



**DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE
SİNEMATOGRAFİK ANLATIM: FİMLERDE
RUHSAL DURUMLARIN
GÖRSELLEŞTİRİLMESİ**

Betül KARANLIKBULUT

**Yüksek Lisans Tezi
Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı
Doç Dr. Serhat ERDEM
2025
Her Hakkı Saklıdır**

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI**

Betül KARANLIKBULUT

**DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE SİNEMATOĞRAFİK
ANLATIM: FİLMLERDE RUHSAL DURUMLARIN
GÖRSELLEŞTİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Doç Dr. Serhat ERDEM**

ERZURUM- 2025



TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum " DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE SİNEMATOGRAFİK ANLATIM: FİLMLERDE RUHSAL DURUMLARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ" adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının aşağıda belirttiğim koşullarda saklanması için 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.

08.09.2025

Betül KARANLIKBULUT

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. Serhat ERDEM danışmanlığında, Betül KARANLIK BULUT tarafından hazırlanan bu çalışma 08/09/2025 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından, Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Semra KOTAN

İmza: Aslı Islak İmzalıdır

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Serhat ERDEM

İmza: Aslı Islak İmzalıdır

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Recep BAYRAKTAR

İmza: Aslı Islak İmzalıdır

Prof. Dr. Hanifi ŞAHİN

Enstitü Müdürü

Aslı Islak İmzalıdır

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	V
ABSTRACT	VI
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	VII
TABLolar DİZİNİ	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ	IX
ÖNSÖZ.....	XI
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM SİNEMATOGRAFİ

1.1. SİNEMATOGRAFİK ANLATIM.....	3
1.1.1. Sinematografik Anlatım ve İzleyici Arasındaki Bağ	5
1.2. SİNEMATOGRAFİK ANLATIMIN ÖĞELERİ	7
1.2.1. Görsel Anlatıma Yönelik Öğeler.....	8
1.2.1.1. Kadraj ve Çerçeveleme.....	8
1.2.1.2. Işık ve Renk.....	11
1.2.1.3. Mekan Tasarımı.....	13
1.2.1.4. Kurgu ve Montaj.....	15
1.2.1.4.1. Zaman Manipülasyonu	18
1.2.2. Ses Anlatımına Yönelik Öğeler.....	19
1.2.2.1. Diyalog ve Seslendirme.....	21
1.2.2.2. Ses Efektleri.....	22
1.2.2.3. Müzik.....	24

İKİNCİ BÖLÜM

DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE SİNEMA PERSPEKTİFİ

2.1. DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU.....	26
2.1.1. DKB'nin Temel Özellikleri.....	27
2.1.2. DKB Nedenleri.....	28
2.1.2.1. Travma ve Çocukluk Çağı İstismarı	29
2.1.2.2. Genetik ve Biyolojik Etkenler	31

2.1.2.3. Psikososyal Faktörler.....	31
2.2. SİNEMA PERSPEKTİFİNDEN DKB	32
2.2.1. Sinemanın Psikolojik Bozuklukları Ele Almadaki Rolü.....	32
2.2.1.1. Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu ve Sinema İlişkisi	34
2.2.1.2. Gerçek Hayat Vakalarının Sinemaya Yansımaları	36
2.2.2. Sinematografik Tekniklerle DKB'nin Anlatımı.....	38
2.2.2.1. DKB'nin Sinemadaki Sosyal Etkileri.....	40
2.2.3. Sinemada Ruhsal Durum Bozukluklarının Anlatımını Ele Alan Çalışmalar	41

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE SİNEMATOGRAFİK ANLATIM: FİMLERDE RUHSAL DURUMLARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	44
3.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ VE ALANA KATKISI.....	45
3.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	45
3.4. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ	46
3.4.1. Araştırma Problemi	47
3.4.2. Araştırma Evren ve Örneklemi	48
3.4.3. Sinematografik Anlatım Analizi	49
3.4.3.1. Anlatı Çözümlemesi	50
3.4.3.2. Görüntü Analizi	50
3.4.3.3. Kurgu ve Zaman-Mekan Düzeni	50
3.4.3.4. Ses Analizi.....	51
3.4.3.5. Göstergebilimsel Çözümleme.....	51
3.4.3.6. Psikanalitik ve Kültürel Yorumlama	51
3.4.4. Araştırmacının Rolü	52
3.4.5. Araştırmanın Etik Boyutu	52
3.5. ARAŞTIRMA BULGULARI.....	54
3.5.1. Split (2016) – Film Bulguları	54
3.5.1.1. Film Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı	54
3.5.1.1.1. Filmin Konusu	55
3.5.1.1.2. Karakterlerin Tanıtımı	55

3.5.1.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Ögelere Ait Bulgular	57
3.5.1.2.1. Kamera Açılırları ve Hareketlerine Dair Bulgular	57
3.5.1.2.2. Işık ve Renk Ögelerine Dair Bulgular	59
3.5.1.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular	60
3.5.1.2.4. Kurgu Tekniklerine Dair Bulgular.....	61
3.5.1.2.5. Ses ve Müzik Ögelerine Dair Bulguları.....	62
3.5.2. Black Swan (2010) – Film Bulguları	63
3.5.2.1. Filmin Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı.....	63
3.5.2.1.1. Filmin Konusu	64
3.5.2.1.2. Karakterlerin Tanıtımı	64
3.5.2.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Ögeler	66
3.5.2.2.1. Kamera Açılırları ve Hareketlerine Dair Bulgular	66
3.5.2.2.2. Işık ve Renk Ögelerine Dair Bulgular	67
3.5.2.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular	68
3.5.2.2.4. Kurgu ve Montaj Ögelerine Dair Bulgular	68
3.5.2.2.5. Ses ve Müzik Ögelerine Dair Bulgular	69
3.5.3. Shutter Island (2010) – Film Bulguları	70
3.5.3.1. Filmin Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı.....	70
3.5.3.1.1. Filmin Konusu	71
3.5.3.1.2. Karakterlerin Tanıtımı	72
3.5.3.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Ögeler	73
3.5.3.2.1. Kamera Açılırları ve Hareketlerine Dair Bulgular	73
3.5.3.2.2. Işık ve Renk Ögelerine Dair Bulgular	74
3.5.3.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular	76
3.5.3.2.4. Kurgu ve Montaj Ögelerine Dair Bulgular	77
3.5.3.2.5. Ses ve Müzik Ögelerine Dair Bulgular	78
3.5.4. A Beautiful Mind (2001) – Film Bulguları	79
3.5.4.1. Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı	79
3.5.4.1.1. Filmin Konusu	80

3.5.4.1.2. Karakterlerin Tanıtımı	80
3.5.4.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Öğeler	82
3.5.4.2.1. Kamera Açıları ve Hareketlerine Dair Bulgular	82
3.5.4.2.2. Işık ve Renk Öğelerine Dair Bulgular	83
3.5.4.2.3. Mekân Tasarımı Öğesine Dair Bulgular	84
3.5.4.2.4. Kurgu ve Montaj Öğelerine Dair Bulgular	85
3.5.4.2.5. Ses ve Müzik Öğelerine Dair Bulgular	87
3.5.5. The Machinist (2004) – Film Bulguları	88
3.5.5.1. Filmin Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı	88
3.5.5.1.1. Filmin Konusu	89
3.5.5.1.2. Karakterlerin Tanıtımı	89
3.5.5.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Öğeler	90
3.5.5.2.1. Kamera Açıları ve Hareketlerine Dair Bulgular	90
3.5.5.2.2. Işık ve Renk Öğelerine Dair Bulgular	92
3.5.5.2.3. Mekân Tasarımı Öğesine Dair Bulgular	93
3.5.5.2.4. Kurgu ve Montaj Öğelerine Dair Bulgular	94
3.5.5.2.4. Ses ve Müzik Öğelerine Dair Bulgular	95
SONUÇ ve ÖNERİLER.....	97
KAYNAKÇA	101
ÖZGEÇMİŞ.....	111

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE SİNEMATOGRAFİK ANLATIM:
FİLMLERDE RUHSAL DURUMLARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Betül KARANLIKBULUT

Tez Danışmanı: Doç Dr. Serhat ERDEM

2025, 111 Sayfa

Jüri: Doç Dr. Serhat ERDEM

Doç. Dr. Semra KOTAN

Doç. Dr. Recep BAYRAKTAR

Bu çalışma, dissosiyatif kimlik bozukluğu (DKB) ve diğer ruhsal durumların sinemada sinematografik öğeler aracılığıyla nasıl görselleştirildiğini incelemektedir. Araştırmada öncelikle sinematografi kavramı ve temel öğeleri açıklanmış, ardından DKB tanımlanarak psikoloji ile sinema arasındaki ilişki ele alınmıştır. Çalışmanın örneklemini 2000–2024 yılları arasında yayınlanmış, IMDb’de yüksek puan almış ve ruhsal bozuklukları konu edinen beş film oluşturmaktadır: Split (2016), Black Swan (2010), Shutter Island (2010), A Beautiful Mind (2001) ve The Machinist (2004). Bu filmler, nitel bir analiz yöntemiyle; kamera açıları ve hareketleri, ışık ve renk kullanımı, ses ve müzik, kurgu ve montaj, mekân tasarımı gibi sinematografik unsurlar üzerinden değerlendirilmiştir. Bulgular, sinematografik öğelerin ruhsal bozuklukların aktarımında kritik bir işlev üstlendiğini göstermektedir. Kamera kullanımı zihinsel parçalanmaları ve gerçeklik algısındaki çatışmaları yansıtırken, ışık ve renk karakterlerin psikolojik dalgalanmalarını görünür kılmaktadır. Ses ve müzik, izleyiciyi karakterlerin duygusal yoğunluğuna ortak ederken; kurgu ve montaj gerçeklik ile hayal arasındaki sınırları belirsizleştirmektedir. Zaman manipülasyonu parçalanmış bilinç deneyimini görselleştirirken, mekân tasarımı karakterlerin sıkışmışlık ve yabancılaşma duygularını sembolize etmektedir. Sonuçta, sinema yalnızca ruhsal bozuklukların temsiline aracılık eden bir sanat dalı değil, aynı zamanda izleyiciye bu deneyimi yaşatan güçlü bir anlatım biçimidir. Bu yönüyle çalışma, sinema ve psikoloji alanlarına disiplinlerarası katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sinematografi, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu, Sinema ve Psikoloji, Ruhsal Bozuklukların Sinemada Temsili

ABSTRACT**MASTER'S THESIS****DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER AND CINEMATOGRAPHIC
NARRATIVE: VISUALIZATION OF MENTAL STATES IN FILMS****Betül KARANLIK BULUT****Advisor: Assoc. Prof. Dr. Serhat ERDEM****2025, 111 Pages****Jüri: Assoc. Prof. Dr. Serhat ERDEM****Assoc. Prof. Dr. Semra KOTAN****Assoc. Prof. Dr. Recep BAYRAKTAR**

This study examines how dissociative identity disorder (DID) and other mental conditions are visualized in cinema through cinematographic elements. The research first introduces the concept of cinematography and its fundamental components, followed by a definition of DID and an exploration of the relationship between psychology and cinema. The sample of the study consists of five films released between 2000 and 2024, selected from highly rated productions on IMDb that depict mental disorders: Split (2016), Black Swan (2010), Shutter Island (2010), A Beautiful Mind (2001), and The Machinist (2004). These films are analyzed qualitatively with a focus on cinematographic techniques such as camera angles and movements, lighting and color, sound and music, editing and montage, and spatial design. The findings demonstrate that cinematographic elements play a critical role in representing mental disorders. Camera usage reflects mental fragmentation and conflicts in perceptions of reality, while lighting and color highlight psychological fluctuations of the characters. Sound and music immerse the audience in the characters' emotional intensity, whereas editing and montage blur the boundaries between reality and imagination. Temporal manipulation visualizes the fragmented perception of time, and spatial design symbolizes the characters' sense of confinement and alienation. After all, cinema is not only a medium for representing mental disorders but also a powerful form of narrative that enables the audience to experience them. In this respect, the study offers an interdisciplinary contribution to the fields of cinema and psychology.

Keywords: Cinematography, Dissociative Identity Disorder, Cinema and Psychology, Representation of Mental Disorders in Cinema

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

ÇKB	: Çoklu Kişilik Bozukluğu
DKB	: Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu
IMDb	: Internet Movie Database



TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. Zaman Manipölasyonları Ögelerinin Özeti.....	19
Tablo 2. Split (2016) Film Künyesi.....	54
Tablo 3. Black Swan (2010) Film Künyesi	63
Tablo 4. Shutter Island (2010) Film Künyesi.....	70
Tablo 5. A Beautiful Mind (2001) Film Künyesi.....	79
Tablo 6. The Machinist (2004) Film Künyesi.....	88
Tablo 7. İncelenen Filmlerin Sinematografik Ögeler Açısından Analizi.....	96



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Görsel Anlatıma Yönelik Öğeler	8
Şekil 2. Sinematografi-Ses Anlatıma Yönelik Öğeler	21
Şekil 3. Split Film Afişi	54
Şekil 4. Split (2016) Filminden Kareler	58
Şekil 5. Claire’in Kaçış Girişiminde Bulunduğu Sahne	59
Şekil 6. “Canavar” Karakterinin Ortaya Çıkışı	59
Şekil 7. Kurbanların Hapsedildiği Odadan Bir Sahne	60
Şekil 8. Casey’in Çocukluğunun Gösterildiği Bir Sahne	61
Şekil 9. Kevin’in Annesiyle Yaşadıklarını Gösteren Bir Sahne	62
Şekil 10. Black Swan (2010) Film Afişi	63
Şekil 11. Nina’nın Metro Sahnesi	66
Şekil 12. Nina’nın Aynadaki Yüzleşmesi	67
Şekil 13. Nina ve Lily’nin Kulüp Sahnesi	67
Şekil 14. Nina’nın Final Performansının Gerçekleştiği Sahne	68
Şekil 15. Nina’nın Lily’yi Bıçakladığını Sandığı Sahne	69
Şekil 16. Shutter Island (2010) Film Afişi	70
Şekil 17. Shutter Adası’na İlk Bakış	73
Şekil 18. Dr. Cawley’in Teddy’le Konuştuğu Sahne	74
Şekil 19. Teddy’nin Hapishane Sahnesi	75
Şekil 20. Andrew’un Görevliler Tarafından Götürüldüğü Sahne	76
Şekil 21. Ashecliffe Akıl Hastanesinden Bir Sahne	76
Şekil 22. Andrew’un Gerçeklerle Yüzleştiği Sahne	77
Şekil 23. A Beautiful Mind (2001) Film Afişi	79
Şekil 24. Nash’in Hayali Arkadaşıyla Tartıştığı Sahne	82
Şekil 25. Nash’in Üniversite Yıllarının Gösterildiği Bir Sahne	83
Şekil 26. Nash’in Hastanede Tedavi Gördüğü Sahne	84
Şekil 27. Nash’in Evinden Bir Sahne	85
Şekil 28. Nash’in Konferansta Konuşma Yaptığı Sahne	86
Şekil 29. The Machinist (2004) Film Afişi	88
Şekil 30. The Machinist Filminden Bir Sahne	91
Şekil 31. Trevor’ın Fabrikada Çalıştığı Bir Sahne	91

Şekil 32. The Machinist Filminden Bir Sahne.....	92
Şekil 33. Trevor'un Evinin Gösterildiği Bir Sahne	93
Şekil 34. Trevor'un Geçmişi Hatırladığı Sahne.....	94



ÖNSÖZ

Bu çalışma, dissosiyatif kimlik bozukluğu ile sinematografik anlatım arasındaki ilişkiyi, özellikle filmlerde ruhsal durumların görselleştirilmesi bağlamında incelemek amacıyla hazırlanmıştır. Sinema, yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesinde, aynı zamanda bireylerin içsel dünyalarını, psikolojik çatışmalarını ve toplumun ruhsal gerçekliklerini görünür kılan güçlü bir sanat dalıdır. Bu çalışmada, sinematografik unsurlar ile psikolojinin temel kavramları bir araya getirilerek, ruhsal bozuklukların beyaz perdede nasıl yer bulduğuna dair detaylı bir inceleme yapılmıştır.

Çalışma sürecinde, konu belirleme ve hazırlama aşamalarında bana rehberlik eden ve her aşamada kıymetli bilgi ve deneyimlerini paylaşarak çalışmaya destek veren değerli danışmanım Doç. Dr. Serhat ERDEM'e içten teşekkürlerimi sunarım. Değerli görüşleriyle çalışmanın bilimsel açıdan daha nitelikli olmasına katkı sunan tez jürilerim Doç. Dr. Semra KOTAN ve Doç. Dr. Recep BAYRAKTAR hocalarıma teşekkür ederim. Ayrıca, çalışma boyunca tecrübeleriyle bana yol gösteren, hem akademik anlamda hem de manevi olarak desteğiyle çalışmanın güçlü ve kararlı bir şekilde ilerlemesini sağlayan sevgili teyzem Doç. Dr. Esra ÖZMEN'e teşekkürü bir borç bilirim.

Son olarak, hayatımın her aşamasında olduğu gibi tez sürecinde de yanımda olan, sevgileri sabırları ve manevi destekleriyle beni her zaman güçlendiren aileme; özellikle fedakarlıklarıyla yolumu aydınlatan anneme ve her daim yanımda olan sevgili kız kardeşime en derin teşekkürlerimi sunarım. Bu çalışmanın, sinema ve psikoloji alanlarında yeni araştırmalara katkıda bulunmasını, özellikle ruhsal bozuklukların sinemadaki temsili konularında farkındalık yaratmasını temenni ederim.

Erzurum – 2025

Betül KARANLIK BULUT

GİRİŞ

Sinema, yalnızca eğlence amacıyla üretilen bir sanat dalı olmaktan öte, toplumsal, kültürel ve psikolojik gerçeklikleri yansıtan güçlü bir ifade aracıdır. Filmler aracılığıyla bireylerin iç dünyaları, toplumsal normlar ve psikolojik durumlar farklı açılardan incelenebilmekte, görsel ve işitsel anlatım teknikleri ile anlam dünyaları seyirciye aktarılmaktadır. Sinema filmlerinin değerlendirilmesi üzerine yapılan çalışmalar, genellikle filmlerin tematik içeriği veya estetik değerleri üzerinden ele alınmıştır. Ancak özellikle ruhsal bozuklukların sinemadaki temsillerine odaklanan ve bu temsilleri sinematografik açıdan sistematik biçimde inceleyen çalışmalar sınırlı sayıdadır. Özellikle Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB) gibi karmaşık ruhsal durumların sinemada işleniş biçimi üzerine yapılan akademik çalışmalar neredeyse yok denecek kadar azdır.

Bu çalışmanın temel amacı, DKB ve diğer ruhsal bozukluk durumlarının sinema sanatında nasıl konu edildiğini ve bu bozukluğun bireyde ortaya çıkan ruhsal durumlarının filmlerde hangi sinematografik öğeler ve anlatım teknikleri aracılığıyla görselleştirildiğini ayrıntılı bir şekilde analiz etmektir. Araştırmada ayrıca, bu görselleştirme biçimlerinin seyirci üzerinde yarattığı anlam dünyası değerlendirilmiş ve sinematografik tercihlerin psikolojik gerçeklik ile olan ilişkisi incelenmiştir. Bu bağlamda, çalışma hem sinema diline hem de psikolojik gerçekliğe yönelik derinlemesine bir kavrayış geliştirmeyi amaçlamaktadır.

DKB ve diğer ruhsal bozuklukların sinemadaki temsilleri, yalnızca klinik bir olgunun aktarımı değil; psikoloji, psikanaliz ve kültürel çalışmaların kesişiminde ele alınması gereken disiplinlerarası bir inceleme alanı sunmaktadır. Sinema bağlamında anlatı kuramı, göstergebilim, psikanalitik film teorisi ve temsil teorisi, ruhsal bozuklukların sinemasal dile nasıl aktarılabileceğini anlamada önemli kuramsal dayanaklar sağlamaktadır. Bu çalışma, söz konusu teorik çerçevelerden hareketle, DKB'nin görsel ve işitsel öğeler üzerinden inşa edilen sinemasal temsillerini çözümleyerek, hem sinema çalışmalarına hem de psikolojik gerçeklik tartışmalarına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Araştırma, nitel bir içerik analizi yaklaşımı benimseyerek psikoloji, sinema ve toplumbilim disiplinlerini birleştirmiş; sinematografik anlatım öğeleri (kamera açıları, ışık, renk, kurgu, ses vb.) üzerinden DKB'nin sinemasal temsillerini sistematik biçimde

analiz etmiştir. Evren, 2000–2024 yılları arasında uluslararası platformlarda yayımlanmış ve yüksek izleyici beğenisine ulaşmış filmlerden oluşmakta; örneklem ise amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenen beş film (Split, 2016; Black Swan, 2010; Shutter Island, 2010; A Beautiful Mind, 2001; The Machinist, 2004) üzerinden derinlemesine incelenmiştir.

Bu çalışma, sinemada DKB ve diğer ruhsal durum bozukluklarının temsillerine ilişkin hem teorik hem de uygulamalı bir analiz sunarak, ruhsal bozuklukların sanatsal temsilleri ile seyirci algısı arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda, sinema ve psikoloji kesişiminde önemli bir boşluğu doldurarak, hem akademisyenler hem de film yapımcıları için rehber niteliğinde çıkarımlar sağlamayı hedeflemektedir.

Çalışmanın ilk bölümünde sinematografi hakkında genel bilgilendirmeler ve bu alanla ilgili yapılmış çalışmalara yer verilmiştir. İkinci bölümde ise DKB ve sinema perspektifine değinilmiş, alanın öneminden bahsedilerek yapılmış çalışmalar anlatılmıştır. Çalışmanın üçüncü bölümün de ise araştırmanın amacı, önemi, sınırlılıkları hakkında bilgiler verilerek araştırma bulgularından bahsedilmiştir. Son olarak elde edilen bulgulardan hareketle ulaşılan sonuçlar ifade edilerek alana yönelik çeşitli önerilere yer verilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMATOGRAFI

Çalışmanın bu bölümünde sinematografinin teorik çerçevesi üzerine bir inceleme yapılacak ve sinema sanatında görsel ve işitsel anlatımın temel unsurları detaylı bir şekilde incelenecektir. Sinematografinin, bir filmin estetik yapısını, atmosferini ve anlatısal bütünlüğünü oluşturan çok boyutlu bir disiplin olduğuna dikkat çekilerek, kamera açıları ve hareketleri, ışık ile renk kullanımı, mekan tasarımı, ses ve müzik ile kurgu ve montaj gibi temel unsurlar ayrı bölümler altında ele alınacaktır. Bu kapsamda, her bir ögenin sinema anlatımına nasıl katkıda bulunduğu açıklanacak ve sinemanın sadece bir görsellik değil, aynı zamanda anlam oluşturma süreci olduğu belirtilecektir.

1.1. SİNEMATOGRAFİK ANLATIM

Sinema, hareketli görüntülerin teknik ve sanatsal bir süreç içinde bir araya getirilmesiyle oluşan, hikâye anlatımı, duygusal ifade ve görsel iletişim için kullanılan bir sanat dalıdır. Teknolojinin ilerlemesiyle paralel bir şekilde gelişen sinema, sadece bir görsel sanat olmanın ötesinde; insan deneyimlerini, düşüncelerini ve duygularını keşfetmenin evrensel bir yolu olarak da önemli bir rol üstlenmektedir. “*Sinema hayatın özgün bir parçasını, dünyanın henüz kavranamamış bir boyutunu, başka sanatlar tarafından ifade edilememiş bir boyutunu yansıtmak üzere doğmuştur*” (Tarkovski, 2008: 67). Sinema, bir düşünceyi, duyguyu veya olayı, gerektiğinde sesle desteklenen görsellerle anlatma sanatıdır. Sinema sanatçısı bu yaratım sürecinde çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, aydınlatma, ışık-gölge oyunları ve kurgu gibi unsurları kullanarak, izleyicinin dikkatini çeken ve etkileyici bir atmosfer yaratan bir kompozisyon oluşturmaktadır. Bu süreçte, görüntünün sunduğu kavramlar ve izleyicinin hareketleriyle sağlanan canlılık da önemli bir rol oynamaktadır (Özön, 2008: 10).

İnsanın algılama deneyimleri arasında en önemli duyulardan biri olan görme duyusu, açık bir şekilde bilginin iletilmesinde, duyguların harekete geçirilmesinde kendini göstermektedir. Film yapımcıları, bu görsel zenginliği ustaca yakalayarak, işitsel unsurlarla birleştirir ve izleyicilere, uyanırken yaşanabilecek en üst düzey rüya deneyimini sunan sinemayı yaratırlar. (Wedding & Niemic, 2016: 28). Sanatın hiçbir

diğer formu, bireyin bilincini sinemanınki kadar derinlemesine etkilemez. Birçok insan, filmleri kitle iletişiminin en güçlü aracı olarak değerlendirmektedir (Cape, 2003).

Bir görsel sanat dalı olan sinema, düşüncenin somutlaşma yolculuğuna görsel düzenleme ile başlamaktadır. Kompozisyon ilkeleri, aydınlatma teknikleri, kamera hareketleri ve bunlarla birlikte kullanılan yaratıcı hileler, bu sürecin temel taşlarını oluşturmaktadır. Diğer unsurlar, yani içerik, oyuncuların yetenekleri, kurgu, drama öğeleri ve ana tema gibi bileşenler, sürecin ilerleyen aşamalarında, paralel olarak gelişmektedir. Aslında, sinema sanatının zarafeti görüntü düzenlemesinden kaynaklanır; zira sinema görüntüsü, düşüncelerin somutlaştırılmış hâlidir (Mükerrem, 2012: 14).

Film yapım süreci, yönetmenin çeşitli teknik unsurlardan yararlandığı karmaşık bir yolculuktur. Bu unsurların en önemlilerinden biri ise sinematografidir. Sinematografi, bir filmin görsel dilini şekillendirme sanatını ifade etmektedir. Kamera açıları, hareketler, ışıklandırma, renk paleti, çerçeveleme ve kompozisyon gibi elemanların estetik ve teknik bir uyum içinde bir araya getirilmesi, bu sürecin temel taşlarını oluşturmaktadır. Sinematografi, basit bir görüntüleme işinden çok daha fazlasıdır. Düşünceyi, hareketi, duygusal ifadeyi, tonları ve iletişimin kelimelerle ifade edilemeyen diğer tüm biçimlerini olarak bunları görsel terimlerle aktarabilme sürecidir (Brown, 2005: 8).

Bir filmde atmosferin, duyguların ve hikâyenin izleyiciye etkili bir şekilde aktarılmasında sinematografi, yönetmenin vizyonunu hayata geçiren en önemli unsurlardan biridir. Sinematografi, yalnızca estetik görüntüler yaratmakla kalmaz; aynı zamanda hikâyenin anlatımını derinleştirir. Örneğin, kamera hareketleri bir karakterin psikolojik durumunu yansıtabilirken, ışıklandırma gerilim ya da romantizm duygusunu pekiştirebilir ve renk tonları da hikâyenin genel atmosferini şekillendirebilmektedir (Güngör, 2022: 74).

Sinematografi, sinema sanatının en önemli yapı taşlarından biri olarak, bir filmi unutulmaz kılan unsurların başında yer almaktadır. Sinematografik gerçeklik, aslında bir kurmaca niteliği taşır; ancak bu kurmacayı güçlendiren unsurlar, diyaloglar ve sesler, müzik ve melodi, gürültüler, zaman, mekan ve karakterlerle ilişkili işitsel öğelerdir. Ayrıca, kurgu, dil yeteneği ve görüntülerin sıralanma mantığı da bu gerçeklik duygusunu pekiştiren unsurlar arasındadır. Christian Metz, bu durumu “gerçeğe benzerlik” ve “gerçeklik izlenimi” gibi ifadelerle tanımlamaktadır (Adanır, 2015: 3). Tüm bu unsurlar,

bir filmin izleyici üzerindeki etkisini derinleştirerek hikâyenin daha etkileyici bir şekilde anlatılmasına olanak tanımaktadır.

Sinematografi kavramının ortaya çıkışı, sabit görüntüden hareketli görüntüye geçişle birlikte kaydedici cihazların hareket kazanması, yeni anlatım biçimlerinin doğuşunun ilk adımlarını oluşturur. Hareket eden kameralar, yeni çerçeveleme anlayışlarını ve farklı kamera hareketlerini beraberinde getirmiştir. Fotoğraf ile doğrudan bağlantılı olan bu çerçeveleme anlayışları, sinematografi adı altında kendi içlerinde devrim ve gelişim sürecine girmiştir (Seçmen, 2018: 511). Sinematografi, tarihsel süreç içerisinde hem teknolojik yenilikler hem de sanatsal deneyimlerle sürekli bir evrim geçirmiştir. Bu evrim, sinema sanatının daha zengin, çeşitli ve etkileyici bir biçime bürünmesine olanak tanımıştır.

1.1.1. Sinematografik Anlatım ve İzleyici Arasındaki Bağ

Lumiere kardeşlerin sinematograf aletini keşfetmesinin ardından, sinemanın kitle iletişim araçlarıyla benzer işlevlere sahip olduğu ve geniş kitleler üzerinde önemli etkiler yarattığı kanıtlanmıştır (Göker, 2018: 290). Filmler, izleyicilerin hayal gücünü harekete geçirirken, toplumsal normlar, kültürel değerler ve bireysel deneyimlere dair önemli mesajları da aktarmaktadır. İzleyiciler, karakterlerle bağ kurarak onların duygusal yolculuklarına katılırken, kendi yaşamlarına dair yansımalar bulurlar. Bu durum, sinemanın sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumun bir aynası işlevi gördüğünü göstermektedir. Sinema, izleyicinin duygusal durumunu etkileyerek düşüncelerini ve hissetmelerini sağlamada önemli bir rol oynamaktadır.

Sinema filmleri, içinde bulunduğu dönemin siyasal, ekonomik, kültürel ve sosyal yaşamından beslenerek bu unsurlardan etkilenen ve izleyiciye bu dönemde gerçekleşenleri aktarabilen önemli bir anlatı aracıdır (Göker, 2018: 273). Hem görsel hem de işitsel bir sanat dalı olarak sinema, çağımızın en etkin kitle iletişim araçlarından biridir. Her türlü fikir, görüş ve düşünce, sinemanın görsel gücü kullanılarak izleyicilere etkili bir şekilde sunulabilmektedir. İzleyiciler üzerinde belirli bir etki yaratabilmek için görsel öğelere başvurulmaktadır (Kırık, 2013: 72).

Görsellik, film dünyasının temel unsurlarından biridir ve renk paleti, ışıklandırma, kamera açıları ile sahne kompozisyonunu içermektedir. Bu unsurlar, izleyicinin duygusal

tepkilerini yönlendirmek ve hikâyenin atmosferini oluşturmak için titizlikle seçilmektedir. Örneğin, karanlık ve soğuk renkler gerilim dolu sahneleri etkili bir şekilde oluştururken; sıcak ve canlı renkler, neşe veya romantizm dolu anları vurgulamak amacıyla kullanılmaktadır. Ayrıca, kırmızı rengin insanlar üzerinde canlandırıcı, heyecan verici ve kışkırtıcı bir etkisi vardır; bu etki biyolojik olarak göz retinasının hemen arkasında meydana gelmektedir. Dolayısıyla, kırmızıya odaklanan izleyici, bu rengin kendisine yaklaştığı hissine kapılabilmektedir (Çağan, 1997: 54, akt. Kırık, 2013: 74).

Ayrıca, farklı kamera açıları ve hareketler, izleyicinin karakterlerle olan bağıını güçlendirirken hikâyeye daha derin bir katman kazandırmaktadır. Bunun yanı sıra, ses tasarımı da sinemada izleyici üzerindeki etkiyi artırmada önemli bir rol oynamaktadır. Müzik, diyaloglar ve çevresel sesler, izleyicinin filmle olan etkileşimini zenginleştirmekte, duygusal anları pekiştirmekte ve bazen karakterlerin deneyimlerini daha iyi anlamasını sağlamaktadır (Sözen, 2017: 477). Örneğin, müzik, sahnelerin duygusal yoğunluğunu pekiştirebilmektedir; dramatik bir anın öncesinde yükselen bir melodi, seyircinin beklentisini doruk noktasına taşıırken; aniden kesilen bir müzik, sürpriz bir sahneye geçişi etkili bir şekilde vurgulayabilmektedir (Yarkın, 2013: 151). Ayrıca, karakterlerin ses tonları ve diyalogların akışı, izleyicinin karakterlerle empati kurmasını sağlayarak hikâyenin etkisini derinleştirmektedir. Bu unsurların birleşimi, sinemanın güçlü bir anlatım aracı olmasını sağlamakta ve izleyicinin film deneyimini daha anlamlı hale getirmektedir (Çipe, 2011: 113).

Sinematografik öğeler, bir filmdeki görsel ve işitsel unsurların birleşimiyle izleyici üzerinde derin bir etki oluşturmaktadır. Sinematografik anlatım, bu unsurların bir araya gelmesiyle ortaya çıkan bir dil olarak, izleyiciyle katmanlı ve derin bir ilişki kurmaktadır. Bu ilişki, filmin teması, karakterleri ve anlatım tarzı üzerinden şekillenir. Filmin yaratıcısı, teknik unsurları ve iletmek istediği mesajları ustaca kullanarak bir film anlamı üretmektedir. Aynı zamanda izleyici, film izlerken kendi düşüncelerini geliştirir, çeşitli bağlamlar oluşturur ve kendi anlamını yaratma sürecine dâhil olur. İşte bu film ve izleyici arasındaki etkileşim, anlamı daha da derinleştirmektedir. (Aydın & Pembecioğlu, 2022: 254).

İzleyiciler, sinematografik anlatımın sunduğu görsel estetik ve duygusal derinlik sayesinde hikâyenin içine dalmakta ve karakterlerin deneyimlerine empati

kurabilmektedir. Sinema, sadece bir hikâye sunmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyicilerin duygusal ve zihinsel katılımını da teşvik etmektedir. İster Popüler ister sanatsal olsun, sinema filmleri, geniş bir yelpazede izleyici kitlesi üzerinde etkili bir güç oluşturmaktadır (Göker, 2018: 271).

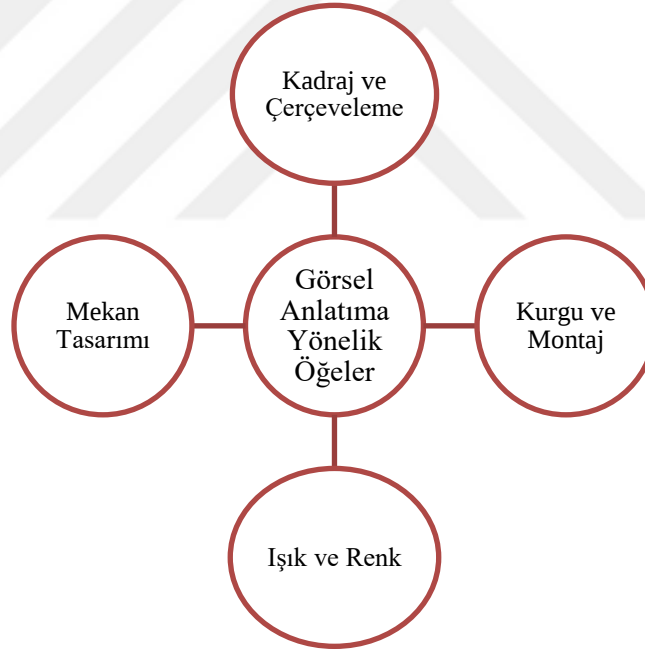
Sinematografik öğelerinin rolü izleyicinin film deneyimini zenginleştirirken aynı zamanda hikâyenin sunumunu da güçlendirmektedir. Görsel ve işitsel öğelerin birleştirilmesi, izleyicinin duygusal yanıtlarını yönlendirerek onları hikâyenin içinde hissettirmektedir. Bu unsurlar sayesinde sinema yalnızca bir eğlence biçimi olmaktan öteye geçip duygusal ve düşünsel bir yolculuğa dönüşmektedir.

