



**TÜRK SİNEMASINDA FANTASTİK TÜR
FİLMLERİNİN ANLATI YAPISI (DRAKULA
İSTANBUL'DA, TURİST ÖMER UZAY YOLUNDA VE ULAK
FİMLERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME)**

Buşra KARADUMAN

Yüksek Lisans Tezi

Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı

Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

2021

Her Hakkı Saklıdır

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON SİNEMA ANABİLİM DALI**

Buşra KARADUMAN

**TÜRK SİNEMASINDA FANTASTİK TÜR FİLMLERİNİN ANLATI YAPISI
(DRAKULA İSTANBUL'DA, TURİST ÖMER UZAY YOLUNDA VE ULAK
FİMLERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME)**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU**

ERZURUM – 2021



TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum " **Türk Sinemasında Fantastik Tür Filmlerinin Anlatı Yapısı (Drakula İstanbul'da, Turist Ömer Uzay Yolunda ve Ulak Filmleri Üzerine Bir İnceleme)**" adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğumu 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.

[14.06.2021]

[Buşra KARADUMAN]

Aslı Islak İmzalıdır.

*** 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 teze 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 işbirliği 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 HİDİROĞLU danışmanlığında, Buşra KARADUMAN tarafından hazırlanan bu çalışma 14/06/2021 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

Aslı Islak İmzalıdır.

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Semra KOTAN

Aslı Islak İmzalıdır.

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Yavuz KÜÇÜKALKAN

Aslı Islak İmzalıdır.

Prof. Dr. Sait UYLAŞ

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	III
ABSTRACT	IV
ÖNSÖZ.....	V
TABLolar DİZİNİ	VI
RESİMLER DİZİNİ	VII

BİRİNCİ BÖLÜM

TÜR KAVRAMI ÜZERİNE

1.1. SİNEMADA TÜR KAVRAMI	4
1.1.1. Gerçeğin Çarpıtmasız Saptanışı: Belgesel.....	14
1.1.2. Öncü Bir Tür: Güldürü Sineması	18
1.1.3. Varoluşsal Güdülerin Semptomu: Korku Sineması	21
1.1.4. Uzak Gelecekler, Uzak Gezegenler: Bilim Kurgu	27
1.1.5. Masallardan Beyaz Perdeye: Masal Uyarlaması Filmler	30
1.1.6. Adalet Arayan Kovboylar: Western	33
1.1.7. Ağlatının Uç Noktası: Melodram	37
1.1.8. Geçmiş Perdeye Taşımak: Tarihi Filmler	41
1.1.9. İncanın Peliküle Yansıması: Dini Filmler	42
1.1.10. Müziğin Sineması: Müzikal	44
1.1.11. Saf Arzunun Kadrajlanması: Cinsel Filmler	47
1.1.12. Hareketsizlikten Doğan Devinim: Canlandırma ve Çizgi filmler	49
1.1.13. Suçun Etrafında: Polisiye ve Kara Film	51
1.1.14. Bilinçdışından Yansımalar: Fantastik.....	55

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA ANLATI VE FANTASTİK TÜRÜN ANLATISAL ÖZELLİKLERİ

2.1. SİNEMADA ANLATI NEDİR?	60
2.1.1. Klasik Anlatı Sineması	64
2.1.2. Modern Anlatı Sineması.....	75

2.2. FANTASTİK TÜR NEDİR VE ANLATISAL ÖZELLİKLERİ NELERDİR?

.....87

2.2.1. Türkiye’de Fantastik Sinema.....89

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TÜRK SİNEMASINDA FANTASTİK FİLMLER VE ANLATI YAPILARI

3.1. ÇALIŞMANIN KONUSU 94

3.2. ÇALIŞMANIN AMACI.....94

3.3. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ.....94

3.4. ÇALIŞMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ 95

3.4. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ 95

3.5. ÇÖZÜMLEMELER 95

3.5.1. Drakula İstanbul’da 95

3.5.1.1. Drakula İstanbul’da Filminin Öyküsü 95

3.5.1.2. Drakula İstanbul’da Filminin Anlatı Çözümlemesi 97

3.5.2. Turist Ömer Uzak Yolunda 133

3.5.2.1. Turist Ömer Uzak Yolunda Filminin Öyküsü 133

3.5.2.2. Turist Ömer Uzak Yolunda Filminin Anlatı Çözümlemesi.....134

3.5.3. Ulak 163

3.5.3.1. Ulak Filminin Öyküsü 163

3.5.3.2. Ulak Filminin Anlatı Çözümlemesi 166

SONUÇ.....190

KAYNAKÇA 195

EKLER.....204

EK 1. DRACULA İSTANBUL’DA FİLM AFİŞİ.....204

EK 2. TURİST ÖMER UZAK YOLUNDA FİLM AFİŞİ.....205

EK 3. ULAK FİLM AFİŞİ 206

ÖZGEÇMİŞ.....207

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRK SİNEMASINDA FANTASTİK TÜR FİLMLERİNİN ANLATI YAPISI (DRAKULA
İSTANBUL'DA, TURİST ÖMER UZAY YOLUNDA VE ULAK FİLMLERİ ÜZERİNE BİR
İNCELEME)

Buşra KARADUMAN

Tez Danışmanı: Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

2021,207 Sayfa

Jüri: Doç. Dr. İrfan HİDİROĞLU

Dr. Öğr. Üyesi Semra KOTAN

Dr. Öğr. Üyesi Yavuz KÜÇÜKALKAN

İnsan, tarihin her döneminde anlatan bir varlık olmuştur. Söylentiler, masallar, hikâyeler ve efsanelerin her biri birer anlatı formudur. Doğal olarak da her anlatı az ya da çok kurmaca niteliğine yasslanır.

Anlatı kavramının kapsam ve sınırlarının en somut karşılığı insanlık tarihinin kadim sanatlarından birisi olan tiyatrodan görülebilir. Özü itibarıyla mimetik bir temsil olan tiyatro sanatıyla ilgili kuramsal nitelik taşıyan ilk görüşlere Antik Yunan'da rastlanır. Bu konuda günümüze kadar ulaşmış en eski eser Aristoteles'in sanat konusundaki görüşlerine yer verdiği *Poetika*'dır. Aristoteles bu eserde tragedyanın işlevi, ilkeleri ve dramatik yapı hakkında temel düşüncelerini açıklar. *Poetika*, tiyatro kuramı açısından ilk olma özelliği taşıyan bir eserdir. Aristotelesçi oyun sanatının yapısal ilkeleri yüzyıllar boyunca tiyatro sanatına ve sonrasında da sinema sanatına kaynak olmuştur. Sinemanın erken dönemlerinde söz konusu olmasa da, sinemanın bir sanat olarak kabul görmeye başlamasıyla birlikte "anlatı" kavramı tartışmaya açılmıştır. Anlatı kavramının kuramsal düzlemde tartışmaya açılmasının sonucunda sinema tarihinde iki majör anlatı geleneği yerleşik hale gelmiştir: klasik anlatı sineması geleneği ve modern anlatı sineması geleneği. Elbette, sinemanın icadını takip eden görece uzun yıllar boyunca tek egemen anlatı, klasik Hollywood sinemasında en somut karşılığını bulan klasik anlatı sinemasıdır. Star sistemini ve stüdyo sistemini kullanarak ticari anlamda da küresel bir kült haline gelen klasik anlatı sineması geleneğinin "tür filmleri" ile çok yakın ilişkileri söz konusudur.

Sinemada türlerin ortaya çıkışı ve devamlılığı ile birlikte de her türün kendisine ait bir atmosferi ve çeşitli uyarımları olmuştur. Bu uyarımlar çeşitli şablonları, klişeleri ve stereotipleri içerdiği için klasik Hollywood sinemasında ve dolayısıyla da klasik anlatı sinemasında rahatlıkla kabul görmüştür. Bu kabulün arkasında ise Hollywood'un denenmiş, seyirci tarafından kabul edilmiş, ticari olarak başarılı olacağı öngörülen ve belirli bir formülasyona uyan yapımlara fazlasıyla açık olması vardır. Tür filmleri uzunca bir süre klasik anlatı sinemasının taşıyıcılığını yapmıştır ve halen yapmaya devam etmektedir. Elbette bu durum tüm tür filmlerinin klasik anlatı sineması geleneğine ait olduğu anlamına gelmemektedir. Bu çalışmada, fantastik Türk sinemasının anlatı yapısının hangi anlatı geleneğini takip ettiği ve hangi geleneğin uyarımlarına ne derece uyduğu ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Çalışma çerçevesinde, her biri yerli fantastik sinema açısından çeşitli yönleriyle önemli olan 3 film çözümlenmiştir. Çalışma kapsamında ilk olarak tür kavramının sınırlarını ve iki majör anlatı geleneğinin tarihsel seyrini, özelliklerini ve farklarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu sebeple, kaynak taraması yöntemine başvurulmuştur. Yapılan kaynak taraması sonucunda anlatı geleneklerinin temel ayrımları değerlendirilmiş ve örnekleme dâhil edilen filmler bu ayrımlar üzerinden incelenmiştir. Filmlerin karakteristiklerini nesnel bir biçimde çözümlmek için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır.

Anahtar kelimeler: Sinema, Sinemada Anlatı, Tür, Fantastik, Film Çözümlemesi

ABSTRACT**MASTER THESIS****THE NARRATIVE STRUCTURE OF FANTASTIC GENRE FILMS IN TURKISH CINEMA (A
REVIEW ON DRAKULA IN ISTANBUL, THE TOURIST OMER ON THE SPACE TRAVEL
AND ULAK MOVIES)****Buşra KARADUMAN****Advisor: Assoc. Prof. Dr. İrfan HIDIROĞLU****2021, 207 pages****Jury: Assoc. Prof. Dr. İrfan HIDIROĞLU****Assist. Prof. Dr. Semra KOTAN****Assist. Prof. Dr. Yavuz KÜÇÜKALKAN**

It would not be an exaggerated explanation to say that the concept of "narrative" is as old as human history. Human beings have been a narrative in every period of history. Rumors, tales, stories, and legends are each a form of narrative. Naturally, every narrative is based more or less on a fictional nature.

The most concrete equivalent of the scope and limits of the concept of narrative can be seen in the theater, one of the ancient arts of human history. The first theoretical views about the art of theater, which is a mimetic representation, are encountered in Ancient Greece. The oldest work on this subject to date is Poetics, in which Aristotle gives place to his views on art. In this work, Aristotle explains his basic ideas about the function, principles and dramatic structure of tragedy. Poetics is a work that is the first in terms of theater theory. The structural principles of the Aristotelian game art have been the source of the art of theater and then the art of cinema for centuries. Although it was not mentioned in the early stages of cinema, the concept of " narrative " was opened to discussion with the acceptance of cinema as an art. As a result of the theoretical discussion of the concept of narrative, two major narrative traditions have become established in the history of cinema: the classical narrative cinema tradition and the modern narrative cinema tradition. Of course, for the relatively long years following the invention of cinema, the only dominant narrative is classical narrative cinema that finds its most concrete counterpart in classic Hollywood cinema. The classical narrative cinema tradition, which has become a global cult in commercial terms by using the star system and the studio system, has very close relations with "genre films".

With the emergence and continuity of genres in cinema, each genre has its own atmosphere and various conventions. Since these conventions contain various templates, clichés and stereotypes, they have been readily accepted in classical Hollywood cinema and thus in classical narrative cinema. Behind this acknowledgment is that Hollywood is highly open to productions that are tried, accepted by the audience, predicted to be commercially successful and fit a certain formulation. Genre films have been the carrier of classical narrative cinema for a long time and still continue to do so. Of course, this does not mean that all genre films belong to the tradition of classical narrative cinema. In this study, it has been tried to reveal which narrative tradition the narrative structure of fantastic Turkish cinema follows and to what extent it fits with which conventions. In the framework of the study, 3 films, each of which is important in terms of Turkish fantasy cinema in its various aspects, are analyzed. Within the scope of the study, firstly, it is aimed to reveal the limits of the concept of genre and the historical course, characteristics and differences of two major narrative traditions. For this reason, the method of literature review has been used. As a result of the literature review, the basic distinctions of narrative traditions were evaluated and the films included in the sampling were analyzed over these differences. Content analysis method was used to objectively analyze the characteristics of the films.

Keywords: Cinema, Narrative in the Cinema, Genre, Fantastic, Movie Analysis

ÖNSÖZ

Tez çalışmam boyunca akademik bilgisini, tecrübesini ve ilgisini esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. İrfan Hıdıroğlu başta olmak üzere, bugüne kadar eğitim hayatımda bana katkı sağlayan tüm hocalarıma saygı ve teşekkürlerimi sunarım. Bu süreçte bana maddi ve manevi destek olan kardeşlerim Rakkuş Karaduman ve Cansu Karaduman'a da destekleri ve varlıkları için sonsuz sevgilerimi iletiyorum.

Ve en çok da;

Anneme, babama ve çocukluğuma...

Erzurum-2021

Büşra KARADUMAN

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 2.1. Brecht'in İki Oyun Geleneği Arasındaki Farkı Gösteren Tablo	80
Tablo 2.2. Klasik Anlatı Sineması ve Modern Anlatı Sineması Arasındaki Farkları Gösteren Tablo	86
Tablo 3.1. Drakula İstanbul'da Filminin Öykü Merkezli Yapısını Gösteren Tablo	104
Tablo 3.2. Kont Drakula'nın Karakter Tasarımı Tablosu	116
Tablo 3.3. Avukat Azmi'nin Karakter Tasarımı Tablosu.....	119
Tablo 3.4. Kont Drakula'nın Uşağının Karakter Tasarımı Tablosu.....	121
Tablo 3.5. Güzin Arsoy'un Karakter Tasarımı Tablosu.....	123
Tablo 3.6. Turist Ömer Uzay Yolunda Filminin Öykü Merkezli Yapısını Gösteren Tablo	138
Tablo 3.7. Turist Ömer'in Karakter Tasarımı Tablosu.....	149
Tablo 3.8. Mr. Spak'ın Karakter Tasarımı Tablosu	152
Tablo 3.9. Ulak Filminin Öykü Merkezli Yapısını Gösteren Tablo.....	169
Tablo 3.10. Zekeriya'nın Karakter Tasarımı Tablosu	178
Tablo 3.11. Âdem'in Karakter Tasarımı Tablosu	180

RESİMLER DİZİNİ

Resim 3.1. Drakula İstanbul’da Filminin Kont Drakula Karakteri	100
Resim 3.2. Avukat Azmi’nin Kasabaya Gelişi.....	105
Resim 3.3. Avukat Azmi’nin Kont Drakula’nın Gönderdiği Mektubu Okuduğu Bölümden Bir Kare	107
Resim 3.4. Köylülerin Avukat Azmiyi Kont Hakkında Uyardıkları Bölümden Bir Kare	108
Resim 3.5. Avukat Azmi Kont’un Şatosunda.....	113
Resim 3.6. Kont Drakula Karakteri	117
Resim 3.7. Avukat Azmi Karakteri	119
Resim 3.8. Kont Drakula’nın Uşağı	122
Resim 3.9. Avukat Azmi ve Güzin Arsoy Karakterleri.....	126
Resim 3.10. Avukat Azmi Karakteri	129
Resim 3.11. Avukat Azmi’nin Kont’un Şatosunu Gezdiği Bölümden Bir Kare.....	130
Resim 3.12. Kont Drakula’nın Avukat Azmiye Mektup Yazmasını Söylediği Bölümden Bir Kare	131
Resim 3.13. Vampirin Avukat Azmi’nin Kanını Emmeye Çalıştığı Sahneden Bir Kare	132
Resim 3.14. Turist Ömer Karakteri	136
Resim 3.15. Kaptan Kirk, Turist Ömer ve Spak’ın Kötülere Karşı Mücadele Ettiği Bölümden Bir Kare	140
Resim 3.16. Turist Ömer Karakteri	148
Resim 3.17. Mr. Spak ve Turist Ömer Karakteri.....	152
Resim 3.18. Orin 7 Gezegeninden Ölen Kişinin Cesedini Buldukları Sahneden Bir Kare	153
Resim 3.19. Turist Ömer Uzay Yolunda Filminin Karakterleri	159
Resim 3.20. Mr. Spak’ın Canavar Tarafından Etki Altına Alındığı Sahneden Bir Kare	162
Resim 3.21. Zekeriya Karakteri.....	166
Resim 3.22. Gönderilen Mesajı Yayımlamakla Görevli Beş Haberci Karakter	175
Resim 3.23. Zekeriya’nın Ömeri Sakinleştirdiği Sahneden Bir Kare	177

Resim 3.24. Âdem Karakteri	179
Resim 3.25. Öldürülen Beş Habercinin Ruhlarının Köye Geldiği Bölümden Bir Kare	189



BİRİNCİ BÖLÜM

TÜR KAVRAMI ÜZERİNE

Tür kavramı; “anlatı” adı verilebilecek tüm yapıları kapsamına alan, sanattan edebiyata kadar kendisi gösteren bir ayırmamadır. Anlatı olarak adlandırılabilen her yapı bir türün kapsamına kısmen ya da tamamen girer. Türlerin kimi özellikleri tarihsel süreçte çok az dönüşüm gösterirken kimileri ise zaman karşısında çok daha az direnç gösterir. Türler, aynı zamanda hangi formda olursa olsun, bir anlatıyı oluşturan kişileri de belirli yönlerden sınırlandıran, bir takım uzlaşımların yaratım sürecinde göz önüne alınmasını şart koşan görece egemen yapılardır. Ait olduğu türün temel uzlaşımlarını etkin kullanan yapıtların -en azından anaakım piyasada- daha kolay başarılı olmasının sebebi ise söz konusu uzlaşımlara gösterilen sadakatte aranabilir. Tür kavramı; kendi tarihsel sürecinde belirginleşen bir grameri, kuralları, uzlaşımları olan her anlatı yapısında olduğu gibi sinemada da kendisini gösterir. Tür kavramı; sinemanın erken dönemleriyle birlikte ortaya çıkan, evrimini klasik Hollywood sineması içerisinde gerçekleştirme zemini bulan, çoğu yerleşik uzlaşımlarının yanı sıra kemikleşmiş derecede katı olmayan bir kataloglamayı ifade eden bir kavramdır. Yazından sinemaya değin her türün kendi tarihsel, içeriksel, teknik, ideolojik ve toplumsal arka planları vardır. Sinemada pek çok türün edebiyatın türsel dünyasından beslendiğini söylemek mümkündür.

Filmlerin türler altında kategorize edilmesi neredeyse sinemanın tarihi kadar eskilere dayanır. Filmlerin büyük çoğunluğu bir tür kategorisine aittir. Stüdyo döneminde Hollywood’un özünü oluşturan tür sineması, yapım ve pazarlama yönleriyle daha çok endüstriyel bir olgudur (Smith, 2008: 247).

Film türleri basit birer kategorizasyon yöntemi olmakla sınırlı değildir. Film eleştirinde tür kavramının önemli bir yeri vardır. Film türleri, izleyicilerin filmleri anlamlandırmaları için bir bağlam sunan filmsel kültürün oldukça büyük bir bölümünü kapsar. Tür filmleri sinema tarihinde ve literatüründe belirleyici bir role sahiptir. Sinema endüstrisinde üretilen filmlerin pek çoğu, film türlerinin tarihsel süreçte belirlenen sözleşmesel yapılarına bağlı kalınarak üretilir. Bu nedenle, film türlerinin daha yakından incelenmesi için tür eleştirisine ihtiyaç vardır (Özden, 2004: 212).

Sinema yapıtlarını “janr” olarak incelemek, bu yapıtları benzersiz eserler olarak değerlendirmeyi değil, genel kategorilerin birer örnekleri olarak ele almayı gerektirir (Buckland, 2018: 135). Chandler ve Munday, *Medya ve İletişim Sözlüğü* adlı eserlerinde tür kavramının tanımını şu şekilde yapar: “*Edebiyat, film ve estetik teorisinde, aynı tarz diğer metinler tarafından paylaşılan belirli biçim ve içerik uzlaşımlarıyla tanımlanan bir metin tipi (örneğin westernler, polisiye filmler veya tarihi romanslar)*” (Chandler ve Munday, 2018: 414). Nijat Özön’e göre tür, belirli bir temayı işleyen filmlerde kullanılan teknoloji, belirli öğelerin kullanımı ve biçimi gibi ortak yönleri bulunan öbeklerdir (Özön, 2000: 648). Tür sözcüğü ortak özelliklere sahip nesnelerin veya varlıkların bir araya getirilmesiyle belli başlıklar altında toplanan grupları tanımlar. Tür oluşturma ve listeleme çabası uzun dönemlere dayanır. Bu çaba doğayı, nesneleri, olguları açıklayarak yaşamı denetleme çabasının bir sonucudur (Abisel, 2016: 27). Tür incelemeleri konusunda “tanımlayıcı yaklaşım” ve “işlevsel yaklaşım” olmak üzere iki eğilimden söz edilebilir. Tür incelemelerinde tanımlayıcı yaklaşım, filmlerin sahip oldukları ortak niteliklere göre sınıflandırmaya yönelirken, işlevselci yaklaşım ise tür filmlerini tarihsel ve toplumsal bağlamlarıyla irdeler. İşlevselci yaklaşıma göre toplumların değerleri tür filmlerinde cisimleşir. (Buckland, 2018: 163).

Fransızca orijinli bir kelime olan janr (tür) temel olarak cins, çeşit, tip, kategori gibi çeşitli kavramları karşılar. Biyoloji bilimindeki *genus* (cins, tür) kelimesiyle ilintili olan kavram sinemaya geçtiğinde filmlerin belirli tiplerini işaret eder. Bilim insanlarının bitkileri ve hayvanları kesinlikli olarak türler içerisinde değerlendirebilmesinin aksine film sanatında böyle bir kesinlik söz konusu değildir. Sinemadaki türler bir grup filmin birbirleriyle benzerlikler taşıması noktasında ortak bir algılamının oluşması ile sınırlıdır. Pek çok ülkenin popüler sinemasını oluşturan tür filmleri arasında kesin ayrımlar çizmek zordur. Yönetmenler, endüstri, eleştirmenler ve izleyiciler tarafından oluşturulan bu türsel kodlar yönetmenler eski uyları dönüştürdükçe değişime uğrayabilir (Bordwell ve Thompson, 2012: 328).

Sinemanın ilk yıllarında az sayıda kameramanın farklı bölgelerde çektikleri kısa ve orta metrajlı filmler başlarda belirli mekânlarda gösterilirken daha sonra sinema salonlarına kaymıştır. Fakat ilk sesli filminden sonra müzisyenler ve ressam gibi tüm sanatçılar sinemaya katkı sağlamış ve sinema bir sanat dalı olarak ilerlemeye başlamıştır. Bununla birlikte filmleri olayların geçtiği yıllara, izleyiciye,

yönetmenlere, toplumsal ve kültürel sorunlar gibi çeşitli özelliklere göre sınıflandırmak mümkün olmuştur (Özkoçak, 2015: 1). Film gösterimlerinin geniş kitleler tarafından heyecanla karşılandığı ilk dönemlerde popüler sinema aynı özelliklere sahip bir izleyici kitlesi hedeflese de, dünya genelinde seyirci sayısının hızlı bir şekilde artmasıyla yapım aşamasında farklı bir eğilim ortaya çıkar. Farklı kişilerin beklentileri ve beğenilerine karşılık gelen, filmlerin yapım ve tanıtımında önemli bir yer tutan tür sistemi ortaya çıkar (Abisel, 2016: 9). Tür kavramının 1960 ve 1970’li yılların ilk yıllarında tam anlamıyla sinemaya giriş yaptığı söylenebilir. Tür, sinema endüstrisinin ve stüdyo sisteminin filmlerini tek bir yapıya indirme ve yapımları başkalaştırma gereksiniminden ortaya çıkmıştır. Sinema endüstrisinde türlerin ayırt edici hususları, seyircinin isteklerini fark etme yetisini kazandırmıştır (Gledhill’den akt. Hıdıroğlu, 2012: 336).

Türleri karakteristik ikonografileri ve uzlaşımları ile tanımlamak mümkünse de, türün sürekli bir değişim içinde olduğu unutulmamalıdır (Hayward, 2012: 539). Türlerin kendine özgü hiyerarşik bir yapısı vardır. Her dönemde farklı tür sistemleri görülebilir. Özü itibariyle zamansal olan türlerin içkin değişkenliği ve içkin tarihselliği bu zamana bağlıdır (Neale, 2018: 124-125). Tür kavramı söz konusu olduğunda, kavramın muğlâk yönlerinin olması sebebiyle bir grup filmi “bir türün kapsamına dâhil eden özelliklerin ne olduğu” sorusu ortaya çıkar. Bu konuda literatürde hiçbir türün kesin sınırlarla çerçevelenemeyeceği şeklinde yaygın bir kabul vardır. Kimi türler konuları, temaları ya da amaçladıkları farklı duygusal etkilerle öne çıksa da, konuların veya temaların türleri tanımlama noktasında merkezi bir öneminin olduğu söylenemez. Bir film birden fazla tür kategorisi altında değerlendirilebilir. Bu nedenle, filmleri daha belirgin sınırlarla tanımlamak amacıyla alt-türler ortaya çıkar. Yanı sıra, türleri kesin sınırlarla tanımlamak konusundaki muğlâklık her zaman geçerli değildir. Kimi türler belirsizlikler taşıırken kimilerinin sınırları da inkâr edilemez ölçüde net olabilir (Bordwell ve Thompson, 2012: 328-329). Değişime açık olan sinema ekonomisinde, belirli fonksiyonları olan film türlerinin zaman içinde değişmesi, filmlerin kendini tekrarlayan değişmez yapılar olmadığının anlaşılmasını sağlamıştır (Andrew, 1984: 108). Sadece filmlere içkin boyutlar bir film türünü belirlemez. Türler hem üretildiği yere hem de değerlendirildiği kültüre egemen olan uylaşımlara da tabidir (Abisel, 2016: 49).

Tür, kişilerin metinleri seçmelerine ve yorumlamalarına yardımcı olan önemli bir olgudur (Chandler, 2018: 31). Bu yüzden türler metni kavramaya yardımcı olsun diye çerçeveleme yöntemini önerirler. Bu kavrama, metin hakkında okurlarını uygun beklentilere ve tutumlara yönlendirebilir (Chandler, 2018: 35).

Tür filmleri, yüksek sanat geleneğine bağlı olan eleştirmenler tarafından yeterli estetik nitelikleri barındırmadıkları düşüncesiyle önemsenmemiştir. Bu nedenle, tür filmleri eleştirel ilgiden görece uzun bir süre mahrum kalmıştır. Tür filmlerinin önemlerinin anlaşılmasını sağlayan bir kuramsal çerçevenin ortaya çıkmasıyla eleştirel ilgiye ve saygınlığa kavuşan bu filmler, Fransız eleştirmenlerin Amerikan tür filmlerini inceleme gayreti ile sinema tarihinde daha görünür olmuştur (Özden, 2004: 213-214).

1.1. SİNEMADA TÜR KAVRAMI

Sinema, genellikle eğlence ve dinlence aracı olarak sosyal hayatta yer bulmuştur. Bununla birlikte sinemanın en etkili sanatların ve önemli anlatım araçlarından birisi olması da muhtemeldir. Birinci Dünya Savaşı'ndan bu yana sinema bir sanat olarak gelişmeye başlamıştır. Sinemanın sanat ve estetik yönüne, Batı ülkelerinde gün geçtikçe daha fazla ağırlık verilmektedir (Onaran, 2012: 1).

İcatlar yüzyılı olarak ifade edilen 19. yüzyılın ürünlerinden biri olan "Sinematograf", teknoloji müzelerinin raflarına kaldırılan çoğu icadın kaderini paylaşmamayı başarır. Geniş bir seyirci kitlesi yakalaması ve aygıtın ticari amaçlı kullanılması onu gösteri dünyasındaki rakiplerinin önüne geçmesini sağlar. Tür ayrımı işte böyle bir süreçte ortaya çıkmıştır (Abisel, 2016: 33). Tür kavramının kullanım alanı 1800'lü yıllarda genellikle ucuz popüler romanlar aracılığıyla genişler. Kitlelere hitaben yazılan, sade, gelişigüzel, melodramatik ve korku yüklü olaylar aktaran bu metinlerin popüler filmlere değersizlik atfetmiş olabileceği de düşünülebilir (Abisel, 2016: 33).

Sinemanın 1908'e kadar olan ilk döneminde Pathe, Gaumont ve Lumiere Kardeşler güldürü ve dram filmlerini; Charles Urban'ın kameramanlarının dünyanın çoğu bölgesinde çektikleri filmler de belge filmlerin ilk örneklerini ortaya çıkarmıştır. Sessiz dönemde bu türlerden yola çıkan yapımcılar '*yeniden düzenlenmiş günceller*', '*tarihsel-gösterisel filmler*', '*gerçekçi yapıtlar*', '*pericelik türü*', '*trüklü filmler*', '*erotik yapıtlar*', '*sinema romanı*', '*güldürü*', '*yazınsal ve tarihsel uyarlamalar*' ve '*trajik ya da*

toplumsal dramlar’ denen türleri geliştirmiştir (Onaran, 2012: 91). Film yapımcılığının 1903-1909 yıllarında dünya pazarında büyük bir güç olmasının sebebi olarak Fransa’daki Pathe şirketi gösterilebilir. Pathe’nin stüdyosunda günde en az bir iki film çekilerek bir tür fabrikasyon üretimi yapılmış, popüler beğenilere hitap etmeyi başaran güldürülerden veya korkutucu olaylardan kısa öyküler çekilmiştir (Abisel, 2016: 17).

Sinema tarihinin ilk dönemlerinde filmler daha çok oyunculuk, sinematografi, kurgu gibi teknik konular üzerinden değerlendirilmiştir. Zamanla sinemanın yalnızca teknikten ibaret olmadığı kavranmış ve tür kavramı çerçevesinde filmlerin tarih, ideoloji, ekonomi gibi değişkenlerle olan bağlantıları da incelenmeye değer görülmüştür (Bywater ve Sobchack’tan akt. Yüce, 2005: 68). Tür filmleri sinemanın icadının ardından kısa bir sürede ortaya çıkmaya başlamıştır. Sinema tarihinde görünür olmaya başladıklarından beri sinemada endüstriyel üretimin büyük bir bölümünü oluşturan tür filmleri sinemaya iki yönlü bir etki etmiştir. Bu etkiler sinematografik anlatı sanatının gelişmesi ve sinemanın ticari potansiyelinin ilerlemesi olarak ortaya çıkar. Tür filmlerinin sinema sanatının gelişimine yapmış olduğu bu iki yönlü önemli katkılara rağmen, film eleştirisinin odağına girmeleri görece yakın tarihlere denk gelir (Özden, 2004: 212).

Neale’ye göre, tür terimi eski bir terim değildir. Tür kavramının kitle eğlencesi bağlamında yeni bir terim olduğunu belirten Neale, 19. yy öncesinde türsel olanın edebiyat ya da yüksek sanat olduğunu, ancak yeni teknolojilerin popüler eğlenceyi daha kolay ulaşılır kılması sebebiyle bu durumun 1800’lü yılların sonlarında tersine döndüğünü söyler. Ona göre, kitle kültürünün metalaşarak değişik kitlelere ulaşma gereksinimi sebebiyle artık popüler kültür türsel olana işaret eder duruma gelmiştir (Neale’den akt. Hayward: 2012: 532).

Andrew, türleri izleyicilerle sinema denilen büyük anlamlandırıcı, ideolojik ve teknik makine arasındaki dengeyi kuran sistemler olarak nitelendirir (Andrew, 1984: 114). Tür filmlerini ortaya koymaya çalışan denklemde bazen ekonomik kavramlar, bazen pazarlama stratejileri, bazen de kültürel, sosyoloji ve benzeri kavramlardan söz edilebilir (Kırel, 2011: 245). Bu anlamda, filmlere yönelik türsel eleştirinin arkaplanında tek bir unsur yoktur. Tür eleştirisi, sinema tarihinde belirli anlatım gelenekleri meydana getirerek, neredeyse her filmde yinelenen bir formülasyona

dayanan anlatı yapısını ortaya koyan yapımları eleştirel odağına alır. Tür eleştirisinin odağında yer alan bu yapımlar çoğunlukla tecimsel ve popüler filmlerdir. Tecimsel ve popüler yönleri ağır basan bu filmler belirli tarihsel zaman dilimlerine, benzer temalara, çatışmalara, stereotipik karakterlere ve belirli sinematografik betimleme biçimlerine daimi olarak yer verir. Western, müzikal, bilim-kurgu, korku vb. gibi türlere yönelen tür eleştirisi, çeşitli türlerin temel biçimleri, temaları, karakterleri ve mekânlarını kapsayan bir bağlamda gerçekleştirilir (Özden, 2004: 211-212).

Hayward'a göre, görünüşte sorunsuz bir kavram gibi duran tür, aslında filmlerin nadiren türsel olarak saf olmaları sebebiyle tartışmaya açıktır (Hayward, 2012: 532). Bu filmler yalnızca türsel saflıkları ya da giriftlikleri açısından tartışılmaya açık değildir. Tür filmleri sinema alanyazınında eleştiri alanına girdiğinden beri pek çok başka açıdan da sıklıkla tartışılmıştır. Bu eleştirel bakışlar daha çok tür filmlerinin ticari, sanatsal ve ideolojik yönlerine odaklanmıştır.

Tür kavramının popüler kültür ürünleriyle doğrudan bir ilişki içinde olduğu ifade edilebilir. Söz konusu bu ilişki tür kavramının sinemaya uygulanmasını kolaylaştırmıştır. Tür filmleri anlaşılması zor yapıtlar değildir. Genellikle tekrarlamalara dayanan, somut kavramlara yer veren, gerçekliği sorgulamayan tür filmlerinin nitelikleri arasında benzersizlik özelliğinin yer almadığı görülür (Abisel, 1995: 13). Tür, popüler sinemanın altında ilerleyen üretim tarzı, estetiği ve mekanizmasıdır. Popüler sinema ve tür filmleri birbirleriyle iç içe olan kavramlardır. Aynı zamanda popüler sinema seyircisinin isteklerine önem veren ve gişe gelirini önemseyen bir yapıdadır (Kırel, 2011: 243). Elbette, sinema ve izleyici ilişkisi tek yönlü bir ilişki değildir. Sinema endüstrisi izleyicilerinin isteklerini dikkate alır ve çoğu zaman bu doğrultuda filmler üretir (Onaran, 2012: 92). Tür filmi çeken yönetmenler, filmlerin yapım maliyetleri ile bağlı durumdadır. Yapım maliyetlerinin yüksek olması sebebiyle, yönetmenler seyirci beğenisine hitap etme zorunluluğu ile baş başadır. Sinemanın katı endüstriyel koşulları düşünüldüğünde, yönetmenlerin yazarlar ve ressamlar gibi diğer sanatçılara oranla seyirci ilgisini dikkate alma zorunluluğu daha fazla ortaya çıkar. Film, her şeyden önce endüstriyel bir üründür. Seyircinin daha fazla ilgi gösterdiği filmler sinema tarihinde uylaşımsal bir zeminde belirlenmiştir (Özden, 2004: 216).

1910’lu yıllarda çok sayıda film şirketi Los Angeles’ın batısındaki Hollywood’un çevresine toplanmaya başlar. Burada oluşturulan sistem başta ABD olmak üzere dünyanın pek çok yerinde egemen olur. Stüdyo sistemi; yapım, dağıtım ve gösterim gibi aşamaların tümünü dikey bütünleşme ile büyük stüdyoların tekeline veren bir sistem haline gelir (Gomery, 2008: 64). Yüzyılın ilk onbeş yılında Amerikan endüstrisinin kendi iç pazarındaki örgütlenmesini pekiştirmesi, gelecekte dış pazarlar üzerinde kuracağı egemenliğin de habercisi olur. Söz konusu tarihlerde ABD film pazarı dünyanın en kazançlı pazarı haline gelir ve öyle kalır. 1910’lu yılların sonuna gelindiğinde, Amerikan film endüstrisi denizaşırı pazarların neredeyse tümünde baskın güç olmayı başarır (Vasey, 2008: 76-77).

1910’lu yılların sonuna doğru, sinema yüzyılın egemen iletişim aracı olarak bir olgunluğa erişir. Sinema yapıtları diğer metinlere başvurmaya devam etse bile farklı iletişim araçlarına olan bağımlılıktan bu yıllarda kurtulur. Artık, belirli kodlar ve uyulaşmlarla sinematografik öyküler ortaya koyulmaya başlar. Yapım düzenlemelerinin standart hale gelmesi ve çağdaş kapitalist girişimlerin işleyişiyle uyum sağlanması ile uzun metraj filmlerin “güvenilir” ürünler olarak seri bir şekilde üretileceği bir ortam oluşur. Gelişmiş sinema saraylarının yapılması ise yüzyılın bu yeni iletişim aracının egemenliğini ilan etmesi için koşulların hazır olduğunu gösterir. Hollywood sineması böylece endüstrileşme zeminine kavuşur (Pearson, 2008: 63). Hollywood sistemi sürekli bir karlılık gereksinimine cevap verecek bir sistem olarak evrilmiştir. Çok kısa bir sürede, stüdyo patronlarının yıllık film programlarını önceden belirlediği, setlerin farklı öykülere uyarlanarak sürekli yeniden kullanıldığı, yapım ekibinin iş bölümünün özelleştiği bir endüstri ortamı oluşmaya başlamıştır (Gomery, 2008: 64-68). Öyle ki, bu sistemle mücadele etmek isteyen çok sayıda ülke kendi sinemalarını Hollywood’un etkisinden korumak için koruyucu yasalar çıkarmıştır (Gomery, 2008: 70-72).

1907-1913 yılları arasında, ABD ve Avrupa’da sinemanın endüstriyel örgütlenme şekli ile çağdaş kapitalist girişimler arasında benzerlikler baş göstermeye başlar. Özellikle ABD’de sinema endüstrisinde oligopolcü bir denetim mekanizması kurmaya başlayan yapımcılar ortaya çıkar. Bu sırada yapım, dağıtım ve gösterim aşamaları farklı alanlar haline geldikçe uzmanlaşma da artar. Gösterimcilerden gelen talepler de aynı şekilde artışa geçer. Talepleri karşılamak için daha uzun filmler yapılmasının yanı sıra yapım pratiklerinde de standartlaşmaya gidilir. Kalıcı gösterim alanlarının kurulması da

sinemanın olgun bir endüstri haline gelmesine yardımcı olur. Yeni yeni oluşan izleyici kitlesinin kalıcı ilgisini garantileyen bir yıldız sisteminin kurulmasının ardından sinema endüstrisi gideceği yönü de seçmiş olur (Pearson, 2008: 42).

1920’li yılların sonlarından başlamak üzere film yapım sistemini tür ve yıldız sistemi üzerine kuran Hollywood, bu tavrını yaklaşık otuz yıl kadar daha sürdürmüştür. Stüdyo sisteminin oligopolcü görünümü ile ilgili olarak, söz konusu dönemde dolaşıma giren filmler türler üzerinden tanımlanmıştır (Abisel, 2016: 14). Tür sisteminin kaynağı olan Hollywood, hangi filmin nasıl ve ne zaman başarılı olacağını her zaman tam olarak kestiremediğinden dolayı başarılı filmlerin benzerlerini yapma yoluna gitmiştir. Hollywood tarihsel sürecinde her zaman ticari bir mekanizma olmuştur. Bu açıdan bakıldığında film türleri ve star sistemi Hollywood’un en güvenilir kaynakları olmuştur (Abisel, 1995: 42). Tür filmlerinin ve popüler türlerin nasıl oluştuklarına, nasıl doğduklarına ve öldüklerine, içinde bulundukları tarihsel ve toplumsal ortamdan ne derece etkilendiklerine, izleyicileriyle arasındaki ilişkiye genel olarak bakmak gerekir (Kırel, 2011: 245-246). Tom Ryall’a göre, *“Tür eleştirisinin ana imgesi sanatçı-film-seyirci tarafından oluşturulan üçgendir. Türler bireysel filmleri aşan ve hem yönetmen tarafından yapılandırılmalarını hem de seyirciler tarafından okunmalarını denetleyen kalıplar-biçemler/yapılardır”* (Stephen Neale’den akt. Özden, 2004: 217).

Sinema, icadını takip eden erken dönemlerde halkların en çok tercih ettiği eğlence biçimine dönüşür. Özellikle 1920’li ve 1930’lu yıllarda bu dönüşüm pekişir. Sinemaya gitmek Amerikan ulusunun ve dünyanın büyük bir bölümünün temel eğlencesi haline geldiğinden dolayı, Amerikan film endüstrisi 1920’li yıllarda üretim, dağıtım ve gösterim ayaklarında önemli bir büyüme gösterir. 1927 yılında sesli filme geçişi takiben sözlü filmde de büyük bir patlama yaşanır. Sesli sinemanın ve sözlü filmlerin patlaması büyük Hollywood stüdyolarının egemenliğini pekiştirir. Öyle ki, 1930 yılında stüdyo karlılığı rekor düzeylere ulaşır (Schatz, 2008: 259).

Eleştirmenler tür filmlerine izleyiciyi odağa alarak ve endüstriyel yapıyı odağa alarak çeşitli eleştiriler yöneltir. Altman, tür filmlerini kültürel bir düşünme biçimi gibi alımlayan izleyicinin merkeze alındığı eleştiriler hakkında şu ifadeleri kullanır: *“Fransız antropolog Claude Levi-Strauss izlenerek, türlerin, toplumu oluşturan çelişkilerin ortaya çıkardığı sorunlara tekrarlanan imgesel bir çözüm getirerek ritüel*

bir işlev gördükleri sık sık ileri sürülmüştür. Bu şekilde bakıldığında western, bireysel özgürlük ve topluluk eylemi, çevreye saygı ve endüstriyel gelişme gereksinmesi ya da geçmişe saygı ve yeni bir gelecek kurma arzusu gibi karışık Amerikan değerlerinin üstesinden gelmeye çalışır. Bu şekilde anlaşılan tür filmleri, filmleri bir kültürel “düşünme” tarzı olarak kullanan belirli bir izleyicinin ısrarlı isteğiyle sinema endüstrisi tarafından üretilirler” (Altman, 2008: 332).

Diğer eleştirmenler ise tür filmlerini ideolojik ekonomik bir biçimi olarak görme eğilimindedir. İzleyiciyi edilgen olarak gören bu eleştirilere göre, izleyiciler endüstrisinin ya da çeşitli çıkar gruplarının gündemini kabul etmeleri için kandırılır. Altman’a göre western filmlerine bu açıdan bakıldığında, filmler Kızılderili topraklarına sahip olmayı, önceki çatışma ve çözüm sistemlerinin yerine kanunu egemen kılmayı, Batı’da güvenli yerleşim, ulaşım ve iletişime dayanan bir rejim kurmayı haklı kılma çabası gibi görünür. Altman, tür filmi üretiminin her iki işleve de belirli ölçülerde dayandığını kabul etmenin yararlı olduğunu söyler (Altman, 2008: 332).

Sobchack’ın ifadeleriyle; *“Türlerin, başlangıçta ilk kuruldukları ve yerleşik hale gelmelerini sağlayan stüdyo sisteminden daha fazla yaşamış olmaları, taşıdıkları ahlaksal ve felsefi öğelerle birlikte güçlerinin ve görsel bir şiirsellik ile izleyiciye seslenme kapasitelerinin bir göstergesidir” (Sobchack, 2008: 371).*

Altman, türsel izleyicilik sürecini aşağıdaki gibi beş maddede sıralar:

1. *“Türsel izleyici: Tamamen tür temelinde izlemeye katılacak kadar türe yakındır;*
2. *Türsel kural ve gelenekler: Tür normlarıyla tutarlı olan film yapım ve yorumlama yöntemleri;*
3. *Türsel sözleşme: Tür yapımcıları (belirlenen türsel hazzı sağlama konusunda) ile tüketicileri (belirlenmiş türsel olaylar ve hazlar bekleyip tercih etme konusunda) arasındaki örtülü bir anlaşma;*
4. *Türsel gerilim: Tür normlarının gerçekleştirilişiyle bu normlara, çoğunlukla toplumsal olarak onaylanan alternatif normlar lehine saygı göstermeme arasında yaşanan ve tür filmlerine özgü olan gerilim;*
5. *Türsel hüsrana: Bir filmin tür normlarına saygı göstermemesinin yarattığı duygu” (Altman, 2008: 327).*

Birinci maddeden izleyicilerin tür filmi deneyimine çeşitli ön kabullerle katıldığı anlaşılır. Bu durumda izleyici zaten ne izleyeceği hakkında bir fikir sahibidir ve ilgili türle çeşitli açılardan yakından ilgilidir. İzleyici, seçtiği tür filmine bir duygusunu boşaltmaya, bir kanı ya da inancını tazelemeye açık olarak yaklaşır. İzleyicinin bu eğilimine bakılırsa, klasik Hollywood sinemasının temelini oluşturan tür filmlerinin, klasik anlatı sinemasının izleyiciyi edilgen olarak konumlandıran, izleyiciye özdeşleşme ve katharsis yaşatmayı amaçlayan tasarımı ile yakın ilişkisi de anlaşılır. İkinci maddede ise, türsel izleyicilik sürecinde türlerin yerleşik kurallarına uygun bir şekilde film üretilmesinin rolü vurgulanır. Üçüncü maddede tür filmi yapımcıları ile tür filmi izleyicileri arasında zaman içerisinde oluşan örtük bir uzlaşmadan söz eden Altman, yapımcı ve izleyici iletişiminden bahseder. Buna göre, tür filmlerini üreten yapımcılar zaten hâlihazırda ürettikleri filmleri, ürettikleri bağlamda ve ilgili türün yerleşik sinematografik yöntem ve anlatılarıyla kabul etmeye hazır olan izleyicilere hitap eder. Dördüncü ve beşinci maddelerde ise türsel normlara özgü gerilimlerden ve tür normlarına sadık kalınmaması durumlarından söz edilir. Altman'ın sıraladığı maddeler tür kavramının egemen uyuşmaları, tür filmlerinin endüstriyel yapısı, filmlerin anlatısal ve estetik yönelimleri ile izleyicilerin ilişkisini açıklar.

Türlere tek bir bakış açısından bakılmamalıdır. Tür kavramından söz edildiğinde kapitalist sinema endüstrisinin gereklilikleri, seyirci yönelimleri ve belirli bir döneme egemen olan sosyo-tarihsel gerçeklikler göz önünde bulundurulmalıdır (Hayward, 2012: 533). Tür filmlerinde çok fazla seyirciye seslenmek asıl mesele olduğu için genellikle sıradan izleyicinin istekleri öncelenir. Tür filmlerinin anlatısal zeminini oluşturan da budur. Bununla birlikte, önemli olan tür filmlerinin ideolojik ve toplumsal boyutlarıyla ele alınmasıdır. Tür filmleri ağırlıklı olarak kâr amacı güden ve satış kaygısıyla şirketlerin büyümesini sağlayan filmlerdir. Fakat tür filmlerini sadece kâr, dağıtım, gösterim gibi temellere oturtmak yanlış olur (Kırel, 2011: 243-244). Altman'a göre film sürecindeki tür düşüncesinin üç temel rolü şöyledir:

1. *“Yapım: Tür kavramı, yapım kararları için bir şablon oluşturur. Örtük bir bilgi biçimi olarak, yapım ekibinin üyeleri arasında ayrıcalıklı bir iletişim tarzı sunar.*

2. *Dağıtım: Tür kavramı, ürün farklılaştırmanın temel yöntemini sunar, böylece yapımcı ile dağıtımçı ya da dağıtımçı ile gösterimci arasında kestirme bir iletişim tarzı oluşturur.*

3. *Tüketim: Tür kavramı, izleyici ilgisinin standart kalıplarını tarif eder. Bu haliyle gösterimci ile izleyici ya da izleyicilerin kendi aralarındaki iletişimi kolaylaştırır'' (Altman, 2008: 322-323).*

Belirli eleştirilerle karşılaşan tür filmleri çoğunlukla özel bir seyirci kitlesine yönelmiştir. Kuralcı ve tutucu olarak da değerlendirilen tür filmleri özgünlük ve yenilik nosyonları ile zıt olarak gösterilmiştir. Tür filmleri sıklıkla popüler kültür ürünü olmak ve para kazanma kaygısını incelemek açısından eleştirilmiştir. Bu filmler, benzer temaları ve benzer karakterleri tekrarlama yoluyla yeniden üretim yapmaları yönünden de eleştirilerden kaçamamıştır (Önk, 2011: 3868).

Herhangi bir türe dâhil olan bir film, o türe dâhil olan diğer tüm filmlerle ilişkilidir. Örneğin güncel bir western, ilk westernden bu yana çekilen tüm westernlerle ortak bir paydada buluşur. Türlerin tarihsel yönünü vurgulayan bu özelliğin yanı sıra onları toplumsal kılan özellikler de vardır. Yani bir türü var kılan aslında tarihsel ve toplumsal bağlamdır (Neale'den akt. Hayward, 2012: 538). Kimi yorumcular tür filmlerini yalnızca belirli bir formüle sığdırarak, onları yüzeysel ve önemsiz kabul etme eğilimindedir. Tür filmlerinin çoğu niteliksiz yapımlardan oluşsa da önemli filmlerin bazıları da onların arasından çıkmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2012: 329). Sinema tarihinde açık bir şekilde tür filmi olan, ait olduğu türün tüm karakteristik özelliklerini sergileyen ve belki de bu özellikleri oluşturan, türsel kodların ve uyarımların hepsini sergileyen çok sayıda yapım vardır. Tür filmleri yalnızca anaakım, egemen, popüler sinemayla ve çoğunlukla ucuz yapımlarla özdeşleştirilse de, bu bakış açısının her zaman geçerli olmadığını kanıtlayan önemli tür filmleri de vardır.

Tür terimi sinemanın ilk dönemlerinden itibaren filmleri çeşitlerine uygun bir şekilde düzenlemek anlamında kullanılmıştır (Hayward, 2012: 531). Film türlerinin nasıl tanımlanması gerektiği, sınırlarının nasıl çizileceği ya da alt-türlerin nasıl belirlenmesi gerektiği konusunda kesin bir görüş birliğinden söz etmek mümkün değildir (Abisel, 2016: 55). Hayward'ın ifadesiyle; *‘Türlerin durağan olmadıkları, zamanla değiştikleri ve hatta yok oldukları apaçıktır. Türler gibi türsel uzlaşımlar da*

evrimleşirler; ekonomik, teknolojik ve tüketim nedenleriyle dönüşüme uğrarlar'' (Hayward, 2012: 531). Altman'ın ifadeleriyle; *“Türler tam biçimlenmiş olarak ortaya çıkmadıkları gibi, fark edilebilir tarihsel kalıplara göre kaybolabilirler de”* (Altman, 2008: 332).

Chandler ve Munday'a göre de bir tür kapsamında yer alan bir yapım her zaman türünün karakteristik özelliklerinin tamamını göstermeyebilir. Bir yapımın birden fazla türün uzlaşımlarını sergilemesi de olasıdır. Türler zamanla başka yeni türlerin ortaya çıkmasını da sağlayabilir (Chandler ve Munday, 2018: 414). Konu hakkında literatürdeki görüşlerin genel olarak benzer bir noktada bulunduğu görülmektedir. Tür kavramı hakkında yazılan ifadelerin geneli türlerin birbirlerinin sınırlarında rahatlıkla gezinebildiğine, bir türün diğer türlerin özelliklerini de kapsayabildiğine, çok az yapımın türsel olarak saf olduğuna işaret etmektedir.

Bordwell ve Thompson'a göre, teknoloji de türsel uylaşımların ortaya çıkmasında ve bir tür niteliği olarak pekişmesinde etkilidir. Bordwell ve Thompson bu durumu müzikal türünün sinemaya sesin gelişiyile mümkün olması, renk teknolojisinin gelişimiyle western ve tarihi dramaların çıkışa geçmesi, bilgisayar teknolojisine dayanan özel efektlerin ilerlemesiyle birlikte fantezi ve bilim-kurgu filmlerinin artmasıyla örneklendirir. Bordwell ve Thompson'a göre türler ve alt türlerin özelliklerinin pek çoğu bir filmin başarılı olmasının ardından çok kere taklit edilmesiyle pekişir (Bordwell ve Thompson, 2012: 331). Sinema tarihinin pek çok kült filmine bakıldığında bu durumun örnekleriyle karşılaşılabılır. Tür filmlerinin öncü örnekleri sonraki filmlerin ikonik özelliklerini önemli ölçüde belirlemiştir.

Filmler konu, olay örgüsü, dekor, karakter, kostüm gibi anlatı yapısıyla bir ad altında toplanabilir. Filmler oluşturuldukları toplumu ve toplumun kültürünü yalınlıkla yansıtmalarını izleyiciyle kurulan ilişkiye ve türlerin bilinmesine borçludur (Özkoçak, 2015: 3). Bazı film türleri ortamlarına göre (ör. western), konusuna göre (ör. savaş filmleri) ve anlatı biçimine göre (ör. müzikal filmler) olarak tanımlanabilir (Chandler, 2018:47). Türlerin her zaman limitleri ve çerçeveleri ilgili filmlerde bellidir. Bu durum, daima belirli sınırlar ve çerçevelerden oluşur (Neale, 2018: 131). Pek çok etkenin yanı sıra teknoloji unsurunun da tür üzerinde etkili olduğu unutulmamalıdır. Örneğin; sinemaya senkronlu sesin gelişiyile birlikte müzikal, bilgisayar teknolojisinin

gelişmesiyle de fantastik ve bilim-kurgu türleri etkilenmiştir (Bordwell ve Thompson, 2012: 331). Bu açıdan bakıldığında, tür kavramı tecimsel, ideolojik, tarihsel ve uzlaşımalsal olduğu kadar teknoloji ile de ilgili bir konudur. Tür, onu etkileyen tüm değişkenler göz önüne alınarak değerlendirilmelidir.

Butler'e göre, Hollywood tarihinin türler tarihi olduğu bile ileri sürülebilir (Butler, 2011: 120). Türler ulusal sinema endüstrilerini anlamak noktasında da önemli referans kaynaklarıdır. Hollywood stüdyo sistemi 1930'lu yıllardan itibaren tür filmi yapımında dünya çapında egemen olmuştur. Tür filmi üretiminin gelişmesi beraberinde tekrarlanan örgü motiflerini, görüntü kalıplarını ve standart anlatı tasarımlarını da getirmiştir (Altman, 2008: 323).

Türlerin ilerlemesinin kökleri, ideolojik çelişkilerde yatmaktadır. Bu olaya çelişen sanatlardan birini saf dışı bırakarak ve çelişkileri reddederek tepki verilebilir. Bütün türlerin verimli şekilde incelenebilmesi için, ideolojik zıtlıkları, birbirleriyle kesişen çizgileri ve karmaşık motifleri ele alınabilir. Örneğin: *Kasaba aile komedisi/entelektüel şehir komedisi; şehir komedisi/ kara film; kara film/ kasaba komedisi vb.* ideolojik açıdan bir türün saf olması arketipik açıdan değersiz olmasıyla mümkündür (Wood, 2018: 199).

Görüntü kompozisyonu anlamın yaratılmasında etkin bir rol oynar. Bununla birlikte, çerçevede var olan her şeyin olay akışında nasıl bir rol aldığına dair de bilgi verir. Bundan dolayı bir tür filmde konunun nasıl gösterileceği, yani aydınlatma ve kamera açıları, pozisyonları gibi, neyin nerede ve nasıl duracağı kadar öneme sahiptir (Abisel, 2016: 74). Bordwell ve Thompson'a göre; bazı tür filmleri geleneksel, bazıları tematik, bazıları da karakteristik özellikler taşır. Tür unsurlarının kimileri geleneksel nitelikler gösterir. Örneğin Western türünde intikam içerikli bir olay örgüsü, müzikal türde şarkı ve dans sahneleri, gangster türünde polisler ve çetelerin mücadeleleri söz konusudur. Kimi tür unsurları ise gelenekselden ziyade tematiktir. Uzak Doğu dövüş sanatları filmlerinde dövüşçünün hocasına sadakatinin ve itaatının vurgulanması buna bir örnektir. Bazı film türleri ise karakteristik teknikler içerir. Işıklandırmanın kasvet hissini oluşturmaları korku türü için, hızlı kurgu aksiyon türü için, aniden yükselen dokunaklı müzikle duygusal değişimin yakalanması ise melodram türü için standart tekniklerdir. Bazı tür filmlerinin dâhil olduğu türün uylarımlarını kabul etmemesi ya da

bu uylaşımları dönüştürmesi de mümkündür (Bordwell ve Thompson, 2012: 330). Bordwell ve Thompson tarafından verilen türsel örnekleri çoğaltmak mümkündür. Örneğin; aşk filmlerinde kırmızı renklerin ağırlıklı olması, kasvetli ve depresif filmlerde gri tonların hâkimiyeti, korku - gerilim filmlerinin tekinsiz atmosferlerde geçmesi, aniden yükselen korkutucu seslerin ve efektlerin yoğun oluşu, fütüristik yorumlara ve hayali unsurlara fazlasıyla açık olan bilim-kurgu filmlerinin genellikle başka bir zaman diliminde geçmesi çok yaygın türsel uylaşımlardır. Bu tip yaygın uylaşımlar her tür filmde az ya da çok muhakkak bulunur.

Türsel kurallar, film yapım ekiplerinin hızlı üretim yapmaları noktasında şablon olma niteliğini de taşır. Türlerin özgün geleneklerinin yerleşik hale gelmesi ve olgunlaşması sinemanın tüm boyutlarında etkilemiştir. Türsel geleneklerin yerleşmesini takiben, senaryo yazarları da belirli türlerle bağlantılı örgü formülasyonlarına ve karakter tasarımına yönelir. Yönetmen, görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni gibi estetik personel de daha önceden başarı kazanan tür filmlerine öykünmeyi seçer. Kostümcüler, makyözler ve editörler gibi personelden oluşan teknik ekip de aynı yönelim içindedir. Tüm bunlar tür filmlerinin seri üretim biçiminin yerleşik bir parçası haline gelir (Altman, 2008: 325).

1960'larla birlikte birçok etmene bağlı olarak izleyici sayısındaki artış durur. İzleyici sayısının düşmeye başlamasıyla birlikte türler arasındaki geçirgenlik artar. Bununla birlikte her kesimden ve her yaştan izleyiciye aynı zamanda ulaşma çabası da güçlenir. Tür ve yıldız sistemlerinin rakipleriyle zorlu bir mücadele içinde olması sinema ekonomisini büyük ölçüde etkiler. Bazı türler endüstrinin işleyişinin değişmesinden dolayı tümüyle işlevlerini kaybeder. Tür terimi sinemaya ait niteliklerini kaybetmiştir. Filmleri sınıflama gereksiniminden dolayı halen kullanılmaya devam edilse de geleneksel tanıma uyan tek film türü korku sineması olarak görülebilir (Abisel, 2016: 9-10).

1.1.1. Gerçeğin Çarpıtmasız Saptanışı: Belgesel

Sinema alanyazınında, pek çok açıdan olduğu gibi, belgesel türünde de öncülük payesi Lumiere Kardeşler'e verilmiştir. Sinemanın icadını takip eden erken dönemlerde Lumiere Kardeşler'in bu yeni iletişim aracının olanaklarını tam olarak kavradığını ifade

etmek zor olsa da, yedinci sanatın “babası” olma sıfatı onların olmuştur. Lumiere Kardeşler tarafından kaydedilen çeşitli kısa görüntüler genellikle sinema tarihi literatüründe komedi ve belgesel gibi kimi türlerin kapsamında değerlendirilmiştir. Lumiere Kardeşler’in icat ettikleri sinematograf aygıtıyla çektikleri görüntüler direkt olarak hayatın içinden, yorumsuz, çarpıtmasız olarak peliküle yansımıştır. Lumiere Kardeşler’in hayattan birtakım kesitleri “gerçekliğiyle oynamaksızın kaydetmeleri”, onların “gerçeğin çarpıtmasız saptanışı” olarak nitelendirilebilecek olan belgesel türünün de ilk temsilcileri olarak anılmasını sağlamıştır.

Sinemanın ilk yıllarından itibaren, günümüzde belgesel olarak adlandırılan kayıtlara önem verilmiştir. Fransa’da Gaumont, Lumiere’ler ve Pathe şirketleri, İngiltere’de ise Charles Urban’ın dünyanın her tarafına gönderdikleri ekipler dünyanın çeşitli bölgelerinde görüntüler çekerek belgesel türünün gelişimine ilk önemli katkıları sağlamıştır (Onaran, 2012: 128- 129).

Film kuramcıları, Lumiere Kardeşler’in gündelik hayattan kesitleri filme almasına, Melies’in ise birtakım olayları sahnelemesine dayanarak kabaca bir ayırma gitmiştir. Bu ayırım, Lumiere’lere belgesel filmin, Melies’e de öykülü filmin öncülüğünü layık görür. Ancak bu ayırlamalar söz konusu dönemin söyleminin bir uzantısı değildir. 1907 yılından önce pek çok filmde, günümüzde “belgesel” malzeme denilen unsurların çoğu özel olarak kamera için sahnelenen kurgusal olaylarla organik bir temasın ürünüdür. Belgesel ve kurmaca film arasındaki ayrımı zorlama bir kökene dayandırmak yerine, konu benzerlikleri açısından ele almak daha doğru olur (Pearson, 2008: 36).

Buckland, “*Bir filmi belgesel yapan şey nedir?*” sorusuna cevap olarak şu kıstasları ifade eder:

- “Öncelikle filme çekilen olayların sahnelenmemesi gerekir; olayların filme çekme etkinliğinin ötesinde ve dışında var olması gerekir. Kurgu filmlerde, olaylar filme çekilmenin amacını ifade etmek için sahnelenir. Belgesellerde olayların sahnelenmeyen doğası, olayların sinemadan bağımsız bir biçimde var olduğunu öngörür. Bu, onlara sahiçilik verir.

- *İkinci olarak, belgeseller geleneksel olarak kurgu olmayan filmler olarak anlaşılır. Bir diğer deyişle, kurgu filmlerden net bir biçimde ayrılmaları gerekir. Belgeselde betimlenen dünya, hayali değil gerçektir.*
- *Üçüncü olarak, belgesel film yapımcısının gerçek olayları gözlemlediği ve objektif bir biçimde kaydettiği varsayılır''* (Buckland, 2018: 164-165).

Buckland'ın sıraladığı ölçütlerin merkezinde “gerçeklik” kavramının olduğu görülebilir. Gerçeklik kavramı belgesel türünün tarihsel sürecinde tartışmalı kavramlardan birisi olmuştur. Pascal Bonitzer, *Kör Alan ve Dekadrajlar* adlı eserinde sinemanın doğası gereği gerçeklikle olan ilişkisini şöyle değerlendirir: “*Sinemanın gerçeklikle ilişkisi bütünüyle sağlıksızdır. Bu, iki yönde böyledir: ekrandan izleyiciye doğru (gerçeklik hilelidir) ve kameradan ‘konu’lara doğru. Sinema, izleyiciye bir şey sunmak istiyorsa, gerçekliği rahat bırakamaz. Müdahale etmek zorundadır, hem de çoğu zaman yıkıcı bir biçimde; sözgelişi Sulanan Sulayıcı bu müdahalenin ilki ve en kibarca yapılanıdır*” (Bonitzer, 2011: 87). 1895 yılında, sinemanın icadıyla aynı yılda kaydedilen sessiz ve siyah-beyaz bir görüntü olan *Sulanan Sulayıcı* (L'Arroseur Arrosé) aynı zamanda komedi türünün de öncülerinden olarak kabul edilir. Bu bakımdan, Lumiere Kardeşler'in sinemanın ilgi gören türlerinden birkaçını erken dönemde örneklediği ifade edilebilir. Elbette, sinema ve gerçeklik ilişkisinin erken keşfi Lumiere Kardeşler sayesinde gerçekleştiği için bu türlerden belki de en önemlisi belgeseldir.

Robert Joseph Flaherty tarafından 1922 yılında çekilen *Nanook of The North* (Kuzeyli Nanook) filmi belgesel türünün ilk örneği olarak kabul edilir. Kurmaca olmayan bu film bir Eskimonun hayatını işler. Çekilmesinden bir süre sonra Avrupa’da ve Amerika’da dikkatleri üzerine çeken *Nanook of The North* kurmaca olmayan klasikler arasında önemli bir yer tutar (Teksoy, 2009: 120). Sinematograf aygıtının icat edildiği 1895 yılı ile 1920 yılları arasında Birinci Dünya Savaşı’nın trajedisini yansıtan pek çok haber arşivi görüntüsü izleyicilere ulaşmıştır. Söz konusu haber arşivi görüntüleri belge nitelikleri sebebiyle ilk belgeseller arasında görülebilir ancak kapsayıcı bir anlamı olan ve bir film olarak bilinçli biçimde tasarlanan ilk film 1922 tarihli *Nanook of The North* yapımıdır. (Rabiger, 2020: 93-94). Rabiger’in ifadesiyle; “*Flaherty’nin çalışmasını özel kılan, temelde, insanoğlunun hayatta kalmak için çok eski zamanlardan beri süregelen, ölümle mücadelesinin farkındalığıdır. Bu, Nanook’u tüm zamanların evrensel bir figürü yapar*” (Rabiger, 2020: 95). Flaherty’nin filmi

belgesel türünün tözünü sinemanın erken dönemlerinde ortaya koysa da, çekim konusuna yaptığı içeriksel ve teknik müdahaleler sebebiyle çeşitli eleştirilerin de konusu olmuştur. Bu sebeple, *Nanook of The North* filmi günümüzde anlaşılan şekilde bir “belgesel” sayılamaz. Ancak, belgesel janrının olanaklarını erken keşfetmesi sebebiyle türün öncülüğünü yaptığı kabul edilir.

1890’lı yıllarda, belgesel olarak adlandırılan görüntüleri kaydeden ilk kişiler Lumiere Kardeşler olmuşsa da, belgesel türünün öncü isimlerinden birisi olan John Grierson, belgesel terimini ilk olarak Robert Flaherty imzalı 1926 yapımı *Moana* için kullanmıştır (Hayward, 2012: 73). Flaherty’nin ikinci filmi olan *Moana*’yı çekmesinin ardından John Grierson bunun yeni bir sinema biçimi olduğunu anlar. Grierson farkına vardığı bu yeni sinema biçiminin kuramsal altyapısını oluşturur (Aitken, 2021: 260). Belgesel (documentary) terimi, John Grierson ile Robert Flaherty arasında geçen bir konuşma sırasında ortaya çıkmıştır. Grierson, *Moana* filmini eleştirirken filmin “belgesel” bir amaç taşıdığını ifade etmiştir (Rabiger, 2020: 96). Türün daha sonraki tarihsel sürecinde bu adlandırma kullanılmıştır. Belgesel sinema hakkında yazılan uluslar arası tarihler ve çalışmalarda John Grierson’un oldukça önemli bir yer kapladığı görülür. Belgesel türüne ışık tutan pek çok çalışma, “belgesel” kelimesinin sinemasal manada ilk kullanımını Grierson’a atfeder. Grierson, aynı zamanda belgesel yazınında da kaydadeğer bir iştirakçi olarak kabul görür. Belgesel sinema hakkında yazdığı makalelerle türün kuramsal gelişimine katkılar sunan Grierson, türün tarihindeki önemli isimlerdendir (Williams, 2021: 294).

1920’li yılların sonu ve 1930’lu yıllara kadar yaygın olarak kullanılmayan “Belgesel” terimi, ilk başlarda, öykülü olmayan yaratıcı perde çalışmaları için kullanılmıştır. Bu türdeki önemli örneklerin başında Robert Flaherty imzalı *Kuzeyli Nanook* (1922), Walter Rutmann imzalı *Berlin: Bir Kentin Senfonisi* (1927), Dziga Vertov imzalı *Kameralı Adam* (1929) ve John Grierson imzalı *Balıkçı Gemileri* (1929) gibi eserler yer alır (Musser, 2008: 113).

Belgesel film, gerçekleri gösterme, sorgulama, zamanın ruhunu, mekânları, olayları, durumları, kişileri, kültürleri belgeleme, bilgilendirme, merak ettirme, eğitme, harekete geçirme, tanıtma gibi birçok amaca aracılık etmektedir. Örneğin, Sovyetler Birliği belgeseli komünizmi halka kabul ettirmek amacıyla kullanmıştır. İngiliz

Belgesel Okulu ise toplumsal sorunları Grierson'un liderliğinde ele almıştır (Demirkıran, 2015: 6). Belgesel filmciliği, belgesel okulunu İngiltere'de kuran Grierson'la ve bu türün üstatları olan Joris Ivens, Dziga Vertov ve James Flaherty sayesinde ivme kazanmıştır (Onaran, 2012: 129). Belgesel filmler de kurmaca filmlerde olduğu gibi çeşitli akımlara sahiptir. Belgesel çalışmalarında ön plana çıkan yönetmenler arasında Dziga Vertov, Victor Turin, Esther Shub ve 1920-1930'lu yılların başında Sovyetler Birliği'nde çalışan diğer yönetmenlerin adı anılmalıdır (Nichols, 2001: 31).

1.1.2. Öncü Bir Tür: Güldürü Sineması

Komedi, Antik Tiyatrodan günümüze gelen ikinci dramatik türdür (Nutku, 2001: 56). Komedy kelimesi “Comos” ve “Oidia” sözcüklerinin birleşiminden oluşur. Comos hem halk hem de cümbüş anlamına gelirken, oidia ezgi anlamında kullanılır. Yani komedy “halk ezgisi” anlamında kullanılır ve halkın sanatı anlamına gelir. Tragedyanın seyirci üzerindeki gerilimini azaltmak amacıyla yazılan komedyalar da mimesise dayanır. Tragedya ortalamanın üstündeki iyileri, komedy da ortalamanın altındaki kötülerini taklit etmek ister (Nutku, 2001: 57).

Altman, film türü terminolojisinin ilk başta teatral ve edebi dilden (“komedi” ve “romans”), veya basit konu betimlemelerinden (“savaş filmleri”) alındığını belirtir. Altman, ardından gelen film türü terminolojisinin ise çoğunlukla “hileli film”, “canlandırma”, “kovalamaca filmi”, “haber filmi”, “film d'art” gibi özel film uygulamalarından türetildiğini söyler. Sinemanın üretimsel açıdan standartlaşması ile tür terminolojisi de edebi ya da teatral geleneğin türlerinden ziyade sinemanın iki temel çizgisi olan melodram ve komedinin farklı alt-türlerini ifade edecek şekilde özelleşir (Altman, 2008: 322).

Sinemanın ilk yıllarından itibaren komedi türüne geniş halk kitleleri büyük talep göstermiştir. Sinema da geniş kitlelerin bu talebine cevap verir. Kimi kaynaklar *Fred ott'un Aksırığı* filmini ilk komedi filmi olarak kabul etseler de, genel kabul bu ilkliliği *Bahçıvanın Sulanışı* filminin hak ettiği şeklindedir (Abisel, 2014: 89). Gerçekleştirilmesi en zor türlerden biri olan güldürü, sinemaya büyük bir hızla girer ve geniş kitlelerin ilgisini çekmeyi başarır. Güldürü, sinemayı tiyatrunun etkisinden

kurtarır ve filmlerde anlatımı canlandırır. Güldürü filmleri sadece sinemada var olabilen tiplerin ortaya çıkmasını da sağlar (Özön, 1985: 164).

