

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

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İMAJIN GÖLGESİNDE ANLATI:
DİJİTALLEŞMENİN ETKİSİYLE SİNEMADA
ANLATI YAPISININ DÖNÜŞÜMÜ

Onur ATMACAOĞLU

2501171633

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. Gizem PARLAYANDEMİR

İSTANBUL – 2021

ÖZ
İMAJIN GÖLGESİNDE ANLATI:
DİJİTALLEŞMENİN ETKİSİYLE SİNEMADA ANLATI YAPISININ
DÖNÜŞÜMÜ

Onur ATMACAOĞLU

İnsan gündelik yaşamın anlamdan yoksun işleyişinden anlatılar aracılığıyla sıyrılır. Yaşam deneyiminin düzenlenmesi ve kültürel birikimin inşa edilmesi anlatılar vasıtasıyla mümkün hale gelir. Sözlü, yazılı, görsel iletişim biçimlerinin her biri kendine özgü anlatı yapılarına sahiptir. İlk insanların mağaralara yaptığı çizimlerden yazılı eserlere, anlatsal olanın izlerine rastlamak yaşamın her alanında mümkündür. Zaman içerisinde günlük yaşamın dili de dahil olmak üzere tüm anlatı yapıları bir dönüşüm içerisinde gelişimini sürdürür. Buradan hareketle bu çalışmada, tarihteki önemli teknik gelişmelerden ve güçlü anlatı araçlarından biri olan sinemanın tarihsel süreçte nasıl bir evrim geçirdiği ve anlatı yapısının ne ölçüde değiştiği sorusu üzerinde durulmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde anlatının kökenleri ve yeni bir anlatı aracı olarak sinemanın olgunlaşma dönemleri üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde ise 1980 ve sonrasında yaşanan dijitalleşme eğiliminin sinema endüstrisindeki üretim ve tüketim biçimlerini nasıl bir değişime sürüklediği, insan yaşamındaki sosyolojik etkileri ve yaşanan dönüşümün sinemadaki anlatı yapısını ne yöne götürdüğü değerlendirilmiştir. Üçüncü bölümde, farklı türleri de içerisinde barındıran, tekniğin olanaklarından da sıkça faydalanan bir tür olan savaş filmleri janrı özelinde, farklı dönemleri temsilen seçilen *Apocalypse Now*, *Saving Private Ryan* ve *1917* filmlerinin anlatı yapıları analiz edilmiş ve filmlerin anlatılarında öne çıkan unsurlar karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır. Yapılan analizde yöntem olarak David Bordwell ve Kristin Thompson'ın anlatıyı biçimsel bir sistem olarak ele aldıkları kavramsal yöntem benimsenmiş ve özgün bir şekilde tekrardan ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Anlatı Yapısı, Dijital Sinema, Neoformalizm, Cazibe Sineması

ABSTRACT
NARRATIVE IN THE SHADOW OF THE IMAGE:
TRANSFORMATION OF NARRATIVE STRUCTURE IN CINEMA WITH
THE EFFECT OF DIGITALIZATION

Onur ATMACAOĞLU

People slide out of the meaningless functioning of daily life through narratives. The organization of experience of life and the construction of cultural accumulation become possible through narratives. Each of the oral, written and visual modes of communication has its own narrative. It is possible to come across traces of the narrative, from the drawings made by the first humans in the caves to the written works, in all areas of life. All narrative forms and techniques, including daily language, continue to develop in a transformation over time. From this point of view, this study focuses on the question of how cinema, which is one of the important technical developments and powerful narrative tools in history, has evolved in the historical process and to what extent its narrative structure has changed. In the first part of the study, the origins of the narrative and the maturation periods of cinema as a new narrative tool are dwelled on. In the second part, how the digitalization trend experienced in 1980 and the aftermath has caused a change in the production and consumption forms in the cinema industry, its sociological effects on human life and the direction in which the transformation has taken the narrative structure in cinema have been studied. In the third chapter, the narrative structures of the films *Apocalypse Now*, *Saving Private Ryan* and *1917*, which were chosen to represent different periods in the genre of war films, which include different genres and frequently benefit from the facilities of the technique, were analyzed and the prominent elements in the narratives of the films were discussed comparatively. In the analysis, the conceptual system that David Bordwell and Kristin Thompson treat the narrative as a formal system has been adopted and reconsidered in an original way.

Keywords: Narrative, Narrative Structure, Digital Cinema, Neoformalism, Cinema of Attraction

ÖNSÖZ

Aile ya da arkadaşlar arasında ortak geçmişe dayanan hikâyelerin sayısız kere anlatılması ve anlatılış biçimindeki küçük farklılıkların ortaya yeni bir anlatı çıkarması benim için her zaman ilgi çekici bir olgu olmuştur. Sadece anlatılış biçimlerine göre farklılaşan bu anlatılar, biçim ile içerik arasındaki ilişkinin önemini kavramam açısından önemli bir işlev gördü. Hikâyelerin özü ve anlatılış biçimlerinin arasında kurulan dengenin önemi, hem gerçek hayatta hem de kurmaca eserlerde en çok ilgimi çeken konulardan biriydi. Üzerinde en çok vakit harcadığım anlatı formu olan sinemasal anlatının geçirdiği dönüşümleri inceleme fikri bu açıdan oldukça cezbediciydi.

Bu çalışma sürecinde, saniyenin onda biri hızındaki geri dönüşleriyle desteğini eksik etmeyen danışmanım Doç. Dr. Gizem Parlayandemir'e, jüri sürecindeki değerli katkıları için Doç. Dr. Berceste Gülçin Özdemir ve Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet Seçmen'e, İstanbul Üniversitesi'nde dersini alma şansına eriştiğim hocalarıma ve lisans eğitimim süresince birlikte olduğum Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ailesine teşekkürlerimi iletmek isterim. Son olarak; arkadaşlarıma, aileme ve eşsiz varlıklarıyla bana her zaman ilham kaynağı olan, desteklerini hiçbir zaman eksik etmeyen, her daim yanımda olan annem Gülnaz Atmacaoğlu ve babam Muammer Atmacaoğlu'na, nitelikli kitaplar ve filmlerle erken yaşta tanışmama vesile olan ve şu an olduğum kişi olmamda büyük bir payı olan abim Fatih Atmacaoğlu'na sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum.

İÇİNDEKİLER

ÖZ	ii
ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ	iv
TABLolar LİSTESİ.....	vii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM SİNEMEDA ANLATI

1.1. Bir Sanat Biçimi Olarak Anlatı	9
1.1.2. Poetika	12
1.1.3. Rus Biçimcileri.....	15
1.1.4. Propp ve Masalın Biçimbilimi	17
1.1.5. Neoformalist Film Analizi.....	20
1.2. Sinemada Anlatı ve Cazibe	23
1.2.1. Sinemada Kurgunun Keşfi	26
1.2.2. Ses ve Diyalog.....	30
1.2.3. Hollywood'un Altın Çağı ve Romantik Komedi	33
1.2.4. Sansüre Karşı Anlatı.....	34
1.2.5. Avrupa'da Değişen Sinema Anlayışı	35
1.2.6. Yeni Bir Hollywood – 70'ler.....	38

İKİNCİ BÖLÜM DİJİTAL SİNEMADA ANLATI

2.1. Dijital Sinema.....	41
2.1.2. Dijital Sinemanın Öncüleri.....	43
2.2. 90'ların Yükselişi	46
2.3. 21. Yüzyıl ve İnternet.....	50
2.4. Televizyonun Dönüşümü	51
2.4.1. Yeni Bir Televizyon: Netflix.....	54
2.4.2. Algoritmanın Zaferi.....	58

2.4.3. Seri Kültürü	60
2.5. Süper Kahraman Filmlerinin Yeniden Yükselişi	63
2.6. İmajın Gölgesinde Anlatı	66

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

APOCALYPSE NOW, SAVING PRIVATE RYAN VE 1917 FİLMLERİNİN ANLATI YAPISI ANALİZLERİ

3.1. Tür Olarak Savaş Filmleri	69
3.2. Apocalypse Now (1979)	70
3.2.1. Apocalypse Now'da Öykü	70
3.2.2. Apocalypse Now'da Olay Örgüsü Bölümlemesi	72
3.2.3. Apocalypse Now'da Anlatı Beklentileri	74
3.2.4. Apocalypse Now'da Anlatı Biçimi	75
3.2.5. Apocalypse Now'da Anlatım	76
3.3. Saving Private Ryan (1998)	77
3.3.1. Saving Private Ryan'da Öykü	78
3.3.2. Saving Private Ryan'da Olay Örgüsü Bölümlemesi	79
3.3.3. Saving Private Ryan'da Anlatı Beklentileri	81
3.3.4. Saving Private Ryan'da Anlatı Biçimi	82
3.3.5. Saving Private Ryan'da Anlatım	83
3.4. 1917 (2019)	85
3.4.1. 1917'de Öykü	85
3.4.2. 1917'de Olay Örgüsü Bölümlemesi	86
3.4.3. 1917'de Anlatı Beklentileri	87
3.4.4. 1917'de Anlatı Biçimi	88
3.4.5. 1917'de Anlatım	89
3.5. Bulgular ve Tartışma	89

SONUÇ	96
--------------------	-----------

KAYNAKÇA	102
-----------------------	------------

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Filmlerin Anlatılarında Öne Çıkan Unsurlar.....90

Tablo 2: Filmlerin Ortaya Çıkardığı Motivasyon Türlerine Dair Örnekler.....91



GİRİŞ

İnsan, deneyimlerini anlatılar üzerinden realize eder ve bu yolla diğer canlılardan ayrılır. Gerçeklik duygumuz anlatılar üzerinden şekillenir; Lascaux, Altamira, Chauvet mağaralarında bulunan çizimler, insanın imgesel anlatısına dair ilk izleri ortaya koyar. İnsan, yeryüzünde sadece hayatta kalmak için çabalamaz aynı zamanda kendine ait bir kültür inşa eder. “Çünkü insan, içinde yaşadığı dünyayı pratik olarak değiştirip dönüştürmesinin yanında, kendi kültürel ve tinsel dünyasını kurarak var olur” (Sayın, 2020: 164).

Anlatının insan üzerinde hem tedavi edici bir yanı hem de yaşam deneyiminin düzensizliğine biçim veren bir özelliği vardır (Eco, 2019: 116). İnsan tinsel varlığını anlatılar yoluyla pekiştirirken, dış dünyayı da tekniğin yardımıyla kendi gelişimine uygun bir şekilde yontar. İnsanın tekniğin olanaklarıyla dönüştürdüğü dış dünya, kaçınılmaz olarak insanı da belirli bir dönüşümün içine sokar. Bütün teknik gelişmeler (çivi, tekerlek, pusula) insanlığın gelişimine katkı sağlarken, her biri belirli özelliklerin sivrilmesine ve bazı özelliklerin de yontulmasına sebep olur. İnsanın toplumdan ayrılmasında ve bir birey olarak yaşamına devam etmesinde en önemli payı olan teknik gelişmenin, matbaanın icadı olduğunu söyleyebiliriz. Matbaanın icadı ile insanlar çoğul bir şekilde var olmak yerine tekil bir şekilde okumaya ve yazmaya başlar. Matbaa, yazılı ürünlerin çoğaltılarak dağıtılmasına olanak sağlar, bununla birlikte insanların okuma ve yazma öğrenme zorunluluğu da büyük bir artış gösterir; insanlar artık kelimelerle düşünmektedir. Tarihsel süreçte önemli bir rol üstlenen matbaa teknolojisinin, insanın düşünce sistemini değiştirdiği (Baldini’den akt. Parlayandemir, 2021: 89) ve Rönesans, Fransız Devrimi gibi kritik değişimlerin yaşandığı dönemler için bir hazırlayıcı görevi gördüğü düşünülmektedir (Eisenstein, 1980).

19. yüzyılda hızlanan sanayi devrimi ile insan yaşamı yine önemli bir değişikliğe uğrar. Sanayi devrimi ile insan, daha önce hiç olmadığı kadar hızlı bir ilerleme dönemine girer; telgraf, telsiz, telefon gibi birçok alet bu dönemde insan yaşamına dahil olur, artık insan fren mekanizmasına sahip olmayan bir hız treninde ilerlemektedir. Matbaanın icadından yaklaşık 500 yıl sonra ise matbaa kadar önemli bir teknik gelişme daha yaşanır; 1895 yılında Lumiere kardeşler, film olarak kayıt

altına aldıkları hareketli bir görüntüyü, sinematograf adını verdikleri bir alet ile beyazperdede göstererek salondaki topluluğa unutamayacakları bir an yaşatırlar.

Sanayi devrimi ile hızlı bir ilerleme sürecine giren insan için artık kelimeler de bir anlamda yetersiz kalmaktadır. Matbaayla birlikte kendini kelimelerin büyüüne kaptıran toplum sinema ile yeniden görsele, imgelerin dünyasına döner. Sinema, yedinci sanat olarak şiirin, müziğin, dansın ve diğer sanat dallarının tek başına yeterli olamadığı anlatılar kurar ve bu anlatıları kurarken de yine bütün bu sanat dallarından faydalanır. Bu kolektif bütünlüğün gücünü arkasına alan sinema, insanın yolculuğundaki önemli figürlerden biri haline gelir.

Matbaa, insanlık için önemli bir milattır fakat her şeyden önce bir yazıyı okumak için okuma-yazma öğrenilmesi gerekir, ancak sinema herkesin anlayabileceği bir dildir. Sinemanın toplum tarafından daha kolay tüketilebilir bir medyum olması, ilk yıllarında toplum için bir karnaval eğlencesi olmaktan öteye geçememesine de sebep olur. Başlangıçta sadece eğlence amacıyla, süresi 2-3 dakikayı geçmeyen filmler gösterilir. Birçok kişiye göre de sinema, panayır eğlencesi olmaktan öteye geçemeyecek bir araçtır.

Sinemanın mucitleri olarak görülen Lumiere kardeşler, sinematografi bir dökümantasyon aracı olarak kullanmaktayken, yine Fransa'dan bir başka isim George Melies, sinematografin farklı potansiyelini görerek onu fantastik öğelerin ön planda olduğu bir anlatı aracına çevirir. Ay'a Yolculuk (*La Voyage Dans La Lune*, 1902) gibi filmlerle modern sinemanın ilk örneklerine imza atan Melies, kullandığı özel efektlerle de sinemanın biçimsel olarak ne kadar eğilip bükülebilir olduğunu göstermiş olur. Méliès

Avrupa'da Melies'nin ortaya koyduğu sinema anlayışı, sinemasal anlatının geleceği için önemli bir kilometre taşı olur ancak Melies'nin sineması, her ne kadar Lumiere kardeşlerin dökümanter film anlayışına göre daha anlatsal olsa da, kullandığı dil bakımından tiyatroya yakın bir konumda bulunmaktadır. Sinemayı çokça karşılaştırıldığı tiyatrodan ayıran en önemli gelişme montaj tekniğinin kullanımı olur; Melies'nin de çağdaşı olan ABD'li sinemacı David Wark Griffith, filmlerinde montaj temelli bir film dilini benimser. Gerçek anlamda özgün bir sinema dili de, filmdeki

sahnelerin art arda izleyen karelere bölünmesinden sonra, yani kurgunun doğuşundan sonra ortaya çıkar. Bir sahneden diğerine geçiş sırasındaki gözle görünmez ilişkide sinema dilinin ilk temelleri atılır (Carriere, t.y.: 13). Artık aynı zaman diliminde, farklı mekanlar ve zamanlardan görüntüler arka arkaya koyulup yeni anlamlar üretilebilmektedir. Bu değişim, ilk yıllarda seyirci açısından da zorlayıcı bir deneyim olur, öyle ki bazı sinema salonları görüntü geçişlerinde açıklama yapması için görevli kişiler çalıştırmaya başlar (Carriere, t.y.: 13). Montajın gücünü kullanan Griffith, çağdaşlarının aksine anlatıyı sadece olaylar üzerine kurmaz, filme seyircinin özdeşlik kurabileceği karakterler ekleyerek anlatıyı derinleştirir. Griffith'in önemli bir pay sahibi olduğu yeni biçimsel yöntemler, Hollywood'un üstüne büyük bir imparatorluk inşa ettiği star sistemi ve klasik anlatı yapısını ortaya çıkarır.

Bir fabrika misali çalışan Hollywood'un seri üretime dayalı film üretimi ve tüketiminin yarattığı gelip geçiciliğe karşılık olarak Avrupa'da sinema yüksek bir sanat biçimi olarak ele alınır (Carriere, t.y.: 226.) ve farklı üretim biçimleri uygulanır. Her şeye karşın sinemanın sahip olduğu üretim ve tüketim kriterleri göz önüne alındığında sinemayı yüksek bir sanat biçimi olarak ele almak oldukça zordur. Sinemanın tarihsel süreçteki konumundan da anlaşılacağı üzere, sinemayı kapitalizmden ayrı düşünmek pek mümkün değildir. Batı kapitalizmi, endüstriyel teknolojiyi, pazar ekonomisini, üçlü sınıf sistemini icat etmiş ve bunların tümü sinemanın yükselişi için elverişli koşulları sağlamıştır (Jun, 2016: 28).

Ortalama bir filmin çekilebilmesi için büyük bir ekip ve bu ekibin çalışma sürecinde de oldukça pahalı teçhizatlar kullanılması gerekmektedir. Bu maddi süreç, bir filmin sadece yapım aşamasında değil, dağıtım ve gösterim süreçlerinde de ön plana çıkmaktadır. Her sanat dalı, bünyesinde ticari kaygıları da barındırır ama sinema bu sanat dalları içerisinde, maddi kaygıyı en çok güden sanat biçimidir. Bu maddi yük, beraberinde önemli kaygıları da getirmekte ve bunun sonucu olarak da filmler büyük çoğunlukla seyirci kitlesi göz önüne alınarak tasarlanmaktadır. Diğer sanatlar, esas olarak sanatçının zevkine ve yeteneğine bağlıdır; sinemada ise, seyircinin zevki ve yeteneği belirleyici olur (Balazs, 2013: 19).

Teknolojik gelişmeler sinemayı dönüştürmekle birlikte seyirciyi de dönüştürür. 1950’li yıllarda, televizyonun evlerdeki yerini almaya başlamasıyla birlikte, seyirci alışkanlıkları da değişmeye başlar. İzleyicinin elinde artık bir kumanda vardır. Fellini’ye göre televizyon yeni bir izleyici kuşağı yaratır, bu kuşak küstah, hükmedici ve nörotik bir düzeyde sabırsızdır (Carriere, t.y.: 55). Sinema sektörü ve televizyon arasındaki rekabet, film yapımcılarının da “sinemaskop” teknolojisi gibi farklı arayışlar içerisine girmesine sebep olur.

CGI gibi dijital teknolojilerin gelişmesiyle sinemanın bir anlamda fiziki dünyaya olan bağımlılığının kopmaya başladığı bir dönem olan 80’li yıllarda, görsel cazibe unsurlarının ön plana çıktığı “Blockbuster” filmlerle sinema yeniden ilk yıllarında olduğu gibi illüzyonist bir dil kullanmaya başlar. Sinemanın ilk yıllarına atfedilen “Cazibe Sineması” tanımı CGI ile tekrardan akıllara gelmektedir (Pierson, 2002: 124). 2000’li yıllarda etkisini arttıran internet ile birlikte, sinemanın fiziksel dünyaya olan bağımlılığının azalmasından sonra insanın da fiziki dünyaya olan bağımlılığı azalmaya başlar. İnternet, sinema ile doğrudan ilgili olmasa da tüm yaşamı keskin bir dönüşümün içerisine sokar. 2010’lu yıllarda sadece internet üzerinden hizmet sağlayan video erişim sitesi Netflix’in sektöre giriş yapmasıyla artık her ev küçük bir sinema işletmesi haline gelir. Netflix’le birlikte Disney, Amazon, HBO gibi firmalar da kendi platformlarını kurarak bu furyaya dahil olur. Artık sıradan bir izleyicinin, oturduğu yerden aynı anda binlerce filme erişim şansı bulunmaktadır.

Sinema, sürekli olarak yenilenir ve biçim değiştirir. Her yenilik ve biçim değişikliği, sinemanın anlatı yapısını kaçınılmaz olarak dönüştürür. Anlatı en geniş tanımıyla, hikâyelerin nasıl anlatıldığıyla, hikâyelerde anlamın seyircinin anlayışına sunulmak üzere nasıl oluşturulduğuyla ilgilidir (Yaren, 2016: 167). Sinemanın sahip olduğu imkanlar genişledikçe, kullanılan anlatı biçimleri de farklılaşmaktadır. Sessiz bir filmin, anlatıyı sadece görüntülerle anlatma zorunluluğu, filmin anlatısını farklı bir biçime zorlar; zamanla sinemaya dahil olan ses, renk gibi teknik olanaklar da anlatı yapısının dönüşmesine sebep olur.

Teknolojik gelişmeler insan hayatına önemli katkılar sunarken aynı zamanda onu bir dönüşüme de uğratmaktadır; telefon sesin uzantısıdır ve telefon, insanların mektup

yazma alışkanlıklarını yok etmiştir (McLuhan'dan akt. Altay, 2005: 19). Sinemada da yaşanan tüm teknik gelişmeler, anlatı biçimlerini etkilemektedir. Bu çalışma, teknoloji ve sosyolojik gelişmelerin, sinemadaki anlatı yapısı üzerinde nasıl bir etki yarattığı üzerinde duracaktır.

Çalışmanın Konusu ve Amacı

Sinema, sürekli olarak yenilenen ve biçim değiştiren bir sanat dalıdır. Sinemanın teknolojiyle paralel olarak değişen yazgısı, filmlerdeki anlatı yapısını da dönüştürür. Sesin sinemaya dahil olması, renkli film, montaj teknikleri ve dijital sinema gibi yenilikler sinemanın kullandığı anlatı biçimlerini de doğal olarak etkiler.

Sinemanın üretim ve tüketim koşullarının çok fazla değişkene tabi olması ve bu değişkenlerin de giderek çoğalmasıyla birlikte, sinemanın ne'liği üzerine yapılan tartışmalar artarak devam etmektedir. Sinemanın “cazibe sineması” olarak adlandırılan ilk yıllarında, ağırlıklı olarak gösteri ve illüzyon üzerine inşa edilen yapısı zamanla değişmiş ve sinema bir anlatı aracına dönüşmüştür. Bu tezin amaçlarından biri de cazibe sineması ve anlatı sinemasının günümüzdeki konumlarına bakmaktır.

21. yüzyılda sinemanın üretim koşullarının içerisinde olduğu değişim aynı hızla devam etmekteyken aynı zamanda, sinemanın tüketim biçimleri de büyük bir değişime uğramaktadır. VOD (Video on Demand) platformlarının yaşamlarımızdaki yerini almasıyla birlikte, artık üretilen filmler birer “içerik” haline dönüşmüş ve Netflix, Amazon Prime gibi platformların sayesinde her ev, binlerce filmin aynı anda ulaşılabilir olduğu küçük sinema salonları haline gelmiştir.

Bu çalışma özelinde “dijitalleşme” genel bir kapsayıcı kavram olarak ele alınmıştır. Çalışmada dijitalleşme kavramı sadece sinema endüstrisindeki üretim ve tüketim biçimlerinin değişmesi üzerinden değil, dijitalleşmenin insan yaşamının her alanında getirdiği sosyolojik dönüşümlerin üzerinden de değerlendirilmektedir. Çalışma kapsamında dijitalleşmeyle yaşanan dönüşümün, sinemasal anlatı üzerinde nasıl bir etki yarattığı sorusu üzerinde durulacaktır.

Çalışmanın Yöntemi

Çalışmada yöntem olarak içerik analizinden faydalanılacaktır. Çalışmanın yöntem olarak ana çıkış noktasını, Neoformalist film analizinin kavramsallaşmasında önemli bir paya sahip olan Kristin Thompson ve David Bordwell'in "Film Sanatı" adlı kitaplarında "Formel Bir Sistem Olarak Anlatı Yapısı" başlığıyla kaleme aldıkları ve anlatıyı parçalarına ayırdıkları yöntem oluşturacaktır. Thompson ve Bordwell'in kullandıkları yöntem çalışma içerisinde özgün bir şekilde tekrardan ele alınacaktır. Elde edilen veriler ışığında seçilen örneklerde anlatının nasıl kurulduğu analiz edilecek ve karşılaştırılacaktır.

Çalışmanın Sınırlılıkları ve Örneklemi

Çalışma için seçilen film türü savaş janrı olarak belirlenmiştir. Tekniğin olanaklarının sıkça başvurulduğu bir tür olması ve aynı zamanda içerisinde birçok farklı türü de barındırabilmesi, savaş janrının bu çalışma için öne çıkmasına sebep olmuştur. Çalışma, 70'li, 90'lı ve 2010'lu yılların sonunda Hollywood'da çekilen savaş filmleriyle sınırlandırılmıştır. Yirmişer yıllık periyodlarla üç farklı dönemi ele alan çalışmada, değişimleri daha iyi gözlemleyebilmek adına her dönemin (dijital öncesi ve sonrası) son örneklerini temsil ettiği düşünülen filmler seçilmiştir.

Yeni Hollywood olarak da tabir edilen ve Avrupa sinemasının etkilerinin çokça görüldüğü yetmişli yıllar Hollywood'unun en önemli temsilcilerinden Coppola'nın 1979 yılında çektiği *Apocalypse Now*, dijital sinemanın yaygın olarak kullanılmaya başlanacağı 80'li yılların hemen öncesinde çekilmiş olması ve çekim yöntemlerinin tamamıyla eski tip üretim biçimine dayanmasından dolayı ilk örneklem olarak seçilmiştir.

Dijital üretim biçimlerinin ve bilgisayar destekli özel efektlerin kullanılmaya başlandığı 80'li ve 90'lı yılların önemli bir temsilcisi olan Steven Spielberg'in, 1998 yılında çektiği *Saving Private Ryan* da ikinci örneklem olarak seçilmiştir. Filmin, internetin hakim olacağı 2000'li yılların hemen öncesinde çekilmesi ve yine *Apocalypse Now* örneğinde olduğu gibi döneminin son örneklerinden biri olması önem arz etmektedir.

Üretim ve tüketim biçimlerinin önemli ölçüde değişime uğradığı ve dijitalleşmenin hayatın her alanına sirayet ettiği 2010’lu yılların en güncel örneklerinden biri olarak, 2019 yılında Sam Mendes tarafından çekilen *1917* filmi son örneklem olarak çalışmaya dahil edilmiştir.

Çalışma çerçevesinde, anlatı yapısı üzerinde durulacağı göz önüne alındığında bir film anlatısının en temel iki ögesi olan metin ve görsel dil çalışma için ayrıca önem arz etmektedir. Seçilen filmlerin üçü de gösterildikleri yıl Akademi Ödüllerinde “En İyi Görüntü Yönetimi” dalında ödül almış ve “En İyi Senaryo” dalında da adaylık etmişlerdir. Ayrıca üç film de Amerikalı Yazarlar Birliği(WGA) tarafından verilen senaryo ödüllerine adaylık kazanmayı başarmıştır.

Çalışma için seçilen üç filmin, bir genelleme yapmak için yeterli olmayacağı düşüncesi oldukça doğaldır fakat bu çalışmanın amacı bir genellemeye varmak değil, sadece bir bakış açısı sunmaktır. Bu konu özelinde, örneklem sayısının çoğaltılması ile de herhangi bir genelleme yapabilmenin mümkün olmadığı düşünülmektedir.

Çalışmanın Önemi

Değişim ve dönüşümün çok hızlı yaşandığı bir çağda yaşıyoruz, yaşanan bu hızlı değişim, algı eşliğimizi de hızla düşürüyor. Hızla giden bir arabanın içerisinde, yanından geçtiğimiz nesneleri farklı bir formda görmeye başlamamız gibi yaşadığımız çağ içerisinde de birçok şeyi olduğundan daha farklı görüyor ve yorumluyoruz. Bu çalışma, teknolojik gelişmelerle hızla değişen insan yaşamının, sinema sektörü üzerindeki etkisi üzerinde durmayı hedeflemektedir.

Sinemanın en temel konularından biri olan anlatı yapısı, bir filmin nasıl tasarlandığını görmek için en önemli başlıklardan biri konumundadır. Bu çalışmada, anlatı yapısının nasıl bir evrim geçirdiği incelenecektir. Dolayısıyla sinemayı nasıl bir geleceğin beklediği üzerinde de durulacaktır. Çalışmanın ortaya koyacağı sonuçların, sinemada yaşanan değişimlerin daha iyi yorumlanabilmesine katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

Çalışmanın Hipotezleri

Hızlı bir değişim içerisinde olan üretim ve tüketim koşullarının bir filmin tasarlanmasında ve sonuçlandırılmasında önemli dönüşümlere sebep olduğu görüşü bu tezin ana hipotezini oluşturmaktadır. Buna bağlı olarak bu çalışmanın alt hipotezleri şu şekildedir:

Teknolojik değişimler ve tüketici alışkanlıklarının dönüşümü sonucunda film üreticileri gösteriyi anlatının önüne koymaktadır.

Cazibe sineması yeniden hakim biçim konumuna gelmektedir.

Dijital sinemanın sağladığı kolaylıklar araç olmaktan çıkıp amaç haline gelmişlerdir.

Çevrimiçi platformların sağladığı imkanlar, sinema salonlarında sadece belirli filmlerin yer bulabilmesini sağlamaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA ANLATI

1.1. Bir Sanat Biçimi Olarak Anlatı

İnsan, yaşamını anlatılar üzerine inşa eder. Bütün toplumların kendine ait anlatıları vardır. Anlatı, sadece geçmişe dayalı mitlerde değil gündelik hayatın içerisinde de kendine yer bulur; doktora gittiğimizde şikayetimizi bir anlatı kurarak aktarırız (Bordwell, 2007: 85). Kurduğumuz anlatı doktorun koyacağı teşhiste önemli bir yer tutar, baş ağrısı şikayetiyle gittiğimiz doktordan anlatacaklarımıza göre farklı bir dönüş alabiliriz. Aynı durumla, bir tamirciye gittiğimizde de karşılaşırız, bir öğretmenden ders dinlerken de. Kısacası anlatı hayatın her alanında mevcuttur.

Anlatı, kabaca bir öykünün anlatılma biçimidir. Bir öykü (olay, durum) birçok farklı şekilde karşı tarafa aktarılabilir. Konuşurken kurulan bir anlatıda; ses tonu, aksan, diksiyon gibi etmenler anlatıyı farklılaştırma gücüne sahiptir ve bu öğelerin her biri kurulan anlatının biçimine etki eder. Öğelerin her birinin uygulamasındaki farklılık anlatının değişmesine yol açacak ve yeni bir anlatının ortaya çıkmasına sebep olacaktır. Gündelik konuşmaların genellikle doğal olduğu kabul edilir (sıklıkla öyle olmaz), bu sebeple konuşmalarımızda saydığımız öğeleri çoğunlukla alışkanlıklarımız doğrultusunda refleksif olarak kullanırız. Fakat tamamen kontrolümüz altında olan bir üretim söz konusu olduğunda, elimizdeki enstrümanları doğru şekilde kullanmaya çalışarak anlatıyı bilinçli bir şekilde biçimlendirmeye çalışırız. Kontrolümüz altında olan bu alanlar (şiiir, resim, heykel, müzik, dans, sinema vb.) genellikle sanat ile ilişkilendirildiği için bu alanlardaki anlatıların bütünüyle sezgisel olduğu yanılgısına düşülür ancak her birinin kendine has bir matematiği vardır. Edgar Allan Poe, “Yazmanın Felsefesi” başlıklı yazısında ünlü şiiiri Kuzgun’u yazarken anlatısını nasıl kurduğunu izah eder ve yazıyı kaleme almasındaki motivasyonu şu şekilde ifade eder: “Niyetim, yazılışında hiçbir noktanın kaza veya sezgiye atfedilemeyeceğini -yapıtın son aşamaya bir matematik probleminin kesinliği ve değişmez sonucuyla adım adım ulaştığını- apaçık göstermektir” (Poe, 2014: 9).

Her bir medyumun kendine özgü özellikleri vardır, bir öykü anlatıldığı her medyumda farklı bir anlatı kurularak aktarılır. Bir öykünün farklı medyumlarda işlenmesinin anlatıyı nasıl farklılaştırdığını aktaran güzel örneklerden biri Murathan Mungan'ın yüksek lisans bitirme tezi olarak tasarladığı, aynı malzemenin üç ayrı türde yazılması ve yazarlık sorunları açısından incelenmesi üzerine yaptığı bir çalışma için yazdığı “Dört Kişilik Bahçe” adlı eseridir. Mungan bu eserinde aynı hikâyeyi; radyo oyunu, senaryo ve uzun hikâye olmak üzere 3 farklı formatta okuyucusuna sunar (Mungan, 2004).

Mungan'ın üç farklı medyumda sunduğu öykünün olay örgüsü, üç medyumda da birbirinden farklıdır. Radyo oyununun başlangıç bölümü, senaryo formatının 31. sahnesinde aktarılırken, uzun hikâye formatında ikinci bölümde yer bulmaktadır. Öyküde geçen konağın ve Fatma Aliye'nin ruh halinin, senaryo ve uzun hikâyede betimlenmesi dahi anlatının medyumlar arasındaki farklılıklarını gözlemlemek açısından oldukça değerlidir:

Senaryo (A.e., s. 71.)

Sahne- 2 Konağın Önü Dış – Gün

“Eski bir ahşap konak. İki katlı konağın dışarıdan, bahçe kapısının oradan görünen ön yüzü. İlk katın pencerelerinden biri açıktır. Pencerede ışık vardır. Fatma Aliye pencerede durmuş, dışarıyı seyretmektedir. İlk belli belirsiz görünmektedir. Yüzü seçilmez. Alıcının öne kaymasıyla birlikte, yaban otlarının sardığı bakımsız bahçeden geçerek yavaş yavaş konağa sokuluruz. Uzaklarda bir yerden güçlükle ayımsanabilen horoz sesleri iştilir. Daha sonra bu sesleri bastırarak güçte kuş sesleri, cırcır böcekleri duyulur... Geçerken, kurumuş, yaşlı bir ağaca ve dallarındaki kuşlara takılırız. Konak giderek büyür. Fatma Aliye, pencereden belirgin biçimde görülmeye, seçilmeye başlar. Hüzünlü bir görünüşü vardır. Pencerede durmuş, kollarıyla kendini sarmış, sabahın serinliğinde ürpermektedir. Başında iki üç firketeyle tutturulmuş bir topuz, sırtında erimeye yüz tutmuş eski bir sabahlık... Bir süre pencerenin çerçevelediği Fatma Aliye'nin yüzünü seyrederek.”

Uzun Hikâye (A.e., s. 158.)

“...Tahtalarının bir kısmı düşmüş, panjurları sarkmış, damı akmaya başlamış konağın ilk katında ışık yanan penceresinden bu umutsuz

sabahı seyrediyor Fatma Aliye. Uykusuz bir gecenin sabahıydı gene. Fatma Aliye, bu sabah azınlıklarından biri olmanın, bu çeşit bir yalnızlığı paylaşmanın tadını buluyor erken sabah uyanmalarında...”

Uzun hikâye formatında öykünün ana karakterlerinden biri olan Fatma Aliye’nin ruh hali ve hissettikleri doğrudan kelimelerle okuyucuya aktarılır, senaryo formatında ise bu mümkün değildir. Dolayısıyla Fatma Aliye’nin hissettikleri ve sabahın yalnızlığı görüntüler ve ses ile anlatılmaya çalışılır. Yazılı anlatıda bir karakterin iç dünyası direkt olarak kelimeler aracılığıyla aktarılabilirken sinemada seyircinin görsel üzerinden çıkarım yapması beklenir. Bu nedenle sinema daha ayrıntılı bir görsel temsile ihtiyaç duyar (Chatman, 2009: 25). Dört Kişilik Bahçe örneğinde de dikkat edileceği üzere, uzun hikâye formatında Fatma Aliye’nin kıyafetlerinin üzerinde durulmaz fakat senaryoda “Başında iki üç firketeyle tutturulmuş bir topuz, sırtında erimeye yüz tutmuş eski bir sabahlık...” ifadesiyle Fatma Aliye’nin kıyafetlerine referans verilir.

