

**PARALEL EVREN OLGUSUNUN SİNEMADAKİ TEMSİLİ: HER ŞEY
HER YERDE AYNI ANDA FİLMİ ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL
BİR İNCELEME**

Sedanur YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Sosyal Bilimleri Ana Bilim Dalı

Doç. Dr. Serhat Erdem

2025

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYAL BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
RADYO-TELEVİZYON VE SİNEMA BİLİM DALI

**PARALEL EVREN OLGUSUNUN SİNEMADAKİ TEMSİLİ: HER ŞEY HER YERDE
AYNI ANDA FİLMİ ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR İNCELEME**

(The Representation of the Parallel Universe Phenomenon in Cinema: A Semiotic Analysis of
Everything Everywhere All at Once)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sedanur YILMAZ

Danışman: Doç. Dr. Serhat ERDEM

Erzurum-2025



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Doç.Dr. Serhat ERDEM danışmanlığında Sedanur YILMAZ tarafından hazırlanan “**Paralel Evren Olgusunun Sinemadaki Temsili: Her Şey Her Yerde Aynı Anda Filmi Üzerine Göstergebilimsel Bir İnceleme**” başlıklı çalışma 06/01/2026 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Radyo Televizyon ve Sinema - Anabilim Dalı Radyo Televizyon ve Sinema

Bilim Dalı'nda **Yüksek Lisans** tezi olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:	Doç.Dr. ZUHAL AKMEŞE DEMİR <i>DİCLE ÜNİVERSİTESİ</i>	e-imza
Jüri Üyesi (Danışman):	Doç.Dr. Serhat ERDEM <i>ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ</i>	e-imza
Jüri Üyesi:	Doç.Dr. Semra KOTAN <i>ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ</i>	e-imza

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

07/01/2026

Prof.Dr. Hanifi ŞAHİN
Enstitü Müdürü e-imza



ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Paralel Evren Olgusunun Sinemadaki Temsili: Her Şey Her Yerde Aynı Anda Filmi Üzerine Göstergebilimsel Bir İnceleme” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

... / ... / 2025

Aslı ıslak imzalıdır

Sedanur YILMAZ

ÖNSÖZ

Bu yüksek lisans tezinin hazırlanma süreci, yalnızca akademik bir çalışmanın tamamlanmasından ibaret olmayıp, uzun soluklu bir çaba, emek, kararlılık ve derinlemesine bir düşünsel süreci kapsamıştır. Bu süreçte bilgi birikimi, yönlendirmeleri ve akademik desteğiyle çalışmama değerli katkılar sağlayan danışmanım Doç. Dr. Serhat Erdem'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Motivasyonumu güçlendiren, her aşamada varlıklarını hissettiren ve bu yolculuk boyunca moral kaynağım olan başta Arzu Gökçen Çelik olmak üzere M. Cemre Tortum'a, M. Ebrar Güllüce'ye, Günay Kılıç'a ve Yusuf Başar'a ayrıca burada adı geçmeyen tüm kıymetli arkadaşlarıma, Han kardeşlere ve Kral Oyuncak Ailesi'ne gönülden teşekkürlerimi iletirim. Sağladıkları destek, bu tezin ortaya çıkmasında benim için büyük anlam ifade etmektedir. Tüm akademik ve kişisel süreçlerimde olduğu gibi, bu çalışmanın tamamlanmasında da koşulsuz sevgileri, sabırları ve güç veren destekleriyle yanımda olan canımdan çok sevdiğim aileme en derin minnettarlığımı sunarım. Onların varlığı, her aşamada ilerlemem için en büyük dayanağım olmuştur. Son olarak, sürekli çabalama isteği ve azmi ile bu süreci başarıyla tamamlayabildiğim için kendime teşekkür ederim. Çalışmanın, gelecekte yapılacak araştırmalara katkı sağlaması ve yeni tartışmalara zemin oluşturması en büyük temennimdir.

Sedanur YILMAZ

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

PARALEL EVREN OLGUSUNUN SINEMADAKİ TEMSİLİ: HER ŞEY HER YERDE AYNI ANDA FİLMİ ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR İNCELEME

Sedanur YILMAZ

Aralık 2025, 92 Sayfa

Bu tez çalışması, paralel evren kavramını bilimsel, felsefi ve kültürel boyutlarıyla ele alarak sinemadaki temsil biçimlerini göstergebilimsel bir çerçeve içinde incelemektedir. Kuantum mekaniği, enflasyon kuramı, sicim teorisi ve çoklu zar modelleri gibi çağdaş fizik teorilerinin ortaya koyduğu çoklu evren yaklaşımlarının, sadece bilimsel modeller değil, aynı zamanda modern kültürde gerçeklik algısını dönüştüren düşünsel yapılar olduğu vurgulanmaktadır. Bu bağlamda paralel evren düşüncesinin bilimsel ve kültürel düzlemde çok katmanlı bir olgu olduğu gösterilmektedir.

Araştırma, nitel yöntemle gerçekleştirilmiş olup, göstergebilimsel çözümleme temelinde, 2022 yapımı “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” (Everything Everywhere All at Once) filmi üzerinde yoğunlaşmaktadır. Ferdinand de Saussure’ün gösterge kuramı, Roland Barthes’ın mit ve ikincil anlam kavramları ile Umberto Eco’nun açık metin yaklaşımı, filmin kültürel kodlarının çözümlemesinde kuramsal çerçeve olarak kullanılmıştır. Filmde farklı evrenlerde tekrarlanan kimlik varyasyonları, mekânsal geçişler, sembolik nesneler ve parçalı zaman-mekân yapıları, çoklu olasılıkların görsel ve ideolojik temsilleri olarak değerlendirilmiştir.

Çalışma sonucunda paralel evren temalı anlatıların, modern bireyin kimlik, aidiyet, evren algısı ve olasılık kavrayışı üzerinde önemli bir etki yarattığı; sinemanın ise bu temayı kültürel ve epistemolojik bağlamda dönüştürücü bir güç olarak ele aldığı tespit edilmektedir. Tez, paralel evren düşüncesinin yalnızca bilimsel bir kuram olmanın ötesinde, çağdaş sinemanın anlam üretim süreçlerinde etkin bir göstergebilimsel yapı taşı olduğunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: paralel evren, göstergebilimsel çözümleme, fizik teorileri, kültürel ve epistemolojik, kimlik varyasyonlar

ABSTRACT

MASTER’S THESIS

THE REPRESENTATION OF THE PARALLEL UNIVERSE PHENOMENON IN CİNEMA: A SEMIOTIC ANALYSIS OF EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE

Sedanur YILMAZ

December 2025, 92 Pages

This thesis examines the concept of the parallel universe through scientific, philosophical, and cultural dimensions, analyzing its representational forms in cinema within a semiotic framework. It emphasizes that contemporary physical theories—such as quantum mechanics, inflation theory, string theory, and multibrane models—present multiverse approaches that function not only as scientific models but also as conceptual structures that reshape modern cultural perceptions of reality. In this regard, the study demonstrates that the idea of parallel universes is a multilayered phenomenon situated at the intersection of scientific thought and cultural imagination.

The research employs a qualitative methodology and focuses on the 2022 film *Everything Everywhere All at Once*, using semiotic analysis as its primary method. Ferdinand de Saussure’s sign theory, Roland Barthes’s concepts of myth and secondary meaning, and Umberto Eco’s notion of the “open text” constitute the theoretical foundation for decoding the film’s cultural codes. The film’s recurrent identity variations across different universes, spatial transitions, symbolic objects, and fragmented constructions of time and space are interpreted as visual and ideological representations of multiple possibilities.

The findings reveal that narratives centered on parallel universes significantly influence modern individuals’ understanding of identity, belonging, reality, and contingency. Furthermore, the study concludes that cinema employs this thematic structure as a transformative force within both cultural and epistemological contexts. Ultimately, the thesis demonstrates that the idea of parallel universes functions not merely as a scientific theory but also as an active semiotic structure within the meaning-making processes of contemporary cinema.

Keywords: parallel universe, semiotic analysis, physical theories, cultural and epistemological, identity variations

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	ii
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	iii
ÖNSÖZ.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	ix
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ.....	x
GİRİŞ.....	1
Araştırmanın Problemi.....	7
Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	7
Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlıkları.....	8
Araştırmanın Yöntemi.....	8
BİRİNCİ BÖLÜM.....	11
PARALEL EVREN KAVRAMININ KURAMSAL VE FELSEFİ ARKA PLANI.....	11
1.1. Paralel Evren ve Çoklu Evren Ayrımına Kuramsal Bir Yaklaşım.....	11
1.1.1. Paralel Evren Kavramı.....	11
1.1.2. Çoklu Evren Kavramı.....	12
1.1.3. Kavramsal Ayrımlar ve Önemleri.....	12
1.2. Çoklu Evren Kuramlarının Bilimsel Temelleri.....	12
1.2.1. Çoklu Evren Kuramlarına Yönelik Eleştiriler ve Tartışmalar.....	16
1.3. Felsefi Açıdan Gerçeklik ve Olasılık Kavramlarının Paralel Evren Kuramıyla İlişkisi.....	17
1.4. Paralel Evren Fikrinin Kültür, Toplum ve Sanat Üzerindeki Yansımaları.....	19
1.4.1. Popüler Kültürde Paralel Evren Temsilleri ve Anlatı Biçimleri.....	20
1.4.2. Sanatta, Edebiyatta ve Mitolojide Alternatif Gerçeklik Kurmacaları.....	21
1.4.3. Toplumsal Düşünce ve Bireysel Kimlik Algısında Değişim.....	22
1.5. Paralel Evren Kuramlarının Anlatı Yapıları Üzerindeki Etkisi.....	23
İKİNCİ BÖLÜM.....	28

SİNEMA VE GÖSTERGEBİLİMSEL ANLAM ÜRETİMİ.....	28
2.1. Göstergebilimsel Yaklaşımın Kuramsal Temelleri	28
2.1.1. Göstergelerin Türleri: Dilsel, Görsel ve Kültürel Göstergeler.....	29
2.1.2. Anlamın Katmanları: Denotasyon ve Konotasyon Ayrımı.....	31
2.2. Ferdinand de Saussure: Yapısalcı Dilbilimden Göstergebilime	33
2.2.1. Roland Barthes: Kültür, Mit ve Göstergebilimsel Dönüşüm.....	34
2.2.2. Anlam Üretiminde Gösterge, Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	36
2.3. Film Çözümlemelerinde Göstergebilimsel Yöntemin İşlevi.....	38
2.3.1. Sinema Dili: Görsel ve İşitsel Göstergelerin Kullanımı	41
2.3.2. Göstergebilimsel Çözümlemede Mit, Kod ve İdeoloji Kavramları	46
2.3.3. Paralel Evren Kavramının Göstergebilimsel Çözümlemesi	49
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	53
HER ŞEY HER YERDE AYNI ANDA FİLMİ ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR İNCELEME	53
3.1. Filmin Konusu ve Tematik Arka Planı	53
3.2. Anlatı Yapısı ve Paralel Evren Kurgusu	56
3.3. Görsel ve İşitsel Göstergelerin Analizi	59
3.4. Karakterler Üzerinden Mit, Kod ve İdeoloji Çözümlemesi	66
3.4.1. Evelyn Wang: Kahramanın Yolculuğu ve Mitik Dönüşüm.....	66
3.4.2. Joy Wang/Jobu Tupaki: Kaosun ve İdeolojik Direncin Temsili.....	69
3.4.3. Waymond Wang: “Nazik Güç” ve Ataerkil Kalıpların Dönüşümü.....	73
3.4.4. Gong Gong: Otorite ve Geleneksel İdeolojinin Temsili	75
3.4.5. Deirdre Beaubereidre: Bürokrasi ve İdeolojik Mekanizmalar.....	77
3.5. Postmodern Sinema Estetiği ve Çoklu Evren Anlatımı	80
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	83
KAYNAKÇA	86
ÖZ GEÇMİŞ.....	91

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1 . IRS Ofisinden ve Evelyn'in Ailesiyle Olduğu Bir Kare	60
Şekil 2 . Çoklu Evrenlerde Evelyn Karakterleri.....	60
Şekil 3 . IRS Ofisi ve Evelyn'in çamaşırhanesi	61
Şekil 4 . Evelyn'in Paralel Evrene Geçişini Gösteren Bir Kare	62
Şekil 5 . Evelyn'in Çoklu Evrenlerde Yaşadığı Kimlik Krizleri.....	63
Şekil 6 . Evelyn'in Hotdog Parmaklı Evreninden Bir Kare	65
Şekil 7 . Rakunlu Sahneye Ait Bir Kare.....	65
Şekil 8 . IRS Ofisindeki Dövüş Sahnelerinden Kareler	66
Şekil 9 . Evelyn Wang	67
Şekil 10 . Joy Wang/ Jabu Tupaki	69
Şekil 11 . Jabu Tupaki'nin Oluşturduğu Bagel (Simit)	71
Şekil 12 . Bagel ve Oynar Gözler.....	72
Şekil 13 . Waymond Wang/ Alfa Waymond Wang	73
Şekil 14 . Gong Gong/ Alfa Gong Gong.....	75
Şekil 15 . Deirdre Beaubereidre/ Alfa Deirdre Beaubereidre	77

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

vd. : ve diğerleri

Akt. : aktaran

C. : cilt

yay. : yayınları

bs : baskı

böl. : bölüm

sy : sayı

çev. : çeviren

IRS : Amerikan Gelir İdaresi

GİRİŞ

Bilimsel ve felsefi düşünce tarihinin en çarpıcı sorularından biri, yaşadığımız evrenin tek olup olmadığıdır. İnsanlık, varoluşun doğasına dair binyıllardır süregelen sorgulamalarında, “gerçeklik” kavramının sınırlarını sürekli yeniden inşa etmiş; özellikle modern fizik ve kozmoloji alanlarında geliştirilen teorilerle bu sınırlar daha da esnekleşmiştir. Çoklu evren ya da paralel evren kavramı, bu bağlamda yalnızca bilimsel değil, aynı zamanda felsefi, epistemolojik ve kültürel tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Son yıllarda bu fikir, özellikle kurgusal anlatılar ve sinema aracılığıyla geniş kitleler tarafından da tartışılır hale gelmiştir. Kuantum mekaniğinden sicim kuramına kadar uzanan bilimsel çerçeveler; kimlik, zaman, mekân ve olasılık gibi kavramları yeniden düşünmeye zorlamaktadır (Everett, 1957).

Bilim dünyasında özellikle kuantum mekaniği ve kozmoloji alanlarında yapılan çalışmalar, evrenin tekil ve mutlak bir yapı olmayabileceğini, aksine çok sayıda evrenin bir arada var olabileceğini öne sürmektedir. Hugh Everett tarafından 1957 yılında geliştirilen “Many-Worlds Interpretation” (Çoklu Dünyalar Yorumu), bu bağlamda en temel kuramsal modellerden biri olarak kabul edilmektedir. Onun yaklaşımı, kuantum ölçüm sürecinin her olası sonucu için yeni bir evrenin ortaya çıktığını iddia eder (Everett, 1957). Bu kuram, evrenin yalnızca gözlemlenebilir olanla sınırlı olmadığını, gözlenemeyen ancak teorik olarak var olabilecek sonsuz sayıda evrenin bulunabileceğini öne sürmektedir. Dolayısıyla paralel evren düşüncesi, fiziksel gerçekliğin doğasına ilişkin yerleşik kabulleri sarsan bir önerme niteliği taşımaktadır.

Paralel evren olgusu yalnızca fiziksel bir teori olarak değil, aynı zamanda kültürel ve düşünsel bir inşa olarak da değerlidir. Özellikle popüler kültür ürünleri olan romanlar, diziler ve filmler, bu kavramı yaratıcı biçimlerde işlemiş ve geniş kitlelerin gündemine taşımıştır. Sinema sanatı ise bu bağlamda ayrı bir öneme sahiptir. Görsel anlatının sağladığı olanaklarla alternatif evrenlerin deneyimlenmesi mümkün hâle gelirken, izleyici bu evrenler arasında geçiş yapabilen karakterler aracılığıyla farklı gerçekliklerin içine çekilmektedir. Bu nedenle paralel evren teması, bilimsel arka planı ve kültürel temsil gücü ile analiz edilmeyi hak eden çok katmanlı bir yapıya sahiptir.

Paralel evren temasının sinemadaki yansımaları, yalnızca bilim kurgu estetiğine katkı sağlamakla kalmamakta; aynı zamanda izleyiciye alternatif gerçeklik kurguları üzerinden kendi varoluşunu ve seçimlerini sorgulama imkânı da sunmaktadır. Filmler aracılığıyla birey, kendi yaşamında farklı tercihler yapmış olsaydı nasıl bir hayata sahip olabileceğini teyit etmektedir.

Bu tür anlatılar, izleyicinin kendi yaşamına dair farkındalığını artırırken, aynı zamanda toplumsal yapıların işleyişine dair eleştirel bir bakış geliştirmesine de olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla paralel evren anlatıları, bireysel deneyim ile toplumsal analiz arasında köprü kuran özgün bir anlatım biçimi olarak değerlendirilmektedir.

Bilimsel evren anlayışı, 20. yüzyılın başlarına kadar büyük ölçüde determinist bir yapıya dayanıyordu. Newtoncu mekanik, evreni mutlak zaman ve mutlak uzay kavramları etrafında tanımlarken, tüm olayların belirli neden-sonuç ilişkileri içerisinde açıklanabileceğini öne sürüyordu. Ancak 20. yüzyılın başında geliştirilen görelilik kuramı ve kuantum mekaniği, bu klasik anlayışın sınırlarını zorlamış ve fiziksel gerçekliğe dair yeni bir çerçeve sunmuştur. Kuantum mekaniği, klasik determinizmin geçerliliğini sınırlayarak fiziksel süreçlerin temelinde olasılıksal bir işleyişe sahip olduğunu göstermektedir. Dirac'ın kuantum mekaniğine dair erken dönem yorumları da bu olasılıksal yapının kuramsal temelini oluşturmaktadır (Dirac, 1930, akt., Short, 2023, s. 5). Bu yaklaşım, modern çoklu evren yorumlarının düşünsel temelini güçlendiren en önemli bilimsel çerçevelerden biri olarak kabul edilmektedir.

Kuantum mekaniği bağlamında ortaya atılan çoklu evren yorumları, evrenin yalnızca bir olasılığın gerçekleştiği bir alan değil, her olasılığın gerçekleştiği ayrı evrenlerin var olduğu bir yapı olduğunu ileri sürmektedir. Bu düşünce ilk olarak Everett'in "Relative State" yaklaşımıyla bilim dünyasında yankı bulmuştur. Everett'in (1957) teorisine göre, bir kuantum olayının tüm olası sonuçları gerçekleşmektedir; ancak her bir sonuç farklı bir evrende gözlemlenmekte olup, ölçüm anı, evrenin dallanarak farklı versiyonlarının olduğu kritik bir noktadır. Bu bağlamda her insanın her tercihi, her ölçüm sonucu, her alternatif senaryo başka bir evrende yaşanmaktadır. Bu anlayış, yalnızca fiziksel değil aynı zamanda felsefi açıdan da yeni tartışmaların kapısını aralamıştır.

Modern kozmoloji, çoklu evren fikrini sadece kuantum fiziği düzleminde değil, aynı zamanda evrenin genişlemesi ve kozmik enflasyon teorileri çerçevesinde de değerlendirmektedir. Alan Guth'un (1981) geliştirdiği enflasyon teorisi, evrenin erken dönemlerinde gerçekleşen hızlı genişleme süreciyle birlikte birbirinden bağımsız pek çok evrenin oluşabileceğini öne sürmüştür. Bu evrenler, birbirinden tamamen kopuk, farklı fiziksel sabitlere ve başlangıç koşullarına sahip olabilmektedir (ss. 347-356). Bu bağlamda çoklu evrenler, yalnızca teorik bir kurgu değil, kozmik yapının doğal bir sonucu olarak kabul edilmektedir.

Max Tegmark (2003) ise, bu kuramsal çerçeveyi sistematikleştirerek çoklu evrenleri dört farklı düzeyde sınıflandırmıştır. Birinci düzeyde, bizim evrenimize benzeyen ama uzayda çok uzakta yer alan bölgelerden oluşan evrenler yer almaktadır. İkinci düzeyde ise farklı fiziksel

sabitlere sahip evrenler yer alırken, üçüncü düzey Hugh Everett'in çoklu dünyalar yorumuna tekabül etmektedir. Dördüncü düzeyde ise tamamen farklı matematiksel yapılar içeren evrenlerden söz edilmektedir (s. 5). Tegmark'ın bu sınıflandırması, çoklu evren fikrini bilimsel ve ontolojik bir boyuta taşımaktadır.

Türkiye'de paralel evren ve çoklu evren kuramlarına yönelik akademik ilgi giderek artmakta olup, bu konular fizik ve daha çok felsefe alanlarında kapsamlı araştırmalarla incelenmektedir. Özellikle felsefi kozmoloji alanındaki yerel çalışmalar, Batı merkezli teorik yaklaşımlara eleştirel katkılar sunarak çoklu evren tartışmalarını yerel bir epistemolojik çerçevede yeniden konumlandırmaktadır. Kerem Cankocak (2013), çoklu evren yaklaşımlarının sadece kuantum-fiziksel bir önerme olarak değil, aynı zamanda varlık ve gerçeklik anlayışını dönüştüren ontolojik sonuçlar ürettiğini ifade etmektedir (s. 2). Benzer şekilde Ezgi Tokdil (2016), paralel evren kavramının sinemadaki temsilleri üzerinden bilimsel kavramların kültürel, estetik ve toplumsal etkileşimlerini analiz ederek, bu kuramların sadece teknik birer teori olmaktan çıkıp geniş bir anlatı alanına yayıldığını ortaya koymaktadır (s. 371).

Bu bağlamda çalışmanın temel varsayımlarından biri, paralel evren düşüncesinin yalnızca fiziksel düzlemde değil, aynı zamanda kültürel ve düşünsel düzlemde de çok boyutlu bir yapı arz ettiğidir. Evrenin tek ve homojen bir yapı olmadığı fikri, yalnızca doğa bilimlerinin konusu değil; bireyin gerçekliği algılama biçimini de doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda birey, kendi yaşamında yaptığı tercihler ve karşılaştığı olaylar üzerinden farklı olasılıkları hayal ederken aslında zihinsel bir "çoklu evren" üretmektedir. Bu zihinsel üretim, özellikle sanatsal anlatılar aracılığıyla somutlaşmakta ve toplumsal hafızaya yerleşmektedir.

Göstergebilimsel yaklaşım, bu somutlaşma sürecini anlamak açısından etkili bir analiz yöntemi sunmaktadır. Ferdinand de Saussure'ün gösteren ve gösterilen kavramları, Roland Barthes'ın mit çözümlemeleri gibi teorik araçlar, görsel anlatıların altında yatan anlam katmanlarını ortaya koymak için önem arz etmektedir. Bu bağlamda paralel evren teması, yalnızca bir bilim kurgu ögesi olarak değil; kültürel kodların ve toplumsal değerlerin sembolik ifadesi olarak da işlev görmektedir. Bir filmde yer alan alternatif zaman çizgileri, çift karakterler, gerçekliğin bükülmesi gibi anlatı unsurları, izleyiciye yalnızca eğlence değil; düşünsel bir sorgulama da sunmaktadır (Barthes, 1977).

Kültürel çalışmalar perspektifinden bakıldığında, paralel evren teması, postmodern düşüncenin temel varsayımlarıyla da örtüşmektedir. Postmodernizm, mutlak doğrulara karşı çoğulculuğu, tekil hakikatler yerine çoklu anlam alanlarını savunmaktadır. Bu nedenle paralel evrenler, postmodern anlatıların yapı taşı hâline gelmiştir. Postmodern kültürde bireyin zaman, mekan ve deneyim koordinatlarını bütüncül bir yaklaşımla düzenleme yeteneği

zayıflamaktadır. Jameson'ın (1991) ifade ettiđi gibi, “özne artık geçmiş ve geleceđi tutarlı bir deneyim dokusu hâlinde örgütlenme kapasitesini kaybetmiştir” (s. 25). Bu durum, kurgu ile gerçeklik arasındaki sınırların yeniden tanımlandığı çoklu evren anlatılarında daha belirgin bir şekilde gözlemlenmektedir.

Paralel evren temasının sinema gibi görsel medyada bu kadar etkili olmasının nedenlerinden biri de teknolojik olanaklardır. Gelişen görsel efekt teknolojisi sayesinde artık izleyici, farklı evrenlerde geçen hikâyeleri sanki gerçekmiş gibi deneyimleyebilmekte; bu da anlatının etkisini artırmaktadır. Ancak bu teknolojik gelişme, aynı zamanda temsilin anlam katmanlarını da çoğaltmakta, tekil gerçeklik anlayışını sorgulamaya açmaktadır. Bu nedenle sinema, yalnızca bilim kurgu anlatılarının değil, felsefi ve kültürel tartışmaların da mecrası hâline gelmektedir.

Bu yaklaşım, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı ile de örtüşmektedir. Kendisi modern toplumlarda gerçekliğin yerini simülasyonların aldığını ve bu simülasyonların gerçekliğin yerine geçtiğini ifade etmektedir. Artık gerçeklik değil, simülakrlar hüküm sürmektedir (Baudrillard, 1994, s. 1). Sinema, televizyon ve dijital kültür gibi mecralar aracılığıyla çoğaltılan bu simülakrlar, bireylerin gerçekliğe dair kavrayışlarını dönüştürmekte ve yeni anlam katmanları yaratmaktadır. Paralel evren anlatıları da bu bağlamda simülatif bir yapıya sahiptir; çünkü izleyici, kendi yaşadığı gerçekliğin ötesinde olasılıkları deneyimleme şansı bulmaktadır.

Bu düşünsel zeminde, göstergebilimsel yaklaşım bir analiz aracı olarak güçlü bir potansiyele sahiptir. Ferdinand de Saussure'ün dilsel göstergeler üzerine inşa ettiđi yaklaşım, özellikle anlamın keyfiliđi ve kültürel bağlam içerisinde üretildiđi fikriyle paralel evren temalı anlatıların çözümlemesinde kullanılabilir. Saussure (2006), göstergenin iki bileşenden oluştuğunu ifade etmektedir: gösteren (signifier) ve gösterilen (signified). Ona göre, göstergeler, aralarındaki farklar üzerinden anlam kazanmaktadır (s. 111). Paralel evren teması ise bu farklar üzerinden işleyen bir anlatı yapısı sunmaktadır. Çünkü izleyici her evrende farklı bir gerçeklikle karşılaşmakta ve bu gerçeklikler ancak diğerleriyle kıyaslandığında anlam kazanmaktadır.

Bu anlamda paralel evren teması, bireyin kendi gerçekliğini sorgulaması açısından önemli bir mecra sunmaktadır. Bir birey olarak izleyici, kendini farklı kararlar almış, farklı koşullarda var olmuş alternatif benliklerle karşılaştırmaktadır. Bu karşılaştırma, yalnızca bir merak değil, aynı zamanda varoluşsal bir sorgulamayı da beraberinde getirmektedir. Psikoloji kuramcılarından Viktor E. Frankl (2006), insanın hayatına anlam katma çabasında özgürlük ve

sorumluluk duygularının belirleyici olduğunu vurgulamaktadır: “İnsan, yaşadığı koşullar ne olursa olsun kendi tutumunu seçme özgürlüğüne sahiptir” (s. 75).

Sinema anlatılarında bu düşüncenin etkileri son derece belirgindir. Özellikle 2000 sonrası postmodern sinema örneklerinde karakterler, zamanın düz bir çizgide aktığı düşüncesinin dışına çıkarak çoklu evrenlerde var olabilmekte; farklı versiyonlarıyla aynı anlatı içinde karşılaşabilmektedir. Bu yapı, klasik anlatı kalıplarını sarsmakta ve izleyiciye çok boyutlu bir deneyim sunmaktadır. Örneğin, Mr. Nobody (2009) filminde ana karakterin yaşamı, farklı kararlar aldığı her noktada farklı bir yola evrilmekte ve izleyiciye çoklu olasılıkların görsel bir haritası sunulmaktadır. Bu anlatı biçimi, izleyiciyi yalnızca bir hikâyeye değil, hikâyelerin olasılıklarına da tanık etmektedir.

Ayrıca bu tür anlatılarda görsel semboller, paralel evrenlerin kavramsallaştırılmasında büyük rol oynamaktadır. Aynalar, geçitler, labirentler, saatler ve döngüsel zaman anlatıları gibi semboller, farklı evrenler arasındaki geçişin mekânsal ve zihinsel boyutunu temsil etmektedir. Bu semboller göstergebilimsel çözümleme için kritik önem taşımaktadır. Özellikle ayna metaforu, karakterin farklı bir versiyonuyla yüzleşmesini sağladığı için kimliğin parçalanabilirliğini ve çoğulluğunu temsil etmektedir. Barthes (1977), bu tür görsel unsurların “ikincil anlam katmanları” taşıdığını belirtmektedir (s. 38).

Toplumların kolektif hafızası, zaman içinde belli anlatılarla biçimlenirken, bu anlatıların karşıtı olan alternatif yapılar da gelişme göstermektedir. İşte paralel evren anlatıları, tam da bu karşıtlık zemininde doğmaktadır. Toplumsal olarak baskılanan arzular, bastırılan olasılıklar ya da gerçekleşmeyen gelecekler, paralel evren yapıları içerisinde yeniden kurgulanabilmektedir. Fredric Jameson’un (1991) belirttiği gibi, postmodern kültür geçmişin “paradisini” yaparak onun gerçekliğini sarsmaktadır. Postmodernizm, geçmişin biçimsel özelliklerini bir taklit nesnesine çevirerek nostaljiyi metalaştırmaktadır (s. 18).

Bu anlayış sinemada kendine özgü bir anlatı diline evrilmektedir. Özellikle 21. yüzyılda hız kazanan dijital görsel teknolojiler, alternatif gerçekliklerin gösterimini mümkün kılarken, aynı zamanda izleyicinin algı yapısını da dönüştürmektedir. Burada Guy Debord’un (1967), “gösteri toplumu” kavramı devreye girmektedir. Ona göre, modern toplumlarda gerçekliğin yerini temsiller almış ve birey, temsiller aracılığıyla bir tür “sahte deneyim” yaşamaya başlamıştır. Gösteri, mevcut yaşamın gerçekliğini tersyüz eden bir ilişkiler toplamıdır (s. 12).

Paralel evren anlatılarının bu temsili boyutu, bireyin kendi yaşamına yönelik eleştirel bir mesafe kurmasını sağlamaktadır. Kendi gerçekliğini başka olasılıklar karşısında değerlendiren birey, kimliğini yeniden tanımlayarak özgürlük alanlarını sorgulamaktadır.

Burada Zygmunt Bauman'ın (2000), "akışkan modernite" kavramı önem taşımaktadır. Ona göre, modern birey sabit kimlikler yerine sürekli değişen, dönüşen kimlik yapılarına yönelmektedir (s. 8).

Bu kavram paralel evren anlatılarında sıklıkla rastlanan "çoklu benlik" temasını doğrudan desteklemektedir. Bir bireyin farklı evrenlerde farklı kararlar vererek tamamen farklı kişilikler geliştirmesi, kimliğin durağan değil, dinamik bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır. Sinema bu anlatı yapısını çoğunlukla karşıt ikilikler üzerinden kurar: kader/özgürlük, geçmiş/gelecek, hakikat/yanılsama gibi. Bu ikilikler, göstergebilimsel açıdan da anlamın üretildiği temel kutuplarını oluşturmaktadır.

Barthes, kültürel kodların anlam üretimindeki belirleyici rolünü incelerken, anlamın sabit olmadığını; bağlama ve kültürel kodlara göre çok katmanlı bir yapıya büründüğünü vurgulamaktadır. Bu yaklaşım, anlamın kültürel ve bağlamsal çerçeveye göre değişkenlik gösteren çoklu bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır (Barthes, 1977, akt., Chandler, 2007). Dolayısıyla paralel evren anlatıları yalnızca alternatif bir zaman-mekân sunmaz, aynı zamanda alternatif anlam yapıları da inşa etmektedir. Her bir evrende tekrar eden ama farklı biçimlerde düzenlenen göstergeler, izleyicide tanıdıklık ve yabancılaşma duygusu oluşturmaktadır.

Bu tür anlatılarda kullanılan semboller, içeriği ve izleyicinin bilişsel katılımını şekillendirmekte, özellikle saat, ayna, kapı gibi metaforlar; geçiş, farkındalık, seçim gibi kavramların göstereni haline gelmektedir. Saussure'ün (2006) gösterge tanımı, bu sembollerin çözümlenmesinde temel alınabilmektedir. Ona göre göstergeler, yalnızca kendi içsel yapılarıyla değil, bağlam içerisindeki konumlarıyla da anlam kazanmaktadır (s. 115).

Paralel evren anlatılarının akademik ve kültürel literatürdeki artan ağırlığı, bu konunun yalnızca bilimsel değil, aynı zamanda sanatsal ve felsefi açılardan da ele alınmasını zorunlu kılmaktadır. Özellikle sinema sanatı, bu çok katmanlı yapıyı görsel ve anlatı düzeyinde yansıtmaya kapasitesine sahip en etkili araçlardan biri haline gelmektedir. Sinema, yalnızca bir eğlence formu değildir. Aynı zamanda kültürel bir ifade biçimidir. Bu bağlamda sinemanın, toplumun değişen zihinsel yapısını ve gerçekliğe dair algısını yeniden şekillendirdiği söylenebilir. André Bazin (1967), sinemayı gerçekliğin yeniden inşası olarak tanımlamakta ve onun doğasını, gerçeğe sadakatle yeniden yaratma çabası üzerinden yorumlamaktadır (s. 14).

Paralel evren temalı yapımlar, izleyiciyi yalnızca alternatif dünyalarla değil; kendi kimliği, kararları ve olasılıkları üzerine düşünmeye sevk eden yapılarla karşılaştırmaktadır. Bu yönüyle sinema, izleyicinin özdeşlik kurabileceği karakterler ve durumlar aracılığıyla psikolojik bir içsel yolculuk sunmaktadır. Carl Gustav Jung'un arketip kavramı burada

açıklayıcı bir rol üstlenmektedir. Jung’a (1964) göre arketipler, kolektif bilinçdışının ürünleri olarak bireyin iç dünyasında şekillenen evrensel imgeler bütünüdür. İnsanın, içinde mitolojik imgeleri taşımakta olduğunu ve bu imgelerin, rüyalarla, sanatla ve dinle ifade bulunduğunu belirtmektedir (ss. 53).

Bu mitolojik imgelerin sinemadaki karşılıkları, çoğu zaman alternatif gerçekliklerde karşımıza çıkmaktadır. Paralel evren anlatıları da bu bağlamda, bireysel ve kolektif bilinç düzeyinde anlam üretme süreçlerine hizmet etmektedir. Joseph Campbell’ın (1949) “kahramanın yolculuğu” modeli, bu anlatıların yapısal işleyişini çözümlemekte fayda sağlayabilir. Kendisi bu yolculuğun evrensel bir yapıya sahip olduğunu ve farklı kültürlerde benzer biçimlerde tekrarlandığını savunmaktadır: Campbell (2004) geliştirdiği modelde kahramanı, “sıradan dünyadan ayrılarak doğaüstü bir alana girmesi, güçlerle yüzleşmesi ve dönüşmüş olarak geri dönmesi” biçiminde tanımlamaktadır (s. 28). Paralel evren anlatılarında da karakterler sıradan bir yaşamdan farklı bir gerçekliğe geçer, orada dönüşüm yaşar ve çoğu zaman asıl evrenlerine geri dönmektedir.