Sinema, popüler komedinin zirveye ulaşmasına tanık olan bir yüzyılın sonunda ortaya çıkar. Yalnızca bir dakika ya da daha kısa olan erken dönem komedi filmleri gazete karikatürleri, çizgi romanlar, stereogramlar ve büyülü fener slaytlarından esinlenen şakalardan ibarettir. Bu yapımlardan birisi de dünyanın ilk komedi filmi olarak kabul edilen *L'Arroseur arrose*'dir. Film, bahçe sulama hortumuna basarak habersiz bahçıvanı zor duruma düşüren yaramaz bir çocuğu anlatan bir çizgi öyküden esinlenir. Yüzyılın sonuna doğru filmlerin süresi yavaş yavaş uzar. Sinemacıların bu yeni iletişim aracının olanaklarını keşfetmeye başlamasıyla birlikte filmlerde yeni sinematografik hileler ve komik efektler de kullanılmaya başlar. Bu hileler ve efektler başta Georges Melies ve ona öykünen isimler tarafından uygulanır. Bu filmler kısa süre içerisinde seyirciler arasında oldukça popüler olur (Robinson, 2008: 103). Komedi filmlerinin altın çağı olarak adlandırılabilir kısa yükseliş, Birinci Dünya Savaşı ile Avrupa'da sona erer. Kimi sanatçıların savaşa gitmesi, dönemin eski popülerliklerini yeniden kazanamaması, izleyici beğenisinin ve sinema ekonomisinin değişmesi bu düşüşün sebeplerinden bazılarıdır. Bu dönemde Avrupa pazarındaki gerileyişin aksine, Amerikan film endüstrisi dünya film pazarında egemenliğini ilan etmek için hazır hale gelir (Robinson, 2008: 104). Amerikan komedisinin dönüşümünde ise Mack Sennett'in yönetimindeki Keystone Komedi Stüdyoları oldukça önemli bir pay sahibidir (Robinson, 2008: 107). Keaton, Chaplin, Lloyd ve Langdon gibi isimler de 1920'li yıllarda Amerikan sessiz komedi filmlerinin yükselmesini sağlar (Robinson, 2008: 108). Sessiz komedi filmlerinin dünyada en çeşitli olduğu yer Hollywood olmuştur. Amerikan şirketlerinin uluslararası pazarda rekabete alan bırakmayacak ölçüde büyük bir dağıtım ağına ve popülerliğe sahip olması bu çeşitlilikte etkilidir (Robinson, 2008: 112).

Film türlerinin hemen hepsi yaklaşık otuz yıl süren sessiz sinema döneminde ortaya çıkmıştır. Sessiz dönemde ortaya çıkan bu türlerin içinde komedi başta gelir. Geniş bir anlatsal türe dayanan komedi kendi içinde birçok alt türe de ayrılır (Abisel, 2014: 89). Sinema tarihinin erken dönemlerinde ABD'de bu türün oldukça ön planda olduğu söylenebilir. 1920'li yılların ABD sinemasında komedi geleneğinin etkili olduğu ve sessiz filmin büyük ölçüde güldürü türüne denk geldiği bile ifade edilebilir. Charles Chaplin, Buster Keaton, Herold Lloyd, Harry Langdon, Mack Sennett, Hal Roach gibi

komedyenler ve prodüktörler bu dönemin öne çıkan isimlerinden bazılarıdır (Monaco, 2021: 322-323).

Özön, komedi filmlerini sinemanın verdiği imkânlarla edebiyattaki, görünçlükteki belirli güldürü geleneklerini yansıtan filmler olarak niteler. Ona göre, bu filmlerin amacı seyirciyi güldürmekle birlikte düşünmeye de teşvik etmektir. Komedi, sosyal hayattaki arızaları ve problemleri eleştirel bir şekilde yansıtır (Özön, 2000: 337).

İlk filmlerin sessiz olması, güldürü öğesinin fiziksel hareketlerde bulunmasını zorunlu kılmıştır. İlk zamanlarda İtalyan ve Fransız sinemacılar komediyle yakından ilgilendilerse de, komedi türü 1910 ve 1920'li yıllarda sessiz Amerikan filmleriyle altın çağını yaşamıştır (Abisel, 2014: 89). Komedinin alt türlerinin belirlenişine 1920'li yıllardaki toplumsal değişiklikler neden olmuştur. Bu dönemde, güldürü filmlerine saygı gösterilecek ve hakkında konuşulacak yapıtlar olmasının önünü Harold Lloyd, Buster Keaton ve Charlie Chaplin gibi sanatçılar açmıştır (Abisel, 2014: 91).

Sinemanın ilk yıllarından beri yapımcılar melodram gibi güldürü filmlerinin de toplumun en çok aradığı tür olduğunu anlamıştır ve buna özel bir önem vermişlerdir (Onaran, 2012: 97). Charlie Chaplin sessiz sinema güldürüsünde, düşüp kalkmaların, kaba çekişmelerin fantastik dünyasından, gerçek dünyaya çeken sanatçıların başında yer alır. Chaplin, sıradan insanı mekanik insanın yerine koyar ve onun duygularını, arzularını güldürünün malzemesi haline getirir. Meydana getirdiği serseri “küçük adam” karakteri, aldatmaya yönelik şakaları kaba güldürü yerine kullanmış sonra da dönem eleştirisi yaparak güldürünün bir tür olarak saygı duyulmasını ve ciddiye alınmasını sağlamıştır (Abisel, 2014: 98). Chaplin'in *Kolay Yol* (Easy Street, 1917), *Garson* (Rink, 1916) ve *Göçmen* (The Immigrant, 1917) filmleri yaratıcılığının en önemli ve ilk ürünleridir. Uzun süre sesli filmle karşı çıkan Chaplin'in Griffith'ten daha farklı ve daha anlaşılır bir sebebi vardır. Onun güldürü anlayışına ve oyun tekniklerine ses ters düşüyordu. Bununla birlikte, ilk sesli filmlerinde sesi güldürüsüne katkı sağlayacak öğeler olarak kullanmıştır. Bu yapımlar *Modern Zamanlar* (Modern Times, 1936) ve *Şehrin Işıkları* (City Lights, 1931) filmleridir (Abisel, 2014: 101-105).

Frank Capra ve Howard Hawks bu dönemin en önemli yönetmenleridir. Bu türün ilk örneklerinden biri Frank Capra'nın *Bir Gecede Oldu* eseridir (Schatz'dan akt. Uluyağcı, 2015: 146). Mack Sennet ise yanında yetiştirdiği pek çok komedi sanatçısıyla

ve yaptığı filmlerle Amerikan sinemasında güldürüyü geliştirmeyi ve bu özelliklerle film yapmayı başarmıştır. Sennet böylece sessiz komedinin öncülerinden olmuştur (Abisel, 2014: 92-93).

Sirk ve vodvil gösterilerinden sinemaya geçen ve “slapstick” terimiyle sınıflandırılan bu kaba güldürüler yalnızca görselliğe ve harekete dayanır. Erotizmi çağrıştıran öğelere yer veren “burleks” türünden de etkiler barındıran kaba güldürülerin yanında zamanla durum güldürüleri de yer bulur. Bunlar şaşırtıcı bir şekilde ortaya çıkan durumlarla ilgili şakalara yer verir. Kaba güldürülerin ustası olarak Mack Sennett işaret edilebilir. “Satir” olarak adlandırılabilen filmler ise kaba şakaların yerlerine daha kibarlarının konulmasıyla ve durum güldürülerinin gelişmesiyle ortaya çıkar (Abisel, 2014: 91-92).

Güldürü türü yaşanan dönemi değerlendirmek için popüler kültür açısından önemli bir araştırma konusudur. Türkiye’de western ve korku filmlerine göre güldürü ve romantik güldürü türünün daha fazla üretildiği bilinmektedir (Kırel, 2011: 265). Türk sinemasının son dönemlerine bakıldığında *G.O.R.A (2003)* ve *A.R.O.G (2008)* gibi komedi filmlerinin veya *Recep İvedik (2007)*, *Recep İvedik 2 (2008)* ve *Recep İvedik 3 (2010)* gibi seri olan komedi filmlerinin varlığı dikkat çekicidir. Popüler sinemanın bir dinamiği olan seri filmleri tür filmlerini de ilgilendiren bir işarettir. Türk sinemasının en kötü yılları olarak görülen doksanlı yıllarda bile Hollywood egemenliğini, Türk sinemasının komedi filmleriyle gişe açısından geri planda bıraktığı görülebilir (Kırel, 2010: 266-267).

1.1.3. Varoluşsal Güdülerin Semptomu: Korku Sineması

Korku, tinsel bir reaksiyon olarak insanın ana güdülerinden biridir. Sinemanın bir alt türü olarak değer kazanmasını görsel bir dile dönüşmesine borçludur. Sinemada gerilim, fantezi, kara komedi ve bilim kurgu gibi türlerle iç içe geçen korku türü zaman içerisinde tek başına etkili bir tür olmuştur (Yurdigül ve Zinderen, 2015: 159).

Korku filmleri, izleyenin kendi hayatına ilişkin korkularına seslenir. İster ölüm, yok olma tehditi ve acı çekme gibi temel insani korkulara yönelsin isterse vampir, hayalet, hortlak gibi kültürel hikâyelere dayansın, sinemanın en uzun ömürlü kategorilerinden olan korku janrı dünyanın her yerinde izleyicilerin ilgisini çekmeye

devam etmektedir. Farklı dönemlerin siyasal ve toplumsal koşullarının ortaya çıkardığı korku ve kaygılardan beslenmesi ve görsel-işitsel teknolojideki yeniliklerden faydalanarak aynı konuları farklı biçimlerde yeniden yeniden sunabilme imkânının olması da korku türünün uzun ömürlü olmasının sebepleri arasındadır (Abisel, 2016: 135-136).

Korku janrı, sinema tarihinin hemen her döneminde izleyicinin ilgisini toplamıştır. Korku türündeki yapımlar izleyicinin yoğun ilgisini çekmesine karşın eleştirmenlerin uzunca bir süre görmezden geldiği filmlerdir. Korku janrının eleştirmenlerin ilgi odağına girmesi, bu türün kapsamına giren yapımların toplumsal hayata yansıyan referanslarının olduğunun anlaşılmasıyla mümkün olur. Özellikle 1970’li yıllardan sonra korku türü eleştirel ilgiyi daha çok üzerine çekmiş ve bu yapımlardaki toplumsal referanslar incelenmeye başlamıştır (Topçu, 2016: 164).

Korku türünün gösterişli bir konu dağarcığının olması, temel bir duygu olan korkunun unsurlarının oldukça çeşitli olmasından kaynaklanıyor olabilir. Korku sineması altında “dehşeti öne çıkaranlar” ve “gerilime ağırlık verenler” şeklinde bir ayırım yapmak mümkündür (Abisel, 2016: 171).

Korku türü, izleyiciler üzerindeki planlanmış duygusal etkisiyle öne çıkan bir türdür. Korku türü genel olarak şok etme, iğrendirme, nefret uyandırma gibi etkiler hedefler. Türün hedeflediği duygusal etki çoğunlukla karakter uyulaşmaları ile oluşturulur. Bu karakterler çoğu zaman “tehdit edici” ve “doğal olmayan” canavarlar olarak ortaya çıkar (Bordwell ve Thompson: 2012: 339-340). Korku filmleri, genel olarak izleyicilerin kendi yaşamının son bulmasına veya bedenine yönelik tehditlere ilişkin korkularına seslenir. Bu filmler özünde ölüm, öldürme, varlığının sonra ermesi ve acı çekmeyle ilgilidir. İnsanların ana korkularına dayanan korku türü vampir, zombi, ruh ve hayalet gibi hikâyeleri de sıkça kullandığı için dünyanın her yerinde izleyicinin ilgisini çekebilir (Abisel, 2016: 135). Korku türünün iyi anlaşılabilmesi için universal korkular, yöresel korkular, din etmenleri ve türün üretildiği siyasal ve sosyal konjonktürün irdelenmesi gerekir. Fakat bunu yapmak için küresel ve yerel ilişkisi de göz önüne alınmalıdır (Kırel, 2011: 265).

Korku türündeki filmler anlatı yapıları yönüyle olduğu kadar olay örgüleri açısından da klasiktir. Korku türünün kapsamına giren filmler çoğunlukla canavarların

olağan hayata karşı saldırıya geçmeleriyle başlar. Normal süregiden hayata karşı saldırıya geçen canavarı etkisiz hale getirmekse diğer karakterlerin görevi olur. Genel türsel uylaşım gereği canavarı engellemekle yükümlü olan karakterler ilk başlarda canavarın varlığına inanmayı reddeder (Bordwell ve Thompson: 2012: 340).

Stüdyo döneminin korku filmleri, vampirler ve kurt adamlarla ilgili Doğu Avrupa halk öykülerine, zombileri konu alan Karayib masallarına, Goethe'nin ünlü eseri *Faust*'a ve daha birçok başka anlatıya dayanır (Sobchack, 2008: 367). Öte yandan, 1930'lu ve 1940'lı yıllarda Hollywood'un en büyük dört stüdyosu olan Paramount, MGM, 20th Century-Fox ve RKO film pazarının bir bölümünü rakip stüdyolara bırakmak pahasına korku janrına çok fazla yakın durmamıştır. Universal, Tod Browning yönetmenliğinde çekilen 1931 tarihli *Dracula* ve yine 1931 yılında James Whale yönetmenliğinde çekilen *Frankenstein* filmlerini yaparak korku filmlerine öncülük etmiştir. Böylece düşük maliyetli bir stüdyo türü olarak korku filmleri niceliksel ve niteliksel olarak artışa geçer (Sobchack, 2008: 369).

Dışavurumcu Alman sineması da korku türünün gelişmesine önemli katkılar sağlamıştır. Dışavurumcu Alman sinemasının doğaüstü atmosferleri aktarmada açılı oyunculukları, biçimi bozulan dekorları ve yoğun makyaj yapılmış oyuncuları kullanmıştır. Korku filmleri genellikle ileri bir film teknolojisine ihtiyaç duymayan özel efektlerle ve makyajla etkili olabildiği için düşük bütçeli yönetmenlerin ilgisini çekmiştir. 1930'lu yıllarda ise Universal'ın başlattığı korku filmleri dönemi *The Mummy* (1932), *Frankenstein* (1931) ve *Dracula* (1931) gibi yapımlarla büyük bir ivme kazanmıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 342).

Korku türü belli oranda ruh çözümü filmleriyle girift olan ve ilk başlardan itibaren bilim kurguyla birlikte yürüyen bir tür olmasına rağmen, gerilim ve korku her zaman farklı türler olarak nitelenmiştir. Bilim kurgu ve korku filmleri de yer yer birbirinin alanlarına girebilir ve ortak nitelikler gösterebilir. Örneğin; James While'ın *Frankenstein*'i ve *Görünmeyen Adam*'i bilim kurgu türüne dâhil olsa da korku türünün niteliklerini de gösterir (Onaran, 2012: 116-118).

Yıldız ve tür sistemleriyle ekonomik bunalıma girilen bir dönemde Hollywood, sesli filmlere geçerek korku filmlerinin belirleyicisi haline gelmiştir. *Universal Pictures* korku türünün popülerlik kazanmasında önemli bir yere sahiptir (Abisel, 2016: 150).

Universal'ın korku klasikleri arasında yer alan *Dracula*, *Frankenstein*, *Kurt Adam*, *Mumya* gibi filmler neredeyse her zaman seyirci bulur (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 69). Seyircinin bir çaba harcamadan neler olduğunu anlayabilmesi, duygusal olarak kısıtlanabilmesi ve izlediği şeye müdahale edebileceğini düşünerek tehlikede olan karakterleri uyarmaya çalışması gibi örneklerden de anlaşılabilceği üzere izdemsal açıdan korku filmlerinde her şeyin açık bir şekilde verilmesi önemli bir durumdur (Abisel, 2016: 180-181).

Sinema tarihinin en uzun ömürlü ve en kapsamlı film türlerinden biri olan korku türü aynı zamanda diğer türlere göre daha ucuza mal edilebilen bir türdür. Aynı zamanda, neredeyse her yerde ve her zaman belirli bir seyirci kitlesine ulaşabildiği için sinema endüstrisinin krizlerinden en az etkilenen türdür. Bunun yanı sıra, korku filmlerinin bir ülkenin coğrafyasıyla veya tarihiyle doğrudan bir bağlantısı olduğunu da söylemek zordur. Danimarka ve Almanya sessiz film dönemindeki korku türünün ilk örneklerini çekse de 1930'larda Hollywood benzer özelliklerdeki filmlerinin daha popüler olmasını sağlamıştır (Abisel, 2016: 135).

Korku türünde temsil ve cinsellik, kültürel olanın gündemde olması kadar önemli kavramlar olarak görülebilir. Kültürel kaynaklar tür filmlerinin yapılmasında önemli bir işleve sahiptir. Korku filmlerinde dramatik yapının din ve inanışlardan beslenmesi için bu iki unsurun kültürel boyutlarıyla ele alınması gerekir. Tür filmlerinin yaratılabilmesi için popüler sinemadaki önemine bakmak gerekir. Canlı bir popüler sinema ve izleyicinin ilgisi tür filmi yaratmak için yeterli olabilir (Kırel, 2011: 263-264).

Korku türünün eleştirel ilgiye değer görülmesi ve türün parlak dönemlerinden birini yaşamasıyla birlikte, 1970'li yıllarda yapılan incelemelerin büyük bir bölümü korku türüne odaklanır. İnsanların her zaman kaçındıkları korkularını yansıtan bu yapımlara neden ilgi gösterdikleri ve korkmak için neden kendi iradeleriyle para ödeyerek bu filmleri izledikleri sorusu incelemelerin odaklandığı temel sorudur. Bu soruya verilen ilk cevap, konuyu katharsis kavramı etrafında ele alır. Bu yanıt, toplumsal yapıda bastırılan her türlü arzu ve ihtiyacın oluşturduğu rahatsızlığın, korku filminde sunulan özdeşleşme olanağı sayesinde geçici olarak giderilmesine gönderme yapar. Kendisini korku ve tehdit altında hissetmeden filmi izleyen seyircinin, özdeşleşme yerine korkulanın başkalarının başına gelmesini izlemekten haz duyması da

söz konusu olabilir (Abisel, 2016: 163-164). Siegfried Kracauer, korku türüne dahil olan yapımları ciddiye alan isimlerin başında gelir. Kracauer, 1947 yılında kaleme aldığı *Caligari'den Hitler'e: Alman Sinemasının Psikolojik Tarihi* (From Caligari to Hitler: A Psychological History of The German Film) adlı eserinde Alman sinemasının sessiz dönemini irdeler. Birinci Dünya Savaşı'nın ardından çekilen filmleri Alman toplumunun içinde bulunduğu ruh halinin yansıması olarak ele alan Kracauer, bu filmleri otoriteryen eğilimi yansıtan ve Nazizm'e giden yolun biçimlenişini gösteren yapımlar olarak görür. Kracauer'ın toplum ve sinema arasında kurduğu ilişki pek çok akademisyen tarafından kabul edilir (Abisel, 2016: 162). Kracauer'ın sinema ve toplum arasında kurduğu bu bağlantının, kültürel ve toplumsal olguların ve zamanın ruhunun direkt yansıması olduğunu kabul etmenin yeterli olmadığını düşünenler de vardır. Böyle düşünenlerden birisi olan Marcia Landy'e göre, korku türü hem birtakım toplumsal talepleri ve kişisel arzuları hem de bunların yasaklanmasını içerir. Landy'e göre cinsellik, sınıf, iktidar gibi kavramları irdellemek için zengin bir kaynak olan korku filmlerinin bu potansiyeli geç anlaşılmıştır (Landy'den akt. Abisel, 2016: 163)

Korku türü, popüler kültür içinde önemli bir yer edinmesine rağmen Türkiye'de uzun seneler çok yer edinemeyen bir tür olmuştur. Bununla birlikte, Türk sinemasındaki ilk örneklerle bakıldığında korku filmleriyle ilgili çok fazla üretim yapılmadığı anlaşılır. Popüler türler açısından 2000'li kadar Türkiye'de korku türüne ait çok az sayıda film bulunabilir (Kırel, 2011: 260). Türk sinemasında psikolojik ya da doğüstü korku esintilerine yer yer rastlanabilse de korkunun bir tür olarak azlığı dikkat çeker. Bu noktada sürekli sorulan bir soru tekrar gündeme getirilebilir: “*Yeşilçam sineması her türe el atarken neden korku sinemasından uzak kalmıştır?*” (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 69). Önceki senelerde korku ve bilim kurgu filmlerinin az sayıda üretiliyor olmasının nedeni Türk sinemasının teknik ve ekonomik altyapısının yetersiz oluşudur (Kırel, 2011: 264). Literatürde söz konusu türlerdeki geri kalmışlığın nedenlerini teknik yetersizliğe (özel efekt, ışıklandırma, makyaj, çevre düzenlenmesi, türde deneyimli ya da yatkın senaryo yazarları, yönetmenler) bağlayanlar olduğu kadar, korku filmlerine olan ilgisizlik ve temelinde yatan ticari kaygılardan dolayı büyük şirketlerin uzak kalmasından kaynaklandığını söyleyenler de vardır (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 69). Yeşilçam'ın bu kısıtlı imkânlarından, yetersiz teknik alt yapısından dolayı dijital, görsel efektler ve büyük dekorların olmamasından dolayı bilim kurgu filmleri de uzun

bir süre hayal olarak kalır (Scognamillo ve Demirhan,1999: 33). Çalışmanın örneklemine dâhil edilen *Drakula İstanbul'da* filmi, teknik yetersizliğe ve yetersiz bütçesine rağmen Türk korku filmlerinin makûs talihini yenen önemli yapımlardan birisi olmuştur.

Korku sineması da tüm popüler film türleri gibi '*geleneksel dramatik anlatı yapısını*' kullanır. *Giriş, gelişme, çatışma, çözüm* biçimine uygun olarak, karakterlerin hareketlerini içeren ve nedensellikte birlikte, ileriye hareket eden bir gerilim oluşturur ve sonuç olarak çatışmaya giden yolu kurar (Abisel,2016: 182). Özellikle korku türüne ait Hollywood filmlerinin şekli ve anlatısal biçimlerinin Türk sinemasını etkilediği anlaşılabılır (Kırel, 2011: 261).

Sinemada korkunun önemli bir hale gelmesi ve korku filmlerinin gelişmesi kısa sürede birçok ülkede etkili olur. Bu gelişmeden payını alan Türk sinemasının ise Hollywood'daki türdeşlerine öykünen filmler çekmekten daha ileriye gidebildiğini söylemek zordur. Türk sinemasının ilk korku filmi Aydın Arakon yönetmenliğinde 1949 yılında çekilen ve günümüze hiçbir kopyası ulaşmayan *Çığlık* filmidir. Ancak pek çok kaynak da Mehmet Muhtar'ın, Ali Rıza Seyfi imzalı *Kazıklı Voyvoda* romanından uyarlanan *Drakula İstanbul'da* (1953) filmini Türk sinema tarihinin ilk korku filmi olarak işaret eder (Yurdigül ve Zinderen, 2015: 169). Türkiye'de korku türünde bir ilk olarak gösterilen *Drakula İstanbul'da* dönemine göre büyük bir iş yapmasına rağmen yurt dışına açılammıştır. O döneme göre enteresan ve beklenmedik türden bir yenilik olan *Drakula İstanbul'da* Turgut Demirağ'a göre bir deneme olarak kalmıştır (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 71). Diğer bir önemli film ise Metin Erksan tarafından yönetilen *Exorcist* filmidir. Erksan, 1974 yılında çekmiş olduğu *Şeytan* filmini 1973 yılında çekilen *Exorcist* filminden etkilenecek çekerek. Filmde İslam inancıyla ilgili öğelere rastlanır. Bundan dolayı tür filmi incelemelerinde melezleşme kavramı da göz önüne alınmalıdır (Kırel, 2011: 272).

Türk sinemasında korku türüne ilişkin örnekler arasında sayılabilecek başlıca filmler kabaca *Çığlık* (1949), *Drakula İstanbul'da* (1953), *Ölüm Saati* (1954), *Görünmeyen Adam* (1955), *Ölümler Konuşamaz Ki* (1970), *Şeytan* (1974), *Karanlık Sular* (1974) şeklinde sıralanabilir. İkibinli yıllara gelindiğinde ise bu dönemin Türkiye'de korku türü için en verimli dönemin başlangıcı olduğu ifade edilebilir. Bu dönemde,

korku – komedi karışımı olan *Okul* (2003) ve *Hababam Sınıfı Üç Buçuk* (2006) gibi filmlerin yanı sıra *Dabbe* (2006), *Büyü* (2006), *GOMEDA* (2006), *Beyza'nın Kadınları* (2006), *Küçük Kıyamet* (2006), *Araf* (2006), *Gen* (2006) , *Dabbe 2* (2010) ve *Ada: Zombilerin Düğünü* (2010) gibi filmler çeşitli nitelikleri sebebiyle öne çıkar (Kırel, 2011: 275-276).

1.1.4. Uzak Gelecekler, Uzak Gezegenler: Bilim Kurgu

Bilim kurgu türünün ilk örneği olarak *Ferdinand Zecca'nın* 1901 tarihli *Gökyüzünün Fethi* gösterilebilir. 1902 yılında ise *Jules Verne'in Aya Yolculuk* ve *H.G Wells'in Ayda İlk İnsan* adlı yapıtlardan esinlenen Georges Melies *Aya Yolculuk* filmini çeker (Onaran, 2012: 118). Bilim-kurgu türünün başlangıcı olarak Georges Melies imzalı 1902 tarihli *Aya Seyahat* (*Voyage to the Moon*) filmi kabul edilir. Sihirbazlık ve sahne becerilerini kullanarak dekorlarla bu filmi çeken Melies, Lumiere Kardeşler'in aksine filmin gerçekliği değiştirebilme kapasitesini çok çabuk fark etmiştir. Melies oldukça erken bir tarihte sinematik illüzyon formunun önemli bir örneğini sergilemiştir (Monaco, 2021: 318-319). Melies imzalı *Voyage to the Moon* filminin bilim-kurgu türünün öncüsü olarak kabul edilmesi uzay teması üzerine kurulmasından ve anlatsal olarak sinematik fikirler içermesinden dolayıdır. Bilim-kurgu janrında genel olarak uzay, zaman yolculuğu, kıyamet ve yok oluş, öte gezegenlerin keşfi, farklı türlerin ve dünyaların savaşı gibi temaları ele alır. Dijital teknoloji kullanılmadan, yalnızca bilimsel meseleleri konu alan bilim-kurgu filmleri yapılabileceği gibi, Melies'nin öncü denemesi olan *Voyage to the Moon* stilinde gerçek dekorlarla da türe eser verilebilir.

1926 yılların ortalarına gelindiğinde ise Fritz Lang tarafından yönetilen *Metropolis*'in çevrilişi sinema tarihinin en önemli bilim kurgu filmlerinden birisini ortaya koyar (Onaran, 2012: 119). Bilim-kurgu türü dünya sinemasında en çok ilgi gören ve genelde en özenli yapımları ortaya çıkaran türlerin başında gelir. İstisnai örnekler dışında neredeyse her zaman çok yüksek yapım bütçeleri gerektirmeleri sebebiyle de sinemanın endüstriyel anlamda öncülüğünü üstlenen ülkelerde çekilirler.

Her türün kendisine ait bir ikonografisi vardır. Bordwell ve Thompson'ın ifadeleriyle; “Görsel bir araç olan sinema, türleri ayrıca uyuşumsal ikonografi aracılığıyla da tanımlar. Bir türün ikonografisi filmde filme anlamı aktaran ve sürekli

olarak ortaya çıkan simgesel görüntülerden oluşur. Genellikle nesneler ve dekorlar bir tür için ikonografiyi sağlarlar. 1920'ler Ford marka bir arabadan dışarı çıkmış bir silahın yakın-çekimi o filmin bir gangster filmi olduğunu teşhis etmeye yeterken, bir kimonoda asılı uzun, eğimli bir kılıcın çekimi bizi samuray dünyasına yerleştirecektir. Savaş filmleri yaralılarla dolu savaş alanlarında, kulis müzikali gösteri salonu ve gece klüplerinde, uzay yolculuğu filmi uzay gemilerinde ve uzak gezegenlerde geçer'' (Bordwell ve Thompson, 2012: 330). Bordwell ve Thompson'ın işaret ettikleri örneklerin hepsi türsel uyulaşımın ve ikonografilerin rolünü ortaya koyar. Sözü edilen ikonografileri barındıran filmlerin türsel kimlikleri belirginleşir. Tür filmleri, sınırlandırılmış doğaları gereği bu ikonografik uylulaşımlara büyük ölçüde uymak durumundadır. Klasik anlatı sineması geleneği ile yakın bir ilişki içinde olan tür filmlerinin ikonografik uylulaşımları starların oyunculuk performanslarından sinematografik tekniklere kadar geniş bir alana yayılır. Bilim-kurgu türünde uzay gemisini yöneten ve her şeye hâkim olan zeki kaptan, kendisini ekibine adanmış bir uzay gemisi mürettebatı, gezegeni ve insanlığı yok etmeye çalışan güçlü bir uzaylı düşman neredeyse her zaman vardır. Bu tür filmlerin kahramanları genellikle kararlı, güçlü, zeki, agresif ve adanmış tiplerdir. Filmin merkezinde uzay değil de olağan dünyayı tehdit eden başka bir felaket olsa bile oyuncuların söz konusu nitelikleri yansıtan stilize performansları değişmez. Oyunculuk anlamındaki ikonografik uylulaşımlar gibi diğer sinematik ikonografiler de türleri belirler. Çekim ölçekleri ve kamera hareketleri, makyaj, aydınlatma, kurgu, özel efekt ve mekân tasarımı bu ikonografilerin en başında gelir.

Bilim kurgu filmlerinde asıl konu genel olarak uzaydır. Filmlerin ortaya çıkmasından itibaren çekilen ilk örneklerde olduğu gibi günümüze dek bu konuyla ilgili yüzlerce film sinema ve televizyon için çekilmiştir. Genellikle geçmiş ve gelecek zamanları anlatan bilim kurgu filmleri ise çoğunlukla çevre olarak laboratuvarlara, denizaltı kentlere, geleceğin uzay gemilerine, karanlık ve gizemli şehirlere yer verir (Onaran, 2012: 121-123). Bilim-kurgu janrının bilimsel ve teknolojik gelişmelerin sonuçları üzerine yoğunlaşmak, Dünya dışı yaşam formlarıyla temas, uzay yolculuğu, uzak gelecek gibi birbirleriyle bağlantılı ortak nitelikleri vardır. Bilim ve teknolojiye yaşanacak gelişmeler sayesinde insanlığı öte gezegenlere gidebileceği, farklı yaşam formlarıyla iletişim kurulabileceği ihtimali üzerinde yoğunlaşan bilim-kurgu türü, dünya

dışı yaşam formlarını canavar gibi betimleyerek korku filmlerinin birtakım niteliklerini paylaşır. Ancak, tür eleştirmenleri 1950’li yılların bilim-kurgu filmlerine ayrı bir önem gösterir. Bu tarihlerde yapılan bilim-kurgu filmlerinin genel olarak uzak gelecekte değil günümüzde geçtiği görülür. 1950’li yılların bilim-kurgu filmlerinde nükleer güç konusundaki gelişmeler ve teknolojiadaki ilerlemelerin sonuçları ele alınır. Nükleer güç konusundaki gelişmeler ve teknolojiadaki ilerlemelerin sonuçlarına odaklanan bu filmler çoğunlukla negatif bakış açılarını yansıtır. Bu yapımlarda insalık genellikle tehdit altındadır. Korku türünün yok edici canavarının yerini bu yılların bilim-kurgu janrında insanoğlunun kendisi alır. İnsanoğlunun kendi kendisinin düşmanı ve olası yok edicisi olarak işaret edildiği filmler toplumsal bir anksiyetenin yansıması olarak değerlendirilebilir (Buckland, 2018: 159-160). Bilim-kurgu türü, bu açıdan bilim ve teknolojiyi şeytanın ya da zombinin yerine koyar. Fakat bu kez insanın teknoloji yüzünden “kişilik yitirimine” uğradığı iddiasını da gündemleri arasına alır (Oskay, 1982: 134).

Bilim kurgu filmlerinin bazıları Uzay Çağı’nda geçerken bazıları Bronz Çağı’nda geçebilir. İnsan bedeninin içinde, yerkürenin merkezinde geçebileceği gibi canavarlar, robotlar, kutsal varlıklar gibi temalarla da varlık gösterebilir. Bu filmler, kimi zaman bilimsel verilere dayanırken kimi zaman da yalnızca kurgudan ibaret olabilir. Ancak yine de bu tür kapsamında genel olarak kitlesel yıkımlar, salgın hastalıklar, başka türlere dönüşüm, yok edilmeler gibi dehşet ve endişe yaratan hikâyelerin işlendiğini görmek mümkündür (Oskay, 1982: 174).

Bilim kurgu türü, Türk sinemasına Lütfi Ömer Akad’ın *Görünmeyen Adam İstanbul’da* ve Orhan Elçin’in *Uçan Daireler İstanbul’da* filmleriyle 1955 yılında girer (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 33). Yeşilçam’ın B türü yapımlarında kullanılan bilim kurgu başarılı olamamıştır. Aslına bakılırsa başarılı olmaya pek niyetli de değildir. 1982’de Türk sinemasında kült film ilan edilen *Dünyayı Kurtaran Adam* marjinalliği ile öne çıkar. Bu film tür olarak bilim kurgu ve “*Uzay Operası*”dır. Bilim kurgu açısından Türk sinemasının az sayıda örneklerinden biridir. Fakat içerik ve biçimiyle bilim kurgu türündeki örneklerinden ayrılır (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 60).

1.1.5. Masallardan Beyaz Perdeye: Masal Uyarlaması Filmler

Masal filmleri genel olarak halkın ortaya çıkardığı, sözlü gelenekten kaynaklanan, düşlere dayanan; genellikle insanlar, hayvanlar, dev, cadı ve peri gibi varlıkların yaşadığı sıra dışı olayları anlatan bir türdür (<https://sozluk.gov.tr>). Masal filmleri bir masal havası içinde geçer ve konusunu bir masaldan alır (Özön, 2000: 463). Masallar, sinemanın icadı ile birlikte bir bakıma yeniden keşfedilir. Sinemanın icadını takip eden yıllarda masal ve sinemanın yakın bir ilişki içinde olduğu görülür. Masal, sinemayı görsel ve anlatı yönünden besler. Sinemanın gelişiminde önemli katkıları olan Fransız illüzyonist ve sinemacı Georges Melies, 1899 yılında Charles Perrault'un *Cinderella* masalını sinemaya uyarlayarak masal sinema ilişkisini de başlatır (Tunalı, 2017: 365). Sinemanın icadından bu yana, çok sayıda masal uyarlanarak beyaz perdeye taşınır. Grimm Kardeşler, Charles Perrault, Hans Christian Andersen imzalı masallar beyazperdeye en sık aktarılanlar arasında ilk akla gelenlerdir (Moen'den akt. Tunalı, 2017: 365).

Propp, *Morphology of the Folktale* (Masalın Biçimbilimi) yapıtında masalın doğuşunu, kökenini araştırmak için ilk olarak ne olduğunu bilmek gerektiğinden söz eder. Propp, masallar için önce eşsüremlili (senkronik) bir inceleme yapılması gerektiğini, ardından da artsüremlili (diyakronik) bir inceleme yapılması gerektiğini ifade eder. Kendi yöntemini açıkladıktan sonra işlevlerini saptayan Propp'a göre, eylem kişinin işlevidir ama olay örgüsünün içinde bu eylem de anlamına göre belirlenmiştir. Yani masalların temel bölümlerini kişilerin eylemleri oluşturur. Propp bununla birlikte 31 işlev ortaya koyar (Rifat, 2018: 11). Bu işlevler aşağıdaki gibidir;

1. Aileden biri evden uzaklaşır
2. Kahraman bir yasakla ya da kısıtlamayla karşılaşır
3. Yasak ihlal edilir
4. Kötü kişi bilgi edinmeye çalışır
5. Kötü karakter kurbanıyla ilgili bilgi toplar
6. Kötü karakter kurbanını ya da onun servetini ele geçirmek için onu aldatmaya çalışır
7. Kurban aldanır, istemsiz bir şekilde düşmanına yardım eder

8. Kötü karakter aileden birine zarar verir ya da aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister
9. Eksikliğin ya da kötülüğün haberi yayılır ve bir dilekle kahramana başvurulur, kahraman gönderilir
10. Kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye kendisi karar verir
11. Kahraman evinden gider
12. Kahraman karşılaştığı saldırıdan geçerek büyülü bir nesne ya da yardımcı edinir
13. Kahraman ileride başışının eylemlerine tepki gösterir
14. Kahramana büyülü nesne verilir
15. Kahraman kılavuzluk ederek aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır
16. Kahraman ve saldırgan karşı karşıya gelir
17. Kahraman özel bir işaret bulur, kahraman damgalanır
18. Kötü karakter yenik düşer
19. Başlangıçtaki eksiklik karşılanır ya da talihsizlik giderilir
20. Kahraman geri döner
21. Kahramanı izlerler
22. Kahramana yardım ederler
23. Kimliğini gizleyen kahraman kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider
24. Düzmece kahraman asılsız savlar ileri sürer
25. Kahramana zor vazife önerilir
26. Zor görev yerine getirilir
27. Kahraman artık tanınır
28. Saldırganın, kötü kişinin ya da düzmece kahramanın gerçek kimliği ortaya çıkar
29. Kahraman yeni bir görünüme sahip olur
30. Düzmece kahraman ya da kötü karakter cezalandırılır
31. Kahraman tahta çıkar ve evlenir (ödüllendirilir) (Propp, 2018: 28-65).

Bu işlevlerin hepsine tüm masallarda rastlanmasa da, birkaç işlevin eksikliği masalların ortaya çıkışındaki olay örgüsünün düzenini bozmaz. Karakterler değişik özelliklerle farklı masallarda donatılmışlardır, temel boyutları farklıdır ama yaptıkları

eylemler işlevleriyle aynıdır (Rifat, 2018: 11). Bunu “eylem alanı” olarak adlandıran Propp, farklı karakterler tarafından her eylem alanının işgal edilebileceğini söyler. Bunlar rollere göre sınıflandırılan ilk örneklerdir. Propp’un yedi eylem alanı şunlardır:

1. Kötü karakterin (saldırgan’ın) eylem alanı
2. Sağlayıcının (bağışçı’nın) eylem alanı
3. Yardımcı’nın eylem alanı
4. Aranılan kişinin (Prenses’in) ve babası’nın eylem alanı
5. Göndericinin (gönderen’in) eylem alanı
6. Kahraman ya da kurban kahraman’ın eylem alanı
7. Düzmece Kahraman’ın eylem alanı

Bundan anlaşılacağı üzere masalda yedi karakter vardır. Hazırlayıcı bölümün işlevleri bunlar üzerine bölüştürülmüştür ama bu düzenli bir bölüştürme olmadığı için kişileri tanımlamada kullanılamaz (Propp, 2018: 80-81).

Masal, Türk sinemasına ise Baha Gelenbevi’nin yönetmenliğini yaptığı 1953 tarihli *Balıkçı Güzeli- Bin ikinci Gece* ile girer. Bu filmin ardından 60’lı yılların ortalarına kadar masal türüne yönelik örneklerle rastlanmaz. 1964 yılında Mehmet Dinler’in çektiği *Cıralı İbo ve Kırk Haramiler*, 1965 yılında Yavuz Yalınkılıç’ın çektiği eski Bağdat’ta geçen *Keloğlan* ve 1968 yılında Ertem Göreç’in çektiği *Bağdat Hırsızı* filmleri ile tür yeniden yaşam belirtileri göstermeye başlar (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 15).

Masallar belirli yıllarda kendilerine Türk sinemasında da sıklıkla yer bulur. Yeşilçam’ın niceliksel anlamda oldukça iyi bir dönemine denk gelen 1960 ve 1970’li yıllarda bu türde çok sayıda film üretilir. Türkiye’nin en çok film üreten ülkeler arasında yer aldığı bu dönemde, özellikle de tecimsel yönü sebebiyle film üretiminin yoğunlaşması ile fantastik öğeler içeren yapımlar yerli sinemanın bir parçası haline gelir. Ertem Göreç tarafından yönetilen 1970 tarihli *Pamuk Prenses ve 7 Cüceler*, Nuri Ergün tarafından yönetilen 1971 tarihli *Ali Baba ve Kırk Haramiler*, Tunç Başaran tarafından yönetilen 1971 tarihli *Ayşecik ve Sihirli Cüceler Rüyalarda Ülkesinde*, Süreyya Duru tarafından yönetilen 1971 tarihli *Kül Kedisi* ve yine Süreyya Duru tarafından yönetilen 1971 tarihli *Keloğlan*, Metin Erksan tarafından yönetilen 1972 tarihli *Keloğlan ile Cankız* ve yine Süreyya Duru tarafından yönetilen 1976 tarihli *Ben Bir*

Garip Keloğlanım gibi filmler özellikle anılmalıdır. Söz konusu masal filmi akımına bakıldığında, yapımların “*Keloğlan*” gibi Türk masal anlatı geleneğine dayanan nadir örneklerinin dışında büyük çoğunluğunun yerel olmayan masal anlatılarından beslendiği ve uyarlandığı görülür. 1970’li yıllarda yerli sinemada örneklerine sıklıkla rastlandığı, 70’lerin sonunda beyaz perdeden yavaşça çekilmeye başladığı da göz önüne alınırsa Türk sinemasında masal uyarlamalarının kısa ömürlü bir akım olduğunu söylemek mümkündür.

Halit Refiğ’in 1970 yılında çektiği *Adsız Cengaver* filmi de değişik masal arketiplerini toplu bir şekilde kullanması yönüyle dikkate değer bir yapımdır. Yeşilçam’da masal furyası hızlı başlamış ve hızlı bitmiştir. Zülfü Livaneli tarafından 1993 yılında çekilen *Şahmaran* filmine kadar yirmi yıla yakın bir süre “masallardan yararlanılarak çekilen fantastik filmlerle” karşılaşılmamıştır (Parlayandemir, 2015: 135).

1.1.6. Adalet Arayan Kovboylar: Western

Western, sinema tarihinin başlarında ortaya çıkıp 1910’lu yıllardan itibaren yaygınlaşmaya başlamış Amerika orijinli bir türdür. Kısmi olarak tarihsel gerçeklikten de ilham alan bu türün hikâyeleri Amerika’nın batısındaki kovboyları, yerli kabileleri ve kanun kaçaklarını merkeze almıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 337). Bu filmlerde siyah şapkalılarla beyaz şapkalılar arasındaki çatışma iyi ve kötü arasında olan çatışmaya gönderme yapar. Uygarlık ve vahşilik, suçlular ve şerifler, kıtaya gelenler ve yerliler arasındaki çatışmalar da sıklıkla işlenir (Önk, 2011: 3873). Western türü geniş bir izleyici ve hayran kitlesine sahiptir. Tek başına kötülerle savaşan kovboy ve filmin sonunda çoğunlukla iyinin kazanmasının seyircide neredeyse her zaman olumlu bir karşılığının olduğundan söz etmek mümkündür (Akyol, 2015: 193).

Türlerin çoğu sinemanın kitlesel bir eğlence aracı olarak gelişmesine katkı sağlamıştır. Türlerin karakteristik özellikleri, egemen temaları, izleyici ile ilişkileri, teknik yaklaşımları, tecimsel kapasiteleri ve ideolojik arkaplanları zaman içerisinde olgunlaşmış ve yerleşik hale gelmiştir. Western, türler içerisinde ideolojik doneleri en çok barındıranlardan birisidir. Bordwell ve Thompson bu konuda şu ifadeleri kullanır: “*Bu tür geliştikçe kendi uylarımlarında dolaylı olarak ifade edilen toplumsal bir*

ideolojiye bağlandı. Beyaz nüfusun batıya doğru ilerlemesi tarihsel bir misyon olarak görülürken, fethedilen yerli kültürlerle genellikle ilkel ve vahşi muamelesi yapıldı. Western filmleri Yerli Amerikalılara ve Hispaniklere dair stereotiplerle doludur'' (Bordwell ve Thompson, 2012: 338). Western türünün dünya genelinde benimsenmesi, büyük oranda ataerkil yaşam biçimine uygun olarak “kahramanlık” vasıtasıyla kurulan “güçlü erkek” imgesinin oluşturulmasına bağlanabilir (Abisel, 2016: 77).

‘Western’, sadece bir film türü değil aynı zamanda Batı’ya ait, Batı ile ilgili anlamına gelen bir isimdir (Özön, 1984: 135). Western, Amerikan halkının edebiyatına, kılık kıyafetine ve siyasetine kadar yansımış bir kültür olarak da görülebilir (Akyol, 2015: 194). Western türü, ABD’nin Atlantik kıyısından içerilere, batıya doğru göç sırasındaki olayları konu alan filmleri kapsar. Westernler temelinde bu bölgenin tarihi olaylarına, halkbilimine ve yazılı kaynaklarına dayanır. Westernler göçmenlerin yeni bir alana gelmeleri ve yayılmaları, yeni topraklara yerleşme sorunları, Kızılderililerle savaş, bağımsızlık savaşı gibi konuları ele alır. Kızılderililer, kovboyar, haydutlar, şerifler bu filmlerin ana karakterleridir. Almanya, Japonya, İtalya ve Türkiye gibi pek çok ülkede Amerikan orijinli kovboy filmlerine öykünen filmler üretilmiştir (Özön, 2000: 436-437). Western filmleri; adaleti tahsis eden kovboyar, hakları gasp edilen masum insanlar, kovboyarın uğrak yerleri olan barlar, özel kovboy kıyafetleri giyinen insanların çatışmaları, tetiği ilk çekenin düşmanını öldürmesinin meşrulaştırılması gibi klişeleşmiş unsurlara sıklıkla yer verir (Onaran, 2012: 109). Toplumsal koşulların seneler içinde değişmesiyle filmlerdeki kovboyun giyimi ve davranışları da değişiklik gösterebilir. Beyaz erkek kahraman olarak kovboy, saldırılara karşı kasabaları ve aileleri koruyan, macera peşinde koşan, zorda olanlara yardım eden bir merkez kahraman olarak belleklere kazınır (Abisel, 2016: 93).

Kovboy filmlerinin Amerikan sinemasında adeta bir efsane oluşturduğu söylenebilir. Edwin S. Porter’ın çektiği *The Great Train Robbery* (Büyük Tren Soygunu) adlı yapımla ilk defa 1903 yılında bu türün unsurları ortaya çıkar (Onaran, 2012: 109). Eleştirmenler tarafından bu film western türünün tipik anlatı yapısını gösteren ilk film olarak gösterilir (Akyol, 2015: 195). 1903 tarihli *Büyük Tren Soygunu* filmi, sinema tarihinin ilk kurgusal western filmi olarak kabul edilir. Edwin S. Porter yönetmenliğinde çekilen *Büyük Tren Soygunu*, günümüzde de western janrına dahil olan çok sayıda öğeyi barındırır. Buscombe; trenin silahlı kişiler tarafından soyulması, dış

mekânlar, at üstündeki kovalamacalar ve son çarpışma gibi ikonik öğeler filmde yer alsa da çağdaş izleyicinin filmi western olarak kabul edip etmeyeceğinin kuşkulu olduğunu söyler (Buscombe, 2008: 334).

1910 ile 1960 yılları arasında dünya çapında ulusal egemen sinemanın en büyük türü olan westernin popülerliği, Hollywood'un küresel film pazarına hâkim olması noktasında önemli bir etken olmuştur (Buscombe, 2008: 333).

Western türünden söz edildiğinde çoğunlukla İtalyan yönetmenler tarafından çekilen Spagetti Western türündeki filmlere de kısaca değinmek yerinde olur. 1960'lı yıllarda kendini göstermeye başlayan bu tür western biçimlerini önemli ölçüde dönüştürür. 1964'te Sergio Leone'nin klasikleşmiş filmi olan *Per un pugno di Dollari* (Bir Avuç Dolar) filmi sinema piyasasında önemli bir hadise yaratır. Kovboy filmlerinin kazandığı hasılatlar diğer ülke sinemalarını Almanya, Japonya, İspanya gibi ülkeleri de etkiler (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 105). Western türünün önemli bir alt türü olarak kabul edilen 'Spagetti Western' filmlerinin çoğunlukla Amerikan kovboy filmlerinden esinlenen İtalyan yönetmenler tarafından çekildiği görülür. Bu filmler ilk bakışta klasik western filmlerinden daha düşük bütçelerle çekilmiş olmalarıyla öne çıkar. Genellikle doğal platolarda çekilen ve çoğunlukla yıldız olmayan oyuncuların rol aldığı bu alt türün rüştünü ispatlayacak olan kült filmler ortaya çıkana kadar hak ettiği saygınlığı gördüğünü söylemek zordur. Ancak gerek stilistik farkları gerekse anlatıdaki farklarıyla üzerinde daha fazla durulması gereken bir tür olduğu ifade edilebilir.

Western türündeki filmlerin birçok sahnesinde sunulan devinimler doğal manzara görünümlerini gerekli kıldığı için bu filmlerde doğal manzaraların önemli bir yeri vardır. Bundan dolayı geniş çekim ölçeklerinin en çok kullanıldığı filmler klasik western türündekiler olmuştur (Abisel, 2016: 128- 129). Bu, sinemada türsel uyuşmaların zaman içerisinde nasıl ortaya çıktığı konusunda oldukça küçük görünen, basit ama kaydadeğer örneklerden birisi olarak görülebilir.

1967 yılında çekilen *Ringo Kid* (Kanunsuz Kahraman) Western furiasının başlamasına neden olan filmler arasında gösterilir. Film, Amerikan tarzı klasik westernlerin kullandığı biçimlerden yararlanarak, türün tüm bilinen öğelerini taşır (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 105). Türler sesli sinema döneminde iyiden iyiye varlık gösterirken kovboy filmleri de ayrı bir grup oluşturur ve deyim yerindeyse

yeniden doğar. Özellikle tinsel filmlerin devreye girmesi entelektüel kesimin de beğenisinin kazanılmasına neden olur (Onaran, 2012: 110). Sonraki senelerde hem artan izleyicinin hem de sesin getirdiği olanaklar sayesinde iç savaşa, demiryolu inşaatlarına ve süvarilere yönelik hikâyelere ağırlık verilir. Olaylar sadece bir kahramanın değil birden çok karakterin serüvenini kapsar şekilde genişler (Abisel, 2016: 95).

1967 yılında Yeşilçam'da western furysı başlar ve bu furya hemen hemen yedi sene sürer. Ayhan Işık, Cüneyt Arkın, Kartal Tibet, Sadri Alışık, Yılmaz Köksal gibi pek çok yıldız isim bu filmlerde rol alır (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 105). Yeşilçam'da çoğu küçük bütçeli, bazen de bir nebze erotizmle bir anda yerli Ringo'lar, Cango'lar, kötü haydutlar, Meksikalı kızlar, iyi ya da kötü şerifler, çiftlik sahipleri, Vahşi Batı ağaları, Kızılderililer ortaya çıkmaya başlar (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 106). Türk sinemasının Yeşilçam döneminde karşılaşılan bu filmlerin esinlenmenin ötesinde klasik western filmleri kopyalamaya çalıştığını söylemek mümkündür. Yerel kültürel kodlardan beslenmeyen, özensizce yapılmış izlenimi veren ve oldukça küçük bütçelerle yapılmış olan bu filmleri “yerli spagetti western” gibi bir kategoride değerlendirmek mümkündür. Ancak bu filmlerin İtalyan spagetti western türünden farklı olarak belirli ölçüde kaliteli ya da kült örnekler verdiğini ve kalıcı olduğunu söylemek olası değildir.

Yerli sinemacıların da kovboy temasına zaman zaman yaklaştığını söylemek mümkündür. Bu noktada ilk değinilmesi gereken filmlerin başında Nuri Akıncı imzalı *Beş Hikâye* gelir. Yerli olmayan hikâyelerden alıntılanarak çevrilen 1962 tarihli *Beş Hikâye*, kovboy ve Kızılderili mizansenlerinin yerli sinemada ilk defa işlenmesi yönüyle vurgulanmaya değerdir. Erken dönem yerli sinemada çok sayıda örneğini görmenin mümkün olduğu başarısız uyarlamalardan biri olarak sinema tarihinde çok kalıcı bir yer edinemesi de, Yeşilçam yıllarında çekilen siyah beyaz bir western örneği olması sebebiyle bahse değer bir örnektir.

Beş Hikâye filminde, orijinal örneklerinde olduğu gibi oklu, mızraklı, başında tüy olan stilize bir özellik gösteren Kızılderili tasvirinin unutulmadığı görülür. 1967 yılına gelindiğinde ilk “meşru” Yeşilçam kovboyları furysı da başlamış olur (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 105). Türkiye’de 1967-1974 yılları arasında yaklaşık 30 adet western filmi çekilir. Bu sayı, söz edilen yıllar arasında çekilen toplam film sayısının yalnızca

yüzde 2'sine denk gelir. Bu yıllarda çekilen filmler Türk sinemasının nicelik olarak en verimli olduğu zamanlardır ve bu yapımlar “Türk Western” türünün ortaya çıkmasını sağlamıştır (Scognamillo’dan akt. Akyol, 2015: 201-202). Yerli western furyası bitmek üzereyken daha önce ilk westernlerden olan *Kader Bağı* Türker İnanoğlu tarafından çekilmiştir. Bu kez Cüneyt Arkın ve İlker İnanoğlu bir araya gelerek Türk sinemasının en masraflı filmi olan *Küçük Kovboy’u* piyasaya sunarlar (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 127).

Yeşilçam sineması 1969’da bir efsaneyi sinemaya kazandırır. Meksikalılara karşı siyah maske ve siyah giysileriyle mücadele eden *Zorro*, bir romandan alınarak önce sinemaya sonra da televizyona geçen bir kahramandır (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 119). Genel olarak bu türde “yerli kovboylar” Batılı örneklerinde de olduğu gibi atlarına atlayıp silahlarıyla ve yumruklarıyla “tüm kötülere” meydan okur. 1970 yapımı *Çeko* filmi de ilgiye değerdir. Film, Yılmaz Köksal’ı yıldız oyuncu konumuna getirir ve bu filmle yüksek hasılat elde edilmesiyle birlikte yerli sinemanın kovboyları “niceliksel” olarak yükselişe geçer. (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 123). Yerli sinemada bir western uyarlamasının dönemine göre yüksek gişe hasılatı gerçekleştirmesinin yapımcıların bu türe ticari bakış açısını değiştirdiği söylenebilir.

Türk sinemasına özgü bir tür olmayan western filmlerinin bazı örneklerle popüler olduğu söylenebilir. Bu bağlamda 1960’ların ortalarından 1970’li yılların başlarına kadar çeşitli filmler anılabilir. *Ringo Kit* (1967), *Kader Bağı* (1967), *Maskeli Beşler* (1968), *Çifte Tabanca Kabadayı* (1969), *Maskeli Süvari Tom Miks’e Karşı* (1969), *Ölümsüzler* (1971), *Şimdi Silahlar Konuşacak* (1971), *Çirkin ve Cesur* (1971) ve *Vur* (1972) gibi bazı filmleri öne çıkarmak mümkündür (Kırel, 2011: 258).

1.1.7. Ağlatının Uç Noktası: Melodram

TDK’ya göre dram kelimesi; “Acıklı, üzüntülü olayları, bazen güldürücü yönlerini de katarak konu alan sahne oyunu veya televizyon filmidir” (<https://sozluk.gov.tr>). İnsana ilişkin pek çok değişkeni konu edinen dram, film türleri içerisinde belki de en geniş yer kaplayandır. Dram türü, gerek estetik gerekse ticari ve sosyolojik sebeplerle hemen her ülkenin sinema tarihinde özel bir yerde durur.

Sinemayı karakterize eden türlerin çoğu sessiz dönemde doğar. Sessiz dönem sineması, komedi ve melodram olarak iki ana stil altında kategorileştirilebilir. Sinema kuramcıları, melodram terimini iki film tipini işaret etmek için kullanır. Bunlar; 19. yy teatral melodramlarıyla tarihsel bir bağlantısı olan filmler ve 1930’lu, 40’lı ve 50’li yıllarda Hollywood’da çok sayıda örneği olan (kadın filmleri olarak da bilinen) aşk ve aile hayatını merkeze alan eserlerdir. Bu iki farklı melodram stili birbirinden oldukça farklıdır (Smith, 2008: 232).

Ağlatı ile dramın karikatürize edilmiş biçiminde ortaya çıkan melodram, sinemanın en yaygın ve çok tutulan türlerinden biridir. İnsanları, olayları ve duyguları kalıplar içerisinde gören melodramda insanı alt üst eden duyguları ele alınırken basit, anlaşılması son derece kolay ve karmaşık olmayan bir yol izlenir (Özön, 2000: 466). Melodram, 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan müzik eşliğinde ilerleyen duygusal sahneleriyle dramatik bir türü temsil etmiştir. Melankolik ve acıklı bir doğası olan melodram türü genellikle odağına dış dünyanın baskıcı güçleriyle karşılaşan çaresiz kimseleri almıştır. Odağına her zaman acı çeken masum karakterleri alan melodram şans eseri gelen mutlu sonları da anlatı yapısına eklemiştir (Kovacs, 2010: 90). Chandler ve Munday, melodram türünü “*Kimi popüler romanların tarzı ile yakından bağlantılı, tiyatro ve filmde duyulara yoğunlaşan bir tür*” (Chandler ve Munday, 2018: 281) şeklinde tanımlamaktadır.

Komedi filmlerinin zıttı olarak sinemanın ilk yıllarından itibaren kendine yer bulan dram türünün ilk önemli örneği 1915 tarihli *The Ceart* (Aldatış) filmidir. Filmi Cecil B. De Mille yönetmiştir (Onaran, 2012: 123). Dram türüne yeni bir soluk getiren Yeni Gerçekçi İtalyan sineması, gerek Sica’nın *Bisiklet Hırsızları* gerekse Rosselli’nin *Açık Şehir*, *Roma* ve *Almanya Sıfır Yılı* filmleriyle sinema tarihinin mihenk taşları arasında yer alır. Dram sayesinde, trajedi günlük konularla birlikte hükmünü kaybetmiş; hayatın acı yönleri, ülkelerin savaş ve barışta toplumsal ve politik koşullarının ortaya çıkardığı dramatik durumların insanları ne türlü etkilediği ortaya çıkarılmıştır (Onaran, 2012: 124- 125).

Melodram janrı, sıradan insanların kişisel ve gündelik olarak deneyimlediği ahlaki sorunlara odaklanır. Melodramın merkezinde çoğu zaman bu sebeple iyi ve kötü çatışması yer alır (Buckland, 2018: 138). Genellikle dram ile karıştırılan melodram

sinemanın çok yaygın bir formudur. Melodramı, dram ve ağlâtının bozulmuş, karikatürleştirilmiş şekilde ortaya koyulması olarak ifade etmek mümkündür (Özön, 2000: 466). Melodram, başta Fransa olmak üzere Avrupa’da görülen ihtilale popüler bir tepki, geleneksel topluluk ve medeniyet cümlelerine rest çekmenin yarattığı heyecan ve endişenin açığa çıkması olarak da değerlendirilebilir (Güçbilmez, 2002). 19. yüzyıl Avrupa’sında Fransız Devrimi’nden sonra melodram, aristokraziyle gündelik hayatta burjuvanın verdiği bir mücadelenin ve sanat meydanında farklı olma çabasının bir ürünüdür (Elmacı, 2015: 107).

Erkek egemen toplumlardaki kadınların problemlerini, zorluklarını ve endişelerini yansıtan melodram türü, genel manada kadına özgü bir tür olarak tanımlanır. Melodramın ilk ve en belirleyici özelliğinin aktif bir kadın karakter olduğunu söyleyen Buckland, melodramın temel özelliklerini şöyle sıralar:

- *“Melodramın anlatısını genellikle bir kadın belirler*
- *Melodram, kurbanın perspektifini anlatır; bu, ilk nitelik ile birleştiğinde, melodramın kadın karakterini bir kurbana dönüştürdüğü söylenebilir.*
- *Melodram, ahlaki çatışmaları ana tema veya konu olarak belirler; özellikle de ataerkil bir toplumda kadınların deneyimlediği ahlaki çatışmalara odaklanır.*
- *Melodram genellikle her şeyi bilen bir anlatım türü üzerine kuruludur.*
- *Melodramın olay örgüsü, öykü çizgisindeki beklenmedik dönüşler ve keskin tersine dönüşlerden oluşur.*
- *Melodramın olay örgüsü, aynı zamanda değişiklikler ve yüzleşmelerden oluşur.*
- *Sırlar, melodramın olay örgüsünü belirler.*
- *Son olarak, melodram olay örgüsünü karmaşıklaştıran ve ahlaki çatışmalar yaratan dramatik düğümler içerir”* (Buckland, 2018: 138).

Melodram dünya sinemasında olduğu kadar Türk sinemasında da ilgi çeken bir türdür. Hem melodram hem de sanat yapıldığı zaman usta sinema yönetmenlerinin çok başarılı oldukları görülmüştür. Türk sinemasında Muhsin Ertuğrul da melodrama *Şehvet Kurbanı*, *Kıskanç*, *İstanbul Sokaklarında* gibi filmlerinde çok sık başvurmuştur (Onaran, 2012: 126).

Melodramın bugün varlığını koruyabilmesini uzun yıllar süren tarihsel macerası sonucunda ortaya çıkardığı karmaşık yapısına bağlamak mümkündür. Melodram,

filmlerin yanı sıra medyanın birçok biçiminde kendisini ortaya çıkarabilen bir türdür. Melodram unsurları filmlerden dizilere, yarışma programlarından haber programlarına kadar sızabilir. “Melodramatik İmgelem”i tanımlayan Peter Brooks’a göre melodram bir bakış olarak kendisini yerleştirmiş ve hayatın pek çok alanına sızmıştır (Hıdıroğlu, 2012: 335).

Melodramda iyiler ve kötüler arasındaki farklar net çizgilerle belirlenmiştir. Filmin başından itibaren iyi olan karakterin başına sürekli kötü şeyler gelir; fakat en sonunda mutluluğa kavuşur. Filmde tüm olaylar, çözümler birtakım aşırılıklarla birlikte sunulur. Büyük tesadüfler, çözümler ve kurtarıcılar melodramda sürekli olmak zorundadır. Melodramlarda seyirciyi ağlatmak için aşırı duygusallık kurgulanmış gibidir. Melodramın sonunda seyircinin vicdanını rahatlatmak için verilen ahlaki derslerde ise hep iyiler kazanır (Önk, 2011: 3870).

Hollywood’da melodram orta sınıfın temelini oluşturan aileyi en merkezine koyar ve orta sınıfın yaşamına odaklanır. İlk melodram örnekleri sessiz film dönemine denk gelir. Bu dönemin çoğunluğunu gerçekçi trajedileri ortaya koyan melodramatik filmler oluşturur. D.W. Griffith’in *Örselenmiş Tomurcuklar* (1919) ve *Doğuya İnen Yol* (1920) gibi filmleri ilk melodram örnekleri olarak kabul edilebilir (Elmacı, 2015: 111- 112). Melodram popüler ve kolay anlaşılabilir olmasıyla trajediden ayrılır. Melodram iyi ile kötü arasındaki çatışmayı, trajik çatışmanın yerine ele almaktadır. Melodramın özünde trajik olan yerine acıklı olan vardır (Hıdıroğlu, 2012: 342).

Türkiye’de çekilen ilk melodram filmi Muhsin Ertuğrul’un imzalı 1936 tarihli *Aysel Bataklı Damın Kızı*’dır. (Elmacı, 2015: 113). Dram ve melodram türlerinin Türk sinemasında ayrımını yapmak zordur. Türk sinemasında melodram ve dram türünde 1970 ve 1980 yılları arasında 643 film çekilmiştir. Neden bu filmlerin bu kadar çok talep edildiği Türk toplumunun yapısına bakıldığında anlaşılabilir. Kahramanın her türlü zorlukla mücadele etmesinin cazibesi, günlük yaşamdaki rastlantısal olaylar ve filmin en sonundaki mutlu son bu türü oldukça kabul edilen bir hale getirmiştir. Yerli sinema endüstrisinin ve izleyicilerin en çok ilgi gösterdiği türün melodram ve dram olması sürpriz değildir (Önk, 2011: 3870).

Türkiye’de çekilen melodram filmlerinin konu ve karakterlerinden ziyade daha çok yapılarının orijinal olduğundan bahsetmek mümkündür. Türkiye’de 1960 ve

1970'lere kadar üretilen melodramların ABD, Avrupa, Mısır gibi ülkelerden esinlenerek ortaya çıktığı söylenebilir. Yeşilçam 1950'lerin ikinci döneminden itibaren karmaşık yerli melodramlar üretmiştir (Adanır, 2012: 56).

1.1.8. Geçmiş Perdeye Taşımak: Tarihi Filmler

Tarihsel film türü tarihsel bir hadiseyi konu alarak, olayın geçtiği çevreyi, çağı ve kişileri ele alır. Tarihsel filmler; gerçek olanı en doğru bir şekilde ve nesnel bir tutumla vermeyi amaçlar. Fakat bu tür Türk sinemasında daha çok kahramanlık hikâyelerine dayanır (Özön, 2000: 682).

Verilere ve belgelere dayalı bir bilim olan tarih elbette bir tür fantazyaya değildir. Fakat resimde, edebiyatta, tiyatrodan ve sinemada fantazyaya içeriğiyle birlikte işlenmesi elbette ki olasıdır (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 135). 1895'teki ilk film gösteriminden bu yana sinemanın tarih ile her dönem güçlü bir ilişkisi olmuştur. Sinema için tarih bütünlüklü bir anlatı yapısına sahiptir ve giriş, gelişme ve sonuçtan oluşur. Olayların düzeni, çizgileri nettir ve neden- sonuç ilişkisiyle birbirine bağlıdır (Aytekin, 2015: 249).

Kuşkusuz ki tarih, sinemanın en çok yararlandığı ve beslendiği alanlardan biridir. Tarih, genel olarak insanların gördüğü süreçlerin bütünüdür ve sinema için eşi benzeri olmayan, verimli bir durumdur. “Nişyan” kökünden, yani “unutmak” sözcüğünden ortaya çıkmış olan tarih öyküleri, hadiseleri, rivayetleri ve söylenceleri bilindik, ispatlanmış senaryoları insanlara sunar (Aytekin, 2015: 245). Tarih ve insan ilişkisi göz önüne alındığında, sinemada tarihsel filmlerin kapladığı yeri anlamlandırmak mümkün olur.

Sinemanın ilk yıllarından itibaren en çok başvurulmuş türlerden biri tarihsel film türüdür. Özellikle sessiz dönemde İtalya'da yapılan, *Quo Vadis?*, *Cabiria*, *Pompei'nin Son Günleri* örneği anılmalıdır. 1915 ve 1916 yıllarında Amerika'da Griffith'in yaptığı *Bir Ulusun Doğuşu* ve *Hoşgörüsüzlük* gibi iki önemli başyapıtta da ayrı bir yer ayrılmalıdır. Eisenstein'in *Potemkin Zırhlısı* Rusya'da; *Shakespeare uyarlamaları* Londra'da; Abel Gance'in *Napolyon* çalışması Fransa'da kendi dönemlerinin önemli tarihsel film örnekleri olarak ortaya çıkmıştır. Bu filmlerde mabetler, saraylar, savaş ortamları kendilerine has dekor ve mimari içinde verilir. Zamanın en ünlü oyuncularını

başkarakter olarak seçilir ve etkileme sağlanır. Bu filmlerin en belirgin özelliklerinden biri ise kalabalık figürasyonlarıdır (Onaran, 2012: 102).

Tarihsel film konusunda Japonya'nın ayrı bir yeri olduğunu hatırlatmak gerekir. Japon filmlerinde ve tiyatrolarında 1920 yıllarında *oyama'ların* (erkek oyuncular) ve *benshi'lerin* (yorumcular) önemli bir yeri vardır. Sinema o zamanlardan beri Japonya'da ilgi gören bir sanat formu olmayı başarmıştır. 1950'li yıllarda *Avrupa film şenliklerinde* sesini duyuran büyük Japon yönetmenleri, Japon toplumsal ve tarihsel filmleriyle her yerde aranır olmuştur (Onaran, 2012: 104-105).

Tarih, sinemaya ele aldığı konuların değişik anlatımlarıyla, söylentileriyle ve bakış açılarıyla alternatif hikâyeler oluşturma imkânı verir. Senaryonun ihtiyaç duyduğu olaylar tarih içinde farklılık, akışkanlık, destansı ve dramatik kurgu tüm özellikleriyle yer almaktadır. Tarih içinde çoğu olayda macera, aşk, korku, aksiyon, komedi fazlasıyla yer alır (Aytekin, 2015: 250).

Tarihsel türün her ülkenin sinemasında önemli bir yeri vardır. Yerli sinemada da bu türün gerek yapım gerekse seyirci talebi açısından büyük bir ilgi gördüğünü söylemek mümkündür. Tarih, Türk sinemasında her zaman başat bir rol almıştır. Türk sineması kurmaca filmlerden belge filmlere kadar ideolojik olarak gelişmiş ve tarihi filmleri böyle kullanmıştır. Türk sinemasında ilk tarihi filmi olarak *Ayestefanos Abisedi'nin Yıkılışı* kabul edilir (Aytekin, 2015: 255).

1.1.9. İnancın Peliküle Yansıması: Dini Filmler

Dini filmler belirli kriterlere göre oluşturulan film türlerinden biridir. Bir sanat dalı olarak ortaya çıkan sinema, ilk başlardan beri dini konular, hadiseler ve benlikle ilgilenmiştir ve bu da film yapım işinin bir bölümünü oluşturmaktadır (Sitney'den akt. Lüleci, 2015: 79). Fransız sinema kuramcısı Andre Bazin, "*Sinema her zaman Tanrı'yla ilgilenmiştir*" (Plate'den akt. Lüleci, 2015: 79) diyerek sinema tarihinde dini motiflerin yerine gönderme yapar. Sinemanın insanların kültürel varoluşlarıyla, sosyolojik durumlarıyla, ahlaki tavırlarıyla, felsefi yönelimleriyle ve dini inanışlarıyla doğrudan ilişkili olduğu söylenebilir. Dini inanışlar toplumların yaşamlarının hemen her yönünü etkilediği için de sinema ortaya çıktığı günden itibaren sürekli dini konularla iç içe olmuştur.

Dini filmler konularını dinden alan, dini görüşleri yaymayı ve seyircide dini hisleri uyandırmayı amaçlayan filmlerdir (Özön, 2000: 206). Sinema seyircisinin her dönem bu filmlere karşı ilgisinin aynı olduğunu söylemek zordur. Seyirci bu konuda dönem dönem yönetmenlerin ermiş veya günahkâr ilan edilmesine, sinema salonlarının tahrip edilip ya da gişe rekorlarının artmasına kadar çok farklı tepkiler vermiştir (Balcı ve Demirkıran, 2013: 1).

Sinemanın ilk defa halka açık gösteriminin Lumiere Kardeşler tarafından 1895'te Paris'te yapılmasından sonraki ilk on senede, Hz. İsa'nın hayatıyla ilgili çeşitli filmler çekilir. Ayrıca, pek çok ülke sinemasında türlü dini temalar, karakterler ve uygulamalar pek çok kez yer bulmuştur (Lüleci, 2007: 1).

Sinemanın Amerika ve Avrupa'da bulunmasının etkisiyle bu dinler içinde Hristiyanlık en fazla yer alırken; Musevilik ise farklı yollarla çok fazla filme konu olarak seçilmiştir. Sinemada bu dinlere yer verilmesi açısından bakıldığında aklımıza ilk gelen kişi Cecil B. De Mille'dir. Bu usta yönetmenin "*Bana İncil'den herhangi bir sayfa açın size film yapayım*" dediği söylenir (Lüleci, 2007: 1-2). Onun ilk renkli sahneye sahip olan filmi 1923 yılında çektiği *The Ten Commandments* (On Emir) filmidir; tıpkı Fred Niblo'nun 1925 yılında çektiği *Ben Hur* filmi gibi (Sitney'den akt. Lüleci, 2015: 82).

Sinema-din ilişkisi açısından Amerikan sinemasının ilk ve en kayda değer yapımı D.W Griffith imzalı 1916 yapımı *Hoşgörüsüzlük* (*Intolerance*) filmidir (Lüleci, 2015: 82). Film, dönemi için oldukça yüksek bütçeli ve gösterişlidir. *Hoşgörüsüzlük*, adalet temasının etrafında 4 farklı hikâyeyi ele alan bir filmidir. Griffith, önceki filmi olan *Bir Ulusun Doğuşu* (*The Birth of a Nation*) ile üzerine çektiği sert tepkilerin ardından *Hoşgörüsüzlük* filmini çeker. Bu anlamda film bir bakıma Griffith'in seyircilerden af dilemesidir.

Türk sinemasında ise ilk yıllardan itibaren dini konular kendilerine her daim bir yer bulur. Yerli sinemada dini film olarak ilk akla gelecek film Yakup Kadri Karaosmanoğlu'nun aynı adlı romanından uyarlanan ve 1922 yılında Muhsin Ertuğrul tarafından yönetilen *Nur Baba* ya da diğer adıyla *Boğaziçi Esrarı* filmidir (Lüleci, 2007: 35). Yerli sinemada dini filmler denildiğinde önemli bir dönemden de söz etmek gerekir. Bu dönem, dini motiflerin sinemada temsil alanı bulmaya başladığı ve dindar

izleyicinin sinemaya ilgi göstermeye başladığı bir dönemdir. Bu filmlerden “Hazretli Filmler Akımı” olarak söz edilebilir. 1950’lerin ortalarından 1970’lere kadar Türk sinemasında çeşitli dini kişiler filmlere konu edildiğinden dolayı din ve sinema ilişkisi açısından bu dönemden söz edilmelidir.