1.2. SİNEMATOGRAFİK ANLATIMIN ÖĞELERİ

Sinematografik anlatım, bir filmin hikâyesini görsel ve işitsel unsurlar aracılığıyla izleyiciye sunma şeklidir. Sinema, yalnızca bir olay örgüsünden ibaret olmaktan çok daha fazlasını ifade eder; ışık, renk, kamera açıları, hareket, kurgu, ses gibi birçok anlatım öğesiyle, seyircinin üzerinde estetik ve duygusal bir etki bırakmaktadır. Bu unsurlar, bir sahnenin atmosferini oluşturmanın yanı sıra, karakterlerin ruh hallerini de yansıtacak çeşitli işlevler taşımaktadır. Sinematografik anlatımın temel bileşenlerini anlamak, bir filmin nasıl bir deneyime dönüştüğünü kavramak açısından büyük önem taşımaktadır. Sinema, bir dildir ve bu dil kendi içerisinde objeler, kompozisyon, görsel tasarım, aydınlatma, görüntü kontrolü, süreklilik, hareket ve bakış açılarına dair çeşitli yapı ve alt diller içermektedir. Bu sinema dilini ve onun yapılarını öğrenmek, sonsuz ve hayat boyu süren büyüleyici bir yolculuktur (Brown, 2005: 9). Sinematografik anlatımın izleyici üzerindeki etkisini ve anlatıya olan katkısını derinlemesine bir şekilde değerlendirebilmek için bu anlatımın temel bileşenlerini ayrı ayrı ele almak gerekmektedir. Her bir bileşen, görsel ve işitsel yapıyı şekillendirerek anlatı evreninin inşasına katkıda bulunmakta ve izleyicinin filmle kurduğu anlam ilişkisini belirleyici bir şekilde etkilemektedir. Bu çerçevede, sinematografik anlatımı oluşturan temel unsurlar detaylı bir biçimde ele alınacaktır.

1.2.1. Görsel Anlatıma Yönelik Öğeler

Sinema, anlam oluşturma alanlarından biri olarak son derece etkili bir dil yapısına sahiptir ve her film, sahip olduğu metnin anlamını, görselleştirme yöntemleriyle ortaya koymaktadır (Sözen, 2013: 152). Sinemadaki görselleştirme yöntemleri, sinematografik öğelerle sıkı bir ilişki içindedir. Sinematografik unsurlarla seyircinin zihninde yeniden bir uzam var edilebilmektedir. İletilmek istenenin görsel ve işitsel ifadesi uzamın da içinde yer aldığı bütüncül ilişkide saklıdır (Güngör, 2022: 74). Sinematografi esas olarak sinema filmlerindeki görüntülerin belirli teknik tercihlere göre kaydedilmesi ve bu yönüyle anlam yaratma çabalarını kapsamaktadır. Sinemada anlam oluşturmak, içerikle biçim arasındaki ilişki sonucu gerçekleşmektedir. Biçimsel yapı oluşturulurken görsel anlatım öğelerinden olan renk, ışık, kamera açıları ve çerçeveleme gibi temel unsurlar göz önünde bulundurularak sinematografik görsel anlatım oluşturulmaktadır (Baloğlu, 2018: 180).



Şekil 1. Görsel Anlatıma Yönelik Öğeler

1.2.1.1. Kadraj ve Çerçeveleme

Sinematografik anlatımın en önemli unsurlarından biri olan kadraj, bir sahnedeki görüntünün nasıl çerçevelendiğini ve izleyiciye nasıl sunulduğunu şekillendirmektedir. Kadraj, sinematografik anlatımın sınırlarını belirleyerek, yönetmenin tercih ettiği unsurları öne çıkaran ve izleyici ile film arasındaki bağı kuran temel birimdir (Arısoy,

2019: 239). Kadraj, yalnızca görüntüdeki nesnelerin ve karakterlerin konumunu belirlemekle kalmayan, aynı zamanda izleyicinin dikkatini yönlendiren önemli bir araçtır. Bu nedenle, kadrajın efektif bir şekilde kullanılması, anlatımın gücü açısından son derece kritik bir rol oynamaktadır. Kadraj ve çerçeve, öncelikle görüntünün sınırlarını belirlerken, aynı zamanda bakışımızda doğal bir sınırsızlık hissi de yaratır. Arnheim, *“İnsanın görüş alanında sınır yoktur. Görüş alanımız uygulamada sınırsız ve sonsuzdur”* derken, çerçeveleme, seçme ve kadraja oturtma süreçlerinin bu sınırsızlık içerisinde belirli bölümleri bilinçli bir şekilde ayırmanın ve bir varlık sınırı çizmenin önemine dikkat çekmektedir (Yılmaz, 2016: 134). Kadraj, heykeltıraşın önündeki taş bir kütleye benzer. Ne şekil alacağı, ortaya neyin çıkacağı tamamen yönetmenin elindedir. Aslen iki boyutlu olan bu kadraj, ışık ve gölge oyunları sayesinde sanal bir üç boyut hissiyatı taşır. Bu yüzey, sonsuz görüntü olasılıklarına kapı aralamaktadır (Asiltürk, 2009: 123).

Sinemacının dünyaya açılan penceresi olan çerçeve, onun çalışması gereken alanı belirleyen bir sınır oluşturmaktadır. Görüntü çerçevesinin içine hangi unsurların gireceğine ve dışarda hangi unsurların kalacağına sinemacı karar vermektedir (Özön, 2008: 34). Bir çerçeve hazırlamak, seyircinin neleri göreceğine ve neleri göremeyeceğine dair bir dizi karar almak anlamına gelmektedir. Bu sürecin ilk adımı, kameranın sahne üzerindeki konumunu belirlemekle başlamaktadır. Ardından görüş alanı ve hareketle ilgili seçimler gelmektedir. Tüm bu unsurlar bir araya gelerek, seyircinin hem belirgin içerikleri hem de örtük duyguları daha iyi anlamasını sağlarken, hareketler ve sözlerin aktardığı anlam üzerinde de belirleyici bir etki yaratmaktadır (Brown, 2005: 54). Çerçevenin kompozisyonu oluşturulurken, görüntü yönetmeni stilistik ve anlatsal geleneklere dayanarak görüntüye hangi unsurların dahil edileceğine karar vermektedir. Her bir plan, izleyiciye bilgi sunarken aynı zamanda belirli bir tepki yaratmayı da amaçlamaktadır. Dolayısıyla, çerçevenin dışında bırakılan unsurlar, çerçeveye alınanlar kadar büyük bir öneme sahiptir (Barnwell, 2011: 133).

Kadrajın sinemadaki rolü, izleyicilere yalnızca bilgi sunmakla sınırlı kalmaz; aynı zamanda bu bilginin izleyici üzerindeki etkisi ve algılanışıyla da yakından ilişkilidir. Sinematik evren, sinemanın görsel bir unsur olan kadraj aracılığı ile anlatısını oluşturma alanıdır bu konuda pek çok tartışmanın yaşanması beklenen bir durumdur, çünkü sinema görünür olanın izleyicideki anlama biçimlerini kapsamaktadır (Arisoy, 2019: 245). Kadraj ve çerçeveleme, film anlatısının duygusal yoğunluğunu artıran, izleyicinin

dikkatini etkili bir şekilde yönlendiren önemli unsurlardır. Akira Kurosawa'nın 1954 yapımı Yedi Samuray filminde, geniş açılarla oluşturulan çerçeveler, karakterlerin içsel ve toplumsal konumlarını simgelerken, dar ve yoğun çerçeveler ise karakterlerin duygusal dünyasını ön plana çıkarmaktadır. Kurosawa, Yedi Samuray filminde hareketli kamera kullanımı ve uzun çekim sekanslarıyla sinematografik anlatımını zenginleştirmiştir. Özellikle çatışma sahnelerinde, kamera aksiyonun tam merkezine yerleştirilerek izleyicinin olayları doğrudan yaşamasına olanak tanır (Öztürk, 2024: 235). Kurosawa, bu sahnelerdeki enerjiyi artırmak amacıyla hem yatay hem de dikey şekilde hareket eden kameralar tercih ederek izleyiciye etkileyici bir görsel yoğunluk sunar (Prince, 1991: 45 akt. Öztürk, 2024, 235) Bu tekniklerin birleşimi sayesinde filmdeki drama daha etkileyici bir derinlik kazandırılmış ve izleyici üzerindeki duygusal etki güçlendirilmiştir.

Kadraj ve çerçevelemenin etkileyici bir örneği olarak Alfred Hitchcock'un 1958 yapımı "Vertigo" filmi dikkat çekmektedir. Bu filmde Hitchcock'un uyguladığı çerçeveleme tekniği, karakterlerin duygusal ve psikolojik durumlarını izleyiciye kolayca aktarmaktadır. Hitchcock, karakterlerin ruh hallerini vurgulamak için sık sık yakın plan çekimler kullanmış ve mekansal ilişkileri öne çıkarmak amacıyla geniş planlarla geçişler yapmıştır. Bu teknikler, izleyicide hem görsel hem de duygusal bir etki yaratmaktadır. Benzer bir şekilde, Alfred Hitchcock'un 1960 yapımı Psycho filmindeki çerçeveleme teknikleri, izleyicinin gerilimi ve korkuyu hissetmesini sağlamak için özenle tasarlanmıştır. Hitchcock, dar açılar ve sıkıştırılmış çerçeveler kullanarak, ana karakterlerin psikolojik durumlarını ve izleyicinin onları izleme biçimini ustaca manipüle etmektedir (Gelly, 2021: 5).

Bu tür teknikler, sinemanın görsel dilinin anlatım gücünü artıran önemli unsurlar olarak değerlendirilebilmektedir. Kadraj ve çerçeveleme, film yapım sürecinde sinematografinin temel bileşenlerini oluşturmakta merkezi bir rol üstlenmektedir. Bu unsurlar, sadece filmdeki görsel öğelerin düzenini sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda izleyicinin filmi nasıl algılayıp anlamlandırıdığını da önemli ölçüde etkilemektedir. Kadraj, izleyicinin konuyla bazen yakınlaşmasını, bazen de uzaklaşmasını veya duruma yüksekte ya da alçaktan bakmasını sağlamaktadır. Güç, ezilmişlik, sevinç ya da keder, yoksulluk ya da varlık gibi temalar, görüntü yönetiminde kamera açıları etkili bir şekilde kullanılarak oluşturulabilmektedir (Holat, 2023: 53). Sinemada kullanılan bu anlatım

tekniklerinin etkili bir biçimde uygulanması, yönetmenin ve görüntü yönetmenin sinematik dilin derinliklerine inmesine olanak tanımakta ve filmi estetik bir deneyime dönüştürmektedir.

1.2.1.2. Işık ve Renk

Sinematografi, görsel anlatımın en önemli unsurlarından biridir ve bu unsuru oluşturan bileşenler arasında ışık ile renk büyük önem taşımaktadır. Işık ve renk, sahnede bir ruh oluşturmakta, sahnenin atmosferini yaratmakta ve izleyicinin üzerinde duygusal bir etki bırakmak mümkün kılmaktadır. Sinema, öyküyü görüntüler aracılığıyla anlatma aracıdır ve aydınlatma, görüntü oluşturma'nın temel bileşenlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Öncelikle, kameralar da gözler gibi, görüntü algılayabilmek için belirli bir miktar ve yoğunlukta ışığa ihtiyaç duymaktadır. İkinci olarak, etkili bir aydınlatma tasarımı, filmin anlatı ve anlam derinliğine önemli katkı sağlamaktadır. Başarılı bir ruhsal veya dramatik sahne yaratmada ışık, en temel unsurdur; zira bir sahnenin her noktası eşit derecede ve aynı şiddette aydınlatılsaydı, görüntüdeki nesneler vurgulanarak özelliklerini kaybedecek ve sahne sıradan, yalnızca aydınlık bir alan olarak görünecektir (Sözen & Dayı, 2013: 47).

Brown, ışığın, görüntünün genel derinliği için oldukça önemli olduğundan bahsetmektedir. Aynı zamanda karakterin, duygusal değerlerin ve öyküde önemli olabilecek her türlü ipucunun ışık unsuru ile ortaya çıkarılabileceğini söylemektedir. Brown'a göre görüntüyü daha gerçekçi ve elle tutulur yapacak olan şey ışıktır. Çünkü derinlik, şekil ve uzaklığı algılayabilmek için insan gözü, çeşitli unsurları kullanır; bir nesne üzerindeki ışık ve de gölgeler ise bu unsurların önemli bir kısmını oluşturmaktadır (Brown, 2017: 38). Bir çekimde ışığın konumu son derece önemlidir. Örneğin, bir ışık kişinin yüzünün bir tarafına yönlendirildiğinde, o kişiyi çevreleyen gizem ve entrika unsurları artırılıp, çekime daha fazla drama katılabilmektedir. Eğer ışık, yüzün altına kaydırılırsa, çarpık gölgeler oluşur ve bu durum, kişinin görünümünü olumsuz yönde etkileyebilmektedir. En çok korku filmlerinde ve hayalet hikâyeleri anlatımında bu teknikler kullanılmaktadır. Işık kullanımı, bireylerin ışığa verdiği psikolojik tepkilere dayandırılmaktadır. Birçok görüntü yönetmeni ve yönetmen, aydınlatmanın görünümünü manipüle ederek hikâyelerini zenginleştirmek için farklı yöntemler geliştirmektedir (Özen, 2021: 97).

Sinemada ışık unsurunun göz ardı edilmesi, genellikle anlatım derinliğini ve izleyici ile kurulan duygusal bağın zayıflamasına sebep olabilmektedir. Işık, bir sahnenin atmosferini belirleyen en önemli unsurlardan biri olduğundan, yeterince dikkate alınmadığında, filmdeki anlatımın etkisi de azalabilmektedir. Işıklandırma tekniklerinin ihmal edilmesi, sahnelerin monotonlaşmasına ve izleyicinin dikkatinin dağılmasına yol açabilmektedir. Bu durum, karakterlerin ruh hallerinin ve hikâyenin duygusal tonunun izleyiciye yeterince iletilememesine neden olurken sinematografik anlatımın zenginliğini ve etkisini olumsuz şekilde etkileyebilmektedir. Bu sebepler doğrultusunda ışık, sinemasal anlatımda hem teknik hem de estetik açıdan vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Sözen & Dayı, 2013: 34-39).

Sinemada renk kullanımı ise görsel anlatımın bir diğer önemli unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Rengin sinemada kullanımının başlıca nedeni, doğayı olduğu gibi yansıtmak isteğidir (Özön, 2008: 155). Renklerin psikolojik etkileri ve estetik boyutları sinematografik açıdan bakıldığında görsel anlatımı zenginleştiren bir unsur olarak görülmektedir. Renklerin bilinçli kullanılması, izleyici üzerinde duygusal bir etki bırakmayı, izleyicinin film deneyimini derinleştirmeyi ve anlatımın derinliğini artırmayı mümkün kılmaktadır.

Rengin sinema üzerindeki etkisinin bu denli fazla olmasının nedeni, hiç şüphesiz insanların üzerindeki etkisinden kaynaklanmaktadır. Renklerin insan psikolojisi üzerinde derin bir etkisi olduğu evrensel bir gerçektir. Her rengin, insanların belli duygularıyla bağlantılı anlamları bulunmaktadır. İnsanların renklere verdikleri tepkiler ve renklerin kültürler arasında kazandığı sembolik anlamlar oldukça belirgindir. Sinema da bu evrensel ve kültürel renk anlamlarını, film anlatımında derinlik oluşturmak için ustaca kullanmaktadır (Özonur Çöloğlu, 2006: 170).

Renkler yalnızca estetik görüntü oluşturmak veya gerçeği yansıtmak amacıyla kullanılmamaktadır. Renk kullanımı ile sinemada, izleyici üzerinde yaratılmak istenen duygu şekillendirilebilmektedir. Renkler izleyici üzerinde doğrudan etki yaratabilmekte ve duyguları sembolize edebilmektedir. Renkler aracılığıyla bir anlatı dili oluşturmak mümkündür. Çünkü her renk farklı bir anlam yükü ve derinliğine (Kırık, 2013: 71).

Kırmızı renk gücün, neşenin ve mutluluğun simgesi olarak görülmektedir. Ortamda yer aldığı dinamik ve canlı bir etki yaratmaktadır. Ancak olumsuz yönde,

korku, aşırı öfke ve kontrolsüz tutkuları da ön plana çıkararak kan basıncını yükseltebilmektedir. Diğer yandan yeşil renk huzurlu ve sakin ortamlar oluşturmak için tercih edilen bir renk olarak görülmektedir. Ancak, aşırı ve negatif kullanımı tembellik hissine neden olabilmektedir. Özellikle koyu yeşil tonları, sıkıcı ve tedirgin edici bir atmosfer yaratma potansiyeline sahiptir (Dokumacı, 2020: 125). Bu bağlamda, renklerin izleyici üzerindeki psikolojik etkileri, sinematografik anlatımın derinliğini artıran önemli bir unsur olarak kullanılmaktadır.

1.2.1.3. Mekan Tasarımı

Sinematografik anlatımın temel unsurlarından bir diğeri ise mekan tasarımıdır. Mekan, bir filmdeki olayların gerçekleştiği fiziksel alanı ifade etmektedir. Mekan tasarımı, izleyicinin filmle kurduğu duygusal bağı güçlendiren ve hikâyeyi daha derin bir şekilde deneyimlemesine olanak tanıyan bir unsur olarak görülmektedir. Sinemada mekân, senaryo, ışık, müzik ve oyuncular gibi vazgeçilmez unsurlardan biridir. Mekân, sinemada karakterler ile olaylar arasındaki ilişkiyi daha inandırıcı bir biçimde anlatmak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Sinemada mekân, hikâyenin anlatımında önemli bir rol oynar ve mekân olmadan hikâye sunulamaz (Çelik, vd., 2023: 67).

Mekan, her zaman sanatla iç içe olmuştur. Sanayi devriminden itibaren mimari, özellikle modernizm ve postmodernizm arasındaki çatışma, sanatı derinlemesine etkilemiştir. Bununla birlikte, mekan kullanımı sinema sanatı için son derece önemli bir konudur. Sinema, ilk ortaya çıktığı günden bu yana mekanla etkileşim içinde olmuş ve bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde mekanı sürekli kullanmıştır. Tüm sinemasal tasarımlar, mekansal tasarımın ardından geliştirilmektedir (Bayrak, 2015: 49) . Sinemasal mekân, Lumière kardeşlerin ilk filminden bu yana birçok işlevi üstlenerek sinema sanatının önemli bir parçası haline gelmiştir. Öncelikle, mekân sinemasal eylemin platformudur; hikâyeler, olaylar ve karakterler burada varlık bulur ve sinemasal eylem, mekânın içinde dinamik bir biçimde var olur (Çam, 2019: 22).

Sinemanın amacı bir mekân yaratmak değildir; ancak mekândan bağımsız bir hikâye anlatmak da mümkün değildir. Olaylar, şekillendikleri mekânlar üzerinden anlam kazanmaktadır (Ertem, 2010: 16). Mekânlar, izleyicilerin algılayabileceği anlamlarla donatılmaktadır ve izleyicinin bunları algılaması sağlanabildiği ölçüde başarılı

olmaktadır. Film mekânı, duvarlar, ses, ışık ve gölge gibi duyusal unsurlardan oluşan bir atmosferdir. Bu duyusal mekânı çevreleyen çerçeve ise, içinde hiçbir önemsiz veya rastgele unsur barındırmamaktadır. Yönetmen bazen, filmde sıradan bir gözün dikkatinden kaçabilecek detayları ön plana çıkararak; ölçek, renk, zaman vb. değişkenlerle oynayarak, normalde fark etmeden geçip gideceğimiz şeylere odaklanmamızı sağlayarak mekansal farkındalık yaratmaktadır (Beşışık, 2013).

Sinema, kurgu dünyasını izleyiciye aktarabilmek için bir mekâna ihtiyaç duymaktadır. Mekânın anlamı, gerçek yaşam deneyimleriyle şekillenirken, sinemada izleyicinin geçmiş deneyimleri bu anlamı belirleyen unsurdur. Bu nedenle, deneyimlenmiş ya da deneyimleme imkânı sunan mekân, gerçek, ve algılanabilir bir boyut taşımaktadır. Böyle mekânlar, izlenen sahnenin inandırıcılığını artırarak, izleyiciye daha fazla yaşanmışlık hissi sunar ve gerçekliği yansıttığı için belge niteliği kazanmaktadır. Öte yandan, gerçeklikten uzak ve deneyim olanağı sunmayan kurgusal mekânlar ise, yaşanmamış soyut bir ortam olarak kalmaktadır (Yücel & Ökem, 2020: 692).

Filmlerde mekânın gerçek kullanımı, izleyici üzerindeki inandırıcılığı artırmaktadır. Mevcut mekân olduğu hali ile kullanılabilir ancak bazen olay örgüsü ve farklı bir etki yaratmak amacıyla içeriğe uygun olarak değiştirilebilmektedir (Öztürk, 2012: 41). Sinemada her film için, dile getirmek istediği hikâyeye uygun mekânlar bulmakta zorlanılabilmektedir. Bu durumlarda, filmler için özel mekânlar yaratılmaktadır. Özellikle son dönem bilim kurgu filmlerinde sıkça karşılaştığımız bu yaklaşım, aslında sinemanın her döneminde yer bulmuştur. *Metropolis* (1926) filmi bu duruma güzel bir örnek teşkil etmektedir. Bu filmde, gerçekte var olmayan bir şehir, kurgusal bir gelecekteki sosyal yapıyı yansıtacak şekilde tasarlanmış; gerçek hayattan ilham alarak, gündelik yaşamın kısıtlayıcı etkilerinden bağımsız bir şekilde inşa edilmiştir (Ertem, 2010: 16).

“*The Lord of the Rings*” serisindeki yaratılmış mekanlar da örnek olarak gösterilebilir. Bu filmdeki mekanlar Orta Dünya'nın farklı bölgelerini kapsamaktadır ve izleyicinin hayal gücünü harekete geçirebilmektedir. Hobbiton, Rivendell ve Mordor gibi yaratılmış mekanlar, detaylı set tasarımları ve etkileyici görsel efektlerle adeta hayat bulmaktadır. Bu mekanlar, hikâyenin derinliğini artırarak izleyicilerin Orta Dünya'nın

kültürünü, tarihini ve karakterlerinin yolculuklarını daha iyi anlamalarına olanak tanımaktadır.

Mekanlar, filmdeki öykünün geçtiği dönem ve kültürel bağlamı belirleyerek izleyicilere daha derin bir anlayış sunmaktadır. Bu bağlamda mekan tasarımı, filmin atmosferini ve ruh halini oluşturma açısından büyük bir önem taşımaktadır. Mekanların etkisi, karakterlerin gelişimini de belirleyici bir şekilde şekillendirmektedir. Karakterlerin yaşadığı çevre, onların geçmişlerini, kimliklerini ve yaşam tarzlarını yansıtmaktadır. Örneğin, zengin bir karakterin lüks bir evde yaşaması, onun sosyal statüsünü ve yaşam biçimini gözler önüne sererken; yoksul bir karakterin dar ve dağınık bir mekanda hayat sürmesi, yaşamındaki zorlukları ve mücadeleleri izleyici çerçevesinde gözler önüne çıkarmaktadır. Böylece mekanlar, izleyicilere karakterlerin içsel dünyalarını anlamaları için bir kapı aralamaktadır. Mekan tasarımının filmdeki kullanımı hem hikâyenin derinliğini artırmakta hem de izleyicilerin filme olan duygusal bağını güçlendirmektedir. Mekan tasarımı, sinemanın anlatım gücünü yükselten ve izleyiciyi hikâyenin içine çeken önemli unsurlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Saticı, 2023: 42).

1.2.1.4. Kurgu ve Montaj

Sinema tarihine bakıldığında sinemanın iki farklı başlangıcından bahsetmek mümkündür. İlk olarak sinema, fotoğrafın hareketlenmesiyle, yani insanın ve günlük yaşamın rutinlerinin bir film makarasında canlandırılmasıyla ilgilidir. İkinciye sinemanın gerçek anlamda başlaması, yani gerçek anlamda film anlatısının ortaya çıkmasıdır. İlk başlangıç, hikâyelerin düzenlenmeden aktarılabilir hâle gelmesini ifade ederken; ikinci başlangıç ise bir düzenleme sürecinin, yani montaj ve kurgunun kapılarını aralayarak sinemanın tarih sahnesindeki asıl başlangıcı kurgu ile ilişkilendirilmektedir (Namaz, 2022: 275). Kurgu, ilginç bir rastlantının sonucunda sinemayla buluşmaktadır. Méliès, Palais de l'Opéra'da çekim yaparken kameranın bir sebepten aniden durmasıyla karşı karşıya kalmıştır. O esnada çerçevedeki yaşam akmış, ardından, kamera kendiliğinden çalışmaya başlayıp ve görüntü kaydetmeye devam etmiştir. Méliès, bu kayıtları incelerken bir kadının aniden bir erkeğe ve bir otobüsün cenaze arabasına dönüştüğünü fark etmiştir. Böylece, "hareketli resmin büyü gücü" keşfedilmiştir (Kaya, 2011: 1).

Kurgu, bir filmin çekimlerinin bir araya getirilmesi sürecidir. Amerika'da bu işlem "cutting" ya da "editing" terimleriyle, Avrupa'da ise "montage" olarak adlandırılmaktadır (Nizam, 2017: 302). Özön'e göre kurgu, mevcut çekimler arasında seçim yapmayı, bunları senaryo sıralamasına göre düzenlemeyi, çekimlerin uzunluklarını büyük bir özenle belirlemeyi ve içerik açısından ilişkilerini dikkate alarak belirli bir anlatıma göre sıralamayı içermektedir (Özön, 2008: 158). Kurguda kullanılan çekimler, farklı uzamlarda gerçekleşmiş olan görüntüler arasından seçilmektedir. Bu süreçte, çekimler izleyiciye, görüntülerin ötesinde yeni anlam katmanlarına ulaşmasını sağlayacak bir sırayla bir araya getirilmektedir. Ayrıca, çekimlerin uzunlukları ruhsal etkileri göz önünde bulundurularak belirlenmektedir (Kaya, 2011: 8). Kurgu, bir film yaratım sürecinde kritik bir aşamayı temsil etmektedir. Bu aşamada, görüntülerin, seslerin ve diğer sinematografik öğelerin bir araya getirilmesiyle izleyiciye etkileyici bir hikâye sunmak amaçlanmaktadır. Kurgu, yalnızca teknik bir işlem olmanın ötesinde, aynı zamanda sanatsal bir ifade biçimi olarak da değerlendirilebilir. Bu süreç sayesinde izleyicinin duygusal tepkileri yönlendirilip, hikâyenin akışı kontrol edilir ve anlatımın derinliği artırılmış olur.

Brown, çekimin temel amacının sadece "müthiş planlar" yapmak olmadığını söyler ve asıl amacın bu planların yönetmen ve montajcının hedefi olan anlamlı ve hedefine ulaştıracak tamamlanmış bir ürün elde etmek üzere, bütünlenmiş sahneleri ve sekansları bir araya getirmeleri için gereken malzemeyi vererek, filmin asıl amacına hizmet etmek olduğunu söylemektedir (Brown, 2005: 96). Kurgu, iki planın belirli bir düzen içinde bir araya getirilerek filmin ritmini ve yapısını oluşturma sürecidir. Kurgucu, seçtiği planları ve bunların sıralamasını kullanarak filmin zamanını ve mekanını şekillendirir, aynı zamanda izleyicinin dikkatini yönlendirebilmektedir. Görüntülerin birleştirilme biçimi, izleyicide şaşkınlık, heyecan ya da hayranlık gibi çeşitli etkiler yaratabilmektedir. Örneğin, gerilim unsuru, kısa planların hızlı bir tempoyla bir araya getirilmesiyle sağlanmaktadır (Barnwell, 2011: 170).

İzleyici, sahneler arasında geçiş yaparken karakterlerin eylemlerinin ve olayların mantıklı bir akış içinde gelişmesini beklemektedir. Eğer bu devamlılık sağlanamazsa, izleyici hikâyeden kopma riski taşır ve bu durum, izleme deneyimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu duruma kurguda devamlılık denmektedir. Kurgunun büyük bir çoğunluğu, planların anlatsal zamana göre dizildiği devamlılık geleneklerine bağlıdır ve

bu durum zaman-mekanda devamlı bir akışın var olduğu izlenimini izleyici üzerinde yaratmaktadır (Barnwell, 2011: 172). Kurgu aşamasının kaba kurgu veya, ince kurgu aşaması olması fark etmeksizin iki planın ardışık olarak eklenmesi pek çok sorunu beraberinde getirmektedir. “*Sahne durağan bir plandan mı oluşmalı, yoksa hareketli bir kameraya mı ihtiyaç var?*” “*Kahraman çerçevenin neresinde konumlanmalı?*” gibi birçok soru ile karşı karşıya kalınmaktadır. Bu soruların temel amacı bir bütünlük sağlamaktır. Her durumda, ikinci planın birincisi ile ilişkili olması gerekmektedir; böylece görsel ve işitsel devamlılık sağlanmış olacaktır (Olguntürk, 2012: 229). Kurgu, film anlatısının mantıksal akışını korurken olayların ve karakterlerin tutarlı bir biçimde gelişmesini sağlar. Bu durum, hikâyenin gerçek ile olan ilişkisini artırırken, izleyicinin de aynı zamanda karakterlerin motivasyonlarını ve olayların neden-sonuç ilişkilerini anlamasında yardımcı olur. Devamlılık eksikliği ise, izleyicinin hikâyeye olan güvenini sarsmaktadır ve bu da filmin etkisini önemli ölçüde azaltmaktadır.

Montaj, kurgu sürecinin teknik yönlerini içeren ve görüntülerin, seslerin ve diğer öğelerin bir araya gelmesini sağlayan önemli bir aşamadır. Bu aşamanın önemi, filmdeki zaman dilimlerini ve mekânsal ilişkileri düzenlemesinde yatmaktadır. Farklı sahnelerin birleştirilmesi, izleyicide ani duygusal tepkiler uyandırmanın yanında, hikâyenin derinliğini de artırmaktadır. Montaj, sahneler arasındaki ritmi ve tempoyu ayarlayarak izleyicinin dikkatini canlı tutmaktadır. Montaj, farklı iki planı bir araya getirerek, bu planların tekil anlamlarının ötesinde daha derin bir anlam yaratmayı amaçlayan bir süreçtir. Bu yaklaşım, planları basitçe sıralamak yerine, kasıtlı bir derinlik sunarak izleyici üzerinde daha etkileyici bir etki bırakmaktadır. Burada amaç, gerçekliği taklit etmekten ziyade, çelişkili planları bir araya getirerek belirli düşüncelere dikkat çekmektir. Günümüzde montaj kavramı, genellikle belirli bir zaman dilimini kısa bir sekansa sıkıştırmak için başvuru bir kurgu tekniği olarak kullanılmaktadır. Uzun aylar süren bir aşk hikâyesinin, sadece birbiri ardına konulmuş birkaç sahne ile aktarılması buna güzel bir örnek olacaktır (Barnwell, 2011: 179-181).

Sinemada kurgu ve montaj sinematografik anlatımda kritik unsurlar olarak görülmektedir. Kurgu, görüntüler, sesler ve diğer medya bileşenlerinin bir araya getirilerek izleyiciye bütünlüklü ve etkileyici bir hikâye sunmayı amaçlarken, montaj ise bu sürecin teknik boyutunu temsil etmektedir ve görüntülerin fiziksel olarak bir araya getirilmesi işlemidir. Her iki kavram da, filmin anlatım gücünü artırırken izleyici üzerinde

büyük bir etki bırakması açısından son derece önemlidir. Kesinlikle söylenebilir ki kurgu, ister yönlendirme amacıyla, isterse bu tür bir yönlendirmeden uzak bir biçimde kullanılsın, sinema sanatına ve filme önemli katkılar sunmaktadır. Diğer taraftan, görünmeyen bir sanat olan sinema kurgusu, uygulandığı ölçüde izleyicinin filmdeki kahramanla özdeşleşmesine yardımcı olmaktadır. Bu da izleyicinin hem filmde daha fazla keyif almasını hem de iletilen mesajı daha kolay anlamasını sağlamaktadır. Ayrıca kurgunun etkisi, izleyicinin mekan ve zaman kavramlarıyla ilgili kafa karışıklığına düşmeden filme tamamen odaklanmasına olanak tanımaktadır (Olguntürk, 2012: 232).

1.2.1.4.1. Zaman Manipülasyonu

Zaman manipülasyonu kurguda genellikle geri dönüş (flashback) ve ileri dönüş (flashforward) olmak üzere iki ana yöntemle uygulanmaktadır. Geri dönüş, geçmişteki olayların güncel hikâyeye akışına entegre edilmesiyle karakterlerin geçmişlerini daha iyi anlamamıza olanak tanımaktadır. Sinemadaki klasik anlatıda zaman, kronolojik bir akış izlemektedir. Geriye dönüşler (flashback) aracılığıyla, izleyiciye geçmişte yaşanmış fakat bilinmeyen olaylar sunabilmektedir. Ancak bu geri dönüşler bile kronolojik sinematik zamanın akışını bozmaz; burada yalnızca bir bireyin anıları, unuttuğu bir olayı tekrar hatırlaması ya da geçmişteki bir olayı farklı bir şekilde yorumlayarak bugünkü anlamını keşfetmesi izleyiciye aktarılmaktadır (Akyıldız, 2022: 53). Örneğin, David Fincher'ın yönettiği *Fight Club* (1999) filminde, anlatıcı (Narrator) karakterin geçmişteki anıları, onun psikolojik durumunun kavranmasında etkili bir rol üstlenmektedir. Gerçekleştirilen flashback teknikleri, karakterin toplumsal normlara karşı hissettiği yabancılaşmayı ve içsel boşluğunu açığa çıkarmaktadır. Bu anılar, izleyiciye karakterin neden bu kadar keskin bir dönüşüm yaşadığını anlamaları için gerekli bilgileri sağlamaktadır.

İleri dönüş (flashforward) ise, gelecekteki olaylara dair bir takım kesitlerin sunulmasıdır ve bu teknik izleyiciye olayların nasıl gerçekleşip, gelişebileceğine dair ipuçları vererek merak uyandırmaktadır. 2004 yılında Eric Bress ve Mackye Gruber tarafından yönetilen *The Butterfly Effect* filmi flashforwarda örnek gösterilebilmektedir. Film, ana karakter olan Evan'ın, geçmişteki anılarına geri dönerken aynı zamanda gelecekteki olayları nasıl şekillendirdiğine dair flashforwardlar da içermektedir (Gürkan & Ozan, 2014: 161). Bu flashforward destekli sahneler, Evan'ın yaptığı değişikliklerin sonuçlarını ve bunların hayatındaki etkilerini izleyiciye aktarmada yardımcı olmaktadır.

İzleyici, Evan'ın seçimlerinin gelecekteki yansımalarını gözlemleyerek hikâyenin karmaşıklığını daha iyi kavrayabilmektedir.

Paralel kurgu da zaman manipülasyonunun önemli bir biçimidir. Bu teknikte, farklı zaman dilimlerinde veya mekânlarda gerçekleşen olaylar aynı anda gösterilir. Paralel kurgu, farklı zaman dilimlerinde gerçekleşen ancak çoğunlukla eş zamanlı olan iki veya daha fazla olayın kesmelerle ardışık bir şekilde düzenlenmesidir (Yıldırım & Sim, 2019: 1932). Bu yöntem, karakterler arasındaki ilişkileri ve olayların etkileşimini vurgulamak amacıyla kullanılmaktadır. Zamanın hızlandırılması ve yavaşlatılması da kurgu ve montajda sıkça kullanılan tekniklerdir. Zamanın hızlandırılması, belirli bir olayın hızlı bir şekilde geçirilmesiyle izleyicinin dikkatini çekmeyi hedeflerken, zamanın yavaşlatılması, belirli anların daha fazla öne çıkmasını sağlamaktadır.