Bu dönüşüm yalnızca karakterin içsel yapısını etkilemekle kalmayıp, anlatının izleyici üzerindeki etkisini de artırmaktadır. İzleyici, karakterin yaşadığı alternatif evrenleri izleyerek kendi yaşamına dair alternatif senaryoları düşünmeye başlamaktadır. Bu noktada sinema, yalnızca anlatılan hikâyenin değil, aynı zamanda izleyicide yaratılan zihinsel yansımanın da mecrası haline gelmektedir. Laura Mulvey’nin (1975) “bakış kuramı”, sinemanın izleyiciyle olan ilişkisinde nasıl ideolojik işlevler taşıdığını göstermektedir. Ona göre sinematik bakış, öznenin arzularını şekillendiren bir ideoloji araç olduğunu savunmaktadır (s. 11). Paralel evren anlatıları ise bu ideolojik yapıların kırılmasına ve izleyicinin pasif alımlayıcı konumundan çıkmasına yardımcı olmaktadır.

Araştırmanın Problemi

Çalışmada, paralel evren kavramının yalnızca bilimsel kuramlarla değil; kültürel üretim araçlarından biri olan sinema üzerinden nasıl temsil edildiği ve özellikle göstergebilimsel çözümlemeyle nasıl anlamlandırılabilirliği incelenmiştir. Çoklu evren teorileri, bilimsel düşüncede giderek daha fazla yer bulmakla birlikte, bu teorilerin kültürel temsilleri çoğunlukla spekülasyonla anlatılarla iç içe geçmiştir. Bu bağlamda temel problem şudur: Bilimsel kuramlarca ortaya atılan paralel evren hipotezleri, popüler sinema ürünlerinde nasıl temsil edilmekte ve bu temsiller hangi göstergeler aracılığıyla anlam kazanmaktadır?

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Tezin amacı, paralel evren kavramının bilimsel ve kuramsal temelini irdeledikten sonra, bu kavramın çağdaş sinemada özellikle göstergebilimsel düzeyde nasıl yapılandığını analiz etmektir. Bunun için fiziksel teoriler (kuantum mekaniği, enflasyon kuramı, sicim teorisi) ve göstergebilimsel yaklaşımlar (Roland Barthes, Umberto Eco, Charles S. Peirce) kuramsal temel olarak kullanılmıştır. Tezin uygulamalı kısmında ise “Everything Everywhere All at Once” adlı film, çoklu evren temasının sinematik ve semiyotik çözümlemesi bakımından ele alınmıştır. Araştırma, çoklu evren teorilerinin fiziksel bir olmanın ötesinde, kültürel, ontolojik ve epistemolojik boyutlarda nasıl değerlendirildiğini ortaya koymayı amaçlamıştır. Bilimsel düşüncenin popüler anlatılarla etkileşimini kavramak, bilim iletişimi ve kültürel üretim süreçlerinin analizi açısından kritik bir önem teşkil etmektedir.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlıkları

Araştırmanın birincil veri kaynağı, 2022 yapımı “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” (Everything Everywhere All at Once) filmi olarak belirlenmiştir. Söz konusu film, paralel evren temasını sadece bilimkurgu çerçevesinde değil, aynı zamanda kültürel, varoluşsal ve ideolojik çeşitliliklerin bir temsil aracı olarak ele alması nedeniyle seçilmiştir. Seçilen film, Göstergebilimsel çözümleme için gerekli olan görsel ve işitsel kodların zenginliği, çoklu kimlik, kültürel çatışma, aile ilişkileri, postmodern anlam kaymaları, paralel evren yapıları ve mit- kod- ideoloji ilişkisinin belirgin bir şekilde inşa edilmesi ve postmodern kimliğin parçalanmasına yönelik güçlü anlatısı, çalışmanın en uygun araştırma nesnesi olmasını sağlamıştır.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada, film metninin anlam üretim süreçlerini ortaya koymak amacıyla nitel araştırma yöntemine dayanmakta ve teorik çerçeve ile film çözümlemesini birleştiren bir yaklaşım benimsenmiştir. Denzin ve Lincoln’e (2018) göre nitel araştırma, araştırmacıyı toplumsal dünyanın içine yerleştiren ve anlamların yorumlayıcı bir çerçevede üretildiği bir süreçtir; nitel araştırma “dünyada konumlanan bir etkinliktir” (s. 10). Paralel evren teması da sadece olay örgüsü düzeyinde değil, kültürel, simgesel ve ideolojik anlam katmanlarıyla birlikte değerlendirilmesi gereken bir yapıdır. Bu bağlamda nitel yöntem, filmin çok katmanlı yapısını çözümlemek için en uygun yaklaşımı sunmaktadır.

Bu çalışma, paralel evren kavramının sinematografik temsillerini derinlemesine incelemeyi amaçlayan nitel bir araştırma olarak kurgulanmıştır. Araştırmada, evren, gerçeklik ve kimlik gibi çok boyutlu kavramların sinema aracılığıyla nasıl yorumlandığını ortaya koymak hedeflendiğinden, nicel genellemelere dayalı bir yaklaşımdan ziyade anlam üretim süreçlerini

merkeze alan bir yöntem tercih edilmiştir. Bu doğrultuda araştırma deseni, amaçsal örnekleme yaklaşımı çerçevesinde yapılandırılmıştır.

Amaçsal örnekleme, araştırmacının belirli ölçütlere dayalı olarak bilgi açısından zengin örnekleri bilinçli olarak seçmesine imkan tanıyan bir yöntemdir (Patton, 2015). Bu yaklaşım kapsamında yer alan tipik durum örnekleme, araştırma konusunu aşırı veya uç örnekler yerine; ele alınan olgunun genel niteliklerini yansıtan, temsil kabiliyeti yüksek örnekler aracılığıyla incelemeyi amaçlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Tipik durum örnekleme, incelenen olgunun “olağan” ve “yaygın” görünümünü ortaya koyarak, elde edilen bulguların kavramsal düzeyde anlaşılabilirliğini artırmaktadır.

Bu bağlamda çalışmanın örnekleme, paralel evren temasını sinemada yoğun, açık ve çok boyutlu bir şekilde ele alan; ancak türsel ve anlatısal açıdan aşırıya kaçmayan bir yapı olan *Her Şey Her Yerde Aynı Anda* (Everything Everywhere All at Once, 2022) filmi üzerinden belirlenmiştir. Tipik durum örnekleme tekniğinin tercih edilmesi, çalışmanın sinema alanına sağladığı katkıyı doğrudan güçlendirmektedir. Çünkü bu yaklaşım, paralel evren temasının analizini istisnai veya marjinal örnekler üzerinden değil; ana akım izleyici kitlesine ulaşmış, kültürel dolaşımda yer edinmiş ve çağdaş sinema dilini temsil eden bir film üzerinden gerçekleştirmeye imkân tanımaktadır. Bu sayede elde edilen bulgular, sadece seçilen filme özgü değil; paralel evren anlatılarının sinemadaki genel temsil eğilimlerini kavramaya yönelik kuramsal bir çerçeve sunmaktadır.

Öncelikle paralel evren kavramının bilimsel ve felsefi temelleri analiz edilerek kuramsal arka plan oluşturulmuştur. Ardından, belirlenen sinema örneği göstergebilimsel yöntemle çözümlenmiş ve bu temsillerin anlam katmanları ortaya konulmuştur. Araştırmanın temelini Saussure’ün gösterge kuramı oluşturmaktadır. Saussure’e (2006) göre gösterge “gösteren” (biçim) ile “gösterilen” (kavramsal içerik) arasındaki karşılıklı ilişkiden meydana gelmektedir (s. 65). Film çözümlemesinde kullanılan her görsel, unsur, renk, nesne ve kamera açısı göstergenin bu iki bileşeni üzerinden analiz edilmiştir. Bu sayede filmin paralel evrenleri temsil etmek üzere nasıl bir simgesel yapı kurduğu ortaya konulmuştur.

Göstergebilimsel çözümleme için Barthes’ın “göstergenin ikinci düzeydeki anlamı” ve Eco’nun “açık metin” kavramları esas alınmıştır. Barthes (1972), anlamı iki düzeyde ele almaktadır: düz anlam (denotation) ve yanan anlam (connotation). Yanan anlam düzeyi, kültürel mitlerin üretildiği ideolojik alanı temsil etmektedir (s. 115). “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmde Evelyn’in çoklu evrenler boyunca değişen kimlik imajları, Barthes’ın kültürel mit kavramı çerçevesinde değerlendirilmiş; özellikle modern bireyin parçalanmış kimliği, filmdeki anlatının yan-anlam katmanlarında belirginleşmiştir. Barthes (1977), ayrıca sinemasal

göstergenin doğal görünen fakat ideolojik olarak inşa edilen bir anlatım biçimi olduğunu da belirtmektedir. Bu sebeple filmdeki görsel kodlar sadece estetik değil, ideolojik işlevleriyle de ele alınmıştır.

Umberto Eco'ya (1989) göre, özellikle post- modern dönemde bir sanat eseri, çoklu yorumlara açık bir yapı hâline gelmektedir (s. 3). Filmdeki paralel evren sistemi de, Eco'nun açık yapıt kavramıyla örtüşerek, seyirciyi farklı anlam alternatifleri arasında aktif bir konumda tutmaktadır. Çalışma kapsamında, filmin açık metin yapısı Eco'nun kuramsal çerçevesi doğrultusunda incelenmiştir.

Çalışma, çoklu evren konusunu tüm yönleriyle değil; yalnızca belirli fizik kuramları (kuantum, sicim, enflasyon) çerçevesinde ve seçilen tek bir film üzerinden ele alınmıştır. Ayrıca sinema temsilleri arasında yalnızca belirli göstergeler (karakter, renk, mekân, semboller) çözümlenmiştir. Tezin amacı, bilimsel doğrulama yapmak değil; temsil biçimlerini göstergebilimsel açıdan incelemektir. Araştırma sürecinde özellikle DergiPark ve TÜBİTAK ULAKBİM veri tabanlarından erişilebilen Türk ve yabancı akademisyenlerin çalışmaları kullanılmış, bu sayede yerli literatüre katkı sunmak hedeflenmiştir. Ayrıca basılı akademik kaynaklar da başvuru kaynağı olarak değerlendirilmiş; internet siteleri ve güvenilirliği şüpheli içeriklerden kesinlikle uzak durulmuştur. Tez üç ana bölümden oluşmaktadır:

Birinci bölümde, paralel evren kavramının teorik temelleri, kuantum fiziği, enflasyon teorisi ve sicim kuramı çerçevesinde açıklanmıştır. Ayrıca kavramın felsefi ve bilimsel geçerliliği tartışılmıştır.

İkinci bölümde, paralel evren temasının sinemada nasıl temsil edildiği analiz edilmiş ve göstergebilimsel yaklaşımlarla bu temsillerin derin yapısı incelenmiştir.

Üçüncü bölümde, seçilen “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi üzerinden detaylı göstergebilimsel çözümleme yapılarak, çoklu evren anlatısının nasıl bir estetik ve semiyotik yapı kurduğu değerlendirilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

PARALEL EVREN KAVRAMININ KURAMSAL VE FELSEFİ ARKA PLANI

İnsanlık tarihi boyunca evrenin doğasına ilişkin sorular, yalnızca bilimsel bir merak değil, aynı zamanda varoluşsal bir arayışın ifadesi olmuştur. "Evren tek midir?", "Gerçeklik biricik midir?" gibi sorular, ilk bakışta fiziksel içerikli gibi görünse de, arka planda insanın kendi benliği, özgürlüğü ve kaderiyle olan ilişkisini de sorgulamaktadır. Bu bağlamda paralel evren ya da çoklu evren kavramı, sadece bilimsel bir teori değil; düşünsel, kültürel ve felsefi bir sorunsal olarak karşımıza çıkmaktadır. Çoklu evren yaklaşımının önde gelen savunucularından David Deutsch (1997), kuantumun paralel evrenler teorisi için bir sorun değil, çözüm olduğunu, olağanüstü ve sezgiye aykırı bir gerçekliğin açıklaması olduğu fikrini savunmaktadır (s. 50). Özellikle 20. ve 21. yüzyılda fiziksel teorilerin sınırlarının genişlemesiyle birlikte bu kavram daha görünür hâle gelerek sinema gibi anlatısal mecralarda güçlü bir yer edinmiştir.

1.1. Paralel Evren ve Çoklu Evren Ayrımına Kuramsal Bir Yaklaşım

Bilimsel ve felsefi tartışmalarda sıklıkla birbirinin yerine kullanılan “paralel evren” ve “çoklu evren” kavramları, aslında farklı kuramsal temellere ve yorumlara dayanmaktadır. Bu bölümde, her iki kavram arasındaki ayrım ve benzerlikler kuramsal perspektiften detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

1.1.1. Paralel Evren Kavramı

Paralel evrenler, genel olarak mevcut evrenimizle aynı zamansal ve mekânsal düzlemde var olan ancak birbirinden bağımsız ve etkileşimsiz farklı gerçeklikler olarak tanımlanmaktadır (Tucker, 2019). Bu evrenlerde, olayların gelişimi veya fizik yasaları temel evrenden farklılık gösterebilir. Popüler kültürde ve bilimkurgu literatüründe sıkça kullanılan paralel evren kavramı, alternatif tarihlerin, farklı bireylerin yaşamlarının veya değişik fiziksel gerçekliklerin bir arada var olduğu senaryoları ifade etmektedir (Vilenkin, 2006).

Kuantum mekaniğinde paralel evren düşüncesi, Hugh Everett’in “çoklu dünyalar yorumu” (Many-Worlds Interpretation MWI) ile bilimsel bir temel kazanmıştır. Everett (1957) bu yorumda, kuantum sistemlerinin ölçüm anında değil, tüm olası durumların gerçekleştiği birbirinden ayrılan dallanmalardan oluşan “paralel evrenlerin” var olduğunu ileri sürmektedir. Burada evrenler birbirleriyle etkileşmez; ancak hepsi aynı gerçekliğin farklı dallarıdır.

1.1.2. Çoklu Evren Kavramı

Bernard Carr (2007) çoklu evren kavramını, evrenimizin dışında veya üstünde var olduğu varsayılan, sayıca sonsuz ya da çok fazla evrenlerin toplamı olarak tanımlamaktadır. Bu yaklaşım kozmolojide, özellikle “inflasyon” teorisi ve “string teorisi” gibi modern fizik alanlarında önemli yer tutmaktadır. Lawrence M. Krauss’a (2012) göre çoklu evren, farklı fizik yasalarının, başlangıç koşullarının ve hatta farklı temel boyutların geçerli olduğu bir yapı olarak düşünülmektedir.

Bu bağlamda, çoklu evren düşüncesi evrenlerin birbirinden tamamen bağımsız olduğu, kendi fiziksel gerçekliklerine sahip olduğu bir yapıyla tanımlanmaktadır. Farklı evrenler arasında bilgi veya madde alışverişi mümkün değildir. Leonard Susskind’e (2005) göre çoklu evren modeli, evrenin ince ayar problemi ve fiziksel sabitlerin değerleri gibi kozmolojik soruları açıklamada önemli bir çerçeve sunmaktadır (s. 105).

1.1.3. Kavramsal Ayrımlar ve Önemleri

Paralel evren ve çoklu evren kavramları arasındaki temel fark, paralel evrenlerin aynı zamansal-mekânsal düzlemde dallanmalarla ortaya çıkan “aynı evrenin varyasyonları” olması iken, çoklu evrenlerin birbirinden tamamen bağımsız, farklı boyutlarda ve fiziksel koşullarda var olan ayrı evrenler olmasıdır (Barrow & Tipler, 1986).

Bu ayrım, felsefi ve bilimsel analizlerde kritik öneme sahiptir. Paralel evren kavramı daha çok “olasılıkların çeşitlenmesi” ve “bireysel seçimlerin farklı sonuçları” bağlamında kullanılırken, çoklu evren kuramı kozmolojik ve fiziksel gerçekliklerin sınırlarını sorgulamaktadır.

1.2. Çoklu Evren Kuramlarının Bilimsel Temelleri

Bilim tarihinde evrenin yapısı ve sınırları üzerine yürütülen araştırmalar, modern fiziğin gelişmesiyle birlikte çok daha karmaşık bir hâle gelmiştir. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren geliştirilen kuantum fiziği, kozmoloji ve sicim teorisi gibi alanlardaki gelişmeler, tek bir evrenin değil; çok sayıda evrenin var olabileceği düşüncesini bilimsel olarak tartışılır hale getirmektedir. Bu düşünce, zamanla yalnızca bir bilim kurgu teması olmanın ötesine geçmiş ve fiziksel modellerle temellendirilen bir hipoteze dönüşmüştür. Çoklu evren teorileri, temel olarak gözlemlediğimiz evrenin dışında, fiziksel olarak ayrılmış ama olası yasalar çerçevesinde var olabilecek başka evrenlerin bulunduğunu savunmaktadır. Bu yaklaşımın temelinde ise doğanın rastlantısal değil, olasılıksal bir yapı taşıdığı fikri yer almaktadır.

Paralel evren fikri, kuantum mekaniğinin ortaya koyduğu belirsizlik ilkesi ve olasılıklar matrisi üzerinden şekillenmektedir. Kuantum kuramı, modern fiziğin en önemli kırılma noktalarından biri olarak yalnızca atom altı düzeydeki parçacıkların davranışlarını açıklamakla kalmamış; aynı zamanda klasik fizik anlayışını kökten sarsarak, evrenin doğasına dair yeni düşünsel açılımlar sunmaktadır. Kuantum mekaniği sayesinde deterministik bir evren modelinden olasılıklara dayalı, belirsizlik ilkesiyle şekillenen bir evren modeline geçiş yapılmaktadır. Bu modelin sunduğu çok sayıda olasılık ve eşzamanlı durum varsayımları, zamanla "paralel evren" kuramlarına ilham vermiş ve bu iki alan arasında doğrudan bir ilişki kurulmasına neden olmuştur (Tegmark, 2007, s. 120).

Kuantum düzeyde bir parçacığın aynı anda birden fazla durumda bulunabilmesi, "süperpozisyon" olarak adlandırılmakta ve bu durum, klasik fizik kurallarıyla açıklanamamaktadır. Bu bağlamda, 1957 yılında Hugh Everett tarafından ortaya atılan Many-Worlds Interpretation (Çoklu Dünyalar Yorumu), kuantum fiziğinin olasılık temelli doğasını açıklamak için radikal bir öneri sunmuştur. Everett'e göre, kuantum ölçümünde ortaya çıkan belirsizlikler, gözlemciye bağlı olarak tek bir gerçekliğe indirgenmez; aksine her bir olasılık başka bir evrende gerçekleşmekte ve evren sürekli olarak dallanmaktadır. Everett (1957), kuantum sistemlerinin süperpozisyon hâlinde bulunmasının, gözlemle birlikte evrenin alternatif dallara ayrılması anlamına geldiğini ileri sürmektedir (s. 454). Benzer şekilde Lev Vaidman (2002) ise, her kuantum ölçümünde birden fazla olasılık varsa, bu olasılıkların hepsi kendi evrenlerinde gerçekleşiyor olabileceğini ifade etmektedir.

Yalnızca fiziksel değil, felsefi ve metafizik açılardan da tartışmaya açık olan bu yorum, bilim ile spekülasyon arasındaki sınırın belirsizleşmesine neden olmaktadır. Özellikle kuantum kuramının sunduğu süperpozisyon gibi kavramlar, klasik mantığın dışına taşan bir evren tasarımını gerekli kılmaktadır. Schrödinger'in ünlü düşünce deneyi olan "Schrödinger'in Kedisi", bu olasılıksal doğayı basit ama çarpıcı bir metaforla açıklamaktadır: Kapalı bir kutunun içinde bir kedi, bir radyoaktif atom, bir zehirli gaz mekanizması vardır. Atomun bozulma ihtimali %50'dir. Eğer atom bozulursa zehirli gaz salınır. Bunun sonucunda kedi ölür. Eğer atom bozulmazsa kedi yaşar. Fakat kutu kapalı olduğu sürece kedinin yaşayıp yaşamadığı bilinemez. Bu yüzden kuantum kuramına göre; kedi hem ölü hem diri olabilir. Ta ki biri kutuyu açıp gözlemleyene kadar (Schrödinger, 1935). Bu durum, süperpozisyon hâlidir: iki durum aynı anda geçerlidir. İşte Everett'in yorumu bu çelişkiyi çözmek için, kedinin hem ölü hem diri olduğu durumları, evrenin farklı dallarında eşzamanlı olarak varlığını sürdürmektedir (DeWitt & Graham, 1973, ss. 6). Everett'in önerdiği model, gözlemcinin rolünü merkezden çıkararak, evreni gözlemden bağımsız bir çoklu gerçeklikler sistemi olarak tanımlamaktadır. Bu durum,

klasik determinizm fikrine büyük bir meydan okuma oluşturmakta, çünkü her seçim anında, seçilmeyen tüm olasılıklar da kendi evrenlerinde gerçekleşmektedir. Örneğin bir kişinin bir kararı almaması, o kararın alındığı alternatif bir evrende yine varlık kazanmaktadır. Bu düşünce, sadece fiziksel değil, etik ve ontolojik düzeyde de yeni sorgulamalara kapı aralamaktadır.

Kuantum kuramı ve paralel evren ilişkisi, yalnızca bilimsel çevrelerle sınırlı kalmamakta; sanat, edebiyat ve sinema gibi kültürel üretim alanlarında da geniş bir yansıma bulmaktadır. Özellikle 21. yüzyılın sinemasında “alternatif zaman çizgileri”, “çoklu benlik” ve “paralel yaşam” temaları sıklıkla işlenmiş; bu anlatılar kuantum dünyasındaki belirsizlik ve çokluluk fikrinden beslenilmektedir. Tokdil (2016) bu durumu, kuantum teorisinin sunduğu alternatif gerçeklik olasılıkları, sinemada karakterlerin aynı anda birçok farklı kaderi deneyimlemesine olanak tanımakta şeklinde açıklamaktadır (s. 375).

Kuantum kuramının başka bir önemli bileşeni olan kuantum dolanıklık (entanglement), uzaktaki parçacıkların birbirine bağlı kalabilmesi olgusudur. Einstein, Podolsky ve Rosen’in 1935 tarihli ortak makalesinde bu duruma “mesafeden ürkütücü etki” (spooky action at a distance) adını vermiştir. Yazarlara göre, bir parçacığın durumunu ölçmek, onunla dolanık olan diğer parçacığın durumunu anında belirlemektedir. Bu durum, klasik fizikle açıklanamamaktadır. Bu fenomen, sadece fiziksel bir gizem olmanın ötesine geçerek çoklu evrenlerin birbiriyle olan etkileşim olasılığını da gündeme getirmektedir.

Kuantum fiziğinin sunduğu bu olasılık temelli yapı, gözlemlenebilir evrenin dışında başka evrenlerin varlığına dair teorik kapılar aralamıştır. Brian Greene (2011), kuantum seviyesindeki “dallanma evrenleri”nden makroskobik ölçekteki “baloncuk evrenler” modeline kadar çoklu evren kavramlarını incelemekte ve bu modellerin her birinin bağımsız bir şekilde işlediğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, çoklu evren fikri yalnızca kuantum fiziğiyle sınırlı değildir. Kozmolojide 1980’li yıllarda Alan Guth ve Andrei Linde gibi fizikçilerin geliştirdiği “Enflasyon Teorisi” evrenin büyük patlamadan hemen sonra çok kısa sürede muazzam bir hızla genişlediğini ileri sürmektedir (Linde, 1983, s. 20). Bu teoriye göre, evrenin bazı bölgeleri bu hızlı genişleme sürecini farklı zamanlarda tamamlamış olabilir. Bu da evrenin, bir “köpük” ya da “baloncuk evrenler” dizisi gibi davranabileceğini ortaya koymaktadır. Bu modelde, farklı evrenler fiziksel olarak birbirlerinden bağımsızdır ve her biri kendi başlangıç koşullarına sahiptir. Buradaki çoklu evren anlayışı, kuantum düzeydeki mikro ayrılmalardan ziyade, makroskobik ve kozmolojik bir gerçeklik önermektedir.

Bu kuramların bir başka ayağını da sicim kuramı oluşturmaktadır. Sicim kuramı, maddenin temel yapı taşlarının nokta parçacıklar değil; titreşen birer sicim olduğunu öne

sürmektedir. Bu sicimlerin titreşim biçimleri, evrende gözlenen parçacık türlerini ve kuvvetleri belirlemektedir. Bu teoriyle bağlantılı olarak geliştirilen “11 boyutlu uzay-zaman modelini öne süren M-teorisi” ve “brane kozmolojisi”, evrenimizin çok boyutlu bir yapı içinde yalnızca bir “zar” (brane) üzerinde yer aldığını ve diğer zarların da kendi evrenlerini oluşturabileceğini iddia etmektedir (Greene, 2011). Çoklu 3-brane modellerinde her bir brane’nin enerji yoğunluklarının toplamının kozmolojik evrim üzerinde kritik bir etkisi olduğu ve her brane’nin farklı dinamiklere sahip olabileceğini savunarak, brane’ların kendi fiziksel yapılarında bağımsız evrenler olarak düşünülebileceğini göstermektedir (Girmohanta, vd., 2023).

Bununla birlikte, çoklu evren teorilerinin birçok fiziksel modelle uyumlu olması, bu yaklaşımları spekülasyon olmaktan çıkarıp ciddi teorik zeminlere dayandırmaktadır. Örneğin, sicim teorisi ve kuantum kozmoloji gibi disiplinlerde yapılan matematiksel çalışmalar, çoklu evren fikrine destek sunmaktadır. Bu modeller, evrenin yalnızca uzay-zaman içinde genişleyen bir yapı olarak değil; daha üst boyutlu bir gerçekliğin parçası olabileceğini göstermektedir.

Üstelik bazı fizikçiler, çoklu evren teorilerinin antropik ilke ile de doğrudan bağlantılı olduğunu savunmaktadır. Antropik ilke, evrenin belirli fiziksel sabitlere sahip olmasının, içinde yaşamın ortaya çıkmasına olanak tanıdığı varsayımına dayanmaktadır. Eğer çok sayıda evren varsa, yaşam için elverişli olan koşullara sahip evrenimizin varlığı, istatistiksel olarak daha anlamlı hale gelmektedir. Andrei Linde (2004), bu durumu kozmolojik sürekli enflasyon bağlamında değerlendirerek, sürekli enflasyon modelinde, bazıları yaşam için uygun fiziksel sabitlere sahip olan birçok farklı ‘cep evreni’ var olduğunu; bu nedenle antropik değerlendirme, gözlemlediğimiz sabitlerin neden böyle olduğunu açıklayabilir şeklinde belirtmektedir (s. 441). Benzer bir yaklaşımla, W. Stoeger, vd., (2004), “Gerçekleşmiş çoklu evrenler, tüm olası evrenler uzayında iyi tanımlanmış bir dağılım fonksiyonu gerektirir; böylece belirli fiziksel sabitlerin gözlemlenme olasılıkları anlamlı bir şekilde hesaplanabilir; bu, antropik akıl yürütme için esastır” ifadesiyle, çoklu evrenler ve antropik ilkelerin istatistiksel ve felsefi bir çerçevede birbirine bağlı olduğunu vurgulamaktadır (s. 9). Ayrıca Linde (2007), sonsuz enflasyonun bir sonucu olarak, farklı fiziksel özelliklere sahip sonsuz sayıda evren oluştuğunu ve biz, varlığımıza elverişli olan bu evrenlerden birinde yaşadığımızı ifade ederek, yaşam için elverişli evrenimizin varlığının çoklu evren anlayışıyla açıklanabileceğini belirtmektedir (s.135).

Bu kuramın en dikkat çekici özelliği, deneysel olarak kanıtlanamayan yanlarına rağmen teorik tutarlılığını korumasıdır. Stanford Encyclopedia of Philosophy (2024), Çoklu Dünyalar Yorumu’nun (MWI) test edilebilmesi için dallanmış kolların yeniden birleşmesini gerektiren deneyler “mevcut teknolojik koşullar altında pratik olarak mümkün değildir” şeklinde ifade

etmektedir (böl. 3.2). Bu durum, MWI'nin test sınırlarının felsefi ve pratik bir boyut taşıdığını göstermektedir.

Görüldüğü üzere, çoklu evren fikri bilim dünyasında birden fazla kuramsal temel üzerine oturtulmaktadır. Bu teorilerin ortak noktası, evrenin tekil bir gerçeklik olmaktan çıkıp, birçok olası gerçekliğe ev sahipliği yapabilecek bir yapı olarak yeniden tanımlanmasıdır. Her bir teorik yaklaşım, fiziksel olarak farklı kaynaklardan beslense de hepsi, gözlemci merkezli evren algısının sınırlarını aşarak doğaya daha bütüncül bir açıklama getirme çabasının ürünüdür. Bugün için doğrudan gözlenebilir olmamakla birlikte, çoklu evren kuramları modern fiziğin sınırlarını ve insanlığın evrene dair imgeleme gücünü yeniden şekillendirmektedir.

Bu çerçeve sisteminde kuantum kuramı, paralel evrenler düşüncesine yalnızca teorik olarak değil; ontolojik bir bakış açısıyla da yaklaşmaktadır. Bu bağlamda çoklu evren teorileri, bilimsel evren anlayışının sınırlarını genişletmekte ve evrenin tek bir mutlak gerçekliğe indirgenemeyeceğini ileri sürmektedir. Bu yaklaşıma göre, her bir alternatif evren, farklı başlangıç koşullarına, fiziksel sabitlere ve hatta doğa yasalarına sahip olabilmektedir. Bu fikir, sadece bilimsel değil; epistemolojik ve ontolojik bir sorunsalı da beraberinde getirmektedir: Gerçeklik nedir ve ne ölçüde bilinebilir?

İnsanlık tarihinden beridir süre gelen evrenin yapısına ilişkin olarak "gerçeklik nedir?" sorusu, artık tek bir cevabı olmayan bir soruya dönüşmektedir. Kuantum fizikçisi David Deutsch'un (1997) ifadesiyle, gerçeklik, tek bir hikâyeye değil; birçok hikâyenin aynı anda yaşandığı bir dokudan ibarettir (s. 55). Bu yaklaşım, fizik kuramlarını çoklu evren düşüncesiyle buluşturmakta ve yeni bir evren modellemesini mümkün kılmaktadır.

Çoklu evren modellerinin bilim dünyasındaki etkisi yalnızca fiziksel teorilerle sınırlı kalmamıştır. Son yıllarda bilim felsefesi, epistemoloji ve hatta bilim sosyolojisi alanlarında yapılan birçok çalışma, bu modellerin bilgi kuramı ve doğa anlayışı üzerindeki dönüştürücü rolünü tartışmaktadır. Çünkü çoklu evren teorileri, yalnızca evrenin yapısını değil, bilimsel bilginin doğasını da yeniden sorgulatmaktadır. Eğer gözlemlenemeyen ama matematiksel olarak birden fazla evrenin varlığından söz edilebiliyorsa, bilimsel bilgi ne ölçüde nesneldir? Bu gibi sorular, çoklu evren fikrinin salt fiziksel değil; düşünsel ve kavramsal etkilerini de göz önüne sermektedir.

1.2.1. Çoklu Evren Kuramlarına Yönelik Eleştiriler ve Tartışmalar

Her ne kadar çoklu evren teorileri fiziksel modelleriyle dikkat çekse de; bilimsel toplulukta bu fikir eleştirilere açıktır. Eleştirilerin en güçlüsü, bu teorilerin doğrudan deneysel yollarla sınanamaması; teorinin gözlem bağlantısının zayıf olmasıdır. Bu durumu eleştiren

Kantlı görüş, bilinen sınırların dışında olanın bilimsel olarak değerlendirilemeyeceğini savunmaktadır.

Bilim felsefesi literatüründe, eğer bir hipotezin deneysel olarak doğrulanamaması, Popper’a (1959) göre “bir kuram yanlışlanabilir bir önerme üretmiyorsa bilimsel statüsünü kaybeder” (s. 41). Bu görüşe karşılık çoklu evren kuramını savunan fizikçiler, teorinin değerinin sadece deneysel doğrulanabilirlikten değil, matematiksel tutarlılık ve teori bütünlükten geldiğini öne sürmektedir. Örneğin, Tegmark (2007), çoklu evren modellerinin kapsamlı kozmolojik açıklama gücüne sahip olduğunu vurgulamaktadır (s. 389).

Bu kuramları savunan fizikçiler, matematiksel simetri ve teorik tutarlılığın doğanın temel yapısına ilişkin önemli ipuçları sunduğunu belirtmektedir. Görüldüğü üzere, çoklu evren kuramları; kuantum mekaniğinden kozmolojiye, oradan sicim teorisine kadar fizik biliminin farklı alanlarında kuramsal ve matematiksel olarak destek bulmaktadır. Bu düşünce yapısı, klasik tek evren anlayışını altüst etmekle kalmayıp, bilimin sınırlarını da genişletmektedir. Bilimsel bir spekülasyon olmaktan çok; olasılıklar, gözlem sınırları, matematiksel simetri ve deneysel yetersizlik gibi unsurları ortak zeminde ele alarak gerçekliğe dair işlevsel ve epistemolojik bir çözüm önerisi sunmaktadır. Bu yaklaşım, evrenin yalnızca görüngüsünü değil, doğasını da yeniden tanımlamakta ve bilime daha geniş bir metafiziksel alan sağlamaktadır.

1.3. Felsefi Açıdan Gerçeklik ve Olasılık Kavramlarının Paralel Evren Kuramıyla İlişkisi

İnsanlık tarihi boyunca gerçekliğin doğası, felsefenin en temel sorularından biri olmuştur. “Gerçek olan nedir?”, “Gözlemlediğimiz dünya mı tek gerçekliktir?” gibi sorular, özellikle fizik biliminin evrene dair sunduğu alternatif açıklamalarla yeniden gündeme gelmektedir. Paralel evren kuramları, bu bağlamda yalnızca fiziksel bir model sunmakla kalmamakta; gerçeklik algısını temelden sarsan felsefi sonuçlar da doğurmaktadır. Bu nedenle, çoklu evren düşüncesinin yalnızca bilimsel bir teori değil, köklü bir ontolojik ve epistemolojik sorgulama içerdiği de söylenebilmektedir.

Gerçekliğin çoklu yapısı düşüncesi aslında Antik Yunan felsefesine kadar uzanmaktadır. Özellikle Antik Yunan’da, Demokritos’un atomcu görüşü ve Platon’un idealar dünyası arasındaki ayrım, gözlenen gerçeklikle “asıl gerçek” arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Bu ayrım, günümüzde paralel evren kuramlarının ortaya koyduğu “farklı gerçeklik düzlemleri”yle benzer bir anlayış sunmaktadır. Platon’un “Devlet” adlı eserinde çizdiği “Mağara Alegorisi”nde olduğu gibi, duyularla algılanan dünya gerçekliğin yalnızca bir

yansımasıysa, evrenin başka düzlemleri olması da felsefi açıdan tutarlı bir yaklaşımdır (Platon, çev. Ökmen, 2015, s. 211).

Bu bağlamda, kuantum fiziği ile ortaya çıkan çoklu evren düşüncesi, modern felsefi tartışmalarla birleşerek gerçekliğin mutlak değil; çoğul ve gözlemciye bağlı bir yapı olduğunu ileri sürmektedir. Özellikle Immanuel Kant'ın (2007) “fenomen-noumen” ayrımı, çoklu evren kuramlarının dayandığı temel felsefi alt yapıyı desteklemektedir. Ona göre insan yalnızca fenomenleri, yani deneyimlediği şeyleri bilebilir; noumen, yani “şeyin kendisi” bilinemez (s. 125). Bu çerçevede paralel evrenler, gözlemleyemediğimiz ama varlığı olanaklı olan gerçeklik düzlemleri olarak düşünülebilmektedir.

Modern fizik ile felsefe arasındaki en çarpıcı kesişim noktası, gerçekliğin artık sabit ve mutlak bir yapı olarak görülemeyecek olmasıdır. Karen Barad'ın (2007) tanımına göre, kuantum kuramı, tek bir ontoloji fikrini terk etmeye zorlamakta; gerçeklik, birbiriyle etkileşim hâlindeki çoklu olanaklardan oluşmaktadır (s. 32). Bu bakış açısı, çoklu evren teorilerinin yalnızca bilimsel değil, metafiziksel bir önerme olduğunu da vurgulamaktır.