1.1.10. Müziğin Sineması: Müzikal

“Müzikal” terimi, en dar anlamıyla, müzik unsurunu büyük ölçüde diegetik olarak kullanan filmleri ifade eder. Oldukça çeşitli bir uluslararası türü karşılayan müzikal terimi, 1920 yılından sonra hemen her kıtada başarılı örnekler ortaya koymuştur (Altman, 2008: 342).

Müzikal janr sesli filmin ortaya çıkışıyla sinemaya girmiştir. Bu tür ilk zamanlarında müzikli oyunların sinemaya aktarılmasıyla ortaya çıkmıştır. Opera sanatçıları sahnedeki performanslarını kamera önünde tekrarlamak üzere çağırılmıştır. Sesin sinemaya girişinden İkinci Dünya Savaşı öncesine kadar operalar ve müzikhollerin beyaz perdede adeta bir salgın gibi yayıldığı görülür. Önceleri Broadway tiyatrolarının revüleri sinemaya aktarılırken, sonraları özel olarak hazırlanmış yapımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Amerikan sinemasında olgunlaşan bir tür olan müzikal, savaş sırasında ve savaşın sonrasında sinemaya özgü nitelikler kazanarak gelişmiştir (Özön, 2008: 232-233). Hollywood müzikalleri 1929 yılından itibaren gelişme göstermeye başlar. Bu müzikaller, müziksel temellerini Hollywood stüdyolarına besteci, icracı ve orkestra şefi temin eden Broadway’e borçludur (Marks, 2008: 293).

Müzikal kelimesinin sınırları belirlenmiş bir türü ifade eden bağımsız bir terim olarak kullanılışı, kitlelerin müzikallere olan ilgisinin azaldığı 1930-31 yılına dek genel bir kabul görmez. Altman’a göre, önceki yıllardaki filmler arasında bazı filmler belirgin bir gruplaşmayı oluşturmuş gibi görülebilir. İlk dönem müzikalleri, film türü denilen bir kategoriye meydana getirseler bile halen gerçek anlamda tür filmlerine dönüşmemiştir. Bu dönüşümdeki geç kalmanın sebebi ise tür filmi üretimi ve tüketimine has geleneklerin henüz yerleşik hale gelmemesi ve tam olarak olgunlaşmamasıydı. Altman, bu durumu değiştiren önemli filmlerden birisinin Warner Bros imzalı *42. Sokak* filmi olduğunu söyler. 1933 tarihli *42. Sokak* filmi, “her yönüyle müzikal” olarak nitelendirilmiştir. 1933 yılının ardından müzikal ve romantik komedinin yakınlaşmasını

takiben, “müzikal” terimi sıfatsal niteliğinden sıyrılarak başlı başına bir türü ifade eden bir isime dönüşür (Altman, 2008: 325).

Müzikallerin müziği merkeze alarak his ve fikirlerin anlatılma sanatı olduğu söylenebilir (Özkoçak, 2015: 213). Müzikaller, hikâyesini opera ve melodram gibi müzikle anlatan sahne eserleri kadar sirk, fuar, vodvil, varyasyon, müzikhol ve kabare tiyatrosunun gösterilerine de dayandırır (Abisel, 2016: 204). Sinemanın ilk dönemlerinde filmler gösterilirken film makarasının sesini kapatmak ve seyirciyi sıkmamak için bir müzik aleti bulundurmak ve film aralarında sahneye bir şarkıcı çıkarmak gibi bir gelenek söz konusu olmuştur. Sinemaya olan ilginin artmasında büyük ve konforlu salonlarda gösterim yapılması, piyanoyla filmin gösterim sırasında o ana uygun ya da o döneme ait müziklerden birinin çalınması da etkili olmuştur. Böylelikle sinema salonlarında orkestralar yer almaya başlamıştır (Özkoçak, 2015: 213). Sinemanın müzikalin parlak dönemlerinde doğduğunu ve kısa zamanda bir eğlence şekline evrildiğini ifade etmek mümkündür. Dönemin filmlerinde ses, sadece gösterimlere eşlik eden müzikle sınırlı olduğundan dolayı sinema sahne müzikallerinin alanına çok fazla karışmamıştır (Abisel, 2016: 208).

1910’lu yılların sonu ile 1920’li yıllarda sinema saraylarında canlı prologlar, dansçılar ve şarkıcıların da yeri vardı. Sinema saraylarında yer alan orkestralar filmlere müzikleriyle eşlik etmekteydi. İlk uzun metrajlı sesli filmlerin bile sesli bölümleri ya da hareketleri sessiz anlatılara yerleştirmek gibi bir yaklaşımı söz konusuydu. 1927 tarihli *Caz Şarkıcısı* bu duruma bir örnektir (Belton, 2008: 303). Sinemanın ilk yıllarında müzik ile görüntü arasındaki alışverişin başladığı açıktır. Fakat sesli filmlerin ortaya çıkışıyla film şeridinde eşlemeli olarak seyirciye ilk gösterilen filmler müzikal türünde olur (Özkoçak, 2015: 214). Warner Brothers 1927 yapımı *The Jazz Singer* (Caz Şarkıcısı) filmi ile şarkıların yanında karşılıklı konuşmalara yer vermesi nedeniyle ilk uzun metrajlı sesli film olarak kabul edilir. Bir müzisyenin hayatını altı şarkı eşliğinde anlatılan bu müzikal, bir tiyatro oyunundan uyarlanarak diğerleri için örnek teşkil eden bir melodram olarak kabul edilebilir (Abisel, 2016: 212). İlk sahne arkası müzikali olarak kabul edilen MGM yapımı *Broadway Melodisi* filmi ise müzikle dansın birleştiği müzikallerin ilk örneğidir (Abisel, 2016: 212). Onaran da, Leon Beaumont imzalı 1929 tarihli *Broadway Melodisi* filmini müzikal olarak nitelenmeye layık ilk sesli film olarak gösterir. Bu türün tutulması gerek şarkı ve danslara gerek de büyük gelir sağlamasına

borçludur (Onaran, 2012: 126). Müzikal film türünün kendine ait biçimlerini yaratan Hollywood sistemi, popüler müzik ve Broadway müzikallerinden yararlanır (Abisel, 2016: 210).

Bu dönemin müzikal filmleri Amerikan fikirlerine hizmet etmek ve toplumsal olanı aydınlatmaktan uzaklaşmakla eleştirilebilir (Abisel, 2016: 237). Müzikaller, kalabalık dans sahnelerinde hem popüler kültürde karşılığı olan olumlu algı ve mutluluk yaratılmasına katkı sağlayan hem de birlikte hareket etmeyi teşvik eden sinematografik bir üretim niteliği gösterir. 1929 yılında yaşanan ekonomik buhran ile müzikal türü arasında da bir ilişkiden söz edilebilir. Tür filmleriyle popüler filmlerin öteden beri sürüp gelen niteliği en temel özelliğidir (Kırel, 2011: 269). Türün bir başka belirleyici özelliği de müzikle birlikte dansın, eğlence düşüncesi ve sosyal yaşama yönelik ideal toplumu ortaya koyarak fantastik bir dünya yaratmasıdır. Bu filmler, düşlerin gerçekleşmesine dayanan ve eğlenceyi çağdaş bir efsane haline getiren yapısıyla öne çıkıyor ve gülünç sürprizlere yer veriyordu. Neticede müzikal türü sevinçli bir müziğe eşlik eden şarkı sözleri, fazla hareket içeren koreografi ve görüntü yönetiminin bütün imkânlarının bir araya gelmesinden doğar (Abisel, 2016: 204). ‘Ancak, müzikal filmler ile şarkılı filmlerin birbirinden farklı olduğunun altı çizilmelidir. Müzikalin anlatısında müzik ögesi hâkim iken, şarkılı filmler kurguda şarkı koyulan filmler olarak öne çıkar (Özkoçak, 2015: 214).

Müzikal janrında çerçeveleme, bezem, giysi, donatım, kamera devinimi, aydınlatma ve renk, ses ve kurgu oldukça önemlidir. Sinemanın bütün unsurları aynı titizlikle işlenmelidir (Özön, 2008: 234). Müzikal bir filmin yapım maliyeti genel olarak oldukça fazladır ve çeşitli uzmanlıklara sahip birçok kişinin birlikte çalışmasını gerektirir (Abisel, 2016: 210). Dahası, Hollywood müzikalleri günlük hayatta şarkı söyleyip dans eden karakterleriyle gerçek olmayan bir dünyaya aitti. Seyircinin izlediğinin kurmaca olduğunu unutmasının neredeyse imkânsız olduğu bir türdür (Abisel, 2016: 203).

Müzikal filmlerde usta koreografiler, gösterişli dekorlar ve çok fazla figüran aynı anda görünüm halindedir. Olay örgüsü ile müzikal bölümlerin arasındaki ilişkinin belirgin olması bir filmin müzikal film sayılma koşullarının başında gelir (Özkoçak, 2015: 214). Müzikaller, dansın ve şarkının gücünü kamera hareketleri ve kurgu

aracılığıyla güçlendirir (Abisel, 2016: 209). 1934 yılından sonra müzikli filmlerin yapımda belirgin bir artış söz konusudur. Özellikle türün öne çıkan isimlerinden olan Busby Berkeley'in müzikale katkısının altını çizmek yerinde olur (Onaran, 2012: 127).

Modern iş koşulları ile şehir yaşamı aileleri küçültüp, akrabalık ilişkilerini zayıflatarak boş zaman kavramını yalnızlaşma üzerine kurar ve bir oyalanma ihtiyacı doğurur. Bu ihtiyacı karşılayacak olan da sahne gösterileridir. Şehir hayatına ait boş zamanlarda gerçekleşen bir olguya evrilen müzikaller, müzikle dansın geleneksel şekillerini yeniden biçimlendirir ve ticari amaçlı bir girişime dönüştürür (Abisel, 2016: 208). Müzikaller, zamanını sinema salonlarını doldurarak geçiren milyonlarca işsiz izleyiciye sistemin isteklerinin neler olduğunu telkin etmek görevini de üstlenir (Abisel, 2016: 213).

Türkiye'de akademik çalışmalar içinde üzerinde çok az durulan türlerden birisi müzikallerdir. Filmlerde müzik ve sinema gibi iki popüler alanın gazinolı filmlerde ya da arabesk filmlerde birlikte kullandığı görülse de, Hollywood müzikal örneklerine çok nadir rastlanmaktadır. Türk sinemasında büyük bir sinema endüstrisinin ve yapım aşamalarının olmayışından dolayı bu türden müzikallere çok az rastlanmaktadır (Kırel, 2011: 268). Türkiye'de filmlerin sesli çekilmesinden önce de müzikallere rastlamak mümkündür. Orijinali müzikal olan *Leblebici Horhor* Sigmund Weinberg'in çekimlerine başladığı ama başrol oyuncusunun ölmesi nedeniyle yarım kalan bir film. *Leblebici Horhor*'u sonraki yıllarda Muhsin Ertuğrul filme alır. 1923 yılında çekilen *Leblebici Horhor* sessiz olmasına rağmen müzikal boyutlar taşımaktadır. Sahnedeki orkestranın çaldığı müzikle birlikte film gösterilmiştir (Özkoçak, 2015:219).

Westernler gibi müzikaller de 1970'li yıllarda düşüşe geçer. Bu düşüşte mali nedenler, endüstrinin işleyişinin değişmesi, izleyicinin hayat şeklinin değişmesi ve türün dayanağının temellerini yitirmiş olmasının payı vardır (Abisel, 2016: 222). Son yıllarda yerli sinemada Ezel Akay imzalı *Neredesin Firuze* (2004) ve *Yedi Kocalı Hürmüz* (2009) dikkat çeken müzikli güldürü örnekleri arasında gösterilebilir (Kırel, 2011: 269).

1.1.11. Saf Arzunun Kadrajlanması: Cinsel Filmler

Erotizm kavramı adını Yunan Aşk Tanrısı Eros'tan alır. Kavram, bir süre sonra sadece cinsel eğilimi karşılar şekilde kullanılmaya başlanır. Eros'u "*ölümsüz tanrıların*

en yakışıklısı” diye tanımlayan Hesidos, ağırbaşlı bir delikanlı olarak eski anlatılarda tasarlanmıştır. Saf biçimiyle erotizm, estetik hazzı dile getirse de genellikle açık saçıklığa, çapkınlığa kaçır ve bayağı içgüdülerle değerini yitirir (Sarı, 2015: 230- 231).

Sinemada cinsellik konusu neredeyse sinemanın kendisi kadar eskidir. Odağına cinselliği alan filmler oldukça değişkenlik gösterir. Cinsellik janrının sinemanın doğuşundan bugüne kadar toplumların cinselliğe bakışlarındaki değişimleri de yansıttığı söylenebilir. Sinemada cinsellik türünün erotik film, müstehcen film, cinsel sömürü filmi (pornografi) vb. çeşitleri vardır (Özön, 2008: 242-243). Özön, cinsel sömürü filmini şöyle tanımlar: “*Cinsel konuları, ilişkileri izleyicinin cinsel duygularını körüklemek, sömürmek ereğiyle ve genellikle en kaba biçimde işleyen film*” (Özön, 2000: 139).

Chandler ve Munday’ın tanımına göre ise pornografi: “*Genellikle bireyler tarafından özel alanda (veya anonim olarak lisanslı tesislerde) tüketilen, cinsel uyarılma amaçlı cinsellik temsilleri*” (Chandler ve Munday, 2018: 328-329) olarak özetlenir. Bu filmler, türler arasında belki de en problemli olanlarıdır. Cinsel içerikli filmler çeşitli yasaklar, ahlaki, dini ve toplumsal sebeplerden dolayı hemen her ülkede yasaklarla ya da kotalarla karşı karşıyadır. Bu filmleri başlı başına bir janr olarak ele almak zordur; çünkü tarihsel, ekonomik ve politik olarak sinematografik uyuşumların yerleşmesi söz konusu değildir. Yine de bu filmler, pek çok sinema endüstrisinin ekonomik krize girdiğinde başvurduğu kurtarıcı olmuştur. Bu endüstrilerden birisi de Türk sinemasıdır.

Sinema salonları 1970’li yıllarda televizyonla rekabet edebilmek için yayınlanması yasak olan cinsel içerikli filmleri yayınlamaya başlar. Filmleri yayınlamaya başladıklarında sadece açık saçık komedilere yer verilirken ilerleyen zamanlarda bu abartılarak seyirciye erotik film izletmeye başlanır. Sonrasında parçalı filmlerden porno filmlere geçilir. 1970’lerin sonuna doğru seks güldürülerinden vazgeçilerek porno filmlere ağırlık verilir. Bu filmler çok kısa sürede ve düşük bütçeyle çekildiği için hızlıca kâr edebilmesinden dolayı tercih edilmiştir (Saydam, 2020: 416).

1.1.12. Hareketsizlikten Doğan Devinim: Canlandırma ve Çizgi filmler

Türk Dil Kurumuna göre “Animasyon” (canlandırma) hareketsiz resimlerin ya da tek tek resimlerin gösterim esnasında hareket hissi verilerek düzenlenmesi ve filme transfer edilmesidir. Bu yöntemle yapılan filmler “canlandırma filmi” olarak adlandırılır (<https://sozluk.gov.tr>). Chandler ve Munday ise animasyon kavramını Medya ve İletişim Sözlüğü çalışmalarında “*Film projektörde döndürüldüğünde, cansız nesnelerin ve çizimlerin hareket ediyormuş gibi görünmeleri için her seferinde yeniden ayarlanarak fotoğraflanmasına dayanan film tekniği*” (Chandler ve Munday, 2018: 23) şeklinde tanımlar.

Canlandırma türü diğer türlerden büyük ölçüde farklıdır. Sinemanın temeli, devinimin çözülmesine ve birleşimine dayanır. Canlandırma türü ise uygulamaya yönünden daha farklıdır. Diğer türlerde görüntü alıcının (kameranın) vasıtasıyla elde edilirken, canlandırma türünde devinimin ortaya koyulması alıcı vasıtasıyla gerçekleştirilmez. Devinim parçalara bölünür ve her parça çizilir. Sinemada saniyede gösterilen kare sayısı 24 olduğu için, canlandırma filmin her saniyesi 24 farklı çizimin birleşmesinden oluşur (Özön, 2008: 258). Saniyede 24 kare gösterimi insan gözünün hareketi bir bütün olarak algılaması noktasında ideal kabul edilmiştir. Sinemanın ilk örneklerinde saniyede gösterilen kare sayısı 24 değildir. Kare sayısı farklı amaçlarla, farklı ölçülerde ve farklı medyalar için artırılabilir ve azaltılabilir.

Canlandırma sinemasıyla ilgili ilk denemeler Athanasius Kircher tarafından yapılan “*Magic Lantern*” (Büyülü Fener) aygıtıyla bir şerit üstüne yapılmış resimlerin, bir ışık kaynağından karanlık odanın duvarına yansıtılmasına dayanır. Bu yöntem farklı kişiler tarafından bulunan metotlarla ilerler. Canlandırma sineması için en önemli ilerlemelerden birisi de 1877 yılında Fransız Emile Reynaud tarafından *Fenakistikop*’un geliştirilmiş hali olan *Praxinoscope* adlı aracın projeksiyon feneriyle perçinlenmesiyle olur. *Görüntü tiyatrosu* olarak anılan aygıtta bir kâğıt üzerine elle boyanmış 12 resimden oluşan sahneler oynatılır (Akt. Özkoçak, 2015: 52-53).

Canlandırma filmi, çizim ve nesnelerin fotoğraflandığı ya da bir film üzerine ardışık bir şekilde yansıtıldığında oluşan hareket yanılsamasına dayanan bir tür sinemadır. Sinemanın icadını takip eden yüzyılın başında filmlerde hile efektlerinin kullanılmasıyla birlikte canlandırma sinemasının genel tarihi başlar. 1906-1910 yılları

arasında farklı türlerin ortaya çıktığı dönemde canlandırma tekniğinin uygulandığı filmlerin de yapımına başlanır. 1912 yılı civarında çok makaralı film eğiliminin başlaması üzerine, canlandırma filmleri tek makaralık ya da daha kısa olan uzunluklarını muhafaza eder. Kaynağını popüler yazılı medyada var olan kahramanlarda bulan canlandırma filmler, karikatüristlerin adıyla imzalandığı için bu filmler yapımcıların ve seyircilerin zihninde çizgi roman bantlarıyla bütünleştirilir (Crafton, 2008: 95).

Animasyon sanatı; günlük hayatla birlikte romanlardan, masallardan yararlanarak ortaya koyduğu ürünlerle sinemaya yakın bir noktada durur ve çizgi roman, karikatür, grafik sanatı ve plastik sanatlardan da yararlanır. Animasyon, yaratım ve geniş bir anlatıma sahip olmasının sayesinde gerçek yaşamda olmayan ya da olamayacak kareleri bile ortaya çıkarabilir (Özkoçak, 2015: 51). Çizgi filmler ise, resim çizilen kartonların üzerine, olayların gelişiminde çok küçük parçaların her biri bir kare oluşturacak biçimde düzen verilerek filme çekilmesiyle oluşur. Burada tüm kareler bir filmin bütünü oluşturur ve bu film perdeye aktarıldığında hareketli resim olarak izlenebilir (Onaran, 2012: 131-132). Hayward'ın ifadeleriyle; *“Başlangıçta sadece çizgi filmlerin yapımında kullanılan, bugünse canlı rollerin bulunduğu filmlerde de görülebilen teknik. İçinde canlandırma barındıran ya da uzun metrajlı canlandırma olan filmlerden farklı olarak ‘çizgi film’ kavramı genellikle kısa animasyonları tanımlamak için kullanılır”* (Hayward, 2012: 93).

Warner, ilk sesli çizgi filmlerini 1930 yılında yapar. Bu çizgi filmler Hugh Harman ve Rudolph Ising tarafından hazırlanır ve başrolde de siyahî ‘Bosko’ yer alır. Walt E. Disney hareketli resme gerçek değerini veren ve tutarlı bir bütün oluşturmayı başaran bir sanatçıdır. *Mickey Mouse* filmleri Walt Disney’e gerçek ününü sağlar. Mickey Fare’nin ortaya çıkması modern dünya için kolektif bir kavram ortaya koyar (Onaran, 2012: 132-133).

16. yüzyıl Mısır gölge oyunundan esinlenen sanatçıların Türk kültürüne uyarladıkları çalışmalar, Türkiye’de de canlandırma filmlerinin temelini oluşturur (And, 1977: 252-253). Yerli canlandırma ve çizgi film türünde birçok yapımcı ve sanatçı çalışmalar yapmıştır. Orijinal yapımların yanı sıra *Karagöz ve Hacivat*, *Nasrettin Hoca* gibi Türk canlandırmalarına konu olan önemli mizah karakterleri de bu tür kapsamında

boy gösterir (Özkoçak, 2015: 51). Bunların yanı sıra *Keloğlan* ve *Dedem Korkut* hikâyelerinin de canlandırma filmlerinin ortaya çıkmasında öncülük ettiği ifade edilebilir.

Yüksel Ünsal'ın 1951 yılında *Nasreddin Hoca*, *Gülderen Sultan* ve *Keloğlan* gibi geleneksel yerli masallardan uyarlama olan *Evvel Zaman İçinde* adlı yapım, yerli canlandırma sineması için ilk uzun metrajlı film projesi olarak gündeme gelir. Fakat bu çalışma Amerika Birleşik Devletleri'ne banyo işlemleri için gönderildiği sırada kaybolur. Günümüze sadece bu çalışmadan 5 dakikalık siyah beyaz çekilen deneme görüntüleri kalmıştır (Hünerli, 2000: 52).

1.1.13. Suçun Etrafında: Polisiye ve Kara Film

D.W. Griffith imzalı 1912 tarihli *Pig Alley Silahşörleri*, Amerikan suç filmlerinin ilk örneklerinden biridir. Film, suçu türün gelişimi boyunca sürekli yansıtılan biçimde ele alır. *Pig Alley Silahşörleri*, basit örgülü Viktoryan melodramları ve ucuz romanlara dayanan bir anlatı sunar (Hardy, 2008: 353). Hardy, suç janrı hakkında Ian Cameron'ın şu sözünü aktarır: “*Hiçbir tür, suç filmlerinde olduğundan daha tutarlı bir şekilde sinema dışı faktörler tarafından şekillendirilmemiştir*” (Hardy, 2008: 354). Gangster filmi de benzer bir perspektifi yansıtır.

Polisiye türü, sinema tarihinin en çok ilgi çeken ve sürekliliği olan türlerinden birisidir. Sinema janrları genel olarak ait oldukları stili doğuran edebiyat türlerinden ilham almıştır. Polisiye türünün beslendiği ana kaynağın da polisiye edebiyat olduğu söylenebilir. Kanunu temsil eden kararlı polislerin ve kanun tanımaz azılı suçluların arasındaki çatışma unsurunun üzerine kurulan polisiye janrının da sinemanın tarihsel sürecinde olgunlaşan uyulaşmaları vardır. Polisiye filmlerde gerilim unsuru anlatının en temel dayanağıdır.

Özön, polis filmini “*Yasa ve düzeni korumakla görevli polisler ile suçlular arasındaki savaşta polislerin durumunu, çalışmasını ele alan film*” (Özön, 2000: 548) şeklinde tanımlar. Özön, polisiye türünü polis filmi, gangster filmi, mafya filmi ve kara film olmak üzere çeşitli alt kategorilerde ele alır. Polis filmi, gizemli olayların aydınlatılmasına dayanan filmidir. Cinayet, soygun, kaybolma gibi olayların çözüme kavuşturulmasını konu alan bu filmlerde polisler, dedektifler, gazeteciler ve kendini

aklamaya çalışan kişiler merkezdedir. Yine sesli sinemanın gelişmesiyle ortaya çıkan gangster filmlerinde ise Amerika'daki gangsterler ile polislerin çatışmaları işlenir. Bu tür, şiddet dozu fazla olan bir polisiye alt türüdür. Dönem dönem toplumsal eleştiriler de yapan bu filmler, hikâyesini kimi zaman gangsterlerin kimi zaman da polislerin bakış açısından anlatır. Kaçakçılık ve kara para aklama gibi örgütlü suçları işleyen mafya filmleri ise polis filminin, gangster filminin ve kara filmin günümüzde daha çok işlenen bir çeşitlemesidir. Gangster filmlerinde olduğu gibi bu filmlerde de şiddet başlıca öğelerdendir. Amerikan polisiye edebiyatından beslenen kara film ise polis filmleri ile gangster filmlerinin İkinci Dünya Savaşı sırasında gelişen bir çeşitlemesidir. Bu alt türde suçlunun ruhsal özelliklerinin tasvirleri de yapılır. Diğer polisiye filmlerinde bulunan önemli anlatım öğelerinin hepsini barındıran kara filmler, kasvetli, gergin ve boğucu atmosferleriyle öne çıkar (Özön, 2008: 238-241). ‘‘Kara Film’’, 1930’lu yılların atmosferinden beslenir. Polis, özel dedektif gibi karakterleri şantaj, rüşvet ve cinayet temalarının etrafında gezindiren bu filmlerin karanlık ve gölgeli aydınlatmaları ve sıradışı kamera açılarıyla oluşan mizansenleri dışavurumcu Alman sinemasının bir mirası gibi görünür (Butler, 2011: 151).

Chandler ve Munday, Hollywood’daki hâkim uzlaşımın aksine, ahlaki açıdan muğlâk konuları ele alan kara filmi şöyle tanımlar: ‘‘*Dışavurumculuğu, siyah-beyaz chiaroscuro sinematografisi, karmaşık ve gizemli olay örgüsü, müstehzi dedektif ve femme fatale gibi değişmez karakterleriyle öne çıkan, 1940’larda ve 1950’lerde popüler olmuş bir suç filmi türü*’’ (Chandler ve Munday, 2018: 228).

Kara filmlerin çoğu, Fransa’da Gallimard Yayınevi tarafından yayınlanan ‘‘Kara Dizi’’ isimli polis romanlarına dayanır. Bu sebeple, Fransız eleştirmenler tarafından bu filmlere ‘‘Film Noir’’(Kara Film) adı verilmiştir. Daha sonra bu terim yerleşmiş ve türün genel adlandırması haline gelmiştir (Özön, 2000: 408). Pek çok film eleştirmeni kara filmi bir janr olarak değil, suç temalı filmlerin içindeki bir stil olarak değerlendirir. Buckland’a göre, kara filmin ayrı bir tür olarak tanımlanması için yeteri kadar niteliği ve kültürel işlevi vardır. Buckland’a göre kara filmlerin mizansenik özellikleri şunlardır:

- ‘‘*Gölge ı ışık ve eğik çerçeveleme gibi ekspresyonist araçlarla, koyu gölgeler, siluetler, eğik çizgiler ve dengesiz kompozisyonlardan oluşan yüksek oranda kontrast görüntüler yaratmak*

- *Dış ses ve flashback gibi sübjektif teknikler kullanmak*
- *Oyunculara ve sete eşit vurgu yapmak'' (Buckland, 2018: 151).*

Buckland'a göre, kara filmlerin anlatı ve tema yönünden özellikleri ise aşağıdaki gibidir:

- *“Temel karakterler bakımından, baştan çıkaran kadın ve genellikle kanunun sınırında yaşayan özel bir dedektif olan yabancılaştırmış kahraman.*
- *Çoğu ahlaki olarak ikircikli ve biraz ilgisiz olan ikincil karakterler ağı (yine de önemli bir rol oynarlar).*
- *Belirsiz karakter motivasyonu, yanlış ipuçlarını kovalayan dedektif ve eylemlerin birdenbire tersine dönmesinin sonucunda anlaşılması güç ve tutarsız anlatılar.*
- *Bir anlatıcının ya da yorumcunun ön plana çıkması; dış ses ve flashback kullanımı.*
- *Suç ve soruşturmanın temsili.*
- *Gerçekçi şehir ortamlarına vurgu (bazı kara filmlere yarı belgesel görünümü verir).*
- *Umutsuzluk ve bunun sonucundaki hayal kırıklığı, tecrit ve paranoya'' (Buckland, 2018: 151-152).*

Kara film terimi, Amerikan gerilim filmlerini tanımlamak için Fransız film eleştirmenleri tarafından kullanılmıştır. Fransa'nın 1944 yılında Alman işgalinden kurtulmasının ardından, daha önce Amerikan filmlerinin ithalatı konusunda Almanlar tarafından empoze edilen yasağın kalkması ile birlikte, Fransa sinema salonları çok sayıda Amerikan filmi ile buluşmuştur. Kara film türü de bunlardan birisidir. Kara film terimi, Fransızların dedektif romanlarını (kara roman) adlandırmak için kullandıkları bu nitelendirmeden esinlenir. Kara filmler genellikle B filmlerdir. Ancak, biçimsel özellikleri diğer türlerde de görülse de daha çok suç filmleri ile gangster filmlerinin bir alt-türü olarak değerlendirilir. Pek çok eleştirmen, kara film janrını kendi uyuşumları olan başlı başına bir türden ziyade akım olarak görür. Kara film de diğer film akımları gibi politik çalkantıların yaşandığı İkinci Dünya Savaşı ve Soğuk Savaş yıllarına denk gelir. Kimi eleştirmenler, bastırılmış bir paranoyanın ve güvensizliğin yaşandığı bu yıllarda ortaya çıkan kara filmi bir tür olarak görmez (Hayward, 2012: 239-240).

Hayward'a göre; ‘‘Tür ya da akımdan ziyade, belki de en güvenlisi, kara filmin, her şeyden önce politik şartlar ve değişik yerlerden etkilenme sonucunda oluşan görsel bir biçim olduğunu söylemektir’’ (Hayward, 2012: 240). Amerikan film biçeminde önemli bir yeri olan kara film, Amerikan toplumunda ortaya çıkan kültürel kaygıların sinema sanatına yansımadır (Özden, 2004: 225).

Marcel Carne tarafından yönetilen 1939 yapımı *Le Jour se leve* (Gün Doğuyor) adlı film, Fransızlar tarafından kara filmin başlangıcı olarak görülür. Amerikalılar ise bu konudaki öncülüğü John Huston tarafından yönetilen 1941 yapımı *Maltese Falcon* (Malta Şahini) adlı filme verir. Hayward, kara filmin farklı ülkelerin sinemalarında gelişen kodlardan etkilendiğini söyler. Fransız Şiirsel Gerçekçilik akımının derin karamsarlığını yansıtan görsel kodları, Dışavurumcu Alman sinemasının stilize biçimi ile içsel kargaşa ve yabancılaşmayı yansıtmaları ve çeşitli politik hareketlerin olumsuz etkileri doğrudan ya da dolaylı olarak bu etkiler arasında kabul edilebilir (Hayward, 2012: 240-241).

Tür filmlerinin eleştirilmesinde, film endüstrisinin belirlediği hangi türsel uzlaşımların ve malzemelerin kullanıldığı, bu uzlaşımların ve malzemelerinin hangi oranda izleyicinin onayından geçtiği eşit derecede önemlidir. Filmler, yönetmenler için olduğu kadar toplum için de birer dışavurum aracıdır. İzleyicinin tür filminde alımlamak istedikleri ile onun kendini görme biçimi arasında anlamlı bir ilişki söz konusudur. Bu açıdan, tür filmlerinin kültürel bir dışavurumun aracı olduğu ifade edilebilir (Özden, 2004: 217-218). İkinci Dünya Savaşı'nın yarattığı etkiler ve savaş sonrası oluşan nükleer korkusu sonucunda toplumda beliren yabancılaşma ve paranoyanın bir dışavurumu olan kara film (film noir), film türlerinin kültürel dışavurumları olarak belirmesi konusundaki en net örneklerden birisidir (Özden, 2004: 224). Daha önce de ifade edildiği gibi, türler basit bir kategorizasyondan daha fazlasını ifade edebilir. Türlerin toplumsal ve ideolojik arka planları vardır. Her zaman ön plana çıkmasa da, türler zaman zaman toplumsal ve ideolojik iletileri yoğun bir şekilde yansıtan mekanizmalardır. Polisiye türü ve kara filmler söz konusu bu yansımaları en fazla taşıyan türlerin başında gelir.

1.1.14. Bilinçdışından Yansımalar: Fantastik

Fantastik tür, insanların birbirlerine hikâyelerini anlatmak için kullandığı çok yaygın bir araçtır. İnsanoğlunun kadim geleneklerinden birisi olan hikâye anlatma geleneğinin kökleri yazılı ilk Sümer fantezisi olan Gılgamış Destanı (MÖ 2000) ve daha öncesindeki efsanevi halk hikâyelerine ve yazıtlarına kadar dayanır. Sözlü halk hikâyeleri, mitler, efsaneler, epik ve lirik şiirler, öyküler, edebi peri masalları ve daha nice anlatı formu fantastik türün köklerini oluşturur. Fantastik tür filmlerinin de tema, karakter, arketip, konu, olay örgüsü ve hikâye gibi yönlerden insanoğlunun en eski miraslarından olan bu kurgusal hikâye anlatma geleneği ile organik bir bağı vardır (Furby ve Hines, 2014: 17).

Her insan fanteziyle bir şekilde ilgilidir. İnsanoğlu hayal kurma, günlük deneyimlerinin çok ötesinde hikâyeler uydurma gibi yetenekleriyle ayırt edilir (Matthews'ten akt. Furby ve Hines, 2014: 15). Her ne kadar fantastik film türünün yüz yılı aşmış görece kısa bir tarihi varsa da, zengin fantastik hikâyecilik geleneğinin kökleri oldukça eskilere gider. Fantezi, kurgunun bilinen en eski biçimidir ve dünya genelinde pek çok kültüre hâkimdir. Tür, 20. yüzyılın sonları ile 21. yüzyılın başlarında da önemini ve yerini korumuştur (Furby ve Hines, 2014: 15).

Fantastik öyküleme geleneğinin özünde mitler vardır. Yunancada *mythos* olarak adlandırılan ve hikâye anlamına gelen mit, yaygın kullanımda stereotipik veya romantize edilmiş yaygın inanışları ifade eder. Mit, geleneksel toplumlarda kutsal sayılan doğal ya da doğaüstü fenomenleri açıklayan, kültüre has masal ya da fablları kapsar (Chandler ve Munday, 2018: 289). Mit kelimesi yaygın olarak icat etme ve kurgulama edimlerini içerir. Donald Haase, halkbilimcilerin, mitleri genel olarak mevcut dünyanın kökenlerini tartışan eski dönemlerdeki görkemli olayları anlatan öyküler olarak ele aldığını söyler. Bu nedenle mitler, üretildikleri kültürlerde gerçek gibi kabul edilir (Haase'den akt. Furby ve Hines, 2014: 20).

Fantastik filmlerin korku, bilim-kurgu, peri masalları ve belirli bir macera filmi tipi olmak üzere dört temel kategoriye kapsadığını ifade eden Hayward'ın ifadesiyle; *“Fantezi bilinçdışımızın ifadesidir ve bu filmler bastırdığımız ya da baskıladığımız alanları –daha açık söylersek, bilinçdışımızın krallıklarını ve düşlerimizin dünyasını-*

çok iyi yansıtır” (Hayward, 2012: 133). Hayward’ın ve başka pek çok yazarın sözlerinden anlaşılacağı üzere, fantezi türünün sınırları geçirgen ve muğlaktır. Film türlerinin zaman zaman birbirlerinin alanlarına girdiği, birbirlerinin alanından beslendiği ve kimi zaman da birbirine çok benzediği görülmektedir. Fantastik janr bu duruma en fazla açık olan türdür.

Fantastik, üslup açısından belirli bir biçimle sınırlı değildir. Mağara resimlerinden sözlü halk öykülerine, peri masallarından filmlere kadar bütün hikâye ve hikâye öncesi biçimler fantezinin geniş sınırlarındadır. Fantezinin üslubunu imgelemeyle, olanaksız olanla ilgilenen ve görünmez olanı görünür kılan tüm eserlerde bulmak mümkündür. Fantezi bir düşünce biçimi, ifade biçimi ve dildir. Üslup bakımından gerçekliğe karşı kendine has bir tavrı olan fantezi, rasyonelliğin dışına çıkmak ve hayal gücüne dayanan örgülerin dışsal gerçekliğe sızması gibi konularda oldukça esnektir. Tarih boyunca her kültürde yeri olan fantezinin üslubu son derece geniş bir yelpazeye sahiptir. Üslubun bu geniş yelpazesinin bir yönünde de “formül” vardır. Buna göre, fantastik anlatılar belirli formülasyonlara yaslanır. Fantezinin üslubu geniş ve esnekken, formülü belirli bir yer ya da zamanla sınırlı olmasa bile biçim açısından dar, kuralcı ve sabittir (Furby ve Hines, 2014: 42-43).

Özel efektlerin öncüsü ve sinematik fantezinin kurucusu olarak Fransız sinemacı Georges Melies’nin ismine özel bir vurgu yapılmalıdır. Sinemaya adım atmadan önce profesyonel bir sihirbaz olan Melies, yaptığı birçok dramatik illüzyonlara daha sonra “hileli” filmlerinde yer vermiştir (Furby ve Hines: 2014, 53). Gerçeküstücülüğün öncü filmlerinin kökeninde ve modern fantastik gişe filmlerinde Melies sinemasının stili ve fantastik öykülerinin olduğunu ifade etmek mümkündür (Furby ve Hines, 2014: 59). Sinema tarihinde fantastik filmlerin gelişimine bakıldığında ilk olarak edebiyat uyarlamaları göze çarpar. Bunların arasında Jules Verne’in romanından uyarlanarak yapılan *Aya Seyahat* filmi belki de en dikkat çekici olanıdır. *Aya Seyahat* filminde masalla fantezi, Melies’nin şakalarıyla ve hileleriyle birlikte verilir (Abisel, 2014: 40-41). *Aya Seyahat* filmi sinema tarihinde birkaç açıdan önemli bir kırılmanın başlangıcına da işaret eder. Film, türlerin kurmaca ve belgesel olarak ikiye ayrılmasına neden olması yönüyle de büyük bir tarihsel değere sahiptir. Fantastik türün öncülerinden olan 1902 tarihli *Voyage to the Moon* (*Aya Seyahat*) filmi Melies’nin illüzyon, tiyatro ve dekor tasarımındaki becerilerini yansıtır. Sihirbazlık kökenli

Melies'nin sinema tarihinde fantastik türün yolunu açması ve öncülüğünü yapması şaşırtıcı değildir.

Worley, fantastik sinema için beş alt-tür öne sürer. Worley'in öne sürdüğü alt türler; dünyada geçen fantezi, kahramanlık fantezisi, epik fantezi, gerçeküstü peri masalı, peri masalı ve gerçeküstücülüktür. Sözü edilen alt türlerin tamamı biçimcilik ve gerçekçilik devamlılığının altında yer alır. Seyircinin kendilerine benzeyen oyuncularla özdeşleşmesine yol açan ve bize ait dünyada gelişen hikâyeler "dünyada geçen fantezi" türünün bir parçasıdır (Worley'den akt. Furby ve Hines, 2014: 49). Dünyada geçen fantezide ya kahraman sıradan dünyada yolculuk yaparken kendisini büyülü bir evrende bulur ya da büyü normal dünyanın içine girer. Büyülü olaylar bildiğimiz fonda gerçekleşir (Furby ve Hines, 2014: 49).

Fantastik tür, genel olarak entelektüel içeriğe uzak olması, basit ve popüler olması ve mimetik sanatlara dayanması yönleriyle eleştirilir (Furby ve Hines, 2014: 15). Tematik olarak, sinema anlatılarının önemli bir bölümünün temelinde fantezi vardır. Üslup bakımından filmin sembolik mizansenine hâkim olan fantezi, ideolojik bakımdansa, hem sinemacılar hem de izleyiciler için toplumsal ve kültürel işlevleri yerine getirir. Fantastik türün, yakın ilişki içinde olduğu bilim-kurgu ve korku türlerinin aksine daha fazla göz ardı edildiği söylenebilir (Furby ve Hines, 2014: 16).

Hayward, diğer türlerde olduğu gibi fantastik türdeki filmlerin de ideolojinin ve toplumsal mitlerin ifadeleri olduğunu söyler. Fantastik tür filmleri toplumsal mitleri ve ideolojik arka planları metonimik şekilde işler (Hayward, 2012: 133). Toplumsal mitlerin ve ideolojik arka planların metonimik yansımaları diğer türler için de söz konusudur. Belirli dönemlerde belirli türlerin yükselmesi, birtakım türsel ikonografilerin sayıca artışa geçmesi ve sık tekrarlanması, belirli temaların ve türsel söylemlerin yeniden yeniden üretilmesi anlamsız göstergeler değildir. Türler toplumsal olanın çeşitli yönlerine ait izleri her zaman taşıyabilme kapasitesine sahiptir. Bu izleri fantastik türün tarihinde sıklıkla görmek mümkündür. Nükleer tehditi, dünyanın istilası ve insanlığın yok oluşu korkusu, zombi ve vampir fenomeni gibi göstergelerin toplumsal bir hafızaya ya da kaygıya gönderme yaptığı söylenebilir.

Fantastik, gerçeklerden kaçışın bir ifadesi olması yönünden eleştirilir. Furby ve Hines, fantastiğin sunduğu kaçış olanağının, izleyici filmin sonunda yeniden gerçek

dünyasına döndüğü için geçici olduğunu söyler. Onlara göre, politik bir kavram olan gerçeklerden kaçış, aslında katılmanın gerekli olduğu bir olguya uzak durmak gibi olumsuz bir anlam taşır. Gerçeklerden kaçış, fantastik türün izleyicisine sunduğu kayda değer bir işlevdir; ancak roman okumak, tiyatro oyunu izlemek ya da bir sanat gösterimine katılmak da aynı kaçış işlevini yerine getirebilir. Furby ve Hines, modern yaşamın yoğun ve bunaltıcı koşulları göz önüne alındığında, izleyicinin bu tür kaçışları sunan anlatıları talep etmesinin savunulacak ya da suçluluk hissettirecek bir tarafının olmadığını söyler. Onlara göre fantastiğin sunduğu kaçış, pasiflik ya da entelektüel atalet anlamına gelmek zorunda değildir; çünkü kurgusal bir evrene giren izleyici, o kurmaca evrenden kendi gerçek dünyasına ilişkin anlamlarla da dönebilir. Furby ve Hines, fantastik janra yüklenen yüzeysellik ve değersizlik gibi nitelikleri kabul etmez. Onlara göre, fantastik anlatı son derece değerli işlevleri de yerine getirme olanağına sahiptir (Furby ve Hines, 2014: 24-25).

Joshua Bellin'in fantastik türün işleviyle ilgili şu sözleri dikkate değerdir: *“Fantastik filmler toplumsal gerçekliği bir çerçeve içine alır: Bir perspektif sunar, bir bağlam oluşturur ve bir görme biçimi üretirler. Öyle ki eğer bunlar tarihsel endişeleri, istekleri ve ihtiyaçları görsel yolla belirleyen kitle kültürü ritüelleri işlevine sahip olurlarsa, aynı zamanda, görselleştirdikleri aynı endişeleri, istekleri ve ihtiyaçları artıran, onayan ve yayan birer işlevleri de olacaktır”* (Bellin'den akt. Furby ve Hines, 2014: 26).

Türle ilgili tartışmalarda korku, bilim-kurgu ve fantastik türlerin sınırlarının bulanıklaşmaya meyilli olduğu söylenir. Bu ortak kanaatin dışında fantastiğin anlamı ve sınırları üzerinde çok az durulur. Genellikle fantastiğin konumu bundan ibaret görülür ve eleştiri korku ve bilim-kurgu türleri üzerinden ilerler. Fantastik türün daha az tartışılmasının sebeplerinin başında “fantezi” teriminin tek bir tür altında toplanması zor olan çok çeşitli biçimleri içine alacak kadar geniş bir kapsama gönderme yapması gelir (Furby ve Hines, 2014: 39-40).

Tür filmlerinin statükoya hizmet ettiğini söyleyen Judith Hess Wright, tür filmlerinin toplumsal konumlarını aydınlatmak gerektiğini ileri sürer. Ona göre bu filmler, toplumsal çelişkilerin farkına varmanın oluşturacağı korkuyu gideren ve eylem yerine tatmin, isyan yerine acıma ve ürküntü yaratan yapımlardır. Wright, izleyicinin

fantezilere sığınmasına neden olan koşulların sonucunda dört türün öne çıktığını vurgular. Bunlar; iyi ve kötü arasındaki çatışmanın şiddetle çözülmesine dayanan western, akıl ile geleneksel bilinç dışı inançları devreye sokma arasındaki çatışmadan beslenen korku, istilacı düşmanlar ile düzeni koruyanlar arasındaki çatışmaya dayanan bilim-kurgu, toplumsal ve maddi başarı isteğiyle “öteki” olana dönüşme arasındaki çatışmadan doğan gangster filmleridir (Wright’tan akt. Abisel, 2016: 56-57).



İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA ANLATI VE FANTASTİK TÜRÜN ANLATISAL ÖZELLİKLERİ

2.1. SİNEMADA ANLATI NEDİR?

Her türlü görsel, işitsel ve yazınsal içerik bir “anlatı” etrafında oluşturulur. Her hikâye, söylem ve ileti aslında bir anlatıdır. İnsanoğlu varoluşunun ve kendini keşfedişinin en başından bu yana pek çok farklı şekilde anlatılar üretmiş ve aktarmıştır.

Anlatı kavramı geniş kapsamlı bir kavramdır. Barthes’e göre anlatı insanlık tarihinin başından beri tüm kültürlerde ve tüm dönemlerde çok sayıda farklı biçimde görülen bir mefhumdur. Barthes’e göre anlatısı olmayan hiçbir toplum olmamıştır (Barthes, 1993: 83). Anlatı kavramı TDK’ya göre, “*Bir olay dizisini masal, roman, hikâye vb. edebi türlerde anlatma şekli, hikâye etme, hikâyeleme, öyküleme*” şeklinde tanımlanır (<https://sozluk.gov.tr>).

Anlatı kavramının insanlık tarihiyle eş zamanlı ilerlediğini ifade etmek mümkündür. Gelecek kuşaklara yaşanmış olayları aktarmak anlatıların ilk işlevi olmuştur ve bu başta sözlü olarak yapılırken yazının icadıyla yerini yazılı anlatıya bırakmıştır. Sanayi devriminin etkisiyle ortaya çıkan teknik gelişmeler sayesinde hareketli ve sabit görüntüler kaydedilmeye başlanmıştır. Bununla birlikte yeni bir anlatı tarzı ortaya çıkmıştır. Bu yeni anlatı da “sinemasal anlatı”dır (Yolcu, 2019: 93). İnsanların hayatı kavrama sürecinde karşılaştıkları temsiller ve anlatılar çok önemlidir. İnsanların dünyayı ve yaşamın hemen her yönünü anlatısal olarak algılaması sinemanın belki de tüm çağların en güçlü sanatları arasında yer almasının sebeplerinin başında gelir. Her türlü söylemin, öykünün, hikâyenin bir anlatının etrafında şekillendiği gibi sinema da anlatı kavramına yaslanır.

Bir hikâye oluşturmak için işlev gören mizansen ve ışıklandırma gibi sinematografik unsurlar, kodlar ve uzlaşımlar anlatı kavramına işaret eder (Hayward, 2012: 44) Nijat Özön *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü* eserinde anlatı kavramını şu şekilde açıklar: “*Yazınsal metinde anlatı, sözcenin somutlaşmış biçimidir; Yazınsal ürünlerde dil aracılığıyla oluşturulan bu sözce, sinemada görüntüler, söyleşmeler, ses etkileri, müzik ve yazılarla ortaya konur. Bu bakımdan*

anlatı, bir sinema, televizyon ya da video yapıtının belli bir kavram, düşünce ya da duyguyu görüntüler ve sesler yardımıyla ortaya koymada başvurduğu yoldur; görüntü ve sesleri kullanırken bunların sağladığı çeşitli olanaklardan yararlanma biçimidir'' (Özön, 2000: 55). Sinemasal anlatıyı kavramlar, düşünceler ve duyguların aktarımında görüntülerle seslerin sunduğu imkânlardan yararlanma biçimi olarak ele almak doğru bir bakış açısı sunar.

Sinemasal anlatının temelinde neden-sonuç ilişkisinin yattığını söyleyen Bordwell ve Thompson'a göre ise belirli bir zamanda geçen ve neden-sonuç bağlantıları olan olaylar zincirine "anlatı" denir (Bordwell ve Thompson, 2012: 79). Buckland'a göre, *"Bir filmin tutarlı ve anlamı görünmesi için, eylemler ve olaylar arasındaki ilişkilerin gerekçelendirilmesi gerekir. Anlatı filmlerinde, bu gerekçelendirme neden-sonuç mantığıyla sağlanır"* (Buckland, 2018: 50). Anlatının yapılandırılma biçimi yalnızca izleme deneyimiyle ilgili bir durum değildir. İzleme deneyimin arkasında bir de algısal süreç söz konusudur. Klasik anlatı ve modern anlatı sinemalarının yapısal farklılıklarına bu pencereden de bakılmalıdır.

Chandler ve Munday, *Medya ve İletişim Sözlüğü* eserlerinde "anlatı" kavramının tanımını şu şekilde yapar: *"En genel anlamda, herhangi bir mecrada bulunan hikâye: bir anlatıcı bulunmasa bile, nedensel veya ilişkisel bir gerçek veya kurgusal olaylar zincirinin temsili; özellikle aralarında bağlantılar kurulan ve başlangıç, orta ve son şeklinde fark edilebilir bir şablona sahip olaylar dizisi"* (Chandler ve Munday, 2018: 26). Anlatı kavramı söz konusu olduğunda kuramcılar özellikle 1930 ve 1950'li yıllar arasında Hollywood sinemasında örnekleri bulunan klasik anlatı sinemasını ifade eder. Söz konusu anlatılar genel olarak düzen / düzensizlik / yeniden düzen ve düzen / bilmece / çözüm şeklinde özetlenebilecek standart bir formülü takip eder (Hayward, 2012: 45).

Öyküler hayatlarımızda son derece yaygındır. Öykülerin bu derecede yaygın olması, filmlerin anlatı biçimini nasıl oluşturduğunu daha yakından inceleme ihtiyacını doğuran bir etkenlerden birisidir (Bordwell ve Thompson, 2012: 78). Chandler ve Munday tarafından *"Bir hikâye anlatan, özellikle bir olay örgüsünü vurgulayan ve dramatik bir yapıya sahip olan her türlü film"* (Chandler ve Munday, 2018: 27) olarak tanımlanan "anlatı filmi", mizansen ve ışıklandırma gibi sinematografik unsurlardan,

kodlardan ve uzlaşılardan oluşan stratejileri gerçek dünyayı yeniden üretmek için kullanır. Anlatı sineması vasıtasıyla yeniden üretilen dünya izleyicilerin özdeşleşeceği veya olasılıklar dâhilinde kabul edeceği filmsel dünyadır. Anlatının gerçekçi olması amacıyla film karakterlerinin motivasyonları anlatı boyunca devam eder (Hayward, 2012: 44).

“Anlatı” kavramı romanlarda veya filmlerde kullanılırken nelerin tasvir edildiğine veya nelerin olduğuna değinir. “Anlatım” kavramı ise roman okuyucusuna veya film izleyicisine bu anlatının nasıl aktarıldığını işaret eder. Yani ‘anlatı’ olayları, eylemleri ve karakterleri aktarırken, ‘anlatım’ izleyicinin bunlar karşısında edindikleri bilgileri kontrol eden mekanizmayı ifade eder (Buckland, 2018: 46). Roland Barthes’a göre anlatı kavramı dayanağını görüntü, vücut hareketleri, eklemli dil ve tüm bu köklerin uyumlu bir şekilde birleşmesinden alır. Barthes, üç tasvir düzeyinin anlatsal yapıtta ayırt edilmesini önerir. Barthes tarafından önerilen üç tasvir düzeyi anlatma düzeyi, eylemler düzeyi ve işlevsel düzeyidir. Kendi aralarında bu üç düzeyin giderek çoğalmış bir bütünleşmeyle ilişki kurduğunu düşünen Barthes, bir eyleyenin, bir fonksiyonun genel eylemi içinde yer almasıyla anlam kazandığını, son anlamını bu eylemin anlatmış olması ve kendine ait kaideleri olan bir söylemle kazandığını belirtir (Barthes, 1993: 83-84).

Sinemanın ortaya çıkmasıyla birlikte ilk kayda alınan filmlerin belgesel niteliklerini taşıdığı görülür. Olgun bir sinemasal anlatının varlığından söz etmenin mümkün olmadığı bu filmler günlük yaşamın gerçeklerini yansıtmakla yetinen filmlerdir. Sinemanın ilk dönemlerinde kurmaca anlatıdan uzak olan bu filmler kendi dönemini belgeleyen ve dolayısıyla belgesel niteliği taşıyan çalışmalardır (Yolcu, 2019: 98-99). Yönetmenlerin sinemayı bağımsız bir sanat formu olarak kavraması, kendi içsel dayanaklarından doğan özgün hikâyelerini sinematografik araçları da özgün kullanarak hayata geçirmeleri anlatı kavramının sinemada da somut bir varlık göstermesini mümkün kılmıştır. Sinemanın diğer sanatlar gibi sanatçısının vizyonuna bağlı olabilmesi farklı anlatı biçimlerinin ortaya çıkmasını mümkün kılmıştır.

Sinemanın önemli bir anlatı aracı olma kapasitesini ilk algılayan isimlerden biri olan Griffith, sinemada çok sayıda tekniği ilk uygulayanlardan birisidir ve onun keşfettiği teknikler modern film dilinin gramerinin de belirleyicisi olmuştur. Griffith

çekmiş olduğu filmlerde anlatının dramatik yapısını ortaya çıkaran ve vurgulayan kamera hareketlerini ve ölçeklerini kullanmıştır. Griffith, sinematografik anlatının sınırlarını görme anlamında biçimsel ve içeriksel anlamda yenilikçi denemeler yapmış ve dünyanın her yerinden sinemacıları etkilemeyi başarmıştır. Söz konusu özellikler Griffith'e bugün bilinen anlamıyla sinema gramerini geliştiren isim olma şansını vermiştir.

Her film, yaratıcısı olan yönetmenin bir söylemi olduğuna göre, bu söylemin nasıl ortaya çıktığına bakılmalıdır. Yönetmenin seçtiği farklı unsurlar, bunların düzenlenme biçimi, yapının yönetimi, oluşturulma şekli bu noktada önem arz eder (Sözen, 2009: 83). Sinemada ne anlatıldığı ve nasıl anlatıldığı soruları “anlatı” kavramının nüvesine gönderme yapar. Filmdeki konunun ne anlattığı ve nasıl anlatıldığı film incelemelerinde iki sorunsal olarak kabul edilir. “Söylem ve öykü” olarak adlandırdığı sorunsalı Nilgün Abisel şöyle açıklamıştır: *“Öykü, olaylar, eylemler zinciri ya da içerik ile varlıklar diyebileceğimiz karakterleri, çevresel özellikleri kapsar. Söylem ise, içeriğin iletildiği araçlar, ifade ediştir. Daha basitleştirecek olursak, öykü bir anlatıda tarif edilenin ne olduğu, söylem ise bunun nasıl yapıldığıdır. Popüler filmlerde anlatının öyküsü, başı, ortası ve sonu belli olan belirli bir olaylar dizisini, belirli karakterler aracılığıyla anlatır. Bir başka deyişle, bu anlatıların kurmaca dünyasında önemli olan kişilerin başlarından geçenlerdir: tüm çatışma ve çekişmeler kişisel düzeye indirgenmiştir”* (Abisel, 2005: 205).

Antik Yunan'da ortaya çıktığı düşünülen dram sanatı ile günümüz anlatıları arasında bir bağlantı vardır. Aristoteles'in *Poetika* adlı yapıtında görülen ve özünde arınma yani “katharsis”e dayalı bir yapı günümüzde de varlığını sürdürmektedir (Altınkaya, 2019: 80). Bir anlatı, tesadüfi olaylardan ibaret değildir; neden-sonuç ilişkisi içinde birbiriyle bağlantılıdır. Anlatı mantığında oluşan bir filmde bir olay, bir önceki olaydan kaynaklanır. Yani B olayı, A olayından dolayı meydana gelir (Buckland, 2018: 47). Yani egemen anlatı stili neden-sonuç ilişkisinin kurulmasıyla doğar.

Her anlatının kapsam ve sınırlarını belirleyen gramer yapıları vardır. Bu gramer yapıları öykülerin arkasında var olan formülasyonlardır (Chandler ve Munday, 2018: 27). Peter Wollen, Godard'ın karşı sinema anlayışından hareketle, sinemanın yedi günahı ve yedi erdemi nitelendirmesiyle bir karşılaştırma yapar. Ona göre geçişli anlatı,

özdeşleşme, saydamlık, tek anlatım, son, hoşlanma ve kurmaca özellikleri sinemanın yedi günahını ifade eder. Geçişsiz anlatı, yabancılaşma, öne çıkma, çok anlatım, açık uç, rahatsız olma ve gerçek özellikleri ise sinemanın yedi erdemidir (Wollen, 2010: 113). Wollen tarafından yapılan bu karşılaştırmanın klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasının özelliklerinin karşılaştırmasına uygulanması da mümkündür. Wollen'ın yaptığı ayrım, klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasının temel özelliklerini önemli ölçüde açıklar.

2.1.1. Klasik Anlatı Sineması

Sinema tarihinde farklı koşullar altında alternatif anlatı biçimlerinin ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Sinema tarihi yekpare bir yapı olmasa da, film yapımına klasik Hollywood sinemasının ve dolayısıyla klasik anlatı sinemasının egemen olduğu açıktır (Bordwell, 2010: 125).

Klasik anlatı sinemasının kökeni Antik Yunan tragedyasına kadar dayandırılabilir. Aristoteles'in *Poetika* yapıtına kadar dayanan tragedya kavramı tüm anlatı geleneklerini etkilemiştir. Tragedya bütünlüklü bir olayın taklididir ve duygular vasıtasıyla katharsise ulaşmak merkezi bir önem taşır. Aristoteles, *Poetika*'da dramayı “*eylem halinde bulunan kişilerin taklidi*” (Aristoteles, 1987: 15) olarak değerlendirir. Munday ve Chandler, “*Kabaca, sanatın ve edebiyatın bir amacı olarak yaşamın taklidi*” (Munday ve Chandler, 2018: 288) şeklinde tanımladıkları mimesis kavramının izleyicinin eseri doğrudan ve aracısız bir şekilde deneyimliyor gibi algılamasına ve dışsal bir gerçekliğin yakinen taklit edilmesine dayandığını söyler. Platon'un anlatmaya dayanan diegesis kavramının aksine, Aristotelesçi bir kavram olan mimesis yakın benzerliğe dayanan taklidi imler (Munday ve Chandler, 2018: 288-289). İnsanın ve doğanın sanatta ve edebiyatta taklit edilmesine işaret eden Yunanca kökenli bir kavram olan mimesis, Aristoteles'in sanatçının doğayı, yaşamı, insanı ve gerçekliği kopya ettiği fikrine dayanır. Aristoteles'in mimesis kuramı klasik anlatı sinemasının yapısının anlaşılmasına dair ipuçları da taşımaktadır.

Kovacs, modern ve klasik kavramlarının üç farklı ikiliği kapsadığını ifade eder. Bu ikiliklerden birisi eski ile yeni arasındaki farka gönderme yapar. İkinci ikilik geçerli olan ve geçerli olmayan arasındaki farka ilişkindir. Üçüncü ve son ikilik ise bu ikiliğin

iki farklı estetik modeli ya da ideali işaret eder (Kovacs, 2010: 10). Bu tez kapsamında söz konusu ikiliklere bakılırsa, klasik anlatı ve modern anlatı sinemaları arasındaki ayrımları yukarıda söz edilen birinci ikilikle, eski ile yeni arasındaki farklarla sınırlandırmak yüzeysel bir bakış olacaktır. Elbette klasik anlatı sineması tarihsel olarak daha eskidir ancak farklar bununla sınırlı değildir. Kovacs'ın söz ettiği ikinci ikilik olan 'geçerli olan ve geçerli olmayan' ayrımı ise bu çalışma için herhangi bir anlam ifade etmemektedir; çünkü klasik anlatı sineması da modern anlatı sineması da güncel olarak geçerliliğini korumaktadır. Üçüncü ve son ikilik ise bu çalışmaya konu olan farklara ışık tutmaktadır. Klasik ve modern kavramlarının iki farklı estetik modele ve ideale işaret etmesi bu çalışmanın esas ilgi odağıdır.

Sinema tarihine bakıldığında, zaman zaman modernist sinema hareketlerinin varlığından söz edilebilirse de, 1950'li yılların ortalarına kadar gerçek bir gelenekten bahsetmek zordur. Kovacs'a göre bunun nedeni 1920'li yılların modernizmin de olduğu gibi, sinemanın kendi sanatsal gelenekleri ile ilgili bir düşünümün söz konusu olmamasıdır. 1920'li yıllarda sinemanın nasıl olması gerektiği konusunda eleştiriler ortaya çıkmaya başlar. 1920'li yıllarda baş gösteren bu eleştirilerin yeni kurallar haline gelerek kendini hissettirmeye başlayan anlatı kalıplarına karşı bir tepkisellik içerdiğini söylemek mümkün değildir. Öyle ki, söz edilen tarihlerdeki erken modern sinema üzerine yazan isimlerin kimileri Hollywood anlatı yapısına öykünmüştür. Örneğin modern Fransız sinemasının öncü isimlerinden birisi olan Louis Delluc, Hollywood anlatısının tahakkümüne karşı çıkmadığı gibi, Fransız yapımcılara da Hollywood stilini takip etmelerini önermiştir. Alman-Rus teatral biçimini eleştiren Dziga Vertov ise hızları, yakın çekim kullanımları gibi sebeplerle Hollywood anlatı filmlerini takdir etmiştir (Kovacs, 2010: 16) .

Klasik anlatı sineması ifadesi özü itibarıyla 1930-1960'lı yıllar arasında Hollywood egemenliğinde gelişen baskın sinema geleneğini ifade etmektedir. Aynı zamanda ana akım Batı sinemasına da işaret eden ve halen egemen sinemada varlık gösteren klasik anlatı sinemasının kökeni erken dönem melodramlara ve bu melodramların öncüsü olan teatral melodramlara dayanır (Hayward, 2012: 251).

Klasik anlatı sinemasının anlatı yapısı yükselen dramatik eğri şeklindedir. Aristoteles'ten beri değişmeyen bu dramatik eğriye göre anlatı çatışmanın ortaya

çıkmasıyla başlar. Neden-sonuç zincirinin oluşturulmasıyla devam eden anlatı son bölümde çatışmanın çözüme kavuşmasıyla biter (Miller'den akt. Gürkan, 2014: 27). Hayward'ın aktarımına göre, David Bordwell'in 'fazlasıyla açık sinema' şeklinde nitelediği klasik anlatı sinemasının filmleri seyirciyi film boyunca finale ulaştıran göstergelerle doludur. Hayward klasik anlatının neden-sonuç zincirine bağlı kalarak düzen / düzensizlik / yeniden düzen denklemini sergilediğini söyler (Hayward, 2012: 251).

Klasik anlatı sinemasının temel grameri serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm aşamalarını kapsar. Serim bölümü genellikle oyunun ilk bölümü olarak düşünülse de oyunun başından son kısmına dek bir bilgi verme sürecini kapsar. Serim, seyirciye oyunun öyküsünü anlaşılır kılmak için verilen ek bilgidir. Oyunun başlangıcında bir durum sergilenir. Sevgi, nefret, akrabalık gibi duygusal bağların, ortak ya da çatışan çıkarların bağlandığı oyuncuların karşılıklı ilişkileri belli bir andaki durumu oluşturur. Belirli kişiler bu durumu değiştirmek için çaba gösterir (Ersümer, 2013: 43). Düğüm; *“Edebi eserlerde çapraşık olguların çözümlenmeden önce toplandığı en büyük merak unsuru”* şeklinde tanımlanır (<https://sozluk.gov.tr/>). Poetika'da Aristoteles, *“Her tragedya bir düğüm, bir de çözümden oluşur. Çoğu yapıtın dışında, kimi yapıtın da içinde bulunan olaylar, düğümü oluştururlar; bütün geri kalan olaylar ise çözümdür. Düğüm deyince, yapıtın başından mutluluk yahut felakete doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olaylar örgüsünü anlıyorum Çözüm deyince de, bu baht dönüşünden yapıtın sonuna dek olan bölümü anlıyorum”* der (Aristoteles, 1987: 51).

Dramatik yapının en önemli unsurlarından bir diğeri de “çatışma” unsurudur. Dramatik eserin çatışmalarla sorunsal tarafı somutlaştırılır. Çatışma aracılığıyla konu, tema ve ana düşüncenin ortaya koyulması mümkün olur. Aristoteles'in orta bölüm olarak adlandırdığı bölümde dramatik yapının en hareketli olan aşaması olan çatışma yoğunlaşır. Serim aşamasında karşılaşılan kişilerle ilk bağın kurulmasının ardından kişiler 'orta' kısımda amaçlarına yönelik yaptıkları eylemlerle çeşitli çatışmalara girerler. Çatışmalarla öykünün aksiyon çizgisi ilerler. Birbirleriyle aynı çıkara sahip olmayan kişiler arasında çatışma başlar (Ersümer, 2013: 44). Bu kısımda karmaşık bir hâl alan olaylar yükselen bir eğri çizerek doruk noktaya kadar ilerler. Olayların ve heyecanın nasıl çözüleceğiyle ilgili merak duygusu en üst düzeye taşınır (Tuğan, 2018:

134). Klasik anlatıyı diğer anlatı biçimlerinden ayıran, izleyicinin kafasında oluşan tüm soru işaretlerini yok eden bir sona sahip olmasıdır. Neden-sonuç ilişkisi içinde devam eden anlatının ilk başından itibaren olaylar zinciri çatışmanın doruk noktada çözümlenmesiyle sonra erer. Karakterlerin başına ne geldiği ise doruk noktadan sonra sonuç kısmında verilir (Tuğan, 2018: 135). Aristoteles baht dönüşünden eserin sonuna kadar süren bölümü çözüm olarak tanımlar. Aristotelesçi tiyatrodan, çatışmanın temelinde bulunan çelişkiler çatışmanın çözümüyle birlikte açıklığa kavuşur. Çözümün varlığı katharsis kavramına dayanır. Klasik dramda çatışmalar, düğümler ve sorunlar kesinlikle çözümde çözümlenir. Çözüm, izleyicinin aklındaki tüm soru işaretlerinin ortadan kaldırıldığı bölümdür (Ersümer, 2013: 48).

Klasik sinema anlatısı; izleyicisini oyundaki karakterle özdeşleştirme, gösterilen eyleme katma ve duygulandırma şeklinde tanımlanabilir. İzleyicisini sinemanın sihrine katma temeline dayanan bu anlayışta, “anlatımı görünmez kılma” amacı hâkimdir. Mimetik biçime sahip olan klasik anlatı sineması, diegetik biçimin aksine anlatıdaki “anlatıcı”nın mevcudiyetini görünmez kılar. “Görünmez gözlemci” olan kamera kullanımıyla görünmez anlatıcıyı sağlayabilmek için, nesnel ifade yanılması oluşturmaya çalışır. Burada amaç kurmaca evrende seyircinin olanlara bir aracı olmadan direkt olarak tanık olabilmesi izlenimi oluşturmaktır. Diğer bir ifadeyle, filmin evrenine giren izleyici kurmaca karakterlerle özdeşleşerek, kendi bilincini ve gerçekliğini bir süre dışarıda bırakır (Gürkan ve Ozan, 2014: 159).

Klasik anlatı sinemasında öykünün kendi kendini anlattığı izlenimi oluşturulur. Kendisini mimetik olarak ortaya koyan klasik anlatı bu bakımdan nötr ve saydam şekilde izleyicinin karşısındadır. Kendisini aracısız bir şekilde sunduğunu varsayan mimetik biçim, seyircinin eseri anlamak için varlığını ortaya koyma ihtiyacı duymadığı ön kabulüne dayanır (Gürkan, 2014: 27). Klasik anlatı filmleri dikkati filmin yapılış biçimine yoğunlaştırmaktan kaçınmaya çalışır. Bu filmlerde izleyici hikâyenin ‘doğal bir şekilde’ ilerlediğini hissetmelidir. Klasik anlatı sineması, devamlılık kurgusu ve dikişsiz görünüm vasıtasıyla ‘doğal bir şekilde’ ilerleyen ve oraya nasıl geldiği konusunda herhangi bir ipucu vermeyen öyküsünü sergiler. Anlatı kendisini gerçeklik olarak temsil ettiği için bu tamlıkla karşılaşan seyirci her şeyi bilen bir özne gibi konumlandırılır (Hayward, 2012: 213-214).

Klasik anlatı biçiminin kendisini görünmez kılma eğiliminin altı çizilmelidir. Kendisini görünmez kılma eğiliminde olan klasik anlatı sinemasının biçiminde kurgu önemli bir yer tutar. Bir filmin nasıl kurgulandığı aynı zamanda filmin anlatı yapısının da önemli bir göstergesidir. Chandler ve Munday kurgulama kavramını “*Kayıt veya yayınlanma amacıyla işitsel veya görsel-işitsel malzemenin öğelerin seçilmesi, düzenlenmesi ve birleştirilmesi*” (Chandler ve Munday, 2018: 253) şeklinde tanımlar. Nijat Özön ise daha kapsamlı bir kurgu tanımını şu şekilde yapar: “*Bir filmin çevrilişi sırasında elde edilen çekimler arasında seçim yapmak, bunları çevirim oyunculuğundaki sıralarına göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını büyük bir titizlikle saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak, bunları belirli bir anlatıya göre düzenlemek işi. Böylelikle kurgu yardımıyla filme özgü uzam ve zamanı yaratmak, filmsel gerçeği ve evreni kurmak, filmin tartımını ve dizimini gerçekleştirmek, filmin akıcılığını sağlamak gibi çapraşık ve değişik sonuçları erekleyen çalışma*” (Özön, 2000: 443). Özön’ün tanımından da anlaşılacağı gibi, bir filmin kurgusu o filmin filmsel gerçeği ve evrenini, zaman ve uzamını, dizimini, akıcılığını ve anlatı biçimini doğrudan belirleyen etkili unsurlardandır. Elbette klasik anlatı sinemasının ve modern anlatı sinemasının kurgu stilleriyle de birbirinden ayrışması olası bir durumdur. Hayward kurguyu kronolojik kurgu, alması (paralel kurgu), derin odak kurgusu ve montaj olmak üzere kabaca dört kategoriye ayırır. Kronolojik kurgu ve devamlılık kurgusu birbirine çok benzer. Kronolojik kurgu, kronolojik anlatının mantığını sürdürür. Kronolojik kurgu tutarlı bir zaman ve mekân sunumunu ortaya koyduğundan dolayı klasik Hollywood sineması ile ilişkilendirilir. Kronolojik kurgu doğrusal bir anlatım oluşturur (Hayward, 2012: 269).

Klasik anlatı sinemasında kurgu ön plana çıkmaz. Bu kurgu biçiminde ‘görünmezlik’ önemli bir unsurdur. Kurgunun görünmezliği seyirciye duraklamayan, zaman ve mekân bağlamında açıklanamayan bir yön barındırmayan bir anlatı sunar. Kurgunun görünmezliği burada yatar. Genellikle ana akım olmayan filmlerde karşılaşılan eşleştirilemeyen çekimler ile sıçramalı kesmeler bu anlayışla zıttır (Hayward, 2012: 270). Bu noktadan hareketle, modern anlatı sinemasında kullanılan egemen kurgu tipinin kronolojik kurgu olmadığı söylenebilir. Modern anlatı sinemasında daha çok derin odak kurgusunun kullanıldığı ifade edilebilir. Klasik anlatı sineması geleneğinde en çok ön plana çıkan konulardan birisi güdülenme, yani

motivasyondur. Söz konusu güdülenme kamera kullanımı, ses tasarımı, aydınlatma ve renklendirme gibi tüm sinematik alanlarda görülür. Klasik anlatı sinemasında kurgu da güdülenmiş kesmelerden oluşur. Chandler ve Munday, “güdülenmiş kesme” kavramını şu şekilde açıklamaktadır: *“Bir sekans içinde ya bir önceki planla ya da diğer planlarla nedensel biçimde bağlantılı olduğu çıkarsanabilecek bir plana yapılan kesme: Örneğin, ilk planda bir karakterin çerçeve dışına baktığını, ikinci planda ise hareket eden bir arabayı görüyorsak, karakterin arabaya baktığı çıkarsamasını yapabiliriz.”* (Chandler ve Munday, 2018: 172). Kurgunun güdülenmiş olması klasik anlatı sinemasının en temel özelliklerinden birisi olan devamlılık kurgusuyla ilişkilidir. Bu anlatı geleneğinde tüm sinematografik anlatı unsurları “nedensellik” ilkesiyle bağlıdır.