Tablo 1. Zaman Manipülasyonları Öğelerinin Özeti

Öge	Açıklama
Kronolojik Sıralama	Olayların zaman sırasına göre düzenlenmesi, izleyicinin hikâyeyi takip etmesini kolaylaştırmaktadır.
Geriye Dönüş (Flashback)	Geçmişteki olayların mevcut hikâye akışını entegre edilmesi, karakterlerin geçmişini anlamak için kullanılmaktadır.
İleriye Dönüş (Flashforward)	Gelecekteki olaylara dair kesitlerin sunulması, izleyiciye olayların nasıl gelişeceğine dair ipuçları vermektedir.
Paralel kurgu	İki veya daha fazla olayın aynı anda ilerlemesini gösteren bu teknik, karakterler arası ilişkileri vurgulamaktadır.
Zamanın hızlandırılması	Belirli bir olayın hızlı bir şekilde geçirilmesi, izleyicinin dikkatini çekmeyi amaçlamaktadır.
Zamanın yavaşlatılması	Belirli anların daha fazla vurgulanması için zamanın akışının yavaşlatılması sağlanmaktadır.
Döngüsel zaman	Olayların belirli bir döngü içinde tekrar etmesi karakterlerin aynı olayları tekrar yaşamasını sağlamaktadır.
Zaman atlamaları	Belirli bir süre zarfında olan olayların atlanarak hikâyenin ilerlemesi sağlanmaktadır.

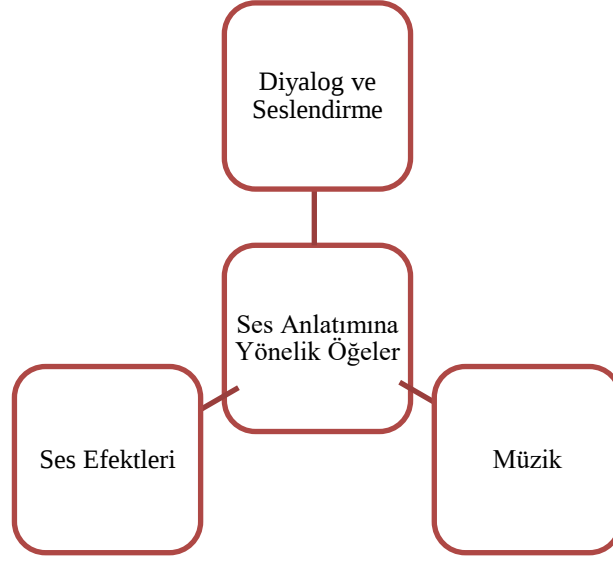
Kaynak: Işıklar, 2018; Özkar, 2022.

1.2.2. Ses Anlatımına Yönelik Öğeler

Sinema başlangıcında sessiz ve yalnızca görüntüden ibaret bir görsel iletişim olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinemanın görsel-işitsel bir iletişim aracına dönüşümü

1927 yılında, Alan Crossland'ın yönettiği müzik ile birlikte diyalogların da yer aldığı ik sesli film olarak kabul edilen Caz Şarkıcısı New York'ta filmi ile olmaktadır (Şenyapılı, 2003: 154-155). Sinema, yalnızca görsel bir deneyim sunmakla kalmayıp; aynı zamanda duygusal ve düşünsel etkileşim sağlayan çok yönlü bir sanat formu olarak görülmektedir. Bu sanatsal deneyimin şekillenmesinde, görsel unsurların yanı sıra işitsel bileşenler de kritik bir role sahiptir (Kabaş, 2023: 58). Özön, sesin sinemaya yeni bir boyut kazandırdığını belirterek, sesin sinemada kullanımının, sinemayı gerçekçiliğe yaklaştırdığını söylemektedir (Özön, 2008: 145).

Ses, yalnızca bir filmdeki diyalogu iletmek için değil, aynı zamanda bir atmosfer yaratmak, duygusal derinlik oluşturmak ve bir karakterin psikolojik durumlarına nüans eklemek için de önem bir unsur olarak görülmektedir. Ses, görsel öğelerle birlikte, izleyicinin deneyimini zenginleştirip, anlatının bütünlüğünü güçlendirmektedir. Sesin sinemadaki rolündeki en belirgin ayrım, diegetik ve non-diegetik ses arasındaki ayrımda ortaya çıkmaktadır. Diegetik sesler, filmin dünyasında var olan seslerdir. Karakterlerin duyabileceği diyalog, çevresel sesler veya filmde görünen bir orkestranın çaldığı müzik gibi öğeleri içermektedir. Bu tarzda sesler ile hikâyenin içine girip, karakterlere ait dünyayla olan bağ kuvvetlendirilebilmektedir. Non-diegetik sesler ise, film dünyasının dışında var olan ve izleyiciye yönelik olan seslerdir (Bordwell & Thompson, 2009: 278, akt. Öz, 2021: 4). Düşsel olan non-diegetik sesler seyirciler tarafından duyulurken, sahnedeki karakterler bu sesleri işitmemektedir. Örneğin, bir karakter son yolculuğuna çıkarken, seyirci yavaşça yükselen bir kilise çanı sesi duymaktadır. Bu ses, öykü dünyasına ait olmayan bir dış ses olarak değerlendirilebilmektedir. Burada amaç, sahnenin anlamını derinleştirip seyircide farklı bir duygu dünyası oluşturmak için atmosfer yaratmaktır (Sözen, 2017: 483). Bu tür sesler izleyiciyi yönlendirmek ve duygusal bir ton vermek için kullanılmakta olup, sahnelerin dramatik etkisini güçlendirmektedir. Sinema, yalnızca görsel bir sanat olarak değil, aynı zamanda sesin hikâye anlatımında önemli bir rol üstlendiği bir disiplin olarak da ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle, ses anlatımına dair unsurların incelenmesi, sinematografik anlatımın daha derinlemesine anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Çalışma kapsamında ele alınan ses anlatımına yönelik öğeler Şekil 2'de sunulmuştur.



Kaynak: (Özön, 2008; Sözen, 2017).

Şekil 2. Sinematografi-Ses Anlatıma Yönelik Öğeler

1.2.2.1. Diyalog ve Seslendirme

Sinema sanatının temel unsurlarından biri olarak, diyalog karakterler arasındaki etkileşimi sağlamak ve hikâyenin akışını desteklemek açısından hayati bir rol üstlenmektedir. Sinematografik anlatımda diyalog, yalnızca bilgi vermekle kalmayıp, aynı zamanda karakterlerin kişiliklerini, ilişkilerini ve duygusal durumlarını da ortaya koymaktadır. Diyaloglar, filmlerde yalnızca oyuncuların iletişimini sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda seyirciye belirli bilgilerin de aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Karakterlerin tanıtımında kişisel özellikler diyaloglar aracılığıyla seyirciye sunulmaktadır. Bunun yanı sıra, olayların kronolojisi ve sahnede yer almadığı halde önem taşıyan diğer olaylarla ilgili bilgiler de yine diyaloglar sayesinde izleyiciye aktarılmaktadır (Çipe, 2011: 113).

Diyaloglar, aynı zamanda karakterlerin içsel dünyalarını açığa çıkararak gelişimlerini gözler önüne sermektedir. Karakterlerin kullandığı dil, kelime seçimleri ve tonlamaları, izleyicilere onların geçmişleri, değerleri ve motivasyonları hakkında derinlemesine bilgi sunmaktadır. Diğer taraftan Kracauer'in sinema teorisine göre , aşırı diyalog sinema diline zarar vermektedir. Bunun nedeni ise, sinemanın en temel özelliğinin "görsel bir dil" olmasıdır (Gök, 2007: 118).

Sinema sektöründe ses teknolojilerinin bir diğer önemli kullanımı ise dublaj, yani seslendirme olarak karşımıza çıkmaktadır. Çekim sırasında hatalı bir şekilde kaydedilen görüntüler için tekrar çekim yapmak yerine, o an kaydedilemeyen ses öğeleri sonradan düzenlenerek filme aktarılabilir veya yeni bir ses eklenerek film tamamlanabilmektedir (Çelebi, 2022: 11). Dublaj, sesli sinema döneminin ardından gelişen ve sinema dünyasına katılan teknik bir icat olarak karşımıza çıkmaktadır. Dublaj sadece filmin özgün diyaloglarının silinip başka bir dilde diyalogların yeniden kaydedilmesi anlamına gelmemektedir. Dublaj aynı zamanda, sessiz çekilmiş sahnelere ses eklemek ya da ses kaydındaki konuşmalara müzik ve efektler ilave etmek gibi çeşitli unsurları da kapsamaktadır.

Sinemanın en önemli alanlarından biri olan dublaj, yönetmene belirli bir atmosfer yaratma ya da bir duyguyu ifade etme amacıyla ses olgusunu daha geniş bir kapsamda kullanma imkânı sunar (Parlak, 2019: 18). Dublajın en önemli yönlerinden biri de, karakterlerin duygusal ifadelerinin ve kişiliklerinin doğru bir şekilde aktarılmasıdır. Seslendirme sanatçıları, karakterlerin ruh hallerini ve motivasyonlarını yansıtan tonlamalar ve vurgular kullanarak, izleyicinin karakterlerle empati kurmasına olanak tanımaktadır. Bu durum, filmin duygusal etkisini artırarak izleyicinin hikâyeye ile olan bağlılığını da güçlendirmektedir. Bunun yanı sıra, dublaj kültürel farklılıkların üstesinden gelinmesine de yardımcı olmaktadır. Bazı filmlerde, belirli kültürel referanslar ve mizah unsurları, orijinal dilde anlam kazanırken, dublaj sayesinde bu unsurlar hedef kültüre uygun bir şekilde yeniden yorumlanabilmektedir. Bu sayede filmin evrensel temaları ve mesajları daha anlaşılır hale gelmektedir (Günay Köprülü, 2020).

1.2.2.2. Ses Efektleri

Ses efektleri, genellikle görüntüyle uyum içinde çalışarak dramayı vurgulayan ve hikâyenin anlatımına önemli katkılar sağlayan temel unsurlardır. Aynı zamanda, izleyicinin dikkatini ekranın dışındaki unsurlara çekmek ve anlatıyı desteklemek amacıyla da kullanılabilir (Kabaş, 2023: 61). Ses efektleri, stüdyoda oluşturulan ya da bir ses kütüphanesinden alınan sözlü olmayan sesler olarak tanımlanır. Bu sesler, bir ses bandında bir araya getirilerek sevinç, mutluluk, korku veya üzüntü gibi çeşitli duyguları ifade etmek için tercih edilebilir. Örneğin, arka plandaki bir sondaj sesinin, kuş

cıvıltılarının yarattığı etkiyle kıyaslandığında oldukça farklı bir izlenim bıraktığı görülmektedir (Barnwell, 2011: 166).

Başka bir örnekle bir bebek ağlaması izleyici üzerinde gerilim ve korku duygularını ön plana çıkarırken, bir kapı gıcırdaması, izleyiciye yaklaşan bir tehlikenin habercisi olabilmektedir. Bu tür sesler, görsel anlatımın önemli bir tamamlayıcısı olarak, izleyicinin dikkatini üzerlerine çekerek hikâyenin akışını güçlendirmektedir. Ses efektlerinin bir diğer önemli işlevi ise film evrenindeki mekânın ve ortamın gerçekçiliğini artırmaktır. Doğru bir şekilde kullanılan ses efektleri, izleyicinin bir sahnedeki mekânın boyutunu ve özelliklerini hissetmesini sağlamaktadır. Örneğin, bir deniz kıyısında geçen bir sahnede izleyicinin duyduğu dalga sesi ve rüzgar, izleyici üzerindeki gerçeklik algısını artırmaktadır.

Teknik açıdan bakıldığında, ses efektleri, ses mühendisleri ve tasarımcıları tarafından titizlikle hazırlanmaktadır. Bu süreç, seslerin kaydedilmesi, düzenlenmesi ve senkronize edilmesini içermektedir. Jack Foley tarafından geliştirilen, çekim sırasında kaydedilemeyen efektlerin, çekim sonrasında yeniden kaydedilip filme eklenmesine Foley adı verilmektedir. Foley yöntemi, arka planda kalan ses efektlerinin stüdyoda yeniden üretilmesini amaçlamaktadır. Foley ses efektleri, film sahnelerine daha gerçekçi bir atmosfer kazandırmak için kullanılan özel sesler olarak kullanılmaktadır (Çelebi, 2022: 13). Örnek olarak mutfakta yemek yapan bir karakter ele alınabilir. Karakterin kullandığı bıçağın sesi, kesilen sebzelerin çıkardığı sesler veya kaynayan bir tencereden çıkan seslerin stüdyo ortamında kaydedilip filme eklenmesi foley yöntemini açıklayabilmektedir.

Seyredilen filmlerde çoğunlukla farkında olunmayan ses efektleri, sinema dünyasında daha az önemli gibi görünmektedir. Oysa ki bu ses efektleri, izleyicinin filmdeki mekân ve zaman duygusunun yakalanması bağlamında önemli bir unsurdur (Çelebi, 2022: 13). Ses efektleri, izleyicinin deneyimini zenginleştirmenin yanı sıra atmosfer yaratma, mekânın gerçekçiliğini artırma ve duygusal bağ kurma gibi önemli işlevleri de üstlenmektedir. Bu sebeple, ses efektlerinin önemi yalnızca teknik bir unsur olarak değil; aynı zamanda sinematografik anlatımın derinliğini artıran vazgeçilmez bir araç olarak değerlendirilmektedir. Sinema sanatında ses efektlerinin etkili bir şekilde

kullanılması, filmin başarısında hayati bir rol oynayarak ve izleyicinin hikâyeye olan bağlılığını daha da güçlendirmektedir (Sözen, 2017: 490-491).

1.2.2.3. Müzik

Sinema evreninde kullanılan müzik, film yapımında kritik bir bileşen olarak, izleyici deneyimini derinleştiren ve sahnelerin duygusal etkisini artıran bir unsur olarak kullanılmaktadır. Çekilmiş bir sahneye derinlik kazandırmak, hikâyeye anlatımını güçlendirmek ve duygusal etkiyi artırmak amacıyla bestelenmiş ya da önceden kaydedilmiş müziklerin kullanılması gerekmektedir (Donaldson, 2017: 34 akt. Kabaş, 2023: 61). Müzik filmin öylesine içinde olan bir parçadır ki, bazen izleyiciye kendisini hiç fark ettirmeden filmle muazzam bir şekilde bütünleşmektedir (Barnwell, 2011: 164). Müzik, yalnızca arka planda yer alan bir unsur olmaktan ziyade, aynı zamanda karakterlerin içsel dünyalarını yansıtan, hikâyenin atmosferini biçimlendiren ve izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendiren etkili bir araçtır. Örneğin ayrılık sahnesinde çalan melankolik bir müzik sahnedeki dramı izleyiciye daha iyi aktarırken, aksiyon dolu bir sahnede çalan yüksek tempolu bir müzik izleyicide heyecan ve gerilim uyandırmaktadır. Sinemada kullanılan müzik, filmdeki değişken duyguları yansıtmanın yanı sıra, sahnelerin seyirci tarafından daha iyi anlaşılmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Bununla birlikte, filmde arka plan ses unsuru olarak müzik, belirli bir bölgenin veya milletin kültürel etkilerini aktarabilmek için de etkili bir araç olarak işlev görmektedir (Çelebi, 2022: 12).

Film müziği diegetik ve diegetik olmayan müzik olmak üzere iki farklı şekilde tanımlanabilmektedir. Diegetik müzik olarak adlandırılan müzik türü, filmdeki hikâyenin içinde var olan bir müziktir. Örneğin, bir sahnede oturan insanlar kafede çalan müzik eşliğinde sohbet ediyorlarsa ve izleyici bu müziğin o kafeden geldiğini fark ediyorsa, bu diegetik müzik olarak kabul edilmektedir. Öte yandan, diegetik olmayan müzik ise, kaynağı belirsiz olan ve dışarıdan eklenen müziklerdir. Örneğin iki sevgili caddede yürüdüğünde, yönetmen romantik bir atmosfer yaratmak için müzik eklemiş ve izleyici bu müziğin nereden geldiğini anlamıyorsa, bu müzik diegetik olmayan müzik olarak adlandırılmaktadır (Otan, 2022: 48).

Film müziği, bir filmdeki sahne geçişlerini ve anlatım akışını destekleyerek bir bütünlük oluşturulmasına katkı sağlamaktadır. Bu sebeple filmde kullanılan müzikler belirli kurallar çerçevesinde seçilmektedir. Ne tür bir müzik kullanılacağı ve nasıl kullanılması gerektiği çoğunlukla filmin türüne bağlı olan bir değişkendir. Bir western filminde kullanılacak müzik ile bir gerilim filminde kullanılan müzik türü farklıdır fakat her ikisi de izleyici üzerinde belli bir duygu durumu yaratmakta olup filmin zamanını ve türünü belirtmektedir. Tür ne olursa olsun, film müzikleri seçilirken izleyici tarafından basitçe ayırt edilebilecek geleneklere bağlı kalınmaktadır. Romantik bir filmde her daim kullanılmak durumunda kalınan aşk şarkıları örneği gibi (Barnwell, 2011: 165).

Film bileşenlerinden biri olan müzik, atmosfer duygusunu oluşturmakta en etkili unsurlardan biridir. Seyircinin, hikâyeyle, onun zamanıyla ve karakterleriyle istemsizce doğal bir bağ kurmasına olanak tanımaktadır (Otan, 2022: 53). Film müziği, yalnızca estetik bir unsur olmanın ötesinde, hikâye anlatımının vazgeçilmez bir parçasıdır. Bu nedenle, film yapımcıları için müziğin etkili bir şekilde kullanılması, başarılı bir film yaratmanın önemli unsurlarından biri olarak öne çıkmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE SİNEMA PERSPEKTİFİ

Çalışmanın bu bölümünde DKB üzerinde durulacak, bunun klinik tanımı ve psikolojik özellikleri ele alınacak, ardından bu bozukluğun sinema yoluyla nasıl temsil edildiği incelenecektir. İlk olarak, dissosiyatif kimlik bozukluğunun belli başlı belirtileri, kimlikler arası geçişler ve bilinçteki parçalanmalar üzerinde durulacak; daha sonra sinemanın bu karmaşık zihinsel durumu nasıl görselleştirdiği incelenecektir. Bu bağlamda, sinema ile psikiyatri arasındaki etkileşim vurgulanacak ve DKB'nin sinemadaki yansımalarının, hem klinik gerçeklikten beslenen hem de dramatik etkiler için yeniden kurgulanan bir anlatı biçimi oluşturduğu ortaya konacaktır.

2.1. DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU

Orta Çağ zamanında, dogmatik inançların da etkisiyle çeşitli ruhsal hastalıkların açıklanmasında ilkel çağlara geri dönmüştür. Birçok ruhsal hastalık, şeytana tutulma ile ilişkilendirilmiş ve bu duruma maruz kalan hastalar, büyücü olarak görülmüş olup birçoğunun diri diri yakılmaya mahkum edildiği bilinmektedir. Ruhsal bozuklukların ancak 17. yüzyıldan sonra bir hastalık olarak ele alındığı görülmektedir (Öztürk & Uluşahin, 2016: 392). Dissosiyatif kimlik bozukluğu (DKB) diğer adıyla çoklu kişilik bozukluğu (ÇKB) da bu ruhsal bozukluklardan biridir. DKB ile ilgili ilk tanımlama, 19. yüzyılın başlarında Benjamin Rush tarafından yapılmaktadır. Bunun yanında 1816 yılında, Mary Reynolds'un çift kişiliğinin, Samuel Mitchill tarafından tanımlanması da dünya psikiyatrik yazınındaki ilk DKB tanımlaması olarak görülmektedir (Tamam, vd. , 1996: 46). 19. yüzyılın sonu 20. yüzyılın başlarında ise Pierre Janet ve Morton Prince tarafından DKB üzerine çalışmalar yapılmış ve tanımlamalar derinleştirilmiştir. Janet, histeri ve çoklu kişilik bozukluğunun, bilinç dışında var olan düşünce olduğunu ileri sürmüştür. Janet'a göre Disosiyasyon kavramı bilinçteki bölünmeyi tanımlarken bunun sebebinin hastalardaki nörofizyolojik zayıflık olduğunu savunmaktadır (Oray, 2005: 19). Morton Prince ise yirmi olgudan oluşan bir gözden geçirme yazısı kaleme almıştır. Bu yazıdan sonra yayımlanan birçok çalışmada, ikiden fazla kişiliğin bildirilmiş ve bu hastalığın adı ÇKB olarak geçmeye başlamıştır (Tamam, vd. , 1996: 46).

Modern psikiyatride ise, toplumsal gelişmeler doğrultusunda dissosiyatif kimlik bozukluğu kavramı, Kuzey Amerika, Hollanda ve Türkiye başta olmak üzere bazı ülkelerde yeniden ele alınmaya başlanmıştır. 1980 sonrası dönemdeki çalışmalar, dissosiyatif kimlik bozukluğu (DKB) ve daha yaygın bilinen adıyla çoklu kişilik bozukluğu (ÇKB) üzerine yoğunlaşmıştır (Şar, 1998: 13-14). Türkiye'de dissosiyatif bozukluklar üzerine ilk sistematik çalışma ve yayınlar, 1993 yılında İstanbul Tıp Fakültesi Psikiyatri Anabilim Dalı'nda gerçekleştirilmiştir (Şarlak & Öztürk, 2018: 17) .

2.1.1. DKB'nin Temel Özellikleri

Uzun bir süre boyunca çoğul kişilik bozukluğu olarak adlandırılan ve dikkat çekici sinema yapımlarına da ilham vermiş olan bu sendrom hakkında son dönemlerde birçok yayın ortaya çıkmıştır.

- Bir bireyde sürekli olarak başka, bir veya birkaç kişiliğin açığa çıkması
- Bu kişiliklerin o kişinin yaşamına kısa veya uzun süre hakim olması
- Bu kişiliklerin birbirlerini tanımaması, onlardan haberdar olmamaları
- Diğer kimliklerin gerçekleştirdiği davranışları tamamen unutmaları

Gibi özellikler bu ruhsal bozukluğun temel özellikleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Öztürk & Uluşahin, 2016: 396). Dissosiyatif kimlik bozukluğu (DKB), kişinin kimliğini ve içsel bütünlüğünü etkileyen karmaşık bir zihinsel rahatsızlıktır. Bu durum, genellikle travmatik olayların sonucunda gelişmekte olup, bireyin düşünce süreçlerinde belirgin bir bölünmeye neden olmaktadır.

Dissosiyatif kimlik bozukluğu olan bireylerde, birden fazla alt kişilik oluşabilmektedir. Bu bireylerdeki esas kimliğe “ev sahibi” adı verilirken, bireyin kendi kimliği dışında oluşturduğu yeni kimliklere ise “alter” adı verilmektedir. Tüm alterler arasındaki geçişler saniyeler sürebileceği gibi kişinin alterlerde kalma süreleri de değişkenlik göstermektedir. Her bir kişiliğin kendine ait bir ismi, cinsiyeti, geçmişi, yaşı, kültürü, yetenekleri, dili ve mesleği bulunabilmektedir. Hatta bu kişiliklerin beynin ayrı bölgelerini kullandığı bildirilmektedir. Yeni oluşan kimlikler, genellikle birbirleriyle tanışmamakta veya çok sınırlı bir tanışmaya sahip olmaktadır. Her birinin kendine özgü özellikleri birbirlerine göre farklılık göstermektedir (Soner & Aykut, 2017: 131). Alter kişiliklerin bazıları, psikofizyolojik değerlendirmelerde farklı sonuçlar ortaya

koymaktadır. Bu kişilikler, belirgin şekilde değişen ses tonları, aksanlar, kelime dağarcığı, yüz ifadeleri, hareket tarzları, sağ veya sol el tercihleri, alerjiler, belirtiler, gözlük numaraları, psikolojik test sonuçları ve ilaç tepkileri sergileyebilmektedir (Şar, 2018: 454). Bir DKB hastasında 2 ila 10 arasında alter kimlik bulunabilmektedir. Bu kimlikler genellikle birbirlerinin rolünü yineleyici şekilde alırken, bazı hastalar alterleri arasındaki anlaşmazlıklardan ve birbirlerine yaptığı müdahalelerden de bahsetmektedir (Balcıoğlu & Balcıoğlu, 2018: 10). Alt kişilikler her iki cinsiyette, farklı ırk ve yaş gruplarındaki bireylerle ilişkilendirilebilir. En yaygın olarak görülen alt kişilikler ise çocukluk dönemine ait olanlardır. Çocuk alt kişiliklerinin görülme oranı %85-96 arasında değişirken, hastanın cinsiyetine bağlı olarak diğer cinsiyetlerde yer alan alt kişiliklerin görülme sıklığı %26-65 arasında tespit edilmiş olup; bu sonuçlar çeşitli araştırmalarla ortaya konmuştur (Tamam, vd., 1996: 50).

Dissosiyatif kimlik bozukluğunun ortaya çıkmasının altında birçok sebep yatmaktadır. Sebepler genellikle ciddi travmatik olaylarla bağlantılıdır. Özellikle çocukluk döneminde maruz kalınan fiziksel, duygusal veya cinsel istismar, bireyin kimlik bütünlüğünün bozulmasına neden olan önemli bir unsur olarak dikkat çekmektedir (Aktay & Hızlı Sayar, 2021: 51). Bununla birlikte, aile yapıları ve genetik eğilimler gibi unsurlar da bu bozukluğun gelişiminde etkili olmaktadır. Dissosiyatif kimlik bozukluğunun anlaşılabilmesi için bu etkenlerin incelenmesi büyük önem taşımaktadır.

2.1.2. DKB Nedenleri

Dissosiyatif kimlik bozukluğunun oluşumunda en önemli faktörlerden biri, travmatik deneyimler olarak gözlemlenmektedir. Dissosiyatif kimlik bozukluğunun gelişiminde çevresel faktörlerin rolü, diğer tanılara göre daha yaygındır. Bunun sebebi, dissosiyatif bozukluğun nedenlerinde özellikle çocukluk döneminde yaşanan sürekli; sistematik ve tekrarlayan travmatik olayların etkili olmasıdır (Sürü, 2025: 12). Özellikle çocukluk döneminde meydana gelen istismar ve travmalar, bireylerin psikolojik yapısında derin izler bırakarak dissosiyatif belirtilerin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Travma, bireyin fiziksel ya da duygusal bütünlüğüne karşı ciddi tehditler barındıran olaylar olarak tanımlanabilmektedir. Yapılan araştırmalar, çocukluk döneminde yaşanan istismarların bireylerin psikolojik sağlığı üzerinde kalıcı izler bıraktığını ortaya koymaktadır. Özellikle cinsel istismar, bireylerin kimlik gelişiminde

olumsuz etkiler yaratarak DKB'nin ortaya çıkışına katkıda bulunabilmektedir. Bu tür travmalar, bireylerin kendilerini koruma için mekanizmalarını harekete geçirmelerine yol açarak dissosiyatif belirtilerin gelişmesine zemin hazırlamaktadır (Özden, 2018: 71).

Biyolojik unsurlar da DKB'nin sebepleri arasında önemli bir rol oynamaktadır. Genetik yatkınlık, bireylerin psikiyatrik rahatsızlıklara ne kadar hassas olduğunu etkileyebilmektedir. Ayrıca, çevresel etkenler, aile yapısı ve toplumsal destek sistemleri gibi faktörler travmatik deneyimlerin etkisini artırıp azaltabilmektedir. Nihayetinde, DKB'nin nedenleri karmaşık bir etkileşim zincirine dayanmakta olup, bu karmaşık ilişkilerin derinlemesine incelenmesi, bozukluğun anlaşılması açısından büyük önem taşımaktadır.

2.1.2.1. Travma ve Çocukluk Çağı İstismarı

Travma bir birey üzerinde, doğal afetler, çatışmalar, işkenceler, soykırımlar, cinsel ya da fiziksel şiddete maruz kalma, cinsel istismar, çocukluk döneminde yaşanan fiziksel, duygusal ve cinsel kötü muamele, yol ve iş kazaları, hayati tehdit oluşturan bir hastalığın teşhis edilmesi ve yaşamı tehlikeye atan olaylara tanıklık gibi zorlayıcı ve bireyin başa çıkma yeteneğini aşan travmatik deneyimlerin sonucunda meydana gelmektedir (Özden, 2018: 72). Çocukluk döneminde yaşanan travmalar ve olumsuz deneyimler ise psikiyatrik rahatsızlıklar için önemli bir risk unsuru olarak kabul edilmektedir. Bu konuda gerçekleştirilen araştırmalarda, psikiyatri hastaları arasında çocukluk travmalarının yaygın olduğu gözlemlenmektedir. Fiziksel, cinsel ve duygusal ihmal ile istismar, psikiyatrik hastalıkların oluşmasında etkili olduğu ifade edilmektedir (Aktay & Hızlı Sayar, 2021: 49).

Dissosiyatif kimlik bozukluğu (DKB) olarak adlandırılan çoklu kişilik bozukluğu ise genellikle travma sonrası bireyler üzerinde görülmekte olan klinik bir tablodur. Yapılan çalışmalarda ise, çocukluk çağında yaşanan travmaların DKB'nin birey üzerindeki gelişiminde kritik bir rol oynadığını göstermektedir. Günümüzde DKB, çocukluk döneminde yaşanan kötü muameleyle ilişkili olarak kalıcı bir travma sonrası dissosiyatif psikopatoloji olarak değerlendirilmektedir. Çocukluk döneminde cinsel, fiziksel ve duygusal istismar ile ihmal sıkça rapor edilmektedir ve incelendiğinde, hemen

hemen tüm DKB hastalarında en az bir çeşit çocukluk ruhsal travması görülmektedir (Şar, 2018: 456).

Genellikle çocukluk döneminin ilk yıllarında gerçekleşen travmatik olaylar, bireyin aşırı durumlarla başa çıkma mekanizması olarak kimliklerin ayrılmasına neden olmaktadır. Post-travmatik anlayış, DKB'nin en sık çocukluk dönemindeki fiziksel ve cinsel istismar sonucunda oluştuğunu savunmaktadır. Bu durum, bireyin zorlayıcı deneyimlerden korunması amacıyla bir başa çıkma yöntemi olarak karakterlerin bölünmesini sağlamaktadır (Zhu, 2023: 196).

Greaves DKB'nin çocukluk dönemindeki aşırı uç duygu ve davranışların hüküm sürdüğü bir atmosferde şekillendiğini ve diğer kişiliklerin travmatik olaylarla baş edebilmek için bir koruma mekanizması olarak ortaya çıktığını savunmaktadır (Tamam, vd., 1996: 47). Travma sonrası meydana gelen dissosiyatif kimlik bozukluklarının, çocukların yaşadıkları olayları anmak istememeleri ve bu olaylardan uzaklaşmayı arzulamaları ile sıkı bir bağlantısı olduğu ifade edilebilmektedir. Çocuklar, maruz kaldıkları istismar gibi travmalar sonucunda çeşitli alterler oluşturmaktadırlar. Bu farklı alterler aracılığıyla da birey, çocukluk döneminde yaşadığı ve aklından silmek istediği travmatik durumlardan bu sayede kurtulma imkânı bulabilmektedirler (Soner & Aykut, 2017: 138).

Örneğin, Shirley Ardell Mason, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu (DKB) ile ilgili en bilinen vakalardan biri olarak kabul edilmektedir. Shirley'nin çocukluğu, annesinin yaşattığı istismar ve duygusal olarak ihmal edilme gibi ağır travmalarla doludur. Bu deneyimler, onun ruhsal sağlığını olumsuz yönde etkileyerek zihninde farklı kimliklerin oluşumuna yol açmıştır. Tedavi sürecinde, Shirley'nin toplamda 16 ayrı kişiliği olduğu öne sürülmektedir. Bu kişilikler, onun geçmiş travmalarını temsil etmekte ve her birinin kendine özgü özellikleri bulunmaktadır. Örneğin, Peggy cesur bir figürken, Vicky genç bir kızdır. Marcia, onun içindeki çocuk kimliğini temsil ederken, Helen daha olgun bir karakter olarak travmalarla başa çıkmaya çalışan bir kişilik olarak karşımıza çıkmaktadır (Kantrowitz & Mark, 1999). Shirley'nin durumu, DKB'nin karmaşıklığını ve bu bozuklukla mücadele eden bireylerin karşılaştığı zorlukları gün yüzüne çıkarırken, çocukluk travmalarının DKB'nin oluşumundaki etkisini de ortaya koymuş ve Shirley, psikoloji alanında kayda değer bir figür haline gelmiştir.

2.1.2.2. Genetik ve Biyolojik Etkenler

DKB'nin nedenleri birden fazla faktöre dayanmaktadır. DKB'nin psikososyal kökenleri arasında gelişimsel travmalar ve sosyal-bilişsel faktörler yer alırken, biyolojik unsurlar arasında travmaya bağlı nörobiyolojik tepkiler bulunmaktadır. Ayrıca, biyolojik olarak özelleşen nitelikler ve epigenetik süreçlerin de etkili olduğuna dair bir ihtimal söz konusu olarak görülmektedir (Dorahy, vd., 2014: 405).

Farklı çalışmalar, DKB ile genetik eğilim arasında bir ilişki olabileceğini göstermektedir. Örneğin, ikizlerle yapılan araştırmalar, DKB'nin genetik unsurlarının varlığını destekler niteliktedir. İkizlerin genetik benzerlikleri, dissosiyatif deneyimlerin belli bir oranda kalıtsal olabileceğini göstermektedir. Ancak, genetik faktörlerin DKB üzerindeki etkisi, genetik değişkenlik ile çevresel faktörlerin etkileşimi ile şekillenmektedir. Genetik eğilim, bireylerin travmaya karşı duyarlılığını etkileyebilmekte ve bu durum, dissosiyatif belirtilerin ortaya çıkmasında önemli bir etken olabilmektedir.

Fakat DKB üzerinde genetik açıdan doğrudan bir araştırma yapılmamıştır. Ancak, genel olarak dissosiyasyon ile özellikle çocukluk dönemindeki olumsuz deneyimler arasındaki genetik ilişkinin düşünülmesi, bu bağlantının var olabileceğini düşündürmektedir (Şar, 2018: 458). Mevcut kanıtlar, bu bozuklukların genetik yatkınlık ve stres, özellikle travmatik stres arasındaki etkileşimden kaynaklandığını göstermektedir, ancak altta yatan genetik ve biyolojik yatkınlıklar üzerinde yapılan çalışmalar yetersizdir (Rajkumar, 2022: 1087).

2.1.2.3. Psikososyal Faktörler

Dissosiyatif bozukluklar, psikiyatri alanında çevresel etkenlerle en çok ilişkili olan hastalıklardan biri olarak kabul edilmektedir. Dissosiyasyon, gelişimsel dönemlerde ve özellikle ergenlik öncesinde tekrar eden travmatik deneyimlerin duygusal olarak üstesinden gelme çabası olarak ortaya çıkmakta ve zamanla daha uyumsuz bir hale gelmektedir. Dissosiyasyonun genel olarak bilinen tanımı “bölünme” temelli olsa da, bu durumdaki her bireyin ruhsal bütünlüğü sağlama çabasını da göz önünde bulundurmak gerekmektedir (Şar, 2018: 453).

Dissosiyatif kimlik bozukluğu genellikle çocukluk dönemindeki olumsuz deneyimlerle ve ihmal ile istismara maruz kalmakla bağlantılıdır. Tehdit anlarında çıkmaza girme, önemli bir şeyin kaybı veya kaybetme riskinin oluşması ve kişide panik yaratan baş etme zorluğu gibi durumlar, hastalığın gelişiminde etkili faktörler olarak değerlendirilmektedir (Aktay & Hızlı Sayar, 2021: 51-52). Aile yapısının yanı sıra, toplumsal çevre de DKB'nın gelişiminde önemli bir faktör olmaktadır. Toplumun normları ve beklentileri, bireyin kimlik anlayışını şekillendiren temel unsurlar olarak görülmektedir. Ayrımcılık veya dışlama gibi sosyal baskılar, kişinin farklı kimlikler içinde kendini bulmasına yol açabilmektedir. Bu çerçevede, bireylerin maruz kaldığı sosyal stres kaynakları, ruhsal rahatsızlıkların ortaya çıkmasında etkili olabilmektedir. Bu tür olaylar, bireyin duygusal dayanıklılığını etkileyip kimlik algısında sarsıntılara neden olabilmektedir. Kişisel reddedilme, evlilik sorunları, maddi zorluklar ve kayıplar, dissosiyatif vakaların ortaya çıkmasında etkili olan unsurlardandır (Aktay & Hızlı Sayar, 2021: 51-52).