Bu teorik zemin, aynı zamanda olasılık kavramını da farklı bir boyutta ele almayı gerektirmektedir. Klasik anlamda olasılık, belirli koşullar altında gerçekleşme ihtimali olan bir durumu ifade etmektedir. Ancak paralel evren düşüncesinde her olasılığın kendi gerçekliğini doğurduğu varsayımı, olasılığı bir sonuç değil; bir varlık kategorisi olarak tanımlamaktadır. Başka bir ifadeyle, her olasılık bir evren oluşturma sürecine girmektedir. Bu bakış açısı, David Lewis'in (1986), “modal realizm” teorisi ile yakından ilişkilidir. Mümkün olan her şey, bir başka evrende gerçek olarak varlığını sürdürmektedir. Ona göre, mümkün dünyalar, gerçek dünyalar kadar gerçektir; yalnızca bizimkiyle bağlantıları farklıdır (s. 2).

Bu yaklaşım, çağdaş bilim felsefesinde gözlemlenebilir ve gözlemlenemez ayrımı eksenindeki temel tartışmalardan biriyle ilişkilidir. Van Fraassen'a (2002) göre bilim, gözlemlenebilir olguları açıklamayı amaçlayan bir etkinliktir; bu sebeple gözlemlenemeyen varlıklara zorunlu ontolojik yükler atfetmeyi reddeden bir anti-realist tutum benimsemektedir (s. 27). Benzer şekilde Tegmark (2007), matematiksel olarak tutarlı yapıların fiziksel gerçekliğe erişim sağlayabileceği tezini öne sürmektedir (s. 390). Bu görüşler, fiziksel evren modelleri ile felsefi ontoloji arasındaki bağı güçlendirmektedir.

Ayrıca, paralel evrenlerin felsefi açıdan değerlendirilmesi, insanın evrendeki konumunu da yeniden düşünmeyi gerektirmektedir. Eğer sayısız evren varsa ve her biri farklı gerçeklikler barındırıyorsa, insanın anlam arayışı ve özgür iradesi gibi meseleler de farklı bir bağlamda ele alınmalıdır. Jean-Paul Sartre'ın varoluşçuluğunda olduğu gibi, insanın kendini oluşturmaları ve

anlam üretmesi biricik bir evrende değil, çoklu varlık zemininde de mümkün olabilmektedir. Yani varoluş, yalnızca “bu evrenin” değil, belki de birçok olası evrenin ortak problemi hâline gelmektedir.

Tüm bu değerlendirmeler, paralel evren kuramlarının sadece fiziksel gerçekliğe değil, felsefi bilgiye de yeni ufuklar kazandırdığını göstermektedir. Gerçeklik, olasılık, gözlem ve varlık gibi temel kavramlar, artık daha esnek, çok katmanlı ve çoğulcu biçimde ele alınmaktadır. Bu durum bilimsel ve zihinsel anlamda evrene dair düşüncemizi derinleştirmekte, insan aklının sınırlarını genişletmektedir.

1.4. Paralel Evren Fikrinin Kültür, Toplum ve Sanat Üzerindeki Yansımaları

Paralel evren düşüncesi, yalnızca teorik fizik veya felsefe alanında değil; kültürel üretim biçimlerinde, sanatın çeşitli dallarında ve bireysel/toplumsal düşünce yapılarında da derin etkiler yaratmaktadır. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren hız kazanan bilimsel kuramsallaşmalar, kültürel alanda yeni anlatım biçimlerini mümkün kılmakta ve insanın “gerçeklik” tasavvurunu yeniden yapılandırmasına neden olmaktadır. Bugün çoklu evren fikri, yalnızca bilimsel bir hipotez değil; bir anlatı stratejisi, bir metafor, hatta bir varoluş biçimi hâline gelmektedir.

Gelişen teknoloji ve dijitalleşen kültürel ortam, bu kavramların yayılımını da hızlandırmaktadır. Artık sinema, televizyon dizileri, edebiyat eserleri, çizgi romanlar ve dijital oyunlar gibi pek çok mecra; çoklu evren, zamanın kırılması, alternatif kimlikler ve olasılıksal dünyalar gibi temaları gündelik dile ve kolektif hayal gücüne yerleştirmektedir. Bu yönüyle paralel evren fikri, bir bilimsel kuramdan ziyade popüler bir düşünme biçimi hâline gelmektedir.

Paralel evren kavramının kültür ve toplumsal yapılar üzerindeki etkisi, modern dünyanın bilgi ve iletişim teknolojileriyle şekillenen dinamik ortamında giderek belirginleşmektedir. Bu kavram, yalnızca felsefi ve bilimsel bir tartışma olmaktan çıkarak, bireysel kimliklerin, toplumsal ilişkilerin ve kültürel üretim biçimlerinin yeniden tanımlanmasında etkin bir rol üstlenmektedir. Günümüz kültürlerinde, gerçeklik algısı esnekleşmiş; alternatif senaryoların, farklı gerçeklik kurgularının ve çok katmanlı anlatıların iç içe geçtiği karmaşık bir yapıya evrilmiştir (Çöteli, 2019, s. 7).

Bireyler, paralel evren fikirleriyle şekillenen bu kültürel atmosferde, çoklu kimlik ve deneyim alanlarında kendilerini konumlandırmakta, toplumsal normlar ve değerler yeniden yorumlanmaktadır. Arjun Appadurai’ye (1996) göre, yeni küresel kültürel ekonomi, karmaşık,

üst üste binen ve kopuk akışların oluşturduğu bir düzenden ibarettir. Bu yapı, birbiriyle örtüşen kimlikler ve çoklu kültürel gerçeklikler üretmektedir (s. 33).

1.4.1. Popüler Kültürde Paralel Evren Temsilleri ve Anlatı Biçimleri

Paralel evren anlatıları, özellikle bilimkurgu türünün temel yapıtaşlarından biri hâline gelmiştir. Sinema başta olmak üzere birçok sanat dalı, bu kuramsal kavramı yaratıcı biçimlerde yorumlamaktadır. Marvel Sinematik Evreni'nde çoklu evren temasının merkezde yer alması, Rick and Morty gibi animasyon dizilerinin bu temayı mizah ve felsefeyle harmanlaması ya da Christopher Nolan'ın Interstellar, Inception gibi filmlerinde zaman ve mekân olgularının çok katmanlı yapılar olarak işlenmesi, bu kültürel etkinin somut örneklerindendir.

Bilimkurgu anlatıları, sadece geleceğe dair kurmaca anlatılar sunmakla kalmayıp, toplumsal belirsizlikleri, kimlik çatışmalarını ve güncel politik sorunları alternatif gerçeklikler üzerinden görünür kılan eleştirel bir anlatı alanı sağlamaktadır. Bu bağlamda, Darko Suvin'in (1972) bilimkurguyu “bilişsel yabancılaştırma” temelinde tanımlayan yaklaşımı, Carl Freedman'ın (2000) aktardığı biçimiyle türün eleştirel gücünü anlamada merkezî bir rol oynamaktadır. Freedman'ın yorumuna göre “bilişsel yabancılaştırma” kavramı, bilimkurgunun mevcut toplumsal düzeni yabancılaştırılmış bir bakış açısıyla yeniden değerlendirmeye teşvik etmesini sağlamak; bu sayede tür, kimlik parçalanmaları, kültürel kırılmalar ve politik gerilimleri metaforik düzeyde işlenmesine olanak tanımaktadır (akt., Freedman, 2000). Bu yaklaşım modeli, paralel evren temsillerinin kültürel ve toplumsal problemlerini dolaylı bir şekilde ele alma potansiyeline işaret etmektedir.

Bu tür yapımlar, yalnızca eğlencelik içerik değil; modern insanın varoluşsal sorgulamalarına yanıt arayan kültürel formlar olarak değerlendirilebilmektedir. Paralel evren düşüncesi, bireye şu soruyu sordurmaktadır: “Farklı bir seçim yapsaydım ne olurdu?” İşte bu temel sorunun etrafında dönen anlatılar, insan psikolojisinin ve kimlik inşasının da bir parçası hâline gelmektedir.

Popüler kültürde paralel evren temalarının yaygınlaşması, bu kavramın geniş kitlelere ulaşmasında belirleyici olmuştur. Sinema, televizyon ve dijital platformlarda kullanılan çoklu evren motifleri, genellikle insan deneyimindeki çeşitliliği, seçimlerin sonuçlarını ve alternatif yaşam biçimlerini vurgulamak amacı taşımaktadır. Bu temalar, bireylerin kendi hayatlarına dair anlam arayışlarını yansıtmakla kalmamakta; izleyiciye gerçekliğin çok katmanlı bir yapı olduğunu içten içe sezdirmektedir. Boillat'ın (2022) dijital çağ sinemasının dünya kurma pratiklerine yönelik detaylı araştırması, özellikle güncel yapımlarda çoklu evren temalarının,

gerçekliğin katmanlı yapısını vurgulayan güçlü bir anlatı stratejisi olarak konumlandığını göstermektedir (ss. 1–18).

Popüler kültürde paralel evren temalarının yaygınlaşması, bu kavramın geniş kitlelere ulaşmasında belirleyici bir rol oynamaktadır. Marvel ve DC gibi büyük stüdyoların yapımları, paralel evren anlatılarını kahraman mitolojilerini derinleştirmek, aynı zamanda evrenin farklı boyutlarını keşfetmek için kullanmaktadır. Sinema, televizyon ve dijital platformlarda karşımıza çıkan çoklu evren motifleri, insan deneyiminin çeşitliliğini, yapılan seçimlerin sonuçlarını ve alternatif yaşam biçimlerinin potansiyelini vurgulama amacı taşımaktadır. Bu temalar, bireylerin kendi yaşamlarına yönelik anlam arayışlarını yansıtmakla kalmamakta; seyirciye gerçekliğin çok boyutlu bir yapıya sahip olduğu algısını da içten içe sezdirmektedir (D’Amato & Diani, 2024).

1.4.2. Sanatta, Edebiyatta ve Mitolojide Alternatif Gerçeklik Kurmacaları

Paralel evren düşüncesinin izleri, yalnızca modern sanatlarda değil; mitolojik anlatılarda da görülmektedir. Eski Yunan mitolojisindeki “Yeraltı dünyası”, Hinduizm’deki “reenkarnasyon döngüsü” veya İslâm tasavvufundaki “zahir–batın” ayrımı gibi kavramlar, çoklu gerçeklik düşüncesine dayanan eski örnekler olarak okunabilmektedir. Bu bağlamda, paralel evren fikrinin insan zihninde kadim bir yeri olduğu, modern bilimle birleşerek yeni bir anlatı katmanı kazandığı söylenebilmektedir.

Paralel evrenler, sadece günümüzün popüler kültüründe değil, tarih boyunca sanat ve mitolojide de kendine yer bulmuştur. Mitolojik anlatılar, farklı gerçeklik katmanlarının ve varoluş biçimlerinin sembolik ifadesi olarak yorumlanabilmektedir. Türk mitolojisi içinde de bu tür düşüncelere açık göndermeler yer almaktadır. Özellikle Altay mitolojisinde geçen “Üç Katlı Evren” anlayışı (Yer, Orta Dünya, Gök) gerçekliğin çok boyutlu algılanabileceğine dair bir kültürel iz sunmaktadır (Karakurt, 2011, s. 127). Türk kültüründe yer alan bu çok katmanlı kozmolojik yapı, modern çoklu evren düşüncesiyle paralellikler taşımaktadır. Benzer şekilde Mircea Eliade (2001) çok katmanlı kozmolojilerde yeraltı, yeryüzü ve gökyüzü dünyaları, birbirinden farklı düzlemlerde var olan gerçeklik biçimlerini temsil ettiğini ifade etmektedir (s.52).

Ayrıca çağdaş edebiyatta Jorge Luis Borges’in (2009) “Bahçedeki Ayrılan Yollar” adlı öyküsü, alternatif zaman ve olasılık yapılarıyla çoklu evren fikrini erken bir kurmaca metin olarak gündeme taşımaktadır. Borges bu eserinde, bir karakterin yaptığı her seçimin, yeni bir gerçekliği oluşturduğunu ileri sürmektedir. Bu anlatı biçimi daha sonra pek çok yazar ve senarist tarafından benimsenmekte olup, özellikle postmodern anlatılarda kimlik, zaman,

mekân ve olay örgüsü kavramlarının parçalanmasına yol açmaktadır. Nitekim Arslan’a (2022) göre, postmodern anlatılarda algılanan gerçekliklerin yerinden edilmesi, yeni uzam ve alternatif kurguların görünür hâle gelmesiyle mümkün olmaktadır (s. 238). Böylece, sanat ve edebiyat, paralel evren düşüncesini kuramsal yönden ve deneyimsel düzeyde zenginleştirmektedir.

1.4.3. Toplumsal Düşünce ve Bireysel Kimlik Algısında Değişim

Paralel evren fikri yalnızca sanat ürünlerinde değil; bireysel düşünme biçimlerinde ve toplumsal değerlerde de etkisini göstermektedir. Özellikle “özel gerçeklik” fikrinin güç kazanmasıyla birlikte, insanlar artık tek bir hakikatin değil, çoğul ve görelî hakikatlerin varlığını kabul etmeye başlamıştır. Bu durum, postmodern düşüncenin temel tezlerinden biriyle örtüşmektedir: Gerçeklik sabit değil, inşa edilendir.

Bu yeni yaklaşım, bireysel kimlik inşasında da belirleyici rol oynamaktadır. Artık kimlik, tekil ve değişmez bir yapı değil; sürekli yeniden kurulan, farklı koşullarda farklı biçimlerde deneyimlenen bir olgudur. Bu bağlamda, paralel evren temsilleri, bireyin benlik algısını sorgulamasına zemin hazırlamaktadır. Örneğin, D’Amato ve Diani’nin (2024) araştırması, çoklu evren anlatılarının bireysel kimliklerin “birden çok olasılık” alanında konumlanabileceğini ortaya koyarak, aidiyet ve seçim gibi temel toplumsal konulara yeni bir bakış açısı sunmaktadır.

Sosyal medya, artırılmış gerçeklik teknolojileri, dijital oyunlar ve sanal kimlikler de bu çoğul gerçeklik fikrini pekiştirmekte; bireyin kendini ve çevresini algılama biçimini dönüştürmektedir. Paralel evren düşüncesi, bu anlamda teknoloji ile birleşerek kültürel bir dünya görüşüne dönüşmektedir. Bu düşünce yalnızca teknoloji alanında değil, bireysel kimlik ve toplumsal yapıların dönüşümünde de etkili olmaktadır. Özellikle küreselleşme ve dijitalleşmenin etkisiyle kimlik, artık tekil ve sabit bir kavram olmaktan çıkmış; çoklu, akışkan ve çoğul kimlikler biçiminde kendini göstermektedir. Bauman’ın (2000) tanımına göre modern birey, sabit bir kimlik taşımaktan ziyade sürekli yeniden şekillenen bir “benlik” yapısı içinde var olmaktadır. Bu durum, bireylerin farklı sosyal çevrelerde farklı “benlik”leri deneyimlemesini mümkün kılmaktadır.

Sosyal teorisyenler, paralel evren kavramının toplumsal normlara, aidiyet biçimlerine ve bireysel özerkliğe dair yeni anlayışları teşvik ettiğini vurgulamaktadır. Okan Baldil (2016), postmodern toplumlarda kimliğin çok katmanlı, akışkan ve tüketim alışkanlıkları aracılığıyla sürekli olarak yeniden şekillendirildiğini belirtmektedir (s. 84). Bu bağlamda çoklu gerçeklik ve kimlik kavramları, bireyin kişisel gelişim süreçleri ile toplumsal rolleri arasındaki etkileşimde merkezi bir paradigma hâline dönüşmektedir.

1.5. Paralel Evren Kuramlarının Anlatı Yapıları Üzerindeki Etkisi

Paralel evren kavramı, yalnızca fiziksel evrenin yapısına dair bir hipotez olmaktan öte, insan zihninin gerçeklik algısını, zaman-mekân kurgusunu ve benlik inşasını derinlemesine etkileyen bir düşünsel açılım olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çok boyutlu kavram, özellikle sanat ve edebiyat gibi anlatı odaklı disiplinlerde yeni ifade biçimlerinin oluşmasına zemin hazırlamış; sinema, edebiyat ve dijital anlatılarda geleneksel yapının dışına taşan, çoğulcu, dairesel ve çok katmanlı anlatı formlarının doğmasına neden olmuştur. Paralel evren fikrinin anlatı yapılarına olan bu etkisi, yalnızca tematik düzeyde değil; yapısal, zamansal ve karakter temsilleri açısından da kendini göstermektedir.

Klasik anlatı yapısı, “başlangıç, gelişme ve sonuç” ilkesi etrafında örülen doğrusal bir zaman anlayışına dayanmaktadır. Bu yapı, tek bir karakterin tek bir amaç doğrultusunda ilerlediği ve neden-sonuç ilişkisiyle mantıklı biçimde gelişen bir hikâyeye örgüsünü esas almaktadır (Aristoteles, 2019). Oysa paralel evren kuramlarıyla şekillenen modern anlatılar, bu çizgisel yapıyı sorgulamaktadır. Zaman, bu anlatılarda doğrusal olarak değil; döngüsel, kırıklı ya da eşzamanlı hareketle ilerlemektedir. Karakterler, tek bir gerçeklikte değil; çoklu olasılıklarda var olmaktadır. Bu tür anlatılar, izleyici ya da okuyucunun pasif bir alıcı olmasını engellemekte; onu seçimler yapan, anlamı yeniden kuran bir özne konumuna yerleştirmektedir.

Bu dönüşüm, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren postmodern anlatı teknikleriyle daha görünür hâle gelmektedir. Linda Hutcheon’un (1988) görüşüne göre, postmodern anlatının temel özelliklerinden birinin çoklu bakış açıları ve alternatif gerçekliklerin anlatı içinde eşzamanlı sunumu olduğunu belirtmektedir (s. 47). Bu anlayış, doğrudan paralel evren düşüncesinin estetik yansıması olarak değerlendirilebilir. Zira burada artık tek bir hakikat ya da zaman çizgisi yoktur; birbirine paralel ilerleyen alternatif evrenler, çoklu olay örgüleri ve karakter varyasyonları vardır.

Anlatı yapısındaki bu değişim, özellikle sinema alanında çarpıcı örneklerle kendini göstermektedir. Filmler, yalnızca görsel bir gerçekliği değil; olasılıklar evrenini de temsil etmeye çalışmaktadır. İzleyiciye yalnızca ne olduğunu değil; ne olabileceğinin de bilgisini vermektedir. Bu bağlamda, paralel evren anlatıları, karakterlerin “karar anları”nı farklı evrenlerde deneyimlemesine olanak sağlamaktadır. Film boyunca izleyici, aynı karakterin farklı evrenlerdeki varyasyonlarını görürken; aslında kendi varoluşuna dair sorularla da yüzleşmektedir. Bu durum, anlatının sadece olay örgüsüyle değil, ontolojik temeliyle de ilgili olduğu anlamına gelmektedir.

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bu tür anlatıların alt yapısını anlamada önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Baudrillard'a (1994) göre, postmodern dünyada gerçeklik ile temsil arasında giderek artan bir kopukluk yaşanmakta; temsil, artık kendi başına bir gerçeklik üretmektedir. Yazar bu durumu, gerçekliğin artık temsil edilemez olduğunu, yalnızca simüle edilebileceği sözleriyle açıklamaktadır (s. 6). İşte paralel evren anlatıları da bu simülasyon düzenine benzer biçimde, gerçekliğin sabit değil; çoğul, geçici ve göreceli olduğunu göstermektedir.

Anlatı yapısında zamanın kırılması, olayların yeniden düzenlenmesi, karakterlerin çoklu kimliklerle sunulması gibi teknikler, paralel evren fikrinin kuramsal arka planından doğrudan etkilemektedir. Özellikle bazı sinema örneklerinde, bir karakterin farklı zaman çizgilerinde nasıl değiştiği ya da bir olayın farklı evrenlerde nasıl başka sonuçlar doğurduğu anlatının merkezine yerleştirilmektedir. Bu da izleyiciye sadece olaylara değil; olasılıklara odaklanan bir deneyim yaşatmaktadır.

Bu anlatısal dönüşüm, yalnızca izleyiciye yeni bir estetik sunmakla kalmaz; bireyin benlik ve kimlik algısını da dönüştürmektedir. Paralel evren anlatıları, "başka bir benliğin" mümkün olup olmadığını, kararların kimliği ne kadar etkilediğini ve varoluşun sınırlarını yeniden sorgulatmaktadır. Bu tür anlatılar, bireyi tekil ve bütüncül bir özne olarak değil; parçalanmış, çoğul, sürekli değişen, yenilenen bir varlık olarak tasvir etmektedir. Paul Ricoeur'ün anlatı kimliği (narrative identity) kuramı da bu çerçevede değerlendirilebilir. Ricoeur'e (1992) göre, kişinin kimliği, zaman içinde anlattığı hikâyelerle kurulmakta ve bu hikâyeler çoğu zaman birbiriyle çelişebilmektedir (s.115). Bu anlayış, paralel evren anlatılarında yer alan çoklu benlik yapısıyla doğrudan örtüşmektedir.

Paralel evren temalı anlatılar, özellikle çağdaş sinemada, geleneksel karakter gelişim çizgilerinden uzaklaşarak izleyiciye çoklu kimlik olasılıkları sunmaktadır. Bu noktada karakterin motivasyonu ve eylemi artık tek bir bağlama değil; birbirine bağlı ya da tamamen bağımsız evrenlere dağılmış farklı olasılık düzlemlerine dayanmaktadır. Michel Foucault'nun (1982) özne kavramını ele aldığı çalışmasında ki ifadesine göre, özne sabit bir kimlik değil; iktidar ve güç ilişkileri tarafından kurulan ve bu ilişkiler içinde konumlanan bir pozisyonur (ss. 780-783). Bu yaklaşım, özellikle paralel evren anlatılarında, karakterin kendi kimliğiyle sürekli karşı karşıya gelmesine neden olmaktadır.

Sinemada bu yaklaşım, yalnızca anlatı yapısında değil; mekân, zaman ve kurgu öğelerinde de kendini göstermektedir. Filmler, geleneksel mekânsal sınırları aşarak izleyiciyi yalnızca fiziksel değil; zihinsel ve olasılıksal uzamlarda da yolculuğa çıkarmaktadır. Örneğin, karakterin bir evrende yaptığı seçim başka bir evrende bambaşka bir sonuçlar doğurabilir. Bu

yapısal çeşitlilik, anlatının klasik üç perdelik yapısının bozulmasına ve yerine çoklu düğüm noktalarıyla örülmüş, labirentvari bir kurgu modelinin yerleşmesine neden olmaktadır.

Henry Jenkins'in "transmedya hikâye anlatımı" kuramı, bu çoklu yapıyı teknolojik anlatıların imkânlarıyla birleştirmektedir. Jenkins'e (2006) göre, modern izleyici artık bir hikâyeyi tek mecrada takip etmez; onu parçalar, yeniden kurar, farklı medya kanallarında çeşitlendirir (s. 96). Paralel evren teması bu noktada sadece bir sinema anlatısı değil; izleyicinin katılımını sağlayan interaktif bir yapıya dönüşmektedir. Zaman zaman video oyunları, diziler, filmler, çizgi romanlar, dijital programlar ve hatta sosyal medya içerikleriyle birlikte paralel hikâyeler üretilerek bu anlatılar çoklu platformlarda varlık göstermektedir.

Paralel evren temalı anlatıların güçlü bir diğer yönü, izleyiciye kararların sonuçlarını alternatif biçimlerde sunmasıdır. Bu yapı, bireyin gündelik yaşamında deneyimleyemediği olasılıkları sanatsal biçimde deneyimleme imkânı sağlamaktadır. Slavoj Žižek'a (2012) göre, hepimizin kendi alternatif benliklerimiz tarafından kuşatıldığımızı vurgulayarak sinemanın olası dünyalar inşa etme gücüne işaret etmektedir. Paralel evrenler, tam da bu sorgulamayı mümkün kılarak bireyin benliğini, kimlik yapısını ve öznel deneyimini genişletmektedir.

Anlatı yapısında zamanın kırılması ve çoklu olasılıkların gerçekleşmesi, paralel evren anlatılarını özellikle felsefi düzeyde güçlü kılmaktadır. Zamana bağlı olmayan ya da zamanın bir döngü olarak ele alındığı anlatılar, evrensel determinizmin dışına çıkmaktadır. Manuel DeLanda'nın (2002) yeni-materyalist düşüncesi bağlamında görüşüne göre, tarih doğrusal bir olaylar zinciri değil; dallanmalar, ayrışmalar ve çoklu zamanlardan oluşan karmaşık bir süreçtir (s. 5). Bu bakış açısı, anlatıdaki karakterleri yalnızca bireysel özne olarak değil; evrensel bir sistemin bileşenleri olarak konumlandırmaktadır. Bu durum, paralel evren anlatılarının sunduğu olasılık temelli yapılarla doğrudan örtüşmektedir.

Ayrıca, çoklu evren anlatıları, klasik anlatıların "tek çözüm" odaklı yapısını da kırmaktadır. Bu anlatılarda çoğu zaman kesin bir sonuca ulaşılamaz. İzleyiciye "gerçek" olanın hangisi olduğuna dair bir netlik verilmez; bunun yerine, tüm olasılıklar aynı anda geçerli kabul edilmektedir. Bu yapının etkisiyle, izleyici karar verme sürecine dâhil edilmekte ve anlatının sonunu kişisel tercihler doğrultusunda yorumlamaktadır. Özellikle "açık uçlu" ya da "çoklu son" tekniği, bu tür yapılar için ideal bir anlatı biçimi hâline gelmektedir.

Paralel evren anlatılarının sinemadaki en dikkat çekici yansımalarından biri, 2022 yapımı Everything Everywhere All At Once (Her Şey Her Yerde Aynı Anda) adlı filmde gözlemlenmektedir. Film, evrenler arası geçiş yapan sıradan bir karakterin, farklı evrenlerdeki benlikleriyle karşılaşmasını konu edinir. Film boyunca izleyici, karakterin yaşadığı her yeni

deneyimde, bir önceki anlatı düzleminin sınırlarını terk etmektedir. Bu durum, Roland Barthes'ın (1977) metnin anlamı yazardan değil, okuyucudan doğar düşüncesiyle örtüşmektedir. Anlatının çok katmanlı bir yapı olması, izleyicinin anlam üretme sürecine aktif olarak katılmasını sağlamaktadır.

Filmin yapısal kurgusu, klasik anlatının zaman ve mekân sınırlarını tamamen aşarak, “olmuş, olacak ve olabilecek” tüm senaryoları eş zamanlı olarak sunmaktadır. Ana karakter Evelyn, bir anda kendisini farklı hayatlar yaşayan varyantlarıyla karşı karşıya bulur. Bu anlatı tekniği, kuantum kuramındaki süperpozisyon ilkesinin estetik bir yansıması olarak okunabilmektedir. Her bir varyant, karakterin geçmişte yaptığı ya da yapmadığı bir seçimin başka bir evrendeki karşılığıdır. Filmde geçen şu replik bu düşüncüyü somutlaştırmaktadır: “Eğer farklı kararlar verseydik, başka bir yerde bambaşka bir hayat yaşıyor olabilirdik.”

Bu tür anlatılar, izleyiciye yalnızca karakterin yaşadıklarını değil; kendi yaşamında karşılaştığı seçimlerin doğurabileceği alternatif senaryoları da düşündürmektedir. Walter Benjamin'in (2007) hikâye anlatıcısının rolü, yalnızca deneyimi aktarmakla sınırlı kalmayıp, aynı zamanda dinleyicinin onu kendi yaşamıyla ilişkilendirerek yaptığı yorumuyla yeniden anlam üretmesine imkan sağladığını vurgulamaktadır (s. 84). Bu yaklaşım, paralel evren temalı sinema örneklerinin yapısını özetler niteliktedir. İzleyici artık pasif bir alıcı pozisyonundan çıkarak, anlatının olası katmanlarını keşfeden etkin bir yorumcu haline bürünmektedir.

Bununla birlikte, bu çoklu anlatı yapısı, geleneksel “başlangıç-gelişme-sonuç” üçlüsünü geçersiz kılmaktadır. Özellikle Everything Everywhere All At Once filmi, yapısal olarak kırık, eşzamanlı, parçalı ve döngüsel bir kurguya sahiptir. Bu yapı, Manuel Castells'in (2000) ağ toplumunda zaman parçalanmış, sıkışmış ve çoklu diziler hâlinde örgütlenmiş bir yapıya bürünmektedir (s. 467). Filmde karakterin farklı zaman boyutlarında, farklı varyantlarıyla karşılaşması, bu görüşü destekler niteliktedir.

Sinema dışında, edebiyat ve dijital anlatı biçimlerinde de paralel evren fikrinin etkisi açıkça görülmektedir. Özellikle interaktif anlatılar (örneğin Bandersnatch gibi Netflix projeleri), izleyiciye alternatif yollar seçme ve farklı evrenlere yönelme imkânı sunarak anlatı sürecine doğrudan müdahale etmesini sağlamaktadır. Bu etkileşimli yapılar, anlatının otoritesini anlatıcıdan alıp izleyiciye devretmekte ve çoklu evren fikrini yalnızca tematik olarak değil; yapısal bir unsur hâline getirmektedir.

Paralel evren kuramlarının anlatı yapıları üzerindeki etkisi, yalnızca bir konu başlığı değil; bir estetik dönüşüm ve anlatı paradigmasıdır. Bu dönüşüm, klasik yapıların dışında yeni ifade biçimlerinin oluşmasına olanak tanımakta, izleyiciyi metinle aktif bir ilişki kuran özne

konumuna yerleřtirmektedir. Paralel evren anlatıları, olasılıklar içinde gezinmenin, varoluřu sorgulamanın ve alternatif benliklere aılmanın sanatsal bir formudur.



İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMA VE GÖSTERGEBİLİMSEL ANLAM ÜRETİMİ

2.1. Göstergebilimsel Yaklaşımın Kuramsal Temelleri

Göstergebilim (semiyotik), temelinde "anlam"ın üretimi, aktarımı ve çözümlemesiyle ilgilenen disiplinler arası bir inceleme alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk ortaya çıktığı yıllarda dilbilimin bir alt dalı olarak gelişmeye başlayan bu yaklaşım, zamanla yalnızca sözel dilin yanı sıra, görsel, işitsel, davranışsal ve kültürel her türlü göstergenin anlam taşıyıcı ve yapılandırıcı rolünü inceleyen kapsamlı bir bilimsel yöneme dönüşmüştür. Bu bağlamda göstergebilim, anlamın sadece yüzeyde kalmayıp kültürel, toplumsal ve ideolojik katmanlara yayıldığını ortaya koyan bir kuramsal çerçeve haline gelmektedir.

Göstergebilimin kuramsal temelleri iki ayrı düşünce sistemine dayanmaktadır: Avrupa merkezli yapısalcı dilbilim (Saussure) ve Amerikan pragmatist göstergebilim yaklaşımı (Peirce). Ferdinand de Saussure, göstergebilimi dilsel yapılar üzerinden tanımlarken, Charles Sanders Peirce daha çok mantık çerçevesinde işaret temelli bir yaklaşım geliştirmektedir. Bu iki kurucu isim, modern göstergebilim teorisinin dilsel çözümleme ve kültürel anlam üretimi yönünde şekillenmesine öncülük ederek günümüze kadar gelmesini sağlamışlardır.

Saussure'e göre dil, bir gösterge sistemidir ve bu sistem göstergelerin birbirleriyle olan ilişkileri üzerinden işlemektedir. Saussure (2018), göstergenin iki bileşeni olduğunu belirtir: "gösteren" (bir ses imgesi ya da görsel form) ve "gösterilen" (bu formun temsil ettiği kavram). Saussure'ün en radikal önerilerinden biri, bu iki öge arasındaki ilişkinin doğal değil, keyfî (arbitraire) olduğudur. Bu yaklaşıma göre "masa" kelimesinin masa nesnesini temsil etmesi bir doğallıktan değil, toplumsal uzlaşıdan kaynaklanmaktadır. Saussure'ün bu dili yapı olarak kavrayan modeli, göstergebilimi yalnızca bir iletişim aracı olarak değil, anlam üretiminin temel sistemlerinden biri olarak da ele almaktadır.

Göstergebilimin ikinci büyük kurucu figürü olan Peirce ise, göstergeyi üçlü bir yapı içinde tanımlamaktadır: ikon (gösterdiği şeye benzerliği olan göstergeler), indeks (nedensel ya da fiziksel bağlantılı göstergeler) ve sembol (kültürel uzlaşıya dayanan göstergeler) (Peirce, 1958). Örneğin bir resim ikoniktir çünkü temsili doğrudandır. Duman, ateşin varlığına işaret ettiği için indeksiktir. Trafik ışığı gibi renkli semboller ise yalnızca toplumsal bir anlam sistemine bağlı olarak işlevseldir.

Bu iki temel yaklaşım Saussure'ün yapısalcı dili ve Peirce'in mantıksal gösterge sistemi göstergebilimsel çözümler için kapsamlı bir teorik çerçeve hazırlamaktadır. Saussure'ün yöntemi daha çok yapılar ve ilişkiler üzerine yoğunlaşırken, Peirce'in yaklaşımı ise anlamın üretim süreçlerine ve alımlayıcının rolüne odaklanmaktadır. Bu bağlamda modern göstergebilim araştırmaları her iki kuramdan da aynı şekilde yararlanarak, dilsel yapıların analizinden kültürel ürünlerin yorumlanmasına kadar uzanan geniş bir yelpazede uygulanabilirlik kazanmaktadır.

Göstergebilimsel yaklaşım, özellikle Roland Barthes'in çalışmalarıyla daha kültürel bir boyut kazanmaktadır. Barthes, Saussure'ün yapısal analiz yöntemini benimseyerek bunu gündelik yaşamın çeşitli alanlarına, örneğin moda, yemek kültürü, popüler medyaya uygulayarak, göstergelerin ideolojik yapıları nasıl yeniden ürettiğini açıklamaya çalışmaktadır. Barthes'in (1972) göstergebilime kattığı en önemli açılımlardan biri, göstergebilim sadece anlamı değil, anlamın nasıl doğal gösterildiğini ve böylece ideolojinin nasıl gizlendiğini de ortaya koyduğuna dair görüşüdür (s. 109).

Bu temel kuramsal çerçeveler, göstergebilimin sadece metin yorumlamalarında değil, kültürel çözümleme, medya eleştirisi ve sosyal teori gibi çeşitli alanlarda da uygulanabilmesini mümkün kılmaktadır. Günümüzde modern göstergebilim, film, reklam, haber bültenleri, dijital medya ve politik söylem gibi geniş bir yelpazede anlamın yapısal ve kültürel analizini yapabilen güçlü bir yöntem olarak değerlendirilmektedir. Bu durum, göstergebilimi sadece akademik bir kuram olmaktan öte, toplumsal gerçekliği çözümlemede etkili bir araç konumuna taşımaktadır.

2.1.1. Göstergelerin Türleri: Dilsel, Görsel ve Kültürel Göstergeler

Göstergebilimsel analizlerin temeli, göstergenin türlerini tanımlamakla başlamaktadır. Göstergeler, taşıdıkları anlamın biçimine, üretim sürecine ve algılama tarzına göre farklı sınıflara ayrılmaktadır. Bu sınıflandırma, özellikle kültürel ürünlerin çözümlemesinde hangi gösterge türüyle karşı karşıya olduğumuzu belirlememizi sağlamaktadır. Genel kabul gören yaklaşıma göre göstergeler: dilsel göstergeler, görsel göstergeler ve kültürel göstergeler olmak üzere başlıca üç ana gruba ayrılmaktadır. Her biri, kendine özgü bir anlam üretim sistemine sahip olmakla birlikte, sıklıkla birbirleriyle etkileşim halinde karmaşık anlam ağları oluşturmaktadır.