Elinde bulundurduğu anlatı araçları bakımından sinema diğer sanat dallarından farklı bir konumda bulunur. Bir anlamda sinema, bütün sanat dallarının bir bileşimi gibidir. Sinemanın sahip olduğu bu avantajlı durum bazı durumlarda aleyhine de işleyebilmektedir. Bir anlatı kurarken, sahip olunan enstrümanlar arttıkça onların birlikteliğinin ortaya çıkaracağı bütün de istenilenden farklı anlamlar ortaya çıkarabilmektedir. Örneğin yakın planda çekilmiş ölü bir çocuk, genel planda çekilmiş ölü bir çocukla aynı şey değildir, renkli olarak çekilmiş ölü bir çocukla da aynı şey değildir (Bazin’den akt. Bonitzer, 2017: 99).

Dört Kişilik Bahçe örneğinde de görebileceğimiz gibi, aynı hikâye üç farklı medyum üzerinde bambaşka anlatılara dönüşebilmektedir. Her anlatının öne çıkan öğeleri, kendine has özellikleri bulunmaktadır. Aktarıldığı medyum ve o medyumun olanakları anlatıyı biçimlendirir ve onu farklı bir forma sokar. Sinemanın sahip olduğu araçların bolluğunun yanı sıra onu diğer sanat dallarından ayıran en önemli etmenlerden biri de içinde bulunduğu sürekli devinim halidir. Bu yanıla sinemanın daha yeni olgunlaşmaya başladığı da düşünülebilir. Diğer sanat dallarına bakıldığında kullandıkları araçlar bakımından daha statik bir yapıya sahip oldukları görülebilir. Bir edebi eseri yazmak için halen ihtiyacınız olan şey kelimeler ve onları aktarabilmek

için kullanabileceğiniz birtakım araçtan (kağıt, kalem, daktilo, bilgisayar, matbaa) fazlası değildir. Yüz yıl önce yazılan bir kitapla bugün yazılan bir kitap arasında kağıt kalitesi haricinde pek bir fark göremezsiniz. Fakat sinema değişen teknolojiyle sürekli yeni üretim biçimlerine sahip olmaktadır. Sinemanın içerisinde bulunduğu bu devinim hali de kaçınılmaz olarak anlatı yapılarına etki etmektedir.

Sinemanın yaşadığı değişimi daha iyi gözlemleyebilmek için anlatı kavramının biçimsel olarak ele alınması gerekmektedir. Analiz etme ve sınıflandırma çalışmalarına geçmeden önce, herhangi bir anlatıyı kavrama eyleminin özünde görelilik olduğunu belirtmek gereklidir fakat araştırmacıların belli homojen metinler üzerinde yaptıkları analizlerin başarısına bakmak öğretici olabilir. (Chatman, 2009: 82).

Anlatı kavramına ilk defa kavramsal olarak yaklaşan ve günümüzde de halen önemli bir rehber olarak görülen kişinin Aristoteles olduğunu söyleyebiliriz. Aristo Poetika’da, antik yunan şiiri üzerinden anlatının nasıl dinamiklere sahip olduğunu irdeler.

1.1.2. Poetika

Aristoteles’in neredeyse 2300 yıl önce yazılmış olmasına rağmen halen geçerliliğini koruyan eseri Poetika, bizler için anlatıyı kodlarına ayırmak konusunda en faydalı eserlerden biri konumundadır.

Aristoteles, eserinde bir tragedyanın en uygun tatmin duygusunu nasıl verebileceği sorusu üzerinde durur. Aristoteles tragedyada; seyirci, okuyucu ya da dinleyicinin acıma ve korku gibi duyguları üzerinden ilerleyen bir anlatının, katharsisle sonuçlanması üzerinde dursa da uygun bir katharsisin nasıl olması gerektiği konusunda kesin bir yargı öne sürmez. Muhtemeldir ki katharsis basamağının oluşumuyla ilgili görüşleri kitabın kaybolan yazmalarında anlatılmış olabilir. Daha olası bir açıklama ise Aristoteles, okuyucuların eğer bir tragedyanın nasıl inşa edildiğini bütün basamaklarıyla kavrayabilirlerse, o basamakların ortaya çıkarmayı amaçladığı duygusal deneyimi de çözümleyebileceğini düşünüyor olmasıdır (Hiltunen, 2002: 5).

Aristoteles eserine sanatın ve ona bağılı olarak da şiirin nasıl ortaya çıktığını irdeleyerek başlar. Aristoteles'e göre, ilk çıkış noktası insanın taklit(mimemisi) etme becerisi ve istencidir. İnsanlık tarihine baktığımızda gerçekten de insanların yaşamlarını taklit üzerinden şekillendirdiklerini görürüz. İlk insanların mağaralara yaptığı çizimler birer görsel taklit olmakla birlikte, bu taklit eyleminin bir sonucu olarak da resim sanatı doğmuştur. Mızrak insan kolunun bir uzantısı, bir taklidi olarak icat edilir (Altay, 2005: 19), bu gibi örneklere insanlık tarihinin her anında rastlarız. İnsanlık, kendini taklit yoluyla geliştirerek günümüze kadar yaşamını sürdürebilmiştir. İnsan becerisiyle şekillenen tüm icatlar, zamanla birbirlerinin gelişimlerini tetikleyerek dönüşüme uğrar ve yerlerini bir sonraki yeniliğe bırakır. Aristoteles de buradan yola çıkarak Dithyrambos adı verilen ve Dionysos onuruna söylenen bir tür halk şiirinin zaman içerisinde değişime uğrayarak tragedya ve komedyalar türlerine dönüştüğünü (akt. Gülhan, 2018: 31) ve bu türlerin de kendine has özellikleri, işleyişleri olduğunu savunmaktadır.

Aristoteles'e göre (Aristoteles, 2016: 1-2) bütün sanat türleri taklittir fakat neyi, nasıl ve ne aracılığıyla taklit ettikleri konusunda birbirlerinden ayrılırlar. Örneğin kitharada(gitar), melodi ve ritim kullanılırken, dansçılar sadece ritmi kullanarak taklit yoluna başvururlar. Sanat türlerinin birbirleri arasındaki farklılıkları vurgulayabilmek adına da Aristoteles taklidin ne üzerinden yapıldığına yoğunlaşır. Örneğin her ikisi de sözlü olarak üretim yapan Homeros ve Empodekles'in, birini ozan diğerini doğa bilimci olarak tanımlamasının sebebi Homeros'un taklitlerini insan üzerinden gerçekleştirmesi, Empodekles'in ise daha çok doğayla ilgili olmasıdır.

Peki, Aristoteles, ikisi de benzer özellikler taşıyan tragedya ve komedyalar türlerini neden ayırma ihtiyacı hisseder? Aristoteles, bu iki türün yer verdiği karakterler sebebiyle birbirlerinden ayrıldığını savunmaktadır. Sanatın taklit yoluyla oluştuğu ve dolayısıyla bizleri yani insanları taklit etmesi gerektiğini düşünen Aristoteles, ozanların yer verdiği karakterlerin bizden, ya daha iyi, ya daha kötü, ya da bizler gibi olmaları gerektiğini düşünmektedir. Bu noktada Aristoteles'e göre tragedyalar, ahlaki yönden daha üstün, komedyalar ise daha sıradan taklitlere yer vermektedir. Yani "Margites" bir komedyalar iken, "İlyada" bir tragedyadır (Aristoteles, 2016: 10). Aristoteles şiir türleri arasında yaptığı bu kategorizasyondan sonra iyi bir şiirin sahip

olması gereken özellikler üzerinde durur. Aristoteles'e göre iyi bir tragedya olay örgüsü ve öyküye odaklanır (Aristoteles, 2016: 16).

Aristoteles'e göre iyi bir tragedyanın sahip olması gereken altı öge bulunmaktadır. Bunlar da öykü (mythos), karakterler (ethe), dil kullanımı (leksis), düşünce (dianoia), görsellik (opsis) ve melodidir (melopoiia). İkisi taklit aracı, biri taklit tarzı, üçü taklit nesnesidir ve bunlar dışında başka öge yoktur (Aristoteles, 2016: 16). Sinemasal anlatılarla da büyük benzerlik taşıyan Öykü ve Karakter öğeleri bizim için ayrıca önem taşımaktadır.

Öykü (Mythos)

Aristo'ya göre (Aristoteles, 2016: 19) öykü, belirli uzunluğa sahip bir olayı yani eylemler bütününi içermelidir. Aristo öykü ve olay örgüsünü bir tutar, daha doğrusu öyküyü ortaya çıkaran ögenin olay örgüsü olduğunu savunur, Aristo'ya göre olay örgüsü içermeyen bir öykü olamaz. Aristoteles için öykü bir tragedyanın olmazsa olmazıdır ve bir tragedya eylemler ve onların sonuçlarından oluşur. Aristoteles eylemleri karakterlerin önüne koymaktadır. Çünkü karakterlerin sahip oldukları özellikler (iyilik, kötülük vs...) veya ruh halleri (üzüntü, neşe) yaptıkları eylemler ve o eylemlerin ortaya çıkardığı olaylar bütünüyle oluşmuştur. Karakterler olayları değil, olaylar karakteri şekillendirmektedir. Peki bir öykü nelere ihtiyaç duyar? Kabaca bir öykü, başlangıcı, ortası ve sonu olan bir bütündür, dolayısıyla herhangi bir başlangıcı veya sonu olmayan eylemler bir bütün oluşturamaz aynı zamanda bu başlangıç ve son birbirini arasında da bir nedensellik oluşturmalıdır.

Karakter (Ethe)

Aristo'ya göre karakter (Aristoteles, 2016: 41), eylemde bulunan kişilerin o eylemi eyleme sebebidir. Aristoteles bir karakterin gerekliliklerini şu şekilde sıralar: Birincisi, karakterin ne derecede iyi olduğudur. Buna da kişinin yapacağı eylemler üzerinden karar verir. Yani bir olay karşısında sergileyeceği tutum, kişinin sahip olduğu karakterin ne kadar iyi olduğu veya kötü olduğu konusunda bizi bir sonuca ulaştıracaktır. Bir karakterde amaçlanacak ikinci şey uygunluktur; kişiler gerçek hayata uygun olmalıdır. Üçüncü nokta benzerliktir, bu doğrudan dış görünüş benzerliğidir. Dördüncü nokta ise tutarlılıktır. Bir karakter tutarlı olmalıdır,

tragedyanın başlangıcındaki eylemleriyle ortasındaki eylemleri arasında irrasyonel bir nedensellik varsa bu karakterin tutarsız bir şekilde işlendiğine işaret eder.

Öyküyü ve olay örgüsünü her şeyin önüne koyan Aristo'ya göre karakterler ve belirlenen diğer öğeler, öyküye hizmet etmelidir (Aristoteles, 2016: 17). Aristo'ya göre bir olay örgüsünde, bir düğüm ve çözüm olması gerekmektedir. Düğüm ile eserin başında mutluluğa ya da mutsuzluğa geçişin başladığı noktaya kadar geçen bölüm, çözüm derken de bu geçişin başından eserin sonuna kadar olan bölüm kastedilmektedir (Aristoteles, 2016: 51). “Daha sonra bu basit ayrımı tanınma (bilgisizlikten bilgiye geçiş: -“Durun, siz kardeşsiniz!”), baht dönüşü (“Ben gazinocular kralıyım, işte kartvizitim!”), eylemlerin tersine dönüşü (sürpriz: “Seni öldürmeye geldim. Fakat sana âşık oldum!”) gibi film anlatısı için de kullanabileceğimiz kavramlarla detaylandırır (Yaren, 2016: 170).” Aristoteles öyküyü her ne kadar karakterin önüne koysa da çözümün karakterin elinden sonuca ulaşması gerektiğini ve “deus ex machina” yani tanrının eliyle gelen çözüm gibi seçeneklerin tragedyaya zarar verdiğini düşünür (Aristoteles, 2016: 42).

Düğüm, çözüm, karakter ve olay örgüsü gibi öğeler sinema anlatılarında da sıkça kullanılan öğelerdir. Günümüzde klasik anlatı yapısı olarak bildiğimiz yapı, esinini Yunan tragedyalarından ve Poetika'dan alır.

1.1.3. Rus Biçimcileri

1915 yılında Roman Jakobson ve arkadaşları Moskova Dilbilim Çevresini kurar. Yine aynı yıllarda Jakobson, Petersburg'da kurulmuş olan OPOYAZ'la (Şiir Dilini İnceleme Derneği) da bağlantıya geçer ve bu iki grubun ortak çalışmaları sonucu bugün Rus biçimciliği olarak bildiğimiz akım ortaya çıkar (Rifat'tan akt. Şen, 2015: 101). “Biçimcilik” aslında, dönemin Rusya'sında biçimcilik akımına karşıt düşünceye sahip olanlar tarafından takılmış, kötüleyici bir lakaptır fakat daha sonrasında grup sadece bu isimle anılmaya başlanır. (Todorov, 2016: 17).

Rus biçimcileri, edebi metnin, yazarın kendi dünya görüşünün ifadesi olduğu inancını reddeder ve edebiyatın bir anlamda özerkliğini ilan ederler. Dönemin Rusya'sında en etkin ideolojilerden biri olan Marksizm, dilin ideolojiden bağımsız ele

alınamayacağını savunurken, biçimci hareket edebi metinlerin sadece dil yapısı üzerinde durur.

Rus biçimcilerine göre edebiyat; din, sosyoloji, tarihi veya felsefi fikirleri tartışmak için değil, ayrı bir disiplin olarak kullanılmalıdır. Edebiyat diğer tüm bilimler gibi, kendi kendini içine alan, yasalarla yönetilen bir sistemdir. Edebiyatı incelemek, dilsel ve yapısal özelliklerini yani biçimini incelemektir. Edebiyat eleştirisi, yazarın bir metin oluşturmak için manipüle ettiği edebi ve sanatsal cihazları analiz etmelidir.

Biçimcilik bir eseri tarihsel, sosyolojik, psikolojik açıdan nerede durduğuna göre değerlendirmez, sadece metnin kendisine odaklanır. Rus biçimcilerine göre bir sanat yapısı sadece kendisinden sorumludur. Bir eserin biçimi aynı zamanda onun içeriğini oluşturur, bu ikisini birbirinden ayrı değerlendirmek tamamıyla yanlıştır. Biçimcilik bir eseri kendi başına ayakta durmaya zorlar. O eseri yaratan kişi veya okuyucu/izleyici dikkate alınmaz, böylelikle çalışma tamamen bağımsız bir şekilde ele alınır.

Edebi eserler makinelere benzer: belirli bir beceri ile hammaddeyi belirli bir amaca uygun karmaşık bir mekanizmaya dönüştüren kasıtlı bir insan faaliyetinin sonucudurlar (Steiner, 1984). Biçimciler de yazarın söylemek istediği şeylere değil, edebi araçların okuyucunun parçadan çıkarabileceği anlamı nasıl etkilediğiyle ilgilenir ve sadece metnin gerçeklerine ve araçlarına odaklanırlar. Görüntüler, sözdizimi, kafiye, ironi ve diğer cihazlar aracılığıyla edebi dil, biçimsel farklılıklarla kendisini günlük konuşma düzeninden bir sapma olarak tanımlar ve okuyucunun alışkanlıklarını kırmaya(defamiliarization) çalışır. Çünkü alışkanlık, nesneleri görmemizi engeller; gözümüzün bunlara takılmaması için biçimlerini bozmak gerekir (Todorov, 2016: 18).

Şiklovskiye göre sanat, nesneleri alışılmışın dışına çıkartmak onun formuyla oynamak, onu algılamanın zorluğunu arttırmakla ilgilidir. Çünkü algılama süreci kendi başına bir sondur ve uzatılmalıdır. Sanat, nesnenin kendisiyle ilgili değil onun sanatsallığıyla ilgilidir. (Shklovsky, 2015: 151 – 174).

Rus biçimcileri, çağdaş anlatı kuramlarının belki de en temel konusu olan fabula ve şjuzet kavramlarını ortaya çıkarmışlardır (Eco, 2019: 51). Bu terimleri ele alan ilk kuramcılardan olan Şiklovski'ye göre şjuzet ile fabula arasındaki ayrım şöyledir:

“Konu kavramı çoğu kez olayların betimlenmesiyle, benim saymaca olarak fabula diye adlandırmayı önerdiğim şeyle karışır. Gerçekte, fabula, konunun oluşturulmasına yarayan bir gereçtir yalnızca” (Eyhenbaum, 2016: 51).

Fabula kısaca öyküyü temsil ederken, sjuzet de olay örgüsünü anlatmak için kullanılır. “Seyirci “olay örgüsü”nün (sjuzet) ham maddesinden “öykü”yü türetir. Olay örgüsü “filmin kendisinde sunulan ve bizim görüp işittiğimiz nedensel[lik zinciri içindeki] bütün olayların yapılandırılmış kümesi”dir, yani filmde sunulan ve art arda gelen bütün aksiyonlardır” (Elsaesser ve Hagener, 2014: 85). Fabula yapının içeriğini oluştururken, sjuzet ise biçimini belirlemektedir.

1.1.4. Propp ve Masalın Biçimbilimi

Vladimir Propp’un çalışması halk masalları, mitler, romans policiers (polisiye roman) gibi basit anlatılara vurgu yapar (Chatman, 2009: 13). Propp’un niyeti Aristo gibi bir rehber çıkarmak değil, masal anlatılarını kodlarına ayırarak onları sistemsal olarak değerlendirmektir. Propp’a göre, toplumları anlamak için onların masallarına bakmak gereklidir.

Propp ismi birçok kaynakta çoklukla Rus biçimcileriyle birlikte anılmaktadır fakat bu tam olarak doğru değildir (Bordwell, 1988: 5). Anlatı yapısına biçimsel bir şekilde yaklaştığı pek tabii ki doğrudur ama bir halkbilimci olarak Propp’un birincil amacı çağdaş masalların, kodlarını çözmektir (Bordwell, 1988: 6). Propp bir halkbilimci olmakla birlikte hiçbir zaman Rus biçimci grupların merkezi üyelerinden biri olmamıştır.

St. Petersburg üniversitesinde Alman ve Rus filolojisi alanlarında lisans öğrenimini tamamlayan(1913- 1918) Propp, 1928 yılında “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasını yayımlar. Eser, ilk etapta çok ilgi çekmese de daha sonra İngilizceye ve diğer dillere çevrildikçe önemli bir popülerite kazanır. Özellikle, Fransız antropolog Claude Levi-Strauss’un bir yazısında, Propp’un eserinden bahsetmesi üzerine kitap, yapısalcı çevrelerde bir anda kaynak bir eser haline gelir. Çalışması için, Rus masalcı Alexander Afanasyev’in 100 tane masalını seçen Propp, bu masallara tıpkı bir doğabilimci gibi yaklaşır. Anlatıların incelenmesi, birçok bakımdan, doğadaki organik biçimlerin

incelenmesiyle karşılaştırılabilir (Propp, 2016: 220). Propp da tıpkı bir doğabilimci olan Darwin gibi davranarak masalları sınıflandırma yoluna gider.

Günümüzde artık masalların yerini başka anlatılar almış gözüküyor olsa da, masallar her toplumun kendine has özellikleriyle bezenmiş ve toplumların bilinçaltında yatan gizleri gün yüzüne çıkaran önemli anlatılardır. Masallar, gerçeküstü motifler kullansalar da gerçekte bağlarını hiçbir zaman koparmazlar, masallar için fantastik öğeler anlatılmak isteneni kolaylaştıran yardımcı öğelerdir sadece. Sözlü anlatı türünün bir mirasçısı olan masal, çoğu zaman anlatımı konuşma diliyle gerçekleştirir ve oldukça fazla sayıda çeşitliliğe sahiptir. (Kekeç, 2016: 247). Genellikle yaratıcısı belli olmayan, bu hayal ürünü olayların anlatımı da konuşma diliyle gerçekleştirilir ve sözlü anlatı türünün doğallığını, rahatlığını yansıtır. Propp ise, bu çeşitliliğe rağmen herhangi bir masal anlatımının sistemsel bir şekilde bölümlere ayrılabilmesine inanmaktadır. Propp'un amacı, masalların görünürdeki olağanüstü çeşitliliği ve renkliliği altında yatan tek biçimliliği ortaya çıkarmaktır (Propp, 2018: 10). Çalışmasında incelediği masalların tarihsel ve sosyal bağlamını tamamen görmezden gelen Propp'a göre, bir masal belirli öğeleri sistematik bir tema eşliğinde bizlere sunar.

Masallar, "Bir varmış, bir yokmuş", "Evvel zaman içinde bir terzinin üç oğluyla bir tanecik keçisi varmış", gibi oldukça kalıplaşmış başlangıçlara sahiptir. Propp sadece bu kalıp cümlelerden bile masalın yapısına ait çıkarımlar yapabileceğimizi söyler. Propp'a göre masaldaki yüklemeler masalın yapısını yansıtırken cümlelerin diğer öğeleri masalın konusunu yansıtmaktadır (Propp, 2018: 117). "Evvel zaman içinde bir kralla kraliçe varmış, Çocuk ister dururlar ve hiç çocukları olmazmış." Grimm kardeşlerin, "Ormanda Uyuyan Güzel" masalının başlangıcı olan bu cümlelere baktığımızda, Propp'a göre kralla kraliçenin çocuklarının olmayışı, masalın yapısını belirlemektedir. Kralla kraliçe yerine bir köylü çift olsa da sadece karakterler ve konu değişecek ama masalın yapısı aynı kalacaktır. Propp da buradan yola çıkarak Masalın Biçimbilimi(1928) adlı çalışmasında masalların sahip olduğu 31 adet anlatı işlevi üzerinde durur.

1. Aileden biri evden uzaklaşır.
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır.

3. Yasak çiğnenir.
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar.
6. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener.
7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir.
 - a. Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister.
10. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.
11. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir.
12. Kahraman evinden ayrılır.
13. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır.
14. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir.
15. Büyülü nesne kahramana verilir.
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir.
17. Kahraman özel bir işaret edinir.
18. Saldırgan yenik düşer.
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
20. Kahraman geri döner.
21. Kahraman izlenir.
22. Kahramanın yardımına koşulur.
23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer.
25. Kahramana güç bir iş önerilir.
26. Güç iş yerine getirilir.

27. Kahraman tanınır.
28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar.
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır.
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

“Kuşkusuz birçok modern anlatıda Rus masallarında rastlanan olay örgüsünün katı homojenliği ve karakter sunumunun basitliği, tipik olarak yer almaz. Yine de bu sorgulamalardan, özellikle olay örgüsü kuramı ve anlatı yapısını onun salt belirtilerinden, dilbiliminden ve başka yönlerinden ayırmanın gerekliliği konusunda çok şey öğrenilebilir” (Chatman, 2009: 14).

Masalın Biçimbilimi'nin açığa çıkardığı sonuçlara baktığımızda, özellikle kahramanın yolculuğu olarak bildiğimiz format (Joseph Campbell) yine benzer bir şekilde görülebilmektedir. Truffaut, Hitchcock'la olan söyleşisinde, Hitchcock'un filmlerinde peri-masallarını andıran bir anlatı yapısı olduğundan bahseder, Hitchcock da özellikle *Rebecca*'da (1940) peri-masalı anlatılarından sıkça faydalandıklarını anlatır (Truffaut, 2018: 115). Film teorisyei Peter Wollen da bu söyleşiden hareketle, *North by Northwest* (1959) filminde Propp'un şemasını uygulamayı dener. Wollen şemanın tam olarak olmasa bile şaşırtıcı bir şekilde *North by Northwest*'e uyum sağladığı sonucuna ulaşır. Wollen'a göre Propp'un şeması tekrardan modellenirse sinema alanında da eksiksiz bir şekilde çalışabilecektir (Wollen, 1976: 34).

1.1.5. Neoformalist Film Analizi

Neoformalist(Yenibiçimci) film analizi, Rus biçimcilerin metinlerini temel almaktadır (Thompson, 1988: 5-6). Biçimci geleneğin bir yansıması olan neoformalist film eleştirisi, film yapımında tercih edilen teknik unsurların filmin biçimini ve anlatıyı nasıl şekillendirdiği üzerinde durur. Noel Burch'ün *Cahiers du Cinema*'da yayınlanan ve daha sonra “Theory of Film Practice” kitabında toplanan yazıları yeni biçimci geleneğin ilk izlerini sunar. Film teorisyei Kristin Thompson'ın “Eisenstein's Ivan the Terrible: A Neoformalist Analysis” ve “Breaking the Glass Armor” kitaplarında detaylı bir şekilde kavramsallaştırdığı neoformalist film analizi 1980'li yıllarda önemli bir tanınırlık elde eder. Thompson'ın aynı zamanda da eşi olan film teorisyei David

Bordwell’le birlikte 1989 yılında yayınladıkları “Film Art” kitabında, anlatıyı sistemsel bir şekilde alırlar. İkili, bu eserle neoformalist film analizinin literatürde yerini sağlamlaştırmasına önemli bir katkı sunmuşlardır. Yeni biçimciliğin soy kütüğünü Rus Biçimcileri, Eisenstein, Burch, Thompson ve Bordwell olarak çıkarmak yanlış olmayacaktır (Erkılıç, 2016: 250). Burch’ün yaklaşımının içeriği dışlayan bir yöntem benimsemesi, diğerlerine göre daha farklı bir noktada olmasına ve eleştirilmesine sebep olur (Erkılıç, 2016: 249). Bordwell ve Thompson, içerik ve biçimi birbirinden ayrı olarak ele almaz (Bordwell ve Thompson, 2012: 58).

Thompson’a göre (1988: 7), film eleştirisi daha önceden kalıplaşmış film okuma yöntemlerine uymamalıdır ve eleştiri, eleştirmenin görüşlerini doğrulamak için yapılmamalıdır. Neoformalist film eleştirisinde, seyirci aktif bir pozisyonda yer almaktadır. Her seyirci filmleri farklı bir şekilde deneyimlemektedir ve filmlerden aldıkları izlenimler tamamen farklı seyretmektedir. Neoformalist film eleştirisi bir filmin seyirciyi duygusal, entelektüel ve bilinçaltı seviyelerinde nasıl etkileyeceğine odaklanır (Thompson, 1988: 10). Neoformalizm, birçok estetik teorisinin ortak bir özelliği olan biçim – içerik ayrılığını ortadan kaldırır (Thompson, 1988: 12).

Thompson ve Bordwell’e göre (Bordwell ve Thompson, 2006) filmler sahip oldukları tematik özellikler (tür), anlatı yapısı (olay örgüsü) ve stilistik (sinematografi, ışık) özelliklerine göre farklılaşmaktadırlar. Thompson, filmlerin farklı araçlarla anlatısını başkalaştırdığını düşünür; anlam da bunlardan biridir. Filmin duygusal verileri, seyircinin bilişsel çıkarım süreci için anlamlar oluşturmaya olanak sağlar, anlamlar bulunmaz, inşa edilir (Bordwell, 1991: 3).

Anlam bir sanat eserinin sonucu değil, onun biçimsel elemanlarından biridir (Thompson, 1988: 12). Thompson anlamı dört farklı alanda inceler, bunlar; referans, açık, kapalı ve semptomatik anlamlardır. Referans anlam seyircinin genellikle ilk deneyimlediği anlam türüdür. Bu anlam türünde seyirci gösterilen olayın, gerçekte neye tekabül ettiğini kavrar ve filmi ona göre izlemeye devam eder. Çöküş (*Der Untergang*) filminde ana karakterin Hitler’i refere ettiğini bilir ve filmi ona göre izleriz.

Açık ve kapalı anlamlar birbirinden bağımsız olarak yer almakla birlikte çoğu zaman birlikte çalışırlar. Filmde yer alan öğeler açık anlamlarıyla oldukları gibi algılanırken kapalı anlamlarıyla başka çıkarımlar yapabilmemizi de sağlar.

Filmler sadece yapıldığı zamanda tek bir gösterimde seyirciyle buluşmaz ve dolayısıyla zaman içerisinde yeni anlamlar kazanabilmekte ve sahip olduğu anlamları da kaybedebilmektedir (Blewitt, 1997: 91). Semptomatik anlam da çoğunlukla bu şekilde çalışmaktadır. Siegfried Kracauer'ın Alman sessiz filmlerini incelediği Caligari'den Hitler'e adlı eseri buna güzel bir örnektir (Thompson, 1988: 13). Kracauer, kitapta sessiz filmlerden çıkardığı semptomatik anlamlarla, Alman toplumunun bir Nazi rejimine nasıl dönüştüğünü gözlemler.

Thompson sınıflandırdığı bu araçların aynı zamanda seyirci üzerinde farklı motivasyonlara yol açtığını belirtir ve dört farklı motivasyon çeşidi tanımlar, bunlar; kompozisyonel, gerçekçi, metinlerarası ve sanatsal motivasyonlardır (Thompson, 1988: 16).

Kompozisyonel motivasyon, filmin zamansal ve mekânsal inşası için kullanılan bir motivasyon türüdür. Örneğin *Taxi Driver*'da (Scorsese, 1976), Betsy'nin Travis'in yemek teklifini kabul ettiğini dış sesle öğreniriz ve sıradaki sahnede Travis ile Betsy'i yemek yerken görürüz. Dış sesle aldığımız bilgi bizi bu sahneye motivasyonel olarak hazırlamıştır (Berliner, 2000: 170).

Gerçekçi motivasyon, filmde kullanılan bir aracı gerçekçi kılmak adına adına seyircinin reel hayattan aşına olduğu kavramlarla onu manipüle eden bir motivasyon türüdür. *Matrix*'te (Wachowski Sisters, 1999) Neo, Morpheus adlı kimliği belirsiz bir kişi tarafından aldığı arama üzerine, ajanların kendisini aramaya geldiğini öğrenir. Morpheus'un talimatlarıyla ajanlardan kaçmaya çalışan Neo, iş bir pencereden binanın diğer tarafına geçmeye gelince vazgeçer ve Morpheus'un talimatını yerine getirmez. Bu, sıradan bir beyaz yakalının gerçekte de yapmaya çekineceği bir harekettir ve gerçekçi bir motivasyondur.

Üçüncü motivasyon türü olan metinlerarası motivasyon, aynı ya da farklı medyumlardaki eserlerle kurulan bağlantıyı sağlar. Aynı türdeki filmler arasında benzer kullanımlar, yönetmenin kendi filmografisinden izler taşıyan benzerlikler

metinlerarası motivasyonlarda sık kullanılan yöntemlerdir. Bu yolla (flashback sahnelerin siyah-beyaz ya da farklı bir renk paletinde seyirciye aktarılması), seyircinin anlatıya dahil olması kolaylaştırılmış olur.

Son motivasyon türü, tanımlaması en zor olan ve kendi için var olan tek motivasyon çeşididir (Thompson, 1988: 19). Sanatsal motivasyonun varlığı diğer araçlara veya motivasyonlara herhangi bir katkı sağlamaz sadece kendi için var olur. Bu motivasyon türüne daha çok Avrupa sinemasında rastlarız, Hollywood, nedenselliği, gerçekçiliği ve standart uygulamaları daha fazla tercih ettiği için genellikle, kompozisyonel, gerçekçi ve metinlerarası motivasyonları kullanır (Berliner, 2010: 170). Sanatsal motivasyon, stilistik bir çaba içerir. Bu motivasyon türü filmin biricikliğini öne çıkarmaya yöneliktir.

Neoformalist film analizinde saydığımız bütün bu araçlar filmin biçimi ve anlatısı üzerinde önemli bir işleve sahiptir. Biçim değiştikçe anlatı da değişir ve bu iki kavram birbirinden bağımsız olarak ele alınamaz. Anlatısını basmakalıplaşmış yöntemler üzerinden kuran filmler, zaman içerisinde otomatize olarak unutulma tehlikesiyle karşı karşıya kalır (Thompson, 1988: 10).

1.2. Sinemada Anlatı ve Cazibe

“Bir dizi nesneyi gerçek yaşamda görmekle sinemada görmek arasındaki en büyük fark çerçevenin getirdiği kaçınılmaz sınırlamadır. Gerçek yaşamda, görsel bir alanı keskin bir biçimde sınırlayan siyah, dikdörtgen bir çerçeve yoktur” (Chatman, 2009: 89).

Hareketli görüntünün bir çerçeve içerisinde, karanlık bir odada seyirci tarafından deneyimlenmesi, tarih kayıtlarının kabul ettiği kadarıyla ilk olarak Fransa’da gerçekleşir. İlk gösterim yeri Fransa olarak kabul edilse de ilk temellerin Amerika’da atıldığı da söylenebilir. Amerika’da Edison’un icat ettiği Kinetoskop adlı bir alet ile tek kişilik film gösterimleri yapılabilmekteydi (Cherchi, 1997: 22). Alet bir kutu şeklinde, bakaçtan bakan kişinin içeride hareketli görüntüyü görmesini sağlayacak bir sistemdi. Burada gösterilen filmlerden biri de 1894 yılında çekilen *Fred Ott’s Sneeze* adlı bir film (Carroll, 1996: 146); film, aynı zamanda Edison’un asistanlığını yapan

Fred Ott'un hapşırmasının gösterildiği 1 dakikalık bir görüntüden oluşmaktadır. Paris'e yaptığı seyahatte, Edison'un kinetoskopuyla tanışan ve aynı zamanda fotoğrafçı olan Antoine Lumiere, aletten etkilenerek oğulları için bir tane satın almaya karar verir. Antoine Lumiere'in, kinetoskopu Lyon'a getirmesiyle bugünkü haliyle bildiğimiz sinemanın ilk temelleri de atılmış olur.

Babalarının getirdiği kinetokopla tanıştıkları ilk andan itibaren Lumiere kardeşler, görüntünün aynı zamanda duvara da yansıtılabileceği ve daha çok kişinin aynı anda izleyebileceği bir sistem üzerinde çalışmaya başlarlar. Çalışmaları sonucu bugün halen bir projeksiyon aleti olarak benzerini kullandığımız, görüntüyü aynı zamanda projekte de edebilen sinematografi bulurlar. Sinematograf ile çektikleri ilk filmleri 1895 yılının Aralık ayında Paris'teki Grand Cafe'de seyirciyle buluştururlar ve sinemanın ilk temelleri orada atılmış olur. Bu gösterimde gösterilen ilk film, İşçilerin Fabrikadan Çıkışı'dır (*La sortie de l'usine Lumière à Lyon*). Ama genelde aynı gösterim içerisinde gösterilen on filmde biri olduğu söylenen, Trenin Gara Girişi (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*) hatırlanır çünkü seyircinin bu filme verdiği tepki çok farklı olur. Bir trenin gara girişini gösteren film, rivayetlere göre seyircilerin beyazperdede ilerleyen trenin gerçekten üzerlerine geldiğini düşünmelerine yol açar. Fakat bazı kaynaklar filmin o gösterim listesi içinde bulunmadığını, filmin 1896 yılında gösterildiğini de söylemektedir. Sinema tarihinin ilk anlarında da seyircinin nasıl bir belirleyici güce sahip olduğunu bu örnekle anlamak da mümkündür (Pearson, 1997: 38).

Sinematografıla çektikleri görüntülerle ilk büyük sinema gösterimini yapan Lumiere kardeşler, aslında ne kadar önemli bir adım attıklarının farkında değillerdir. Onlar için sinematograf, fotoğraf karelerini seyirciye hareketli olarak aks ettiren ve sadece dökümantasyon aracı olarak kullanılacak bir alettir. Lumiere kardeşlerin ilk filmleri daha çok belgesel filmlerine yakın gözükmektedir (Carroll, 1996: 294). Lumiere kardeşler, sinematografi gündelik yaşam üzerine izlenimlerini kaydetmek için kullanırlar, böylelikle sinemanın yolculuğu da başlamış olur (Bordwell, 1998: 13).