Bireyler psikososyal zorluklardan kurtulabilmek adına, dissosiyatif kimlik bozukluğunun temelini teşkil eden, ana kişiliklerden farklı olan yeni kimlikler geliştirme "alter oluşturma" yolunu tercih etmektedirler (Soner & Aykut, 2017: 128). Stresli yaşam olayları, DKB'nın gelişiminde bir başka önemli psikososyal etken olarak ön plana çıkmaktadır ve bireyin başa çıkma mekanizmalarını zorlayarak dissosiyatif belirtilerin ortaya çıkmasına etkide bulunmaktadır.

2.2. SİNEMA PERSPEKTİFİNDEN DKB

2.2.1. Sinemanın Psikolojik Bozuklukları Ele Almadaki Rolü

"Ne olursa olsun, toplumun zihinsel hastaya ve onu tedavi edene dair algısını şekillendirmede filmler ve televizyon önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır. " -Steven E. Hyler.

İnsanın algılama süreçleri arasında, görme duyusunun aktardığı bilgi kadar açık ve duyguları harekete geçiren başka hiçbir şeyin olmadığı söylenebilir. Filmi yapan kişiler, görsel bir zenginlik yakalayarak ses unsurlarıyla birleştirip sinemayı oluşturmaktadırlar. İzleyici, elde edilen ürünün sağladığı deneyimle transa geçmiş gibi

hissedip; kendini tam anlamıyla verme, konsantrasyon ve dikkat hali içinde bulmaktadır. Karakterlerin yaşadıkları zor durumları ve izleyiciye aktarılan hikâye, izleyiciyi adeta kendine çekmektedir. Bir film izlendiği zaman, seyirci ile film arasında anında bir bağlantı kurulmaktadır. Filmdeki görüntüler, izleyicinin aklına işlenirken, gösterimle ilgili teknik aksamın tamamı gözle görülmeyecek şekilde gizlenmektedir (Wedding & Niemic, 2016: 28-29).

20. yüzyılın başlarında film yapımcıları, "psikiyatri" adıyla anılan bir mesleği keşfettiler. Bu mesleğe olan ilgi, bu tema etrafında birçok filmin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Psikoloji ile ilgili teoriler, tedavi yöntemleri ve uygulayıcılar, sinemacılar tarafından kendi tarzlarıyla yeniden yaratılmıştır. Psikoloji ve sinemanın, genellikle insan davranışlarına ve normlardan sapmalara olan ortak ilgileri, psikiyatrinin sinema dünyasının yoğun ilgi alanı haline gelmesine yol açmıştır (Öner, 1989: 726).

Sinema ve psikoloji geçmişten günümüze birçok eser için işbirliği yapmıştır. Sinema, psikoloji alanından, oluşturulan karakterleri ve unsurları geliştirirken yararlanmış; psikoloji ise kendini somut bir biçimde ifade etme ihtiyacı duyduğunda filmlerdeki görselleri kullanmıştır (Köse, 2007: 1). İzleyiciler ise günlük yaşamlarındaki durumları anlamlandırmak, açıklamak ve başkalarıyla paylaşmak amacıyla izleyip etkilendikleri filmleri sıkça referans almaktadırlar. Bu sayede filmlerin etkileri, izleyiciler aracılığıyla diğer insanlara da ulaşmaktadır. Böylelikle önemli filmlerin toplumda yeni normlar, inançlar ve davranış biçimleri ortaya çıkarması olasıdır. Filmlerde ele alınan temalar, psikolojik ve sosyal etkileri nedeniyle büyük bir öneme sahiptir.

Sinemanın, insanın tecrübelerini ve duygusal hallerini yansıtmaya yeteneği, psikolojik hastalıkların daha iyi kavranmasına ve toplumda bu konuda bilinçlenmenin yükseltilmesine büyük bir katkı sunmaktadır. Sinema, yalnızca bir eğlence aracı olmaktan daha fazlasıdır; bireylerin ruh sağlığı meselelerini kapsamlı bir şekilde ele alan bir sanat dalı olarak dikkati çekmektedir. Filmler özellikle halkın zihinsel hastalıklara dair algısını etkileme konusunda önemlidir. Çünkü çoğu insan zihinsel olarak rahatsız kişilerin sorunlarından nispeten habersizdir sinema bir gösterim aracı olarak psikolojik rahatsızlıkların izleyiciye açık bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır (Wedding & Niemic, 2016: 28-29).

Bu bağlamda görülmektedir ki sinemanın temel işlevlerinden biri, kitleyi psikolojik sorunlar hakkında bilgilendirmektir. Film üreticileri, karakterlerinin karşılaştığı zorlukları ve bu süreçteki duygusal çatışmaları gerçekçi bir formda göstererek, izleyicilerin bu konulardaki bilgilerini artırmayı amaçlamaktadır. Özellikle yaygın psikolojik sorunlar olan depresyon, anksiyete, DKB ve şizofreni gibi durumlar sinemada ele alınarak, izleyicilere bu meseleler hakkında daha fazla bilgi edinme ve empati kurma fırsatı sunmaktadır.

Psikiyatrik bozuklukların sinematik temsili, patolojik durumların daha iyi anlaşılmasını mümkün kılar. Bu ise sinemaya zengin bir içerik kazandırırken, izleyicilere bu konularda bilgi verme fırsatı sunar. Sinema, rahatsızlıkların fark edilmesi ve bu tür durumlarda ne gibi adımlar atılması gerektiği hakkında izleyicilere bilgi ve rehberlik edebilir. Bu tür durumlar için sunulacak psikolojik destekler, destek sağlayan kişilerin tutumları, tedavi yaklaşımları ve insanların yararlandığı konularda sinemanın aydınlatıcı bir işlevi olabilmektedir (Öner, 1989: 727).

2.2.1.1. Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu ve Sinema İlişkisi

Psikoloji ve sinema, birbirine bağlı, birbirini etkileyen ve birbirini destekleyen iki alandır. Sinema, psikoloji biliminden sıkça yararlanmaktadır. Bu çerçevede psikopatolojiler de filmlerin temel konusu olarak sinemada yer almaktadır (Altınışik & Demirbaş, 2022: 126). Sinema, insan deneyimlerini yansıtan ve toplumsal algıları şekillendiren etkili bir sanat biçimi olarak değerlendirilmektedir. Ruhsal rahatsızlıkların sinema içerisinde yer alması, karakterlerin derinlik ve karmaşıklıklarını izleyiciye aktarma noktasında önemli bir araç olarak görülmektedir. Sinema, izleyicilere ruhsal rahatsızlık yaşayan karakterlerin iç dünyasını, çatışmalarını ve değişim süreçlerini sunarak empati kurma imkânı tanımaktadır. Bu tür karakterler, izleyicilere sadece rahatsızlığın kendisini değil, aynı zamanda bu durumun birey üzerindeki etkilerini de göstermektedir. Sinemasal hikâye yapılandırmasında, psikanalize dayalı kavramlar ve örneklerin önemli kaynaklar olarak kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bilinçdışı kavramına ve zihinsel katmanların derinliklerine ulaşma imkânı sunan psikanaliz, ilgi çekici hikâyeler yaratma açısından zengin bir potansiyele sahiptir. Senaryo oluşturma ve karakterlerin derinlemesine işlenmesi gibi yaratıcı süreçlerde de psikanalize başvurulduğu görülmektedir (Yılmaz & Candan, 2018: 2410).

Dissosiyatif kimlik bozukluğu olarak adlandırılan ruhsal bozukluk ise karmaşık ve ilgi çekici yapısı itibariyle sinema sektöründe film yapanlar tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. DKB'nin sinema üzerindeki yeri, karakterlerdeki içsel çatışmaları ve psikolojik derinlikleri incelemek için etkili bir yöntemdir. Sinema, izleyicilere DKB ile ilgili karakterlerin içsel yaşantılarını göstererek, bu durumun karmaşık yapısını ve birey üzerindeki yansımalarını sergilemektedir (Yılmaz & Candan, 2018: 2409). Örneğin, "Fight Club" (1999) filminde ana karakterin farklı kimlikleri arasındaki çatışmalar, izleyicilere DKB'nin karmaşık yapısını kavrama fırsatı sunmaktadır. Bu tür görseller, izleyicilerin ruhsal sorunlar hakkında daha fazla bilgi edinmeleri ve bu konudaki önyargılarını sorgulamaları konusunda yardımcı olabilmektedir. Yanık, film üzerine *"Film anlatıcı' karakteri üzerinden izleyiciye çetrefilli bir öykü kuruyor ve DKB sürprizini elbette sona saklıyor. Anlatıcı'nın tanımadığı insanların kendisini tanıyor olması, ilk defa gittiği birçok yerde tanıdıklık hissini (dejavu) yaşaması, 'Daha önce burada bulunmuştum sanki' düşüncesini zihninden atamıyor oluşu; amnezi sürecini yaşayan DKB danışanlarının şaşkınlıklarını, ne yapacağını bilememe halini ve anlam verme sürecini yansıtmaya açısından oldukça başarılı"* şeklinde yorum yapmaktadır (Yanık, 2017).

Film, izleyicilere yalnızca ruhsal bozukluğun tanımını değil, aynı zamanda toplumsal normlarla bireysel kimlik arasındaki mücadeleyi de aktarmaktadır. Sinema, DKB'yi işlerken hem öğretici hem de düşündürücü bir platform sunmaktadır. Filmler, bu bozukluğun karmaşık yapısını görsel ve duygusal bir deneyimle izleyiciye yansıtırken, toplumsal duyarlılığı artırmaya da katkıda bulunmaktadır. Ancak, sinemanın DKB'yi yansıtmaya şekli, gerçeklik ve duyarlılık açısından titizlikle değerlendirilmelidir. Doğru bir biçimde sunulduğunda, sinema, DKB'nin daha iyi anlaşılmasına ve bu durumun birey ile toplum üzerindeki etkilerinin kavranmasına önemli bir katkı sağlama potansiyeline sahiptir. Bu, sinemanın sadece eğlence aracı değil, insan psikolojisini anlama konusunda güçlü bir araç olduğunu bir kez daha ortaya koymaktadır.

Sinemanın DKB'yi ele alması açısından bir diğer önemli özellik ise toplumsal algıları şekillendirme yeteneğidir. Sinema her ne kadar izleyicinin bu ruhsal bozukluğu anlamasına katkı sağlasa da DKB'nin genellikle korkutucu veya garip bir şekilde sunulması, bu durumu yaşayan bireylerin damgalanmasına neden olmaktadır (Sancak, vd., 2015). Örneğin "Split" (2016) filmi, DKB'yi dramatize ederek, toplumda bu bozukluk

hakkında yaygın yanlış anlamaları pekiştirebilmektedir. Bu tür dramatik temsiller, izleyicilerin DKB ile ilgili algılarını olumsuz etkileyebilmekte ve ruhsal rahatsızlıklar hakkında hatalı bilgiler yayılmasına yol açabilmektedir. Yine *Yanık*, bu konu hakkındaki fikirlerini “*Dissosiyatif kimlik bozukluğunu ele alan filmlerin büyük çoğunluğu, danışanların sıradan yaşamlarını abartılı ve marjinal biçimde sinema perdesine aktardığından, filmler yaygın klinik tabloyu yansıtmak konusunda başarısız kalıyor, filmlerin gerçekçilik yönü büyük hasar alıyor*” şeklinde belirtmektedir (Yanık, 2017) Bu nedenle, sinemanın DKB'yi işlerken dikkate alması gereken bir denge bulunmakta; etkileyici bir anlatım sunmayı hedeflerken aynı zamanda toplumsal farkındalığı artırmalıdır.

2.2.1.2. Gerçek Hayat Vakalarının Sinemaya Yansımaları

Gerçek kavramı, felsefe tarihçileri tarafından “en geniş anlamıyla, dış dünyada nesnel bir şekilde var olan varlık, var olanların tamamı, mevcudiyet gösteren her şey; bilen insan zihninden bağımsız gerçekliği olan varlıkların tümü” şeklinde tanımlanmaktadır (Demirel, 2022: 250). Gerçeklik diğer birçok alanda olduğu gibi sanat dünyasında da kendine yer edinmektedir. Bilinçten bağımsız bir şekilde mevcut olan gerçekliği, yani doğayı, hayatı ve insanları olduğu gibi nesnel bir biçimde anlama ve yansıtma isteği, insanlık tarihinin birçok döneminde var olmuştur. Binlerce yıl önceki mağara resimleri, aktarım yoluyla yayılan efsaneler, masallar, mitolojiler, şarkılar, tablolar, heykeller ve benzeri eserlerin, insanların bu arzu ve çabasından kaynaklandığı söylenebilmektedir (Olgunsoy, 2021: 119). Sinema da gerçeklik olgusunu kullanma konusunda yüksek potansiyele sahip alanlardan biridir. Çünkü sinema istek dışı hile yapmaz, kameranın sağladığı görüntüler bir hareketin gerçek yaşamda olduğu biçimiyle birbirini izleyen aşamaların kaydedildiği görüntülerin bütünüdür. Kamera, yaşamın yüzeyindeki detayları yakalamada benzersiz bir araçtır. Kamera, yüzleri, sokakları, doğa manzaralarını, kalabalıkları ve onların eylemlerini gösterebildiği gibi, davranışların inceliklerini de güçlü bir şekilde ortaya koyabilmektedir (Armes, 2011: 18-20).

Sinemada gerçek hayata ait olayların yer alması, özellikle DKB gibi karmaşık psikolojik rahatsızlıkların aktarımında önemli bir yer tutmaktadır. Sinemadaki DKB olayları genellikle gerçek hayattan alınan hikâyelerden veya klinik örneklerden yola çıkarak ele alınmaktadır. Bu tür filmler, bu ruhsal bozukluğun karmaşık doğasını ve

bireyler üzerindeki etkilerinin daha iyi kavranabilmesi açısından bir fırsat sağlamaktadır. Sinema, bu tür durumları ele alırken yalnızca klinik bir durumu yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda bu bozukluğun bireyin hayatı üzerindeki derin etkileri ile toplumun bu konudaki algısını da sorgulatabilmektedir (Öner, 1989: 725).

DKB üzerine yapılan, 1976 yılında gösterime giren ve Daniel Petrie tarafından yönetilen Sybil filmi, bilinen ilk DKB vakasının yaşamını konu almaktadır (Satıroğlu, 2021). Sybil, DKB gibi karmaşık bir psikolojik durumu sinemada gerçek yaşam olayları aracılığıyla nasıl ele alabileceğini gösteren önemli bir örnektir. Sybil öncelikle 1973'te Flora Rheta Schreiber tarafından kaleme alınan ve altı milyonun üzerinde satan bir kitap olarak karşımıza çıkmaktadır. Kitap Minnesota'da yaşayan Shirley Ardell Mason adında bir genç kadının yaşamını konu almaktadır.

Shirley Ardell Mason küçük yaşta annesinin vahşice istismarına maruz kalan ve bunun sonucu olarak 16 farklı kişilik geliştiren bir genç kızdır (Nathan, 2012: 28). Shirley Ardell Mason, yetişkinliğinde DKB tanısı almış olup bu durumla başa çıkmak için psikiyatrist Dr. Cornelia B. Wilbur ile uzun süreli bir tedavi sürecine başlamıştır. Tedavi sürecinde Mason, çeşitli kişiliklerinin varlığını keşfetmiş ve bu kişiliklerin geçmişteki travmalardan kaynaklandığını fark etmiştir. Dr. Wilbur'un sabırlı ve anlayışlı yaklaşımı, Mason'un iyileşme sürecinde önemli bir etki yaratmıştır. Schreiber'in, Mason'un yaşamını konu aldığı Sybil adlı kitabından üç yıl sonra kitap, başrolde Sally Field'in yer aldığı bir televizyon filmine dönüştürülmüştür (Nathan, 2012: 29).

Sybil'in yayınlanmasından önce, DKB'nin oldukça nadir görülen bir sağlık durumu ve özellikle de sıradışı bir psikiyatrik durum olduğuna inanılmaktadır. 1970 yılı itibarıyla dünya genelinde belgelenmiş 80'den az DKB örneği bulunmaktadır. Ancak, Sybil'in hikâyesinin kitap olarak yayımlanması ve sinemaya uyarlanması ardından, DKB vakalarının sayısında aniden bir artış gözlemlenmektedir. Henüz 1986 yılına gelmeden ise yaklaşık 6.000 DKB vakası rapor edilmiştir. Sybil'in etkisi yalnızca vaka sayısının artmasıyla sınırlı kalmamıştır; Spanos'un (1994) belirttiği gibi, Sybil'den önce DKB'si bulunan bireyler arasında çocuk istismarı geçmişine dair bildirimler çok azdır. Bununla birlikte, Sybil sonrası çocukluk çağında ağır istismar, DKB'nin klinik profilinde neredeyse standart bir durum haline gelmiş ve bazı uzmanlar bunu rahatsızlığın ortaya

çıkması için vazgeçilmez bir şart olarak görmeye başlamıştır (Wedding & Niemic, 2016: 234).

Gerçek hayat vakalarının sinemaya yansımalarına bir diğer bir örnek ise *The Three Faces of Eve* (1957) filmidir. Film psikiyatristler Corbett H. Thigpen ve Hervey M. Cleckley'nin aynı adlı romanında uyarlanmış, 1950'li yıllarda tedavi gören "Eve" adıyla bilinen bir hastanın yaşam öyküsüne dayanmaktadır. Filme konu olan, gerçek adıyla Chris Costner Sizemore, gençlik döneminde ağır travmalar yaşamış bir bireydir. Henüz iki yaşındayken tanık olduğu bir kaza ve ardından gelen duygusal istismar, zihninde farklı kişiliklerin oluşmasına yol açmaktadır. Bu kişilikler, Sizemore'un travmatik olaylarla başa çıkma yolu olarak gösterilmektedir.

Sizemore'un üç temel kişiliği vardır: Eve White, Eve Black ve Jane. Eve White, sakin, içe dönük ve sorumluluk sahibi bir karakter iken, Eve Black ise tam tersi bir biçimde, dışa dönük, özgürlükçü ve zaman zaman agresif tavırlar sergileyen bir karakter olarak görülmektedir. Jane ise bu iki kişiliğin birleşiminden oluşmuş daha dengeli bir yapıya sahiptir. Her bir kişilik, Sizemore'un yaşamının farklı yönlerini temsil etmekte ve onun travmalarıyla baş etme yöntemini yansıtmaktadır. Nunnally Johnson tarafından yönetilen bu siyah beyaz film izleyiciyi, DKB ile mücadele eden bir kadına dair gerçek bir hikâyeye hazırlamaktadır (Wedding & Niemic, 2016: 238).

2.2.2. Sinematografik Tekniklerle DKB'nin Anlatımı

Sinema, görsel ve işitsel öğeleri bir araya getirerek izleyicilerin duygusal ve zihinsel katılımını amaçlayan bir sanat dalıdır. Bu çerçevede, sinemanın anlatı yapısı izleyiciyi ikna etmede önemli bir işlev üstlenmektedir. İzleyiciyi ikna etmek, yalnızca bir hikâyeye anlatmaktan ibaret değildir; aynı zamanda izleyicinin düşüncelerini, hislerini ve davranışlarını etkileme gayretidir. Sinema, gerçekliğin birebir yansıması ya da gerçekliğin temsili değildir. Sinema kendi evreni içerisinde, kendine özgü diliyle izleyiciye farklı evrenler sunmaktadır. Burada en önemli husus, izleyiciyi bu evrenlere inandırmaktır (Güngör, 2022: 78). İzleyicinin duygusal katılımı, bu ikna sürecinin vazgeçilmez bir parçasını oluşturmaktadır. Duygusal tepkiler, izleyicinin hikâyeye olan ilişkisini güçlendirmektedir. Film müziği, diyaloglar, kurgu, renk, kompozisyon vb. sinematografik öğeler izleyicinin hissettiği duygusal durumu etkileyen öğeler arasında

bulunmaktadır. Bu unsurların kullanımı, izleyicinin hikâyesinin gelişimine ve karakterlerin yaşadığı olaylara daha fazla katılım göstermesini ve öyküye ikna olmasını sağlamaktadır (Tuğan, 2017: 223).

DKB ise bireylerin kimlikleri ve bilinç halleri arasındaki parçalanmayı tanımlayan karmaşık bir psikolojik durumdur. Sinema, bu tür psikolojik bozuklukları etkili bir şekilde göstermek, izleyiciyi karakterde var olan psikolojik bozukluğa inandırmak ve izleyiciyi etkilemek amacıyla çeşitli sinematografik unsurlardan faydalanabilmektedir. Ruhsal bozuklukların konu olarak merkeze alındığı filmler merak duygusunu daima canlı tutmaktadır. İzleyicilerin zihinlerini bulanıklaştırmak için olay örgüsü ikinci anlatılarla ya da flashbacklerle izleyiciye aktarılmaktadır (Kaçar, 2022: 106). DKB'yi izleyiciye aktarırken kullanılan görsel stil, izleyicinin karakterin psikolojik durumunu deneyimlemesine imkân tanımaktadır. Örneğin, kullanılan kamera açıları ve sahne düzenlemeleri, karakterin içsel çatışmalarını ve değişik kimliklerini temsil edebilmektedir. DKB yaşayan bir karakterin bakış açısından çekilen dar açılar, izleyicide endişe ve belirsizlik duygusu yaratırken, geniş açılar farklı kimliklerin ifadesini ön plana çıkarabilmektedir (Yılmaz, 2020: 26).

Bir film ile örnek verilecek olursa DKB'ye dair derinlemesine bir inceleme sunan Sybil (1976) filmi dikkate alınabilir. Filmde, Sybil'in (Sally Field) değişik kimlikleri arasında geçiş yaptığı anlarda sık sık yakın plan çekimler kullanılmaktadır. Bu çekim açıları, izleyicinin Sybil'in yüzündeki ifadeleri ve duygusal durumunu yakından görmesini sağlamaktadır. Her bir kimlik için farklı duygusal tepkiler, bu yakın planlar sayesinde daha net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Diğer bir açıdan, Sybil'in içsel çatışmalarını ve farklı kimliklerini keşfettiği sahnelerde ayna perspektifleri tercih edilmektedir. Aynalar, Sybil'in kendisiyle yüzleşmesini ve değişik kimliklerinin ortaya çıkışını temsil etmektedir. Bu yöntem, izleyicinin karakterin karmaşık psikolojik durumunu daha iyi kavramasına yardımcı olmaktadır. Sybil'in farklı kimlikleri arasında değişim yaşadığı sahnelerde, hareketli kameralar kullanılarak bu geçişlerin enerjisi ön plana çıkarılmaktadır. Bu hızlı değişim anları, izleyicide bir belirsizlik hissiyatı oluşturarak karakterin karmaşık psikolojik durumunu daha çarpıcı bir şekilde açığa çıkarmaktadır.

Diğer taraftan DKB gibi bir ruhsal bozukluğu izleyiciye sunarken onları ikna aşamasında renklerin rolü büyük önem taşımaktadır. Renk, sinematik ifade biçimine zenginlik katmaktadır. Sinema tarihinde her dönemde, yönetmenler tarafından kullanılan önemli bir element olmuştur (Kırık, 2013: 82). Öncelikle renklerin duygusal anlamda bireyler üzerindeki etkisi evrensel olarak kabul görmüş bir gerçektir. Canlı kırmızılar, turuncular ve sarılar bireyleri harekete geçirmeye yönlendirirken, maviler ve yeşiller genellikle daha huzurlu hissedilmesine yol açmaktadır. Bu sebeple, renkler duyguları yansıtmak ve hatta bunları ortaya çıkarmak için bir araç olabilmektedir (Erim, 2016: 12).

DKB vakalarının sinemada gösteriminde de renkler, izleyiciyi etki altına alma noktasında sıklıkla kullanılan bir araçtır. Renklerin kullanımına ilişkin yine Sybil (1976) filmi üzerinden bir örnekle ilerlenebilir. Film incelendiğinde, Sybil'in çeşitli kimlikleri belirli renklerle temsil edilebildiği görülmektedir. Çocuksu kimliklerin genellikle pembe ve sarı gibi daha açık ve neşeli tonlarda betimlendiği görülürken, Vicky gibi daha karamsar ve olumsuz kimliklerin koyu mavi siyah gibi koyu renklerle tasvir edildiği görülmektedir. Bu renk farklılıkları, izleyicinin her kimliğin özelliklerini ve ruh halini kavramasına yardımcı olmaktadır.

DKB gibi karmaşık bir psikolojik durumun yapısını, karakterin yaşadığı zorlukları ve bu ruhsal bozukluğun psikolojik derinliğini izleyiciye etkileyici bir biçimde iletmek ve sergilemek, kullanılan sinematografik teknikler aracılığıyla mümkündür. Bu tür yöntemlerin kullanımı, izleyicilerin karakterle kurduğu bağı pekiştirirken, filmdeki temaların ve duygusal derinliğin daha iyi kavranmasına imkân tanımaktadır. Sinematografik yöntemlerin ustaca uygulanması sayesinde, karakterin içindeki çatışmalar ve çoklu kimlikler başarılı bir biçimde ortaya koyulmaktadır.

2.2.2.1. DKB'nin Sinemadaki Sosyal Etkileri

DKB, sinema sektöründe sıkça işlenen bir tema olmasına rağmen, bu temalar genellikle abartılı ve yanlış yoruma açık şekillerde izleyiciye sunulmaktadır. Filmlerde DKB'nin aşırılıkla ele alınması, toplumda mental hastalıklara dair olumsuz kalıpların yayılmasına yol açarken, aynı zamanda bu bozukluğu yaşayan kişilerin karşılaştığı gerçek güçlüklerin göz ardı edilmesine sebep olmaktadır. DKB ve diğer ruhsal rahatsızlıklar hakkında yapılmış pek çok araştırmaya rağmen, bu gelişmeler sinemaya pek fazla

yansımamıştır. Birçok yapım, ruhsal hastalıkları dramatik bir şekilde sergileyerek suç ve şiddeti ön plana çıkartmaktadır. Toplumun DKB ile ilgili görüşleri ve algıları büyük ölçüde bu tür filmlerden etkilenmekte olup, bu durum yanlış bilgiler, önyargılar ve bu ruhsal bozukluklara sahip kişilere karşı olumsuz tutumların oluşmasına sebep olmaktadır. Bu nedenle, filmlerin DKB'nin gerçek doğası hakkında daha fazla bilgi sunarak izleyicilerin ruhsal rahatsızlıklar konusunda daha az olumsuz düşünceyle daha iyi bilgilendirilmeleri açısından önem taşımaktadır (Poliakova, 2024).

Sinema gibi geniş kitleleri etkileyen bir sanat dalının bu konuda olumsuz bir yaklaşım sergilemesi, elbette ki toplumda ruhsal rahatsızlıklara dair önyargıları ve negatif tutumları güçlendirmektedir. Aynı şekilde, bu gücü olumlu ve damgalamaya karşı bir duruş sergilemek için kullanmak mümkündür. Bu alanda atılacak adımlar, toplumsal seviyede psikiyatrik hastalar ve bu hastalıklarla ilgili damgalama ve olumsuz tutumların ortadan kaldırılmasına yardımcı olabileceği gibi, bireysel düzeyde de bu filmleri izleyen psikiyatri hastalarının hissedebilecekleri damgalanma, dışlanma ve ötekileşme yüzünden toplumdan uzaklaşmalarını ve tedavi arayışlarını azaltmalarını engelleyebilir (Sancak, vd., 2015).

2.2.3. Sinemada Ruhsal Durum Bozukluklarının Anlatımını Ele Alan Çalışmalar

Bu bölümde, ruhsal durum bozukluklarının sinemada nasıl temsil edildiğine dair bazı çalışmalar incelenecektir. Literatürde yer alan ve incelenen çalışmalar, sinema sanatının ruhsal bozuklukları nasıl yansıttığını ve bu yansımaların sinematik anlatımda nasıl yer bulduğunu göstermektedir. Bunun yanı sıra, bu araştırmalar, ruhsal durum bozukluklarının sinemada nasıl ele alındığını ve bu yaklaşımın toplumsal bilinç üzerindeki etkilerinin anlaşılmasına olanak tanımaktadır.

Kurt'un 2020 yılında yapmış olduğu "Betty Blue Filminin Sınırdaki Kişilik Bozukluğu çerçevesinde Değerlendirilmesi" adlı çalışmada, Philippe Djian'ın romanından uyarlanan 1986 yılı yapımı "Betty Blue" filminin kadın ana karakterinin sınırdaki kişilik bozukluğu çerçevesindeki davranış bozukluklarını klinik terminolojiyle incelenmesi amaçlanmaktadır. Sınırdaki kişilik bozukluğu, kişilerarası ilişkiler, benlik imajı, duygusallık ve dürtüsellik gibi alanlarda belirgin sorunlarla karakterize edilmektedir.

Bu çalışma, Betty karakterinin karmaşık ruh halini ve davranışsal örüntülerini, sinema ve psikopatoloji ilişkisi çerçevesinde ele alarak, bu bozukluğun birey üzerindeki etkilerini incelemeyi hedeflemektedir.

Araştırma yöntemi olarak literatür çerçevesinde film analizi tercih edilmiş ve Betty karakterinin davranış ve tutumları üzerinden sınırdaki kişilik bozukluğunun belirtileri ayrıntılı bir şekilde gözlemlenmiştir. Çalışmada, Betty'nin terk edilme korkusu, kimlik karmaşası, dürtüsel davranışları ve duygusal tutarsızlıkları gibi belirtiler detaylı bir şekilde incelenmiştir. Nihayetinde Betty karakterinin sınırdaki kişilik bozukluğuna dair tüm klinik tabloları yoğun bir şekilde gösterdiği ve bu durumun onun yaşamındaki karmaşık ilişkiler ve içsel çatışmalarla nasıl etkileşimde bulunduğu ortaya konmuştur. Ayrıca, film aracılığıyla izleyicilere ruhsal bozuklukların daha iyi anlaşılmasına yönelik önemli bir bakış açısı sunulmuştur.

Baki'nin 2023 yılında yapmış olduğu “Sinemada Bipolar Bozukluk Temsilleri” adlı çalışmada, sinemada bipolar bozukluğun temsillerinin ne denli gerçekçi olduğunun incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışmada, bipolar bozukluğu konu alan 14 film, W. A. Scott'un davranış bozukluklarını tanımlama teorisi, mani ve depresyon belirtileri ile karakterlerin bireysel özellikleri doğrultusunda incelenmiştir. Çalışmada, nicel veriler kullanılmış olup betimsel analiz yöntemini kullanarak, bu filmlerin bipolar bozukluğun tıp bilimindeki tanımına ne denli uygun şekilde yansıttığını ortaya koymayı hedeflemiştir.

Yapılan çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, incelenen filmlerin büyük bir kısmının (%92,85) bipolar bozukluğu tıp biliminin tarif ettiği şekliyle doğru bir şekilde temsil ettiğini göstermektedir. Filmlerdeki karakterlerin çoğu, mani ve depresyon belirtilerinin yanı sıra sosyal uyumsuzluk, akıl hastanesinde yatma ve tecrit edilme gibi davranışsal sorunlar sergilemektedir. Ayrıca, filmlerde mani belirtilerinin daha belirgin olduğu, depresyon belirtilerinin ise daha az işlendiği tespit edilmiştir. Bu durum, bipolar bozukluğu olan kişilerin toplumda nasıl algılandığı üzerine önemli bir tartışma başlatmakta ve damgalama sorununu gündeme getirmektedir. Sinemanın, bipolar bozuklukla ilgili hatalı veya eksik temsiline, bu rahatsızlığı yaşayan kişiler üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Hasbay'ın 2021 yılında yapmış olduğu, “Mental Hastalıkların Sinemada Kullanımı: Split Filmi İncelemesi” adlı çalışmada, Split filminin ruhsal bozukluklar

üzerindeki etik ve ahlaki çerçevedeki tutumunun incelenmesi ve Split filmi örneği üzerinden sinema sektörü içinde üretilen veya üretilecek olan tüm filmlerin ruhsal bozukluklara olan yaklaşımını en iyi hale getirecek unsurların değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Çalışma, sinemanın zamanla ruhsal hastalıkları nasıl ele aldığını, bu konuların toplumsal etkilerini ve izleyicilerin algısını nasıl şekillendirdiğini vurgulamaktadır. Araştırma, ruhsal hastalıkların medya aracılığıyla genellikle eğlence veya korku unsurları olarak kullanıldığını, bunun sonucunda bu hastalıklara sahip bireylerin olumsuz bir şekilde damgalanabileceğini ortaya koymaktadır. Çalışmaya göre, "Split" filmindeki Kevin karakterinin DKB'si, mevcut literatürdeki tanımlara uygun olmaktan uzak ve yüzeysel bir şekilde yansıtılmakta; bu durum, DKB hastalarının toplumda nasıl algılandığını olumsuz etkileme potansiyeline sahiptir.

Çalışmanın yöntemi, literatür taraması, literatür çerçevesinde film analizi ve metin analizi temellidir. Araştırmacı, DKB'nin tanımını, belirtilerini ve tedavi süreçlerini inceleyerek, "Split" filmindeki karakterlerin bu çerçevede nasıl sunulduğunu analiz etmiştir. Kevin karakterinin içsel çatışmaları, alterleri ve bu alterlerin toplum üzerindeki sonuçları detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Ayrıca, filmdeki karakterlerin davranışlarının ve DKB'nin yansıtılış biçiminin bilimsel gerçeklerle ne kadar örtüştüğü sorgulanmıştır. Bu çalışma, filmdeki DKB temsiline izleyicilerde yarattığı yanıltıcı algılar ve bu algıların toplumsal sorunlara yol açma olasılığını da tartışmaktadır.

Yapılan çalışma, sinema endüstrisinin ruhsal hastalıkları ele alırken daha etik ve duyarlı bir yaklaşım izlemesi gerektiğini önermektedir. Araştırmacı, film yapımcılarının DKB gibi karmaşık psikolojik rahatsızlıkları daha doğru ve bilimsel verilere dayalı bir biçimde işlenmesinin önemini vurgulamaktadır. Ayrıca, DKB'nin sadece korku veya eğlence unsuru olarak kullanılması, toplumda bu hastalıklara dair yanlış anlamaların pekişmesine ve izleyicilerin DKB hastaları hakkında olumsuz bir algıya sahip olmasına neden olabileceği belirtilmektedir. Bu çalışma çerçevesinde, film yapımcılarına ruhsal hastalıkları işlerken uzman görüşlerine başvurmaları ve etik değerlere özen göstermeleri tavsiye edilmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİSSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE SİNEMATOGRAFİK ANLATIM: FİLMLERDE RUHSAL DURUMLARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Çalışmanın bu bölümünde araştırma amacı, önemi ve alana katkısı ifade edilerek araştırmanın kapsam ve varsayımlarına değinilecektir. Sonrasında araştırmayı yürütürken kullanılan yöntem ve benimsenen yaklaşımlar ele alınarak çalışmanın detaylarına yer verilecektir. Son olarak araştırmaya konu olan filmlerin analiz süreçleri sonucunda elde edilen bulgulara yer verilecektir.

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI

Sinema filmlerinin değerlendirilmesi günümüze kadar bir çok açıdan ele alınarak sunulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma kapsamında da sinema filmlerinin sinematografik açıdan değerlendirme yapılmıştır. Filmlerin sinematografik açıdan değerlendirilmesinde daha önceki bölümlerde değinilen sinematografik unsurlar dikkate alınarak yapılmaktadır. Alanyazında genellikle spesifik bir konu ele alınarak bu konu üzerinde yapılmış filmlerin sinematografik unsurlar açısından değerlendirmesine yer verilmiştir. Yapılan literatür araştırmalarından hareketle psikolojik durumların ele alındığı filmlerin hem genel değerlendirmesi hem de sinematografik unsurlar açısından yapılan değerlendirme çalışmalarının sınırlı sayıda olduğu görülmüştür. Diğer taraftan sinematografik değerlendirme yapılan çalışmalarda psikolojik durumlar ele alınsa da özellikle DKB'nin ele alındığı çalışmalar yok denecek kadar az ele alındığı söylenebilir.