Dilsel Göstergeler

Dilsel göstergeler, sözlü ya da yazılı iletişimde kullanılan dilin yapı taşlarını oluşturmaktadır. Bunlar kelimeler, cümle yapıları, deyimler ve dilin sözdizimsel kurallarıyla şekillenmektedir. Saussure'e (2018) göre dilsel gösterge, göstergenin en temel ve işlevsel

birimidir. Saussure, her dilsel göstergenin iki bileşeni olduğunu belirtmektedir: “gösteren” (sözcüğün işitsel biçimi) ve “gösterilen” (o biçimin zihindeki karşılığı olan kavram) (s. 72). Bu ayrım, her kelimenin sadece bir biçim olarak değil, bir düşünce ögesi olduğunu da ifade etmektedir. Örneğin "ev" kelimesi, dilsel açıdan belirli bir ses düzenini ve bireyin zihnindeki karşılığı olan "yaşanılan yer" kavramını temsil etmektedir.

Dilsel göstergelerin kültürel bağlama göre farklılık gösterebileceği de göz ardı edilmemelidir. Aynı sözcük farklı toplumsal, tarihsel ya da kültürel alanlarda farklı çağrışımlarda bulunabilmektedir. Bu nedenle göstergebilimsel yorumlamalarda dilsel göstergelerin yalnızca sözlük anlamı değil, bağlamsal ve kültürel işlevleri de dikkate alınmaktadır. Barthes'ın (1977) “çok anlamlılık” (polysemie) kavramıyla ifade ettiği gibi, göstergeler doğaları gereği çok anlamlıdır; bir dilsel göstergenin tek bir sabit anlamı yoktur; anlam, bağlama, söyleme ve alımlayıcıya göre sürekli yeniden biçimlenmektedir (s. 38).

Görsel Göstergeler

Görsel göstergeler, anlamın yazılı ya da sözlü dilin ötesinde, imgeler, renkler, semboller, kadrarlar, mekân düzenlemeleri ve nesneler aracılığıyla anlamın üretildiği işaret türleridir. Özellikle sinema, televizyon, dijital medya, reklamcılık ve moda gibi görsel ağırlıklı kültürel çerçevelerde bu göstergeler ön plana çıkmaktadır. Roland Barthes'a göre bir görsel, sadece neyin gösterildiği değil, aynı zamanda nasıl gösterildiği sorusuna verilen bir cevaptır. Bir sahnede kullanılan dekor, ışığın tonu, bir karakterin bakış açısı, giydiği kıyafetler, mekânın kurgusu hepsi birer görsel göstergedir ve izleyiciye belirli anlamlar aktarmaktadır.

Örnek olarak, bir film sahnesinde yağmur altında yavaş çekimle yürüyen bir karakter, sadece fiziksel bir ıslanma durumunu değil; yalnızlık, hüznün, geçmişe özlem ya da dramatik bir dönüm noktasını da sembolize edebilir. Bu çerçevede Monaco'ya (2009) göre, görsel göstergeler sadece yüzeysel bir iletişim düzeyi oluşturmaz; duygusal, kültürel ve sembolik anlamlar taşıyarak genellikle bilinçdışına hitap eden daha derin bir anlam katmanı oluşturmaktadır.

Görsel göstergeler yalnızca sinema alanında değil, aynı zamanda günlük hayatın çeşitli alanlarında da sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Örneğin kırmızı rengin, Batı kültüründeki tutku veya tehlike anlamı, Çin kültüründe şans ve mutluluk ile ilişkilendirilmesi, görsel göstergelerin anlamlarının evrensel olmadığını ve kültürel bağlama göre değişken olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, görsel göstergelerin çözümlemesi yapılırken sadece estetik değil; tarihsel, sosyolojik ve kültürel bağlamda da dikkate alınması gerekmektedir.

Kültürel Göstergeler

Kültürel göstergeler, belirli bir toplumun tarihsel tecrübelerinden, geleneklerinden, değerlerinden ve ortak sembollerinden beslenen anlam yapılarını ifade etmektedir. Bu göstergeler çoğu zaman ritüeller, davranış kalıpları, giyim tarzları, toplumsal roller, mimari yapılar ve hatta yemek alışkanlıkları gibi gündelik hayatın çeşitli unsurlarından türetilmektedir. Doğrudan gözle görülme de kültürel göstergeler bireylerin zihinsel dünyasında derin ve güçlü anlamlar oluşturmaktadır.

Örneğin Anadolu’da beyaz başörtüsü takan yaşlı bir kadının imgesi, sadece bir kıyafet tercihinin değil; annelik, geleneksel kadın rolü, fedakârlık, şefkat ve sadelik gibi pek çok kültürel değeri de aynı anda temsil etmektedir. Bu imgeler zaman, coğrafya ve sosyo-politik bağlama göre farklı şekillerde yorumlanmaktadır. Kültürel göstergeler, tıpkı dilsel ve görsel olanlar gibi konvansiyonel (toplumsal uzlaşıya bağlı) anlamlarla etkileşim halindedir.

Kültürel göstergelerin temel işlevi, toplumsal kimliğin inşasına katkı sağlamaktır. Bireyler hangi gösterge sistemine dahil olduklarını, sergiledikleri davranışlarını, giyim tarzlarını ve tüketim alışkanlıklarını bu kültürel göstergeler aracılığıyla ifade etmektedirler. Bu çerçevede Stuart Hall (1980), kültürel anlamın üretiminin bu tür sembolik alışkanlıklar aracılığıyla gerçekleştiğini ve alımlayıcının bu anlamları kendi toplumsal konumu doğrultusunda yeniden yorumladığını vurgulamaktadır.

2.1.2. Anlamın Katmanları: Denotasyon ve Konotasyon Ayrımı

Göstergebilimsel açıdan anlam, doğrudan gözlemlenebilen yüzey ifadelerinin ötesine geçen, çok katmanlı bir yapı sergilemektedir. Bu yapı, özellikle Roland Barthes’ın çalışmalarıyla şekillenen denotasyon ve konotasyon ayrımı üzerinden açıklanmaktadır. Barthes (1977), her göstergenin temel bir anlam (denotatif) ve kültürel, ideolojik çağrışımlarla yüklü ikinci bir anlam (konotatif) taşıdığını belirtmektedir (s. 32). Bu ayrım, sadece dilsel yapılarla sınırlı kalmayıp, görsel ve kültürel göstergelerin çözümlemesinde de kritik bir öneme sahiptir.

Denotasyon, bir göstergenin sözlük anlamını veya temel, anlamına karşılık gelmektedir. Bu anlam, genellikle daha nesnel ve doğrudan anlaşılır bir nitelik taşımaktadır. Örneğin bir gazetede yer alan “araba” görseli, denotatif düzeyde bir ulaşım aracını temsil etmekte ve bu anlam, genellikle herkes tarafından aynı veya benzer biçimde algılanmaktadır. Bununla birlikte bu temel anlam düzeyi, göstergebilimsel çözümlemelerin yalnızca başlangıç noktasını oluşturmakta; asıl zenginlik, konotatif düzeyde ortaya çıkmaktadır.

Konotasyon ise göstergenin taşıdığı çağrışımları, tarihsel, kültürel ve ideolojik kökenlerinden türeyen çağrışımları ifade etmektedir. Örneğin, “araba” görseli, lüks bir spor otomobili temsil ettiğinde, yalnızca bir ulaşım aracı olmanın ötesinde, başarıyı, hırsı, zenginliği,

hızı ya da statüyü de simgelemektedir. Bu bağlamda, gösterge sadece işaret ettiği nesneyle sınırlı kalmayıp, o nesneye atfedilen toplumsal anlamları da bünyesinde barındırmaktadır. Barthes'a (1972) göre konotasyonun, ideolojinin göstergeye nüfuz ettiği bir düzlem olduğunu belirtmektedir (ss. 118-123). Bu durum, göstergebilimi yalnızca bir anlam çözümleme aracı olmaktan çıkararak, ideolojinin doğal hale getirildiği bir eleştiri yöntemi olarak da konumlandırmaktadır.

Konotatif anlamlar, çoğu zaman toplumsal uzlaşımlara dayanmaktadır. Bireyler, ortak kültürel kod sistemlerine maruz kalmaları sonucunda belirli göstergelere benzer anlamlar atfetmektedirler. Örneğin, Batı toplumlarında siyah giysi, genellikle yas ve matemi sembolü iken; bazı Uzak Doğu kültürlerinde bu işlevi beyaz renk üstlenmektedir. Bu durum, göstergelerin anlamlarının evrensel olmadığını, aksine tarihsel ve kültürel bağlamlara göre biçimlendiğini ortaya koyar (Eco, 1976, s. 57). Bu nedenle, göstergebilimsel analizlerde konotatif düzlem, her zaman bağlamsal bir yaklaşımla değerlendirilmektedir.

Bu ayrım yalnızca görsel göstergelerle sınırlı kalmayıp, dilsel göstergelerde de denotasyon ve konotasyon ayrımı son derece kritik bir öneme sahiptir. Örneğin “ateş” kelimesi, denotatif olarak yanıcı bir maddeyi ifade ederken, konotatif olarak aşkı, tutkuyu veya tehlikeyi de temsil edebilmektedir. Aynı şekilde “beyaz” kelimesi yalnızca bir renk olmanın ötesinde, saflık, masumiyet, adalet, huzur ya da temizlik gibi kültürel çağrışımları da içermektedir. Bu çağrışımlar, dilin toplumsal bellekteki anlam katmanlarıyla doğrudan ilişkilidir (Hall, 1980).

Çok katmanlı anlatım araçlarında, özellikle sinema gibi görsel sanatlarda bu ayrım daha da belirgin hale gelmektedir. Örneğin bir filmde karakterin sürekli siyah giyinmesi, yalnızca bir kostüm tercihi değil; karakterin kişilik yapısını, iç dünyasını, geçmiş travmalarını veya karanlık yönlerini yansıtan bir konotatif gösterge olarak karşımıza çıkmaktadır. Benzer şekilde sahnenin sonunda perdelerin kapanması, literal anlamda bir mekân kapanışını işaret ederken, sembolik olarak bir dönemin sonunu, bir ilişkinin bitişini veya karakterin dönüşümünü sembolize etmektedir. Bu örnekler, sinema gibi sanat formlarında denotatif düzlemin genellikle bir “maskeyi”, konotatif düzlemin ise o maskenin ardındaki anlamları temsil ettiğini göstermektedir (Monaco, 2009, s. 157).

Konotasyon düzlemi, ideolojik yapıların göstergeler vasıtasıyla “doğal” gibi sunulmasını da mümkün kılmaktadır. Roland Barthes (1972) bunu “mit” kavramı ile açıklamaktadır. Mit, kültürel olarak inşa edilmiş anlamların, doğalmış gibi sunulması anlamına gelmektedir. Örnek vermek gerekirse, “annelik” kavramı, sadece biyolojik bir gerçekliğin ötesinde; sabır, şefkat, fedakârlık gibi değerlerle donatılmış kültürel bir anlatıdır. Bu anlatı,

medya metinlerinde, dizilerde, reklamlarda sürekli olarak tekrarlandıkça, “annelik” yalnızca bir sosyal rol değil; doğallaştırılmış bir kültürel norm haline gelmektedir.

Göstergebilimde denotasyon ve konotasyon ayrımı, anlamın çok boyutlu yapısını vurgulamaktadır. Her gösterge doğrudan bir anlam taşıırken, aynı zamanda çeşitli çağrışımlarda da bulunabilmektedir. Bu çağrışımlar, bireysel deneyimlerden ziyade, kültürel kodlar, toplumsal yapılar ve ideolojik sistemler tarafından belirlenmektedir. Bu nedenle, göstergebilimsel çözümleme sadece “ne anlatıldığını” değil; “nasıl anlatıldığını” ve “neden böyle anlatıldığını” da sorgulayan kapsamlı bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir. Bu özelliğiyle konotatif okumalar, sinema gibi çok katmanlı anlatıların derin anlam düzeylerine ulaşmak açısından kritik bir öneme sahiptir.

2.2. Ferdinand de Saussure: Yapısalcı Dilbilimden Göstergebilime

İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure, modern göstergebilimin temellerini atan öncü düşünürlerden biri olarak kabul edilmektedir. Saussure’ün özellikle 20. yüzyılın başlarında verdiği dersler, vefatından sonra öğrencileri tarafından derlenerek “Genel Dilbilim Dersleri” adıyla yayımlanmıştır. Bu metin, yapısalcı dilbilimin temelini oluşturmaktadır. Onun yaklaşımı sadece dilbilimsel bir çerçeve sunmanın yanı sıra, göstergebilim olarak adlandırılan kuramsal alanın da gelişimine öncülük etmiştir.

Saussure’ün dilbilimsel yaklaşımı, daha önceki geleneksel filolojik yaklaşımlardan önemli ölçüde farklılık göstermektedir. Geleneksel dilbilimde dil, bireysel sözcüklerin tek tek anlamları, kökenleri ya da tarihsel evrimi üzerinden değerlendirilirken; Saussure, dili eşzamanlı olarak işleyen, kapalı ve yapısal bir sistem olarak incelemektedir. Bu anlayışla birlikte dil artık yalnızca bir iletişim aracı değil, kendi iç ilişkileri ve kuralları olan bir gösterge sistemi olarak tanımlanmaktadır. Saussure’e (2018) göre “dil, göstergeler sistemidir” (s. 33).

Bu sistemde her bir gösterge iki temel bileşenden oluşmaktadır: gösteren ve gösterilen. Gösteren, duyuşal olarak algılanabilen bir form iken (örneğin bir kelimenin sesli veya yazılı ifadesi); gösterilen ise bu biçimin zihinde uyandırdığı kavramdır. Saussure’ün kuramsal çerçevesinde öne çıkan bir diğer kavramsal ikili ise dil (langue) ve söz (parole) ayrımıdır. “Dil”, toplum tarafından ortaklaşa kabul görmüş ve belirli kurallar dahilinde işleyen bir yapıyı temsil ederken; “söz” ise bu sistemin bireyler tarafından kullanımını ifade etmektedir. Ona göre dil, bireysel kontrolün ötesinde, toplumsal bir olgu olarak kabul görülmektedir. Bu düşünce, yapısalcı dilbilimin temel prensiplerinden birini oluşturmakta ve daha sonra Claude Lévi-Strauss, Roland Barthes gibi düşünürler için de bir zemin hazırlamaktadır.

Saussure'ün bir diğer kayda değer katkısı, anlamın farklılıklar aracılığıyla inşa edildiği yönündeki tezidir. Ona göre, bir sözcük, anlamını doğrudan temsil ettiği şeye atıfta bulunarak değil, diğer sözcüklerden farklılaşarak kazanmaktadır. Örneğin “masa” kelimesi, “sandalye”, “sehpâ” ya da “yatak” gibi diğer kavramlarla olan ayrımı sayesinde kendi anlamını elde etmektedir. Bu yaklaşım, dilsel yapının bir anlam haritası olmaktan ziyade, bir ilişkiler ağı olduğunu ortaya koymaktadır. Saussure (2018) bunu şöyle ifade eder: “Dil, yalnızca farklılıklar sistemidir. Bu farklılıklar bir pozitif değer taşımaz, yalnızca karşıtlıklar yoluyla tanımlanırlar” (s. 117).

Bu yaklaşım, sadece dilsel anlamları değil; kültürel, toplumsal ve ideolojik anlam yapılarını da açıklamak için sağlam bir zemin sunmaktadır. Anlam bir şeyin kendisinden ziyade, diğerlerinden farklı olmasıyla ortaya çıktığından, her türlü kültürel üretim bu ilişkiler ağı içinde değerlendirilebilmektedir. Örneğin bir reklam afişindeki kadın figürü, yalnızca o figürün temsil ettiği şeyle değil; neye benzemediği, nasıl farklılaştığı ve hangi toplumsal kodlarla şekillendiği üzerinden de çözümlenmektedir.

Saussure'ün öncelikli olarak dilbilim alanındaki çalışmaları, başlangıçta yalnızca onun yaşadığı dönemde dilbilim alanında etkili olmuş olsa da sonraki dönemlerde yapısalcılık akımının temelini oluşturmaktadır. Özellikle 1950'ler ve 1960'larda Claude Lévi-Strauss'un antropolojik yapısalcılığı, Roland Barthes'ın göstergebilimsel metin incelemeleri, Michel Foucault'nun söylem analizleri gibi çeşitli teorik yaklaşımlar, Saussure'ün geliştirdiği bu yapısal dil modelinden önemli ölçüde beslenmektedir.

Ferdinand de Saussure, göstergebilimin salt teorik bir disiplin olmaktan öte, toplumsal gerçekliğin nasıl anlamlandırıldığına dair bir perspektif olarak evrimleşmesine büyük katkı sağlamaktadır. Onun anlamın dilsel farklılıklarla oluştuğu, göstergelerin keyfî olduğu ve dilin bir yapı olarak analiz edilmesi gerektiği yönündeki temel bulguları, yalnızca dilbilim alanında değil, sinema, medya, edebiyat, iletişim ve antropoloji gibi çeşitli alanlar açısından da rehber niteliği taşımaktadır.

2.2.1. Roland Barthes: Kültür, Mit ve Göstergebilimsel Dönüşüm

Roland Barthes, 20. yüzyılın ikinci yarısında göstergebilim alanında teorik dönüşüm sağlamış, önemli bir figür olarak kabul edilmektedir. Saussure'ün yapısalcı dil anlayışını kültürel analize entegre eden Barthes, dilin sadece bir iletişim aracı olmadığını, ideolojinin taşıyıcısı ve yeniden üreticisi olduğunu da ileri sürmektedir. Özellikle 1950'li ve 60'lı yıllarda yayımladığı eserlerinde, gündelik hayatta karşılaşılan sıradan nesnelerin, olayların ve imgelerin “doğal” görünümünün altında yatan ideolojik anlamları sistematik bir şekilde incelemektedir.

Barthes'ın göstergebilime en özgün katkısı, bu gündelik göstergelerin ikincil anlam katmanlarını, yani “mit”leri çözümlemeye yönelik geliştirdiği yaklaşımdır.

Barthes'in göstergebilim yaklaşımının temelini, Saussure'ün gösterge modelinin yeniden yorumlanması oluşturmaktadır. Saussure'ün gösteren–gösterilen ayrımı, Barthes tarafından daha da geliştirilerek anlam düzeyleri arasındaki etkileşim, mit çözümlemesinin temelini oluşturmaktadır. Barthes'a (1972) göre birincil düzeyde bir gösterge, yeni bir gösterilenle bir araya gelerek ikincil bir gösterge meydana getirmektedir. Bu süreçte, “gerçeklik” olarak algılanan olgular, aslında ideolojik içeriklerle yeniden anlamlandırılmaktadır (s. 115). Örneğin bir dergi kapağındaki asker selamı veren çocuk fotoğrafı, ilk bakışta sadece “çocuk” ve “asker” göstergeleriyle ilişkiliyken, konotatif düzeyde “vatanseverlik”, “itaat”, “ulusal birlik” gibi ideolojik anlamları da taşımaktadır.

Barthes'in “mit” kavramı, kültürel anlam üretim mekanizmalarının analizinde etkili bir araç olarak değerlendirilmektedir. Bu perspektife göre mitler, tarihsel olarak şekillenen anlamların doğalmış gibi sunulmasıdır. Bu süreçte, kültürel olarak belirli anlamlara sahip göstergeler, ideolojiyi gizleyecek şekilde yapılandırılmaktadır. Barthes'a (1972) göre mit, kültürel olanı doğalmış gibi göstererek ideolojik içerikleri meşrulaştırdığı düşüncesini savunmaktadır. Bu çerçevede, mit çözümlemesi sadece edebi veya sanatsal metinlerle sınırlı kalmayıp, televizyon haberlerinden reklamlara, siyasetten spora kadar geniş bir yelpazede uygulanabilmektedir.

Barthes'ın katkıları, mit çözümlemesinin ötesine geçerek çok yönlü bir etki oluşturmaktadır. Aynı zamanda çok anlamlılık üzerine yaptığı çalışmalar, post-yapısalcı teorilerin gelişimine önemli bir zemin hazırlamıştır. Özellikle “Yazarın Ölümü” (La mort de l'auteur) adlı eserinde, anlam oluşumunda yazarın yanı sıra okurun da aktif rol üstlendiğini öne sürmüştür (Barthes, 1977, s. 148). Bu yaklaşım, göstergebilimin alımlama kuramlarıyla entegre edilmesini sağlamakta; metinlerin sabit, tekil bir anlama sahip olmadığını; bağlam, okur ve kültürel faktörlere bağlı olarak farklı yorumlara açık olduğunu vurgulamaktadır.

Barthes'ın göstergebilim alanındaki yaptığı önemli çalışmalar, sinema, medya, reklam ve kültürel çalışmalar gibi çeşitli disiplinlerde önemli bir etki oluşturmaktadır. Özellikle Türk akademik literatüründe de Barthes'ın genellikle mit, gösterge sistemleri ve ideoloji üzerine geliştirdiği teorileri giderek daha fazla referans kaynağı olarak kullanılmaktadır. Örneğin Sedat Bingöl (2024), Barthes'ın mit kavramını çözümleyerek modern kültürde ideolojinin nasıl doğal bir gerçeklik gibi sunulma biçimini detaylı bir şekilde ele almaktadır. Benzer bir yaklaşımla Erdal Demir, vd., (2022), kitap kapağı analizlerinde Barthes'ın göstergebilimsel metodolojisini uygulayarak, görsel göstergelerdeki kültürel ve ideolojik anlam katmanlarını ortaya

çıkarmaktadır. Bu tür çalışmalar, Barthes'ın teorik çerçevesinin Türkiye'de akademik ve uygulamalı düzeyde giderek daha fazla referans noktası haline geldiğini açıkça göstermektedir.

Barthes'ın analizlerinde öne çıkan bir diğer husus da görsel ve yazılı göstergelerin bütünleşik bir yaklaşımla değerlendirilmesi gerekliliğidir. Ona göre, bir metni ya da imgeyi analiz ederken, sadece barındırdığı nesnel bilgiyi değil, bu bilginin sunum biçimini de dikkate almanın kritik önemini vurgulamaktadır. Örneğin bir haber bülteninde yer alan kelimeler, fotoğraf seçimi, alt yazılar ve sunucunun hitap şekli, tonu bir bütün olarak anlam sistemini oluşturmaktadır. Bu durum, göstergebilimin sadece içerik çözümlemesi ile sınırlı kalmayıp, söylem analizi ile de etkileşimli hale gelmesini sağlamaktadır.

Ferdinand de Saussure ve Roland Barthes, göstergebilim alanında kurucu, çığır açan ve dönüştürücü etkileri olan iki önemli düşünür olarak kabul edilmektedir. Barthes, Saussure'ün dilbilimsel yapısalcılık modelini temel almasına rağmen, zamanla bu modeli geliştirerek göstergebilimi daha kapsamlı bir kültürel ve ideolojik çözümleme aracı olarak konumlandırmaktadır. Öncelikle Saussure ve Barthes'ın göstergebilimi ele alma şekilleri, anlamın sabitliği ve değişkenliği hususunda ki düşünceleri ve okuyucu ya da alımlayıcının rolü üzerindeki görüşleri olsun her iki kuramcı arasında kuramsal bir devamlılık ve epistemolojik farklılıklar görmek de mümkündür.

Bu farklılıkların yanı sıra, Barthes'ın teorik yaklaşımının Saussure'ün göstergebilimsel modelinden etkilendiği de göz ardı edilmemelidir. Saussure'ün kurduğu yapısalcılık yaklaşımı olmasaydı, Barthes'ın eleştirel yaklaşımının gelişmesi mümkün olmazdı. Öte yandan Barthes'ın katkıları olmasaydı, göstergebilim sadece dilsel metinlerle sınırlı kalacak ve sinema, medya, kültür, ideoloji, politik ve popüler anlatılar gibi modern dünyayı şekillendiren alanları kapsama yeteneğinden yoksun kalacaktı.

2.2.2. Anlam Üretiminde Gösterge, Gösteren ve Gösterilen İlişkisi

Anlam üretimi, toplumun dünyayı kavrayış, isimlendirme ve ifade etme süreçlerinin temelini oluşturmaktadır. Bu süreç sadece kelimelerle sınırlı kalmayıp, imgeler, semboller, mimikler, davranışlar, kıyafetler gibi çeşitli göstergelerden oluşan çok boyutlu bir ağ ile işlemektedir. Bu çerçevede, göstergebilim (semiotik), insanın ürettiği her türlü anlamlı sistemin temel yapı taşlarını çözümlemek üzere geliştirilmiş kuramsal bir yaklaşımdır. Göstergebilimin odağında ise “gösterge”, “gösteren” ve “gösterilen” kavramları bulunmaktadır.

Gösterge, en basit haliyle açıklamak gerekirse “bir şeyi bir başkasının yerine koyan, onu temsil eden” öge olarak tanımlanmaktadır. Saussure'ün (2018) yaklaşımına göre dilsel göstergeler, zihinsel bir kavram ile işitsel bir imge arasındaki kurulan ilişkiye dayanmaktadır.

Bu yapıda “gösteren” ses imgesi ya da yazılı formu ifade ederken; “gösterilen” o ses imgesinin temsil ettiği kavramsal içeriği belirtmektedir (s. 66). Örnek olarak “ağaç” kelimesi işitsel olarak bir dizi ses biriminden (gösteren) oluşurken, bu kelimeyi duyan bireyin zihninde canlandığı dalları yapraklı, gövdeli ve canlı varlık kavramı (gösterilen) ile bütünleşerek bir gösterge oluşturmaktadır.

Bu üçlü yapı (gösterge, gösteren, gösterilen), anlamın nasıl kurulduğunu anlamamız açısından kritik öneme sahiptir. Saussure'ün modeli, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkinin keyfi (arbitraire) olduğunu vurgulamaktadır. Bu durum, gösterge ile temsil ettiği kavram arasında doğal bir bağ bulunmadığı anlamına gelmektedir. Farklı dillerde aynı nesneye farklı adlar ile tanımlanması, bu keyfiliğin (uzlaşımsallığın) belirgin bir örneğidir. Örneğin “water” (İngilizce), “su” (Türkçe), “eau” (Fransızca) gibi farklı dillerde aynı nesne farklı göstergelerle temsil edilmektedir. Bu da gösterge sistemlerinin kültürel olarak yapılandığını ve öğrenildiğini ortaya koyar (Eco, 1976, s. 55).

Gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki her zaman için sabit ve değişmez bir yapıya sahip değildir. Barthes’a (1972) göre bu ilişki, toplumsal bağlamda sürekli olarak yeniden üretilmekte ve “doğal” bir olgu gibi sunulmaktadır. Kendisi bu durumu açıklamak için “mit” kavramını kullanmakta ve mitin, göstergeyi bir üst anlam düzeyine taşıyarak ideolojik anlamlar ürettiğini vurgulamaktadır (s. 128). Örneğin beyaz güvercin göstergesi, denotatif düzeyde bir kuşu ifade ederken; konotatif düzeyde barış, huzur, yeniden doğmak, umut ya da saflık gibi değerlerle ilişkilendirilebilmektedir. Bu durum göstergenin, sadece bir nesneyi değil, değer, duygu ve düşünceleri de taşıdığını göstermektedir.

Charles Sanders Peirce (1958) ise gösterge kavramını daha kapsamlı bir perspektifle ele almakta ve üçlü bir yapı önermektedir: ikon (benzetimsel göstergeler), indeks (nedensel göstergeler) ve sembol (uzlaşımsal göstergeler). İkonlar, temsil ettikleri nesnelerle benzerlik ilişkisi kuran göstergelerdir; portreler, haritalar ya da sinemadaki görsel metaforlar birer ikoniktir. İndeksler ise temsil ettikleri nesnelerle fiziksel bir bağlantı içindedir; dumanın ateşi işaret etmesi veya terli bir kişinin sıcaklıkla ilişkilendirilmesi indekslere örnek teşkil etmektedir. Semboller ise tamamen uzlaşım niteliktedir; trafik işaretleri, bayraklar, dilsel ifadeler bu kategoriye dahil edilebilmektedir.

Bu teorik çerçeveye göre anlam üretimi, sadece bireyin zihninde oluşan bir süreç olmaktan öte, toplumsal, kültürel ve tarihsel faktörlerin etkileşimiyle de şekillenmektedir. Özellikle sinema, medya, reklam, edebiyat ve politik gibi alanlarda kullanılan göstergeler, sadece iletim araçları olmayıp; belli bir ideolojik bakış açısını yansıtan unsurlar olarak da işlev görmektedir.

Gösterge, gösteren, gösterilen ilişkisi, teknik bir dil çözümlemesinin ötesinde, anlamın toplumsal yapılarla nasıl iç içe geçtiğini ortaya koyan kapsamlı bir model sunmaktadır. Bu model aracılığıyla bireyler, nesneleri sadece tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda onlara anlam yükler, duygusal değerler atfeder ve sosyal bağlantılar kurarlar. Göstergebilim, bu açıdan bireysel ve kolektif anlam haritalarının anlaşılmasında temel bir araç olarak değerlendirilmektedir.

2.3. Film Çözümlemelerinde Göstergebilimsel Yöntemin İşlevi

Göstergebilimsel çözümleme, sinema sanatının temelini oluşturan görsel ve işitsel göstergelerin yorumlanması amacıyla geliştirilmiş, etkili bir kuramsal yaklaşımdır. Filmler, yalnızca eğlence amaçlı sunulan anlatılardan ziyade, çok katmanlı bir göstergeler bütünü olarak değerlendirilmektedir. Her sahne, karakterin kostümünden kameranın açısına, elde edilen kadrajdan oluşturulan atmosferine, ses kullanımından renk tercihine, ışıklandırma tekniğinden montajına kadar birçok anlam katmanı barındırmaktadır. Bu bağlamda sinema, sadece bir hikaye anlatma aracı olmayıp, kültürel, ideolojik, sosyolojik, psikolojik ve toplumsal kodların yeniden üretildiği bir gösterge sistemi olarak kabul edilmektedir. Bu sebepten ötürü göstergebilimsel yöntem, bu kodları analiz edilip incelenilmesini ve görünür kılınmasını sağlamaktadır.

Filmler, sadece bir olay örgüsünün anlatıldığı yapılar olmanın ötesinde; her film, her sahne içinde bulundukları kültürün değerlerini, geleneklerini, korkularını, arzularını ve çelişkilerini yansıtan önemli bir araç olarak kabul edilmektedir. Göstergebilimsel çözümleme, bu değerleri doğrudan ifade etmeden aktaran simgeleri, metaforları, anlatı yapısını ve görsel unsurları incelemeyi amaçlamaktadır. Bu metodoloji, özellikle Roland Barthes'ın "mit" çözümlemesi, Christian Metz'in "sinema dili" yaklaşımı ve Umberto Eco'nun "gösterge sistemleri" teorileri temelinde şekillenmektedir.

Göstergebilimsel film çözümlemesinde ilk aşama, filmin bir metin olarak değerlendirilmesidir. Yazılı metinde olduğu gibi, film de çeşitli göstergelerden meydana gelmektedir: görüntüler, karakterler, olay örgüsü, mekân tercihi, renk paleti, kostüm, plan, kamera açısı, ışık teknikleri, müzik, diyalog, ses efektleri ve sessizlik... Tüm bu dinematografik unsurlar, izleyicinin zihin yapısında belirli anlamların oluşmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, göstergebilimsel çözümleme sadece filmin ne anlattığına değil, bunu nasıl anlattığına odaklanmaktadır. Christian Metz, (1974) sinemanın dilsel bir yapıya sahip olduğunu vurgulayarak film analizine yapısalcı bir perspektif kazandırmaktadır. Kendisi "sinema, dil-benzeri bir yapıya sahiptir" diyerek (s. 4) ve "sinemanın kendine özgü kodları vardır" ifadesiyle

(s. 69) film dilinin çözümlenebilir bir gösterge sistemi olduğunu ortaya koymaktadır. Ona göre sinema dili, yazılı veya sözlü dillerde olduğu gibi belirli kurallara tabi olduğunu belirtmekte; kamera açıları, kurgu, ışık, müzik gibi unsurlar da bu dilin gramerini oluşturmaktadır. Bu yaklaşım, filmin sadece estetik bir bütün olarak değil, dilsel bir yapı olarak da analiz edilmesi gerektiğini öne sürmektedir. Benzer bir yaklaşımla Umberto Eco da filmleri, kültürel göstergeler aracılığıyla ideolojik iletilerin üretildiği ve yayıldığı bir platform olarak değerlendirmektedir.

Film analizi bağlamında göstergebilimin temel işlevlerinden biri de “gizli anlamları” görünür kılmaktır. İzleyicinin film izlerken fark etmediği, ancak bilinçaltına etki eden çeşitli anlam katmanları mevcuttur. Örneğin, bir filmde kullanılan renk paleti sadece estetik bir tercih olmayıp, karakterlerin içinde bulundukları ruh durumlarını veya toplumsal bir gerginliği yansıtabilmektedir. Göstergebilimsel çözümleme yöntemi, bu tür sembolleri sistematik bir yaklaşımla açığa çıkarmayı hedeflemektedir. Sinema da kullanılan renk paleti karakterin o anki ruh durumunu yansıtmamanın yanı sıra kullanılan belirli bir rengin, ilgili kültürde farklı anlamlar taşıyabileceği de gözlemlenmektedir. Örneğin sarı renk Doğu/Asya kültürlerinde cesaret ve refahı simgelerken, Mısır kültüründe ölüm ve yas duygusunu temsil etmektedir. Bu yöntem ayrıca filmleri sadece bireysel bir bakış açısıyla değil, toplumsal bir çerçevede de anlamaya yardımcı olmaktadır. Eco (1976), göstergenin tek başına değil, onu çevreleyen kültürel ve toplumsal kodlarla birlikte okunması gerektiğini ifade etmektedir (s. 58). Çünkü her film, üretildiği dönemin kültürel yapısını, toplumsal koşullarını ve ideolojik unsurlarını yansıtmaktadır. Bu noktada göstergebilim sinemayı; toplumsal hafıza, ideoloji ve mitlerle bağdaştıran güçlü bir analiz aracı olarak ön plana çıkarmaktadır.

Göstergebilimsel yöntemin film analizlerindeki temel işlevlerinden biri de anlatı yapısını çözümlemektir. Filmlerde anlatı genellikle klasik dramatik yapı doğrultusunda ilerlemektedir: giriş, gelişme, sonuç. Bununla birlikte, bu yapının içinde hangi görsel ve işitsel unsurların nerede ve nasıl kullanıldığı, karakterlerin hangi kültürel ve anlatı kodlarıyla temsil edildiği ve bazı durumların mitik anlamlar taşıyıp taşımadığı gibi hususlar, göstergebilimsel yöntemin temel araştırma alanlarını oluşturmaktadır (Monaco, 2009).

Örneğin “kahraman erkek” figürü birçok filmde benzer şekilde kodlanılmaktadır: güçlü, karizmatik, yalnız, özgüvenli, yardımsever, lider ruhlu, zeki ve cesur bir erkek karakter... Bu erkek figürü, toplumun idealize ettiği erkeklik imajının tekrar üretildiği bir mit olarak okunabilmektedir. Kadın karakterler ise çoğunlukla destekleyici, duygusal, mağdur ya da kurban konumundadır. Bu temsil biçimleri, toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretildiği göstergeler niteliğindedir. İzleyici bu durumu fark etmeden içselleştirmekte; zira bu tür kodlar

tekrarlandıkça doğal hale gelmektedir. Gül Yaşartürk (2022) yaptığı araştırmada, sinemada cinsiyetin toplumsal ve kültürel boyutlarının nasıl kodlandığını ve bu kodların seyirci algısı üzerindeki etkisini göstergebilimsel bir yaklaşımla irdelemektedir (ss. 45-70). Göstergebilimsel analiz, bu tür doğal görünen temsilleri kültürel bir yapı olarak değerlendirmektedir.