Sinematograf ilk yıllarında, yalnızca belgeleme ve kitleleri eğlendiren bir araç olarak kullanıldığı için sadece bir panayır eğlencesi olarak görülür. Aynı yıllarda bir tiyatrocu olan George Melies, sinematografin gerçeği eğip bükebilme potansiyelinin farkına

vararak onu tasarladığı fantastik hikâyeleri anlatma aracı olarak kullanır. Bu sinemanın geleceği için önemli bir milattır. Melies, 1903 yılında çektiği *Ay'a Yolculuk* filmiyle bir grup bilim adamının Ay'a yaptığı yolculuğu anlatır. Melies'nin kurduğu fantastik film evrenleri sinemanın gösteri yönünün öne çıktığı ve bir hikâyeyle kesiştiği ilk anlardır. Melies, *Ay'a Yolculuk* ile kurgulanmış bir anlatı ortaya koyarak, anlatı sinemasının ilk prototiplerinden birine imza atmış olur (Bordwell, 1998: 13).

Sinematografla hazırlanan ilk filmlerin dünya üzerinde dolaşıma girmesiyle farklı bölgelerde yeni sinemacılar ortaya çıkar. Melies gibi sinemacıların filmlerinden etkilenen Amerika'lı Edwin Stanton Porter anlatım dilini bir adım öteye götürür. Kendisinin de tanınmasını sağlayan ilk çalışmalarından biri olan *Life of an American Fireman*'de (1903) Porter, kamerayı daha aktif bir şekilde kullanır. *The Great Train Robbery* ile (1903) ilk western örneğine de imza atan Porter, sadece uzak ve cepheden planlar çekmek yerine kamerasıyla olaylara yaklaşır. Kullandığı yakın planlar ve devamlılık içeren kurgu ile seyircinin hislerini manipüle etmeyi başaran Porter, anlatı sinemasının gideceği yönü de göstermiş olur (Bordwell, 1998: 13).

İlk yıllarda sinema filmleri seyircinin atraksiyona bağlı olarak manipüle edilmesi üzerine tasarlanmaktadır. Film tarihçisi olan Tom Gunning de buradan yola çıkarak "The Cinema of Attraction Early Film, It's Spectator and the Avant-Garde" adlı makalesinde sinemanın ilk yıllarına ait örnekleri Cazibe Sineması (Cinema of Attraction) olarak tanımlar. Gunning sinemanın ilk yıllarındaki filmlerin, daha önce yapılmamış olan bir şeyin yapımına odaklanan ve bu eşsizliklerini sergileme tutkusuyla çekilen filmler olduklarını söyler (Gunning, 1990: 57):

"Her ne kadar Lumiere ve Melies arasında farklar bulunabiliyor olsa da onlar anlatı ve anlatsal olmayan film yapımı arasındaki zıtlıkları -en azından bugün anlaşıldığı gibi - temsil etmez. Daha ziyade, bu kavramlar, sinemayı, illüzyonun gücü (Lumiere tarafından ilk izleyenlere sunulan gerçekçi hareket yanılsaması mı yoksa Melies tarafından uydurulan büyüleyici illüzyon mu ?)ve egzotizm tarafından büyülenen seyircilere, bir hikâye anlatma yolu olarak değil, onlara bir dizi görüntüyü gösterme aracı olarak gören birisi tarafından tek bir kavram altında birleştirilebilir. Bir diğer ifadeyle, hem Lumiere hem Melies (ve 1906'dan önceki birçok film yapımcısı) filmlerinin seyirci ile kurduğu ilişkinin ortak bir temele dayandığına ve bunun 1906'dan sonra anlatı filminin kurduğu

birincil seyirci ilişkilerinden farklı olduğuna inanıyorum. Bunu erken sinema anlayışı olarak “Cazibe Sineması” olarak adlandıracam. Bu anlayışın 1906 – 1907 yıllarına kadar sinemada hâkim olduğuna inanıyorum.”

Gunning, cazibe sinemasını şu şekilde açıklar: “Görünürlüğünü sergileyen, seyircinin dikkatini çekmek için kendine kurgusal bir dünya yaratan sinema” (Gunning, 1990: 57). Cazibe sineması, Christian Metz’in tanımıyla voyöristik duyguları harekete geçiren anlatı sinemasına nazaran sadece sergileyici bir özelliğe sahiptir (Gunning, 1990: 57). Gunning’e göre (1990: 57) cazibe sineması, anlatımın tahakkümü altında kaybolmaz, aksine hem bazı avangart uygulamalar ile hem de anlatı sinemasının bir ögesi olarak daha da derinleşir. Bu bazı türlerde (örn. müzikal) çok daha belirginleşir.

1.2.1. Sinemada Kurgunun Keşfi

Lumiere’lerin dökümantasyon odaklı filmlerinin ardından, Melies ve Porter’ın gösteriye ve atraksiyona dayalı filmlerinin yol göstericiliğinde yeni anlatım dilleri oluşmaya başlar. Aynı yıllarda Amerika Birleşik Devletleri’nde oyunculuk da yapan ve aslen bir gazeteci olan David Wark Griffith, sinemasal anlatıya farklı değişkenler ekler. Griffith’in filmlerinde karakterizasyon, anlatının sinema tarihindeki dönüşümü açısından önemli bir yer tutar. Fakat Melies ve Porter gibi sinemacıların filmlerini karakter psikolojisinden yoksun görmek her ne kadar makul gözükse de tamamen karakterizasyondan yoksun olduklarını söylemek yanlış olur. Melies ve Porter’ın filmlerindeki karakterizasyon; performans, kostüm, makyaj gibi yan unsurlarla sağlanırken, Griffith bunu kompozisyon ve oyunculuk gibi öğelerle oluşturur (Gunning, 1991: 27).

Griffith’in filmlerinde, anlatısal boyutun derinlik kazanmasını sağlayan önemli detaylardan biri de paralel kurgu yöntemidir. Paralel kurgu yöntemi şüphesiz ki Griffith’in bir icadı olarak ele alınamaz zira paralel kurgu Rudolf Toppler gibi çizgi roman yazarlarının ya da Dickens, Balzac gibi edebiyatçıların, hikâye anlatımında tercih ettikleri bir anlatım dilidir fakat en azından 1908 yılına kadar sinemada paralel kurgu yöntemini Griffith kadar sistematik bir şekilde kullanan olmamıştır (Gunning, 2018: 138). Griffith, montajı kullanarak sinemanın zamanı, mekanı ve anlamı manipüle edebilme gücünü ortaya koyar. Farklı kurgu yöntemleri (devamlılık odaklı,

paralel, alması), hem zamansal hem de mekânsal atlamalara imkan sağlarken, çekimler arasında nedensellik bağlantısı kurulmasını da sağlar (Bordwell ve Thompson, 2006: 248). Böylelikle heyecan, gerilim gibi unsurlar da anlatıya dahil edilmiş olur.

Öykü, karakter, mekan, artık sinema seyircisi için daha görünürdür. Farklı ölçeklerde çekilen görüntülerin kurgusal bir dil çerçevesinde montajlanmasıyla birlikte plan kavramı da sinema literatürüne girer. Plan kavramı sinemayla değil montajla, yani Griffith'in başlattığı görüş açısı çokluğuyla doğar (Bonitzer, 2017: 20). Griffith'in filmlerinde anlatı, bir bakış açısı kazanır (Keil, 2001: 76). Kazanılan bakış açısıyla birlikte seyirci, karakterlerle beraber hareket etmeye ve hissetmeye başlar. 1915 yılında *The Birth of a Nation*'ı çeken Griffith, ABD'de oluşacak sinema endüstrisinin ilk mihenk taşlarından birini ortaya koymuş olur. Fakat sinema tarihinin önemli bir parçası olan *The Birth of a Nation*'ın ırkçı bir söylem içermesi de ayrıca trajik bir ironi içermektedir.

Aristo'nun da üzerinde durduğu dramatik yapı ilkeleri artık sinema dilinde de yerini bulmaya başlar. Karakter, öykü, çatışma, değişim gibi önemli öğeler film dilinde yavaşça yerini bulur. Rus biçimcilerinin üzerinde durduğu öykü (fabula) ve olay örgüsü (sjuzet) ayrımı da film sürelerinin uzaması ve kurgu gibi tekniklerin gelişmesiyle sinemada kullanılmaya başlar. Devam eden süreçte klasik anlatı yapısı olarak tanımlanacak üç aktlı senaryo düzeni özellikle Hollywood'un üzerine inşa edildiği önemli bir yapı olur. Benimsenen anlatı yapısı Hollywood'un önemli bir ivme yakalamasını sağlar. Yeni yapım şirketleri kurulur ve film üretimi hızla artmaya başlar.

Hollywood'un benimsediği film dili prensipleri, Rusya'da Moskova Film Okulu'nun da dikkatini çeker. Dünyanın ilk film okulu olarak kabul gören Moskova Film Okulu öğrencileri, Kuleshov'un dersinde *Intolerance*'ı (Griffith, 1916) izler. Filmden oldukça etkilenen Kuleshov, film sırasında kurgunun aslında ne kadar önemli bir teknik olduğunu ve sadece devamlılık unsuru sağlamak yerine, yeni anlamlar da üretebileceğini anlar. Kuleshov, filmi tekrardan kurgulamaya başlar ve sadece basit plan değişiklikleriyle bile anlamın tamamen değiştiğini fark eder. Kuleşov'a göre, tek

başına bir kadrajın içeriği, değişik içerikli iki kadrajın birleştirilmesi kadar önemli olamaz (Kuleşov'dan akt. Semir Aslanyürek, 2007: 9).

Kuleşov bir dizi çekim yapar, bir erkeğin ifadesiz yüzünü çeker ve bu planın arkasına üç farklı görüntü koyar. Birincisi bir kap çorbadır, ikinci olarak tabutta bir kadın görüntüsü, üçüncü olarak da tahrik edici bir kadın görüntüsü. Kuleşov'un üç farklı dizilimi, seyircilerin filme yükledikleri anlamı tamamen değiştirir. Böylelikle Kuleşov, basit bir kurgu tekniğiyle, oyunculuğa bile gerek kalmadan, yeni anlamlar üretmiş olur. Kuleşov'a göre film anlatısı, sinematograf ya da senaryo ile değil montaj ile başlar. Sonuç olarak bilinenin aksine Kuleşov etkisinin kullandığı dekupajın ortaya çıkardığı tek anlamlılık Sovyet sinemasından çok Amerikan sinemasına daha yakındır (Bonitzer, 2017: 92).

Seyirciyi yönlendiren bir anlatım tekniği olan montaj sineması, aynı zamanda Sovyet Rusya tarafından bir propaganda aracı olarak da kullanılır. Bütün yönleriyle montaj sineması, anlatının dönüşümü açısından önemli bir kırılma noktasıdır. Kuleşov'un öğrencilerinden biri olan Sergei Eisenstein'in 1925 yılında çektiği Potemkin Zırhlısı (*Bronenosets Potemkin*), hem Sovyet montaj tekniğinin hem de sinema tarihinin önemli eserlerinden biri olarak tarihe geçer. Aynı zamanda propaganda filmlerinin de öncüsü sayılan Potemkin Zırhlısı'nda zaman ve mekan sürekliliğini bozacak bir çok öge bulunur. Bu anlatım tekniği filme hızlı bir tempo kazandırmaktadır. Film, ritmik bir şekilde ilerleyişini sürdürürken, montaj yöntemiyle kendine sembolik anlatımlar da kurar. Odessa merdivenleri sahnesinin hemen sonunda, gösterilen üç farklı aslan heykeli ile bir anlamda halkın uyanışının sembolize edilmesi, Eisenstein'in montajı ne kadar efektif bir şekilde kullandığına güzel bir örnektir (Bazin, 2011: 45). Sovyet montajı, film dilinin kendine has benzersiz bir fenomene evrilmesine büyük katkı sağlar. Eisenstein'a göre montaj, sinemaya diğer sanat dallarının sahip olmadığı önemli bir güç vermektedir. Eisenstein, doğanın en küçük parçasını çekim, parçaların bir araya getirilmiş halini yani montajlanmış halini de dünya olarak görmektedir (Eisenstein, 1985: 17).

Sessiz filmler döneminde anlatı, kaçınılmaz olarak karakterlerin fiziksel hareketlerinin ön planda olduğu bir dönemdir. Buna paralel olarak oyunculuklar da önemli bir rol

tutmaktadır. Henüz diyalog kullanımı olmadığı için karakterlerin seyirci zihnindeki mevcudiyeti yüksek oranda fiziksel öğelere bağlıdır. Birçok filmde anlatı, karakterlerin isimleri ve görünüşleri dışında seyirci için onu tanıyabileceği bir bilgi içermez. Dolayısıyla oyuncunun bizatihi kendisi seyirci için yüksek bir önem teşkil eder. Tüm bunların sonucu olarak sessiz sinema dönemi, oyuncular için gerçek bir altın çağ olarak geçer. Oyuncuların canlandığı tipik karakterler seyirci açısından filmlerin anlatıları için ipuçları taşıyor hale gelir. Film yapımcıları da bu potansiyeli görerek anlatıları star sistemi üzerine inşa ederler. Yapım şirketlerinin kurumsal ticari markalarıyla sıkı bir şekilde özdeşleştirilen oyuncular, ürün sadakati oluşturmak için kullanılır (Koszarski, 1990: 59). Mary Pickford, Douglas Fairbanks, Rudolph Valentino gibi isimlerin ünü okyanus ötesine kadar ulaşır ve dünya çapında film yıldızlarına dönüşürler. Pickford ve Fairbanks genellikle örnek, dürüst insan karakterlerine can vermektedirler ama Valentino, zaafı olan ve daha ayrıksı, tutkulu karakterleri canlandırmaktadır. Valentino, aynı zamanda canlandığı tutkulu aşık karakterleriyle, sektörün ilk seks sembollerinden biri olarak da görülmektedir (Koszarski, 1990: 301). Hollywood star sistemi sayesinde sektördeki hakimiyetini güçlendirir.

Sessiz sinema döneminde özellikle üç tür egemendir: slapstick komedileri, western ve melodramlar (Giannetti ve Eyman, 2006: 130). Komedi türü, sessiz sinema döneminde gelişir ve baskın tür olarak melodramların en büyük rakibi olarak görülmektedir (Crafton, 2007: 355). Komedinin bir alt türü olarak değerlendirilebilecek slapstick komedileri, yapımcılar için hem üretim kolaylığı, hem de seyirci ilgisi bakımından o yılların en verimli türlerinden biri olur. Genellikle anlatısal olmayan ve fiziksel sakarlıklar üzerine kurulan slapstick komedileri eleştirmenler tarafından ilk yıllarda çocuksu bir tür olarak kabul edilir, bu durum Chaplin ve Keaton gibi sinemacıların etkisiyle tersine döner (Giannetti ve Eyman, 2006: 133) Slapstick komedilerinde karakterler genellikle nesnelerle, aletlerle mücadele içerisindeyler. Bu nesneler karakterlerin başına olmadık belalar açar, fakat karakterler her defasında bu talihsizlikleri bir şansa dönüştürmeyi başarır. Bu türün öne çıkan bir figürü olarak Charlie Chaplin'in canlandığı “Şarlo (Tramp)” karakteri, sürekli olarak modern dünyanın bize kolaylık olarak sunduğu şeylerle çatışmaya girer. Chaplin, filmlerinde

sıradan bir doğallığı, özenle tasarlanmış bir sanatsallığın karşısına, yani doğayı uygarlığın karşısına çıkartır (Balazs, 2013: 138). Modern alet edevatla mücadele içerisinde olan sessiz film kahramanları, bu mücadelenin semptomatik bir göstereni olarak, yeni bir teknoloji olan sesin sinemaya girmesiyle bir anlamda tekniğe yenik düşer.

1.2.2. Ses ve Diyalog

1930'lu yıllara gelindiğinde, sinemada anlatım dili yeniden büyük bir değişikliğe uğrar. Her zamanki gibi bu değişim de sinemanın ne'liğiyle ilgili tartışmaları beraberinde getirir. Sesin sinemaya dahil olması kaçınılmaz olarak anlatı yapısını da dönüştürür fakat sesli sinemayı dramatik bir dönüşüm olarak değerlendirmek yerine, bir dizi gelişmenin önemli bir halkası olarak görmek daha sağlıklı olacaktır (Arnoldy, 2001: 58). Bazı sinema salonlarında filmler müzik eşliğinde gösterilse de, 1927 yılına kadar sinemada ses unsuru bulunmamaktadır. Teknolojik yeterliliklerin artmasıyla birlikte ses unsuru da sinemaya dahil olur. Ses terimi genelde iki anlamda kullanılır; birincisi duyduğumuz her şeyi, ikincisi de söz ve diyalogu işaret eder (Kracauer, 2015: 204). Burada kullandığımız anlamıyla ses teriminin daha çok söze ve diyaloga işaret ettiği belirtilmelidir.

1927 yılında gösterilen *Jazz Singer* (Crossland) filmi ilk sesli film olarak kabul edilir. Aynı zamanda bir şarkıcı olan Al Johnson'ın başrolünde olduğu film, seyirci tarafından büyük ilgiyle karşılanır. Film, aynı zamanda müzikal türünün de yükselişe geçeceğinin ilk sinyallerini vermektedir. Seyircinin büyük ilgisi ve beğenisine rağmen sinema sektöründe birçok kişi bu değişime sıcak bakmamaktadır. Önemli sinemacılar ve film eleştirmenleri sözün kamera hareketinin sonu olacağından korkmaktadırlar (Kracauer, 2015: 204).

Rudolf Arnheim'a göre ses, sinemanın bütün bileşenlerini senaryoya ve diyaloga hizmet etmeye zorlamaktadır. Arnheim, sesi bir tür kanser olarak tanımlar ve uyum içindeki düzeni bozarak sinemanın sanat olma vasfını yitirmesine yol açacağını belirtir (Arnheim, 2018: 93). Bir başka biçimci Hugo Munsterberg ise, sinemanın esas gücünün görüntülerde olduğunu, ses gibi diğer öğelerin seyirciyi tatmin edebileceğini fakat sinemanın geleceği açısından iyi olmayabileceğini söyler (Blatter, 2015: 12).

Tüm eleştirilere rağmen sesin, sinemanın geleceği açısından bir zorunluluk olduğu açıktır. Çünkü olay örgüleri daha sofistike ve komplike hale geldikçe, olup bitenler anlaşılabilir diye aralara eklenen açıklayıcı görsel materyallerin sayısı da artar ve söz, sessiz filmi bu yükten kurtarabilecek güce sahiptir (Kracauer, 2015: 205).

Sesin, anlatı yapısı üzerindeki en önemli etkisi film diline yeni eklenen diyalog olur. Diyalog, hem senaryo yapısının hem de karakterlerin değişmesine sebep olur. Diyalogla birlikte karakterler farklı bir boyut kazanır. Artık bir karakter sadece hareketleri, dış görünüşü, mimikleri ya da ismiyle değil söyledikleri ya da söylemedikleri üzerinden de anlatıya dahil olur. Sesin sinemaya girişini olumsuz bir gelişme olarak görenlerin en büyük kaygısı da karakterlerin artık bir şeyleri “söyleyecek” olmasıdır. Eleştiriler, diyalogun sahne illüzyonu arzusunu daha baskın hale getireceği (Kracauer, 2015: 205), ve sinemayı konserve edilmiş bir tiyatro eserine dönüştüreceği üzerinedir (Kozloff, 1988: 9).

Sesin sinemayı bir tiyatro replikasına dönüştüreceğine yönelik kaygılar çok da yersiz değildir. Çünkü ses teknolojisi henüz yeni olduğu için sinema setlerine bazı yükümlülükler de getirmektedir. Kamera ekipmanlarının değişmesi gerekmektedir, çünkü eski kameralar çok ses çıkarmaktadır. Ses kaydını olumsuz etkilememesi için de ekipmanların yeniden dizayn edilmesi gerekir. Kameralar artık daha ağır ve dolayısıyla hareket etmesi daha zor bir hale gelir. Bu yüzden mobilite sorunları aşılan kadar yönetmenlerin anlatıları aktarmak için yeni formüller bulması gerekir. Sesli filmlerin ilk döneminde sabit planlar tercih edilir, oyuncular bir arada çekmek ya da çok sayıda tekli çekim yapmak gibi hızlı çözümler üretilir (Crafton, 1997: 15). Arnheim, bu sebeple sinemanın kaydedilmiş bir tiyatroya dönüşeceğini düşünür (Osmanoğulları ve Mutlu, 2014: 78). Sinemanın sanatsal niteliği için oluşan endişelerin aksine yapımcılar oldukça mutludur çünkü seyirci sesli filmi çok sever, sinema salonları en dolu dönemlerini geçirmektedir.

Sesin sinemaya girişiyle birlikte sessiz filmler hızlı bir şekilde düşüşe geçer. Bu düşüşe paralel olarak oyuncular da büyük ölçüde değişime uğrar. Ses, sinemayı dramatik bir şekilde dönüştürür. Sesin efekt, müzik gibi her anlamda kullanımı daha da artar ve anlamı manipüle etmeye yönelik özellikleri daha da keskinleşir. Ses yoluyla

seyircilerin duyguları daha kolay yönlendirilmeye başlar. Filmlerin ses kuşaklarının belirgin bir şekilde birbirinden ayrılmasıyla tür sinemasının da önü açılmış olur. *Public Enemy* (Wellman, 1931), *Scarface* (Hawks, Rosson, 1932), gibi gangster filmleri bu dönemde büyük bir başarı yakalar ve yeni bir türün mimarı olurlar (Koszarski, 1990: 256). Ses kullanımının profesyonelleşmesi sonucu ortaya çıkan farklı tür filmler ABD film endüstrisinin özellikle 1930 ve 1940 yılları arasında dünya çapında mutlak hâkimiyet kurmasını sağlar (Bazin, 2011: 39).

Sesin anlatıya dahil olmasıyla, Hollywood'un klasik anlatı yapısı tüm etmenleriyle kemikleşir. Hollywood'daki film yapımcıları seyirci beğenilerinin rehberliğinde, gişe karlarını garantilemek için üç madde üzerinde durur; filmleri seri üretmek için tasarlanmış stüdyo sistemi, filmin geniş bir seyirci kitlesine hitap edeceğinin garantisini sunan star sistemi ve seyircilere herhangi bir filmin anlatısı hakkında genel bir fikir veren türler sistemi (Giannetti ve Eyman, 2006: 115).

Hollywood'un stüdyo sistemi, sıklıkla fordist bir üretim biçimi benimseyen seri üretim fabrikalarına benzetilir ve bu sistem de Hollywood için bir övünç kaynağına dönüşür (Staiger, Bordwell, Thompson, 1998: 92). Stüdyo sistemi içerisinde filmler, türlerine göre ayrılrsa da klasik anlatı yapısı adı altında benzer kalıplarda üretilmektedir. Klasik anlatı yapısının kökenleri antik Yunan tiyatrosuna kadar izlenebilen dramaturjik tekniklere dayanmaktadır. Klasik anlatı yapısı titizlikle metne ve öyküye odaklanır; genellikle eylemi başlatan bir kahraman ile ona engel teşkil eden etmenlerin arasındaki çatışma seyirciye aktarılır (Giannetti ve Eyman, 2006: 130). Hollywood filmlerinde öykü, seyirciye nedensellik bağlamında sebep-sonuç ilişkisi üzerinden anlatılmaktadır.

Stüdyo sisteminin metin temelli anlatıları yönetmenlerin yaratıcılıklarını sergilemesine engel olmaz. Bu yıllarda Frank Capra, Ernst Lubitsch, John Ford, William Wyler, Alfred Hitchcock, Howard Hawks, Orson Welles gibi isimler kendilerine has anlatılar kurarak dünya sinemasına ilham kaynağı olurlar. Hollywood'un 1920'li yıllarda başlayan yükselişi, 1960'lara kadar uzanacak süreçte bu yılların Hollywood'un Altın Çağı olarak adlandırılmasına sebep olur.

1.2.3. Hollywood'un Altın Çağı ve Romantik Komedi

Hollywood'un altın çağında en büyük pay sahibi janrlardan biri romantik komedi türüdür. Bugün bildiğimiz haliyle “romantik komedi” türünün biçim değiştirse de Hollywood'un altın çağında inşa edildiğini söyleyebiliriz, bir diğer ifadeyle romantik komedi türünün Hollywood'un altın çağını ortaya çıkardığı da söylenebilir. Aile kurumunun ve evliliğin yüceltildiği yıllarda, yani 1930'lar ve 40'lı yıllarda romantik komedi türü hızlı bir ivme kazanır. Tüm bu muhafazakarlığa ve sansüre rağmen o dönemde yapılan bazı romantik komedi filmlerine baktığımızda aslında anlatıların ne kadar da incelikli ve cesur bir yapıya sahip olduğunu da görürüz. Bir yüksek kültür örneği olarak görülmesi de romantik komediler, sinema tarihinin önemli ve saygıdeğer bir bölümünü oluşturur.

Sinema yazarı Stanley Cavell'a göre o yıllarda romantik komedi türünün bir alt türü daha bulunmaktadır o da “yeniden evlilik komedisidir”. Cavell'a göre bu akım daha sonra bir benzerine şahit olamadığımız, şaşırtıcı derecede eşitlikçi filmlerden oluşmaktadır (Cavell, 2010). Sinemada, sesli dönemin başlamasıyla birlikte Hollywood komedilerinde görünür bir şekilde yeni bir komedi estetiğinin başladığını belirten Cavell, yeniden evlilik komedileri adını verdiği türün eski ve yeni komedilerden neden farklı olduğunu açıklarken şu sözleri kullanır (Cavell, 2010: 12):

“Yeniden evlilik komedileri dediğim tür, kadın kahramana vurgusundan dolayı Yeni'den çok Eski Komedi'ye yakın ancak ikisinden de büyük ölçüde farklı. Esasen ikisinin de önemli bir özelliğini ihlal ediyor zira kadın kahraman evli; hikâyenin amacı da merkezdeki çifti bir araya getirmek değil, yeniden bir araya getirmek, bir kez daha bir araya getirmek.”

Yeniden evlilik komedilerinde aslında dönemin şartlarının tersine, evlilik kurumu kutsanmaz, aksine sağlam bir evlilik için ilk önce onun yıkılması gerektiği öne sürülür. Cavell, aynı zamanda bu filmlerde yeni bir kadın kimliği yaratılmaya çalışıldığını da öne sürer. İncelediği filmlerin hepsinde kadın karakterler başına buyruk, özgürlüklerine düşkündür ve sürekli olarak erkek tahakkümüne karşı gelmektedirler. Bu yüzden yazar bu türe aynı zamanda eşitlik komedisi adını da verir. Filmlerde işlenen cinsiyet eşitliği teması, evlilik kurumunun sorgulanması, gazete ve

medya araçlarının günlük hayatı şekillendirmedeki işlevi gibi konular, bu anlatıları bir adım öne çıkarmaktadır.

Cavell'a göre bu tür *Adam's Rib* (Cukor, 1949) filmiyle sona erer: "Bu film (*Adam's Rib*) başlıca yeniden evlilik komedilerinin sonuncusudur. Tarafların eşit olmadığı, artık daha geniş aile yapıları tarafından denetlenmeyen evliliklerin can sıkıcılığı, on beş sene öncesinin *Bir Gecede Oldu*'sundaki (*It Happened One Night*, Capra, 1934) gibi bir şaka değildir artık; dünyada kol gezmektedir, toplumun kapısına gelip dayanmıştır." (Cavell, 2010: 294).

1.2.4. Sansüre Karşı Anlatı

Sesin sinemaya dahil olmasıyla birlikte ortaya çıkan birçok farklı türün sağladığı hızlı büyüme, Hollywood'un çok büyük bir ilgi odağı haline gelmesi sağlar ve doğal olarak bu ilgi bazı sorunları da beraberinde getirir. ABD'nin muhafazakar toplum yapısının bir sonucu olarak, sakıncalı içeriklere sahip olduğu düşünülen filmlere karşı Hollywood'a çok sayıda dava açılır. Bu gidişatı durdurmak isteyen stüdyo sahipleri de, filmleri denetleyen kurul (Motion Picture Association of America) ile ortak bir çalışma yürüterek, Hays Yasalarını ortaya çıkarır. Bu yasaların aslında bir oto-sansür mekanizması olduğu da söylenebilir. Hays yasalarına göre artık filmler cinsellik, şiddet gibi öğeler konusunda kısıtlamalara tabi tutulacaktır. Film endüstrisinin amacı, içerden sansür uygulayarak dışarıdan gelecek sansürü bertaraf etmektir (Cavell, 2010: 111).

Uygulanan sansür, sinemanın bir anlatı aracı olarak yüksek potansiyelini ortaya koyar; sinemanın enstrümanlarıyla, yasaklanan öğeleri içermeyen fakat o öğelerin belki de kendisinden daha da tahrik edici bir güç açığa çıkar: fantezi alanı. Sinema gösterdikleriyle birlikte, göstermedikleriyle de öne çıkan bir anlatı aracıdır. Kurgunun anlatıya dahil oluşunda bahsettiğimiz gibi, sinema art arda gelen görüntülerle seyirciye yeni anlamlar aşılar, yani aslında seyircinin fantezi alanını harekete geçirir. Hays yasalarının ardından, seks sahneleri gösterilmez, ama gösterilen bir iç çamaşırıyla cinsel ilişki ima edilirken, belki de seyircinin çok daha fazlasını hayal etmesine sebep olur. Film yaratıcıları, sinemanın gücüyle birlikte sansüre rağmen çok güçlü anlatılar kurmaya devam eder.

Sansür döneminin ve romantik komedi türünün en önemli örneklerinden biri olan *It Happened One Night* beyaz perdeye uygulanan sansürün aslında ne kadar işlevsiz olduğunu ve ters etki yarattığını filmde kullanılan battaniye (perde) ile gözler önüne serer. Bu anlamıyla filmdeki battaniyenin, dram sanatının en ünlü battaniyelerinden biri olduğunu söylemek yanlış olmaz (Cavell, 2010: 109). Filmin erkek ve kadın ana karakterleri kaldıkları motellerde birbirlerinin yataklarının arasına battaniye gererek kendi sansürlerini uygular. Fakat araya gerilen battaniye istenilenin aksine karakterler arasındaki cinsel tansiyonu arttırır. Karakterler birbirleri için hayali bir arzu nesnesi haline gelirler, battaniyenin ardındakini her zaman hayal etmek zorundadırlar. Kısacası bariyer, figürün asıl görüntüsünü bloke eder ama onun fiziksel izlerini yansıtır ve karanlıkta izlediğimiz o gerçek figür konusunda hayal gücümüzü harekete geçirir (Cavell, 2010: 111). Erkek karakterin Erika Surları'na benzettiği battaniye, filmin sonunda bir borazan sesi eşliğinde indirilir, perdenin inmesinin seyirci için anlamı ise oldukça açıktır.

Sansürün işlevsizliğini vurgulayan en güzel örneklerden biri de *Psycho*'dur (Hitchcock, 1960). Meşhur banyo sahnesinde Hitchcock, şiddet eylemini doğrudan göstermez ama onu parçalara bölerek sinema tarihinin en kan dondurucu sahnelerinden birini ortaya çıkarır. Marion Crane'in canice katledildiği sahnede, hiçbir bıçak darbesini doğrudan görmeyiz ama tekniğin olanaklarıyla Norman Bates'in bıçak darbeleri gerçekte olabileceğinden de daha korkutucu olarak deneyimlenir. Hitchcock, *Psycho* ile HAYS yasalarını resmi olarak olmasa da fiili olarak rafa kaldırır. Hitchcock, filmlerinde sansür kuruluyla birlikte Hollywood'un kalıplaşmış ve eskimiş anlatı yapısını da tahribe uğratar. *Psycho*'da filmin ana karakteri ve ana konusunu oluşturacağı düşünülen hırsızlık mevzusu, Marion Crane'in katledilmesiyle ortadan kalkar. Hitchcock, kurduğu anlatılarla Hollywood'un eskimiş sistemini sekteye uğratar ve değişim zaruretiyi ortaya koyar.

1.2.5. Avrupa'da Değişen Sinema Anlayışı

Savaş atmosferinden kurtulan Avrupa'da sinema yeniden filizlenmektedir. Savaşın yaralarını sarmaya çalışan İtalya'da, 1943 yılında Luchino Visconti'nin çektiği *La Terra Trema* ile daha sonradan Yeni Gerçekçilik olarak anılacak bir akımın ilk

sinyalleri verilir. *La Terra Trema*, sinema tarihi için, egzotik filmler hariç tutulursa amatör oyuncuların yer aldığı ilk filmidir (Bazin, 2011: 166). Visconti bu filmde, oyuncular da dahil hiçbir şeyin yapay olmasını istemez ve gerçek mekanlardan faydalanır. Film 3 saate yakın süresiyle, uzun planlarıyla ticari olmaktan da oldukça uzaktır. Tüm bu özellikleriyle, sanat sineması için bir umut ışığı olmayı başaran film, aynı zamanda İtalyan Yeni Gerçekçiliği için de ilham kaynağı olur (Bazin, 2011: 167).

Avrupa’da savaştan sonra kopan gerçekçilik kavgası sonucunda İtalyan sinemacılar hem ülkenin içinde bulunduğu şartlar, hem de sinemanın tozpembeliğine karşı, gerçeğin gücünden faydalanmaya karar vermişlerdir. Rossellini, De Sica, Visconti, Fellini, Antonioni, Pasolini, Zavattini gibi sinemacılar gerçeğin doğallığından, sıradan olanın sıra dışılığından faydalanarak Amerikan tarzı klasik öykülemeci dekupaja karşı azınlıkta kalan ama kararlı bir itirazı temsil ederek sinemaya yeni bir soluk kazandırır (Bonitzer, 2017: 96).

İtalyan sinemacılar, savaşı yeni atlatmış ve faşist rejimin izlerini silmeye çalışan ülkede, tamamen gerçek mekanlarda geçen ve sıradan insanların hayatlarını konu edinen filmler çeker. Filmlerdeki oyuncular, herhangi bir oyunculuk eğitimi almamış halktan insanlardan oluşmaktadır. Senaryolar gerçekçi bir dille yazılır. Anlatısını gerçekçi bir dil üzerine kuran Yeni Gerçekçilik akımı, sinemanın üzerindeki tozpembe perdeyi kaldırmayı başarır. Anlatı yapısında, öykünün payı en aza indirilmiş, oyunculuk, mekan ve olayların mümkün olduğu kadar gerçek olmasına özen gösterilmiştir (Wollen, 1989: 133).

Aynı yıllarda, Nazi işgalinden kurtulan Fransa’da da sinemacılar yeniden bir araya gelmeye başlar. Kuruculuğunu Henri Langlois’nın yaptığı Cinematheque Francaise’de Bazin, Truffaut, Rohmer, Godard, Rivette gibi sinema yazarları özel film gösterimleri düzenlemektedirler. Bu filmler de genellikle 1930’lu ve 40’lı yılların Amerikan filmlerinden oluşmaktadır. İzledikleri filmler karşısında oldukça büyülenen Fransızlar, filmleri tekrar tekrar seyretmekte, Hitchcock, Welles, Hawks gibi sinemacıların Hollywood’un kısıtlayıcı politikalarına rağmen ortaya koydukları özgün anlatım diline hayran kalmaktadırlar (Esen, 2016: 37). Fransız yazarlar, Hollywood’un birbirine benzeyen filmleri arasında bazı yönetmenlerin kendilerine has bir dil geliştirdiğini fark

ederler ve buradan hareketle ilk olarak Alexander Astruc'un kavramsal olarak ele aldığı Auteur Kuramına yönelirler.