Bu çalışmanın amacı, ruhsal bozukluklar ve DKB'nin sinema sanatında nasıl konu edildiğini incelemek ve bu bağlamda söz konusu bozukluğun bireyde ortaya çıkan ruhsal durumlarının filmlerde hangi sinematografik öğeler ve anlatım teknikleri aracılığıyla görselleştirildiğini ayrıntılı bir şekilde analiz etmektir. Çalışmada ayrıca, bu görselleştirme biçimlerinin seyirciye aktarılan anlam dünyası üzerindeki etkileri değerlendirilecek, sinematografik tercihlerin psikolojik gerçeklikle ne ölçüde örtüştüğü ifade edilerek ve DKB'nin sinemadaki temsillerine ilişkin daha bütüncül bir anlayış ortaya konulmaya çalışılmıştır.

3.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ VE ALANA KATKISI

DKB'nin sinemadaki temsilleri, yalnızca klinik bir olgunun görselleştirilmesi değil, aynı zamanda psikoloji, psikanaliz ve kültürel çalışmaların kesişiminde ele alınması gereken bir inceleme alanı sunmaktadır. Özellikle sinema bağlamında bakıldığında, anlatı kuramı, göstergebilim, psikanalitik film teorisi ve temsil teorisi, ruhsal bozuklukların sinemasal dile nasıl aktarılabileceğini anlamada önemli teorik dayanaklar sağlamaktadır. Bu çalışma, söz konusu teorik çerçevelerden hareketle DKB'nin görsel ve işitsel öğeler üzerinden inşa edilen sinemasal temsillerini çözümleyerek, hem sinema diline hem de psikolojik gerçekliğe yönelik derinlemesine bir kavrayış geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu araştırma, hem sinema çalışmalarına hem de ruh sağlığı alanındaki disiplinlerarası tartışmalara katkı sunacak nitelikte olarak görülebilir. Sinema sanatının psikolojik bozuklukların toplumsal algısını nasıl şekillendirdiğine ilişkin yeni bir bakış açısı geliştirilerek, hem film yapımcıları hem de akademisyenler için daha sağlıklı ve gerçekçi temsil biçimleri konusunda rehber niteliğinde çıkarımlar sağlanacaktır.

Bu araştırma, sinema çalışmalarına teorik düzeyde yeni bir katkı sunma potansiyeline sahiptir. Bir yandan film analizinde kullanılan sinematografik öğeleri, diğer yandan da psikodinamik ve psikanalitik açıklamaları bütünleştirerek, disiplinlerarası bir çözümleme modeli önermektedir. Böylelikle, yalnızca sinemada DKB temsillerinin eleştirisini yapmakla kalmayıp, aynı zamanda ruhsal durum ve bozuklukların sanatsal diller aracılığıyla nasıl yeniden üretildiğine ilişkin daha geniş bir teorik tartışmaya kapı aralamaktadır. Bu yönüyle çalışma, hem sinema değerlendirmeleri hem de psikoloji ve kültürel temsil teorileri açısından özgün ve bütüncül bir perspektif sunmaktadır.

Sinemadaki DKB temsilleri çoğu zaman abartılı, gerçeklikten uzak ya da yalnızca estetik bir unsur olarak kullanılmıştır. Bu çalışma, söz konusu bozukluğun sinematografik öğeler aracılığıyla nasıl görselleştirildiğini sistematik biçimde inceleyerek, sinema ve psikoloji kesişiminde önemli bir boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.

3.3. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bu araştırmanın gerçekleşme sürecinde birtakım sınırlılıklar göz önünde bulundurulmuştur. Öncelikle, inceleme kapsamına alınan filmler belirli bir dönemi temsil

ettiği için farklı dönemlerde üretilen yapımların içerdiği sinematografik ve tematik çeşitlilik araştırmaya dâhil edilememiştir. Bu durum, elde edilen bulguların tarihsel olarak genellenebilirliğini sınırlamaktadır. Ayrıca, çalışmada seçilen filmler yalnızca belirli türdeki ruhsal durumlara odaklandığı için diğer psikiyatrik bozuklukların sinemadaki temsilleri kapsam dışında bırakılmıştır. Diğer taraftan sinema filmlerinin doğası gereği yönetmenlerin, senaristlerin ve yapımcıların sanatsal tercihlerinin anlatıyı biçimlendirmede önemli bir rol oynadığı göz önünde bulundurulmalıdır. Dolayısıyla, filmlerdeki ruhsal durumların sunum biçimleri yalnızca bilimsel ya da klinik gerçekliklerle değil, aynı zamanda estetik kaygılar, ticari hedefler ve kültürel normlarla da şekillenmektedir. Bu faktörler, analiz edilen sahnelerin yoruma dayalı değerlendirilmesinde öznel unsurların etkisini artırabilmektedir.

DKB'nin sinematografik öğeler aracılığıyla nasıl görselleştirildiği incelenirken, analiz alanını fazla genişletmeden, bozukluğun görsel temsilini en doğrudan etkileyen sinematografinin temel öğelere yer verilmiştir. Sinematografinin diğer teknik boyutları araştırmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. Bu tercihin ana sebebi, temel öğeler üzerinde yoğunlaşarak hem araştırmanın sınırlarını netleştirmek hem de daha sistematik ve tutarlı bir çözümleme imkânı sunmaktır.

Son olarak, çalışmanın bulguları kullanılan yöntemsel çerçeve ile sınırlıdır. Nitel içerik analizine dayalı yorumlar araştırmacının bakış açısına bağlı olarak farklılaşabileceğinden nicel içerik analizi, seyirci alımlama çalışmaları ya da karşılaştırmalı kültürel incelemeler kapsamında ortaya konulabilecek bulgular ile daha çeşitli sonuçlara ulaşılabilecektir.

3.4. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu araştırma, sinemada dissosiyatif kimlik bozukluğu ve diğer ruhsal bozuklukların görsel anlatımını incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi deseni kullanılmıştır. Seçilen örnekler, içerik analizine tabi tutulmuş ve filmlerde kullanılan sinematografik teknikler aracılığıyla bu ruhsal durumların ne şekilde tasvir edildiği ortaya konulmaya çalışılmıştır. Özellikle, filmlerde kullanılan sinematografik teknikler aracılığıyla bu ruhsal durumların ne şekilde tasvir edildiği hedeflenmektedir. Araştırma bu kapsamda psikoloji ve sinema teorilerini

birleştirerek, ruhsal durumların sinemada nasıl görselleştirildiğine dair derinlemesine bir analiz sunmayı amaçlamaktadır. Bu amaç kapsamında bu başlık altında araştırma problemi, araştırma soruları, araştırmanın evren ve örnekleme, sinematografik anlatım analizi, araştırmanın sınırlılıkları, araştırmacının rolü ve son olarak da araştırmanın etik yönüne yer verilmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizinden faydalanılarak yürütülmüş bu çalışmada psikoloji, sinema ve toplumbilim disiplinlerini birleştirerek disiplinlerarası bir yaklaşımı benimsemiştir. İçerik analizi yalnızca metinler üzerinde değil görseller, televizyon programları, film çekimleri, tiyatro gösterileri, konuşmalar gibi çıktıların değerlendirilmesinde de kullanılan bir araştırma yöntemi tekniğidir. Bu teknik kapsamında ham veriler yönetilebilir küçük parçalara bölünerek analize tabi tutulur (Stemler, 2001; Büyüköztürk vd., 2021). Bu çalışmada içerik analizinin unsurları sinematografik anlatım öğeleri olmuştur. Örnekleme yer alan her bir filmin özellikli sahneleri sinematografik anlatım öğelerinden; kurgu ve montaj, kadraj ve çerçeveleme, ışık ve renk, müzik ve ses efekti ve mekan tasarımı öğeleri ele alınarak analiz edilmeye çalışılmıştır.

3.4.1. Araştırma Problemi

DKB, psikiyatri literatüründe karmaşık bir ruhsal bozukluk olarak tanımlanmasına rağmen, sinema sanatında sıklıkla dramatik etki yaratma, gerilim unsuru oluşturma ya da karakterlerin içsel çatışmalarını vurgulama amacıyla kullanılmaktadır. Ancak sinemada DKB'nin ve diğer ruhsal bozuklukların temsil ediliş biçimleri çoğu zaman klinik gerçeklikten sapmakta, estetik tercihler doğrultusunda yeniden kurgulanmaktadır. Bu durum, hem bozukluğun toplumsal algısının şekillenmesinde sinemanın rolünü tartışmaya açmakta hem de sinematografik öğelerin (kamera hareketleri, ışık, renk, kurgu, ses vb.) psikolojik temsillerin inşasındaki işlevini tartışmaya açmaktadır. Bu kapsamda araştırmanın temel problemi, DKB'nin ve diğer ruhsal bozukluk durumlarının sinema sanatında hangi sinematografik anlatım stratejileri aracılığıyla görselleştirildiği, bu temsillerin seyirciye nasıl bir anlam dünyası aktardığı ve psikolojik gerçeklikle ne ölçüde örtüştüğüdür. Bu ana araştırma problemi kapsamında aşağıdaki araştırma sorularına da cevap aranmaya çalışılmıştır:

- DKB'nin ve diğer ruhsal bozuklukların konu edinildiği filmlerde olay örgüsü, karakter kurgusu ve dramatik yapı, bozukluğun ruhsal belirtilerini nasıl temsil etmektedir?
- Işık, renk, kamera açıları, çekim ölçekleri, kurgu ritmi ve ses kullanımı gibi sinematografik tercihler, DKB'nin ruhsal durumlarını görselleştirmede nasıl işlevselleştirilmektedir?
- DKB'nin ve diğer ruhsal bozuklukların sinematografik temsilleri, izleyicinin bozukluğa dair algısını, empati düzeyini ve toplumsal algıyı ne şekilde etkilemeyi hedeflemektedir?

3.4.2. Araştırma Evren ve Örneklemi

Bu araştırmanın evrenini, 2000–2024 yılları arasında uluslararası sinema platformlarında yayımlanmış, geniş kitlelere ulaşmış ve özellikle Internet Movie Database (IMDb) üzerinde yüksek puan alarak izleyici ve eleştirmen nezdinde belirli bir beğeni düzeyine erişmiş filmler oluşturmaktadır. Evrenin bu şekilde sınırlandırılmasının temel nedeni, söz konusu filmlerin hem tematik hem de sinematografik açıdan geniş yankı uyandırması ve dissosiyatif bozukluklar ile benzer nitelikteki ruhsal durumların temsil biçimlerine yönelik dikkate değer örnekler sunabilmesidir.

Araştırmanın örneklemini ise, belirlenen evrenden belirli kriterlere göre seçilmiş toplam beş filmden oluşmaktadır. Split (2016), Black Swan (2010), Shutter Island (2010), A Beautiful Mind (2001) ve The Machinist (2004) değerlendirme sürecinde karar verilen filmlerdir. Bu seçim sürecinde, filmlerin yalnızca yüksek IMDb puanına sahip olması yeterli görülmemiş; aynı zamanda DKB ya da benzeri ruhsal durumları doğrudan konu edinmesi, karakterlerin ruhsal çözülme, kimlik bölünmesi, travma sonrası deneyimler gibi psikolojik boyutları görünür kılması ve sinematografik açıdan analize elverişli bir anlatı yapısına sahip olması da dikkate alınmıştır.

Bu bağlamda, örneklem seçiminde seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme yöntemi benimsenmiştir. Örneklem seçiminde rastgelelikten ziyade araştırma problemine doğrudan katkı sağlayabilecek filmlerin incelenmesi hedeflenmiştir. Amaçsal örnekleme yöntemi, çalışmanın amacı doğrultusunda bilgi ve donanım açısından zengin durumların ele alınarak derinlemesine incelenmesine

sağlamaktadır. Bu örnekleme yöntemi araştırma kapsamında belirlenen özellikleri, ölçütleri ve özel durumları kapsayan örneklerle çalışılmak istendiğinde tercih edilir (Büyüköztürk vd., 2021: 93). Beş filmin ayrıntılı olarak ele alınması, her bir yapının kendi anlatısal ve estetik özelliklerinin derinlemesine incelenmesine imkân tanırken, aynı zamanda farklı dönem, tür ve yönetmen yaklaşımlarının karşılaştırmalı olarak değerlendirilmesine de zemin hazırlamaktadır.

Dolayısıyla, seçilen örneklem, sinemada DKB ve ruhsal bozuklukların temsiline ilişkin hem çeşitlilik hem de yoğunluk açısından anlamlı bir analiz alanı sunmakta; araştırmanın kapsamını daraltmakla birlikte, derinlemesine ve nitelikli bir inceleme yapabilmeye olanak sağlamaktadır.

3.4.3. Sinematografik Anlatım Analizi

Sinematografik anlatım analizi, bir filmin yapısını ve tematik içeriğini, kullanılan görsel-işitsel öğeler aracılığıyla çözümlemeyi amaçlayan yöntemsel bir yaklaşımdır. Bu analiz türü, yalnızca filmin “ne anlattığını” değil, aynı zamanda “nasıl anlattığını” ortaya koymaya çalışır (Bordwell & Thompson, 2017: 2-3). Başka bir ifadeyle, anlatının sinemasal dil üzerinden nasıl inşa edildiğini inceleyerek, yönetmenin estetik tercihleri ile izleyiciye aktarılan anlam dünyası arasındaki ilişkiyi açığa çıkarır (Metz, 1974: 31).

Analiz sürecinde öncelikle filmin kurmaca yapısı, olay örgüsü, karakter inşası ve dramatik gelişimi ele alınır. Daha sonra sinematografik öğeler sistematik biçimde incelenir: kamera hareketleri, açı ve ölçek kullanımı, ışıklandırma düzeni, renk tercihleri, kadraj ve mizansen, kurgu teknikleri, ses kullanımı (diyalog, müzik, efekt) ve görsel metaforlar ayrıntılı biçimde değerlendirilir (Monaco, 2009: 170-172). Bu öğelerin anlatı üzerindeki işlevi, filmin atmosferini, duygu tonunu ve izleyici algısını nasıl şekillendirdiği bağlamında yorumlanır (Chatman, 1990: 20).

Sinematografik anlatım analizi ayrıca göstergebilimsel ve psikanalitik film teorisi gibi kuramsal yaklaşımlarla da desteklenebilir. Metz’in (1974: 45) göstergebilimsel çözümlemeleri, filmin sinemasal bir “dil” olarak nasıl işlediğini anlamada yol göstericidir. Benzer şekilde, psikanalitik film kuramı çerçevesinde Lacan’ın öznenin bölünmüşlüğüne ilişkin kavramları, kamera konumlandırmalarının ve bakış açılarının

seyirci özdeşleşmesini nasıl kurduğunu çözümlemede kullanılabilir (Mulvey, 2006: 350). Sinematografik anlatım analizi aşağıdaki başlıkların ele alınmasıyla yapılabilir.

3.4.3.1. Anlatı Çözümlemesi

Bu çözümlemede olay örgüsü, karakterler, mekân kullanımı ve dramatik yapı çözümlenir. Filmin ne anlattığı ve içeriği ele alınır (Chatman, 1990: 20) Anlatı çözümlemesinde olay örgüsünün kronolojisi, karakterlerin motivasyonları ve çatışma noktalarının dikkatle incelenmesi gerekmektedir. DKB'nin işlendiği filmlerde anlatı genellikle karakterin içsel çatışması, çoklu kimliklerin ortaya çıkışı ve bu durumun toplumsal ya da bireysel sonuçları üzerine kuruludur. Örneğin, *Fight Club* filminde (1999) karakterin alter kişiliği dramatik yapının merkezine yerleştirilir. Burada olay örgüsü, karakterin kimlik bölünmesinin aşamalı olarak seyirciye açılması üzerine kurgulanmaktadır.

3.4.3.2. Görüntü Analizi

Filmin görsel yapısı, sahne düzeni, dekor, kostüm, ışık, renk, kamera hareketleri ve açıları gibi öğeler incelenir. Monaco'ya (2009: 170-172) göre yönetmenin anlam inşasında en temel araçlardan biridir. Örneğin, düşük ışıklandırma ile psikolojik gerilim atmosferi yaratılabilir ya da renk paleti karakterin ruhsal durumunu simgesel biçimde yansıtabilir. DKB'nin sinemada görselleştirilmesinde ışık, renk ve mekân düzenlemeleri kritik rol oynamaktadır. Kimi filmlerde (ör. *Split*, 2016) alter kimliklerin ortaya çıktığı sahnelerde kontrast ışık kullanımı ve dar kadraj tercihleri karakterin zihinsel sıkışmışlığını göstermektedir.. Kostüm ve makyaj farklı kişiliklerin ayrımını güçlendirecek şekilde kullanılabilir. Böylece izleyici, görsel kodlar aracılığıyla kimlik değişimlerini fark edebilir.

3.4.3.3. Kurgu ve Zaman-Mekan Düzeni

Filmin kurgusu, sahne geçişleri, ritim, tempo ve zaman-mekân ilişkisi analiz edilir. Bordwell & Thompson (2017: 145-147) kurgu tercihlerinin izleyici algısı üzerinde belirleyici olduğunu, özellikle süreklilik kurgusu ya da parçalı kurgunun izleyicide farklı bilinç halleri uyandırdığını belirtir. DKB anlatılarında sıklıkla parçalı kurgu, ani kesmeler

ve süreksizlik efektleri tercih edilir. Bu, karakterin zihnindeki kopukluğu ve bellek boşluklarını seyirciye hissettirmek için kullanılmaktadır. Örneğin, Memento (2000) filminde hatırlama/unutma döngüsü kurgusal olarak kırık bir zaman örgüsüyle aktarılmaktadır. DKB filmlerinde de benzer şekilde zaman-mekân düzeni, karakterin parçalanmış bilinç akışını temsil etmek için manipüle edilmektedir.

3.4.3.4. Ses Analizi

Diyaloglar, müzik, ses efektleri ve sessizlik anlarının anlatı üzerindeki işlevi değerlendirilir. Chion'a (1994: 28-30) göre ses, sinemada yalnızca eşlik eden bir unsur değil, anlatının duygusal ve bilişsel boyutunu şekillendiren temel bir bileşendir. Bu bağlamda ses kullanımı, karakterin içsel dünyasını yansıtabilir ya da gerilim yaratmada işlev görebilir. DKB'nin sinemasal temsillerinde ses, karakterin içsel çatışmasını en güçlü şekilde görünür kılan öğelerden biridir. İç ses (voice-over) kullanımı, aynı bedende farklı kimliklerin varlığını doğrudan seyirciye iletebilir. Ayrıca müzikteki ani değişimler ya da sessizlik, kimlik geçişlerini vurgulamak için kullanılır. Black Swan (2010) filminde karakterin zihinsel dönüşümünü anlatmak için bozulmuş ses efektleri ve çığlık benzeri müzik tınıları tercih edilmiştir.

3.4.3.5. Göstergebilimsel Çözümleme

Filmin semboller, metaforlar ve görsel kodlar aracılığıyla nasıl anlam ürettiği incelenir. Metz'in (1974: 45) sinemanın "dil" olduğu yönündeki görüşü temel alınarak, her görsel ve işitsel öge bir gösterge olarak değerlendirilir. DKB filmlerinde belirli semboller sıkça tekrar eder: aynalar (kimliğin bölünmesini simgeler), kapılar/koridorlar (bilinç ve bilinçdışı arasındaki geçişleri işaret eder) ya da renk kontrastları (farklı kişilikleri temsil eder). Metz'in (1974) "sinemanın dili" görüşünden hareketle bu görsel kodlar, DKB'nin metaforik olarak temsil edilmesini sağlamaktadır.

3.4.3.6. Psikanalitik ve Kültürel Yorumlama

Filmin ruhsal durumları ve kimlik temsillerini nasıl inşa ettiği, psikanalitik film teorisi (Freud, Lacan, Mulvey) ve kültürel temsil teorileri (Foucault, Kristeva) üzerinden yorumlanır. Örneğin, kameranın bakış açısı seyirciyi özne konumuna nasıl yerleştiriyor

ya da karakterin kimlik bölünmesi toplumsal söylemde nasıl yeniden üretiliyor soruları tartışılır (Mulvey, 2006). Freud'un bilinçdışı kuramı ve Lacan'ın "ayna evresi" kavramı, çoklu kimliklerin öznenin parçalı yapısına dair bir görselleştirme olarak okunmasına imkân verir. Mulvey'nin (1975) bakış teorisi bağlamında ise kameranın konumu, seyirciyi özdeşleşmeye zorlayarak karakterin zihinsel dağınıklığını deneyimlemesine aracılık etmektedir.

3.4.4. Araştırmacının Rolü

Bu araştırmada araştırmacının rolü, öncelikle seçilen filmleri belirlenen ölçütler çerçevesinde incelemek ve DKB ile benzer ruhsal durumların sinemadaki temsillerini sistematik bir şekilde analiz etmektir. Araştırmacı, nitel araştırma yaklaşımının doğası gereği yalnızca gözlemci değil, aynı zamanda yorumlayıcı bir konumda yer almaktadır. Bu bağlamda araştırmacı, filmlerde kullanılan sinematografik öğeleri (kamera açıları, ışık kullanımı, kurgu, ses tasarımı vb.) ve anlatı stratejilerini ruhsal durumların görselleştirilmesi açısından değerlendirmiş, elde edilen bulguları kuramsal çerçeve ile ilişkilendirmiştir.

Araştırmacının rolü aynı zamanda öznel yorum riskini dengelemek açısından da önemlidir. Film analizi, sanat eserlerinin doğası gereği yoruma açıklık barındırdığından, araştırmacı sürecin her aşamasında şeffaflık ve tutarlılık ilkelerine bağlı kalmış; yorumlarını desteklemek için literatür taraması, psikoloji ve sinema kuramlarından elde edilen verilerden yararlanmıştır. Böylece, araştırmacı kişisel yargılarını asgari düzeye indirerek, akademik nesnelliği mümkün olduğunca korumayı hedeflemiştir. Araştırmacının rolü yalnızca filmleri betimlemekten ibaret olmayıp, aynı zamanda ruhsal bozuklukların sinemadaki temsil biçimlerini eleştirel bir bakış açısıyla tartışmak, elde edilen bulguları disiplinler arası bir bağlamda anlamlandırmak ve gelecekte yapılacak çalışmalara ışık tutacak nitelikte bir analiz ortaya koymaktır.

3.4.5. Araştırmanın Etik Boyutu

Bu araştırma, kuramsal temelli bir film incelemesi olduğundan doğrudan insan katılımcılarla veya kişisel veri kullanımını gerektiren bir uygulama ile ilişkilendirilmemektedir. Bu nedenle, araştırma sürecinde herhangi bir etik ihlal riski

bulunmamaktadır. Bununla birlikte, çalışmada etik ilkelere uygunluğu sağlamak amacıyla çeşitli hususlara özen gösterilmiştir. Öncelikle, kullanılan tüm kaynaklar akademik yazım kurallarına uygun biçimde atıf yapılarak belirtilmiş, intihalden olabildiğince kaçınılmıştır. Ayrıca, incelenen filmlerde konu edilen dissosiyatif bozukluklar ve benzeri ruhsal durumlar, damgalayıcı veya önyargılı bir dil kullanılmadan, bilimsel literatür ve psikiyatrik tanı kriterleri temel alınarak değerlendirilmiştir.

Araştırmacı, ruhsal bozuklukların sanatsal temsillerini analiz ederken, bu temsillerin toplumsal algı üzerindeki olası etkilerini göz önünde bulundurmuş ve ruhsal bozukluk yaşayan bireyleri olumsuzlayıcı söylemlerden özenle kaçınmıştır. Ayrıca, sinema eserlerinin sanatsal özgünlüğüne saygı gösterilmiş, filmler yalnızca araştırma amacına uygun olarak ele alınmış, ticari veya ideolojik bir amaç güdülmemiştir.

Sonuç olarak, bu çalışma akademik etik kurallar çerçevesinde yürütülmüş; doğruluk, şeffaflık, kaynak gösterme ve tarafsızlık ilkeleri temelinde şekillendirilmiştir.

3.5. ARAŞTIRMA BULGULARI

3.5.1. Split (2016) – Film Bulguları

3.5.1.1. Film Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı



Kaynak: (IMDb, 2016)

Şekil 3. Split Film Afişi

Tablo 2. Split (2016) Film Künyesi

Başlık	Split
Yönetmen	M. Night Shyamalan
Senarist	M. Night Shyamalan
Yapımcı	M. Night Shyamalan, Jason Blum, Marc Bienstock
Yapım Şirketi	Blumhouse Productions
Dağıtımçı	Universal Pictures
Çıkış Tarihi	26 Eylül 2016 (Fantastic Fest), 20 Ocak 2017 (ABD)
Süre	117 dakika
Dil	İngilizce
Oyuncular	James McAvoy, Anya Taylor-Joy, Betty Buckley, Jessica Sula, Haley Lu Richardson, Sebastian Arcelus

Kaynak: (IMDb, 2016)

3.5.1.1.1. Filmin Konusu

Film 23 farklı kişiliğe sahip Kevin Wendell Crumb'ın hikayesini anlatmaktadır. Hali hazırda tedavi sürecinde olan Kevin'in sakladığı kişiliği olan Dennis, Kevin üzerinde hakimiyet kurar. Film; titiz, lider intikamcı ve korumacı bir karakter olan Dennis'in saplantılı fantezileri üzerine üç kız arkadaşı kaçırıp bir mahsene kapatmasıyla başlar. Kızlar, film boyunca Kevin'ın içindeki farklı kişiliklerle yüzleşmek zorunda kalırken, Kevin'ın en tehlikeli 24. kişiliği olan "Canavar" ortaya çıkmadan önce kaçış yolunu bulmak zorundadırlar. Bu süreçte, Casey adındaki genç kız, geçmişte yaşadığı travmalar sayesinde hayatta kalma içgüdüsünü geliştirerek, Kevin'ın içsel çatışmalarını anlamaya çalışır. Dr. Karen Fletcher, Kevin'ın durumunu değerlendirirken dissosiyatif kimlik bozukluğunun bilimsel yönlerini araştırır ve onun içindeki karanlık güçlerin farkına varır.

Casey, Kevin'ın farklı kimlikleriyle etkileşim kurarak, onun içindeki insanlığın uyanmasına yardımcı olmaya çalışır. Filmin zirve noktası, Kevin'ın "Canavar" kişiliğinin ortaya çıkmasıyla yaşanır. Film, Casey'nin Kevin ile yüzleşmesi ve onunla bir tür empati kurmasıyla sona erer. Kevin, nihayetinde "Canavar" kişiliğinden kurtulamaz, ancak Casey'nin cesareti ve anlayışı, onun içindeki insanlığı uyanmasına yardımcı olur. İzleyici filmin sonunda, Kevin'ın hikayesinin daha geniş bir bağlamda yer aldığını gösteren bir sürpriz ile karşılaşır.

3.5.1.1.2. Karakterlerin Tanıtımı

Kevin Karakteri: Kevin'ın en belirgin özelliği, Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu olarak bilinen ruhsal bozukluğa sahip olmasıdır. Bu durum, Kevin'ın birçok kimliğe ya da kişiliğe sahip olmasına neden olmaktadır. Her bir kimlik, Kevin'ın geçmişte yaşadığı travma ve acılara farklı şekillerde yanıt verir. Kevin'ın çoklu kişilikleri, çocukluk döneminde maruz kaldığı ağır travmaların sonucudur. Özellikle annesinin ona kötü davranması, psikolojik durumunu derinlemesine etkilemiştir. Bu travmalar, Kevin'ın içsel çatışmalarını ve farklı kimliklerin ortaya çıkmasını tetiklemektedir. Her bir kimlik, Kevin'ın yaşadığı duygusal acıları ve korkuları temsil etmektedir.

Filmde Kevin'ın insani tarafı, özellikle Casey ile olan etkileşimlerinde açığa çıkmaktadır. Casey, kendisinin de geçmişteki travmalarına dayanarak Kevin'a empati kurabilen bir karakterdir. Bu durum, Kevin'ın içindeki insani hisleri canlandırarak, onun

farklı kişilikleriyle yüzleşmesine yardımcı olmaktadır. Bu, Kevin'ın karmaşık doğasının bir başka yönünü ortaya koyar; o hem tehlikeli bir suçlu hem de derin bir acı içinde kaybolmuş bir bireydir. Filmde Kevin'ın sahip olduğu 24 kişiliğin tamamı gösterilmez, ancak sergilenen karakterler şunlardır:

- **Dennis:** Yönetici, disiplinli ve koruma içgüdüsü olan güçlü bir karakterdir. Genellikle otoriter bir tavır sergiler ve diğerlerinin davranışlarını kontrol altında tutmaya çalışmaktadır. Kaçırma olayında aktif bir rol üstlenir.
- **Patricia:** Manipülatif ve baskın bir kadın figürüdür. Kendi belirlediği kurallar doğrultusunda hareket eder ve diğer karakterleri yönlendirmeye çalışır. Kevin'ın "Canavar" kişiliğini desteklemektedir.
- **Hedwig:** 9 yaşında bir çocuk gibi davranan masum ve eğlenceli bir kişiliğe sahiptir. Neşeli ve çocukça bir tutum sergilerken, Kevin'ın diğer kişiliklerine naif bir bakış açısı sunmaktadır. Güçlü olanın karanlık taraf olduğunu düşündüğü için Kevin'ın karanlık tarafıyla iş birliği yapmaktadır. Kızlarla iletişim kurarken daha samimi ve açık bir tutum sergiler.
- **Barry:** Dışa dönük, sosyal ve sanata ilgili bir kişiliktir. Kevin'ın daha sosyal özelliklerini temsil eder; diğer kişiliklerle etkileşimde bulunurken nazik ve anlayışlı bir yaklaşım sergiler. Genellikle Kevin'ın karanlık yönleriyle çatışma yaşar.
- **Canavar (The Beast):** En tehlikeli ve güçlü kişiliktir. Kevin'ın içindeki öfke ve travmanın bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır. Fiziksel olarak son derece güçlüdür ve Kevin'ın en derin korkularını simgeler. Diğer kişilikler üzerinde kontrol sağlamaya çalışır.

Casey Cooke Karakteri: Casey filmde, yaşadığı travmalar ve içsel gücüyle öne çıkan bir figürdür. Çocuk yaşta aile içi yaşadığı travma ve maruz kaldığı istismar, onun psikolojik durumunu derinden etkilemiştir. Bu travmalar, Casey'nin hayatta kalma içgüdüsünü güçlendirmesine ve zorluklarla başa çıkma becerisini geliştirmesine neden olmuştur. Film boyunca, Casey'nin geçmişi, onun kararlılığını ve cesaretini şekillendirmekte ve izleyicilere güçlü bir empati hissi kazandırmaktadır. Geçmişte yaşadığı acılar, onun Kevin ile olan etkileşimlerinde belirleyici bir rol oynar; bu durum, Casey'nin Kevin'ın değişik kimlikleriyle yüzleşme yeteneğini artırır ve Kevin'ın insanlığını keşfetmesine yardımcı olur.

Casey'nin karakteri, güçlü dayanaklılığı ve içsel gücü ile ön plana çıkmaktadır. Kevin'ın "Canavar" kişiliğiyle karşılaştığında, ona cesaretle meydan okur. Bu süreçte, Casey'nin geçmişteki travmaları, onun korkusuzluğunu ve hayatta kalma stratejilerini biçimlendirir. Casey, Kevin'ın içindeki insanlığı ortaya çıkarmaya çalışırken, Kevin'ın "Canavar" kimliğiyle yaşadığı yüzleşme sonrası hayatta kalmayı başarır. Casey Cooke, "Split" filminde yalnızca bir kurban değil, aynı zamanda güçlü bir savaşçı olarak ön plana çıkmaktadır.

Yardımcı Karakterler: Dr. Karen Fletcher Kevin'ın psikiyatristidir. Dr. Fletcher, Kevin'ın çoklu kişilik bozukluğuna karşı oldukça duyarlıdır. Onun içsel çatışmalarını anlamaya çabalar ve bu süreç, Kevin'ın tedavi sürecinde büyük bir önem taşır. Dr. Fletcher, Kevin'ın kişilikleri arasındaki dengeyi anlamak için çalışırken, "Canavar"ın varlığını sorgulamaktadır. Bu, onun bilimsel yaklaşımını ve insan psikolojisine olan ilgisini ortaya koymaktadır. Dr. Fletcher, Kevin'ın içindeki insanlığı bulma umudunu taşımaktadır. Fakat "Canavar" belirdiğinde, bu umutlar ciddi bir tehlike altına gire. En Hihayetinde Kevin'ın "Canavar" kişiliği tarafından saldırıya uğrayarak bu durum Dr. Fletcher'ın ölümüyle sonuçlanır.

Marcia ve Claire ise Kevin tarafından kaçırılan iki genç kızdır. Her iki karakter de kaçırıldıkları için büyük bir korku ve panik içindedirler. Bu durum, izleyicilere Kevin'ın tehlikeli tarafını ve etkisini göstermektedir. Marcia ve Claire, kaçış planları yapmaya çalışırken hayatta kalma içgüdülerini sergilerler. Ancak, bu stratejileri çoğunlukla başarısız olur, bu da "Canavar"ın gücünü öne çıkarır. Claire daha itaatkar bir tutum sergilerken, Marcia cesur ve savaşçı bir yaklaşım gösterir. Bu farklılık, izleyicilere karakterlerin psikolojik hallerini ve hayatta kalma isteklerini yansıtır.

3.5.1.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Ögelere Ait Bulgular

3.5.1.2.1. Kamera Açıları ve Hareketlerine Dair Bulgular

Üç arkadaşın kaçırıldığı anlarda, yüz ifadelerine odaklanan yakın çekimler ile, karakterlerin hissettikleri korku ve çaresizlik öğeleri izleyiciye etkili bir biçimde yansıtılmaktadır. Casey karakterinin gözlerindeki korkunun belirginleşmesi, izleyicilere

onun ruh halini etkili bir şekilde iletir. Diğer bir yandan Kevin'ın "Canavar" karakterine dönüştüğü anlarda, yüzündeki değişikliğin yakın çekimlerle gösterilmesi, izleyiciler tarafından içsel çatışmanın ve karakterler arasındaki değişimin hissedilmesini sağlamaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2016)

Şekil 4. Split (2016) Filminden Kareler

Filmdeki geniş açı kullanımı, karakterlerin ortam içindeki yerlerini öne çıkarırken, Kevin'in düzensizliğini ve kurbanları üzerindeki hâkimiyetini temsil etmektedir. Mekânın büyüklüğü, karakterin psikolojik durumunu ve tehlikenin büyüklüğünü seyirciye hissettirir. Kevin'in karakterleri arasında değişim gösterdiği sahnelerde kameranın aniden hareket etmesi ya da titremesi, izleyicide bir gerilim duygusu oluşturmaktadır. Bu hareketler, Kevin'in zihnindeki çatışmalar ve belirsizlikler üzerinde durur. İzleyici, bu tarz kamera hareketleri sayesinde Kevin'in içsel karışıklığını daha iyi hisseder.

Claire'in kaçış girişiminde bulunduğu sahnede Claire, Kevin'in esaretinden kaçmaya çalışırken yaşadığı korku ve çaresizlikle yüzleşmektedir. Sahnede Claire, kapalı bir odadan çıkmaya çalışırken geniş bir koridora geçer. Bu açık alanda yapılan geniş açılı çekim, onun kaçış umudunu simgelerken, aynı zamanda tehditin de daha belirgin hale gelmesine neden olmaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2016)

Şekil 5. Claire'in Kaçış Girişiminde Bulunduğu Sahne

3.5.1.2.2. Işık ve Renk Öğelerine Dair Bulgular

Kevin, karanlık bir ortamda "Canavar" olarak belirdiğinde, bu durum, ruhsal rahatsızlığın yarattığı belirsizlik ve korkuyu ifade eder. Bu ışıklandırma, Kevin'ın içindeki karanlığı ve "Canavar"ın tehlikeli tutumunu izleyicilere aktarır. Kevin'ın "Canavar" kimliği ortaya çıktığında kullanılan kırmızı ışık, onun tehditkâr yapısını simgeler. "Canavar"ın kendini tanıttığı sahnede arka planda kırmızı ışıklar kullanılarak izleyicilerde bir tehlike hissi oluşturulur. Bu durum, izleyicilerin gerilim hissetmesine yol açmaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2016)

Şekil 6. "Canavar" Karakterinin Ortaya Çıkışı

Kevin'in farklı kimlikleri arasında geçiş yaptığı anlarda her bir kişiliği temsil eden renk tonları farklılık göstermektedir. Örneğin, "Patricia" karakteri daha yumuşak ve pastel renklerle betimlenirken, "Dennis" karakteri daha sert ve soğuk renklerle ifade edilir. Bu renk değişiklikleri, izleyicilere her bir kişiliğin ruh hali ve özellikleri hakkında bilgi vermektedir.