Örnek olarak, David Frankel'in 2006 yılında çektiği "The Devil Wears Prada" (Şeytan Marka Giyer) filminde, kadın karakterlerin giyim tarzları, mekânsal konumları ve iletişim biçimleri güç dinamiklerini ve ataerkil sistemin kadınları nasıl konumlandırıldığını gözler önüne sermektedir. Başrol karakterin başlangıçtaki mütevazı giyim tarzı, iş dünyasındaki etkisizliğini sembolize ederken; filmin sonunda daha şık, zarif ve "uygun" kıyafetler tercih etmesi, sistemin onun nezdinde "başarı"yı nasıl tanımladığının bir göstergesidir. Bu çerçevede kıyafetler, estetik bir tercih olmasının yanı sıra, ideolojik bir gösterge niteliği de taşımaktadır. Yibo Wang (2024) tarafından kaleme alınan çalışmada, kadınların filmdeki giyim tercihleri ve mekânsal konumlarının güç ve toplumsal cinsiyet kodları çerçevesinde nasıl çözümleme yapılabileceğini tartışmaktadır (s. 12-25).

Anneke Smelik (1998), feminist film kuramı çerçevesinde kadın karakterlerin sinemada nasıl temsil edildiğini değerlendirirken, özellikle giyim tercihleri, bedenin sunumu ve mekânsal konumlandırmanın güç ilişkilerini görünür kılan temel göstergeler olduğunu belirtmektedir. Yazar, kadın bedeninin çoğu zaman bakışın nesnesi hâline getirildiğini; kostüm, kamera açısı, ışık ve mekânsal yerleşimin bu nesneleştirmeyi pekiştiren kültürel kodlar olarak işlediğini vurgulamaktadır (s. 38). Bu bağlamda, bir kadın karakterin film içerisinde nerede konumlandığı, nasıl giyindiği veya nasıl çerçevelendiği, onun iktidar ilişkileri içindeki yerini ve toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl kurulduğunu anlamada kritik bir çözümleme alanı sunmaktadır.

Türk sinemasından bir örnek teşkil etmesi açısından, Yılmaz Güney'in 1970 yapımı "Umut" filmi, sınıfsal çatışmayı yalnızca diyaloglarla değil, görsel ve mekânsal göstergeler aracılığıyla başarılı bir şekilde işlemektedir. Filmde yer alan geniş ve ıssız bozkır arazileri, yalnızlık ve çaresizlik temalarını güçlendirirken; ata binme sahnesi, halkın kurtarıcı beklentisini mitolojik bir perspektifte sunmaktadır. Bu sahneler, sadece olay örgüsünün bir parçası olmanın ötesinde, anlamın derinleştiği önemli göstergeler olarak ön plana çıkmaktadır (Şimşek, 2023). Aynı bağlamda, Denis Villeneuve'un "Arrival" (2016) filmi, göstergebilimsel açıdan çok boyutlu bir yapı sergilemektedir. Filmde uzaylıların kullandığı dairesel semboller, sadece bir iletişim aracı olmanın ötesinde, zamanın doğrusal olmadığı, geçmiş ve geleceğin eş zamanlı deneyimlenebildiği düşüncesini sembolize eden göstergeler olarak karşımıza çıkmaktadır (Demir, 2020, s. 140). Bu görsel unsurlar, Barthes'ın konotatif anlam katmanları

perspektifinden ele alındığında, film sadece bir bilim kurgu anlatısı olmayıp, bireyin evrensel anlam arayışını temsil eden felsefi bir metin niteliği taşıdığı da gözlemlenmektedir.

Göstergebilimsel bir yaklaşımla filmler, “gösteren” (imge, ses, renk, mekân, jest, mimik) ve “gösterilen” (taşıdığı anlam) düzeylerinde incelenerek, basit gibi görünen bir sahnenin bile çok katmanlı bir anlam yapısına sahip olabileceği tespit edilmektedir. Barthes’ın (1970) ifadesiyle her metin, görünenin ötesinde kültürel kodların ve toplumsal söylemlerin birleşimidir şeklindeki bu yaklaşım, sinema içinde geçerliliğini korumaktadır. Bu çerçevede, bir film sahnesi yalnızca sinematografik bir öge olmanın ötesinde, toplumsal bir metin olarak okunmaktadır. Bu yöntemi somutlaştırmak için 2010 yapımlı “Inception” filminden bir sahne örnek verilebilir. Filmin final sahnesinde, ana karakter Cobb’un (Leonardo DiCaprio), topacının dönüp dönmediğine bakmaksızın çocuklarına dönüp onlara doğru koşması düz anlamda bir baba figürünün çocuklarına kavuşmasını anlatmaktadır. Fakat yan anlam düzeyinde çözümlendiğinde bu sahne, gerçek ile rüya arasındaki sınırın belirsizliğini, hatta gerçekliğin izleyici zihninde nasıl yapılandırıldığını sembolize etmektedir. Topacın bir “gerçeklik testi” olarak işlev görmesi, Saussure’ün gösteren–gösterilen ilişkisi bağlamında, gösterenin (topaç) gösterileni (gerçeklik sorgusu) çağrıştırmasıyla açıklanabilmektedir. Benzer bir yaklaşım “Bir Zamanlar Anadolu’da” filminde de rastlanılmaktadır. Filmde savcı ile doktorun bozkırda gerçekleştirdiği yürüyüş sahnesinde sessizlik, mekânın ıssızlığı ve karakterlerin yavaş hareketleri, düz anlamda gece yarısı yapılan bir aramayı temsil ederken; yan anlam düzeyinde analiz edildiğinde yaşamın anlamsızlığı, ölümün kaçınılmazlığı ve insanın doğa karşısındaki çaresizliği gibi daha derin anlamaları çağrıştırdığı görülmektedir.

Özellikle popüler sinema alanında, çeşitli semboller, kodlar ve mitler yeniden üretim süreçleriyle geniş kitlelere sunulmaktadır. Örneğin süper kahraman filmlerinde Amerika bayrağının arka planda kullanılması, karakterin çoğunlukla fedakârlıkla özdeşleştirilmesi, dini göndermeler, modern mitlerin birer göstergesi hâline gelmektedir. Bu göstergelerin nasıl doğal kabul ettirildiği ve izleyicinin sorgulamadan benimsemesinin nasıl sağlandığı, göstergebilimsel analizin açığa çıkardığı önemli hususlardır.

2.3.1. Sinema Dili: Görsel ve İşitsel Göstergelerin Kullanımı

Sinemanın sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, kendine özgü bir dil sistemi olduğu yönündeki görüşü, 20. yüzyılın ortalarından itibaren teorik alanda dikkat çekmektedir. Sözlü ve yazılı dillerde olduğu gibi, sinemada da anlam, belirli kurallar, yapılar ve göstergeler vasıtasıyla inşa edilmektedir. Bu çerçevede sinema, göstergebilimsel bir yaklaşımla incelenebilecek çok yönlü bir gösterge sistemidir. Görsel kompozisyonlar, kamera açıları,

kamera kullanımı, dekor- kostüm tasarımları, ses kullanımları, montaj teknikleri, renkler, ışık, müzik ve diyaloglar sinemanın dilsel olmayan fakat anlam ifade eden unsurlarıdır. Bu unsurların tamamı, izleyiciye doğrudan ya da dolaylı olarak anlam aktarmakta ve anlatının yapı taşlarını oluşturmaktadır.

Örneğin “Interstellar” (2014) filminde derin uzay sahnelerinde kullanılan soğuk renkler, bilinmezliğin ve yalnızlığın duygusunu güçlendirirken; aile sahnelerinde tercih edilen sıcak tonlu renkler ise, yaşanılacak olan duygusal bağa vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda renk, Barthes’ın (1977) belirttiği gibi yalnızca estetik bir öge değil, kültürel kodlar ve görsel anlam üretimi içinde işlevsel bir gösterge olarak okunabilmektedir (s. 40).

Francis Ford Coppola’nın yönettiği 1972 yapımlı “The Godfather” filminde, tercih edilen renk kullanımı ve semboller açısından güçlü bir göstergebilimsel çözümleme alanı sunmaktadır. Filmde siyah renk, genellikle güç, otorite, zenginlik, tehlike ve ölüm gibi kavramlarla ilişkilendirilmektedir. Don Corleone karakterinin sahnelerde koyu renk takım elbiseler giymesi, sadece mafya liderliğinin resmiyetini değil, karanlık ve ölümcül otoritesini de vurgulamaktadır. Ek olarak portakal meyvesinin filmdeki ölüm sahnesinden önce kadraja girmesi, Roland Barthes’ın mit kavramı çerçevesinde “yaklaşan tehlike” sembolü olarak yorumlanabilmektedir. Aynı filmde uygulanan düşük anahtar (low-key) ışıklandırma tekniği ise, suç dünyasının karanlık ve kasvetli atmosferini ve karakterlerin ahlaki ikilemlerini, çelişkilerini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Bu bağlamda görsel unsurlar aracılığıyla, izleyicinin bilinçaltına algılayacağı düzeyde sembolik mesajlar iletilmektedir.

Kurgu teknikleri de anlam üretiminde görsel bir gösterge olarak önemli bir rol oynamaktadır. Hızlı kesmeler (fast cuts), dinamik, etkileyici, adrenalin dolu bir atmosfer oluştururken, uzun planlar (long takes) seyircinin sahneyi özümsemesini ve derinlemesine düşünmeyi sağlamaktadır. Örneğin Sergey Ayzenştayn’ın 1925 yılında ki yapımı “Potemkin Zırhlısı” filminde Odessa Merdivenleri sekansında uygulanan ritmik kurgu, gerilimi en üst düzeye taşımaktadır. Buna karşılık, Türk sinemasında da Nuri Bilge Ceylan’ın 2018 yapımlı “Ahlat Ağacı” filminde yer verdiği uzun plan sekansları aracılığıyla, kırsal yaşamın durağanlığını ve karakterlerin içsel çatışmalarını izleyicisine yansıtmaktadır. Bu uzun planlar, izleyiciye zamanın akışını deneyimleme fırsatı sunan bir görsel ritim oluşturmaktadır.

Kamera hareketleri, görsel anlatının dinamik bir şekilde anlam kazanmasına olanak sağlamaktadır. Örneğin “Interstellar” filminde kullanılan uzun ve yavaş kamera hareketleri, uzayın sonsuz enginliğini ve zamanın göreceliği üzerine felsefi bir atmosfer oluştururken; “The Godfather” filmindeki yavaş yakınlaşmalar (slow zoom-in) karakterlerin yüz ifadelerine vurgu yaparak sahneyi daha dramatik hale getirerek gerilimi arttırmaktadır. Bazı araştırmacılar bu tarz

kamera hareketlerinin seyircinin psikolojik olarak sahneye dâhil edilmesinde önemli bir işlev taşıdığını belirtmektedir (Bordwell & Thompson, 2013, s. 178).

Görsel göstergelerde yer alan mekân kullanımının sinemada bir gösterge olarak işlevi görsel ve işitsel unsurlar aracılığıyla analiz edilebilmektedir. Açık alanlar genellikle özgürlük, ferahlık, rahatlık ya da potansiyel tehlike anlamları taşıırken, kapalı alanlar sıkışmışlık, ikilemlilik, çatışma, gizem veya baskı hissi uyandırmaktadır. “Masumiyet” filminde sıklıkla dar ve loş iç mekânlarda geçen sahneler, karakterlerin toplumsal ve psikolojik zorluklarını izleyiciye aktarmaktadır. Buna karşılık, 2018 yapımlı “Roma” filminde ki geniş cadde çekimleri, toplumsal olayların ve bireysel hikâyelerin bir araya geldiği daha geniş bir perspektif sunmaktadır.

Christian Metz’e (1974) göre sinema, görsel-işitsel bir söylem biçimi olarak tanımlanmaktadır. Bu perspektiften hareketle sinemanın dili, geleneksel dilbilimsel özelliklerden farklılık gösterse de yapısal kurallara ve göstergelere dayanmaktadır. Kendisi sinema dilini çözümlerken, dilin çift düzlemlilik ilkesini (anlamalı birimlerin birleşerek daha büyük yapılar oluşturması ilkesine) dayanmaktadır. Görsel göstergeler, sinema dilinin en temelini oluşturmaktadır (s. 69). Kullanılan kamera açılarından tutun sinematografik unsurların her biri ayrı birer gösterge işlevi görmektedir. Örneğin yukarıdan çekilen bir plan (kuşbakışı kamera açısı), karakteri güçsüz, zayıf, pasif ve edilgen bir konumda sunarken; alttan çekilen bir açı (low angle) karakteri baskın, güçlü, aktif ve tehditkâr bir imajla yansıtabilmektedir. Bu durum, sinemanın sadece hikâyeye anlatan bir araç olmasının ötesine taşıyarak, ideolojik ve duygusal bir yönlendirme mekanizması olduğunu da ortaya koymaktadır.

Görsel göstergelere ek olarak, işitsel unsurlar da sinema sanatının vazgeçilmez bileşenleridir. Diyaloglar, ses efektleri, müzikler, sessizlikler ve çevreden gelen sesler, izleyiciye karakterin psikolojisini, mekânın atmosferini ya da anlatının gerilimini deneyimlemesini sağlayan etkili araçlardır. Örneğin gerilim filmlerinde sıkça kullanılan yüksek perdeli yaylı enstrümanlar, izleyicide bilinçaltı bir endişe ve korku oluşturmaktadır. Bu seslerin doğrudan bir anlam teşkil etmemesine rağmen, izleyici tarafından belirli duygularla ilişkilendirilmektedir. Aynı şekilde, sessizlik de işitsel bir gösterge olarak kullanılmakta; bir karakterin içsel yaşadığı çöküşü vurgulamak için uzun sessiz planların kullanılması, anlatının dramatik etkisini güçlendirmektedir.

Zeki Demirkubuz’un “Masumiyet” (1997) filminde, arka planda sürekli duyulan tren sesi, yalnızca mekânsal bir gerçekliği yansıtmakla kalmamakta, karakterlerin içinde bulundukları çıkmazı, sıkışmışlığı ve kaçış arzularını sembolize eden güçlü bir işitsel metafor olarak işlev görmektedir. Bu tür ses kullanımları, filmdeki psikolojik ve dramatik yoğunluğu

artırarak anlatıyı derinleştirmektedir. Michel Chion'un (1994) belirttiği üzere, film sesi yalnızca görüntüyü destekleyen bir unsur değildir; aksine görüntüye ek bir anlam değeri katan (added value) ve duygusal-kültürel yorumlamayı yönlendiren bağımsız bir gösterge sistemidir (s. 25). Benzer şekilde Mustafa Sözen'in (2017) ele aldığı çalışmada sinemada ses efektlerinin, özellikle arka plan seslerinin, karakterlerin ruh hâllerini ve anlatının tematik boyutlarını görünür kılan önemli anlatımsal unsurlar olduğunu belirtmektedir (s. 480).

İşitsel göstergelerde müzik, diyalog ve ortam seslerinin yanı sıra, leitmotiflerin kullanımı da kritik bir öneme sahiptir. Leitmotif, belirli bir karakter, kavram ya da durumla ilişkilendirilen, tekrarlayan müzikal temadır. Örnek olarak, "Star Wars" serisinde Darth Vader için kullanılan "Imperial March" teması, dinleyicilerde gerilim oluşturma konusunda sesin duygusal yönlendirme gücünü sergilemektedir. Türk sinemasında ise, "Kış Uykusu" filminde sürekli tekrarlanan hafif piyano ezgileri, karakterlerin melankolik ruh hallerini güçlendirmektedir.

Sinema dilinin temel özelliği, görsel ve işitsel göstergelerin sinerji etkileşim halinde olmasıdır. Görsel göstergeler, sahne düzeni, kamera açıları, renk paletleri ve ışık tonları gibi unsurları kapsarken; işitsel göstergeler, diyalog, müzik, ses efektleri ve sessizlik gibi öğelerden oluşmaktadır. Bu unsurlar, izleyicide bilişsel ve duygusal tepkileri uyandırmaktadır. Monaco (2009), sinemanın bu çok katmanlı dilini anlamının, görsel ve işitsel kodların birlikte incelenmesini gerektirdiğini vurgulamaktadır (s. 50). Örneğin, Alfred Hitchcock'un "Psycho" (1960) filmindeki ikonik duş sahnesinde, ani müzik vurguları ve hızlı kurgu tekniklerinin birleşmesi sayesinde sahneye sadece psikolojik bir şiddet katmakla kalmayıp, izleyicide yoğun bir gerilim, panik, huzursuzluk ve korku hissiyatı oluşturmaktadır. Görsel açıdan ise perde, duş başlığı, kan görüntüsü şiddetin sembolik göstergeleri olarak öne çıkmaktadır. Bu sahnede görsel şiddet, Bernard Herrmann'ın etkileyici tiz yaylı çalgı ezgileriyle desteklenmektedir.

Türk sinemasında da benzer bir yaklaşımla, görsel ve işitsel öğelerin entegre bir şekilde kullanımına sıkça rastlanılmaktadır. Örneğin Nuri Bilge Ceylan'ın "Bir Zamanlar Anadolu'da" (2011) filminde benzer göstergebilimsel uygulamalara rastlanılmaktadır. Filmde gece sahnelerinin loş bir ışıkla çekilmesi, sadece atmosfer oluşturma amacı gütmeyip; karakterlerin psikolojik hallerini, ruhsal durumlarını, belirsizlik ve gerilim duygusunu hissettiren ikonik göstergeler olarak değerlendirilmektedir. Ses bandında bilerek yapılan uzun sessizlikler ise, olay örgüsünden ziyade karakterlerin içsel dünyalarına geçiş yapmasını sağlayan işitsel boşluk göstergeleridir.

Sinema dili, görsel ve işitsel unsurların çok yönlü etkileşimiyle anlam üreten dinamik bir sistem olarak tanımlanmaktadır. Bu sistemin bileşenleri ayrı ayrı ele alındığında, her bir

sahnenin, planın, kullanılan açının ve sesin bilinçli tercihlerle düzenlendiği ve belirli bir anlamın hedeflendiği anlaşılmaktadır. Göstergebilimsel analiz, sinema sanatının estetik ve ideolojik boyutlarını açığa çıkararak, seyircinin algıladığı “anlam” ile anlamlandırmak istediği “anlam” arasındaki farklılıkları görünür kılmaktadır. Bu sayede sinema, sadece bir anlatı aracı olmanın ötesinde, ideolojilerin, kültürel kodların, toplumsal değerlerin, sosyolojik ve psikolojik bağlamların da yeniden üretildiği bir gösterge evrenine dönüşmektedir.

Kültürel Kodların Filmdeki Yeri

Her kültür, sinema aracılığıyla kendi mitlerini, tabularını ve değer sistemini yeniden üretmektedir. Türk sinemasında sıkça işlenen “fedakâr anne”, “evin reisi baba”, “vatansever asker”, “yardımsever komşu” gibi figürler belirli kültürel göstergelerle kodlanmaktadır. Bu kodlar, zaman içerisinde sorgulanmayan, doğal kabul edilen yapılar hâline gelmektedir. Göstergebilim, bu kodları analiz ederek hangi değerlerin idealize edildiğini, hangilerinin bastırıldığını ortaya koymaktadır. Örneğin Mahsun Kırmızıgül’ün 2009 yapımlı “Güneşi Gördüm” filminde Anadolu ailesi imgesi, geleneksel roller üzerinden kurgulanmaktadır. Erkek figürler ailenin reisi ve çalışıp eve para getiren, kadınlar ise çocuklara bakıp yemek yapan ve ev işleriyle uğraşan birey olarak temsil edilmektedir. Bu temsiller, seyircide sorgulanmadan kabul gören normatif yapılar oluşturmaktadır.

Türk sineması, toplumsal gerçekliklerle doğrudan etkileşim halinde olan zengin bir anlatı geleneğine sahiptir. Bu bağlamda, göstergebilimsel çözümleme yöntemi, Türk filmlerinin analizi için oldukça işlevsel bir araç sunmaktadır. Örneğin Yılmaz Güney’in 1982 yapımlı yönettiği ve ödül aldığı “Yol” filmi, sadece bir yolculuk hikâyesini anlatmayıp, aynı zamanda Türkiye’nin politik ve kültürel yapısının bir yansıması olarak değerlendirilmektedir. Filmdeki yol motifi, özgürlük ve kader kavramlarının kesişim noktasında bir “gösterge” işlevi görmektedir. Tren yolculukları, karakterlerin hapisneden tahliyesini simgelerken, farklı toplumsal kesimlerin bir araya gelmesini de temsil etmektedir. Bu filmde “yol” yalnızca coğrafi bir hareket olmanın ötesinde, aynı zamanda politik bir anlam taşımakta ve özgürlüğe giden yoldaki engelleri de görünür kılmaktadır. Göstergebilimsel bir analiz, bu çok yönlü anlamların sistematik bir şekilde ortaya konulmasını mümkün kılmaktadır.

Göstergebilimsel çözümleme, sadece sanat filmleriyle sınırlı kalmayıp, popüler kültür ürünlerinde de uygulanabilen bir yaklaşımdır. Marvel Sinematik Evreni’ndeki Iron Man karakteri, Batı kültüründeki “bireysel deha” mitinin bir yansıması olarak tasvir edilmektedir. Karakterin kostümü, renk tercihleri (özellikle kırmızı ve altın tonları), teknolojiye olan hâkimiyeti gibi göstergeler, onu sadece bir süper kahraman olarak değil, modern kapitalist

toplumun “kurtarıcı ve kahraman figürü” olarak konumlandırmaktadır. Bu tür analizler, filmlerin ideolojik boyutunu anlamamıza katkı sağlamaktadır.

Göstergebilimsel Çözümleme Teknikleri

Film çözümlemelerinde göstergebilimsel yöntem, genellikle belirli sistematik adımlarla uygulanmaktadır:

Göstergelerin Tespiti: Filmde yer alan görsel (renk, ışık, obje, mekân), işitsel (müzik, diyalog, efekt) ve dilsel (yazılı metinler, afiş, altyazı) unsurlar belirlenmektedir.

Anlam Katmanlarının Analizi: Her bir gösterge, öncelikle düz anlam (denotasyon) düzeyinde, ardından yan anlam (konotasyon) düzeyinde incelenmektedir.

Kültürel ve İdeolojik Bağlamın İncelenmesi: Göstergelerin taşıdığı anlamların tarihsel, kültürel ve ideolojik bağlamda nasıl şekillendiği değerlendirilmektedir.

Mit ve Kodların Belirlenmesi: Barthes’ın mit kavramı bağlamında, göstergelerin hangi kültürel anlatılara hizmet ettiği tespit edilmektedir.

Yorumlama ve Değerlendirme: Elde edilen veriler bütüncül bir yaklaşımla yorumlanmakta ve filmin ilettiği gizli veya açık mesajlar ortaya konulmaktadır.

Bu teknik yaklaşım filmin sadece “ne anlattığı” sorusuna değil, “nasıl anlattığı” ve “neden böyle anlattığı” sorularına da yanıt verecek şekilde çözümlenmesini sağlamaktadır.

2.3.2. Göstergebilimsel Çözümlemede Mit, Kod ve İdeoloji Kavramları

Göstergebilim, anlamın oluşumunu sağlayan yapıların yanı sıra, bu anlamların toplumsallaşma süreçlerini ve ideolojik biçimlere nasıl dönüştüğünü de inceleyen çok yönlü bir disiplindir. Bu nedenle “mit”, “kod” ve “ideoloji” kavramları, göstergebilimsel çözümlemelerin temel yapı taşlarını oluşturmaktadır. Özellikle Roland Barthes, Umberto Eco, Stuart Hall ve John Fiske gibi düşünürlerin çalışmaları sayesinde bu üç kavramı teorik olarak geliştirmiş ve sinema gibi görsel anlatı biçimlerine uygulamıştır. Bu bölümde söz konusu kavramlar detaylı bir şekilde ele alınarak, sinema metinlerinden örneklerle açıklanmaktadır.

Mitin Doğallaştırılması: Kültürel Anlamın İncelenmesi

Mit, en temel tanımıyla, bir toplumun ortak sembollerini, değerlerini ve anlatılarını paylaştığı bir bütünü ifade etmektedir. Bununla birlikte, Barthes’ın göstergebilimsel mit yaklaşımı, klasik mitolojiden farklı olarak, modern toplumlarda günlük yaşamın içindeki kültürel unsurların nasıl doğallaştırıldığını sorgulamaktadır. Barthes’a göre (1972) mitler,

tarihsel olarak oluřturmuř anlamları evrensel, doęal ve deęiřmez bir yapıyla sunarak ideolojik bir rol üstlenmektedirler. Kendisi bu durumu: “Mit, tarihin doęa gibi gösterilmesidir” řeklinde ifade etmektedir (s. 129).

Barthes’ın yaklařımına göre mitler, göstergelerin ikinci düzeyde yeniden yorumlanmasıyla oluřmaktadır. Birinci düzeydeki gösterge, bir kavramı ifade ederken; ikinci düzeyde bu gösterge, farklı bir gösterilenin yerine geçerek göstergeyi “ideolojik anlam taşıyıcı” bir yapıya dönüřtürmektedir. Örnek olarak, düzenli olarak spor yapan bir beden imgesi, sadece saęlığı deęil, aynı zamanda disiplinli yařam tarzını, ideal vatandaşlıęı, hatta “bařarı” ideolojisini de sembolize eder hâle gelmektedir.

Kod: Anlamın Düzenleniř Biçimi

Göstergibilimsel çözümlemede “kod” kavramı, anlamın belirli toplumsal, kültürel ve tarihsel yapılar içerisinde düzenlenme biçimini ifade etmektedir. Kodlar, göstergelerin nasıl yorumlanacaęını belirleyen kurallardan oluřmaktadır. Eco’nun (1976) belirttięi gibi kodlar, dilsel sistemlerin yanı sıra; görsel, iřitsel ve kültürel davranıř sistemlerinde de iřleyen anlam kurma mekanizmalarından oluřmaktadır.

Stuart Hall’un kodlama (encoding) ve kod çözme (decoding) modelinde, iletiřimin sadece gönderici ve alıcı arasındaki bir aktarım olmadıęı; alıcının içinde bulunduęu sosyal, kültürel ve ideolojik çerçevesine göre de anlam oluřturduęu öne sürölmektedir. Bu model kapsamında, film veya dizi yapımcısının bir anlam üretmesine raęmen, izleyicinin bu anlamı birebir benimsemesi zorunda beklenmez; seyirci metni hegemonik, müzakereci ya da karřıt okuma biçimlerinden biriyle yeniden yorumlayabilmekte ya da tamamen farklı bir anlam atfedebilmektedir. Nitekim, Hall’un modelini açıklarken vurguladıkları üzere, izleyiciyi pasif bir alıcı yerine anlamı yeniden inřa eden etkin bir özne olarak konumlandırmaktadır (Hall, 1980’den akt., Göncü ve Ercil, 2023). Bu durum, Hall’un modelinin güncel medya örnekleri bağlamında geçerlilięini sürdürdüęünü göstermektedir.

Örneęin, David Fincher’in yönettięi 1999 yapımlı “Fight Club” filminde tüketim kültürü, erkeklik bunalımı ve bireysel kimlik arayıřı gibi temaları eleřtirel bir perspektifle iřlemektedir. Ancak bazı seyirciler filmi farklı bir bakıř açısıyla yorumlamıř, Tyler Durden karakterini bir kahraman olarak deęerlendirerek řiddet içeren davranıřlarını yüceltmıřtir. Benzer řekilde 2017-2021 yapımlı “La Casa de Papel” dizisi de bu durum için örnek teřkil etmektedir. Dizi yapımcıları, ekonomik sistemin adaletsizliklerini sorgulayan bir anlatı kurgulamak isterken, buna karřın bazı izleyiciler diziyi yalnızca bir soygun ve aksiyon yapımı olarak deęerlendirmektedir. Dięer yandan, Avrupa ve Latin Amerika’da birden fazla izleyici

bu diziyi sisteme karşı bir “direniş sembolü” olarak benimseyerek dizide yer alan maskeler sokak protestolarında kullanılmaktadır.

Benzer şekilde kostüm ve mekân tasarımları da kod sisteminin ayrılmaz bir parçasıdır. Wes Anderson’ın 2014 yapımı olan “The Grand Budapest Hotel” filminde kullanılan pastel renkli mekânlar ve simetrik kompozisyonlar, filmin ironik ve masalsi atmosferini güçlendirerek seyirciye anlatının gerçeküstü bir evrende geçtiğini bildirmektedir. Bu kodlama yöntemleriyle seyirci, anlatının tonunu, duygusal yapısını ve temsil biçimini hızla algılamaktadır.

Bazı senaryolarda kodlar, seyirciyi belirli bir ideolojik yaklaşıma yönlendirmek amacıyla manipülatif bir şekilde kullanılabilir. Örneğin propaganda filmlerinde sıklıkla kullanılan bayrak, marş ve lider portresi gibi öğeler, seyircinin duygusal tepkilerini yönlendirerek belirli bir siyasi görüşün benimsenmesini sağlayabilmektedir. Bu kapsamda, Leni Riefenstahl’ın “Triumph of the Will” filmi, Nazi ideolojisini meşrulaştırmak açısından görsel ve kültürel kodların stratejik bir şekilde kullanıldığı önemli bir örnektir.

Bazı filmlerde ise kodlar tersine çevrilerek veya yeniden düzenlenerek alışagelmış anlamlandırma biçimlerini sorgulanmasına neden olmaktadır. Örneğin Todd Phillips’ın yönettiği 2019 yapımı “Joker” filminde, ana karaktere uygulanan palyaço makyajı, genellikle eğlenceyle yorumlanmasına rağmen filmde delilik, yabancılaşma ve toplumsal öfke gibi temalarıyla kodlanmaktadır. Bu kodlama, izleyicinin beklentilerini, düşüncelerini ve duygularını tersine çevirerek yeni bir anlam düzlemi oluşturmaktadır.

İdeoloji: Görünmez Anlam Katmanı

İdeoloji, bireyin farkında olmadan içine dahil oldukları ve yaşamlarını yönlendiren düşünsel sistemlerin bir bütünüdür. Louis Althusser (1971), ideolojiyi “bireylerin gerçek varoluş koşullarıyla kurdukları hayali ilişkidir” olarak tanımlamaktadır (s. 162). Bu tanım, sinemadaki temsillerin izleyiciye sadece bir dünya sunmakla kalmayıp, o dünyanın “doğal” olduğu algısını da yerleştirdiğini göstermektedir.

Sinemada ideoloji, özellikle karakterlerin betimlenmesi, olay örgüsü, mekân kullanımı ve toplumsal roller aracılığıyla kendini göstermektedir. Örneğin Amerikan savaş filmlerinde düşman figürü genellikle doğulu, sıklıkla Müslüman ya da yabancı kimliklerle özdeşleştirilirken; Amerikan askerleri cesur, insancıl, özverili ve fedakâr olarak tasvir edilmektedir. Bu tür temsiller, Batı’nın “öteki”ni oluşturma yöntemlerinin sinema yoluyla nasıl yeniden üretildiğini gözler önüne sermektedir. Bu nedenle, sinema sadece bir anlatı sunmakla kalmayıp, mevcut güç ilişkilerini de yeniden üretmektedir.

2.3.3. Paralel Evren Kavramının Göstergebilimsel Çözümlemesi

Paralel evren düşüncesi, bilimsel teoriler ve kültürel anlatılar arasında bir kesişim noktası oluşturan çok boyutlu bir kavramdır. Bu kavram özellikle sinema gibi görsel anlatım biçimlerinde yalnızca kuramsal bir önermenin aktarımı olmanın ötesine geçerek, karmaşık düşünsel yapıların görsel öğelere dönüştürüldüğü bir anlam üretim süreci olarak da karşımıza çıkmaktadır. Göstergebilimsel bir bakış açısıyla değerlendirildiğinde paralel evren, sadece bilimsel bir olguyu temsil eden bir motif değil; kültürel kodların, mitlerin, ideolojik yapıların ve anlatısal stratejilerin yeniden üretildiği bir gösterge sistemi olarak analiz edilebilmektedir. Eco'ya (1979) göre, bir gösterge yalnızca bir gösterge sisteminin parçası değil; bir kültürün de parçasıdır. Bu bağlamda paralel evren düşüncesi, kendi döneminin bilimsel, teknolojik ve kültürel kodlarıyla şekillenmekte ve bu kodlar sinematik göstergeler aracılığıyla yeniden inşa edilmektedir.

Bu kavramın sinemadaki temsili, dört göstergebilimsel eksen çerçevesinde incelenmektedir:

- (1) Gösterge–kod–mit ilişkisi,
- (2) Zaman, kimlik ve mekânın göstergebilimsel inşası,
- (3) Bilimsel kuramların sinemasal göstergelere dönüştürülmesi
- (4) Çoklu anlam katmanlarının oluşturulması.

2.3.3.1. Gösterge, Kod ve Mit Bağlamında Paralel Evren Temsilleri.

Paralel evren kavramının sinemadaki temsili, genellikle modern mitlerin yeniden kurgulanması yoluyla gerçekleşmektedir. Barthes'ın (1972) görüşüne göre mit, dilin ikinci düzeydeki bir kullanım biçimi olarak işlev görmek ve kültürün dünya algısını doğal, kaçınılmaz bir gerçeklik gibi sunan bir anlam sistemi oluşturmaktadır (s. 115). Dolayısıyla mitler sadece anlatısal unurların yanı sıra, ideolojik yapıları da içermektedir. Paralel evren temalı filmlerde sıkça rastlanan “alternatif benlik”, “kaderin yeniden yazılması”, “zamanın durdurulabilirliği” ya da “gerçekliğin kırılabilirliği” gibi temalar, modern bireyin kimlik ve özgürlük arayışına dair kültürel mitleri yeniden inşa etme potansiyeli taşımaktadır.

Brian Greene (2011), *The Hidden Reality* (Gizli Gerçeklik) adlı çalışmasında, çoklu evren modellerinin yalnızca fiziksel birer kuramsal çerçeve olmadığını; insan zihninin “mümkün dünyalar” a yönelik hayal gücünü besleyen düşünsel bir alan açtığını belirtmektedir. Greene, özellikle kitabın son bölümlerinde, modern kültürde çoklu evren kavramının artan görünürlüğünün, bilimin sunduğu olasılıklar ile hayal gücünün genişleyen ufukları arasındaki

etkileşimden kaynaklandığını ifade etmektedir (s. 308). Bu durum, sinemada paralel evren kavramını incelerken, onun sadece bilimsel bir olgu olmanın ötesinde, modern bireyin “başka bir yaşam” arayışını yansıtan kültürel bir mit olduğunu açığa çıkarmaktadır. Seyirciye sunulan “alternatif benlikler” ya da “farklı ihtimaller”, toplumsal değerler, kişisel arzular ve modern kimlik bunalımlarıyla yakından ilişkilidir.

Paralel evren temalı filmlerdeki her görsel öge, birer gösterge olarak anlam ifade etmektedir. Kapı, tünel, ışık hüzmesi, portal, aynalar ya da çoklu ekran bölünmeleri gibi motifler, alternatif gerçekliklerin varlığını simgeleyen kodlar olarak işlev görmektedir. John Fiske’in (1990) iletişim kuramı çerçevesinde belirttiği gibi, kodlar kültürün ürettiği ve paylaştığı anlam kurallarıdır (s. 4). Dolayısıyla bir göstergenin nasıl okunacağı, yorumlanacağı ve hangi anlam alanlarına yönlendirileceği, içinde yer aldığı kültürel kodlar tarafından belirlenmektedir. Paralel evren göstergeleri, seyircinin “gerçekliğin sınırlarının aşıldığı” bir anlatı evrenine geçtiğini anlamasını sağlayan bir kod sistemi oluşturmaktadır.

Örnek Film: Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018)

Bu animasyon filmi, paralel evrenleri görsel kodların farklılaşması aracılığıyla somutlaştırmaktadır. Her bir Spider-Man karakteri, kendi yaşadığı dünyanın estetik, teknolojik ve kültürel kodlarını aktaran özgün bir görsel yapı ile tasvir edilmektedir:

Noir Spider-Man → siyah-beyaz, düşük kontrastlı noir gösterge sistemi

Peni Parker → Japon anime estetik kodları

Spider-Ham → Looney Tunes tarzı abartılı çizgi film kodları

Miles Morales → grafiti estetiği, neon renkler, sokak kültürü kodları

Her bir evren, renk paleti, çizgi yoğunluğu, ritim, kontrast ve hareket kalıpları ile tamamen farklı bir gösterge sistemi oluşturarak, paralel evren düşüncesinin sadece hikâye anlatım düzeyinde değil, görsel dil düzeyinde de inşa edilmesini sağlamaktadır.