Auteur kuramı, yönetmenin kamerayı tıpkı bir ressamın fırçası, yazarın kalemi gibi kullanabilmesi fikri üzerine yoğunlaşır. Gerçeğin temsilinden ziyade sinemasal gerçekliğin kendisiyle ilgilenen (Parlayandemir, 2015: 2) ve Fransız Yeni Dalgasının manevi babası olarak tanımlayabileceğimiz Andre Bazin, 1951 yılındaki yazısında, yönetmenin kamerayla olan birlikteliğini şöyle açıklar (Bazin'den akt. Esen, 2016: 35):

“Başka bir deyişle sessiz sinema zamanında kurgu, yönetmenin söylemek istediğini duyuruyordu. 1938'de kurgulama betimliyordu, nihayet bugün yönetmenin sinemada doğrudan doğruya yazdığı söylenebilir. Görüntü- plastik yapısı, zaman içinde düzenlenişi- çok daha büyük bir gerçekliğe dayandığı için, gerçeği içinden değiştirmek, eğmekte çok bol aracı vardır. Sinemacı artık yalnızca ressamın ya da oyun yazarının rakibi olmakla kalmaz romancıyla da eş duruma geçer”

İtalyan Yeni-Gerçekçiliğinden de oldukça etkilenen Bazin'e göre sinemanın görevi gerçekçilik olmalı ve sinema göstererek değil ifşa ederek yapılmalıdır (Wollen, 1989: 134).

Gerçekçilik akımı ve auteur kuramı, anlatı yapısının dönüşümü açısından önemli bir noktada durmaktadır. Gerçekçilik akımı, Eisenstein'ın montajla ortaya çıkardığı yeni anlamlara gerek olmadığını, gerçeğin zaten ortada olduğunu sinemanın görevininse bunu yönlendirmek değil ifşa etmek olduğunu ortaya koyar ve öyküyü geri plana atar. Auteur kuramı ise yönetmeni, bir filmin başat ögesi olarak konumlandırır ve yapının birincil amaç olmadığını öne sürer. Sinema teorisini Peter Wollen ise, auteur kuramının yapıyı göz ardı etmesini eleştirir, auteur kuramıyla ortaya koyulan yeni yapıda, yönetmenin belki de öngörmediği bir anlamı seyirci yapıttan çıkarabilmekte ve bir anlamda filmi konumsuzlaştırmaktadır (Esen, 2016: 42).

Avrupa'da çıkan akımlar, anlatı yapısını önemli ölçüde değiştirir ve çağdaş anlatı yapısını ortaya çıkarır. Yeni akımlar anlatı yapısında özellikle biçimsel özellikleri ön plana çıkartır. Artık filmin ne anlatmak istediği düşüncesi, yerini bunu nasıl anlattığı

sorusuna bırakmaktadır (Bazin, 2011: 41). Sürekli etkileşimde olan sinema dünyasında, bu akımlardan Hollywood sineması da kaçınılmaz olarak etkilenir.

1.2.6. Yeni Bir Hollywood – 70’ler

Hollywood, 70'lere geldiğimizde değişen dünya düzenine ayak uydurmak zorunda kalır çünkü artık karşısında hem televizyon gibi bir rakip, hem de daha fazlasını talep eden, eğitim seviyesi artmış genç bir kitle vardır (Giannetti ve Eyman, 2006: 397). Hollywood’un anlatı yapısı yaşlanmış ve gün geçtikçe eskimektedir. 1967 yılı sinema tarihçileri tarafından bir milat olarak tanımlanmaktadır (Ryan ve Kellner, 2016: 21):

“Sinema tarihçileri 1967’yi, Hollywood sinemasında önemli bir açılımın gerçekleştiği bir “devrim” yılı olarak tanımlarlar: Aynı yıl *Parmaklıklar Arasında* (Cool Hand Lake) otoriter sistemi eleştiriyor, başkaldırıyı ölümlüleştiriyor ve güneydeki muhafazakârlığı şiddetle kınıyordu; *Beklenmeyen Misafir* (Guess Who's Coming to Dinner) liberal beyazlar arasındaki ırkçılığın inceliklerini su yüzüne çıkarıyor; *Bonnie ve Clyde* toplumsal eşkıyalığı romantize ediyor; *Aşk Mevsimi* (The Graduate) yeni yeşeren burjuva karşıtı başkaldırıyı ve dönemin genç neslinin büyük kısmını saran yabancılaşmayı ele alıyor; *Gecenin Sıcaklığında* (In the Heat of the Night) güneydeki ırkçılığı resmediyor; *Korkunç İtiraf* (Hurry Sundown) güney aristokrasisinin çürümüşlüğüne dile getiriyor; *The Group*, Amerikan kültüründe kadınların konumuna dair liberal bir söylem geliştiriyor; *Üçkağıtçı* (The Flim-Flam Man) delişmen bohem hayatını yüceltiyor; *Marat/Sade* Fransız Devrimi’ni ve dolaylı olarak, çağdaş toplumdaki sömürüyü ele alıyor; *In Cold Blood* cinayet ve cezanın psikolojisini gazeteci gözünden aktarıyor; *The Trip* uyuşturucu konusunda beyazperdeye yeni bir özgürlükçü bakış getiriyor, *Dönüşü Olmayan Yol* (Point Blank) iş hayatının değerlerini deneysel bir üslupla eleştiriyor, *Parıltılı Gözler* (Reflections in a Golden Eye) askeri kişiliğin marazlarını inceliyor, *Ateş Sahili* (Beach Red) ulusal düşmanlara insanca bakmayı ve pasifizmi savunuyor, *Kolejdeki Günlerim* (Up the Down Staircase) yeni liberalizmin okullardaki etkilerini anlatıyordu. İzleyen yıllarda *Geceyarısı Kovboyu* (Midnight Cowboy), *Easy Rider*, *Çılgın Kadın* (The Mad Woman of Chaillot), *Medium Cool* ve çok sayıda başka filmle birlikte toplumsal eleştiri daha da çarpıcı bir düzeye yükselecekti.”

Ekonomik ve sosyopolitik unsurların değişimi Hollywood’u da yenilenmeye zorlar. Eskimeyle birlikte artan ekonomik darboğaz, Hollywood’u kaçınılmaz olarak yeni ve daha ekonomik olana iter (Belton, 2012: 369). 60’lı yılların sonunda Hollywood

stüdyoları, gişe rakamlarının düşmesinden dolayı kan kaybına uğrar ve çare olarak da genç, yenilikçi sinemacılara yönelmeyi tercih eder (Bordwell ve Thompson, 2006: 464). 70’li yıllarda ortaya çıkan yeni nesil sinemacıların (Coppola, De Palma, Scorsese, Lucas, Spielberg) ortak özelliği birçoğunun sinema eğitimi almış olmasıdır. Dolayısıyla bu sinemacılar, sinema tarihine ve akımlara oldukça hakimlerdir (Bordwell ve Thompson, 2006: 464). Stüdyo sisteminin eski gücünde olmaması, 70’li yıllarda sinemacıların kendilerini daha rahat ifade edebilmesine sebep olur (Kolker, 2011: 6). Avrupa sinemasında ortaya çıkan yeni akımlarda da ön plana çıkan “yönetmen” kimliği Hollywood’un yeni yapılanmasında da önemli bir yer tutar.

1968 ve devamında 80’lere kadar uzanan zaman dilimine baktığımızda stüdyo sisteminin fordist yapısının gevşediği ve mekanikleşmiş yapıların değiştiği görülmektedir. Bu yıllarda anlatı yönetmen tercihleriyle şekillenerek öykü ve olay örgüsünün karakter odaklı bir yapıya büründüğü gözlemlenmektedir (Gianetti ve Eyman, 2006: 399). Epik öyküler yerini sade ve sıradan olanın dünyasına bırakmaktadır. Bu yıllarda yapılan filmler bir anlamda Hollywood’un tutucu yapısına karşı gelmektedir.

70’li yıllardaki Hollywood anlatılarında, Avrupalı sinemacıların öncülük ettiği çağdaş anlatının etkileri görülmektedir. Çağdaş anlatı sinemasında, sıradan hayatın sorunları sadece doruk noktaları üzerinden değil önemsiz gözüken anları da dahil edilerek yenilikçi tekniklerle (atlamalı kurgu, uzun planlar, nedenselliğe dayalı olmayan olay örgüsü) dramatize edilmektedir (Bordwell, 1985: 206). Örneğin *Bonnie and Clyde* (Penn, 1967) filmindeki piknik sahnesinde, tıpkı *A Bout de Souffle*’daki (Godard, 1961) gibi görüntüde ani sıçramalara ve kesintilere rastlarız. Hays yasalarının da gevşetilmesiyle birlikte yönetmenler daha cesur tercihlerde bulunur. *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971), *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), *Straw Dogs* (Peckinpah, 1971) gibi filmlerde şiddet içerikli sahneler ihtiyatsız bir şekilde anlatılarda yerini bulur. Film yapımcılarının bu yıllarda yönetmenlere tanıdıkları özgürlük, tür filmleri özelinde de tezahür eder. Klasik bir müzikal görünümünde olan *Cabaret*’nin (Fosse, 1972) finalinde erkekle kadın karakter arasındaki bir mutlu son yerine, kadın karakterin yasadışı bir kürtaaj yaptırıp kendi yolunda devam etmeye karar vermesi tercih edilir (Gianetti ve Eyman, 2006: 399).

Hollywood'un 70'li yıllardaki başıboş ve ayrıksı anlatılarının atmosferini özetlemek için iki öncü film örnek gösterilebilir. 60'lı yılların sonunda çekilen iki film *The Graduate* (Nichols, 1967) ve *Midnight Cowboy* (Schlesinger,1969), Hollywood'un 70'li yıllarda izleyeceği yolu önceleyen bir yapıdadır. Her iki filmde de tutunamayan kendini öteki olarak konumlandıran karakterler bulunmaktadır. *The Graduate*'in son sahnesinde, Ben ve Elaine, toplumun ideallerinden kaçarlar ve bir otobüse binerler. *Midnight Cowboy*'da da aynı şekilde iki ana karakter Miami'ye giden bir otobüse biner. Ben ve Elaine'in otobüse bindikleri an değişen hisleri yüzlerinden okunmaktadır, yüzlerinde bir belirsizlik ve endişe vardır. *Midnight Cowboy*'da da, Ratso'nun öldüğünü fark eden Joe'nun yüzü korku ve çaresizlikle kaplanır.

80'li yıllarda ilk etkilerini göreceğimiz dijital dönüşüm Hollywood'un yeniden görkemli anlatılara yönelmesine yardımcı olacaktır. Seyirci; *Jurassic Park*'taki (Spielberg, 1993) dinazorları, *Titanik*'in (Cameron, 1997) görkemli batışını seyredebilmek için sinema salonundaki koltuklara oturacak ve anlatı artık duyguların değil duyuların hizmetine girecektir (King, 2002: 179).

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL SİNEMADA ANLATI

2.1. Dijital Sinema

Sinemanın üretim kabiliyeti, 80’li yıllara kadar dünya üzerindeki fiziksel gerçekliğe bağımlı bir konumdadır. Dijitalleşen dünya, sinemayı da dönüştürür. İlk örneklerini 80’li yıllarda görmeye başladığımız dijital sinemanın tanımı ve konumu farklı yorumlamalara maruz kalır. “Dijitalleşme ile birlikte filmlerin çekimi ve toplu gösterimleri kavramı, dijital dünyada senaryo yazımından çekime, post prodüksiyondan gösterime, dijital platformlardan yeni izleme ortamlarına doğru çeşitlenerek bir dönüşüm içine girer” (Seçmen, 2020: 222).

Bilgisayar teknolojisi yazı yazmak için kullanıldığında veya müzik kayıtları dijitalleştiğinde bu yenilikler hızlı bir kabul sürecinden geçtiler, fakat dijitalleşme sinema üretimine doğrudan sirayet ettiğinde, bu durum büyük kaygılara yol açar. Sinemanın animasyonu Melies’ten bu yana kullandığı düşünüldüğünde bu oldukça ironik bir durum oluşturur (Elsaesser, 2016: 231).

Dijital sinema Manovich’e göre sinemayı ilk yıllarına geri döndürmektedir (Manovich, 1995: 3). Sinemanın ilk yıllarında filmler elle boyanarak renklendirilir, fiziksel müdahale ile montaj yapılır ve bazı salonlarda da orkestra ile müzik kullanılır. Dijital sinema ile birlikte bu özellikler yerini animasyona bırakmakta ve sinema tekrardan bir kayıt altına alma aracı konumuna geri dönmektedir. Sinemanın artık animasyondan ayırt edilemeyeceğini belirten Manovich, dijitalleşme ile birlikte sinemanın bir resim alt türüne dönüştüğünü savunur.

“Fakat dijital, yalnızca filmin maddesel içeriğine ve yazınsal vasıflarına etki etmez; seyirciyi gözetleme noktasının anahtarı, dijitalin kamusal alan içinde sinema üzerindeki etkisine tekrar odaklanılmasını ve bu etkinin dikkate alınmasını sağlar. Popüler seyirlik ve kamusal etkinlik olarak dijital, deneyimi görünüşe göre kökten değiştirmemekte lakin sinemanın albenisi ve çekiciliğini daha iyi kalitede ses ve imge sunarak bir parça arttırmaktadır” (Elsaesser ve Hagener, 2014: 311).

Sinema filmleri, fotoğraf karelerinin arka arkaya gelmesi sonucu hareketli bir şekilde beyazperdeye yansır. Bu süreç, tamamen organik bir zincirden oluşur, dolayısıyla bir sinema filmi, sadece beyazperde üzerinde değil reel hayatta da fiziken var olur. 1895 yılından itibaren film şeritleri, beyaz perdeye farklı görseller taşır. Griffith'in anlatı sineması bu görselliği bir şablon kurarak aktarır, seyircinin özdeşlik duygularını harekete geçirir ve filmler seyirci için yeni bir gerçeklik alanı oluştururlar. Bu alan teknolojik gelişmelerin etkisiyle, zaman içerisinde dönüşüme uğramış fakat çoğunlukla hikâye anlatmanın bir parçası olarak kullanılmıştır. 80'li yıllara gelindiğinde sinema önemli bir dönüşümün daha eşiğine gelir (Swartz, 2004: 35), bu değişim hem üretim biçimlerini hem de seyircinin tüketim biçimlerini dönüşüme uğratar.

Sinema ilk yıllarında topluluklar için bir sihirbazlık gösterisi işlevindedir; seyirciler için, sadece hareket eden görüntüler görmek bile büyüleyicidir. Fakat seyirci, zamanla yeni şeyler talep eder ve gücünü yeniliklerden alan sinema, her zaman ömrünü yeni teknolojilerle uzatarak yoluna devam eder. Bütün teknolojik gelişmelere rağmen sinema, üretim araçlarına ulaşmanın zorluğu ve buna sadece belirli bir zümrenin sahip olması dolayısıyla aristokratik bir yapıya sahiptir. Dijitale geçiş, bu aristokratik yapıyı kırar ve sinemayı bir anlamda demokratikleştirir, fakat bu demokratikleşmenin nasıl sonuçlar doğuracağı sorusunun cevabı önemlidir (Belton, 2002: 106).

Analog sistemden dijitale geçiş, bir filmin yapımında görüntü, kurgu gibi etmenlerin işleyiş biçimini tamamen değiştirir. Görüntü yönetmenliği ve kurguculuk analog sistemde tekniğin ve estetiğin bir aradalığına ihtiyaç duyarken, dijitalde teknik gereksinim daha geri planda kalır. Aslında dijitalleşmenin getirdiği kolaylıklar sayesinde bu alanlardaki uzmanlaşma azalsa da, görüntü ve kurgu, analog sistemde olduğundan daha da önemli bir pozisyona evrilir. Sinemada kurulan anlatıda, metnin yüklendiği sorumluluk büyük ölçüde kurgu ve görüntüye aktarılır. Sinemada dijitalleşme; kurgu, görüntü ve yeni ortaya çıkan görsel efektlerin, klasik anlatı yapısının metin merkeziliğini bozarak anlatının daha modüler bir yapıya bürünmesine sebep olur ve onu daha görsel odaklı bir boyuta taşır (Garcia, 2019: 191).

Dijitalleşmenin film stüdyoları açısından en önemli cazibe noktalarından biri de maliyetleri düşürecek olması ve bunun yanında üretim hızını da arttıracak olmasıdır.

Hem çekim hem de post prodüksiyon aşaması artık çok daha hızlı tamamlanmaktadır. Bu hız daha fazla filmin üretilmesine sebep olur. Kurgu masalarının dijitalleşmesi, fiziksel olarak kesilip birleştirilen filmin aksine, kaydın istenilen herhangi bir bölgesinden kesme yapma imkanı sağlar. Bu yenilik kurgu anlayışının da değişmesine yol açar (Swartz, 2005: 35).

Dijitalleşme, birçok pratiği değiştiren ve zincirleme bir reaksiyonla ilerleyen hızlı bir fenomendir; bilgisayar ile birlikte, senaryo yazarlarının özel programlar kullanarak senaryo yazmaya başlaması da, seyirciler için kurulan mültepleks salonlarda her türden filmin aynı anda gösterilebilmesi de buna dahildir. Sinemaya eklenen her yeni gelişme onu, paradoksal olarak çıkış noktasına biraz daha yaklaştıracaktır, kısacası, sinema henüz keşfedilmiştir (Bazin, 2011: 28).

2.1.2. Dijital Sinemanın Öncüleri

Sinemada dijital devrimin en büyük sonuçlarından biri görsel efekt kullanımı olur. Dijital teknoloji, fotografik görüntüyü, istenen herhangi bir şekle sokulabilen ve yeniden kalıplanabilen “plastik” bir nesneye dönüştürmüştür (Belton, 2002: 100). Manovich’in de üstünde durduğu üzere sinemanın animasyona olan merakı ilk yıllarından itibaren gözlemlenebilmektedir. Manovich, dijitalin sinemanın fiziki dünyaya olan bağımlılığını kopardığını ve fiziksel dünyayı yeniden üretebilecek duruma getirdiğini belirtir (Manovich, 1995: 1).

Cazibe sinemasının hakim biçim olduğu ilk yıllarda özel efekt kullanımı sıklıkla başvurulmuş bir yöntemdir. Sinemada özel efektin geçmişinin sinemanın kendisiyle yaşıt olduğunu da söyleyebiliriz. Özellikle ilk yıllarda sinemacılar, sinematografi bir tür illüzyon aracı olarak kullanırlar, Melies de hikâyenin kendisi için “sahne efektleri”, “aldatmaca” ya da “güzel düzenlenmiş bir tablo” ortaya koymak için bir bahane olduğunu söyler (Gunning, 1990: 57). İllüzyonist bir tutumla hazırlanan ilk filmler, tek bir alanda devam eden eylemi manipüle etmenin ilk örneklerini sunar; Edison’un *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) filminde kraliçenin başının kesildiği izlenimini yaratmak için sahne devam ederken kayıt durdurulur ve aktrisin yerine bir manken yerleştirilerek kafasının gerçekten kesildiği izlenimi yaratılır (Higgins, 2016: 23).

İlk yılları takip eden sessiz sinema döneminde ve devamında özel efektler her zaman işlevsel bir araç olarak anlatıya dahil olur; özel efekt, filmde gerçeğe uygunluğun sağlanması veya yapılan sahnenin inandırıcılığının, dolayısıyla da etkileyciliğinin sağlanması çerçevesinde önemli işleve sahip olan bir tekniktir (Yurdigül ve Zinderen, 2011: 103). Film tarihi, Harold Lloyd'un *Safety Last*'taki (Newmeyer, Taylor, 1923) tehlikeli tırmanışından, *Rear Window*'da James Stewart'ın pencereden düşme sahnesine kadar özel efektlerin sağladığı nefes kesici sahnelerle doludur (Whissel, 2006: 23).

Özel efektler görüntüyü manipüle ederek, çekimi mümkün olmayan sahnelerin filme aktarılmasını sağlar. *Safety Last*'ta (1923) karakterin yaşadığı düşme tehlikesi optik bir yanılsamadan ibarettir. Sahnede oyuncu Harold Lloyd, yüksek bir binanın çatısında büyük bir saate asılı kalarak düşme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Film, binanın çatısına özel olarak inşa edilmiş bir platform üzerinde çekilmiştir, yani aslında oyuncunun hemen 1 metre altında güvenli bir zemin bulunmaktadır. Arka plana da geniş bir caddeyi alan kamera, küçük bir perspektif numarasıyla sahnenin oldukça gerçekçi gözükmesi sağlar. Özel efektin başarılı kullanımı sayesinde seyirci, filmdeki karakterin gerçekten de bir düşme tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu düşünür (The Perfect Timing of *Safety Last*!, 2013). Fiziksel alana yapılan müdahaleler ve optik hileler, özel efektlerin önemli bir kısmını kapsar.

Farklı görüntülerin üst üste bindirilmesi de sıkça uygulanan bir yöntemdir (North, 2016: 41). Buna paralel olarak iki farklı mekanda çekilmiş görüntünün tek bir planda birleştirilmesi de oldukça tercih edilen bir özel efekt yöntemidir. Bu uygulamanın en bilinen örneklerinden biri Murnau'nun çektiği *Sunrise* (1927) filminde görülmektedir. Filmde, ilk önce çift boş bir arkaplanda kaydedilir ve daha sonrasında arka plan için ise farklı kayıtlar alınır: Çifti önce yoğun trafikte yürürken görürüz, ardından arka plan yumuşak bir şekilde açık bir yaz çayırına dönüşür, sonrasında çifti tekrar yolda görürüz ve trafiği tıkadıklarının farkına varırız. (North, 2016: 49)

Özel efektlerin ses, set tasarımı, makyaj, optik hile gibi birçok farklı alanda kullanımı zamanla bunlar arasında bir ayrıma gidilmesine sebep olur. Akademi tarafından ilk olarak 1964 yılında "özel görsel efekt" adı altında değerlendirilen dal, 1971 yılına

gelindiğinde bugün de bildiğimiz adıyla “görsel efekt” adı altında değerlendirilmeye başlar. (Keil ve Wissel, 2016: 13).

Özel efektler sinemanın ilk yılları aksine genellikle anlatısal bir araç olarak kullanılır ve her zaman için fiziksel dünyaya tabidir; dijital sinema ise bu bağımlılığı ortadan kaldırır. Computer Generated Images (CGI) olarak tabir edilen “bilgisayar destekli görüntü üretimi” olarak Türkçeleştirebileceğimiz yenilik, sinemada, fiziksel dünyada var olmayan bir görüntünün, bilgisayar ortamında üretilebilmesinin yolunu açar.

CGI teknolojisinin, 1970'lerde sinema filmlerinde ilk denemeleri yapılır, ancak oldukça kısıtlı sürelerde ve çoğunlukla fütürist görüntüleme teknolojilerini simüle etmek için kullanılır; *Westworld* (Crichton, 1973), *Futureworld* (Heffron, 1976), *Star Wars* (Lucas, 1977) ve *Alien* (Scott, 1979) gibi filmler CGI teknolojisinin büyük kitlelerle buluşmasının ilk örnekleridir (Purse, 2016: 150). CGI teknolojisinin hantal yapısı, 70'li yıllarda film yapımcılarının bu teknolojiye daha temkinli yaklaşmasına sebep olur. 70'li ve 80'li yıllarda CGI teknolojisi, firmalar tarafından daha çok televizyonda yer alan jenerikler, logolar, reklamlar için tercih edilir (Purse, 2016: 151).

CGI teknolojisinin sinema dünyası için taşıdığı potansiyeli gözler önüne seren ilk filmlerden biri *Star Trek II: The Wrath of Khan* (Meyer, 1982) filmidir. Filmde, bilgisayar ortamında hazırlanmış bir animasyondan oluşan 60 saniyelik bir sekans seyirci ile buluşturulur. Daha önceki örneklerde olduğu gibi yine bu filmde de karakterler bilgisayar ekranından bir görüntü izlemektedir fakat *Star Wars*, *Futureworld* ve *Looker* (Crichton, 1981) gibi örneklerin aksine karakterlerin ekrandan izledikleri görüntü çok daha modern ve gerçekçi durmaktadır (Prince, 2012: 22).

Wrath of Khan, CGI teknolojisinin sinema endüstrisindeki yeri için umut vaat edici bir örnek teşkil eder (Prince, 2012: 22). *Wrath of Khan*'dan birkaç ay sonra CGI, *TRON* (Lisberger, 1983) ile tekrardan gündemde yerini alır. Daha önceki örneklerde her zaman için teknolojik bir nesneyle ilişkili olarak kullanılan CGI teknolojisi, *TRON*'da da yine aynı şekilde kullanılır fakat bu sefer büyük bir farklılık vardır, film doğrudan bir bilgisayarın içinde geçmektedir. *TRON*'da ilk defa bilgisayar ile üretilen bir görüntüyle, canlı çekimler bir arada kullanılır. Film yapımcıları, *TRON*'da anlatıyı hikâyeye de paralel olarak doğrudan özel efektlerin (CGI, ses tasarımı, set tasarımı,

ritmik aksiyon) üzerine inşa eder (Hogan, 1982: 48). *TRON*, endüstri tarafından tam bir başarı olarak kabul edilmese de filmin kült değeri zamanla artar (Prince, 2012: 24).

1982'de *Star Trek II: The Wrath of Khan* ve *TRON*, seyircilere ve diğer film yapımcılarına dijital görüntülemenin anlatıya yapabileceği katkıları gösterir ve kısa süre içerisinde, dijital teknolojiler tüm aşamalara nüfuz ettikçe film prodüksiyonunda önemli değişikliklere gidilebileceğinin sinyallerini verir (Prince, 2012: 4).

1989 yılında James Cameron'ın yönetmenlik koltuğunda oturduğu *Abyss* ile CGI teknolojisinin ulaştığı gerçekçilik seviyesi endüstri tarafından tam anlamıyla kabul görür (Prince, 2007: 214). Filmde su formunda metafizik bir varlık, bilgisayar ortamında yaratılarak gerçek görüntülerle birlikte kullanılır. Cameron, su formundaki canlının tasarımı sürecinde seyircinin onu bir tür sihir olarak algılamasını ister ve sonuç tam olarak istediği gibi olur; seyirci varolamayacağından emin olduğu bir formu tamamen gerçekçi bir şekilde karşısında bulur (Pierson, 2002: 48). *Abyss* ile birlikte bilgisayar ortamında yeniden üretilen gerçeklik, sinemadaki yerini sağlamlaştırır.

2.2. 90'ların Yükselişi

80'li yılların sonlarında bir küçülme dönemine giren ekonomi 90'lı yılların başında hızlı bir yükselişe geçer.

“90'ların başında yaşanan ekonomik büyüme görülmemiş düzeydedir. Gazete makaleleri ve uzmanlar Yeni Ekonomi'yi haber vermekte; krizlerin artık geçmişe ait bir şey olduğunu, küreselleşmenin tüm dünyaya zenginlik getireceğini öne sürmektedir. Ancak, yeni bir çağın başlangıcı olarak görülen bu süreç, 90'ların sonlarına doğru, gittikçe daha belirgin biçimde, ekonomik aktivitenin kısa ömürlü patlamalarından biri olarak kendini göstermeye başlar; bu patlama kaçınılmaz biçimde çöküşle sonlanacaktır. İki yüz yıldır kapitalizmin ortaya koymuş olduğu gibi...” (Stiglitz, 2004: 3).

Ekonomide yaşanan bu genişleme, doğal olarak sinema sektörüne de yansır. Özellikle ABD'de, ekonomik refahın, nüfusun çoğu ve özellikle orta sınıflar için devam eden artışı, bağımsız film yapımcılarının ortaya çıkmasına sebep olur (Salt, 2009: 337). Steven Soderbergh, Quentin Tarantino, David Fincher, Coen Kardeşler, Paul Thomas Anderson, Wes Anderson gibi 21. yüzyıla damgasını vuracak yönetmenler 90'lı

yıllarda yükselişlerini gerçekleştirir. Özellikle *Sex, Lies and Videotapes* (Soderbergh, 1989) ve *Pulp Fiction*'ın (Tarantino, 1994) yakaladığı büyük başarı, Hollywood'daki majör stüdyoların, bağımsız sinemacılara daha çok odaklanmalarında önemli bir paya sahip olur (Nilsson, 2013: 25). Müzik klipi ve reklam yönetmenliğinden sinemaya transfer olan David Fincher, Michael Bay, Spike Jonze gibi yönetmenler ile stilistik açıdan pop kültürünün hakim olduğu 90'lı yıllarda, yakın plan çekimler ve kısa planlar anlatıya hakim olur (Holmlund, 2008: 22). Aynı zamanda Avrupa'da Lars von Trier, Thomas Vinterberg gibi yönetmenlerin başını çektiği Danimarka'lı sinemacılar tarafından yayınlanan Dogma 95 manifestosuyla, sinemada “kozmetik” ve “hile” olarak kullanılan yapay unsurları(ses efektleri, ışık, renk filtresi) dışlayarak dijital imkanların yeni ve organik bir dil oluşturabileceği de vurgulanmış olur (King, 2016: 73).

Tarantino, 90'lı yılların kimliksizliğine kurduğu postmodern anlatılarla önemli bir katkı sağlar. Tarantino'nun filmlerinde Andy Warhol'dan görmeye alışık olduğumuz bir kolaj ruhu hakimdir. Tarantino, anlatıyı birbirinden bağımsız birçok parçayı bir araya getirerek kurar (Ng, 2005: 71). Her filminde sinema tarihinden birçok filme referans vardır. Tarantino'nun olay örgüsüne (syuzhet) getirdiği yenilikçi bakış açısı, öykü ve olay örgüsünün bir anlatıyı kurmada ne kadar önemli ve birbirinden bağımsız öğeler olduğunu hatırlatmaktadır.

Bağımsız yapımların ve küçük yapım şirketlerinin artışı sektörde bir genişlemeye sebep olur ve buna bağlı olarak da film yapımcıları farklı hikâye tasarımları üzerine düşünmeye başlar (Bordwell, 2006: 73). *Blair Witch Project* (Myrick, Sanchez, 1999) gibi örnekler, filmlerin sanıldığından daha çok para kazandırabileceğini ve pazarın düşünülenenden daha büyük olduğunu ortaya koyar (Nilsson, 2013: 29). Farklı zaman şemaları, varsayımsal gelecekler, geriye ve ileriye döngüler halinde anlatılan hikâyeler ve farklı kahramanlarla doldurulmuş olay örgüleri ile 90'lı yıllar sıra dışı hikâyeye anlatımı konusunda bir yarış halinde geçer (Bordwell, 2006: 73).

Tekniği kullanmadaki becerisi ve bunu anlatısının bir aracı haline getirebilmesiyle Paul Verhoeven'in yönettiği *Total Recall* (1990) filmi de 90'lı yıllar için kilit bir pozisyonda durur. Film, dijitalleşmenin getirdiği köksüzlük duygusunu anlatısının

merkezine alarak dijital bir distopyayı, sanal olarak üretir. Postmodern anlatıların çoklu dünyalara, çoğul ya da parçalanmış kimliklere yönelik ilgisini filmde açıkça görmek mümkündür; farklı dünyaların arasında savrulan karakterler, hangi zamanda ve mekânda bulunduklarına dair bir kafa karışıklığı içindedir (Favaro, A. ve Akşit, O.O. 2014: 20).

Total Recall'da, ana karakter Quaid'in içinde bulunduğu durumun gerçek mi yoksa kurmaca mı olduğu film boyunca belirsizliğini korur. Filmde o zaman için oldukça devrimsel olan özel ve görsel efektler kullanılır. Marsta geçen birçok sahne dev stüdyolara inşa edilmiş maketler eşliğinde çekilir. İlk kez "Motion Capture" tekniği kullanılarak Schwarzenegger'in hareketleri bilgisayar ortamına aktarılır ve filmde izlediğimiz etkileyici x-ray sahnesi tamamen bilgisayar ortamında yaratılır. Filmin efektleri günümüzde de halen çok gerçekçi gözükmemektedir (TOTAL RECALL - Models and Skeletons, The Special Effects of Total Recall, 2019).

Dijital efektlerin kullanımı konusunda önemli bir rol oynayan *Abyss*'de tanık olduğumuz su formundaki canlı, *Terminatör 2: Judgment Day*'de (Cameron, 1991) sıvı-metal bir robota dönüşür. *Terminator 2*, kapsamlı dijital efektler taşıyan ve dünya çapında gişe rekorları kıran ilk filmlerden biri olur; küresel çapta 500 milyon doların üzerinde bir hasılat elde eden filmin ardından çok sayıda film bilgisayar grafiklerini kullanmaya başlar (Prince, 2012: 24).

Scott Bukatman'a göre Hollywood 90'lı yıllarda, "tema parkı filmi" olarak adlandırılabilir bir şey geliştirir, bu filmler aşırı tasarlanmış, hava geçirmez şekilde kapatılmış, bütünleştirici ortamlardan oluşur; *Dick Tracy* (Beatty, 1990), *Batman* (Burton, 1989) ve *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) hepsi bu olgunun örnekleri olarak kabul edilebilir (King, 2000: 180). *Jurassic Park*, geleneksel tekniklerle, dijital imkanların bir karışımı olması açısından önemli bir geçiş filmi olarak değerlendirilebilir. Eleştirmenler ve akademisyenler, filmde görülen her bir dinozoru, bir bilgisayar ürünü olarak yorumlama eğiliminde olsalar da çoğu sahnede geleneksel efekt öğelerinin ve dijital efektlerin bir karışımı bulunmaktadır (Prince, 2012: 25).

80'li ve 90'lı yıllarda, gösterinin merkezde olduğu ya da gürültülü bir retoriğe dayalı olan anlatı, sinematik deneyimin önemli unsurları konumuna gelir (King, 2000: 37).

Bu açıdan bakıldığında efekt sineması olarak adlandırabileceğimiz filmlerin kökeninde yatan cazibe sineması kodlarının tekrardan bu yıllarda görünür olmaya başladığını söyleyebiliriz (Gunning, 1990: 61).

Bilim kurgu sinemasının, tekniğe olan bağımlılığı göz önüne alındığında, dijital teknolojilerin gelişiminin türü doğrudan etkilediği ve birbirlerinin gelişimini hızlandırdıkları söylenebilir (Pierson, 1999: 165). Fakat dijital teknolojiler sadece fantastik anlatılar için kullanılan bir araç olmaktan çıkıp zamanla sinema endüstrisinin her alanında kullanılan önemli bir araç haline gelir. 1994 yılında gösterime giren *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994) bu açıdan önemli bir konumda yer alır. Filmde, Gary Sinise'in canlandığı karakterin hikâye gereği bacakları, dijital teknolojinin yardımıyla her bir kareden tek tek silinir (Dancyger, 2011: 392). Filmin dijital teknolojilerin kullanımı açısından bir diğer önemli bölümüyse *Forrest Gump*'ın başkan Kennedy ile tanıştığı sahnedir. Bu sahne belki de CGI'nin gelecekte nasıl bir şeye dönüşeceğine dair önemli ipuçları vermektedir. Sahne için önce Tom Hanks mavi bir arka plan önünde çekilir ve daha sonra Kennedy'nin arşiv görüntülerinden bir videonun içine yerleştirilir. Arşiv görüntülerinde, Kennedy'nin ağız hareketlerine müdahale edilerek onun da konuşması sağlanır (Movie Magic, 1994).

90'lı yıllar bilgisayar destekli animasyon sektörünün doğuşuna da tanıklık eder. Pixar şirketi 1995 yılında çıkardığı *Toy Story* (Lasseter) ile aslında sinema sektöründe yaşanan değişimin alegorik bir sunumunu yapar:

“Geleneksel opto-kimyasal fotoğrafik süreçlerin hiçbirinden geçmeyerek yalnızca dijital ortamda hazırlanmış ilk film olan *Toy Story*, bu özelliğiyle sinema tarihinde çok önemli bir dönemi simgelemektedir. Bu yüzden filmin anlatısı yalnızca insan olandan insan olmayana (oyunculuk yapan beden ve çizim yapan elden resim piksel üretime ve hesap yapan işlemciye) gerçekleşen faillik dönüşümünü sahneye uyarlamakla kalmaz, aynı zamanda analogdan dijital, fotoğrafik filminden grafik filme, anlatımdan sunuma yapılan geçişi de metaforik olarak simgeler. Fakat bilindik bir film sahnesiyle başlamasıyla birlikte, (altındaki) her şey değişmiş olmasına rağmen (yüzeydeki) her şeyin aynı kalacağını da haber verir gibidir” (Hagener ve Elsaesser, 2014: 304).