Umulmadık karşılaşmalar, ani felaketler, kazara yanlış anlayışlar gibi durumların antik mitolojiden burjuva romanlarına kadar her anlatıda yer alan unsurlar olduğunu ifade eden Kovacs, klasik anlatıda kazara olan olayların, karakterin dünyada düzeni yeniden tahsis etmesi amacıyla aşması gereken engeller olarak işlev gördüğünü belirtir. Ona göre ‘tesadüf’ klasik anlatıda doğa ve toplum yasalarının bir kıskırtması olarak görülebilir. Bu nedenle de nedensellik yasaları klasik anlatıda tesadüfler vasıtasıyla onaylanır. Modern anlatıda ise tesadüf daha farklı bir işlevi yerine getirir. Klasik anlatıdaki tesadüflerin aksine modern anlatıdaki tesadüflerin işlevi nedenselliği onaylamak değil, onu sorgulamaktır. Modern anlatıdaki tesadüfler dünyada olup bitenlerin öngörülemezliğini göstermek üzere çalışırlar. Modern anlatı sinemasının yapısında tesadüfün merkezi bir rol oynadığı örnekler oldukça az sayıdadır. İzleyici modern anlatıda genellikle olayların önceden hazırlanmayan, açıklanması zor ve öngörülmeyle ilerleyişine tanık olur (Kovacs, 2010: 75-77).

Filmi kendi evreninde “gerçekmişgibi” sunmak, düzen / düzensizlik / yeniden düzen şeklinde özetlenebilecek anlatı omurgası, olaylar arasında sıkı bir şekilde kurulmuş neden-sonuç ilişkileri, anlatıda doğrusal çizginin takip edilmesi, kahramanın A hedefinden B hedefine hareket etmesi ve kahramanın merkezi bir rol üstlenmesi klasik anlatı sinemasının en belirgin özellikleri arasında yer alır (Robert ve Wallis’ten akt. Gürkan, 2014: 28). Todorov, denge ve dengenin bozulması vurgusunu yapar. Anlatının başında dengeli ve durgun bir durum söz konusudur. Todorov’a göre bu durum denge noktasıdır. Daha sonra bu denge durumu tehdit edilir (Todorov, 2004: 157-158). Denge durumunu bozan durumlar çatışmanın kaynağıdır. Düzen-düzenin

bozulması-yeniden düzen sürecinde kahraman sorunu çözmek ve denge/düzen durumunu tekrar tesis etmek üzere çaba verir. Kahramanı merkeze alan anlatı yapısının nedensellik, psikolojik motivasyon, engel ve amaç gibi temel ayakları vardır. Anlatıda çatışma karakterden bağımsız doğal felaketler ya da savaş gibi durumlarla da ortaya çıksa nedensellik zincirini sürdürme görevi kahramanıdır (Bordwell'dan akt. Gürkan, 2014: 30). Hayward, genellikle Hollywood ile ilişkilendirildiğini söylediği egemen sinemanın ideolojik yönüne bakıldığında hâkim filmsel düzlemin düzen / düzensizlik / yeniden düzen şeklinde kalıplaştırıldığını söyler. Merkezdeki karaktere odaklanan aksiyon ve karakter güdümünde olan senaryoların söz konusu olduğu bu anlatı biçimi genellikle bir ideolojinin sunumunu içerir. Hayward'a göre klasik anlatının içerdiği ideoloji filmsel evrende 'gerçeklik' etkisiyle aktarılır. Bu noktada, devamlılığı dikişsiz olan filmin kurgusu da dikkatleri kendisine çekmez. Mizansen, ışık ve renk gibi sinematografik unsurlar film türünün yaygın kodlarıyla uygunluk gösterir (Hayward, 2012: 129).

Klasik anlatı filmleri kapalı bir yapıda olduğu için filmlerin net sonları vardır. Anlatı, sona doğru ilerleyen bir çizgiden oluşur. Filmin sonunda bilinmeyen ortaya çıkması bütünlüklü bilgiye ulaşılmasını sağlayarak klasik anlatı filmlerine akıcılık ve doğrusallık kazandırır. Filmin sonunda merak, korku, endişe, heyecan gibi duygular yatıştırılır (Ersümer, 2013: 106). Hangi türe dâhil olduğu fark etmeksizin bir klasik anlatı filmi neredeyse her zaman net bir şekilde sonlanır. Olay örgüsü içerisinde havada kalan, çözüme ulaşmayan bir soru kalmaz. Hayward'a göre final ne şekilde gerçekleşirse gerçekleşsin, neredeyse her zaman egemen ideolojiye hizmet eden mesajlar taşır. Hayward bu konuda Alfred Hitchcock'un Psycho/Sapık filmini örnek verir. Filmde Norman Bates ruh hastası olarak kalsa da, cinayetlerden dolayı yakalanır ve film net bir sonla kapanış yapar (Hayward, 2012: 252).

Klasik anlatı sinemasında seyircinin bir film karakteriyle özdeşlik kurmasını sağlamanın ve bunu sürdürmenin en önemli yollarından biri karakterin bir amaç taşımasıdır. Alfred Hitchcock, *"Serüvene dayalı bir dramada, başkişinin bir amacı olmalıdır. Bu filmin gelişimi için hayati önem taşıdığı gibi, izleyicinin katılmasını sağlamada da anahtar rolü oynar. Halk karakterle özdeşleşmelidir, onun hedefine ulaşmasında da neredeyse yardımcı olmaya kalkmalıdır"* (akt. Yolcu, 2019: 114) sözleriyle karakter, amaç ve özdeşleşme unsurlarının önemine değinir. Klasik anlatı

sinemasında izleyicinin filminden aldığı haz özdeşleşmeye bağlıdır. Karakterler anlatıda işlenecek olan soruların ortaya çıkmasına ve öykünün ahlaki değerlerinin şekillenmesine hizmet eder. Ahlaki değerler çok da kabaca olmayan bir genellemeyle iyilerin ödüllendirilmesi ve kötülerin cezalandırılması biçiminde ortaya çıkar. Karakterin bir amacının olması izleyicinin karakterle özdeşleşebilmesi noktasında oldukça önemlidir. Amacı uğrunda mücadele veren karakter amacı her ne olursa olsun izleyicinin ilgisini çeker. İzleyicinin yalnızca iyi karakterlerle değil kötü karakterlerle de özdeşlik kurması mümkündür. Hitchcock'un *Psycho* filmi bu duruma iyi bir örnek teşkil eder (Ersümer, 2013: 89-90).

Klasik anlatı izleyicinin istek ve beklentilerini karşılayan bir anlatı biçimidir. Hollywood sinemasında izleyiciye film izlediğini unutturarak anlatıya dâhil olmasını ve karakterle özdeşleşmesini sağlama eğilimi vardır. Parkan'a göre bu durum klasik anlatı sinemasının eğlence yönünü oluşturur. Bu eğlenceyle seyirci kendi yaşamından uzaklaşarak katılır (Parkan, 1983: 16). Nijat Özön, özdeşleşme kavramını '*İzleyicinin kendini bir yıldızla, film kahramanıyla bir tutup onun başından geçenleri kendi yaşıyormuş sanısına kapılması*' (Özön, 2000: 530) olarak tanımlar. Özön, bu genel tanımın özdeşleşme kavramının tüm çapraşıklığını yansıtmadığını söyler ve Fransız psikanalist Lacques Lacan'ın özdeşleşmenin temeline bebeğin kendi benliğinin farkına vardığı ayna evresini koyduğunu belirtir. Lacan'ın psikanaliz teorisine göre bebek bu evrede aynada kendi görüntüsüyle karşılaştığında kendi kendiyi özdeşleşir. Daha sonraki kuramcılar ayna evresindeki bebek ile perde karşısındaki seyirci arasında bir bağlantı kurmuştur (Özön, 2000: 530-531). Özön, açıklamasının devamında özdeşleşmenin izleyicinin filmdeki karaktere duyduğu yakınlıktan dolayı gerçekleştiği yanılışına düşülmemesi gerektiğini söyler ve Freud'un '*kendimizi bir kimseye yakın bulduğumuz için onunla özdeşleşmeyiz; onunla özdeşleştiğimiz için yakınlık duyarız*' şeklindeki açıklamasını aktarır (Özön, 2000: 531).

Klasik anlatı sineması özdeşleşmeyi anlatı yapısını kapalı bir tarzda kurarak yapar. Karakterin özelliklerinin ve eylemlerinin filmin başından sonuna kadar benzer nitelikte olması gerekir. Genel olarak olay örgüsü karakterin eylemleriyle ilerler ve bu da izleyicinin karakterle özdeşleşmesine hizmet eder (Altınkaya, 2019: 102). Karakterin, kişisel özelliklerine, düşüncelerine, hazlarına dair çok az bilgi verilir. Klasik anlatı filmlerinin amacı; karakterlerin kişisel problemleri, tinsel dünyaları, var olma

abalarını aktarmak deęil, olayların akıcı bir řekilde devam etmesini saęlamaktır (Ersümer, 2013: 91).

Klasik anlatım biçimi, sinema tarihinin ilk yıllarından itibaren kitlelerle buluşma, kitleleri etkileme ve uzun ömürlölük açısından hâkim bir biçimdir. Birbirlerinden farklı olan klasik anlatı filmleri buna rağmen Propp'un masallarının arkasında ortak benzer bir yapı oluşturmasıyla yapısal olarak birbirleriyle benzerlikler gösterir. Öykülerin ve karakterin anlatı yapısı ve onun yarattığı temel özellikleri yıllarca değişmeden aynı kalmıştır. Kolaylıkla kavranan görsel dünyalar sunan klasik anlatı filmleri, popüler kültürün önemli bir bölümünü oluşturan cinsellik, aşk, sınıfsal çatışma, kahramanlık, aile, dayanışma, hırs, rekabet, cesaret gibi yaygın temalara yönelir. 'Klasik' niteliğinin başlıca nedeni Hollywood sinemasında bu biçimin uzun yıllar sinemada öykü anlatmanın en etkili yolu olarak kabul edilmesi ve sürdürölmesidir (Ersümer, 2013: 83-84). Söz konusu yaygın temalar göz önüne alındığında klasik anlatı filmlerinin çoğunlukla "kaçış sineması" örneklemine dâhil olduęu yorumu yapılabilir. Özön, kaçış sinemasını řu řekilde tanımlar: "İzleyicinin dikkatini oyalayıcı, eğlendirici, avutucu, uyutucu ya da düşünsel durumlarla çelerek onu günlük sorunlarından, günlük gerçeklerden uzaklaştırmayı erekleyen sinema" (Özön, 2000: 401). İzleyiciyi oyalama, eğlendirme ve avutma gibi misyonları göz önüne alındığında bir kaçış filminin ana amacı katarsis olan bir klasik anlatı filmine ne ölçüde yaklaşabileceęi de görölabilir. Klasik anlatı sineması, izleyicinin izleme deneyimine aktif bir düşünsel süreçle deęil de duygusal bir düzeyde katılmasını saęlar. Seyircinin dikkati filmi izlemeye başladığı andan itibaren filmin sonuna çekilir. Bundan dolayı izleyici filmin sonuna odaklandığı için herhangi bir düşünsel sürece giremez (Altınkaya, 2019: 102).

Ekonomik anlatım ilkesine dayanan klasik anlatı filmleri, hızlı ve direkt bir řekilde konu ve temel çatışmayı aktarabilmenin en ekonomik biçimini kullanır. Karakter yaratma konusunda da bu ekonomi ilkesi geçerlidir ve bu sebeple standart film karakterleri oluşturulur. Karakterin genellikle tek bir özelliğinde yoğunlaşılır ve kişilik tutarlılık gösterir. Bu anlatı yapısında olan açıklık, netlik, belirginlik, kesinlik durumları karakterlerde de geçerlidir (Ersümer, 2013: 90).

Klasik anlatı filmlerinde bir önemli özellik de müziğin kullanılma biçimindedir. Atmosfer yaratma aracı olan müzik, klasik filmlerde duygusal atmosfer oluşturma

noktasında önemlidir. İzleyicinin aşk, neşe, korku, öfke, gerilim, şaşırma gibi duyguları müziğin etkisiyle yönlendirilir. Türlerle göre müziğin kullanımı, türün üzerinde durduğu duygu yapısına göre şekillenir (Ersümer, 2013: 157).

Tür filmleri klasik film yapısıyla aynı zamanlarda oluştuğu ve geliştiği için klasik anlatı sinemasında türlere değinmemek mümkün değildir. Yönetmenler tekrarlar yoluyla, buldukları türsel kodları sabitlemeye başlamışlardır. Yani klasik anlatı sineması ile tür sineması birbirine çok yakın olgulardır. Türler yönetmen, seyirci, endüstri ve eleştirmen ortaklığıyla ortaya çıkmıştır (Ersümer, 2013: 173). Klasik olarak tür filmleri süregelen durumu devam ettirmek için eğitici olmaya, karakter yaratımına ve ahlaki derse yönelik, iyilerin ödüllendirilmesi, kötülerin cezalandırılmasına dayanır (Ersümer, 2013: 177).

Aristoteles'in dramatik yapısının bütünlüğünü benimseyen Alman yazar Gustav Freytag, *Dram Tekniği* adlı eserinde Antik Yunan tragedyalarını, Shakespeare oyunlarını, klasik ve romantik dönem Alman oyunlarını analiz eder. Freytag'ın incelemesi klasik dramatik yapının açıklanmasında oldukça açıklayıcıdır (Karabulut, 2015: 39). Bütünlüklü bir eylemin temel bir aşaması olan 'giriş' bölümü, kahramanı harekete geçirecek olan itici gücün ortaya çıktığı bölümdür. Ardından kahramanın bir duygu, bir istem ya da bir engelle karşılaştığı 'kışkırtıcı etki' bölümüne geçilir. 'Yükselen eylem' bölümü anlatıda anlam ve biçimlendirmenin ilerlediği aşamadır. Anlatıda yükselişin sonuçlarının en net şekilde ortaya konulduğu 'doruk noktası' aşamasında ise tüm çatışmalar zirveye ulaşır. Doruk noktası ve düşen eylem arasında bağlantı kuran 'trajik etki' bölümü, eylemin düşüşe geçtiği 'düşen eylem' bölümü ve belirsizlik etkisinin ortaya koyulduğu aşamalar ise artık sona yaklaşıldığının sinyallerini verir. Antik Yunan'da exodos denilen kapanış safhasını içeren sonuç bölümü ile anlatı biter (Karabulut, 2015: 42-48). *Poetika*; bir tragedyanın eylem dizininin olasılık ve zorunluluklarla örülmesini, eylem dizininin bir aksiyonda birleşmesi gerekliliğini, karakterin trajik bir hataya düşmesini, böylece denge durumunun kaybedilmesini ve dengenin kaybedilme durumunun ardından katharsis vasıtasıyla üretilen yeni bir alternatifle anlatının sonuçlanmasını kapsar (Avşar, 2019: 8).

Klasik anlatı sinemasında tip olarak adlandırılan kişiler vardır ve bu tiplere bir amaç yüklenmiştir. Filmin başından sonuna kadar belirlenen işlevler ve tipin nitelikleri

değişmez. Tipler çoğu zaman seyircinin beklediği gibi davranır, onları şaşırtmaz. Kolaylıkla hatırlanan tipler rahatlıkla sınıflandırılabilir. Klasik anlatı sineması seyirciyi filmin içine çekme konusunda tiplere bağlıdır (Yolcu, 2019: 118). Klasik anlatı sinemasının kahraman-karakter merkezli bir gelenek olduğunun altı çizilmelidir. Bu anlatı geleneğinin karakterlerinin gerçek hayatta karşılıkları yoktur. Klasik anlatı geleneğinin karakterleri son derece kararlı, güçlü, dayanıklı, adanmış, amacına odaklanmış ve insanın doğasında var olan çelişkileri çoğu zaman barındırmayan kahramanlardır.

Karakterleri gerilimi artıran bir araç olarak değerlendiren klasik anlatı, zamanda sınırlandırma yapar. Özellikle amacına ulaşması için zamanla yarışması gereken bir karakter oluşturmak, 'sürükleyicilik' elde etmenin bir parçası olur. Burada 'zaman' faktörü karakterlerin davranışlarına yön verir. Kısıtlı bir zaman verilerek karakterin amacına ulaşması hedeflenir (Ersümer, 2013: 100). Klasik anlatıda seyircinin kavramakta zorlanacağı zaman değişimlerine çok az yer verilir. Klasik anlatı filmlerinde zamanın kronolojik akışını olumsuz etkileyen her anlatı olay örgüsü içinde açıklanır. Genellikle izleyicinin aklında soru işaretleri oluşmasına izin verilmeyen bir stil filmsel zamana da tesir eder (Yolcu, 2019: 111). Sinemada öyküsel zamanın oluşturulması olay örgüsünün sunduklarına bağlıdır. Olay örgüsünün olayları zamandizinsel düzenin dışında sunması da mümkündür. Olayların, öykü düzeninin dışında sunulmasına en bilindik örnek geçmişe dönüş (flashback) ve ileriye sıçrama (flashforward) teknikleridir. Sinema filmlerinde zaman yönlendirmeleri çok sık yapılır. Zamansal yönlendirmeler de çoğu kez neden-sonuç ilkesine bağlıdır. Olay örgüsü, öyküsel zamandizini içinde yıllar sonrasına sebepsiz bir biçimde geçiş yapamaz. Bu geçişin yapılması için, neden-sonuç zincirinde ilgili zaman aralığında önemli bilgiler olmamalıdır (Bordwell ve Thompson, 2012: 84-86). Klasik anlatı filmlerinde neden-sonuç ilişkisinin iyi kurulması, olay örgüsünde bir boşluk olmamasını ve izleyiciler tarafından öyküde bulunan zamansal ilişkilerin iyi anlaşılması için önemlidir. Klasik anlatı filmleri genellikle izleyicinin aklında soru işaretleri oluşmasına izin vermez (Topçu, 2016: 60).

Gerek biçim gerekse içerik bakımından bulunan uylaşımların yoğun bir pekiştiricisi olan klasik anlatı sinemasının en net özelliklerinden birisi uylaşımlara dayalı olmasıdır. Uylaşımlar; eski zamanlardan beri gelen, toplumsal olarak üstünde bir

fikir birliği oluşturulmuş, kamunun fikri haline gelmiş normlar, değerler, gelenekler, adetler ve anlatımı biçimlendiren kurallar, yöntemler dizisidir (Ersümer, 2013: 85).

Aristotelesçi anlatı sisteminde bir hikâye bir olay örgüsüne nedensellik vasıtasıyla dönüşür. Anlatının başlangıcındaki olaylar ortadaki olaylara, ortadaki olaylar da sondaki olaylara sebep olur (Chandler ve Munday, 2018: 26). Chandler ve Munday, *Medya ve İletişim Sözlüğü*'nde anlatı kavramının tanımını yaparken ilk olarak “nedensellik” kavramın altını çizmiş ve olay örgüsünün kronolojik yönünü öne çıkarmıştır. Klasik anlatı sinemasıyla ilgili metinlerin bütününde bu konuda bir uzlaşma vardır. Literatürde konuyu ele alan yazarlar nedensellik bağıntısını klasik anlatıyı temellendiren unsurlar arasında göstermekte, pek çok film de anlatı gramerleriyle bu durumu doğrulamaktadır.

2.1.2. Modern Anlatı Sineması

Modern anlatı sineması; teknik, estetik, tecimsel ve ideolojik olarak klasik anlatı sinemasının karşısına bilinçli ve radikal bir anlayışla çıkan anlatı geleneğidir. Bu anlatı geleneğinde öykünün merkezietinden filmsel ritme, türsel uyulaşımlardan kurgu stiline, gerçeklik anlayışından yönetmenin rolüne, izleyicinin konumlandırılışımdan sinematografik anlatı unsurlarının kullanımına kadar tüm sinematik öğeler klasik anlatı geleneğinden farklılaşır. Bu farklılık, sinema sanatını algılayış biçimindeki ayrımlardan doğan bilinçli bir farklılıktır. Modern anlatı sineması, sinema tarihine uzun yıllar boyunca egemen olan klasik anlatı geleneğine -halen onun kadar olmasa da- karşı önemli bir alternatif olmuştur.

1920’li yıllarda sinemanın nasıl olması gerektiği konusunda ilk eleştiriler ortaya çıkmaya başlar. 1920’li yıllarda baş gösteren bu eleştirilerin yeni kurallar haline gelerek kendini hissettirmeye başlayan anlatı kalıplarına karşı bir tepkisellik içerdğini söylemek mümkün değildir. Öyle ki, söz edilen tarihlerdeki erken modern sinema üzerine yazan isimlerin kimileri Hollywood anlatı yapısına öykünmüştür. Örneğin modern Fransız sinemasının öncü isimlerinden birisi olan Louis Delluc, Hollywood anlatısının tahakkümüne karşı çıkmadığı gibi, Fransız yapımcılara da Hollywood stilini takip etmelerini önermiştir. Alman-Rus teatral biçimini eleştiren Dziga Vertov ise hızları, yakın çekim kullanımları gibi sebeplerle Hollywood anlatı filmlerini takdir etmiştir. Sinema tarihine bakıldığında, zaman zaman modernist sinema hareketlerinin

varlığından söz edilebilirse de, 1950’li yılların ortalarına kadar gerçek bir modernist gelenekten bahsetmek zordur. Kovacs’a göre, bunun nedeni 1920’li yılların modernizminde olduğu gibi, sinemanın kendi sanatsal gelenekleri ile ilgili bir düşünümün söz konusu olmamasıdır (Kovacs, 2010: 16).

Modern sinema 1950’li yılların sonlarından itibaren yönetmenler ve eleştirmenler arasında yayılmaya başlar. Modern sinema tarihinde iki baskın modelden söz edilebilir. Bu modellerin birisi modernizmi sinemanın estetik ve teknik evriminin ürünü olarak tanımlama eğilimindedir. Diğer model ise onu sinema tarihinde belirli zaman dilimlerinde ortaya çıkan alternatif bir hareket olarak ele alır. Kovacs’ın evrimciler dediği birinci modeli savunanlara göre modern sinema, sinema dilinin gelişmesinin ileri bir düzeyini temsil eder. Onlara göre modern sinema soyut fikirleri ele almada daha iyi bir kapasiteye sahiptir. Modernizmin klasik sinemayı aştığını düşünen birinci eğilimin aksine; ikinci gruba dahil olan kuramcılar modernist hareketin klasik film yapımına stilistik ve ideolojik anlamda güçlü bir alternatif olduğunu düşünürler. Kovacs’ın ‘evrimciler’ dediği birinci grup da ‘stil analizcileri’ dediği ikinci grup da modernizmi tarihsel bir olgu olarak okumak noktasında birleşirler; ancak evrimciler klasiğe karşıt olarak modernizmin her dönem yeni, güncel ve geçerli olduğunu savunurken, stil analizcileri yalnızca belirli dönemlerde geçerli olan bir pratik olarak gördükleri modernizmin her zaman güncel ve geçerli olmadığını düşünürler (Kovacs, 2010: 35-36).

Modernist anlatının hem “modernist sanat” olarak adlandırılması hem de sinemada kullanılması dönemin toplumsal olaylarıyla doğrudan ilgilidir. Özellikle Birinci Dünya Savaşı ve sonrasında yaşanan toplumsal sorunlar henüz aşılmadan İkinci Dünya Savaşı’nın patlak vermesi ve Avrupa’ya yayılması sanatçıların modernlik kavramını yeniden düşünmesine sebep olmuştur (Altınkaya, 2019: 104-105). Kovacs da sinemada klasik ve modern ikiliğinin ortaya çıkışının köklerini aynı dönemde arar. Kovasc bu konuda şu ifadeleri kullanır:

“Bir anlayış olarak ‘modern sinema’ 1940’larda ortaya çıktı. ‘Klasik’ ve ‘modern’ sinema arasındaki karşıtlık gerçekten savaş sonrasının ürünüdür. II. Dünya Savaşı öncesinde yönetmenler bir belgesel, bir anlatı filmi ya da bir avangard film yapma tercihine sahiptiler; bir ‘modern film’ henüz bir tercih olarak yoktu. Bir film

yapmak zaten modern bir sanat biçimini gerçekleştirmek olarak görülüyordu. Kısa süre sonra yönetmenler ve eleştirmenler arasında sanat filmi ile eğlence filmi arasındaki ayrım ortaya çıktı. İlk dönem sinema tarihi yönetmenlerin, gazetecilerin ve kuramcılarının sinemanın sanat olduğunu ya da olması gerektiğini iddia ettikleri ifadelerle doludur'' (Kovacs, 2010: 21-22).

1920'lerin modernist sinemasında, modern sanatın amaçlarına uyarak sinemanın mevcut estetik potansiyelini kullanma giriřimi olmuřtur. Sessiz sinema filmin yapay ve soyut niteliğini ortaya koyduđu için önemliydi ve sesin ortaya çıkması bunu paramparça etmiştir. Erken modernizmin hedefi saf bir görsel biçime varmaktır, geç modernizm döneminin hedefi ise saf bir zihinsel temsile ulaşmaktır (Yolcu, 2019: 126-127).

Anaakım sinemaya güçlü bir alternatif olma motivasyonu ile ortaya çıkan modern sinema hareketinin merkezi Avrupa'dır. Ticari sanat filmlerinin karşısına sanat filmleri konulduğunda estetik niteliklerden ziyade belirli türler, anlatı biçimleri, stil ve izler kitle gibi unsurlar öne çıkar. Kovacs'a göre sanat filmleri nitelik sebebiyle değil, tutku sebebiyle sanatsaldır (Kovacs, 2010: 22).

Modernist biçimler bir sürecin devamlılığından çok parçalı olmayı akla getirir. Kovacs'a göre modernist biçimler sentetikten ziyade analitik, ampirikten ziyade soyut, nesneden ziyade öznel, duygulara değil düşüncelere dayanan biçimler olarak kendilerini gösterir (Kovacs, 2010: 128).

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasındaki önemli farklardan birisi biçim konusunda ortaya çıkar. Klasik anlatı sinemasında biçim kendisini görünmez kılma eğilimindedir. Hayward klasik anlatı sinemasının biçimi hakkında řu ifadeleri kullanır: *"Bu sinemada biçim anlatıya bağı durumdadır: çekimler, ışıklandırma ve renk ilgiyi kurgudan, mizansenden ya da sestten daha fazla kendi üzerlerine çekmemelidir. Hepsi gerçekçiliğin kurulumuna hizmet etmelidir"* (Hayward, 2012: 253). Modern anlatı sineması ise pek çok noktada olduğu gibi bu konuda da klasik anlatıdan farklı bir eğilimdedir. Modern anlatı sineması, biçimini görünmez kılarak 'gerçeklik' etkisi ortaya koymaya çalışan klasik anlatı sinemasının aksine biçimini görünür kılma eğilimindedir. İzleyiciyi film evrenindeki her anlamda tutarlı olan öykülerle baş başa bırakmak, izleyiciyi o dünyaya inandırmak ve özdeşlik kurdurmak gibi hedefleri olmayan modern anlatı filmleri çekim teknikleri, aydınlatma, kurgu, renk,

mizansen gibi sinematografik anlatı unsurlarını kullanırken biçimin görünür olmasını umursamaz. Modern anlatı filmlerinde biçim zaman zaman anlatının önüne de geçebilir.

Kendi biçimini görünmez kılan klasik anlatı sinemasının aksine, modern anlatı filmleri kendisini ve biçimini “görünür” kılar. Yani bu tür filmlerde öncelik verilen ‘anlatım’ın kendisidir. Modern anlatı sineması, sinemayı bir anlatım ve bir dil sorunu olarak değerlendirme eğilimindedir. Modernist filmlerin birçoğu konu olarak sinema dilini, anlatım araçlarını seçer. Modern anlatı sinemasının öncü isimlerinden biri olan Godard’ın filmlerinin pek çoğunda sinema dili ön plana çıkar (Ersümer, 2013: 168). Godard’ın sineması modern sinema tarihini özetler niteliktedir (Gülbüz, 2014: 173). Klasik anlatı sinemasının tersine modern anlatı sinemasında anlatma eyleminin kendisi film hikâyesinin önüne geçer. Bu noktada, klasik anlatı sinemasında sıkı bir şekilde kurulan nedensellik bağlantılarının yerini modern anlatıda daha serbest, katı olmayan, özgür bir stil alır.

Kovacs’ın ifadeleriyle; *“Erken modernizm sinemanın modern anlamda bir sanat olma potansiyelini aradı, ancak ‘modern’ olma talebi kendi estetiği içinde öne çıkarılmadı. Sinema diğer modern sanatlara yaklaştıkça, sinemanın sanatın modern-öncesi, klasik biçimlerinden esinlenme tarzıyla ilgili bir eleştiri ortaya çıktı. Bu erken modernleşme sürecinin bir sonucu olarak film yapmanın özel bir kurumsal pratiği ortaya çıktı: ticari sanat sineması. Modernizm genelde sinemanın modernleşmesi değildi. Bu her iki dönemde de sinemanın sanatsal kullanımının modernleşmesiydi. Sinemasal modernizm modern sanata sanat sinemasının yaklaşımıdır”* (Kovacs, 2010: 20).

Modern anlatı sineması, klasik anlatı sinemasının tüm unsurlarına içeriksel ve biçimsel anlamda alternatif oluşturur. Klasik anlatı perdede gösterilen gerçekliği izleyicinin gerçekmiş gibi kabul etmesini beklerken modernist anlatı izleyiciye filmin bir yapıntı olduğunu söyler. Klasik anlatı kapalı bir anlatı tekniğine sahipken modernist anlatı açık bir anlatıdan oluşur. Modern anlatı sineması, izleyicileri ulaşılması gereken tikel bireyler olarak görür (Altınkaya, 2019: 103-104).

Modern anlatı filmleri, başlangıç ve sonlarında da görüleceği gibi, katı olarak belirlenmiş bir süreç içermez. Klasik anlatıda olduğu gibi seyirci kendisini filmi izlerken güvende hissetmez; aksine eksik kalmışlık içinde salondan tedirgin bir şekilde

ayrılır. Modern anlatı sinemasında zaman düz bir çizgi şeklinde ilerlemez ve zaman mekânın sınırlarından kurtulur. Bu da geçmiş ve gelecekle şimdinin bir arada olduğu yeni zaman anlayışı olan “özel zaman”ı gösterir (Gürkan ve Ozan, 2014: 160). Klasik anlatının aksine, modern anlatı filmleri seyircisinin filmin içine rahatça girebilmesini güçlendirmek için filmsel zaman algısıyla oynar. Zamanın doğrusal ve kronolojik akışını bozarak zamana farklı bir boyut kazandırır (Yolcu, 2019: 139). Gerçek yaşamda uzun bir zaman diliminde gerçekleşen olayların filmde çok kısa bir sürede gösterilmesine zamanda atlama denir. Klasik anlatı filmlerinden farklı olarak modern anlatı filmleri, seyircinin filme katılımını zorlaştırmak için filmsel zaman duygusuyla oynar ve onu değiştirir. Zamanı kronolojik ve doğrusal bir akış içinde vermez. Modern anlatı filmleri doğrusal bir zamanda ve neden-sonuç ilişkisi içinde ilerlemez (Topçu, 2016: 63-64).

Klasik anlatı sinemasında ilk amacın öykü anlatarak içeriği ön plana çıkarmak olduğu ifade edilebilir. Modern sinemada ise ne anlatıldığından ziyade nasıl anlatıldığı önemlidir. Yani modern anlatı, sinematografik anlatım biçimini de sorgulayan bir anlatıdır. Klasik anlatı özdeşleşmeyi ve gerçeğe benzerliği kullanarak duygusal etki açığa çıkarmayı amaçlar. Modernist anlatıda ise amaç gerçekliği kırma, özdeşleşmeyi ortadan kaldırma ve izleyicide duygusal etki yerine düşünsel etki yaratmaktır. Bundan dolayı klasik anlatı yapısındaki bir filmi izlemek çoğu zaman modern anlatı yapısındaki bir filmi izlemekten daha kolaydır (Ersümer, 2013: 104). Sinema tarihinin iki büyük yarığını oluşturan klasik anlatı sineması ve modern sineması sanat yaklaşımı ve anlayışı, film grameri, anlatma yöntemi, tekniğin kullanımı, ideoloji gibi neredeyse film sanatının alanına giren her konuda ayrışır. Bunlardan belki de en radikali -sinema sanatının tarihi ve olanakları düşünüldüğünde- katharsis/özdeşleşme ile yabancılaştırma etkisi arasındaki ayrışmadır. Klasik anlatı sineması geleneğinin büyük ölçüde Aristotelesçi tiyatro geleneğine dayandığı düşünülürse, modern anlatı sineması geleneğinin de birkaç önemli tutamak noktası olmalıdır. Bu tutamakların en önemlilerinden birisi Bertolt Brecht’in epik tiyatro anlayışıdır.

Brecht’in epik tiyatro anlayışı sinemayı da etkilemiştir. Epik tiyatro anlayışında klasik anlatı geleneğinin aksine entelektüel bir yolla seyircinin katılımını artırmanın önemli bir yeri vardır. Brecht’in anlayışı açık bir biçimde anti-mimetik bir nitelik taşır (Monaco, 2021: 60). Bertolt Brecht, “epik” terimini dünyayı seyircinin aktif katılımına

açık hale getiren yeni sanat yapıtı için kullanır (Kolker, 2010: 172). Brecht, *Brecht on Theatre* adlı eserinde epik tiyatro anlayışı hakkında şu ifadelerle yer verir: “*[Epik Tiyatro] izleyiciyi gözlemciye dönüştürür; onun eylem kapasitesini harekete geçirir ve onu kararlar vermeye zorlar... [Eski dramatik tiyatrodaki] izleyici tiyatronun içindedir, deneyim paylaşır; insan olduğu gibi kabul edilir, değişmez. [Hâlbuki yeni Epik Tiyatrodaki] izleyici dışarıda durur, inceler; insan sorgulamanın öznesidir, değişebilir ve değiştirebilir...*” (Brecht’ten akt. Monaco, 2021: 59). Brecht’in anlayışının doğrudan ya da dolaylı olarak modern anlatı sinemasının temel karakteristik özelliklerini etkilediğini ifade etmek mümkündür.

Brecht’in dramatik tiyatronun karşısına koyduğu epik tiyatro egemen anlayıştan tamamen farklıdır. Brecht’in iki oyun geleneği arasındaki farkı aşağıdaki gibi tablolastırılmıştır (Brecht’ten akt. Kolker, 2010: 173).

Tablo 2.1. Brecht’in İki Oyun Geleneği Arasındaki Farkı Gösteren Tablo

Tiyatronun Dramatik Formunda	Tiyatronun Epik Formunda
Sahne bir gelişime vücut verir	Sahne onu anlatır
İzleyici sahnedeki aksiyona dâhil edilir ve aktivitesi tüketilir	İzleyici gözlemci haline getirilir ama aktivitesi uyandırılır
İzleyicide duyguların uyanması sağlanır	İzleyici karar vermeye zorlanır
İzleyici sahnedeki deneyimi paylaşır	İzleyicinin dünyaya dair bilgilere ulaşması sağlanır
İzleyici bir olaya dahil edilir	İzleyici olayın karşısına geçirilir
Telkinlerle çalışılır	Argümanlarla çalışılır
Duyguya dayalı bulgular korunur	İzleyici bilme konumuna çekilir
Özdeşleşme	Yabancılaştırma (izleyici araştırır)
İnsan bilinen bir varlık olarak ortaya konur	İnsan bir inceleme nesnesidir
İnsan değişmez	İnsan değişir ve değiştirir
Dikkat oyunun finali üzerinedir	Dikkat oyunun akışı üzerinedir
Her sahne bir ötekisi için vardır	Her sahne kendisi için vardır
Organik bir gelişme	Montaj tekniği
Olaylar doğrusal gelişir	Olaylar eğriler halinde gelişir
Olayların akışı evrimsel bir zorunluluğu içerir	Olaylar sıçramalı gerçekleşir
İnsan durağan bir nitelik taşır	İnsan oluşum süreci içinde verilir
Dünya olduğu gibidir	Dünya olması gerektiği gibidir
İnsan olduğu gibidir	İnsan olması gerektiği gibidir
İnsan davranışı	Davranışların nedensellikleri
Düşünce varoluşu belirler	Toplumsal varoluş düşüncüyü belirler
Duygu	Düşünce

Brecht'in yaptığı bu karşılaştırma klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması gelenekleri arasındaki farkların da pek çoğunu kapsar. Klasik dramatik oyun sanatı ile epik tiyatro anlayışı arasındaki önemli birtakım ayrımların, klasik anlatı sineması ile modern anlatı sineması ayırmalarına da ışık tuttuğu söylenebilir.

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasında kurgu biçimleri birbirinden oldukça farklıdır. Modern anlatı sinemasına egemen olan kurgu üslubu seyirciye alıştığı 'akıcılığı' sunmaz. Modern anlatı sinemasının kurgu biçiminin daha çok derin odak kurgusuna yakın olduğu söylenebilir. Hayward, modern anlatı sineması ve derin odak kurgusu arasındaki ilişkiyi şu ifadelerle kurar: *"Filmi derin odaklı çekmek, sekans içerisinde daha az kesme kullanmak anlamına gelmektedir, dolayısıyla izleyiciler daha az yönlendirilmekte, anlatıya daha az iliştilmekte ve izledikleri çekimleri yorumlama konusunda daha özgürdürler. Öyleyse ideolojik olarak, bu kurgu stili Hollywood karşıtı olarak, ya da en azından görünmezlik karşıtı olarak düşünülebilir"* (Hayward, 2012: 271).

Klasik anlatı, seyircisinin "anlatıldığı kadarını" bilmesini ister. Modern anlatı, izleyiciyi gerçek anlamda bir özne olarak konumlandırarak doğrudan filmle etkileşime girmesine zemin hazırlar. Bunun nedeni gerçek dünya ile filmlerdeki dünyanın farklı katmanlara sahip olmasıdır. Bundan dolayı modernist sinemanın yapması gereken bu katmanları ortaya çıkarmaktır (Altınkaya, 2019: 111). Çağdaş anlatı sineması geleneğinden gelen filmler çoklu anlam katmanları açarak ve düşünsel/eleştirel bir derinlik yakalamaya çalışarak izleyicisiyle iletişim kurmaya çalışır. Modern anlatı sineması geleneğinde film düşünce yoğunluklu bir deneyim olmalıdır ve izleyici bu deneyime aktif olarak katılmalı, sorgulama yetisini çalıştırmalıdır.

Modern anlatı filmlerinde karakterler kendilerinden çok güçlü ve karmaşık bir sistemin içinde bulunurlar. Karakterler içinde bulundukları bu sisteme karşı çıkarak dış koşullarla çatışmaya girseler de kazanamazlar. Klasik anlatı karakterleri de bu zorluklarla karşılaşır fakat bu karakterlerin kişiliklerinde bir parçalanma, varlığını kaybetme gibi sonuçlarla karşılaşmaz (Ersümer, 2013: 95). Kovacs'ın ifadeleriyle; *"Modern anlatının özellikleri onların başkalarıyla, dünyayla, geçmişle ve gelecekle bütün temel bağlantılarını kaybetmiş, hatta kendi kişiliğinin temellerini yitirmiş olan yabancılaşmış bir kişi hakkında öyküler anlatması gerçeğinin sonuçlarıdır. Bir kişinin*

yabancılaşması radikalleştikçe, anlatının modernist karakteri de radikalleşir. Bir kişinin kökleri ne kadar geleneksel insan ilişkilerinde ve toplumsal ilişkiler içindeyse, anlatı o kadar klasiktir'' (Kovacs, 2010: 70).

‘Yeni Roman’ akımı modern anlatıların kurucusu olarak kabul edilir. Bu akımda karakter yaratımı klasik anlatının aksine kahramanın yüceltilmesine dayanmaz. Kahraman yok edilmeye çalışılır ve anti-kahraman olarak modern yaşamın içinde parçalanmış kişilikler yer alır. Bununla birlikte karakter ya da tip ayrımı üzerine kurulan kişiler yerine, şartlara göre oluşmuş kişi kavramı ön plan çıkar (Sözen, 2009: 88). Klasik anlatı sinemasında karakterler sınırları ve çizilmiş ve kesin olarak belirlenmiş bir amaca sahiptir. Modern anlatı sinemasında karakterin bir amacının olması onu tanımlayan işlevlerinden değildir. Modern anlatı sinemasında kararlı, adanmış, güçlü, cesur, hedefinden sapmayan, odaklanmış, çelişkisiz karakterler temsil edilmez. Modern anlatı sinemasının karakterleri genellikle çelişkiler içerisinde yüzen, amaçsız, güçsüz, kararsız kişilerdir Kovacs’ın ifadeleriyle; *‘Modern anlatının özellikleri onların başkalarıyla, dünyayla, geçmişle ve gelecekle bütün temel bağlantılarını kaybetmiş, hatta kendi kişiliğinin temellerini yitirmiş olan yabancılaşmış bir kişi hakkında öyküler anlatması gerçeğinin sonuçlarıdır. Bir kişinin yabancılaşması radikalleştikçe, anlatının modernist karakteri de radikalleşir. Bir kişinin kökleri ne kadar geleneksel insan ilişkilerinde ve toplumsal ilişkiler içindeyse, anlatı o kadar klasiktir’’* (Kovacs, 2010: 70).

Anlatının sonu, hem klasik anlatıda hem de modern anlatıda anlatı yapısının kurulması ve anlaşılmasında temel bir rol üstlenir. Final, film evreninde ‘‘yeniden düzen’’ aşamasına tekabül eden bölümdür. Modern anlatı sinemasının en bariz özelliklerinden birisi filmin sonunda finali net bir kapanışla gerçekleştirmemektir. Bu özellik geç dönem modern anlatının tipik bir özelliği olsa da zorunlu bir koşul değildir ve her türlü anlatıda karşılaşılabılır. Kovacs bu duruma Tarkovsky ve Fellini’nin modern anlatı filmlerinin belirgin finallerinin olması ya da klasik anlatı yapısında filmler çeken Bunuel’in açık uçlu finaller yapması gibi örnekler verir (Kovacs, 2010: 81-82).

Kovacs, anlatı yörüngesi modellerini tartışırken literatürde olay örgüsünün neden-sonuç zincirini takip edip etmediği konusunda ‘doğrusal’ ve ‘doğrusal olmayan’

kavramlarını kullanma noktasında bir uzlaşmadan söz eder ve bu konuda önemli açıklamaları olan Bordwell'in *Narration in the Fiction Film* adlı eserinden şu aktarımı yapar: *“Klasik sahne önceki sahneden sarkan neden-sonuç gelişmelerini sürdürür ya da bunlara son verirken, aynı zamanda gelecekteki gelişmeler için yeni nedensel yolları açar”* (Kovacs, 2010: 82).

Klasik anlatıda bir neden genellikle yalnızca bir sonuca ulaştırır. Fakat modern anlatı sinemasında bir nedenin birden çok sonuca ulaşabileceği, her sonucun akıl ve mantıkla açıklanamayacağı içerik ve biçimde yer edinir. Bundan dolayı, klasik anlatıya göre modern anlatıda neden-sonuç ilişkisi daha seyrek. Klasik anlatı filmlerinde hiçbir sahne, filmin bütününden ayrı olarak tek başına anlamlı değildir. Anlam, tek tek sahneler aracılığıyla soru-yanıt, neden-sonuç ilişkisiyle kurulur. Modern anlatıda ise böyle bir bağlanım ilişkisi bulunmaz. Filmdeki olaylar, olay örgüsünde bir karakteri incelemek, bir atmosfer yaratmak, bir konuyu anlatmak gibi farklı nedenlerle de ortaya çıkabilirler. Öykü geçici olsa da bu öğelerin anlatımı için birbirinden ayrılabilirler (Ersümer, 2013: 103-105).

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması arasındaki farklardan bahsedilirken üzerinde durulması gereken konulardan birisi de filmsel zamana nasıl yaklaşıldığıdır. Modern anlatı ve klasik anlatının zamanı filmsel olarak kullanma biçimleri genellikle birbirlerinden oldukça farklıdır. Klasik anlatı sinemasında zaman kronolojik bir anlatı unsuruyken, modern anlatı sinemasında zamansal sıçramalar, gitgeller ve bir takım zamansal fluluklar ile kronoloji bozulur. Hayward bu konuyu aşağıdaki gibi açıklar:

“Klasik Anlatı sineması içinde mekân ve zaman gerçeklik etkisine ulaşmak amacıyla tutarlı bir şekilde temsil edilir. Çekimler karakter ve nesneler arasındaki mekânsal ilişkileri ortaya çıkarırken, seyirci izleyen özne olarak konumlandırılır. Yani çekimler, izleyicinin gördüğünden anlam çıkarabilmesini sağlayacak şekilde düzenlenir. Bir çekim içinde mekânın kurulumu da (nesneler ve karakterlerin ebat ve hacimleri) anlam üretimini sağlar. Eşit biçimde, ana akım klasik sinema geleneksel anlatı biçimi olarak ‘düzen / düzensizlik / yeniden düzen’ (ya da düğüm ve çözüm) açılımını benimsediğinden zaman tamamiyle kronolojiktir ve mekânla bağlantılı biçimde ilerlemelidir. Sanat sineması bu mekânsal ve zamansal devamlılık anlayışını, örneğin

sıçramalı kesmeler, uyumsuz çekimler, zamanda ileriye sıçramalar, tekrarlanan görüntüler vb. aracılığıyla bozar. İlginç olan şu ki, egemen sinema da aynı bozucu işleve hizmet etmesi amacıyla değil, daha çok izleyicinin haz alacağı sinemasal şakalar olarak işlev görmesi amacıyla bu tekniklerin bir kısmını benimsemiştir'' (Hayward, 2012: 279).

Özetle, klasik anlatı ve modern anlatı arasında temel ve önemli ayrımlar vardır. Öykü öncelikli bir yapı gösteren, anlatıyı kurmaca film evrenindeki hikâyenin ilerleyişi üzerine kuran klasik anlatının aksine, modern anlatı yapısı anlatmanın kendisini önceler. Klasik anlatı, özünde Hollywood temelli olan ve büyük ölçüde stüdyo sisteminin dayattığı film gramerini takip eden bir formdayken modern anlatı yenilikçi, kuralları yıkan, seyircinin çok alışık olmadığı teknikleri denemekten çekinmez. Bu anlamda, denenmiş ve başarılı olmuş bir film gramerini sürdüren klasik anlatı oldukça garantici bir yol izler. Klasik anlatı ve modern anlatı arasındaki temel farklılıklardan birisi de yönetmenin görünürlüğü noktasındadır. Modern anlatıda yönetmen kendi stilini, biçimini, vizyonunu, felsefesini ve düşüncelerini film katmanlarına yayarak kendisini bir aracı olarak görünür kılar. Klasik anlatı sinemasında ise yönetmenin bir aracı olarak kendisini gizleme ve yalnızca kurmaca evrenin gerçekliğini açığa çıkarma eğilimi söz konusudur. Bu noktada iki anlatı arasındaki bir diğer ayrım olan gerçeklik ve yapaylık ayrımı ortaya çıkar. Modern anlatı sinemasında izleyiciye bir hikâyeden çok düşünce sunulduğu için, izleyicinin kurmaca öykünün içinde pasif bir şekilde savrulması istenmez. Bu anlamda yapaylık unsurları kimi zaman seyirciyi bir film evreninde olduğu konusunda uyarır. Klasik anlatıda ise gerçekmişgibilik yaklaşımını zedeleyecek hiçbir unsura yer verilmez. Esas olan izleyicinin filmsel gerçekliğe ikna edilerek anlatıda tutulmasıdır. Gerçeklik ve yapaylık ayrımı doğrudan aktif izleyici ve pasif izleyici beklentileriyle ilgilidir. Modern anlatı sineması düşünsel olarak aktif, sorgulayan, açık bilinçli bir izleyici ister. Klasik anlatının ise seyircisinin düşünselliği ile bir ilişkisi yoktur. Klasik anlatı, izleyicisinin anlatıya duygularıyla katılmasını bekler. Bu açıdan bir modern anlatı filmi kendisini düşünsel bir metin gibi konumlandırma gayretindeyken bir klasik anlatı filmi kendisini bir duygusal terapi gibi konumlandırır. Yani, klasik anlatı filmleri kapalı metinlerdir. Modern anlatı filmleri ise açık metinler olarak alıcısının karşısındadır. Açık metin, sınırları eserin yaratıcısı

tarafından keskin bir şekilde tasarlanmamış olan, sonsuz kere yorumlanabilir iletilerdir. Modern anlatı filmleri yorumlamaya fazlasıyla açıktır.

Modern anlatı yapısı nedensellik ilkesine bağlı değildir. Neden ve sonuç ilişkilerinin sıkı bir şekilde kurulmadığı modern anlatı filmlerinin aksine klasik anlatı filmlerinin en önemli özellikleri katı neden-sonuç bağlantılarıdır. Neden sonuç ilişkisini sürdürecektir olanlar ise karakterlerdir. İki anlatı geleneği arasındaki en büyük farklardan birisi de bu yüzden karakter tasarımları konusunda ortaya çıkmaktadır. Klasik anlatı filmlerinin kahraman karakterlere yer vermesi, anlatıyı tamamen güdülenmiş motivasyonel karakterlerin taşıması bu sebeptir. Klasik anlatı yapısı çatışmalar üzerine kuruludur ve motivasyonel karakterler bu çatışmaları çözüme kavuşturmakla yükümlüdür. Modern anlatı filmlerinin karakterlerinin ise böyle bir amacı yoktur. Çünkü modern anlatı yapısında ya çatışma yoktur ya da oldukça gevşek bir çatışma vardır. Modern anlatıda bu çatışmalar çözüme kavuşmayabilir, ertelenebilir ya da ortada kalabilirken klasik anlatıda çatışmalar kesinlikle çözüme kavuşur. Tüm bu farklar göz önüne alındığında iki anlatı geleneğinin majör ayrımları daha iyi anlaşılacaktır.

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması arasındaki farklar aşağıdaki tablodaki gibi gruplandırılabilir:

Tablo 2.2. Klasik Anlatı Sineması ve Modern Anlatı Sineması Arasındaki Farkları Gösteren Tablo

KLASİK (GELENEKSEL) ANLATI	ÇAĞDAŞ (MODERN) ANLATI
Öyküye Dayalı	Öyküye Değil Anlama ve Anlatıma Dayalı
Öykü Motivasyonel	Öyküsel Motivasyon Esnek
Aksiyona Dayalı Öyküleme	Anlam ve Sorgulamaya Dayalı Öyküleme
Anlatıda Merkezi Karakterler Vardır	Anlatıda Karakterlerin Ağırlığı Eşittir
Karakter Tasarımı: Tipik	Karakter Tasarımı: Derinlikli / Karakter
Özdeşleşme	Özdeşleşmenin Reddi: Yabancılaştırma
Üç Perdeli Dramatik Yapı	Alternatif Dramatik Yapı
Anlatıda Katmansal Sınırlılık	Anlatıda Çok Katmanlılık
Seyirciyi Kademeli Bilgilendirme	Seyirciyi Düzensiz Bilgilendirme
Standart Anlatı Teknikleri	Yenilikçi Denemeler
Yönetmen Varlığını Gizler	Yönetmen Varlığının Altını Çizer
Sınırlı Öyküsel Alt Metin	Yoğun Öyküsel Alt Metin
Filmsel Atmosfer Tutarlı, Türsel, Stabil	Filmsel Atmosfer Doğal, Realist, Statik
Şeffaflık	Ön Plana Çıkarma
Gerçekçilik Temel İlkedir	Gerçekçiliğe Sıkı Bir Bağlılık Yoktur
Edilgen İzleyici	Etken İzleyici
Kapalı Metin	Açık Metin
Neden-Sonuç İlkesine Bağlı	Neden-Sonuç İlkesine Bağlılık Gevşek
Karakterler GÜDÜLENMİŞ, Tutarlı	Karakterler Stabil Değil
Anlatı Çatışmaya Bağlı	Anlatı Çatışmaya Bağlı Değil
Çatışma Nedenleri Açık ve Kesin	Çatışma Nedenleri Örtülü
Çatışmada Kesin Çözümleme	Çatışmasızlık ya da Çözümlememe
Stilize Oyunculuk, Gösterilen Oyun	Modern Oyunculuk, Gizlenen Oyun
Ahlaki ve İdeolojik Temsil Net	Ahlaki ve İdeolojik Temsilde Flu
Klasik Dramatik Eğriye Bağlı	Klasik Dramatik Eğriden Bağımsız

2.2. FANTASTİK TÜR NEDİR VE ANLATISAL ÖZELLİKLERİ NELERDİR?

MÖ 2000’de yazılı ilk Sümer fantezisi olan *Gılgamış Destanı* ve öncesinden beri başlayan dünyanın her tarafında akseden hikâye anlatma geleneği, insanların birbirine aktardığı halk hikâyelerine, yazıtlara ve efsanevi anlatılara yaslanır. Fantastik türün kaynaklarının lirik ve epik şiir, kısa öykü, roman, peri masalı, sözlü halk hikâyeleri, efsane ve mit gibi kurmaca hikâyecilik anlayışına kadar uzandığı söylenebilir. Fantastik sinema; konu, karakter, olay örgüsü, yapı, hikaye ve arketip dahil pek çok ortak noktaya sahipken, kurgu ve kurgusal olmayan şekillerden bazı hususlarda farklı olabilir (Furby ve Hines: 2014, 17).

Yönetmen François Truffaut’ya göre, Lumiere ile başlayan gerçekçilik ve Melies ile başlayan fantazi sinema tarihinin iki soy çizgisidir. Sobchack’a göre bu ayrım kuşkulu olsa bile bu çerçevede filmler arasında genel bir ayrım koyulabilir. Sobchack, modern izleyicinin fantezi kategorisinde tanımlayacağı film türlerini basit olarak korku, bilim kurgu ve fantastik macera olarak sıralar. Bu türlerin ortak yanı her birinin imgesel açıdan alternatif (fantastik) dünyalar tasarlayarak rasyonel mantığa ve kendi döneminin bilimsel birikimine aykırı olan deneyimleri anlatmalarıdır. Özel efektleri de sinematografik bir unsur olarak merkeze koyan bu türler, tasarladıkları filmsel evrenleri gösterişli bir şekilde sunmaya çalışır (Sobchack, 2008: 362). Fantastik janr, klasik anlatı sinemasıyla paralel ilerleyen tür tarihinin önemli bir ögesidir.

Stüdyo sisteminde gelişen Hollywood fantastik sinema geleneği özel efektler yoluyla öyküler anlatan bir klasik anlatı sistemidir. Hollywood stüdyo sistemleri 1930 ve 1940’lara kadar yerli ve uluslararası seyirciye film yapım, dağıtım ve gösterim yönünden tek başına bir güce sahiptir (Furby ve Hines, 2014: 106). Her büyük stüdyonun özel efekt bölümünün olması stüdyo sisteminin sonuçlarından birisidir. Stüdyo döneminde uzman teknisyenlere ihtiyaç duyulur ve efektler özelleşir (Balio’dan akt. Furby ve Hines, 2014: 106-107). Fantastik film, başta gişe rekorları kıranlar olmak üzere gösteriyi ve klasik anlatımı birleştirir. Bundan dolayı biçimcilikle gerçekçiliğin uç noktaları arasındaki devamlılığın odağını işgal eder. Biçimcilik ve gerçekçiliğe dayalı bu filmler kişisel davranışlarına bağlı bir şekilde gerçek konumlarına yerleştirilirler (Nichols’tan akt. Furby ve Hines, 2014: 60).

Levi-Strauss’a göre her anlatı, anlatıyı çatışmanın çözülmesi için son hedefe doğru götüren çatışma durumundaki ikili zıtlıkların sürekli yaratılma halidir. Sürekli olarak bir dizi ikili çatışmayla devam eden fantastik sinema anlatısı; ana karakter olan kahraman ve kötü karakter, iyi ve kötü gibi ya da aydınlık ve karanlık gibi sembolik unsurlar etrafında ilerler (Furby ve Hines, 2014: 68-69).

Sobchack, “fantastik” başlığı altında fantastik serüveni, korkuyu ve bilim kurguyu birlikte gruplandırır. Fantastik, bilim kurgu ve korku arasındaki yakın ilişkiye sıklıkla değinilir ve genelde bu üç tür arasındaki farkın net olmadığı ifade edilir. Sobchack’a göre, bu türlerin her biri insanın hayal gücüne dayanan alternatif (fantastik) dünyalar inşa eder, rasyonelliğe uzaktır ve bilinen ampirik yasaları kabul etmeyen hikayeler anlatır (akt. Furby ve Hines, 2014: 44). Fantezi filmlerinin genelinde geleceğe kaçış temasına rastlanır. Bu kaçış, daha çok geçmişte geleneksel değerlerin devam ettiği bir topluma kaçışı ifade eder. Fantezi, gerçekçi bir yargının yerine korkuya yer veren beklentileri ve özlem duyulan ilişkileri devam ettirme yoluna gider (Ryan ve Kellner, 2010: 376).

Fantastik anlatı, gerçek dünyanın içinde yaşayan insanların ani bir olayla karşılaştığında kaldığı çaresizliği izleyiciye göstermekten haz duyar (Todorov, 2004: 32). Fantastik filmler, düş ürünü olan büyü ya da ejderhalar gibi olaylara yer veren geniş konu dağarcığı olan bir türdür. Bu tür, gerçek hayattan fantastik hayata geçişi ya da direkt olarak fantastik dünyaya geçişi içerebilir. Kimi zaman yalnızca çocuklara yönelik bir tür olarak ya da değersizlik atfedilerek görmezden gelinen bir tür olmuştur. Fakat fantastik filmler içinde bulunduğumuz dünyayı ve ilişkilerimizi farklı bir şekilde yorumlama yeteneğine sahiptir (Butler, 2011: 149).

Georges Melies imzalı 1902 yapımı *Aya Yolculuk*, olanaksız bir dünyayı özel efektlerle oluşturması yönünden sinemada önemli bir dönüşümü temsil eder (Sobchack, 2008: 362). Fantastik tür de diğer pek çok film türü gibi kaynağını sinemanın öncesinde bulur. Fantastik janrı halk öykülerine, mitlere, peri masallarına, efsaneye, gotik, romantik ve ütöpik edebiyata kadar uzanan bir tarihe dayanır. Fantastik janr ve bu janrın kullanımları tarihsel özellikler ve ulusal özgünlüklere göre de değişiklik gösterir (Sobchack, 2008: 367). Fantastik türün her zaman açık bir şekilde ayrı bir tür olduğunu söylemek zordur. Fantezi filmleri genel olarak kültürel ve ekonomik etkenlerin bir

karışımını ortaya koyar (Sobchack, 2008: 370). Fantastik film kümesi, diğer janrların aksine diğer janrlarla en grift olanıdır. Korku, bilim kurgu gibi türler hemen her zaman fantastik janrının sınırlarında gezer. Özellikle fantastik, bilim kurgu ve korku janrlarını net olarak ayırmak her zaman mümkün değildir.

Fantastik filmler, B film türünün dili ve olanaklarıyla ya da yüksek bütçeli bir biçimde üretilmiş olabilirler. Bu durumun belirleyicisi filmlerin yapıldıkları ülkelerin sinema endüstrilerinin halidir (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 7-8). Fantastik sinema için önemli bir yer tutan fantastik edebiyat uyarlamaları olan *Harry Potter* ya da *Yüzüklerin Efendisi* gibi yüksek bütçeli seri filmler büyük bir sinema endüstrisinin ürünleri olarak öne çıkar (Parlayandemir, 2015: 133). B filmler ise genel olarak küçük bütçeli, ileri bir sinema tekniği içermeyen, oldukça kısa sürelerde çekilen ucuz yapımlardır. Sinema tarihi boyunca B film sınırlarına giren pek çok yapımda fantastik unsurlar görülmüştür. Genel olarak diğer türlere göre daha fazla yapım bütçesi gerektiren fantastik filmler ironik bir şekilde kendilerini sıklıkla B filmlerin alanında bulmuştur. Söz konusu bu alana *Drakula İstanbul'da* filmi de dâhil edilebilir. Korku türü, fantastik sinemanın sınırlarına en çok giren türlerin başında gelir. Çalışma kapsamında incelenen *Drakula İstanbul'da* filmi de fantastik ve korku janrlarının bir bileşimidir.

2.2.1. Türkiye’de Fantastik Sinema

Türk sinemasının Avrupa ve ABD sinemalarına göre daha yavaş ve sorunlu bir gelişim gösterdiği açıkça ortada duran bir gerçektir. Sinema, Türkiye’ye pek çok ülkeyle neredeyse eşzamanlı olarak girmiş olsa da problemlili bir tarihsel seyir izlemiştir. Söz konusu problemlili tarihsel seyrinde ekonomik, teknolojik, ideolojik ve kültürel faktörlerin etkisinden söz edilebilir. Sinema, icadını takip eden yıllarda Avrupa ve ABD’de hızlı bir şekilde endüstrileşme yoluna girmişse de söz konusu tarihler için Türkiye’de böyle bir durumdan söz etmek zordur. Türk sineması bir endüstri olmanın gereklerini yerine getirebilmek için neredeyse 50 yıl kadar beklemiştir. Türk sinemasının 1940’lara kadarki dönemini bu sebeple “gerçek anlamda sinema” olarak kabul etmek zordur. 1940’lı yıllara kadarki dönem “Tiyatrocular Dönemi” olarak adlandırılır ve bu dönemin tarihsel olarak anılması gereken tek ismi “tiyatronun diliyle sinema yapan” Muhsin Ertuğrul’dur. Türkiye’de sinemanın kurumsallaşması

konusunda sinemanın görece kısa tarihi boyunca ciddi sorunlar yaşanmıştır. Teksoy; *‘‘Muhsin Ertuğrul’un özel girişimcileri film üretmeye yönlendirmeyi başarması ve tam on yedi yıl boyunca ülkenin tek yönetmeni olarak film çevirmeyi sürdürmesi, onun Türk sinemasının kurucusu sayılması için yeterli bir gerekçedir’’* (Teksoy, 2009: 475) ifadeleriyle Muhsin Ertuğrul’un Türk sinema tarihindeki yerinden söz eder.

Türkiye’de sinemanın kurumsal bir hale gelmesi noktasında Merkez Ordu Sinema Dairesi (MOSD) özellikle anılmalıdır. Yerli sinemanın kurumsallaşmasını sağlayan yapı Enver Paşa tarafından kurulan Merkez Ordu Sinema Dairesi’dir. Enver Paşa, Almanya’da gerçekleştirdiği bir seyahat sırasında, Alman ordusunda sinema vasıtasıyla propaganda yapılmasını sağlayan bir sinema biriminin olduğunu görür ve Türkiye’ye döndüğünde benzer bir daire kurar. Kurulan Merkez Ordu Sinema Dairesinin başına sinema işletmeciliğinin gelişmesinde büyük katkıları olan Weinberg getirilir. Ona yardımcı olması için ilk Türk sinemacısı olan Fuat Uzkınay görevlendirilir (Özön, 2013: 51-52). Sinemanın Türkiye’ye neredeyse diğer ülkelerle eşzamanlı olarak girmesi, diğer ülkelerde olduğu gibi kurmaca, deneysel, öykülü filmlerin üretildiği bir ortamdan söz edilebileceği anlamına gelmez. Türk sineması kayda değer bir süre askeri denetim altında olan ideolojik bir unsur olarak değerlendirilmiştir. Dahası, sinemanın ülkedeki bu ilk emekleme dönemlerinden Tiyatrocular Dönemi bitene kadar gerçek bir sinemadan söz etmek mümkün değildir. Türk sinema tarihi için önem arz eden bu iki kritik noktadan söz edilmesinin sebebi, kurgusal filmlere, anlatının gelişmesine ve tür filmlerinin olgunlaşmasına giden süreçteki gecikmeyi anlaşılır kılan örnekler sunmaktır.

Yerli sinemanın erken dönemlerinde fantastik, metafizik ya da düşsel olanın önemli bir yerinin olduğunu ifade etmek zor olsa da, Yeşilçam’ın ayrık yapımları sinemada zaman zaman fantastik unsurlara da yer vermiştir (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 85). Türk sinemasında fantastik filmler genel olarak uyarlamadır. Bu uyarlama filmler aracılığıyla film endüstrisinin üretim ihtiyacının karşılandığı söylenebilir. Elbette, yerli olmayan kaynaklardan beslenen pek çok uyarlama yapımdan da söz edilebilir. Metin Erksan yönetmenliğinde çekilen yabancı bir yapımın uyarlaması olan *Şeytan* filmi fantastik Türk sineması için ikonik örnekler arasında gösterilebilir (Scognamillo ve Demirhan, 1999: 78-79).

Türk sinemasında pek çok tür -özellikle erken dönem örnekler göz önüne alındığında- teknik, estetik ve anlatısal sorunlarla karşı karşıya kalmıştır. Bu durumun çalışmanın kapsamı dışında kalan birden fazla sebebi olsa da, ilk söylenebilecek sebep bir sinema endüstrisi olmaktan oldukça uzak bir noktada yer almaktır. Endüstrileşmesini tamamlayamayan yerli sinemanın yüksek yapım maliyetlerine çıkamaması ve sinematografi tekniğini uluslararası bir kalitede uygulayamaması bu noktada anlaşılabilir. Dolayısıyla, yerli sinemada görece uzun bir dönem boyunca fantastik türün örneklerinin acele yapılmış, amatör, kusurlu görünüşleri bu çerçevede değerlendirilebilir. Söz konusu yapımların çoğu başarısız uyarlamalardan oluşsa bile yerli sinema tarihinde ilgili tür içerisinde önemli yerleri vardır.

Fantastik Türk sinemasından söz edildiğinde kuşkusuz ilk verilecek örneklerin başında Mehmet Muhtar tarafından çekilen *Drakula İstanbul'da* filmi yer alır. Film, Bram Stoker tarafından kaleme alınan fantastik hikâye *Dracula*'ya dayanır. Romanın ilk uyarlaması Tod Browning yönetmenliğinde çekilen 1931 yapımı siyah beyaz *Dracula* filmidir. Roman yazıldığından beri büyük bir üne sahiptir ve defalarca beyaz perdeye uyarlanmıştır. Bu uyarlamalardan birisi de “Drakula’yı İstanbul’a getiren” ve Türkiye’de fantastik sinemanın öncülüğünü yapan siyah beyaz “*Drakula İstanbul'da*” filmidir. Oldukça düşük bir bütçeyle çevrilmesine karşın dönemin şartları da göz önünde bulundurulduğunda başarılı bir uyarlamadır. Film, söz edilen nitelikleri sebebiyle tez kapsamında analiz edilecek filmler arasına alınmıştır.

Türk sinemasında fantastik tür ile ilişkilerin diğer ülke sinemalarına nazaran daha zayıf olmasının anlaşılır sebepleri olsa da türe tamamen kayıtsız kalındığını söylemek olanaksızdır. Yerli sinemanın tüm ekonomik ve yapısal sorunlarına karşın yine de “Fantastik Türk Sineması” diye bir alt türden söz etmek mümkündür. İlk olarak, 1950-1970 yılları arasında öne çıkan yerli fantastik filmlerin bazılarında bahsedilebilir. Orhan Atadeniz tarafından yönetilen 1952 tarihli *Tarzan İstanbul'da*, Orhan Erçin tarafından yönetilen 1955 tarihli *Uçan Daireler İstanbul'da*, Lütfi Ömer Akad imzalı 1955 tarihli *Görünmeyen Adam İstanbul'da*, Aram Gülyüz’ün yönettiği 1965 tarihli bir fantastik komedi olan *Pantolon Bankası*, Şinasi Özonuk tarafından yönetilen 1967 tarihli *Baytekin -Fezada Çarpışanlar-*, Yılmaz Atadeniz tarafından yönetilen 1967 tarihli *Kilink İstanbul'da*, western furçasını Türk sinemasına taşıyan filmlerden biri olan Nuri Ergün imzalı 1967 tarihli *Çifte Tabancalı Damat*, Tolga Ziyal tarafından yönetilen

1968 tarihli *Kızıl Maske* ve yine aynı yönetmenin imzasını taşıyan 1968 tarihli *Binbaşı Tayfun*, Yılmaz Atadeniz tarafından yönetilen 1968 tarihli *Maskeli 5'ler* ve Kayahan Arıkan tarafından yönetilen 1969 tarihli *Maskeli Süvari Tom Miks'e Karşı* gibi filmlerin isimleri bu noktada özellikle anılmalıdır.

Türk sinemasında fantastik temsilin inişli çıkışlı seyrine rağmen dönem dönem söz konusu tür altında ufak kümelenmelerden de söz edilebilir. Bu dönem kabaca 1950-1980 yılları arasına denk gelir. Nişan Hançer tarafından yönetilen 1971 tarihli *Zagor Kara Bela*, Yavuz Yalınkılıç tarafından yönetilen 1972 tarihli *Süper Adam İstanbul'da*, Metin Erksan tarafından yönetilen 1974 tarihli *Şeytan*, Sadri Alışık'ı 'kovboy' yapan Aram Gülyüz imzalı 1974 tarihli *Atını Seven Kovboy*, Nejat Saydam tarafından yönetilen 1975 tarihli *Sevimli Frankenstein* gibi filmlere de ayrı bir parantez açılmalıdır.

Çetin İnanc tarafından yönetilen 1982 tarihli *Dünyayı Kurtaran Adam* ve Zafer Par tarafından yönetilen 1983 tarihli *Badi* gibi filmler de yine çeşitli yabancı film karakterlerini ve elbette filmsel atmosferleri yerelleştirerek uyarlamıştır. Bilinen sinema anlayışlarının dışına çıkarak 1986 yılında *Ah Belinda'yı* ve hemen iki yıl sonra *Arkadaşım Şeytan'ı* çeken Atıf Yılmaz ve 1992 yılında *Gölge Oyunu'nu* çekerek fantastik türde de eser veren Yavuz Turgul'dan da söz edilmelidir. *G.O.R.A* ve *A.R.O.G* gibi yakın dönem büyük bütçeli fantastik-komediler de en güncel örnekler arasında gösterilebilir.

Adı geçen filmler fantastik türün sınırları ile ilgili fikir vermesi yönüyle de önemlidir. Görüldüğü gibi; “fantastik” olan kimi zaman “western” kalıplarında (*Çifte Tabancalı Damat*), kimi zaman “korku” kalıplarında (*Şeytan*, 1974 / *Sevimli Frankenstein*, 1975), kimi zaman “komedi” kalıplarında (*Pantolon Bankası*, 1965), kimi zaman günümüzde de örnekleriyle karşılaşılan “bilim kurgu ve komedi bileşimi” kalıplarında (*Uçan Daireler İstanbul'da*, 1955), kimi zaman da adı geçen filmlerin çoğunda olduğu gibi aksiyon türünün kalıplarında izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Bu kapsamda *Tarkan*, *Battal Gazi* ve *Malkoçoğlu* gibi fantastik türün sınırlarında gezinen kahramanlık anlatıları da beyaz perdeye sıklıkla yansımıştır.

Tüm bu yorumlar göz önüne alındığında, 1950'li yıllar ile 1980'li yıllar arasını fantastik Türk sineması için değeri tam olarak teslim edilmemiş önemli bir dönem olarak nitelendirmek mümkündür. Bu filmler başarılı yabancı yapımların başarısız yerli

kopyaları gibi görünse de geç endüstrileşmiş bir ulusal sinemanın dönemine göre cesur denemeleri olarak da görülebilir.