2.3.3.2. Paralel Evrenlerde Zaman, Kimlik ve Mekânın Göstergebilimsel İnşası.

Paralel evren anlatılarında zaman, kimlik ve mekân göstergebilimsel bir perspektifle incelendiğinde estetik tercihleri yansıtmanın yanı sıra, anlam üretiminin temel yapı taşlarını da oluşturmaktadır. Zamanın kırılması, döngüsel yapılar, sıçramalar veya eşzamanlılık gibi unsurlar; kimliğin parçalanması, çoğalması veya yeniden kurgulanması; mekânın heterojenleşmesi ise paralel evren anlatılarının en belirgin göstergeleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Deleuze, sinemada zamanın artık “hareketin ölçüsü” olmaktan çıkarak doğrudan görünür hâle gelen bağımsız bir imge niteliği kazandığını belirtmektedir (Deleuze, 1985, akt., Rodowick, 1997, s. 87). Paralel evren konulu filmlerde zamanın doğrusal olmayan yapısı, karakterlerin alternatif yaşamlarının eşzamanlı olarak sunulmasına olanak tanımakta ve izleyici bu farklı zaman katmanlarını bir arada deneyimleyebilmektedir. Bu yaklaşım, anlamın çok boyutlu, parçalı ve çoğul bir yapı üzerinden üretilmesine imkân tanımaktadır.

Kimlik göstergeleri de paralel evren anlatılarında merkezi bir rol oynamaktadır. Çoklu kimlikler, alternatif benlikler veya karakterin farklı versiyonları, bireysel kimliğin kültürel, toplumsal ve psikolojik boyutlarını yeniden yapılandıran göstergeler olarak ele alınmaktadır (Hall, 1996, s. 3). Mekânsal göstergeler, paralel gerçeklikler arasındaki ayrımı belirginleştirmektedir. Renk paletindeki tercihler, mimari değişiklikler, ışık kullanımı ya da kadraj varyasyonları her bir evrenin kendine özgü kültürel ve estetik kodlarını oluşturmaktadır.

Örnek Film: Coherence (2013)

Söz konusu filmde tek bir ev mekânı, çoklu evrenlerin bir göstergesi haline gelmektedir. Aynı evin farklı evrenlerde farklı düzenlerde bulunması, mekânın kendisini “gerçeklik kırılması”nın bir göstergesi olarak konumlandırmaktadır. Karakterlerin eve astığı notlar, başka bir evrende farklı el yazısıyla bulunmakta; küçük göstergeler (el feneri, kitap, kapı kilidi, not kâğıdı, gömlek rengi) konotatif anlam katmanları oluşturarak seyircinin sürekli yeni anlamlar üretmesini sağlamaktadır.

2.3.3.3. Bilimsel Kuramların Anlatısal Göstergelere Dönüşümü.

Paralel evren fikri bilimsel temellere dayanmasına rağmen sinematografik anlatılarda sıklıkla söylemsel ve metaforik bir dile evrilmiştir. Kuantum mekaniğindeki çoklu olasılıklar, sicim teorisindeki çok boyutluluk veya enflasyon kuramının baloncuk evren modelleri gibi fiziksel kavramlar, sinemasal göstergeler aracılığıyla anlatısal bir bağlamda yeniden anlam kazanmaktadır. Bu dönüşümü açıklayan Mark Bould (2012), bilimsel çoklu evren modellerinin popüler kültürde yeni anlatı stratejileri, alternatif gerçeklik metaforları ve görsel temsil biçimleri üretmek için kullanıldığını belirtmektedir (s. 7). Benzer şekilde Jenkins (2006), çağdaş sinema ve medya anlatılarının bilimsel kavramları yeni görsel kodlar aracılığıyla popüler hikâye anlatısına uyarladığını ifade etmektedir (s. 96). Bu kodlar, paralel zaman çizgileri, kırılğan ışık geometrileri, portallar, alternatif karakter varyantları ve çoklu ekran kullanımıyla somutlaştırılmaktadır.

Örnek Film: Mr. Nobody (2009)

Bu film, paralel evrenleri çoklu anlatı yapısı üzerinden kurgulanmaktadır. Nemo’nun her

tercihi, farklı evrenlere yol açan bir karar silsilesi olarak sunulmaktadır. Mekân, renk, kostüm ve müzik ile kodlanan bu evrenler, farklı anlam sistemleri oluşturmaktadır:

Anna ile olan yaşamı → sıcak tonlar, açık mekânlar

Elise ile olan yaşamı → soğuk tonlar, gri atmosfer

Jean ile olan yaşamı → düzenli, duygusuz mekânsal kodlar

2.3.3.4. Paralel Evrenin Sinemada Çoklu Anlam Katmanları.

Paralel evren anlatıları, sinematografik yapımlarda çok katmanlı bir anlam sistemi üretmektedir. İzleyicinin aynı karakterin farklı varyantlarını deneyimlemesi, sadece bilim kurgu unsuru değil; derinlemesine felsefi bir sorgulama alanı da sağlamaktadır.

Örnek Film: The One (2001)

Filmde paralel evren düşüncesi, bireyin farklı evrenlerdeki varyasyonlarının karşılıklı etkileşimi üzerine kurulduğu görülmektedir. Her bir benlik, güç, agresyon, hız ve karar alma mekanizmaları gibi özellikler açısından farklı kodlamalar sergilemektedir:

Güçlü evrendeki Jet Li: Karanlık ışıklandırma, keskin renk kontrastları ve düşük kamera açıları ile temsil edilmektedir.

Zayıf evrendeki Jet Li: Nötr renk paleti, yüksek kamera açıları ve sade kostümlerle betimlenmektedir.

Bu yaklaşımlar, kimliğin göstergebilimsel çok boyutluluğunu somutlaştırmakta ve paralel evrenin anlam katmanlarını zenginleştirmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

HER ŞEY HER YERDE AYNI ANDA FİLMİ ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR İNCELEME

3.1. Filmin Konusu ve Tematik Arka Planı

2022 yılında gösterime giren “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” (Everything Everywhere All at Once), Daniel Kwan ve Daniel Scheinert’in (“Daniels” olarak bilinir) tarafından yazılıp yönetilmiş, sinema tarihine önemli bir yer edinmiş bir yapımdır. Film, sadece görsel açıdan yenilikçi yaklaşımıyla değil, çok katmanlı anlatımı ve paralel evren temasını merkeze alan özgün kurgusuyla da dikkatleri üzerine çekmektedir. Akademi Ödülleri’nde “En İyi Film” dâhil olmak üzere yedi dalda Oscar kazanması, eserin sadece ticari bir başarı olmadığını, sinema estetiği ve anlatı yapısı açısından dönemin önde gelen örneklerinden biri olarak kabul edildiğini de kanıtlamaktadır.

Film, Amerika Birleşik Devletleri’nde yaşayan Çinli göçmen Evelyn Wang’ın, hikayesini konu almaktadır. Eşi Waymond ile birlikte küçük bir çamaşırhane işleten Evelyn, günlük yaşamın getirdiği zorluklar ve vergi dairesi ile yaşadığı problemler arasında sıkışmaktadır. Ancak, hayatı beklenmedik bir şekilde farklı evrenlere açılan bir maceraya dönüşmektedir. Bir anda kendisini çoklu evrenlerin merkezinde bulan Evelyn, alternatif gerçekliklerde farklı yaşamları deneyimleme fırsatı bulmaktadır. Bu süreç, sadece “evrenler arası bir serüven” olmanın ötesinde, aile ilişkilerini, kimlik arayışını ve bireyin varoluşsal anlam arayışını da derinlemesine inceleyen felsefi bir yolculuğa dönüşmektedir.

Filmin tematik arka planı, üç ana eksen etrafında şekillendirilmektedir:

Paralel Evren Teorisi: Film, kuantum fiziği alanında ele alınan çoklu evren kavramını dramatik bir anlatıya dönüştürmektedir. Evelyn’in farklı evrenlerdeki yaşamları, bilimsel bir teoriyi popüler kültürle harmanlamaktadır.

Göçmenlik ve Kimlik Sorunları: Evelyn’in ailesi, Amerika’daki göçmenlik deneyiminin bir yansımasıdır. Kültürel farklılıklar, dil engelleri ve kuşaklar arası uyumsuzluklar filmde doğrudan ele alınmaktadır.

Aile ve Kuşaklararası Çatışma: Evelyn’in kızı Joy ile yaşadığı iletişim problemleri, filmin duygusal odağını oluşturmaktadır. Paralel evrenler aracılığıyla geliştirilen hikaye, aslında anne-kız ilişkisini yeniden yapılandırma çabası olarak görülmektedir.

Bu üç temel unsur, filmin sadece bilimkurgu türüne özgü bir yapıt olmasının ötesine geçmesini sağlayarak, aksine sinemanın kültürel, toplumsal ve felsefi boyutlarını iç içe geçiren bir yapı sunmaktadır. Evelyn'in "sıradan" bir yaşam süren göçmen bir kadın olarak başlaması ve paralel evrenlerde "kahraman" rolüne bürünmesi, Barthes'ın "mit" kavramıyla da açıklanabilmektedir. Çünkü film, bireyin gündelik hayatındaki kahramanlık potansiyelini vurgulayarak, kültürel bir miti modern bir çerçevede yeniden canlandırmaktadır.

Ayrıca filmdeki anlatı yapısı, postmodern sinemanın temel özelliklerinden biri olan "parçalı anlatı" ve "çoklu gerçeklik" öğeleriyle yapılandırılmaktadır. Jean Baudrillard'ın (1994) simülasyon kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, Evelyn'in farklı evrenlerdeki yaşamları, gerçeklik ve kurgu arasındaki sınırların belirsizleştiği bir simülasyon evrenini işaret etmektedir. Bu durum, filmin sadece bir bilimkurgu yapımı olmanın ötesinde, günümüz toplumunda "gerçeklik" kavramının nasıl sorgulandığını da gözler önüne sermektedir.

"Her Şey Her Yerde Aynı Anda" filmi paralel evren kavramını yalnızca bilimsel bir teori olarak değil, insani ve kültürel bir sorun olarak ele almakta, anlatısal yapısı ve tematik derinliği ile de dikkat çekmektedir. Film, çoklu evren düşüncesini görsel ve işitsel unsurlarla dramatik bir dille seyirciye aktarırken, aile bağları ve kimlik sorunları üzerinden toplumsal bir yansıma da sunmaktadır.

"Her Şey Her Yerde Aynı Anda" filminin arka planını daha detaylı bir şekilde analiz etmek amacıyla, öncelikle yapıtın sinema tarihindeki konumunu ve hangi geleneklerden beslendiğini incelemek gerekmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren bilimkurgu sineması, sadece teknolojik öngörülerin değil, felsefi ve sosyolojik sorunların da ele alındığı bir platform haline gelmiştir. Stanley Kubrick'in 1968 yapımı "2001: A Space Odyssey" filmi, insanın evrendeki yerini sorgulayan metafizik sorulara odaklanırken; Christopher Nolan'ın 2014 yapımı olan "Interstellar" filmi, kuantum fiziği ve görelilik teorisi çerçevesinde "insanlık için yeni bir yaşam alanı" arayışını konu edinmektedir. "Her Şey Her Yerde Aynı Anda" filmi, bu geleneğin bir devamı niteliğinde olmakla birlikte, kendine özgü bir anlatım biçimi benimsemektedir. Felsefi derinliği mizahi unsurlarla, karmaşık bir kurgu yapısıyla ve duygusal ailevi temalarla harmanlamaktadır.

Filmde öne çıkan temel temalarından biri, çoklu evren kavramının bireysel kimlik arayışıyla ilişkilendirilmesidir. Evelyn'in farklı evrenlerdeki tecrübeleri, aslında bireyin kendi potansiyelleriyle yüzleşmesini sembolize etmektedir. "Her şeyin mümkün olduğu" bir evrende, Evelyn aynı anda hem bir şef hem bir sanatçı hem bir dövüş sanatları ustası hem de başarısız bir anne olmaktadır. Bu durum, çoklu evren fikrini sadece bilimsel bir olasılık olmaktan çıkararak, bireysel varoluşun çok katmanlılığını ifade eden bir metafora dönüştürmektedir.

Kuantum fiziğinde süperpozisyon olarak bilinen, parçacıkların aynı anda birden fazla durumda bulunabilmesi durumu burada doğrudan anlatıya entegre edilmektedir.

Bununla birlikte film, sadece bireysel düzeyde değil, toplumsal düzeyde de önemli mesajlar sunmaktadır. Evelyn'in göçmen kimliği, onu Amerikan toplumunda "arada kalmış" bir figür olarak konumlandırmaktadır. Ne tamamen Çin kültürüne ait hissetmekte, ne de Amerikan kültürüne tam olarak entegre olabilmektedir. Bu ikili kimlik, aslında çoklu evren temasının bir yansımasıdır. Evelyn'in farklı evrenlerde farklı yaşamlar deneyimlemesi, göçmenlerin "iki kültür arasında bölünmüşlük" deneyiminin sinematik bir ifadesidir. Sosyolojik açıdan bu durum, Homi Bhabha'nın (1994) "melez kimlik" kavramıyla da paralellik göstermektedir.

Filmde, aile ilişkileri ve kuşaklararası çatışmalar, ana temayı destekleyen önemli unsurları oluşturmaktadır. Evelyn'in kızı Joy, modern yaşamın getirdiği endişeler ve aidiyetsizliklerini yansıtırken; Evelyn'in babası Gong Gong, geleneksel kültürel değerleri temsil etmektedir. Bu durum, filmde üç farklı kuşağın ideolojik ve kültürel bakış açılarının çatışmasına zemin hazırlamaktadır. Joy'un "her şeyin anlamsızlığı" üzerine kurulu nihilist yaklaşımı ile Waymond'un "her şeye rağmen iyilik" felsefesi arasındaki zıtlık, günümüz toplumunda sıkça karşılaşılan değer çatışmalarının alegorik bir yansıması olarak yorumlanabilmektedir.

Göstergebilimsel bir yaklaşımla incelendiğinde, filmdeki her paralel evrenin birer gösterge sistemi olarak değerlendirilmesi mümkündür. Evelyn'in farklı evrenler arasındaki geçişleri, çeşitli anlam katmanlarına erişim sağlayan bir süreç olarak düşünülebilmektedir. Örneğin, Evelyn'in "hotdog (sosis) parmaklı" bir evrende yaşadığı deneyim, ilk bakışta grotesk ve absürt bir sahne gibi görünse de aslında insanın alışlagelmiş normlardan uzaklaşması üzerine bir metafor sunmaktadır. Bu evren, bedensel farklılıkların toplumsal dinamikleri nasıl etkilediğini simgeleyen bir yan-anlam katmanı oluşturmaktadır. Barthes'ın (1972) "mit" kavramıyla ilişkilendirildiğinde, bu sahne gündelik yaşamın sıradan öğelerini (eller, parmaklar) alışılmadık bir şekilde yeniden kodlayarak kültürel bir mit üretmektedir.

Filmin tematik bütünlüğünü sağlayan en önemli unsurlardan biri de kaos ve düzen arasındaki gerilimin sinematik bir yaklaşımla ele alınmasıdır. Evelyn'in çoklu evrenler arasında yaşadığı kafa karışıklığı, sadece kişisel bir mücadele olmanın ötesinde, modern toplumun hız, bilgi yoğunluğu ve sürekli seçenekler arasında sıkışan bireylerin deneyimlerini yansıtmaktadır. Bu bağlamda film, postmodern kültürün "her şeyin aynı anda var olduğu" bilgi ve imge bombardımanını sinematik bir dille ifade etmektedir.

Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, kuantum fiziğinden ilham alan çoklu evren teorisini popüler kültürle buluştururken, öte yandan aile, göçmenlik, kimlik ve toplumsal değerler gibi evrensel konuları da aynı platformda ele almaktadır. Film, sadece bilimkurgu türünde değil, kültürel çatışmalar, göstergebilim ve felsefi incelemeler açısından da kapsamlı bir çözümleme imkanı sunmaktadır. Evelyn’in hikayesi, aslında modern bireyin bölünmüş kimlikleriyle yüzleşmesini ve nihayetinde “anlam” arayışını sinematik bir dille yeniden keşfetmesini sağlamaktadır.

3.2. Anlatı Yapısı ve Paralel Evren Kurgusu

“Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, geleneksel anlatı sinemasının doğrusal ilerleyen yapısından önemli ölçüde ayrılmaktadır. Klasik anlatı yapısında olay örgüsü genellikle giriş, gelişme ve sonuç bölümleriyle doğrusal bir zaman akışı izlerken; bu film parçalı, dairesel ve çok boyutlu bir anlatı modelini tercih etmektedir. Bu bağlamda film, postmodern sinemanın önemli özelliklerinden biri olan “çoklu anlatı düzlemleri” ve “paralel kurgulama” tekniklerini yoğun bir şekilde kullanmaktadır.

Film, çoklu evren kavramını anlatı yapısının merkezine yerleştirmektedir. Evelyn’in her bir kararının farklı olasılıklar doğurduğu ve her bir olasılığın yeni bir evrende gerçekleştiği varsayımına dayalı bu yapı, seyirciye sürekli olarak alternatif gerçeklikler sunmaktadır. Bu tür bir çoklu olasılık anlatısı, sinemada paralel evren temasıyla güçlü bir şekilde örtüşmektedir (Kapıcı, 2020). Bu noktada anlatı, salt bir hikâye aktarımının ötesine geçerek, olasılıklar zinciri aracılığıyla izleyicinin düşünsel katılımını da teşvik etmektedir. Evelyn’in “hangi kararı verdiği” kadar, “vermediği kararlarda nelerin yaşanabileceği” de filmde aynı derecede dramatik bir öneme sahiptir.

Bu çok boyutlu anlatım biçimi, izleyicide başlangıçta karmaşık bir algı uyandırır da aslında filmin tematik bütünlüğüyle uyumlu bir işlev görmektedir. Anlatının parçalı yapısı, Evelyn’in kendi yaşamındaki parçalanmışlık hissini görsel olarak yansıtmaktadır. Başka bir ifadeyle, filmin anlatım biçimi ile anlattığı hikâyesi arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır. Olay örgüsünün çoklu evrenlere bölünerek anlatımı, Evelyn’in kimliğinin parçalı yapısını da temsil etmektedir (Nacar, 2024, s. 397).

Film, geleneksel anlatı sinemasında sıklıkla görülen “nedensellik” ilkesini zaman zaman farklı bir yaklaşımla ele almaktadır. Normalde bir olayın diğerini tetiklediği sebep-sonuç ilişkisi, bu yapımda çoğu zaman kesintiye uğramaktadır. Örneğin, Evelyn’in aniden farklı bir evrene geçişi, yeni bir gerçeklikle karşılaşması veya daha önce açıklanmamış bilgilere erişimi

gibi durumlar, seyircinin alışlagelmiş anlatı beklentilerini sarsmakta ve anlatının deneysel yönünü vurgulamaktadır.

Bununla birlikte film, tüm bu parçalanmışlığı ve farklı unsurları belirli bir dramatik eksen etrafında birleştirmeyi de başarmaktadır. Bu eksen, Evelyn'in ailesiyle, özellikle de kızı Joy ile olan ilişkisini düzeltme çabasıdır. Paralel evrenlerdeki karmaşık yolculuklar, aslında bu temel ilişkinin farklı boyutlarda yeniden yapılandırılmasına hizmet etmektedir. Bu açıdan bakıldığında film, postmodern parçalanmış bir anlatı sunmasına rağmen, özünde klasik anlatının temel dramatik çatışma prensibini tamamen göz ardı etmemektedir.

Filmdeki anlatı yapısı, göstergebilimsel bir yaklaşımla çoklu göstergeler sistemi olarak da incelenabilmektedir. Her bir evren, farklı göstergeler ve anlam katmanları barındıracak şekilde kurgulanmaktadır. Örneğin Evelyn'in dövüş sanatçısı olduğu evrende, güç ve kontrol göstergeleri belirginleşirken; "hotdog (sosis) parmaklı" evrende absürtlük ve yabancılaşma temaları ön plana çıkmaktadır. Bu sayede her evren, sadece görsel bir farklılık sunmakla kalmayıp, anlatısal ve kültürel bir anlam derinliği de oluşturmaktadır.

Filmdeki anlatı yapısının bir diğer önemli unsuru, zaman algısını manipüle etmesidir. Evelyn'in farklı evrenler arasında yaptığı geçişleri, zamanın doğrusal akışını kesintiye uğratmaktadır. Bu durum eş zamanlı olarak birden fazla evrende paralel sahnelerin gösterilmesi veya geçmiş ve geleceğin iç içe geçmesi gibi çeşitli şekillerde kendini göstermektedir (Nacar, 2024, s. 395). Bu yaklaşım, kuantum fiziğindeki zamanın göreceliği üzerine yapılan tartışmalara gönderme yaparak seyirciye alışılmadık bir zaman deneyimi yaşatmaktadır.

Filmdeki anlatı yapısının dikkate değer bir özelliği de postmodern anlatı tekniklerinin yoğun bir biçimde kullanılmasıdır. Linda Hutcheon'a (1988) göre, postmodern anlatılar, parçalanmışlık, üstkurmaca ve türler arası geçişlerle karakterize edilmektedir (s. 5). "Her Şey Her Yerde Aynı Anda" filmi de bu çerçevede bilimkurgu, aksiyon ve aile dramını aynı potada harmanlayarak, türsel sınırların belirsizleştiği bir yapı sergilemektedir. Evelyn'in farklı sahnelerde kung-fu ustası, başarılı bir sanatçı ve evrak işleriyle uğraşan sıradan bir kadın olarak görünmesi, bu türsel kırılmanın bir yansımasıdır.

Çoklu evren kurgusu, anlatı içerisinde "olasılık" kavramının sinematik bir yansıması olarak da okunabilmektedir. Kuantum fiziğindeki her olasılığın gerçekleştiği alternatif evrenler düşüncesi, filmde dramatik bir yapıya bürünmektedir. Seyirci, Evelyn'in "hangi hayatı yaşayabileceğini" izlerken aslında kendi yaşamındaki olasılıklar üzerine de düşünmeye teşvik etmektedir. Bu açıdan film, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, izleyiciyi felsefi bir sorgulamaya davet eden bir yapı sunmaktadır.

Film anlatımında kullanılan paralel kurgu ve montaj teknikleri, çoklu evren konseptinin görselleştirilmesinde kritik bir rol oynamaktadır. Özellikle filmin doruk noktalarında Evelyn'in farklı evrenlerdeki eşzamanlı deneyimleri, hızlı kesmeler ve görsel geçişlerle seyirciye aktarılmaktadır. Bu teknik, geleneksel Hollywood sinemasındaki süreklilik kurgusundan farklı olarak, izleyiciyi bilinçli bir kaosun içine dahil etmektedir. Bu kaos, filmin felsefi temelini oluşturan "her şeyin aynı anda varlığı" görüşünü destekleyen önemli bir anlatı stratejisi olarak ön plana çıkmaktadır.

Örnek olarak, Evelyn'in vergi dairesinde IRS memuru Deirdre ile karşılaştığı sahnede, dövüş sekansları devam ederken, farklı evrenlerden Evelyn'lerin görüntüleri eş zamanlı olarak ekrana yansıtılmaktadır. Bu durum anlatının, tek bir mekâna bağlı kalmasını engelleyerek, mekânlar ve evrenler arasında dinamik bir geçiş sağlamaktadır. Göstergebilimsel bir bakış açısıyla değerlendirildiğinde, bu tür sahneler, sadece olay örgüsünü ilerletmekle kalmayıp, çoklu anlam katmanları da üretmektedir. Evelyn'in dövüş sahnesi, ilk bakışta bir aksiyon unsuru olarak görünse de; arka planda "hayatta kalma mücadelesi" ve "kimliğini savunma" gibi derin anlamlar barındırmaktadır.

Filmin Anlatı yapısında dikkat çeken diğer bir unsur ise, derin felsefi temaları filmin mizah ve absürd öğelerle başarılı bir şekilde harmanlamasıdır. "Hotdog parmaklı evren" ya da "rakunla yemek yapan şef" gibi sahneler ilk bakışta absürd mizah örnekleri gibi görünse de aslında anlatının bütünsel yapısına hizmet etmektedir. Bu sahneler, insan yaşamındaki "olasılıklar zincirinin" ne denli beklenmedik sonuçlar doğurabileceğini sembolize etmektedir. Barthes'ın (1977) da ifade ettiği gibi, göstergeler sadece doğrudan anlam taşımakla kalmayıp; kültürel bağlam içerisinde yan anlamlar da üretmektedir. Filmde yer alan Absürd evrenler de tam bu noktada, "anlamsızlığın içindeki anlamı" işaret eden yan anlam katmanları olarak işlev görmektedir.

Ayrıca filmdeki anlatı yapısı, kahramanın yolculuğu mitosunu da tersine çevirmektedir. Campbell'in (1949) belirttiği "kahramanın yolculuğu" modelinde karakter, sıradan dünyadan olağanüstü bir maceraya adım atmakta, zorlu sınavlardan geçmekte ve dönüşüm yaşayarak geri dönmektedir. Evelyn'in yolculuğu da bu modele benzer bir şekilde başlamakla birlikte, klasik kahraman anlatılarının aksine, kahramanlığın ölçütü büyük zaferlerden ziyade, basit ve insani değerlerdir. Evelyn'in asıl başarısı, önyargı ile yaklaştığı kızına karşı empati geliştirmesi ve yıkılmakta olan aile bağlarını yeniden kurabilmesidir. Bu bağlamda film, kahramanlık mitini günümüzün toplumsal ve kültürel çerçevesine uyarlayan postmodern bir anlatı sunmaktadır.

Filmin anlatı yapısında anlamın sürekli olarak ertelenmesi de dikkate değer bir stratejidir. İzleyici film boyunca "kesin çözüm" arayışına girerken, film anlamı tek bir odağa

sabitlenmemektedir. Bu durum, Jacques Derrida'nın (1976) *différance* kavramı, anlamın hiçbir zaman sabitlenmeyip sürekli ertelendiğini öne sürdüğü kavramıyla uyumludur (s. 28). Bu yaklaşım, Paralel evrenlerin sonsuz olasılıkları, esasen tek bir netliğin olmadığını ve anlamın sürekli olarak yeniden üretildiğini vurgulamaktadır.

“Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, söz konusu unsurların bir araya gelmesiyle, sadece görsel açıdan yenilikçi bir yapımla kalmayıp, anlatısal yapısıyla da sinema kuramı açısından derinlemesine analiz edilebilecek bir eser ortaya koymaktadır. Filmin parçalı ve çoklu anlatı yapısı, modern toplumunun dinamik ve hızlı yaşam tarzının neden olduğu parçalanmış deneyimlerini yansıtmaktadır. Bu bağlamda film, “çokluk” ve “parçalanmışlık” olgularını bireysel ve toplumsal düzlemde görsel ve işitsel bir dil kullanarak izleyiciye aktarmaktadır.

3.3. Görsel ve İşitsel Göstergelerin Analizi

Sinemanın temel gücü, hikâye anlatımının ötesinde, görsel ve işitsel göstergeler aracılığıyla çok boyutlu anlamlar oluşturma yeteneğidir. “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, bu noktada modern sinemanın en özgün örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Film, çoklu evren temasını sadece öykü düzeyinde değil, görsel ve işitsel göstergeleriyle de yapılandırmaktadır. Yönetmenlik koltuğunda oturan Daniel Kwan ve Daniel Scheinert, filmin dramatik yapısını güçlendirmek amacıyla görsel semboller, renk paletleri, kamera açıları, ses ve ışık tasarımını titizlikle kullanmışlardır. Bu durum, Barthes'ın (1977) anlamın biçimsel öğelerle üretildiği yönündeki görüşünü desteklemektedir.

Renk ve Işık Kullanımı

Filmin görsel anlatımında öne çıkan unsurlardan biri renk kullanımıdır. Filmde her bir evrenin kendine özgü bir renk kodlaması bulunmaktadır. Evelyn'in gündelik yaşamını yansıtan sahnelerde gri, kahverengi, pastel ve soluk tonlar tercih edilirken, paralel evrenlere geçişlerde canlı renkler, neon ışıklar, pembe- mor tonlar ve kontrastlı görüntüler ön plana çıkmaktadır. Bu zıtlık, “sade yaşam ile olağanüstü olasılıklar” arasındaki geçişi görsel olarak somutlaştırmaktadır. Bu durum, Deleuze'ün (1985) “kristal imge” kavramıyla paralellik göstermektedir. Göstergibilimsel yaklaşımla değerlendirildiğinde burada renkler, sadece estetik öğeler olmayıp, anlam taşıyan sembollerdir. Evelyn'in gri tonlara sahip çamaşırhane yaşamı rutini, hakimiyeti, monotonluğu ve kısıtlılığı simgelerken; neon, canlı renkli evrenler ise sınırsız olasılıkları işaret etmektedir. Dövüş sanatçısı olduğu evrende kullanılan kırmızı ve altın tondaki renkleri, güç ve ihtişamın göstergesi olarak kullanılırken, “Hotdog parmaklı” evrende ise pastel pembeler ve sarılar, absürd ve grotesk bir atmosfer yaratmaktadır. Türk sinemasında

renklerin ideolojik ve sembolik kullanımı üzerine yapılan çalışmalar, renklerin anlatı içinde sadece estetik değil, anlam üretiminde belirleyici bir gösterge olduğunu da açığa çıkarmaktadır (Koca, 2019, s. 232).

Şekil 1.

IRS Ofisinden ve Evelyn'in Ailesiyle Olduğu Bir Kare



Kaynak: imdb

Işık kullanımı da benzer bir şekilde anlamlandırmayı desteklemektedir. IRS ofisinde ki sahneler, çoğunlukla floresan ışıkların hakim olduğu, sert ve soğuk bir estetikte sunmaktadır. Bu durum, bürokrasinin mekanik yapısını görsel olarak vurgulamaktadır. Buna karşılık, Evelyn'in ailesiyle yüzleştiği sahnelerde ise yumuşak ışıklar ve sıcak tonlar tercih edilerek duygusal yoğunluk artırılmaktadır.

Kostüm ve Mekân Tasarımı

Kostümler, karakterlerin kimliklerini görsel göstergeler aracılığıyla ifade etmektedir. Evelyn'in gündelik yaşamındaki kıyafetleri sadeliği ve işlevselliğiyle, bu durum onun sıradanlığını vurgulamaktadır. Bununla birlikte, çoklu evrenlerde Evelyn'in kostümleri sürekli olarak farklılık göstermektedir. Dövüş sanatçısı kimliğinde parlak ve gösterişli giysiler, sanatçı kimliğinde ise özgün ve deneysel tasarımlı kıyafetler tercih edilmektedir. Bu çeşitlilik, Evelyn'in farklı potansiyellerini görsel bir düzlemde ortaya çıkarmaktadır.

Şekil 2.

Çoklu Evrenlerde Evelyn Karakterleri



Kaynak: imdb

Benzer şekilde mekân tasarımları da anlatının bütünlüğüne hizmet etmektedir. IRS ofisinin labirent benzeri yapısı, bireyin sistem içindeki çaresizliğini, kaybolmuşluğunu simgelemektedir. Evelyn'in çamaşırvhanesi ise karakterin sınırlı yaşamını yansıtan küçük, dağınık, pasif ve renksiz bir görünüme sahip iken, alternatif evrenlerde ise daha geniş, renkli, canlı, aktif ve sembolik mekânlar tercih edilmektedir.

Şekil 3.

IRS Ofisi ve Evelyn'in amařırhanesi



Kaynak: imdb

Kamera Aıları ve Grnt Teknięi

Filmde kullanılan kamera aıları ve ekim teknikleri, anlamın retiminde nemli bir rol oynamakta, aynı zamanda izleyicinin deneyimini ynlendiren bir gstergedir. Filmde kamera kullanımı, Evelyn'in kaotik yolculukları sırasında kamera sıklıkla “el kamerası” estetięiyle titretilen grntler sunmaktadır. Bu teknik, izleyiciyi karakterin karmařık psikolojisine dahil etmektedir. Bu sayede seyirci sadece Evelyn'in deneyimlerini izlemekle kalmayıp; onun yařadığı kafa karıřıklığını grsel olarak da tecrbe etmektedir. Metz'in (1974) sinema dilini “kodların hiyerarřisi” olarak tanımlayan yaklařımı, bu kesmelerin seyircide oluřturduęu bilin akıřı etkisini aıklamak iin uygun bir ereve sunmaktadır. zellikle bagel metaforunun anlatıldıęı sahnelerde uygulanan “dairesele kamera hareketi”, sonsuz dng kavramını glendirmektedir. Ek olarak “jump cut” ve hızlı zoom montaj geiřleri, paralel evrenler arasındaki sıramaları daha da belirgin hale getirmektedir.

Evelyn'in Paralel Evrene Geçişini Gösteren Bir Kare



Kaynak: imdb

Bazı sahnelerde kullanılan aşırı yakın çekimler, özellikle Evelyn'in yüzünde yoğunlaşmaktadır. Bu çekimler, karakterin içsel çatışmalarını görsel olarak ortaya çıkarmaktadır. Örneğin Evelyn'in çoklu evrenlerde yaşadığı kimlik krizleri, yüz ifadesine yapılan uzun süreli yakın çekimlerle izleyiciye aktarılmaktadır. Bir sahnede Evelyn'in yüzüne yapılan yakın çekim, eş zamanlı olarak farklı evrenlerden gelen görüntülerle birleştirilerek yansıtılmaktadır. Bu teknik, bireyin kimliğinin parçalanmış yapısını görsel bir metafora dönüştürmektedir.

Şekil 5.

Evelyn'in Çoklu Evrenlerde Yaşadığı Kimlik Krizleri



Kaynak: imdb

Filmde kullanılan görsel göstergelerden biri olan ayna metaforu, önemli bir analiz noktasıdır. Evelyn'in sıklıkla aynadaki yansımaları, çoğunlukla gerçek kimliğinden ziyade, alternatif benliklerini yansıtmaktadır. Bu bağlamda ayna, yalnızca fiziksel bir obje olmanın ötesinde, "benlik ve öteki" arasındaki sınırların sorgulandığı bir gösterge olarak işlev görmektedir. Jacques Lacan'ın (1977) "ayna evresi" teorisiyle paralellik kurulduğunda,

Evelyn’in kendisini farklı evrenlerde farklı formatlarda görmesi, öznenin parçalanmış kimliğini sembolik bir düzlemde görünür kılmaktadır (ss. 1-7).

Ses, Müzik ve Sessizlik

Film anlatısında, işitsel göstergeler de önemli bir yer tutmaktadır. Filmin işitsel tasarımının temel unsurları olup, görsel unsurlarla etkileşim halinde anlam katmanlarını zenginleştirmektedir. Film müziği, geleneksel Çin enstrümanları ile elektronik öğeleri bir araya getirerek özgün bir sentez sunmaktadır. Bu hibrit yapı, filmin göçmenlik ve kimlik çeşitliliği temalarıyla paralellik göstermektedir. Chion’un (1994) “anempatik müzik” (duygudan kopuk müzik, sahnenin duygusuyla çelişen müzik) kavramı, özellikle yüksek gerilimli sahnelerinde ironik bir şekilde neşeli melodiler kullanılmasıyla açıklanabilmektedir. Ayrıca Türkçe literatürdeki sinemada sesin anlatı, temsil ve dolaylı olarak ideolojiyle ilişkisini tartışan araştırmalar da bu yaklaşımı destekler niteliktedir (Işıksan, 2008; Sözen, 2015).

