ihtimalle iskeletini oluşturmaktadır. Dedektifler 7 günah bitmeden teslim olmasının mantıksız olduğu bilincinde olsa da bu süreç için karar vermeye çalışmaları onları sürekli ikilemin içine sokar. Bu durum onları rahatsız etmiştir. Katil son iki cinayeti sadece dedektiflere göstereceğini söyleyerek onları da planın içerisine alır. Dedektifler bu işin içinde bir şeyler olduğunun farkındadırlar ama iki cesete ulaşmak için katilin dediğini kabul ederler. Verdikleri bu karar aslında dedektiflerin pişmanlığı olmaktadır. Kurgu yapısında katille ilgili bir bölüm yoktur. Sadece dedektifler gösterilerek katilin neler yapacağı konusunda karar vermek izleyici için zorlaşmaktadır.

Zodyak,

Film sonuna kadar katil bulunamaz ama filmin son dakikalarında göl kenarında katille yüzleşen, katilin işkence yaptığı eşinin ölümünü izleyen adam fotoğraflardan Zodyak'ı teşhis eder ve onaylar. Bu bilgi yakalanabileceği inancını aşılar Film böyle biter ve yönetmen uzun süre siyah koyar. Bulunamamıştı ve seyirci için şüpheli son olmuştur.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi,

Kader inancı olasılıklar üzerinden değerlendirilebilir mi şüphesi vardır. Daisy dans tutkunu bir kadındır. Prova sonrası evine gitmek için yola çıkarken araba çarpar ve Daisy artık bacağından aldığı hasar üzerinden dans edemeyeceğini öğrenir. Filmde bu görsel Benjamin'in dış ses ile olayı aktarması ile sunulur. Taksi şoförünün bir kadının alışverişe gitmesi arasında ki zamanlama üzerinde yapılan istatistiksel olasılıklar hesaplanınca Daisy'nin kaza anını değiştirir miydi? Bunun farklı versiyonları filmde verilir ve sonuç

olarak eğer bir şey yaşadıysanız o yaşadığınız sizi farklı yöne yönlendirmek için olduğu inancıdır. Çünkü bu kaza sonra Daisy Benjamin ile görüşemezken, Benjamin ile aşk yaşamaya başlar. Onlar bu aşkı aralarındaki yaş zıtlığı farklılığını arka plana atarak evlerinde keyiflerince eğlenip, güzel vakit geçirirler. Bu ilişki içerisinde Daisy kendisini sorgulamaya başlamıştır. Kendisinin yaşlanacağı ama Benjamin'in gençleşeceği fikri konusu kafa karıştırmaktadır. Zamanı gelince her şey yolunu bulur. Siz bunu planlayamazsınız. Bu yaşantı içerisinde önce inanç sonra bu yaşamı kabullenme kararı ve sonucuna razı olmak gerekmektedir.

Daisy hamile kaldığında Benjamin bunu kabullenmez. Çünkü kendisi ergenliğe doğru ilerlerken çocuğuna babalık yapamayacağını düşünür. Daisy ise doğuracağı çocuğun Benjamin'e benzeyip benzemeyeceği sorunsalında kendi kararını verir. Her kör babamın kör evladı olmaz diyerekten aldığı kararın sonucunu bekler ve çocuğu normal kız çocuğudur. Ama Daisy'nin hesaplayamadığı konu Benjamin'in kendisini terk etmesidir.

Ejderha Dövmeli Kız

Gazeteci Blowkist, elinde bulunan ipuçlarından gözden kaçırdığını kızı onu ziyarete geldiğinde anlar. Bulunan sayılar Tevrat kitabında yazan ayetleri temsil etmektedir. Magda 32016, Sana 32109, R.J 30114, R.L 32027, Mani 32018 olarak kodlanmıştır. Ayetler içerisinde özellikle ölümle ilgili kodlar vardır. Cincilik yapan ve ruh çağıran kadın taşlanarak öldürülecektir. Kişinin sunağı kuşsa rahip, kuşun başını ayıracak, kanatlarını koparacak ve sunağın üzerinde yakacak. Daha önceden adı geçen Rebecca dosyasına merak salar. Şüphesini sorgularken kolları kesilmiş ve yakılmış olarak ölü bulunması Tevrat ayetlerine göre öldürülen isimlerin listesini bulmuş olduğunu anlayan Blowkist farklı bir bakış açısı ile olayları incelemesi gerektiğinin kararını verir. Harriet bu listede yoktu o zaman ölmemiş olabilir mi?

Kayıp Kız,

Dedektif, evi ilk incelemeye başladığında Amy'nin ünlü olması durumu eklenince Nick'e karşı da tedbirli olmaya çalışmaktadır. Amy'nin yaptığı oyunlar ve Nick'in suçsuzum demesine rağmen suçlu bulunmaya çalışması şüpheleri canlı tutmaktadır. Dedektif ise Amy'nin planladığı oyun ve gerçekler arasında kalacak tüm olaylara şüphe ile bakarak Nick'i suçlu olduğu kararına varmak için olayların seyri için zaman tanır.

Dedektifin karar verme konusundaki titizliği ve objektif olmaya çalışması Nick için avantaj sağlamış ve kendi haklılığının peşine düşme fırsatı bulmuştur. Bazen alınan kararların önemsizliği sizin hayatınıza zarar vermese de başkalarına vereceğini düşünerek hareket etmek gerektiğinin önemini vurgulamaktadır.

Film bu çiftin tanıştıkları zamanı, Amy'nin evliyken planının bir parçası olan günlüğüne ekledikleri, Amy'nin kayıp iken yaşadıkları zaman, günümüzde geçen zaman olarak işlenmektedir. Bu kurgusal yapıda Nick ve Amy'nin gözünden olaylara şahit tutulan seyirci iki karakter için ayrı şüphe duymaktadır. İlişki, sevgi, saygıya karşın olan inançların sorgulanmasını sağlamaktadır.

2.2.10.2.3. Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Yedi,

Somerset rafta bulunan spagetti sosu şişelerini fener yardımı ile görür. (Görüş alanı fener ışığı referansı ile yapılmaktadır) Farklı planda Mills'in etrafa bakması gösterilirken sonra ki planda Somerset yan aç yakın çekim ile karanlık ortamda silüet şeklinde gösterilir. (Mills, bunun cinayet olduğunu kim söyledi? Somerset: hiç kimse.) Bu konuşmalardan sonra iki dedektif inceleme yaparken orta ölçek ve yakın ölçek çekim ile etraftaki yiyecekler gösterir. Adamın neden öldüğü hakkında belli karara varmak ve sonuca ulaşmak için gözlemler doğrultusunda parça-bütün ilişkisi kurarak ölüm sebebini bulurlar.

Somerset bel plan şeklinde fener ile etrafı incelerken Mills "Bu bir kalp krizi değilse başka ne olabilir?" sorusunun ardından kamera Somerset'i orta ölçekle masanın altına eğilmesi gösterilir. Farkı kamera açısıyla detay plan ile ölü olan obez adamın ayak bileklerindeki zincir gösterilir. Daha sonra el bileklerinde olduğu da gösterilir. Kamera kullanımı soruyu cevaplamış gibi görünse de zinciri kim bağladı şüphesi oluşmaktadır.

2.2.10.2.4. Ses

Dövüş Kulübü,

Anlatıcı gerçekler ve değişen kendi kişiliği ile yüzleşince fon müzik aksiyon yüklüdür. Bu seçilen fon müziği aslında anlatıcının vereceği kararın her şeyi

değiştireceğini göstermek için seçilmiş olabileceği düşüncesini oluşturmaktadır. Yönetmen kelimeler yerine fon müzik seçimi ile ana karakterin vereceği karar hakkında bir şüphe duyar.

2.3. DAVID FINCHER FİMLERİNDE ŞÜPHE KAVRAMININ FELSEFİ DEĞERLENDİRİLMESİ

2.3.1. *Alien 3* (1992)

Film Ripley'in kapsülünün deneysel cezaevi olan 161 Fury'e düşmesi ile bilinmeyen ortamda olması, erkeklerin bulunduğu bu kolonide tek kadının varlığı ve Yaratığın varlığı sorunsalı ile şüphe kavramı fazlaca kullanılmıştır. Temasal olarak bakıldığında din ve inanç, yönetim, güven eksikliği, bilgiye dair şüphe, özgürlük konuları işlenmiştir. Film, izleyicilere zorlu durumlarla karşılaşıldığında, şüphe duymanın doğal bir tepki olduğunu ve bu duyguların doğru yönetilmesi gerektiğini hatırlatır.

Kierkegaard'a göre, insanın yücelmesi ancak Tanrı'ya yönelmesiyle mümkündür. Bu nedenle insanın en yüce şeyi imandır ve sadece imanla her şeyi elde edip kendisini tam anlamıyla gerçekleştirebilir. Bireyin kendini tam olarak yaşayabilmesi yani kendi benliğini oluşturabilmesi iman aracılığıyla Tanrı'ya yönelmesiyle gerçekleşir. (Çelebi, 2013:255). Filmde mahkumlar gün yüzü görmeden ve kimse ile irtibat halinde olmadan ceza sürelerini doldurmaktadır. Bu grup kendilerini bulmak adına dini konuşmalar yaparak inançlarını dile getirmektedirler. Kendi ahlaksal çerçevelerini dini vaazlar üzerinden işlemektedirler. Sadece erken grubu olması kendi yasaklarına uyum sağlamakta zorluk çekmezlerken Ripley'in o alanda bulunmasını kendileri için tehdit olarak görürler. Eski inançlarda kadının şeytan olabileceği vurgu alt metin olarak okunabilmektedir.

Kolonide bulunan kişilerin zıttı olarak Ripley'in dini inançlar üzerinden herhangi bir bilgisi verilmektedir. Ripley film içerisinde kendi sorumluluğunu alan bir bireydir. Kierkegard'ın görüşünün aksi olan Sartre'nin varoluşunda Tanrı yoktur ve kişinin öznel ve bireyselci olduğu ve her şeyden kendi sorumlu olacağı tezi sunulabilmektedir. Kendi sorumluluğunu alan birey sürekli ve kaygı ile karşı karşıyadır. (Çelebi, 2013:255). Ripley, erkek grubu içerisinde kalması ve kendi özgürlüğünü yok saymasına neden olmaktadır.

İlerleyen sahnelerde yaratığın orada olabileceğini düşünüp algısının gerçekliğinin peşine düşer ve bu bilgiyi edindikten sonra kaderci inanış yerine yaratığın yok edilmesi gerektiğini bilir. Bu bilinç ile mekik içerisinde sürekli kaygılı ve diğer kişileri yaratığı yok etmek konusunda ikna edip yardım etmelerini istemektedir. Çünkü bu yaratık dünyaya ulaşırsa diğer insanlar zarar göreceğini bilir ve kendi hayatını göz ardı eder.

Ripley'nin savunmaya çalıştığı insan topluluğundaki başlangıçtaki güçsüzlüğü, yeniden sessizliğiyle simgelenir. Onun ifadesi, hapishane müdürü Andrews tarafından şirket yönetim kurulu toplantısında olduğu kadar kesin bir şekilde reddedilir. Bu tamamen erkek dünyasından dışlanmasının aşırılığı, fiziksel olarak ifade edememe yeteneğiyle eşleşmektedir (Mulhall, 2005: 60).

Film içerisinde güven problemi ve şüphe beraber verilmektedir. Ripley yaratığın varlığını söylese de kimse onu tanıımıyordur ve inanmak istemezler. Sextus, bilgi hakkındaki sürekli şüphe durumunun epistemolojik bir tutum olduğunu ve bu tutumun herhangi bir doğruya ulaşmayı değil aksine farklı görüşlerin eşitliğini ve kararsızlığı korumayı amaçladığını savunur. Yaratığa karşın bir bilgisi olmayan mahkumlar fikir ayrılıkları yaşamışlardır. Ripley, yaratığı önceden bildiğini ve neler yapabileceğini mahkumlara aktarmaya çalışır. Herkesin kendi düşüncesi olduğu için grup içerisinde ayrımlar yaşanmıştır. Belli bir grup Yaratığı kendisi getirdiği için Ripley'i tehdit olarak görürken, bazıları yaratığın güçlü olabileceğini ve bulundukları ortamda yetersiz teçhizattan dolayı boş çaba olacağını vurgular. Bazıları ise, Ripley'in bilgi ve tecrübesine güvenmeyi seçerek yapılacak plana nasıl yardımcı olabileceklerini düşünürler.

Sextus, şüphenin insan bilgisini sınırlamalarından kurtarabileceğini ve daha sağlam bir bilgi temeli sağlayabileceğini düşünür. Mahkumlar arkadaşlarını kaybetmeye başlayınca Ripley'e güvenmek ve yapılan plana uymak durumunda kalmışlardır. Ayrıca Ripley karakteri sürekli gerçekliğe dair şüpheleri olan bir karakterdir. Yaratığın olacağına dair şüpheleri olduğundan doktordan kapsülü görmek istediğini söyler. Yanında gelip ölen kız çocuğunun kapsülünde erimiş alanı (yaratıktan akan yeşil yakıcı özelliği olan bir sıvı ile erime) görünce kız çocuğunun boğularak ölme hikayesine inanmaz ve ısrarla otopsi ister. Doktora tam anlamıyla güvenemediğinden, kendi şüphesinin cevaplarını bulmaya çalışır. Ripley “bulaşıcı hastalık olabilir içini görmeliyim.” der. Ardından gelen çekim ile doktor otopsi yapmaktadır. Otopsi sonrası herhangi bir problem olmadığı

söylense de Ripley şüphesini belli etmekte ve cesetlerin yakılması ister. Şüphesinin peşine düşer ve kapsülünde bulunan Android Bishop'u tamir edip cevabını alır. Bu bilginin ne kadarı doğrudur?" sorusunun cevabı Descartes'in, zihin ve beden arasındaki ayrımı vurgular ve zihinsel süreçlerin öznel doğasını ortaya koyar. Duyusal bilgi temel nitelikler söz konusu olduğunda açık ve seçik olabilirken, genel olarak niteliklere ilişkin olduğunda açık olsa bile seçik olmayabilirler. Doğuştan gelen ve dış dünyadan elde edilen idea/bilgilerin yanı sıra insanın kendisi tarafından yaratılan idealar da vardır. Ripley'in kendisini iyi hissetmemesi kafasında kurduğu bilgilerin doğruluğunu teyit etmesi doğru bilgiye ulaşmasını ve önlem alması gerektiğini göstermektedir. Ripley, doktor ile konuşurken yaratık odaya gelir ve doktoru öldürür. Gerçek ortaya çıkmıştır. Artık doğru bilgiye ulaşmalı ve gerekeni yapmak durumundadır. Özellikle, gezegenin yabancı türü hakkında bilgi toplama ve onu yok etme konusunda karar verirken karakterlerin doğru bilgiye sahip olup olmadıkları hakkında şüpheleri vardır. Karakterler, yaratığın doğasını ve onun hakkında bilgi toplama yöntemlerini sorgularlar. Mahkumlar, kurtuluş için araştırma yaparken herhangi bir yanılsama ya da yanıltıcı bilgiye karşı dikkatli olmak zorundadırlar.

Hume'un şüphecilik görüşünün temelinde, insan zihninin deney ve gözlemlerden bağımsız olarak var olabilecek hiçbir şeyi bilemeyeceğini savunur. Ona göre, bütün bilgi duyularımız yoluyla elde edilir ve duyularımızın doğruluğunu sinayacak bir araç yoktur. Bu nedenle, insan bilgisinin güvenilirliği şüphelidir. Ripley, önceden edindiği bilgiler doğrultusunda yaratığı tanıdığını düşünse de yanıltıcı noktalar film içerisinde gösterilmektedir. Sürekli bir değişim vardır ve bilgiler değişmektedir tezini savunmaktadır. Yaratığın özelliklerini tekrar bilmesi gerektiğinde onu sürekli gözlemleyerek neler yapabileceği konusunda gerçek bilgiye ulaşmaya çalışır. Ripley kendisine zarar vermeyen yaratığın bir planı olduğunu anlar. Ultrason çektirir ve acı gerçek ile yüzleşir. İçinde yaratık taşımaktadır.

Yaratık, başka bir deyişle, nüfuz edici cinsel şiddet olarak anlaşılan maskülenliğin bir yansımasıdır. Bu insanlığı bütünüyle kadınlığın görünen kötü kaderi olan feminizm tehdidi ile karşı karşıya bırakır. Bu durum kadınların erkeklere göre hayal edildiği cinsel rolü (tecavüze uğrayan, parazite ev sahipliği yapan ve doğum yaparak ölümle yüzleşen) üstlenmeye zorlar (Mulhall, 2005: 57).

Filmin bu kısmını farklı bir bakış açısı ile yorumlamak gerekirse, Ripley aslında filmin başında kapsülün içinde bilinçsiz şekilde yatarken yaratık onu hamile bırakmıştır. Yönetmen bu görüntüleri açık bir şekilde göstermeyerek merak ve şüpheyi canlı tutmuştur. Ripley'nin bundan sonraki her anı film tarafından sunulan varoluş hikayesi sunmaktadır. Korkunun ötesinde var olma yeteneğinin somut bir kanıtı taşımaktadır. Film içerisinde Clemens ile birlikte olmayı tercih etmesi ve cinsel ilişki isteğini kendisi dile getirir. Bir erkekle tamamen fiziksel bir temas arayışı ile kendi varlığını kanıksamak istemektedir. Kendisinin hamile olduğunu bilmeyen bu eylemi yapması yönetmenin kurgu yöntemiyle seyirciyi hayata karşın şüpheleri canlı tutmasını kendi isteklerimiz doğrultusunda olmayabileceğini dolaylı olarak dile getirmektedir.

Mulhall, yaratığın üreme biçiminin insanınkinin canavarlaşmış bir görüntüsü olduğu varsayımıyla, kurbanlarıyla herhangi bir müzakere şekinden veya iletişimden sürekli olarak kaçınması, kesin bir şekilde görüşmeyi reddetmesi veya üreme dışı etkileşimde bulunmaması kadınları ağız yoluyla hamile bırakması durumu vardır. Bu durum kadınların sessizleştirilmesi anlamı taşıdığını düşünülmektedir (2005: 58).

Ripley'in yaratığın varlığını kanıtlaması olayları daha derine götürmektedir. Nietzsche, insanların şüpheleriyle yüzleşmelerinin acı verici olabileceğini de kabul etmiştir. Bu acı gerçek Ripley'in hayatına karşın farklı bakmasını ve alacağı kararın önemini vurgulamaktadır.

Ripley'in içindeki yaratık, diğer karakterlerin hayatını risk altına almaktadır. Bu durum, ahlaki olarak sorgulanmaktadır. Kendi özgürlüğünün yanı sıra başkalarına zarar vermemesi için Ripley hayatını feda etme sorumluluğunu almaktadır. Kant'ın deyimiyle kendi özgürlüğü başkalarının özgürlüğü ile bağlantılı olarak düşünülmektedir. Ripley yaptığı plan ile önce kendisine zarar vermeyen yaratığı tuzağa çekip ölmesini sağlamak ve ardından kendisini öldürerek yaratığın sonunu getirecektir.

Yaratığın varlığına inanmayan bazı karakterler kendilerini korumak için, yaratığın gerçekliğini inkâr ederler. Yaratık tarafından arkadaşlarının öldürüldüğünü gören mahkûm durumu şefine aktarır. Şefi Andrews tarafından kendisi yalancı olarak itham edilir. Bu mahkûm kadın cinayetleri işlemiş tekinsiz adam olarak görülmektedir. Şef önyargısı ve canavar hikayesine inanmamasından dolayı tedbir almaz. Ancak yaratığın varlığı daha sonra ortaya çıkar ve şefi öldürür yanılısana sona erer.

Artık mahkûmlar ve Ripley ekip olarak hareket etmeye karar verirler ve yarattığı yok etmek için tuzak çalışması yapmaya başlarlar. Kant, ahlaki perspektiften, “başkalarını sadece birer araç gibi görmeyin veya kullanmayın onları bir amaç olarak değerlendirin!” şeklinde bir öğüt sunar. Bu ifade, ahlaki değerleri ve insan ilişkilerindeki temel prensipleri yansıtan önemli bir ilkedir. (Sartre, 1985: 74) Varoluşumuzda ahlak din öğretileri olmasa da olması gereken temel konular vardır. Kişi insanları araç olarak değil amaç olarak görerek karar almalıdır. Bu durumda yarattığı yok etmek ve insanlığa hizmet için güç dengeleri yok sayılıp kadın, mahkûm demek yerine bir amaç uğruna bir araya gelmek kendi özgürlük alanınızı yaratma fırsatı sunmaktadır. Birey tek başına değil ve toplum içerisinde varoluşunu bulmaktadır.