Yeni izleyici tarafından eski filmlerin ilgiyle karşılanması yanı sıra eski filmlerin uyarlamaları 2000’li yıllardan sonra da ilgi görmeye devam etmiştir. 2013 yılında çekilen *Hititya Madalyonun Sırrı* (Ulaş Cihan Şimşek ve Cengiz Deveci) filmi gelişmiş teknoloji ve yüksek bütçe ile yapılan yerli fantastik filmlerden biridir. 2004 yılında çekilen *G.O.R.A* (Ömer Faruk Sorak) ve 2008 yılında çekilen *A.R.O.G* (Ali Taner Baltacı ve Cem Yılmaz) filmleri de Türk sinemasının önemli fantastik yapımları arasındadır ve yapım teknolojisinin geliştiğine dair kanıtlar sunmaktadır (Parlayandemir, 2015: 138).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TÜRK SİNEMASINDA FANTASTİK FİLMLER VE ANLATI YAPILARI

3.1. ÇALIŞMANIN KONUSU

Bu çalışmanın konusu, fantastik Türk sinemasının anlatı yapısı üzerine odaklanmaktadır. Çalışmada, “Fantastik Türk filmlerinin anlatı yapısı hangi majör anlatı geleneğinin kapsamına girmektedir?” sorusunun cevabı aranmıştır. Çalışmanın konusu tür ve anlatı kavramları üzerine kurulmuştur. Bu anahtar kavramların kapsam ve sınırları çerçevesinde seçilen üç film incelenmiştir.

3.2. ÇALIŞMANIN AMACI

Fantastik yerli sinemanın kült örnekleri üzerinden bir bakışla, yerli fantastik sinemanın gramatik yapısının hangi anlatı geleneğine dayandığı, klasik ve modern anlatı sinemasından ne derece etkilendiği, egemen ve türsel uylaşımlara hangi ölçüde uygunluk gösterdiğini anlamak amaçlanmıştır. Fantastik filmlerin klasik ve modern anlatı yapılarıyla nasıl bir ilişkilerinin olduğu anlaşılmaya çalışılmıştır.

3.3. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ

Bu çalışma, sinemada anlatı meselesinin tarihsel, düşünsel ve teknik yönlerini Türk sinemasında oldukça ihmal edilen bir tür olan fantastik filmler üzerinden bir inceleme denemesi olması yönüyle önemlidir. Türk sinemasında tür filmleriyle ilgili yapılan çalışmalar bulunsa da yerli fantastik film türüyle ilgili çok az sayıda örnek vardır. Buna ek olarak yerli fantastik film türünün anlatı yapısıyla ilgili herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Bu açıdan bakıldığında bu çalışma için özgün bir deneme demek yanlış olmayacaktır. Çalışma, Türk sinemasında fantastik janrın bağlı olduğu anlatı geleneğini anlamak çabasıdır.

3.4. ÇALIŞMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Çalışmanın evrenini Türk sinemasının fantastik tür filmleri oluşturmaktadır. Örneklem olarak seçilen *Drakula İstanbul'da*, *Turist Ömer Uzay Yolunda* ve *Ulak* adlı filmlerin anlatı biçimi ortaya koyularak, evrene dâhil olan tüm filmlerle ilgili bir genellemeye varılmaya çalışılmıştır.

3.4. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışma verilerin kaynak taraması tekniğiyle toplandığı bir nitel araştırmadır. Nitel araştırmayı, olayların ve algıların kendi ortamında gerçekçi ve tam bir biçimde ortaya konmasına yönelik, görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi bilgi toplama tekniklerinin kullanıldığı nitel bir sürecin hâkim olduğu araştırma olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım, 1999: 10). Nitel araştırma bir olguyu kendi ortamında, sınırlılığını çerçevesinde ve derinlemesine açıklama çabasıdır (Yıldırım, 1999: 16). Çalışmada literatür taramasını takiben nitel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır.

3.5. ÇÖZÜMLELER

Çalışma kapsamında, Türk fantastik sinemasında önemli yerleri olan kült *Drakula İstanbul'da*, *Turist Ömer Uzay Yolunda* ve *Ulak* filmleri klasik ve modern anlatı yapılarının özelliklerine göre karşılaştırmalı bir şekilde çözümlenmiştir.

3.5.1. Drakula İstanbul'da

3.5.1.1. Drakula İstanbul'da Filminin Öyküsü

Film, sivri dişleri açık bir şekilde ekrana bakan bir vampir görünümüyle izleyiciyi karşılar. Daha ilk görünümünden itibaren izleyiciye kötücül bir karakter olduğunu gösteren bu vampir Kont Drakula'dır. Bu korkutucu vampir, Avukat Azmi'yi kişisel emlak işleri için avukatlığını üstlenmesi üzere İstanbul'dan Romanya'ya davet eder.

Avukat Azmi elinde iki valizle İstanbul'dan Romanya'ya trenle gelir ve ilk olarak kendisi için ayrılan otel odasına yerleşir. Geldiği Bistriç adlı otelde ilk karşılaştığı kişi resepsiyon görevlisidir. Resepsiyon görevlisi, Azmi'ye “*İstanbul'dan gelen Türk*

avukat siz misiniz?’’ diye sorar ve kendisine bir mektup bırakıldığından söz eder. Azmi’yi şatosuna getirtmek isteyen Drakula, bunun için ona bir mektup göndermiş ve kendisini şatoya davet etmiştir. Açılış sahnesinde görünen otel görevlileri Azmi’ye kimsenin Kont Drakula’nın arazisine gitmek istemediğini ve oraya gitmemesi gerektiğini söyler. Otel görevlileri Drakula’dan öylesine korkmuşlardır ki onun kim olduğunu bile bilmediklerini söylerler. Otelci, kasabadaki hiçbir arabacının Kont’un arazisine gitmek istemediğini söylese de Azmi onu arabacıya istediği kadar para vereceğini söyleyerek ikna eder. Resepsiyoncu kadının söylediğine göre gece tam saat 12.00’de dünyadaki bütün uğursuz mahlûklar, kötü ruhlar serbest kalacak; her yere hâkim olacaklardır. Kont Drakula’nın hususi avukatlığını üstleneceğini söylediğinde otel görevlisi onu bu işten vazgeçmesi için tekrar uyarır. Azmi, Drakula’nın arazisine para karşılığında gitmeye ikna ettiği arabacıyla şatoya doğru yola çıkar. Arabacı şatonun yakınlarında bir yerde Azmi’yi bekleyen at arabalı kişiye bırakır.

Azmi’yi şatoda Drakula karşılar ve hizmetçilerinin şatoda olmadıklarını söyleyerek onu odasına götürür. Biraz sonra Drakula, Azmi’ye yemek ikram eder ve yemek sırasında sohbet etmeye başlarlar. Drakula sohbet sırasında kendisinin ecdadı Voyvoda Drakula gibi zalim olmadığını söyler.

Azmi uyuyup dinlendikten sonra şatoyu gezmeye başlar. Bu sırada Drakula’nın uşağıyla karşılaşır. Uşak *‘‘Kilitli kapıları kurcalamak daima tehlikelidir’’* der. Azmi, efendisi Kont Drakula’nın emirlerini yerine getirdiğini söyleyen uşağa yaşanan tuhaflıkları ve herkes Drakula’dan korkarken kendisinin nasıl ona uşaklık edebildiğini sorar. Uşak ise bu işlere karışmamasının daha iyi olacağını ve odasının dışında bir yerde uyumaması gerektiğini söyler. Azmi uşağın bu uyarısını dikkate almayarak dolaştığı odalardan birinde uyuya kalır ve bunun üzerine kâbuslar görmeye başlar.

Bir süre sonra, Azmi Drakula’nın odasında bayılır. Drakula, Azmi’nin kanını emmeye çalışırken uşak Azmi’nin üzerine sarımsak koyarak onu kurtarır. Uşak bu sırada kendisi sarımsaksız kalmıştır ve Azmi’nin kanını emmesini engellediği için Drakula tarafından öldürülür. Azmi uyandığında hem uşağın öldürüldüğünü hem de Drakula’nın duvardan yürüyerek kaçtığını görür ve paniğe kapılır. Şatoda koştururken tabutların birisinin içinde Drakula’yı uyurken görür ve onu öldürmek için uğraşır. Drakula’yı öldürdüğünü sanarak oradan hızla uzaklaşır.

Serim bölümü geçildikten sonra düğüm bölümünde Azmi'nin sevgilisi Güzin Arsoy'un çalıştığı tiyatronun patronu ile evlenmesi gündeme gelir. Patron, Güzin ile evlenmek ister ancak Güzin sevgilisi Azmi'yi sevmektedir. Drakula ise bir şekilde İstanbul'a gelmeyi başarmıştır. İstanbul'a gelen Drakula, Güzin'in arkadaşı olan Şadan'ı hedef alır ve ona saldırır. Drakula artık Şadan'ı kontrolü altına almıştır. Azmi ise kötü bir durumda Edirne'de bir hastaneye kaldırılmıştır. Güzin bu durumu haber alınca Azmi'nin yanına gider. Diğer taraftan Drakula'nın hedef aldığı Şadan'ın durumu da kötüleşmektedir. Şadan'ı iyileştirmek için birçok doktordan yardım alınsa da fayda etmez. Azmi, Güzin ve Şadan'ın sevenleri çareyi Şadan'ı Doktor Resuhi'ye göstermekte arar. Doktor Resuhi, Drakula tarafından ısırılan Şadan'ın artık bir vampir olduğunu söyler ve kalbine kazık çakarak öldürmeyi önerir.

Bir gece saat tam 12.00'de Şadan'ın mezarına giderek onu öldürme planlarını gerçekleştirmeye çalışırlar. Mezara gittiklerinde Şadan'ın orada olmadığını görürler. Grubun amacı Şadan'ı ve Drakula'yı öldürmektir. Drakula gibi Şadan da sarımsaktan çok korkmaktadır. Sonunda, Şadan'ı sarımsakla etkisiz hale getirdikten sonra kalbine kazık çakarak öldürürler. Bu sırada Drakula Güzin'in evine, prova yaptığı tiyatro salonuna giderek onu da kendisine kurban etmeye çalışır. Drakula Güzin'in evine girdiğinde de, prova yaptığı tiyatro salonuna girdiğinde de Azmi yetişir ve onu kurtarır. Drakula ve Azmi arasındaki çatışmanın iyice yükseldiği ve zirveye ulaştığı bu bölümün ardından artık anlatıda aksiyonun düşüş aşaması ve çözüm aşamasına da yaklaşılmaktadır. Drakula ve Azmi arasındaki kovalamacanın sonunda Azmi, Drakula'yı en korktuğu şeylerden biri olan sarımsakla avlamayı dener. İyice korkan Drakula bir mezarlığa saklanır. Azmi, Drakula'nın peşini bırakmaz ve sonunda onu saklandığı tabutta yakalar. Efsaneye göre, bir vampiri tamamen öldürmenin tek yolu kalbine kazık çakmaktır. Azmi de Drakula'yı bu şekilde öldürür.

Azmi, Drakula'yı öldürmeyi başardıktan sonra evine döner ve Güzin ile birlikte mutlu hayatına yeni bir başlangıç yapar.

3.5.1.2. Drakula İstanbul'da Filminin Anlatı Çözümlemesi

Vampir fenomeni zaman içinde korku anlatılarının önemli bir parçası haline gelmiştir. Eski çağlarda, sonsuz yaşama erişmenin insan kanı içmekten geçtiği yönünde

inançlar söz konusu olmuştur. Diğer yandan, Avrupa kökenli vampir mitinin feodal sistemle bağının olması da olasıdır. Feodal dönemde köylünün, toprak sahibi lord tarafından mecazi anlamda kanları emilmekteydi. Toprağın üzerinde yaşayanları da mülklerinin bir parçası sayan toprak sahipleri ile Kont Dracula arasında simgesel bir bağ söz konusu olabilir. Yabancı ve öteki olanı sembolize eden vampir fenomeni hem tehlikeyi temsil eder hem de ölümsüzlüğün maliyetini ortaya koyar (Abisel, 2016: 145-146).

Vampir filmleri korku türünün önemli bir alt türüdür. Beyaz perdede karşılaşılan ilk vampir filmi 1922 tarihli *Nosferatu, Bir Dehşet Senfonisi* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*) adlı Alman yapımıdır. 1922 tarihli yapım, uzun metrajlı siyah-beyaz ve sessiz bir filmidir. F.W. Murnau yönetmenliğinde çekilen film aynı zamanda Alman dışavurumcu sinema akımının sembol filmleri arasındadır. Bram Stoker imzalı *Dracula* romanından uyarlanan film hem Alman dışavurumculuğunun en önemli yapımlarından olması hem de vampir ikonunun ilk kez beyaz perdede yer alması sebebiyle oldukça önemlidir. Transilvanya’da yaşayan *Kont Orlok* karakterinin öyküsünü işleyen filmin ardından beyaz perdede vampir olgusunu değerlendiren başka filmler de çekilmiştir. Sinema tarihinde bir korku alt türü olarak vampir temalı filmlerin her zaman önemli bir yeri ve izleyicisi olmuştur. Klasik bir *Dracula* uyarlaması olan filmin ana karakteri olan vampir, şeytani bir temsille izleyiciye sunulmuştur. Vampir sivri ve uzun tırnakları, kulakları ve uzun kuyruğu ile ikonik bir görünümdeydir. Geceleri uyanan, insanla fiziki benzerlikleri yüksek olan, kanla beslenen vampirler genel olarak donuk ve korkunç yüz ifadeleri, üzerlerinden hiç çıkarmadıkları pelerinleri ve sisli, karanlık, tekinsiz şatoları ile temsil edilir.

Tam olarak kaynağı bilinmese de bir halk efsanesi olması sebebiyle geniş kitlelere ulaşan vampir temsili önce edebiyatta sonra sinemada sıklıkla ele alınmıştır. Sinemanın icadı olarak kabul edilen 1895 yılından yalnızca iki sene sonra, 1897 yılında yayımlanan *Dracula* romanı vampir mitini ikonik bir şekilde karakterize etmiştir. *Dracula*’nın vampir temsili karakterize eden özellikleri sinemada da defalarca yinelenerek temsil edilmiştir. Tarihte insanları kazığa oturtarak öldürtmesiyle bilinen “Kazıklı Voyvoda” lakaplı Rumen komutan III. Vlad, Dracula mitine esin kaynağı olmuştur. Avrupa’nın çeşitli bölgelerinde son derece vahşi ve acımasız birisi olan Kazıklı Voyvoda’nın

vampir olduđu rivayeti dolařmıřtır. *Dracula* romanının yazarı Bram Stoker, öykülemesinde Dracula ve III. Vlad arasında bir ilinti kurar.

1922 tarihli *Nosferatu, Bir Dehřet Senfonisi* filminin ardından 1931 yılında yapılan *Dracula* filmine de değinmek gerekir. Tod Browning yönetmenliğinde çekilen ABD yapımı siyah-beyaz filmdeki vampir temsili *Nosferatu*'dan daha farklıdır. ABD yapımı *Drakula*'nın önemli bir başarı elde etmesi sonucunda başta 1936 tarihli *Dracula'nın Kızı (Dracula's Daughter)* ile 1943 tarihli *Dracula'nın Ođlu (The Son of Dracula)* gibi yapımlar olmak üzere pek çok devam filmi ve uyarlama çekilmiřtir. Dracula efsanesi, nihayet 1953 yılında *Drakula İstanbul'da* adıyla Türk sinemasına da giriş yapmıřtır.

Drakula İstanbul'da, Ali Rıza Seyfi tarafından yazılan *Kazıklı Voyvoda* adlı romandan uyarlanmıřtır. *Kazıklı Voyvoda* romanı da Bram Stoker'ın *Dracula* romanının yerli bir uyarlaması olduđu için yapımın senaryosunda Avrupa orijinli vampir mitinin belirgin yansımaları görülür. Buna rağmen *Drakula İstanbul'da* anlatımına belirli noktalarda yerellikler ve özgünlükler kazandırmaktan da geri durmaz.

Romanın orijinaline önemli ölçüde sadık kalsa da, öyküye yer yer yerellik unsurları da ekleyen film, Stoker'ın karakteristik vampir tasarımına önemli ölçüde sadık kalan bir vampir yaratmıřtır. Düşük bir bütçeyle, sınırlı teknik olanaklarla çekilse de dönemi için başarılı kabul edilebilecek bir yapım olan *Drakula İstanbul'da* filminin Kont Drakula karakteri *Nosferatu, Bir Dehřet Senfonisi* filminin vampir karakterinden oldukça farklıdır. *Drakula İstanbul'da*, Tod Browning yönetmenliğinde çekilen ABD yapımı *Dracula* (1931) ile türsel uylařımlar ve karakter/tip tasarımı noktasında büyük ölçüde benzerdir. *Kazıklı Voyvoda*'nın soyundan gelen Kont Drakula, çok çirkin bir görünümle temsil edilen *Nosferatu*'nun aksine modern ve çekici birisi olarak kurgulanmıřtır. Bu anlamda, sinema tarihinde vampir temsiliinin en çirkinini olan *Nosferatu*'dan en çekicileri olan *Alacakaranlık* serisi vampirlerine dönüşümü dikkat çekicidir. Kont Drakula bu dönüşümde kırılma noktalarından birisi olarak görülebilir. 1953 yılında Mehmet Muhtar yönetmenliğinde çekilen siyah-beyaz bir korku filmi olan *Drakula İstanbul'da*, başrol Atif Kaptan'ın Kont Drakula performansııyla da dikkat çekmektedir. Eski İstanbul görünümleri arasında ilerleyen film, dönemin teknik olanaklarına göre görüntü yönetimi açısından da başarılıdır.



Resim 3.1. Drakula İstanbul'da Filminin Kont Drakula Karakteri

Özön, vampir filmleri ile ilgili “*Vampirlerle ilgili söylenlerden, boşanarlardan, folklordan, bu konuda yazılmış romanlardan (en ünlüsü Bram Stoker’ın 1897 tarihli Dracula’sı) esinlenerek çevrilmiş film*” (Özön, 2000: 747) şeklinde bir tanımlama yapmaktadır. Özön, yaptığı bu tanımın hemen ardından şöyle bir açıklamaya yer vermektedir: “*Söylenlere göre, vampir, gündüzleri mezarında yatıp geceleri mezarından kalkan, uykudaki insanların kanını emerek beslenen, gün ışımadan yeniden mezarına dönmek zorunda olan (çünkü ışıktayamaz) bir ölüdür. Vampirler çeşitli tılsımlar, haç ya da bitkilerle (örneğin sarımsak) geri püskürtülebilir; ama ancak yakılarak ya da yüreğine kazık çakılarak öldürülebilir. Vampir filmi, yulğı filminin, düşlemsel filmin yaygın bir çeşididir.*” Özön’ün yaptığı bu açıklamanın karşılığı pek çok filmde görülür. Gerçekten de Bram Stoker’ın *Dracula’sı* vampir türünün temsilini büyük ölçüde belirlemiştir. Korku türünün tarihsel seyrinde önemli bir yeri olan vampir filmlerinde yer alan vampir karakterlerinin özelliklerinde kimi zaman değişiklikler olsa da karakter tasarımı ve film atmosferi anlamında filmlerin temel karakteristikleri büyük ölçüde ilk örneklerle aynı kalmıştır. Edebiyattan sinemaya geçiş yapan vampir ikonunun belirleyicisi olması anlamında vampir temalı ilk filmlerin kendi dönemleri için sarsıcılığı buradan da anlaşılabilir. Vampir olgusunun orijini tam olarak bilinemesi de Avrupa kaynaklı mitik bir fenomen olduğu açıktır. Mite göre, vampirler günün belirli

evrelerinde yaşayan canavarlardır. İnsanı andıran görünümünün ardında acımasız bir yaratık yatan vampirler kan emerek beslenmektedirler. Kan, pelerin, karanlık, kötü kokular, tekinsiz şatolar, donuk yüz ifadeleri, soğukkanlı hareketler, gece yaşamak, varlıklı olmak ve kurnaz olmak vampirlerin özelliklerini yansıtır. Bunların yanı sıra kurt ve köpek gibi hayvanlar, ışık, dini semboller, kitaplar ve yerler onları korkutur. Vampir mitinin değişmeyen en önemli özelliklerinden birisi de bir vampirin kanını emdiği kişiyi de vampire dönüştürmesidir. Bu anlamda korku türünün pek çok alt türündeki kurmaca evrenle ortaklıklar görülebilir. Zombi filmleri bunun tipik bir örneğidir.

Vampir mitosu, temelde Avrupa'nın Ortaçağ efsanelerine dayanan bir anlatı olsa da dünyanın pek çok başka yerinde de hikâye geleneğine ve çeşitli sanat dallarına konu olmuştur. Bu örneklerden birisi de, Türk mitolojisinde vampir olgusunun çok da yeri olmamasına rağmen Türk sinemasıdır. *Dracula İstanbul'da*, Türk sinemasının ilk kült korku filmlerinden biri olmasının yanı sıra korku türünün bir alt kategorisi olan vampir temalı korku filmlerinin de yerli sinemadaki ilk temsilcisidir. Batı kaynaklı bir anlatı olan bu vampir hikâyesinin *Dracula İstanbul'da* filminde yerel motiflerle de süslenmesinin sebebi kitabın uyarlanmış şeklinde aranabilir. Ağır aksak bir endüstriyel yapı gösteren Yeşilçam'ın olanakları ölçüsünde iddialı bir deneme olan film, dönemi için yenilikçi teknikleri de sergilemesiyle dikkat çekicidir. Günümüzde bile Türk sinemasında *Dracula İstanbul'da* dışında ciddi bir vampir filmi denemesi olduğunu söylemek güçtür. Kutluğ Ataman'ın 1994 tarihli *Karanlık Sular* filmi gibi dikkate değer nadir örnekler dışındaki yerli vampir filmleri korku parodisi ya da korku-komedi karışımı olarak izleyicinin karşısına çıkmıştır. *Drakula İstanbul'da*; her şeyden önce ilk yerli vampir filmi örneği olması, kendisinden sonra uzun yıllar boyunca bu türün sessiz kalmış olması, yapımından yıllar sonra bile çeşitli film festivallerinde dikkat çekmesi ve bugün bile türü örnekleyen ciddi bir yapımın olmayışı gibi sebepler göz önüne alındığında oldukça önemli bir yapım olarak sinema tarihindeki yerini korumaktadır.

Öykü Öncelikli Yapı

Bir filmin anlatı yapısının anlaşılması için bakılacak başlıca göstergeler öykünün grameri, filmin gerçekçilik yaklaşımı, filmin nedensellik ile ilintisi, karakter tasarımı, yönetmenin görünürlüğü, anlatının sonu, filmin özdeşleşme/katharsis eğilimi ve filmin

mizansen kullanımı olarak sıralanabilir. Bu göstergeler göz önüne alınarak filmin ait olduğu anlatı sistemi anlaşılabilir.

Tür filmleri klasik anlatı sineması ile her zaman yakın bir ilişki içerisinde olmuştur. Özellikle de yapısı gereği korku türü, klasik anlatı şablonuna daha rahat oturmaktadır. Genellikle klasik anlatı sinemasının temelini oluşturan kahraman ile karşıt kahraman arasındaki daha düşük nitelikli çatışmalarla korku sinemasında sıklıkla karşılaşılır. *Drakula İstanbul'da* filminin öyküsü de bu türden bir kahraman-karşıt kahraman çatışması üzerine kurulur.

Korku türünün kapsamına giren filmler anlatı yapıları, olay örgüleri ve türsel özellikleri açısından klasik uyulaşımlara önemli ölçüde sadıktır. Bu filmler genel olarak son derece kötücül canavarların normal ilerleyen bir düzene saldırıya geçmeleriyle başlar. Bu saldırı düzen / düzensizlik / yeniden düzen döngüsünün ilk adımını oluşturur. Genellikle mantıklı bir sebebi olmayan (mutlak kötülüğü temsil eden) canavarların saldırısını karşılamak, onu engellemek, yok etmek, masumları kurtarmak gibi görevler ise diğer karakterlere düşer. Bu engelleyici karakterler çoğu zaman protagonist kahramanlardır ve saldırgan-canavarın sebepsiz ve mutlak kötülüğü temsil etmesinin aksine, sebepsiz ve mutlak iyiliği (adaleti) temsil ederler. Mutlak iyi ve mutlak kötü arasında kurulan bu çatışma düzen / düzensizlik / yeniden düzen döngüsünün ve klasik öykü yapısının işletilmesini sağlar. Korku türünün genel türsel uyulaşımları gereği saldırgan-canavara karşı koyacak olan karakterler ilk anlarda canavarın varlığına inanmaz. Canavarın olağan hayatı daha ciddi bir biçimde tehdit etmeye başlamasıyla varlığına inanılır ve çatışma ilerler. Korku türündeki yapımların pek çoğu bu klasik şablona oturur. *Drakula İstanbul'da* filmi de bu klasik şablona oturan bir tür filmidir. Drakula adlı vampir normal hayata karşı saldırıya geçmiş ve insanlar üzerinde egemenliğini artırmaya başlamıştır. Drakula'nın adı bir efsane gibi yayılmış ve yaydığı korku insanları sindirmiştir. Drakula'nın olağan hayata yaptığı bu saldırıyı engellemek Avukat Azmi adlı protagonist kahramana düşer. Yukarıda da değinildiği gibi, korku türünün yaygın bir uyulaşımı olarak, engelleyici kahraman olan Avukat Azmi, Drakula'nın vampir olup olmadığını anlamaya çalışırken çatışma ilerler. Mutlak iyiliği (adaleti) temsil eden Avukat Azmi, düzen / düzensizlik / yeniden düzen döngüsünün tamamlanmasını sağlar. Bu basit anlatı grameri ile klasik anlatı sineması geleneğinin öykü anlayışı arasında güçlü bir ilinti vardır.

Klasik anlatı yapısı ile modern anlatı yapısı arasındaki temel ayrımların başında öyküleme yaklaşımları gelir. Klasik anlatı sinemasının yapısı direkt olarak öykü, hikâye üzerine kuruludur ve *Drakula İstanbul'da* filmi klasik anlatı sinemasının öykü anlayışına yakındır. Tüm sinematografik unsurları ve anlatım olanaklarını kurmaca evrendeki öykünün “gerçekliği” ve ilerleyişi için kullanan film, klasik Aristotelesçi oyun sanatının üç perdeli anlatım izleğini takip eder. Öyküsünü ana karakter ve karşı karakter arasındaki çatışma üzerinde kurgulayan film serim, yükselen aksiyon, zirve, düşen aksiyon ve sonuçtan oluşan bir dramatik kavise dayanır. Klasik anlatı geleneğini takip eden filmler söz konusu bu dramatik kavisi tek bir olayı, hikâyeyi merkeze alarak çizer. Birbirlerine sıkı bir biçimde bağlı sebeplerin ve sonuçların öyküsel diziliminden meydana gelen klasik anlatı yapısında, seyirciyi içine çekmek üzere tasarlanan kurmaca evrene ait bilgiler yavaş yavaş verilir. İzleyicinin kurmaca evrene ilişkin edindiği her küçük bilgi bir sonraki soruyu ortaya koyar. Bu süreç izleyicinin, öykünün önemli karakterlerinden biriyle özdeşleşmesini ve çözüm aşamasında katarsise ulaşmasını içerir. *Drakula İstanbul'da* filmi de öyküsünü ana karakter ve karşı karakter arasındaki çatışma üzerinde inşa eden bir filmidir. Film net bir biçimde bölümlenebilen serim, yükselen aksiyon, zirve, düşen aksiyon ve sonuçtan oluşan bir dramatik eğri çizmektedir.

Aristoteles’in *Poetika* adlı eserinde sistematik hale getirdiği ve bugün bile klasik Hollywood sineması tarafından izlenen geleneksel öyküleme yapısına dayanan *Drakula İstanbul'da*, takip ettiği klasik dramaturji anlamında geleneksel (klasik) anlatı yapısının bir ürünüdür. Bu anlamda, film bir anlamı ya da anlatımın kendisini değil, öykünün anlatımını sorunsallaştırmaktadır. Anlatısını çok katmanlı bir yapı üzerine kurmak gibi bir kaygı duymayan filmin öykü merkezli yapısı ve öykü gramerinin bileşenleri aşağıdaki tabloda gösterildiği gibi özetlenebilir.

Tablo 3.1. Drakula İstanbul'da Filminin Öykü Merkezli Yapısını Gösteren Tablo

Filmin Adı	Drakula İstanbul'da
Anlatım	Öykü Merkezli
Öykü	Motivasyonel
Öyküleme	Mimetik
Öykünün Yapısı	Klasik Üç Perdeli Yapı
Öykünün Akışı	Aksiyona Dayalı
Öyküde Anlatı Katmanları	Tek Katmanlı / Yüzeyde Anlam
Öyküde Kahraman Merkeziliği	Ana Kahramana Bağlı Anlatım
Çatışma	Ana Karakter ve Karşıt Karakter Çatışması
Yardımcı Karakterlerin Rolü	Öyküyü İlerletmek, Seyircinin Aşamalı Olarak Bilgilendirilmesini Sağlamak
Karakter Derinliği	Derinliksiz / Tip
Seyirciyi Bilgilendirme Biçimi	Ekonomik Anlatım İlkesi
Öyküsel Alt Metin	Sıg, Yoruma Kapalı
Öyküyü Beslemeyen Öğelerin Varlığı	Öyküde İşlevi Olmayan Öge Yok
Filmsel Atmosfer	Öykü Merkezli, Türsel, Stabil
Oyunculuk Performansları	Stilize Performans
Anlatıda Yenilikçi Denemeler	Yenilikçi Denemeler Yok, Teknikler Standart
Aydınlatma, Dekor, Kostüm	Öyküye Dayalı
Öyküde Nedensellik İlkesi	Neden-Sonuç İlişkileri Sıkı
Zirve, Düşen Aksiyon ve Çözüm	Klasik Dramatik Eğriye Tam Uygun



Resim 3.2. Avukat Azmi'nin Kasabaya Gelişi

Klasik anlatı sinemasında filmin kendi kendini aracısızmış gibi sunması söz konusudur. Kendisini mimetik olarak sunan klasik anlatı öyküleri, seyircinin yapıtı anlamak için etken hale gelmesine ihtiyaç duymadığı ön kabulüne dayanır. İzleyiciye öykünün kendi evreninde ve kendiliğinden ilerlediğini hissettirmeyi amaçlayan klasik anlatı filmleri mimetik temsilden uzaklaşmaz. Avukat Azmi ve Drakula'nın mücadelesini anlatan *Drakula İstanbul'da* filmi de mimetik temsilin bu yaklaşımını uygular.

Film Avukat Azmi karakterinin Drakula'nın çağrısıyla yola çıkmasıyla açılır. Avukat Azmi, Kont Drakula'nın hususi avukatlığını yapmak üzere İstanbul'dan gelmiştir. Azmi gelişinin ardından derhal Drakula'nın arazisine gitmek için harekete geçer. İşte tam da bu noktada, yardımcı karakterlerin avukata ve dolayısıyla seyirciye anlatıyı adım adım ilerletecek küçük bilgiler vermeye başlaması, filmin klasik anlatı yapısının temel özelliklerinden birisini göstermesi yönünden önemlidir. Film süresince seyircinin aklında herhangi bir “soru işareti” kalmayacağı ve anlatıda yeri olan tüm bilgilerin kademe kademe izleyiciye “verileceği” daha ilk sahneden belli olur. Klasik anlatı sinemasının somut bir özelliğini yansıtan bu durumun daha filmin açılışında ortaya çıkması filmin anlatı yapısı hakkında fikir vericidir. “*Kilitli kapıları kurcalamak daima tehlikelidir*” sözleriyle Drakula'nın uşağı sahneye giriş yapar. Uşağın sahneye böyle sloganik bir replikle girişi ve bu sahnede avukat ile aralarında geçen konuşmalar klasik anlatı yapısının izleyiciyle kurduğu ilişkiyi göstermesi yönüyle dikkate değerdir. Son derece stilize sahneler, anlatıyı net bir şekilde evrelere bölen ve ilerleten replikler,

tipik oyunculuklar ve kostümden aydınlatmaya kadar filmsel anlatıda tutarlılık gösteren biçim filmin klasik anlatı yapısının özelliklerini sergileyeceğini daha giriş aşamasından itibaren göstermektedir. *Drakula İstanbul'da* filmi, klasik anlatı yapısının temel mantığında olduğu gibi, kurmaca evrendeki hikâyeye ve “gerçekmişgibi” somut bir katkı sağlamayan, öykünün mizanseninde ve dramaturjik yapısında yeri olmayan hiçbir öğeye yer vermemektedir. Klasik anlatı sinemasında karakterler kadar sinematografik anlatım unsurları da güdülenir. *Drakula İstanbul'da*, klasik anlatı yapısında tüm sinematografik unsurları ve anlatım olanaklarını öykünün seyri ve gerçekliğin kuruluşu için kullanma geleneğini takip eder. Tüm sinematografik öğeleri motivasyonel hale getiren ve güdüleyen filmin öyküsü anlamsal olarak tek katmanlıdır. Filmin bütün anlamı yüzeyledir. Aynı zamanda anlatının akışı yalnızca aksiyonlara bağlıdır.

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasına öykü, hikâyeye ve anlatım özellikleri açısından bakıldığında iki gelenek arasındaki en önemli farkın bu noktada ortaya çıktığı söylenmelidir. Modern anlatı sinemasında anlatım meselesinin kendisi başlı başına bir sorunsal ve öncelik olarak kavranırken, klasik anlatı sineması merkezine yalnızca öyküyü ve öykünün ilerleyişini alır. *Drakula İstanbul'da* filmine bakıldığında da ilk dikkat çeken unsur öyküdür. Bu noktada filmin “öykü merkezli” olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Dramatik yapıyı Drakula'nın İstanbul maceraları üzerine kuran filmin yoğun bir alt metin okumasına olanak tanıdığını ifade etmek zordur. Öykü merkezli bir yapıda olan klasik anlatıda hikâyeye dışında diğer tüm unsurlar öykünün istenilen şekilde işlenmesine, serim / düğüm / çözüm ya da düzen / düzensizlik / yeniden düzen üçlemesinin kurulumuna hizmet eder. *Drakula İstanbul'da* filminde de öne çıkan unsur açık bir şekilde öykünün, hikâyenin kendisidir. Hikâyeye göre Drakula, İstanbul'da evler satın almıştır ve İstanbul'a taşınacaktır. Karakterlerin, Drakula'nın Kazıklı Voyvoda'nın soyundan gelen bir vampir olduğunu anlamaları üzerine gelişen “öykü”, filmin seyircilere sunduğu neredeyse tek uğraktır. Anlatının öykü öncelikli bir yapıda olduğunu gösteren diğer bir gösterge ise karakter tasarımı ve oyunculuklar, aydınlatma, kamera kullanımı, standart kurgu teknikleri ve özel efekt gibi unsurların öyküyü “A noktasından B noktasına” taşımak üzere dizayn edilmiş olmasıdır. Dikkatli bir incelemeyle, filmde işlevi olmayan ya da işlevi muğlak olan hiçbir sinematik öğenin yer almadığı görülebilir.



Resim 3.3. Avukat Azmi'nin Kont Drakula'nın Gönderdiği Mektubu Okuduğu Bölümden Bir Kare

Avukat Azmi'nin açılış sahnesinden itibaren karşılaştığı yardımcı karakterlerin doğrudan öykünün ana hatlarını çizen ve öyküyü ilerleten ipuçları sunan replikler söylemesi, Azmi'nin Drakula'nın şatosuna geldiğinde uşakla karşılaşması ve uşağın diğer yardımcı karakterlerle aynı işlevi yerine getirmesi, öyküyü destekleyen atmosferin daha filmin ilk sahnesinden itibaren kurulması ve bu atmosferin film boyunca istikrarlı bir şekilde öykünün kendi filmsel evrenindeki tutarlılığına hizmet etmesi, müziğin atmosferi ve öyküyü beslemek üzere yoğun bir şekilde kullanılması, stilize kamera kullanımının öykünün gereksinimlerini harfiyen yerine getirmesi gibi özellikler film özelinde oldukça önemli göstergelerdir. Söz konusu bu özellikler klasik anlatı sinemasının öyküye, hikâyeye bakış açısının *Drakula İstanbul'da* filmindeki karşılıklarına gönderme yapar. Filmin bütününe bakıldığında, modern anlatı sinemasında olduğu gibi anlatının kendisinin bir sorunsal olarak değerlendirildiğini söylemek mümkün değildir. *Drakula İstanbul'da* klasik tekniklerin dışına çıkarak yeni anlatım yöntemleri aramamakta, korku ve fantastik türlerin egemen uyuşmalarına birebir sadık kalarak hikâyesini anlatmayı denemektedir.



Resim 3.4. Köylülerin Avukat Azmiyi Kont Hakkında Uyardıkları Bölümden Bir Kare

Drakula İstanbul'da filminin anlatı yapısı özelliği olarak öykünün öncelenmesinin bir diğer göstergesi de sahneler arasındaki bağlantıdır. Modern anlatı sinemasında genel olarak sahnelerin kendi başlarına var olabildiği, yani sahnelerin kendi içlerinde filmin bütününden bağımsız bir anlama açılabilirdiği ya da filmin egemen atmosferinin dışına çıkabilirdiği görülür. Başka bir ifadeyle, modern anlatı sinemasında her sahne kendisi için varken klasik anlatı sinemasında her sahne öykünün, filmin bütünü için vardır. Modern anlatıda bazı repliklerin, sahnelerin ve hatta nadiren de sekansların filmin bütününde öyküyü sürdürmeye hizmet etmediğini görmek olağandır. Böylesi bir tasarımda filmde yer alan kimi sahnelerin yalnız bırakıldıklarında da bir anlamlarının, bir meselelerinin olduğu görülebilir. Yani bir modern anlatı filminde bir sahne filmin bütününden bağımsız okunduğunda da anlamlı olabilir. Oysa bu durum klasik anlatı yapısının özelliklerini taşıyan filmlerde çok nadiren görülebilir. *Drakula İstanbul'da* filminde de klasik anlatı sinemasının sahne şablonu kendisini göstermektedir. Filmin herhangi bir sahnesi diğerlerinden ayrılarak bakıldığında herhangi bir anlam ifade etmez. Böyle anlatı yapılarında herhangi bir sahneyi filmde çıkarmak bir dışlinin ait olduğu yapıdan çıkarılmasına benzer bir etki gösterir. Çünkü filmde sahneler kendi bütünlükleri için değil filmin bütünlüğü için vardır. Her sahne diğer sahnenin sebebi, önceki sahnenin ise sonucudur. Sahnelerden birisini filmde çıkarmak anlatı yapısını bozar ya da bir kusur gibi görünür. Tüm bunlardan hareketle, *Drakula İstanbul'da* filminin klasik anlatı sinemasının öykü öncelikli yapısını takip ettiği sonucuna varılabilir. Klasik anlatı

sinemasının öykü öncelikli yapısı aynı zamanda neden-sonuç ilişkisi açısından da önemlidir.

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasına öykü, hikâye kapsamında bakıldığında iki sinema geleneği arasındaki farklardan birisi de mizansen noktasında ortaya çıkar. Mizansen kavramı; karakter tasarımı, ışık, dekor, makyaj, kostüm gibi sinematik anlatım unsurlarını kullanarak sahnelemek, sahneye koymak anlamına gelir. Sinematografinin alanına giren ve anlatıyı direkt olarak biçimlendiren bu başat unsurların kontrolü ve kullanımı yönetmenin sinema dilinin belirleyicisi olduğu kadar anlatı yapısının da belirleyicisidir. Yaygın olarak bir klasik anlatı filminden beklenen, mizansen oluşturarak karakter tasarımı, ışık, dekor, makyaj, kostüm gibi sinematik anlatım unsurlarının tamamının öyküye dayalı bir biçimde kullanılmasıdır. Yani, klasik anlatı yapısında bir kurmaca film evreni, mümkün kurmaca evrenlerin en gerçekmişgibi olanı, en biçimsel olanı ve aynı zamanda en karakteristik olanıdır. Klasik anlatı sinemasında bir film evreni, seyirciyi anlattığı dünyanın gerçekliğine ikna etmek için etki ve gerçeklik yanılsaması oluşturacak tüm bileşenleri kullanır. Dolayısıyla mizansen de bütünüyle kurmaca evrendeki öykünün gerçekçiliğine, seyirciyi film evrenine sokmaya ve düşünsel süreci deaktif edilen seyirciyi hikâye içinde oyalamaya hizmet eder. *Drakula İstanbul'da* filmi de kendi kurmaca evrenini, mümkün evrenlerin en gerçekmişgibi olanı gibi kurar. Film, izleyiciyi anlattığı kurgusal evrenin gerçekliğine ikna etmek ve bu gerçeklik yanılsamasını anlatı boyunca korumak amacıyla gerçeklik etkisine hizmet etmeyen hiçbir mizansen öğesine yer vermez.

Epizodik Yapı

Modern anlatı sinemasında film içinde çeşitli şekillerde oluşturulmuş olan ayrımların olay örgüsünün yerini aldığı görülebilir. Klasik anlatı sinemasının yapısının öyküyü sinema sanatının en temel ögesi olarak kavrama eğiliminin aksine, modern anlatı sinemasının yapısı epizodik olarak var olabilir. Epizotlar halinde var olan, çeşitli ayrımlardan meydana gelen bu yapının her bir parçası diğer parçalardan bağımsız olarak görünebilir ve okunabilir. Bu durum filmin düşünsel yönü kadar öyküsel ve teknik devamlılık için de geçerlidir. Bir modern anlatı filminde zamansal, anlamsal ve mekânsal olarak umulmadık gelişmeler görülebilirken, klasik anlatı filmi öykünün

tutarlı ve mantıksal seyrinden izleyiciyi alıkoyan her tasarıma karşıdır. *Drakula İstanbul'da* filmi de klasik anlatı sinemasının bu tavrını izler.

Drakula İstanbul'da filmi öyküleme olarak sıkı sıkıya güdülenmiş bir öyküye sahiptir. Filmin öyküsü izleyiciye kendi kurmaca evrenindeki gerçeklik dışında bir alan bırakmamaktadır. Film zamansal, anlamsal ve mekânsal olarak epizodik bir yapı göstermekten oldukça uzaktır. *Drakula İstanbul'da* filmi zamansal olarak belirgin bir kronolojiyi takip etmesi yönünden modern anlatı sinemasının zaman kavrayışından uzaklaşarak klasik anlatı sinemasının zaman kavrayışına yaklaşmaktadır. Film mekânsal anlamda kurulan her anlatım ögesinin film atmosferi içerisinde belirgin bir güdülenme göstermesi yönünden de modern anlatı sinemasının mekân kavrayışından uzaktır. Filmde sahne tasarımından dekorlara kadar mekânsal olarak görünür olan her unsur yalnızca öykünün kurulumuna, ilerlemesine ve gerçekmişgibiliğine hizmet etmektedir. Film zamansal ve mekânsal olduğu kadar anlamsal olarak da modern anlatı sinemasının izleyiciyi aktif bir düşünce sürecine sokma çabasını taşımamaktadır. İzleyiciye sunulan yalnızca öykünün kendisi yani Drakula'nın İstanbul macerasıdır. Özetle, *Drakula İstanbul'da* filmi epizodik ayrımlardan değil, neden-sonuç bağlantıları sıkı bir biçimde kurulmuş olan motivasyonel bir bütünsel öyküden oluşmaktadır.

Gerçekçilik Yaklaşımı

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması gelenekleri arasındaki farklardan bir diğeri de gerçekçilik yaklaşımına nasıl baktıklarıyla ilgilidir. Bu noktada “gerçekçilik” ile kastedilen durum doğru anlaşılmalıdır. Sinemada “gerçekliğin kusursuz bir taklidini yapmak” ve “nesnel gerçekliği sinemanın imkânlarıyla yakalamak” gibi özetlenebilecek iki farklı gerçekçilik perspektifi söz konusudur. Gerçekliğin taklidini yapmak klasik anlatı sinemasının mimesis kavrayışına denk düşerken, nesnel gerçeği sinemanın imkânlarıyla yakalamak, gerçeği yorumlamaksızın sahnelemek anlamına gelmektedir. Klasik anlatı sinemasının kurgusal gerçekçilik yaklaşımının aksine; Siegfried Kracauer ve Andre Bazin gibi kuramcılar sinematik görüntünün gerçeği direkt olarak saptayabileceğini, hayatın ve dolayısıyla gerçeğin sinematografik olanaklarla manipüle edilmeksizin kaydedebileceğini, kaydetmesi gerektiğini düşünürler. Bu iki gerçekçilik yaklaşımının sinemada uygulanma biçimleri

arasında devasa farklar olduğu gibi, sinema sanatının gerçeklik olgusuna nasıl bakması gerektiği konusunda teknik, estetik ve ideolojik yorumları arasında da farklar vardır.

Aristoteles’e göre sanat yaşamın taklit edilmesinden, yani mimesisten doğar. Chandler ve Munday, mimesis kavramını “*Kabaca, sanatın ve edebiyatın bir amacı olarak yaşamın taklidi*” (Chandler ve Munday, 2018: 288) şeklinde tanımlar. Chandler ve Munday’ın ifadeleriyle, “*Temsilde mimetik amaç, sanki doğrudan ve aracısız olarak deneyimleniyormuş ve de var olmayanı var ediyormuş gibi, dışsal bir gerçekliğin gözlemlenebilir özelliklerini yakından taklit etme veya benzetimini yapma çabasını içerir*” (Chandler ve Munday, 2018: 288-289). Klasik anlatı sineması yarattığı film evreninin gerçekliğini tartışmaya açmayan bir yapı göstermektedir. Burada gerçeklik aslında belirli araçlar tarafından üretilmekte ve yorumlanmaktadır; ancak aracı kendisini değil yarattığı gerçekliği vurgular ve seyirciden bu gerçekliği kabul etmesini bekler. Klasik anlatı sineması geleneğinin gerçekçilik yaklaşımı seyircinin kurmaca evrene doldurulan her öğeyi yorumlamaksızın alımlaması ve anlatının sonuna kadar kabul ettiği o gerçeklik içinde kalmasıdır. Bunu sağlamak için de ışık, ses, makyaj, dekor, kamera, oyunculuk gibi tüm sinemasal öğeler film evrenindeki gerçekliği doğrulamak ve sürdürmek üzere işlev görür. Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasının “gerçekçilik” kavrayışları Hayward’ın aşağıdaki ifadeleriyle daha iyi anlaşılabilir:

“Film söz konusu olduğunda, muhtemelen, iki farklı gerçekçilikten söz edilebilir. İlki, ideolojik işlevi gerçekçilik yanılsamasını gizlemek olan kesintisiz bir gerçekçiliktir. İkincisi ise, kamerayı hileli olmayan bir tarzda kullanmaya çalışan ve gerçekçiliğin amacını onun gerçeğin bir okumasını, hatta birkaç okumasını aktarma konusundaki yetisi olarak gören, estetik bir gerçekçiliktir. Gerçekliğin kesintisiz olanı düşünüldüğü zaman, anlatı yapıları tarafından desteklenen film tekniği yanılsama düşüncesini ortadan kaldırır ve ‘gerçekçilik etkisi’ni oluşturur. Kendi mitleştirici ve doğallaştırıcı işlevini gizler ve kendisini sorgulamaz –çünkü belli ki böyle yaptığında kendi gerçekçiliğinin otantikliğini yıkabilir. Kameranın hareketlerinde, ışıklandırma, renk, ses ve kurgunun kullanımında hiçbir şey gerçekçilik etkisinin yanılsamacı doğasına dikkat çekmez. Bütün amaç gerçekçiliği güvence altına alarak, izleyiciyi yanılsamanın içerisinde tutmaktır” (Hayward, 2012: 178).

Çalışma kapsamında incelenen *Drakula İstanbul'da* filminin gerçeklik yaklaşımı doğrudan Hollywood'un klasik anlatı stilinin bir uzantısıdır. Bonitzer'in *Kör Alan* ve *Dekadraj* adlı eserinde, “Genel olarak Amerikan sineması, belki de damgasını taşıdığı hiperrealist sendromdan dolayı gerçekliği sık sık, yanıltılmış, altüst olmuş, kendinden geçmiş bir bilinci yutan bir tuzak olarak ele alır” (Bonitzer, 2011: 118) ifadesiyle altını çizdiği gibi, Hollywood stili gerçeklik yalnızca kurmaca film evreninde karşılaşılabilecek bir tasarımdır. Bu gerçeklik, bir bakıma hiperrealist bir öz taşımaktadır. Hollywood kaynaklı klasik anlatı sinemasının gerçekliği, gerçekliği her anlatıda yeniden tasarlayan ve söz konusu bu gerçekliği yalnızca ilgili kurmaca evrene hapseden bir yapıdır. Bu çerçevede, klasik anlatı sinemasının başat özelliklerinin tamamını barındıran *Drakula İstanbul'da* filminin gerçeklik yaklaşımı için de aynı cümle kurulabilir. *Drakula İstanbul'da* filminin gerçeklik tasarımı yalnızca bu filmin kurmaca evrenini ilgilendirir ve yalnızca Drakula ile Avukat Azmi'nin yarattığı antagonist-protagonist çatışması sonlanıncaya dek geçerliliğini koruyabilir. Bu tür bir gerçeklik, sinema sanatı vasıtasıyla yaşamın çeşitli hücrelerine temas edemez. Bu, kurmaca film evrenin sınırlarını aşma olanağını içinde barındırmayan sık bir gerçekliktir.

Drakula İstanbul'da filminin gerçeklik yaklaşımı belirgin bir biçimde klasik anlatı sinemasının izlerini taşır. Film, seyircinin kurmaca *Drakula İstanbul'da* evrenine doldurulan tüm anlatım öğelerini yoruma kapalı bir şekilde izlemesi ve anlatının sonuna kadar ikna edildiği kurmaca gerçeklik içinde kalması üzerine kuruludur. Filmin ışıklandırması, renk ve ses tasarımı, kurgu tekniği ve kamera kullanımı da *Drakula İstanbul'da* film evreninin gerçekçiliğini sürdürmeye odaklıdır. *Drakula İstanbul'da* filminin modern anlatı sinemasında sıklıkla görüldüğü gibi, nesnel gerçekliği sinemanın imkânlarıyla yakalamak, gerçeği ya da gerçeğin çoklu olanaklarını sinematografik olanaklarla manipüle edilmeksizin kaydetmek ve saptadığı gerçeği seyircinin yorumuna açmak gibi bir eğilimi söz konusu değildir. Filmin teknik, estetik ve ideolojik anlamda gerçekçilik yaklaşımı tümüyle klasik anlatı sineması geleneğinin bir ürünü olmasından kaynaklanmaktadır.

Filmde Nedensellik İlkesine Bağlılık

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması arasındaki temel farkların başında anlatıda neden-sonuç ilişkisine nasıl yaklaşıldığı gelir. İki anlatı geleneği arasında neden-sonuç ilişkisine yaklaşımları açısından da majör bir fark bulunmaktadır.



Resim 3.5. Avukat Azmi Kont'un Şatosunda

Klasik anlatı sinemasının en önemli özelliklerinden birisi de sıkı bir şekilde neden-sonuç ilişkisine yaslanmasıdır. Modern anlatı geleneğinden gelen filmlerin aksine, klasik anlatı geleneğinden gelen filmler tamamen nedensellik zinciri üzerine kurulur. Buckland'ın da dediği gibi, “*Neden-sonuç mantığını çözümlemenin en verimli yollarından biri, sahneleri farklı bir sıralamayla hayal etmektir*” (Buckland, 2018: 49). *Drakula İstanbul'da* filminin olay akışı düşünüldüğünde sahnelerin yerlerini değiştirmenin olanaksız olduğu görülebilir. Filmin son derece sıkı bir şekilde neden-sonuç ilişkisiyle yapılandırılmış olduğu, filmde seyirciye kurmaca evren gereği yalnızca neden-sonuç mantığını sürdüren bilgiler verildiği söylenebilir. Öte yandan, bu bilgileri içeren sahnelerden herhangi birisinin yapıttan çıkarılması ile filmin akışının bozulacağı da açıktır. Çünkü film, klasik anlatı sineması geleneğinin neden-sonuç anlayışına sahiptir. *Drakula İstanbul'da* filminde her sahne bir sonraki sahnenin nedeni, bir önceki sahnenin ise sonucu olarak kurgulanır. Bu işlevi yerine getirmeyen sahneler klasik anlatı yapımlarında görülmez.

Klasik anlatı sineması filmleri, neden-sonuç ilişkisine dayanarak filmin başlangıç durumunu değiştiren olaylarla açılır. İzleyici daha sonra anlatının yeni bir duruma evrilişini takip eder. Bu durum serim / düğüm / çözüm ya da düzen / düzensizlik / yeniden düzen şeklinde basit bir formülasyonla ortaya koyulur. *Drakula İstanbul'da*, tam da bir klasik anlatı filminden beklendiği gibi, başlangıç durumunu değiştiren olaylarla başlar. Filmin başlangıç durumunu değiştiren devinim Kont Drakula tarafından yapılır. Kötü planları olan ana karakter Kont Drakula, Avukat Azmi'yi kişisel avukatlığını yaptırmak üzere şatosuna getirtir. Avukat Azmi'nin şatoya gelmesiyle birlikte serim / düğüm / çözüm ya da düzen / düzensizlik / yeniden düzen yapı kurulmaya başlar. Söz konusu üç aşamalı yapıda esas olan, film evreninde meydana gelen olaylar arasında nedensel bir ilişkinin var olmasıdır. *Drakula İstanbul'da* filminin neden-sonuç mantığı klasik anlatı sinemasının neden-sonuç mantığını yansıtır. Filmde hiçbir olayın nedensiz bir şekilde gerçekleşmediği, her olayın bir önceki olaydan kaynaklandığı görülmektedir. Neden-sonuç ilişkisinin kurulabilmesi için en önemli unsurlar ise elbette karakterlerdir.

Karakter Tasarımı

Korku türünün seyircileri üzerindeki duygusal etkileri genel olarak şok, gizem, gerilim, nefret, iğrendirme gibi biçimlerde yaratılmaya çalışılır. Korku türünün doğası gereği bu hisler fazlasıyla karakter tasarımlarına ve uylaşımlarına dayanır. Korku türünün karakterleri neredeyse her zaman deforme edilmiş biçimlerde, tekinsiz, merhametsiz, adaletsiz, acımasız yani mutlak olarak kötücül tipler olarak ortaya çıkar. Çözümlemeye konu olan *Drakula İstanbul'da* filminin ana kahramanı olan Kont Drakula da korku türünün egemen karakter uylaşımlarına bütünüyle uymaktadır.

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması arasındaki farkların en önemlilerinden birisi de karakter tasarımında ortaya çıkar. Bu iki majör anlatı geleneğinin karakter tasarımları birbirlerinden tamamen farklıdır. Bir modern anlatı filmi genel olarak anlatısını bir merkezi karakterin üzerine kurmaz. Modern anlatı sinemasında bir amaçla güdülenmiş ve arzusunun peşinden tutarlı bir motivasyonla giden karakterlere rastlamak zordur. Modern anlatı filmlerinde genel olarak tüm karakterlerin anlatıdaki önemi eşit derecededir. Yani, kahraman karakterler söz konusu değildir. Bu bağlamda, hikâyenin gidişatında karakterlerin edimlerinden ziyade temsil

ettiği meseleler, fikirler, sorunsallar ve tartışmalar önemlidir. Klasik anlatı sinemasında ise hikâyenin gidişatı tamamen karakter edimlerine bağlıdır ve anlatı bütünüyle karakter merkezli kurulur. Öyle ki, bir klasik anlatı filminin kurmaca evreni için tasarlanan bir karakter yalnızca o dünyaya ait bir tasarımdır. Tıpkı *Drakula İstanbul'da* filminin merkez karakteri olan Kont Drakula gibi. *Drakula İstanbul'da*, bütünüyle “kahraman merkezli” bir filmidir ve anlatının ilerlemesi bütünüyle ana kahramanın edimlerine bağlıdır.

Aile melodramları hariç, western, bilim-kurgu ya da suç filmi başta olmak üzere tür filmlerinin merkez kahramanı çoğu zaman erkektir. Merkezi erkek kahramanlar aynı zamanda anlatının tematik ilkelerini de temsil eder. Onların eylemleri ne kadar bireysel görünürse görünsün, bu kişiler aslında çoğu zaman bir grubun, yasanın, düzenin, dengenin, tüm insanlığın hizmetindedir (Abisel, 2016: 68). *Drakula İstanbul'da* filminin de protagonist ve antagonist (ana kahramanlar) kişileri tür filmlerimin geleneksel yapısına uygun bir şekilde farklı iki kutbu temsil eden erkek kahramanlardır.

Protagonist, dramatik yapısı olan bir anlatıdaki ana kahramandır. Protagonist, antagonistin çatışmaya girdiği eksen film kişisidir (Chandler ve Munday, 2018: 334). Antagonist, dramatik yapısı olan bir anlatıda protagonist kahramanın karşısındaki ana kahramandır. Antagonist çoğu zaman acımasız ve kötücül bir düşmandır; ancak protagonist kahramanın acımasız ve kötü bir anti kahraman olduğu durumlarda antagonist hayranlık uyandıran özellikler taşıyan bir film kahramanı olabilir (Chandler ve Munday, 2018: 28). Bu tanımlamalara göre, çoğunlukla iyilik, düzen ve adalet gibi değerleri temsil eden ana kahraman olan protagonist ile saldırganlık, acımasızlık gibi kötücül değerleri temsil eden antagonist bazı filmlerde yer değiştirebilir. *Drakula İstanbul'da* filminin protagonist ve antagonist kahramanları böyle bir özellik gösterir. Bu durum, çoğunlukla anti-kahramanın merkezde olduğu anlatılarda ortaya çıkar. Anti-kahraman, “*Bir anlatı veya dramada geleneksel olarak kahramanlara has metanet, cesaret, dürüstlük, ahlak gibi hayranlık uyandıran niteliklerden yoksun merkezi karakter*” (Chandler ve Munday, 2018: 28) olarak tanımlanır. Bir anti kahraman üzerine kurulan *Drakula İstanbul'da* filmi de böyle bir örnektir. Filmin protagonist kahramanı Kont Drakula, antagonist kahramanı ise onu engellemekle görevli olan Avukat Azmi'dir. Kont Drakula kötücül ve şeytani değerleri temsil ederken, Avukat

Azmi düzeni, cesareti ve adaleti temsil eder. *Drakula İstanbul'da*, açık bir biçimde antagonist-protagonist zıtlığı üzerine kuruludur.

Tablo 3.2. Kont Drakula'nın Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Kont Drakula
Karakterin Anlatıdaki Yeri	Ana Karakter
Karakterin Niteliği	Protagonist Karakter
Karakterin Sunumu	Serim Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Sürekli Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Ahlaki Temsili	Mutlak Kötülük Temsili
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Başlatmak, Sürdürmek
Karakter Harekete Geçiren Unsur	Arzu, Amaç
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	Kararlı, Güdülenmiş, Motivasyonel
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Fantezi ve Korku Uylaşımlarına Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Karaktere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı



Resim 3.6. Kont Drakula Karakteri

Modern anlatı sinemasının karakterleri güdülenme ve motivasyondan yoksundur ya da bu karakterlerin güdülenmeleri klasik anlatı filmlerinin karakterlerine göre daha zayıftır. Bu karakterlerin açık ve net bir biçimde tanımlanan hedefleri, varmak istedikleri bir nokta ya da onları koşullayan somut bir arzu genellikle yoktur. Modern anlatı filmlerinin karakterleri bu yönleriyle gerçek hayatın sıradanlığı içinde savrulan insanlara çok benzer. Onların planları, rotaları, iniş ve çıkışları son derece belirsizdir. Klasik Hollywood sineması ise anlatısını bir amaca odaklanmış ve hedefi için harekete geçen, ne olursa olsun hedefine ilerlemeye çalışan, belirli özelliklerle donatılmış karakterler üzerinden kurar. *Drakula İstanbul'da* filminin karakterleri de bu şekilde kurulmuştur. Kont Drakula, bir arzu ve motivasyon çerçevesinde tasarlanmış bir karakterdir. Drakula, amacına odaklanmış ve bunun için harekete geçen, ne olursa olsun hedefine ilerlemeye çalışan bir karakter olarak anlatısal bir koşullanmışlık içinde devinir. Bu yönüyle bariz bir biçimde bir klasik anlatı karakteridir. Filmin bir diğer ana karakteri olan Avukat Azmi de klasik anlatı sineması geleneğinin karakter tasarımına uygun düşmektedir.

Korku türü de diğer tüm tür filmleri gibi geleneksel dramatik anlatı yapısına yaslanır. Film kahramanlarının sıkı bir neden-sonuç ilişkisi zincirine bağlı olan örgüde devinmesi, giriş-gelişme-çatışma-çözüm gibi basitleştirilen anlatı gramerine uyulması ilk bariz göstergelerdir. Diğer tür filmlerinde olduğu gibi, korku türündeki filmlerde de açılış sekansında kurmaca korku evreni tanıtılır, olağan ve sıradan düzen bozulur, normalliğin yerini ölüm ve felaketin egemen olduğu bir durum alır. Ana kahraman, izleyiciyi korku hissiyle baş başa bırakan öykünün başlaması için, bulunduğu yeri terk ederek yeni bir çevreye katılır. Kahraman merakı yüzünden geçmişi, geleceği, bir mekânı ya da nesneyi kurcalar. Gerilim yükselir ve kurtuluşun zor olduğu bir dramatik çatışma meydana gelir (Abisel, 2016: 182). Neredeyse her zaman antagonist ve protagonist kişiliklerin/tiplerinin arasındaki dışsal bir çatışmaya dayanan bu tür filmlerinde çatışmanın zirveye ulaşmasını aksiyonun tansiyonunun düşmesi ve çözüm evresi takip eder.

Korku filmlerinin genelinde “kurtarıcı/kahraman”, çoğunlukla orta sınıftan, azimli ve ilkeli beyaz bir erkektir. Kişisel çıkarlarını bir kenara bırakıp dünyanın

geleceğini, çevresini ve görevini önceleyen bu kahraman, tehlikelerle yüzleşmekten korkmaz, tehdit edilmesine rağmen geri adım atmaz ve kötülüğü yok etmek için var gücüyle savaşıır. Korku filmlerinin çoğunda öykü, tehlike ve tehlikeyi yok etmeye çalışan ana kahraman arasındaki çatışmaya dayanır. Bu filmlerde yalnızca tehlikenin niteliğı hakkında bilgilendirici olma işlevi gören kurbanlar da vardır. Kurbanlar bir kişi ya da grup olabilir. Korku filmlerinin çoğunluğunda kurbanlar kadınlardır ve bu kadınlar son derece edilgendir (Abisel, 2016: 193-194). *Drakula İstanbul'da* filminin ana kahramanı ve edilgin kadın kahramanı da korku türünün bu geleneksel perspektifine göre tasarlanmıştır. “Kurtarıcı/kahraman” olan Avukat Azmi, azimli, kararlı, korkusuz ve ilkeli bir tiptedir.



Tablo 3.3. Avukat Azmi'nin Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Avukat Azmi
Karakterin Anlatıdaki Yeri	Ana Karakter
Karakterin Niteliği	Antagonist Karakter
Karakterin Sunumu	Serim Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Sürekli Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Ahlaki Temsili	Mutlak İyilik ve Adalet Temsili
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Başlatmak, Sürdürmek, Sonlandırmak
Karakteri Harekete Geçiren Unsur	Ana Karakterin Edimleri
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	Kararlı, Güdülenmiş, Motivasyonel
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Türsel Uylaşımlara Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Karaktere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı

**Resim 3.7.** Avukat Azmi Karakteri

Klasik anlatı sineması izleyicilere neden-sonuç ilişkisine yaslanan bir öykü sunar ve bu öykünün seyirciye özdeşlik kurdurabilecek bir film evrenini oluşturabilmesi beklenir. Seyirciye özdeşlik kurdurabilmesi beklenen anlatı izleyicilerin duygularına seslenir. Klasik anlatı filmleri şu ya da bu şekilde bir duygu ekseninde kurulur. Duyguların harekete geçirilmesi ve özdeşleşmenin kurulması bağlamında bir unsur

özellikle öne çıkar: karakter. Karakterler hem anlatıyı A noktasından B noktasına taşıma rolünü üstlenen hem film evreninin gerçekmişgibiliğini oluşturan hem de özdeşleşme (katarsis) kurduran unsurlardır. Karakterlerin işlevlerini yerine getirirken yaptıkları her hareketin film evreninde tutarlı bir zemini vardır. Karakter bir amaçla güdülenir ve bu güdülenme neden-sonuç ilişkisinin kurulması, özdeşleşmenin oluşması, gerçekmişgibiliğin ortaya çıkması ve anlatının sona doğru evrilmesi gibi sonuçlar yaratır. *Drakula İstanbul'da* filmi klasik anlatı geleneğinin karakter tasarımıyla örtüşmektedir. *Drakula İstanbul'da*, Romanya'da yaşayan Drakula ile Drakula'nın avukatlığını üstlenen Azmi adlı eksen karakterlerin çatışması üzerine ilerler. Hikâyeye göre Drakula, Romanya'da yaşayan bir vampirdir. Kazıklı Voyvoda olarak da bilinen III. Vlad'ın soyundan gelmektedir ancak zalimliğini herkesten gizlemektedir. Karanlık bir atmosferi olan, gizli bölümlerle dolu, tekinsiz bir şatoda yaşamaktadır. Görkemli ve ürkütücü şatosunda uşakları, şoförleri ve hizmetçileri vardır. Saf bir kötülüğü temsil eden Kont Drakula insanların kanlarını emerek yaşamaktadır. Bir kurgusal anlatıda protagonist karakter öykünün birincil kişisidir ve öyküde çoğunlukla bu eksen karakterin edimlerini engellemek üzere bir de antagonist karakter yer alır. *Drakula İstanbul'da* filminde eksen karakterin tam tersini temsil eden kişi Avukat Azmi'dir. Azmi, Kont Drakula'nın arzusuna erişmesini engelleyecek, kötücül planlarına bir son verecektir. Ancak Drakula, anlatı gereği bir amaçla güdülenmiş bir klasik anlatı karakteri olarak sonuna kadar çabalarını sürdürecektir. Öte yandan, her klasik anlatı filminde olduğu gibi *Drakula İstanbul'da* filminde de güdülenme yalnızca karakterlerle ilgili değildir. Sinematografik anlatıda yeri olan tüm unsurların güdülmesi olabilir. Klasik anlatı yapısında ışık tasarımı, dekor ve kostüm gibi çeşitli filmsel öğeler de bir amaçla güdülenir. Klasik anlatı filmleri karakter yaratımından dekorlara kadar bir paketlenmiş bir tasarım görünümü verir. Bu anlamda, genellikle anlatıda yeri olmayan bir unsurun sahnede de yeri yoktur. *Drakula İstanbul'da* bu tasarıma tamamen uymaktadır. Filmde Kont Drakula'nın yaşadığı şatonun tasarımından dekorların dizaynına, karakterlerin niteliklerinden aydınlatma biçimine, repliklerden mizansene kadar tüm anlatım unsurlarının bir yeri vardır. Söz konusu bu unsurların tamamı hem türsel uyulaşımlara hem de klasik anlatı sinemasının kurmaca film evreninin gereksinimlerine uygun düşmektedir.

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasının karakter tasarımları arasındaki farklarından birisi de karakterlerin ruhsal ve psikolojik yönlerinin tutarlılığı konusundadır. Modern anlatı sinemasının karakterleri genellikle inişleri çıkışları olan, her durumda standart tepkiler göstermeyen, ruhsal ve psikolojik yönden derinlikleri ve çözümlenemeyen yönleri bulunan karakterlerdir. Klasik anlatı yapısının karakterleri ise ruhsal ve psikolojik açıdan anlatı boyunca tutarlılık gösterir. İniş çıkışları çok fazla olmayan, istikrarlı ve sabit karakterler çizen klasik anlatı sinemasının bu özellikleri derin karakterler olmamalarından kaynaklanmaktadır. Diğer bir ifadeyle, klasik anlatı sinemasının karakter tasarımları daha çok “tip” kullanımına dayanmaktadır. Karakterler derinliksiz, tipik tasarımlardır. *Drakula İstanbul’da* filminin tüm karakterleri tipik özellikler gösterir. Bu karakterlerin hangi durumlarda ne yapacakları kolay bir şekilde kestirilebilir, edimleri standart ve stilizedir. Filmdeki tüm karakterler bir anlamı, tartışmayı ya da sorunsalı açmak üzere değil yalnızca öyküyü bir yerden bir yere taşımak üzere tasarlanmıştır. Aşağıdaki tabloda bu karakterlerden birinin anlatıdaki yeri örnek olarak sunulmaktadır.

Tablo 3.4. Kont Drakula’nın Uşağının Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Kont Drakula’nın Uşağı
Karakterin Anlatıdaki Yeri	Yardımcı Karakter
Karakterin Niteliği	Protagonist Karaktere Bağlı
Karakterin Sunumu	Serim Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Belirli Aralıklarla Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Ahlaki Temsili	Yok
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Sürdürmek
Karakter Harekete Geçiren Unsur	Ana Karakterin Edimleri
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	İkincil, Yönlendirilen, Düğüm Çözen
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Türsel Uylaşımlara Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Ana Karakterlere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı



Resim 3.8. Kont Drakula'nın Uşağı

Klasik anlatı sinemasında seyirciye bir duygu sunma ve sunulan bu duygu yoluyla özdeşleşme kurdurma yönelimi vardır. Bu özdeşleşme tam bir özdeşleşme olabileceği gibi karakterin belirli yönleri, amaçları, özellikleri ya da edimleri üzerinden de olabilir. Klasik anlatı yapısının bu yönelimi, seyircinin anlatıya katılmasını ve kendisini hikâyeye kaptırmasını kolaylaştırır. Yani anlatımın kendisini gizleyip anlatıcıyı görünmez kılarak izleyicisini bu illüzyonun içerisine alır. Klasik anlatı sinemasının bu eğilimi, filmin yaratıcısı olarak yönetmenin ‘gizliliğini’ gerektirir. Dolayısıyla, yönetmenin varlığını ima ettiği, varlığını gösterdiği ve kimi zaman da varlığının altını çizdiği modern anlatı sinemasının aksine, klasik anlatı filmlerinde yönetmen kendi varlığını gizli tutar. Klasik anlatı sinemasında önemli olan kurmaca film evrenindeki öykünün gerçekçiliği ve görünümüdür. Bu nedenle tüm anlatım unsurları aynı amaca hizmet eder.

Tablo 3.5. Güzin Arsoy’un Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Güzin Arsoy (Azmi’nin Sevgilisi)
Karakterin Anlatıdaki Yeri	Yardımcı Karakter
Karakterin Niteliği	Protagonist ve Antagonist Karaktere Bağlı (Edilgen)
Karakterin Sunumu	Düğüm Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Düğüm Aşamasından Sonra Sürekli Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Ahlaki Temsili	Mutlak İyilik, Saflık, Dişilik, İdeal Eşlik
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Olgunlaştırmak, Sonlandırmak
Karakter Harekete Geçiren Unsur	Ana Karakterin Edimleriyle Geline Düşüm
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	Kararlı, Güzlenmiş, Motivasyonel
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Türsel Uylaşımlara Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Karaktere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasının karakter tasarımı konusundaki bir diğer farklılık da karakter edimlerinin yorumlanabilirliği noktasındadır. Modern anlatı sineması geleneğinin karakter tasarımı, karakterin yorumlanabilir olmasını öngörür. Bu yaklaşımda karakter yaptıklarıyla, yapmadıklarıyla, sözleriyle, jestleriyle, suskunluğuyla, iniş çıkışlı ve öngörülemez tepkileriyle bir bütün olarak kendisini sınırsız bir yorumlamaya açma eğilimindedir. Böyle bir tasarımda karakterin derinlikli bir biçimde kurgulanması ve izleyiciyi sorgulamaya, tartışmaya ve yorumlamaya itilmesi beklenir. Bu sebeple, modern anlatı sinemasının karakterlerinin “kusursuz” temsilleri söz konusu değildir. Modern anlatı sinemasının karakterleri gerçek hayatın insanlarıyla yakınlıklar gösterir. Klasik anlatı sineması geleneğinin

karakterlerinin tam tersine; kusurlu, kırılgan, kaybedebilen, büyük mücadelelere girişme motivasyonu olmayan, sınırları belirsiz olan, doğruları ve düşünceleri muğlâk olan modern anlatı sinemasının karakterleri izleyiciyi yoruma, eleştiriye ve sorgulamaya yönlendirme potansiyelini daha fazla taşır. Bir klasik anlatı filmi olarak *Drakula İstanbul'da*, karakterlerini kusursuz bir şekilde temsil etme amacındadır. Filmin bu temsili kusursuz bir biçimde yapmaya yönelmesi aynı zamanda kendisini yoruma açamaması anlamına da gelmektedir. Filmde tüm karakterler bir amaç için hareket halinde olduğundan ve büyük bir mücadeleyi (çatışmayı) sürdürme motivasyonu ile ilerlediklerinden dolayı çok belirgin, keskin ve sınırlı bir bakış açısı sunarlar. Filmin karakter tasarımıyla izleyiciyi düşünmeye ve sorgulamaya iterek aktif bir izleme sürecine çekmek gibi bir amacı olmadığı gibi, bunu yapabilecek bir dramatik derinliği ve çok katmanlılığı da yoktur. Kont Drakula ve Azmi'nin iki zıt ahlaki ve ideolojik kutbu temsilen sürdürdükleri çatışmaya belirli aralıklarla başka yardımcı karakterler de girmekte, anlatıyı sürdürme işlevleri son bulduğunda da ortadan yok olmaktadır. Karakterlere yüklenen bu işlevler de doğal olarak oyun performanslarının stilize olması sonucunu doğurmaktadır. Tüm bu anlatılanlar ışığında, *Drakula İstanbul'da* filminin karakter tasarımının klasik anlatı sineması geleneğiyle birebir örtüştüğü değerlendirilmesini yapmak mümkündür.