3.5.1.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular

Filmde Kevin'in kurbanlarını sakladığı yer altındaki mekân, karakterin içsel karanlık ve tehlikelerini temsil etmektedir. Karanlık ve dar alanlar, izleyicide bir korku ve sıkıntı hissi uyandırırken, Kevin'in psikolojik çöküşünü ve kontrol kaybını yansıtmaktadır. Mekânın kapalı ve izole yapısı, karakterlerin çaresizliğini daha da belirgin hale getirmektedir.



Kaynak: (IMDb, 2016)

Şekil 7. Kurbanların Hapsedildiği Odadan Bir Sahne

Kevin'in farklı kişilikleri arasında geçiş yaptığı anlarda her bir kişiliğin kendine has bir mekân algısı olduğu görülmektedir. Mesela, "Patricia" kişiliği daha düzenli ve sık bir ortamda tasvir edilirken, "Dennis" kişiliği daha karanlık ve tehditkâr bir atmosferde sergilenir. Bu mekân farklılıkları, izleyiciye her bir kişiliğin ruh hali ve karakteristik özellikleri hakkında bir izlenim vermektedir. Kevin'in "Canavar" kimliğiyle ortaya çıktığı anlarda, mekânlar çoğunlukla karanlık ve tehditkâr bir hava yaratmaktadır. Mekânın tasarımı, Kevin'in tehlikeli doğasını ve içsel karanlığını ön plana çıkarmaktadır.

İzleyici, bu ortamlarda Kevin'in ruh halindeki değişimleri ve tehditkâr kişiliğini daha derinlemesine hisseder.

3.5.1.2.4. Kurgu Tekniklerine Dair Bulgular

Filmde Casey'in çocukluk travmasını bugünkü hayatta kalma stratejisi ile bağlamak için paralel kurgu kullanılmaktadır. Kaçış denemeleri sürerken flashback tekniğiyle ormandaki av sahnelerine dönmektedir. Bu sahnelerle karakterin hayatta kalma becerilerinin nasıl geliştiği ve karakterin tüfek kullanmasını nasıl öğrendiğine dair bilgiler izleyiciye verilmektedir.



Kaynak: (IMDb, 2016)

Şekil 8. Casey'in Çocukluğunun Gösterildiği Bir Sahne

Kevin'in farklı karakterleri arasında geçiş yaptığı anlarda, hızlı kesim teknikleri kullanılarak izleyiciye karakterler arası geçiş gösterilmek istenmektedir. Örneğin, "Canavar" karakterine dönüşüm esnasında, Kevin'ın yüzündeki değişim ve vücut dilindeki ani değişiklikler, izleyicilere farklı bir karaktere geçişi hissettirir. Diğer yandan, Kevin'ın geçmişine ait anıları yansıtan flashback sahneleri, özellikle çocukluk dönemine dair anılar, onun yaşadığı travmaları ve ruh hali hakkında bilgi vermektedir. Örneğin, Kevin'ın annesiyle olan zor ilişkisini anlatan sahneler, onun psikolojik sorunlarının kökenlerini ortaya koymaktadır. Bu anılar, izleyicilerin Kevin ile empati kurmasını sağlamaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2016)

Şekil 9. Kevin'ın Annesiyle Yaşadıklarını Gösteren Bir Sahne

3.5.1.2.5. Ses ve Müzik Öğelerine Dair Bulguları

Filmde özellikle bodrum'daki sahneler için uzun sessizlikler kullanılmaktadır bu sessizlik seyircinin “ne geliyor?” kaygısını arttırmaktadır. Hedwig'in sahnelerinde yer yer kullanılan diegetik pop müzik, karakterin çocuksu yanını izleyiciye yansıtmaktadır. Kevin'in "Canavar" kimliğine büründüğü anlarda, müziğin gergin ritimleri izleyicilerin gerilim duygusunu artırır. Mesela, "Canavar"ın Claire'e yaklaştığı kısımlarda, müzikteki artan tonlar, izleyicilerin kalp atışlarını hızlandırarak gerilim hissini güçlendirmektedir.

"Canavar"ın belirdiği sahnelerde kullanılan derin ve tehditkâr ses efektleri, izleyicilerin korku ve endişe duymalarına yol açmaktadır. Örneğin, "Canavar"ın kükremesi, içindeki karanlık gücü temsil ederken, izleyicilere tehditkâr bir ortam sağlar. Finaldeki Casey'in yara izlerini gösterdiği sahnede kullanılan yavaş ritimli müzik, “Canavar” karakterinin dehşet ve merhamet duygusunu birleştirmesine eşlik etmektedir. İzleyici, “Canavar”ın Casey'i saflığa kabulüne bu şekilde tanıklık etmektedir.

3.5.2. Black Swan (2010) – Film Bulguları

3.5.2.1. Filmin Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 10. Black Swan (2010) Film Afışı

Tablo 3. Black Swan (2010) Film Künyesi

Yönetmen	Darren Aronofsky
Senarist	Mark Heyman, Andrés Heinz, John McLaughlin
Yapımcılar	Darren Aronofsky, Scott Franklin, Mike Medavoy, Arnold W. Messer
Görüntü Yönetmeni	Matthew Libatique
Müzik	Clint Mansell
Dağıtımçı	Fox Searchlight Pictures
Oyuncular	Natalie Portman, Vincent Cassel, Mila Kunis, Barbara Hershey
Yayın Tarihi	1 Aralık 2010 (New York), 17 Aralık 2010 (ABD)
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri
Süre	108 dakika
Dil	İngilizce

Kaynak: (IMDb, Black Swan, 2010)

3.5.2.1.1. Filmin Konusu

"Black Swan" (2010) genç bir bale sanatçısı olan Nina Sayers'ın öyküsünü konu almaktadır. Nina, New York'ta tanınmış bir bale topluluğunda "Kuğu Gölü" adlı eser için başrol seçimine katılır. Ancak bu rol, beyaz kuğu ile siyah kuğu karakterlerini aynı oyun içerisinde oynayabilmeyi içermektedir. Nina'nın mükemmeliyetçilik arzusu ve annesi Erica'nın katı tutumu, onun üzerindeki baskıyı artırır. Nina, bu zorluğun üstesinden gelmek için hem fiziksel hem de mental bir savaş verirken içsel bir çatışma yaşar. Nina, sahneye çıkmadan önce kendisini sürekli olarak geliştirmeye çabalarken, yeni bir dansçı olan Lily'nin varlığı rekabeti daha da arttırır. Lily, özgün ve cesur bir dansçı olarak Nina'nın tam zıttıdır. Nina, Lily'nin öz güvenini ve karanlık yanını kıskanmakla kalmaz, aynı zamanda onunla bir dostluk kurmaya çalışır. Ancak bu ilişki, Nina'nın zihninde giderek daha karmaşık ve tehlikeli bir hale gelmektedir. Kimliğini bulma yolculuğunda, Nina'nın içsel çatışmaları ve kaygıları derinleşir. Film ilerledikçe, Nina'nın psikolojik durumu kötüleşir. Halüsinasyonlar yaşamaya ve gerçeklikten uzaklaşmaya başlar. Siyah kuğu rolü için gerekli olan karanlık ve tutkulu doğasını keşfettikçe, kendini kaybetme sürecine girer. Bu aşamada, Nina'nın hayatındaki herkesle olan ilişkileri de bozulur; annesiyle olan bağı, Lily ile rekabeti ve özgüveni zedelenir.

Filmde, DKB teması, baş karakter Nina Sayers'ın psikolojik durumunun işlenmesiyle ortaya çıkmaktadır. Film boyunca, Nina'nın zihninde farklı kimliklerin ortaya çıkışı, DKB'nın belirtilerinin yansımaları oluşturmaktadır. Özellikle, beyaz kuğu ve siyah kuğu arasındaki çatışma, Nina'nın kişiliğinin iki zıt yönünü yansıtır. Beyaz kuğu, masumiyet ve saflığın sembolü olurken, siyah kuğu, tutku, karanlık ve cinselliğin temsilcisidir. Nina, bu iki kimlik arasında gidip gelirken kendini kaybetmekte ve halüsinasyonlar yaşamaya başlamaktadır. Lily ile yaşadığı rekabet ve kıskançlık, bu çatışmayı daha da derinleştirir. Nina'nın yaşadığı psikolojik çöküş, DKB'nın etkilerini gösterirken izleyicilere onun içsel karmaşasını ve travmasını hissettirmektedir. Filmdeki halüsinasyonlar, Nina'nın gerçeklik algısının bozulduğunu ve çeşitli kimliklerin birbirine karıştığını ortaya koymaktadır.

3.5.2.1.2. Karakterlerin Tanıtımı

Nina Sayers Karakteri: Filmin ana karakteri olan Nina, genç ve oldukça hırslı bir balerin olarak karmaşık bir psikolojik yapıya sahiptir ve içsel çatışmalarla boğuşmaktadır.

Küçüklüğünden beri bale sanatına odaklanan bu karakter, yetenekleriyle öne çıkmış, ama aynı zamanda obsesyon ve mükemmeliyetçilikle de şekillenmiştir. Sanat alanında daima mükemmeli hedefleyen bu karakter, içsel ikilikleri ve kimlik çatışmalarıyla yüzleşmek zorundadır. Özellikle, sanat ve yaşam arasındaki sınırların belirsiz hale gelmesi ve gerçekliğin karmaşık bir boyut kazanması, Nina'nın karakter gelişiminde belirleyici bir etki yaratmaktadır. Kendi karanlık yönüyle yüzleşme aşaması, onun DKB belirtileri göstermesine sebep olur. Nihayetinde, kendini yitirmesi ve içsel çatışmalarının zirveye varması, ona trajik bir dönüşüm yaşatır. Ayrıca, filmdeki diğer önemli karakterler de Nina'nın psikolojik durumu üzerinde etkili unsurlar barındırmaktadır. Annesi Erica'nın aşırı koruyucu ve otoriter yaklaşımı, Nina'nın öz güvenini sarsar ve bağımsızlık istemini kısıtlar. Nina, beyaz kuğu ve siyah kuğu rollerini üstlenmek için gerekli olan zıt karakterleri benimsemeye çalışırken, zihinsel olarak çatırdar. Bunun gibi durumlar, Nina'nın içsel çatışmalarını artırarak, onun motivasyonunu ve davranışlarını şekillendirmektedir. Nina'nın yaşadığı psikolojik çöküş, DKB'nin etkilerini yansıtırken filmdeki halüsinasyonlar, Nina'nın gerçeklik algısının bozulduğunu ve farklı kimliklerin birbiriyle kaynaştığını göstermektedir.

Lily Karakteri: Lily, Nina'nın rekabet ettiği yeni bir dansçıdır ve Nina'nın karakterinin tam aksi karakter özelliklerine sahiptir. Serbest, cesur ve kendine güvenen bir yapıya sahip olan bu karakter, Nina'nın içindeki karanlık istekleri ve kıskançlıkları ortaya çıkarır. Lily, Nina'nın siyah kuğu rolünü üstlenmesi için gerekli olan cesur ve tutkulu nitelikleri sembolize eder. Başlangıçta, Nina için bir tehdit gibi algılansa da, zamanla aralarında karmaşık bir dostluk ve rekabet ilişkisi doğar. Lily, Nina'nın karanlık yönlerini keşfetmesini sağlarken, aynı zamanda onun içsel çatışmalarını da derinleştirir. Lily'nin varlığı, Nina'nın kendini bulma sürecinde kritik bir dönüştürücü rol oynar.

Erica Sayers Karakteri: Nina'nın annesi ve eski bir dansçı olan Erica, kızına karşı son derece korumacı ve baskıcı bir tavır sergilemektedir. Kendi hayallerinin gerçekleşmemiş olması, Nina üzerinde büyük bir baskı oluşturmaya sebep olmaktadır. Erica'nın kontrolcü tutumları, Nina'nın bağımsız olma arzusunu kısıtlamakla kalmayıp, aynı zamanda onun mükemmel sonuç alma saplantısını da körükler. Annesinin yaşadığı hayal kırıklıkları ve kendi hedeflerini gerçekleştirememiş olması, Nina'nın psikolojik durumu üzerinde derin etkiler bırakmaktadır. Erica, Nina'nın içsel çatışmalarının ve DKB belirtilerinin tetiklenmesinde önemli bir etken role sahiptir.

Thomas Leroy Karakteri: Thomas, bale topluluğunun sanat yönetmenidir ve Nina'nın kariyerinde hayati bir rol üstlenmektedir. Onun tutkulu ve kurnaz tavrı, Nina'nın hem ilham almasına hem de psikolojik olarak mücadele etmesine sebep olmaktadır. Thomas, Nina'nın potansiyelini açığa çıkarmasına yardımcı olurken, aynı zamanda onun karanlık yönlerini de gün yüzüne çıkarır. Onun cinsellik ve güç etkileşimleri, Nina'nın kimlik arayışında karmaşık bir etki oluşturur. Thomas, Nina'nın içsel çatışmalarını daha da şiddetlendirirken, onun dönüşüm sürecinde önemli bir faktör haline gelmektedir.

3.5.2.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Öğeler

3.5.2.2.1. Kamera Açıları ve Hareketlerine Dair Bulgular

Film neredeyse tümüyle Nina'nın bakışına kitlenmektedir; kullanılan yakın çekim açıları, omuz üstü takipler ve kadrajın çerçevesini bulanıklaştırarak yaratılmak istenen anksiyete etkisi filmde kullanılan tekniklerdendir. Filmde Nina'nın metroda yürüdüğü sahnede kamera karakterin ensesinden çekim yapar. Bu sahnede kadraj dar, mekân fludur. Bu teknikle izleyici, karakter üzerindeki zihinsel daralmayı hissedebilmektedir. Metroda kendisinin daha baskın bir versiyonunu gördüğü sahne ile izleyici Nina'nın yaşadığı zihinsel karmaşayı fark edebilmektedir.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 11. Nina'nın Metro Sahnesi

Yine provalarda Thomas'ın dokunuşları sırasında Nina'nın çekilen yakın planları, hem mahremiyetin ihlalini hem de bastırılmış olan arzunun açığa çıkışını göstermektedir.

Soyunma odasında aynadaki yansımanın Nina'dan bağımsız hareket etmesi Nina'da var olan alter benliğin sinematografik olarak görselleştirilmesidir. Bu teknikle gerçeklik dışına çıkıldığını izleyiciye gösterilir.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 12. Nina'nın Aynadaki Yüzleşmesi

3.5.2.2.2. Işık ve Renk Öğelerine Dair Bulgular

Filmin başında Nina'nın pudra pembe ve pastel renklerle dolu olan odası, karakterdeki saflığı ve çocukluğu temsil etmektedir. Lily ve Nina'nın kulüp sahnesinde kullanılan karanlık ve sert kontrastlı ışıklar bilinç bulanıklığını ve karakterlerdeki trans halini izleyiciye yansıtmaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 13. Nina ve Lily'nin Kulüp Sahnesi

Final performansında ise kullanılan derin siyah tonları Nina'nın artık bir siyah kuğuya dönüştüğünü ışık ile birlikte vurgulamaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 14. Nina'nın Final Performansının Gerçekleştiği Sahne

3.5.2.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular

Filmde karakterin annesiyle birlikte yaşadığı evi küçük ve klostrofobik bir mekândır. Evin dekorasyonunda sürekli olarak görünen portreler sürekli gözetim hissini yaratmaktadır. Nina'nın provalarını yaptığı bale stüdyosu geniş fakat aynalarla kaplı bir mekândır. Özgürlük yerine kapana kısılma duygusunu yaratmaktadır. Lily ve nina'nın gittiği kulüp abartılı ışıklarla dolu kalabalık bir mekândır. Bu mekânın ritmik atmosferi nina'nın kontrolünü kaybetmiş olmasını mekânsal olarak desteklemektedir.

3.5.2.2.4. Kurgu ve Montaj Ögelerine Dair Bulgular

Filmde Nina Lily'yi bıçakladığını sandığında kurgunun bilinçli olarak sürekliliğinin bozulduğu fark edilmektedir. Yakın plan ve geniş plan uyumu göz ardı edilmektedir. Bu teknik izleyicide, gerçek ve sanrı arasındaki geçişlerin sorgulanmasını sağlamaktadır. Tempo'daki değişim de yine kullanılan tekniklerden biridir. Siyah kuğu dansında olduğu gibi kesmeler hızlanır ve bunlar kamera hareketleriyle birleşerek farklı bir ritim oluşturulmaktadır. Diğer yandan aynı kırılma sahnesinde montaj bilinçli olarak parçalıdır. Kırık ayna parçalarının farklı açılarından yapılan çekimler Nina'nın benliğinin dağıldığını görselleştirmek için kullanılmıştır.



Kaynak: (IMDb, 2010)

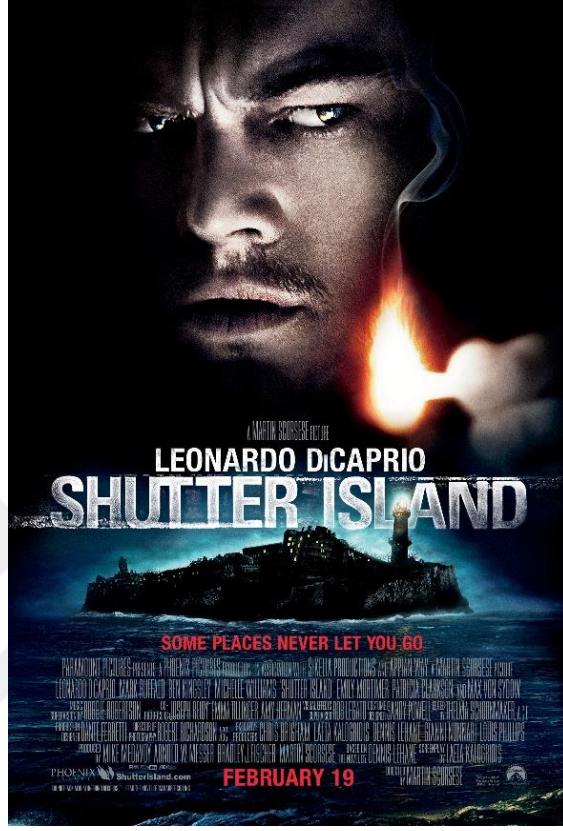
Şekil 15. Nina'nın Lily'yi Bıçakladığını Sandığı Sahne

3.5.2.2.5. Ses ve Müzik Öğelerine Dair Bulgular

Tchaikovsky'nin "Kuğu Gölü" isimli bestesi filmde kullanılan ana müziktir. Ancak yönetmen müziğin bazı bölümlerini hızlandırarak ya da yankılanmış şekilde duyurarak izleyicide farklı etkiler uyandırmaktadır. Filmde ses tasarımından da yararlanılmaktadır. Nina'nın kendi derisini sorduğu anlarda veya kaşınırken kullanılan sesler abartılıdır. Bu da yine izleyici üzerinde yaratılmak istenen etkinin bir sonucudur.

3.5.3. Shutter Island (2010) – Film Bulguları

3.5.3.1. Filmin Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 16. Shutter Island (2010) Film Afışı

Tablo 4. Shutter Island (2010) Film Künyesi

Yönetmen	Martin Scorsese
Senarist	Laeta Kalogridis (Dennis Lehane'in romanından uyarlama)
Yapımcı	Martin Scorsese, Bradley Thomas, Graham King
Görüntü Yönetmeni	Robert Richardson
Müzik	Robbie Robertson
Kurgu	Thelma Schoonmaker
Dağıtımçı	Paramount Pictures
Yayın Tarihi	19 Şubat 2010 (ABD)
Süre	138 dakika
Dil	İngilizce
Oyuncular	Leonardo DiCaprio, Mark Ruffalo, Ben Kingsley, Michelle Williams, Max von Sydow, Emily Mortimer, Jackie Earle Haley, Patricia Clarkson (IMDb, Shutter Island, 2010)

Kaynak: (IMDb, 2010)

3.5.3.1.1. Filmin Konusu

"Shutter Island," Dennis Lehane'nin 2003'te yayınlanan romanından uyarlanan 1954 yılında geçen bir psikolojik gerilim filmidir. Hikâye, ABD Mareşali Teddy Daniels'ın (diğer adıyla Andrew Laeddis) ve ortağı Chuck Aule'nin (aslında psikiyatrist Dr. Lester Sheehan) karakterlerinin Shutter Adasındaki Ashecliffe Hastanesi'nden kaybolmuş bir hastanın izini sürmesi için adaya gönderilmesiyle başlamaktadır. Teddy burada, Rachel Solando adındaki bir kadının kaybolmasını araştırmakla görevlendirilmiştir ancak adaya geldiğinde, çevresinin karanlık ve gizemli havasıyla karşılaşır. Teddy, partneri Chuck Aule ile birlikte kaybolan hastayı ararken, soruşturma ilerledikçe hem hastane yönetimine hem de doktorlara dair komplolarla dolu bir kurgu yaratır. Ancak filmin ilerleyen bölümlerinde bu kurgunun aslında kendi zihninin ürünü olduğu anlaşılır.

Teddy'nin gerçek adı aslında Andrew Laeddis'tir. Andrew, savaş travmalarıyla ve eşinin işlediği çocuk cinayetiyle baş edemeyip suçluluk duygusuyla başa çıkabilmek için kendisine alternatif bir kimlik inşa etmiştir. Film izleyiciyi Teddy'nin bakış açısından olaylara tanık ederek gerçekle sanrı arasındaki çizgiyi bulanıklaştırır. Andrew'un zihni kayıp hasta Rachel Solando'yu ve çeşitli komploları birer kurmaca unsur olarak üretir; böylece bastırılmış travmaların dışsallaştırır. Eşinin çocuklarını boğarak öldürmesinin ardından yaşadığı şok onun için dayanılmaz bir gerçekliktir bu nedenle yeni bir kimlik yaratır ve olayı başkalarının sorumluluğuna yükleyerek kendisini "kahraman bir dedektif" rolünde konumlandırır.

Teddy, Rachel'ın kaybolmasını incelerken, kendi geçmişiyle yüzleşmek zorunda kalır. Teddy, adanın sırlarını çözmeye çalışırken, aynı zamanda kendi içsel çatışmaları ve travmalarıyla da yüzleşir. İzleyiciler, Teddy'nin zihninin giderek bozulduğunu ve olayların daha karmaşık bir hal aldığını izler. Filmin ilerleyen bölümlerinde, Teddy'nin araştırması, onu beklenmedik ve çarpıcı gerçeklerle karşı karşıya getirir. Ada, bir hapisaneye benzer bir işlev görürken, Teddy'nin aklındaki karanlık sırlar da gün yüzüne çıkar.

3.5.3.1.2. Karakterlerin Tanıtımı

Teddy Daniels/ Andrew Laeddis Karakteri: Filmin ana karakteri Andrew, savaş sonrası yaşadığı travma, alkol bağımlılığı ve ailevi felaketlerin birleşiminden oluşan karmaşık bir kişiliktir. II. Dünya Savaşı sırasında Dachau Toplama Kampı'nda yaşanan korkunç olaylara tanıklık etmesi, ruhunda kalıcı derin izler bırakmıştır. Ayrıca, eşinin Dolores'in psikolojik sorunları ve çocuklarının kaybı, onun psikolojik dengesini alt üst etmiştir. Andrew, eşini öldürdükten sonra hissettiği yoğun suçluluğu aşabilmek için Teddy Daniels adında yeni bir kimlik geliştirir. Teddy, adalet peşinde koşan bir dedektif karakteridir ve Andrew'un zihninde kendini suçlu bir baba değil de kahraman bir dedektif olarak görmesini sağlar. Ancak bu kimlik, gerçeklikle yüzleşmeyi erteleyen bir savunma mekanizmasının ürünüdür. Film boyunca Andrew ve Teddy, gerçek ile hayal arasındaki geçişlerle psikotik bir kişilik bölünmesi sergilemektedir.

Dolores Chanal Karakteri: Andrew'un eşi Dolores, filmde hem mağdur hem de tetikleyici olan bir karakter olarak görülmektedir. Dolores'in psikolojik sorunları ve karamsar kişiliği, Andrew'un hissettiği suçluluğun kaynağıdır. Çocuklarını boğarak öldürmesi, onun yaptığı en yıkıcı eylemdir ve bu durum, Andrew'un yaşamındaki geri dönüşü olmayan önemli bir dönüm noktasıdır. Dolores'in Andrew'un zihin oyunlarında sık sık görünmesi, onun bastırdığı travmanın bilinçaltındaki bir yansımasıdır.

Dr. John Cawley Karakteri: Shutter Adasında bulunan hastanenin başhekimini Dr. Cawley, hem etik bir lider hem de bir otorite figürü olarak karşımıza çıkmaktadır. Cawley, şiddet içeren yöntemlere karşı çıkarak daha insancıl odaklı tedavi stratejilerini desteklemektedir. Andrew'un gerçeğin farkına varması amacıyla bir kurmaca oluşturması, onun cesur ama umut dolu yaklaşımına işaret etmektedir. Cawley'nin soğukkanlı ve ölçülü tavrı, izleyicilere bazen bir komplonun parçası gibi görünse de aslında onun amacı, Andrew'u zihninde yarattığı kurgudan kurtarmaktır.

Dr. Lester Sheehan/ Chuck Aule Karakteri: Filmin başında Andrew'un partneri olarak görülen Chuck, aslında onun doktoru Dr. Sheehan'dır. Film boyunca Sheehan'ın hasta ve doktor arasındaki ilişkiyi bozmadan görevini sürdürmesi, terapinin gerçekçiliği açısından büyük bir öneme sahiptir. Ancak dikkatli izleyiciler, onun bir dedektif yerine bir psikiyatrist gibi davrandığını fark edebilir. İletişim tarzı, yatıştırıcı tutumu ve

Andrew'u yönlendiren soruları bu konuda ipuçları sunmaktadır. Sheehan karakteri, filmin sonunda gerçeğin ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Rachel Solando Karakteri: Filmde karşımıza çıkan Rachel karakteri, asla gerçek bir karakter değildir; o, Andrew'un hayal gücünde oluşturduğu bir figür olarak filmde var olmaktadır. Rachel karakteri, Andrew'un psikolojik sorunlarının bir ifadesi olarak yorumlanabilir. Andrew tarafından, çocuklarını öldüren eşi Dolores'in kimliğinin parçalanıp tekrar bir araya getirilmiş şeklidir. Rachel'in varlığı filmin sır perdesini oluşturmaya rağmen, son tahlilde seyirciye Andrew'un aklındaki kurgusal evrenin aslında nasıl işlediğini gösteren bir araçtır.

3.5.3.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Öğeler

3.5.3.2.1. Kamera Açıları ve Hareketlerine Dair Bulgular

Filmde sık sık geniş açı ve panoramik görüntülere yer verilmektedir. Filmin ilk sahnelerinde Teddy Daniels ile Chuck adaya ilk geldiğinde geniş açılarla gösterilmektedir. Bu sahnelerde adanın kasvetli ve tehditkâr havası geniş açılarla ön plana çıkmaktadır. Geniş açılar, izleyicinin adanın yalnız ve tehlikeli yapısını hissetmesine olanak tanımaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 17. Shutter Adası'na İlk Bakış

Filmde kamera sık sık Teddy'nin bakış açısına yakın bir konumda yer almaktadır. Özellikle akıl hastanesinin koridorlarında uzunca planlarla onu takip eden omuz

kamerası, izleyiciyi onun paranoyasının içine çekmektedir. Rüyalar ve halüsinasyonların gösterildiği sahnelerde kamera genellikle yavaş hareket ederek yakın çekimlere ağırlık verilmektedir. Özellikle Dolores'in Andrew'a görüldüğü anlarda yüz detaylarına yapılan yakın çekimler, onun zihnindeki derin travmayı izleyiciye aktarmaktadır. Teddy'nin zihinsel durumunun kötüleştiği anlarda ise, sarsıntılı kamera hareketleri tercih edilmektedir. Özellikle Teddy'nin bir halüsinasyon yaşadığı ve gerçeklikten uzaklaştığı sahnelerde, kamera hareketleri izleyicide bir rahatsızlık hissi uyandırmaktadır. Bu yöntem, izleyicinin Teddy'nin kafasındaki karmaşa ve belirsizliği deneyimlemesine imkân tanımaktadır. Teddy'nin Dr. Cawley ile konuştuğu anlarda, yüksek açı kullanılması, Teddy'nin güçsüzlüğünü ve kontrol kaybını simgelemektedir. Bu açılar, Teddy'nin ruhsal durumunun zayıf olduğunu vurgularken, Dr. Cawley'nin otoritesini ve gücünü öne çıkarmaktadır. Yine aşağıdan yapılan çekimler ise, Teddy'nin tehdit altında hissettiği anlarda kullanılarak izleyicide onun korkusunu ve çaresizliğini izleyiciye hissettirmektedir.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 18. Dr. Cawley'in Teddy'le Konuştuğu *Sahne*

3.5.3.2.2. Işık ve Renk Öğelerine Dair Bulgular

Filmin genelinde soğuk ve koyu renkler hakimdir. Özellikle mavi ve gri tonları, adanın karamsar atmosferini ve Teddy'nin ruh haliyle ilgili duygularını ortaya koymaktadır. Teddy'nin adaya ilk geldiği sahnelerde, soğuk renkler izleyicide korku ve belirsizlik hissi uyandırır. Bu renk paleti, adanın psikolojik gerginliğini artırmaktadır.

Teddy'nin hastane içindeki odalarda hareket ettiği sahnelerde, yüksek kontrastlı aydınlatma dikkat çeker. Özellikle gölgelerin yoğun olduğu bölgeler, karakterin içsel karanlığını ve ruhsal çöküşünü sembolize etmektedir. Teddy'nin Dr. Cawley ile diyalog kurduğu sahnelerde ise odanın karanlık köşeleri, onun zihnindeki belirsizlikleri ve korkuları gün yüzüne çıkarır. Teddy'nin bir hapishanede kibrit yaktığı sahne de yine yüksek kontras ve gölgenin etkisiyle izleyici üzerinde karamsar bir atmosfer yaratılmaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 19. Teddy'nin Hapishane Sahnesi

Filmde yer alan bazı sahnelerde doğal ışığın kullanımı, karakterin ruh halini yansıtmaktadır. Örneğin, Teddy'nin adanın dışındaki sahnelerinde güneş ışığı başlangıçta umut ve güven hissi oluşturunken, zamanla bu ışık karamsar bir havaya dönüşmektedir. Bu değişim, Teddy'nin zihinsel durumunun evrimini temsil eder; başlangıçta aydınlık olan dış ortam, içsel karanlığıyla paralel şekilde gölgelenir. Teddy'nin rüyalarında ve halüsinasyonlarında, ışık ve gölge oyunları sıkça sahnededir. Bu sahnelerde ışığın aniden değişmesi veya gölgelerin belirgin hale gelmesi, izleyicide bir gerilim yaratır. Teddy'nin zihnindeki karmaşa ve belirsizlik, bu ışık oyunları aracılığıyla görsel bir şekilde ifade edilir. Özellikle halüsinasyonların yoğun olduğu anlarda, ışık değişimleri izleyicide rahatsız edici bir etki yaratır. Filmin son sahnelerinde dışarıdaki aydınlık ve güneşli hava, Andrew'un içsel keşfinde bir umut sembolü olarak değerlendirilebilir. Film boyunca karanlık ve karmaşık hislerle mücadele eden Andrew, görevliler tarafından götürülür ve artık özgürleşme duygusu hissetmektedir.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 20. Andrew'un Görevliler Tarafından Götürüldüğü Sahne

3.5.3.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular

Teddy'nin akıl hastanesine ilk kez gittiği sahnede, izleyiciler, hastanenin karanlık ve kapalı havasıyla karşılaşır. Mekânın soğuk ve izole yapısı, yüksek duvarlar, dar koridorlar ve kalabalık hücreleri, hastaların içindeki sıkışmışlık duygusunu artırır.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 21. Ashecliffe Akıl Hastanesinden Bir Sahne

Fırtınanın başladığı ve adanın izole olduğu sahnelerde doğanın karmaşık durumu gözler önüne serilir. Fırtına, karakterin ruhundaki huzursuzluğu ve belirsizliği yansıtırken, adanın yalnız ve kapalı yapısı onun yalnızlığını ve çaresizliğini vurgulamaktadır. Teddy'nin geçmişine dair anıların gün yüzüne çıktığı sahnelerde,

kullanılan bulanık görüntüler, Teddy'nin zihinsel karışıklığını ve ruhsal çöküşünü gösterir. Mekân düzeni, geçmiş ve şimdi arasındaki geçişleri vurgulamak amacıyla farklı renk tonları ve aydınlatma yöntemleriyle desteklenmiştir.

3.5.3.2.4. Kurgu ve Montaj Öğelerine Dair Bulgular

Teddy'nin geçmişiyile ilgili anıların kesik kesik gösterildiği sahnelerde, geçmişle güncel olaylar arasında kopuk bir geçiş bulunur. Bu kesik kurgu, Teddy'nin aklındaki karmaşayı ve belirsizliği ön plana çıkarır. İzleyici, karakterin ruh haliyle birlikte geçmişte yaşadığı travmaları daha iyi kavramaktadır.

Teddy'nin geçmiş anılarına geri döndüğü sahnelerde, izleyici karakterin zihnindeki karmaşayı deneyimler. Flashback veya halüsinasyonlar ile aniden gerçekleşen geçmişe dönüşler, karakterin psikolojik durumu ve anıların etkisini ön plana çıkarır. Bu geçişler, izleyiciyi bir belirsizlik içinde tutarken aynı zamanda izleyiciye geçmişle ilgili ipuçları da sunar. Film kurgusu aracılığıyla izleyiciyi sürekli bir belirsizlikte tutularak sonuçların yavaşça belirginleşmesini sağlar. Bu durum, Teddy'nin ruhsal durumunun yavaşça açığa kavuşması ve izleyicinin bu süreci karakterle beraber yaşaması açısından büyük bir öneme sahiptir.



Kaynak: (IMDb, 2010)

Şekil 22. Andrew'un Gerçeklerle Yüzleştiği Sahne

Teddy'nin akıl hastanesinde yaptığı araştırmalar sırasında kullanılan hızlı geçişler, izleyenlere karakterin içsel stresini ve kaygısını hissettirmektedir. Bu kurgu

tekniđi ile, karakterin ruh halinin aciliyeti ve karakterin yařadığı psikolojik baskı vurgulanır. İzleyici, Teddy'nin zihnindeki belirsizlikle beraber hareket eder. Diğer yandan fırtına anında ses ve görüntü arasındaki uyum ile, Teddy'nin ruh halini yansıtan yoğun bir atmosfer oluşturulmaktadır. Fırtınanın sesi, karakterin içsel çatışmalarını ve korkularını güçlendirir. Bu durum, izleyicinin karakterle daha derin bir empati kurmasını sağlar.