Ripley canavarı kurşun ile öldürme operasyonunu tamamlamışken şirket sahipleri o alana gelirler. Ripley’e yardım edeceklerini karnından yarattığı alıp onu sağlığına yarattığı ise yok edeceklerini söylerler. Ama Ripley çok güvenmek istese de bu durumu riske atmak istemez ve cevap olarak kendisini yanan kurşunların üzerine atlamak üzere olacağı alana geçerek kendisini onlardan uzaklaştırır. Geçmiş deneyimler üzerine güven konusu hassastır. Ripley onların yaratıkları beslediklerini ve silah olarak kullanacaklarını biliyordu. Şirket sahibi Ripley’in ciddiyetini görünce yalvarmaya başlar. Kusursuz tür olduğunu ve onlara vermesi gerektiği konusunda ikna etmeye çalışır. Ripley onlara güvenmesi gerektiğini biliyordu ve doğru karar almıştı.

İnsanın zorunlu bir şekilde sınırlı durumlar içinde var oluşu, sınır-durumu olarak kabul edilir. Kişi, istediği gibi hareket etmeye çalışabilir ancak durumun darlığından dışarı çıkamaz. Jaspers'e göre dört özel sınır-durum olduğunu belirtir. ölüm, acı çekme, savaşma ve suç. Ölüm burada yaşamın sonlanması değil tüm olanakların sona ermesi, kalıntısız bir hiçlik olarak görülür. Bu durum insanı kaygı ve ürküntüye sürükler. Acı çekme, yaşamın sadece mutluluk değil aynı zamanda mutsuzluk içeren bir parçasıdır. Savaşmak varoluşun ötesine geçmek için gerekli olan bir etkin sınır-durumdur. Suç ise, başkalarının olanaklarına engel olma inancıyla ortaya çıkar. Bu sınır-durumlar, insanın varoluşsal yolculuğunda karşılaştığı engellerdir ve varoluşun gerçek anlamını keşfetmesine yardımcı olabilir. (Akarsu, 1987: 209-210) Ripley kendi sınır durumlarının bu aşamaları geçmektedir. Duruma karşı bir savaş verir kendisine inanmayan mahkûmları ikna ederek neler yapılabileceğini konuşur. Yaratığın varlığını ve içinde de taşıyor olması acı çekmesini mutuz olmasını sağlamaktadır. Ölüm ise, Ripley tüm olanakları zorlar ve

başka çözüm yolu bulamadığını anlar. Suç ise başkalarının hayatlarını tehlikeye atmamak için kendi ölümünü göz önüne alır.

Farklı bir yorum gerekirse Mulhall " filmlerdeki tüm yabancıların insan konaklarına izinsiz yerleşmeleri “Beni öldür” cümlesini çaresizce dile getirirler (yabancıların içine yerleşmesinin bireysel yok oluşa eşit olduğunu ima eder. Kavram ve doğum arasındaki boşlukta annenin zaten ölü olduğu veya daha iyi olacağına dair dolaylı bir kabul vardır. Çünkü Ripley'nin sonu aynı zamanda yaratıkların sonudur. Onun intihar benzeri özverisi, kadının sesini tamamen susturmasının araçlarını elinden almaktadır. Bu nedenle hedefe olan takıntısını aşma olasılığını ortaya çıkarır. Kelimesiz hareketi ve mutlak umutsuzluk karşısında Ripley sonunda insan hayatına 'evet' demeyi amaçlar." (2005, s.61). Ripley varoluşunu bu şekilde tanımlar ve intihar onun için bir fedakârlık göstergesidir.

Mulhall'ın Uzayda Çılgılığımızı Kimse Duyamaz: Uzaylı Evrendeki İnsan Sesi adlı makalesinde, Alien evrenini inceleyerek felsefi değerlendirme yapmıştır. Özellikle sesin bastırılması ve ıslahı teması üzerinden çalışmasını tamamlamış. Bu sessizliği yarattığı boğaz yoluyla hamile bırakması, yöneticilerin bireysel ilişkilerini film içerisinde keşfederek güç duygusunun insani duyguları yok sayması olarak özetlenmektedir. (Read, 2005: 32). Mulhall sinema filmleri felsefi yorumlanabileceğinin örneği olarak Alien evreni örneklemi ile farklı bir bakış açısı kazandırmaktadır.

Doktor Clemens zamanında morfin bağımlısı kendisine iyiliği olmayan biri olarak kendisini tanımlar. “Öğrencilik bittikten sonra gizlice morfin kullanarak, uyuşturucu bağımlısı olmakla birlikte en gelecek vadeden kişi olarak görülüyordum. Geleceği olan adam. İlk yerleştiğim yerde 36 saatlik çalıma yaptıktan sonra alkol aldım. Daha sonra 30 kişi kaza geçirmiş acil yardıma geri geldim ve fazla doz ağrı kesici vermemden dolayı 11 kişi öldü.“ Kendisini bilmek ve bilmemek arasındaki ayrımı tam yapamadığından arafta kalmış bir benlik şüphesi vardır. Mahkûm olmanın ise onu uyuşturucudan uzaklaştırdığını düşünerek kendisini teselli etmektedir.

2.3.2. Yedi (Se7en-1995)

Filmin genel teması, ahlaki şüphe üzerine kurulmuştur. Dedektifler, seri katil John Doe'nun ahlaki ilkelerini sorgularken onun eylemlerine dair ahlaki şüpheler yaşarlar. Dedektifler katilin amacını anlamakta zorlanırlar ve onun davranışlarını, ahlaki olarak ele

alıp işlediği cinayetlerin ardındaki etik soruları ele alırken şüphe duyarlar. Bunların yanı sıra yönetmenin kalabalık sokaklar, suçların sokaklarda fazlaca görüldüğü ve insanların bu konulara karşın duyarsızlığı, gürültünün hiç bitmediği ve günahları temizlercesine sürekli yağmur yağan bir şehirde çekim yaparak şüphenin sonsuzluğunu ifade etme şeklidir.

Film boyunca karakterlerin gerçekliğe dair ontolojik şüpheleri vardır. Örneğin, gerçeklik nedir ve biz gerçekliği nasıl algılarız? Bu ontolojik şüphenin bir örneğidir. Karakterlerin yanılsamalara veya yanıltmalara inanmaları nedeniyle gerçekliğe dair şüpheleri artar. Örneğin dedektiflerin bir kurbanın yanıltıcı ipuçlarını takip etmeleri nedeniyle gerçekliği tam olarak anlamaları zorlaşır. Cinayetleri işleyen kişinin kim olduğunu ve neden böyle korkunç cinayetler işlediğini keşfetmek için araştırma yaparlar. Bu süreçte gerçekliğin doğası ve neyin gerçek olduğuna dair şüpheler artmaktadır. Pyrrho, insan bilgisinin sınırlarını vurgulamış ve nesnel gerçeği elde etmenin zorluğuna işaret etmiştir. Ona göre, insanlar çeşitli bakış açılarına sahip oldukları için nesnel gerçeği tam olarak bilemezler. İnsanların duyu organları tarafından algılanan şeylerdeki herhangi bir kesinlik veya doğruluk düzeyi sorgulanabilir. Ona göre, insanlar doğada nesnel bir gerçeklik bulamazlar. Bu nedenle insanların şüphecilikle yaklaşmaları gerekmektedir.

Karakterler gerçekliği algılayışlarına dair şüpheler duyarlar. Dedektifler, katilin işlediği cinayetlerin nedenini anlamaya çalışırken deneyimlerimizden elde ettiğimiz bilgilerimizin önyargılarımız ve varsayımlarımız tarafından çarpıtılabileceğini göz önüne almaktadırlar. İnsan zihninin doğası nedeniyle kesin bilgiye erişmek mümkün değildir. Hume, özellikle nedensellik ilkesini sorgular ve bir şeyin diğer bir şeyi nedensel olarak nasıl açıklayabileceğimizi sorgular. Bu bağlamda yapılan her eylemin bir sonucu vardır. Dedektif kendi aralarında münakaşa yaparak fikir birliğine gitmeye çalışsalar da katil Doe'nin insanlara bir mesaj vermek adına böyle amaç edindiğini bilmek dedektif açısından en son ulaşılabilecek bilgi olmaktadır.

Dedektik Somerset, ilk iki (Oburluk, Açgözlülük) cinayetten sonra bu ölümler arasındaki bağlantının yedi ölümcül günah olabileceğine dair olan sezgilerini kullanarak kütüphaneye gider araştırma yapar ve bu doğrultuda hareket etmeye başlar. Descartes'in metodolojik şüphesi üzerinden yola çıkar ve her edindiği bilgiyi tekrardan yorumlamaya ve doğru bilgiye ulaşmaya çalışır. Edindiği bilgilere şüphe ile bakmaya devam ederek

gerçekliğe ulaşmaya çalışır. Film içerisinde cinayetlerin çözümünde gerçekliğe ulaşmak zorlu bir süreçtir. Cinayetler ilk başta algı ile başlayıp gerçekliğe ulaşmak için emek verilmektedir. Bazı ipuçlarına ulaşip doğru yolu bulmak için parça-bütün ilişkisi kurmak zorunlu olmaktadır. Polis ekipleri katili bulduklarını düşünerek bir operasyon gerçekleştirirler. Dedektifler ise bu bilgiye inanmazlar. Çünkü yaptıkları araştırma ve tahminlerine göre yedi cinayet olmalı ve üçüncü cinayet son olamazdı. Merak duygusu ile gittikleri yerde katili değil, dedektifleri 1 yıldır yatağa mahkûm ettiği üçüncü cinayeti olan tembellik yüzünden ölmeye bıraktığı kişiye yönlendirmiştir. Film, dedektiflerin bilgiyi nasıl anladıkları ve yorumladıkları hakkında da şüpheleri ele alır. Dedektiflerin, olayları doğru bir şekilde yorumlayıp yorumlamadıkları konusunda sürekli şüpheleri vardır. Dedektif Somerset, bilginin doğruluğuna ve kavrayışın mümkünlüğüne dair şüpheleri vurgular. "Belki de hiçbir şeyi bilmiyoruz" şeklinde bir ifade kullanır. Nietzsche, gerçeğin insanların algıladığı gibi nesnel bir şey olmadığını düşünüyordu ve insanların kendilerine "yalanlar" anlattıklarını iddia eder. Ona göre insanlar genellikle gerçeği ararken doğru yolu izlemezler ve yanlış yollara saparlar. Bu nedenle Nietzsche gerçeği aramanın önemli bir yönü olarak şüpheli olmayı önerir. Ona göre şüpheli olmak gerçeği ararken yanlış yollara sapmamak önemli bir yoldur. Somerset, "En güvenilir kanıtlar bile bizi başka kanıtlara götürür" sözü ile bilgilerin sınırlı kalacağını yeğlemektedir. Ayrıca Somerset Federal'de görev yapan (kütüphane de işaretli olan önemli kitapları alan kişiler takip edilir) arkadaşından kütüphane konusunda yardım alır. Katilin bir okuma yaptığını tahmin eder ve bu doğrultudan bilgisini teyit etmesi gerekmektedir. Katilin kimliğine ulaşmak için bir yol olarak düşünür. David Mills bu fikri saçma bulsa da Somerset "bilgi doğrudan kullanılmaz sadece yol gösterir" diyerek durumu özetler. Aslında doğru yolu bulmuştur gelen okuma listesinde katilin yerini tespit etmiştir ama elinden kaçırdığı için cinayetler devam eder.

John Doe, insanların acımasızlığına ve doğalarındaki bozukluğa dair bilgisiyle hareket eder. Onun amacı, insanların ne kadar korkunç olduğunu açığa çıkarmaktır. Ancak Somerset ve Mills'in, insan doğasını anlamaya çalışırken bilgi kavramı üzerine felsefi şüpheleri vardır. Mills, insanların doğasının kötü olduğuna dair bir şüphe taşıırken, Somerset, bilginin gerçekliği tam olarak anlamak için yetersiz olabileceğine dair bir şüphe taşır. Bilgilerin kısıtlı olabileceğini ve sadece gördüğümüz ve algıladığımız kadarını bileceğimizi yönetmen cinayetlerin nasıl işlediğini göstermeyip olay yeri

incelemesinde genellikle az ışık olan yerde göstermeyi yeğler. Katil John Doe'nun suçlarını itiraf etmesine rağmen karakterler gerçekliğin tam olarak ne olduğundan emin olamazlar. Bu epistemik şüphenin bir örneğidir. Çünkü katil 5 cinayet sonrasında teslim olamazdı ve dedektif o iki cinayeti bulacakları hakkında bir fikirleri yoktu. Dedektif Mills, seri katilin yakalanması için çok çaba sarf eder ve neden suçlu olduğunu anlamaya çalışır. Ancak sonunda seri katilin tuzaklarına düşer ve dedektif Somerset, suçlu hakkında ne kadar az şey bildiğimizi anlamamızı sağlar. Bu şüphe kavramının insanların bilgilerinin ne kadar sınırlı olduğunu vurgular.

Özgürlük ve adalet John Doe'nin söylemi ile yedi günahı işlemekten geçmektedir. Kendini dahi öldürmeyi göze alarak yaptığı bu planda adaletli olduğunu simgeleyen bireydir. Doe, insanların doğasındaki bozukluğu ortaya çıkarmak için insanlara acı çektirirken, Somerset ve Mills onu yakalamak için adalet sistemi içinde çalışırlar. Ancak filmde adalet kavramının tam olarak ne olduğu ve nasıl uygulanması gerektiği konusunda şüpheler vardır. Bu film içerisinde bazı polislerin mesleklerini tam anlamıyla yapmadıkları filmin ilk sahnesinde verilmiştir. Cinayet alanında polisin cesede bakıp ölüp ölmediğinin kontrol edilmediği konusu tartışılmıştır. Kant özgürlüğün kişilerin kendi sorumluluğunda olduğunu ve yaptığı her hareketin kendisi için yapıp yapılmaması konusunda düşünmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Doe ise bunu kendi özgürlüğünü bu şekilde göstermektedir. Bu düşünce doğrultusunda başkalarına zarar vermek ne kadar özgürlüğü temsil edebilir konusu muğlaktır. Sartre'a göre birey varoluşunun eylemlerini seçerken "bulantı" denilen içsel bir çöküntüyü yaşar. Bu duygu insanı hiçbir nedenle açıklanamaz bir şekilde hissettirir. Birey yaşadığı dünyada özgür olmasına rağmen bu özgürlüğünün hiçbir temeli olmadığını fark eder. Bu nedenle dünya düzensiz, kirli ve insana karşı duran bir yapıda gibi algılanır. Birey içinde bulunduğu durumdan kurtulabilmek için kendi iç dünyasında çözüm aramalıdır. Kendini aşan birey içinde bulunduğu durumu aşabilir. Birey kendi kaderini belirlemeli veya yaşamaktan vazgeçmelidir. Özgürlüğünün olmadığını hisseden birey içsel bir bulantıya sahiptir. Bu bulantı aslında bireyi kendi kararlarını vermeye var olmaya doğru iten temel bir güçtür. Bulantı bireyi varoluşunu sorgulamaya ve anlam arayışına yöneltir (Beyazgül, 2020: 303). Doe bunu inancı için yapmış görünse de aslında kendi bunaltısını bu şekilde yaşamaktadır. Hangi din olursa olsun başkalarına zarar vermek diye bir tabir yoktur.

Katilin eylemleri insanlığın etik değerlerini ihlal etmektedir ve bunu kendi inancı doğrultusunda yapmaktadır. Her inanç kişinin kendi karakterini sembolleştirmektedir. Yönetmen zıt karakterler aracılığı bu mesajları netleştirmeye çalışmıştır. Dedektif William Somerset işine bağlı önyargılı olmayan, olayları gözlemleyerek yorumlayan, belli düzen içerisinde yaşayan yalnız bir adamdır. Dedektif David Mills ise evli, öfke kontrolü olan ve detaylar yerine kendi bildiği yöntem ile hareket etmeye çalışan bireydir. Ayrıca yönetmen alt metin olarak kütüphane sahnesinde insanların araştırma, okuma ve merak duygularının bittiğini boş zaman oyunları ile mutlu olmaya çalıştığını göstermektedir. Kütüphane çalışanlarının sürekli oyun oynayarak eğlenmeleri ve bir amaçlarının olmaması gösterilerek günlük hayatımıza bakış açımızı sorgulatmayı başarmıştır. Mills, Somerset ve seri katil John Doe ahlaki savaş alanındaki farklı askerleri temsil ediyor. Dedektifler, bazıları yozlaşmış olsa da adalet için savaşırlar. Benzer bir şekilde John Doe kötü olduğunu düşündüğü kişileri dünyadan temizlemek için savaşır. Filmin en ürkütücü çıkarımlarından biri John Doe'nun insanları inançları üzerinden öldürdüğü gerçeğini kaldırırsanız bu üç karakterin birbiriyle pek çok konuda hemfikir olacağıdır. Doe'nun bu davranışı ahlaki olarak sorgulanabilir durumdur. Nietzsche'nin bakış açısından, bütün ahlak sorununu küçümseyen ve sadece ahlakçı bir lanetleme ile yetinen Kant'a olan eleştirisi insanların kötü davranışlarına dair herhangi başka bir çözüm önermeme eğiliminden kaynaklanır. Nietzsche, ahlaki nedenlerle başkalarını kınamayı tercih eden birini takdir etmez. Onun gözünde sadece vaaz vermek ve lanetlemek sorunları çözmek yerine kötü davranışların devamını sağlayan bir döngüyü sürdürmektir. Bu bağlamda Nietzsche'nin eleştirisi ahlaki meselelere karşı alternatif bir yaklaşımın önemini vurgular (Plank, 2012: 64).

Film, karakterlerin kişisel kimliklerini sorgulamalarına da odaklanır. Özellikle Mills'in kişisel kimliği ve yaptığı seçimler izleyicilerin karakter hakkında şüphe duymalarına neden olur. Katilin cinayetleri insan doğasına dair şüpheleri uyandırır ve karakterlerin kimlikleriyle ilgili sorular sormasına neden olur. Katil insanların karanlık yönleriyle yüzleşmelerine ve kendileriyle ilgili şüpheler uyandırmalarına neden olur. Ayrıca Mills işinde çok başarılı bir dedektiftir ama ailesiyle olan ilişkilerinde zorluklar yaşamaktadır. Bu durum izleyicilerin kahramanın kimliği ve benliği hakkında şüphelerini tetikleyerek karakterin davranışlarını sorgulamalarını sağlar. Sartre, "Varlık ve Hiçlik" adlı eserinde insanın varlığına ilişkin şüpheli bir yaklaşım benimser. Ona göre, insanın

varlığı asla tam olarak anlaşılamaz ve tanımlanamaz. İnsan kendini sürekli olarak yaratmak ve yeniden yaratmak zorundadır. Bu süreçte, insanın kendine ve dünyaya karşı duyduğu şüphe ve kaygı artar. Dedektif David duyguları ve önyargıları ile hareket ettiği için gerçeği görmekte zorluk çeken bir karakterdir. David katilin eğlendiğini, kaçık olduğunu, şansına güvendiğini söylese de Somerset bu görüşün tersine böyle olmadığını katilin şansına değil planları dahilinde bunu yaptığını ifade eder. Film içerisinde ahlaki değerlerin önemi, bakış açılarının değiştirilmesi gerektiğini, edinilen bilgilerin kısıtlı olacağını bilerek hareket etmenin önemini ortaya koyan eser olmaktadır.

Filmde genel tema olarak, Orta çağ felsefesinde ahlak, merkezi bir yer edinir. Düşünürler, kutsal kitaplardaki ahlaki öğütler ve günah sayılan fiiller ile hareket etmektedir (Cevizci, 2017). Tanrının varlığı ile her şeyi açıklayarak inançları doğrultusunda hareket eden toplumu temsilen film içerisinde John Doe karakter kullanılmıştır. Yaptığı davranışın doğru olduğunu insanlara ders verdiğini söylese de başka insanları kendi inancı doğrultusunda zarar vermesi ahlakın farklı boyutunu temsil etmektedir.

2.3.3. *Oyun (The Game-1997)*

Başkarakter Nicholas, erken yaşta intihar ederek ölen bir baba ve ardından annesini de kaybetmiş bir bireydir. Eşinin başkası ile birlikte olmasından dolayı boşanmıştır. Erkek kardeşi rehabilitasyon tedavisi alan bir bireydir. Şirket sahibi bir adamın yalnızlığı ile içine kapanmış hayattan zevk alamayan ve sosyalleşmekten kaçınan bu kişinin neler yapabileceği üzerine algısal şüpheler oluşmaktadır. Film ana karakter Nicholas Van Orton'ın hayatını sorgulamaya başladığı bir noktada başlar ve kendisini gizemli bir oyunun içinde bulur. Film izleyiciyi Nicholas'ın yaşadığı deneyimlere benzer bir şekilde düşünmeye teşvik eder. İroni ve beklenmedik dönüşler izleyicinin kendi şüphelerini sorgulamasına neden olur. Şüpheli felsefe temalarını işleyerek izleyicileri gerçeklik, bilgi ve kontrol ve özgürlük konularında düşünmeye teşvik eder.