Film müzikleri, evrenler arası sıçramalarda ritmik değişimlerle izleyiciyi yönlendirirken, Evelyn’in “kaotik” bir evrende bulunduğu sahnelerde ise üst üste binen sesler boğucu bir atmosfer yaratmaktadır. Evrenler arası geçişlerde kullanılan yüksek ses efektleri, izleyicide bilinçli bir rahatsızlık hissi uyandırarak, yalnızca dramatik gerilimi arttırmakla kalmayıp, “geçişin olağanüstülüğünü” işitsel olarak vurgulamaktadır. Film müzikleri bağlamında, çeşitlilik öne çıkmaktadır. Evelyn’in gündelik ve sade yaşamını yansıtan sahnelerde minimalist ve arka plan müzikleri tercih edilirken, kaotik sahnelerde ise, elektronik sesler ve dinamik ritimler kullanılmaktadır. Bu ritmik geçişler, izleyicinin duygusal deneyimini yönlendirmektedir.

Bununla birlikte, sessizlik de filmde anlam üretiminde kritik bir araç olarak öne çıkmaktadır. Evelyn’in kızı Joy ile yaşadığı duygusal yüzleşmelerde, müziğin kesildiği anlar dikkat çekmektedir. Bu bağlamda sessizlik burada bir eksiklik olmaktan ziyade, yoğunluğu artıran işitsel bir gösterge olarak izleyiciye söylenmeyen duyguların ağırlığını hissettirmektedir.

Ayrıca, filmde kullanılan absürd ses efektleri de özellikle vurgulanmaktadır. Örneğin, Evelyn’in farklı evrenler arasında geçiş yaptığı sahnelerde duyulan abartılı sesler, izleyicilere mizahi ve rahatsız edici bir deneyim yaşatmaktadır. Bu sesler, Barthes’ın (1977) ifadesiyle, sadece “düz anlam” (yani işitsel etki) değil, “yan anlam” da üretmektedir. Zira bu efektler sayesinde filmin kaotik yapısı güçlendirilerek izleyicinin gerçeklik algısını bilinçli olarak sarsmaktadır.

Filmin görsel-işitsel öğeleri, estetik tercihten öte, anlatının ayrılmaz bir unsuru olarak konumlandırılmaktadır. Yönetmenler, sinemanın görsel dilini çoklu evren temasını

anlatılabilmek için bir laboratuvar gibi kullanılmaktadır. Barthes'ın (1972) mit kavramından yola çıkılarak, renk ve ses gibi biçimsel ögeler, izleyiciye “gerçeklik ötesi” bir deneyim sunarak paralel evren mitini inşa etmektedir. Filmde tercih edilen renkler, kamera açıları, kurgu teknikleri, ayna metaforu, müzikler, ışık kullanımı ve ses efektleri aracılığıyla film, paralel evrenlerin kaotik yapısını seyirciye doğrudan aktarmakta; bunun yanı sıra kimlik, aile ve varoluş gibi evrensel temaları görsel-işitsel platformda yeniden ele almaktadır.

İkonik Sahne Örnekleri

Hotdog parmaklı evren: Bu sahnede görsel ve işitsel göstergelerin bir araya geldiği, absürt mizahın başarılı bir örneğidir. Pastel renklerin kullanımı, sıra dışı kostümler ve tuhaf ses efektleri izleyicinin gerçeklik algısını sorgulamasına yol açmaktadır. Bu sahne, “norm dışının sıradanlaşması” teması üzerine bir yan anlam üretmektedir.

Şekil 6.

Evelyn'in Hotdog Parmaklı Evreninden Bir Kare



Kaynak: imdb

Rakunlu mutfak sahnesi: Pixar'ın “Ratatouille” filmine gönderme yapılan bu sahnede, görsel bir pastiş tekniği kullanılarak parodi ve kültürel kodların yeniden üretimi hedeflenmektedir.

Şekil 7.

Rakunlu Sahneye Ait Bir Kare



Kaynak: imdb

IRS ofisindeki dövüş sahneleri: Aksiyon koreografisi ile bürokratik ortamın oluşturduğu tezatlık, kapitalist sistem içinde bireyin direnişini sembolize etmektedir.

Şekil 8.

IRS Ofisindeki Dövüş Sahnelerinden Kareler



Kaynak: imdb

3.4. Karakterler Üzerinden Mit, Kod ve İdeoloji Çözümlemesi

“Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, karakterler aracılığıyla oluşturduğu çok boyutlu anlam örgüsüyle sadece bir bilimkurgu yapımı olmanın ötesine geçmektedir. Göstergebilimsel bir yaklaşımla karakterler, bireysel varlıkların yanı sıra, kültürel mitleri, ideolojik söylemleri ve toplumsal kodları temsil eden göstergeler olarak incelenmektedir. Barthes’a (1972) göre mitler, gündelik yaşamın sıradan nesnelere ikinci düzey ideolojik ve kültürel anlamlar yükleyen yapılardır (s. 115). Bu çerçevede filmdeki karakterler, sıradan gündelik yaşam deneyimlerinin ötesinde toplumsal değerlerin sembolik taşıyıcıları olarak konumlandırılmaktadır.

3.4.1. Evelyn Wang: Kahramanın Yolculuğu ve Mitik Dönüşüm

Şekil 9.

Evelyn Wang



Kaynak: imdb

Evelyn Wang karakteri, “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filminde bir yandan göçmen kimliği üzerinden sınıf ve kültür bağlamında yaşanan zorlukları temsil ederken, diğer yandan çoklu evrenlerde farklı kimliklere bürünerek “kahramanın yolculuğu” mitini yeniden yorumlamaktadır. Campbell’ın (1949) ifadesiyle, kahraman sıradan dünyadan olağanüstü bir dünyaya geçer, sınavlardan geçer ve dönüşüm yaşayarak geri dönmektedir (s. 46). Evelyn de sıradan bir çamaşırhane işletmecisiyken beklenmedik bir şekilde çoklu evrenler arasında yolculuk etmek zorunda kalmaktadır. Bu durum, Evelyn’in serüveninin de bu mitolojik modelin çağdaş bir uyarlaması olarak okunabildiğini göstermektedir.

Evelyn’in mitolojik bir boyutta, Campbell’ın “kahramanın dönüşü” evresinde olduğu gibi, sadece kendi sorunlarını çözmekle kalmayıp, ailesi ve toplumu için de bir anlam ürettiği görülmektedir. Bu çerçevede onun macera dolu serüveni bireysel kimlik arayışının ve toplumsal değerlerin yeniden yorumlanmasının bir yansıması olarak okunabilmektedir. Evelyn’in yolculuğu da tam olarak bu işlevi yerine getirerek, farklı ihtimaller arasında daima insani değerleri ve aile bağlarını ön planda tutmaktadır.

Bu bağlamda, kahramanın çoklu evrenlerdeki yolculuğu, bireysel kimlik arayışının ve modern insanın varoluşsal sorgulamalarının yeniden yorumlanması olarak değerlendirilebilmektedir. Nitekim D’Amato ve Diani (2024), çoklu evren anlatılarında kahramanın sıklıkla varoluşsal sorgulamayı taşıyan bir araç niteliği kazanmakta olduğunu ve izleyiciyi farklı olasılıklar aracılığıyla kimlik üzerine düşünmeye sevk ettiğini ifade etmektedir.

Roland Barthes’in mit kavramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, Evelyn karakteri sadece bireysel bir figür olmanın ötesinde, modern toplumun kimlik arayışlarını yansıtan bir mitolojik figür olarak konumlandırılabilir. Evelyn’in hikayesinde sıradan bir kadının beklenmedik bir anda evrenler arası bir kahramana dönüşümünü konu alarak, modern

toplumlarda sıradan insanların olağanüstü sorumluluklarla karşılaşabileceği düşüncesini sembolik bir dille sunmaktadır. Evelyn'in hikâyesinde çamaşırhane, göçmenlik zorlukları ya da aile içi anlaşmazlıklar gibi gündelik maddeler, mitik bir kahramanlık öyküsünün temel yapıtaşları haline gelmektedir. Bu dönüşüm, filmin geniş bir izleyici kitlesine hitap etmesini sağlamaktadır.

Türk akademik literatüründe, sinemadaki kahraman figürünün toplumsal yansımalarına dair çeşitli analizler bulunmaktadır. Örneğin N. Kayalı Orta (2015), Türk sinemasındaki kahraman figürünün geleneksel imgeden modern simgeye olan evrimini incelerken, paralel evren veya alternatif kimlik anlatıları içermese de, kahraman imgesinin toplumdaki çok katmanlı benlik arayışının bir aynasına dönüştüğünü belirtmektedir (s. 867). Benzer bir yaklaşımla S. K. Demir (2022) tarafından gerçekleştirilen incelemede, “anti-kahraman kadın” figürleri aracılığıyla modern bireyin parçalanmış benliklerini ve çoklu kimliklerini temsil eden sinema anlatılarına vurgu yapılmaktadır (s. 12). Bu çerçevede, kahraman figürü artık tek bir ideal tip olmaktan ziyade; toplumsal konumlar, çoklu olasılıklar ve alternatif kimlikler arasında dinamik bir temsil işlevi üstlenmektedir. Evelyn Wang'ın hikayesine de bu bakış açısıyla yaklaşılabilir: O, aynı anda hem kadın, anne, eş, evlat, işletmeci, göçmen, hem de çoklu evrenlerin kurtarıcısı konumundadır.

Stuart Hall'un temsil kuramı, Evelyn'in yolculuğunu ideolojik analizinde bulunabilmek için önemli bir araç olarak kabul edilmektedir. Hall'a (1997) göre, temsillerin kültürel güç ilişkileriyle etkileşim halinde olduğunu ve karakterlerin bu toplumsal kodların yeniden üretiminde aracı işlevi görmekte olduğunu ifade etmektedir. Evelyn karakteri, göçmen bir kadın kimliğiyle Amerika'daki çok kültürlü hayatı yansıtırken, aynı zamanda ataerkil toplum yapısında sıkışmış bireyin sesi olarak da işlev görmektedir.

Evelyn Wang'ın hikayesi, çoklu evrenler arasındaki fiziksel bir yolculuk olmanın ötesinde, çağdaş toplumda kadın kimliği, annelik rolü ve göçmen deneyiminin sembolik bir yeniden yorumlanmasıdır. Sinema araştırmalarında kadın kahramanların temsili, genellikle ataerkil yapıların etkisi altında incelenmektedir. Mulvey (1975), kadın karakterlerin çoğu zaman “erkek bakışının nesnesi” olarak konumlandırıldığını ileri sürmektedir. Ancak Evelyn, bu bakış açısını aşarak özneleşmektedir. O sadece görülen değil, kendi kaderini tayin eden bir figürdür.

Evelyn'in annelik rolü, kahramanın yolculuğunda kritik bir dönüm noktası olarak ele alınmaktadır. Jobu Tupaki ile yaşadığı çatışması, aslında kuşaklar arası ideolojik farklılıkların mitik bir yansımasıdır. Ataman'ın (2017) anne-kız çatışmasını incelediği çalışmasında vurguladığı gibi, kuşaklar arasındaki değer farklılaşması, bireylerin toplumsal değişim

süreçleriyle uyum sağlama biçimlerini de dönüştüren temel bir gerilim alanı sağlamaktadır (s. 1184). Film genelinde Evelyn ve Joy arasındaki çatışmanın bireysel bir anlaşmazlığın ötesinde, toplumsal değerlerin, kültürel beklentilerin ve kuşaklar arası farklılıkların sembolik bir yansıması olduğu dikkat çekmektedir.

Evelyn karakteri, göçmenlik olgusu çerçevesinde, Amerikan rüyasının zorlu bir yüzünü temsil etmektedir. Manuel Castells'in (2011) belirttiği gibi, küreselleşme çağında göçmen bireylerin tekil ve sabit bir kimlik üzerinden değil, birden fazla kültürel kimlik arasında parçalanmış bir varoluş sergilemektedir. Evelyn de Çin kökenleri, Amerikan yaşamı ve çoklu evrenlerdeki farklı varyantları arasında gidip gelirken, parçalanmış kimliğini yapılandırma çabası içerisinde. Bu durum, karakterin dramatik yolculuğuna bireysel ve kolektif bir anlam kazandırmaktadır.

Evelyn Wang karakterinin, sinemada geleneksel kahraman kalıplarının güncellenmiş bir yorumu olarak görülebilmektedir. Onun hikâyesi, sıradan bir bireyin çoklu kimliklerle karşılaşması, mitik bir kahramana dönüşmesi ve yeniden toplumsal düzleme entegre olarak dönüşümünü tamamlaması üzerine kuruludur. Bu çerçevede Evelyn karakteri, sinema aracılığıyla mit, kod ve ideoloji üçgeninin nasıl yeniden üretildiğini gösteren önemli bir örnek teşkil etmektedir.

3.4.2. Joy Wang/Jobu Tupaki: Kaosun ve İdeolojik Direncin Temsili

Şekil 10.

Joy Wang/ Jobu Tupaki



Kaynak: imdb

Filmde çok katmanlı bir karaktere sahip olan Joy Wang, filmin merkezinde yer almaktadır. Karakterin Jobu Tupaki'ye dönüşümü, basit bir gençlik çatışmasının ötesine geçerek kaos ve anlam arayışının sinematik bir temsiline dönüşmektedir. Joy Wang veya çoklu evrenlerdeki alter egosu Jobu Tupaki, filmin ideolojik çatışmalarının merkezinde yer alan bir karakterdir. Evelyn'in kızı olarak başlayan hikâyesi, evrenler arası yolculuklarla birlikte

“sistemin dışına çıkan” ve “kaosu temsil eden” bir figüre dönüşmektedir. Bu bağlamda Jobu Tupaki sadece bireysel bir karakter olmanın ötesinde, genç nesillerin otoriteye, geleneksel yapılara ve ideolojik sistemlere karşı geliştirdiği direncin bir sembolü olarak değerlendirilmektedir.

Barthes’ın mit kuramı bu dönüşümü analiz etmek için kritik bir çerçeve sunmaktadır. Mitler, kültürel olarak üretilmiş anlamları doğal, evrensel ve değişmez gerçeklikler gibi sunan ideolojik yapılardır (Barthes, 1972, akt., Yaylagül, 2019, s. 142). Bu yaklaşımla Joy karakterinde genç kuşakların umutsuzluk ve boşluk duygusu, mitik bir evrensellik kazanmaktadır. Karakterin nihilist bakış açısı, bireysel bir umutsuzluğun ötesine geçerek, modern toplumlarda gençlerin deneyimlediği varoluşsal boşluğun ideolojik bir temsilini oluşturmaktadır.

Türk akademik literatüründe, sinemadaki kahraman ve gençlik figürlerinin toplumsal yansımalarına yönelik çeşitli analizler mevcuttur. Örneğin, Zuhale Akmeşe (2013), 2000 sonrası Türk sinemasında gençlik temsillerinin toplumsal dönüşüm, gençlik kültürü ve kimlik arayışı gibi dinamikleri görünür kıldığını belirtmektedir. Benzer şekilde Sırrı Serhat Serter (2016), “Asi Gençlik” filmindeki genç kahraman imgesinin kuşak çatışması, bireyselleşme ve toplumsal beklentiler arasındaki gerilimi temsil eden kültürel bir ikon olarak konumlandığını ifade etmektedir. Bu çalışmalar, gençlik figürlerinin sinemada sadece bireysel hikâyelerden ibaret olmayıp, aynı zamanda toplumsal dönüşümlerin sembolik yansımaları olarak ele alındığını da göstermektedir. Bu bakış açısıyla değerlendirildiğinde Jobu Tupaki, filmin antagonisti ve kuşaklar arası mücadelenin sinemasal bir temsili olarak karşımıza çıkmaktadır.

Althusser’in (1971) “ideolojik aygıtlar” kavramı da bu çerçevede değerlendirildiğinde açıklayıcı bir nitelik taşımaktadır. Evelyn tarafından temsil edilen aile, gelenek ve düzen olguları, Althusser’in ideolojik aygıtları aracılığıyla toplumsal istikrarı korumaya yönelik bir sistemin unsurlarıdır. Buna karşılık Jobu Tupaki, bu aygıtların işlevini yitirdiği, normların çözüldüğü ve kaosu hüküm sürdüğü bir alanı temsil etmektedir. Hall’un (1997) tanımına göre, temsil kültürel anlamların oluşturulması sürecinde daima güç ve iktidar ilişkileriyle bağlantılıdır. Bu nedenle Joy/Jobu’nun temsili, bu iktidar ilişkilerine karşı bir kopuş ve yeni anlamlar üretme çabası sergilemektedir.

Jobu Tupaki’nin nihilizmi, aynı zamanda çağdaş toplumların ideolojik krizine dair önemli bir perspektif sunmaktadır. Slavoj Žižek’e (2009) göre ideoloji, sadece anlamın gizli olduğu yerde değil; anlam şeffaf olduğunda bile yeniden ürettiğini vurgulamaktadır. Jobu’nun dünyayı her yönden yutan kara çörek (Bagel) metaforu, etrafında şekillenen evreni de bu yanılsamanın görsel bir ifadesidir. Anlamın yokluğu, kendi içinde ideolojik bir anlam barındırıp

yeni bir mit oluşturmaktadır. Joy'un varoluşsal krizi, tam da bu paradoksun somut bir yansımasıdır. Her şeyin anlamsız olduğu duygusu dahi, aslında yeni bir ideolojik yapı üretmektedir.

Şekil 11.

Jabu Tupaki'nin Oluşturduğu Bagel (Simit)



Kaynak: imdb

Feminist film teorisi açısından değerlendirildiğinde Joy karakteri, filmi geleneksel kadın karakter imgelerini de tersyüz etmektedir. Jobu Tupaki, Mulvey'in (1975) "erkek bakışının nesnesi" kavramına karşı gelerek pasif temsiliyetin ötesine geçmekte ve kendi karmaşık gücünü ortaya koymaktadır. Karakterin giyim tarzı, davranışları ve çoklu evrenlerdeki özgür varoluşu, ataerkil normların ötesinde bir "özgür kadın" figürü sunarak, karakterin ideolojik direncini sadece kuşak çatışması üzerinden değil, toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında da çözümleme olanağı sağlamaktadır.

Evelyn ve Joy arasındaki çatışma, aslında anne-kız ilişkisinin ötesinde, iki farklı ideolojik dünyanın bir araya gelmesi olarak da yorumlanabilmektedir. Nitekim sinema araştırmalarında kahraman ve karşıt figürlerin genellikle toplumsal değerlerin çatışmasını temsil eden semboller olduğu vurgulanmaktadır. Necatcan Şerbetçioğlu ve Deniz Kurtyılmaz'ın (2025) çalışmasında da kahraman-anti-kahraman ilişkilerinin farklı ideolojik konumlanışları görünür kılan ve anlatının temel gerilimini oluşturan göstergeler olduğu belirtilmektedir (s. 1228). Bu bağlamda incelendiğinde, Jobu Tupaki karakteri sadece anlatsal bir muhalif düşman değil, kuşaklar arası değer farklılıklarının, toplumsal beklentilerin ve modern kimlik krizlerinin sinemasal bir yansıması olarak da okunabilmektedir.

Bu açıdan bakıldığında Evelyn düzeni, aileyi, sevgi ve aidiyeti simgelerken; Joy ise kaosu, kopuşu ve anlamın yokluğunu temsil etmektedir. Aynı zamanda Joy/Jobu Tupaki, çağdaş dünyanın nihilist ideolojisini de simgelemektedir. Özellikle genç nesillerin yaşadığı

kimlik bunalımı ve “her şeyin anlamsızlığı” duygusunu izleyicisine başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Hall’un (1980) kodlama/kod çözme modeline göre Joy’un nihilizmi, bazı seyirciler için varoluşsal bir tehdit oluştururken, bazı seyirciler için ise modern gençliğin bir isyanı olarak çözümlenebilmektedir. Evelyn karakteri ise, varoluşsal bir yaklaşım benimseyerek kızının kendi içsel boşluk, anlamsızlık ve hiçlik algısına karşı durmaktadır. Filmde iki ana nesne sıklıkla vurgulanmaktadır. Bunlardan ilki Joy tarafından oluşturulan “bagel (simit)” iken, diğeri dokunduğu her şeye canlılık katan “oynar gözler”dir. Bu bağlamda, bagel metaforu nihilizmi temsil ederken, oynayan gözler varoluşçuluğu simgelemektedir.

Şekil 12.

Bagel ve Oynar Gözler



Kaynak: imdb

Joy karakteri, paralel evren kurgusunun duygusal odağını temsil etmektedir. İkinci nesil göçmen kimliğiyle, annesi Evelyn’in geleneksel değerleri ve Amerikan kültürünün bireyselliğe dayalı yaklaşımları arasında bir denge arayışındadır. Bu durum, Homi Bhabha’nın (1994) “üçüncü mekân” kavramıyla ilişkilendirilebilmektedir. Joy karakteri ne tamamen Çinli ne de tam anlamıyla Amerikalıdır; bu araftalık, çoklu evrenlerdeki sınırsız ihtimallerle metaforik bir şekilde görselleştirilmektedir.

Jobu Tupaki kişiliği, Joy’un varoluşsal boşluğunun abartılı bir yansıması olarak yorumlanmaktadır. Sonsuz evrenlere erişimi, yeni nesillerin “her şeyi deneyimleme ancak hiçbir şeye bağlı kalamama” durumunu sembolize etmektedir. Bu durum, Türk sinema incelemelerinde de göçmen kimliği bağlamında ele alınan temalarla uyum göstermektedir. Yasemin Sarıkaya Levent’in (2017) belirttiği üzere, Türk sinemasında göçmen karakterler, genellikle kültürel aidiyet ve kimlik sürekliliği arasında sıkışmış figürler olarak tasvir edilmektedir (s. 687). Benzer şekilde Ağuçok Kanlı’nın (2017) araştırması da, dış göçün özellikle genç nesillerle parçalanmış kimlik yapıları oluşturduğunu ve bu kimliklerin geleneksel değerler ile modern yaşam arasında sürekli gerilim yaşadığını ortaya koymaktadır. Bu açıdan bakıldığında Jobu Tupaki karakteri, kuşaklar arası kimlik kırılmasının metaforik bir temsili

olarak değerlendirilebilmektedir. Joy'un "her şey aynı anda hiçbir şey" repliği, Baudrillard'ın (1994) simülakr kuramındaki "anlamın çözülmesi" düşüncesiyle paralellik göstermektedir.

Joy Wang/Jobu Tupaki karakteri, sinemada genç nesillerin ideolojik direncini ve kaosa yönelimini temsil eden güçlü ve çarpıcı bir örnektir. Bu karakter, Evelyn'in karşıtı olmanın yanı sıra mit, kod ve ideoloji ekseninde modern toplumlarda gençliğin karşılaştığı kimlik arayışları, nihilizmin ve direnişin mitik bir ifadesi olarak öne çıkmaktadır. Böylece film, kuşak çatışmalarını ve ideolojik farklılıkları görsel-işitsel bir anlatımla aktarmaktadır.

3.4.3. Waymond Wang: "Nazik Güç" ve Ataerkil Kalıpların Dönüşümü

Şekil 13.

Waymond Wang/ Alfa Waymond Wang



Kaynak: imdb

Waymond Wang karakteri, filmin en sakin, en naif, en saf ve aynı zamanda en etkili figürlerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Başlangıçta pasif, çekingen ve basit bir baba figürü gibi yansıtılsa da hikaye ilerledikçe onun temsil ettiği değerlerin filmin ideolojik çatışma zemininde kritik bir rol oynadığı anlaşılmaktadır. Waymond'un iyimser oluşu ve şiddetten uzak duruşu, Barthes'ın (1972) ifadesine göre doğal görünen ama aslında ideolojik bir tercih olan davranış biçimlerinden birini temsil etmektedir.

Filmde hem "görünmez" hem de belirleyici bir figür olarak konumlanan Waymond Wang, göçmen kökenli Çinli-Amerikalı bir baba olarak geleneksel ataerkil aile yapısına uyum sağlaması beklenirken, film karakterin pasif görünen tavrını stratejik bir yaklaşıma dönüştürmektedir. Waymond'un nazik mizacı ve uzlaşmacı tutumu, Batı aksiyon sinemasında sıkça karşılaşılan hegemonik "sert erkek" imgesini tersine çevirmektedir. Bu durum, R. Connell'in (1995) "hegemonik erkeklik" kavramıyla karşılaştırıldığında önemli bir karşı-temsil niteliği taşımaktadır.

Filmde, farklı evrenlerindeki Waymond, karakterinin Evelyn'e sürekli olarak "nazik olun" şeklindeki çağrısıyla dramatik aksiyonun merkezine "şiddet yerine empati" mesajını yerleştirmektedir. Ayrıca bu "nazik olun" ifadesi, kapitalist düzensizlik içinde insani değerlerin bir direniş biçimi olarak ön plana çıkmaktadır. Linda Williams'ın (1998) melodram kuramı bağlamındaki eleştirileri, seyircide ahlaki bir arınma yaratan karakterler genellikle kadınlardır; Waymond bu kalıbı terine çevirerek melodramatik "duygusal rehber" rolünü üstlenmesi, filmde erkeklik, duygusallık ve güç kavramlarını yeniden tanımlanmasına olanak sağlamaktadır.

Göçmenlik perspektifinden bakıldığında Waymond kişiliği, birinci kuşak göçmenlerin kültürel adaptasyon süreçlerinin bir sembolü olarak da yorumlanabilmektedir. Chow (2010) göçmen erkek figürlerinin "sessiz emek" ile karakterize edildiğini belirtmektedir; Waymond'un görünmezliği de bu sosyolojik çerçeveye işaret etmektedir. Bununla birlikte final sahnesinde Evelyn'i kurtaran "nazik güç" stratejisi, bu sessizliği aktif bir direnç biçimine dönüştürmektedir.

Waymond karakterinin ideolojik rolü, eşi Evelyn ve kızı Joy arasındaki gerilimi hafifleten bir arabulucu olarak tanımlanmaktadır. Waymond, ataeril yapının otoriter ve baskıcı baba figürünün aksine, sabırlı, duyarlı ve duygusal bir erkek figürü sunmaktadır. Örneğin IRS (Vergi Dairesi) sahnesinde Waymond'un sergilediği tutum dikkat çekicidir. Evelyn, memur Deirdre ile anlaşmazlığa girmeye hazırlanırken Waymond onu sakinleştirerek uzlaşma yolunu tercih etmesi onun bu tutumu, aile içi çatışmalara çözüm olarak diyalog ve sevgiye dayalı bir yaklaşımı temsil etmektedir.

Mitolojik açıdan incelendiğinde Waymond, bilge rehber arketipine yakın bir konumda yer almaktadır. Waymond'un en önemli ideolojik işlevi ise Evelyn'in dönüşümüne katkısıdır. Evelyn, film boyunca sertlik ve kontrol arzusuyla hareket eder; ancak Waymond'un sürekli yinelenen iyimserliği, onun da "nazik olmayı seçmesini" sağlamaktadır. Campbell'ın (1949) kahramanın yolculuğundaki rehber figür tanımı burada devreye girmektedir. Ona göre kahramanın dönüşümü, genellikle yolculuk boyunca yanında olan bilge bir figürün rehberliğiyle tamamlandığını belirtmektedir. Evelyn'in kendi kimliğini keşfetmesinde Waymond'un sürekli vurguladığı sevgi ve empati kavramları belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu nedenle Waymond, görünüşte sıradan bir karakter olmasına rağmen, Evelyn'in içsel dönüşümünü tamamlamasını sağlayan bir rehberdir.

Filmin çoklu evrenlerinde Waymond'un farklı versiyonları da görülmektedir. Özellikle "şatafatlı evren"de (rakunlu ya da taş evreni gibi sahnelerden farklı olarak) Waymond'un zarif ve karizmatik hâli dikkat çekmektedir. Evelyn'e söylediği "Sana iyi davranmak, benim savaş yöntemim" repliği, onun iyimserliğinin aslında bir güç biçimi olduğunu ortaya koymaktadır.

Waymond'un nazikliği de güçsüzlük değil, alternatif bir iktidar biçimidir: şiddet yerine sevgiyle düzen kurmak.

Žižek'in (2009) yaklaşımıyla değerlendirildiğinde Waymond'un iyimserliği, ideolojik bir yanılsama değil, nihilizme karşı anlam üretme girişimidir. Jobu Tupaki'nin anlamsızlık ve kaos söylemine karşı Waymond, anlamı küçük jestlerde, gündelik nezaket eylemlerinde bulmaktadır. Bu durum, çağdaş toplumlarda ideoloji sadece büyük anlatılarla değil, gündelik hayatın küçük jestleri ve rutinlerinde de yeniden oluşturulmaktadır.

Waymond ve Joy karakterlerinin temsilleri, filmin çoklu evren temasının ötesinde, gücün şiddet içermekten de var olabileceği ve kimliğin tekil olmaktan ziyade çoğul bir yapıya sahip olduğu yönünde ideolojik bir mesaj sunmaktadır. Bu iki karakter, filmdeki mitik “kahramanın yolculuğu” anlatısını desteklerken, göçmenlik ve toplumsal cinsiyet konularına güncel bir bakış açısı kazandırmaktadır.

Waymond Wang, sinemada klasik erkek kahraman imajını dönüştüren bir karakterdir. Onun iyimserliği, aile içi çatışmaları çözmekle kalmayıp, nihilizmin karşısına sevgi temelli bir ideoloji de yerleştirmektedir. Dolayısıyla Waymond'un kişiliği filmdeki en görünmez bir o kadar da en güçlü kahraman olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.4.4. Gong Gong: Otorite ve Geleneksel İdeolojinin Temsili

Şekil 14.

Gong Gong/ Alfa Gong Gong



Kaynak: imdb

Filmde Evelyn'in babası rolünü üstlenen Gong Gong karakteri, yalnızca bir aile büyüğü değildir; aile içi ilişkilerde otoritenin, geleneğin ve ataerkil değerlerin sembolü olarak önemli bir rol üstlenmektedir. Gong Gong karakteri, özellikle göçmen Çin ailesinin değerlerini ve ataerkil yapının sürekliliğini yansıtmaktadır. Evelyn'in babası olması, aile içindeki hiyerarşideki konumunu güçlendirmekte ve tartışılmaz bir statü kazandırmaktadır. Bu durum Althusser'in (1971) “ideolojik aygıtların taşıyıcısı” kavramıyla açıklanabilmektedir; çünkü

Gong Gong karakteri, devlet veya kültürel kurumların ideolojisini değil, ailenin ideolojik devamlılığını temsil eden bir figür olarak değerlendirilmektedir.

Gong Gong'un filmdeki varlığı, Evelyn'in kişisel ve kültürel gelişimini etkileyen bir faktördür. Evelyn'in tercihleri karşısında sürekli sergilediği eleştirel ve yargılayıcı tutumu, geleneksel otoritenin kuşaklar arası çatışmadaki rolünü açığa çıkarmaktadır. Emine Akçelik ve Alkan Üstün'ün (2025) Türk sinemasındaki aile temsillerine yönelik incelemesinde de belirtildiği gibi, aile büyükleri sıklıkla toplumsal düzenin sürdürülmesinde normatif birer ideolojik aktör olarak değerlendirilmekte ve aile içi çatışmaların temelinde kültürel otoritenin yeniden üretimi bulunmaktadır (s. 62). Bu yaklaşımla Gong Gong'un davranışları, Evelyn'in hem annelik rolü hem de bireysel kimlik arayışında sürekli bir baskı unsuru oluşturmakta olup, Gong Gong karakteri, sadece Evelyn'in içsel çatışmalarının bir tetikleyicisi olmakla kalmayıp, aynı zamanda kuşaklar arası ideolojik mücadelenin sinematik bir yansıması olarak da okunabilmektedir.

Filmin açılış sahnesinde Gong Gong'un Amerika ziyareti, Evelyn'in üzerindeki baskıyı önemli ölçüde artırmaktadır. Evelyn, babasına karşı başarılı ve sorunsuz bir yaşam sergileme zorunluluğu hissetmektedir. Bu sahne, aile büyüklerinin onayının kültürel kodlar çerçevesinde nasıl güçlü bir ideolojik etki yarattığını gözler önüne sermektedir. Evelyn'in üstlendiği bu sorumluluklar, babasının onayını kazanma amacıyla kendi kimliğini gizlemesine neden olmaktadır.

Bir diğer önemli sahne de Gong Gong'un çoklu evrenlerden birinde Jobu Tupaki ile iş birliği yapmasıdır. Bu sahnede Gong Gong, sadece bir aile büyüğü olmanın ötesinde, Evelyn'in karşısına duran otoritenin sembolik bir temsilcisi olarak aktarılmaktadır. Asya kökenli göçmen ailelerin kültürel yapıları üzerine çalışan Lisa Lowe (1996), aile büyüklerinin diaspora bağlamında "kültürel normların bekçileri" olarak işlemekte olduğunu ve ataerkil düzenin çoğunlukla görünmez bir biçimde meşrulaştırıldığını vurgulamaktadır (s. 54). Gong Gong'un katı ve geleneksel tutumu, Lowe'un belirttiği bu ataerkil kültürel otoritenin aile içinde nasıl yeniden üretildiğini açık biçimde yansıtmaktadır. Bununla birlikte film, bu otoriteyi Evelyn'in dönüşümü üzerinden sekteye uğratmakta; Evelyn, babasının isteklerini yerine getirmek yerine kendi çizdiği yolda ilerlemeye devam ettiğinde, Gong Gong'un temsil ettiği ideolojinin de sarsılmasına neden olmaktadır.

Türk akademik literatürüne bir göz gezdirildiğinde aile içi otorite figürlerinin, toplumsal ideolojilerin yeniden üretiminde önemli bir rol oynadığı gözlemlenmektedir. Örneğin, Rabia Demir (2022), baba-çocuk ilişkisinin kültürel bir aktarım alanı olarak işlev gördüğünü ve aile otoritesinin genellikle toplumsal düzenin sürdürülmesinde temel bir ideolojik araç hâline

geldiğini ifade etmektedir (s. 151). Benzer bir yaklaşımla Akçelik ve Üstün (2025), Türk sinemasındaki aile temsili, özellikle baba figürü aracılığıyla, otorite, uyum ve kuşak çatışması dinamiklerini görünür kılan bir anlatı yapısı oluşturduğunu belirtmektedir (ss. 62–65). Bu bakış açısına göre, sinemada aile büyüklerinin konumlandırılması, yalnızca dramatik bir unsur olmanın ötesine geçerek; kültürel normların, değer sistemlerinin ve ideolojik yapıların yeniden oluşturulduğu bir temsil alanı niteliği kazanmaktadır. Gong Gong karakteri ise bu bağlamda çözümlendiğinde, bireyin özgürleşme çabasının karşısında konumlanan geleneksel bir otoritenin sembolü olarak nitelendirilmektedir.

Ayrıca Gong Gong'un kişiliği, kuşaklar arası ideolojik farklılıkları da belirgin bir şekilde ortaya koymaktadır. Evelyn ve kızı Joy arasında yaşanan gerilimde Gong Gong'un sergilediği tutum, geleneksel değerlerin katı bir yansımasıdır. Bu durum Gong Gong sadece Evelyn'in değil, Joy'un da karşısında konumlanmış bir otoriteyi temsil etmektedir. Gong Gong karakteri de bu çatışmanın temel ideolojik temsilcisi olarak ön plana çıkmaktadır.

Gong Gong karakteri, filmde otorite ve geleneksel ideolojinin bir taşıyıcısı olarak işlev görmektedir. Onun sahneleri, aile içi baskı, kuşak çatışması ve ataerkil değerlerin sinematik bir yansımasını sunmaktadır. Evelyn'in kahramanlık yolculuğundaki en önemli sınavlarından biri de babasının bu otoritesini aşarak kendi kimliğini ve özgürlüğünü elde etmesidir. Bu çerçevede Gong Gong'un temsili, sinemada otorite figürlerinin bireysel ve kolektif ideolojik anlamlar içerdiğini gözler önüne sermektedir.

3.4.5. Deirdre Beaubeirdre: Bürokrasi ve İdeolojik Mekanizmalar

Şekil 15.