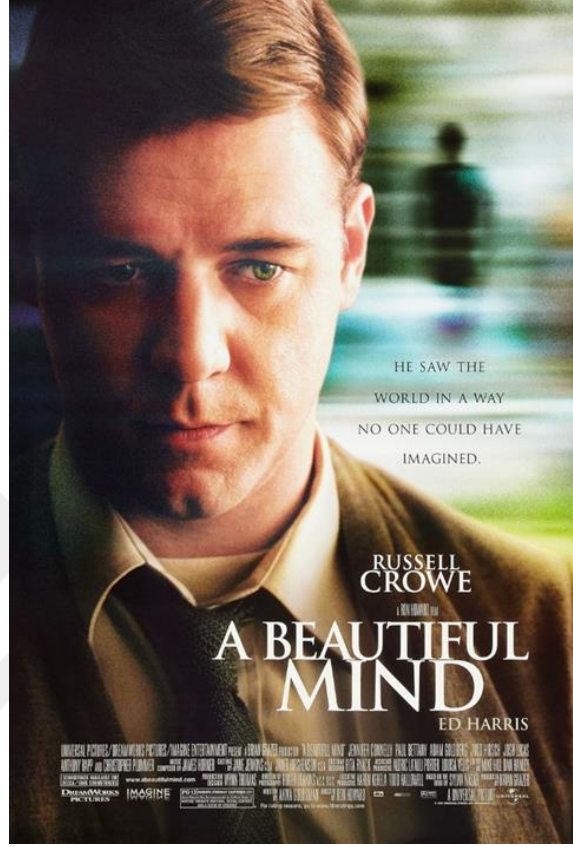
3.5.3.2.5. Ses ve Müzik Öğelerine Dair Bulgular

Teddy'nin adaya ve akıl hastanesine giriş yaptığı bölümlerde, yoğun ve karanlık bir melodi kullanılır. Müzik, izleyicilere anında bir gerginlik duygusu sunarken, Teddy'nin endişeli ruh halini de gözler önüne serer. Adanın ve akıl hastanesinin soğuk ve yalnız atmosferi, müzikle birleşerek karakterin içindeki korkuları daha da belirgin hale getirir.

Teddy'nin eři Dolores ile geçirdiđi duygusal anlarda, nazik ve hüznü yansıtan bir müzik çalmaktadır. Bu melodi, izleyiciye Teddy'nin kaybının getirdiđi acıyı hissettirir. Teddy'nin Dr. Sheehan ile gerçekleřtirdiđi görüşmelerde, arka planda hafif gerginlik yaratan bir müzik mevcuttur. Bu melodik yapı, Teddy'nin içsel çatışmalarını ve sorgulamalarını vurgularken, izleyicinin karakterin ruhsal durumuna olan dikkatini çeker. Müzik, sahnelerin duygusal yoğunluđunu artırmaktadır. Fırtınanın bařladığı ve adanın yalnız kaldığı sahneler. Açıklama: Fırtına sırasında kullanılan rüzgar, yıldırım sesi gibi ses efekleri ve müzik, kaotik bir ortam oluşturur. Teddy'nin karanlık koridorlarda yürüdüđü sahnelerde kullanılan gergin müzikler, izleyicide bir korku duygusu yaratırken, Teddy'nin zihnindeki belirsizlik ve kaygıyı da pekiřtirir. Bu ortam, izleyiciyi karakterin ruh haliyle daha yakın bir bađ kurmaya davet eder.

3.5.4. A Beautiful Mind (2001) – Film Bulguları

3.5.4.1. Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı



Kaynak: (IMDb, 2001)

Şekil 23. A Beautiful Mind (2001) Film Afişi

Tablo 5. A Beautiful Mind (2001) Film Künyesi

Yönetmen	Ron Howard
Senarist	Akiva Goldsman (Sylvia Nasar'ın kitabından uyarlama)
Yapımcı	Brian Grazer, Ron Howard
Görüntü Yönetmeni	Roger Deakins
Dağıtımcı	Universal Pictures
Yayın Tarihi	21 Aralık 2001 (ABD)
Süre	135 dakika
Dil	İngilizce
Ülke	ABD
Oyuncular	Russell Crowe, Jennifer Connelly, Ed Harris, Paul Bettany, Adam Goldberg

Kaynak: (IMDb, 2001)

3.5.4.1.1. Filmin Konusu

Ron Howard tarafından çekilen “A Beautiful Mind” John Nash isimli karakterin yaşamına dayanan bir biyografi tasviridir. Film, matematik alanındaki yeteneği ile bilinen Nash’in, Princeton Üniversitesi’nde eğitim gördüğü dönemde başlayan kariyerinin ardından, deha ile deliliğin kesişim noktasını incelemektedir. John Nash, erken yaşlarda matematik teorileri yaratan bir deha olarak bilinirken, sosyal hayatında sorunlar yaşamaktadır. Film, Nash’in aklındaki karmaşık evreni ve hayali arkadaşlarıyla olan ilişkilerini göstererek, zihinsel sağlık problemlerinin birey üzerindeki sonuçlarını incelemektedir. Nash, film ilerledikçe giderek daha yoğun halüsinasyonlar ve sanrılar yaşamaya başlar. Özellikle hükümet için gizli görevlerde çalıştığını inanır. Bu noktadan itibaren film izleyiciyi onun bakış açısını hapsederek gerçeğe kurmaca arasındaki sınırları bulanıklaştırır.

Film, Nash’in eşi Alicia ile olan bağıntıyı ayrıntılı bir şekilde ele almaktadır. Filmde Nash karakterinin kişisel hayatındaki kırılma noktası eşi Alicia’nın sabrıyla doğrudan bağlantılıdır. Eşi, Nash’in hastalığına karşı gösterdiği sabır ve destekle, onun hayatındaki en önemli kişi haline gelir. Nash’in yaşadığı güçlükler çifti zorlasa da, Alicia’nın sadakati ve sevgisi, Nash’in bu zorlu süreçte direncini artırır. Alicia’nın verdiği destek, Nash’in tedavi sürecinde çok büyük bir rol oynar ve bu durum, filmde aşkın güçlülüğünü ve insan ruhunun dayanıklılığını ortaya koyar.

Filmin ilerleyen bölümlerinde Nash ruhsal bozukluğundan tamamen kurtulmasa da bu durumla yaşamayı öğrenir. Film, Nash’in tedavi sürecinin ardından yaşadığı değişimi de ele almaktadır. Psikiyatrik tedavi ve ilaç kullanımı, Nash’in hayatında önemli bir dönüşüm sağlar. Zihnindeki hayali varlıklarla yüzleşerek, gerçeklikle barış verme yolunda adımlar atar. Sonunda Nash’in, Nobel Ödülü kazanması, hem akademik başarısını hem de kişisel zaferini temsil etmektedir.

3.5.4.1.2. Karakterlerin Tanıtımı

John Nash Karakteri: Filmin baş kahramanı olan John Nash, olağanüstü zekası ile hassas psikolojisiyle dahilik ve delilik arasındaki ince çizgiyi gözler önüne sermektedir. Nash, matematikteki yeteneği ile dikkat çekerken, sosyal becerileri zayıf, içe dönük ve çoğu zaman iletişim kurmada güçlük çeken bir karakter olarak öne çıkmaktadır.

Karakterdeki paranoid şizofreni belirtileri arttıkça, karakterin zihni komplolar ve halüsinasyonlarla kuşanır. Özellikle William Parcher tarafından verilen gizli görevler, karakterin gerçeklikle olan bağıını zayıflatmaktadır.

Alicia Nash Karakteri: Filmin ana karakteri John Nash'in eşi olan Alicia, filmdeki gerçeklik ve sevgi unsurlarını temsil eden bir figürdür. Alicia, Nash'in ruhsal bozuklukla olan mücadelesiyle yüzleştğinde büyük bir zorluk yaşar. Eşinin hayali karakterlerle konuştuğunu görmek her ne kadar travmatik bir durum olsa da Alicia, John'dan vazgeçmeyerek John'un tedavi sürecinde etkili bir faktör olmaktadır. Filmde Alicia karakteri, sevecen, sabırlı ve anlayışlı bir karakter olarak görülmektedir. Alicia'nın varlığı Nash'in ruhsal bozuklukla mücadelesinde bir tür gerçeklikle arasındaki araç haline gelmektedir.

Charles Herman Karakteri: Nash'in üniversite yıllarında tanıştığını sandığı oda arkadaşı olarak karşımıza çıkan karakter, aslında Nash'in kendi zihninde yarattığı önemli halüsinasyonlardan biridir. Charles karakteri, sosyal rahat ve neşeli tavırlarıyla Nash'in eksik yanlarına tamamlayan bir karakterdir. Nash, kendi asosyal tavrı karşısında Charles'ın dışa dönük, sosyal kişiliğini koyarak bir denge yaratmaktadır. Charles karakteri bu yönüyle Nash'in sosyal dünyaya yabancılaşmasını azami seviyeye indiren kurmaca bir dost işlevi görmektedir.

William Parcher Karakteri: Filmde bir CIA ajanı olduğu düşünülen bu karakter ise yine Nash'in zihninde kendi yarattığı bir karakterdir. Parcher, Nash'in zihninde kurduğu şekliyle Nash'e ülkenin bekası için gizli görevler veren ve şifreler çözdükten bir figür olarak belirir. Nash bu karakterin varlığı ile kendisini bir vatansever veya bir kahraman olarak görmeye başlamaktadır.

Marcee Karakteri: Filmde hayali bir karakter olan Charles'ın yeğeni olarak görünen küçük kız çocuğu yine Nash'in kendi zihninde kurduğu hayali bir karakterdir. Marcee karakteri filmde hiç büyümeyen bir karakter olarak görülmektedir. Bu da Nash'in nihayetinde zihnindekilerin bir sanrıdan ibaret olduğunu anlamasına bir araç niteliğindedir.

3.5.4.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Öğeler

3.5.4.2.1. Kamera Açıları ve Hareketlerine Dair Bulgular

Nash'in paranoid düşüncelerinin ortaya çıktığı anlarda kullanılan yakın planlar, John Nash'in yüzündeki duygusal durumları ve içsel çatışmalarını derinlemesine yansıtır. Örneğin, Nash'in hayali arkadaşlarıyla tartıştığı bölümlerde, yakın planlar onun korku, kaygı ve belirsizlik gibi ruh hallerini izleyicilere aktarır. Bu durum, izleyicinin karakterle duygusal bir bağ kurmasını sağlamaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2001)

Şekil 24. Nash'in Hayali Arkadaşıyla Tartıştığı Sahne

Nash'in üniversitedeki dersleri sırasında tercih edilen geniş ve sabit açılar, dışarıdan bakıldığında onun iyi bir matematikçi olduğunu yansıtırken, içsel çatışmalarının ne kadar gizli kaldığını hissettirir. Bu açılar, Nash'in çevresiyle olan ilişkisini ve toplum içerisindeki konumunu gösterir. Aynı zamanda, onun sosyal yaşamındaki karmaşa ve yalnızlık duygusunu ön plana çıkarırken, izleyiciye karakterin psikolojik durumunu daha geniş bir perspektiften değerlendirme imkânı tanır.

Kameranin yavaş hareketleri, Nash'in aklında karmaşanın arttığı anlarda kullanılır ve izleyicinin karakterin ruh haline odaklanmasını sağlayarak bir gerilim hissi yaratır. Örneğin, Nash'in hayal gücünün yoğunlaştığı sahnelerde, kameranin yavaş hareket etmesi, onun içsel karmaşasını ve savaşını daha belirgin hale getirir. Nash'in zihnindeki karmaşanın yükseldiği sahnelerde ise kameranin dönme hareketi, karakterin zihnindeki

belirsizlikleri ve karmaşayı yansıtır. Bu hareketler, izleyicide bir rahatsızlık hissi doğururken, Nash'in ruhsal çöküşünü ve zihinsel dengesizliğini pekiştirir.

Nash'in hastanede tedavi gördüğü sahnelerde geniş açılar açık alanlarda kullanılırken, kapalı alanlarda dar açılar tercih edilir. Bu geçişler, Nash'in ruh hali ve tedavi sürecindeki değişimleri simgeler. Kapalı alanlar izleyicide bir sıkışmışlık hissi yaratırken, açık alanlar ise özgürleşme ve iyileşme arzusunu temsil eder.

3.5.4.2.2. Işık ve Renk Öğelerine Dair Bulgular

Nash'in üniversitedeki yıllarının gösterildiği sahnelerde sıcak renk tonları (sarı, turuncu) tercih edilmiştir. Bu sıcak renkler, Nash'in akademik başarısını ve sosyal ilişkilerini yansıtırken, izleyiciye bir sıcaklık ve samimiyet hissi verir. Fakat daha sonra bu sıcaklık soğuk renk tonlarıyla (mavi, gri) yer değiştirir; bu da Nash'in ruh hali üzerindeki dalgalanmaları sembolize etmektedir.



Kaynak: (IMDb, 2001)

Şekil 25. Nash'in Üniversite Yıllarının Gösterildiği Bir Sahne

Nash'in hastaneye yatışıyla ilgili sahnelerdeki kullanılan düşük kontrastlı soğuk renk tonları, onun zihinsel durumundaki dalgalanmaları ortaya koyar. Hastane sahnelerinde genellikle düşük ışık kullanılması, karakterin içsel karanlığını ve yalnızlığını

öne çıkarır. Aydınlık anlar ise Nash'in iyileşme sürecinde umudunu ve özgürlük isteğini temsil eder.



Kaynak: (IMDb, 2001)

Şekil 26. Nash'in Hastanede Tedavi Gördüğü Sahne

Nash'in hayali arkadaşı Charles ile etkileşimde bulunduğu sahnelerde, Charles'ın giydiği renkler genellikle canlı ve göz alıcıdır. Bu durum, Nash'in hayal gücünün derinliğini ve bu karakterin zihnindeki çekiciliğini yansıtır. Ancak, bu renkler zamanla daha solgun hale gelir; bu da Nash'in zihnindeki karmaşayı ve hayali karakterlerin etkisinin azaldığını simgelemektedir. Nash'in eşi Alicia ile birlikte olduğu sahnelerde ise sıcak ve pastel tonlar baskındır. Bu renkler, aşkın ve bağlılığın duygusal yoğunluğunu ortaya koyar. Nash'in karısıyla olan bağı, renklerin sıcaklığıyla desteklenirken, içsel çatışmalarının dışavurumunu daha da yoğunlaştırır. Nash'in zihnindeki karmaşanın çoğaldığı anların gösterildiği sahnelerde, renk paleti daha karamsar ve kaotik bir hale gelir. Koyu renkler ve belirgin kontrastlar, izleyicide rahatsızlık hissi oluştururken, Nash'in zihnindeki karmaşayı ve belirsizliği yansıtır. Renk değişiklikleri, izleyicinin karakterin psikolojik durumundaki çalkantıları hissetmesini sağlamaktadır.

3.5.4.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular

Nash'in ders verdiği ve arkadaşlarıyla etkileşimde bulunduğu sahnelerdeki Princeton Üniversitesi'nin tarihi ve akademik atmosferi, Nash'in zeka başarısını ve sosyal

çevresini simgelemektedir. Mekânın geniş ve ferah yapısı, Nash'in akademik yeteneklerini yansıtırken, onun içsel yalnızlığını da ortaya koymaktadır. Üniversitenin geleneksel mimarisi, Nash'in düşünce yapısını ve matematiksel bakış açısını temsil eder.

Nash'in evi, onun özel yaşamını ve ruhsal huzurunu simgeler. Evdeki sıcaklık ve düzen, Nash'in ailesiyle olan ilişkisini ve kendini güvende hissetme alanını yansıtır. Ancak, evin bazı alanlarındaki dağınıklık, Nash'in zihinsel durumundaki karışıklıkları ve hayali karakterlerle olan etkileşimlerini ortaya çıkarır.



Kaynak: (IMDb, 2001)

Şekil 27. Nash'in Evinden Bir Sahne

Nash'in tedavi gördüğü hastane, onun ruhsal çöküşünü ve tedavi aşamasını simgeler. Mekânın soğuk ve steril havası, izleyicide hapsolmuşluk hissi uyandırmaktadır. Hastanedeki beyaz duvarlar ve sade tasarım, Nash'in içsel karanlığını ve yalnızlığını vurgularken, aynı zamanda iyileşme sürecindeki umudu temsil eder. Nash'in sosyal etkinliklerde bulunduğu yerler, onun dış dünya ile etkileşimini ve sosyal yetkinliklerindeki zorlukları gösterir. Kalabalık ve gürültülü ortamlar, Nash'in kaygı ve paranoya hislerini artırırken, onun sosyal izolasyonunu da gün yüzüne çıkarır. Bu mekânlar, izleyicide rahatsızlık hissi oluşturarak, Nash'in içsel çatışmalarını derinleştirir.

3.5.4.2.4. Kurgu ve Montaj Öğelerine Dair Bulgular

Film, Nash'in gençlik döneminden yetişkinliğine geçişini zaman atlamalarıyla gösterir; böylece Nash'in yaşamının değişik dönemlerini hızlı bir biçimde sunmuş olur. Bu, izleyicilere Nash'in akademik başarılarından hastalığının ilerleyişine kadar olan

süreci anlamalarına yardımcı olur. Zaman atlamaları, Nash'in ruh halindeki değişiklikler ile hayatındaki önemli dönemlerin altını çizmektedir. Filmin paralel kurgusu, Nash'in akademik başarılarıyla birlikte zihinsel rahatsızlığının belirtileri arasında sürekli bir zıtlık oluşturmaktadır. Bu yaklaşım, izleyicinin Nash'in içsel çatışmalarını ve bu çatışmaların onun yaşamındaki yansımalarını daha iyi kavrayabilmesini sağlamaktadır. Örneğin, ders verdiği anlarla hayali karakterlerle etkileşime girdiği kısımlar arasındaki geçişler, zihinsel karmaşayı somut bir şekilde ortaya koyar.

Hayali karakterlerin geçtiği sahnelerde hızlı kesimler ve hızlandırma teknikleri uygulanmaktadır. Bu, izleyicinin Nash'in zihin karmaşasını ve hayal gücünün etkilerini deneyimlemesini mümkün kılar. Özellikle Charles ile yaptığı diyaloglarda, bu teknikler Nash'in gerçeklik algısının ne denli bozulduğunu gözler önüne sermektedir. Nash'in bir konferansta konuşma yaptığı sahne, duygusal bir zirveye ulaşır ve kurgu ile, izleyiciyi bu anın önemine hazırlamak için değişik kesmeler kullanılır. Nash'in kendine güveni ile içsel çatışmaları arasındaki gerilim, kurgu sayesinde daha belirgin bir hale gelir. Bu tür sahnelerde montajın hızı ve akışı, izleyicide bir gerilim ve merak duygusu oluşturur.



Kaynak: (IMDb, 2001)

Şekil 28. Nash'in Konferansta Konuşma Yaptığı Sahne

Flashback sahneleri, Nash'in geçmişteki önemli anlarını ve zihinsel durumunu anlamaya yardımcı olmaktadır. Bu sahnelerde, geçmişteki anılar ile güncel durum arasında yapılan geçişler, izleyicinin Nash'in karakter gelişimini ve ruhsal karışıklıklarını

daha iyi kavramasına destek olur. Bu geçişlerle izleyici, karakterle bir empati kurma fırsatı bulmaktadır.

3.5.4.2.5. Ses ve Müzik Öğelerine Dair Bulgular

Filmde Nash'in Alicia ile ilk tanıştığı sahnede, romantik ve sıcak bir müzik kullanılmaktadır. Bu müzik, Nash'in Alicia'ya olan sevgisini ve onun hayatındaki olumlu etkisini ortaya koyar. Melodinin yumuşak ve akıcı yapısı izleyicide huzur ve sevinç hissi uyandırırken, Nash'in ruh halini de olumlu bir şekilde etkiler. Nash'in hayali karakterlerle etkileşimde bulunduğu bazı sahnelerde, gerilim dolu ve rahatsız edici ses efektleri işlenir. Seslerin yoğunluğu ve ritmi, Nash'in zihnindeki karmaşayı ve paranoia hissini güçlendirir. Özellikle hayali karakterlerin belirmesiyle birlikte müziğin tonunun karamsarlaşması, izleyicilerde bir rahatsızlık uyandırır.

Nash'in hastaneye yattığı ve tedavi sürecinin başladığı sahnelerde, onun içsel düşünceleri ve monologları ses efektleriyle zenginleştirilir. Duygusal bir derinlik katan bu sesler, izleyicinin Nash'in psikolojik durumunu daha iyi kavramasına yardımcı olur. İçsel monologlar, onun zihinsel çökkünlüğünü ve tedavi sürecindeki zorluklarını yansıtırken, ses efektleri bu süreçleri daha gerçekçi kılar.

Nash'in iyileşme sürecinin başladığı sahnelerde, müzik teması daha umut dolu ve neşeli hale gelir. Nash'in zihnindeki karanlığın azalmasıyla müziğin tonu da değişir. Bu dönüşüm, izleyicilere Nash'in ruhsal durumundaki olumlu değişimleri hissettirir. Müzikal temaların bu şekilde dönüşümü, karakterin içsel yolculuğunu ve iyileşme sürecini simgeler. Ses geçişleri, sahne değişimlerinde önemli bir rol üstlenir. Örneğin, Nash'in akademik başarılarından hastalığının belirtilerine geçerken seslerin yoğunluğu ve tonu değişir. Bu, izleyicinin ruhsal durumundaki değişimleri hissetmesine olanak tanır. Ses geçişleri, zaman ve mekân arasında daha akıcı bir geçiş sağlar. Nash'in Nobel Ödülü'nü kazandığı an, müzik duygusal olarak bir zirveye ulaşır. Kutlama ve başarıyı anlatan müzik, Nash'in hayatındaki en önemli anlardan birini vurgular. Müzik, izleyicilerde sevinç ve başarı hissi yaratırken, Nash'in içsel huzurunu ve mutluluğunu da temsil eder. Bu tür duygusal zirve anları, müziğin etkisini ve gücünü gözler önüne sermektedir.

3.5.5. The Machinist (2004) – Film Bulguları

3.5.5.1. Filmin Künyesi, Konusu ve Karakterlerin Tanıtımı



Kaynak: (IMDb, 2004)

Şekil 29. The Machinist (2004) Film Afışı

Tablo 6. The Machinist (2004) Film Künyesi

Yönetmen	Brad Anderson
Senarist	Scott Kosar
Yapımcı	Julio Fernández
Görüntü Yönetmeni	Xavi Giménez
Yapım Şirketleri	Castelao Producciones, Canal+, ICAA ICF (İspanya/İngiltere/ABD/Fransa ortak yapımı)
Dağıtımcılar	Paramount Classics (ABD), Filmax (İspanya), Tartan Films (Birleşik Krallık), CTV International (Fransa)
Süre	102 dakika
Dil	İngilizce
Oyuncular	Christian Bale, Jennifer Jason Leigh, John Sharian, Aitana Sánchez-Gijón, Michael Ironside (IMDb, 2004)

Kaynak: (IMDb, 2004)

3.5.5.1.1. Filmin Konusu

Film, bir fabrikada makine operatörü olarak çalışan Trevor Reznik adındaki karakterin bir yılı aşkın bir süre boyunca yaşadığı uykusuzluk problemi ile olan mücadelesini ele almaktadır. Sürekli devam eden uykusuzluk, karakterin hem fiziksel sağlığını hem de zihinsel işlevlerini etkileyerek gerçeklik algısında önemli bozulmalara sebep olmaktadır. Trevor, iş arkadaşlarının düşmanca tutumları, tuhaf tesadüfler ve yalnızca kendisinin gördüğü gizemli bir figür olan Ivan'ın varlığıyla giderek daha fazla zihinsel çöküntü yaşamaktadır. Çevresinde bulunan iş arkadaşlarının Trevor'a güvenmemeye başlaması ve hatta iş yerinde meydana gelen bir iş kazası sonucu bir iş arkadaşının kolunu kaybetmesinin sorumluluğunun Trevor'a yüklenmesi karakterdeki paranoya seviyesini artırmaktadır. İzleyici, Trevor'un yaşadığı paranoya, halüsinasyonlar ve mantıksal düşünceden uzaklaşmanın, geçmişinde gizlediği travmatik bir olayın etkisiyle zihninde meydana gelen çöküş sürecine tanık olmaktadır.

Filmde ana karakterin zihninde beliren en önemli figürlerden biri olan Ivan, iş yerinde görüp tanıdığına inandığı fakat Trevor'dan başka kimsenin varlığını bilmediği bir karakterdir. Filmin ilerledikçe aslında Ivan karakterinin, bastırılmış bir suçluluk imgesi olduğu anlaşılmaktadır. Filmin ilerleyen sahnelerinde gerçek ile hayal arasındaki sınırlar giderek belirsizleşirken, film, bireylerin suçluluk duygularını bastırma çabalarının nasıl psikotik bir çözülmeye dönüşebileceğini gözler önüne sermektedir. Trevor'un neden olduğu ölümcül bir kazayı anımsaması ve bu süreçte kendi suçunu kabul edip rahatlama anına ulaşması, hikâyenin yapısal ve tematik zirvesini oluşturmaktadır.

3.5.5.1.2. Karakterlerin Tanıtımı

Trevor Reznik Karakteri: Trevor, filmdeki ana karakterdir. Uzun süredir yaşadığı uykusuzluk problemi nedeniyle fiziksel ve zihinsel olarak çöküş yaşamakta olan bir makinisttir. Onun yaşadığı uykusuzluk probleminin asıl sebebi bilinçaltında bastırdığı suçluluk duygusudur. Trevor'un aşırı zayıflığı, solgunluğu ve giderek eriyen bedeni ruhsal parçalanmasının bir dışavurumu olarak görülmektedir. Trevor yaşadığı uykusuzluk ve gördüğü halüsinasyonların etkisiyle gün geçtikçe gerçek hayattan kopmaya başlamaktadır. Kendini izole ederek sosyal ilişkilerini neredeyse tamamen kaybetmiştir. Trevor, kendisiyle yüzleşemediği süre boyunca gerçeklikten kopup zihninde başka

figürler yaratmaktadır. Filmin sonunda geçmişte bir çocuğa araba ile çarpıp kaçtığını hatırlamasıyla birlikte o yüzleşme gerçekleşir. Bu yüzleşmeyle Trevor, suçu kabul edip ruhsal bir arınmaya ulaşır.

Ivan Karakteri: Ivan, ana karakter olan Trevor'un kendi zihninde yarattığı, onun dışında kimsenin varlığını doğrulamadığı alaycı ve tehditkâr bir karakterdir. Ivan'ın sürekli olarak Trevor'u yönlendirmesi ve onu türlü tuzaklara sürüklemesi, karakterin kendisiyle olan içsel çatışmanın bir göstergesidir. Ivan'ın hayali bir figür olduğunun ortaya çıkması, Trevor'un geçmişte işlediği suçla yüzleşmesinin ilk adımı olarak kabul edilebilir.

Stevie Karakteri: Stevie, Trevor'un yaşamında önemli rol oynayan bir karakterdir. Bir gece kulübünde call-girl olarak görev yapmaktadır ve Trevor ile kısa süreli bir ilişki yaşar. Stevie, Trevor'un hayatındaki nadir insani bağlardan biridir, onun hayatında sevgi ve şefkatin temsili olarak yer almaktadır. Trevor'un yaşadığı ruhsal bozukluğa rağmen onu anlamaya çalışan ve ona yardım eden bir karakterdir. Ancak Trevor'un paranoyaları, Stevie ve Ivan arasında farklı bir ilişki olduğunu ve Stevie'nin ona ihanet ettiğini düşündürdüğünden ikili arasındaki ilişki bozulmalar yaşar.

3.5.5.2. Ruhsal Durumların Görselleştirilmesinde Kullanılan Sinematografik Öğeler

3.5.5.2.1. Kamera Açıları ve Hareketlerine Dair Bulgular

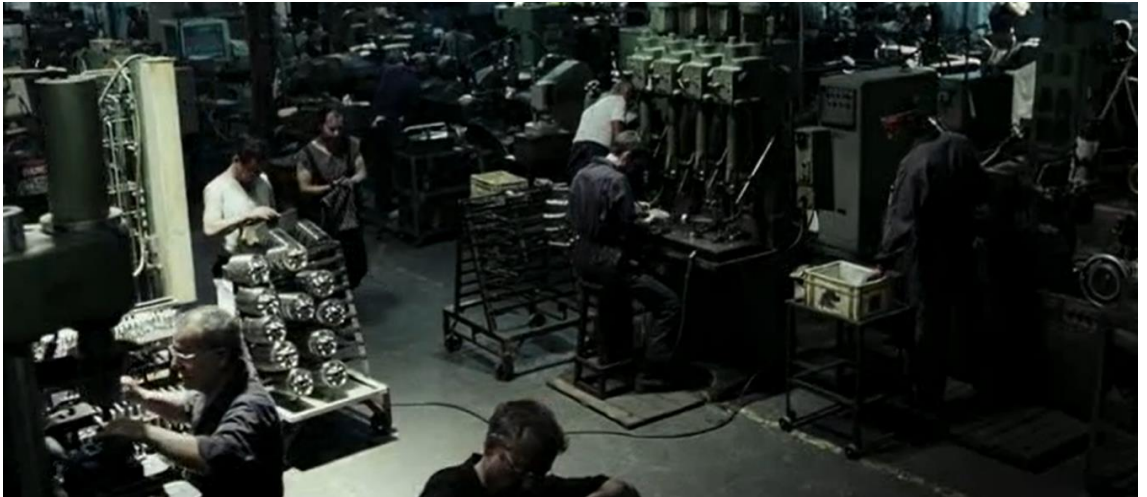
Filmde, Trevor'un yüzündeki ayrıntılar yakın plan çekimlerle, izleyiciye onun içsel çatışmalarını ve ruh halini açıkça hissettirir. Yakın plan çekimleri, Trevor'un gözlerindeki yorgunluk, korku ve endişeyi öne çıkarır. Bu tür görüntüler, izleyicide empati oluşturarak, karakterin zihnindeki derin sorunları ortaya koyar.



Kaynak: (IMDb, 2004)

Şekil 30. The Machinist Filminden Bir Sahne

Trevor'un fabrikadaki yalnızlığını gösteren geniş açılar, onun çevresiyle olan yabancılaşmasını ve yalnız kalışını vurgulamaktadır. Bu çekim türleri, izleyiciye Trevor'un ruhsal çöküşündeki yalnızlık sürecini daha belirgin bir şekilde hissettirmektedir. Trevor'un düşüş anları veya hayal gücündeki karanlık, düşük açılardan çekilen sahnelerle birlikte güçsüzlüğünü ve çaresizliğini açığa çıkarmaktadır. Yüksek açılar ise, onun altında yatan tehditleri ve korkularını gösterir. Bu açısal değişimler, izleyiciye Trevor'un ruh halindeki dalgalanmaları hissettirerek, karakterin psikolojik durumunu daha derinlemesine anlamasını sağlamaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2004)

Şekil 31. Trevor'ın Fabrikada Çalıştığı Bir Sahne

Trevor'un kaygılı anlarında, özellikle uykuya dalmaya çalıştığı sahnelerdeki titrek kamera hareketleri, izleyicide bir rahatsızlık hissi oluştururken, Trevor'un zihnindeki karmaşayı yansıtmaktadır. Bu hareketler, seyirciyi Trevor'un içsel çatışmalarına daha da yaklaştırarak, ruhsal çöküşünü somut hale getirir. Sürekli takip edilen sahnelerde, izleyici Trevor'un yalnızlığını ve kaybolmuşluğunu hisseder. Kamera, Trevor'un arkasında hareket ederek, onun içsel yolculuğunu ve ruh halini daha etkili bir şekilde sergiler. Bu tür çekimler, izleyiciye karakterin yaşadığı kaygıyı ve çaresizliği doğrudan iletmektedir.

3.5.5.2.2. Işık ve Renk Öğelerine Dair Bulgular

Trevor'un evindeki loş ışık, karanlık ve gölgeli bir ortam oluşturur. Bu atmosfer, izleyiciye karakterin içsel sıkıntısını ve ruhsal çöküşünü hissettirir. Karanlık, Trevor'un yalnızlık ve endişelerini temsil ederken, gölgeler de onun zihnindeki belirsizliği ve korkuları yansıtır. Fabrika sahneleri ve Trevor'un çalışma alanındaki görüntülerdeki soğuk renkler, izleyicide bir rahatsızlık duygusu oluşturur ve karakterin duygusal durumunu etkili bir biçimde yansıtır. Soğuk tonlar, yalnızlık ve yabancılaşma hislerini pekiştirmektedir.

Trevor'un ayna karşısındaki sahneleri, yüksek kontrastlı aydınlatma ile desteklenerek onun yüz hatlarını, zayıflığını ve duygularını belirginleştirmektedir. Böyle bir aydınlatma, izleyicide bir gerginlik hissi oluşturarak karakterin psikolojik durumundaki çatışmaları somut hale getirir. Ayrıca, üst tarafa konumlandırılmış olan aydınlatma da karakterin fiziksel özelliklerini vurgulamakta katkıda bulunmaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2004)

Şekil 32. The Machinist Filminden Bir Sahne

Trevor'un uykuya dalma çabası sırasında kullanılan loş ışıklar ve vurgu lambaları, yüz ifadelerini öne çıkarır. Bu tür aydınlatma, izleyicide bir kaygı ve gerginlik hissi yaratmakla kalmaz, karakterin içsel sürtüşmelerini de daha belirgin hale getirir. Özellikle uykuya geçiş anlarındaki aydınlatmanın değişimi, izleyicinin Trevor'un ruh halini hissetmesine yardımcı olmaktadır. Trevor'un halüsinasyonlarının başladığı sahnelerde, renk paletinde ani dalgalanmalar görülmektedir. Koyu renklerin yoğunlaşması, izleyiciyi rahatsız ederken, renklerin değişimi Trevor'un zihnindeki karmaşayı sembolize etmektedir. Bu, izleyicinin karakterin psikolojik durumunu daha iyi kavramasına olanak tanımaktadır.

3.5.5.2.3. Mekân Tasarımı Ögesine Dair Bulgular

Trevor'un evi, karanlık ve boş bir şekilde düzenlenmiştir. Bu alanın boşluğu, karakterin yalnızlığını ve sosyal olarak dışlanmışlığını temsil etmektedir. Evin loş köşeleri, Trevor'un kafasındaki belirsizlikleri ve korkuları simgelemektedir. Bu tip mekânlar, izleyicinin karakterin ruh haliyle bağlantı kurmasını sağlamaktadır.



Kaynak: (IMDb, 2004)

Şekil 33. Trevor'un Evinin Gösterildiği Bir Sahne

Trevor'un çalıştığı fabrikanın iç mekân tasarımı soğuk metal yüzeyler ve gri tonlarla oluşturulmuştur. Bu ortam, Trevor'un ruh haliyle uyumlu bir atmosfer meydana getirmektedir. Fabrikanın sürekli tekrarlayan yapısı, karakterin içsel çatışmalarını ve ruhsal düşüşünü pekiştirir. Mekânın sert çizgileri ve soğuk renk paleti, izleyicide rahatsızlık hissi uyandırmaktadır. Trevor'un aracı ve sokaklar, dar ve sınırlı alanlar olarak

oluşturulmuştur. Bu yerler, karakterin psikolojik durumundaki daralmayı ve çaresizliği simgeler. Kısıtlı mekânlar, izleyicide bir sıkışmışlık hissi yaratırken, Trevor'un psikolojik durumunu daha da derinleştirmektedir. Trevor'un gece yürüyüşleri sırasında geçtiği yerler genellikle boş ve ıssızdır. Bu alanlar, Trevor'un yalnızlığını ve içsel çatışmalarını ortaya çıkarmaktadır. Yalnız yürüyüşler, izleyicinin karakterin ruh halindeki umutsuzluğu hissetmesine neden olurken, mekânın ıssızlığı da bu hissi güçlendirmektedir.

3.5.5.2.4. Kurgu ve Montaj Öğelerine Dair Bulgular

Filmde Trevor'un halüsinasyon yaşadığı bölümlerdeki hızlı kesimler, izleyicide gerginlik ve rahatsızlık yaratmaktadır. Bu hızlı kurgu, Trevor'un zihnindeki karmaşayı ve gerçeklikten uzaklaşmasını temsil eder. Böyle bir kurgu, seyirciyi Trevor'un psikolojik durumuna daha yakın hissettirmektedir.

Zamanın manipüle edildiği bu sahnelerde, günün değişik saatlerine geçişler yapılır. Bu durum, Trevor'un zaman algısının sarsıldığını ve sürekli geçmişe dönme isteğini yansıtmaktadır. Seyirci, bu geçişlerle Trevor'un ruh halindeki değişimleri hissedebilir. Flashback'ler, Trevor'un geçmişteki travmaları ve suçluluk duygusunu izleyiciye aktarmada önemli bir rol oynar. Bu anılar, karakterin psikolojik durumunu daha iyi kavramayı sağlarken, izleyicide bir empati oluşturur.