Yönetmenin Görünürlüğü

Klasik anlatı yapısı söz konusu olduğunda öne çıkan özelliklerden birisi de mimetik biçimin kendisini göstermesidir. İzleyiciyi filmin içine katma güdüsü olan klasik anlatı filmlerinde tüm unsurlar anlatımı görünmez kılma ve film evrenini olağanlaştırma amacına hizmet eder. Anlatıcının kendi varlığını vurguladığı diegetik biçimin aksine anlatıcının varlığını gizleme mottosuyla hareket eden klasik anlatı filmleri öznel olmayan bir anlatım önerir.

Klasik anlatı filmleri nesnel bir anlatım izlenimi oluşturarak izleyiciyi pasif bir gözlemci olarak konumlandırır. İzleyicinin pasif bir gözlemci olarak konumlandırıldığı bu yöntemde film evreninde gerçekleşen tüm devinimin bir anlatıcı olmaksızın kendiliğinden meydana geldiği söylenir. Kurgudan sinematografiye tüm anlatı unsurları anlatıcıyı gizler ve izleyiciye zaten orada olağan şekilde var olan bir film evreni sunar. Böylece film evrenindeki devinime aracısız bir şekilde dâhil olan izleyici, film

evrenindeki karakterle kolaylıkla özdeşlik kurabilir. Film evrenine aracısız bir şekilde giren izleyici kurmaca evrendeki devinim süresince kendi gerçekliğinden uzaklaşır. Filmin gerçekliğine kapılan izleyici devinim boyunca düşünsel aktiviteden de kopar. Çünkü mimetik evrende film bir tasarım olarak izleyicinin düşüncelerine değil duygularına seslenir. Seyircinin duyguları filmin giriş, yükselen aksiyon, zirve, düşen aksiyon ve sonuç şeklinde ifade edilebilecek formülüyle yönlendirilir. Bu yönlendirmenin sonucunda izleyici duygusal anlamda arınır ve katarsise ulaşır. Klasik anlatı filmlerinin kendilerini aracısızmış gibi yansıtmaları, yani mimetik olarak sunması durumunun *Drakula İstanbul'da* filminde de karşılığı vardır. *Drakula İstanbul'da* evreninde filmin öyküsü, izleyiciye kendi kendisini anlatıyormuş izlenimi vermekte, mimetik biçimde kendini kurmaktadır. Filmde esas olan öykülemedir ve izleyici yalnızca öykünün akışına dâhil edilmeye çalışılmıştır. Film, izleyiciyi kurmaca evrendeki gerçeklikle baş başa bırakarak özdeşleşme oluşturmakta ve modern anlatı sinemasının önemli özelliklerinden birisi olan özdeşleşimselliği ortaya çıkaracak herhangi bir öğeye yer vermemektedir. *Drakula İstanbul'da* filminin çok katmanlı bir konuyu, bir tür filminin yapısal olanaklarıyla birleştirmek gibi bir amacının olduğu söylenemez. Film, kimi zaman bir B filminin sınırlarına girmekte, ağırlıklı olarak da korku türünün kodlarına uyan standart bir üç perdeli yapıyı yansıtmaktadır. Böyle bir anlatıda tüm anlam yüzeydeki katmanda, yani tek katmanda yer aldığı için ve egemen türsel kodlar aynı şekilde yansıtıldığı için yönetmenin görünür olması söz konusu değildir. Film, orijinal esere biçim, içerik ve anlatı üslubu olarak büyük ölçüde sadık kalmıştır. Yapımın öyküye kısmi olarak yerel unsurlar kazandırması onu klasik anlatı sinemasının sınırlarından uzaklaştırmaya yetmemektedir.

Bir Anlatı unsuru olarak son

Korku türü, izleyicide ortaya çıkardığı duygusal etki ile diğer türlerden daha ayrı bir yerde durur. Korku türünün tüm uyuşmaları korku duygusunu ortaya çıkarma hedefi tarafından biçimlendirilir. Korku filmlerinin olay örgüleri çoğu zaman kötücül bir canavarın olağan hayata karşı saldırıya geçmesiyle başlar ve seçilmiş diğer karakterlerin bu kötücül canavarı engellemeye çalışmasıyla ilerler (Bordwell ve Thompson, 2012: 339-340).



Resim 3.9. Avukat Azmi ve Güzin Arsoy Karakterleri

Modern anlatı filmleri ve klasik anlatı filmleri arasındaki en belirgin farklardan birisi de anlatının finale bağlanması noktasında ortaya çıkar. İki majör sinema geleneği arasındaki ayrımları ortaya koymak için bu geleneklere dâhil edilebilecek filmlerin sonlanma şekillerine göz atmak gerekir. Modern anlatı sineması açık uçlu sonlara, klasik anlatı sineması ise kapalı sonlara daha yatkındır. Modern anlatı filmleri genel olarak net bir finale, tüm çatışmaların çözümlendiği açık bir sona yer vermeme eğilimindeyken, klasik anlatı filmleri neden-sonuç ilişkilerinin açık bir biçimde sergilendiği ve tüm çatışmaların net bir çözüme kavuştuğu sonları tercih eder. Bir filmin kapalı sonla noktalanması anlatıdaki tüm neden-sonuç ilişkilerinin kurulmasıyla ve tüm soruların cevaplanmasıyla mümkündür. Muğlâk sonlara, çözümlenmemiş çatışmalara, cevaplanmamış sorulara yer vererek filmin bitişinden sonra da izleyicinin zihninde devam ettirme çabasında olan modern anlatı filmlerinin aksine, klasik anlatı filmleri kurmaca evrendeki hikâyeyi net bir şekilde sonlandırır. Klasik anlatı sinemasında karakterlerin hedeflerinin ve planlarının birbirleriyle çatışması sonucunda anlatıda neden ve sonuç örgüsü kurulur. *Drakula İstanbul'da* filmi bu tür bir neden-sonuç ilişkisi kurar. *Drakula İstanbul'da* filminin neden-sonuç mantığı klasik anlatı sinemasının final yapılmasına da son derece uygundur. Filmin bütün aksiyonu filmin sonunda net bir çözüme varır. Trenle Kont Drakula'nın yaşadığı Bistriç kasabasına giderek anlatıdaki

çatışmanın tam anlamıyla başlamasını sağlayan Avukat Azmi, filmin finalinde Drakula'yı yenmeyi başarır. *Drakula İstanbul'da* filmi, tüm neden-sonuç ilişkilerini ortaya sererek ve anlatıdaki tüm soruların cevaplarını izleyicisiyle paylaşarak kapalı bir sonla biter.

Tür filmlerinin sinema tarihindeki yerleri her zaman tartışmalı olmuştur. Bu tartışmalar tür filmlerinin eleştirel ilgiyi hak edip etmedikleri konusunda yoğunlaşır. Türlerin olgunlaşmaya başladığı sinema tarihinin erken dönemlerinde bu konuda eleştirel bir ilgiden bahsetmek mümkün değildir. Ancak, sinemanın bir sanat formu olup olmadığı konusunda yoğunlaşan entelektüel tartışmaların ateşlendiği dönemlerde türlerin de eleştirel ilgiden tamamen uzak kalacak sıklıkta olmadığı fark edilir. Elbette bu türlerin en önemlilerinden birisi de korku türüdür. Korku janrının kadınla ilişkisinin neredeyse her zaman oldukça problemli olduğu ortadadır. Hatta bu problemli durum, korku türünün diğer uylarımlarına da büyük ölçüde yansımıştır. Korku türünün tarihsel seyrinde kadının şeytanlaştırılmak ve cinsel anlamla metalaştırılmak gibi uç noktalarda gidip geldiği görülebilir. Neredeyse her zaman sabit kalan durum ise kadının daima eril bir perspektif ile temsil edildiğidir. Korku türü ile ilgili eleştirilerin genellikle kadının kimliği, toplumsal konumu, erkek egemenliğinde kadının nesneleşmesi, kadının ötekileşmesi ve kadın nefreti gibi konuların etrafında yoğunlaştığı söylenebilir. Bu konular korku türünün yapısal parçaları haline gelmiştir. Öyle ki, hemen her filmde kadının erkeğe bir ödül olarak sunulduğu, zayıf ve edilgen kimseler olarak tasvir edildiği, dişiliğiyle öne çıkarıldığı ya da korkunun, kaosun ve kötülüğün kaynağı olarak konumlandırıldığı görülür. Bu, korku türünün egemen ideolojisinin yansımasıdır. Söz konusu yansımanın arkasında dönemden döneme değişen eril bakış gizlidir. Korku janrının yerleşik kodlarıyla üretilen filmlerde kadının erkek tarafından kurtarılmak zorunda olan (ve daha sonra erkeğin ödülü olan), cinsel kimliği şer doğuran, günahkâr, zayıf ve edilgen bir varlık olarak sunulması aynı zamanda egemen ideolojinin onanması ve yeniden üretilmesidir. Bu eğilim, korku türünün tanımlayıcı özelliklerinin en belirgin olanları arasındadır. *Drakula İstanbul'da* filmi de klasik anlatı sineması geleneğinden gelen bir tür filmi olarak aynı bakış açısını içerir. *Drakula İstanbul'da* filminin esas kadın kahramanı da güzelliği ve dişiliği ile öne çıkarılan, arzu nesnesi olarak konumlandırılan, zayıf, edilgen, iffetli ve sadık, erkeği tarafından kurtarılmayı bekleyen ve sonunda hayal ettiği mutlu hayata kavuşan bir tiptedir. Filmin sonunda mutlak iyi

olan karakter hak ettiđi mutluluđıa kavuřur, mutlak kt olan karakter ise hak ettiđi cezayı eker. Bu, klasik anlatı sinemasının belki de en kliřeleřmiř tavrıdır. Avukat Azmi'nin filmin sonunda Drakula'yı yenmesi, adil ve olađan dzeni yeniden tahsis etmesi ve sevgilisini geri kazanması ile korku trnn egemen uyulařımlarının tamamına bađlı kalınır.

zdeřleřmenin Varlıđı

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması arasındaki temel farklardan birisi de zdeřleřme konusuna yaklařımlarında gizlidir. Klasik anlatı sinemasında izleyici ile film iliřkisinin temel đesi zdeřleřme kavramıdır.

Klasik anlatı sinemasının yapısı zdeřleřme temeline dayanır. Burada izleyicinin anlatıdan alacađı haz zdeřleřmeye bađlı durumdadır. Seyirci ana kahramanla zdeřleřerek film evreninin bir parası olur. zdeřleřme yođun duygudařlıkla mmkn olduđu iin, klasik anlatı sinemasının karakterleri genellikle tek boyutludur. İzleyici sevgi, korku, acıma, nefret gibi tek bir hisse yođunlařtırılır (Ersmer, 2013: 89).

Klasik anlatı sineması, yarattıđı merkez karakterleri izleyicinin duygusal dnyasında karřılık bulabilecek ynleriyle ne ıkarır. Klasik anlatı sinemasında btn anlatım unsurları izleyicinin karakterle zdeřlik kurması zerine alıřır. Bylesi bir tasarımda izleyici gerek hayatta yapamadıđı aksiyonları zdeřleřtiđi karakter dolayımıyla yapacak, gerek hayatta alamadıđı intikamı kendisinin yerine alan karakter sayesinde rahatlayacak, gerek hayatta durduramadıđı ktlkleri zdeřlik kurduđu kahraman karakterin durdurmasıyla motive olacaktır. Yani anlatı nasıl ilerlerse ilerlesin, nasıl sonlanırsa sonlansın mutlaka bir duygu aıđa ıkacak ve izleyici duygusal anlamda bir arınma yařayacaktır. rneđin, filmin finalinde Avukat Azmi'nin Kont Drakula'yı alt etmesi seyircide ktlđn iyiliđe mađlup olduđu ve adaletin yerini bulduđu inancını tazeler. Bu ynden, Avukat Azmi karakteri filmin en kolay zdeřleřme kurulabilecek karakterlerinden birisidir.



Resim 3.10. Avukat Azmi Karakteri

Klasik anlatı sineması geleneği, net bir amaçla güdülenen ve temsil ettiği karakteri kendi özellikleri kapsamında kusursuz çizen bir yapıdadır. Modern anlatı sinemasında ise tam tersi bir durum söz konusudur. Modern anlatı sineması; merkezi karakterlere yer vermeyen, karakterin arzusu ve koşullanmasıyla ilgilenmeyen, karakterin net bir amaçla güdülenmediği, karakterler arasındaki çatışmadan beslenmeyen, neden-sonuç zincirinin kurulumuna hizmet etmeyen, ahlaki temsil olarak net bir yerde durmayan, çeşitli açılardan muğlâklık barındıran karakterlere yer verir. Söz konusu bu özellikleriyle modern anlatı sinemasının karakter tasarımı, izleyicinin kurmaca evrendeki film karakteriyle özdeşleşlik kurmasına izin vermez ve hatta izleyiciyi özdeşleşmeden bilinçli olarak uzaklaştırır. Yani, modern anlatı sineması özdeşleşmeyi bilerek reddeder. Bu reddin ardında, merkez bir karakterle özdeşleşen izleyicinin film evreninde sorgulama kanallarını aramaksızın savrulmasına yönelik bir tepki de vardır. Bu bağlamda, modern anlatı sinemasının izleyici-karakter özdeşleşmesinin yerine yabancılaşmayı koyması anlaşılabilir. Modern anlatının karakterleri gerçek hayattaki insanla daha büyük benzerlikler taşır. Klasik anlatı sinemasının aksine modern anlatı sineması her koşulda net olmayan, iniş çıkışlarla dolu, ahlaki olarak tartışmaya açık olan, açmazları ve tutarsızlıkları olan karakterler yaratır. Klasik anlatı sinemasının karakterleri ise temsil ettikleri ahlak ya da ideoloji temsil çerçevesinde kusursuzdur. *Drakula İstanbul*'da filmde Kont Drakula karakteri saf bir kötülüğü, kanunsuzluğu ve caniliği temsil ederken, Avukat Azmi karakteri saf bir iyiliği ve adaleti temsil eder. Bu

anlamda, Avukat Azmi'nin Kont Drakula'yı yenerek başarılı olması klasik Hollywood sinemasının ve dolayısıyla genel anlamda klasik anlatı sinemasının ideolojik duruşunun da yeniden üretilmesini içerir. Bu çerçevede filmin anlatı yapısı ve özdeşleşme yaklaşımı arasındaki bağlantı da görülebilir.

Drakula İstanbul'da filminde özdeşleşmenin son derece önemli bir yerde durduğu görülmektedir. Filmde izleyicinin merkezi karakterlerden birisiyle özdeşleşmesi olasıdır çünkü karakterler net birer amaçla güdülenmiştir. Ayrıca, anlatı bir arzu üzerine devinimi sürdüren karakterler arasındaki çatışmadan beslenmektedir. *Drakula İstanbul'da* filminin karakterleri neden-sonuç zincirinin kurulumuna hizmet eden, ahlaki temsil olarak keskin sınırlarla çizilen mutlak iyi-mutlak kötü eksenine oturan tiplerdir. Bu tiplerin hiçbir açıdan muğlâklık içinde olmadığı görülmektedir. Bu açıdan *Drakula İstanbul'da*, izleyicinin kurmaca evrendeki film karakteriyle özdeşleşlik kurmasına ve yoruma kapalı bir biçimde tasarlanan öyküde sorgulamaya girişmeksizin filmi takip etmesine yönelik tasarlanmıştır.

Filmde Mizansen

Fransızca bir kelime olan mizansen (mise-en-scene) kavramı dekor, ışık, ses, kostüm gibi sinematografik unsurların sahneye koyulması anlamına gelir. Bir tür filmi genel olarak geleneksel türsel uyaşımlara sadık kaldığı kadar, dâhil olduğu türün klasik mizansen kullanımlarına da uyar. Bu mizansenler genellikle sinema tarihinde popüler ve kült olmuş pek çok filmde defalarca denenmiş tasarımları içerir.



Resim 3.11. Avukat Azmi'nin Kont'un Şatosunu Gezdiği Bölümden Bir Kare

Sinema tarihinde tür kodlarının yerleşmeye başlaması, ilgili türde büyük filmlerinin yapılmasıyla mümkün olmuştur. Yani, önemli bir tür filmi sahneye çıktığında sonra çekilen aynı türdeki filmlerin çoğu başarılı örneği takip etmiş, mizansen ve anlatısını örnek almış, türsel uyuşumların yerleşmesine katkı sağlamıştır. Tür kodlarının ve tür dilinin belki de en az değişikliğe uğradığı tür korkudur. Ses, ışık, makyaj, dekor, özel efekt ve renk kullanımı gibi pek çok sinematik anlatım unsuru korku türünde belirli formüllere yaslanır. Mekân kullanımı da bu formüllere dâhildir. Sinemasal yaratımda en önemli öğelerden birisi de mekândır ve mekân kullanımı film dilini büyük ölçüde etkiler. *Drakula İstanbul'da* filminin mekân kullanımında dekor ve maketlerin kullanımı dikkat çeker.



Resim 3.12. Kont Drakula'nın Avukat Azmiye Mektup Yazmasını Söylediği Bölümden Bir Kare

Filmde pek çok sahnenin çekiminde yapay dekorların ve gerçek nesnelerin boyutlarında olmayan basit maketlerin kullanıldığı görülür. Sinema tarihinde maket kullanımı çok yaygındır. Gerçek yapıların kullanılmasının mümkün olmadığı ya da çok zor ve pahalı olduğu durumlarda sıklıkla maketlere başvurulur. *Drakula İstanbul'da* filminde bu durumun en bariz örneği Kont Drakula'nın oturduğu şatonun geneli için maket yapılmış olmasıdır. *Drakula İstanbul'da* filminin dekor kullanımı da tamamen ana karakter olan Kont Drakula'nın bakış açısını, ruhsal ve psikolojik durumunu yansıtmaktadır. Filmin mekânlarının genelinde olduğu gibi dekorlarının da ana

karakterin kötücül planlarını ve tekinsizliğini vurgulamak üzere tasarlandığı görülmektedir.



Resim 3.13. Vampirin Avukat Azmi'nin Kanını Emmeye Çalıştığı Sahnedeki Bir Kare

Filmin ışık tasarımı direkt olarak ana karakterin ruhsal durumunu yansıtmaktadır. Zaman zaman bir dışavurumcu Alman filminin aydınlatma biçimini hissettiren film, ışığı karakterlerin içinde bulundukları durumun etkisini güçlendirmek amacıyla kullanmaktadır. Yani ışık da tıpkı bir karakter gibi öyküye hizmet etmekte, filmin gerçekçi atmosferinin kurulmasına yaramaktadır. Filmdeki makyaj ve kostümler de hem türsel uyaşımlara hem de klasik anlatı sinemasının karakter tasarımına uygundur. Filmin müzik kullanımı ise hem türsel uyaşımlara hem de klasik anlatı sinemasının müzik anlayışına uygundur. Karlo Kopoçelli şefliğindeki orkestranın çaldığı müziklerin kullanıldığı filmde müzik sürekli olarak fondadır ve oldukça yoğun bir kullanım söz konusudur. Müzik pek çok sahnede ön plana çıkmakta ve filmin atmosferine hizmet etmekte, istenilen duygusal etkinin kolay bir şekilde elde edilmesi amacıyla kullanılmaktadır.

3.5.2. Turist Ömer Uzay Yolunda

3.5.2.1. Turist Ömer Uzay Yolunda Filminin Öyküsü

Film, Turist Ömer'in Dünya'dan Orin 7 adlı bir gezegene kaçırılması üzerine kurulan öyküyü anlatır. Dünya zamanına göre oldukça uzak bir gelecekte geçen filmde Kaptan Kirk ve mürettebatı uzayda yolculuk yaparken algıladıkları bir tehdit üzerine yabancı bir gezegene iniş yapar. Bu gezegende Profesör Krater çeşitli deneyler yapmaktadır. Profesör Krater, Atılğan mürettebatını gezegeninde istememektedir. Profesör Krater'in eşi Nancy Atılğan mürettebatından Dr. McCoy'un eski sevgilisidir. Atılğan mürettebatının önemli üyelerinden birisi olan Darnell, herkesin vücuduna girebilen bir canavar tarafından öldürülür. Canavar, Darnell'i Nancy'nin vücuduna girerek öldürmüştür. Profesör Krater, ekip tarafından aranan katil canavarın yerine teslim etmek üzere bir kurban aramaktadır. Bu sırada Dünya'da oldukça zor bir durumda olan Turist Ömer'i ısınlayarak gezegenine getirmeye ve Atılğan mürettebatına teslim etmeye karar verir. Turist Ömer kendi halinde, şakacı, biraz serseri, çok arkadaş canlısı ve de epeyce sakar birisidir. Son derece sıradan bir hayatı olan Turist Ömer, tanımadığı bir kadınla evlenmeye zorlanmaktadır. Zorla evlendirilmek üzereyken Orin 7 gezegenine ısınlanarak kaçırılır. Turist Ömer tam nikâh masasındaiken, silah zoruyla yapmak üzere olduğu evliliğe 'evet' demek üzereyken Orin 7'ye iniş yapar.

Oldukça zor bir durumdan başka zor bir durumun içine düşen Turist Ömer, Profesör Krater tarafından Atılğan mürettebatına yaratık olarak teslim edilir. Hem zamansal hem de fiziksel olarak bambaşka bir yere gelse de hemen ortama ayak uydurmaya çalışan Turist Ömer, alaycı ve umursamaz karakteriyle başına sürekli işler açar. Atılğan mürettebatı Turist Ömer'i incelemeye alır, çeşitli testlerden geçirir ancak onun aradıkları katil canavar olmadığı anlaşılır. Bu sırada, yaşamak için sürekli tuz emmeye ihtiyacı olan canavar bir şekilde Atılğan'a girer ve mürettebatın başka üyelerini de öldürmeye başlar. Canavar, Atılğan mürettebatından Dr. McCoy'un bedenine girdiğinde Mr. Spak ve Kaptan Kirk aradıkları canavarın kendi uzay gemilerine girmiş olduğunu fark eder. Bir süre sonra Turist Ömer artık mürettebattan birisi gibi olur ve onlarla birlikte hareket etmeye başlar.

Canavar'ın gezegende yarattığı tehdit oldukça ileri boyutlara ulaşır. Canavar, ekibi tamamen alt etmek için mürettebat üyelerinin zaaflarını kullanır ve onları birbirlerine düşman etmeye çalışır. Profesör Krater ise tüm kozlarını oynamaya başlar. Ancak Atılgan mürettebatı Profesör Krater'i ve canavarı sonunda yener. Profesör Krater'i ve canavarı öldürmeyi başaran ekip, ilk başta uzay gemilerine bir tehdit olarak girdiğini düşündükleri Turist Ömer'i dostça bir şekilde geldiği gezegene, Dünya'ya geri gönderir. Nihayet tekrar kendi gezegenine dönen Turist Ömer'in Orin 7 gezegeninde Atılgan mürettebatına verdiği destekler karşılıksız kalmaz. Turist Ömer kendi zamanına ve gezegenine döndüğünde artık Mr. Spak'ın kulakları gibi kulakları vardır. Mr. Spak gibi 'kabakulak' olan Turist Ömer, aynı zamanda Spak kadar da güçlenmiştir. Turist Ömer böylece kendisini zorla evlendirmek isteyenlerden de kurtulmayı başarır. Finalde Turist Ömer de Atılgan ekibi de kendi mutlu ve normal hayatlarına geri döner.

3.5.2.2. Turist Ömer Uzay Yolunda Filminin Anlatı Çözümlemesi

Türkiye'ye 1968 yıllarında giren televizyon etkisini iki yıl sonra göstermeye başlamıştır. 1973 yılında hükümet kontrolü altında olan TRT'nin yayına geçişi sinema salonları üstünde bir etki yaratarak izleyicilerin sinema salonlarından uzaklaşmalarına neden olur (Tombs, 2004: 185).

Türkiye'de 1970'lerin ortasından itibaren çekilen fantastik filmlerin çoğunluğu televizyondan etkilenmiştir. 1973 yapımı olan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi televizyon dizisi olan *Uzay Yolunda* dizisinden esinlenerek yapılmıştır. Bu filmde Turist Ömer karakteri düşük bütçeli komedi yapımlarında yer alan yılışık ve komik bir serseri tiplmesidir (Tombs, 2004: 185).

Fantastik Türk sinemasının kilometre taşlarından birisi olan "*Turist Ömer Uzay Yolunda*", Turist Ömer karakterinin Dünya dışı bir gezegene kaçırılmasını konu alır. Galaksinin en büyük gezegenine kaçırılan Ömer, bu gezegende çeşitli maceralar yaşar. Gezegende cinayetler işleyen ve herkesin kılığına girebilen bir canavarın arandığı filmde Turist Ömer'den şüphelenilmesi ile başlayan ve gerçek katilin bulunmasıyla son bulan bir süreç ele alınır. Alaycı ve komik bir karakter olan Ömer'in yolculuğu üzerine inşa edilen film ilk bakışta komedi türüne dâhil gibi görünür. Ömer'in fantastik öğelerle

bezenmiş maceraları izleyiciye komedi-bilim kurgu karışımından doğan bir deneyim yaşatsa da filmin absürt mizah anlayışı kendisini daha belirgin bir şekilde hissettirir.

Krutnik, türlerin homojenlik ve süreklilik açısından değil, film endüstrisinin dönemin siyasal ve kültürel iklimini de hesaba katarak filmler yapabilmesi sebebiyle dönemsel dönüşümler açısından ele alınması gerektiğini söyler. Krutnik'e göre türler, kurumsal, ekonomik, ideolojik ve politik belirleyenlerin de içinde bulunduğu kompleks bir olgu niteliği taşıması sebebiyle incelenmeye değerdir (Krutnik'ten akt. Abisel, 2016: 54). Türk sinemasında erken dönem tür filmlerinin, erken dönem Hollywood tür filmleri gibi eleştirel ilgiyi gerektirmediği söylenebilir. Bu filmler, genel olarak klasik anlatı geleneğinin sabit olay örgülerine sahip, ait olduğu türün egemen uyuşumlarını birebir taşıyan, karikatürize tiplerden oluşan ana kahramanlara yer veren basit denemelerdir. *Turist Ömer Uzak Yolunda* filmi de yerli sinemanın erken dönem tür filmi denemelerindendir.

Bir film türünü belirleyen unsurlar yalnızca filmlere içkin niteliklerle sınırlı değildir. Filmin üretildiği ve değerlendirildiği kültüre hâkim olan uyuşumlar da bir o kadar önemlidir (Abisel, 2016: 49). *Turist Ömer Uzak Yolunda* filminin, eleştirel ilgiyi hak eden politik ve toplumsal semptomlar da barındıran bir kategori olan bilim-kurgu janrının özelliklerini çağdaşı olan diğer bilim kurgu yapımları kadar taşıyamamasının iki yönü vardır. İlk yön, elbette yerli sinema endüstrisinin yapısındaki ekonomik sorunlar ve teknoloji yoksunluğudur. İkinci yön ise *Turist Ömer Uzak Yolunda* filminin üretildiği ve değerlendirildiği kültüre hâkim olan uyuşumlardır. Uzak bilimleri konusundaki bilimsel eksiklik, sinemayla ilgilenen geniş halk kitlelerinin bu konuda bir toplumsal hafızasının, ilgisinin ve talebinin olmayışı, yerli sinema izleyicisinin görsel belleğinde bilim-kurgu türünün kurmaca dünyasının sunduklarının çok da fazla yerinin olmaması gibi sebepler hâkim kültürün tür ile ilişkisini yansıtır. *Turist Ömer Uzak Yolunda* filminin bir tür olarak saf bir biçimde bilim-kurgu uyuşumlarını barındırmaması, bilim-kurgu ve komedi türlerinin uyuşumlarını harmanlaması hâkim kültürün tür ile ilişkisinin bir sonucudur. Biraz daha iddialı bir ifadeyle, Türk sinemasında komedi türüne gösterilen sürekli ilginin de bu durumun bir sonucu olduğu söylenebilir.

Filmin ana karakterlerinden birisi olan Spak'ın "mantık dışı" bulduğu hareketler yapan Ömer, kaçırıldığı gezegende çeşitli testlere tabi tutulur. Ömer'in hangi galaksiden

olduğu konusunda şüpheler vardır. Meraklı ve sakar bir karakter olan Ömer, daha ilk andan itibaren pek çok kazaya sebebiyet verecek ve filmin merkezinde bulunan absürt mizahı ortaya çıkaracak hareketler yapacaktır. Filmin bilim-kurgu yönü az da olsa bilimsel yönü olmadığı için oldukça geri plandadır. Filmde herhangi bir mantıksal zemini olmayan olaylar silsilesi vardır. Türk sinemasında henüz gerçek anlamda (bilimsel veriler ışığında) bir bilim-kurgu filmi yapılamadığı için aslında bilim-kurgu olabilecek temaların fantastik komedi türüne evrildiği söylenebilir. *Turist Ömer*'den *G.O.R.A.* filmine kadar yerli sinemanın tarihinde bu gerçekliğin izlerini görmek mümkündür.



Resim 3.14. Turist Ömer Karakteri

Turist Ömer Uzay Yolunda, fantastik Türk sinemasının kendi kısa ve görkemli olmayan tarihi çerçevesinde zirveye oturduğu dönemin bir ürünüdür. Aynı zamanda Turist Ömer serisinin de son filmi olan *Turist Ömer Uzay Yolunda*, diğer fantastik Türk filmleri gibi kaynağını klasik Hollywood anlatısında bulur. Filmin bir uyarlamadan ziyade parodi niteliğinde olmasının sebebi ise yerli sinema endüstrisinin koşulları ve sinema teknolojisinin yetersizliğinin yanı sıra seyirci, endüstri ve yapımcı arasındaki tarihsel, toplumsal ve ekonomik uzlaşmada aranmalıdır.

Öykü Öncelikli Yapı

Klasik anlatı sineması geleneği ve modern anlatı sineması geleneği arasındaki en başat ayrımlardan birisi öykü ve öyküleme yaklaşımlarıdır. Bu iki büyük sinema geleneğinin arasında biçimsel ve içeriksel olarak derin ayrımlar olmasının belki de en önemli sebebi öyküyü konumlandıkları nokta ve öykülemeyi kurma biçimleridir.

TDK’de “*Ayrıntılarıyla anlatılan olay*” (<https://sozluk.gov.tr/>) şeklinde açıklanan öykü sözcüğü ile “*Anlatı*” (<https://sozluk.gov.tr/>) olarak ifade edilen öyküleme sözcüğü arasındaki ayrım açıklanmalıdır. Öykü bir olayın kronolojik olarak ve neden-sonuç ilişkileri kapsamında anlatılmasıdır. Öyküleme ise bu anlatımın “nasıl” yapıldığıyla ilgilidir (Aytekin ve Eroğlu, 2014: 21).

Olası anlatıların sayısının sınırsız olduğunu söyleyen Bordwell ve Thompson, tarihsel olarak kurmaca film yapımına tek bir anlatı geleneğinin egemen olduğunu belirtir. Söz konusu bu egemen anlatı biçimi klasik Hollywood sinemasıdır (Bordwell ve Thompson, 2012: 102). Klasik Hollywood sinemasının ise klasik anlatı sinemasıyla tarihsel bir özdeşleşme içerisinde olduğu açıktır. David Bordwell, klasik anlatı sinemasını “fazlasıyla açık sinema” olarak değerlendirmektedir. “Fazlasıyla açık sinema” nitelendirmesi sinematik stilin anlatıyı gizlemekten ziyade açıklamaya yöneldiği bir yaklaşım içerir. Bu sebeple de izleyici hikâye boyunca kendisini filmin sonucuna götüren göstergelerle karşılaşır. Söz konusu süreçte gerçeğe benzeyiş, gerçeklik önemli bir öğedir (Hayward, 2012: 251). Klasik anlatı sineması öyküyü temel alırken, modern anlatı sineması öykü aradan çıkarıldığında “geride kalan şeyleri” temel alır. Elbette bu ifade bir ölçüde iddialı bir yorum olarak görülebilir. Öte yandan, hikâye merkezli filmlerin bu yöneliminin de açıkça görülebilir olduğunu ifade etmek gerekir. Dolayısıyla bir filmde tüm sinemasal olanaklar öyküyü ilerletmek, öyküde yaratılan dünyayı tutarlı hale getirmek, film evreninin gerçekliğini kurmak ve sürdürmek üzere çalışıyorsa o film klasik anlatı geleneğinden gelmektedir. Bilim kurgunun ve komedi türünün egemen uyuşumlarını kullanan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi açık bir biçimde bu anlatı geleneğinin bir ürünüdür. Aşağıdaki tablo filmin “öykü” yaklaşımını göstermektedir.

Tablo 3.6. Turist Ömer Uzay Yolunda Filminin Öykü Merkezli Yapısını Gösteren Tablo

Filmin Adı	Turist Ömer Uzay Yolunda
Anlatım	Öykü Merkezli
Öykü	Motivasyonel
Öyküleme	Mimetik
Öykünün Yapısı	Klasik Üç Perdeli Yapı
Öykünün Akışı	Aksiyona Dayalı
Öyküde Anlatı Katmanları	Tek Katmanlı / Yüzeyde Anlam
Öyküde Kahraman Merkeziliği	Ana Kahramana Bağlı Anlatım
Çatışma	Ana Karakter ve Karşıt Karakter Çatışması
Yardımcı Karakterlerin Rolü	Öyküyü İlerletmek
Karakter Derinliği	Derinliksiz / Tip
Seyirciyi Bilgilendirme Biçimi	Ekonomik Anlatım İlkesi
Öyküsel Alt Metin	Sığ, Yorumla Kapalı
Öyküyü Beslemeyen Öğelerin Varlığı	Öyküde İşlevi Olmayan Öğeler Yok
Filmsel Atmosfer	Öykü Merkezli, Türsel, Stabil
Oyunculuk Performansları	Stilize Performans
Anlatıda Yenilikçi Denemeler	Yenilikçi Denemeler Yok, Teknikler Standart
Aydınlatma, Dekor, Kostüm	Öyküye Dayalı
Öyküde Nedensellik İlkesi	Neden-Sonuç İlişkileri Sıkı
Zirve, Düşen Aksiyon ve Çözüm	Klasik Dramatik Eğriye Tam Uygun

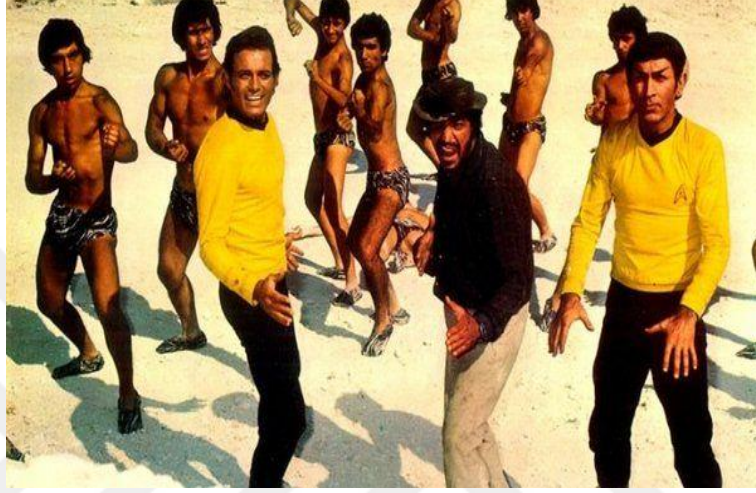
Öyküsünü kahramanın yolculuğuna, motivasyonel (güdülenmiş) sıkı bir nedensellik örgüsü üzerine kuran *Turist Ömer Uzay Yolunda*, mimetik öyküleme geleneğini takip etmesi yönüyle klasik dramatik anlatı yapısının anlayışının bir uzantısıdır. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminin öyküsünün anlam katmanlarının çoklu olmaması, aksiyonla temsil edilen kurmaca evrenin tek katmanlı bir anlama gönderme yapması da klasik anlatı sineması geleneğinin bir diğer uzantısıdır. Bunun nedeni, klasik

anlatı filmlerinin salt öykünün yapısal bütünlüğüne yaslanması ve ana kahramanların entelektüel derinliği olmayan dışsal çatışmalarını yansıtmalarıdır.

Turist Ömer Uzak Yolunda filminin öykü öncelikli bir anlatı geleneğinden gelmesinin bir diğer göstergesi de öyküsünün taşıyıcısı olarak kodladığı kahramanları tiplerle indirgemesi, öyküyü yalnızca ana kahraman ve karşıt kahramanların edimlerinden doğacak çatışmaya sıkıştırmasıdır. Film protagonist ana kahraman (Turist Ömer) ile antagonist kahraman (Profesör Krater) tarafından ortaya koyulan dramatik eylemleri öykünün eklemi yapar. Filmdeki yardımcı kahramanların işlevleri ise öyküyü (öykünün ana çatışmasını) beslemektir. Film her ne kadar ana kahraman ile karşıt kahramanın gerçekleştirdiği edimleri öykünün eklemi yapsa da, diğer kahramanlara da merkezi denebilecek bir yer verir. Filmin tüm kişilerinin derinliksiz ve tipik görünümün sunması da yine klasik anlatı geleneğinin karakter tasarımının belirgin bir özelliğidir. Film kişileri kolayca tek bir duyguya ya da ahlaki değere indirgenebilir. Buna bağlı olarak, klasik anlatı geleneğini takip eden filmlerin kahramanları yalnızca öykünün bütünlüğüne hizmet eden kartonize tiplerden oluşur. Bu filmlerde oyuncuların her zaman filmin ait olduğu türün egemen uyuşmaları çerçevesinde stilize performanslar sergileyerek öyküyü taşıması söz konusudur. Esas olan her zaman öykünün, kurmaca evreninde başlaması, çatışmaları sergilemesi ve net bir sonla bitmesidir. Klasik anlatı sinemasının bu yerleşik özelliği, öyküde işlevi olmayan hiçbir öğeye yer vermez. *Turist Ömer Uzak Yolunda* filminde de tüm sinematografi ve anlatım öğeleri bu çerçevede kurgulanmıştır. Aydınlatma, dekor, kostüm, efekt ve benzeri tüm anlatım kurucu unsurlar öykünün tutatlı, gerçekçi ve kuralcı yapısına uygun olarak kullanılmıştır.

Turist Ömer Uzak Yolunda filminin klasik anlatı sineması geleneğinin tipik bir temsilcisi olduğunu gösteren bir diğer özellik ise klasik dramatik yapıya (açılış, gelişme, yükselen aksiyon-zirve aksiyon, düşen aksiyon ve kapalı son) tam olarak uygunluk göstermesidir. Tüm bu göstergelere bakıldığında, *Turist Ömer Uzak Yolunda* filminin izleyicide bıraktığı ilk etki öykü ile ilgilidir. Dolayısıyla, anlatımın öykü merkezli olduğunu ifade etmek mümkündür. Hulki Saner yönetmenliğinde çekilen film, uyarlandığı orijinal filmin uyuşmalarını büyük oranda takip etmektedir. *Uzak Yolu (Star Trek)* filminden uyarlanan *Turist Ömer Uzak Yolunda*, yerli sinema endüstrisinin ekonomik koşulları, teknik yetersizliği ve uzay temasının toplumsal bellekte edindiği yerin güçlü olmayışı gibi çeşitli sebeplerle tam anlamıyla bir bilim-kurgu filmi özelliği

göstermemektedir. Yerli sinema endüstrisinin teknik eksikliği, bilim-kurgu deneyiminin olmayışı ve endüstrileşme sorunlarına paralel olarak ekonomik koşulların yetersiz oluşu *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmini bir uzay filmi parodisi olmaya zorlamış gibi görünmektedir. Tüm bunlara rağmen, filmin zor yapım koşullarında dahi ait olduğu türün uyuşmalarına olabildiğince uygunluk gösterdiği söylenebilir. Film, bunu yaparken öyküyü ve karakter tasarımını ön plana çıkarır.



Resim 3.15. Kaptan Kirk, Turist Ömer ve Spak'ın Kötülere Karşı Mücadele Ettiği Bölümden Bir Kare

Epizodik Yapı

Klasik anlatı sineması geleneği ve modern anlatı sineması geleneği arasındaki farklardan birisi de öyküleme çerçevesinde ortaya çıkan film grameri yapılarındaki ayrımlardır. Sinemasal anlatıda iki büyük gelenek söz konusudur. Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması dramatik yapılarını birbirinden büyük ölçüde ayrılarak oluşturur. Klasik dramatik yapıya sadık kalmak ve klasik dramatik yapıyı parçalara ayırmak bu iki anlatı geleneğinin farklarını ortaya koyar. Klasik anlatı sineması “dramatik anlatımı”, modern anlatı sineması ise “epizodik anlatımı” kullanmayı tercih eder. Dolayısıyla bu iki farklı anlayış, anlatı geleneklerinin hangi temelde farklılaştığının göstergesidir.

Temeline özdeşleşme ve katharsis kavramlarını koyan dramatik anlatımda öykülemedeki yükselen eğriden taviz verilmez. Dramatik anlatımın öykülemesinde olaylar doğal bir sıralamayı takip edebileceği gibi, doğal olmayan bir sıralamayı da takip edebilir. Neticede önemli olan öykülemedeki dizilimdir. Bu anlatımda eylemlerin

sürekliliği kesintiye uğramaz ve hikâyede parçalanmalara yer verilmez (Akyürek, 2008: 288). Çağdaş anlatı sineması geleneğinin bir eğilimi olan epizotik anlatım ise dramatik anlatımın aksini ifade eder. Akyürek'in ifadeleriyle; “*Epizotik anlatım, kaynağını, geleneksel dramatik anlatımdaki, yönetmen, oyuncu, film-izleyici ilişkilerinin değiştirilmesinde bulur*” (Akyürek, 2008: 291). Dolayısıyla, eylemlerin sürekliliğini çeşitli aşamalarda, herhangi bir kurala bağlı kalmaksızın kesintiye uğratan ve öykülemenin bütüncüllüğüne sadık kalmayan sahneler barındıran bir film çağdaş anlatı sineması örneklemine dâhildir. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi geleneksel dramatik anlatımdaki yönetmen, oyuncu, film ve izleyici ilişkilerini klasik film dili gramerine bağlı kalmak suretiyle takip etmektedir. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminin klasik dramatik yapıya bütünüyle sadık kaldığı, filmin kendi kurmaca evrenindeki öykülemeye içkin olan doğal bir sıralamayı takip ettiği, öyküsel bütünlükten ayırsı bir görünüm sunan herhangi bir epizodun olmadığı söylenebilir. Filmde zamansal ve mekânsal anlamda (ışınlanmalar vb.) sıçramalar olsa da, bu filmsel eylemlerin tamamen bir nedensellik ilişkisi çerçevesinde yapıldığı, bu sebeple de filmde epizodik bir yapı kurmaktan uzak olduğu belirtilmelidir.

Epizodik bir yapının kurulumunda olaylar sıçramalar gösterebilir, eğriler çizebilir ve eylemler kesintiye uğrayabilir. Eylemleri kesintiye uğratan bu ara duraklarda izleyiciye sanatsal üretime katılması için de alan açılır. Böylece özdeşleşmenin de denetim altında tutulması mümkün olur. Epizodik anlatımda seyirci gibi oyuncunun da özdeşleşme ile arasına bir mesafe koyulur. Bu mesafe oyuncunun bir taklitçiden öteye geçmesini sağlamak amacıyla kurulur (Akyürek, 2008: 292). Epizodik yapının kurulumunda hem senaryonun kurgusu hem de filmin kurgusu etkilidir. Epizodik yapının gerektirdiği kurgu üslubu, dolayısıyla da modern anlatı sinemasının bu konudaki eğilimi açık bir biçimde klasik anlatı sineması geleneğinin tersini önerir. Klasik anlatı sineması genel olarak kronolojik kurgu anlayışını takip eder. Kronolojik kurgu klasik Hollywood sinemasının egemen biçimini yansıtır. Bu anlayışta bir olay, bağlantılı başka bir olay tarafından izlenir ve anlatı boyunca bu ilintisellik devam eder. Böylece zamansal ve mekânsal açıdan tutarlı bir dizgi yakalanır. Sekansların sınırlarının da oldukça belirgin olduğu bu dizgide doğrusal bir anlatım yaratılır (Hayward, 2012: 269). *Turist Ömer Uzay Yolunda*, klasik Hollywood sinemasının egemen biçimini yansıtan kronolojik bir kurgu içermektedir. Filmin sahne ve sekanslarının başladığı

yerler, bittiği yerler, bu sahne ve sekansların aralarındaki mantıksal ve nedensel bağlantılar açık bir biçimde klasik anlatı sinemasının formülasyonuna uygunluk göstermektedir. Filmin doğrusal seyrini, klasik dramatik çizginin takibini, gerek senaryo kurgusundaki gerekse film kurgusundaki kronolojiyi sekteye uğratan herhangi bir sekansa yer verilmemiştir. Filmde epizodik olarak değerlendirilebilecek hiçbir sahne ya da sekans bulunmamaktadır. Epizodik bir yapı göstermekten oldukça uzak olan filmin özdeşleşmeyi denetim altında tutmak gibi bir kaygısı da söz konusu değildir. Bilinçli şekilde tipler ve izleyici arasında bir özdeşlik kurmaya çabalayan film, mimetik evrenin sınırları içerisinde kalarak klasik anlatı sinemasının “dramatik” anlayışını takip eder.

Gerçekçilik Yaklaşımı

Bir filmin anlatı yapısının çözümlenmesinde değerlendirilmesi gereken unsurlardan birisi de gerçekçilik yaklaşımıdır. Klasik anlatı sinemasının gerçekçilik anlayışı anlatılanlar ne kadar gerçekten uzak olursa olsun, öykünün dünyasının, film evreninin gerçekçiliğine izleyiciyi inandırmak; modern anlatı sinemasının gerçekçilik anlayışı ise izleyiciyi gerçek dünyanın gerçekliğine yakınlaştırmak amaçındadır. Yani bu iki anlatı geleneği sinemada iki farklı gerçekçilik yaklaşımını temsil eder.

Sobchack’a göre fantezi kelimesi, kamera önünde meydana gelen gerçekliği çevreleyen film yapım sürecinin birtakım fotoğrafik ve montaj biçimleriyle işlenmesine dayanan yanılsamalar yaratan tüm kurmaca filmleri kapsamına alır (Sobchack’tan akt. Furby ve Hines, 2014: 40). Tüm filmler bir şekilde kurmaca olduğundan dolayı hepsini fantastik sınıfına dahil etmek mümkündür. Sanatsal temsil formlarındaki içkin fantezi unsuruna dayanan filmler, kurguya ve dolayısıyla fanteziye hizmet eden “gerçeğe benzerlik” atmosferinden yararlanır (Furby ve Hines, 2014: 40).

Kurgu filmde gerçekçilik adı verilen eğilim, Hollywood’un klasik döneminde olgunlaşan anlatı hikâyeciliği sistemine karşılık gelir. Klasik dönemde senaryo sistemini, anlatı tasarrufunu ve kusursuz tarzı amaç edinen Hollywood, filmlerini seyircinin yapıyı fark etmeyeceği biçimde kurmayı ilke edinmiştir. Bu ilke, nedensellik bağlarını son derece tutarlı bir şekilde kurmak, zaman ve mekân sürerliğini korumak ve psikolojik gerçeklik prensiplerine göre olay örgüsünü öne çıkarmakla oluşan bir formu

gerektirir. Hollywood'un klasik dönem sonrası yapımları bu prensipten az ya da çok uzaklaşsa da, bu stil halen egemen olan anlatı standardıdır (Furby ve Hines, 2014: 59).

Klasik anlatı sinemasında gerçekçilik öğesinin değişmez bir yeri vardır. Bu anlatı geleneğinde sinematik unsurların ilgiyi kendilerine çekmesi arzulanmaz. Gerçekliğin düzenlendiği ve doğallaştırıldığı klasik anlatı sinemasında renk, ışık, kamera kullanımı gibi tüm sinematografik öğelerin gerçekçiliğin kurulumu noktasında işlev görmesi gerekir (Hayward, 2012: 253). Çözümlemeye konu olan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminin gerçekçilik yaklaşımı klasik anlatı sinemasının yaklaşımıyla örtüşmektedir. Film, bilim-kurgu filmlerinin hepsinde olduğu gibi, izleyiciyi filmin kurmaca evreninde olup bitenlere inandırmak, bu dünyayı izleyicinin gözünde mümkün ve olağan hale getirmek konusunda daha güç bir durumdadır. Ancak film bilim-kurgu türünün bu zorluğuna ve ek olarak ideal bir bilim-kurgu ortaya koyacak koşullarda yapılamamasına rağmen, renk, ışık, kostüm, efekt, performans gibi tüm sinematografik anlatım öğelerini *Turist Ömer Uzay Yolunda* evreninin gerçekçiliğinin kurulumu yönünde kullanır. Film, perdeye yansıyan öykünün gerçekçiliği ile ilgilendiğinden dolayı klasik anlatı sinemasının gerçekçilik anlayışını ortaya koyar. Klasik anlatı sinemasının, klasik Hollywood sinemasında sık görülen “sahte gerçekçiliği” tamamen hikâye/öykü merkezli anlayıştan ileri gelmektedir.

Filmde Nedensellik İlkesine Bağlılık

Bir tür fiminin öyküsü, belirli bir dramatik zaman dilimini, karakterleri, film boyunca tanımlanan belirli mekânları içerir. Çatışmaya zemin hazırlayan gerilimler toplumsal ve fiziksel çevrenin niteliği, karakterlerin özellikleri ve beklentilerinin sunuluşu ile ortaya çıkar. Bir tür filminin nedensellik ilkesine bağlı olarak gelişen öyküsü, kolaylıkla takip edilen bir dramatik eylemler silsilesinde bulunan kahramanlar vasıtasıyla ilerler. Douglas Pye'e göre, doğrusallık, psikolojik katılım, dramatik zaman-mekân birliği, yanılsamacılık gibi unsurlar Hollywood anlatısının özelliklerini oluşturur (Pye'den akt. Abisel, 2016: 65).

Janr filmleri karakterler, olay örgüleri ve ikonografilerde belirsizliğe yer vermez. İzleyicinin, filmin hangi janra ait olduğunu net olarak anlaması için janr uyları net olarak yansıtılır. Tür filmlerinin öyküleri, miras aldıkları dramatik öğelere bağlı kalarak, “açılış ve giriş-gelişme-çatışmanın zirvesi ve çözülüşü-sonuç” izleği üzerinde ilerler.

Bu filmlerde devamlılık ilkesi merkezi bir önemdedir. Tür filminin anlatısı denge durumunun gösterilmesiyle başlar, dengenin altüst olmasıyla ilerler. Çatışmaların çözülmesi ve denge durumunun tekrar kurulmasıyla birlikte de anlatı sona erer. Olay örgüsünün neden sonuç ilişkisi içinde ilerlemesi tür filmlerinin değişmez bir özelliğidir. Uzak gemisi gezegene geri dönene, kötülerin şatosu yanına, düşman yok edilinceye ve adalet yerini buluncaya kadar olayların birbirini adım adım takip etmesi bu değişmez özellikten dolayıdır (Abisel, 2016: 66).

Bir önceki başlıkta da belirtildiği gibi, *Turist Ömer Uzak Yolunda* filmi bir odak karakterin a noktasından b noktasına gidiş sürecini ele alır ve doğrudan ana karakterin başına gelen olayları anlatır. Klasik anlatı sinemasının Aristoteles'in "*Poetika*" adlı eserine kadar dayanan bir yapısının olduğu ve bu yapının temel parçalarının serim, düğüm, çatışma, zirve noktası ve finalden oluştuğu gerçeğinden hareketle filme bakıldığında *Turist Ömer Uzak Yolunda* filminin de söz konusu yapıya sahip olduğu görülebilir. Film; serim, aksiyonu başlatan olay, aksiyonun yükselmesi, zirve aksiyon, aksiyonun düşmesi, çözüm ve sonuç aşamalarını seyirciye net bir biçimde sunar. Bu anlamda filmin anlatı yapısında herhangi bir beklenmedik sıçramayla karşılaşmaz. Film daha ilk bakışta nedensellik ilkesi yönüyle klasik anlatı sineması geleneğine yakınlaştıran nüve de tam olarak buradadır.

Modern anlatı sinemasının karakteristik özelliklerini barındıran filmlerde serim, aksiyonu başlatan olay, aksiyonun yükselmesi, zirve aksiyon, aksiyonun düşmesi, çözüm ve sonuç gibi aşamalar genellikle seyirciye net bir şekilde sunulmaz. Modern anlatı yapısında seyirci filmi deneyimlerken kimi zaman uzun, tutarsız, beklenmedik ve alışılmadık sıçramalarla karşılaşabilir ya da film evreninde tutarlı görünmeyen, anlatıya doğrudan hizmet etmeyen, akışı bozan ve eğreti duran sahnelerle baş başa kalabilir. Burada altı çizilen konu modern anlatı sinemasında, klasik anlatı sinemasının temel özelliklerinden biri olan nedensellik ilkesinin sıkı sıkıya korunmuyor oluşudur. Özetle, klasik anlatı sineması nedensellik prensibini önemserken, modern anlatı sineması aynı ilkeyi tanımaz. Söz konusu nedensellik, filmde neden-sonuç ilişkilerinin sıkı bir biçimde kurulması ve anlatıda izleyiciye alternatif alanların açılmaması ile ilgilidir. Tipik bir prensip olarak "neden-sonuç ilişkisine bağlılık" klasik anlatı sinemasının temel özelliklerinden birisidir. Söz konusu bilgiler ışığında *Turist Ömer Uzak Yolunda* filmine bakılırsa, filmin neden-sonuç ilişkilerine sıkı bir biçimde bağlı olduğu görülür.

Klasik anlatı sinemasında neden-sonuç ilişkisi her sahnenin bir sonraki sahneye hizmet etmesi, her sahnenin kendisinden sonra gelecek sahneyi hazırlaması ve onun için var olması anlamına gelir. Çözümlemeye konu olan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminde de her sahne bir sonraki sahneyi hazırlar ve her sahne yeni sahnenin film evreninde tutarlı olmasına çalışır. Yani filmde neden-sonuç bağlantıları eksiksiz bir şekilde kurulmuştur.

Turist Ömer Uzay Yolunda filmi, skeçlerin art arda dizilmesinden oluşmuş görüntüsü vermesi yönüyle ilk bakışta neden-sonuç ilişkisine hizmet etmeyen ve özerk bir görünüm sunan sahneler barındırıyor gibi görünse de, bu durum neden-sonuç ilişkisinin gevşekliğiyle değil, bu tür (erken dönem bilim-kurgu ve fantastik türdeki uyarlamalardan söz ediliyor) filmlerin uyarlamadan ziyade doğrudan taklit niteliği taşıması dolayısıyla kendisini gösteren bir çığlıkla açıklanabilir. Yani, ilk bakışta nedensellik bağlarının gevşekmiş gibi görünüyor olması filmin alternatif bir anlatıya yaklaşmasından dolayı değil, *Star Trek: The Original Series* uyarlaması olan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminin orijinal eseri yalnızca yerel mizah sosu ekleyerek yeniden çevirmeye çalışmasından doğan anlatım kusurlarıdır. Filmin bu anlamdaki çığlığı (erken dönem denemeleri olmasından dolayı anlaşılabilir olan bir çığlık) neden-sonuç ilişkilerinin sıkıca kurulmuş olmasını ve klasik anlatı sinemasının temel karakteristik özelliklerini gösterdiği gerçeğini gölgelememelidir.

Filmde serim ve aksiyonun başlaması (*Turist Ömer*'in gezegene kaçırılması), aksiyonun yükselmesi (*Turist Ömer*'in gezegende aranan katil olduğunun düşünülmesi ile yaşananlar), aksiyonun zirveye ulaşması (gerçek katilin ortaya çıkma sürecinde gezegende yaşanan çatışmalar), aksiyonun düşüşe geçmesi ve çözülme (herkesin kılığına girebilen katilin yakalanması) ve sonuç (*Turist Ömer*'in Dünya'ya geri gönderilmesi) gibi tüm aşamalarda neden-sonuç bağları eksiksiz bir biçimde kurulur. Film, tamamen klasik anlatı yapısının dramatik eğrisini takip etmektedir. Anlatının hiçbir aşamasında seyircinin aklında film bittikten sonra da devam edecek cevapsız sorular bırakılmaz. Diğer bir ifadeyle, çoğunlukla modern anlatı sinemasında görülebilen, kendisi için var olan, kendi özerkliği içinde farklı anlamlara açılabilen, bir sonraki sahneye hizmet etmeme lüksü olan sahneler çözümleme konusu olan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminde görülmemektedir. Klasik anlatı ve modern anlatı arasında biçimi dolaylı olarak, üslubu doğrudan etkileyen neden-sonuç ilişkisindeki fark çözümleme için kilit bir noktadadır. Tüm bu değerlendirmeler ışığında, filmin söz

konusu kıstas (nedensellik) açısından da klasik anlatı sinemasına yakın bir yerde durduğunu söylemek mümkündür.

Karakter Tasarımı

Filmler mesajlarını ve göstermek istedikleri dramatik edimleri çoğu zaman karakterler aracılığıyla izleyiciye iletir. Seyircinin, filmin yaratıcısının sahnenin arkasından filmdeki devinimi yönlendirdiği izlenimine kapılmaması gerekir. Kişilikler/tipler bu noktada merkezi önemdedir. Nitelikleriyle dramının ilerleyişini etkileyen film kişilikleri, kendilerine yüklenen bu nitelikler ve öykünün koşullarıyla uyumlu ve tutarlı edimlerde bulunmalıdır. Böylesi bir dramatik anlayış, en karmaşık kişiliklerin bile eksiksiz bir şekilde görünmesini gerektirir. Film kişiliklerinin onları öne çıkaran önemli yönleri öylesine iyi kurulmalıdır ki, izleyici, film kişisini tam ve gerçek görebilsin ve kişinin öteki yönlerini de kendiliğinden bir araya getirebilsin. Bu kişilik/tipleme şemasında izleyici, bir kurmaca kişilik hakkında filmde öğrendiklerinden daha fazlasını kişilik hakkında tımdengelim yoluyla elde eder. Bir de kurmaca kişiliğin izleyici tarafından bilinmesine gerek olmayan daha geniş özellikleri vardır (Foss, 2016: 137) Sinemada bu türden bir karakter tasarımı (kişilik/tipleme şeması) söz konusu olduğunda, ilgili filmin klasik anlatı geleneğinin bir takipçisi olduğu düşünülebilir. Klasik anlatı sineması geleneğinde tüm sinematografik anlatım unsurları ve olanakları gibi kişilikler/tipler de öykünün varlığına, devinimine ve sona ulaşmasına hizmet eder.

Fantastik anlatılarda en yaygın öyküleme tipi yolculuk ve arayıştır. Bu yolculuk ve arayışlar mecazi ya da gerçek anlamda olabilir. Kahramanlık macerası, romans ya da masal fark etmeksizin fantastik anlatılarda dönüşüm, kahramanın evini geride bırakarak çıktığı yolculuk esnasında meydana gelir. Fantastik anlatının yapısı evden ayrılış, dönüşümü sağlayan sınavlar ve geri dönüş şeklinde bir iskelet üzerine kurulur (Furby ve Hines, 2014: 53). Klasik anlatı geleneğiyle organik bir bağı bulunan tür filmlerinin öyküleri, taklit edilenin temsilini sağlayan kahramanların edimleriyle ilerler. Öykü kahramanlarının kişilik özellikleri gerek anlatı boyunca gerekse türün bütünü içinde sabit kalma eğilimindedir. Klasik anlatıya uygun düşen film kişileri, eylemleriyle olduğu kadar kostümler ve nesneler gibi ikonografi araçlarıyla da bir bütündür. Tür

filmlerinde izleyicinin kolay kavradığı ve özdeşleşme kurduğu kişilikler büyük oranda stilize edilerek gerçekdışı bir hüviyete büründürülür (Abisel, 2016: 67).

Dram sanatında kişileştirme evresinin yadsınamaz bir önemi vardır. Nutku'nun 'oyunun özü' olarak işaret ettiği kişileştirme olay örgüsünü geliştirmenin temelinde yer alır. Kişileştirme 'tip' ve 'karakter' olmak üzere iki biçimde yapılır (Nutku, 2001: 181). Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması arasındaki en belirgin farklardan birisinin karakter tasarımında ortaya çıktığının altını çizmek gerekir. Anlatıda genel olarak belirli/bilinen kalıplarda yer alan kişilere "tip" denir. Tipler genel olarak psikolojik ayrıntılardan arındırılmış anlatı kişileridir. Olay örgüsü boyunca neredeyse hiçbir değişiklik göstermeyen tipler, genel olarak kendilerini betimleyen birtakım sıfatlarla ve fiziksel hareketleriyle izleyicinin belleğinde kalıplaşmış kişilerdir. Herhangi bir anlatıda 'karakter' denildiğinde ise daha derin bir kişileştirme akla gelir. Karakterler psikolojik ayrıntılardan arındırılmış anlatı kişileri değildir. Onların psikolojik olarak özgün nitelikleri, davranışları ve düşünceleri vardır. Karakterler tiplere göre daha özel ayrıntılarla ve derinlemesine bir bakışla görülür (Nutku, 2001: 182).

Nutku, karakter ve tip kişileştirmeleri arasındaki temel ayrımı şu şekilde ifade eder: *"Karakter kişileştirmesi gerçekçi yazarlar tarafından yeğ tutulan bir yapımdır, çünkü boyutları olan bu dramatik kişilik yoluyla insanı, insancıl ilişkileri ve anlamları vermek daha etkili olur. Tipler bir düşüncenin, bir duygunun temsilcileridir; karakter ise karmaşık insan özelliklerini çelişkileri içinde veren ve insanı daha yakından tanıtan bir özelliği kapsar"* (Nutku, 2001: 183). Bir anlatının kurulumunda temel bir ayrım olan karakter ve tip kişileştirmeleri bir anlatının yönelimini de belirler. Bu noktada, klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması arasındaki ayrım anlatı kişilerinin güdülenmesiyle ortaya çıkar. Klasik anlatı sinemasının kişileri bir arzu ve amaç ile güdülendiğinden ve anlatı kişileri motivasyonel bir biçimde kurulduğundan dolayı tipik özellikler göstermeye çok daha fazla açıktır. Klasik anlatı sinemasının tarihsel sürecine bütüncül bir bakış da bu durumu gözler önüne serebilir.

Klasik anlatı sinemasında hikâyeler karakter merkezli olarak gelişim gösterir Hayward, klasik anlatı sineması geleneğinde anlatının psikolojik ve dolayısıyla da bireysel olarak gerekçelendirildiğinin (motivasyon) altını çizer (Hayward, 2012: 251). Bordwell ve Thompson, motivasyon kavramını *"Filmin içindeki bir unsurun, neden*

orada olduğunu açıklayan gerekçe'' (Bordwell ve Thompson, 2012: 493) şeklinde tanımlar. Yine Bordwell ve Thompson'un ifadeleriyle; *‘‘Bu motivasyon izleyicinin gerçek dünyaya dair bilgisine, tür geleneklerine, anlatısal nedenselliğe ya da film içindeki stilistik modele başvurulabilir’’* (Bordwell ve Thompson, 2012: 493). ‘‘Klasik anlatı sinemasının ‘‘kahraman’’ anlatı kişisi olarak öykü içerisinde büyük bir etkinlik alanı açtığı ve film boyunca yaptığı eylemlerde role uygunluk anlamında katı bir tutarlılık gösteren karakterleri ile modern anlatı sinemasında daha sık karşılaşılan, insanın birden fazla yönünü açıklama eğiliminde olan ve film boyunca yaptığı eylemlerde (tıpkı gerçek hayattaki insanda olduğu gibi) role uygunluğu açısından katı bir tutarlılık göstermeyen karakterler kuşkusuz ki farklı perspektiflerin sonucudur. Öykünün yerine anlamı, tartışmayı ve sorgulamayı koyma eğiliminde olan modern anlatı sineması geleneğinin aksine; klasik anlatı sineması geleneği bütün anlatım unsurlarını öykünün etrafında kurar. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminin karakter tasarımı klasik anlatı sineması geleneği yaklaşımına denk düşmektedir. Film, ana karakterin (Turist Ömer) kurmaca film evreninde, düzen / düzensizlik / yeniden düzen üçgeninde yaptığı yolculuğu işler. Tüm filmsel unsurlar Turist Ömer tiplemesinin A noktasından B noktasına gidişine hizmet etmekte ve tüm anlatı tasarımı klasik anlatı sinemasının yaslandığı klasik üç perdeli yapının üzerine kurulmaktadır.



Resim 3.16. Turist Ömer Karakteri

Tablo 3.7. Turist Ömer'in Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Turist Ömer
Kişinin Anlatıdaki Yeri	Ana Karakter
Karakterin Niteliği	Protagonist Karakter
Karakterin Sunumu	Serim Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Sürekli Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Temsili	Mutlak İyilik, Saflık, Dostluk
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Başlatmak, Sürdürmek, Bitirmek
Karakteri Harekete Geçiren Unsur	Arzu, Amaç
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	Kararlı, GÜdülenmiş, Motivasyonel
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Fantezi, Bilim-Kurgu ve Komedi Uylaşımlarına Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Karaktere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı

Anlatı ve karakter ilintisi söz konusu olduğunda, klasik anlatı geleneğinde anlatıyı ilerleten unsurun bir karakterin arzusu olduğu söylenebilir. Karakterin arzusu ve hedefi arasında da doğal olarak bir bağıntı vardır. Klasik anlatı filmlerinde karakterin arzusu aynı zamanda onun hedefinin belirleyicisidir. Karakter hedefini belirler ve anlatı akışı genel olarak bu hedefe ulaşmak üzere kurulur. Klasik anlatı sineması geleneğinde aksiyon karakterlerden ileri gelir. Bu anlatı geleneğinde karakterler nedensel failer olarak yer bulur. Toplumsal ya da doğal nedenler de anlatı akışında etkin olabilir ancak anlatının merkezinde her zaman karakterlerin edimleri ve özellikleri vardır (Bordwell ve Thompson, 2012: 102). Bu noktada filmin ilerleyişindeki güdülenme ve motivasyonun neyin üzerine kurulduğuna dikkat edilmelidir. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminde

motivasyon ve güdülenme karakter merkezlidir. Bu anlatı biçimlerinde bir hedefe, arzuya, amaca doğru ilerleyen eksen karakterin başına gelenlere; o karakterin çatışmalarına, mücadelesine, dönüşümüne yani kısacası öykülemedeki karakterin edimlerine odaklanan izleyici o karakterle birlikte b noktasına ulaşmayı arzular. Çözümlemeye konu olan filmde olan da tam olarak budur. İzleyiciler, Turist Ömer'in Dünya'dan Orin 7 adlı gezegene kaçırılması üzerine gelişen olaylara, bu olayların içinde devinen karakterlere (özellikle de Turist Ömer'e) ve nihayetinde finalde Turist Ömer'e ne olacağına odaklanmak durumundadır. Bu odaklanma daha en baştan zorunludur çünkü filmin dramatik tasarımı klasik anlatı sineması geleneğinin yaygın kodlarını taşımaktadır. İzleyicinin görsel hafızası da egemen anlatı kodlarına paralel olarak "kahramanın düşüşü, devinimi ve yükselişi" ile dolu olduğundan dolayı izleyici "hazmı kolay" olan bir "hikâyeyi" kolaylıkla alımlamaktadır. Bu alımlama sırasında izleyici ve film karakteri özdeşleşmesinin kurulması kesindir. Söz konusu özdeşleşmenin kurulması tiplerle daha olasıdır. Tipler (karakter olma derinliğinden ve çelişkilerinden yoksun olduklarından dolayı) klasik anlatı sinemasında daha çok yer bulur. İzleyici, sınırları net bir biçimde çizilmiş olan, özellikleri, doğruları, amaçları, mizacı karikatürize olacak şekilde belirlenmiş olan tipleri kolaylıkla kabul eder. Çelişkileri, belirsizlikleri, derinlikli çatışmaları, açmazları ve sorgulamaları olmayan tiplere ve dolayısıyla da onlarla özdeşleşen izleyicilere tek bir izlek kalmaktadır: olay örgüsü. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminin başkahramanı olan Turist Ömer'in çelişkileri Dünya ile Orin 7 arasındaki yüzeysellikten ibarettir. Kahramanın belirsizlikleri ve derinlikli çatışmaları söz konusu değildir. Herhangi bir derinlikli sorgulama içerisinde de olmayan Turist Ömer apaçık bir biçimde tiptir. Dolayısıyla dikkatini Turist Ömer tiplerinin maceraları üzerine yoğunlaştıran izleyici için de tek izlek kahramanın kendi dünyasına (yeniden düzen aşaması) nasıl döneceğidir.

Klasik anlatı sineması geleneğinin karakter tasarımında arzu / hedef itkisinin dışında önemli bir öğe daha vardır. Belirli bir arzuyla güdülenen klasik anlatı sineması karakterinin karşısına çıkan ve onu hedefine ulaşmaktan alıkoyan güç zıt bir başka karakterdir. Bu anlatı geleneğinde ana karakter ve karşıt karakter birbirine zıt hedeflerle donatılır. Böyle bir anlatısal çatışmada ana kahramanın mevcut durumu değiştirmesi gerekir (Bordwell ve Thompson, 2012: 102). Klasik anlatı geleneğinin radikal bir

alternatifi olarak kendisini konumlandıran modern anlatı geleneğinin kahraman / karakter inşasının klasik anlatı geleneğindeki gibi olduğu söylenemez. Her şeyden önce modern anlatı sineması eksen karaktere dayanan bir gelenek değildir. Modern anlatıda genellikle hiçbir anlatı kişisi kahramanlaştırılmaz. Anlatımını, konularını ve sorunsallarını karakterlerin ötesinde, tartışılabilir ve soyut anlamlarda arama eğiliminde olan bu anlatı geleneği, karakterlerini öyküyü ilerleten unsurlar olarak değil, öykünün alt katmanlarında gizlenen derinliği seyircinin sorgulamasına açmaya yönelik unsurlar olarak yaratma çabasına girer. Klasik anlatı sineması geleneğinde ise ana kahraman ya da merkez karakter olarak da isimlendirilebilen kahraman / karakter aslında anlatının eksen kişisidir ve öykü bu eksen kişi üzerine kurulur. Tıpkı çözümlemeye konu olan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminde olduğu gibi.

Klasik anlatı sineması evreninde varlık gösteren karakterler çoğunlukla rol tasarımına uygun ilerler. Literatürde kahramanın a noktasından b noktasına yolculuğu olarak imlenen bu durum, modern anlatı sineması evreninde çok da kabul edilen bir durum değildir. Modern anlatı filmi olarak nitelendirilebilecek bir filmin karakteri çoğunlukla belirli bir derinliğe erişmiş, insan olmanın getirdiği pek çok özelliği bir arada gösteren, eylemleri arasında zaman zaman tutarsızlık olabilen, rol tasarımına büyük bir sadakat göstermeyen bir karakterdir ve bu yönüyle filmin anlatısında bütün ağırlık merkezi bir karakterde olmayabilir. Ana karakter olarak algılanan bir karakterin, anlatının başka bir evresinde yardımcı karakter gibi refleksler gösterebildiği modern anlatı sinemasında görülen bu eğilim klasik anlatı sinemasında nadiren görülür. Bu anlamda klasik anlatı sinemasının karakterleri ekseriyetle “tipik” özelliklere sahiptir. Bu bakış açısıyla *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmindeki karakter tasarımı bakılırsa, filmdeki karakter kullanımının klasik anlatı sinemasının karakter yaratım anlayışının bir ürünü olduğu söylenebilir.