Toy Story filminin giriş sahnesinde Şerif Woody'nin azılı suçlu Bob'u hapishaneye tıkmalarını izleriz. Fakat sahnenin küçük bir erkek çocuğu tarafından oyuncaklarla

birlikte canlandırıldığını da görürüz. Oyuncaklarıyla oynayan Andy bizlere, ağzıyla çıkardığı ses efektleriyle birlikte çok bilindik bir film sahnesi izletir. Sahnenin eski western filmlerini andırması tesadüfi değildir. Filmin devamında bu oyuncakların arasına yeni bir oyuncak katılır: Buzz Lightyear. Buzz son teknolojiyle üretilmiş ve uzayda yaşayan bir karakterdir. Diğer oyuncakların arasına katılan bu yeni karakter diğer oyuncakların, özellikle de Şerif Woody'nin artık eskisi kadar sevilmeyeceğini düşünmesine neden olur. Eski ile yeni arasında yaşanan bu çatışma sinemanın değişen dinamiklerini anlamak açısından da oldukça değerlidir. Fakat, filmde eski ile yeninin çatışmasını izleyeceğimizi düşünürken, filmin esas meselesinin aslında değişen konjonktüre karşı birlikte hareket eden eski ile yeninin, Andy'nin yaşadığı değişimi daha kolay atlatmasını sağlamak olduğu anlaşılır. Bir anlamda film yaşanan değişim konusunda sinema seyircisini teskin etmektedir (Hagener ve Elsaesser, 2014: 2014).

Total Recall'la başlayan bu on yıl bir başka çılgır açıcı film olan *The Matrix* (1999) ile kapanır. Seyirci, Quaid ile bağlandığı simülasyondan, Morpheus'un verdiği kırmızı hap ile çıkar. Fakat artık hakikat de önemini yitirmiştir, insanlık post-truth çağındadır.

2.3. 21. Yüzyıl ve İnternet

World Wide Web, Google, E-mail, CD gibi birçok teknoloji 90'lı yıllarda insan yaşamını dönüşüme uğratar (Holmlund, 2008: 1). İnternetle birlikte artık bilgi her yerdedir. Bilgisayar teknolojilerinin gösterdiği hızlı gelişim, 21. yüzyıl içerisinde yaşanan değişimin çok hızlı bir şekilde seyretmesine sebep olur. İnternet ve bilgisayar teknolojilerinin sunduğu imkanlarla sıradan bir insan daha önce hiç olmadığı kadar enformasyona maruz kalır, bu bilgi akışından kaçabilmenin imkanı yoktur. McLuhan, matbaa kültürünün yaşamlarımıza kabilesel bir temel sağladığını iddia eder (Özçetin, 2018: 250). Matbaa ile kabileleşen toplumlar, elektronik araçlarla diğer kabile toplumlarıyla aralarındaki sınırları kaldırır ve böylece dünya global bir köy halini alır (Varol ve Çelik, 2019: 140).

Global köyün sakinleri için hakikat tanımı zaman içerisinde bulanıklaşır. Yeni dünyada gerçeklik tamamen değişir ve tabii, asıl gerçekliğin yerine, onun “ötesi” yerleşir (Köktürk, 2020: 55). Hakikatin önemsizleşmesi (Alpay, 2018: 27) olarak açıklayabileceğimiz Post-truth kavramı 21. yüzyıl için önemli bir tanımlama aracı

haline gelir. Post-Truth çağında “gerçek” tıpkı kurmaca bir anlatıda olduğu gibi sürekli olarak yeniden üretilir. Gerçek, artık geri döndürülemeyecek bir şekilde kaybolmuştur (Baudrillard’dan akt. Aslan, 2020: 118).

21. yüzyılın global köyünde bilginin kendisi de bir tüketim nesnesi haline gelir. Yaşamın hiçbir anında ve alanında bu enformasyon akışından kaçmak mümkün değildir, enformasyon elde edildiği anda onun yerini yeni bir enformasyon almaktadır (McLuhan ve Fiore’den akt. Özçetin, 2018: 250). İnternet ve araçlarıyla hız kazanan tüketim kültüründe “şey”ler önemini yitirir. Bireyler bilgiye dayanarak tüketmez, yanlış bilme ile tüketir, bir başka deyişle tüketim toplumu şeylere ihtiyaç duymaz, yok etmeye ihtiyaç duyar (Baudrillard’dan akt. Aslan, 2020: 121).

Yeni teknolojilerin insan yaşamının tüm alanlarında dayattığı zorunlu değişim, kaçınılmaz olarak ve hatta ilk olarak kitle iletişim araçlarını dönüştürür. Sosyal medya araçlarının insan yaşamına dahil olması konvansiyonel medya araçlarının (gazete, radyo, televizyon) da hızlı bir şekilde değişmesine sebep olur. Medya araçlarının yaşadığı değişim sinema endüstrisini de önemli ölçüde etkiler.

2.4. Televizyonun Dönüşümü

McLuhan insanlık tarihini beş bölüme ayırmaktadır, bunlar: Kabile Çağı, Edebiyat Çağı, Basım Çağı, Elektronik Çağı olarak sıralanmaktadır. McLuhan’a göre telgrafın icat edilmesiyle insanlar önemli bir eşik atlayarak ‘elektronik çağa’ geçmişlerdir (Altay, 2005: 20). “McLuhan, elektronik çağın en önemli aracı olan televizyonun dışarıyı içeriye, içeriyi dışarıya taşıdığını belirtir. Ona göre televizyon gözü, kulak olarak kullanır. Televizyon çok farklı sonuçlar doğurur ve asla sadece bir ileti taşıma aleti olarak kullanılmaz” (Altay, 2005: 20).

Roberta Pearson, televizyon tarihini üç farklı döneme ayırır. Bu devirler, yine internet ortamında yaşanan dijital yenilik sürecinde geçirilen değişimlerle benzerlik göstermektedir.

“Temel prensip noktasında ilk devre, perakende pazarda yerleştirme ve mevcut her alana girebilme üzerine kurgulanmıştır. Bu süreç içerisinde, televizyon bir yönetim mekanizması ve propaganda aracı olarak karşımıza çıkmıştır. Temel anlamda eğitici

veya gündelik anlamda zaman geçirici özellikleri olup olmadığının sorgulandığı bu dönemin ardından, yaygın anlamda reklamın ve reklama dayalı bir ekonomik sistemin yerleştirildiği süreçle karşılaşmıştır. Üçüncü dönem ise, günümüze geline döneminde, her türlü anlayışa hizmet eden ama internet önünde anlamını yavaş yavaş yitirmeye başlayan bir cihaz olma anlamına evrildiği süreçtir” (Gezgin, 2017: 584).

20. yüzyılda elektronik medya, kültürel kimliğin dönüşmesini etkili bir biçimde desteklemektedir; telefon, radyo, film, televizyon, bilgisayar ve bu araçların entegrasyonu olan multimedya, bireyselliğin şekillendirilmesi adına kelimeleri, sesleri ve de görüntüleri yeniden biçimlendirmektedir (Poster, 2018: 112). Televizyonun özellikle ikinci dünya savaşı sonrasında hızlıca artan kullanımı kitleler üzerinde önemli etkiler bırakır. Neil Postman’a göre herhangi bir teknolojik değişme toplama bir eklemek ya da toplamdan bir çıkarmak değildir, teknolojik değişme ekolojiktir ve bu değişimler önemli kaymalar yaratır (Özçetin, 2018: 255).

McLuhan’ın “Araç, mesajdır” (“The Medium is the Message”) önermesi iletişim bilimlerinde önemli bir yer tutar (Özçetin, 2018: 246). McLuhan’a göre her medyumun iletisi aslında kendisidir ve çoğu zaman içerik aracın gerçek işlevini gölgeler. “Örneğin ana çizgileriyle demiryolunun “ileti”si taşıdığı kömür ya da yolcular değil, yeni bir dünya görüşü, yerleşim alanlarının yeni statüsü vb’dir; Televizyonun “ileti”si de aktardığı imgeler değil, dayattığı yeni ilişki ve algılama tarzları, ailenin ve topluluğun geleneksel yapılarının değişimidir” (Baudrillard, 2019: 155).

Postman, fotoğraf ve telgrafla açılan ve televizyonla doruk noktasına ulaşan çağı “gösteri çağı” olarak tanımlar (Özçetin, 2018: 256). Okuyucunun aksine, televizyon izleyicisi dikkat eşiği düşük, sürekli olarak eğlenceyi kovalayan bir figürdür (2018: 257).

Televizyon kitleler üzerinde bıraktığı etkinin yanı sıra, sinema endüstrisi üzerinde de önemli bir etki yaratır. 1950’li yıllarda, televizyonun yaygınlaşması ve evlere girmesiyle, özellikle ABD’de sinema seyircisinde yaşanan düşüş de bunun açık bir göstergesidir (Ang’dan aktaran, Konukman, 2018: 308). Hollywood’da film yapımcıları, seyircilerin televizyon gibi alternatif vakit geçirme imkanlarının çoğalmasıyla sinemayı çekici kılacak yeni cazibe unsurları üzerine düşünmeye başlar.

Televizyonun sunduğu pasif tüketime dayanan eğlence faktörüne karşılık Hollywood, seyirciyi daha aktif kılacak bir planlamanın sonucu olarak sinemaskop teknolojisini pazarlamaya başlar (Belton, 2012: 357). Sinemaskop teknolojisinde görüntü daha geniş bir perdeye yayılmaktadır ve Hollywood daha gerçekçi bir deneyim olarak bu yeni teknolojinin reklamlarını yapmaya başlar.

Sinemaskop teknolojisiyle devam eden süreçte, “cinerama” gibi uzun ömürlü olamayan yeni teknolojiler de denenir, yine 1950’li yıllarda üç boyutlu filmlerin de ilk denemeleri yapılır (Sklar, 2002: 314-316). Yeni teknolojiler sinema endüstrisi tarafından her zaman birer cazibe malzemesi olarak kullanılır. Televizyon da zamanla bu rekabet içerisinde yeni cazibe unsurları edinmektedir. 1970’li yıllarda başlayan Betamax, VHS gibi video kayıt teknolojileri de bunun bir örneğidir. Bu video kayıt teknolojileri sayesinde artık filmler evlerin içerisine de girmeye başlar. Sinema salonları bu gelişmelerin ardından eski cazibesini kaybetmeye başlasa da, seyirciye sunduğu büyük perde, ses sistemi gibi avantajları dolayısıyla, her zaman film seyretmek için ilk tercih olmaya devam eder.

Sinema ile televizyon arasındaki rekabet sadece ticari boyutta değil, iki medyumun biçimsel gelişimi konusunda da sonuçlar içerir. Evlerdeki yerini sağlamlaştıran televizyon teknolojisi, hareketli görüntünün diline de kaçınılmaz olarak etki eder. Filmlerin 1960’lı yıllarda sahip oldukları ortalama çekim uzunluklarının kısalmasıyla, stüdyoların televizyon kanallarına film satmaya başlamasının bir ilişkisi olabileceği düşünülmektedir (Bordwell, 2010: 156). İki medyum arasındaki geçirgenlik çoğaldıkça birbirlerine olan etkileri de zaman içerisinde hızlanır.

Televizyon izleyicisi, ona sunulan kanallar arasında denetimli bir serbestlik içerisinde hareket eder. Dolayısıyla izleyici, kendi iradesinin dışında çoğu zaman da izlemek istemediği(reklam vb.) içeriklerle muhatap olur. Fakat zaman içerisinde gelişen teknoloji farklı alternatifler ortaya çıkarır. ABD’de, 70’li yıllarda ulaşılabilirliği artan (Reeves, Rogers, Epstein, 2007: 84) ve 90’lı yıllarda yükselişe geçen (Bignell 2007: 160), HBO gibi özel kablolu tv kuruluşları, izleyici için daha çok seçenek ve esneklik sağlar. Kablolu TV yayını ile birlikte artan televizyon gelirleri sayesinde daha nitelikli televizyon programları ortaya çıkar.

2000’li yıllarda kullanımı hızlı bir şekilde artan internet, yeni sosyal ağlar oluşturur. Birbirine entegre olarak büyüyen sosyal ağlar, yaşamın tüm alanına sirayet eder. İnternet artık sadece bilgisayarlar aracılığıyla ulaşılan bir ağ değildir, telefon gibi birçok araç internete bağlı bir şekilde çalışmaktadır ve televizyon da bu araçlardan biridir (Taburoğlu, 2020: 153). Akıllı televizyonlar ile yaygınlaşan streaming platformları, hem sinema endüstrisine hem de medya sektörüne yeni bir eşik atlatır.

2.4.1. Yeni Bir Televizyon: Netflix

“Eminim ki 2005 yılında insanlar internette, televizyona oranla çok daha fazla vakit geçirecekler” (Negroponte, 1995: 58).

Nicholas Negroponte’nin öngörüsü televizyonun şekil değiştirmesiyle son bulur; insanlar televizyonda vakit geçirmeye devam etmektedir fakat internete bağlı bir televizyonda. 2010’lu yılların başında televizyonların artık “akıllı televizyon” adı altında, internetle bağlantılı çalışabilir hale gelmesi, izleyicilerin ellerindeki çeşitliliği fazlasıyla arttırır. İşte bu noktada ‘video on demand’ diye tabir edilen, yani talep üzerine izleyicinin istediği an istediği içeriği izlemesine yarayan programlama sistemi devreye girmektedir. İlk olarak 1990’lı yıllarda kablo-tv ve telefon şirketlerinin kullanmaya başladığı uygulama, internetin sosyal yaşama tamamen eklemlenmesiyle birlikte tam verimliliğine ulaşır. ‘On demand’ yayıncılıkta izleyici, içeriği herhangi bir zaman bağımlılığı olmaksızın istediği an açıp izleyebilmektedir. Örneğin, ulaşım şirketlerinin koltuk arkalarına koyduğu akıllı ekranlar da birer “VOD” uygulamasıdır. Bunu takip eden bir teknoloji olan IPTV teknolojisi ile de televizyonlar bir kutu aracılığıyla internet üzerinden yayın elde edebilmiş ve izleyici bu alıcılar sayesinde istediği içeriği istediği an izleyebilir hale gelmiştir. Fakat gelişen teknoloji ile birlikte artık akıllı televizyonlar, OTT TV olarak tabir edilen teknoloji sayesinde başka hiçbir dış bileşene muhtaç olmadan doğrudan internet yayınlarına erişebilmektedir. “İngilizce “Over-The-Top” ifadesinin kısaltması olan “OTT” bir şeyin üzerinde anlamına gelmektedir. Bu anlamda en genel tanımı ile OTT TV, internet üzerinden sunulan televizyon hizmetlerini ifade etmektedir” (Akyol, 2015, s.110). OTT TV uygulaması sayesinde artık televizyonlar YouTube, Vimeo gibi ücretsiz içerik sitelerine ve Netflix, Amazon Prime, Blu TV gibi üyelik sistemiyle çalışan video

hizmeti uygulamalarına direkt olarak bağlanabilmektedir. Netflix gibi uygulamalar direkt olarak televizyonla ilişkilendirilse de, internet üzerinden yayın yapan bir uygulamayı geleneksel televizyonculukla karşılaştırmanın ne kadar doğru olduğu halen tartışılmaktadır, Netflix'in yapısı televizyondan tamamen farklıdır (Jenner, 2018, s.4).

Netflix, 1997 yılında çevrimiçi hizmet veren bir DVD kiralama firması olarak iş dünyasına giriş yapar (Jenner, 2014: 6). ABD'deki önemli mağaza zincirlerinden biri olan Blockbuster'a, Reed Hastings ve Marc Randolph tarafından rakip olarak kurulan şirket, muadillerinden farklı bir hizmet biçimi benimser; Netflix fiziki bir dükkana sahip değildir, müşterilerine çevrimiçi olarak hizmet vermektedir. Şirket, üyelik yöntemiyle müşterilerine geri iade etmek koşuluyla sınırsız DVD kiralama imkanı sunar ve tüm işlemleri posta yoluyla gerçekleştirir.

Şirket zamanla DVD teknolojisinin etkisini yitireceğinin farkındadır ve gelişen internet teknolojisine yönelik bir plan oluşturmaya başlar. İlk olarak IPTV mantığıyla çalışacak bir kutu tasarlanır fakat 2005 yılında YouTube'un çıkışıyla bu plan iptal edilir. Tasarladıkları teknoloji, YouTube karşısında fazla hantaldır fakat o yıllardaki internet hızı sebebiyle de YouTube gibi bir platformdan yüksek kalitede veri akışı sağlamalarının imkanı yoktur.

2007 yılında yeterli altyapıların oluşmasıyla birlikte Netflix, internet üzerinden "video stream" teknolojisine geçiş yapar. Netflix, ilk olarak büyük yapım şirketleri ile anlaşarak onların yapımlarını sitelerinde yayınlama yoluna gider. Ödediği telif ücretleri dolayısıyla bu durumun sürdürülebilir bir durum olmadığı bilincinde olan şirket, uzun vadede kendi içeriklerini üretmenin planlarını yapar. 2009 yılında şirket, izleyici beğenilerine göre öngörü yapabilecek bir algoritma için 1 milyon dolar değerinde bir yarışma düzenler ve mevcut algoritmayı %10 oranında geliştiren bir takım, ödülü almaya hak kazanır (Netflix, 2009).

Netflix, genellikle HBO, AMC gibi kuruluşlarla karşılaştırılır fakat Netflix bu firmalardan tamamen farklıdır. HBO, AMC gibi şirketler konvansiyonel televizyon ağına bir şekilde bağlı olan belirli bir yayın akışına sahip ve reklam üzerinden para kazanan yapılardır. Netflix ise kullanıcılarına tamamen farklı bir hizmet sunmaktadır.

Netflix de bu farkın altını çizebilmek adına yenilikçi bir anlayış ortaya koyarak kendi yapımı olan *House of Cards* (Willimon, 2013) serisinin yeni bölümlerinin tamamını aynı anda erişime açar. Bu yöntem televizyon ve seri kültürü için oldukça farklı bir uygulamadır. *House of Cards* örneğinde olduğu gibi yeni bölümleri aynı anda yayına sokulan *Arrested Development*'ın (Hurwitz, 2003) yayınlandığı gün (26 Mayıs 2013), izleyenlerin yüzde 10'unun tüm bölümleri yirmi dört saat içerisinde izlediği görülür. Aynı şekilde platformun o sene yayınladığı *Orange is the New Black* (Kohan, 2013) ve *House of Cards* (Willimon, 2013) örneklerinde de izleyicilerin serileri çok kısa sürede bitirdikleri ve bazı bölümleri tekrar tekrar izledikleri kayıtlara geçer (Matrix, 2014: 119).

Arrested Development örneği birçok açıdan Netflix'in konvansiyonel televizyon ağlarından farklı bir yapıda olduğunu ispatlar niteliktedir. *Arrested Development*, iptal edilmiş bir televizyon yapımıdır; Netflix kendi yapımı olan *House of Cards*'dan sonra konvansiyel televizyon ağında popüler olmuş bir yapımın yeni bölümlerini aynı anda yayına sokarak reyting sistemini tamamen dışlar. Netflix inşa ettiği yeni pratikle aynı zamanda izleyicilerini de bu düzen için hazır hale getirmiş olur.

Netflix ile yaygınlaşan binge-watching (hızlı izleme) pratiği, izleyici alışkanlıkları açısından da bir dönüşüme yol açar. Yeni televizyon izleyicisi, sürekli yüksek bir beklenti içerisinde ve her dizinin tüm bölümlerinin anında ulaşılabilir olmasını talep etmektedir (Matrix, 2014: 131). Hiç şüphe yok ki binge-watching pratiği Netflix'in iş planlaması için önemli bir pozisyonudur. Netflix aylık bir abonelik hizmetidir, yani asıl amacı müşterilerin aboneliklerini iptal etmelerini engellemektir, binge-watching de bu stratejinin bir parçasıdır: Netflix, izleyicilerin ilgisini uzun süreler boyunca tutan *Friends* (Crane, Kauffman, 1994) gibi fazla sayıda bölüme sahip serilerle sürdürülebilirliği sağlamak zorundadır (Jenner, 2015: 5).

Netflix, dış yapımlarla abonelerini içeride tutmaya çalışırken, uzun vadede ayakta kalabilmek için kendi "Orijinal" içeriklerini hızla üretmeye devam etmektedir. Her yıl platforma eklenen yeni seriler, filmler, belgeseller, komedi şovları, konserler Netflix'in gelecekteki esas güvencelerini oluşturmaktadır. Netflix'in ana içerik sorumlusu Ted Sarandos, sadece 2019 yılı içerisinde yaklaşık 13 milyar dolarlık bir

yatırım yapacaklarını açıklamıştır. “Bu rakam herhangi bir stüdyonun filmlere harcadığı rakamdan veya herhangi bir televizyon şirketinin programları için harcadığından çok daha fazlasıdır. Hollywood’un en büyük film stüdyosu olan Warner Bros’un sadece 23 film çıkaracağı yılda Netflix, izleyicilerini 82 tane yeni yapım beklemektedir (en çok kar elde eden firmalardan biri olan Disney sadece 10 yapım üretmeyi planlamaktadır).” (The Economist, 2018).

Netflix, 2020 yılı itibariyle Çin, Kuzey Kore, Suriye, Kırım haricindeki bütün ülkelerde hizmet vermektedir. 2020 yılının üçüncü çeyrek verilerine göre Netflix’in dünya çapında abone sayısı 195 milyona ulaşmıştır. Abonelerin yaklaşık 75 milyonunun sadece ABD vatandaşlarından oluştuğu düşünülmektedir (Statista, 2020).

Netflix sinema sektöründe yükselişini sürdürürken, aynı zamanda televizyon üzerindeki olumsuz algıyı kırmakla da uğraşır. Birçoklarına göre Netflix hala alt kültüre hitap eden bir televizyon ürünüdür. Prestijli film festivalleri arasında, Netflix yapımlarına karşı hala mesafeli yaklaşan organizasyonlar da bulunmaktadır. 2017 yılında düzenlenen Cannes Film Festivalinde, Netflix Orijinal yapımı olan *Okja* (Bong, 2017) ve *The Meyerowitz Stories* (Baumbach, 2017) adlı filmlerin protesto edilmesi üzerine festival yönetimi, 2018 yılındaki yarışma için sinemalara girmeyen filmlerin yarışma dışı kalacağını açıklar. Bunun üzerine Netflix, 2018 yılındaki yarışmadan dört yapımını da çeker (The Verge, 2018). Aynı şekilde Oscar ödülleri de akademinin mesafeyle yaklaştığı Netflix yapımları, 2019 yılına gelindiğinde bu önyargıyı aşabileceğinin ilk sinyallerini verir. 2019 yılında düzenlenen 91. Akademi Ödülleri’nde *Roma* (Cuaron, 2018), en iyi film dahil olmak üzere on dalda aday gösterilir ve en iyi yönetmen, en iyi yabancı film, en iyi görüntü yönetmeni olmak üzere üç ödülle geceden ayrılır. Netflix ve diğer platformların hızlı yükselişi sektörün her alanında sürmektedir.

Netflix, Amazon Prime gibi platformların sektöre getirdiği dinamizm sonucu üretim ve tüketim hızı önemli ölçüde artar. Hem sinema salonlarında hem de televizyonda kısıtlı seçenekler arasından tercih yapan seyirci artık neredeyse sınırsız bir seçim opsiyonuna sahiptir. Netflix ve diğer platformlar, izleyicilerin seçenekler arasında belirlenmiş tüketimlere yönlendirilmeleri için, elde ettikleri verilerle kullanıcılara

kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmayı amaçlar ve bu amaç doğrultusunda yeni algoritmalar üzerinde çalışır (Jenner, 2019: 310).

2.4.2. Algoritmanın Zaferi

Günümüzde yaşayan ortalama bir insan, insanlık tarihine baktığımızda oldukça büyük bir bolluk içerisinde yaşamaktadır. Bu bolluğun oldukça avantajlı olduğunu düşünmek yanlış olmaz fakat bu fazlalık giderek sıradan insan için yıpratıcı bir süreç haline gelmektedir. Bir kişinin kendisine uygun olan giyeceği, arabayı, yiyeceği seçmek için sahip olduğu bu seçenek bolluğu, o kişiye bir tatmin duygusu sağlamak yerine onu daha da tatminsiz hale getirmektedir.

Sosyal bilimci Barry Schwartz, tüketim toplumunun en büyük sorunlarından olan bu tatminsizlik duygusunu “bolluk paradoksu” olarak adlandırır. Artan seçenekler kişinin kendine en uygun olan seçeneği bulmasını kolaylaştırmakla birlikte, seçim yapmayı giderek zorlaştırmakta ve bu durum insanların yanlış seçim yapmasına ya da sürekli yanlış seçim yaptığını düşünmesine yol açmaktadır (Schwartz, 2018).

Teknolojinin, insan hayatını kolaylaştırdığı-kolaylaştıracığı düşünülür; daha hızlı ulaşım sağlayan araçlar, daha hızlı kahve yapan makineler, daha hızlı iletişim kurmamızı sağlayan araçlar. Bütün bu gelişmeler göz önüne alındığında, insanların daha çok boş vaktinin olması ve kendilerine daha çok vakit ayırabilecekleri öngörülür. Fakat paradoksal olarak zaman, günümüzdeki en büyük sorunlardan biri konumundadır. Çünkü insanlar bu bolluk içerisinde neyi, ne zaman yapacaklarını ayırt etmekte zorlanmaktadırlar ve insanların vakitlerine talip olan yeni teknolojilerin sayısı giderek artmaktadır. Bu bolluk da beraberinde kendi kontrol mekanizmalarını getirmektedir. Ortaya çıkan bu bolluk paradoksunu kontrol altına alabilmek adına yeni algoritmalar oluşturulur; alışveriş siteleri kişiselleştirilmiş veri tabanları kullanmaktadır, arama motorları ne isteyeceğimizi bizden önce tahmin etmeye çalışmakta, kitap aldığımız site bize hangi kitabı beğenebileceğimizi, mekan sınıflandırması yapan site nereye gitmemiz gerektiğini söylemektedir. Bu örneklerin yanı sıra sosyal medyada, “Influencer” adı altında insanlara sadece tüketim önerilerinde bulunan “kanaat önderleri” de ortaya çıkmaktadır (Salkaya, 2020: 37).

Bu durum gelip geçici tüketim malzemeleri için herhangi bir sorun teşkil etmese de kültür-sanat alanlarında yapılan üretimler için tehlikeli bir potansiyel taşımaktadır. Bolluk her alanda olduğu gibi sinema sektöründe de mevcuttur. Artık seyircinin aynı anda binlerce filme ulaşabilme imkanı bulunmaktadır. Netflix gibi şirketler de bu bolluğu daha verimli kılabilmek için yeni algoritmalar geliştirir. Geliştirilen algoritmalar, izleyici alışkanlıklarını tamamen kayıt altına almakta ve oluşturduğu alt türler aracılığıyla izleyicilere kişiselleştirilmiş öneriler sunmaktadır (Jenner, 2018: 6).

Netflix'in içerik sorumlusu Ted Sarandos DVD işindeki veri toplama mekanizması ile streaming teknolojisi arasındaki farkı şu şekilde anlatır: "DVD işindeki veriler bize şunları söylüyor: Ne postaladığımızı biliyoruz ve ne zaman geri aldığımızı da biliyoruz fakat izleyip izlemediğinize dair kesin bir fikrimiz yok belki de 20 kere izlemiş olabilirsiniz. Streaming teknolojisi ile neyi ne zaman, kaç saniye izlediğinize kadar biliyorum, ve bu çok daha sofistike bir şey." (Burroughs, 2018: 11).

Netflix, kullanıcılarına bütün içeriklerini görünür kılmaz, onları belirli tüketimlere yönlendirir. Netflix, kullanıcıların üyeliği başladıktan sonra, hesapların her hareketini kayıt altına almaktadır. Üyenin hangi saatlerde giriş yaptığı, seçim yaparken ne kadar oyalandığı, başladığı içeriği ne sıklıkta durdurduğu, nerede durdurduğu gibi çok sayıda veri kayıt altında tutulmaktadır. Yani bir izleyicinin Netflix'e üye olduktan sonra her bir hareketi ona gelecekte önerilecek içerikler olarak geri dönmektedir. Örneğin Netflix, her bir kullanıcı için farklı görseller sunmakta ve bunlara verilen tepkileri ölçmektedir; içerikler için kullanılan görseller dahi kişiselleştirilmiş bir şekilde kullanıcıya sunulmaktadır (Plummer, Wired 2017). Netflix topladığı bütün verilerden, "konuşan hayvanların yer aldığı komedi filmi" veya "eşcinsel temalı tarihi dram" gibi, yaklaşık 80.000 adet mikro tür tanımlamıştır (Marr, 2014: 32).

McLuhan'ın sıkça üzerinde durduğu üzere insanların teknolojik aletlerle olan ilişkisi her zaman iki yönlüdür; insanların şekil verdiği aletler zamanla insana şekil vermeye başlar (Altay, 2005: 22). İzleyicilerin neler beğenebileceğini önceden öngörebilen ve binlerce farklı mikro alt tür oluşturabilen algoritmaların, çok uzak olmayan bir gelecekte senaryo yazabilecek duruma gelmesi oldukça olağan gözükmemektedir (Manovich, 2014: 167).

Seçim bolluğunu belirlenmiş tüketimlere dönüştüren Netflix gibi kuruluşların, sinemasal anlatının geleceğinde en önemli belirleyicilerden biri olacağı düşünülmektedir. Fakat Netflix'in sinemasal anlatıya olan etkisi, ürettiği ya da gösterimini yaptığı filmlerden ziyade seri kültürüne getirdiği canlandırıcı etki üzerinden gerçekleşmektedir.

2.4.3. Seri Kültürü

Streaming servislerinin yaygınlaşmasıyla seri kültürünün yakaladığı niteliksel yükseliş, sinema sektörüyle seri kültürünün iç içe geçmesine sebep olmaktadır. Kurmaca bir ürünün bir seri olarak sunulması edebi mecralarda özellikle klasik edebiyat olarak bildiğimiz eserlerin sunuluş biçimlerinde oldukça yaygındır (Thompson, 2003: 104). Televizyon serilerinin yükselişi de bir açıdan 19. yüzyıl'da roman kültürünün yükselişine benzer.

İngilizce “Serial” kelimesinin kökeni, Victoria dönemine dayanmaktadır ve ilk olarak İngiliz yazar Charles Dickens'ın, mecmualarda bölümler halinde yayınlanan romanlarını tanımlamak için kullanılmaya başlandığı düşünülmektedir (Law, 2015: 2). Kurmaca ürünler daha çok ekonomik bir tercih olan bu baskı yöntemiyle geniş kitlelerle ilk defa buluşur ve romanların yükselişi seriler eşliğinde başlamış olur.

Kapitalizm tüketiciden bağıllık talep eder ve kendini tüketici üzerinden var eder. Hiç şüphe yok ki sinemanın da bağıllı olduğu üretim ve tüketim koşulları sebebiyle kapitalizme hizmet eden bir mecra olduğu yadsınamaz. Fakat ikinci dünya savaşı sonrasında, Avrupa'da ortaya çıkan akımlarda gördüğümüz gibi, bir sanat biçimi olarak sinema sadece belirli formlara sahip değildir, kendini değişik yollarla ifade ederek farklı değerler ortaya çıkarabilmektedir ve gücünü de bu kontrol edilemezlikten almaktadır. Sinema salonlarına bir alternatif olan televizyon ise sinemanın aksine daha muhafazakar ve ticari bir araçtır (Fiske ve Hartley, 2003: 6).

Televizyon da her tüketim aracı gibi kullanıcılarının bağıllığına talip olur. Televizyonda yayınlanan seriler de bu bağıllığın en güçlü sağlayıcılarından biridir. Sürekli devam eden anlatı, izleyicinin bir sonraki bölümü de izlemesi için tasarlanır. 2000'li yıllara kadar bir sinema filmiyle, televizyon serisi arasındaki anlatım farkları

oldukça belirgindir; televizyondaki yapımlar sinemaya oranla daha yakın planlar ve daha hızlı bir kurgu prensibini benimserken anlatı yapısı da hikâyeyi uzatma üzerine kuruludur. 2000’li yıllara geldiğimizde, ABD’de üyeliğe dayalı kablolu yayınların yaygınlaşmasıyla ve dijitalleşmenin getirdiği imkanlarla televizyon sektöründe büyük bir genişleme yaşanır (Smith, 2018: 30) ve bunun bir sonucu olarak seri kültüründe hem niteliksel hem de niceliksel açıdan bir yükseliş gözlemlenir (Smith, 2018: 59).

The Sopranos (Chase, 1999) örneği, televizyon serilerinin değişen anlatı yapısı üzerine önemli bir konumda yer almaktadır. Serinin yaratıcısı David Chase HBO ile çalışmanın verdiği hareket esnekliğini şu sözlerle ifade eder: “HBO ile çalışmanın yarattığı en büyük fark, hikâyenin yayılması için size tanınan süre, hiçbir şeyin olmadığı uzun sessizlikler, her zaman bam bam bam değil, farklı bir anlatım dili” (Smith, 2018: 80).

İnternetin tüm dünyada yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmasıyla, seriler lokal izleyici kitlelerine hitap etmekten çıkıp global çapta etkiler bırakmaya başlar. *The Wire* (Simon, 2002), *Lost* (Abrams, Lieber, Lindelof, 2004), *Breaking Bad* (Gilligan, 2008), *Game of Thrones* (Benioff, Weiss, 2011) gibi seriler büyük hayran kitleleri tarafından takip edilir hale gelir. Serilerin yakaladığı niteliksel ve niceliksel yükselişe Netflix gibi streaming platformlarının eklenmesiyle, seri kültürü için 2010’lu yıllar altın bir çağ haline gelir.

Netflix, 2013 yılı içerisinde *House of Cards*, *Orange is the New Black* ve *Arrested Development* gibi serilerin bölümlerini tek seferde yayınlayarak seri kültürüne önemli bir farklılık kazandırır. Yayınlanma takvimi bir televizyon serisi için önemli bir olgudur. Haftalık periyotlar halinde yayınlanan serilerin tasarımı aşamalarına da etki eden bu takvim planı, Netflix’le birlikte değişime uğrar. Geleneksele karşı olan pozisyonunu bu hamlesiyle daha da pekiştiren Netflix, seri tasarımcılarına da yeni kapılar açmış olur; artık yaratıcı ekipler serileri daha kompakt ve karmaşık bir şekilde tasarlama alanına sahiplerdir, bir seriyi izleyenlerin yedi hafta önce yayınlanan bölümdeki bir detayı hatırlama ihtimalleri ile bir hafta içerisinde bütün bölümlerine erişebildikleri bir serinin detaylarına olan hakimiyetleri arasında bir fark olacaktır (Smith, 2018: 74).

Serilerin belirli bir izleyici kitlesine belirlenen saatlerde sunulduğu konvansiyonel televizyon sisteminin aksine, yeni medyadaki anlatı tasarımcıları herhangi bir ticari yükümlülük altında olmadan tasarımlarını hazırlamaktadır (Smith, 2018: 78). Buradaki ticari yükümlülükle kast edilen, serilerin reklam saatleri ve diğer regülasyonlarla birlikte belirlenmiş sürelerle (40 dk, 20 dk.) sahip olmasıdır. İnternetin sunduğu özgürlük ve dijital sinemanın sağladığı kolaylıklarla seriler artık daha özgürce tasarlanmaktadır. Bu durum seri yapımcılarının istedikleri gibi hareket edebilmesine ve bazen olay örgüsünün tipik ritmini bozarak, sıra dışı uzunluktaki sahneleri bölüm planlarına dahil edebilmelerine fırsat tanır (Smith, 2018: 79). Bunun gibi imtiyazlar serilerin artık bir sinema filmi kalitesinde tasarlanabilmesine olanak sağlar.