Film Nicholas'ın değişim ve dönüşümünü işler. Başlangıçta Nicholas oldukça katı ve kontrolcü bir karakterken oyunun etkisiyle değişir. Şüpheli felsefenin değişimin ve dönüşümün kaçınılmazlığını vurgulayan temalarıyla örtüşür. Nicholas oyunun sırlarını çözmek ve gerçeği bulmak için çaba gösterir. İnsanların gerçeği arama çabaları bilgiye

daha derinlemesine ve eleştirel bir şekilde yaklaşımlarına yardımcı olabilmektedir. Nicholas gizemli oyunun içinde zaman zaman zihnini kaybeder ve gerçeklik ile hayaller arasındaki sınırlar bulanıklaşır. Bu durum insan zihninin sınırlarını ve algısal kapasitesini sorgular. Şüpheli felsefe insan algısının sınırlarını ele alır. Sextus, şüphecilikten kaynaklanan sürekli bir kuşkunun da insanları etkisiz hale getirebileceğini ve hayatlarının işlevselliğini etkileyebileceğini de kabul eder. Nicholas gizemli oyunun kurallarını ve amacını anlamaya çalışırken bir dizi gizli ipucu ve bulmaca ile karşılaşır.

Sartre, varoluşçu felsefesinde insanın özgürlüğüne ve sorumluluğuna vurgu yapar. Bu özgürlük insanın kendisini yaratması ve hayatındaki kararları alması anlamına gelir. Ancak bu özgürlüğün getirdiği sorumluluk ve belirsizlik insanın kaygı ve şüphe duymasına da neden olur. Nicholas, eğlence şirketine kendi iradesi ile gidip onların formlarını imzalayarak bu gizemliliği kendisi baştan kabul etmiştir. Nicholas, yaşamının birçok yönünün kontrolünü kaybeder ve gizemli oyunun kurallarına tabi olur. Bu durum, insanların yaşamlarının kontrolünün ne kadar sınırlı olduğunu ve özgürlüğünün ne kadar kırılgan olduğunu düşündürür. Şüpheli felsefe insanların yaşamlarının kontrolünü ve özgürlüğünü sorgulamayı teşvik eder. Albert Camus'da eserlerinde bireye çıkış yolları göstermeye çalışmaktadır. Camus, insanın yaşadığı absürt durumdan kaçışının mümkün olmadığını savunur. Dolayısıyla yaşamı boyunca mümkün olduğunca çok yaşamının önemli olduğunu vurgular. Camus'a göre insanın ne Tanrı'ya ne de intihara sarılması gereklidir. Gelenekler, kurallar ve yaşamın sonunun ölüm olması insanın mutluluğunu engeller ve bu durum bireyi yaşama ve çevresine yabancılaştırır (Beyazgül, 2022: 301).

Nicholas bulunduğu oyun içerisinde suç işlemiş psikolojisi ile yanında bulunan kadının peşine takılıp güvenlikçilerden kaçma sürecine girer ve bu süreçte kadınla güven ilişkisi oluşmaktadır. Kadın kaçış esnasında Nicholas'a önceden neden üzerine içeceğini döktüğünü anlatarak (para karşılığında bunu yaptırdıklarını söyler) güven kazanır. Bazen güven kazanmak için parçalı gerçek bilgi verirsiniz. Film içerisinde algı yönlendirilmesi fazlasıyla kullanılmaktadır. Nicholas oyun firmasına karşın güvenini kaybetmişken önceden ona doğruyu söylenen kıza gider ve kızın evinin emanet/sahte olduğunu anlar ve Nicholas tekrardan kadına güvenmez. Bunu fark eden kız ona aynı oyunu oynar. Sartre, güven konusunda herkese güvenilemeyeceğini ve bunun kesinlik olmayacağını söyler. Çünkü insan, özgürdür ve ileride karar değiştirebilir. Önceden yaşanmışlığa dayanarak ona güvenirsin ama sonsuzluk atfedemezsin. Eğer bir kişinin size geleceğini bilir ve

güvenirseniz, geleceği o trene yetiştirme problemi, trenin devrilmesi gibi olasılıkları da hesaplamalısınız. Elinden gelen neyse yap ama güvenme diyerek konunun önemini belirtir (Sartre, 1981). Kız ise bu evi gözlüyorlar, oyuna göre hareket etmeye çalışmalıyız diyerek mağdur rolünü Nicholas'a karşı oynar. Nicholas ev içerisinde olduğunu düşündüğü kameraları kırar ve ekip harekete geçer. Silahlar patlayınca kız onu korumak için kaçmaya başlarlar. Nicholas o alandan uzaklaştıktan sonra kıza güvenemeyeceğini düşünerek arabasından indirir. Bunun üzerine kız doğruyu hiç kimseden öğrenemeyeceğinin altını çizer. Nicholas geri geri tekrar gelip arabası ile kızını alır. Kız modem şifresini aldığını ve şirketin onun hesaplarını boşalttıklarını söyleyerek Nicholas'a tekrar oyun oynar.

Nicholas, oyunun içinde kontrolünü kaybeder ve oyunun onun yaşamını nasıl etkilediğini anlamaya çalışır. Filmin sonuna doğru güvenebileceğini düşündüğü eski eşine gider ve kendisinin dinlendiğini ve aslında eşinin kendisinden neden uzaklaştığını anladığını ifade eder. Yani Nicholas bakış açısını değiştirecek olaylardan sonra kendi benliğini tekrardan sorgulayarak çevresini gözlemlene şansı elde etmiş olur (Sartre, 1985). Sartre'ın deyimiyle insanlar değişir ve bu değişim kendi sorumluluğundadır. Nicholas normal hayatında, kimseyle görüşmez, yardım istemez birer iken artık çevresinin önemini kavrar.

Nicholas, final sahnelerin öfkesine kapılarak şiddet eğilimine geçer ve o öfkesi ile kardeşini vurur. (Aslında oyun ekibi bu aşamayı da ek plan olarak hesaplayabilmişlerdir) Nicholas bu durum karşısında kendisini suçlu hisseder ve çatı katından aşağıya atar. Bu durum filmin sonu gibi görünse de ilerleyen süreçte aslında kendisi hazırlanmış partisinin ortasına düşmüş. Bu heyecan Nicholas için dönüm noktası olmuştur. Onu seven insanlar yanındadır. Yalnızlığın bir anlamı olmadığını keşfeder. Camus'a göre, birey ile dünya arasındaki ilişkinin sabit olmaması ve her ikisinin de değişken olması bireyin dünya hakkında net bir görüş elde etmesini engeller. Dünya sabit kalsa bile bireyin bu dünyayla olan ilişkisi sürekli değişebilir ve bu durum mutlak bir gerçeğin varlığından bahsedilemeyeceğini gösterir. (Beyazgül, 2022: 305). Nicholas, kadının oyun ekibinden olduğunu ve arada yaşananlara karşın kadın görevini tamamlamış olarak alandan ayrılmasının ardından Nicholas peşinden gider ve randevu almaya çalışır.

Filme farklı yorum katmak gerekirse oyun şirketin kurduğu bu oyun yönetmenin alt metin olarak kullanarak sistemin halk için aynı yöntemi kullandığını vurgulamaktadır. Sistem sizlere neyi söylemek ve göstermek isterse onu gösterir ve sizde ol kadar özgürsünüz.

2.3.4. *Dövüş Kulübü (Fight Club-1999)*

Edward Norton tarafından canlandırılan Anlatıcı, kimliğinin gerçekliği konusundaki şüpheyi temsil eder. Onun çevresindeki dünya ve kendisi hakkındaki şüpheler, film boyunca giderek artar. Bu şüphecilik felsefesinin temel bir ögesidir. Çünkü şüpheciler genellikle bilgi, kimlik ve gerçeklik hakkında sürekli olarak sorgulama eğilimindedirler. Film, şüpheci felsefe ile bir dizi tema ve karakter aracılığıyla derinlemesine bağlantılıdır. Bu bağlamda filmin karakterleri kendi kimliklerini, tüketim kültürünü ve toplumsal normları sorgularken izleyiciye şüphecilik ve özgürlük arayışının önemini hatırlatır. Filmin ana karakteri, Descartes'ın "Düşünüyorum, o halde varım" felsefesini anımsatır. Kendi varlığını ve gerçekliği sorgulamak şüphecilikte önemli bir tema olarak işlenir. Bireyin kendi varlığını ve bilgisini sorgulamasının temelini atmıştır.

Uykusuzluktan acı çeken anlatıcı Edward, kanser terapi sürecinde olan bireylerle ağlama rahatlığına eriştiğinde “tüm umudunu kaybetmek özgürlüktür” diyerek kendisini tanımlar. Varoluşsal olarak hayata karşı umut olmadan varlığını bilemezsin kuralına aykırı olduğu söylenebilir. Anlatıcı yoğun hayat temposu kısa süreli insan ilişkileri içerisinde yaptığı uçuşlarda uçağın yere düşmesini veya bir çarpışma olmasını umarak yaşamaktadır. Albert Camus'un varoluşçu felsefesi, bireyin varoluşsal deneyimindeki köklerinden kopuşu gelecek ve geçmişe dair güvensizliği, toplumdan ve kendi öz-benliğinden yabancılaşmasını vurgular. Bu felsefi bakış açısı derin düşünme yeteneğine sahip olmakla birlikte mutsuz ve yalnız olan bireyin kendi varlığını şekillendirme çabasını öne çıkarır. Birey toplumdan, geleneklerden ve evrensel normlardan soyutlanarak kendine ve topluma karşı bir itirazda bulunur. Bu itiraz, kişinin benliğini kaybetme riskiyle başkaldırısını ifade eder (Beyazgül, 2020: 300). Tyler Durden (Anlatıcının hayali karakteri) bir varoluşçu felsefesi örneğidir. Tyler, ana karakterin hayatında bir anlam bulamamasına ve modern toplumun boşluğuna karşı isyan eder. Tyler, insanların kendi hayatlarının yaratıcıları olduğuna ve hayatlarını anlamlı hale getirmek için kendi yolunu bulmaları gerektiğine inanır. Filmin temel konusu, varoluşçu

felsefenin önemli bir ögesi olan bireysel özgürlüktür. Sartre, bireyin özgürlüğünü seçme yeteneğine vurgu yapar. Habermas, aklın araçsallaştırılmasını sağlayan kapitalizm ve modernizmin insanın özgürleşmesindeki engellerdir. Çünkü aydınlanma kitleleri denetleyen ve baskıcı sistemi insanları kısıtlamaktadır (Yaylagül, 2006:94).

Anlatıcı Norton rahatlamak için kanser hastalarının terapilerine katılırken kendi keşfini yapmaya çalışır. Gözlerini kapattığında kendi güç hayvanının penguen olduğunu düşünür. Deleuze, oluş-blokları olarak adlandırdığı olguları kadın oluş, hayvan oluş ve bitki oluş olarak sınıflandırmıştır. Bu olgularda temel olan bir beden, benliğin veya ruhun kendi özgü algı sınırlarını aşarak dönüşmesidir. Bu dönüşüm dar kalıplardan kurtulup farklı algı seviyelerine erişme kapasitesini içerir. Yersiz-yurtsuzlaşma sürekli olarak farklı bir şeyle ilişki kurma arzusunun ifade eder. Oluş kavramı, yaratılan ve birbiriyle kesişen bağlantıları içeren bir yapıyı içerir. Hayvan oluş, kişinin kendini bir hayvan olarak algılama sorunu değil, insan bedeninin organizasyonunu sökme ve çeşitli güç bölgelerini keşfetme problemi olarak anlam kazanır. Hayvan oluş eyleme geçmeyi, tüm olumluluğunu görmeyi, kaçış yolunu belirlemeyi ve sadece kendisi için önemli olan yoğunlukların devamlılığına erişmeyi içerir. Böcek-oluş, köpek-oluş, maymun-oluş gibi kavramlar boyun eğmeyi reddederek, egemen olan her şeyi devirip alt üst olmayı ve ayakta kalmayı sürdürmeyi simgeler.

Bu çalışma psikolojide kendi keşfinizi yapmak içindir ve Norton bu durumu Marla ile birleştirmektedir. İlk başlarda Marla ile anlaşılamamıştır. Çünkü o da onun gibi yalan söyleyerek o grupların içerisine girmiş birisidir. Daha sonra da hayatının anlamı olmuştur. Bauren, “Baş karakterin deliliğe, sürekli uykusuzluğu Marla Singer’a duyduğu derin hisler tarafından tetiklenir. Marla, Destek gruplarında hissettiği çaresizliği kendi çaresizliğiyle eşleşen ve kendisini en azından kendisine karşı tehdit eden bir kadındır. Baş karakterin Tyler’ı ortaya çıkarması aslında Marla’ya duyduğu bu hisle yüzleşmesi büyük bir kaçış olarak okunabilir. Çünkü bu hisler kendi hissiyatıdır ve bu da kendinden kaçmaktır. Final sahnesinde, baş karakter Marla’ya aslında iyiyim dediğinde, pencerenin dışındaki binalar çökmeye başlar. İkisi de pencereye bakarken birbirlerinin eline uzanır. Gerçek olanı tanıklık etmek, dünyanın durumunu değerlendirmek için doğru mesafe, bu filmde iddia edildiği gibi, sizi güneşe bakmaktan alıkoyan değil. Daha çok Plato ve Descartes ile ilgili olarak iddia ettiğim gibi doğru mesafe ile birlikte film izlemeye eğilimli olduğunuz mesafedir.” (2005:55).

Dövüş Kulübü çifte varlık konseptini işler. Anlatıcı, gündüzleri sıradan bir ofis çalışanı iken gece Tyler Durden ile dövüş kulübünü oluşturur. Bu gerçeklik ve kimlik hakkındaki şüphecilik temasını pekiştirir. Her insan kölelik içinde doğduğunda, doğuştan kölelik durumuna gelir; bu oldukça tartışılmaz bir gerçektir. Köleler zincirler içinde her şeylerini hatta özgürlüklerine duydukları isteği bile yitirirler. İronik bir şekilde, köleliklerini benimserler. Adeta Odysseus'un hayvanlara benzeyen yaşamlarını seven arkadaşları gibidir. Eğer kölelik doğal bir duruma gelmişse, bu doğaya aykırı bir köleliğin sonucudur. İlk köle yapan şey kaba güçse, onları köleliğe mahkûm eden şey korkaklıkları olmuştur (Rousseau, 2006: 6). Tyler Durden "Reklam bize, ihtiyacımız olmayan şeyleri satın almamız için hedef gösteriyor ve işimiz de o şeyleri satın almak. Sonunda bu şeyler bizi yönetmeye başlar." Kapitalist sistem içerisinde insanların farkında olmadan özgürlük adı altında kendilerini kanıtlamak için eşyalar alarak, mutlu etmeye çalışmaktadır. Anlatıcı Norton ise pek çok kişi gibi IKEA yuva kurma içgüdüsüne köle olmuş bir birey olarak tanımlanır. Kapitalist sistem içerisine sıkışmış bireyler markalar ile yaşam standartlarını iyileştireceğini umut ederek kendilerine yabancılaşırlar. Yalnızlık ve eşya arasında kendi özgürlüğünü kısıtlayan bireylerin yaşamlarına şüphe ile bakılabildiğini olanaklı kılmıştır. Bu yüzden uykusuz problemi yaşayarak acısını dindirmek için başkalarının acılarıyla kendisini rahatlamaya çalışan bir birey oluşmaya başlamıştır. Film, modern tüketim toplumunu ve bireylerin maddi değerlere aşırı odaklanmasını eleştirir. Adalet sisteminin bir yerlere varamayacağı bu zor yaşanan dünya içerisinde halkın kendi özgürlükleri ve büyük devlet banka binaların yıkılması ile borçlarından kurtulacak olan bireylerin mutlu olacağı tezi savunulmuştur. Özgürlük, insanın doğasından kaynaklanır. İlk olarak uyması gereken kural kendi varlığını sürdürmektir. Başlaması gereken şey ise kendisine olan sorumluluğunu yerine getirmektir. İnsan kendi bilincine ulaştığında, varlığını korumak için gerekli araçlara değer biçme konusunda tek yetkili olduğu için sonunda kendi efendisi olur. (Rousseau, 2006: 5). Ana karakter, tüketim kültürü içinde boğulmuş anlamsız bir yaşam sürer. Anlatıcı, içsel çatışması ve kimliğiyle ilgili yaşadığı ikilemler, filmde merkezi bir temadır. Tyler Durden'in ortaya çıkması, anlatıcının iç dünyasında derin bir çatlağın simgesidir.

İnsanın, ürünün ürünü olduğunu ifade etmek tamamen doğrudur. Kendini inşa eden bir toplumun yapıları, her birey için nesnel bir başlangıç noktası sunar. Bu da insanın gerçekliğinin, emeğinin doğasında ve aldığı ücrette yattığı anlamına gelir. Ancak bu

gerçeklik insanı kendi faaliyeti içinde bu doğayı sürekli olarak aşmasıyla tanımlar. Örneğin bir demokraside çift vardiya çalışarak, eylemde bulunarak veya çalışma saatlerine gizlice direnerek kapitalist bir toplumda ise bir sendikaya katılarak veya greve yaparak olarak sıralanabilir. Bu nedenle söz konusu aşma olgusu, varlığın olanaklarıyla kurulan bir ilişki olarak düşünülmelidir. Gerçekte insanın ne olduğunu söylemek, aynı zamanda onun ne olabileceğini de söylemek anlamına gelir ve bu koşullar içinde geçerlidir. İnsanın maddi koşulları, insanın olanaklarını sınırlar (iş zorlayıcı olabilir, sendika veya siyasi faaliyetle ilgilenmeye enerjisi yetmeyebilir). Bu nedenle olanaklar alanı bireyin nesnel durumunu aştığı hedef olur. Bu alan, zaman ve mekân içinde, toplumsal ve tarihsel gerçeklikle sıkı sıkıya bağlantılı hale gelir. Örneğin, her şeyin satın alındığı bir toplumda, gelirin büyük bir kısmını yiyecek maddelerine ayıran işçiler için kültür olanakları neredeyse ortadan kalkmış demektir. Diğer yandan, kentsoyluların özgürlüğü, gelirin artan bir bölümünü büyük harcamalara ayırabilme olanağında yatar (Sartre, 1981: 92).

Varoluş günümüzde, insanların giderek daha fazla, kişisel özgürlüklerini bırakmaya hazır oldukları ve bunu ekonomik güvenliklerini sağlamak için göze aldıkları bir dönemde yaşıyoruz (Akarsu, 1987: 190). Varoluşçuluk felsefesinin yükselen sesi "Modern çağın insanı! Gerçekten çok şey kazandın ama her şeyi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıyasın. Tüm evreni ele geçirme sevinci içindesin ama kendi benliğini kaybetme tehlikesiyle karşı karşıyasın. Dev teknolojinin içinde kendine verimli bir güç kaynağı elde ettin ama bu güç kaynağında kaygılı bir korku hissediyorsun. Atomun sırlarını çözdün ama kendi varlığına yabancılaşıyorsun". Nietzsche'nin insan kavramı, filmdeki karakterlerin kendilerini aşma ve sıradanlıktan kurtulma çabalarını yansıtıyor. Nietzsche'nin eserleri, bireyin kendi değerlerini yaratma ve toplumsal normlara şüphe ile yaklaşma fikirleriyle uyushmaktadır. Kendilerini bulmak için başkaldırı yapmak durumundadırlar. Nietzsche'ye göre, zayıf insanlar zayıflıklarını yücelten bir ahlak oluşturarak acıma, beraberlik ve merhamet gibi değerlerin ışığında güç elde etmişlerdir. Bu insanlar şehvet, tutku, bencillik gibi yüceliklerden uzak durarak, sahte değerler ve boş sözlerle dolu bir düzen kurmuşlardır. Nietzsche, bu durumun insanı her yönden kısıtladığını ve prangaladığını savunur. Kurtuluş için üstinsanı hedef olarak önerir: "Kurtarılmak zorundasınız, tüm kurtarıcılardan daha büyük kurtarıcılar tarafından!" diyerek en büyük kurtarıcının üstinsan olduğuna inanır. Nietzsche'nin beklentisi

üstinsanın doğmasının insanlığı bu sınırlayıcı ve sığ değerlerden kurtaracağı yönündedir (Bingöl, 2020: 50). Düzene karşı gelenler duygularından yoksun değildir ve bu başkaldırı toplumun temelini bozan yapıyı bozmaktadır.

Nancy, felsefe tarihindeki iki devrimci anı temsil eden Platon'un mağara alegorisi ve Descartes'ın cogito'su, her ikisi de felsefeyi günlük deneyimin epistemik belirsizliğini açığa çıkaran bir araç olarak değerlendirir. *Dövüş Kulübü*, Platon'un eserindeki karakterleri açıkça mahkumlar olarak betimleyerek bu temsil biçimlerine eleştirel bir bakış sunar. Stanley Cavell'in tanımladığı duruşu benimseyen modern filozoflar hem özlem duydukları hem de sürekli bir çaba içerisinde oldukları bir dünyayı savunurlar. Bu vicdanlı bir yatırım yapabilecekleri bir dünya özlemi ile kendilerini tanımlamak anlamına gelir. *Dövüş Kulübü*, bu dünyayı keşfetmenin bir mesele olduğunu iddia eder ve bulduğumuz durumu değerlendirebileceğimiz bir yerin kendimize ait bir noktanın varlığını vurgular (Read, 2005:32).