Filmde *Turist Ömer*’den Spak’a kadar tüm roller “tipik” görünümüne sunar. Yani, karakterler film boyunca rol kalıplarına sıkı sıkıya bağlı kalır ve derinlikten yoksun olarak biçimlendirilen tipler olarak seyirciyi karşılar. Bu açıdan *Turist Ömer*’in film evreninde seyirciye sunulan tiplerin kartonize yönlerinin öne çıktığını ifade etmek mümkündür. *Turist Ömer*’in a noktasından b noktasına “yolculuğu” dikkatle izlendiğinde filmde yer alan diğer tüm karakterlerin *Turist Ömer*’in macerasının nihai noktaya ulaşmasına hizmet ettiği görülecektir. Filmde ana karakter, yan karakterler ve

karşıt karakter herhangi bir muğlâklığa yer bırakmayacak şekilde net olarak belirlenmiş ve sınırları çizilmiştir. Söz edilen özellikler dikkate alındığında *Turist Ömer Uzak Yolunda* filminin karakter tasarımı yönüyle modern anlatı sinemasının temel özelliklerini sergilemekten oldukça uzak olduğu söylenebilir.



Resim 3.17. Mr. Spak ve Tulist Ömer Karakteri

Tablo 3.8. Mr. Spak'ın Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Mr. Spak
Karakterin Anlatıdaki Yeri	Ana Karaktere Bağlı
Karakterin Niteliği	Yardımcı Karakter
Karakterin Sunumu	Serim Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Sürekli Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Temsili	Soğuk Kanlı, Mantıklı, Lider, Güçlü
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Sürdürmek
Karakter Harekete Geçiren Unsurlar	Arzu, Amaç
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	Kararlı, Güdülenmiş, Motivasyonel
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Fantezi & Bilim-Kurgu Uylaşımlarına Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Karaktere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı

Karakter tasarımı konusundaki doğruları, klasik anlatı geleneği ve modern anlatı geleneği arasındaki en belirgin farkların başında gelir. Bu noktada kapalı kişilikler ve

açık kişilikler söz konusudur. Klasik dramatik yapıda devinim gösteren kişilikler/tipler, rollerinin gerektirdiği işlevin tutarlı ifadeleridir. Bu tasarımda tipler, anlatının hiçbir evresinde rollerinin kendilerine çizdiği çerçevenin dışına taşamaz. Saptanmış kişilik niteliklerinden hareketle, kendilerine verilen işlevi katı bir tutarlılıkla sergileyen bu kişiler “kapalı” kişiliklerdir. İzleyici, kapalı kişiliklerin özellikleri ile ilgili edindikleri temel bilgiler ışığında anlatıyı takip eder. Klasik dramatik bir yapıyı takip eden izleyici, film kişiliklerinin farklı koşullarda nasıl davranacaklarını belli bir dereceye kadar takip edebilir. Modern anlatı sineması geleneğinde ise daha çok “açık kişilikler” kullanılır. Açık kişilikler, kapalı kişiliklerin aksine anlatının herhangi bir evresinde rollerinin kendilerine çizdiği çerçevenin dışına taşabilir. Modern anlatı sineması geleneği karakterlerine çelişkili, mantıksız ve anlaşılmasız edimlerde bulunma özgürlüğü veren bir karakter tasarımına eğilimlidir. Klasik dramatik geleneğin rollerinin gerektirdiği işlevin tutarlı ifadeleri olan kişiliklerinin aksine, modern dramatik geleneğin karakterlerinin davranışları tahmin edilemezdir. Modern anlatı yapısının temeli olan açık kişilikler, insanların bilinmeyen değerler olarak sorgulandığı, incelendiği çok daha hassas ve derinlikli olay örgülerine uygundurlar (Foss, 2016: 140).



Resim 3.18. Orin 7 Gezegeninden Ölen Kişinin Cesedini Buldukları Sahneden Bir Kare

Klasik anlatı sineması geleneğinde yazar, kişilikleri hakkında tüm bilgilere sahip olmak durumundadır. İnsanın sorgulandığı ve inceleme konusu yapıldığı, birtakım epik görüntülemeler sunan modern anlatı sineması geleneğinde ise yazar, kişilikleri hakkında çok daha az bilgiye sahiptir. Açık kişilikler olarak tasarlanan modern anlatı sineması karakterlerinin davranışlarının arkasındaki dürtüler, iletiler ve anlamlar kendi deneyimleri ve anlayışları çerçevesinde seyirci tarafından yorumlanmalıdır (Foss, 2016:

140). *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminin karakter tasarımı bütünüyle kapalı kişiliklere dayanmaktadır.

Klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasının karakter tasarımları arasındaki farklardan birisi de klasik anlatı sineması geleneğinin kahramanlarının arketipik özellikler göstermesidir. “*Tipik bir kategori örneğinin idealleştirilmiş modeli*” (Chandler ve Munday, 2018: 32) şeklinde tanımlanan arketip, Carl G. Jung’a göre, insanın kolektif bilinçdışında bulunan evrensel ve sembolik imgedir. Arketipler sanatta, edebiyatta, folklorda sıklıkla semboller ve tipler olarak sıklıkla kendilerini gösterir (Chandler ve Munday, 2018: 32). Arketipler, tüm zamanlar ve kültürler boyunca bireylerin kişiliklerinde ve düşlerinde olduğu kadar, insanoğlunun mitsel düş gücünde de süreklilik gösterir. Arketipler, öykülerde yer alan kahramanların işlevlerini ve amaçlarını kavramak açısından önemli unsurlardır. Evrensel öykücülük dilinin bir parçası olan arketipler, yazar için öykünün taşıyıcısı olan anlatı kişilerini (kahramanları) tasarlama noktasındaki en eski referanslardır. Arketipik kalıpların evrensel bir ortak öykücülük deneyimini mümkün kılması sebebiyle, öykücüler içgüdüsel olarak arketiplerin enerjisini yansıtan kahramanlar seçer (Vogler, 2009: 65-66).

Öyküler, çeşitli insani niteliklerin kişileştirilmiş sembolleri olarak işlev gören arketipik nitelikteki kahramanlara yer vererek, insanlık durumunun metaforlarını ortaya koyar. Vogler, öykülerde en sık görülen arketipleri şöyle sıralar: Kahraman, Rehber (Bilge Yaşı İnsan), Eşik Gardiyanı, Haberci, Biçim Değiştirici, Gölge, Müttefik, Üçkâğıtçı. Öyküler elbette bu arketiplerle sınırlı değildir. Örneğin masal anlatılarında kurt, avcı, kötü üvey anne, prens, prenses, cadı, açgözlü hancı gibi anlatı kişilerine her zaman yer verilir. Savaş filmlerindeki sert ama adil çavuş, dostluk senaryolarındaki iyi polis/kötü polis ikilisi de arketipik kahramanlara örnek olarak verilebilir (Vogler, 2009: 68-69). Arketiplerin en sık kullanıldığı türlerden birisi de bilim-kurgudur. Bilim-kurgu janrının tarihine bakıldığında, türü temsil eden ilk filmde bugüne kadar arketipik kahramanların sürekli olarak kullanıldığı görülebilir. Uzay gemisini kontrol eden güçlü, akıllı ve karizmatik kaptan, kaptanın zeki ve sadık yardımcısı, gezegeni yok etme planı yapan kötü niyetli düşmanlar, çatlak profesörler, dönüştürücü bir maddeyi kazara vücuduna alan kahramanlar, gezegeni kurtarmak için kendilerini adayan bilim insanları, insanlığı sebepsizce yok etmek isteyen dünya dışı yaşam formları, gemiye sızarak uzay

mürettebatına ihanet edenler ve daha pek çok arketip türün vazgeçilmezleri arasındadır. Söz konusu bu arketipik kahramanların tamamı *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminde de klasik anlatı geleneğinin egemen uyuşmalarına uygun bir biçimde temsil edilmiştir.

Yönetmenin Görünürlüğü

Sinemanın diğer tüm sanatlardan ayrılan yönleri vardır. Sinemasal yaratım sürecinde çok sayıda uzmanın iş gücüne ihtiyaç duyulması, çoğu zaman oldukça büyük bütçelerin yönetilmesi, çekim zamanlarının planlanması, endüstriyel ilişkilerin giriftliği ve yönetmenin yaratım sürecinde tam bağımsızlığının sekteye uğraması gibi çok çeşitli durumlar söz konusudur. Sinemada diğer tüm sanatlardan farklı olarak sanatçının yaratıcı gücünü tartışmaya açacak değişkenler vardır. Bir yönetmenin düşüncelerini, duygularını ve sanatsal vizyonunu ürettiği filme aktarabilmesi (yönetmenin görünürlüğü) çok boyutlu bir meseledir. Ekonomik, teknik, endüstriyel ve sanatsal ilişkilerin giriftliğinden meydana gelen bu çok boyutlulukta yönetmenin yaratıcı bir sanatçı olarak filme imzasını atması oldukça zordur. Öte yandan, yönetmenin böyle bir motivasyonunun ve amacının olup olmaması da konunun bir diğer yönüdür. Yönetmen kendisini senaryoyu filme aktaran bir teknik personel olarak konumlandırabileceği gibi, film üzerinde teknik ve sanatsal olarak tam kontrol sağlayan bir sanatçı olarak da konumlandırabilir. İşte bu noktada film yapımının ekonomik, teknik, endüstriyel ve sanatsal ilişkilerinin karmaşıklığı tartışmaya açılır. Bu da “yönetmenin görünürlüğü” meselesini gündeme getirir. Doğal olarak, bir filmin anlatı yapısının değerlendirilmesinde dikkat edilmesi gereken konulardan birisi de yönetmenin görünürlüğüdür. Modern anlatı sineması geleneği ve klasik anlatı sineması geleneği arasındaki temel farklar bu konuda da ortaya çıkmaktadır.

Modern anlatı sineması genel olarak yönetmen sinemasıdır denebilir. Modern anlatı sinemasında yönetmenin sanatçı kişiliğinin filme yansması önceliklidir. Yani sinemanın endüstriyel ve ticari yönü yönetmenin görünürlüğünü gölgelemez. Bu anlayışa göre film, yönetmenin seyirciyle iletişim kurduğu, duygularını ve düşüncelerini aktardığı, sanatsal kimliğini sergilediği bir olgudur. Dolayısıyla film yönetmenin seyirciye iletileri ve göndermeleriyle doludur. İzleyici çeşitli sahnelerde, sekanslarda ve en nihayetinde filmin bütününde yönetmenin mesajlarını, duygularını, düşüncelerini

yakalayabilir. Oysa klasik anlatı sineması geleneği için aynısını söylemek mümkün değildir.

Kapalı metinler tek bir egemen yoruma sıkışırken, açık metinler kendilerini çok sayıda yoruma açma eğilimindedir (Chandler ve Munday, 2018: 10). Filmlere metinsel düzlemde de bakılmalıdır. Klasik anlatı sineması geleneğine dahil olan yapıtların dayandığı senaryo metinlerinin kapalı metinler, modern anlatı sineması geleneğine dahil olan yapıtların dayandığı senaryo metinlerinin de açık metinler olduğu söylenebilir. Bir klasik anlatı filmi, senaryo aşamasından yapım aşamasına kadar kapalı bir metin gibi tasarlanır. Bunun anlamı, klasik anlatı filminin kendisini izleyicinin yorumlamasına sayısız defa açma eğilimi göstermeyecek bir biçimde kurulmasıdır. Klasik anlatı sinemasının stüdyo sistemi ve tür filmleriyle olgunlaşması bu anlamda önemlidir; çünkü klasik anlatı filmleri sınırları net olarak çizilmiş bir anlatı gramerine yaslanır.

Klasik anlatı sineması ve klasik Hollywood sineması arasındaki organik bağ dolayımında sinemanın endüstriyel ve ticari yönü yönetmenin görünürlüğünü gölgeler. Bu gelenekte film izleyiciye bir öykünün anlatıldığı bir süreçtir. Anlatılan öyküde yönetmenin düşünceleri, duyguları, mesajları ve sanatsallığından ziyade anlatısal bir formülasyon söz konusudur. Dolayısıyla tüm sinemasal unsurlar ve anlatım olanakları öykünün ‘gerçekliğine’ ve izleyicinin özdeşleşmesine yöneliktir. Böyle bir gelenekte yönetmenin öne çıkması değil gizlenmesi, öyküyü öne çıkarması gerekir. Öte yandan yönetmenin öne çıkabileceği bir alan da zaten anlatı geleneği kapsamında yoktur. Klasik anlatı sineması çoğu zaman bu yöntemi izler. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi de anlatının kendisini değil öyküyü sorunsallaştıran bir klasik anlatı filmidir. Filmde klasik Hollywood sinemasının öykü ve kahraman odaklı anlayışı hâkimdir. Klasik anlatı sineması geleneği evrende film izleyicinin düşüncelerinden ziyade duygularını merkeze alır. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminde de izleyici Turist Ömer tiplmesiyle güler, onun yolculuğunu merak eder, film evrenindeki düşmanlara karşı onun tarafında yer alır, onunla birlikte şaşırır ve onun sıradan dünyasına dönmesiyle mutlu olur. Bütünüyle duyguları hedefleyen filmde izleyicinin zihnine ve düşünselliğine hitap eden herhangi bir içerik yer almamaktadır. Seyircinin duyguları klasik bir biçimde giriş, yükselen aksiyon, zirve, düşen aksiyon ve sonuç aşamalarıyla yönlendirilir. Turist Ömer’in hem Dünya’da içine düştüğü zor durumdan hem de Orin 7 gezegeninde yaşadıkları zorluklardan kurtulması ile birlikte seyirci katharsis evresine ulaşır. Nihayet, seyircinin

kendisini özdeşleştirdiği Turist Ömer (kahraman) düşmanları (karşıt karakterleri) yenmiş ve evine dönmüştür. Her klasik anlatı filmi gibi *Turist Ömer Uzay Yolunda* da kendisini aracısızmış gibi sunar. Bu mimetik sunumda film izleyiciye kendi kendisini (aracısız/anlatıcısız) olarak anlatıyormuş izlenimi vermektedir. Yani *Turist Ömer Uzay Yolunda* film evreni zaten oradadır, olağandır, mümkündür ve izleyici bu gerçekliğe ikna olarak katılmalıdır. Böyle bir film tasarımı yönetmenin varlığını, kişiliğini, düşünselliğini yansıtmaya teknik olarak da estetik olarak da mümkün değildir. Klasik anlatı sinemasının film tasarımı yönetmen de diğer anlatı öğeleri ve sinemasal olanaklar gibi öyküye ve filmsel gerçekliğe hizmet etmektedir. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filminde olan da tam olarak budur. Filmde katmanlı ve derinlikli tartışmalar, düşünceler ya da çelişkiler yoktur (dolayısıyla yönetmenin görünürlüğü için alan ve olanak da yoktur). Film yalnızca merkez kahramanın yolculuğu ve öykünün devamlılığıyla ilgilenmektedir. Bunu yaparken de tamamen komedi ve bilim-kurgu türlerinin türsel uylaşımlarını kullanmakta ve klasik Hollywood anlatı yapısının öykü ve senaryo anatomisine sadık kalmaktadır. Dolayısıyla yönetmenin/aracının/anlatıcının varlığını gizlemesi, gerçeklik ilüzyonunu bozacak edimlerden kaçınması beklenir. Yönetmen öyküyü/hikâyeyi/ film dünyasını kurmakta, yalnızca bu gerçekliğe hizmet etmektedir. Gerek *Turist Ömer Uzay Yolunda* gerekse uyarlandığı orijinal yapım bu anlamda da tamamen klasik anlatı sineması geleneğinin sınırlarında durmaktadır.

Bir Anlatı Ölçütü Olarak: Son

Bir filmin anlatı yapısını gösteren en belirgin özelliklerinden birisi de filmin sonu, finalidir. Dolayısıyla, bir filmi “klasik anlatı filmi” ya da “modern anlatı filmi” olarak nitelendirmek için bakılması gereken özelliklerden birisi de budur.

Anlatı kavramı söz konusu olduğunda, sinema literatüründe önemli yeri olan iki önemli gelenek vardır: Klasik anlatı ve modern anlatı. Söz konusu iki majör gelenek arasında biçimsel ve içeriksel açıdan büyük farklar mevcuttur. Bu farklardan en önemlilerinden birisi de anlatının son bulma şeklindedir. Anlatının son bulma şekli bir yönüyle de nedensellik ilkesine nasıl yaklaşıldığı ile ilgilidir. Neden-sonuç ilişkilerinin eksiksiz bir şekilde kurulduğu, seyirciyi ilgilendiren tüm sorulara cevap verildiği filmler genel olarak klasik anlatı sinemasının ürünleridir. Söz konusu filmler büyük çoğunlukla

“kapalı son” ile biter. Modern anlatı sinemasının karakteristik özelliklerinden birisi de anlatının “açık uçlu son” ile noktalanmasıdır.

Bütün tür filmleri olay örgüsü ve nedensellik arasında organik bir bağ kurar. Olaylar klasik dramatik yapıyı izler ve serim, düğüm, çözüm (denge/dengenin bozulması ve yeniden denge) örüntüsü ortaya çıkar. Serim aşamasında olayla ilgili fikir verilir ve karakterler tanıtılır, ardından düğüm aşamasında çatışma derinleştirilir ve aksiyon zirveye doğru yönelir, son olaraksa filmdeki tüm neden-sonuç ilişkileri kurulur, tüm sorular cevaplanır ve öykü doğal bir biçimde sona erer. Burada önemli olan, filmin net bir biçimde sonlanması, izleyiciye sorgulama alanı bırakılmaması, filmin öyküleme ya da anlam katmanında cevapsız bir sorunun bırakılmamasıdır. Unutulmamalıdır ki, bir klasik anlatı filmi anlattığı olağan dünyanın en ideal biçimini izleyiciye sunar ve bu ideal dünyada flu alanlar yoktur. Öykü de, kahramanlar da, mesajlar da nettir. Klasik anlatı sinemasının belirgin özelliklerinden birisi olan “son” önemli bir göstergedir çünkü klasik anlatıda filmin başlangıç durumu (denge) olduğu kadar son durumu (yeniden denge) da önemlidir. Yani, klasik anlatı sineması başlangıca da finale de eşit bir önem atfeder. Öykü ve kahramana dayalı tipik bir klasik anlatı filmi olan *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi de net bir finalle bitmektedir. Klasik anlatı filmlerinde daha filmin serim aşamasından itibaren izleyicinin dikkati finale yönlendirilir. İzleyicinin odak noktası filmin “Acaba kahraman nasıl kurtulacaktır?”, “Acaba kahraman düşmanları yenebilecek midir?”, “Acaba kahraman evine geri dönebilecek midir?” gibi sorulara vereceği cevaplardadır. *Turist Ömer Uzay Yolunda* evreninde de izleyiciye bu soruları sormak düşmektedir. Dolayısıyla tüm anlatı, öykü, akış filmin sonunda ne olacağına yönelmektedir. Böyle bir izleyici-film ilişkisinde filmin net bir finalle tamamlanmaması beklenemez. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi de net bir finalle sonlanır. Filmin sonunda Turist Ömer kaçırıldığı gezegendeki misyonunu tamamlar ve olağan hayatına, yeniden düzen aşamasına, evine geri döner. Finalde hem dünyada içine düştüğü zor durumdan hem de Orin 7’de yaşadığı zorluklardan kurtulur ve başarıya ulaşır. Film, bir anlatı unsuru olarak “son”u tıpkı bir klasik anlatı filmi gibi kullanır.

Özdeşleşmenin Varlığı

Klasik anlatı sineması geleneği ve modern anlatı sineması geleneği arasındaki farkı kavramak için, bu iki gelenek arasındaki majör ayrımların başında gelen

özdeşleşme kavramının altı çizilmelidir. Bir klasik anlatı filminin senaryo anatomisini ve film dili gramerini belirleyen en önemli unsurların başında anlatıda özdeşleşme ve katharsis (arınma) kavramına nasıl yaklaşıldığı gelir. Bu noktada, modern anlatı sineması geleneğinde çoğunlukla katharsis reddedilirken, klasik anlatı sineması geleneğinde katharsis bir zorunluluktur. Bu anlamda, “Katharsis bir klasik anlatı filminin tözüdür” demek abartılı bir ifade olmaz. İzleyicinin kurmaca bir film evrenine dâhil olması sonucunda katharsis açığa çıkması için, izleyicinin film kahramanı ya da kahramanlarıyla özdeşleşme kurması gerekir.



Resim 3.19. Turist Ömer Uzay Yolunda Filminin Karakterleri

Sanatta bir estetik kategori olarak Aristoteles tarafından belirginleştirilen katharsis kavramı, sanat vasıtasıyla insan duygularının uyarılarak arındırılması anlamına gelir (Arslanyürek, 2004: 38). Aristotelesçi anlayışa göre katharsis kavramı, seyircinin tragedyanın sonunda duygularından arınması anlamına gelir. Bu arınma yaygın olarak izleyicinin duygularının anlatıdaki kahramanla özdeşleştirilmesi ve kahramanın trajik düşüşüyle duygusal yönden boşaltılması olarak ortaya çıkar (Chandler ve Munday, 2018: 230). Aristoteles’in tragedyaya için belirlediği özdeşleşme kıstası klasik anlatı sinemasının temelini oluşturur ve on yıllardır insanın tüm duygularını kapsayacak biçimde izlekler ortaya koyulur. Pearlman, “*İzleyiciler olarak karakterin yaptığı şeyin nedenlerini anlamak, arzusuna ulaşmasını ümit etmek ve ulaşamama ihtimaline karşın korkuya kapılmak için onun kim olduğuna dair yeterince şey bilmeliyiz ve kendimizi ona yeterince yakın veya amaçlarıyla yeterince uyumlanmış hissetmeliyiz.*” (Pearlman, 2020: 234) diyerek, izleyicilerin film kahramanının arzusuna ulaşmasını istemesinin, bu

izlekte kendisini kahramanın yerine koyarak onun gibi düşünmesinin, onun gibi arzulanmasının, onun gibi korkmasının önemine değinir. Buna göre izleyici kendisini kahramanla yakın hissetmeli ve anlatının sonuna kadar onun macerasına, değerlerine, doğrularına, korkularına, sevinçlerine ortak olmalıdır. Söz konusu bu duygusal ortaklık klasik anlatı sineması geleneğinin anlatı gramerine işaret eder. Modern anlatı sineması geleneğinin böyle bir yönelimi yoktur ve hatta böyle bir yönelimi olmadığı gibi bunu ilkesel olarak reddeder. Yani, özdeşleşme klasik anlatı sinemasının bir ilkesidir denebilir. *Turist Ömer Uzak Yolunda* filmi, klasik anlatı sineması geleneğinin katharsis ve özdeşleşme yaklaşımını takip eder. Film, baştan sona izleyicinin başkahraman olan Turist Ömer'in arzusuna ulaşma sürecini takip eder. Böylece, izleyici Turist Ömer'in kendi olağan dünyasına (yeniden düzen evresi) geri dönmesini beklemeye başlar ve dolayısıyla bu yolda edilgenliğe (heyecanlanmaya, korkmaya, öfkelenmeye, meraklanmaya, sevinç duymaya ve üzülmeğe) açık hale gelir. Söz konusu bu edilgenlik, özdeşleşmenin kurulması ve sürdürülmesi anlamına gelir. Film kahramanları net çizgilerle ayrıldığından ve tipik özellikleri kesin bir biçimde belirlendiğinden dolayı izleyicinin anlatının yapısı gereği bir kahramana "taraf olmak" dışında bir şansı kalmaz. Filmde Turist Ömer'in silah zoruyla evlendirilmek üzereyken Orin 7 adlı çok uzak bir başka gezegene kaçırılması ile başlayan macera daha serimlemenin en başından izleyiciyi kahraman odaklı bir öykülemenin içerisine çeker ve özdeşleşme kurdurmayı dener. İzleyiciye mantıksal olarak Orin 7 evreninin varlık sebebi açıklanmasa da, Turist Ömer'in bu gezegene kaçırılması için gerekli nedensellikler açıklanır. İzleyici, kendisine açıklanan nedensellikler ve kahramanın birden bire içine düştüğü durum gereği bir özdeşleşme sürecine dâhil edilir. Özdeşleşme kurulmasında sıklıkla izlenen yöntemlerin başında kahramanın izleyiciye bir şekilde sevdirmesi gelir. Klasik anlatı sineması geleneğinde izleyicinin kahramanı sevmesi ve dolayısıyla öyküye kahramanın bir destekçisi olarak katılması için sunulan gerekçeler ise neredeyse her zaman duygusal gerekçelerdir. Bu noktada filmde sakar, şakacı, saf, iyi niyetli ve dost canlısı bir eksen kahraman yaratarak izleyicinin bu kahramanı kolaylıkla kabul edebilmesi sağlanmıştır.

Filmde Mizansen

"Filme alınmak üzere kameranın önüne yerleştirilen tüm unsurlar: dekorlar ve aksesuarlar, aydınlatma, kostümler ve makyaj ve oyuncuların rolleri" (Bordwell ve Thomspson, 2012: 493) mizansen olarak tanımlanır.

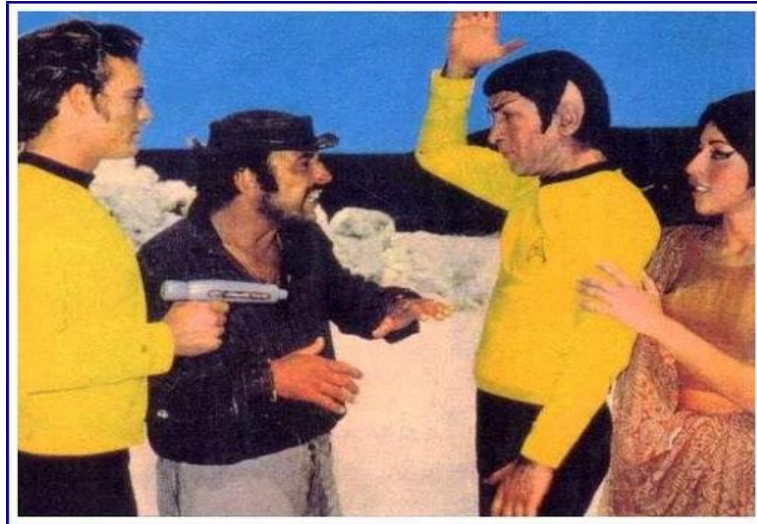
Sinematografik anlatının en önemli öğelerinden birisi olan mizansen (mise-en-scene), dekor, ışık, ses, kostüm gibi sinema bileşenlerinin sahneye koyulması anlamına gelir. Her tür filmi kendi ait olduğu türün özelliklerini gösterir. Tür filmleri kendi ait olduğu türlerin uylaşımlarına bağlılık gösterdiği gibi, yer yer de diğer türlerin alanlarına girebilirler. Türsel uylaşımların bazıları zorunlu olarak (türün doğası gereği) gösterilmeye mecburken, bazılarının böyle bir mecburiyeti yoktur. Örneğin bir korku filminin uylaşımları türün tarihsel süreciyle, ele alınan temalarla, endüstri ve seyirci ilişkileriyle, yönetmenlerin tercihleriyle ve daha birçok sebeple zaman içerisinde belirlenmiştir. İyi bir film hem ait olduğu türün zorunlu uylaşımlarını sergilemek hem de o türün klişelerinden kaçınmak durumundadır. Filmlerin ait olduğu türsel uylaşımlara uygunluk gösterme zorunluluğu bilim-kurgu türü için de geçerlidir. Örneğin bir bilim-kurgu filmi çoğunlukla başka gezegenlerde geçer, insansı olmayan gelişkin ve çoğunlukla saldırgan yaşam formları vardır, farklı gezegenler ya da farklı türler arasında dünya savaşları çıkar. Uzay gemileri, ileri teknoloji, zaman yolculuğu, tanımlanamayan yaratıklar, yeni keşfedilen canlı türleri, ışık hızı, dünya dışı keşif gibi yaygın temalar ve ikonlar bu filmlerin vazgeçilmezlerinden bazılarıdır. Türün bu yaygın tema ve ikonlarının kullanımları da elbette tür tarihinde öne çıkan uylaşımlar içerisinde gerçekleşmektedir. Söz konusu türsel uylaşımlar ise belirli mizansenleri tür filmleri için zorunlu kılmaktadır. *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi özellikle uzay temalı bilim-kurgu filmlerinin yaygın türsel uylaşımlarını sonuna kadar kullanmaktadır.

Turist Ömer Uzay Yolunda filmine genel bir bakış atıldığında, filme hâkim olan pek çok özelliğin altı belirgin bir biçimde çizilebilir. Filmin ait olduğu anlatı modelini ve evrenini ortaya koyan özelliklerin tamamının klasik anlatı sineması geleneğinden ve bilim-kurgu janrından gelen egemen uylaşımlardan -film, bilim-kurgu temasını yerel mizah unsuruyla harmanlayarak yeni bir dokunuş yapsa da- oluştuğu görülmektedir.

Türlerin kendilerine ait ikonografileri vardır. Bu ikonografiler filmin mizansenine büyük ölçüde etki eder. Türlerin ikonografileri filmlerin türsel kimliklerini yansıtır. Her tür filminin sınırları büyük ölçüde bu ikonografiler tarafından belirlenir. Klasik anlatı sinemasının önemli taşıyıcıları olan tür filmlerinin ikonografik uylaşımları tüm anlatı unsurlarını kapsar. Yıldız oyuncu sisteminde oyuncular tarafından sergilenen performanslardan sinematografik anlatı tekniklere kadar her unsur bu kapsamın içindedir. Uzay gemisini yöneten güçlü, korkusuz ve zeki bir lider olan kaptan, kaptana

sadık ve akıllı bir yardımcı, özel donanımlı bir mürettebat, azılı bir insan dışı düşman tiplerini bilim-kurgu janrında çoğu zaman yer alır. Türün ikonografisi uzun yıllar içerisinde oluşur. Bilim-kurgu janrının ikonografileri de zaman içerisinde yerleşik hale gelmiştir. Bu ikonografiler kamera hareketleri, makyaj, renk, ışık, kurgu, özel efekt, mekân gibi mizansen öğelerini belirler. Oyuncular stilize ve keskin mimiklerle oynar, çoğu zaman ileri derecede makyaj kullanılır, yapay ışıklandırmalar ve soğuk renkler tercih edilir, sayısız özel efektte başvurulur ve çoğu zaman benzer görünümün sunan bir mekân (uzay) tasarımı söz konusudur.

Fantastik anlatıda üç tip temel mekân söz konusudur. Bunların ilki, içine büyülü öğelerin girdiği gündelik, olağan dünyadır. İkincisi, büyülü öğelerin hâkim olduğu alternatif bir anlatı dünyasıdır. Üçüncüsü ise, olağan dünyada başlayıp ana kahramanın fantastik bir mekânla karşılaştığı, gündelik ve fantastik dünyanın birleşmesinden oluşan dünyadır (Furby ve Hines, 2014: 60). *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi için de üçüncü mekân anlayışı geçerlidir. Dünya’da sıradan yaşantısına devam ederken zor bir duruma düşen, zorla evlendirilmek üzereyken Profesör Krater’in planının bir parçası olmak üzere ışınlanarak kaçırılan Turist Ömer, kendisini birden Orin 7 adlı gezegende bulur. Turist Ömer, Kaptan Kirk’in komuta ettiği Atılğan adlı uzay gemisinin yeni çıktığı görevin bir parçası olur.



Resim 3.20. Mr. Spak’ın Canavar Tarafından Etki Altına Alındığı Sahneden Bir Kare

Tür filmleri, türsel uylaşımlara bağlı kaldığı ölçüde, ait olduğu türün mizansen kullanımlarına da sadık kalır. Tür filminin sadık kaldığı bu mizansenler çoğunlukla sinema tarihinde daha önce o türü öne çıkaran ve hatırdan tutan bir başarı yakalamıştır. Başarı yakalayan bir tür filmini aynı uylaşımları kullanan başka filmler izlemiştir. Bir tür filminin popüler olmasının ardından, daha sonra çekilen türdeşlerin pek çoğunun önceki yapının başarılı yönlerine öykünmesi, senaryo anatomisini izlemesi, film gramerinden esinlenmesi, anlatısını taklit etmesi ve mizansenlerini yeniden üretmesi kaçınılmazdır. Kimi türler tarihsel süreci içerisinde daha çok değişim geçirirken kimi türler ise değişime karşı daha fazla direnç gösterir. Daha önce de ifade edildiği gibi, bunda o türün doğası ve sınırlarının payı büyüktür. Söz konusu direnci gösteren türlerin başında korku türü ile birlikte bilim-kurgu türünün geldiği söylenebilir. *Turist Ömer Uzak Yolunda* filmi klasik bilim-kurgu filmlerinin en yaygın görülen özelliklerine ve klişelerine yer vermektedir. Film, klasik bir uzay temalı bilim-kurgu filminin en tipik mizansenlerini almış ve *Turist Ömer Uzak Yolunda* evrenine uygulamıştır. Filmde ışık, renk, kostüm, makyaj, dekor ve özel efekt gibi anlatım öğelerinin kullanımı bilim-kurgu türünün klasik özelliklerine uygundur. Bilim-kurgu türünün yaygın görüngüsüne göre yapılan iç mekan aydınlatması ve renk tonlaması, ana kahraman ve karşıt kahramanların bilim-kurgu filmlerinde ikonik bir yere sahip olan stilize kostümlerle donatılması ve çoğunlukla başarısız da olsa özel efekt kullanımından bahsedilmelidir. Filmin mekân tasarımları da türsel kodlara uygun olarak yapılmıştır. *Turist Ömer Uzak Yolunda* filmi ağırlıklı olarak stüdyo çekimleriyle tamamlanmıştır. Sahnelerin genelinde yapay dekorların ve maketlerin kullanımı dikkat çekmektedir. Elbette bu dekorlar ve maketler filmsel gerçekçiliği yaratmak üzere kurulmuştur.

3.5.3. Ulak

3.5.3.1. Ulak Filminin Öyküsü

Film, Ulak'ın bir köyde çocuklara anlattığı bir masalla başlar. Ulak, köy köy gezip çocuklara masallar anlatmaktadır. Köylüler, masallarını anlatıp yoluna devam eden Ulak'ın heybesine yiyecekler ve ufak hediyeler doldurur. “*Gücü kuvveti olmayan vermesin*” diyerek yalnızca mütevazı hediyeleri kabul eden Ulak, köylülerden birisinin maddi olarak değerli hediyesini ise kabul etmez. Hemen ardından, küçük bir çocuğun

uzattığı iki elmadan birisini “*Birini kendin ye, biri benim olsun*” diyerek alır. Ulak, filmin açılış sahnesindeki bu köyde herkes tarafından sevilmiştir. Kabul gördüğü bu köyde de kalmayarak, “hikâyesini başka çocukların da dinlemesi için” yoluna devam eder. Klasik anlatı filmlerinin çoğunda olduğu gibi *Ulak*’ta da ana kahramanın tanıtıldığı, bir kahraman olarak inşa edileceğinin anlaşıldığı bir açılış sahnesine yer verilmiştir. Bu sahnede Ulak’ın sevgi dolu yüreği, yüce gönüllülüğü, tokgözlü oluşu ve merhameti vurgulanır.

Sevgiyle karşılandığı ve masalını anlattığı bu köyden sevgiyle uğurlanan Ulak, atına biner ve dereler, tepeler, uzun yollar aşarak yoluna devam eder. Ulak’ın ikinci durağı başka bir köydür. *Ulak* filmi zamansal ve mekânsal olarak bilinmeyen bu köyde geçer. Filmin en metaforik parçalarından birisi olan bu köye bir gün bir yabancı çıkagelir. Bu yabancı, Zekeriya’dır. Zekeriya’nın ziyaret ettiği ilk köyün aksine, burada kendisine tam anlamıyla bir “yabancı” muamelesi yapılır. Zekeriya, köy köy gezinen yaşlı, bilge, adaletli ve merhametli bir ulaktır. Gelişiyle birlikte, kötülüğün büsbütün egemen olduğu kaotik bir köydeki düzeni değiştirme, kötülüğü yenme ve iyiliği yayma girişiminde bulunan Zekeriya bu köyde çok kısa bir sürede istenmeyen kişi olur. Zekeriya, tüm mütevazı ve güler yüzlü tavrıyla geldiği köyde ilk olarak köy kahvesine uğrar. Bu köyde insanların geneli asık yüzlü, sinirli ve mutsuzdur. Zekeriya, köyün okumuş kişilerinden birisi olan Ömer ile kahvehanede karşılaşır. Ömer, okumamış diğer insanlara göre daha ilk bakışta bile farkını göstermektedir. O, iyi niyetli olduğu yüzünden okunan, güler yüzlü ve tevazu sahibi bir köylüdür. Zekeriya, bu köyde kötücül bir atmosferin egemen olduğunu daha ilk izlenimlerinden anlar. Zekeriya’nın bu izleniminin yüzüne yansımalarının ardından köy kahvehanesine filmin antagonist karakteri olan Adem gelir. Âdem, Zekeriya’nın tam tersi bir kişiliktir. Zekeriya, Ömer’e “*Dudaklar sussa da kalbin yüz dili vardır*” diyerek, onu anladığını, onunla empati yapabildiğini ima ederek kahvehaneden çıkar. Zekeriya, kahvehaneden çıktığında Meryem ve Esmâ arasında yaşanan büyük tartışmaya şahit olur. Esmâ kızına eziyet etmektedir ve Meryem şahit olduğu bu kötülüğü değiştirmek istemektedir. Artık iyiden iyiye köyle ilgili algısı şekillenen Zekeriya, kendisini zor bir sürecin beklediğini anlar. Meryem, “*Ahali! Hepiniz bilmez misiniz neler olmakta? Kimden korkarsınız? Neden susarsınız? O kızın günahı bütün köyün başıdır! Bilip de konuşmayanı Cehennemde yakacak Rabbim!*” diye bağırarak köy meydanında isyan etmektedir. Meryem diğer

kötücül insanlar tarafından hırpalanırken kimse müdahil olmamaktadır. Filmin ilk serim sahnelerinden olan bu sahnede köylülerin bir kısmı Meryem’e saldırmakta, kalanlar da bu “kötücül” temsili gülerek izlemektedir. Zekeriya bu olaya müdahale edeceği sırada Ömer onu da durdurur. Saldırgan kalabalık dağıldıktan sonra Zekeriya, Meryem’e yardım elini uzatır. Meryem’in ilk defa kendisine yardım eli uzatılmasının verdiği şaşkınlığı yüzüne de yansır. Bu sahne ile birlikte karakter serimlemesi büyük ölçüde tamamlanır.

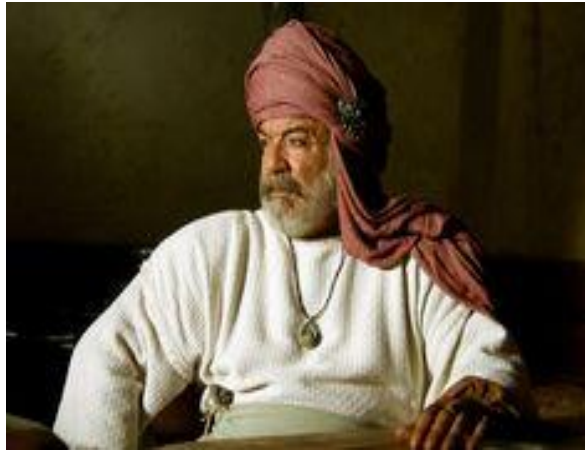
Zekeriya’nın anlattığı hikâyeleri dinleyen köylüler cesaretlenir, değişir, dönüşür. Köye egemen olan kötü insanlar sebepsiz kötülüklerine devam etmektedir ve Zekeriya’nın köylülerde yarattığı değişikliklerden de rahatsız olurlar. Köyün kötücül insanları çevrelerinde olup bitenlerden, insanlardaki değişimlerden Zekeriya’yı sorumlu tutar ve ona kötü davranır, hakaret ve iftiralarla tepki verirler. Zekeriya, hikâyelerini anlatmaya devam ederken, Ömer de artık anlatının başında olduğu kişiden başka birisi olmaya başlamıştır. Artık daha kararlı ve cesur bir kahramandır. Zekeriya, filmin serim ve düğüm evreleri boyunca köyün iyilerinin güvenini kazanır, onların hayatında önemli bir yer edinir. Hayatlarında önemli dönüşümlere yol açtığı insanlar onu bir abi, bir amca gibi görmeye başlar. Meryem başta olmak üzere Zekeriya’nın etrafında toplanan köylüler onun köyden ayrılmasını istemez.

Zekeriya’nın film boyunca anlattığı hikâyeler özellikle çocuklar arasında bir efsaneye dönüşür. Köylüler artık kurtarıcılarını, kahramanlarını yani Ulak’ı beklemeye başlarlar. Köydeki kötü insanlar, iyiler üzerinde öylesine büyük bir tahakküm kurmuştur ki, adil, güçlü, merhametli bir kahraman bekleyişi başlar. Ulak gelecek, kötülerini cezalandıracak, iyileri kurtaracak ve onları huzurlu bir hayata kavuşturacaktır. Ve sonunda “masala inananların” bekleyişi gerçekleşir. Ulak gelir. “Atı rüzgârdan hızlı” Ulak’ın gelişiyle birlikte iyiler huzura kavuşur. Kötüler ise köye nereden geldiği bilinmeyen bir salgınla cezalandırılır. İnsanın etini lime lime eden bir cüzzamla cezalandırılan kötüler karanlığa hapsolürken, iyiler birbirlerinden güç alarak kıyamet yerine dönen köyü terk eder.

3.5.3.2. Ulak Filminin Anlatı Çözümlemesi

Evrensel insani duygulara yönelik melodram, toplumsal gerilimleri duygusal düzeye aktarmayı kolaylaştırması ve her türlü değişime uyarlanabilmesi nedeniyle farklı kültürlerin anlatı geleneklerine kolayca uyum sağlar (Abisel, 2016: 61). Çözümlemeye konu olan *Ulak* filmi de melodramatik özünü kadim kültürel değerlerde bulur.

Senaristliği ve yönetmenliği Çağan Irmak tarafından üstlenilen 2008 yapımı bir film olan *Ulak*, köy köy gezinerek masallar anlatan Zekeriya'nın ana kahraman olarak merkeze alındığı bir fantastik/melodram tür filmidir. Ulak İbrahim'in hikâyesini herkese anlatmak isteyen Zekeriya, hikâyesini anlatmak için konuk olduğu son köyde bir grup insan tarafından hiç iyi karşılanmaz; çünkü Zekeriya'nın anlattığı gizemli hikâye köyün de günahlarını gün yüzüne çıkaracaktır. Ulak İbrahim'in hikâyesi Zekeriya'nın geçmişinden gelen bir hikâyedir. Öldürülen âlim oğlunun anısını hikâyelerde yaşatmak isteyen, oğlunu öldürenlerin cezalarını çekmediğini bilen Zekeriya aslında bir adalet arayıcısıdır. Atının üzerinde diyar diyar gezerek bu büyük arayışının peşinden giden Zekeriya'nın karşısında ise zalimler vardır. Klasik anlatı sineması geleneğine mensup pek çok filmde görünen kurmaca film evreninin rastgele doğası *Ulak*'ta da kendisini gösterir. Kurmaca evrenin rastgele doğası nitelemesi ile ifade edilmek istenen ise filmdeki kurmaca evrende kurulan kötücül atmosferin arkaik bir sebeple ya da geçerli doğal bir önermeyle gerekçelendirilmemesidir. Bu yönüyle, kurmaca evren sanki hep vardır ve oradadır.



Resim 3.21. Zekeriya Karakteri

Adil, merhametli, güçlü, âlim, naif birisi olan Zekeriya tipik bir klasik anlatı sineması kahramanıdır. Film boyunca amacında, doğrularında, arayışında, tavırlarında ve davranışlarında en ufak bir değişim olmayan Zekeriya gibi diğer tüm film kahramanları da tipik görünümsergilemektedir. Kahramanların ahlaki yönelimlerinin kaynağıyla ilgili izleyiciyi bilgilendirmeyen film, izleyiciyi doğrudan öyküsüne katılmaya ve katharsise taşımaya davet etmektedir. İletilerini didaktik bir biçimde veren *Ulak*, oldukça “konuşkan” bir filmidir. Bu yönüyle de göstermekten ziyade “anlatmaya” eğilimli olan film, klasik anlatı filmlerinin çoğunluğuyla aynı yolu izlemektedir.

Ulak; Anadolu masal geleneğiyle bağlarını koparmayan, melodram ve fantastik türlerin bir alışı olan, yıldız oyuncuların çoğunlukla stilize sayılabilecek performanslarına alan açan, tüm sinematik anlatım olanaklarını öykünün merkezi konumu etrafında şekillendiren bir filmidir. *Ulak*; melodram ve fantastik türlerin egemen uyuşmalarına sadık kalması, öyküye atfettiği merkezi konumu, film kahramanları arasına sıkışan dışsal çatışması, sıkı bir nedensellik zinciri üzerine kurulan dramatik yapısı, katharsisi ortaya çıkarma çabası ve cevaplanmamış bir soru bırakmaksızın ortaya koyduğu net finaliyle klasik anlatı sineması geleneğinin bir takipçisidir.

Öykü Öncelikli Yapı

Senaryoda kronolojik sıraya göre olup bitenler öyküyü oluşturur. Öykü ve öyküleme arasındaki ayrım önemlidir. Anlatı, söylem, dramatik kuruluş gibi çeşitli isimlerle ifade edilen öyküleme, öykünün anlatılış biçimiyle ilgilidir. Öyküleme, öyküsel verilerin izleyiciye aktarılış biçimidir (Chion, 1987: 99). Klasik anlatı sineması geleneği ile modern anlatı sineması geleneği arasındaki kurucu farkların başında gelen öykü yaklaşımı kadar öyküleme biçimi de önemlidir. Klasik anlatı geleneği, öyküsel verilerin kullanımında oldukça kuralcıdır.

Öykü, başlangıcı, ortası ve sonu olan bir yapıdır. Nedensellik ilkesinin doğası hakkında oluşan yargıyı bilmenin ve anlatmanın nasıl mümkün olacağını gösterir. Bu bağlamda öykü, zamansal ve uzamsal bilgileri düzenlemenin bir yolu olarak düşünülebilir (Branigan, 1992: 3). Branigan’ın yaklaşımı öykü ve neden-sonuç zinciri arasındaki ilişkinin altını çizer. Elbette altı çizilen bu ilişki klasik anlatı sineması geleneğinin öykü ve neden-sonuç ilişkisini kapsamaktadır. Çünkü klasik anlatı sineması

öykü merkezli bir sinemadır ve bu anlatı geleneğinin öykü yapısının temelinde sıkı bir biçimde kurulmuş olan neden-sonuç zinciri yer alır.

Amerikan stüdyo sisteminin Hollywood’da ortaya çıkararak tüm dünyaya yaydığı klasik anlatı, gerek geçmişte gerekse bugün sinematografik anlatım araçlarının sunduğu olanaklarla öykü anlatmanın en öne çıkan yöntemidir (Ersümer, 2013: 10). Klasik anlatı ile ilgili yapılan tüm tanımlama ve sınırlamalarda öne çıkan kavramın “öykü” olması sürpriz değildir. Çünkü klasik anlatı, tarihsel olarak, “hikâye anlatıcısı” olan insanın geleneksel öykü anlatma kodlarına yaslanır. Klasik anlatı sineması geleneğinin izleğini takip eden yönetmenlerin bu sebeple kendilerini birer “hikâye anlatıcısı” olarak gördüğü söylenebilir. *Ulak* filminin yönetmeni de çok açık bir biçimde kendisini bir hikâye anlatıcısı olarak konumlandırmaktadır.

Çözümlemeye konu olan *Ulak* filminin öykü merkezli bir anlatıma sahip olduğu ilk bakışta görülebilir. Filmin iyi-kötü kavramları ekseninde kurulan klasik masalsı öyküsü ve sinematografik atmosferi ise bütünüyle motivasyoneldir. Bezemden kostüme, oyunculuktan kurguya, makyajdan müzik kullanımına, aydınlatmadan efekt kullanımına kadar tüm filmsel olanaklar son derece masalsı donelerle donatılan öykünün varlığına hizmet etmektedir.

Öyküleme (narrasyon), kendisini anlatım olarak üreten geleneksel sinemanın iskeletidir. Sinemanın bu yöneliminde filmler anlatı sanatı olmanın şartlarını sağladıkları ölçüde var olur. Geleneksel anlatıda filmler kendilerini “öykü” olarak sunma durumundadır Film göstergebiliminin öncüsü olan sinema kuramcısı Christian Metz’e göre, geleneksel sinema kendisini bir söylem olarak değil öykü olarak sunmaktadır. Geleneksel sinema söylem yapısını gizler ve kendisini öykü biçiminde maskeleye yoluna gider (Özden, 2004: 233).

Filmin ilk bakışta iyi ve kötü kavramları ekseninde bir düşünceye dayalı olduğu göze çarpmaktadır. Ancak bu, filmin düşünce merkezli olduğu anlamına gelmemektedir. Çünkü iyi ve kötü kavramları eksenindeki tartışmayı ortaya çıkaran unsur yine ana kahramanın ve karşıt kahramanın edimleridir. Yani öykünün akışı aksiyona dayalıdır. Film bu açıdan da modern anlatı sinemasına değil, klasik anlatı sinemasına yakındır.

Ulak’ta iyi kavramı da kötü kavramı da keskin çizgilerle birbirinden ayrılmış ve film kişileri net bir biçimde iyi ya da kötü olarak tiplendirilmiştir. Filmde ahlaki ya da

düşünsel olarak gri alanlar yoktur. Dolayısıyla izleyiciye bir düşünme payı, tartışma olanağı ya da sorgulama payı da bırakılmamıştır. Bu anlamda, *Ulak* filminin çok katmanlı bir anlam derinliğine ulaştığını ifade etmek zordur. Film, mutlak iyi ve mutlak kötü kavramlarının üzerine inşa ettiği anlam katmanını yüzeyde, oldukça görünür bir şekilde sergilemektedir. *Ulak* bu açıdan modern anlatı sineması refleksi göstermekten uzaktır.

Tablo 3.9. *Ulak* Filminin Öykü Merkezli Yapısını Gösteren Tablo

Filmin Adı	<i>Ulak</i>
Anlatım	Öykü Merkezli
Öykü	Motivasyonel
Öyküleme	Mimetik
Öykünün Yapısı	Klasik Üç Perdeli Yapı
Öykünün Akışı	Aksiyona Dayalı
Öyküde Anlatı Katmanları	Tek Katmanlı / Yüzeyde Anlam
Öyküde Kahraman Merkeziliği	Ana Kahramana Bağlı Anlatım
Çatışma	Ana Kahraman ve Karşıt Kahraman Çatışması
Yardımcı Karakterlerin Rolü	Öyküyü İlerletmek
Karakter Derinliği	Derinliksiz / Tip
Seyirciyi Bilgilendirme Biçimi	Ekonomik Anlatım İlkesi
Öyküsel Alt Metin	Yoğun Değil
Öyküyü Beslemeyen Öğelerin Varlığı	Öyküde İşlevi Olmayan Öge Yok
Filmsel Atmosfer	Öykü Merkezli, Türsel, Stabil
Oyunculuk Performansları	Stilize Performans
Anlatıda Yenilikçi Denemeler	Yenilikçi Denemeler Yok, Teknikler Standart
Aydınlatma, Dekor, Kostüm	Öyküye Dayalı
Öyküde Nedensellik İlkesi	Neden-Sonuç İlişkileri Sıkı
Zirve, Düşen Aksiyon ve Çözüm	Klasik Dramatik Yapıya Tam Uygun

Ulak filminin öyküsü filmsel kahramanların arasındaki çatışmaya endekslidir. Antagonist ve protagonist iki eksen kahraman arasındaki çatışmanın üzerine kurulan öykü ait olduğu masalsı/fantastik/melodramatik türün tüm egemen uyuşumlarını taşımaktadır. Klasik anlatı sineması geleneğinin yerleşik dilini ve gramerini kullanan tür filmlerinde izleyiciyi öykünün merkezindeki ana çatışmadan uzaklaştıracak filmsel edimlerden kaçınılır. Klasik anlatı sineması geleneğinin egemen film dilini ve gramerini kullanan bir fantastik tür filmi olan *Ulak* da masalsı-fantastik türsel uyuşumlara

bütünüyle uyarak, öykünün merkezinde konumlanan antagonist ve protagonist film kahramanlarının temsil ettikleri iyilik-kötülük çatışmasını sekteye uğratabilecek hiçbir tasarıma yönelmez. Bu konuyu Özden şu şekilde açıklamaktadır: “*Tür filmlerinde çatışmaların sunumunda dikkati çeken bir başka durum da, çatışmanın özünü bozacak, çatışmanın asıl ilgisini dağıtacak öğelerin anlatım yapısı aracılığıyla filmin dışında bırakılmasıdır. Tür filmleri bunu fazla zorlanmadan gerçekleştirmektedirler. Çünkü tür filmlerinde anlatım kendi kurallarına sahip olan bir türsel dünya oluşturmaktadır. Kurduğu bu yeni dünyada ise çatışmayı dağıtacak ve anlatımı aksatacak öğelere yer vermemekte ve bunları dışlamaktadır*” (Özden, 2004: 250).

Edward Mabley ve David Howard’ın beraber kaleme aldıkları *The Tools of Screenwriting* kitabı bir senaryo yazarının uygulaması gereken 5 temel madde sıralar. Bu maddeler şunlardır:

- 1- Öykü, empati kurabileceğimiz birisi hakkında olmalıdır.
- 2- Bu kişi bir şeyi engellenmesi imkânsız olacak şekilde istemelidir.
- 3- İstenen bu şey çok zordur, ama elde etmesi veya başarması imkânsız değildir.
- 4- Öykü, seyirci katılımıyla ve azami ölçüde duygusal etki ile anlatılmalıdır.
- 5- Öykü’nün sonu seyirciyi tatmin etmelidir (bu sadece mutlu sonla bitecek anlamına gelmez.) (Howard ve Mabley, 1993: 23).

Mabley ve Howard’ın bir senaryo yazarının takip etmesi için önerdiği maddelerin bir araya gelmesi ancak klasik anlatı sinemasında mümkündür. Sinema ile ilgili eleştiri, kuram, senaryo ve teknik konuları içeren eserlerde bu ve benzeri ölçütlerin her zaman klasik anlatı sinemasına gönderme yaptığını görülebilir. Mabley ve Howard’ın önerileri de klasik anlatı yapısının temel karakteristiğinin bir özeti niteliğindedir. Modern anlatı sinemasında ise durum tam tersidir. Örneğin, modern anlatı sinemasında karakterler seyircinin özdeşleşme kurması için tasarlanmaz. Seyirci bir modern anlatı filminde yer alan karakterle özdeşleşme kurabilirse de filmin yaratıcıları çoğunlukla eseri buna göre kurgulamamıştır. Öte yandan, modern anlatı sinemasının karakterlerinin herhangi bir konuda karşı konulamaz istekleri, arzuları, amaçları yoktur. Modern anlatı sinemasının karakterleri arzularına odaklanan, motivasyonel karakterler değildir. Onlar çoğunlukla ne istedikleri konusunda derin çelişkiler ve şüpheler içindedir. Dolayısıyla bu karakterlerin gerçekleştirilmesi son derece zor olan hedeflerle koşullandırılmadığı

söylenebilir. Modern anlatı sinemasında öykü yüksek duygu yoğunluğunu çoğunlukla dışlar. Duygu yoğunluğunun yerine zihni yoğunluğu yerleştirmeyi deneyen modern anlatı filmlerinde önemli olan, seyircinin filme duygularıyla değil düşünceleriyle ortak olabilmesidir. Ve son olarak, modern anlatı filmlerinin iyi ya da kötü fark etmeksizin net bir finale bağlanmaması bir filmsel gramer yapısı olarak ortaya çıkar. Buradan hareketle, ilk olarak *Ulak* filminin seyircinin kolaylıkla ve sıkı bir biçimde empati kurabileceği bir karakterin üzerine inşa edildiği vurgulanmalıdır. Zekeriya, karşı konulması güç olan ve insanların kolaylıkla destek gösterebileceği bir amaç taşımaktadır. *Ulak*, masalsı bir gerçekçilikle kurulan filmsel atmosferde iyi ve kötü, aydınlık ve karanlık, suç ve ceza zıtlıklarını ortaya koyan bir tür filmidir. Yönetmenin filmografisindeki diğer filmlerde olduğu gibi, melodram ve fantastik film türlerinin uyuşmalarına tam anlamıyla mutabık kalan *Ulak*'ta da duygu yoğunluğu en yüksek seviyededir. Filmin aydınlatmasından kurgusuna, oyunculuk performansından müzik kullanımına kadar tüm anlatım olanakları bu yüksek duygu yoğunluğunu yaratmak üzere tasarlanmıştır. Böyle bir tasarımda izleyicinin filme düşünsel bir katılımında bulunması mümkün değildir. İzleyicinin zihinsel olarak varabileceği olası duraklar zaten filmin duygu yoğunluğunu ortaya çıkarmaya yönelik yapılandırılmasıyla tutulmuştur. İzleyici; iyi ve kötü, aydınlık ve karanlık, suç ve ceza ikilikleri arasında düşünsel bir çatışmaya girmeden ahlaki bir yerde konumlanmak zorunda hissetmektedir. Egemen toplumsal normlara ve ahlaka göre yaşayan insanların, *Ulak* filminin evrenindeki kötücül köyde olanları onaylamayacağı düşünülürse, seyircinin özdeşleşme seçiminin ve dolayısıyla öyküyle kurduğu bağlantının nasıl belirlendiği anlaşılır. Klasik dramatik yapıyı tamamlayan nihai unsur olan “son” evresi ise yine tipik bir klasik anlatı filminde olduğu gibi oldukça nettir. Sonuçta tüm kötüler cezalandırılmıştır ve köyün kötücül insanları helak olmuştur. Tüm neden-sonuç ilişkileri kurulduktan ve seyircinin kafasında cevaplandırılmayan bir soru kalmadıktan sonra gelen son, katharisisi son derece etkili bir biçimde ortaya çıkarır. Filmin sonunda izleyiciler kötülerin cezalandırıldığına, iyilerin de hak ettikleri gibi mutlu bir hayata doğru yol aldıklarına tanık olur. Sonuç olarak, söz konusu bu finalle arınan izleyicinin karşısında klasik anlatı sinemasının tüm temel uyuşmalarına sadık bir film vardır: *Ulak*.

Epizodik Yapı

Modern anlatı sinemasında anlam filmin sonunda değil, filmin bütününde dağınık halde durur ve bu anlamı oluşturmak izleyicinin algısına, dikkatine ve birikimine bırakılır. Bu sebeple de modern anlatı geleneğinde sonuca hizmet etmeyen çok sayıda sahne ya da sekans bulunabilir. Ancak klasik anlatı sinemasında sonuca hizmet etmeyen hiçbir sahneye yer verilmez. Her sahne bir şekilde filmi finale taşımak amacıyla kurulur. Dolayısıyla, her iki anlatı geleneğinde de epizodik sahneler yer alabilse de, iki gelenekte de epizodik sahnelere yüklenen işlev farklıdır.

Klasik anlatı sinemasında nedensellik örüntüsü korunarak ilerlemek, her sahneyi bir önceki sahnenin sonucu, bir sonraki sahnenin de sebebi olacak şekilde kurmak amaçlanır. Modern anlatı sineması ise epizodik bir yapı göstermeye daha yatkındır. Filmin herhangi bir dramatik evresinde olağan akışı bozan ve olağan akışla doğrudan ilgili olmayan sahneler daha çok modern anlatı sinemasında yer bulur. Modern anlatı sinemasında sahneler ve sekanslar anlatının bütününden bağımsız olarak kendi başlarına var olabilmeye olanağına sahipken, klasik anlatı sinemasında her sahne ve sekans filmin bütünü için vardır ve o bütünselliği korumak durumundadır. *Ulak* filminde ikinci durum söz konusudur. Filmde her sahne birbirine aynı konu ve önerme ekseninde eklemlenmiştir. *Ulak*'ta ana izleğin dışında kalan, ana izlekten bir süreliğine sapan, anlatının bütününden ayıksı bir yerde duran, filmin temel meselesinin haricinde ikincil bir tartışma ya da çelişkiye kapı açan bir epizodik yapı söz konusu değildir.

Gerçekçilik Yaklaşımı

Temsil edilecek öğelerin seçilmesi ve bileşimlerinin kurulmasıyla inşa edilen kurmaca film dünyası, seyirciyi belirli bir konum ve bakış açısında tutmak için çeşitli sinematik uyuşumlar kullanır. Anlatı bütünselliği, gerçekçi bir idrak ediş, dengeli çerçeveleme, dramatik güdüleme, görüntüde devamlılık, paralel kurgu, kendini gizleyen kamera gibi uyuşumlar, sinemaya özgü yapaylıkların izlerini siler. Sinemaya özgü yapaylıkların izlerinin silinmesiyle ortaya çıkan bu yanılsama, izleyicinin perdede izlediği görüntü devriminin inşa edilmiş bir tasarımdan ziyade nesnel olguların objektif bir şekilde kaydedilmiş hali gibi algılanmasını sağlar (Abisel, 2016: 46-47).

Kurmacanın en temel özelliği gerçeklikten uzak olmasıdır. Gerçeklikle sınanmak gibi bir zorunluluğu da olmayan kurmaca, alıcısını gerçek dünyadan uzaklaştırır, ona

gerçek dünyada yaşanamayacak deneyimler sunar ve böylece katıldığı kurmaca dünyada keyifli anlar yaşar. İzleyicinin bu deneyimden keyif alabilmesi ise ancak kurmaca dünyaya inanması, gerçekliğine ikna olması ile mümkündür. Önemli olan, izleyicinin kurmaca dünyayı “gerçekmiş gibi” algılamasıdır (Ersümer, 2013: 18). Klasik anlatı sinemasının bütün yönelimi bu gerçeklik yanılsamasını oluşturmak ve anlatı boyunca korumak üzerinedir. Bu sebeple, klasik anlatı sinemasında tüm sinematografik unsurlar bu yanılsamanın kusursuzluğuna hizmet eder.

Daha önce de belirtildiği gibi, sinema söz konusu olduğunda “gerçekçilik” kelimesi iki farklı anlama gönderme yapar. Kaynağını klasik Hollywood sinemasından, tür filmlerinden yani geleneksel anlatı sinemasından almayan filmlerin “gerçekçiliği” görsel malzemenin gerçek dünyadan alınmış gibi görünmesi ve izleyicinin bu filmleri gerçek dünyayı algıladığı biçimde algılaması anlamına gelir. Kaynağını klasik Hollywood sinemasından, geleneksel anlatı sinemasından alan filmlerde ise gerçeklik kelimesi farklı bir durumu ifade eder. Geleneksel anlatı sinemasının tür filmlerindeki görsel malzeme gerçek dünyadaki algılamaların dışındadır. Gerçek dünyanın insana kendisini anlamlandırma koşullarını öğretmek gibi bir güdüsü söz konusu değildir. Dolayısıyla kaynağını ve görsel malzemesini bu bilinen “gerçek” dünyadan alan filmlerin de böyle bir eğilimi yoktur. Diğer taraftan, tür filmleri izleyiciye izleme ve anlamlandırma koşullarını öğretir. İzleyici bu filmleri filmin öğrettiği gerçeklikle izlemeli, mevcut anlatım gelenekleri çerçevesinde alımlamalıdır. Tür filmleri bu anlamda gerçek dünyanın sınırlarına girmez ve kendi öykü evreninde bir gerçeklik inşa eder. Söz konusu bu inşanın mümkün olabilmesi için ise gerçek dünyanın unsurları reddedilir. Klasik anlatı sinemasının taşıyıcısı olan tür filmleri kendi öykü koşullarında izlenmeli, film evreninde kurulan gerçeklik (gerçekmişgibilik) çerçevesinde anlamlandırılmalıdır (Özden, 2004: 234).

Bir klasik anlatı filmi (çok ender karşılaşılabilecek yapımlar dışında) neredeyse her zaman yaratmış olduğu gerçekçilik yanılsamasını eksiksiz bir biçimde kurmaya, izleyicisini film evreninde kurduğu gerçekliğe ikna etmeye ve film boyunca bu gerçekliği korumaya çalışır. Klasik anlatı sinemasında tür filmlerinin egemen türsel kodları, uyuşmaları, türsel mizansenleri, kahramanları ve türsel klişelerinin kullanılması ile gerçeklik motivasyonu arasında anlamlı bir ilişki vardır. Bir tür filmi olarak *Ulak* da ait olduğu türün egemen kodlarını kullanmaktadır.

Filmde Nedensellik İlkesine Bağlılık

Kurgusal bir filmin anlatı yapısı hakkında isabetli çıkarımlar yapmak çeşitli ölçütlerle mümkündür. Bu ölçütlerin başında filmin nedensellik ilkesine yaklaşımı gelir. Nedensellik kavramı, felsefe menşeli bir kavramdır. Cevizci, “*Zaman dizisi içinde, biri olmadan diğerinin de ortaya çıkamayacağı iki olay, fenomen ya da süreç arasındaki ilişki*” (Cevizci, 2020: 1378) şeklinde tanımladığı nedensellik kavramı ile ilgili şu açıklamayı yapar: “*Neden olarak tanımlanan olay, fenomen, süreç ya da olgudan sonucunun zorunlulukla çıkması durumu; aynı koşullar altında, neden adı verilen birincisi ortaya çıktığında, sonuç adı verilen ikincisinin de kaçınılmaz olarak birincisini izlediği iki olay, olgu, süreç ya da fenomen arasındaki ilişki olarak nedensellik, bir olay, süreç, bir fenomen ortaya çıktığı zaman, onun varoluşunu açıklayan başka bir olay, fenomen ya da sürecin bulunması durumunu, nedenin sonucundan zamansal olarak önce olması halini, nedenle sonucu arasında en azından düzenli bir ardışıklık, birliktelik olması durumunu tanımlar*” (Cevizci, 2020: 1378). Cevizci’nin felsefi bir kavram olarak açıkladığı nedensellik kavramı aslında sahne sanatlarının ve görsel sanatlarının da her zaman merkezinde yer almıştır. Ortada bir anlatı varsa, nedensellik de vardır. Ancak, bir anlatıda nedensellik bağlarının sıkı bir şekilde kurulması ile bu bağların özel bir amaçla gevşek bırakılması anlatı kavramını iki farklı uca götürür. Klasik anlatı sineması geleneği ve modern anlatı sineması geleneği olarak iki majör ayrımı temsil eden geleneklerin tözü de nedensellik kavramında aranabilir.

Anlatılar rastgele olayların birbiri ardına dizilmesiyle oluşmaz. Anlatı kavramından söz edildiğinde, aralarında neden ve sonuç ilişkileri bulunan bir olaylar bütününden söz edilir. Anlatı mantığına dayanan filmlerde bir olay, bir sonraki olayı doğurur. Yani B olayı, A olayının bir sonucudur (Buckland, 2018: 47). Truby, öykülerin neden-sonuç ilişkisi hakkında şu ifadeyi kullanır: “*Her iyi, canlı öyküde bir adet sebep-sonuç cümlesi vardır: A, B’ye, B de C’ye ulaşır... Z’ye kadar gider. Bu, öykünün omurgasıdır ve omurganız yoksa veya çok fazla omurganız varsa, öykünüz edebi açıdan parçalanır*” (Truby, 2018: 30). Truby bu ifadeyle, pek çok sayıda neden-sonuç ilişkisine açık olan öykü merkezli filmlerin en genel nedensellik ilişkilerinin sağlamlığına değinir. Truby’e göre, bir filmde kahramanın yolculuğu sırasında birden fazla neden-sonuç ilişkisi söz konusu olsa da, önemli olan o filmin temel aksiyonunu özetleyen büyük nedenselliktir. Bu büyük nedensellik, kahramanın yaşadığı aksiyonları

birleştiren çatı aksiyondur. Truby, buna sebep-sonuç cümlesi der ve *Yıldız Savaşları* filminin tek cümlelik sebep-sonuç cümlesini şu şekilde ifade eder: “*Prenses ölüm tehlikesine düşünce genç bir adam onu kurtarmak için savaşçı yeteneğini kullanır ve galaktik imparatorluğun kötü güçlerini yener*” (Truby, 2018: 30). Aynı şekilde, çözümlemeye konu olan *Ulak* filmi için de benzer bir indirgeme yapılabilir: “Bilinmeyen bir zamanda, kötülüğün büsbütün egemen olduğu bir köye iyiliği, adaleti ve merhameti getiren Ulak, bütün güçlü kötülere karşı iyiliği egemen kılar ve köydeki iyileri kurtarır.” Görüldüğü gibi, filmin çok genel bir özeti niteliği taşıyan bu cümleye filmde yer verilen tüm çatışmalar ve neden-sonuç örüntüleri sıkıştırılabilmektedir. Filmin bir sebep-sonuç cümlesi vardır ve bu cümle filmin omurgasıdır. Öyküdeki tüm değişkenler, unsurlar, motifler bu ana omurgaya hizmet etmektedir. Bir filmin, filmin omurgasını oluşturan bir neden-sonuç cümlesine indirgenebilmesi, o filmin bir klasik anlatı filmi olduğunun güçlü göstergeleri arasında görülebilir. Modern anlatı filmleri genel olarak bir neden-sonuç omurgası üzerine kurulmadığından ve dolayısıyla bir neden-sonuç cümlesi ile özetlenemeyeceğinden dolayı bu güçlü bir gösterge olarak kabul edilebilir. Görüldüğü gibi, *Ulak* da yukarıda yazılan bir sebep-sonuç cümlesi olarak (ya da aynı çerçevede benzer bir sebep-sonuç cümlesi olarak) okunabilecek bir yapıdadır. Bu noktada klasik anlatı sineması geleneğinin “nedensellik” olgusuna verdiği önem ortaya çıkmaktadır. Bir klasik anlatı filmi olarak *Ulak*’ta da nedensellik ilkesine sıkı bir bağlılık söz konusudur.



Resim 3.22. Gönderilen Mesajı Yaymakla Görevli Beş Haberci Karakter

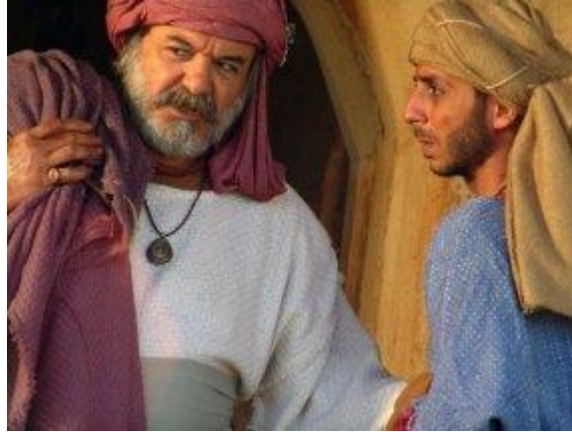
Karakter Tasarımı

Anlatı kavramı eylemler, olaylar ve karakterleri kapsar. Anlatım kavramı ise odağına seyircinin eylemler, olaylar ve karakterlerle ilgili bilgileri nasıl edindiğini koyar (Buckland, 2018: 46). Her sanat dalında olduğu gibi, sinema da bir şeyler “anlatmak” derdindedir. Dolayısıyla, sinemacının da her sanatçı gibi söyleyecek sözleri vardır. Sinemada görüntüler vasıtasıyla anlatılan düşünceler, bildiriler ve görüşler yapının özüdür. Tema (izlek) ise bu özün özetlenmesinden ibarettir. Dramatik yapı, temanın taşıyıcısı olan konunun işlenmesiyle oluşur (Özön, 2008: 119-120). Bir öykülü filmin merkezinde daima birtakım kişiler vardır. Öykü çoğu zaman bu kişilerin yaptıkları ve başlarına gelenlerle ilgilidir. Öykünün merkezinde yer alan bu kişilerin birbirine karşıt isteklerinin olması sebebiyle çatışma durumu ortaya çıkar. Kişilerin çatışmaları kendi aralarında olabileceği gibi harici başka güçlerle de olabilir. Ortaya çıkan bu çatışma ise dramatik yapının kurulmasına yarar (Özön, 2008: 122). Olay örgüsünün kurulumu gereği, film karakterlerinin giriş sahnelerinden başlayarak dinamik eylemlerin içinde olduğu görülür. İlk akt ile birlikte başlayan bu devinim hem film kahramanının kişilik özelliklerini hem de kahramanın eğilimi, mesleği gibi özellikleri hakkında izleyiciyi bilgilendirir. Kimi durumlarda da filmin ilk sekansında başkahraman başlangıcı, gelişimi ve sonu olan bütüncül bir eylem içerisinde serimlenir. Böylesi bir serimleme, hem kahramanın kişilik özelliklerini açılar hem de bu film kişinin eksen kahraman (ana kahraman) olduğunun altını çizer (Başol, 2019: 524-525). Söz konusu bu serimlemenin bir örneği de *Ulak*’ta karşımıza çıkar.