Streaming platformlarının artan sayısı ve hacmi büyüyen pazar ekonomisi, serileri sinema dünyası için de büyük bir cazibe merkezi haline getirir. Sinema dünyasında tanınan birçok isim serilerde de sıkça yer almaya başlar. Nitelikli serilerin, karakterleri ön plana çıkaran girift anlatılarının sayısı giderek artmaktadır. Sinema filmlerinin aksine, serilerin sahip olduğu zaman serbestiyeti, seri yaratıcılarının öyküyü ve hikâyedeki karakterleri daha geniş bir şekilde ele almasına ve anlatının daha sağlam bir şekilde ayakta durmasına olanak sağlamaktadır. David Fincher (*House of Cards*, *Mindhunter*), Steven Soderbergh (*The Knick*), Wachowski Kardeşler (*Sense8*), Jean-Marc Vallee (*Big Little Lies*, *Sharp Objects*), Ridley Scott (*Raised by Wolves*), Wong Kar-Wai (*Blossoms*) gibi prestijli yönetmenler serilere yönelmeye başlamaktadır. Yaşanan yeni gelişmelerle birlikte televizyon ile sinema dünyası birbirine hiç olmadığı kadar yakın ve geçişken bir pozisyonda konumlanmaktadır.

Seriler, klasik anlatı sinemasının kullandığı öykü ve olay örgüsü merkezli yapının özelliklerini başarıyla taşımaktadır. Yeni serilerin dünya çapında yakaladığı popülerlik ve sosyal yaşamdaki yansımaları da sinemanın altın çağını anımsatmaktadır. Bu denklemin bir sonucu olarak da sinema salonlarının anlatıyı öne çıkaran bir sinema anlayışı yerine, gösteriyi ve stili ön plana koyan bir sinema anlayışına yöneleceği düşünülmektedir. Seri kültürünün yükselişi ve sinema salonlarının yeni bir cazibe faktörüne duyduğu ihtiyaç süper kahramanların beyazperdedeki yükselişine zemin hazırlayan önemli etmenlerden biri olur.

2.5. Süper Kahraman Filmlerinin Yeniden Yükselişi

Film festivallerinde ilk gösterimi yapılan televizyon serileri, televizyon ekranlarında ilk gösterimi yapılan sinema filmleriyle birlikte Henry Jenkins'in (2019) "yakınsama" olarak tanımladığı bir aradalık kültürünün yansımaları insan yaşamının bütün alanlarında görülmektedir. Sesli iletişim amacıyla kullanmaya başladığımız cep telefonları artık sadece sesli iletişimi değil birçok işlevi yerine getirebilmekte ve aynı şekilde kullandığımız diğer araçlar da farklı işlevler için kullanılabilir bir konumda bulunmaktadır (Jenkins, 2019: 36). Medyumlar arasında yaşanan geçirgenlikte donanımlar farklılaşsa da içerikler tek bir noktada birleşmektedir (Jenkins 2019: 35). Video oyunları tıpkı sinema filmleri gibi bir anlatının peşinden giderken, sinema filmleri de oyunların estetiğine öykünmektedir (Jenkins, 2006: 21).

Medya yaklaşmasının bir yansıması olarak transmedya hikâye anlatıcılığı da 21. yüzyıl için önemli kavramlardan biri haline gelmektedir. "Transmedya hikâye anlatıcılığının ideal biçiminde, her bir yayın aracı en iyi yaptığı şeyi yapar; böylece bir hikâye bir filmde tanıtılır, televizyon, roman ve çizgi romanlarla genişletilir; dünyası oyun oynayarak keşfedilebilir veya eğlence parkı cazibesi olarak deneyimlenebilir" (Jenkins, 2019: 144-145).

21. yüzyılın sinema endüstrisine damgasını vuran süper kahraman filmleri de transmedya hikâye anlatıcılığı için nitelikli bir çalışma alanı oluşturmaktadır. Özellikle Marvel çizgi romanlarının öncülüğünde oluşturulan *Avengers* evreni birçok açıdan transmedya hikâye anlatıcılığını başarıyla yerine getirmektedir. Çizgi romanlardan yola çıkan Marvel evreni içerisinde video oyunlarından televizyon serilerine, hayran videolarından özel etkinliklerine kadar her alanda takipçilerini bu evrene davet eder. *Avengers* evreninin ilk filmi olan *Iron Man*'in (Favreau, 2008) son sahnesinde, Nick Fury, Iron Man'e şu sözleri söyler: "Bay Stark, büyük bir evrenin parçası oldunuz fakat henüz farkında değilsiniz" (Graves, 2017: 234). Tony Stark'la birlikte seyirci de büyük bir evrenin içerisine davet edilir. Çizgi romanlar bu evrenin ana çekirdeğini oluşturmaktadır.

Süper kahraman filmlerinin kaynağı olan çizgi romanlar ilk olarak ABD'de, gazetelerde yayınlanmaya başlar. Çizgi romanlar, özellikle 1929 yılında yaşanan

büyük buhranın, yeni-kentli insanlar üzerinde yarattığı çöküntüden bir kaçış imkanı sunar (Kelley, 2009: 2). Çizgi roman dünyasının kabul gören ilk süper kahramanı (Kipniss, 1994: 144) 1938 yılında yayınlanan Süpermen olur. Süper kahraman kültürü, kurtarıcı kültüne duyulan ihtiyacı, hayali de olsa giderir. Süpermen kazandığı başarıyla süper kahramanların yolculuğunu da başlatmış olur.

1950’li yılların sonlarına kadar oldukça rağbet gören süper kahraman çizgi romanlarına olan ilgi, ABD’nin savaş atmosferinden uzaklaşması ve refahın artmasıyla birlikte azalır. Büyük Buhran ve yıkım zamanlarında insanlara güzel ve mutlu bir geleceğe dair umut aşılayan süper kahramanlar, o gelecek geldiğinde görevlerini başarıyla tamamlamış olarak başka bir kriz anına dek beklemeye alınmışlardır (Pekmen’den akt. Çelik, 2019: 65).

60’lı yılların sonunda başlayan özgürlük hareketleri ve Vietnam savaşının etkileri, çizgi roman dünyasının da daha gerçekçi bir çizgiye gelmesini sağlar. Süpermen ile çıkış yakalayan DC’ye alternatif olarak Marvel, Örümcek Adam gibi daha gerçekçi karakterler, daha doğru ifadeyle gerçek hayatın sorunlarıyla da yüzleşmek zorunda kalan karakterler yaratır. Artık sıradan insan için süper kahraman, bir kaçış aracı değil, bir yüzleşme aracıdır. 60’larda Marvel’in yarattığı süper kahramanlar, okuyucularını gerçeklikten uzaklaştırarak bambaşka alemlere taşımaz, aksine gerçek hayatta bulunan sıkıntılarla kucaklaştırır (Çelik, 2019: 67).

Süper kahramanların sinema salonlarındaki yolculuğu, çizgi romanda da olduğu gibi ilk olarak 1978 yılında gösterime giren *Superman* (Donner) ile olur. 1978 yılında çıkan ilk film ABD’de o yıl gösterime giren filmler arasında yedinci en çok izlenen film olarak gişede iyi bir başarı yakalar (Boxofficemojo, 1978). Ardından çekilen filmler, gişede başarılı olsa da süper kahraman filmleri bir furyaya dönüşmez. Süper kahraman filmlerinin o zamanlarda bir furyaya dönüşmemesinin sebepleri arasında dijital prodüksiyon olanaklarının henüz verimli bir şekilde kullanılamaması da sayılabilir.

Superman’den sonra birçok süper kahraman filmi çekilse de çizgi roman karakterlerinin beyazperdedeki en önemli yükselişi 2000’li yıllarda yaşanır. 2002 yılında gösterime giren *Spider-Man* (Raimi), ABD gişelerinde o yılın en çok izlenen filmi olur. Filmdeki özel ve görsel efektlerin kullanımı son derece başarılıdır ve daha

önce çekilen süperkahraman filmlerine göre çok daha gerçekçi durmaktadır. *Spider-Man*'in seyircilere sunduğu anlatıda, gösterinin kapladığı alan birçok yönden sinemanın ilk yıllarındaki cazibe sinemasını hatırlatmaktadır. New York'u göz alıcı bir şekilde beyazperdeye yansıtan çekimler, dev kalabalıklar, metrodaki dövüş sahneleri, metinsel temelin yerini çarpıcı görüntülere bıraktığını gösterir niteliktedir (Tomasovic, 2006: 312).

2000'li yılların başında *Spider-Man*, *Batman Begins* (Nolan, 2005) gibi örneklerin kazandığı başarılar yapım şirketlerini cezbeder. Süper kahraman filmlerinin kazandığı tekil ve kısa süreli başarı, Marvel Stüdyoları'nı seyirciyle daha uzun vadeli bir bağlılık planı yapmaya iter. Seri kültürünün beyaz perdedeki bir yansıması olan geniş çaplı bir süper kahraman evreninin ilk parçası olan *Iron Man*, 2008 yılında gösterime girer. Bu filmle birlikte seyirci, sadece tek bir filme değil kendi içerisinde parçalara ayrılacak büyük bir evrene giriş yapar. Marvel Stüdyoları çizgi romanların çeşitliliğini beyazperdeye başarıyla aktarır ve 2008 yılından 2019 yılına kadar aynı evrende geçen yirmi üç filmi seyirciyle buluşturur. Uluslararası ölçekte 2018 (Boxofficemojo, 2018) ve 2019 (Boxofficemojo, 2019) yıllarındaki gişe sıralamasında bu evrene ait olan *Avengers: Infinity War* (Russo Kardeşler, 2018) ve *Avengers: Endgame* (Russo Kardeşler, 2019) zirvede yer alır.

Süper kahraman filmleri, Aristo'nun (engelleri aşarak katharsise ulaşma) ve Propp'un üstünde durduğu anlatı öğelerini şablonik bir şekilde kullanır. Propp'un masallar için tanımladığı karakter işlevleri (Propp, 2018: 80-81) süper kahraman filmlerinde de yer almaktadır. Hemen her filmde kahraman, prensese ya da ödüle (dünyayı kurtarma, kahraman olma) erişmek için kötü adamları (Joker, Thanos, Lex Luthor, Green Goblin) tamamlayıcı yan karakterlerin (Robin, Falcon, Jin Rhodes) de yardımlarıyla alt etmektedir. Öykü ve olay örgülerinin neredeyse her bir filmde bire bir aynı şekilde yer aldığı düşünüldüğünde, süper kahramanların adı kullanılmadan filmleri ayırt etmek bile zorlayıcı bir hal almaktadır. Filmlerin sonlarında yer alan ve devam filmlerinin sinyali veren ikonik sekanslar da bu şablonun önemli bir parçasıdır. Bu şablonik yapıyı başarılı bir şekilde uygulayan Marvel filmleri sinema salonlarının, çevrimiçi platformların karşısındaki en önemli gücü haline gelir.

Süper kahraman filmlerinin bir sonucu olarak, sinema salonlarında cazibe unsurunun tekrardan yükselişe geçtiği düşünülebilir. Daha kolay tüketilebilen, görsel çekiciliğin ön planda olduğu anlatılar sinema salonlarında yerlerini alırken diğer yapımlar için streaming servisleri güzel bir alternatif olarak gözükmektedir.

2.6. İmajın Gölgesinde Anlatı

Sinemanın geçirdiği dönüşümler ve geline nokta, bir post-sinema çağında olduğumuz söylenebilir (Yaren, 2017: 29). Geçtiğimiz 20 yılda film yapımında radikal değişiklikler yaşandı, bu değişiklikler yapısal olarak incelenirse istikrarlı bir şekilde uygulanan hiyerarşik sistemin değiştiği görülebilir (Hagener, 2016: 182). Yaşanan teknik gelişmeler sinemanın dilini etkilese de en büyük değişim “seyirci” üzerinde yaşanmaktadır. Yakınsama kültürü ve hızlı bir şekilde gelişen teknoloji, seyirciyi imajın etkisi altında olmaktan çıkarıp bizzat imajın bir sakini haline getirmektedir (Stam, 2000: 318).

2000’li yıllarda bazı istisnalar dışında tüm sektörde norm haline gelen dijital olanaklar, sinema sanatının üretim, tüketim ve dağıtım alanlarını genişletir. Yaşanan genişleme ile birlikte dünya sinemasında farklı coğrafyalardan birçok yeni isim görünür hale gelir. Üretim ve tüketim koşullarının kolaylaşması sinemayı bir anlamda demokratikleştirir; telefonlar da film çekebilir hale gelir ve artık yönetmenler, yapımcılar kitle fonlama siteleri üzerinden filmlerine fon sağlayabilmektedir. Spike Lee, Steven Soderbergh gibi ünlü isimler Kickstarter, Indiegogo gibi siteler üzerinden filmlerine halkın katılımıyla fon sağlamaktadır (Tryon, 2016: 441).

Üretim koşullarının kolaylaşmasının en olumlu etkisi belgesel türü üzerinde olur, 2000’li yıllardan itibaren belgesel türü gişe için de bir güç haline gelmeye başlar (Corrigan, 2012: 14). Çevrimiçi platformlar için de belgesel türü önemli bir pozisyonda yer almaktadır. Belgesel türünün “konuşan kafalar” ve “doğa belgeseli” olmaktan çıkıp anlatsal bir boyut kazanması da 2000’li yıllarda gerçekleşir. *Finding Vivian Meier* (Maloof, Siskel, 2013), *Free Solo* (Chin, Vasarhelyi, 2018), *Capturing the Friedmans* (Jarecki, 2003), *Stories We Tell* (Polley, 2012), *The Act of Killing* (Oppenheimer, 2012), gibi örnekler akıcı bir sinema dili kullanarak seyircinin beğenisi kazanır. Başka bir açıdan bakılırsa belgesel türünün kurmacaya olan yaklaşmasının,

ilerleyen dönemlerde belgesel etiği açısından bazı sorunların oluşabilmesine olanak sağlayacağı da düşünülebilir.

21. yüzyılda büyük oranda dijitalleşen sinema, anlatının biçimsel açıdan daha modüler bir yapıya bürünmesine olanak sağlar. Yeni imkanlarla artık film yapımının atomize olduğu söylenebilir, dijital animasyon, özel efektler, renk düzeltmeleri, ses efektleri gibi birçok post prodüksiyon aşaması ayrı uzmanlıklar gerektirmekte ve filmin diline keskin bir şekilde etki etmektedir (Garcia, 2019: 203). Emmanuel Lubezki, Roger Deakins gibi görüntü yönetmenlerinin adını sıkça duyurduğu ve filmin biçimine olan etkilerinin arttığı 2010'lu yıllarda, görsel çekicilik ve diğer fiziksel duylara hitap eden bir sinema stili geliştiği düşünülebilir. Fakat stilistik çabanın aşırılığı bazı problemleri de beraberinde getirme potansiyeli taşımaktadır. Sinemasal anlatıda araçların kullanımı anlatının motivasyonunu tamamlamaya yönelik olmalıdır, araçların kullanımının aşırıya kaçtığı durumlar anlatının motivasyonlarını zedeler ve aşırılık filme hakim olur (Thompson, 58, 1977). Aşırıya kaçan kullanımlar yanlış yorumlamalara oldukça açık bir konumdadır, yanlışsamanın çoğalması hakikati azaltacaktır.

Sinemada gerçekçilik ile ilgili varsayımlar, sıklıkla fotografik imge ve onun referansı arasında hakim olan bağlamsallığa bağlıdır. Bu bağlamsallık gerçekçi ve biçimci akımların temelini oluşturur, dijitalleşme ile birlikte değişen paradigmalardan dolayı bu kavramlar tekrardan ele alınmalıdır (Prince, 1996: 28). Dijitalleşme ve tüketim toplumunun geldiği nokta hiç şüphe yok ki sinemayı kavrayış biçimimizi değiştirmektedir (Vernallis, 2013: 33). Bir filmin tasarlanmasında ön plana çıkan görselliğe dayalı cazibe faktörü, Manovich'in sinemanın ilk yıllarına geri döndüğü konusunda haklı çıktığını gösterebilir (Elsaesser, 2016: 235).

Sosyal gerçeklik, birikmiş verilerin ağırlığı altında “yerçekimi çöküşüne” uğramaktadır (Bukatman, 1993: 36). Gerçekliğin çöküşe uğradığı bu bolluk ortamında, vitrin ve imaj öne çıkar (Baudrillard, 2019: 17). Günümüzde imaj; işlevin ve içeriğin kendisinden daha önemli bir konumda yer almaktadır. Bir siyasetçi için de bir sporcu için de imaj, bazı durumlarda becerilerinden de fazla geleceklerini etkileyen bir pozisyonudur ve bunun sonucunda her şey kaçınılmaz olarak bir tüketim nesnesi

haline gelmektedir. Sinema ve anlatıyı da bu imaj çağının dışında düşünmemiz söz konusu olamaz. Dipsiz bir kuyuya dönüşen internet, sonsuz bir oynatma döngüsü içerisinde çalışan çevrimiçi platformlar, dikkat eşiği düşük ve sürekli olarak yeni tatminler arayan bir tüketici kitlesi yaratmaktadır.

“Postmodern tüketici, günlük mutluluk peşinde koşan, anında tatmin isteyen, ihtiyacının tatminini ertelemeyen, gelecek için bugünü feda etmeyen, geçmiş ve geleceği içerecek biçimde denemeyi büyük bir arzuyla isteyen, içerik yerine biçime daha çok ilgi duyabilen, hazcı yanı öne çıkan, kendisini tüketime hazır bir imaj haline getirmiş tüketicidir” (Featherstone’dan akt. Tükel, 2020: 134).

“Geçmiş uygarlıkların tümünde dayanıklı nesneler, araçlar veya binalar kuşaklarca insandan daha uzun yaşamışken, bugün onların doğmasını, gelişmesini ve ölmesini izleyen bizleriz” (Baudrillard, 2019: 16).

“Artık dünyanın bütün entelektüel zenginliklerinin tapularına sahibiz. Ama bu tahayyül edilemez servetle ne yapacağız? Sanal dünya, doğal dünyaya yer bırakmıyor ve bundan böyle görüntü ve sesleri yönlendirmek için sahip olduğumuz gerçek güç, bunların bir zamanlar sahip oldukları değeri azaltıyor, dürüstlüklerine dair inanç ve sanatsallıklarını takdir duygumuzu tahrip ediyor” (Monaco, 2011: 490).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

APOCALYPSE NOW, SAVING PRIVATE RYAN VE 1917 FİMLERİNİN ANLATI YAPISI ANALİZLERİ

3.1.Tür Olarak Savaş Filmleri

Savaş filmleri birçok farklı janr da anlatısına dahil edebilen kapsayıcı bir türdür. Sahip olduğu kapsayıcılık ve tekniğin imkanlarının da önemli bir belirleyici unsur olması, savaş filmlerini bu çalışma için uygun kılmaktadır. Savaş filmleri denince ilk aklı gelen tartışma konularından biri de hiç şüphesiz ki filmlerin savaş karşısında aldığı ideolojik tutumdur. Özellikle Amerikan kültüründe militer kahramanlığa ilişkin sinemasal temsillerle ulusal özgüven duygusu iç içe geçmiş gibidir. (Ryan ve Kellner, 2016: 277).

Film dilinin gelişimine katkı sağlayan önemli filmlerden biri olan *The Birth of a Nation*'ın ırkçı bir söylem benimsemesi, sinema tarihinin savaş içerikli filmlerinin ideolojik bağlamda ne kadar problemli olduğunu, bir başka ifadeyle sinema endüstrisinin temel taşlarının ideolojik açıdan ne kadar tartışmalı olduğunu düşündürmektedir. “Hollywood, ABD’nin ekonomik gelişiminin vazgeçilmez bir parçası olduğu gibi, aynı zamanda ABD’nin toplumsal ve kültürel politikalarının üretilmesi ve pekiştirilmesi açısından da ideolojik işlevlere sahip bir kurum olarak var olmuştur.” (Yapıcı, 2004: 111)

Bu çalışma için seçilen üç film özelinde gerçekleştirilen analizler filmlerin ideolojik alt metinlerini bir kenara bırakmakta ve sadece anlatı yapılarının nasıl kurulduğuyla ilgilenmektedir. Savaş filmlerindeki ideolojik tutumun, tarihsel düzlemde incelenmesinin ayrıca bir çalışma konusu olmayı hak ettiği düşünülmektedir. Dar bir çerçevede bu konuyu ele almamak adına bu çalışmada sadece anlatı yapılarına odaklanılmıştır.

3.2. Apocalypse Now (1979)

Yönetmen: Francis Ford Coppola

Senaryo: John Milius, Francis Ford Coppola

Yapımcı: Francis Ford Coppola

Görüntü Yönetmeni: Vittorio Storaro

Kurgu: Lisa Fruchtman, Gerald B. Greenberg, Walter Murch

Süre: 147'

3.2.1. Apocalypse Now'da Öykü

Vietnam, Saigon, ABD ordusuna mensup olan özel operasyon şefi Willard, savaşın üzerinde yarattığı tahribat ile yaşamaya çalışan bir askerdir; Saigon'daki otel odasında vaktini içki ve halüsinatif maddelerin tesiri altında geçirmektedir. Bir gün iki asker kaldığı otele gelir ve Willard'ı verilecek özel görevin brifingine götürürler. Willard, üst düzey ordu mensuplarıyla bir toplantı gerçekleştirir. Görev kontrolden çıkmış bir Amerikan askeri olan Albay Kurtz'ü bulup etkisiz hale getirmektir. Kurtz son derece başarılı bir geçmişe sahip vatansever bir ABD askeridir fakat Vietnam'da geçirdiği süre boyunca savaşın üzerinde yarattığı etkilerle kontrolden çıkmış, kendi bağımsızlığını ilan ederek emrindeki askerler ve yerlilerle kendi yerleşkesini kurmuştur.

Willard, emrine verilen askerlerle nehir üzerinde yola koyulur. Şef Philips tarafından yönetilen bot mürettebatında Lance, Mr. Clean ve Chef bulunmaktadır. Ekipteki askerler oldukça gençtir, Lance sadece 17 yaşındadır. Willard, yol boyunca Kurtz'ün ses kayıtlarını dinler ve Kurtz'un aurasından fazlasıyla etkilenir, Kurtz'ün düşünceleri aklında soru işaretleri oluşmasına sebep olur.

Willard ve ekibi, nehirden güvenli bir şekilde geçiş yapmak için Yarbay Bill Killgore ve alayıyla buluşurlar. Killgore direkt olarak bilgilendirilmediği için işbirliğine yanaşmaz fakat sonradan ünlü bir sörfçü olan Lance'i tanır ve sörfte olan tutkusundan

dolayı yardımcı olmayı kabul eder. Willard ve ekibi, Killgore'un bir Vietcong köyüne yaptıkları hava saldırısına katılırlar.

Nehir üzerinde yollarına devam eden ekip kısa bir mola verir ve Chef ile Willard ormana meyve toplamak için girerler. Willard, Chef'in gerçek bir aşçı olduğunu öğrenir. Ormanda bir kaplanla karşılaşan ikili korku dolu anlar yaşarlar ve kaplana ateş açarak bota geri dönerler. Bu gerilimden etkilenen Lance ormana doğru rastgele ateş etmeye başlar. Yaşanan gerilim Willard'a bottan asla ayrılmamaları gerektiğini hatırlatır.

Willard, sürekli Kurtz'ün dosyalarını okumaktadır, onun ordu için yaptığı fedakarlıklar karşısında şaşkınlık yaşar, Kurtz oldukça başarılı ve geleceği parlak bir askerdir. Yol sırasında bir ABD üssünde mola veren askerler burada playboy kızlarının düzenlediği bir organizasyona katılırlar. Kadınlar karşısında kontrolden çıkan askerler gösterinin erken bitmesine sebep olurlar.

Nehirde yolculuk devam ederken bir Vietnam teknisini kontrol amaçlı teftiş eden Mr. Clean paniğe kapılır ve silahını ateşler. Çıkan gerginlik sonucu Lance de silahını ateşler ve Vietnamlıyı vurur. Gerginlik durulduğunda teknede hayatta olan bir kadın bulunduğu anlaşılır fakat Willard görevin aksamaması için onu soğukkanlılıkla vurarak öldürür.

Willard ve ekibi Do lung köprüsüne varır. Do lung köprüsünde iki taraf şiddetli bir şekilde çatışmaktadır. Bu kaos ortamında bilgi almak için yetkili birini arayan Willard, istediği bilgiye ulaşamaz. Orada bulunan askerlerden, kendisinden önce Kurtz'ü etkisiz hale getirmek için başka birinin görevlendirildiğini ve o kişinin daha sonra Kurtz'ün ekibine dahil olduğunu öğrenir.

Nehir üzerinde yolculuğuna devam eden ekip, uyuşturucu tesiri altındaki Lance'ın elindeki işaret dumanını ateşlemesi sonucu ormanın içinden açılan bir yaylım ateşine tutulur. Bir anda yaylım ateşine mağruz kalan bot mürettebından Mr. Clean vurularak ölür. Clean'in ölümü sonrası botta gerginlik artar.

Birkaç gün sonra bot tekrardan bir saldırıya uğrar. Saldırı yerliler tarafından mızraklar ve oklarla gerçekleştirilir. Bottaki askerler de yerli halkın üzerine, cinnet geçirircesine

ateş ederler. Şef, yerlilerin attığı mızrakla vurularak ölür. Şef'in ölümü sonrası Willard, hayatta kalan Chef ve Lance'i göreve devam etmeleri için ikna etmek zorunda kalır ve ikna etmeyi başarır.

Willard'ın komuta ettiği bot, Kurtz'ün kontrolü altındaki kampa ulaşır. Ekip yerlilerin sessiz ve tehditkar bakışları altında kıyıya yanaşır. Yerlilerin arasında bulunan Amerikalı bir fotoğrafçı, Willard ve arkadaşlarına ev sahipliği yapar. Fotoğrafçı dışında herkes bir trans halinde gibidir. Willard, kendisinden önce aynı görev için gönderilen Colby ile karşılaşır, Colby ifadesizce ona bakar. Willard, Chef'i bota yerleştirir ve eğer geri dönmezse telsizle hava saldırısı emrini vermesini ister. Kampa dönen Willard, yerliler tarafından esir alınarak bir kafese kapatılır. Hava saldırısı verme emrini verdiği Chef'in, kesilmiş kafasını kucağında bulan Willard sinir krizinin eşiğine gelir.

Willard bir süre sonra serbest bırakılır ve kamp içerisinde dolaşmasına izin verilir. Bu süre zarfında Kurtz, Willard'a savaş, insanlık ve medeniyet üzerine vaazlar verir. Kurtz, Willard'a ailesinden bahseder ve ölümünden sonra oğluna onu anlatmasını ister. O gece yerlilerin düzenlediği bir tür kurban ayiniyle su aygırını öldürmesi sırasında Willard, Kurtz'ün karargahına girer ve palayla kafasına vurarak Kurtz'ü öldürür. Kurtz'ün ağzından can verirken "Dehşet, dehşet" kelimeleri dökülür. Willard, Kurtz'ün yazıları arasında "Bombayı at, hepsini yok et" notunu bulur. Kurtz'ün karargahından elinde onun notlarıyla çıkan Willard'ın karşısında yerli halk diz çöker. Willard, yerliler arasından Lance'i alır ve bota gider. Telsizden bota kontrol talimatları gelirken Willard'ın aklında sadece Kurtz'ün ağzından dökülen son sözler vardır: dehşet, dehşet.

3.2.2. Apocalypse Now'da Olay Örgüsü Bölümlemesi

1. Saigon

Özel operasyon şefi Willard, Saigon'a döner. Sosyal hayata uyum sağlamakta zorlanmaktadır. Odasında uyuşturucu ve alkolün etkisiyle kendisinden geçer.

İki asker kendisine verilen özel görev emrini iletmek için onu odasından alır.

Willard'a üst düzey askeri yetkililer tarafından, kontrolden çıktığı ve kendi özerkliğini ilan ettiği söylenen bir Amerikan askeri olan Kurtz'ü bulup etkisiz hale getirme görevi verilir.

Willard ekibiyle bir araya gelir.

Ekip yola çıkar, yol sırasında Kurtz'e ait ses kayıtları Willard'ın aklından hiç çıkmaz.

2. Tekne Yolculuğu

Willard ve ekibi onlara eskortluk edecek ekibin lideri Albay Killgore'la buluşur

Albay Killgore, Vietnam köyüne acımasız bir hava saldırısı gerçekleştirir.

Yolculuk sırasında Willard elindeki belgelerden Kurtz'ün oldukça başarılı bir asker olduğunu öğrenir.

Tekneden meyve toplamak için inen Willard ve Chef, ormanda bir kaplanla karşılaşır ve yara almadan kaçmayı başarırlar.

Ekip, bir Amerikan üssüne uğrar. Üste Playboy kızlarının gösteri düzenleyeceği bir akşam için askerler hazırlık yapmaktadır. Gece, askerlerin kontrolden çıkması üzerine erken sonlanır.

Ekip yolda, sivil bir tekneye rastlar. Paniğe kapılan Clean sivillere ateş eder. Kargaşa sonucu Şef'le Willard'ın arasındaki gerilim artar.

Bir gece sonra ekip saldırı altında bulunan Do Lung Köprüsündeki kaosa tanık olur.

Saldırı sırasında Willard, ekibin eski yüzbaşısının daha önceden Kurtz'ü öldürmek için yollandığı ve şimdi kayıp olduğunu öğrenir.

Ertesi gün ekip bir saldırıya uğrar ve Clean ölür.

Ekip Kamboçya sınırını geçmek üzereyken yerli bir grup tarafından mızraklarla yayılım ateşine tutulur ve Şef bir mızrakla ölür.

3. Kurtz'ün Karargahı

Willard, hayatta kalan Chef ve Lance'i yolculuğa devam etmek üzere ikna eder.

Ekip, Kurtz'ün karargahına ulaşır.

Willard, Kurtz'ün adamları tarafında hapsedilir.

Hava saldırısı emri vermek için hazırlanan Chef, Kurtz'ün adamları tarafından kaçırılır ve kesilmiş kafası Willard'ın önüne atılır.

Bir süre sonra Willard serbest bırakılır ve Kurtz ona savaş, insanlık ve medeniyet hakkında söylevler çeker.

Kurtz, Willard'dan ölmesi halinde oğluna ne yapmak istediklerini anlatmasını vasiyet eder.

Willard elinde bir palayla gizlice Kurtz'un odasına girer ve kafasına bir darbe indirerek Kurtz'ü öldürür.

Willard tekneye ulaşır, kafasında Kurtz'ün son kelimeleri yankılanmaktadır.

3.2.3. Apocalypse Now'da Anlatı Beklentileri

Joseph Conrad'ın 1899 yılında yayınlanan kitabı, *Karanlığın Yüreği*'nden, John Milius tarafından senaryolaştırılan *Apocalypse Now*, anlatısının merkezine Avrupa tarafından kolonize edilen Afrika yerine ABD tarafından kolonize edilmeye çalışılan Vietnam'ı koyar. Filipinlerde çekimleri gerçekleştirilen filmin iki yıla yayılan çekim macerası, post prodüksiyon süreci, oyuncu ekibinde yaşanan değişikliklerle *Apocalypse Now*, çekim ekibi için de ayrı bir film öyküsü yaratır ve bir türlü tamamlanamayan film seyirciler için de büyük bir merak konusu olur.

Film, rüzgarda dalları sallanan büyük palmiye ağaçlarının yer aldığı bir görüntüyle açılır, bu sessizlik ve huzur helikopterlerin pervaneleri tarafından bozulur. Orman aniden bir napalm cehennemine dönüşür ve "The End" şarkısının sözleri (This is the end) duyulur. Cehenneme dönen orman görüntüsü Willard'ın otel odasında tavana bakan yüzüyle iç içe geçer. İlk sahneden itibaren seyirci, bu filmin hem mental hem de fiziksel bir çöküşü anlatacağını deneyimlemiş olur ve beklentilerini bu yönde şekillendirir.

Filmin seyirci açısından en büyük beklenti unsurlarından biri de Albay Kurtz karakteridir. Yüzbaşı Willard'a verilen görev, Willard için Kurtz'ü zamanla bir saplantı haline getirir. Willard'ın saplantılı ruh hali seyirciye de sirayet eder. Willard'ın okuduğu raporlardan tanıdığımız Kurtz, geçmişi ve şu anki haliyle seyirci için en büyük merak unsurunu oluşturur. Kurtz'ün namevcudiyeti de bu merak unsurunun giderek büyümesine sebep olur.

Bir görev ve yolculuk teması, seyirci için savaş janrının tanıdık unsurlarındandır. Fakat bu yolculuğun aksiyondan çok karakterlerin psikolojik durumları üzerinden ilerlemesi seyirci için farklı bir ton oluşturur. Bu farklılık film için seçilen müziklerle de pekiştirilir.

3.2.4. Apocalypse Now'da Anlatı Biçimi

Apocalypse Now'da yönetmen Coppola, anlatının biçimini belirlerken karakteri ve mekanı odak noktası haline getirir. Öykü içeriği, klasik anlatı yapısına yakın gözükse de filmin biçimsel özellikleri 70'li yılların Hollywood'unda sık rastladığımız üzere Avrupa sinemasına yakın bir biçime sahiptir. Bir auteur sineması olarak ele alabileceğimiz film anlatısını savaş filmlerinin aksiyon ve eylemler üzerine kurulu yapısının aksine, karakterlerin iç dünyası üzerine kurar.

Apocalypse Now'ın film biçiminin en önemli belirleyicilerinden biri olan mekan, karakterlerin iç dünyalarıyla kesişimler oluşturacak şekilde anlatıya hizmet eder. Film boyunca sıkça tekrarlanan bir motif olarak iç içe geçen görüntüler aynı zamanda karakterlerin de iç dünyalarını resmeder. Yolculuk edilen nehir de bir anlamda karakterlerin iç dünyalarına olan yolculuğu simgelemektedir. Film boyunca karakterlerin uğradığı ara duraklar (Albay Killgore, Playboy kızlarının gösteri yaptığı üs, Dolong köprüsü...) da anlatının farklı katmanlara bölünmesine olanak sağlar. Mekanların, karakterler ve anlatıyla olan ilişkisi seyircinin farklı anlamlar üretebilmesine imkan sağlar.

Müzikler de filmin anlatı biçiminde önemli bir rol oynamaktadır. Yönetmen Coppola, karakterlerin gelgitli ruh hallerini, uyuşturucu etkisi altındaki zihinlerini ve kontrolden çıkmış kaos ortamını yansıtmak için farklı müzik tercihlerinde bulunur. Wagner'in

Ride of the Valkyries adlı klasik eseri ve The Doors'dan The End gibi birbirinden tür olarak çok farklı müzik tercihleri filmin kaotik atmosferini daha da pekiştirmektedir. Böylelikle müzikler de filmin anlatı biçimi için önemli bir destekleyici görevi görmektedir.

3.2.5. Apocalypse Now'da Anlatım

Apocalypse Now'da anlatım ana karakter Willard üzerinden gerçekleşmektedir. Film lineer bir zaman düzleminde ilerler, savaşın yarattığı ruhsal tahribatın etkisinde zihni bulanıklaşan Willard'ın tanıklıklarını onun belleğinden, onun sesiyle aktarır seyirciye. Willard'ın içi boşalmış trans halindeki bakışları, film boyunca yakın çekimler eşliğinde seyirciye aktarılır ve bu anlatı için sürekli tekrar eden önemli bir motif haline gelir. Willard'ın dinlediği ses kayıtları ve zihnindeki düşüncelerle birlikte geçmiş hakkında da bilgi sahibi oluruz. Willard'ın dış sesi aracılığıyla bilgilere erişiriz, dolayısıyla hikâye ile ilgili bildiklerimiz de Willard'ın bildiklerine paralel olarak ilerler. Willard'ın dış sesiyle onun düşüncelerine tanık oluruz, tercih edilen bu anlatım filme Willard özelinde kişisel bir derinlik katmaktadır. Willard'ın kontrolden çıkmış zihni için en önemli motivasyon kaynağıysa kendisine verilen görev, yani Albay Kurtz'dür.