Tyler Durden karakterinin başlattığı "dövüş kulübü" modern toplumun insanları üzerindeki baskısına karşı bir isyan hareketi olarak yorumlanabilir. Bu, insanların hayatlarını kendi tercihleri doğrultusunda yaşama hakkına sahip olduklarını savunan varoluşçu felsefeyle uyumludur. İnsanların bu kulübe katılması, var olan düzene duyulan şüpheyi yansıtır. *Dövüş Kulübü*, erkeklik ve maskülenlik konularını da irdeleyerek toplumdaki geleneksel cinsiyet rollerini sorgular. Film, erkekliğin stereotiplerini sarsarak, toplumun bu konudaki beklentilerini eleştirir. Toplantıları sırasında katılımcılar fiziksel acı ve şiddet yoluyla özgürlük arayışına girerler. Bu sahneler, toplumsal normlara ve otoriteye karşı şüpheli bir tavır sergiler. Özgürlüğünden vazgeçmek, insan olma özelliğinden, insan haklarından ve hatta sorumluluklardan feragat etmek anlamına gelir. Her şeyden feragat eden bir insanın kaybını telafi etme olanağı yoktur. Bu tür bir feragat, insanın doğasıyla çelişir. İnsanın iradesinden tüm özgürlüğü almak, davranışlarından her türlü ahlaki düşünceyi kaldırmak anlamına gelir. Sonuç olarak, mutlak bir yetkiyi bir yanda talep etmek, diğer yanda sınırsız bir itaati koşturmak, tutarsız ve anlamsız bir anlaşma olur (Rousseau, 2006:9). Tyler Durden "Sizi kim olduğunuzdan daha fazla kim olduğunuzla yargırlar. Onlara karşı geleceksiniz. Özgürlüğünüzü kazanmak için savaşıacaksınız." "Paranı harcıyorsun, işine gidiyorsun, sonra harcadığın şeyleri tekrar satın almak için daha fazla çalışıyorsun. Bu tuzağın içinde dönüp durmaktan başka bir şey değil." "Gerçek özgürlük, her şeyi kaybettiğinizde bulunur. Sahip olamayacağınızı

kaybettikten sonra özgürsünüz." Bu cümleleri ile kişilerin kendi özgürlüğünü kazanabileceğinin altını çizmektedir.

Film boyunca, anlatıcı kendi kimliğini ve Tyler Durden'le olan ilişkisini sorgular. Bu tür sorgulamalar, şüpheli felsefenin temel sorularından biridir. Ana karakter, Tyler'ın etkisi altında kimlik değiştirir ve şiddet içeren eylemlere katılır. Bu kimlik ve toplumsal normlara yönelik şüphe duygusunun bir sonucu olarak ortaya çıkar. Edward, Tyler Durden adında bir karakterle karşılaştıktan sonra, Tyler'ın gerçekten var olup olmadığından, Tyler'ın gerçek hayatta ne yaptığından veya hatta ana karakterin kendisinin bile gerçekten var olup olmadığından şüphe etmeye başlar.

Farklı bir katmak gerekirse, filmin bütünlüğü, bir yandan Tyler Durden'ın baş karakterin hayal gücü olduğunu kabul etmemize diğer yandan da ekrandaki Brad Pitt'in varlığına dayanmaktadır. Filmin en sinir bozucu anları belki de çelişkinin yüzümüze vurulduğu anlardır. Güvenlik kameraları aracılığıyla geriye dönüşler ve benzeri unsurlarla Pitt aniden yok olur gibi görünür ve Edward Norton'ın kendisine yumruk atıyor olduğunu görürüz. Brad Pitt'in bedeninin filmde Dövüş Kulübü'nün esas bir parçası olmasına rağmen aslında var olmadığıdır. Bu paradoks sadece film içinde neler olduğunu yönetmez; aslında filmin kendisinin olasılığının temel koşuludur. Karşımızda harfi harfine bir Brad Pitt bir insan var değil sadece bir ekranda gerçek dünyadan izole edilmiş bir karanlık yerdeki ışıklar ve gölgeler var (Bauren,2005: 55).

Film içerisinde bilgiler net olarak verilmemektedir. Eğer bir bilgiye ihtiyacınız var ise bunun peşine gitmeli ve parça bütün ilişkisini kurmanız gerektirmektedir. Dövüş kulübünün ilk kuralı kimseye bundan bahsetmemek, kıyamet projesinin ilk kuralı ise bir şey sormamak olarak kodlanmıştır. Anlatıcı iki kişiliği ile diğer benliği ile yaptıkları konusunu hatırlayamaz ve aslında bu süreçte gerçek bilgiye uğraşmak için çaba sarf ettikten sonra, Tyler olan diğer benliğini durdurmaya çalışmaktadır. Bu film aslında edindiğimiz bilgilerin dahi gerçek bilgi olamayacağı tezini öne sürmektedir. Kurgu içerisinde detay bilgiler film içerisine parça parça verilmektedir. Aslında seyirci de ne izlediğini sonuna kadar izledikten sonra bilebiliyor. Anlatıcı kendi özünün ve varoluşunun farkına vardığında Tyler artık her şey için çok geç dese de, anlatıcı hayır silah benim elimde ve onu öldürebilirim deyip kendi ağzına silahı dayayıp vurur ama önceden yapılan o planı bozmayı çok istese de iş işten geçmiştir. Binalar patlamıştır.

Kendimizi sorgulama sürecinde elimizde olmadan yanlışlar yaparız ve bu yanlışlar aslında bizleri doğruya götürür. Kendi varlığımız üzerine hissettiğimiz bu şüphe yaşam amacımız olabilir miydi?

Film içinde medyanın güçlülüğüne dikkat çekmiştir. Yer altı dünyasını araştırmak için emniyet güçleri bilgilerini birleştirir. Bu durum Tyler ve grubunu harekete geçirmiştir. Tyler, emniyet görevlilerinin sorumlusunu yakalayarak medyada ne konuşması gerektiğini özellikle ister. “Halka, yer altı örgütü olmadığını söyleyeceksin. Yoksa bu adamlar seni keser. Parçalarının birini Newyork Times’a, diğerini LA Times’a gönderecekler. Bak Peşinde olduğun insanlar, bağımlı olduğunuz insanlardır. Yemeğinizi pişiriyoruz, çöpünüzü topluyoruz, telefonlarınızı bağliyoruz, ambulanslarınızı sürüyoruz, uyurken sizi koruyoruz. O yüzden bizimle oynama.” Bu cümleler aslında toplumsal yapı içerisinde oluşan hiyerarşi de onların köle- vasıfsız olarak nitelendirdikleri kişiler olmazsa kendi varlık ve statülerinin bir önemi kalmayacaktır. Toplumun her bireyi değerlidir ve alt tabaka dediği kişiler bu şekilde güçlerini birleştirdiklerinde dev bir ordu gücüne sahip olabilirler. Nietzsche'nin yaşam ve insan ideali, seçkin bireylerin hizmetinde görülen kalabalığın karşısında, yalnızca belirli büyük bireylerin, büyük adamların yaşamaya hak kazandığına dair bir düşünceyi öne sürer. Ona göre bir ulus, yalnız altı ya da yedi büyük insanın varlığıyla "ayakta kalabilir". Onun bakış açısına göre insanın değeri, iş gibi kavramlar sadece kölelik kültürünün ürünleri ve aldatmacalardır. Nietzsche'ye göre yaşamın en yüksek değerleri büyük insanlar tarafından yaratılan değerlerdir. Dövüş Kulübü büyük insanların sunduğu veya dayattığı streotiplerin kendi özgürlüklerini kısıtlandığını fark edip başkaldırı başkaldıran grup olarak üstinsanı yıkıp bu kavramı yok saymak isterler.

Rousseau'nun "insanın doğuştan iyi olduğunu ancak toplum tarafından bozulduğu" fikri filmdeki karakterlerin tüketim kültürüne ve toplumsal normlara karşı başkaldırılarını anlamamıza yardımcı olmaktadır. Karakterler, "Dövüş Kulübü" aracılığıyla doğal içgüdülerine ve özgürlüklerine geri dönme arayışındadır.

2.3.5. *Panik Odası (Panic Room-2002)*

Film, ana karakter Meg Altman ve kızı Sarah'ın hırsızlar evlerine girdiğinde güvenliklerini sağlamak için bir panik odasına sığınmalarını konu alır. Bu durum, güven

ve şüphe temasını işler. Meg ve Sarah, hırsızlara ve birbirlerine nasıl güvенеbileceklerini sorgularlar. Şüpheci felsefe, güven ve şüphenin insan ilişkilerindeki rolünü sorgular. Sartre, insanların özgürlükleri sayesinde kendi varlıklarını ve değerlerini inşa etmeleri gerektiğini savunur. Özgürlük ve güvenlik birbirini tamamlayan olgulardır. Meg kocasından ayrılmış kızı ile yaşayacak bir kadındır. Kocasının onu aldatması ruhen özgürlük alanını kısıtlasa da güvenli yaşam alanı olarak 3 katlı panik odası olan bir evi tercih eder. Böylelikle güvenli ortamda özgür hareket edebilecekti.

Meg, hırsızların evinde ne aradıklarını ve niyetlerini öğrenmeye çalışırken bilgi ve gerçeklik arayışına girer. Ancak hırsızların neler yapabileceğini ve gerçeklikle ne kadar sınırlı olduklarını anlamak zordur. Bu, şüpheci felsefenin bilgi ve gerçeklik arayışının karmaşıklığını yansıtır. Hume'a göre, neden ve sonuç arasındaki bağlantıları doğrulamak için deneyim gereklidir. Filmde, Meg nedenlerle sonuçlar arasındaki ilişkiyi sorgular ve çevresindeki olayları anlamaya çalışır. Meg panik odasında iken hırsızların evden alacağını alıp gitmelerini umar ama hırsızlar panik odasında eski ev sahibinin bıraktığı paraları almaya gelmişlerdir.

Meg bunun için panik odasında bulunan kameralar ile gözlem yaparak gerçeğe ulaşmaya çalışır. Evdeki güvenlik kameraları ve monitörler, Meg'in ve Sarah'ın evlerinin dışındaki olayları izlemesini sağlar. Ancak bu kameraların da sınırları vardır ve Meg'in algısı gerçekliği tam olarak yansıtmayabilir. Şüpheci felsefe, algı ve gerçeklik arasındaki farkı ele alır. Panik odası çalışanı olan hırsız diğerlerinde ayrılmaktadır. Bunu filmin sonuna doğru Meg fark eder. Meg hırsız tarafından öldürülecekken panik odası çalışanı Burnhum tarafından kurtulur. Bu durum önyargıların bizi doğru yönlendirmeyeceğini göstermektedir. Kant'a göre iyi bir istek, içsel bir güçle yoğrulmuş bir düşünce biçimidir ve ahlaki açıdan değerlendirildiğinde, eylemin sonucu değil, o eylemin temelindeki düşünceye odaklanır (Akarsu,1987: 42). Burnhum temel düşüncesi hırsızlık ve mahrem alanı izinsiz girmeyi kabul etmesi ahlaki olarak değer kaybını simgeleştirir. Filmin ilerleyen süreçlerinde Meg ve kızına yardımcı olması onu ahlaklı yapmaz ve böyle bir duruma girmelerine vesile olduğu için sorumsuz biri olarak nitelendirilebilir.

Hırsızlar ekibinde yer alan adam panik odası firmasında çalışan biridir. Sistemi bilen biri olması avantaj sağlamaktadır. Fakat gerçek hayatta maddi sıkıntısı olduğu için böyle durumunun içerisinde kendisini bulmuştur. Evde kimse olmayacağı işi bu işi kabul

eder. Ama planlarında aksilik vardır. Çünkü evde Meg ve Sarah vardır. Adam vicdanen suçluluk hisseder ve bu işten vazgeçmek istese de sonuca gider. Hırsızlar kendi aralarında anlaşmazlık yaşar bu durum güven problemini ortaya çıkarır. Kant insanları araç olarak değil amaç için kullanılmasını gerektiğini söylemiştir. Amaçlar ortak gibi görünse de adam diğerleri için aslında bir araç olmuştur. Bu durum huzursuzluk ortamı yaratmıştır. Kant, ahlaki eylemlerin evrensel olarak geçerli olması gerektiğini savunur. Bu durumda Kant'ın amaç insanı evrensel ahlaka uymamaktadır.

Film, fiziksel ve duygusal sınırların sorgulanmasını işler. Meg ve Sarah, kendilerini korumak için fiziksel sınırlarını çizerler ancak bu sınırların ne kadar güçlü olduğunu sorgularlar. Şüpheli felsefe, sınırların ve sınırlılığın anlamını ele alır. Cavell, duygusal şüphelilikte, öznenin duygusal deneyimlerini ifade etme ve anlama sürecindeki karmaşıklığı ve belirsizliği vurgular. Meg bu korku sürecinde kızı ile daha yakın ilişki kurma fırsatı bulmaktadır. Kızı onunla sohbet etmeyen biri iken artık annesi ile plan yapan bir çocuk olmuştur.

2.3.6. Zodyak (Zodiac-2007)

Zodyak, gerçek olaylara dayanan bir suç hikayesini konu alır. Gazeteciler ve dedektifler, suçun işlendiği gerçeklik hakkında ipuçları ararlar. Bu durum şüpheli felsefenin gerçekliği ve hakikati arama teması ile bağlantılıdır. Karakterler, gerçeği ortaya çıkarmak için sürekli olarak sorular sorarak delilleri toplar suçun çözülmesi için uzun yıllar boyunca gerçeği ararlar. Descartes, şüpheli bir metodu benimseyerek doğru bilgiye nasıl ulaşabileceğimizi düşünmeye çalıştı. Onun şüpheli yaklaşımı, her şeyi kuşkuyla sorgulamayı ve kesin bilgiye nasıl ulaşılacağını düşünmeyi içerir. Descartes, "metodolojik şüphelilik" yaklaşımı şüpheyi önceden kabul edilmiş tüm inançlara uygulamak ve sadece bütün şüpheleri ortadan kaldıran kesin ve açık bir inanca ulaşana kadar her şeyi sorgulamak anlamına gelir. Descartes, doğru bildiklerimi sorgulamalıyım ve kontrol etmeliyim diyerek şüphelerini doğru yolun keşfini ve insanın sınırlılığını konu edinmiştir. (Descartes, 1994). Dedektif David Toschi, "Soru sormadan gerçeği bulamayız. Her şeyi sorgulamalıyız." Dedektif William Armstrong: "Ama nasıl? Deliller karmaşık ve çelişkili." Bu diyalog, sorgulama ve soru sorma eyleminin önemini vurgular. Şüpheli felsefe, insanların bilgiyi sorgulama ve sorma sürecini teşvik eder. Kant'ın aklın

sınırları ilkesi, karakterlerin bilgi arayışı ve sorgulama sürecini yansıtır. Filmdeki dedektifler, kendi akıllarının sınırları ve eldeki delil niteliğini kullanarak gerçeği ararlar.

Paul Avery: "Zodiak hakkında ne biliyoruz?" Robert Graysmith: "Bir sürü şey duyduk ama ne kadarı gerçek?" Bu diyalog, filmde gerçeklik ve şüphe arasındaki ilişkiyi vurgular. Karakterler, Zodyak katilinin kim olduğu ve ne yaptığı konusunda birçok teori duymuşlardır ama hangi bilgilerin güvenilir olduğunu sorgularlar. Film, bilgi ve doğruluk konusundaki şüpheyi vurgular. Gazeteciler, polis memurları ve halk katilin bulunması ve tanımlanması konusunda sürekli şüphe içindedirler. Bu bilgi kaynaklarının güvenilirliği ve gerçek bilginin ne olduğu konularını sorgulama temasını işler. Hume'a göre, "neden-etki bağlantısı" kavramının kaynağı olarak görebileceğimiz bir izlenim bulunmamaktadır. Örneğin, a olayının b olayının nedeni olarak kabul edildiğinde ne a'nın ne de b'nin algısında bu bağlantıyı gözlemleyemeyiz; yalnızca bu iki olayın birbirini takip ettiğini algılarız. Ancak neden-etki bağıllığını kabul ettiğimiz zorunlu bağı algılayamayız. Sadece birçok kez a'nın, b'nin ardından geldiğini görmek alışkanlık duygusu uyandırır. Bu süreçte Zodyak katilini bulmak için neden aramak durumunda kalan dedektifler araştırmalarına sürekli devam etmek durumunda kalmışlardır.

Robert Graysmith: "Bu cinayetler beni mahvetti. Uykusuz geceler geçirdim ve aklımın sınırlarını zorladım." Bu alıntı insanların zihinsel sınırlarını ve psikolojik sınırlarını zorlayan gerçek olayların etkilerini yansıtır. Şüphecilik, insanın zihinsel sınırları konusunu ele alır. Film içerisinde Graysmith özellikle bildiklerini tekrardan araştırarak çalışmaya devam etmiştir. Graysmith, açığa alınmış Zodyak dosyasının üzerine gider ve o güne kadar yapılmış tüm araştırma ve soruşturma yanıtlarını bir araya getirmeye çalışır. Bu durum onu her şeyden ve herkesten uzaklaştırmış ve fazla şüpheli olması kendi hayatını zora sokmuştur. Zodyak, gerçek haliyle bize gerçeği ve hakikat arayışının nasıl sert ve ödüksüz olabileceğini gösterir. Özellikler dedektif David ve karikatürist Graysmith bu işin peşini bırakmaz. Graysmith işini, ailesini bir kenara bırakıp bu işin peşine düşmesi, insanların bilgiye ulaşmanın zahmetli olduğunu sabır istediğini göstermektedir.

Ayrıca sorgulama ve gerçeğe ulaşmak için insanlar fedakârlık yapar. Graysmith film başında boşanmış bir bireydir. Sonradan yaptığı evliliğinde sanki anlaşmalı evlilik gibi eşi ile hiçbir samimiyeti görünmemektedir. Bu evliliğin sorumluluğunu taşımak

yerine kendi merakı ve şüphesi için Zodyak hakkında kitap yazmaya çalışır. Ailesi ondan uzaklaşmasına rağmen önceliği yine Zodyak araştırması olmuştur. Filmin sonuna kadar eşi ile bağı olmamıştır. Wittgenstein'e göre, şüphe veya kuşku belirli bir noktada sona ermelidir. Aksi takdirde şüphe veya kuşku anlamsız hale gelebilir ve bilgi edinme sürecini engelleyebilir.

Adaletin sağlanması için suçluların bulunup cezalandırılması gerekmektedir. Adalet sistemi içerisinde polislerin bölgesel olarak ayrılmaları bilgiye ulaşmak konusunda sorun çıkarmaktadır. Bunu bilen katil şehir değişikliği ile zaman kazanmaktadır. Gazeteci Paul araştırma sürecinde Zodyak tarafından tehdit edilince kendisini geri çeker ve çalışma alanından uzaklaştırır. Graysmith birlik olmaya bu işin peşine düşünmeyi teklif etse de Paul reddeder.

Zodyak katili, insanların psikolojik olarak nasıl etkilendiği ve korkunun nasıl bir şüphe atmosferi yarattığı konularını ele alır. Katilin mektupları ve ipuçları, insanların güvenlikleri ve psikolojileri üzerinde büyük bir etki bırakır. İnsanların toplumsal güvenlerini kaybetmelerini ve çözölemeyen bir suçun yarattığı korku ve paranoya atmosferini yansıtır.

Filmde, gazetecilerin ve polislerin Zodyak katili hakkında farklı görüşleri ve ipuçlarını yayınlamaları adaletin işleyişi ve ifade özgürlüğü konusundaki şüpheyi vurgular. İnsanların adalet sistemi ve medyanın gücüne duyduğu güveni sorgulamalarına yol açar. Bu, şüpheci felsefenin medyanın gerçekliği nasıl şekillendirebileceği konularıyla ilgilidir. Foucault'un "bilginin iktidarla ilişkisi" fikri filmde medyanın ve polisin bilgiyi nasıl kontrol ettiğini ve sorguladığını yansıtır. Film, medyanın ve kamuoyunun rolünü vurgular. Zodyak, mektuplarını gazetelere göndererek ve medya aracılığıyla kendisine dikkat çekerek toplumu etkiler. Filmde medyanın ve kamuoyunun bir suç soruşturmasının seyrini nasıl etkileyebileceği konusunda düşündürücü bir temadır. Zodyak özellikle medyayı kullanarak yaptıklarının anlatılmasını ister. Zodyak'ın amaç ve nedeni belirsiz olsa da öldürmeleri durdurmaz. Medyanın kullanılması insanları tamamen çekingen ve korkulu yapar. Rousseau'nun toplum sözleşmesi, toplumsal güvenin nasıl inşa edildiği ve kaybedildiği konularını işler.

Genel olarak film sorgulama ve bilgiye ulaşmanın güçlüğü ve güvenli ortam şüphesini ele almaktadır.