Kaynak: (IMDb, 2004)

Şekil 34. Trevor'un Geçmişi Hatırladığı Sahne

Trevor'un uykuya geçmeye çalıştığı sahnelerde yavaş çekim tekniği kullanılarak, onun uykuya dalma çabası dramatik bir şekilde gösterilir. Ayrıca bazı sahnelerde zamanın

hızlandırılmasıyla geçişin vurgulanması sağlanmaktadır. Bu yöntemler, izleyicide gerginlik ve kaygı hissi uyandırırken, Trevor'un ruh halindeki dalgalanmaları simgelemektedir. Trevor ve Alicia'nın beraber olduğu sahnelerde duygusal anlar genellikle daha uzun kesimlerle betimlenir. Bu durum, izleyicide bir bağ kurma hissi oluşmasını sağlarken, Trevor'un ruh halindeki geçici olumlu değişimleri sembolize etmektedir. Duygusal anların öne çıkması, izleyicinin karakterle empati kurması için bir fırsat sunar. Film, açılış ve kapanış sahneleriyle Trevor'un ruh halindeki döngüyü temsil eder. Başlangıçta ve sonunda benzer sahnelerin yer alması, izleyicide bir tekrar etkisi yaratırken, karakterin ruhsal durumundaki değişimlerin sınırlı olduğunu göstermektedir.

3.5.5.2.4. Ses ve Müzik Öğelerine Dair Bulgular

Filmde fabrikadaki makine seslerinin yüksek gürültüsü, izleyicide rahatsızlık hissi uyandırmaktadır. Bu gürültü, karakterin ruh halindeki yoğunluğu artırarak, izleyicinin onun içsel çatışmalarını anlamasına yardımcı olur.

Trevor'un yalnız yürüdüğü sahnelerdeki arka plan müziği genellikle düşük tonlarda ve huzursuz edici melodilerden oluşur. Bu müzik, Trevor'un yalnızlığını ve içsel çatışmalarını daha belirgin hale getirir. Müzik, sahnelerin duygusal ağırlığını artırarak izleyicinin karakterle daha derin bir empati kurmasını sağlamaktadır. Trevor'un halüsinasyon yaşadığı sahnelerdeki ses efektleri, izleyicide gerginlik ve rahatsızlık hissi uyandırır. Kesik kesik gelen sesler, fısıldamalar ve yankılanmalar, Trevor'un zihnindeki belirsizlikleri ve korkuları yansıtmaktadır. Bu ses efektleri, karakterin ruhsal durumunu daha iyi hissettirmeye yardımcı olur.

Trevor ve Alicia'nın sahnelerinde ise, duygusal anların vurgulanması için daha yoğun ve melodik bir müzik kullanılır. Bu müzik, karakterin ruh halindeki geçici olumlu değişimleri simgelerken, izleyicide empati duygusu oluşturur. Trevor'un içsel düşüncelerinin dışarıdan duyulması, izleyicilere karakterin ruhsal durumunu daha iyi anlama fırsatı tanır. Trevor'un koştuğu sahnelerde müziğin ritmi, onun hızı ve ruh haliyle uyumlu bir şekilde değişmektedir. Bu senkronizasyon, izleyiciye karakterin duygusal durumunu hissettirirken, içsel mücadelelerini de daha etkili bir şekilde yansıtmaktadır.

Tablo 7. İncelenen Filmlerin Sinematografik Öğeler Açısından Analizi

Film	Kamera Açılırları ve Hareketleri	Işık ve Renk Kullanımı	Ses ve Müzik	Kurgu ve Montaj	Zaman Manipülasyonu	Mekân Tasarımı	Elde Edilen Sonuç
Split (2016)	Karakterin kişilik bölünmelerini vurgulayan ani yakın planlar, titrek kamera hareketleri	Soğuk renk tonları, loş ışık ve gölgelerle tehdit hissi	Gerilim artırıcı müzik, kişilik geçişlerinde yoğun ses efektleri	Hızlı kesmeler, geçişlerde ani montaj	Kişilik geçişlerinde zaman algısının kaybolması	Dar, kapalı ve sıkışık mekânlar	Çoklu kimliklerin yarattığı gerilimi ve tehdit duygusunu izleyiciye hissettirme
Black Swan (2010)	Ayna karşısındaki uzun planlar, omuz kamerası ile parçalanmış gerçeklik duygusu	Siyah-beyaz kontrast, kırmızı tonlarla yoğun ruhsal çatışma	Bale müziği ile gerilim müziğinin birleşmesi	Halüsinasyon sahnelerinde hızlı ve kesik montaj	Gerçeklik ile hayalin iç içe geçmesi	Sahne ve kulislerin dar, klostrifik tasarımları	Psikoz ve mükemmeliyetçilik baskısının karakteri nasıl tükettiğini görselleştirme
Shutter Island (2010)	Geniş açılarla izolasyon, yakın çekimlerle paranoya aktarımı	Sisli, karanlık atmosfer; pastel yerine donuk tonlar	Gerilimi sürekli diri tutan dramatik orkestral müzik	Bilinç akışıyla paralel kafa karıştırıcı kurgular	Geri dönüşler ve hayallerle zamanın parçalanması	Hapishane benzeri, labirentimsi ada mekânı	İzleyicide belirsizlik, şüphe ve güvensizlik yaratma
A Beautiful Mind (2001)	Normal çekimler ile halüsinasyon sahnelerinde farklı kamera açıları	Sıcak ve huzurlu tonlardan, paranoid dönemlerde soğuk renklere geçiş	Duygusal müzik; gerçeklikten kopuş anlarında sessizlik kullanımı	Halüsinasyon karakterlerin gerçek kişilerle aynı sahnede kurgulanması	Zamanın sıçramalı ilerlemesi; zihinsel durumla paralel değişim	Akademik ortamlar, ev ve kampüs mekânları bilinç durumunu yansıtır	İzleyiciyi karakterin zihninin içine sokarak gerçek ile hayali ayırt edemez hale getirme
The Machinist (2004)	Uzun planlar ve durağan kamera hareketleriyle yabancılaşma	Soluk, gri tonlar; neredeyse renksiz atmosfer	Minimal müzik, sessizlik ve mekanik sesler	Kesik ve ani montajlarla zihinsel kopukluk	Zamanın yavaş akışı, insomnia ile paralel kurgulama	Boş, izole edilmiş ve soğuk endüstriyel mekânlar	Ruhsal çöküşün fiziksel mekân ve zaman üzerinden aktarılması

SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışma, DKB ve sinemanın kesişim noktasında, sinematografik öğelerin kullanımı ile DKB ve diğer ruhsal bozuklukların nasıl görselleştirildiğini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmada ilk olarak sinematografinin tanımı ve temel öğeleri açıklanmış, ardından dissosiyatif kimlik bozukluğunun psikolojik literatürdeki tanımı, nedenleri ve belirtileri üzerinde durulmuştur. Üçüncü bölümde ise Split (2016), Black Swan (2010), Shutter Island (2010), A Beautiful Mind (2001) ve The Machinist (2004) filmleri, kamera açıları ve hareketleri, mekân tasarımı, ışık ve renk kullanımı, ses ve müzik, kurgu ve montaj gibi sinematografik öğeler üzerinden ele alınmıştır. Böylece hem sinemanın görsel-işitsel diliyle ruhsal bozuklukları nasıl yansıttığı hem de bu yansımaların psikoloji ile toplumsal algı üzerindeki etkilerine dair bir değerlendirme yapılmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgular, sinemanın psikolojik durumları yalnızca sözlü anlatım ve diyaloglarla değil, aynı zamanda sinematografinin görsel-işitsel öğeleriyle de aktarabildiğini ortaya koymaktadır. İncelenen filmlerde, bireylerin içsel çatışmalarını, zihinsel parçalanmalarını ve gerçeklik algısındaki kaymaları sinematografik öğelerin kullanımıyla gözler önüne sermektedir. Örneğin, Split (2016) filminde çoklu kimliklerin tasvirinde farklı kamera açıları ve ışık oyunları kimlikler arasındaki keskin geçişler vurgulanırken; Black Swan’da renk kontrastları, aynaların simgesel kullanımı ve bedenin parçalanmış algısının hissettirilişini destekleyen kurgu teknikleriyle karakterin psikotik bir sürece sürüklenişini anlatılmıştır. Benzer şekilde Shutter Island (2010) filminde mekân tasarımı, kapalı ve labirentimsi atmosferiyle karakterin zihinsel sıkışmışlığını görsel düzleme taşımış; A Beautiful Mind (2001) filminde ise gerçek ile hayal arasındaki sınır, dramatik açıdan olduğu kadar sinematografik tercihlerle de belirsizleştirilmiştir. The Machinist (2004) filminde kullanılan solgun renk paleti, karakterin bedensel ve zihinsel tükenmişliğini izleyiciye güçlü bir şekilde hissettirmiştir.

Bu doğrultuda, sinema aracılığıyla ruhsal bozuklukların temsili, psikolojik gerçekliğin sinemasal dile çevrilmesi olarak değerlendirilebilir. Kamera hareketleri, ışık ve renk kullanımı, kurgu ritmi ve ses düzenlemeleri, bireyin bilinçaltı deneyimlerini görünür hale getiren unsurlar haline gelmiştir. Alan yazınla karşılaştırıldığında ise, Yanık’ın (2017) belirttiği üzere filmlerdeki temsillerin bazı noktalarda klinik tanımlar ile örtüştüğü, bazı noktalarda ise dramatik etkiyi artırmak için abartıya veya sembolik

unsurlara başvurduğu görülmektedir. Bu durum, sinemadaki ruhsal bozuklukların iki yönlü işlevini net bir biçimde ortaya koymaktadır: Bir yandan psikolojik olguları daha anlaşılır ve görünür hale getirmekte, diğer yandan ise toplumsal algıda kalıp yargılar veya yanlış inanışlar üretebilme riskini taşımaktadır. Bu nedenle, sinema hem farkındalığı artıran hem de yanlış bilgilendirmelere yol açabilecek bir araç niteliğindedir.

Çalışmanın bulgularına dayanarak, sinematografik öğelerin kullanımının yalnızca estetik bir kaygıyla değil, aynı zamanda ruhsal durumların toplumsal düzlemdeki temsilinde etik bir sorumluluk da taşıdığı ifade edilebilir. Sinemada DKB gibi karmaşık psikolojik durumların işlenmesi, yönetmenin dramatik anlatım gücünü artırırken, aynı zamanda psikolojik gerçekliğin de hassasiyetle gözetilmesini gerektirir. İzleyiciye sunulan görsel-işitsel deneyim, sadece estetik bir haz değil, aynı zamanda psikolojik olgulara dair bir algı biçimi de inşa etmektedir.

Bu çalışmadan elde edilen bulgular, sinemada DKB ve diğer ruhsal durumların görselleştirilmesine ilişkin çeşitli çıkarımlar sunmaktadır. Çalışmadan çıkarımla görülmektedir ki sinemasal üretim açısından, bundan sonra yapılacak olan ruhsal bozuklukların ele alındığı filmlerde yönetmen ve senaristlerin, alanında uzman psikiyatri ve psikoloji uzmanlarıyla işbirliği yapmaları hem dramatik açıdan güçlü hem de bilimsel doğruluk açısından güvenilir eserlerin ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Böylelikle sinema, hem bir sanat dalı hem de toplumsal farkındalık aracı olarak daha işlevsel hale gelebilir.

Yapılan bu çalışma akademik çalışmalar açısından, gelecek araştırmalara bir temel oluşturabilir. Daha geniş film seçkileri üzerinden karşılaştırmalı analizler yapılması, farklı yönetmenlerin ruhsal bozuklukları temsil etme biçimlerini ortaya çıkaracaktır. Ayrıca farklı kültür ve sinema geleneklerinde DKB ve benzeri ruhsal durumların nasıl yansıtıldığının incelenmesi, kültürel farklılıkları anlamak açısından alana önemli katkılar sağlayabilir. Veya gelecekte yapılan çalışmalarda yöntemlerin değiştirilmesi, yapılan filmlerin izleyiciler üzerindeki etkilerinin bir etki araştırmasıyla değerlendirilmesi de çalışmanın niteliğini artırabilir. Gelecek çalışmalarda günümüz teknolojilerinden olan yapay zekâ, sanal gerçeklik gibi yeni teknolojilerin ruhsal durumların görselleştirilmesinde nasıl kullanılabileceği araştırılabilir.

Gelecek çalışmaların, sinemada dissosiyatif kimlik bozukluğunun görselleştirilmesine ilişkin daha derin bir analiz sunabilmesi için psikoloji ve kültürel

kuramlardan yararlanması önerilebilir. Özellikle Jung'un "gölge benlik" kavramı çerçevesinde filmlerdeki "gölge" ve "ayna" yansımalarının incelenmesi, karakterlerin içsel çatışmalarının daha kapsamlı bir şekilde çözümlenmesine katkı sağlayacaktır. Benzer bir şekilde Freud'un bilinçaltı kuramı üzerinden yapılan ve araştırmaya dahil edilecek olan okumalar, bastırılmış dürtülerin ve bilinçdışı süreçlerin sinemasal anlatıya nasıl aktarıldığını ortaya koyabilir. Ayrıca, öteki kuramı aracılığıyla kimliklerin karşıtlık üzerinden nasıl şekillendiği ve toplumsal bağlamda yabancılaşmanın nasıl temsil edildiği tartışılabilir. Bu tür teorik ve kuramsal yaklaşımlar, yalnızca sinematografik öğelerin değil aynı zamanda karakter inşasının da çok katmanlı bir biçimde değerlendirilmesine olanak sağlayacaktır.

Sinema, psikiyatri alanında, psikoterapi süreçlerinde dolaylı bir araç olarak kullanılabilir. Belirli filmler üzerinden yapılan analizler, benzer ruhsal bozuklukları yaşayan bireylerin kendi ruhsal süreçlerini anlamalarına katkı sağlayabilir. Sinemanın, toplumun psikolojik bozukluklara dair algısını şekillendiren önemli bir etkisi olduğu dikkate alındığında, bu tür yapıtların sadece heyecan verici veya dramatik bir eğlence unsuru olarak değil, aynı zamanda empati ve anlayışı artıran eserler olarak görülmesi önemlidir. İzleyicilerin, bu filmleri eleştirel bir şekilde incelemeleri ve psikolojik farklılıkları anlamaya yönelik bir farkındalık geliştirmeleri teşvik edilmelidir. Sinema bölümlerinde sunulan eğitimlerde, psikolojik temsillerin araştırılmasına yönelik derslerin sayısının artırılması, öğrencilerin sinematografik unsurları daha bilinçli bir şekilde kullanmalarına yardımcı olacaktır. Benzer bir şekilde, psikoloji programlarında da sinemanın terapi, farkındalık oluşturma ve toplumsal bilinç geliştirme rolleri üzerine derslerin geliştirilmesi önerilmektedir. Bu yaklaşım ile sinema ile psikoloji arasındaki disiplinlerarası ilişki daha da kuvvetlendirilebilir. Son olarak sinema, sürekli değişen ve gelişen bir alan olduğundan, bu alanda yapılacak yeni çalışmaların hem akademik literatüre katkı sağlayacağı hem de ruhsal bozuklukların toplumdaki algısını dönüştüreceği düşünülmektedir.

Bu çalışma, sinemanın yalnızca bir anlatı aracı değil, aynı zamanda psikolojik olguları görselleştiren ve topluma aktaran güçlü bir iletişim dili olduğunu ortaya koymuştur. DKB gibi karmaşık ve çok katmanlı bir ruhsal bozukluk, sinematografinin öğeleriyle birlikte ele alındığında izleyiciye hem estetik hem de bilişsel bir deneyim sunmaktadır. Ancak bu temsilin etik, doğru ve bilinçli bir biçimde yapılması büyük önem

taşımaktadır. Sinema, psikolojik gerçekliği sanatsal biçimde yeniden üreterek hem bireyin iç dünyasına ışık tutmakta hem de toplumun psikolojik olgulara dair anlayışını biçimlendirmektedir.



KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2015). "Sinematografik İmge ve Gerçeklik". *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 1-8. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usaksosbil/issue/21658/232871> adresinden alındı
- Aktay, M., & Hızlı Sayar, G. (2021). "Psikiyatrik Bozuklukların Psikososyal Yönü". *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 3(1), 48-55. <https://doi.org/10.35365/ctjpp.21.1.06> adresinden alındı
- Akyıldız, Y. (2022). "Sinemada Modüler Anlatı: Kaynak Kod1 Örneği". *Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 1(2), 49-79. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nohuifad/issue/79878/1361892> adresinden alındı
- Altınışik, B., & Demirbaş, H. (2022). "'Penceredeki Kadın" Filminin Baş Karakteri Olan Anna Fox'un Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (DSM-5) Çerçevesinde Değerlendirilmesi". *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(26), 124-135. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/asbider/issue/70115/975757> adresinden alındı
- Arısoy, E. (2019). "Sinemada Kadraj Dışı Alanların Anlatıdaki Yeri: Yozgat Blues Filmi Örneği". *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(12), 239-258. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/asead/issue/51619/669701> adresinden alındı
- Armes, R. (2011). *Sinema ve Gerçeklik: Tarihsel Bir İnceleme*. (E. Yılmaz, Dü., & Z. Özen Barkot, Çev.) İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Asiltürk, C. (2009). "Sinemada Kadrajın Evreni ve Çekim". *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 92-124. <https://earsiv.beykent.edu.tr/items/3331d0e8-119c-4078-bd09-3630b5df4f2c> adresinden alındı
- Aydın, C. S., & Pembecioğlu, N. (2022). "Film ve İzleyici İlişkisi Bağlamında Anlam Yaratımına Yönelik Bir Araştırma". *Medeniyet Sanat Dergisi*, 8(2), 253-271. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/medeniyetsanat/issue/71409/1188660> adresinden alındı
- Baki, Z. (2023). "Sinemada Bipolar Bozukluk Temsilleri". *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*(11), 194-219. <https://doi.org/10.56676/kiad.1182269> adresinden alındı

- Balcıoğlu, Y. H., & Balcıoğlu, İ. (2018). “Dissosiyatif Bozuklukların Tanımı ve Tanı Ölçütleri”. (E. Öztürk, Dü.) *Türkiye Klinikleri*, 8-13. https://www.researchgate.net/publication/328125203_Dissosiyatif_Bozukluklari_n_Tanimi_ve_Tani_Olcutleri adresinden alındı
- Baloğlu, U. (2018). “Sinemada Görsel ve Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi: Boundin' Animasyon Örneği”. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 5(16), 180-190. <https://doi.org/10.26450/jshsr.337> adresinden alındı
- Barnwell, J. (2011). *Film Yapımının Temelleri* (1 b.). (M. Yıldırım, Dü., & G. Altıntaş, Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları.
- Bayrak, T. (2015). *Türk Sinemasında Mekan Yaklaşımı: Yılmaz Güney'in "Yol" ve Nuri Bilge Ceylan'ın Kış Uykusu Filmlerinin Mekansal Çözümlemesi*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.
- Brown, B. (2005). *Sinematografi Kuram ve Uygulama*. (B. Vural, Dü., & S. Taylaner, Çev.) İstanbul: Hil Yayın.
- Brown, B. (2017). *Sinema ve Videoda Işıklandırma* (2. b.). (G. Öztürk, Dü., & S. Taylaner, Çev.) İstanbul: Hil Yayın.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2021). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: PEGEM AKADEMİ.
- Cape, G. S. (2003). “Addiction, Stigma and Movie”. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 163-169. <https://doi.org/10.1034/j.1600-0447.2003.00075.x> adresinden alındı
- Chatman, S. (1990). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.

- Çam, A. (2019). "Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi". *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 7-37. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinecine/issue/43795/537771> adresinden alındı
- Çelebi, M. (2022). "Ses Teknolojilerinin Türk Sinema Sektöründeki Yeri". *Journal of Arteoloji*, 1-19.
- Çelik, F., Arslan, B. D., Yıldız, F., & Kalp, M. (2023). "Sinemada Mekan: The Fall Filmi'nde Göstergebilimsel Yaklaşımla Mekân Okumaları". *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*(29), 67-80. <https://doi.org/10.17484/yedi.1162213> adresinden alındı
- Çipe, K. (2011). "Diyalog ve Sinema". *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*(22), 111-118. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/abmyoder/issue/46503/583968> adresinden alındı
- Demirel, N. (2022). "Bertrand Russell Felsefesinde "Doğruluk" ve "Gerçeklik"". *Danışname Beşeri ve Sosyal Bilimler Dergisi*(5), 245-263. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7090855> adresinden alındı
- Dokumacı, M. (2020). "Renklerin İnsan Yaşamındaki Etkileri ve Renklerin Tarih Boyunca Yolculuğu". *Takvim-I Vekayi*, 8(2), 120-131. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/takvim/issue/55376/674405> adresinden alındı
- Erim, G. (2016). "Rengin Psikolojik Etkileri". *Journal of Uludag University Faculty of Education*, 13(1), 11-17. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uefad/issue/26992/283688> adresinden alındı
- Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Gelly, C. (2021). "Music, Memory and Repression in Hitchcock's Vertigo (1958)". *Open Edition Journals*(22), 1-14. doi:10.4000/miranda.36484
- Gencöz, F. (2006). "Sinemada Psikolojik Bozukluklar: Psinema". *Bilim ve Teknik*(458), 82-86

- Gök, C. (2007). “Sinema ve Gerçeklik”. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 112-123. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bujss/issue/3857/51567> adresinden alındı
- Göker, N. (2018). “Sinema Seyirci İlişisini Etki Çerçevesinde Düşünmek: Bir İzleyici Araştırmasının Sonuçları”. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(29), 270-292. <https://doi.org/10.31123/akil.383670> adresinden alındı
- Günay Köprülü, S. (2020). *Film Çevirisi Dublajda Eşleme* (1. b.). (H. Bahtiyar, Dü.) İstanbul: Hiperyayın.
- Güngör, A. C. (2022). *Filmde Anlatı Yapısı* (1. b.). (M. B. Çankır, Dü.) İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Gürkan, H., & Ozan, R. (2014). “Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollywood’da Dönüşümü”. *Global Media Journal: TR Edition*, 4(8), 154-184.
- Hasbay, B. (2021). *Mental Hastalıkların Sinemada Kullanımı: Split Filmi İncelemesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Holat, O. (2023). “Sinemada Görüntü Yönetmenliği: Kadrajın Gücü”. M. Aslan, & S. Yetimova içinde, *Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyunu 2023 Tam Metin Bildiriler Kitabı* (s. 51-61). Sakarya: Türkiye Film Araştırmaları Derneği.
- IMDb. (2001). *A Beautiful Mind*. Temmuz 2025 tarihinde IMDb: https://www.imdb.com/title/tt0268978/?ref_=mv_close adresinden alındı
- IMDb. (2004). *The Machinist*. Temmuz 2025 tarihinde IMDb: https://www.imdb.com/title/tt0361862/?ref_=mv_close adresinden alındı
- IMDb. (2010). *Black Swan*. Temmuz 2025 tarihinde IMDb: https://www.imdb.com/title/tt0947798/?ref_=mv_close adresinden alındı
- IMDb. (2010). *Shutter Island*. Temmuz 2025 tarihinde IMDb: https://www.imdb.com/title/tt1130884/?ref_=nv_sr_srs_g_0_tt_8_nm_0_in_0_q_shutter%2520 adresinden alındı
- IMDb. (2016). *Split*. Temmuz 12, 2025 tarihinde IMDb: https://www.imdb.com/title/tt4972582/?ref_=ttfc_ov_i adresinden alındı

- Kabaş, B. (2023). "Görüntünün Ötesi: Sinemanın İşitsel Boyutu ve Ses Tasarımı". *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 56-75. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iled/issue/80504/1362564> adresinden alındı
- Kaçar, F. (2022). "Borderline (Sınırdaki) Kişilik Bozukluğunun Sinema Filmlerine Yansıması: "Aklım Karıştı" Film Örneği". S. Kotan, & S. Kotan (Dü.) içinde, *Kişilik Bozukluklarının Sinemada Temsili* (s. 97-123). İstanbul: Eğitim Yayınevi.
- Kantrowitz, B., & Mark, M. (1999, Ocak 24). *Unmasking Sybil*. Newsweek: <https://www.newsweek.com/unmasking-sybil-165174> adresinden alındı
- Kaya, M. (2011). *Sinemada Kurgu ve Kurgunun Sinemaya Etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Haliç Üniversitesi, Fotoğraf ve Video Programı.
- Kırık, A. M. (2013). "Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi". 21. *Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 2(6), 71-83. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/egitimvetoplum/issue/5127/69829> adresinden alındı
- Köse, B. (2007). "Panel: Sinemada Psikoterapistler ve Psikoterapi Etiği". *Türk Psikoloji Bülteni*, 13(41), 1-15. doi:10.31828/tpb134101
- Kurt, A. (2020). "'Betty Blue' Filminin Psikopatoloji Çerçevesinde Değerlendirilmesi". *Kriz Dergisi*, 28(3), 151-168.
- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. University of Chicago Press.
- Monaco, J. (2009). *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond* (4 b.). Oxford University Press.
- Mulvey, L. (2006). "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Media and Cultural Studies: Keywords*, 342-352.
- Mükerrem, Z. (2012). *Sinematografi Üzerine Düşünceler Kuram ve Uygulamalar* (1. b.). (E. R. Sakızlı, Dü.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Namaz, Y. (2022). "Film Yapımında Kurgucuların Rolü ve Önemi: Film Kurgusunun Büyüsü (2004) Adlı Belgeselin Analizi". *Intermedia International E-Journal*, 9(17), 273-291. <https://doi.org/10.56133/intermedia.1168275> adresinden alındı
- Nathan, D. (2012). *Sybil Exposed: The Extraordinary Story of a Woman Who Suffered from Dissociative Identity Disorder*. New York: Free Press.

- Nizam, F. (2017). "Mekanik İşlevinin Ötesinde Estetik Bağlamında "Sinemada Kurgu"". *Journal of Awareness*, 2(3S), 301-306. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/joa/issue/31802/348689> adresinden alındı
- Olgunsoy, U. C. (2021). "Gerçeklik Halen Mümkün Mü? Klasik ve Güncel Kuramlar Bağlamında Günümüz Türkiye Sinemasında Gerçeklik Eğilimleri". *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 12(1), 113-145. <https://doi.org/10.32001/sinecine.819386> adresinden alındı
- Olguntürk, K. (2012). Görüntü Kurgusu ve Devamlılık. *Öneri Dergisi*, 9(35), 229-232. <https://doi.org/10.14783/od.v9i35.1012000288> adresinden alındı
- Oray, U. (2005). *Disosiyasyon*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü,
- Otan, O. (2022). "Dramatik Etki ve Anlatıda Derinlik; Sinemada Müzik Kullanımı". *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 44-55. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/film/issue/70713/1106652> adresinden alındı
- Öner, U. (1989). "Psikiyatri ve Sinema". *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 22(2), 725-734. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000001415 adresinden alındı
- Özden, M. Ş. (2018). "Travma ve Dissosiyatif Bozukluklar: Genel Bir Bakış". *Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 3(3), 71-76. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/buefd/issue/41874/505157> adresinden alındı
- Özen, Ö. (2021). "Sinema Televizyonda Işığın Kullanımı ve Etkisi". *Uygulamalı Sosyal Bilimler ve Güzel Sanatlar Dergisi*, 3(6), 87-98. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sosguz/issue/64638/905505> adresinden alındı
- Özkar, M. (2022). "Sinemada "Zaman"ı Yeni Bir Bakışla Görmek". F. Kasao, & M. C. Acaralp içinde, *Sinemada Yeni Bildiri Kitabı* (s. 67-91). Lefkoşa: Yakın Doğu Üniversitesi Yayınları. DOI:10.32955/neuilamer2022-03-0214/ch04
- Özonur Çöloğlu, D. (2006). "Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysztof Kieslowski'nin "Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı" Üçlemesi". *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*(8), 154-170. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kilad/issue/62008/928261> adresinden alındı

- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş* (1. b.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Öztürk, A. (2024). “Akira Kurosawa ve Metin Erksan Filmlerinde Kültürel ve Toplumsal Yansımalar: Japon ve Türk Sinemasının Karşılaştırmalı İncelemesi”. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 14(Türkiye-Japonya İlişkileri 100. Yıl Özel Sayısı), 289-310. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1513732> adresinden alındı
- Öztürk, M. O., & Uluşahin, A. (2016). *Ruh Sağlığı ve Bozuklukları* (14. b.). Ankara: Nobel Tıp Kitabevi.
- Öztürk, S. (2012). *Mekân ve İktidar : Filmlerle İletişim Mekanlarının Altpolitikası*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Parlak, M. (2019). *Yeşilçam Sinemasında Dublaj Jeyan Mahfi Ayrıl Tözüm Örneği (1930-1980)*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
- Poliakova, V. (2024, Şubat 15). *Florida Atlantic University*. Beyond the Screens: Unmasking Media Portrayal of Dissociative Identity Disorder: https://www.fau.edu/thrive/students/thrive-thursdays/did_media_misrepresentation/ adresinden alındı
- Rajkumar, S. V. (2022). “Multiple Myeloma: 2022 Update on Diagnosis, Risk Stratification, and Management”. *American Journal of Hematology*, 97(8), 1086-1107. <https://doi.org/10.1002/ajh.26590> adresinden alındı
- Sancak, B., Özer Ağırbaş, Ü., & Ceri, V. (2015). “Sinema Filmlerinde Ruhsal Hastalıklara Yönelik Tutum ve Damgalama”. *TPD 19. Yıllık Toplantısı ve Klinik Eğitim Sempozyumu*. Aydın: *Düşünen Adam Dergisi* 1924 (BRSHH). doi:10.13140/RG.2.2.25153.17769
- Satıcı, H. (2023). “Leviathan Filminde Sinemasal Mekânın Kurgulanışı”. *Filmvisio*(2), 39-63. <https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2023.0013> adresinden alındı
- Satiroğlu, D. (2021, Eylül 13). *Sybil: İlk Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu*. Söylenti Dergi: <https://www.soylentidergi.com/sybil-ilk-dissosiyatif-kimlik-bozuklugu/> adresinden alındı

- Seçmen, E. A. (2018). “Sinematografinin Görsel Anlatım Kodları ve Mekân Kullanımının Gerçekliğin Oluşturulması Bağlamında Bir Dönem Dizisi İncelemesi: Narcos Örneği”. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(2), 507-532. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intjcss/issue/41864/484430> adresinden alındı
- Soner, S., & Aykut, S. (2017). “Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu Temelinde Sosyal Bir Sorun: Ensest ve Sosyal Hizmet”. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 129-141. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tushad/issue/31868/367330> adresinden alındı
- Sözen, M. (2013). “Sinemada Anlam Yaratın Bir Öge Olarak Işık Tasarımı ve Örnek Çözümlemeler”. *Selçuk İletişim*, 7(4), 152-168. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/19027/200556> adresinden alındı
- Sözen, M. (2017). “Anlatımsal Bir Öge Olarak Sinemada Ses Efektleri: Tanımlamalar, Filmler, Çözümlemeler”. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (61), 477-503. https://dergipark.org.tr/tr/pub/abuhbsd/issue/32974/366567#article_cite adresinden alındı
- Sözen, M., & Dayı, H. (2013). “Sinemada Işık Kullanımı ve Örnek Bir Çözümleme”. *Erciyes İletişim Dergisi*, 3(1), 32-49. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erciyesiletisim/issue/5868/77639> adresinden alındı
- Stemler, S. (2001). “An Overview of Content Analysis”. *Practical Assesment, Research & Evaluation*, 7(17), 1-6.
- Sürü, D. (2025). “Dissociative Identity Disorder and Its Relationship with Other Diagnoses”. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 17(1), 12-29. <https://doi.org/10.18863/pgy.1409605> adresinden alındı
- Şar, V. (1998). “Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu: Tanı ve Nozolojik Sorunlar”. *Klinik Psikiyatri Dergisi*(1), 13-21. <https://jag.journalagent.com/z4/vi.asp?pdır=kpd&plng=tur&un=KPD-20766> adresinden alındı
- Şar, V. (2018). “Dissosiyatif Bozukluklar”. O. Karamustafalıoğlu içinde, *Temel ve Klinik Psikiyatri* (s. 453-460). Ankara: Güneş Tıp Kitabevleri.

- Şarлак, D., & Öztürk, E. (2018). “Dissosiyatif Bozuklukların Epidemiyolojisi”. (E. Öztürk, Dü.) *Türkiye Klinikleri*, 14-19. <https://www.turkiyeklinikleri.com/article/tr-dissosiyatif-bozukluklarin-epidemiyolojisi-83330.html> adresinden alındı
- Şenyapılı, Ö. (2003). *Sinema ve Tasarım* (2. b.). İstanbul: Boyut Yayın Grubu.
- Tamam, L., Özpoyraz, N., & Ünal, M. (1996). “Çoğul Kişilik Bozukluğu (Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu): Bir Gözden Geçirme”. *3P Dergisi*, 4(1), 45-53
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş Zaman* (3. b.). (F. Ant, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Taş Öz, P. (2021). “Özne ve Öznellik İlişkisi Bağlamında Film Anlatısında Ses İnşası”. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2021(53), 1-13. <https://doi.org/10.47998/ikad.859376> adresinden alındı.
- Tuğan, N. H. (2017). “Sinematografinin Sinemasal Anlamın Oluşturulmasında Etkisi: Prometheus 2012 Ridley Scott Filminde Görüntü Düzenlenmesi”. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4(11), 215-233. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/asead/issue/52677/694368> adresinden alındı
- Wedding, D., & Niemic, R. M. (2016). *Sinema ve Akıl Sağlığı Psikopatolojileri Anlamak İçin Filmlerden Yararlanmak* (1. b.). (R. Aratan, Çev.) İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Yanık, M. (2017, Temmuz 18). *Dissosiyatif Kimlik Bozukluğu ve Sinema*. Medaim Yanık Kliniği: <https://www.medaimyanikklinigi.com/dissosiyatif-kimlik-bozuklugu-ve-sinema/#:~:text=Dissosiyatif%20kimlik%20bozuklu%C4%9Funu%20ele%20alan,ger%C3%A7ek%C3%A7ilik%20y%C3%B6n%C3%BC%20b%C3%BCy%C3%BCk%20hasar%20al%C4%B1yor.> adresinden alındı
- Yarkın, M. N. (2013). *Film Müzikleri ve Algısal Farklılıkları*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi .
- Yıldırım, C., & Sim, Ş. (2019). “Türk Sinemasında Kurgu Biçimleriyle Öne Çıkan İki Film: Nokta ve Sen Aydınlatırsın Geceyi”. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(2), 1916-1937. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mjss/issue/44816/512564> adresinden alındı

- Yılmaz, B. (2016). “Görsel Sanatlarda Görüntü, Kadraj ve Çerçeve Problemi”. *İdil Dergisi*, 5(20), 131-144. <https://dx.doi.org/10.7816/idil-05-20-10> adresinden alındı.
- Yılmaz, M., & Candan, F. (2018). “Psikanalitik Bir Kavrayış ile “Kelebek Etkisi” Serisi: Dissosiyasyon Dehlizlerinde Dolaşan Ana/Vaka Karakterlerin Çekici Öyküsü”. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(4), 2407-2431. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunisobil/issue/42066/501082> adresinden alındı
- Yılmaz, S. (2020). *Sinemada Aydınlatma ve Görüntü*. Çankırı: Çankırı Karatekin Üniversitesi.
- Yücel, A., & Ökem, S. (2020). “Mekânın Sinematografik Temsili Bağlamında Beden-Mekân İlişkisi”. *Kent Akademisi Dergisi*, 13(4), 688-700. <https://doi.org/10.35674/kent.826000> adresinden alındı
- Zhu, Y. (2023). “Literature Review: Dissociative Identity Disorder (DID)”. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 22, 195-201. <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12419> adresinden alındı

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Betül KARANLIKBULUT
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	