Savaş filmlerinde sık karşılaştığımız bir hikâye olan “görev ve bu görev sırasında yaşananlar” teması, *Apocalypse Now*'da da yer alır. Öykü ve olay örgüsü arasında bir zaman farkı bulunmamaktadır. Anlatım olaylardan çok karakterlerin iç dünyasına odaklanır. Willard ve diğer askerlerin nehir üzerinde çıktıkları yolculuk aslında bir anlamda kendi iç dünyalarına yaptıkları yolculuğu da simgeler. Bu açıdan bakıldığında film, farklı okumalara da olanak sağlayabilecek bir anlatıya sahiptir. Savaş filmi janrında görmeye alışık olduğumuz aksiyon sahneleri bu filmde önemli bir yer tutmaz. Savaş tüm çıplaklığıyla anlatıya dahil edilmekte fakat hiçbir zaman bir aksiyon unsuru haline gelmemektedir.

Karakterler ve mekan, anlatımda en çok yer verilen öğeler arasındadır. Savaş filmlerinde görmeye alışık olduğumuz bölümlere ayrılmış anlatım burada da kullanılır. Film, Willard'ın tanıklıkları eşliğinde ilerler. İlk andan itibaren bizler de Willard'la birlikte bir yolculuğa çıkarız. Filmin ilk sahnesi, ormana yapılan napalm saldırısı ve

Willard'ın yakın çekim yüz planının iç içe geçmesiyle başlar. Bu sahne sırasında fonda 68 kuşağı için de önemli bir sembol olan The Doors'un, "The End" adlı parçası çalmaktadır. Willard mental olarak parçalanmış bir karakter olarak karşımıza çıkar. Otel odasında yaşadığı trans anı filmin geneli hakkında da ipucu vermektedir. Film, daha sonrasında hep Willard'ın bakışları üzerinden ilerler. Willard'ın bakışlarıyla seyirci Vietnam'ın kaotik atmosferine tanık olur. Anlatının olaylardan çok kişilerin psikolojik durumlarına dayanan bir anlatım yolu seçmesi ve farklı müzik tercihlerinin katkısıyla bir tür yabancılaştırma etkisi yaratan film, bu etkiyle seyircinin üzerinde bir sanatsal motivasyon da oluşturmaktadır.

Anlatıma yön verme konusunda Willard kadar önemli olan bir diğer karakterse Albay Kurtz'dür. Kurtz filmde fiziksel olarak çok kısa bir süre yer almasına rağmen, filmin tamamına etki eden bir karakter olur. Kurtz'ü film boyunca Willard'ın okuduğu raporlar ve ses kayıtlarından tanırız. Willard sürekli Kurtz hakkında düşünmektedir, yol boyunca Kurtz giderek büyüyen bir figür haline gelir. Kurtz tercih edilen bu anlatım diliyle film içinde görünmese de anlatıyı yönlendirir. Kurtz, seyirci için hem bir merak hem de bir gerilim unsuruna dönüşür.

Napalm kokusu eşliğinde sörf yapmak isteyen Albay Killgore, yanan ormanlar, kontrolden çıkmış bir savaş, trans halindeki askerler ve bu kıyamet iklimini anlatının her noktasına yerleştiren film, seyircileri savaşın dehşetine tanık olmaya zorlar ve anlatısını Kurtz'ün son sayıklarıyla sonlandırır: "Dehşet, dehşet..."

3.3. Saving Private Ryan (1998)

Yönetmen: Steven Spielberg

Senaryo: Roger Rodat

Yapımcı: Steven Spielberg, Ian Bryce

Görüntü Yönetmeni: Janusz Kaminski

Kurgu: Michael Kahn

Süre: 169'

3.3.1. Savin Private Ryan’da Öykü

1944 yılı Omaha sahilinde Normandiya çıkartması gerçekleşmektedir. Kaptan Miller ve birliğindeki askerler çıkartmadan sağ kurtulmayı başararak Alman askerlerini etkisiz hale getirir. Sahilde birçok yaralı ve ölü bulunmakta ve ölen askerlerden biri de Ryan soyadını taşımaktadır. Amerika’daki savaş bakanlığında Ryan soyadını taşıyan dört askerden ikisinin Omaha sahilinde öldüğü ve diğer bir kardeşin de başka bir cephede yaşamını yitirdiği anlaşılır. Aynı aileden geriye sadece bir tane kardeş sağ kalmıştır ve onun da Normandiya’ya paraşütlü birliklerle iniş yaptığı düşünülmektedir. Kaptan Miller ve adamlarına Er Ryan’ı bulup Amerika’ya sağ bir şekilde döndürme görevi verilir.

Kaptan Miller ve emrindeki askerler, Normandiya’da diğer birliklerden bağımsız olarak ilerlemeye başlar. Kurtarmak için görevlendirildikleri Er Ryan’ın sağ olup olmadığına dair kesin bir bilgileri yoktur. Askerlerin çoğu Ryan’ın ölmüş olma ihtimaline inanmaktadır.

Miller ve adamları Fransız kasabasında Almanlar’la çatışan bir Amerikan birliğine rastlar. Miller ve adamları da Amerikan askerlerine destek olur, çatışma sırasında bir çocuğu kurtarmaya çalışan Caparzo bir keskin nişancı tarafından vurularak öldürülür. Rastladıkları birliğin kaptanı ile konuşan Miller, birlikte Ryan adında bir asker olduğunu öğrenir. Ryan adındaki askere ulaştıktan sonra bunun bir isim benzerliği olduğu anlaşılır ve ekip bunun üzerine büyük bir moral bozukluğu yaşar. Geceyi kasabada geçiren askerler, kaptan Miller’ın savaştan önceki mesleği hakkında tahminlerde bulunurlar. Miller da askerleri gülerек dinler.

Miller ve adamları yoluna devam eder. Yolda yanlış bir yere iniş yapmış olan bir paraşütcü birliğiyle karşılaşırlar. Birlikte çok sayıda kayıp vardır. Ölen askerlerin künyeleri arasında Ryan adını arayan askerler, bir sonuç elde edemez. Kaptan Miller paraşütcü askerlere tek tek Ryan’ı sormaya başlar. Bir asker Ryan’ı tanıdığını ve onun Merderet Nehrindeki bir köprüyü korumakla görevlendirilen birlikte olduğunu söyler. Miller ve adamları Merderet nehrine doğru yol alırlar.

Takım, yolda yanlarından geçip gidebilecekleri bir Alman birimine rastlar. Ekip içinde fikir ayrılığı yaşanır, Yüzbaşı Miller’ın emriyle Alman askerlerinin yanından geçip

gitmek yerine onların etkisiz hale getirilmesine karar verilir. Almanlar etkisiz hale getirilir. Miller esir aldıkları Alman askerlerini ne yapmaları gerektiği konusunda kararsızdır. Upham haricinde bütün ekip, Alman askerleri öldürmek ister. Miller, Alman askerleri serbest bırakır. Bu karar ekip içerisinde büyük tartışmalara sebep olur. Ekip içerisindeki tartışma sırasında Miller, gerçek hayatta bir beden eğitimi öğretmeni olduğunu açıklar; savaşın onun üzerinde yarattığı tahribattan dolayı, artık onun da kendisini tanımakta zorlandığını anlatır. Askerler tekrar bir araya gelerek yola devam ederler.

Kimsesiz bir arazide ilerleyen askerler, Almanlara ait zırhlı bir araca rastlar. Alman zırhlısı başka bir birlik tarafından yok edilir. Miller ve askerlerine yardım eden ekibin içerisindeki askerlerden biri James Ryan'dır. Miller, onun aradıkları Ryan olduğunu teyit ettikten sonra ona kardeşlerinin ölümünü ve kendilerine verilen görevi anlatır. Er Ryan, Miller ve ekibiyle geri dönmeyi kabul etmez, savunmak için görevlendirildikleri köprüde bulunan arkadaşlarını bırakmak istememektedir. Ryan'ı ikna edemeyeceğini anlayan Miller, köprüyü birlikte savunmayı ve daha sonrasında dönmeyi teklif ederek Ryan'ı ikna eder.

Köprü savunması için hazırlıklara başlayan Miller ve arkadaşları bu görevin yerine getirilmesinin oldukça zor olduğunu fark eder. Çok az sayıda askere ve mühimmata sahiptirler. Almanların saldırısı başlar ve oldukça zorlu bir çarpışma yaşanır. Köprü savunması düşmek üzereyken desteğe gelen başka Amerikan birlikleri sayesinde köprü koruma altına alınır. Fakat Miller ağır yaralanmıştır ve Ryan'ın gözleri önünde can verir.

O günden 50 yıl sonra James Ryan ve ailesi Fransadaki anıt mezarlığa ziyarete gelir. Mezarlıkta duygularına hakim olamayan Ryan, kaptan Miller'ın hayatını kendisi için feda ettiği yaşamın hakkını verip veremediğini sorgular ve gözyaşlarını tutamaz.

3.3.2. Saving Private Ryan'da Olay Örgüsü Bölümlemesi

1. Anıt Mezarlık

Yaşlı bir adam ailesiyle birlikte anıt mezarlığı ziyarete gelir. Gözyaşlarına hakim olamayan yaşlı adam art arda dizilmiş mezar taşları karşısında dayanamayarak dizleri üzerine düşer.

2. Omaha Sahili (1944)

Normandiya çıkartması gerçekleşir.

Miller ve bölüğü sahilden canlı çıkmayı ve alman askerlerini etkisiz hale getirmeyi başarırlar.

Sırt çantasında “Ryan, S.” Adını taşıyan bir askerin ölü bedeni sahilde yatmaktadır.

Amerika Savaş Departmanı: Aynı aileden 4 erkek çocuğun da savaşa katıldığı ve sadece James Ryan adlı kardeşin sağ olduğu haberi öğrenilir.

Miller ve adamlarına Er Ryan’ı kurtarma görevi verilir.

3. Fransız Kasabası

Miller ve adamları bir Fransız kasabasına gelirler. Kasabada başka bir grup Amerikalı asker Almanlarla çatışmaktadır. Miller ve adamları da onlara destek olur.

Kasaba’da çıkan çatışma sonucu Caparzo ölür.

Miller ve adamlarının kasabada tanıştıkları birlikte, Ryan adında bir asker olduğu öğrenilir ve daha sonra bunun bir isim benzerliği olduğu anlaşılır.

Takım geceyi bir kilisede geçirir. Ekip arkadaşları kaptan Miller’ın savaşa katılmadan önceki mesleği üzerine bahis yaparlar.

Ekip yolda yanlış yere iniş yapan bir paraşütçü birliğiyle karşılaşır.

Paraşütçü birlikten Ryan’ın, Merderet Nehrindeki bir köprüyü koruyan karma bir birime gönderildiği öğrenilir.

5. Alman Mevzileri:

Alman birliklerle karşılaşan ekip, onların yanından geçip gitmek yerine onları etkisiz hale getirir.

Miller ve ekibi boş bir araziden geçerken, Alman bir zırhlı araçla karşılaşır. Alman zırhlısı başka bir birlik tarafından yok edilir. Ekibin içerisindeki askerlerden biri James Ryan'dır.

Miller, Ryan'ı geri götürmek üzere görevlendirildiklerini anlatır fakat Ryan geri dönmeyi kabul etmez.

Miller, ekibiyle köprü savunmasına yardım ederek Ryan'ı oradan sağ çıkarmaya karar verir.

7. Köprü

Miller ve diğer askerler, Almanlar'a karşı zorlu bir çatışmanın içerisine girer.

Köprü koruma altına alınır fakat Miller ağır yaralanır. Miller ölmek üzereyken, Er Ryan'ın sağ bir şekilde kurtarıldığına dair yazılan mektubu Genel Kurmay Başkanının sesinden duyarız.

8. Anıt Mezarlık

Er Ryan'ın yüzüne odaklanan kamera 40 yıl sonrasına mezarlıktaki yaşlı Ryan'a geçiş yapar. Ryan, Miller'in mezarının karşısında durmaktadır.

3.3.3. Saving Private Ryan'da Anlatı Beklentileri

Saving Private Ryan, ikinci dünya savaşını konu edinen bir savaş filmi. Seyirci ilk olarak, filmde önce sahip olduğu bilgiler ışığında bir ikinci dünya savaşı anlatısı ve ismi dolayısıyla bir kahramanlık hikâyesi izleyeceğini düşünür. İlk sahnede yer alan duygusal ağırlık ve bayrak teması da seyircinin bu beklentisini destekler niteliktedir.

Omaha sahiline yapılan çıkartmayı aktaran ilk sahnenin ardından filmin anlatısına yön verecek olan görev, Yüzbaşı Miller ve ekibine iletilir. Savaş filmlerinde görmeye alışık olduğumuz, savaşın gidişatını değiştirebilecek kritik bir görevin aksine seyirci farklı bir görevle karşılaşır. Görev neredeyse tamamen savaştan bağımsız bir işleve sahiptir; Miller ve ekibinin görevi, James Ryan adında bir askeri kurtarıp eve dönüşünü sağlamaktır. Görevin kendisi ve sorgulanabilirliği filmin ana motivasyonunu

oluşturmaktadır. Bir annenin kırılan kalbini iyileştirmek olarak kısaltabileceğimiz görev, film boyunca karakterler aracılığıyla sorgulanır.

Görevin iletilmesinin ardından, hikâyenin bu görev üzerinden ilerleyeceği ve ara duraklarla bölümlere ayrılacağı, seyirci için filmin geneli hakkındaki ilk ipuçlarını oluşturur. Bir Fransız kasabasına gelen ekibin burada yaşadıkları, filmin ana motivasyonuna olan sağlamlaştırıcı etkisi yüzünden oldukça önemlidir. Fransız kasabasına gelmeden önce askerlerin göreve karşı olan memnuniyetsizliği aralarındaki diyaloglarla seyirciye aktarılmıştır. Kasabaya gelindiğinde Caparzo, bir kız çocuğunu kurtarmaya çalışırken Alman bir keskin nişancı tarafından vurulur ve orada hayatını kaybeder. Bu ölüm, Miller ve ekibinin “Er Ryan” görevi için kaybettikleri ilk askerdir. Caparzo’nun ölüm nedeni de bir çocuğu kurtarmaya çalışmaktır yani aslında halihazırda üstlendikleri ve askerlerin istemediği bir görev olan “bir annenin hayatta kalan son çocuğunu kurtarma” göreviyle oldukça benzeşmektedir. Sahnenin devamında kilisede geçirilen gece ve askerler arasındaki konuşmalar da anlatının sağlamlaşması açısından önemlidir. Tüm askerler Caparzo’nun ölümünü ve üstlendikleri görevi sorgulamaktadır. Kaptan Miller da bu göreve çok razı gözükmemektedir fakat savaş sırasında tek yapmak zorunda olduğu şey emirleri yerine getirmektir. Aslında kilisede bulunan herkes evine geri dönmeyi arzulamaktadır, hepsi birilerinin çocuğu, eşi, babasıdır. O sabah buldukları yanlış Er Ryan’da eve dönmek istemektedir.

Görevin sorgulamaya oldukça açık olması seyircinin de anlatıya dahil olmasını sağlar. Kilise sahnesinde karakterleri yakından tanıyan seyirci onlarla birlikte düşünür. Anlatıya yapılan bu müdahalelerle *Saving Private Ryan* sadece savaş sahnelerinin gerçekliği ve görsel illüzyonlarıyla değil öyküsüyle de seyircinin ilgisini yönlendirir.

3.3.4. Saving Private Ryan’da Anlatı Biçimi

Saving Private Ryan’da anlatı biçimi 90’lı yılların ruhuna uygun olarak birçok farklı tekniğin bir arada kullanılmasıyla son halini alır. Hikâye formatı olarak klasik anlatı yapısını kullanan film ekibi, hikâyeyi teknik olanakların farklı kullanımlarıyla seyirci için değişik bir forma sokar. Bu tekniklerden ilk göze çarpanı filmin başındaki

çıkartma sahnesinde kullanılan hareketli kamera yöntemidir. El kamerası kullanımı ve sallantılı görüntü, filmi seyirci için daha gerçekçi kılmaktadır.

Kullanılan farklı teknikler film anlatısının en güçlü noktası olarak gerçekçilik motivasyonunu öne çıkarır. Kamera ve renk kullanımı da bu motivasyonu destekler. Filmin renk doygunluğu post prodüksiyon aşamasında özel olarak düşürülerek, görüntünün bir arşiv videosunu andırması sağlanarak seyircinin bir haber görüntüsü izlediğini düşünmesi amaçlanmıştır. Yüksek aksiyon barındıran sahnelerde kamera kullanımı birçok farklı açıdan hareketli bir şekilde gerçekleştirilir, bununla birlikte de kurgu aşamasında çok sayıda kesme kullanılır. Özellikle ilk bölümdeki çıkartma sahnesinde kamera perdesinin farklı açılarda kullanılması askerlerin yaşadıkları şoku ve kaosu aktarabilmek adına etkili bir şekilde anlatıya dahil edilir. Filmin epizodik diyebileceğimiz yapısı da bu değişimleri seyirci için kolaylaştırır. Film, her bölümde aksiyonun ve devamında duraklamanın yaşandığı bir tempoda ilerlemektedir; önce bir hedefe varılır, orada bir çatışma yaşanır ve daha sonra bir duraklama anı devreye girer. Bu duraklama anlarında seyircinin karakterleri tanımasına imkan veren diyaloglara başvurulur ve anlatı yönlendirilir.

Filmin biçimi açısından son sahnenin nasıl başladığı ve devam ettiği filmin genelinin bir özeti gibi olarak da okunabilir. Son çatışmanın yaşandığı sahnede askerler gramofondan bir şarkı dinlerken askerlerin arasındaki diyaloglar sabit kamera ve az kesmeyle seyirciye aktarılır, devamında Alman askerlerinin gelmekte olduğu anlaşıldığında da gramofondan gelen müzik aniden kesilir ve kamera hareketli konuma geçerek sahnenin gerilim seviyesini yükseltir.

3.3.5. Saving Private Ryan’da Anlatım

Film, ilk ve son sahneleri dışarıda bırakılınca lineer bir zaman düzleminde ilerlemektedir. Öykü ve olay örgüsündeki bu küçük farklılık filmin seyircide merak unsuru oluşturan etmenlerden birini ortaya çıkardığı için anlatım açısından önemli bir rol üstlenir.

Filmin ilk sahnesinde yaşlı bir adamın mezarlık ziyaretine tanık oluruz, gözyaşlarına hakim olamayan yaşlı adamın gözlerinden, Omaha sahiline, 1942 yılına geçiş yapılır.

Seyirci için bu geiş, yaşı adamın bir ikinci dünya savaşı gazisi olduđu ve filmin onun başından geçenleri konu edineceđi ihtimalini doğurur. Film boyunca yaşı adamın kim olduđu sorusu seyirci için belirsizliğini korumaktadır. Sahildeki çıkartma sahnesinde seyircinin yakından gördüđu ilk karakter olan Yüzbaşı Miller, mezarlıktaki yaşı adamın Miller olabileceđini düşündürür ve bu çıkarım seyirciyi görevin başarısız sonuçlanmış olabileceđini düşünmeye iter. Filmin sonunda ise yaşı adam karakterinin Er Ryan olduđu anlaşılır, Yüzbaşı Miller ise hayatını bu görev sırasında kaybeder. Olay örgüsünde yapılan bu küçük farklılık seyircinin filme olan katılımını arttırmakla birlikte filmin sonundaki duygu deđişiminin de daha etkili bir şekilde gerçekleşmesine yardımcı olur.

Saving Private Ryan'da anlatım daha öncede belirttiğimiz gibi lineer bir düzlemde ilerler. Film, anlatıcı olarak üçüncü tekil şahsı kullanır. Yüzbaşı Miller karakteri hem ekip lideri hem de filmin ana taşıyıcısı konumunda bulunmaktadır. Miller'ın kendi kimliğine olan yabancılaşması, anlatımın önemli noktalarından biri konumunda bulunur. Miller'ın eski kimliğine(öğretmen) olan yabancılaşması, elinin titremesi ve hatıralarının bulanıklaşması ile aktarılmaktadır.

Film anlatımını seyircilerin duygularını harekete geçirmek üzerine kurar. Askerlere verilen görevi karakterler üzerinden ahlaki olarak sorgular ve seyircinin de empati yapmasını ister. Ara duraklarda karakterlerin seyirci tarafından sahiplenilmesini sağlayacak etmenler ve sonrasında gelen aksiyon sahnelerindeki heyecan dozu yüksek anlatımla seyircinin filme olan ilgisinin her zaman yoğun olması sağlanmaktadır. Caparzo'nun küçük çocuđu kurtarmaya çalışırken ölmesi, Binbaşı Upham'ın savaş karşısında takındığı pasifist tutum, Er Ryan'ın savaş alanında arkadaşlarını yalnız bırakmak istememesi gibi karakter aksiyonları her zaman seyircinin duygularını harekete geçirmek üzere kullanılır.

Saving Private Ryan'ın seyircilerin duyguları üzerine kurduđu yönlendirici anlatısı, teknik imkanların da göz dolduruculuđuyla sekteye uğramaz. Hikâyenin sonuna dair duyulan merak unsuru seyircinin karakterlerle geçirdiđi süre arttıkça yoğunlaşır. Filmin ilk sahnesinde seyirci için bir merak unsuru olan mezarlıktaki yaşı adamın

kimliği, son sahnede yine duygusal ağırlığı fazla olan bir sahneyle ortaya çıkar ve filmin anlatısı son bulur.

3.4. 1917(2019)

Yönetmen: Sam Mendes

Senaryo: Sam Mendes, Krysty Wilson-Cairns

Yapımcı: Pippa Harris, Callum McDougall, Sam Mendes, Jayne-Ann Tenggren

Oyuncular: Dean-Charles Chapman, George MacKay

Görüntü Yönetmeni: Roger Deakins

Kurgu: Lee Smith

Süre: 119'

3.4.1. 1917’de Öykü

1917 yılında Fransa’daki batı cephesinde geri çekildikleri düşünülen Alman birliklerinin, havadan yapılan keşifle aslında stratejik bir geri çekilme yaptıkları ve İngiliz birliklerini tuzağa düşürmek için bekledikleri keşfedilir. Telefon hatları kesik olduğu için bu bilgiyi en hızlı şekilde iletmeleri için Onbaşı Tom Blake ve William Schofield görevlendirilir. Bu görev için Blake’in seçilme sebeplerinin başında, tuzağa düşürülecek İngiliz birliklerinde Tom’un abisi Teğmen Joseph Blake’in bulunması gelmektedir.

Blake ve Schofield, tehlikeli yolculuklarına kimsesiz bırakılmış arazilerden geçerek başlarlar. Terk edilmiş araziye geçen askerler Almanlar’a ait bir yeraltı sığınağına ulaşır. Sığınak terk edilmiştir, güvenli bir şekilde sığınığın diğer ucuna ilerleyen askerler fark ettikleri bir bubi tuzağının bir fare tarafından tetiklenmesi sonucu yaşanan patlamadan yara almadan kurtulmayı başarır ve sığınaktan çıkarlar. Sığınaktan kurtulduktan sonra ilerlemeye devam eden ikili terk edilmiş bir çiftlik evine ulaştıkları sırada havada it dalaşı yapan uçakları fark ederler. İt dalaşı sonucunda Alman uçağı hasar alarak çiftliğin üzerine düşer. Blake ve Schofield yanan uçaktan Alman askerini çıkararak kurtarırlar fakat Alman asker panik halinde Blake’i bıçaklar. Blake aldığı

yanarının ardından, Schofield'ın kollarında yaşamını kaybeder. Schofield ölürken Blake'i rahatlatır ve görevi tamamlayacağına ve annesine yazdığı mektubu ulaştıracağına dair ona söz verir.

Schofield çiftlikten ayrılıp oradan geçmekte olan İngiliz birliklerine katılır ve yola devam eder. Kamyonlarla ilerleyen İngiliz birliği, yoldaki köprünün araçlarla geçilemeyecek durumda olması sebebiyle durmak zorunda kalır. Kaybedecek vakti olmayan Schofield birliklerden ayrılarak yola yalnız devam eder. Birlikten ayrılmadan önce Yüzbaşı, Schofield'a, Albay Mackenzie'ye iletilecek olan emri başkalarının da tanıklığı esnasında iletmesi tavsiyesinde bulunur.

Schofield, harap olmuş bir Fransız kasabasında Alman bir keskin nişancı tarafından ateş altına alınır. Keskin nişancının yerini tespit edip onu etkisiz hale getiren Schofield, aldığı darbenin ardından merdivenlerden düşer ve bayılır. Schofield gözlerini bir Fransız kadının bodrum katındaki evinde açar. Fransız kadını yaralarını tedavi eder ve onu gitmemesi için ikna etmeye çalışır fakat Schofield devam etmesi gerektiğini söyleyerek onun yanından ayrılır. Alman askerlerle dolu kasabadan nehre atlayarak kaçmayı başaran Schofield akıntıyla nehir kıyısına sürüklenir. Nehir kıyısından ormana giren Schofield, ormanda önlemek için yola çıktığı taarruza katılacak İngiliz birliklerine ulaşır. Taarruzun başladığını öğrenen Schofield, bir umutla cephe hattının ön sıralarına ilerlemek için asker kalabalıklarını yararak ilerler. Siperlerin fazla kalabalık olduğunu ve General Mackenzie'ye ulaşamayacağını anlayan Schofield, hücumla geçen askerlerle savaş hattına çıkarak, General'in karargahına gidebilmek için askerlerle çarpışarak ilerlemeye başlar. General Mackenzie'ye ulaşmayı başaran Schofield emri ona iletir ve taarruzu durdurması konusunda onu ikna eder. Taarruz durdurulur. Schofield, Blake'in abisini de bulmayı başarır. Ona kardeşinin ölüm haberini verir ve annesine kahramanca savaştığını iletmesini söyler. Abisi bu haberi üzüntüyle karşılar. Bir ağaç altına çöküp, karısının ve çocuklarının fotoğraflarına bakan Schofield'ın yolculuğu bu şekilde son bulmuş olur,

3.4.2. 1917'de Olay Örgüsü Bölümlemesi

1. Askeri Üs - Kimsesiz Bölge

Blake ve Schofield, aralarında Blake'in abisinin de bulunduğu bir birliğe geri çekilme emrini iletmek için görevlendirilirler. İkisinin mesajı ulaştırmak için 24 saatleri vardır.

İki asker, ölü askerlerin bedenleri arasından kimsesiz bir araziden ilerler.

Bir yer altı sığınağına ulaşırlar. Farenin tetiklediği bir bubi tuzağı sonucu yeraltında bir patlama yaşanır. İkili sığınaktan kurtulmayı başarır.

Yola devam ederken it dalaşı yapan uçakları fark ederler. Alman uçak vurularak yere çakılır. Schofield ve Blake, Alman askeri yanmaktan kurtarır ama Alman asker Schofield'i bıçaklar. Blake, Schofield'in kollarında can verir.

Schofield bir İngiliz birliğine katılarak ilerlemeye devam eder. Yol üzerindeki köprünün yok edilmiş olması sebebiyle Schofield'in yolu İngiliz birliğiyle ayrılır.

Schofield bir keskin nişancı tarafından saldırıya uğrar. Keskin nişancının yerini tespit edip öldürür fakat aynı zamanda merdivenlerden düşerek bayılır.

2. Fransız Kasabası

Schofield kendisini tedavi eden Fransız kadının yanından ayrılarak yoluna devam eder.

Alman askerlerinin bulunduğu yıkıntılar arasındaki köyden göle atlayarak kaçmayı başarır.

3. Cephe Hattı

Schofield ormanda, taarruza katılacak askeri birliklere ulaşır.

Schofield, taarruz hattını yararak Albay Mackenzie'ye ulaşır ve taarruzu iptal etmesi için onu ikna eder.

Blake'in abisi Tom'un ölüm haberini ve eşyalarını Schofield'dan alır.

3.4.3. 1917'de Anlatı Beklentileri

1917'nin anlatı yapısının önemli öğelerinden biri olan “tek plan – gerçek zaman” estetiği ve bunun üzerine kurduğu pazarlama stratejisi (Cinematic Slant, 2019), seyircinin beklentileri arasında önemli bir konumda yer almaktadır. Film, savaş janrının diğer örneklerine benzeyen bir öykü anlatımıyla açılır. Bir kurtarma görevine

seilen iki askerin hikâyesinin başlamasıyla seyirci, filmin bu iki askerin yolcuęu üzerinden epizodik bir şekilde ilerleyeceęini beklentileri arasına dahil eder. Filmin anlattıęı öykünün yorucu olmayan ve tanıdık bir içerięe sahip olması, seyircinin filmle ilgili ilk ve öncel beklentisi üzerinde daha da yoğunlaşmasını sağlar. Seyirci için filmin “tek plan – gerçek zaman” estetięi anlatı beklentisi açısından en güçlü konumdadır.

Filmde öykünün de bir gereklilięi olarak ana karakter ve yardımcı karakter sayısı, savaş filmleri janrına oranla oldukça azdır. Başta iki ana karakterle başlayan film kısa bir süre sonra yoluna tek karakterle devam eder. Bazı noktalarda, kısıtlı sürelerle dahil olan yardımcı karakterler, seyircilerin hikâye beklentisini deęiştirecek bir etkiye sahip deęildir.

3.4.4. 1917’de Anlatı Biçimi

1917, iki İngiliz askerin çıktıkları zorlu yolculuęu konu edinir. Filmin biçimsel yapısı içerisinde bazı teknik özellikler öne çıkmaktadır. Yönetmen Sam Mendes, çocuęunu bir oyun oynarken izledięini ve oyununun kullandıęı POV(point of view) teknięinin ve kesilmeyen aksiyonun kendisine ilham kaynaęı olduęunu belirtmektedir (Chicago Tribune, 2019). Mendes, görüntü yönetmeni Roger Deakins ile filmin görsel estetięini, seyirci (oyuncu) tarafından kesintisiz bir şekilde deneyimlenmesi üzerine (tıpkı bilgisayar oyunlarında olduęu gibi) planlar. Seyircinin dikkatini sürekli olarak beyazperdede tutmayı hedefleyen ekip, filmi tek plan gibi gözükcek şekilde filme alır. Film kurgusunda kesme, bir göz kırpmasına benzetilir (Murch, 2019), filme bu yönden bakıldığında seyircinin gözünü kırpmadan savaşın gerçeklięini deneyimlemesinin hedeflenildięi görölmektedir.

Filmin tek bir plan olarak gözükmesine yönelik yapılan tasarı, dramatik yapının en önemli öęesi konumunda bulunur. Savaş janrının öne çıkan bir yönü olan bölümlere ayrılmıř anlatım *1917*’de de mevcudiyetini korur. Karakterler yolculuklarına bazı duraklama noktaları eřlięinde devam ederler. Karakterlerin yolculuklarında uğradıkları duraklar ve görünmez kesmeler de planlanan oyun estetięine uyum sağlar. Bu açıdan bakıldığında, duraklama noktaları da bilgisayar oyunlarındaki kayıt noktalarını hatırlatmaktadır (bazı oyunlarda, oyuncunun kayıt alabilmesi için kayıt noktaları bulunur). *1917*’de de karakterlerimiz bazı durak noktalarına ulařarak yoluna

devam eder, bu tercih de Sam Mendes'in hedeflediği oyun estetiğine yakın bir konumda bulunmaktadır. Film, anlatısını “tek plan” estetiğinin üzerine bu şekilde inşa etmektedir.

3.4.5. 1917’de Anlatım

1917’deki anlatımda öykü (fabula) ve olay örgüsü (syuzhet) arasında bir paralellik bulunmaktadır. Film seyircilerde gerçek zaman hissini uyandırabilmek adına olayları öykü sıralamasına uygun bir şekilde aktarır. Seyirci olarak sahip olduğumuz bilgi karakterlerin sahip olduğu bilgiyle eşdeğerdir.

1917’de karakterler hakkında da oldukça az bilgiye sahip oluruz, bu yönüyle de olay örgüsü ve öykü arasında pek fark bulunmamaktadır. Sürekli devam eden aksiyon karakterlerle yakınlaşmamıza hep sınır koymaktadır. Şüphesiz ki bu yönetmen Sam Mendes tarafından yapılmış bilinçli bir tercihtir. İki ana karakterimiz de oldukça sıradan tiplerdir, bir anlamda bu iki asker bütün askerleri temsil etmektedir. Savaş atmosferinin kimliksizleştirici yıkıcılığı ve herkesi içi boş bir koşturmaca içine sürüklemesi filmdeki anlatımla da güçlendirilerek aktarılır. Thomas Newman’ın müzikleri de hikâyedeki duygu durumlarına paralel olarak destekleyici bir konumda yer alır.

1917’nin anlatımında tercih edilen kesintisiz aksiyon ve gerçek zamanlı deneyim tercihi, filmin sonuna dek planlı ve aksamayan bir şekilde anlatımı güçlendirmektedir.

3.5. Bulgular ve Tartışma

İncelenen üç filmin anlatıları için seçtikleri öykülere bakıldığında benzer hikâye arklarına sahip oldukları görülmektedir. Üç film de askerlere verilen görevin ardından bir yolculuk filmine dönüşür. Üç hikâye için de gerçekçilik motivasyonu ön planda bulunmaktadır. Filmlerdeki anlam türlerine baktığımızda *Apocalypse Now*’ın farklı anlam türlerini öne çıkarmada daha istekli olduğu görülür. *Apocalypse Now*’ın anlatı yapısı referans, kapalı, semptomatik olmak üzere birçok farklı anlam türüne açık bir anlatım dili kullanmaktadır. Öte yandan *Saving Private Ryan* ve *1917*’ye bakıldığında açık anlamların daha ön planda olduğu ve diğer anlam türlerinin geri planda kaldıkları görülmektedir. *Saving Private Ryan*’da anlatı, karakterlere duyulan duygusal yakınlık

üzerinden derinleştirilmeye çalışılır. 1917'ye baktığımızdaysa öykü zamanının neredeyse film zamanına yakın olduğu da göz önüne alındığında farklı anlam boyutlarının ortaya çıkması daha da zorlaşmakta, dolayısıyla film genel olarak açık ve referans anlamlar üzerinden ilerlemektedir.

1917'de anlatının öykü ve olay örgüsü konusunda oldukça dar kapsamlı olması anlatıda tekniğin dominant bir şekilde ön plana çıkmasını sağlamaktadır. *Saving Private Ryan*'da ve *Apocalypse Now*'da ise öykü ve karakterler (Kurtz, Upham vb..) hikâyeye farklı motivasyonlar eklenmesine yol açar. Bu özellikler *Saving Private Ryan* ve *Apocalypse Now*'ın anlatılarını daha farklı anlam boyutlarında derinleştirebilmesine olanak sağlamaktadır.

Saving Private Ryan'da hikâye anlatımı, seyirciyi genellikle belirli duygulara (heyecan, hüzn, sevinç) yönlendirmek üzerine kurulur. Anlatı, farklı karakterlerle yeni sorgulamalar kazansa da bu yönlendirmeler film boyunca devam etmektedir. 1917'de tercih edilen tek plan estetiği ve üçüncü tekil bakış açısı seyircinin filme bir gözlemci olarak katılmasını sağlar. 1917, *Saving Private Ryan* kadar seyirciyi yönlendirme içerisine girmez. Her iki anlatının (1917 ve Ryan) da en güçlü ortak noktası, aksiyona ayırdıkları süre olarak dikkat çekmektedir. Aksiyon sahneleri her iki filmde de seyirci için çok yoğun bir tecrübeye ve gösteriye dönüşmektedir. *Apocalypse Now*'da da gösteri boyutu önemli bir rol üstlenirken, aksiyon sahneleri ve teknik tercihler hiçbir zaman anlatının birincil motivasyonu haline gelmemektedir. *Apocalypse Now*'da gösterinin önemli bir kısmını kaplayan büyük patlamalar, film için sadece bir arka plan ve atmosfer görevi görmektedir.