2.3.7. *Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi* (The Curious Case of Benjamin Button-2008)

Benjamin Button'ın yaşamı, hayatın anlamı ve amacı üzerine şüpheyi neden olur. Kendi benzersiz yaşam hikayesi, izleyiciyi yaşamın amacını ve anlamını sorgulamaya yöneltir. Benjamin Button'ın yaşam deneyimi ve yaşlanma süreci, insan deneyimi ve gerçeklik algısının farklı yönlerini ele alır. Şüpheli felsefenin insanın yaşamın anlamını arayışı üzerine odaklandığı temalarıyla uyumludur. Septisizm, insan bilgisinin sınırlılığını ve gerçekliğin doğasını sorgulama fırsatı vermektedir.

Film yatağında hasta kadının kızına hikâye anlatması ile başlamaktadır. 1918 yıllarında oğlunu askerde kaybetmiş doğuştan kör olan Gaetau tren istasyonu için devasa duvar saati yapmıştır. Bu saatin saniye ibresi ters dönmektedir. Açıklama olarak zaman tersine akarsa belki evlatlarımız geriye gelir. Film geçmiş ve günümüzü bir arada sunarak zaman kavramı üzerine birçok şüpheyi yer vermektedir. Sürekli geriye gidilirse ilerleme nasıl olacaktır? Aslında saatin geriye gitmesi yaşanan anı yok saymaz ve hep ileri doğru gider. 2002 yılında Benjamin yaşamının sonuna bebek haliyle gelir ve artık gösterişli tren istasyonundaki saat değiştirilmiştir. Zamansal algı farklı işlense de yaşamışlıklar birbirine benzemektedir.

Benjamin Button'ın karakteri, kendi varlığını ve yaşamını sorgular. Kim olduğunu, neden var olduğunu ve ne anlama geldiğini sorgulama süreçleri, şüpheli felsefenin varoluşsal şüphe temalarıyla örtüşür. Kierkegard, bireyin hakikati ararken, kendi 'ben'liğini bulma umuduyla hareket ettiğini savunmak, insanın varoluşunu anlamak için kilit bir adımdır. Bu bağlamda, bir benliğe sahip olmakla insan olmak arasında güçlü bir bağ olduğunu ifade edebiliriz. İnsanın benliği, varoluşunun merkezi bir parçasıdır ve bu benlik insanın kendisine özgü varoluşunu ifade eder. İnsan olmak, kendi benliğine sahip olmak ve bu benliği keşfetmekle yakından ilişkilidir. Bu bağlamda insanın içsel benliği, varoluşunun temelini oluşturur ve hakikati arayışı, aynı zamanda kendi varoluşunu anlama ve kabul etme sürecidir (Çelebi, 2013). Benjamin'in günlüğünde, bu dünyadan gideceğim, bırakacağım bir mirasım yok ama bir hikayem var demektedir. Varoluşumuzda ölüm var sonunda ise yaşadıkların bizimle kalır. Güzel anılar biriktirip kendimize vereceğimiz değerler daha önemli olduğunu vurgulamaktadır. Dünya savaşı bittikten sonra annesi onu doğururken ölür. Bazılarımız dünyaya gözümüzü açarken

bazılarımız ölür. Kierkegaard, zaman içinde sonsuzluğun kendisini yansıttığı bireyin varoluşunun derinliklerinde uyanık olan kişi olduğuna inanır. Bu derin uyanıklık genellikle kaygılı bir korku veya içsel bir sıkıntı yoluyla ortaya çıkar. Her insanın iç dünyasında, dünya tarafından terkedilmiş ya da yalnız hissetme, Tanrı tarafından unutulmuş olma endişesi gibi bir korku bulunur. Ancak bu korku korkak ruhlar için değil bu içsel sıkıntıyı tam anlamıyla hisseden ve cesurca yüreğinde taşıyan kişi için geçerlidir. Bu kişi, varoluşunun derinliğindeki uyanıklığı sürdürebilir. Bu nedenle Kierkegaard'ın varoluşa dair yanıtı şudur: Varoluş, somut, öznel ve uyanık bireyin yaşamıdır.

İnsanlardan farklı doğmuş olması onun özgürlük alanını kısıtlasa da topluma kendisini kabul ettirmek yerine, içsel özgürlüğüne odaklanır. Benjamin yaş aldıkça olgunlaşır ve dünyaya adaletli olarak gelme de kendi içsel adaletini sağlamaya çalışmaktadır. Zamanı tersten yaşayan birinin kendisini ve kimliğini tanımlamak zordur. Sıra dışı olanlar her zaman şüphe kavramının anahtarıdır. Kimliğini oluşturmak için yaşadığı yeri terk edip uzun bir yolcuğa çıkması kendisini bulmasını sağlamıştır. Dışarı çıktığı bir gün teknede çalışması için eleman arayan birini duyunca heyecanlanır ve artık onun için deniz onun için farklı anlam taşımaktadır. Erkek olduğunu orada kapatanın onu sorgulaması ile başlamaktadır. Kendimizi tanımlamamız aslında farklı insanların sorularına karşılık kendimizi tekrar düşünmemizi sağlamaktadır. Kaptan ne için doğmuşsan onu yap diyerek Benjamin'in rahat düşünmesini sağlamaktadır. Artık yaşlı doğmuş olması onun için sorun olmamaktadır. Mutluluk istenç meselesidir. Acı ve hazın öznel olması ile mutluluk kavramı farklılaşmaktadır. Ben sevgisi ile kendi mutluluğunuzu bulabilirsiniz (Kant, 2001: 5). 'Tamir yardımına geldi şimdi, artık uçuyor diyen kaptan durumu özetlemektedir. Benjamin Button, doğası gereği sıra dışı bir varlıktır. Fiziksel yaşının görünümü, kimlik ve insan doğası kavramlarına meydan okur. Nietzsche, toplumda kaybolmak istemeyen birey, kendini bulmalı ve içsel vicdanının sesini dinlemelidir. Bu içsel vicdan, kişiye şu mesajı verir: Gerçek anlamda kendin ol, çünkü şu anki hâlin sadece dış dünyaya yönelik bir görüntüsüdür (Akarsu, 1987:135-136).

Benjamin Button, yaşlanma sürecini kontrol edemez ve bu durum onun özgürlüğünü kısıtlar. Şüpheli felsefenin insanın kendi kaderini ve özgürlüğünü sorgulama ilkesiyle bağlantılıdır. Benjamin Button: "Her yaşamın kendine özgü bir anlamı ve amacı olduğunu düşünüyorum. Herkes kendi yolunu bulmalı." Bu diyalog

yaşamın anlamı ve amacı üzerine şüpheyi yansıtır. İnsanların kendi yaşamlarının anlamını arayışını vurgular.

Benjamin'in yaşlı doğması ve karısının doğumda ölmesi, babası tarafından canavar olarak algılanır ve onu huzurevine bırakır. 27 yıl sonra babası yaşlanır ve vicdan yaparak oğluyla yüzleşir. Oğlunun hayatının doğal akışına dahil olmadığını geç anlar ve gerçeklerle yüzleşir. Benjamin ailesini tanımış olsa da gerçekliğini tek görebilen ailesine yani Quenna'ya geri döner. Bazı gerçekler bizim aklımızın sınırlarını zorlayabilir. Bu süreçte gerçeği bulmak bazen inancın simgesi olabilmektedir. Duyulan şüpheyi takip ettiğinizde gerçeği bulmanız zor olmayacaktır. Görülenlerin arka yüzü vardır. İnsan aklının sınırlarını aşan ve böyle durumlarda herkes kendi inancını yaşar. Bu durum mantığı devre dışı bırakır ve hislerinizle hareket edersiniz. Babası tarafından annesinin ölümüne sebep olmuş, çirkin bir bebek olarak huzurevi kapısının önüne bırakılan Button, doktorun bu yaratığın yaşamayacağını ve yaşlılık belirtileri olduğunu söylese de Button'u bulan huzurevi yardımcısı olan Queenie onun yaşayacağına, şu an bebek olduğuna inanıp gizlice büyütmiştir. Bazen kararları kendi doğrularımız ve hislerimiz ile veririz. Benjamin'in yaşlı doğması ve huzurevinde mekân hakkında ayrı bir şüphe oluşturmaktadır. İnsan orada yaşlı ve sürekli ölümün olduğu, hayatın sorgulandığı yerdir. Benjamin ise kendi gibi görünen ama beyin olarak çocuk olması tezatlık olabilir mi derken film bunun için cevabını da verir. Yaşlı insanların çocuk gibi huylara sahip olması aslında eşitliği temsil etmektedir. Yönetmen seçtiği mekân ile bağ kurarak alt metin olarak bu mesajı vermektedir. Socrates, inançlarımızı ve bilgilerimizi sorgulayarak gerçeği bulmanın yollarını aramıştır.

Kader inancı olasılıklar üzerinden değerlendirilebilir mi şüphesi vardır. Daisy'e araba çarpması ve artık dans edemeyecek olması hayatın sonu gibi görünse de bazı şeyler farklı olmasını tanımlamaktadır. Film içerisinde olasılıklar gösterilmektedir. Kazanın olmama ihtimali üzerine değerlendirme yapar. Alışverişe gitmek üzere olan bir kadının taksiyi bekletme süreci Daisy'nin kaza geçirmesini engeller miydi? Ama bu kaza sonrası Daisy bu süreçte ideallerinden vazgeçmiştir. Artık dans edemeyecek kendisine yeni bir rota bulması gerekecekti.

Kendisini görmeye gelen Benjamin'e kızsada daha sona ona geri döner. Çocukluk aşkı ile artık olgunluk aşkı yaşıyorlardı. Sıradan yaşamak yerine evlerini keyiflerine göre

ev kurup beraber vakit geçirerek her anın tadını çıkarmaya çalışırlar. Ama bu mutluluk çocuk sahibi olmaları ile bozulacaktır. Hayatın sürekli bir devinim halinde olduğunu ve kimseye güven olmayacağının kanıtı niteliğindedir.

Benjamin, kızının babaya ihtiyacı vardır oyun arkadaşına değil diyerek sevdiği kadını ve evini terk eder. Sorumluluk almak erdemlilik. Varoluşsal yolculukta sevgiye alternatif olarak, Jaspers, sınır-durumlarını vurgular. Bu durumlar, insanın önüne sınırlar koyarak kendine dönmesine yol açar. Kişi, içinde bulunduğu durumu tam olarak bilmesinde hiçbir durumda bulunmamış olması mümkün değildir. Bu durumda, insan kendini o sınırlar içinde bulur (ölüm, acı çekme, savaşıma ve suç) ve varoluşu bu sınırlar içinde uyanır (Akarsu, 1987:209-210). Düşünce, en endişe verici duruma uygun olduğunda ortaya çıkar. Bu cümlede ifade edilen düşünce, öncelikle bir iddia olarak karşımıza çıkmaktadır. İddia, kaygılı zamanlarda düşünememek kaygının kendisidir (Heidegger, 2013:18). Düşünememe sürecinde kişi tamamlayamaz ve keşfedemez.

Benjamin terk ettiği ailesine yani Daisy ve kızına geri döner. Kızı büyümüş, Daisy yaşlanmış ve evlenmiştir. Daisy çok genç duran Benjamin'e, "iyi ki gitmişsin çok gençleşmişsin ve ikinize birden bakamazdım" der. Benjamin ise "sadece dışım genç" der. Bu cümle kimin nasıl görüldüğü içinde yaşadıklarıyla bellidir. Yani önyargılar olmamalıdır. Yaşlar ve yaşadıklarınız sadece sizin bileceğiniz sınırlardır. Sartre'a göre, birey varoluşunun eylemlerini seçerken "bulantı" denilen içsel bir çöküntüyü yaşar; bu duygu insanı hiçbir nedenle açıklanamaz bir şekilde hissettirir. Birey, yaşadığı dünyada özgür olmasına rağmen bu özgürlüğünün hiçbir temeli olmadığını fark eder. Bu nedenle dünya, düzensiz, kirli ve insana karşı duran bir yapıda gibi algılanır. Birey, içinde bulunduğu durumdan kurtulabilmek için kendi iç dünyasında çözüm aramalıdır. Kendini aşan birey, içinde bulunduğu durumu aşabilir. Birey, kendi kaderini belirlemeli veya yaşamaktan vazgeçmelidir. Özgürlüğünün olmadığını hisseden birey, içsel bir bulantıya sahiptir. Bu bulantı, aslında bireyi kendi kararlarını vermeye, var olmaya doğru iten temel bir güçtür. Bulantı, bireyi varoluşunu sorgulamaya ve anlam arayışına yöneltir. (Beyazgül, 2020: 303). Benjamin Button: "Hayatta her şeyi kontrol edemeyiz. Ancak kendi tepkilerimizi ve tutumlarımızı seçebiliriz." Bu alıntı insanın yaşamın bazı yönlerini kontrol edemeyeceğini ama kendi tepkilerini ve tutumlarını seçme özgürlüğüne sahip olduğunu vurgular. Şüpheli felsefenin insanın kendi kaderini ve özgürlüğünü sorgulama ilkesiyle örtüşür.

Caroline: "Benjamin, neden yaşlanmıyorsun?" Benjamin Button: "Zamanın nasıl işlediğini bilemiyorum. Ama her anın tadını çıkarmalıyız, çünkü zamanın ne getireceğini bilemeyiz." Bu diyalog, zamanın doğasına ve insan yaşamının sıra dışı akışına şüpheyi yaklaştırmayı vurgular. Film, zamanın içsel ve dışsal doğası üzerine şüpheleri işler. Hayata karşı ölüm var olsa da yaşamınıza bir şeyler katarsınız. 1900'lü yıllarda ölümün nasıl hissettirdiği anlatılırken, yaşlılık ile umutların bitişi ölümle yüzleşmeleri aktarılmaktadır. Kurgu yöntemi ile umutsuzluk sahnesinin ardından, hastane yatağında ölümü bekleyen Button'un eşinin acı çekmesi gösterilmektedir.

2.3.8. Sosyal Ağ (The Social Network-2010)

Film, Facebook'un kuruluş hikayesini ve gelişimini anlatırken karakterler arasındaki bilgi ve doğruluk konusunda şüpheli bir ton oluşturur. Şüpheli felsefe temalarını ele alarak izleyicilere bilgi, iletişim, güven ve teknoloji, ahlak gibi konular üzerine düşünceleri için bir fırsat sunar. İnternetin şeffaflığı ve gizliliği sorgulamaktadır.

Özellikle Zuckerberg'in karakteri, internet ve sanal dünya üzerinden insanların kimliklerini ve ilişkilerini nasıl inşa ettiğini sorgular. Zuckerberg, kullanıcıların çevrimiçi kimlikleri ile gerçek dünyadaki kimlikleri arasındaki farkı sorgularken bilincin şüphesi ile örtüşür.

Film içerisinde yaşanan bir sahnede, soruşturma süreci yaşadığından bulunduğu ortamda Mark yazılımı ile ilgilenirken şirket çalışanlarından "biri ne yapıyorsun" diye sorar. Mark "Bosna ile ilgileniyorum" der. Şirket çalışanı: "Yolları yok ama Facebook'ları var" diyerek cevap verir. Dünya içerisinde eksikler olsa da internetin, arkadaşlık program sisteminin her yere ulaşabildiğini göstermektedir. Film, teknolojinin ve sosyal medyanın insanlar arasındaki ilişkilere ve topluma nasıl etki ettiğini sorgular. İnternet ve bilgisayar sistemleri çevremizi sarmış iken güvenlik kısmını boşlukları doldurulmuş mudur? Kız arkadaşından ayrılan Mark kendi blogunda öfkesi ile Erica'yı rencide edecek paylaşımda bulunur. Aradan geçen zamana güvenerek Mark özür dilemek ister. Erica, "İnternete yazılar kurşun kalemle değil, mürekkep ile yazılıyor" der. Bu cümle aslında teknoloji alanınıza girince isterseniz de söylemeyeceğiniz anılar yaşatmaktadır.

Zuckerberg, diğer karakterlerin niyetlerini ve zekalarını sorgular. Şüpheli felsefenin insanların neden ve amaçlarını anlama çabası ile ilgilidir. Yaşam için kendi benliğimizi ve çevremizdeki insanların niyetlerini anlamaya çalışırız. Mark, çevresinden dolayı kendi zekiliğini tebrik edemeyecek duruma gelmiştir. Bu durum kendi özelliklerimizi ve niyetlerimizi bilme şüphesini doğurmaktadır. Kendi isyanlarımızın izleri, baskıcı gerçekliği aşma çabalarımız ve bu çabaların yol açtığı başarısızlıklar ve sapmalar arasında bulunur. Ayrıca, bu durumu korumaya da çalışırız. Bu özgün sapmalarla birlikte düşünme eylemine girerken öğrendiğimiz ve karşı çıktığımız davranışları da içeririz. Varlığımızın içindeki çelişkilerden kaçınmak için kendimizi olanaklarımıza doğru iteriz. Bu şekilde, çelişkilerimizin örtüsünü kaldırırız. Ancak bu çelişkiler, eylemimiz içinde bizi yeni davranış biçimlerinin ve yeni çelişkilerin olduğu bir toplumsal dünyaya aktarır. Bu nedenle, sürekli olarak sınıfımızın ötesine geçerken aynı zamanda sınıfımızın gerçekliğini aşma çabalarımız, kendini ortaya koymaktadır. Toplumsal dünyada, olanaklı olanın gerçekleşmesi zorunlu olarak bir nesne veya bir olayın oluşturulmasıyla sonuçlanır. Ancak bu gerçekleşme, kendi nesnelleşmemiş bir şekilde gerçekleşir ve bu nesnelleşmede yansıyan özgül çelişkiler, bize yabancılaşmamızın tanığıdır (Sartre, 1981: 99).

Mark kız arkadaşından ayrılınca kendisini rahatlatmak ve öfkesini yenmek için bir uygulama yapar ve bu uygulama ona ilham kaynağının ilk adımı olur. FacemASH adındaki bu platform öğrenci kızların eşleştirilmesi üzerinedir ve ilk gecedan 22.000 hit alır. Harvard okullu bir öğrenci olması ve kendisini bir yazılımcı olmaya kişi için bu başarının ilk adımıdır. Peki bu ona başarı getirse de bilgisayar başında başka bilgisayarlar içinde bulunan kız fotoğraflarını izinsiz ulaşım kullanması ahlak sınırlarının bulanıklaştığını göstermektedir. Başka insanların görsellerini platformlarda kullanmak insanların karşılıklı olan güveni bozmaktan ziyade kişinin ahlak kuralları hırsları uğruna hiçe sayılmıştır. Mark Zuckerberg, Facebook'u geliştirirken ahlaki sorumlulukları ve etik değerleri sık sık göz ardı eder. Immanuel Kant'ın ahlaki felsefesi, ahlaki eylemlerin evrensel olarak geçerli olması gerektiğini savunur. Zuckerberg'in ahlaki şüpheye düşmesi ve ahlaki değerleri ihmal etmesi, Kant'ın ahlaki teorilerine meydan okur.

Mark, Facemash sitesini kurallara aykırı şekilde kurmuştur. Okulun ağ problemi yaşamasına, elektriklerin gitmesine neden olmuştur. Okul tarafından sorgulamaya alınan

Mark toplantı alanında herkes şık giyinilmiş iken kamera Mark'ın ayağındaki terliklerini gösterir. Mark'ın toplum kurallarına uyması konusunda şüpheler uyandırmaktadır.

Mark bu sorgulama da suçluluk duymamakta ve sistemlerindeki açığı bulduğu için tebrik edilmesi gerektiğini dile getirmiştir. Kant'ın kategorik imperatifin (ahlaki yasa) temellendirilmesi özgürlük ideali üzerine odaklanır. Bu anlamda yalnızca kendimizi özgür varlıklar olarak kabul ettiğimizde bu ahlaki yasanın mümkün olduğunu ve bizim için geçerli olduğunu anlayabiliriz. Kendimizi akıllı varlıklar olarak nitelendirmemiz, ahlaki sorumluluklarımızın farkında olmamız durumunda kabul edilebilir kaçınılmaz olur (Akarsu, 1987: 65). Sartre'nin de deyimiyle kendi özgürlüğümüz başkalarına zarar veriyorsa bu bizleri akıllı yapmamaktadır.

Filmdeki karakterlerin birçoğu, birbirlerine güven konusunda şüpheli bir tavır sergilerler. İlişkilerdeki güvensizlik ve insanların birbirlerine olan şüpheleri, şüpheli felsefenin insan ilişkileri ve güven temasına işaret eder.

Zuckerberg'in Facebook'u geliştirirken kendi yeteneklerini ve güvenilirliğini sorgulaması bilincin şüphesini yansıtır. Filmdeki bir sahnede Mark Zuckerberg, "İnternet üzerinde ne kadar çok kişi olduğunu görebilirsiniz ama bunların her biri gerçek mi?" diyerek internetin anonim ve sanal dünyasındaki bilincin şüphesini vurgular. Bu, Descartes'ın "Düşünüyorum, öyleyse varım" ilkesi ile bağlantılıdır. Çünkü filmdeki karakterler de çevrimiçi varlıklarının gerçekliğini sorgularlar.