Ekonomik anlatım ilkesine dayanan klasik anlatı filmleri, dramatik çatışmayı hızlı ve doğrudan kurma yoluna gider. Klasik anlatı sinemasının ekonomik anlatım ilkesi karakter tasarımında da geçerlidir. Karakterizasyon standart film kişileri üzerine kurulur. Önemli olan, bu kişilerin işlevlerinin kolaylıkla anlaşılması ve empatiyi yoğunlaştırmalarıdır. Bu sebeple, klasik anlatı geleneğinde film kişilerinin süreklilik arz eden tek bir yönüne vurgu yapılır. Bu kişiler, tutarsızlığa bir an bile düşmeyen, statik kimselerdir. Film kahramanlarının kişiliklerinin derinlerine ve düşünce biçimlerine dair sığ bilgiler verilir. Bu kahramanların tasarlanmasında gerçek dünyadan ziyade idealize edilmiş bir dünya referans alınır (Ersümer, 2013: 90-91). Foss, dramatik çatışmayı “iradelerin çatışması” olarak değerlendirir. Dramatik bir durumun ortaya çıkması için ilk gereklilik, film kişinin bir konuda şiddetli bir arzu duymasıdır. Kişinin arzusuna

(hedefine) ulaşma dürtüsü ne kadar şiddetli olursa dramatik çatışma da o derecede büyük olur. Aynı şekilde, dramatik çatışmanın büyümesi için kişinin arzusunu elde etme süreci de güçlüklerle dolu olmalıdır. Böylece izleyici, kahramanın karşılaştığı zorluklarla nasıl mücadele edeceğini ve karşıt kahramanın hareketlerine nasıl yanıt vereceğine odaklanır (Foss, 2016: 175).

Aristoteles tarafından önerilen katharsis temelli dramatik reçete günümüzde de egemenliğini korumaktadır. Kaynağını Aristoteles'te bulan bu klasik dramatik reçeteye göre, kahramanı çeşitli çatışma durumlarına sokacak durumlar yaratılır. Anlatıda yer alan bütün olaylar kahramanı inşa eden, kahramanın iç dünyasını dışavuran çatışmalar oluşturmakla güdülendiğinden dolayı, izleyicinin kahramanla özdeşleşmesi kolaylaşmaktadır (Parkan, 1983: 27-28). *Ulak* filmindeki özdeşleştirme yaklaşımı da böylesi bir özdeşleştirme yaklaşımının örneklemesidir. *Ulak*'ta sergilenen bütün olaylar aslında ana kahramanı inşa eden, ana kahramanın temsil ettiği değerlerin sağlamlaşmasına zemin hazırlayan ve kahramanın iç dünyasını dışa vuran temel bir çatışma yaratmaktadır. *Ulak* filminin tözünü oluşturan bu çatışma, insanlık tarihi kadar eski bir çatışma olan iyi ve kötü çatışmasıdır. Dolayısıyla, izleyici kendisini daha filmin ilk aktından itibaren katharsise yönelik bir güdülenme içerisinde bulur. Bu türden bir izleyici güdülenmesi ise doğrudan karakter tasarımına bağlıdır. *Ulak*, bu yönüyle de klasik anlatı sineması geleneğinin karakter tasarımından ilham alır.



Resim 3.23. Zekeriya'nın Ömeri Sakinleştirdiği Sahneden Bir Kare

Tablo 3.10. Zekeriya'nın Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Zekeriya
Karakterin Anlatıdaki Yeri	Ana Karakter
Karakterin Niteliği	Protagonist
Karakterin Sunumu	Serim Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Sürekli Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Ahlaki Temsili	Mutlak İyilik, Mutlak Adalet ve Merhamet
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Başlatmak, Sürdürmek ve Çatışmayı Çözmek
Karakteri Harekete Geçiren Unsur	Arzu, Amaç
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	Kararlı, Güdülenmiş, Motivasyonel
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Melodram, Fantastik/ Masalsı Tür Uylaşımlarına Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Karaktere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı

İki ana kahraman üzerine kurulmuş bir öykünün anlatıldığı filmler genellikle protagonist ve antagonist zıtlığı şablonuna dayanır (Başol, 2019: 552). Bu şablon klasik anlatı sineması geleneğinin kolaylıkla kabul ettiği ve sıklıkla kullandığı bir yöntemdir. Bu tür karakter tasarımları çatışma ve özdeşleşme unsurlarının kolaylıkla kurulması noktasında oldukça etkilidir. *Ulak* filmi de protagonist ve antagonist zıtlığından doğan bir karakter tasarımına sahiptir. Protagonist ve antagonist zıtlığından doğan dramatik çatışma genel olarak entelektüel seviyesi derin olmayan bir çatışmadır. Düşünsel derinliğe ulaşamayan bu tür çatışmalar çoğu kez mutlak iyi - mutlak kötü sığınağına sıkışır. Yapıtın mutlak iyi - mutlak kötü gibi bir sığınağına sıkışması da anlamsal çok katmanlılığın önündeki en büyük engellerden birisidir. Klasik anlatı filmlerinin önemli bir çoğunluğu söz konusu bu sığınağından kurtulamamaktadır.

Kahraman, ‘‘Edebiyat ve film teorisinde, niteliklerinin hayranlık uyandırıcı olup olmamasına bakılmaksızın, bir anlatıdaki ana erkek veya kadın karakter’’ (Chandler ve Munday, 2018: 221) olarak tanımlanır. Kahramanlar genellikle protagonist kişilikler olsa da tam aksi de olabilir. Kahramanın hayranlık uyandırıcı nitelikleri ile ayırt edilememesi durumunda anti-kahraman söz konusu olabilir (Chandler ve Munday,

2018: 221). *Ulak* filmi, çoğunlukla iyi kahramanları temsil eden protagonist kişilik ile ona saldıran kötücül antagonist kişilik açısından klasik anlatı geleneğinde çoğunluğu oluşturan örnekleme dahildir.

Klasik anlatı sineması geleneğinde ana kahramanın edimlerine karşı edimlerde bulunan karşıt kişiler yaratılmaya özen gösterilir. Karşıt kişiler ana kahramanın aksine korkak ya da düzenbaz olarak tasarlanır. Ana kahramanın temsil ettiği değerler ile karşıt kahramanın temsil ettiği değerler her zaman çatışır. Klasik anlatı sinemasının, temanın somutlaştırılarak açıkça ortaya koyulmasının aracı olarak kullandığı film kahramanları, tematik karşıtlıklar çerçevesinde tasarlanır. Klasik anlatı sineması kahramanlarının tek boyutluluğu ve diğer kahramanlarla doğrudan bir karşıtlık içerisinde olmaları izleyicinin özdeşleşme kurmasını kolaylaştırır. İzleyici, tek boyutlu kahramanlar için tek bir his duyar. Başkahramanı sever, hayranlık duyar, onun için endişe eder, ondan nefret eder. Klasik anlatı sinemasının kahramanları tek bir duyguya indirgenebilir ve film boyunca o duygunun gereklerini yineler. Yunan dramasından günümüze kadar ulaşan bir uylaşım olarak, ana kahraman çoğu zaman öykünün temasından süzülen ahlaki değerlerin somutlaştırılmasına hizmet eder. Yunan draması da bu mirası kendisinden önceki sözlü anlatı geleneklerinden alır. İyi ile kötünün çatışması tüm inanışların ve kültürlerin en temel ve kadim çatışmasıdır. Klasik anlatı sineması neredeyse her zaman bu arkaik çatışmaya yaslanır (Ersümer, 2013: 88-89). *Ulak* filmi de klasik anlatı sinemasına egemen olan bu uylaşımlar üzerine kurulmuştur.



Resim 3.24. Âdem Karakteri

Tablo 3.11. Âdem’in Karakter Tasarımı Tablosu

Rol	Âdem
Karakterin Anlatıdaki Yeri	Karşıt Karakter
Karakterin Niteliği	Antagonist
Karakterin Sunumu	Serim Aşamasında Sunum
Karakterin Devinimde Devamlılığı	Sürekli Aktif
Karakter Derinliği	Derinliksiz, Tip
Karakterin Ahlaki Temsili	Mutlak Kötülük, Nefret ve Zalimlik
Karakterin Çatışmadaki Rolü	Çatışmayı Başlatmak, Sürdürmek
Karakteri Harekete Geçiren Unsur	Arzu
Karakterin Anlatıda Biçimlenmesi	Kararlı, Güdülenmiş, Motivasyonel
Karakterin Türsel Uylaşımlara Uygunluğu	Melodram, Fantastik/ Masalsı Uylaşımlara Uygun
Karakterin Ruhsal ve Psikolojik Yönü	İniş Çıkışsız, Stabil
Karakter ve Nedensellik İlişkisi	Nedensellik Karaktere Bağlı
Nedensellik Zincirini Bozan Karakter Edimi	Yok
Karakter Edimlerinin Yorumlanabilirliği	Yoruma Kapalı Edimler
Karakterin Performansı	Stilize Oyunculuk Performansı

Syd Field, *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri* adlı kitabında bir yazarın ilk olarak karakterin dramatik gereksinimini tanımlaması gerektiğinden söz eder. Field’e göre, “*Karakteriniz ne istiyor? Gereksinimi ne? Onu hikâyenizin çözülme aşamasına sürükleyen ne?*” (Field, 2013: 59) soruları belirleyici sorulardır. Field’in senaryo paradigması da klasik anlatı sineması geleneğinin gerekliliklerini yansıtır. Çözümlemeye konu olan *Ulak* filmi de ana kahraman merkezli bir anlatıya dayandığı için kahramanın ne istediği, gereksiniminin ne olduğu ve kahramanı çözüm evresine taşıyan olayların neler olduğu sorularına verilecek cevaplar filmin hangi anlatı geleneğini takip ettiğini açıkça ortaya koyabilir. Filmin ana kahramanı olan Ulak, bilinmeyen bir sebeple kötülüğün büsbütün hâkim olduğu köyde iyilerin kurtuluşunu, kötülerin cezalandırılmasını istemektedir. Bu temel itkiyle hareket eden Ulak, antagonist kahramanla mücadelesinde başarılı olarak iyiliği yaymayı ve yoluna devam ederek hikayelerini anlatmayı sürdürmeyi arzulamaktadır. Ulak’ın köyde kalan az sayıda iyi insanı etkilemesi, onları kötü insanlarla mücadele edecek kadar

cesaretlendirmesi ise hikâyeyi çözüm evresine taşıyan edimlerdir. Görüldüğü gibi, *Ulak* filminin çatışması film kahramanlarının arasında meydana gelen bir çatışmadır ve nedensellik bağlantılarının kurulmasıyla net bir sonuca da bağlanmaktadır.

Kahramanın dramatik amacı, seyircinin öyküye dahil olmasını sağlamaktır. Bir anlatıyı dinleyen ya da izleyenler kahraman ile özdeşleşerek, öykü dünyasını kahramanın gözlerinden görmeye davet edilir. Bu özdeşleşme, kahramana evrensel ve eşsiz vasıflar verilerek kurulur. Özdeşleşme kurulabilecek niteliklere sahip olan kahramanlar başarıma, sevilme, intikam alma, hayatta kalma, özgür olma ve yanlışları düzeltme gibi herkesin anlayabileceği evrensel güdülerle yönlendirilir. Böylesi evrensel güdüler üzerinden kahramanla özdeşleşen izleyici de bir süreliğine kahraman olur (Vogler, 2009: 72). *Ulak* filminde başarıma, sevilme, intikam alma, hayatta kalma, özgür olma ve yanlışları düzeltme gibi evrensel dürtülerin hepsi birden son derece güçlü bir biçimde kullanılır. *Ulak*, hikâyelerini anlatmak üzere geldiği köyde gördüğü yanlışları düzeltmek ister. İzleyiciye özgürlükleri ellerinden alınan köylülerin özgürlüğe kavuşma arzusu, köyde kötülüğü hâkim kılan kişilerden intikam alma istekleri, sevgiye olan ihtiyaçları ve hayatta kalma çabalarıyla melodramatik bir evren sunulur. Bu melodramatik evrenin kurucu unsuru ise özdeşleşmedir. *Ulak*, türün egemen uyaşımlarına tam olarak uyan “fantastik bir melodram” örneğidir. Fantastik ve melodram türlerinin uyaşımlarını eriyik hale getiren *Ulak*, ilhamını halk hikâyelerinden ve masallardan alması, kurtarıcı-dönüştürücü ana kahramanının arketipik özellikler barındırması, olanaksız bir evren kurması, gerçeküstücülüğünü gerçeklik atmosferiyle beslemesi ve klasik formülasyona yaslanması gibi sebeplerle tam olarak klasik anlatı sineması geleneğinden gelen bir fantastik tür filmidir. Film, fantastik öğeleri ortaya çıkarırken melodramatik unsurları uç noktalara taşımasıyla da fantastik/melodram kümesinin kesişiminde konumlanır.

Yönetmenin Görünürlüğü

Klasik anlatı filmlerinin ağırlıklı olarak senaryoya yaslandığını söylemek mümkündür. Klasik anlatı filmlerinin senaryoya fazlasıyla bağımlı olmasının arkasında öykü geleneği vardır. Yönetmenin de sinematografik anlatım unsurlarının da öykünün varlığına, seyrine ve gerçekçiliğine hizmet ettiği bu tür filmlerde senaryo grameri ön

plana çıkmaktadır. Söz konusu senaryo grameri filmin dilini ve anlatının yönelimini doğrudan belirleyen etkenler arasındadır.

Yönetmenin öyküyü ve klasik anlatı sineması geleneğine egemen olan senaryo gramerini kıldığını ifade etmek zordur. Diğer bir ifadeyle, yönetmen açık bir biçimde klasik anlatının film dilini kullanmaktadır. Çözümlemeye konu olan diğer filmlerde de olduğu gibi, *Ulak* filminin öyküsü izleyiciyi götürdüğü yeri çeşitli anlatısal işaretlerle göstermektedir. Çağdaş anlatı sineması geleneğinde bu durumun tam tersi söz konusudur. Çağdaş anlatı filmleri izleyiciye sürüklendiği yer hakkında bilgiler vermez. Dahası, çağdaş anlatı filmlerinin izleyiciyi bir noktaya (klasik anlatıdaki final) sürüklemek gibi bir eğilimi de yoktur. Çağdaş anlatı filmleri izleyiciyi güdülemediğinden ve özdeşleşme ile bağlamadığından dolayı, izleyicilerin dikkatini bir noktaya (çözülme ve final) odaklaması da zordur. Klasik anlatı sinemasında ise izleyicinin dikkati sahneden sahneye yönlendirilir ve finale dek aynı yönlendirme yapılır. *Ulak*'ta da klasik anlatı sinemasının bu yönelimi fark edilmektedir. Yönetmenin *Ulak* filminde klasik narrasyon ile oynadığını, yeni denemeler yaptığını ya da klasik narrasyonu kıldığını ifade etmek mümkün değildir. Film yıldız oyuncu sisteminden öyküleme biçimine, kurgu tekniğinden mizansene, nedensellik ilkesinden duygu merkezli yaklaşıma kadar hemen her açıdan klasik anlatı sineması geleneğinin özelliklerini sergilemektedir. Böylesi bir film tasarımı, yönetmenin kendi sanatsal kişiliğinin görünür olması için çok esnek alanlar bırakmamaktadır. Dolayısıyla izleyici, yönetmenin baktığı yöne değil öykünün gereklerini gösterdiği yöne bakmak durumunda kalmaktadır.

Bu anlamda, hemen her zaman duyguları hedef alan ve duyguları yükseltmek/boşaltmak amacını taşıyan klasik anlatı filmleri anti entelektüel ya da entelektüel içeriğe kayıtsızmış gibi görünebilir. Bu, klasik anlatı sineması geleneğinin öyküyü diğer tüm anlatı unsurlarının önünde konumlandırması, diğer sinematik anlatım olanaklarının öyküye atfedilen merkezi role odaklı olarak işlev görmesi sebebiyledir. Dolayısıyla, filmin yaratıcısı olarak yönetmenin bu şablonun dışına çıkamaması ile zaten bu şablonun dışına çıkmayı arzulamaması gibi iki durum söz konusu olabilir. Yönetmenin görünürlüğü ancak anlatısal açıdan beklenmedik, çarpıcı, dönüştürücü ve yenilikçi edimlerle mümkün olabilir. Klasik anlatı sineması geleneğinde filmin kendisini aracısızmış gibi sunması ve yönetmenin seyirciyle entelektüel temas kuracak

alan bulamaması söz konusudur. Klasik anlatı sinemasında tüm sinematografik anlatım olanakları gibi yönetmenin yaratıcı vizyonu da öykünün tahakkümü altında olduğundan dolayı, “yönetmenin görünürlüğü” çoğu zaman mümkün olmamaktadır. Bir klasik anlatı filmi olarak *Ulak* da bu türden bir yaklaşımı takip etmektedir. Filmin duygusal temposu öylesine yüksektir ki, kurmaca evrende düşünsel bir sürece yer kalmamaktadır. Filmin türsel uyuşmaları ya da anlatisal yöntemleri yenilemek, özgün denemeler gerçekleştirmek, klasik anlatı şablonun dışına çıkmak gibi bir kaygısı da söz konusu değildir.

Bir Anlatı Unsuru Olarak Son

Öykü, sonuca doğru ilerleyen bir olaylar dizisi olarak görülebilir. Ersümer, Boris Eyhenbaum’un “*Öykü, bir çelişki, bir yanlışlık, bir karşıtlık vb. üstüne kurulur. Ama yeterli değildir bu. Öyküde her şey, tıpkı fıkradaki gibi, sonuca doğru yönelir*” (Ersümer, 2013: 21) ifadesini klasik öyküde sonun yerini açıklamak için aktarır.

Klasik anlatı geleneğinde son oldukça önemli bir yapısal unsurdur. Klasik anlatı sineması geleneğinde, filmlerin dramatik yapılarında son aşamasının vazgeçilmez görevleri vardır. Son, bir klasik anlatı filminde “denge durumuna dönüş”, “nedensellik zincirinin tamamlanması”, “seyircinin zihninde muğlâk alanların bırakılmaması” ve nihayet “katharsisin sağlanması” gibi görevler yüklenen bir evredir. Bu sebeplerle, bir klasik anlatı filminin net bir başlangıcı olduğu gibi net bir sonu da olmak zorundadır. Hikâyenin ortaya koyduğu çatışmaların sonuçlandırılmadığı, film kahramanlarının nihai akıbetlerinin sergilenmediği, kişiler ve olaylar arasındaki bütün mantıksal örüntülerin kurulmadığı bir son izleyicide tamamlanmamışlık hissini yaratır. Böyle bir son, geçmişten günümüze taşınan klasik öyküleme geleneğinin ve dolayısıyla da klasik anlatı sineması geleneğinin oluşturduğu hikâye belleğinin dışında bir izlek sunar. Elbette bu, klasik anlatı sineması için alışılmamış bir durumdur. İstisnai örnekler dışında klasik anlatı sinemasının açık uçlu sonlara yer verdiği söylenemez. *Ulak* filmi de klasik anlatı sineması geleneğinin egemen dilini kullanmakta, hikâyenin ortaya koyduğu çatışmayı net bir biçimde sonuçlandırmaktadır.

Klasik dramatik yapıdaki son evresinin öykünün anlamını ortaya çıkarmak gibi bir işlevi de vardır. Ersümer bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: “*Öykünün anlamı sonla birlikte ortaya çıkar. Ondan önce hala yanıtlayamadığımız sorular, nereye*

*yerleştireceğimizi bilemediğimiz taşlar vardır. ‘Son’ noktadan geriye doğru bakarak ‘anlam’ı kurarız. İyi kurulmuş bir öyküde, tüm olay örgüsünün sona hizmet etmek için düzenlendiğini, önceden planlandığını, sonuca hizmet etmeyen hiçbir fazlalığın bulunmadığını görürüz.’’ (Ersümer, 2013: 24). Elbette bu açıklamalar yalnızca klasik anlatı sineması geleneğini kapsamaktadır. Modern anlatı sineması geleneğinde ‘son’ böyle bir misyon yüklenmez. Modern anlatı geleneğinde sahne, sekans ya da epizotlar filmin sonuna hizmet etmek zorunda olmayacak kadar esnektir. Modern anlatı filmlerinin çoğunlukla net sonlarının olmayışı, anlamın sonda değil filmin bütününe dağıtılmış biçimde kurulmasını sağlar. Modern anlatı filmlerinde, filmin sonu ile ilintisi olmayan sahneler yer alabilir. Ancak klasik anlatı sinemasında her sahne bir sonraki sahnenin sebebi olduğu için böyle bir özgürlük söz konusu değildir. Modern anlatı sinemasının dramatik yapısında kendisini gösteren bu serbesti *Ulak* filminde görülmemektedir. *Ulak*’ta bütün sahneler filmin sonuna hizmet etmektedir. Filmin sonunda bütün nedensellik zincirinin tamamlandığı, izleyicinin filmin ortaya koyduğu temel çatışmada belirgin bir pozisyon alması sağlanmakta, filmin sonunda kötülerin cezalandırılması ile de katharsis ortaya çıkarılmaktadır.*

Özdeşleşmenin Varlığı

Bir anlatının yapısal dökümünün ortaya koyulması için en az nedensellik kavramı kadar önemli olan iki kavram daha vardır: özdeşleşme ve katharsis. Özdeşleşme ve katharsis kavramları birbirleri ile temelden bağlı iki kavramdır. Bu iki kavram bir anlatının tüm eğilimini birlikte belirler. Özünde tiyatroya ait olan bu kavramlar, sinemanın ilk yıllarından itibaren her dönemde sinema anlatısının da başat unsurları olmuştur. Özdeşleşme ve katharsis kavramlarına karşı en güçlü reddi içeren eleştiriyi Bertolt Brecht yapmıştır.

Aristoteles katharsis kavramını tragedyanın amacı olarak belirlemiştir. Katharsis, izleyicinin sahnede gördüğü korku ve acıma duygusu yaratan kişi ve olaylarla özdeşleşmesiyle birlikte, korku ve acıma duygularından arınmasına işaret eder. Brecht’e göre, birbirlerine bağlı olarak ilerleyen özdeşleşme ve katharsis, toplum açısından küçümsenmeyecek bir önem taşımaktadır (Brecht, 2011: 49-50). Brecht’in ifadeleriyle, “... seyircinin sanat yapıtı karşısında takındığı, yeryüzündeki güçlüklerin yine yeryüzünde çözümünü amaçlayan bütünüyle özgür ve eleştirel tutum, katharsis için bir

temel oluşturmaktan uzaktır'' (Brecht, 2011: 50). Aristoteles'in aksine Brecht, katharsis ve özdeşleşmeyi tragedyanın amacı olarak görmediği gibi, zararlı da bulur. Ona göre, izleyici karşısındaki sanat yapıtının çeşitli unsurlarıyla (kişiler, olaylar) özdeşleştirilmemelidir. Brecht, özdeşleşmenin karşısına yabancılaştırma etkisini koyar.

Tiyatroda ve sinemada yabancılaştırma etkisine değinmeden önce "yabancılaşma" kavramının neliğine tekrar bir göz atmakta fayda vardır. Cevizci, yabancılaşma kavramını "*Özgün anlamı içinde, bir şeyi ya da kimseyi başka bir şeyden ya da kimseden uzaklaştıran, başka bir şeye ya da kimseye yabancı hale getiren eylem ya da gelişme*" (Cevizci, 2020: 1957) olarak tanımlar. Yabancılaşma kavramının psikiyatride, psikoloji ve çağdaş sosyolojide, felsefede de karşılığı vardır. Kavram, psikiyatride kişinin normalden sapmasını; çağdaş psikoloji ve sosyolojide kişinin kendisine ve topluma karşı yabancılık hissetmesini; felsefede ise şeylerin, nesnelerin bilinç için uzak ve ilgisiz görünmesini yani kayıtsızlık durumunu açıklamaktadır. Yine Cevizci'nin ifadeleriyle; "*Yabancılaşma daha özel olarak ve benliğe yabancılaşma anlamında, benin kendi özünden uzaklaşmasıyla, kendisine ve eylemlerine nesnel bir biçimde, sanki bir ustanın elinden çıkmış bir nesneye bakarcasına yaklaşmasıyla belirlenen bilinç haline karşılık gelir. Buna göre, yabancılaşma, kişinin kendi benliğiyle ya da zihin halleriyle kendisi arasına duygusal bakımdan mesafe bırakması durumunu, kişinin gerçek benliğiyle olan içsel temasını yitirdiğini anlamasının sonucu olan kendinden kopma halini ifade eder*" (Cevizci, 2020: 1957). Tiyatro ve sinemada yabancılaştırma etkisini anlamak için felsefenin ve sosyolojinin bir meselesi olan yabancılaşma kavramını anlamak gerekir. Çünkü bu ayrım, klasik anlatı sineması geleneğinin özdeşleşme ve katharsis odağı ile modern anlatı sineması geleneğini yabancılaştırma etkisi odağını da aydınlatmaya yardımcı olur. Klasik anlatı sinemasına egemen olan etki katharsis iken, modern anlatı sinemasına egemen olan etkinin yabancılaştırma olduğu gözlenebilir.

Brecht'in ifadesiyle, "*Seyircilerle sahne arasındaki bağlantı, bilindiği üzere, öteden beri özdeşleşme temeline dayanır*" (Brecht, 2011: 176). Özdeşleşme ve katharsis kavramı sinemanın estetik sorunlarının merkezinde yer alır. Aristoteles'in tragedyanın ödevi olarak işaret ettiği katharsis, güncel sinemada da aynı öze kendisini göstermektedir. Film izleyicisi; acıma, öfke, korku, sevgi gibi duygularından film dolayımıyla arınmaktadır. Sinematografik anlatımın özgün olanakları sayesinde izleyici

öyküye dahil olur ve karakterlerle özdeşleşir (Parkan, 1983: 20). Aynı zamanda dramatik gerçekçilik noktasında da önemli olan “Empati-Sempati-Büyülenme” öğelerinin biri ya da tamamının baskın kullanımıyla birlikte seyirci ile film kahramanı arasında özdeşleşme meydana gelir. İmge, eylem, karakter gibi çeşitli anlatım unsurlarının varlığını gerektiren özdeşleşme, öyküye direkt olarak bağımlı durumdadır (Başol, 2019: 221). Brecht, Aristoteles tarafından *Poetika*’da işlevi ortaya koyulan ve gösteri sanatlarında binlerce yıldır geçerliliğini koruyan katharsisin tehlikeli bir kavram olarak addeder. Katharsis ise izleyicinin sanat yapıtı ile duygu temelli bir bütünleşme süreci içerisine girmesiyle mümkün olabilir. Seyirci, sahnelenenle duygu-yaşantı birliğine girdiğinde klasik dramatik eğrinin sonucunda katharsise erişir (Parkan, 1983: 27-28). Aristotelyen dramaturjiye karşı oluşturulan en etkili anlatı dilinin Brecht’in epik tiyatro girişimi olduğu söylenebilir. Temsildeki özdeşleşmenin dinsel bir ayin ile benzer bir etki uyandırdığını düşünen Brecht’e göre, Aristotelesçi anlatı geleneğinde izleyiciler sahnedeki temsilde canlandırılan yaşantıyı paylaşır ve temsil edilen duygularla özdeşleşerek arınmaya başlar. Eserlerini Karl Marx etkisinde veren ve burjuva değerlerini reddeden Brecht, “yabancılaştırma” kavramını Aristoteles’in tragedya geleneğinin merkezinde yer alan özdeşleştirmenin yerine koymaya çalışır. Brecht’in bu girişiminin temelinde seyircinin entelektüel dünyasını harekete geçirme isteği yatar (Başol, 2019: 226-227). Klasik anlatı geleneğine yönelik en ciddi ve sistematik eleştiriyi yapan isimlerin başında Bertolt Brecht gelir. Brecht, epik tiyatro ya da “diyalektik tiyatro” olarak adlandırılan tiyatro kuramıyla Aristotelyen estetiğin dışında bir anlatı önerir. Brecht’in Aristotelyen tiyatronun karşısına radikal bir alternatif olarak koyduğu epik tiyatronun temelinde Karl Marx’ın düşünceleri vardır. Brecht, klasik anlatı geleneğinin öykü anlayışını, karakter tasarımını, izleyici-anlatı ilişkisini ve özdeşleşme/katharsis yaklaşımını eleştirir. Brecht’in bu çabasının arkasında klasik anlatı geleneğinin izleyiciyi gerçek dünyadan uzaklaştırmasına, düşünsellikten kopararak oyalamasına ve katharsis dolayısıyla arındırdığı seyirciyi eylemsiz hale getirmesine yönelik tepkisi vardır. Özdeşleşme ve yabancılaştırma etkileri kapsamında bakılırsa, klasik anlatı sineması geleneğinin Aristotelesçi temsilin uylaşımlarını, modern anlatı sineması geleneğinin ise Brecht’in kuramsallaştırdığı uylaşımları takip ettiği ifade edilebilir. Öyküyü bir sinema anlayışında tüm anlatım olanakları özdeşleşmenin kurulumuna ve sürdürülmesine hizmet eder. Klasik anlatıda anlatıcı (kendisini gizleyen

ve öyküyü öne çıkaran) tüm söylemini öyküyü desteklemek amacıyla üretir. Burada ortaya çıkan yanlı tavır ise özdeşleşme etkisi için olmazsa olmazdır. Klasik anlatı sineması geleneğinin tarihi izleyiciyi duygusal anlamda etkilemek ve özdeşleşme kurdurarak katharsise ulaştırmak için kurgulanan temsillerle doludur. Değerlendirmeye konu olan *Ulak* filmi de bu yapımlardan birisidir. Yabancılaştırma etkisini yapıtın merkezine koyan çok sayıda çağdaş filmin varlığından söz edilebilirse de, sinema sanatına halen klasik anlatı sineması geleneği ve onun taşıyıcı unsurlarının başında gelen özdeşleşme-katharsis ikilisi egemendir. *Ulak*'a egemen olan ikili de aynı ikilidir. *Ulak*, daha ilk andan itibaren izleyiciyi ana kahramanın macerasına katılmaya, onun safında yer almaya, kahramanın yolculuğu boyunca ortaya koyduğu her edimde onu desteklemeye yönlendirmektedir. Her anlatıda olduğu gibi sinemada da kahramanla diğer bir kahraman arasına sıkışan çatışma, entelektüel derinliği en az olan çatışma türüdür. Bu türden çatışmalar yalnızca duyguları hedef alır ve izleyiciyi olanca heyecanı ve merakıyla anlatısına ortak etmeye çalışır. *Ulak* filmi de iki sinematik ana kahraman arasına sıkışan bir çatışmaya yaslanmaktadır. *Ulak*'ın yaslandığı bu çatışmanın anlatıyı entelektüel bir derinliğe taşımaya ve filmi farklı anlam katmanlarına açmaya da herhangi bir eğilimi yoktur. *Ulak*'ın çatışması, klasik anlatı sinemasının tarihine hâkim olan antagonist ve protagonist karakter çatışmasıdır. Entelektüel derinliği son derece az olan, filmi anlamsal olarak tek bir katmana kapatan, direkt olarak izleyicinin duygularını hedef alan bu çatışmaların özel bir amacı vardır: izleyicinin özdeşleşme sürecini hızlandırmak. Modern anlatı sineması ise “çatışma” kavramı ile arasına açık bir mesafe koyar. Modern anlatı sineması geleneğinden gelen bir filmin çatışması çoğunlukla oldukça gevşektir. Bu çatışma, belli belirsiz bir çatışmadır ve neredeyse hiçbir zaman karakterle bir diğer karakter arasına sıkışmış değildir. Karakterin kendisiyle, toplumla, varoluşla vb. daha derinlikli çatışmalara girmesi söz konusudur. Modern anlatı sinemasının çatışmaları entelektüel derinliği yüksek olan, filmi anlamsal olarak çok katmanlı olarak inşa eden, izleyicinin zihin dünyasını hedef alan çatışmalardır. Böylece modern anlatı sinemasında özdeşleşme arzulanan bir unsur değil dışlanan bir unsur olarak ortaya çıkar. İzleyicinin “neden klasik anlatı sinemasının film kişileri ile kolaylıkla özdeşleşme kurabildiği”, “modern anlatı sinemasının film kişileri ile özdeşleşme kurmakta ise neden bu kadar zorlandığı” sorularının cevabı ise iki anlatı geleneği arasındaki bu anlayış farkında aranabilir. *Ulak* filminin masalsi/fantastik

atmosferi ve anlatım biçimiyle türsel uyulaşımın neredeyse tamamına sadık kalan; ana kahraman, karşıt kahraman ve yardımcı kahramanların tipik edimleri ile ilerleyen; insanlık tarihinin en eski zıtlıklarının başını çeken iyi-kötü kavramlarına indirgenebilen fantastik öykülemesinin yabancılaştırma etkisine yaklaşması söz konusu değildir. *Ulak*, anlatısının merkezine özdeşleşmeyi koymuştur.

Filmde Mizansen

Mizansen kavramı film analizinde oldukça sık kullanılır. Sahnelemek, sahneye koymak gibi anlamları karşılayan mizansen terimi set tasarımı, ışık, karakter hareketleri gibi birtakım temel film öğelerini kapsar (Buckland, 2018: 18). Mizansen bir filmin temel öğelerinden birisidir ve anlatı biçimini doğrudan etkileyen bir değişkendir.

Tür filmleri uylulaşımlara ve önceden yaratılmış seyirci beklentilerine dayanır. Bu nedenle, öykünün sinematografik temsiliinde görsel-işitsel kodların önemi büyüktür. Kompozisyon, kamera, aydınlatma, ses kullanımı gibi biçimsel özellikler açısından yinelemeci özellik gösteren tür filmleri, kendilerine özgü ikonografileri tutarlı olarak ortaya koyar (Abisel, 2016: 72). “*Belirli bir film türü ile bağlantılı bilindik bir imge veya motif stoğu; sabitlenmiş olanın çağrışımları*” (Chandler ve Munday, 2018: 199) olarak tanımlanabilen ikonografi, olay örgüsünün ortaya koyulduğu mekânların yanı sıra çevre-dönem bağlamını oluşturan kostüm, araç-gereç, taşıt gibi çok sayıda öğeyi de kapsar. Belirli film kişileri/tiplmeleri, oyuncular ve oyunculuk stilleri de ikonografik öğeler arasındadır (Abisel, 2016: 73). *Ulak*, içeriği kadar biçimini de melodram ve fantastik türlerin geleneksel ikonografileri üzerine inşa etmiştir.

Ulak’ın insanoğlunu tarihin her döneminde ilgilendiren temel meseleler ve duygular üzerine kurulan melodramatik yapısı mizansen anlayışını da belirlemiştir. Dramın uç noktalara götürüldüğü filmde mizansenin en belirgin ögesi mekândır. Nerede olduğu bilinmeyen temsili bir köy olan bu mekân tekinsizliği ve karanlık sırları gün yüzüne çıkartacak biçimde kurulmuştur.



Resim 3.25. Öldürülen Beş Habercinin Ruhlarının Köye Geldiği Bölümden Bir Kare

Aydınlatmayı da masalsi/fantastik türsel uyuşmaları destekleyecek biçimde kullanan *Ulak*, belirli sahnelerde kötü karakterler için ayrı, iyi karakterler için ayrı bir ışık tasarımı uygulamıştır. Işık tasarımı, öyküsel gerçekçiliğe birebir uygun bir aydınlatmaya yönelik film için önemli bir mizansenik öğe olarak işlev görmüştür.

Son olarak ise, müziğin *Ulak*'ın etkili mizansenik parçalarından olduğu söylenebilir. Filmde yüksek duygusal yoğunluğun yapımın eklem noktalarından olması sebebiyle, müzik mizansenin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Duygu yoğunluğunu ortaya çıkarmak amacıyla müzik kullanımı klasik anlatı sinemasıyla özdeşleşmiş bir yöntemdir. *Ulak*'ın mizansen anlamında da müzik başta olmak üzere klasik anlatı sineması geleneğinin hâkim anlatı yöntemlerini ve yerleşik ikonografilerini uyguladığını söylemek mümkündür.

SONUÇ

Fantastik Türk sinemasında uygulanan anlatı yapısını ortaya çıkarmayı amaçlayan bu çalışmada 1953 tarihli *Drakula İstanbul'da*, 1973 tarihli *Turist Ömer Uzay Yolunda* ve 2008 tarihli *Ulak* filmleri incelenmiştir.

Çalışma kapsamında seçilen filmlerin hepsinin yerli fantastik sinema tarihinde ayrı ayrı önemli yerleri vardır. Mehmet Muhtar yönetmenliğinde çekilen *Drakula İstanbul'da* filmi Türk sinema tarihinin hem ilk “korku” filmlerinden birisi olması hem de bir korku alt türü olan vampir filmlerinin yerli sinemadaki ilk örneği olması açısından önemlidir. Film, çekildiği dönemde bir endüstri olmaktan uzak olan yerli sinema koşullarında kısıtlı olanaklarla yapılmışsa da, dönemine göre oldukça başarılı bir sonuç ortaya çıkmıştır. Hulki Saner yönetmenliğinde çekilen *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi ise yine yerli sinema için ender görülen bir diğer örnektir. Türk sinemasında “bilim-kurgu” türü en uzak durulan türlerden birisi olsa da *Turist Ömer Uzay Yolunda* filmi bu kategoride çekilen öncü filmlerden birisi olmayı başarmıştır. Bir *Star Trek* uyarlaması olan filmde bilim-kurgu türünün egemen uylaşımlarının yanı sıra, endüstriyel ve teknolojik olanakların yokluğuyla da ilintili olarak yerel mizah unsurları ön plana çıkarılmıştır. Adı geçen bu iki film de uyarlamadır ve her iki film de uyarlandıkları eserlere sadık kalma kaygısını belirli oranda taşımıştır. Yer yer orijinal filmlerin parodileri gibi görünen bu filmlerin çekildiği dönemlerdeki sinema endüstrisinin durumu göz önüne alındığında, filmlerin yerli sinema tarihindeki önemleri daha iyi anlaşılabilir. Çalışmaya konu olan üçüncü ve son film ise Çağan Irmak yönetmenliğinde çekilen *Ulak*'tır. “Masalsı” bir film olarak melodramatik öğeleri merkeze alan *Ulak* filminin fantastik Türk sineması tarihinde oldukça özel bir yeri vardır. Fantastik Türk filmleri arasında ait olduğu türün uylaşımlarını en iyi yansıtan filmlerden birisi olan *Ulak*; sinema dilini etkili kullanması, sinematografik anlatım olanaklarını sonuna kadar kullanmaya çalışması ve sinema tekniğine önem göstermesi açısından fantastik türün öne çıkan örneklerinden birisidir. Fantastik Türk sinemasının bu üç önemli filminin çok sayıda ortak özelliği vardır. Çalışmaya konu olan üç film de star sisteminden gelen tür filmleridir. Bu tür filmlerinin takip ettiği anlatı yapılarının ortaya koyulmasını amaçlayan çalışmada, söz konusu yapımlara klasik anlatı sineması geleneği ile modern anlatı sineması geleneği çerçevesinde bakılmıştır. Fantastik sinema

filmlerinin pek çoğu klasik anlatı sineması geleneğinden gelse de tam tersi örneklerde çok sayıda vardır. Dahası, klasik anlatı sinemasının sınırlarına giren tüm filmler de bu anlatı geleneğinin tüm özelliklerini yansıtmamaktadır. Çalışmada fantastik Türk sinemasında hangi anlatı yapısının egemen olduğu soruşturulmuştur.

Çalışma kapsamında incelenen filmlerin klasik dramatik yapının serim, yükselen aksiyon, zirve, düşen aksiyon ve sonuçtan oluşan anlatısal dizgesini kullandığı görülmüştür. Fantastik-korku, fantastik-bilim kurgu, fantastik-masal tür/alt türlerini temsil eden *Drakula İstanbul'da*, *Turist Ömer Uzey Yolunda* ve *Ulak* filmlerinin fantastik filmlerin pek çoğu gibi klasik anlatı sineması geleneğinin temsilcileri olduğu anlaşılmıştır. Filmlerin tamamen öykü üzerine kurulmaları, kahraman odaklı filmler olmaları ve devinimi kahramanın yolculuğu üzerine inşa etmeleri, klasik dramatik yapının senaryo gramerine dayanmaları bu noktada en belirgin göstergelerdir.

Drakula İstanbul'da, *Turist Ömer Uzey Yolunda* ve *Ulak* filmlerini klasik anlatı sineması geleneğinin kapsamına alan en belirgin özellik her üç filmde de anlatının bel kemiği olan “nedensellik” ilkesidir. Yapılan analiz sonucunda üç filmin de anlatısal neden-sonuç zincirini sıkı sıkıya koruduğu görülmüştür. İncelemeye konu olan bu üç filmde de bir sonraki sahnenin nedeni, bir önceki sahnenin ise sonucu olmayan herhangi bir sahneye rastlanmamıştır. Dolayısıyla bu, filmleri klasik anlatı sineması geleneğine yaklaştıran en önemli özelliklerden birisidir.

İncelemeye tabi tutulan üç filmin bir diğer ortak noktası ise “gerçekçilik” yaklaşımlarıdır. Sinemada gerçek hayatın gerçekliklerine uygunluğu ilke edinen gerçekçilik yaklaşımı ve kurmaca film evrenindeki öykünün, o evren içerisindeki gerçekçiliğini ilke edinen gerçekçilik yaklaşımı olmak üzere iki tip gerçekçilik söz konusudur. Hayatın gerçekliklerine uygunluğu ilke edinen, öyküsünü gerçek hayattan seçen, gerçek hayatta karşılaşılabilecek karakterleri merkeze alan türdeki gerçekçilik klasik anlatı sinemasından ziyade modern anlatı sineması tarafından sahiplenilir. Klasik anlatı sineması geleneğinin gerçekçilik yaklaşımında, filmi oluşturan öykünün kurmaca evrenindeki gerçekçiliğe uygunluk aranır. Çoğunlukla hayatın gerçeklikleriyle ilintisiz kurmaca öyküler anlatan klasik anlatı sineması gerçek hayatta karşılaşılabilecek karakterlere de yer vermez. Ancak bu geleneğin ilkesine göre kurmaca film evreninde yaratılan filmsel dünyanın gerektirdiği “gerçekçilik” sonuna kadar korunmalıdır. Bu

gerçekçilik yanılsaması izleyicinin kurmaca film evreninde olup bitenlere inanması, hikâyeye kapılması ve özdeşleşme yaşaması için elzemdir. Dolayısıyla, gerçekçilik klasik anlatı sinemasının belirleyici özelliklerinin başında gelir. Çalışma kapsamında incelenen *Drakula İstanbul'da*, *Turist Ömer Uzay Yolunda* ve *Ulak* filmlerinin klasik anlatı sinemasının gerçekçilik yaklaşımını kullandığı görülmüştür. Filmlerin öyküleri gerçek hayatta karşılaşılamayacak derecede kurgusal olaylara dayanmaktadır.

Yaratılan kurmaca film evrenlerinde devinim gösteren karakterler de gerçek hayatta karşılaşılamayacak kadar tek boyutlu ve tipiktir. İncelenen üç filmde de kahramanın A'dan B'ye yolculuğu işlenmiştir. Filmlerde yer verilen kahramanlar gerçek hayattaki insanların zaaflarını, ikilemelerini, güçsüzlüklerini ve kararsızlıklarını hiç göstermemektedir. Söz konusu filmlerin karakter tasarımları filmlerdeki kahramanları yalnızca rollerinin gerektirdiği davranış kalıplarına sıkıştırmaktadır. İncelenen filmlerde klasik anlatı sineması filmlerinin son derece motivasyonel karakterlere yer vermesi, bu karakterlerin net bir arzu ile güdülenmesi ve bu uğurda büyük mücadelelere girişmeleri ile oluşan karakter tasarımı görülmüştür. *Drakula İstanbul'da*, *Turist Ömer Uzay Yolunda* ve *Ulak* filmlerinin karakter tasarımının önemli bir diğer yönü ise “çatışma” kavramı ile ilgilidir. İncelenen üç filmde de dramatik çatışmaların yalnızca karakterler arasında gerçekleştiği görülmüştür. Bu filmlerde çatışmaların içsel değil dışsal olarak kurulduğunu söylemek mümkündür. Karakterlerin çok katmanlı ve derinlikli çatışmalarının olmaması ve bütün dramatik çatışmaların film kahramanları arasında meydana gelmesi ise bu filmleri klasik anlatı sinemasının örneklemine dâhil eden bir diğer özelliktir.

İncelenen filmleri klasik anlatı sineması geleneği kapsamına alan bir diğer özellik ise öykünün yönetmenin önüne geçmiş olmasıdır. Söz konusu filmlerde yönetmenlerin klasik anlatı sineması geleneğine hâkim olan anlatı dilini kırdığını ya da kırma, değiştirme denemesinde bulunduğunu ifade etmek zordur. *Drakula İstanbul'da*, *Turist Ömer Uzay Yolunda* ve *Ulak* filmleri klasik anlatı sinemasının egemen uylarımlarını, senaryo gramerini ve anlatım dilini kullanmıştır. Bu noktada ise modern anlatı sinemasının belirli bir formülasyona yaslanmayan, yönetmeni yalnızca bir “hikâye anlatıcısı” olmakla sınırlandırmayan, filmi tek katmanlı bir yüzeysellikten kurtararak çok katmanlı bir düşünsel deneyime dönüştüren yapısının önemi belirgin hale gelmektedir. Klasik anlatı sineması böyle bir yapıdan çoğu zaman yoksundur. İncelenen

filmlerde bir anlatı formülasyonuna dayanmamak, yönetmeni hikâye anlatıcısı olarak sınırlandırmamak ve filmi çok katmanlı düşünsel bir deneyime dönüştürmek gibi eğilimler görülmemektedir. Çalışmaya konu olan filmler kendisini “aracısız” gibi sunmuş ve anlatıcıyı (yönetmeni) öykünün önüne geçirmemiştir. Bu da klasik anlatı sineması geleneğinin belirgin özelliklerinden biridir.

Bir filmin ait olduğu anlatı yapısının anlaşılması noktasında en önemli göstergelerin başında “özdeşleştirme” ve “yabancılaştırma” etkileri gelir. Özdeşleştirme, klasik anlatı sinemasının yapısal öğelerinden biridir. Yabancılaştırma etkisi ise daha çok modern anlatı sineması tarafından kullanılır. Klasik anlatı sineması açısından özdeşleştirme diğer tüm anlatı unsurlarını birleştiren bir çimento görevi görür. Çalışmaya konu olan üç filmin de özdeşleştirme etkisine aynı merkezi önemi atfettiği söylenebilir.

Bir temsilin finali de o eserin anlatı yapısı hakkında fikir veren doneler arasındadır. Modern anlatı sineması geleneğine nedensellik bağları sıkı bir biçimde kurulmadığından dolayı finale yüklenen özel bir işlev de yoktur. Modern anlatı filmleri klasik dramatik yapıyı takip etmediği için filmler net finallerle bitmeyebilir, çözümlenmemiş çatışmalar ve sonuçlandırılmamış nedensellikler bırakılabilir. Anlatıyı bütünüyle kapalı uçlu sona odaklayan klasik anlatı sinemasının aksine modern anlatı sinemasında açık uçlu sonlar daha yaygındır. Klasik anlatı sineması geleneğinde “son” en önemli dramatik unsurlardan birisidir. Güçlü bir arzu ile güdülenen klasik anlatı sineması karakterleri anlatıyı adım adım net bir sona taşımakla görevlidir. Böylece “yeniden denge durumuna dönüş”, “nedensellik zincirinin eksiksiz bir şekilde tamamlanması”, “izleyicinin zihninde cevaplandırılmamış soruların bırakılmaması” ve nihai amaç olan “katharsisin ortaya çıkarılması” sağlanır. Çalışmaya konu olan *Drakula İstanbul’da*, *Turist Ömer Uzak Yolunda* ve *Ulak* filmlerinin kapalı uçlu sonlara sahip olduğu görülmüştür. Üç filmde de denge durumunun bozulması, düzensizlik ve yeniden dengenin sağlanması; neden-sonuç ilişkilerinin tam anlamıyla kurulması ve izleyicinin aklında cevabı verilmemiş herhangi bir sorunun bırakılmaması; ana kahramanla özdeşleşen izleyicinin katharsis yaşaması söz konusudur. Üç filmde de açık uçlu ve muğlâk sonlara yer verilmemiş, dramatik yapı güçlü finallerle sona erdirilmiştir. İncelenen filmlerde klasik anlatı sineması geleneğinin karakteristik özelliklerinden birisi

olan kapalı sonların görülmesi, filmlerin takip ettiği anlatı geleneğini saptamak noktasındaki son önemli göstergedir.

Yapılan değerlendirmeler çerçevesinde; *Drakula İstanbul'da*, *Turist Ömer Uzak Yolunda* ve *Ulak* filmlerinin bütünüyle klasik anlatı sineması geleneğinin uylarımlarını, ilkelerini ve dramatik yapısını kullandığını ifade etmek mümkündür.



KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler* (1. Baskı). İstanbul: Alan Yayıncılık
- Abisel, N. (2005). *Türk Sineması Üzerine Yazılar*. Ankara: Phoenix Yayınevi
- Abisel, N. (2014). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki Basım Yayım
- Abisel, N. (2016). *Popüler Sinema ve Film Türleri*. Ankara: De Ki Basım Yayım
- Adanır, O. (2012). *İlkel Toplumdan Melodramlar Evrenine*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Aitken, I. (2021). *John Grierson ve Belgesel Sinema Hareketi*. Brian Winston (Ed.), Belgesel Sinema Kitabı içinde (ss. 260-276). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Akyol, O. (2015). *Kovboy Filmleri, Yerli Westernler*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss.193- 212). İstanbul: Derin Yayınları
- Akyürek, F. (2008). *Senaryo Yazarı Olmak, Senaryo Yazmak*. İstanbul: MediaCat Kitapları
- Altinkaya, T. A. (2019). *2000 Sonrası Hollywood Sinemasında Öznellik Üretimi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi
- Altman, R. (2008). *Müzikal*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 342-352). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Altman, R. (2008). *Sinema ve Tür*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 322-333). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- And, M. (1977). *Gölge Oyunu Dünyada Ve Bizde*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. New York: Oxford University Press.
- Aristoteles. (1987). *Poetika*. (Çev.: İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo Kuramı*. İstanbul: Pan Yayıncılık
- Avşar, R. (2019). *Aklın “Aksesuar”ları: Gustav Freytag’ın Dramatik Yapısından Bir Dünya Tasavvuruna*. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi (28), 1-30.

- Aytekin, H. ve Eroğlu, İ. (2014). *Bir Anlatma Vaadi: Senaryo*. Selahattin Yıldız (Ed.), Sinema Dili: Beyazperdeyi Yaratanlar içinde (ss.15-48). İstanbul: Su Yayınları
- Aytekin, M. (2015). *Tarihi Filmler Tarih Türk Sineması'nda Başrol Oynar*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss.245- 281). İstanbul: Derin Yayınları
- Balcı, K., Demirkıran, E. (2013). "*Sinema Dine Sarılıyor.*" Aksiyon Haftalık Haber Dergisi, 1-10.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*. (Çev.: Mehmet Rifat, Sema Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Başol, Ö. (2019). *Senaryo Kitabı: Senaryo Yazım Teknikleri ve Film Örnekleri*. İstanbul: İthaki Yayınları
- Belton, J. (2008). *Teknoloji ve Yenilik*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss.303-311). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Bonitzer, P. (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. (Çev.: İzzet Yaşar). İstanbul: Metis Yayınları
- Bordwell, D. (2010). *Sanat Sineması Anlatımı*. (Çev.: Emrah Suat Onat). Ali Karadoğan (Ed.). Sanat Sineması Üzerine Yaklaşımlar ve Tartışmalar içinde (ss. 125-179). Ankara: De Ki Basım Yayım
- Bordwell, D., Thompson, K. (2012). *Film Sanatı*. (Çev.: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat). Ankara: De Ki Basım Yayım
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. Londra: Routledge
- Brecht, B. (2011). *Epik Tiyatro*. (Çev.: Kamuran Şipal). İstanbul: Agora Kitaplığı
- Buckland, W. (2018). *Sinemayı Anlamak*. (Çev.: Tufan Göbekçin). İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Buscombe, E. (2008). *Western*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 333-342). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Butler, A. M. (2011). *Film Çalışmaları*. (Çev.: Ali Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları

- Cevizci, A. (2020). *Büyük Felsefe Sözlüğü Cilt II*. İstanbul: Say Yayınları
- Chandler, D. (2018). *Tür Kuramına Giriş*. Jale Özata Dirlikyapan (Ed.), Edebiyatta, Sinemada, Televizyonda Tür Kuramı Temel Metinler içinde (ss.15-51.) Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Chandler, D., Munday, R. (2018). *Medya ve İletişim Sözlüğü*. (Çev.: Babacan Taşdemir). İstanbul: İletişim Yayınları
- Chion, M. (1987). *Bir Senaryo Yazmak*. (Çev.: Nedret Tanyolaç). İstanbul: Afa Yayınları
- Crafton, D. (2008). *Hileler ve Canlandırma Sineması*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 95-103). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Demirkıran, C. (2015). *Belgesel Filmler Ana Hatlarıyla Türk Belgesel Sineması*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss. 5-50). İstanbul: Derin Yayınları
- Elmacı, T. (2015). *Dram/Melodram Filmleri: Sinemamızda Dram ve Melodram*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss.105-130). İstanbul: Derin Yayınları
- Erbalaban Gürbüz, Ö. (2014). *Modern Sinemanın Erken Tarihi ve Modern Sinema Örneği Olarak Jean Luc Godard Sineması*. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 2 (2)
- Ersümer, O. A. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Field, S. (2013). *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*. (Çev.: Şerif Erol). İstanbul: Alfa Yayınları
- Furby, J., Hines, C. (2014). *Fantastik*. (Çev.: Sena Yavuz). İstanbul: Kolektif Kitap
- Foss, B. (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. (Çev.: Mustafa K. Gerçek). İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Gomery, D. (2008). *Hollywood Stüdyo Sistemi*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 64-75). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Güçbilmez, B. (2002). *Melodram, Beden ve Gülnihal*. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 14 (14)

- Gürkan, H. (2014). *1990 Sonrası Dönemde Peter Wollen'in Karşı Sinema Anlatısının Hollywood Sinemasında Değişimi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi
- Gürkan, O., Ozan, R. (2014). *Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollywood'da Dönüşümü*. Global Media Journal, 4 (8)
- Hardy, P. (2008). *Suç Filmleri*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 353-361). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Hayward, S. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları*. (Çev.: Uğur Kutay, Metin Çavuş). Es Yayınları
- Hıdıroğlu, İ. (2012). *Bir Melodram Türü Örneği Olarak Buruk Acı Filminin İncelenmesi*. Düşünen Siyaset Dergisi (28), 335-352.
- Howard, D. ve Mabley, E. (1993). *The Tools Of Screenwriting*. New York: St. Martin's Griffin
- Hünerli, S. (2000). *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi
- Karabulut, T. (2015). *Dramatik Yapının Analizinde Freytag Tekniğinin Kullanımı*. Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi (39), 38-54.
- Kırel, S. (2011). *Sinemada Tür Kavramı ve Popüler Türleri Anlamak Üzere Bir Yol Haritası*. Murat İri (Ed.), Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar içinde (ss. 243-286). İstanbul: Derin Yayınları
- Kolker, P.R. (2010). *Değişen Bakış, Çağdaş Uluslararası Sinema*. (Çev.: Ertan Yılmaz). Ankara: De Ki Basım Yayım
- Kovacs, B.A. (2010). *Modernizmi Seyretmek, Avrupa Sanat Sineması 1950-1980*. (Çev.: Ertan Yılmaz). Ankara: De Ki Basım Yayım
- Lüleci, Y. (2007). *"Sinema ve Din: Türk Sineması Örneği."*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi
- Lüleci, Y. (2015). *Dini Filmler: Türk Sineması'nda Dini Filmler*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss.79-103). İstanbul: Derin Yayınları

- Marks, M. (2008). *Müziğin Sesi*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 291-302). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Monaco, J. (2021). *Bir Film Nasıl Okunur*. Çev.: Tufan Göbekçin. İstanbul: Alfa Yayınları
- Musser, C. (2008). *Belgesel*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 113-122). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Neale, S. (2018). *Türe İlişkin Sorular*. Jale Özata Dirlikyapan (Ed.), Edebiyatta, Sinemada, Televizyonda Tür Kuramı Temel Metinler içinde (ss.108-147). Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Onaran, Â. Ş. (2012). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı
- Oskay, Ü. (1982). *Çağdaş Fantazy, Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. Ankara: Ankara Yayın Üretim Kooperatifi
- Önk, Y.Ü. (2011). *Türk Sinemasında Türler Üzerine Bir İnceleme (1970-1980)*. Journal of Yaşar University, 6 (23), 3866- 3877.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi, Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi
- Özkoçak, Y. (2015). *Canlandırma Filmleri Özgürlüğün Filmleri*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss.51-77.). İstanbul: Derin Yayınları
- Özkoçak, Y. (2015). *Giriş*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss.1-3). İstanbul: Derin Yayınları
- Özkoçak, Y. (2015). *Müzikal Filmler Melodisi Olan Filmler*. Yelda Özkoçak (Ed.), Türlerle Türk Sineması içinde (ss.213-227). İstanbul: Derin Yayınları
- Özön, N. (1984). *100 Soruda Sinema Sanatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi
- Özön, N. (1985). *Sinema Uygulayımı. Sanatı. Tarihi*. Hil Yayın

- Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı
- Özön, N. (2013). *Türk Sineması Tarihi 1896-1960*. İstanbul: Doruk Yayımcılık
- Parkan, M. (1983). *Brecht Estetiği ve Sinema*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Parlayandemir, G. (2015). *Fantastik Filmler: Türk Sineması'nda Fantastik Filmler*. Yelda Özkoçak (Ed.), *Türlerle Türk Sineması içinde* (ss.131-141). İstanbul: Derin Yayınları
- Pearlman, K. (2020). *Sinemada Ritimlerin Kurgusu*. (Çev.: Pınar Ercan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Pearson, R. (2008). *Geçiş Sineması*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), *Dünya Sinema Tarihi içinde* (ss. 42-63). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Pearson, R. (2008). *Sinemanın İlk Dönemi*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), *Dünya Sinema Tarihi içinde* (ss. 30-41). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Propp, V. (2018). *Masalın Biçimbilimi*. (Çev.: Mehmet Rifat, Sema Rifat). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Rabiger, M. (2020). *Bir Belgeseli Gerçekleştirmek*. (Çev.: Çiğdem Asatekin ve Feyyaz Şahin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Rifat, M. (2018). *Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi Üstüne M.Rifat'ın Önsözü*. (Çev.: Mehmet Rifat, Sema Rifat). Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi içinde (ss.VIII-XIII) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Robinson, D. (2008). *Komedi*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), *Dünya Sinema Tarihi içinde* (ss. 103-112). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Ryan, M., Kellner, D. (2010). *Politik Kamera Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. (Çev.: Elif Özsayar). İkinci Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sarı, Ü. (2015). *Seks Filmleri: Türk Sineması'nda Seks Filmleri*. Yelda Özkoçak (Ed.), *Türlerle Türk Sineması içinde* (ss.229- 243). İstanbul: Derin Yayınları

- Saydam, B. (2020). *Türk Sineması'nın Tarihine Genel Bir Bakış*. Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi, 18 (36). 401-424
- Schatz, T. (2008). *Hollywood: Stüdyo Sisteminin Zaferi*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 259-275). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Scognamillo, G., Demirhan, M. (1999). *Fantastik Türk Sineması*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Smith, N.G. (2008). *Giriş*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 245-248). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Smith, N.G. (2008). *Sessiz Filmlerin Altın Çağı*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 229-242). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Sobchack, V. (2008). *Fantastik Film*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), Dünya Sinema Tarihi içinde (ss. 362-371). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Sözen, M. (2009). *Klasik Anlatı Sinemasında Öykü Kişisi, Yapısal Tasarım ve Örnek Çözümlemeler*. Erciyes İletişim Dergisi, 1 (1)
- Teksoy, R. (2009). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi (1.Cilt)*. İstanbul: Oğlak Yayınları
- Todorov, T. (2004). *Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. (Çev.: Nedret Öztokat). İstanbul: Metis Yayınları
- Tombs, P. (2004). *Fantastik Filmler, Uzak Doğu'dan Güney Amerika'ya*. (Çev.: Nilgün Birgül). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Topçu, A. (2016). *Sinema ve Zaman: Geleneksel(Klasik) Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı İle İlişkileri*. Fatma Dalay Küçükkurt ve Ahmet Gürata (Ed.), Sinemada Anlatı ve Türler içinde (ss.49-94). İstanbul: Vadi Yayınları
- Topçu, G. Y. (2016). *Karanlığın Kızları: Korku Sineması ve Kadın*. Fatma Dalay Küçükkurt ve Ahmet Gürata (Ed.), Sinemada Anlatı ve Türler içinde (ss.161-218). İstanbul: Vadi Yayınları
- Truby, J. (2018). *Senaryo Anatomisi*. (Çev.: Funda Uncu). İstanbul: Agora Kitaplığı

- Tuğan, N. (2018). *Günümüz Sinemasında Geleneksel Anlatı: Marşlı (2015-Ridley Scott) Filminin Dramatik Yapısı*. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 20 (1), 125-147
- Tunalı, D. (2017). *Popüler Masallardan Sinemaya Yapılan Uyarlamalarda Kültürel Antropolojik Süreklilik ve Dönüşüm*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 10 (49), 362-372.
- Uluyağcı, C. (2015). *Komedi Filmleri: Türk Sineması Güldürüyor*. Yelda Özkoçak (Ed.), *Türlerle Türk Sineması içinde* (ss.143-158). İstanbul: Derin Yayınları
- Vasey, R. (2008). *Sinemanın Dünya Çapında Yaygınlaşması*. Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), *Dünya Sinema Tarihi içinde* (ss. 75-85). İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuğu, Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*. (Çev.: Kenan Şahin). İstanbul: Okuyan Us
- Williams, D. (2021). *Grierson'un Mirası: Avustralya ve Yeni Zelanda*. Brian Winston (Ed.), *Belgesel Sinema Kitabı içinde* (ss. 294-304). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Wollen, P. (2010). *Godard ve Karşı Sinema: Doğu Rüzgârı*. (Çev.: Ertan Yılmaz). (Ed.), *Sanat Sineması Üzerine Yaklaşımlar ve Tartışmalar içinde* (ss. 113-124). Ankara: De Ki Basım Yayım
- Wood, R. (2003). *Hollywood From Vietnam to Reagen... and Beyond*. New York: Columbia University Press. Expanded and Revised Edition.
- Wood, R. (2018). *İdeoloji, Tür, Auteur*. Jale Özata Dirlikyapan (Ed.), *Edebiyatta, Sinemada, Televizyonda Tür Kuramı Temel Metinler içinde* (ss.194-215). Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Yıldırım, A. (1999). *Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi*. Eğitim Ve Bilim-Education And Science, vol.23, 7-17.
- Yolcu, P. (2019). *2000 Sonrası Türk Sinemasında Kültürel Kodların Kullanımı: Derviş Zaim Sineması*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi

Yurdigül, Y., Zinderen, İ. E. (2015). *Korku Filmleri Türk Sineması 'nda Korku- Korku İkonları ve Özel Efekt Teknolojileri*. Yelda Özkoçak (Ed.), *Türlerle Türk Sineması* içinde (ss.159-191). İstanbul: Derin Yayınları

Yüce, T. (2005). *Sinema ve Edebiyat Türleri Arasında Görülen Etkileşimler*. ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 1(2), 67-74

İnternet Kaynakları

<https://sozluk.gov.tr>

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-184570/fotolar/detay/?cmediafile=21026688>

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-133440/fotolar/detay/?cmediafile=21027072>

<https://www.sinemalar.com/film/1256/ulak>

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-133440/oyuncular/>

<https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/7509/drakula-istanbul-da>

<http://www.sinematurk.com/film/1240-drakula-istanbulda/kunye/>

<http://www.sinematurk.com/film/1339-turist-omer-uzay-yolunda>

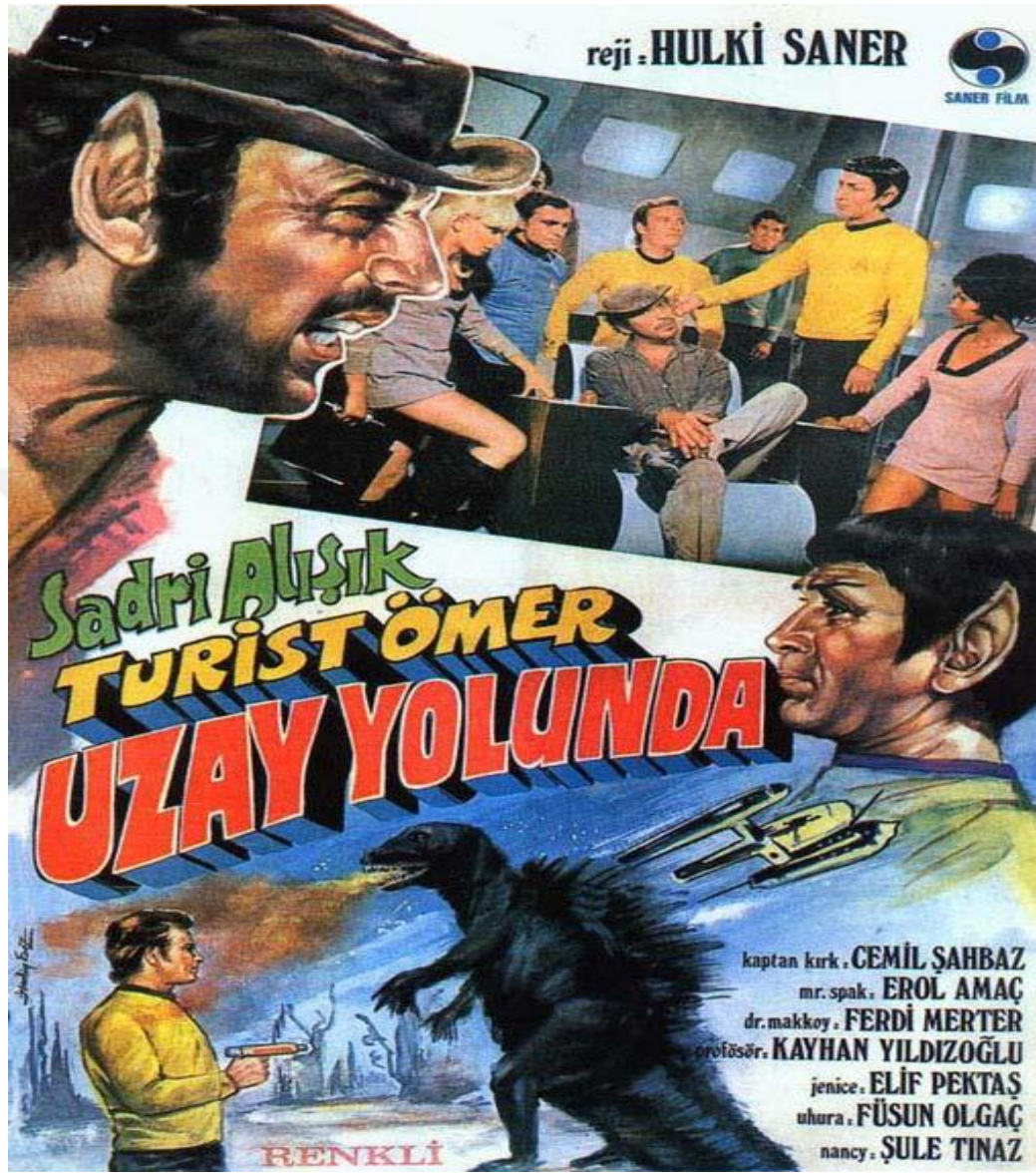
<https://cinedb.com.tr/turist-omer-uzay-yolunda-filmi>

EKLER

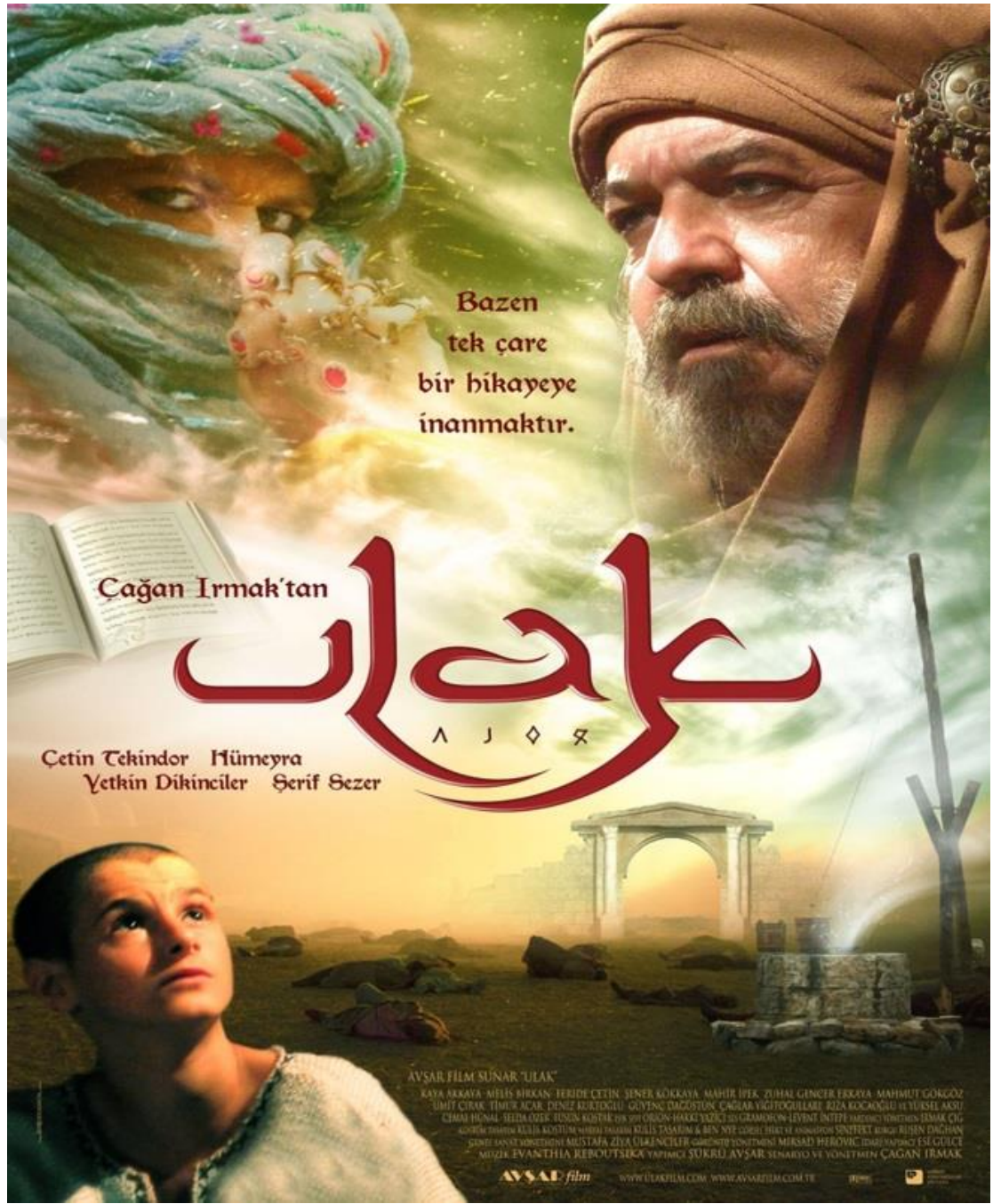
EK 1. DRACULA İSTANBUL'DA FİLM AFİŞİ



EK 2. TURİST ÖMER UZAY YOLUNDA FİLM AFİŞİ



EK 3. ULAK FİLM AFİŞİ



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Buşra KARADUMAN
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	14.06.2021