Deirdre Beaubeirdre/ Alfa Deirdre Beaubeirdre



Kaynak: imdb

Filmde vergi memuru olarak işlev gören Deirdre Beaubeirdre karakteri, modern toplumlarda bireylerin karşılaştığı kapitalist bürokratik denetimin ve devlet mekanizmalarının ideolojik yüzünü yansıtmaktadır. Evelyn ve ailesinin IRS (Amerikan Gelir İdaresi) ofisinde

Deirdre ile karşılaşmaları, sıradan bir bireyin devlet kurumları karşısındaki hassasiyetini açığa çıkarmaktadır. Althusser'in (1971) ifadesine göre, devlet yalnızca baskıcı aygıtlarla değil, aynı zamanda ideolojik aygıtlarla da toplumsal düzeni sürdürmektedir. Bu çerçevede Deirdre karakteri, bürokratik ideolojinin belirgin bir yansımasıdır.

Türk akademik literatüründe yapılan incelemelerde, sinemadaki bürokratik figürlerin toplumsal ideolojinin yeniden üretiminde kritik bir araç olarak konumlandırıldığı tespit edilmektedir. Uğur Boğa'nın (2023) çalışmasında, Türk sinemasında memur ve bürokrat temsillerinin sıklıkla birey üzerinde görünmez bir otorite kuran ideolojik yapılar şeklinde ele alındığı belirtilmektedir (ss. 90–93). Benzer şekilde Selami İnce'de (2025), Türkiye sinemasında kurumsal iktidarın ve bürokratik yapıların karakterlerin eylem alanını kısıtlayan ideolojik mekanizmalar şeklinde temsil edildiğini ifade etmektedir (s. 19). Bu iki çalışma, film anlatılarında bürokratik figürlerin sadece dramatik bir öge olmakla kalmayıp, aynı zamanda toplumsal düzeni ve iktidar ilişkilerini yeniden üreten simgesel göstergeler olduğunu da ortaya koymaktadır. Deirdre'nin mekanik yaklaşımı ve Evelyn'in hayatına müdahale olması, bireyin sistem karşısındaki savunmasızlığını gözler önüne sermektedir. Althusser'in (1971) belirttiği üzere ideoloji, bireyleri özne konumuna dönüştüren bir yapı olarak, bu işlevini devletin ideolojik aygıtları aracılığıyla yerine getirmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde Deirdre karakteri de sıradan bir memur imgesinin ötesinde, ideolojik bir aygıtı temsil etmektedir.

Deirdre'nin film boyunca sergilediği otoriter tutum, modern devletin birey üzerindeki kontrol mekanizmalarını temsil etmektedir. Bu yaklaşımla Deirdre'nin sıradan bir vergi memuru olarak tasviri, aslında devletin ideolojik gücünün sıradanlaştırılmasına işaret etmektedir. Karakterin, masasının üzerinde duran yığılı dosyaları, kalemleri ve formları sadece araçlar olarak değil, aynı zamanda bürokrasinin ideolojik sembollerini de yansıtmaktadır.

Deirdre Beaubeirdre karakterinin filmdeki en etkili temsili, IRS ofisinde geçen sahnelerde belirginleşmektedir. Evelyn ve Waymond'un vergi evraklarını sunmak üzere Deirdre ile ilk kez karşılaştıkları sahne, bireyin bürokrasi karşısındaki savunmasızlığını sembolize etmektedir. Evelyn, belgelerdeki hataları izah etmeye çalışırken Deirdre'nin, küçümseyici ve katı davranışları bireyin devlet karşısındaki konumunu vurgulamaktadır. Bu yaklaşımla değerlendirildiğinde Deirdre karakteri sadece bir vergi memuru olmanın ötesinde, devletin birey üzerindeki disiplininin somutlaşmış halini temsil etmektedir. Evelyn'in çoklu evrenlerde olağanüstü güçlerine rağmen bürokrasi karşısında çaresiz kalması, modern toplumlarda bireyin karşılaştığı ikilemleri gözler önüne sermektedir. Hall'un (1997) tanımına göre, temsil süreçleri her zaman iktidar ilişkilerinin üretiminde merkezi bir rol oynamaktadır.

Deirdre'nin sergilediği otoriter tutumu da bu iktidar ilişkilerinin günlük yaşamda nasıl yeniden üretildiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Deirdre'nin karakter analizinde öne çıkan bir diğer husus ise, bürokrasinin insani yönünü kısmen de olsa gözler önüne seren anların varlığıdır. Filmde yer alan bazı sahnelerde karakter yalnızlığı, sıradanlığı ve insani zaaflarıyla da görünür olmaktadır. Bu durum, Foucault'nun (1982) iktidar analizini hatırlatmaktadır; iktidar yalnızca baskı uygulayan bir yapı değildir, aksine toplum arasındaki ilişkiler içinde açığa çıkmakta ve sadece pratikte görünür hale gelmektedir. Başka bir deyişle iktidar, eyleme döküldüğü sürece varlığını koruyan dinamik bir süreçtir (s. 789). Deirdre yalnızca baskıcı bir memur olarak değil, kişisel hayatında sıradan problemlerle mücadele eden bir birey olarak ikili bir temsile de sahiptir. Bu durum, bürokrasinin tamamen soyut bir sistem olmadığını, bireyler aracılığıyla işleyen ilişkisel bir güç olduğunu göstermektedir.

Filmde Deirdre karakterinin farklı evrenlerdeki rolleri bürokrasinin ideolojik esnekliğinin bir yansıması olarak değerlendirilebilmektedir. Özellikle kung-fu sahnelerinde, Deirdre'nin beklenmedik bir şekilde güçlü ve şiddet dolu bir rakibe dönüşmesi, bürokratik otoritenin sadece evrak işleriyle sınırlı kalmayıp, fiziksel şiddet yoluyla da işleyebileceğine dair bir imge sunmaktadır. Deirdre'nin farklı rollere bürünmesi, bu gücün çok yönlü ve değişken bir yapısını açığa çıkarmaktadır.

Filmdeki karakterler sadece dramatik rolleriyle değil, aynı zamanda taşıdıkları mitolojik, kültürel ve ideolojik anlamlarla da karşımıza çıkmaktadır. Evelyn modern kahraman mitini, Joy nihilizmi, Waymond iyimserliği, Gong Gong geleneksel otoriteyi, Deirdre ise bürokratik kapitalizmi temsil etmektedir. Bu çerçevede “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmin karakterleri aracılığıyla günümüz toplumunun kültürel mitlerini, toplumsal kodlarını ve ideolojik çatışmalarını sinematik bir platformda görünür kılmaktadır.

İdeoloji bağlamında değerlendirildiğinde, Althusser'in (1971) “ideolojik aygıtlar” kavramı, sinemadaki karakterlerin sıklıkla egemen toplumdaki değerleri yeniden üretme rolünü üstlendiğini öne sürmektedir. Buna karşılık, Stuart Hall (1997), temsillerin her zaman tek boyutlu ve sabit olmadığını, seyircilerin farklı okumalara olanak sağlayabilecek çok boyutlu anlamlar yüklendiğini öne sürmektedir. Bu durum, karakter analizinin sadece “film ne anlatıyor?” sorusuyla sınırlı kalmayıp, aynı zamanda “film hangi toplumsal anlamları yeniden üretiyor?” sorusuna da odaklanılması gerektiğini işaret etmektedir.

Dolayısıyla sinema karakterleri, mitolojik arketiplerden ideolojik temsillere, toplumsal kodlardan bireysel kimlik meselelerine kadar geniş bir anlam yelpazesini kapsamaktadır.

Özellikle paralel evren temalarında karakterler, bireyin farklı ihtimallerdeki kimliklerini yansıtarak bireysel özgürlük ve toplumsal aidiyet arasındaki gerilimi ön plana çıkarmaktadır. Bu nedenle karakterlerin çözümlenmesi, sadece filmdeki dramatik yapı açısını kapsamayıp, kültürel ve ideolojik üretim süreçleri bakımından da kritik bir öneme sahiptir.

“Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, öncelikle anlatı yapısı ve paralel evren kurgusu, Barthes’ın (1972) mit aracılığıyla ideolojik anlam üretimi yaklaşımı doğrultusunda çözümlenmiş; çoklu evren kavramının sadece bilimkurgu yapımı olmanın ötesinde, modern toplumun kimlik, otorite ve özgürlük gibi temel sorunlarını sinematik gösterge unsurlarıyla ele alan bir eser olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çoklu evren temasının yanı sıra, karakterler aracılığıyla oluşturulan mit, kod ve ideolojik yapıların çeşitliliği açısından da dikkat çekmektedir. Film, Evelyn’in bireysel deneyimi üzerinden toplumsal, kültürel ve ailevi kodların işleyişini analiz ederken, diğer karakterler bu kodların farklı ve sembolik yansımalarını temsil etmektedir.

Görsel ve işitsel kodların detaylı analizi, renk paleti, kamera hareketleri, kurgu ritmi ve ses tasarımının estetik tercihler olmanın ötesinde, seyircide çoklu evren deneyimini uyandıran göstergeler olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır (Chion, 1994; Monaco, 2000; Bordwell ve Thompson, 2010). Dolayısıyla film biçimsel ve içeriksel düzeyde bütünlüklük bir anlatı evreni inşa etmektedir.

3.5. Postmodern Sinema Estetiği ve Çoklu Evren Anlatımı

Postmodern sinema, modernizmin bütüncül anlatı arayışını reddederek parçalı, ironik ve çok katmanlı anlatı yapılarıyla karakterize edilen bir sinema biçimidir. Jameson’a (1991) göre bu anlatılar, tarihsel derinliği simülasyonlarla dönüştürürken; Hutcheon (1988) postmodernizmi ironiyle harmanlanmış bir tarihsel farkındalık olarak tanımlamaktadır. Bu yaklaşım biçimi, sinemada parçalı anlatılar, ironi, pastiş, metinlerarasılık ve gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırların bulanıklaşmasıyla görünür hale gelmektedir. “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, bu özellikleri başarılı bir şekilde yansıtarak postmodern estetiğin güncel bir örneğini sunmaktadır. Film, çoklu evren kurgusunu sadece bilimkurgu türüne özgü bir kurgusal unsur olarak değil, aynı zamanda postmodern parçalanmışlığın ve kimlik arayışının sinemasal bir ifadesi olarak kullanmaktadır.

Jameson’ın (1991) ifadesiyle postmodernizm, “geç kapitalizmin kültürel mantığıdır” olarak tanımlanmaktadır (s. 54). Söz konusu olan filmdeki çoklu evren yapısı, bu kültürel mantığın bireyde yol açtığı parçalanmış kimliği sembolize etmektedir. Evelyn karakteri, bir çamaşırhane sahibi göçmen kadın iken, aynı zamanda dövüş sanatları ustası bir savaşçı, opera

sanatçısı ve popüler kültür ikonlarının parodisi olarak çok yönlü bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çoklu kimlikler, postmodern öznenin parçalı ve istikrarsız yapısının bir metaforu olarak yorumlanabilmektedir.

Parodi ve Pastiş: Filmde yer alan pastiş ve parodi unsurları, postmodern sinemanın karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır. Filmin en dikkat çekici sahnelerinden biri, “Ratatouille” filmine doğrudan gönderme yapan “Raccacoonie” bölümüdür. Bu sahnede bir aşçının şapkasının altından çıkan minik bir rakun figürü, popüler kültür ikonlarının taklidi ve eleştirel bir yorumu olarak işlev görmektedir. Hutcheon’a (1988) göre, parodi, postmodern sanatta hem taklit hem de eleştiri işlevini aynı anda üstlenmektedir (s. 93). Bu sahne, Hollywood’un “hayvan-şef” klişesini yeniden kurarken, aynı zamanda bu temanın saçmalığını da vurgulamaktadır. Benzer şekilde, Evelyn’in kung-fu sahneleri Hong Kong aksiyon sinemasına yönelik açık bir gönderme niteliğindedir. Dövüş koreograflarının abartılı yapısı, Bruce Lee ve Jackie Chan filmlerinin estetiğini çağrıştıırken; bu tür sinemasının bilinen unsurlarını ironik bir yaklaşımla yeniden yorumlamaktadır.

Absürd Gerçeklik: Filmdeki Hot-dog parmaklı evren, en rahatsız edici sahnelerden birini sunmaktadır. Karakterlerin uzun, sosis benzeri parmaklarıyla birbirlerine dokunarak sevgi göstermesi mizahi bir atmosfer oluştururken, aynı zamanda rahatsız edici bir tutum da sergilemektedir. Bu sahne, Deleuze’ün (1985) “zaman-imge” kavramında belirtildiği gibi rüya benzeri mantıksızlık ve süreksizlik üreterek klasik neden-sonuç mantığını askıya alan bir örneği teşkil etmektedir. Seyirci, mantıksal nedensellikten uzaklaşarak, tamamen sezgisel bir deneyime dahil olmaktadır.

Metinlerarasılık: Film boyunca “Matrix” (1999), “Kung Fu Hustle” (2004), “Ratatouille” (2007), “2001: A Space Odyssey” (1968) gibi önemli filmlere göndermeler içeren çeşitli detaylar tespit edilmektedir. Örneğin Evelyn’in gözlerinin bağlanarak dövüşme sahnesi, Matrix’teki Neo karakterinin körleşmesine bir atıf niteliğindedir. Aynı zamanda, bagel (simite benzeyen çörek) sahnesi ise Kubrick’in monolit imgesine bir gönderme olarak yorumlanmaktadır. Bu durum, Jenkins’in (2006) belirttiği “yakınsama kültür” kavramıyla paralellik göstermekte olup, modern medya ürünlerinin farklı anlatıları ve türleri bir araya getirerek çok yönlü bir izleme olanağı sunduğu söylenebilmektedir (s. 98).

Filmde zaman ve mekân kurgusu da postmodern sinemanın karakteristik özelliği olan parçalanmışlığı yansıtacak şekilde tasarlanmaktadır. Evelyn’in farklı evrenler arasındaki geçişleri, doğrusal bir zaman akışının mümkün olmasını engellemektedir. Thomas Elsaesser’ın (2009) “mind-game film” olarak tanımladığı postmodern anlatı türlerinde gözlemlendiği üzere, zaman çizgisi sürekli kırılmakta; sahneler arasındaki bağlantılar bilinçli biçimde

belirsizleştirilmekte ve izleyici, parçalı bir anlatı akışı içinde bilişsel olarak yönlendirilmektedir (s. 18). Bu filmde de benzer bir yaklaşımla, mantıksal süreklilikten ziyade fragmente edilmiş sekanslar ve beklenmedik ani geçişler ön plana çıkmaktadır. Böylece film, klasik neden-sonuç ilişkisine dayalı anlatı düzeninden uzaklaşarak izleyiciyi çok katmanlı, dağınık ve algısal olarak meydan okuyan bir deneyimin içine yerleştirmektedir.

Bu bağlamda “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, sadece paralel evrenlerin görsel bir sunumu değil, aynı zamanda postmodern sinema estetiğinin çağdaş bir örneğini teşkil etmektedir. Filmin parçalı anlatımı, metinler arası göndermeleri ve absürt mizahı paralel evren kavramını biçimsel düzeyde de desteklemektedir. Bu sayede film, çoklu evren olgusunu içerik ve biçim aracılığıyla yeniden üretmektedir. Bu durum Barthes’ın (1977), görüntünün anlamının sadece içeriğinden değil, aynı zamanda onu çevreleyen kültürel ve biçimsel kodlardan üretildiği yönündeki tespitini doğrulamaktadır. Postmodern estetik, filmin görsel bir tercihin yanı sıra, paralel evren teorisini sinemasal bir dile dönüştüren temel bir anlatım aracı olarak da öne çıkmaktadır.

Bu bölümde “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, göstergebilimsel yöntemle çok yönlü bir analize tabi tutulmuştur. Filmdeki paralel evren kavramı, sadece fiziksel bir çokluk olarak değil, aynı zamanda bireyin kimlik, aidiyet ve anlam arayışının sembolik bir yansıması olarak yorumlanmaktadır. Evelyn karakterinin merkezinde şekillenen anlatı, postmodern dünyanın “sınırsız olasılıklar” düşüncesini, günlük hayatın karmaşık gerçekliğiyle bütünleştirmektedir. Filmde kullanılan görsel ve işitsel öğeler, sadece estetik bir tercih olmanın ötesinde, çoklu gerçekliklerin dilsel ve ideolojik bir kodlamasını temsil etmektedir. Sinematografik unsurlar, seyircide bilişsel ve duygusal bir “paralel deneyim” yaşatmaktadır. Bu çerçevede, göstergebilimsel analiz, filmin yüzeysel anlamlarının ötesine geçerek, derin yapıda yer alan kültürel mitleri, toplumsal normları ve ideolojik katmanları ortaya koymaktadır. Bu analiz, bir sonraki bölümde ele alınacak olan sonuç ve değerlendirme kısmı için kavramsal bir zemin oluşturmaktadır.



SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Çalışma, “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi örneği üzerinden, paralel evren kavramının sinemadaki yansımalarını göstergebilimsel çözümleme temelinde ve amaçsal örnekleme yöntemlerinden tipik durum örnekleme tekniği kullanılarak incelenmiştir. Araştırma kapsamında seçilen Her Şey Her Yerde Aynı Anda filmi, paralel evren temasını çağdaş sinemanın anlatısal, estetik ve ideolojik kodlarıyla bütünleştiren tipik bir örnek sunması bakımından araştırma problemiyle doğrudan örtüşmektedir. Tipik durum örnekleme, bu noktada elde edilen bulguların sadece tekil bir film çözümlemesi olarak kalmamasını; paralel evren anlatılarının sinemadaki genel temsil mantığına ilişkin kavramsal çıkarımlar yapılabilmesini mümkün kılmaktadır.

Göstergebilimsel yöntem, sinema dilindeki görsel ve işitsel unsurların derin anlamlarını ortaya çıkarma konusunda oldukça etkili bir araç olarak değerlendirilmektedir. Film, yalnızca çoklu evren kavramının bilimsel veya felsefi bir sunumunu yapmakla kalmamış, aynı zamanda bireyin anlam, aidiyet, seçim ve kimlik arayışı gibi temel varoluşsal problemlerine de yeni bir bakış açısı getirmektedir.

Yöntemsel açıdan değerlendirildiğinde, tipik durum örnekleme tekniği, çalışmanın sinemaya ilişkin çözümleyici gücünü artırmaktadır. Filmde yer alan çoklu evren geçişleri, kimlik varyasyonları ve anlatısal dallanmalar; çağdaş sinemada paralel evren anlatılarının nasıl kodlandığını ve hangi kültürel mitlerle ilişkilendirildiğini ortaya koymaktadır.

Göstergebilimsel çözümleme sonucunda, sinemadaki paralel evren anlatılarının günümüz insanının parçalanmış benliğini yansıttığını göstermektedir. Film, farklı evrenlerde var olma düşüncesini sadece bilimkurgu estetiğiyle değil, insanın psikolojik derinlikleriyle de bütünleştirerek, bireyin kendi kimliğini farklı ortamlarda yeniden yapılandırma eğilimini öne çıkarmaktadır. Bu durum, Barthes'ın anlamın “kültürel kodlarla şekillendiği” yönündeki düşünceleriyle paralel bir şekilde değerlendirilebilmektedir. Evelyn Wang karakteri aracılığıyla seyirciye sunulan dönüşüm süreci, Campbell'ın kahramanın yolculuğu mitinin modern bir yorumu olarak yorumlanmaktadır.

Saussure'ün gösteren–gösterilen ayrımından yola çıkılarak, filmdeki her evrenin farklı bir anlam düzlemi oluşturduğu, fakat tüm bu anlamların nihai olarak “merkezsiz bir yapı” içinde çözümlendiği saptanmıştır. Bu durum, modern dünyanın anlam krizini ve postmodern fikrinin yapıbozumcu yaklaşımını sinematik bir ifadeyle temsil etmektedir. Benzer şekilde, Baudrillard'ın simülasyon kuramı açısından da incelendiğinde filmde karşılık bulmuş; gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırların belirsizleşmesi, simülakrılar kavramını destekler nitelikte yeniden üretilmektedir. Film, modern bireyin gerçeklik algısındaki dönüşümünü etkili bir şekilde yansıtmaktadır. Farklı evrenler arasındaki geçişler, yalnızca birer fiziksel olay olmayıp, aynı zamanda bireyin kimlik sınırlarını zorlayan simülasyon deneyimlerini de simgelemektedir. Dolayısıyla film, günümüz dijital çağında bireyin kendi kimliğini çoklu platformlarda yeniden tanımlama eğilimine yönelik güçlü bir metafor olarak işlev görmektedir.

Sinemanın görsel göstergeleri bağlamında değerlendirildiğinde, renk paleti, ışık kullanımı ve kurgu tekniklerinin anlamlandırmada kritik bir rol oynadığı anlaşılmaktadır. Özellikle aksiyon sahnelerinde hız, ritmik kesmeler ve paralel kurgu teknikleri aracılığıyla, çoklu evrenler geçişlerinin izleyiciye aktarımı sağlanmaktadır. İşitsel göstergeler, karakterlerin duygusal durumlarını destekleyerek filmin duygusal derinliğini güçlendirmektedir. Bu

doğrultuda, görsel ve işitsel unsurların etkileşimi, Barthes'ın (1977) çoklu anlam üretimini sinematik bir örnekle sunmaktadır.

Karakter analizleri doğrultusunda ise Evelyn, Waymond ve Joy gibi figürler aracılığıyla mit, kod ve ideoloji kavramlarının sinemadaki yansımaları incelenmektedir. Evelyn'in çoklu kimlikler arasındaki dönüşümü, Joseph Campbell'ın kahramanın yolculuğu modelini akla getirirken; Waymond karakteri sevgi ve sabrın ideolojik karşıtı olarak konumlandırılmaktadır. Joy karakteri ise kaos ve anlam boşluğunun sembolü olarak, modern insanın nihilist eğilimlerini temsil etmektedir. Bu karakterler aracılığıyla film, çağdaş yaşamın parçalanmışlığını, aile bağlarının zayıflamasını ve kimlik arayışını görsel-işitsel bir düzlemde yeniden kurgulamaktadır.

Elde edilen bulgular neticesinde, tipik durum örneklemesiyle seçilen filmin, paralel evren temasını sadece bilimsel bir teorinin görselleştirilmesi olarak ele almakla kalmayıp; modern bireyin kimlik, özgürlük, varlık, aidiyet ve anlam arayışına dair simgesel bir anlatı alanı olarak yapılandırıldığını göstermektedir. Bu durum, sinemanın paralel evren anlatılarını kültürel ve ideolojik düzlemde yeniden üreten bir anlam pratiği sergilediğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle uygulanan örnekleme tekniği, çalışmanın sadece metodolojik tutarlılığını değil; aynı zamanda sinema çalışmalarına sağladığı teorik katkıyı da güçlendirmektedir.

Bu tezin özgün katkısı, paralel evren temasını yalnızca fiziksel bir olasılık olarak değil, anlamın çoklu biçimleri olarak ele almasıdır. Türkiye'de yapılan film çözümlemeleri arasında, "Her Şey Her Yerde Aynı Anda" filmini göstergebilimsel bir yaklaşımla inceleyen çalışmaların sınırlı olması, bu tezi kuramsal ve uygulamalı açıdan önemli hale getirmektedir.

"Her Şey Her Yerde Aynı Anda" filmi, modern bireyin parçalanmış kimliğini, anlam arayışını ve gerçeklikle olan karmaşık ilişkisini sinematik bir üslupla ele alan özgün bir yapım olarak öne çıkmaktadır. Çalışma, filmin bireysel ve toplumsal düzeyde taşıdığı ideolojik anlamları göstergebilimsel bir analizle çözümlemeyi mümkün kılmaktadır. Film, Barthes'ın mit çözümlemeleri, Saussure'ün dilbilimsel göstergeleri ve Hall'un kültürel temsil kuramı ile uyumlu çok katmanlı bir yapı sunmaktadır. Bu bağlamda sinema görsel bir sanat olmanın ötesinde, anlamın, kimliğin ve ideolojinin yeniden üretildiği dinamik bir iletişim alanı olarak karşımıza çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

- Agocuk, P., vd. (2017). 1990'lı yıllardan günümüze Türk sinemasında dış göç temsili ve göçmen kimlik sorunsalı. *Tarih Kültür Sanat Araştırmaları Dergisi*, 6(3), 505–523.
- Akçelik, E., & Üstün, A. (2025). Critical representation of family in Turkish cinema: An analysis of *Majority* and *Nobody's Home* films. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 50, 59–79. <https://doi.org/10.31123/akil.1704737>
- Akmeşe, Z. (2013). 2000 sonrası Türk sinemasında gençlik temsilleri. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 3(1), 47–57.
- Althusser, L. (1971). Ideology and ideological state apparatuses. In *Lenin and philosophy and other essays* (B. Brewster, Trans., pp. 127–186). Monthly Review Press.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Aristoteles. (2019). *Poetika* (M. Belge, Trans.). İletişim Yayınları. (Original work published ca. 335 BCE)
- Arslan, Ü. D. (2022). Postmodern toplumlarda yerinden edilen gerçeklikler ve yeni uzamlar. *Temaşa*, 18, 235–244.
- Ataman, A. (2017). İki “kişilik” düello anayurdu: Anne-kız çatışması. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(4), 1182–1196.
- Baldil, O. (2016). Postmodern tüketim kültürlerinde kimlik oluşumu. *Uluslararası Medya Kültürü ve Edebiyat Dergisi*, 2(3), 81–102.
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Barrow, J. D., & Tipler, F. J. (1986). *The anthropic cosmological principle*. Oxford University Press.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill & Wang.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Fontana Press.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. Glaser, Trans.). University of Michigan Press.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Polity Press.
- Bazin, A. (1967). *What is cinema?* (H. Gray, Trans.). University of California Press.
- Benjamin, W. (2007). *Illuminations* (H. Zohn, Trans.; H. Arendt, Ed.). Schocken Books.
- Bhabha, H. K. (1994). The location of culture. *Journal of Postcolonial Writing*, 2(2), 163–177.
- Bingöl, S. (2024). Roland Barthes'ta mit ve burjuva ideolojisi. *Kilikya Felsefe Dergisi*, 1, 33–49.
- Boğa, U. (2023). Türk sinemasında bürokrasinin temsili ve memur imgesi. *Aksaray İletişim Dergisi*, 5(2), 85–104.
- Boillat, A., vd. (2022). *Cinema as a worldbuilding machine in the digital era*. Indiana University Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill.
- Borges, J. L. (2009). *Ficciones* (E. Ülker, Trans.). İthaki Yayınları.

- Bould, M. (2012). *Science fiction*. Routledge.
- Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- Cankocak, K. (2013). *Başka dünyalar var mı? Çoklu evrenler veya paralel evrenler*. İstanbul Teknik Üniversitesi Yayınları.
- Carr, B. (Ed.). (2007). *Universe or multiverse?* Cambridge University Press.
- Castells, M. (2011). *Ağ toplumunun yükselişi* (E. Kılıç, Trans.). Wiley.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics*. Routledge.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen* (C. Gorbman, Trans.). Columbia University Press.
- Chow, R. (2010). *The protestant ethnic and the spirit of capitalism*. Columbia University Press.
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. University of California Press.
- Çöteli, S. (2019). The impact of new media on the forms of culture. *OJCM Techn.*, 9(2).
- D'Amato, G., & Diani, L. (2024). Multiverse fiction. *Between*, 14(27), 593–614.
- Debord, G. (1967). *La société du spectacle*. Buchet-Chastel.
- Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The time-image*. University of Minnesota Press.
- DeLanda, M. (2002). *Intensive science and virtual philosophy*. Continuum.
- Demir, E., vd. (2022). Parag Khanna kitap kapağının göstergebilimsel analizi. *Eğitim Fakültesi Akademik Dergisi*, 5(2), 187–199.
- Demir, Ö. (2020). Arrival filmi örneği. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 136–154.
- Demir, R. (2022). Baba-çocuk ilişkisi bağlamında sanatta nasihat. *Anlambilim*, 2(2), 151–161.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Sage Publications.
- Derrida, J. (1976). *Of grammatology* (G. Spivak, Trans.). Johns Hopkins University Press.
- Deutsch, D. (1997). *The fabric of reality*. Allen Lane.
- Dirac, P. A. M. (1930). *The principles of quantum mechanics*. Oxford University Press.
- DeWitt, B., & Graham, N. (1973). *The many-worlds interpretation of quantum mechanics*. Princeton University Press.
- Eco, U. (1979). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- Einstein, A., Podolsky, B., & Rosen, N. (1935). Can quantum-mechanical description of physical reality be considered complete? *Physical Review*, 47(10), 777–780.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin özellikleri* (S. Rıfat, Trans.). Om Kuram. (Orijinal eser 1963'te yayımlanmıştır)
- Everett, H. (1957). Relative state formulation of quantum mechanics. *Reviews of Modern Physics*, 29, 454–462.
- Fiske, J. (1990). *Introduction to communication studies*. Routledge.
- Foucault, M. (1982). The subject and power. *Critical Inquiry*, 8(4), 777–795.
- Frankl, V. E. (2006). *Man's search for meaning*. Beacon Press.

- Freedman, C. (2000). *Critical theory and science fiction*. Wesleyan University Press.
- Girmohanta, S., Choudhury, D., & Pal, S. (2023). Multi-brane cosmology. *Journal of High Energy Physics*, 2023(182), 1–28.
- Göncü, E., & Ercil, Y. (2023). 7. Koğuştaki Mucize filminin alımlama analizi. *Akademik Sosyal Araştırmalar ve Eğitim Dergisi*, 10(4), 799–814.
- Greene, B. (2011). *Gizli gerçeklik: Paralel evrenler ve kozmik düzenin derin yapısı* (Çev. M. Kalkan). Alfa Yayınları.
- Guth, A. H. (1981). Inflationary universe: A possible solution to the horizon and flatness problems. *Physical Review D*, 23(2), 347–356.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language* (pp. 128–138). Hutchinson.
- Hall, S. (1996). Who needs identity? In S. Hall & P. du Gay (Eds.), *Questions of cultural identity* (pp. 1–17). Sage.
- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Hutcheon, L. (1988). *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*. Routledge.
- Işıksan, C. (2008). Türk sinemasında sinema–müzik ilişkisi. *Yeni Düşünceler*, (3), 321–338.
- İnce, S. (2025). Ideological representation in Turkish cinema. *Border Crossing*, 15(1), 15–20.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Doubleday.
- Kapıcı, E. P. (2020). *Paralel evren olgusunun sunumu* (Yüksek lisans tezi). Ordu Üniversitesi.
- Kara, E. (2020). Sinemada anlam üretimi. *Sanat ve Kuram*, 8(2), 55–68.
- Karakurt, D. (2011). *Türk söylence sözlüğü*. Karakurt Yayınları.
- Kiraz Demir, S. (2022). Anti-kahraman kadınlar. *ARTS*, 8, 51–80.
- Koca, Ş. E. (2019). Rengin metaforik kullanımı. *Sanat ve Tasarım*, 23, 223–239.
- Krauss, L. (2012). *A universe from nothing*. Free Press.
- Lacan, J. (1977). The mirror stage. In *Écrits* (pp. 3–9). W. W. Norton.
- Levent, Y. S. (2017). Analyzing the city through cinema. *ICONARCH International Journal of Architecture and Planning*, 5, 682–695.
- Lewis, D. (1986). *On the plurality of worlds*. Blackwell.
- Linde, A. (2004). Enflasyon, kuantum kozmolojisi ve insan ilkesi. In J. D. Barrow, P. C. W. Davies & C. L. Harper (Eds.), *Science and ultimate reality* (pp. 426–458). Cambridge University Press.
- Linde, A. (2007). Enflasyonist çoklu evren. In B. Carr (Ed.), *Universe or multiverse?* (pp. 127–150). Cambridge University Press.
- Lowe, L. (1996). *Immigrant acts: On Asian American cultural politics*. Duke University Press.
- Metz, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. Oxford University Press.

- Monaco, J. (2009). *How to read a film: Movies, media, multimedia* (4th ed.). Oxford University Press.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Nacar, E. (2025). Zaman-imge görünümleri: Modern sinemada zamansal kırılmalar. *Moment Dergi*, 11(2), 384–402.
- Orta, N. (2015). Geleneksel kahraman imgesi ve anlatı yapıları. *Turkish Studies*, 10(16), 863–874.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4. baskı). Sage Publications.
- Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Cilt 1–8). Harvard University Press.
- Phillips, T. (Yönetmen). (2019). *Joker* [Sinema filmi]. Warner Bros.
- Platon. (2015). *Devlet* (H. Ökmen, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları. (Özgün eser MÖ 4. yy.)
- Popper, K. (1959). *The logic of scientific discovery*. Hutchinson.
- Ricoeur, P. (1992). *Oneself as another*. University of Chicago Press.
- Rodowick, D. N. (1997). *Gilles Deleuze's time machine*. Duke University Press.
- Saussure, F. de. (2006). *Genel dilbilim dersleri* (B. Vardar, Çev.). Multilingual Yayınları.
- Saussure, F. de. (2018). *Genel dilbilim dersleri* (B. Vardar, Çev.). Birey ve Toplum Yayınları.
- Schrödinger, E. (1935). Die gegenwärtige situation in der quantenmechanik. *Naturwissenschaften*, 23, 807–849.
- Serter, S. S. (2015). Sinemasal sesin uzamsal kurulumu. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 13, 16–39.
- Stoeger, W., Ellis, G. F. R., & Kirchner, U. (2004). Multiverses and cosmology. *arXiv*.
- Sözen, M. (2017). Sinemada ses efektleri ve anlatı üzerindeki etkileri. *Akademik Bakış*, 61, 477–503.
- Susskind, L. (2005). *The cosmic landscape: String theory and the illusion of intelligent design*. Little, Brown.
- Suvin, D. (1972). On the poetics of science fiction. *College English*, 34(3), 372–382.
- Tegmark, M. (2003). Parallel universes. *Scientific American*, 288(5), 40–51.
- Tegmark, M. (2007). The multiverse hierarchy. In B. Carr (Ed.), *Universe or multiverse?* (pp. 381–412). Cambridge University Press.
- Tokdil, E. (2016). Sinema–bilim–felsefe triyalektiği bağlamında modern anlatı biçimleri. *SineFilozofi*, 370–389.
- Tucker, R. (2019). The conceptual difference between parallel and multiple universes. *Philosophy of Science*, 86(4), 789–801.
- Vaidman, L. (2002). Many-worlds interpretation of quantum mechanics. *Encyclopedia of Philosophy*, 5, 763–775.
- Vaidman, L. (2024). Kuantum mekaniğinin çok dünyalı yorumu. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- van Fraassen, B. (2002). *The empirical stance*. Yale University Press.
- Vilenkin, A. (2006). *Many worlds in one*. Hill and Wang.

- Wang, Y. (2024). Şeytan marka giyer'i savunmak. *EBSS Dergisi*, 33, 57–61.
- Wes Anderson (Yönetmen). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Film]. Fox Searchlight Pictures.
- Williams, L. (1998). Melodrama revised. In N. Browne (Ed.), *Refiguring American film genres* (pp. 42–88). University of California Press.
- Yaşartürk, G. (2022). *Sinema ve toplumsal cinsiyet*. Nika Yayınevi.
- Yaylagül, L. (2019). *Kitle iletişim kuramları*. Dipnot Yayınları.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, D. (2021). Sinemada göstergebilimsel çözümleme. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 52, 75–89.
- Žižek, S. (2009). *İdeolojinin yüce nesnesi* (Çev. I. Ergüden). Verso.
- Žižek, S. (2012). *Less than nothing: Hegel and the shadow of dialectical materialism*. Verso.



ÖZ GEÇMİŞ

Sedanur YILMAZ, 10.06.2022 tarihinde Atatürk Üniversitesi Radyo-Televizyon ve Sinema lisans bölümünden dereceye girerek ve 19.08.2022 tarihinde aynı üniversitenin Açıköğretim Fakültesi Adalet ön lisans bölümünden mezun oldu. 30.01.2023 tarihinde, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalında başladığı yüksek lisans eğitiminde; 2025 yılında bu çalışmayı tez olarak tamamladı.