Mark Zuckerberg, Facebook'u kurarken arkadaşı Eduardo'ya "İnsanlar daha fazla bilgiye ve iletişime ihtiyaç duyarlar ve bu bilgiyi paylaşmaya isteklidirler" der. Bu, Hume'un nedensellik teorisi ile bağlantılıdır. Zuckerberg, insanların neden daha fazla bilgiye ihtiyaç duyduğunu ve neden Facebook gibi bir platformda bu bilgiyi paylaşmaya istekli olduklarını anlamaya çalışır. Zuckerberg'in bu kararları, özgürlüğün ve sınırların nereye çizileceği konusundaki şüpheleri vurgular. Teknoloji ulaşmamız gereken tüm bilgileri bizlere verdiği için kendimizi o alanda özgür hissederiz. Çünkü sahte kimlikler yaratır ve rahat hareket ederiz. Aslında siz onları kandırdığınızı düşünürsünüz. Yazılımcılar sizlerden alması gereken bilgileri her türlü alabilmektedir. Teknoloji özgürlük sunduğu kadar mahrem alanımıza girdiği göz ardı edilemez. Filmdeki bir sahnede Mark Zuckerberg, "İnternet üzerinde ne kadar çok kişi olduğunu görebilirsiniz

ama bunların her biri gerçek mi?" diyerek internetin anonim ve sanal dünyasındaki bilincin şüphesini vurgular.

Mark Zuckerberg, Facebook'u geliştirirken kullanıcıların özgürlüğünü sınırlar ve gizliliklerini ihlal eder. Bu, kullanıcıların ne kadar özgür olduğu ve teknoloji şirketlerinin sınırları nasıl çizdiği konularında şüpheli bir bakış açısını yansıtır. Zuckerberg'in bu kararları, özgürlüğün ve sınırların nereye çizileceği konusundaki şüpheleri vurgular. Teknoloji ulaşmamız gereken tüm bilgileri bizlere verdiği için kendimizi o alanda özgür hissederiz. Çünkü sahte kimlikler yaratır ve rahat hareket ederiz. Aslında siz onları kandırdığınızı düşünürsünüz. Yazılımcılar sizlerden alması gereken bilgileri her türlü alabilmektedir. Teknoloji özgürlük sunduğu kadar mahrem alanımıza girdiği göz ardı edilemez.

2.3.9. Ejderha Dövmeli Kız (The Girl With the Dragon Tattoo-2011)

Filmde, gerçekliğin gizlenmesi ve ardından ortaya çıkmasının yanı sıra toplumsal norm temaları işlenir.

Filmde, karakterlerin gerçeklikle olan ilişkisi ve insanların çevrelerini nasıl algıladığı sık sık sorgulanır. Karakterler, kendi varlıklarını ve yaşamlarını sorgularlar. Kim olduklarını, neden yaşadıklarını ve ne anlama geldiklerini sorgulama süreçleri şüpheli felsefenin varoluşsal şüphe temalarıyla örtüşür.

Salander, ailesiz büyüyen, sosyal güvenlik kurumuna bağlı hareket eden ve hayata karşı sürekli mücadele etmesi gereken, kendisini bulması için kuralara göre hareket etmesi gereken karakterdir. Aslında kurumun onu kukla gibi oynatması ve bunun isyanı içerisinde kendi kimliğini oluşturmaya çalışan bireyin hayata karşı şüphesi sorgulanmaktadır. Duruma hangi perspektiften bakılırsa bakılsın kölelik, sadece haklı olmamasından değil aynı zamanda anlamsız ve saçma olmasından dolayı da geçersizdir. Rousseau, kölelik ve hak birbirine zıt kavramlardır. Birinin mevcut olduğu yerde diğeri var olmaz. İki birey arasında veya bir birey ile bir ulus arasında söylenmiş olsun aşağıdaki ifadeler her zaman anlamsız kalacaktır: "Seninle yapacağım anlaşma, her zaman benim lehime ve senin aleyhine olacak; ben ne zaman istersem uyar, sen de ne zaman istersem uymak zorundasın." (2006:12). Salander karakteri, gözetim ve kontrol karşısında direnir. Gözlemci ve gözlemlenen arasındaki güvensizlik teması şüpheli bir tavır yansıtır. Film

modern toplumun gözetim ve kontrol mekanizmalarını eleştirir. Egemen kurum sistemin güvencesi şeklinde işlemek için vardır ama liyakat olduğunda içinde halk ezilmektedir. Ayrıca filmin ilerleyen süreçlerinde kurumda ona yardım edermiş gibi görünüp karşılığında kurumda ondan sorumlu kişi Salander'ın onun evine gitmesini ve memnun etmesini istemektedir. Salander bu durumu çözmek ve özgür olmak için kendi adaletini sağlamayı yeğler. Adamın ona yaptığına karşılık, adamın erkeklik organına zarar verir ve üzerine dövme ile yazı yazarak başkaları ile birlikte olmamasını sağlar. Sartre, birey kendi özgür iradesiyle özgür olmamayı seçemez; tamamen başka bir otoriteye bağımlı hale gelmiş bir kişi, kendini aldatmış ve kendi varlığından uzaklaşmış durumdadır. Yabancılaşma, bireyin özünün varoluştan önce gelmesi durumudur. Ancak tüm bu değişken durumlar her zaman bireyin kontrolünde olmayabilir. Birey, belirli koşullar içinde doğar, yaşar ve ölür. Bu koşullar, onun varoluşunu biçimlendirir. Bireyin hayatında değiştirebileceği ve değiştiremeyeceği unsurların varlığı buradan kaynaklanır. Bireyin içinde doğduğu koşullar ile kaderini belirler (Beyazgül, 2020:303). Salander, intikam için gizlilik içinde hareket eder ve kendi kimliğini sorgular. Şüpheli felsefenin kişisel kimlik ve adalet arayışı temalarıyla bağlantılıdır. Salander'ın toplumsal normlara karşı gelme ve kendi değerlerini yaratma çabaları ile öcünü almış olur.

Salander'ın alternatif bir karakter yapısı ve toplumsal normlara uymama eğilimi, toplumsal normların ve değerlerin sorgulanmasına işaret eder. Şüpheli felsefe, toplumsal normları ve değerleri eleştiren bir perspektif sunar. Albert Camus'un varoluşçu felsefesi, bireyin varoluşsal deneyimindeki köklerinden kopukluğu gelecek ve geçmişe dair güvensizliği toplumdan ve kendi öz-benliğinden yabancılaşmasını vurgular. Bu felsefi bakış açısı derin düşünme yeteneğine sahip olmakla birlikte mutsuz ve yalnız olan bireyin kendi varlığını şekillendirme çabasını öne çıkarır. Birey toplumdan, geleneklerden ve evrensel normlardan soyutlanarak kendine ve topluma karşı bir itirazda bulunur. Bu itiraz kişinin benliğini kaybetme riskiyle başkaldırısını ifade eder (Beyazgül, 2020). Salander karakteri, toplum tarafından dışlanmış biri olarak kendini dış dünyaya karşı koruma içgüdüğü taşır. Algılama ve gerçeklik arasındaki çizginin bulanıklaşması, şüpheli bir bakış açısını vurgular. Film, toplumsal sözleşme ve toplumun bireyler üzerindeki etkisi konularını sorgular. Rousseau'nun toplumsal normlara karşı çıkma ve bireysel özgürlüğü savunma fikirlerini vurgular. Lisbeth Salander'ın karakteri, bu tür bir bireysel özgürlüğü yansıtır. Film, cinsiyet rolleri, ahlaki değerler ve toplumsal normlar gibi konuları

sorgular. Lisbeth Salander'ın geleneksel cinsiyet rollerine uymayan davranışları, toplumsal normlara karşı bir başkaldırıyı temsil eder. Bu, şüpheli bir tavır almayı ve toplumun kabul ettiği değerlere şüpheyle yaklaşmayı yansıtır. Diğer bakış açısı ile kadınları işlediği günahlara göre tevrattan alıntılar ile öldüren adam yeğenine tecavüz etmektedir. İnsanın sığınacağı liman aile iken Harriet kendi ailesinden kaçmıştır. Ahlak içselleştirme ile olur. Aile kavramının içinin boşaltılmış ve çevremize şüphe ile bakılması gerektiğini vurgulamıştır.

Salander'ın teknolojiyi iyi kullanması başka bilgisayarlara erişmesi Blomkvist'in meslek hayatında sorun yaşamasına neden olurken kayıp kız Harriet'in bulunmasında Blomkvist'e yardımcı olmuştur. Gazeteci Blomkvist mesleki karalama sonucunda kendisini aklatacak belgelere ulaşmak için iş adamının verdiği görev olan ölen kızı bulmak için parça-bütün ilişkisi kurup ipuçlarına ulaşmaya çalışır. Her edindiği bilgi ipucu olmuştur. Doğru bilgi ise algılarını bir kenara koyduğunda ortaya çıkmıştır. Hume'nun deneyim ve gözlem felsefesi ile durumun değerlendirmesi gerçek bilgiye ulaşılmasını sağlayarak Harriet'in bulunmasının yanı sıra ailenin kadın öldürücüsü olan Mark'ın bulunmasını da sağlamıştır.

Medyanın, özellikle gazetecilerin ve yayıncıların gücünün eleştirildiği sahneler filmde önemli bir rol oynar. Bu medyanın gerçekliği nasıl manipüle edebileceğini ve izleyicinin bu manipülasyona karşı şüpheli bir tavır alması gerektiğini gösterir. Medyanın gücünü ve nasıl manipüle edebileceğini sorgular. Karakterlerin özel hayatları ve gerçeklikleri, medya tarafından nasıl sunulabileceği konusunda şüphe yaratır. Blomkvist'e sorun çıkaran meslek hayatını bitiren Wennerström'den intikam almak için iş adamının torununu bulma görevini kabul eder. Yaptığı bu iş karşılığında Wennerström hakkında bilgi alıp kendisini aklamayı gerektiği anlaşılmaktadır. Blomkvist medyaya verdiği bilgiler doğru olsa da sistem gücünün yanındadır. Eline daha güçlü bilgiler alabilmek adına bu arama işinde başarılı olmaya çalışır. Amaç için araç bulmuştur.

2.3.10. Kayıp Kız (Gone Girl-2014)

Filmde, karakterlerin dışarıdan nasıl göründükleri ile gerçekte kim oldukları arasındaki çatışma önemli bir tema olarak işlenir. İzleyici, karakterlerin yüzeyinin altındaki gerçekleri sorgular. Olaylar Amy'nin ve Nick'in bakış açılarından anlatılır ve

izleyiciye ikinci ve üçüncü şahıs bakış açıları sunar. Bu gerçekliğin ve olayların nasıl algılandığına dair şüphe yaratır. İzleyici, her iki karakterin perspektifinden de olayları gözlemleyerek gerçeklik hakkında daha fazla şüpheli bir tutum geliştirebilir.

Amy, kendi doğrularını olduğunu ve çevresini de kendi amacına göre kullanan bir bireydir. Tamamen kendi benliğini bulmak adına toplumun genel tabularını içselleştirmeden benliği doğrultunda hareket etmektedir. Bu varoluş biçimi Kierkegaard'ın felsefesi olan öznelliğe çağrışım yapmaktadır. Kierkegaard, birlik ve beraberliğin toplum tarafından değer görmesini eleştirir ve bin insanın bir insandan daha değerli olduğu düşüncesini reddeder. Ona göre, insan olmanın özelliği tekil bireyin en yüce varoluşuna dayanır ve bu içsellikle bağlantılıdır. Öznel ve tekil varoluşun yüceliğini veren şey ise içselliğin derinliklerinden kaynaklanan ezeli ve ebedi bir varoluşu içten yaşama yeteneğidir. Kierkegaard'a göre, insanın özgün varoluşu, içselliğin derinliklerindeki bu ezeli ve ebedi gerçeklikle bütünleşmekten kaynaklanır ve toplumun dışındaki bireysel ve özgün bir yüceliği ifade eder (Uyanık, 2020:90).

Amy ünlü bir yazardır ve kayıp olduğu ailesi aracılığıyla medya ile paylaşılır. Amy bu ününün farkında olup medyanın dikkatini çekecek ve kocası Nick'in suçlu görünmesini sağlayacak planları da yapmıştır. Medya ne kadar tarafsız görünse de aslında güçlünün yanında olduğunu belli etmektedir. Haber metinleri eşi Nick'in her hareketini olumsuz yönde eleştirmektedir. Medyanın bir olayı nasıl sunabileceği ve toplumun algısını nasıl etkileyebileceği üzerine şüphe yaratır. Bu durum medyanın gerçeklik algısını nasıl etkilediği konusundaki şüpheli düşünceleri vurgular. Film karakterler arasındaki iletişimde ve algıda nasıl şüphe yaratılabileceğini gösterir. Amy, Nick'in algısını ve izleyiciyi manipüle etmek için medya ve günlükleri kullanır. Nick'in suçlu olup olmadığına dair medyanın ve toplumun şüphesi filmdeki önemli bir tema haline gelir. Televizyonda yapılan açıklamalar ve haber değeri niteliğinden uzaklaştırılıp kadın programı şeklinde sunulmaktadır. Bu haberlerin yapılmasında kış amaç ünlü yazar üzerinden reyting kazanmak amaçlı hoş görünme çabasıdır. Medya kalite değil reyting aramaktadır ve bunun için haberler çarpıtır veya fazla süslenir ve insani duyguların üzerinden provokasyon yaparak kitlelerin bağlılığını sağlar. Filmde gözlem ve izleme temaları sıkça karşımıza çıkar. Karakterler birbirlerini izler ve birbirlerinin hareketlerini sıkıca takip ederler. Bu bir kişinin diğerine olan güvensizliği ve şüphesini yansıtır. Nick ise medyanın gücünün farkındadır ve bir televizyon programına çıkıp eşini sevdiğini eve

dönmesini ister (Nick aslında eşinin yaptığı oyunu anlamış ve halkın baskını azaltmak için bunu yapmıştır.). Amy Nick'in durumu fark ettiğini anlar ve farklı bir oyun oynayarak kendisine zarar verip eski erkek arkadaşı tarafından kaçırıldığını söyleyip mağdur rolü yaparak evine döner. Oyun evde devam etmektedir. Amy üzü ile Nick'i tehdit ederek kendi yanında tutmaktadır.

Film evlilik ve ilişkilerin doğasını ve dayanıklılığını sorgular. Ana karakterlerin birbirlerine olan güvensizliği ve şüpheleri evliliğin ve insan ilişkilerinin temelini sorgulamaya yönlendirir. Şüpheli felsefenin insan ilişkileri ve toplumsal normlar üzerine odaklandığı bir alandır. Evliliklerin öznel bir bakış sahiptir.

Ana karakterler kendi kimlikleri ve rolleri üzerine sürekli olarak şüphe duyarlar. Amy'nin günlükleri ve medya tarafından sunulan imajı, gerçekte kim olduğu hakkında şüpheli yaratır. Nick kendini sorgulayarak suçlu olup olmadığı konusunda şüpheye düşer. Şüpheli felsefenin kişisel kimlik ve varlık üzerine düşünme süreci ile ilişkilendirilebilir. Birey kendi eylemlerine yönelik değerlendirmeler yaparken "Yaptıklarım doğru mu, İnsanlık ölçülerine uygun hareket ediyorum mu" gibi sorgulamalar içine girer. Eğer bu sorgulamaları yapmıyorsa genellikle gizlenen bir bunalı veya rahatsızlık hissinin olduğunu gösterir. Bu durum genellikle temel ve açık bir rahatsızlık halidir ve sorumluluk sahibi olan herkes tarafından tanınır (Sarte, 1985: 69). Sartre'ye göre bunalı kişi kendisini maskeleydiğinde ortaya çıkar. Aslında bu ahlak olgusu ile ilişkilendirilebilir. Varoluşumuz içerisinde kendin ne yapıyorsan başkaları da onu yapar mantığı ile hareket ederse her şey düzelebilir. Karar vermek için bunalı yaratır ve aldığınız karar sizi sonuca götürür. Amy kendi baskılanmış duygularının acısını fark etmeden yaşamaktadır.

Özellikle Amy'nin çift kişiliği ve Nick'in suçlu mu yoksa masum mu olduğu konusundaki şüpheler kişisel kimliklerin ve varlığın sorgulanmasına işaret eder. Amy, Nick ile evlilik törenindeyken babası gazeteciler ile görüşmesini söyler ama kendisini zamanının olmadığını söylese de babası bunu duymamazlık gelir bu röportajın güzel olacağını söyleyerek yanından ayrılır. Daha sonra Amy "işte evimi ve güvence hesabımı buna borçluyum şikayet edemem" diyor. Amy kendisi için oluşturduğu ya da kabullendiği bu hayat içerisinde gerçekten özgür müdür? Ayrıca kendi kurmaca evlilik töreninde siyah bir elbise giymiştir. Amy'nin annesi "Yapman gerekeni muhteşem yapmalısın" der.

Kendi özgürlük alanı sınırlandırılmış ve kurgusal evrende gezinen bu kadın evlilik hayatında ne yapabilir şüphesi akıllara gelmektedir.

Nick Dunne: "Kendimi tanıyamıyorum artık. Hangi yüzümü göstermeliyim bilmiyorum." Nick'in kimlik bunalımı ve kendi kimliğini sorgulaması şüpheli felsefenin bireyin öz kimliğini sorgulama temalarına paraleldir.

Toplumsal normları ve cinsiyet rollerini sorgulayan bir film olarak öne çıkar. Özellikle Amy'nin medya tarafından sunulan imajı ve toplumun beklentileri ile gerçekte kim olduğu arasındaki çelişki, toplumsal normların sorgulanmasına yol açar. Beauvoir, eserinde kadınların tarih boyunca maruz kaldığı ayrımcılığı toplumsal cinsiyet rollerini ve kadınların bu rollerle nasıl sınırlı kaldığını dile getirmiştir. Ayrıca cinsellik, evlilik, annelik ve iş yaşamı gibi konularda kadınların deneyimlerini ve bu deneyimlerin nasıl toplumsal normlar ve beklentiler tarafından şekillendiğini tartışırken kadının kurgusal evren içerisinde evliliğini yok saymasını yeğlememektedir. Amy ilişkisi içerisinde sürekli bulmacalı oyunlar oynamaktadır. İlk başlarda ilişkisini canlı tutmak için yaptığını düşünsek de ilerleyen süreçlerde evliliğin emek istediğini söylese de eşine karşı acımasızca bir oyunun içine sürükleyip suçlu bulunup tutuklanmasını için uğraşmıştır. Toplumun temel yapı taşlarından biri olan evliliğin bu şekilde bir oyuna dahil edilmesi ne kadar doğru olabilir sorunsalı başlar.

Sextus, insanların farklı düşünceleri olduğu için hiçbir şeyin mutlak bir gerçek olduğunu iddia edemeyiz ve şüpheli tutumumuzu sürdürmek zorundayız (Özel, 2020). Film final sahnesinde dahi gerçekliği ve film içerisinde verilen bilgiler arasında kararsız bırakılarak gerçekliğin göreceli olması ve izleyicileri iki farklı düşünce arasında bırakmıştır. Şüphe devam etse de Wittgenstein'in savunduğu tez olan gerçeklik öznel ve vurgusu bu film geçerli olmaktadır.

2.3.11. *Mank* (2020)

Film, Hollywood'un altın çağı döneminde geçer ve baş karakter Herman Mankiewicz'in (Mank) senaryo yazarı olarak çalıştığı "Yurttaş Kane" filminin yapım sürecini konu alır. Bu film, bilinç ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorgular. Senaryoyu yazarken Herman Mankiewicz, gerçek olayları ve insanları anlamak için hatıralarına dayanır.

Mank, çevresine asabi bir görünüm sergilemektir. Sürekli bilmiş konuşması, duygularını belli etmemesi onu itici biri olarak tanımlanmasını sağlamaktadır. Filmin ilerleyen sürecinde yardımcı yazarı Rita onun bu tavrından dolayı istifa etmeyi düşünür. Mank'ın alkol içmesinin yasak olmasına rağmen hemşiresi Mank'a gizlice alkol verir. Rita bu davranışı hemşirenin ondan korkusuna bağlar. Hemşire ise, "beni, ailemi köyümüzü buraya getiren Mank'tır". Bu söz üzerine iyi yürekli olduğu anlaşılan Mank'a karşı Rita yumuşar ve çalışmaya devam eder.

Film yaratıcı özgürlük ve sanatın gücünü vurgular. Bu şüpheci felsefenin özgürlüğün değerini ve sınırlarını incelemesiyle bağlantılıdır. Film Hollywood stüdyolarının iş ahlakını ve ahlaki sorumluluklarını ele alır. Mank senaryosunu yazarken stüdyoların politik ve ahlaki baskılarına karşı çıkar. "Senaristler özgürlük köleleridir. Özgürce düşünebilirsiniz, özgürce yazabilirsiniz ama özgürce konuşamazsınız." diyerek sistemi özetleyen Mank, yazdığı senaryo ile özgür bir şekilde ifade ederken stüdyoların ve politik figürlerin baskılarına direnir. Hume'un nedensellik teorisini hatırlatır. Olaylar ve kararlar arasındaki nedensellik ilişkileri karmaşıktır ve deneyim gerektirir. Mank, karmaşık ilişkileri ve kararları sorgulayarak nedensellik konusunda şüpheli bir bakış açısını yansıtır.

Mank, gerçeğin nispeten göreceli olduğunu vurgular. Herman Mankiewicz, filmin senaryosunu yazarken karakterlerin farklı bakış açılarından olayları ve ilişkileri yorumladığı sahneleri içerir. Gerçeğin çoklu yüzlerini ve kişisel bakış açılarını gösterir ve gerçeği sorgular.

Filmde Herman Mankiewicz alkol ve yazarlık gibi içsel sıkıntılarla mücadele ederken yazma yeteneği ve kendi kimliği konusunda şüpheye düşer. Özellikle filmde yer alan şu diyalog bilincin şüphesini yansıtır. Mank "Bizi Hollywood'dan sürdüler. Çünkü bu dünya hala gözlerini kapatmaya çalışıyor. Gözleri kapalı, umursamaz ve cahil." Mank'ın hayatındaki içsel sıkıntılar ve alkolik olması Sartre'a göre, birey varoluşunun eylemlerini seçerken "bulantı" denilen içsel bir çöküntüyü yaşar. Bu duygu insanı hiçbir nedenle açıklanamaz bir şekilde hissettirir. Birey, yaşadığı dünyada özgür olmasına rağmen bu özgürlüğünün hiçbir temeli olmadığını fark eder. Bu nedenle dünya düzensiz, kirli ve insana karşı duran bir yapıda gibi algılanır. Birey, içinde bulunduğu durumdan kurtulabilmek için kendi iç dünyasında çözüm aramalıdır. Kendini aşan birey, içinde

bulunduğu durumu aşabilir. Birey, kendi kaderini belirlemeli veya yaşamaktan vazgeçmelidir. Özgürlüğünün olmadığını hisseden birey, içsel bir bulantıya sahiptir. Bu bulantı, aslında bireyi kendi kararlarını vermeye, var olmaya doğru iten temel bir güçtür. Bulantı, bireyi varoluşunu sorgulamaya ve anlam arayışına yöneltir (Beyazgül, 2020: 303). Şüphe felsefesinin insan özgürlüğüne olan etkisine odaklanmıştır. Ona göre, insanların şüpheli bir tutum benimsemeleri, kendilerini kısıtlayan koşullardan kurtulmalarına ve kendi özgür iradelerini kullanmalarına yardımcı olur.

Mank medyanın ve propaganda aracılığıyla yapılan manipülasyonun gücünü vurgular. Özellikle 1934 California valilik seçimleri sırasında medyanın nasıl kullanıldığı ve siyasetin nasıl etkilendiği konularını işler. *Mank* medyanın gerçeklikle nasıl oynayabileceği ve tarihle nasıl yüzleşebileceği konularını sorgular. "*Yurttaş Kane*" filmi gerçek hayattaki figürleri baz almasına rağmen filmdeki karakterlerin ve olayların gerçekliği nasıl değiştirdiği mercek altına alınır.

Filmde, medya ve film endüstrisindeki güçlü figürlerin manipülasyonları ve gözlemi önemli bir rol oynar. Özellikle William Randolph Hearst ve Louis B. Mayer gibi figürler haberleri ve filmleri kontrol etme gücüne sahiptir. Gözlem ve manipülasyon konularında şüphe yaratır ve hangi bilginin güvenilir olduğunu sorgular.

SONUÇ

Bu çalışma bir yönetmenin filmleri üzerinden şüphe kavramının sinematografisini ve felsefi temaları analiz etmiştir. Filmler üzerinden felsefi düşüncenin çeşitliliğini ve derinliğini vurgulamaktadır. Felsefi düşüncenin genellikle yazılı metinler veya akademik tartışmalarla sınırlı olmadığı gösterilmektedir.

Çalışmanın daha anlaşılır olması ve kavramları doğru tespit edebilmek için çalışmanın birinci bölümde sinema ve felsefe ilişkisi üzerine çalışmalar yapmış ve sinema ve felsefesinin birbirini tamamlayan unsurlar olduğunu vurgulayan filozoflardan Stanley Cavell, Gilles Deleuze, Stephen Mulhall ve Daniel Framton'un görüşlerine yer verilmiştir. Düşünürler filmler üzerinden felsefe yapılabileceğini savunmaktadırlar. Görüşlerinin ortak sonucu olarak, filmlerin felsefi olarak yorumlanmasında filozoflar bazında eksik kalabileceği endişesidir. Bir filozof üzerinden filmlerin okunması yanlış yorumlanabilmektedir. Genel çerçeve içerisinde değerlendirilebilir detaylandıramaz. Çünkü filmler kısıtlı alanların sunmasından kaynaklanmak olduğu fikri oluşsa da felsefi düşüncenin oluşmasında ve farklı bakış açısı kazandırabileceği konularında hem fikirdirler.

Çalışmanın 'Şüphenin Tarihçesi' başlığı Antik Felsefe, Orta Çağ ve Rönesans Felsefesi, Aydınlanma ve Modern Felsefe olarak bölünerek felsefi süreçler açıklanmış ve varoluş, bilgi, ahlak, özgürlük, gerçeklik temaları ile şüpheyi araştırmasına dahil eden filozoflardan Sextus, Pyro, Descartes, Kant, Hume, Nietzsche, Sartre, Wittgenstein, Camus, Rousseau, Kierkegaard, Heidegger'e yer verilmiştir. Filmler içerisinde bu filozofların görüşlerine sıkça başvurulduğu ve gündelik hayatımıza eşlik ettiği tespit edilmiştir.

Daha sonra 'Sinemada Şüphe' başlığı ile sinema da şüphe kavramının nasıl ele alındığı ve sinema da şüphe olgusunun nasıl oluşturulduğu araştırılmıştır. Kuşkuçuluk filmleri olarak nitelendirilen filmlerin kategorileri şu şekilde belirtilmiştir. Film evreni (gerçekte olmayan mekanlara yolculuk), gerçeklikte var olmayan karakterler, halüsinasyonlar ve rüyalar, aldatmaca ve belirsiz olay örgüsü, kurgu illüzyonu, zihinleri zorlayan filmler olarak sunulduğu ve izleyici açısından işlenen şüpheleri analiz edildiği tespit edilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde analizlerin okuması yapılırken daha rahat anlaşılır olması için David Fincher filmlerinin retrospektifi sunulmuştur. Filmlerde işlenen şüphe kavramları belirlenen on farklı kategoride (Varoluşsal Şüphe, Algı, Yanılgı ve Gerçeklik Şüphesi, Bilgiye Dair Şüphe, Kendine-Kimliğe Dair Şüphe, Özgürlük ve Adalet Üzerine Şüphe, Toplumsal ve Ahlaki Şüphe, Zaman ve Mekân Üzerine Şüphe, Güven Üzerine Şüphe, Teknoloji ve Medya Üzerine Şüphe, Karar Vermeye, Sonuçlara ve İnanca Dair Şüphe) çerçevesinde ele alınarak sinematografik unsurlar tematik ve teknik yapı adı altında analiz edilmiştir.

Alien 3, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Varoluşsal: Karakter, Diyalog

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Diyalog, Mizansen, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Bilgiye Dair: Karakter, Diyaloglar, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Diyalog, Mizansen, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri, Ses

Toplumsal ve Ahlaki: Karakter

Zaman ve Mekân Üzerine: Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Güven Üzerine: Karakter, Diyalog

Teknoloji ve Medya Üzerine: Karakter

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair Şüphe: Karakter, Kurgu

Yedi, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Varoluşsal: Karakter

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter, Mizansen, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Bilgiye Dair: Karakter, Mizansen,

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Karakter, Kurgu

Toplumsal ve Ahlaki: Diyalog

Zaman ve Mekân Üzerine: Mizansen

Güven Üzerine: Karakter

Teknoloji ve Medya Üzerine: Diyalog

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Karakter, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Oyun, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter, Kurgu

Bilgiye Dair: Karakter, Kurgu, Ses

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Karakter

Toplumsal ve Ahlaki: Mizansen

Zaman ve Mekân Üzerine: Kurgu

Güven Üzerine: Karakter, Kurgu

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Karakter

Dövüş Kulübü, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Varoluşsal: Karakter, Mizansen

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Bilgiye Dair: Karakter, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter, Kurgu, Ses

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Karakter, Diyaloglar, Mizansen, Ses

Toplumsal ve Ahlaki: Karakter, Diyaloglar, Kurgu

Zaman ve Mekân Üzerine: Karakter, Diyaloglar, Mizansen, Kurgu

Güven Üzerine: Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Teknoloji ve Medya Üzerine: Diyaloglar

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Karakter, Ses

Panik Odası, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Bilgiye Dair: Karakter, Mizansen

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Kurgu

Güven Üzerine: Karakter, Kurgu

Teknoloji ve Medya Üzerine: Kurgu

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Karakter

Zodyak, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Bilgiye Dair: Karakter

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Kurgu

Toplumsal ve Ahlaki: Karakter

Zaman ve Mekân Üzerine: Karakter

Güven Üzerine: Kurgu

Teknoloji ve Medya Üzerine: Karakter, Kurgu,

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Kurgu

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Varoluşsal: Karakter, Mizansen

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Diyaloglar, Kurgu

Toplumsal ve Ahlaki: Diyaloglar

Zaman ve Mekân Üzerine: Karakter, Mizansen, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Karakter, Diyaloglar, Kurgu

Sosyal Ağ, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Varoluşsal: Karakter

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter

Kendine-Kimliğine Dair: Diyaloglar

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Kurgu

Toplumsal ve Ahlaki: Karakter, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri,

Güven Üzerine: Kurgu

Teknoloji ve Medya Üzerine: Diyaloglar, Mizansen, Kurgu

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Karakter

Ejderha Dövmeli Kız, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Varoluşsal: Karakter

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Mizansen, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri, Ses

Bilgiye Dair: Kurgu

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Karakter

Toplumsal ve Ahlaki: Karakter, Kurgu

Güven Üzerine: Karakter

Teknoloji ve Medya Üzerine: Kurgu

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Kurgu

Kayıp Kız, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter, Mizansen, Kurgu, Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri, Ses

Bilgiye Dair: Kamera Hareketleri ve Çekim Ölçekleri

Kendine-Kimliğine Dair: Karakter, Diyaloglar

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Karakter

Toplumsal ve Ahlaki: Karakter, Kurgu

Zaman ve Mekân Üzerine: Kurgu

Güven Üzerine: Karakter, Diyaloglar, Mizansen, Ses

Teknoloji ve Medya Üzerine: Karakter, Kurgu

Karar verme, Sonuçlara ve İnanca Dair: Karakter, Mizansen, Kurgu

Mank, Tematik ve Teknik Yapıda Şüphe

Varoluşsal: Karakter

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik: Karakter

Özgürlük ve Adalet Üzerine: Karakter, Kurgu

Toplumsal ve Ahlaki: Kurgu

Teknoloji ve Medya Üzerine: Kurgu

Varoluşsal Şüphe kategorisinde yönetmen özellikle karakter, mizansen ve diyalog üzerinden temayı derinleştirirken çoğunlukla karakter üzerinden mesajını ilettiği tespit edilmiştir.

Algı, Yanılgı ve Gerçeklik Şüphesi kategorisinde yönetmen sinematografinin her alanını kullanarak şüpheyi sunmuştur. Kullanımının yoğunluğunu çoktan aza olarak sıraladığımızda karakter, kurgu, kamera ve çekim ölçekleri, mizansen, ses, diyalog olarak kullandığı gözlemlenmiştir. Bu kategori içerisinden yapılacak çıkarım filmlerin olmazsa olmazı algı, yanılgı ve gerçeklik üzerine kurulu olduğudur. Özellikle karakter, kurgu ve kamera ve çekim ölçeklerini fazla yoğun kullanmıştır.

Bilgiye Dair Şüphe kategorisinde yönetmen sinematografinin her alanını kullanmıştır. Tekrardan bu kategori için sıralamak yapmak gerekirse, karakter, kurgu,

kamera ve çekim ölçekleri, mizansen, diyalog ses olduğu tespit edilmiştir. Karakter üzerinden fazlaca anlatısını tamamladığı tespit edilmiştir.

Kendine-Kimliğe Dair Şüphe kategorisinde karakterlerin yaşamları ve kendilerini sorgulamaları anlatı içerisinde kendisini göstermektedir. Yönetmen bunu karakter, diyalog ve kamera açısı ve çekim ölçekleri ile derinleştirmektedir. Diğerlerine kıyasla çoğunluğu karakter üzerinde değerlendirmiştir.

Özgürlük ve Adalet Üzerine Şüphe kategorisinde yönetmen şüpheyi çoğunluktan azlığa doğru karakter, kurgu, diyalog, mizansen, ses, kamera hareketleri ve çekim ölçekleri aracılığı ile şüpheyi göstermiştir. Sinematografinin her alanını kullanması şüphe kavramının özgürlük ve adalet teması çok fazla tercih ettiğini göstermektedir. Özellikle karakter ve kurgu yöntemini fazlaca kullandığı tespit edilmiştir.

Toplumsal ve Ahlaki Şüphe kategorisinde sırasıyla karakter, diyaloglar, kurgu, mizansen ve kamera hareketleri ve çekim ölçekleri üzerinden aktarılmıştır. Özellikle karakter, diyalog ve kurgu fazla kullandığı gözlemlenmiştir.

Zaman ve Mekân Üzerine Şüphe kategorisinde şüphe sırasıyla kurgu, mizansen, karakter, kamera hareketleri ve çekim ölçekleri, diyalog üzerinden verilmiştir. Özellikle kurgu, mizansen, karakter üzerinden şüpheyi aktarmaktadır.

Güven Üzerine Şüphe kategorisinde şüphe karakter, kurgu, diyalog, mizansen, ses, kamera hareketleri ve çekim ölçekleri üzerinden aktarılmaktadır. Sinematografinin her yönünü kullanan yönetmen güven üzerine şüpheyi vazgeçilmez teması olarak kullandığı çıkarımı yapılabilmektedir. Özellikle karakter ve kurgu fazla tercih edilmiştir.

Teknoloji ve Medya Üzerine Şüphe kategorisinde şüphe sırası ile kurgu, diyalog, karakter, mizansen üzerinden aktarmaktadır. Özellikle kurgu yöntemini fazla kullanarak sunduğu tespit edilmiştir. Yönetmen teknoloji ve medyanın kötüye kullanımını özellikle anlatılarında bulundurduğu tespit edilmiştir.

Karar Vermeye, Sonuçlara ve İnanca Dair Şüphe kategorisinde şüphe karakter, kurgu, diyaloglar, ses, mizansen, kamera hareketleri ve çekim ölçekleri aracılığı ile verilmektedir. Özellikle karakter ve kurgu üzerinden şüpheyi göstermektedir. Sinematografinin her alanını sunması bu temanın filmler için vazgeçilmez olduğunu göstermektedir.

Yönetmen şüphe kavramını göstermek için tüm filmler bazında bakıldığında özellikle karakter ve kurgu yöntemini tercih ederken diğer sıralamayı ise mizansen, diyalog, kamera hareketleri ve çekim ölçekleri, ses takip etmektedir.

Oluşturulan kategoriler bağlamında yönetmenin filmlerinde yoğun olarak kullandığı tema özellikle algı, yanılgı ve gerçeklik kategorisi, özgürlük ve adalet şüphe kategorisi üzerine olmuştur. Bu sıralamayı toplumsal ve ahlaki şüphe kategorisi, karar verme, sonuç ve inanç kategorisi, bilgiye dair kategorisi, teknoloji ve medya kategorisi, zaman ve mekân kategorisi, güven kategorisi, kendine ve kimliğine dair kategorisi, varoluşsal şüphe kategorisi olarak sıralandığı analiz sonucunda tespit edilmiştir.

Sinematografik olarak şüphenin en dikkat çeken yönü ise, medya, kadınların gücü, toplumsal normlar, varoluşsal problemler, güven, ahlak, özgürlük, bilgi ve gerçeklik olarak filmler aracılığıyla verilmiştir.

Çalışmanın son bölümü olan filmlerde işlenen şüphelerin felsefi yönlerinin değerlendirilmesi olmuştur. Özellikle filmler bazında hangi filozofun görüşünü sunduğu analiz edilerek çıkarım sağlanmıştır.

Alien 3, Sextus'un bilgi hakkındaki sürekli şüphe durumunun belli tutumlara tabi olması doğruyu buldurmayacağı gösterilmektedir. Descartes'in zihin-beden arasındaki bağ ile kurulan şüphe ve Hume'nun nedensellik kavramı içerisinde deney-gözlem yöntemi ile bilgiye ulaşılması işlenmiştir. Kant'ın ahlak ve özgürlük görüşleri film içerisinde işlenerek insanların araç olarak değil amaç olarak kullanılmasının getirdiği başarı gösterilmektedir. Varoluşsal şüphe içerisinde Kierkegard'ın uyanık insanın içsel benliği mahkumlar üzerinden okunurken, Sartre'nın bunaltı kavramı Ripley karakteri üzerinden değerlendirilebilmektedir.

Yedi, genel şüphe olarak Pyrrho'nun nesnel gerçekliğe ulaşmanın zor olduğu görüşü üç ana karakter üzerinden değerlendirilebilmektedir. Bilgiye ulaşmak için Hume'nun nedensellik ilkesi ile özellikle Dedektif Somerset karakteri üzerinde Descartes'in metodolojik şüphesi değerlendirilmektedir. Kant'ın saf aklın eleştirisi üzerinden aklın sınırları olduğu temsili gösterilmektedir. Varoluşsal olarak katil Doe, Sartre'nın Bunaltı evresinin aşma noktasını tamamlayamamış karakter olarak okunabilmektedir. Ayrıca Orta çağ felsefesinin din üzerinden kurduğu ahlak temeli üzerinden inancını gösterdiğini düşünen karakter olarak da okunabilmektedir. Bu davranışına Nietzsche'nin görüşü olan

ahlaki nedenlerle başkalarını kınayan birini takdir etmez. Onun gözünde sadece vaaz vermek ve lanetlemek sorunları çözmez. Kötü davranışların devam etmesini sağlar. Mills karakteri Sartre'nın insanların tam olarak tanımlanamayacağını ve sürekli kendisini yaratmak durumunda olması gerektiği görüşü değerlendirilmektedir.

Oyun, Sextus'un sürekli şüphe etmenin insanı etkisiz hale getireceğini ve zihnini kaybedeceği görüşü film içerisinde okunmaktadır. Camus'un absürd kavramı Nicholas üzerinden değerlendirilmektedir. Hayatının belli dönemini yabancılaşmış birey olarak Nicholas için Sartre'ın varoluş felsefesinde insanların değişebilir ve bu kişinin kendi sorumluluğundadır tezi desteklenmiştir. Ayrıca Sarte'ın güven ve olasılıklar görüşü filmde okunabilmektedir. Camus'un birey ve dünya arasındaki ilişki de gerçeğin bulunamayacağını ve iki tarafında sabit olmamasından kaynaklı olarak sürekli değişimler olacağını bilmek gerektiği tezi film üzerinden incelenmektedir.

Dövüş Kulübü, Albert Camus'un varoluşçu felsefesi, bireyin varoluşsal deneyimindeki köklerinden kopuşu gelecek ve geçmişe dair güvensizliği, toplumdan ve kendi öz-benliğinden yabancılaşmasını vurgular. Film içerisinde karakterin bu sancılı sürecini işlemektedir. Nietzsche'nin Üstinsan kavramı, filmdeki karakterlerin kendilerini aşma ve sıradanlıktan kurtulma çabalarını yansıtır. Deleuze'nun oluş-bloklarından hayvan olma bloğu Anlatıcı Norton karakteri üzerinden yorumlanmıştır. Rousseau'nun Toplumsal Sözleşmesi'nde yer alan kölelik üzerine görüşü film içerisinde ele alınmıştır. Ayrıca Sartre'nın, insan ürünün ürünüdür sözü ile insan, para, emek ile oluşan olanaklar içerisinde kişinin varoluşunun aşma olgusunu engel olacağı konusu filmde değerlendirilmiştir.

Panik Odası, Kant'ın iyi bir isteğin içsel güçle yoğrulmuş bir düşünce biçimi olduğunu ve ahlaki olarak eylemin sonucu değil temelinde olduğu düşüncesini odaklanması konusu hırsız Burhnum'un Meg'e yardım etmesi ahlaklı olduğunu göstermediği ifade edilmektedir. Ayrıca film içerisinde Kant'ın amaçlı insanı evrensel ahlaka uymamaktadır.

Zodyak, Descartes'in metodolojik şüphesi okunabilmektedir. Hume'nin neden-etki üzerine çalışma yapılsa da doğru bilgiye ulaşılamamaktadır. Wittgenstein'in şüphenin sınırları olması gerektiği tezi filmde sonuç olarak gösterilmektedir. Foucault'un bilginin iktidar ile ilişkisi filmde medyanın ve kamuoyunun rolünü vurgular.

Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi, Jaspers, sınır-durumları filmde ana karakter tarafından gösterilmektedir. Kierkegaard'ın varoluşunda uyanık birey kavramı karakterin korkusunun üstüne giderek kendi varoluşunu ve hakikati ararken kendi benliğini bulmaya çalışması üzerinden okunabilmektedir. Kant'ın mutluluk tanımı işlenmektedir. Nietzsche'nin kişimim kendi benliğini bulursan toplumda kaybolmaz düşünce film üzerinden ele alınmıştır. Heidegger'in kaygı ve düşünce arasındaki bağ karakter üzerinden görülebilmektedir. Jasper'ın varoluşsal sınırları olan ölüm, savaşma, acı çekme ve suç karakter üzerinden değerlendirilebilmektedir. Karakterin değişim ve dönüşüm içerisindeki süreçlerde Sartre'nın bulantı kavramını yaşadığı gösterilmektedir.

Sosyal Ağ, Kant'ın ahlak felsefesi uyum sağlanamadığı görülmektedir. Hume'nun nedensellik kavramı karakterin kendi yaptığı iş için topladığı bilgi yöntemi için kullanılmaktadır. Sartre'ın varoluş evrelerinden başarısızlık ve sapmalar yaşanabilmesi eylemin davranışa dönüşmesi olanaklı olanın nesnelleştirse de birey yabancılaşma yaşar düşünce ana karakter üzerinde değerlendirilmektedir.

Ejderha Dövmeli Kız, Albert Camus'un yabancılaşma süreçleri yorumlanabilmektedir. Sartre'nın koşullar ve özgürlük düşüncesi ana karakter Salander üzerinden okunabilmektedir. Rousseau'nun toplum sözleşmesi üzerinden hak ve özgürlük görüşleri film üzerinden değerlendirilebilmektedir.

Kayıp Kız, Sartre'nın bunaltı kavramı film içerisinde yorumlanabilmektedir. Kierkegaard'ın birlik ve beraberliğin değer görmesinin gereksiz olduğunu, özneliğin, tekil olmanın önemli olduğu görüşü değerlendirilebilmektedir. Wittgenstein'in gerçekliğin öznel olduğu vurgu filmde yer almaktadır. Sextus, insanların farklı düşünceleri olduğundan mutlak gerçekliğin olmayacağı fikrinin izleri bulunmaktadır.

Mank, Hume'nun nedensellik teorisi yorumlanabilmektedir. Sartre'nın bunaltı ve aşma olgusu film üzerinden değerlendirilebilmektedir.

Felsefecilerden özellikle Hume, Kant, Sartre, Descartes, Nietzsche, Camus, Kierkegaard, Rousseau gibi düşünürlerin görüşleri, Fincher'ın filmlerindeki şüphe kavramlarını gözlemlene ve yorumlama sürecine derinlik katmıştır. Şüphenin genellikle varoluş, ahlak, özgürlük, toplumsal normlar, bilgi ve gerçeklik konuları üzerinden işlenmektedir. Bu düşünürlerin perspektifleri, filmlerdeki şüphe kavramlarının farklı bir bakış ile anlaşılmasına ve yorumlanmasına olanak tanımıştır.

Elde edilen bulgular, Fincher'ın filmlerindeki şüphe kavramının karmaşık ve çok boyutlu bir şekilde işlendiğini göstermektedir. Yönetmen, sinematografik tercihleriyle sadece izleyiciye gerilim ve heyecan sunmakla kalmamış aynı zamanda filmlerini felsefi düşünceyle zenginleştirmiştir. Fincher'ın eserlerindeki karakterler aracılığıyla derinlemesine incelenmiş ve izleyiciye çeşitli düşünsel katmanlar sunabileceği tespit edilmiştir. Ayrıca filmler içerisinde sadece felsefi izler takip edilerek yorumlamalar yapılabildiği tespit edilmiştir.

Filmleri genel teması bağlamında tüm birimlerin birleşimi ile şüphe üzerinden verilmek istenilen mesajlar olarak yorumlamak mümkündür. *Alien 3*, bilinmeyen evren ve canlı üzerinden güç gösterisine ve teknolojinin ileri evresinde paralı insanların silah anlayışının değişmesi olarak yorumlanabilmektedir. *Yedi* filminde, din üzerinden büyük şehrin duyarsızlığına ve kaosa dikkat ettirilip çevremize karşın farklı bakış açısı ile bakılması gerektiğini ve konuda şüphe uyandırmaktadır. *Oyun* filminde, oyun endüstrisi adı altında yapılsa da günümüzde gözetim kültürü yaratıldığının farkındayız ve bizler ne kadar özgürüz desek de onların izin verdiği kadarını görmekteyizdir. Film bunu oyun olarak sunar ve izleyicinin günlük hayatına karşın şüphesini uyandırır. *Dövüş Kulübü*, kapitalizmin hizmetçisi olan bireylerin yabancılaşması ve isyanına karşın şüpheleri gözler önüne sermektedir. *Panik Odası* filminde, sınırların ihlal edilmesi sonucunda oluşan şüphe olarak aktarılabilmektedir. *Zodyak* filminde, bir katilin iki farklı bölge polislerinin birbiriyle doğru iletişim kuramaması sonucunda katilin yakalanamaması konusu üzerinden sistemin işleyişinden kaynaklanan şüpheleri gözler önüne sermektedir. *Benjamin Button'un Tuhaf Hikayesi* ise, zaman ve hayata karşı şüpheleri canlı tutmayı başarmış filmdir diyebiliriz. *Sosyal Ağ*, biyografi tarzı olması ve başarıların arkasında yatan şüpheleri sunmaktadır. *Ejderha Dövmeli Kız*, kayıp kız hikayesi üzerinden medyanın belli güçleri desteklediği konusunun yanı sıra devlet kurumlarının ve toplumun yapı taşları arasında yer alan aile kurumunun zayıflıklarına dikkat çekerek şüphe uyandırmaktadır. *Kayıp Kız* filminde, bireyin kendini tamamlamaması ve evliliğini buna oyun olarak eklemesi karı-koca kavramına yapılan tanımlamalara karşı şüphe uyandırmaktadır. *Mank*, bir zamanlar Hollywood'un çalışanları nasıl sömürdüğünü veya sistemin acımasızlığını dile getirerek o ihtişamın arkasındaki şüpheleri canlı tutmaktadır.

Araştırmanın sonucunda, bir yönetmenin filmleri üzerinden şüphe kavramını felsefi bir bakış açısıyla ele almak mümkündür. Fincher'ın eserleri, günlük hayatımızdaki

olaylara farklı bir perspektif sunan felsefi düşüncenin sinematik ifadesini yansıtmaktadır. Filmografisi, şüphe kavramının zengin ve çok katmanlı bir şekilde ele alındığı bir evren sunmaktadır.

Auteur David Fincher'ın sinemasının şüphe kavramını sinematografik açıdan nasıl işlediğini anlamak ve yönetmenin eserlerinin felsefi değerini ortaya koymak adına önemli bir adım atılmıştır. Ortaya koyulan bulgular, yönetmen Fincher'ın sinemasının sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde izleyiciye düşünce provokasyonu da sunan bir sanat formu olduğu sunulmaktadır. Bu çalışma, Fincher'ın filmografi üzerinden şüphe kavramının nasıl evrildiği ve felsefi düşüncenin sinematografik ifadesi arasındaki etkileşimi gelecekteki araştırmacılar için yeni keşiflere ve anlam katmanlarına zemin oluşturacaktır. Sinema ve felsefe arasındaki derin bağlantıyı keşfetmek isteyen araştırmacılara bir yol haritası sunacaktır.

KAYNAKÇA

- Aitken, I. (2015). *Avrupa Sinema Kuramları: Eleştirel Analiz* (Çev.: Zahit Atam). İstanbul: Doruk Yayınları.
- Akarsu, B. (1987). *Çağdaş Felsefe: Kant'tan Günümüze Felsefe Akımları*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Alkayış, A. (2018). "Dil Felsefesi Bağlamında Wittgenstein'in Tractatus Logico-Philosophicus ile Felsefi", *Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 35-47.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema*. (Eds.: Ulus Baker ve Ege Berensel). Ankara: Öteki Yayınevi.
- Aristoteles (1987). *Poetika* (Çev.: İsmail Tunalı), İstanbul: Remzi Kitapevi
- Aşar, H., (2014). "Heidegger ve Sartre Felsefesinde "Kaygı" ve "Bulanık" Kavramlarının Analizi". *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 17, 85-100.
- Aydın, H. (2022). *Ortaçağ'dan Rönesans'a Felsefenin Serüveni: Sistemik Bir Yaklaşım*. Samsun. <https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/haydin/64262/ORTA%C3%87A%C4%9EDAN%20R%C3%96ENSANSA%20FELSEFE.pdf>
- Badiou A., Roudinesco, E. (2013). *Dün Bugün Jacques Lacan: Bir Konuşma* (Çev.: Akın Terzi). İstanbul: Metis Yayıncılık
- Balcı, A. (2021). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemi: Teknik ve İlkeler*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Bauer, N. (2005). "Cogito Ergo Film: Plato, Descartes and Fight Club". Read R. & Goodenough J. (eds). *Film as Philosophy: Essays in Cinema After Wittgenstein and Cavell*. (39-57). Hampshire&Newyork: Palgrave Macmillan.
- Beyazgül, S. (2020). "Albert Camus'nün Varoluşçuluk, Yabancılaşma ve Absürd Kavramlarının Jean-Paul Sartre Özelinde Sinema Anlatıları Üzerinden Okunması". *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 6 (1), 300-313.
- Bingöl Kantarcı, Z. (2020). "Nietzsche'deki Üstinsan Düşüncesinin Fikir Babası Olarak: Kallikles". *Mavi Atlas*, 8(1), 44-56.

- Birol, Y. (2011). *Sinemada Zaman*. (Çev.: Anıl Ceren Altunkanat). İstanbul: Doruk Yayınları.
- Borden, D. Duijsens, F. Gilbert, T. Smith, A. *Film*. NTV Yayınları. (2. Baskı)
- Bordwell, D. (2018). *On the History of Film Style*. <https://www.davidbordwell.net/books/on-history-film-style-davidbordwell-180531.pdf>
- Bozkurt Avcı İ., Karakoç E. (2020). “Sinematografik Düşüncenin Tarihi”. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 6 (1), 178-190
- Braun, V., Clarke, V. (2019). “Psikolojide Tematik Analizin Kullanımı”. (Çev.:S. N. Şad, N. Özer ve A. Atli). *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi – Journal of Qualitative Research in Education*, 7(2), 873-898.
- Brown, B. (2014). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama* (Çev.: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayınları
- Büker, S., Onaran, O. (Der.), *Sinema Kuramları*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları
- Çubukçu, İ. A. (1989). *Gazzali ve Şüphencilik*. Ankara: Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları (2.Baskı).
- Cavell S. (1999). *The Claim Reason Wittgenstein, Skepticism, Morality, and Tragedy*. America: Oxford University Press
- Cavell, S. (2003). *Contemporary Philosophy in Focus*. (Eds: Richard Eldridge). Newyork: Cambridge University Press.
- Cevizci A. (2017). *Ortaçağ Felsefesi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Çelebi, V. (2013). “J. P. Sartre ve S. Kierkegaard’ın Varoluşçuluk Düşüncelerinin Karşılaştırılması”. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 23(2), 247-262.
- Deleuze, G. (2000). *Kant Üzerine Dört Ders*. (Çev.: Ulus Baker). İstanbul: Öteki Yayınevi
- Deleuze, G. (2003). *İki Konferans*. (Çev.:Ulus Baker). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: Hareket-İmge* (Çev.: Soner Özdemir). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

- Demiröven, İ.H. (2014). “İki Sinema Filmini Felsefeyle Anlamlandırmak Üzerine Bir Deneme”. Oğuz Adanır (Ed.). *Özne 20. Kitap: Sinema ve Felsefe*. (ss.39-51). Konya: Çizgikitabeve Yayınları
- Descartes, R. (2007). *Meditasyonlar*. (Çev.: İsmet Birkan). Ankara: Bilgesu Yayıncılık
- Descartes R. (1994). *Metot Üzerine Konuşma*. (Çev.: K. Sahir Sel). İstanbul: Sosyal Yayınlar
- Empiricus, S. (2010). *Kuşkunun Felsefesi*. (Çev.: C. Cengiz Çevik). İstanbul: Kırk Gece Yayınları.
- Esenyel, A. (2017). “Descartes ve Hume’da Şüpheli Bilgi Fikri”. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (24), 243-263.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi: Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto* (Çev.: Cem Soydemir). İstanbul: Metis Yayınları.
- Foucault, M. (1987). *Söylemin Düzeni*. (Çev.: Turhan Ilgaz). İstanbul: Hil Yayınları.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay). Ankara: İmge Kitapevi.
- Göker, G., Alpman P.S. (2011). “Tüketim Toplumuna Sinemasal Bir Yaklaşım: Fight Club”. *Atatürk İletişim Dergisi*, (1), 111-129
- Gügümcü, S. (2014). “21. Yüzyıl Film Kuramı Tartışmalarında Film Felsefe İlişkisine Dair İki Tez: Sinematik Felsefe mi Felsefi Sinema mı?”. *Sinecine*, 5 (2), 61-82.
- Gürdal, G. (2018). *Sinema Felsefesi ve Ingmar Bergman’ın Varoluşçu Sineması*. (Doktora Tezi). Bursa: Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Heidegger, M. (2013). *Düşünmek Ne Demektir?: 1951 /52 Kış Dönemi Ders Notları* (Çev.: Rıdvan Şentürk). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Hume, D. (2009). *İnsan Doğası Üzerine Bir İnceleme*. (Çev.: Ergün Baylan). Ankara: Bilgesu Yayın.
- İri, M. (Der.). (2011). *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar*. İstanbul: Derin Yayınları.

- James, E. (2015-2016). *Se7en by David Fincher: A New Line Cinema production: Production and Representation* (Elektronik Sürüm). *Université Paris III - Sorbonne Nouvelle: Amerika: (CRAN) Centre de Recherche sur l'Amérique du Nord*. <http://james.vision.free.fr/Deviances/Se7en> Institut du Monde Anglophone
- Kant, I. (2001). *Pratik Usun Eleştirisi*. (Çev.: İ. Zeki Eyüpoğlu), İstanbul: Say Yayınları.
- Kierkegaard, S. (2014). *Tekerrür: Deneysel Psikolojiye Tehlikeli Bir Teşebbüs*. ((Çev.: Zeynep Talay). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Kitamura, G. (2017). *The Auteur Perspective of David Fincher*. (A Thesis). Amerika: Oregon State University.
- Knapp, F.L. (Ed) (2014). *David Fincher Interviews* (vols.1). Amerika: University Press of Mississippi.
- Kovacs, A. B. (2015). *Modernizmi Seyretmek: Avrupa Sanat Sineması 1950-1980*. (Çev.: Ertan Yılmaz). Ankara: Deki Yayınları.
- Maral, K. (2022). “Wittgenstein Felsefesinde Kesinliğin Rolü”. *International Social Sciences Studies Journal*, 8(99), 2108-2114.
- Monaco J. (2000). *How To Read A Film: The World of Movies, Media, and Multimedia*, New York: Oxford University Press
- Morkoç, U. (2021). “Film Üzerine Felsefi Bir Soruşturma: Stanley Cavell’in Film Ontolojisi”, *Sinefilozofi Dergisi*, 3, 220-231
- Mulhall, S. (2005). *In Space No-One Can Hear You Scream: Acknowledging the Human Voice in the Alien Universe*. Read R. & Goodenough J. (eds). *Film as Philosophy: Essays in Cinema After Wittgenstein and Cavell*. (ss.57-72). Hampshire&Newyork: Palgrave Macmillan.
- Mulhall, S. (2008). *On Film Second Edition*. London & New York: Routledge.
- Nietzsche, F. (1963). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. (Çev.: Nusret Hızır). İstanbul: Elif Yayınları.
- Oğuzhan, Ö. (2019). “Gerilim Sinemasının Bir Alt Türü Olarak: Ev İstilasası”. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 199-217.

- Orlando, N. (2018). *Failing to Move Forward: Journalism, Media, and Affect in David Fincher's Zodiac*. (Master Thesis). Amerika: University of South Florida.
- Özarslan, Z. (Ed.). (2015). *Sinema Kuramları-I Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Özden, Zafer. (2004). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitapevi.
- Özel, N. (2016). *Hume'un Skeptisizmi Açısından Temel İnançların Gerekçelendirilme Sorunu*. (Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özel, Öztanrıkulu, N. (2020). "Sextus Empiricus'un Dogmatizme Karşı Epistemolojik Mücadelesi Savunulabilir mi?", *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (29), 369-389.
- Öztürk, S. (2018). *Sinema Felsefesine Giriş/ Film-Yapımı Felsefe*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Öztürk, S. (2016). "SineFilozofi'nin Günümüz Dünyasında Düşünceye Katkıları Üzerine...". *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 42, Bahar, 139-156.
- Plank, W. (2012). *Nietzsche ve Varlık*. (Çev.: Cem Kılıçarslan). İstanbul: Mitra Yayınları.
- Popper, K.R. (1998). *Bilimsel Araştırmanın Mantığı*. (Çev.: İlknur Aka-Ahmet Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Sanat Yayıncılık.
- Read, R. & Goodenough J. (eds). (2005). *Film as Philosophy: Essays in Cinema After Wittgenstein and Cavell*. Hampshire&Newyork: Palgrave Macmillan.
- Rousseau, J.J. (2006). *Toplum Sözleşmesi* (Çev.: Vedat Günyol). İstanbul Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sartre, J. P. (1981). *Yöntem Araştırmaları: Diyalektik Aklın Eleştirisi* (Çev.: Serdar Rıfat Kırkoğlu). İstanbul: Ağaoğlu Yayınevi.
- Sartre, J.P. (1985). *Varoluşçuluk*. (Çev.: Asım Bezirci). İstanbul: Say Yayınları.
- Sartre, J.P. (2006). *İmgelem*. (Çev.: Alp Tümertekin). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Schmerheim, P. A. (2013). *Skepticism Films: Knowing And Doubting The World In Contemporary Cinema*. (PhD Thesis). Almanya: Amsterdam School for Cultural Analysis (ASCA), Faculty of Humanities (FGw).

- Schreiber, M. (2016). "Tiny Life: Technology and Masculinity in the Films of David Fincher.". *Journal of Film and Video*, 68(1), 3-18. <https://www.muse.jhu.edu/article/611728>.
- Scott, J. (2005). "The Persona of Se7en 3(1)". *Leeds Trinity University* <http://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2005/february-2005/scott.pdf>
- Shukla, M. (2019). "Analysis of David Fincher as an Auteur". *International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology*, 5(2), 1073-1078
- Staff, R. (2020). *The David Fincher Syllabus*. <https://www.theringer.com/movies/2020/9/21/21448200/>
- Şimşek, A. (2015). "İletişim Araştırmalarında Paradigma Değişimi". Besim Yıldırım (Ed.), *İletişim Araştırmalarında Yöntemler "Uygulama ve Örneklerle"* (ss.154-196) içinde. Konya: Nüve Kültür Merkezi.
- Taubin, A. (2014). "Interview: David Fincher" <https://www.filmcomment.com/blog/interview-david-fischer/> (Erişim: 02.10.2023)
- Usta, S. (2022). *Şüphenin Tarihi: Felsefeye Giriş*. İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- Uyanık, N. (2020). *Kierkegaard Felsefesinde İnsan Varoluşunun Paradoksal Yapısı* (Doktora Tezi). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Westphal, K. R. (1987). "Sextus Empiricus Contra Rene Descartes". *Philosophy Research Archives*, 13, 91-128
- Williams, Bernard (2005). *Descartes: The Project of Pure Enquiry*, Kanada: Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group.
- Witgenstein L. (2013). *Tractatus Logico Philosophicus*. (Çev.: Oruç Aruoba). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Yaylagül, L. (2006). *Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yıldırım, B. (2015). "İçerik Çözümlemesi Yönteminin Tarihsel Gelişimi Uygulama Alanları ve Aşamaları". Besim Yıldırım (Ed.), *İletişim Araştırmalarında Yöntemler "Uygulama ve Örneklerle"* (ss.105-154) içinde. Konya: Nüve Kültür Merkezi

Ksenopedia: https://avp.fandom.com/wiki/David_Fincher#Awards_and_Nominations
(Eriřim Tarihi: 11.09.2023)

FincherFanatic.com, “You Better Be Fucking Serious: David Fincher on Directing:
<https://fincherfanatic.blogspot.com/2011/11/you-better-be-fing-serious-david.html> (Eriřim: 14.07.2023).



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Gamze OCAK AĞCA
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	
Y. Lisans Öğrenimi	
Bildiği Yabancı Diller	
Bilimsel Faaliyetleri	
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	05.02.2024