Apocalypse Now	Savaş filmlerinin aksiyona dayalı anlatı yapısının aksine “savaş”ı değil savaşın ortaya çıkardıklarına (Mekan ve karakterlerin kontrolden çıkmışlığı, kayboluş) odaklanan bir anlatı planı.
Saving Private Ryan	Sallantılı kamera kullanımı ve kısa planlarla yaratılan hızlı kurgu gibi unsurlarla öne çıkan gerçekçi savaş

	sahneleri. Seyircinin duygularını harekete geçirmeye yönelik öykü inşası.
1917	Tek plan estetiği aracılığıyla sürükleyiciliğe ve gerçekçiliğe dayalı anlatım.

Tablo 1: Filmlerin Anlatılarında Öne Çıkan Unsurlar

Filmleri değerlendirirken, üç filmin de farklı zaman dilimlerinde, farklı imkanlarla ve farklı seyirciler için çekildikleri göz ardı edilmemelidir. Üç film de çekildiği dönemin özelliklerini film stillerinde yansıtmaktadır. Hollywood'un özellikle 70'li yıllardaki film estetiğinde, Avrupa'daki akımların etkisiyle ortaya çıkmış çağdaş anlatı sinemasının etkileri sıkça görülmektedir. Avrupalı sinemacıların sanatsal motivasyonu öne çıkaran anlatılarına benzer bir şekilde *Apocalypse Now*'da da anlatı bu motivasyonla güçlendirilmektedir. *1917* ve *Saving Private Ryan* filmlerinin anlatılarında ise daha çok kompozisyonel ve gerçekçi motivasyonlar öne çıkmaktadır.

	Apocalypse Now	Saving Private Ryan	1917
Kompozisyonel Motivasyon	İlk planda gerçekleşen Napalm saldırısı ve Willard'ın yüzünün iç içe geçmesi ile Willard'ın içinde bulunduğu ruhsal çöküntünün seyirciye aktarılması.	İlk sahnede yer alan anıt mezar ziyareti ve duygusal açıdan seyircinin hazırlanması.	Savaş cephesindeki atmosfer, askerlerin durumu ve görevin kritik öneminin belirtilmesi.

Gerçekçi Motivasyon	Askerlerin psikolojik durumları, Vietnam'ın kaotik atmosferi ve savaşın kontrolden çıkmışlığı,	Çıkarma sahnesiyle başlayan ve savaşın tüm vahşetini ortaya koyan kaotik savaş sahneleri, askerlerin kendi benliklerinde n(evlerinden) uzaklaşmakla rı.	Hiç düşmeyen gerilim, kurtarmaya çalıştıkları Alman pilotun Blake'i öldürmesi, tüm askerlerin üzerindeki duygusal travma.
Metinlerarası Motivasyon	Savaş filmlerinin sıkça kullandığı bir yapı olan bölümlere ayrılmış görev yolculuğu. Müzik kullanımı (The Doors).	Savaş janrının fazla sayıda karakter barındıran anlatı tercihleri, verilen görevle birlikte duraklama noktalarıyla ilerleyen öykü.	Savaş janrından alışık olduğumuz görev yolculuğu ve bölümlere ayrılmış anlatım. Bilgisayar oyunlarında n alışık olduğumuz görüntü

			estetiği ve ilerleyiş.
Sanatsal Motivasyon	Vietnam'ın kaotik atmosferinin ekstra bir karakter haline gelmesi. Özel görevle başlayan nehir yolculuğunun karakterlerin iç yolculuğuna dönüşmesi. Yolculuğun, mekanın, karakterlerin zamanla kontrolden çıkması (Albay Kurtz'ün sayıklamaları, Napalm kokusu eşliğinde surf yapmak isteyen Yarbay Killgore, nedensellikten uzaklaşan anlatı). Anlatının, savaş janrının aksiyon öncelikli dilinin aksine, karakterlerin iç dünyasına ve mekana yönelmesi.		

Tablo 2: Filmlerin Ortaya Çıkardığı Motivasyon Türlerine Dair Örnekler

1990'lı yıllar, sinema dünyasında dijital dönüşümün yaşandığı ve şu andaki sinema anlayışına yön veren bir on yıl olarak değerlendirilebilir. *Saving Private Ryan*'a bu açıdan bakıldığında yönetmenin dijital yeniliklerden başarılı bir şekilde yararlandığı görülmektedir. 90'lı yıllardaki filmlere bakıldığında belirli bir stilin ön plana çıkmasından çok, birçok stilin bir araya gelmesi sonucu bir çeşit kolaj estetiğinin ortaya çıktığı görülür. *Saving Private Ryan*'da da film stilinde birçok farklı yöntem kullanıldığı göze çarpmaktadır. Özellikle aksiyon sahnelerinde kamera kullanımı aktüel olarak bir belgesel estetiğiyle filme alınmıştır. Filmin renk doygunluğu da bir haber görüntüsü gerçekliği yakalayabilmek adına özellikle düşürülmüştür. Kamera kullanımı farklı sahnelerde sıkça değişmekte ve farklı anlamlar ortaya çıkarmaktadır. Film farklı teknik unsurları başarıyla bir arada kullanmaktadır.

2019 yılında çekilen *1917*'ye baktığımızda stilin direkt olarak başat aktör olduğu görülmektedir. Bir oyun estetiğinin yakalanmaya çalışıldığı filmde seyircinin ilgisini canlı tutabilmek en önemli amaçlardan biri konumundadır. Oyun atmosferinin yanı sıra filme hakim olan tek plan estetiğinin, seyirci açısından oyunbaz bir işlevi de bulunmaktadır. Film içerisinde bulunan gizli kesmeler seyirci için bir tür kovalamacaya dönüşmektedir. Dolayısıyla bu stil tercihi film deneyimini yoğunlaştırmakla birlikte anlatının önüne geçebilme tehlikesi de arz etmektedir.

Her üç filmin anlatıyı kurma tarzındaki farklılıklar seyirci açısından farklı tecrübeler ortaya çıkarmaktadır. Analiz edilen filmler arasında kronolojik olarak ilerlediğimizde anlatılarda cazibe unsurunun giderek öne çıkmaya başladığı görülmektedir. *Apocalypse Now* anlatısının merkezine karakteri ve mekanı koyar, anlatıda aksiyon ve olaylar ikincil planda bulunmaktadır. *Saving Private Ryan*'a baktığımızda göz alıcı aksiyon sahnelerinin filmin anlatısının en önemli öğelerinden biri olduğu görülür. *1917*'ye geldiğimizde ise bütün filmin tek bir aksiyondan oluştuğu görülmektedir.

Atraksiyona bağlı hikâye anlatımının, seyircinin filme daha kolay eşlik edebilmesini ve daha heyecanlı bir deneyim yaşamasını sağladığı aşikardır fakat aynı zamanda anlatının sadece anlık bir duygu deneyimine dönüşmesine de sebep olabilmektedir. Bu noktada *Apocalypse Now*'ın kurduğu anlatının kalıcılığı ve bıraktığı etkinin cazibe unsurunu ön plana çıkaran diğer iki filme oranla çok daha güçlü olduğunu söyleyebiliriz.

Cazibe sinemasının, hikâyeden çok atraksiyona ve seyircinin dikkatini cezbetmeye yönelik bir anlatı benimsemesinin benzer bir yansıması olarak *1917* ve *Saving Private Ryan*'ın da benzer kodları kullandığı düşünülebilir. Fakat bu iki filmin hikâye temellerinin gerektirdiği bir unsur olarak aksiyonu öne çıkarttıkları da belirtilmelidir. Ayrıca aksiyona dayalı hikâyelerin savaş janrının bir gerekliliği olduğu da gözden kaçırılmamalıdır. Seçilen üç film de kullandıkları yenilikçi sinema dili ile takdiri hak etmektedir.

Yapılan analizlerin sonucunda cazibe sinemasının yeniden hakim biçim konumuna geldiğini söylemek tabii ki çok da doğru olmayacaktır. Seçilen örneklem grubunun değiştirilmesi varılan sonuçları da çok yüksek oranda değiştirecektir fakat dijital

sinemanın sağladığı kolaylıklar ve seyircinin edindiği hızlı tüketim alışkanlıklarının, anlatı yapılarının hem içeriğini hem de biçimini önemli bir ölçüde etkilediği düşünülmektedir.



SONUÇ

Anlatı, sadece sinema için değil insanın kültürel kimliğinin inşası açısından da önemli bir kavramdır. İnsan, yaşam deneyimini anlatı yoluyla düzenler, geçmişine ve geleceğine anlatılar üzerinden yön verir. Anlatılar aracılığıyla kendini tanımlayan insan, kültürel birikimiyle de dış dünyasını şekillendirir. Yaratma arzusunun bir tezahürü olarak yeni teknolojiler insan yaşamına dahil olur, sinema da bu teknolojilerden bir tanesidir. Sinema, insanın anlatılara olan muhtaçlığı ve yaşamının kurmacadan ibaret olduğu hakikatini, şimdiyi, geçmişi ve geleceği manipüle ederek gözler önüne serer. Hareketli görüntünün ilk günlerinden bugününe insan, sinemayı sürekli bir dönüşüm içerisinde yeniden tanımlarken sinema da insanın dönüşümüne kaçınılmaz olarak etki eder.

Sinemanın kitlelerle kurduğu hızlı iletişim kolay bir şekilde popülerleşmesine sebep olmuştur. Fakat kitlelerle kurduğu bu hızlı bağ, sinemanın aynı zamanda yüksek bir kültür aracı olarak görülmemesine de sebep olur. Üretim biçimlerinin çok fazla değişkene tabi olması ve kitleler için sadece bir eğlence unsuru taşımasından dolayı, sinema ilk yıllarında bir sanat biçimi olarak ele alınmaz.

Sinematograf, ilk yıllarında sadece bir belgeleme aracı ve kitleleri eğlendiren bir medyum olarak kullanılmıştır. Bir panayır eğlencesi olarak geçen bu yıllar daha sonra “cazibe sineması” adı altında anılmaya başlanır. Cazibe Sineması anlatısının temelini, sunduğu görsel illüzyonlar ile seyircinin ilgisini çekmeye yönelik bir gösteri üzerine kurmaktadır. Bu yılların en önemli isimlerinden biri olan George Melies, kısmen cazibe sinemasının temsilcilerinden biri olarak anılsa da filmlerinde anlattığı fantastik hikâyelerle cazibe faktörünün yerini anlatıya bırakmasının ilk sinyallerini vermiştir. Melies, görsel illüzyona dayalı bir yapıyla seyirci karşısına çıksa da, sinemada hikâye anlatıcılığının ilk örneklerini sunmuştur.

Sinemada kurulan anlatı biçimi, teknik gelişmelere paralel olarak sürekli değişmektedir. Bugün klasik anlatı yapısı adını verdiğimiz yapının oluşmasına katkı sağlayan önemli isimlerden biri olan Griffith, filmlerinde montaj tekniğinden faydalanarak anlatının zaman ve mekana olan bağımlılığını aşmış ve ritmik bir izlek ortaya çıkarmıştır. Griffith’in montaj esaslı ritmik anlatım yöntemi, aynı zamanda

seyircinin filmdeki karakterleri daha yakından tanınmasına da olanak sağlamıştır. Griffith, seyircinin karakterlerle empati kurmasını sağlayarak onların duygularını manipüle etmeyi ve montaj ile zamanı genişletmeyi başarmıştır. İlk yıllarında sabit bir kameranın tiyatro sahnesini andıran çekimleri artık yerini farklı planlara ve mizansenlere bırakmıştır. Sinemadaki gelişmelerle öykü artık daha derin ve katmanlı bir şekilde anlatılmaya başlanmıştır.

Sessiz sinemanın görsel ve harekete dayalı anlatı yapısı, sesin sinemaya dahil olmasıyla farklı bir yapıya bürünmüştür. Sinemaya dahil olan söz, anlatı yapısını önemli ölçüde değişikliğe uğratmıştır. Sesin sinemaya dahil olmasını takip eden ilk yıllarda filmler diyalog temelli bir anlatı üzerine inşa edilmiştir. Sesle birlikte sinema, gösteren bir anlatı aracı olmaktan çıkıp söyleyen bir anlatı aracına dönüşmüştür. Geçiş yıllarında, ses teknolojisinin henüz yeni olması dolayısıyla kameralar hantallaşmış ve dolayısıyla görsel dilde de bir değişikliğe gidilmesi gerekmiştir. Adaptasyon sürecinde kameranın statikliği ve anlatıya yeni dahil olan diyalog üzerinden gerçekleşen anlatım, bazı kesimlere göre sinemanın yeniden tiyatroyu andıran bir anlatı aracına dönüşmesine sebep olmuştur. Bu sebeplerle, sesli sinemaya geçiş ilk yıllarında büyük bir eleştiri kaynağı olmuştur. Fakat sözün sinemaya dahil olması sadece bir yenilik değil aynı zamanda sinema için kaçınılmaz bir gereklilik sonucu olmuştur. Olay örgülerinin giderek kompleks bir hal alması, sessiz sinemanın ara yazılarla altından kalkamayacağı bir seviyeye gelmiştir. Söz, sessiz sinemanın hantallaşan anlatı yapısını gençleştirmiş ve rahatlatmıştır. Sesle birlikte, daha sofistike bir şekilde tasarlanan olay örgülerinin anlatımı kolaylaşmış ve anlatım dili belirginleşmeye başlamıştır, bunun bir sonucu olarak da tür sineması ortaya çıkmıştır. Senaryoların sıklıkla tiyatro oyunlarından uyarlandığı bu geçiş yılları giderek yerini daha rafine bir dile bırakmış ve Hollywood'un klasik anlatı yapısının daha da kemikleşmesine yardımcı olmuştur.

1950'li yıllarda, savaş atmosferinin etkilerini yavaş yavaş üzerinden atmaya başlayan Avrupa'da ortaya çıkan yeni akımlar, sinemanın sınırlarını genişletmiş ve değişime ihtiyaç duyan Hollywood sineması için de bir yol gösterici olmuştur. Kalıplaşmış hikâye anlatım tarzlarının dışında üretim biçimleri benimseyen Avrupalı sinemacılar, kullandıkları yenilikçi dille sinemanın belirli kalıplara sığdırılamayacağını yeniden göstermiştir. Özellikle Fransız Yeni Dalgasında etkilerini gördüğümüz auteur

sineması, yönetmenin mutlak hakimiyetinde olan bir film diliyle, stüdyo sisteminin tek tip üretim biçiminin aksine daha özgün filmlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Değişen dünya düzeni kaçınılmaz olarak Hollywood’u da etkilemiştir. Sinema seyircisi artık talep eden bir tüketici haline gelmiştir. Evlere giren televizyon ve video teknolojisinin bir sonucu olarak özellikle Hollywood’un bir duraklama içerisine girdiği 60’lı ve 70’li yıllarda sinema eğitimi almış Scorsese, Coppola, De Palma gibi genç sinemacıların, Avrupalı sinemacıların yenilikçi dillerinden esinlenerek kurdukları çağdaş anlatılar Hollywood’un özellikle 70’li yıllarına damgasını vurmuştur. Aristo’dan hareketle nedensellik ilkesine bağlı ve katharsis duygusunu merkezine alan anlatılar bu yıllarda yerini çağdaş bir anlatıya bırakmıştır.

80’li yıllara gelindiğinde sinema dünyası, sesin sinemaya dahil olmasından bu yana yaşanan en köklü değişim sürecinin içerisine girmiştir. İlk örneklerini 80’li yıllarda görmeye başladığımız “dijital sinema” kavramı, sinemanın fiziksel dünyayla olan bağını koparmıştır. Kimyasal sürecin yerini dijital dünyaya bıraktığı bu yıllarda dijital sinemanın sunduğu yenilikler ve kolaylıklar sinemayı seyirci için yeniden bir cazibe merkezi haline getirmiştir.

Sinemanın en kalıpsız zamanları olarak düşünebileceğimiz 90’lı yıllar dijital ve analog sinemanın, klasik anlatı ve postmodern anlatının iç içe geçtiği yıllar olarak sinema tarihinde yerini almıştır. 90’lı yıllar Tarantino, Soderberg gibi genç bağımsızların postmodern anlatılarıyla sektöre giriş yaptıkları, sinema tarihinin en farklı on yıllık dilimlerinden biri olmuştur. Reklam ve klip sektöründen sinema sektörüne geçiş yapan Ridley Scott, David Fincher gibi yönetmenler farklı medyumların birbiriyle olan yakınlaşmasının ilk örneklerini sunmuştur. Bol aksiyonlu 80’ler ve 90’lar sinemasının ardından bağımsız sinemacıların dijital sinemayla birlikte artan yükselişi, 2000’li yıllarda dünya çapında yeni yönetmenlerin tanınmasına olanak sağlamıştır. Sinema, artık sadece belirli bir zümrenin hakim olduğu bir teknoloji olmaktan çıkıp herkesin ulaşabildiği bir mecraya dönüşmüştür.

Dijital sinemayla artan üretim ve tüketim hızına ek olarak, 2000’li yıllarda insan yaşamına dahil olan internet de sinema için önemli bir dönüm noktası olmuştur. Doğrudan sinemayla bir bağlantısı olmasa da internet tüm yaşamı keskin bir şekilde

değişikliğe uğratmıştır. Sıradan bir insan artık her türlü bilgiye istediği an erişebilmektedir. İnternet, içinde bulunduğumuz çağın en önemli tanımlayıcılarından biri konumuna gelmiş, dolayısıyla internetin etkileri sinema endüstrisine de sirayet etmiştir. Yüksek kaliteli televizyon teknolojisi artık internetle bağlantılı olarak çalışabilir hale gelmiştir. Netflix, Amazon gibi çevrimiçi platformlar sayesinde artık her ev birer film deposuna evrilmiştir. Bu bolluk içerisinde filmlerden artık birer içerik olarak bahsedilmektedir.

Yakınsama kültürünün bir sonucu olarak da çevrimiçi platformlarla birlikte televizyon, sinemayla niteliksel açıdan büyük farklara sahip olan seri kültürünü yeniden canlandırmıştır. Çevrimiçi platformlardan önce ABD’de bir kablolu televizyon hizmeti olan HBO gibi kuruluşların tasarladığı yapımlarla nitelikli bir yükseliş yaşayan seri kültürü internetle birlikte tüm dünyaya hızlı bir şekilde yayılmıştır. Seri kültürünün yükselişinin farkında olan Netflix, Amazon gibi firmalar da stratejilerini seriler üzerine kurmuşlardır. Artık seriler bir sinema filmi kalitesinde ve kompaktlığında tasarlanmaktadır. Klasik anlatı sinemasının Hollywood’un altın çağında yaptığı etkinin benzerini günümüzde seriler gerçekleştirmektedir. Mini-seri gibi farklı formatların da katkısıyla kitleler serilere yönelmektedir.

Bilgisayar oyunlarının sinema filmlerine, sinema filmlerinin de çizgi romanlara yakınsadığı 21. yüzyılda, sinema salonlarının çevrimiçi platformların hızlı yükselişine reaksiyonu süper kahraman filmleri üzerinden gerçekleşmiştir. Seri kültürünün bir yansıması olarak, süper kahraman filmleri tek bir film olarak değil büyük bir evrenin parçaları olarak tasarlanmıştır. Masalları andıran şablon yapılarını, bolca görsel aksiyon unsuruyla bir cazibe unsuru haline getiren süper kahraman filmleri 2010’lu yıllara damgasını vurmuştur.

Süper kahraman filmlerinin, sinema salonlarındaki dominasyonu ve çevrimiçi platformların yükselişi sonucu, sinema salonlarının seyirci tarafından sadece belirli filmler için tercih edilmeye başlandığı düşünülmektedir. Tercih edilen bu filmlerinse cazibe unsurunu, anlatılarının önemli bir parçası olarak sundukları görülmektedir. Sinemanın ilk yılları için kullanılan bir kavram olan “cazibe sineması” anlatısını seyircinin ilgisini çekmeye yönelik illüzyonlar üzerine kurmaktadır. Dijital sinema ve

CGI teknolojisinin geldiği noktada, anlatıyı cazip kılacak bu illüzyonları kullanmak hiç olmadığı kadar kolay bir hale gelmiştir.

Çalışma kapsamında, üç farklı filmin anlatı yapıları değerlendirilmiştir. Seçilen üç filmin bir genellemeye varmak için yetersiz olduğu düşünülebilir fakat bu tip nitel çalışmaların tümevarım noktasında yaşadığı yetersizlikler de göz önünde bulundurulmalıdır. Bu noktada örneklem sayısının artırılması da bir genellemeye varmak açısından yetersiz kalacaktır. Bu çalışma sadece bu konu özelinde bir bakış açısı sunmak amacıyla hazırlanmıştır. Belki yakın bir gelecekte, çalışmada da yer verilen algoritma teknolojisinin, nitel çalışmaların tümevarım noktasında yaşadığı problemleri azaltma konusunda yardımcı olabileceği düşünülmektedir. İleride yapılacak çalışmalar için bir perspektif oluşturabilmek bu çalışmanın birincil amacıdır.

Çalışma için belirlenen örneklem kümesi; filmlerin çekildikleri yıllar, akademi ödüllerinde elde ettikleri adaylıklar ve sahip oldukları imkanlar gibi nitelikler üzerinden belirlenmiştir. İncelenen filmlerin anlatı yapılarına bakıldığında, öne çıkan öğelerin zamanlarının ruhunu yansıttıkları görülmektedir. Buna paralel olarak kronolojik sırayla bakıldığında incelenen filmlerde, gösteri ve cazibe unsurunun belirleyiciliğinin de giderek arttığı gözlemlenebilmektedir. Tekniğin olanaklarındaki artışın ve seyirci ilgisine yönelik tercihlerin film biçiminin şekillenmesinde önemli bir payı olduğu düşünülmektedir.

Değerlendirme için seçilen üç film de hiç şüphe yok ki sinemasal anlatının üstün yapıtları arasındadır. Filmlerin anlatıyı aktarma biçimlerinin sahip olunan öykü ve gerekliliklerine göre değişmekte olduğu unutulmamalıdır. Seçilen üç film üzerinden herhangi bir genelleme amacı güdülmemiştir. Bu çalışmanın amacı, seçilen üç filmle üç farklı döneme dair bir bakış açısı sunabilmektir. Çalışma içerisinde dijitalleşme sadece filmlerin üretim ve tüketim biçimlerinin değişmesi bağlamında değil, insan yaşamının tamamen dönüşmesi bağlamında da ele alınmıştır. Bu açıdan bakıldığında *Apocalypse Now* dijital öncesi dönemi, *Saving Private Ryan* dijital ve analog arasındaki geçiş dönemini, 1917 de tam anlamıyla dijitalleşmenin hakim olduğu dönemi temsil etmektedir. Yapılan analizler sonucunda dönemler arasındaki geçişlerde, öykü

derinliğinin ve farklı anlam boyutlarının giderek azaldığı, stilin ise belirleyiciliğinin arttığı görülmüştür.

Değişen seyirci alışkanlıklarının sinemasal anlatının 21. yüzyıldaki dönüşümünde önemli bir pay sahibi olduğu düşünülmektedir. İnternet ve sosyal medya uygulamaları, dikkat eşiği düşük ve obur bir seyirci kitlesi ortaya çıkarmıştır. Bu konjonktüre paralel olarak da özellikle sinema salonunda gösterilecek filmler daha cezbedici unsurlara yer vermeye başlamakta ve gösteriyi ön plana çıkarmaktadır. Bu denklemin bir sonucu olarak, sinema salonlarının ilerleyen dönemlerde sadece belirli filmlerin gösterimi için kullanılacağı öngörülmektedir. İlerleyen süreçte öyküyü ve olay örgüsünü ön plana çıkaran anlatıların kendilerine daha çok çevrimiçi platformlarda yer bulabileceği düşünülmektedir. *Saving Private Ryan*'ın savaş sahnelerinin daha sonrasında ikinci dünya savaşını konu edinen oyunlara ilham kaynağı olduğu bilinmektedir. 1917'nin biçimsel özelliklerinin ilham kaynaklarından birinin bilgisayar oyunları olduğu düşünüldüğünde sinemanın bir anlatı biçimi olarak yön belirleyici özelliğini kaybetmekte olduğu da söylenebilir.

Sinemanın ilk yıllarında bir sanat biçimi olarak değerlendirilmemesinin ana sebeplerinden biri olarak genellikle kalabalıklara yönelik "illüzyonist atraksiyon" niteliği öne sürülmüştür. Gösteri ve illüzyon hiç şüphesiz ki bir sanat biçiminin en önemli unsurlarından biridir. Özellikle sinema için konuşulduğunda görsel atraksiyonun kaçınılmaz olarak birincil unsur olduğu da söylenebilir. Ne var ki görsel atraksiyonun sadece bir unsur olduğu ve bir sinema filminin farklı unsurların bir araya gelmesiyle oluştuğu da unutulmamalıdır. Gerçekleştirilen çalışma sonucunda, seyircinin ilgisine yönelik üretilen görsel tasarıların, zamanla sinema içindeki diğer unsurların körelmesine sebep olabileceği ve anlatının imajın tahakkümü altında bulanıklaşmasını sağlayabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Akyol, O.: 2015	İnternet ve Değişen Televizyon Yayıncılığı Teknolojileri, A. Mesut (Ed.), Yeni(lenen) Medya, (s. 91-135). İstanbul:Kocav Yayınları
Alpay, Yalın: 2018	Yalanın Siyaseti, Destek Yayınları
Altay, Derya: 2005	“Küresel Köyün Medyatik Mimarı Marshall McLuhan”, Kadife Karanlık-21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar, Su Yayınevi
Andrew, Dudley: 2018	Sinema Nedir?, çev.Melih Tu-men, Küre Yayınları.
Andrew, Dudley: 2018	Büyük Sinema Kuramları, çev. Zahit Atam, Doruk Yayıncılık
Aristoteles: 2016	Poetika, çev. Ari Çokona, Ömer Aygun, İş Bankası
Arnoldy, Edouard: 2001	“The Event and the Series: The Decline of Cafes-Concerts, the failure of Gaumont’s Chronophone, and the Birth of Cinema as an Art”, The Sounds of Early Cinema, Indiana University Press
Aslan, Onur: 2020	Post-Truth Kavramının Postmodernizm Aynası Üzerine Düşen Yansımaları, Pasajlar Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (4), 109-124,
Balazs, Bela: 2013	Görünen İnsan, çev. Oya Kasap, Say.
Baudrillard, Jean: 2019	Tüketim Toplumu, çev.Nilgün Tural, Ferda Keskin, Ayrıntı Yayınları
Bazin, Andre: 2011	Sinema Nedir, çev. İbrahim Şener, Doruk Yayıncılık
Belton, John: 2002	Digital Cinema A False Revolution, October Magazine Spring 2002, pp. 98-114.
Belton, John: 2012	American Cinema / American Culture, McGraw-Hill
Belton, John: 2012	Glorious Technicolor, Breathtaking Cinemascope A-and Stereophonic Sound, ed. Steve Neale The Classical Hollywood Reader, Routledge

Berliner, Todd: 2010	Hollywood Incoherent: Narration in Seventies Cinema - University of Texas Press
Bignell, Jonathan: 2007	Seeing and Knowing, ed. Janet McCabe, Kim Akass - Quality TV: Contemporary American Television and Beyond (Reading Contemporary Television)
Blatter, Jeremy: 2015	“Hugo Munsterberg”, Thinking in the Dark Cinema Theory Practice, Rutgers University Press
Blewitt, John: 1997	The Journal of Aesthetic Education, Vol. 31, No. 2, Special Issue: Essays in Honor of Francis Sparshott, Summer, pp. 91-96
Bonitzer, Pascal: 2017	Kör Alan ve Dekadrajlar, çev. İzzet Yasar, Metis Yayınları
Bordwell, David: 1998	On the History of Film Style, Harvard University Press
Bordwell, David ve Thompson, Kristin: 2012	Film Sanatı, çev. Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat, De Ki Basım Yayın
Bordwell, David: 1985	Narration in the Fiction Film, University of Wisconsin Press
Bordwell, David: 1988	Appropriations and Improprieties: Problems in the Morphology of Film Narrative, Cinema Journal, 27(3), Spring
Bordwell, David: 1991	Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema, Harvard University Press
Bordwell, David: 2006	The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies, University of California Press
Bordwell, David: 2010	Çağdaş Amerikan Sinemasında Görsel Üslup, ed. Seçil Büker, Y. Gürhan Topçu, Kımız Kedi Yayınları: İstanbul
Bordwell, David: 2020	When media become manageable: Streaming, film research, and the Celestial Multiplex http://www.davidbordwell.net/blog/2020/01/22/when-

	media-become-manageable-streaming-film-research-and-the-celestial-multiplex/
Boxofficemojo: 1978	https://www.boxofficemojo.com/year/1978/?ref=bo_yl_table_44 , 21 Ocak 2021
Boxofficemojo: 1978	https://www.boxofficemojo.com/year/1978/?ref=bo_yl_table_44 , 21 Ocak 2021
Boxofficemojo: 2018	https://www.boxofficemojo.com/year/world/2018/ 26 Haziran 2021.
Boxofficemojo: 2019	https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/ 26 Haziran 2021.
Bukatman, Scott: 1993	Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction, Duke University Press
Burroughs, B.: 2018	House of Netflix: Streaming media and digital lore, https://doi.org/10.1080/15405702.2017.1343948
Carriere, Jean Claude: t.y.	Sinemanın Gizli Dili, çev. Simten Güneş, Der Yayınları.
Carroll, Noel: 1996	Theorizing the Moving Image, Cambridge University Press
Carroll, Noel: 2007	Comedy Incarnate: Buster Keaton, Physical Humor, and Bodily Coping, Blackwell Publishing
Cavell, Stanley: 2010	Mutluluğun Peşinde: Hollywood'un Yeniden Evlilik Komedi (B. Baş, B. Baş, D.K. Pala, çev.). İstanbul:Metis
Chatman, Seymour: 2009	Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı, çev. Özgür Yaren, De Ki Basım Yayım
Cherchi, Paolo Usai: 1997	"The Early Years", The Oxford History of World Cinema , Oxford University Press
Chicago Tribune: 2019	https://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/ct-ent-1917-one-shot-movie-20191210-zxjvw7nodzg7dc6ba7uigrb4ga-story.html 28 Ocak 2021

Chuck, Tryon: 2016	Crowdfunding, Independence, Authorship, A Companion to American Indie Film, ed. Geoff King, Wiley Blackwell
Cinematic Slant: 2019	https://cinematicslant.com/2019/12/24/1917-marketing-recap/ 28 Ocak 2021
Corrigan, Timothy: 2012	American Cinema of the 2000s: Themes and Variations, Rutgers University Press.
Crafton, Donald: 1997	The Talkies_ American Cinema's Transition to Sound, 1926-1931, Charles Scribners & Sons
Crafton, Donald: 2007	Pie and Chase: Gags, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy Wanda Strauven - The Cinema of Attractions Reloaded (Amsterdam University Press - Film Culture in Transition)-Amsterdam University Press
Creeber, Glen ve Martin, Royston: 2009	Digital Cultures Understanding New Media, McGraw-Hill Open University Press
Çelik, Kemal: 2019	Evrenin Muhafızları Olarak Hollywood'un Süper Kahramanları, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi
Dancyger, Ken: 2011	The Technique of Film and Video Editing, History, Theory, and Practice, Taylor & Francis
Eco, Umberto: 2019	Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti, çev. Kemal Atakay, Can Yayınları
Eisenstein, Elizabeth L.: 1980	The Printing Press as an Agent of Change: Communications and Cultural Transformationsin early-modern Europe, Volumes 1 and 2, Cambridge University Press
Eisenstein, Sergei: 1985	Film Biçimi, çev.Nijat Özön, Payel Yayınevi
Elsaesser, Thomas ve Hagener, Malte: 2014	Film Kuramı Duyular Yoluyla Bir Giriş çev.Berhan Soner, Barış Yıldırım, Dipnot Yayınları
Elsaesser, Thomas: 1990	Early Cinema: Space, Frame, Narrative, British Film Institute (BFI)

Elsaesser, Thomas: 2016	Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema, Amsterdam University Press
Erkılıç, Hasan: 2016	“Noël Burch ve Yeni-Biçimci Kuram” Sinema Kuramları II: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar, Editör: Zeynep Özarslan, İstanbul, Su Yayınevi.
Esen, Şükran Kuyucak: 2016	“Sinemada Auteur Kuramı”, Sinema Kuramları, Su yayınevi
Eyhenbaum, Boris: 2016	“Biçimsel Yöntemin Kuramı”, Yazın Kuramı, Yapı Kredi Yayınları
Favaro, Aslı ve Akşit Onur O.: 2014	Zihinsel Haritaların ve Deneyimin Dönüşümü: Total Recall, NWSA-Humanities, 4C0177, 9, (2), 11-26.
Fiske, John ve Hartley, John: 2003	Reading Television, Routledge
Garcia, Raul: 2019	“Digital Cinema and the Decentered Author” Digital Cinema Author Theory, Unidad Quajimalpa
Gezgin, S.: 2018	Televizyon 4.0. TRT Akademi, 3 (6), 580-589
Giannetti, Louis D. - Eyman, Scott: 2006	Flashback, A Brief History of Film, Prentice Hall
Graves, Michael: 2017	The Marvel One Shots and Transmedia Storytelling, Make Ours Marvel: Media Convergence and a Cosmic Universe ed. Matt Yockey, University of Texas Press Austin
Gunning, Tom: 1990	“The Cinema of Attraction: Early Cinema, Its Spectator, and the Avant-Garde,” ed. Thomas Elsaesser ve Adam Barker, Early Cinema: Space, Frame, Narrative, British Film Institute
Gunning, Tom: 1991	D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film - The Early Years at Biograph, University of Illinois Press
Gunning, Tom: 2018	A Companion to D. W. Griffith, ed. Keil, Charles, Wiley-Blackwell

Gülhan, Hakan: 2018	Antik Yunan Tragedyalarında Yunan Pantheonu Ve Dini Ritüeller, Yüksek Lisans Tezi
Hagener, Malte: 2016	The State of Post Cinema, Palgrave Macmillan
Higgins, Scott: 2017	The Silent Screen, 1895–1927: Editing, ed. Keil, Charlie - Whissel, Kristen - Editing and special_visual effects, Rutgers University Press
Hiltunen, Ari: 2001	Aristotle in Hollywood, Intellect Books
Hogan, David J.: 1982	TRON, Cinefantastique Vol 13 No 1 (1982)
Holmlund Chris: 2008	American Cinema of the 1990's Themes and Variations, Rutgers University Press
Jenkins, Henry: 2006	The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture, NYU Press
Jenkins, Henry: 2019	“Cesur Yeni Medya” Teknolojiler ve Hayran Kültürü, çev.Nihan Yeğengil, İletişim Yayınları
Jenner, Mareike: 2018	Netflix and the Re-invention of Television, Palgrav Macmillan
Jenner, Mareike: 2015	Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom, International Journal of Cultural Studies
Jenner, Mareike: 2019	Control Issues: Binge-watching, channel-surfing and cultural value, Participations, volume 16, issue 2, 298-317
Jenner, Mareike: 2014	Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching. New Media & Society. 18. 10.1177/1461444814541523
Jun, Nathan: 2016	Anarşist Bir Film Teorisi, çev. Deniz Kurt, Altıkırkbeş yayınları
Keil, Charlie ve Whissel, Kristen: 2016	Editing and special visual effects, Rutgers University Press
Keil, Charlie: 2001	Early American Cinema in Transiton, The University of Wisconsin Press

Kekeç, İsmail.: 2016	Kurmaca Ve Gerçeklik Bağlamında Masal-Modern Anlatı İlişkisi, Journal of International Social Research. 9. 247-247
Kelley, Mark: 2009	The Golden Age of Comic Books: Representations of American Culture from the Great Depression to the Cold War, Marquette University
Kırılmaz, Harun ve Ayparçası, Fatma: 2016	Modernizm ve Postmodernizm Süreçlerinin Tüketim Kültürüne Yansıması, İnsan&İnsan, Yıl/Year 3, Sayı/Issue 8, Bahar/Spring 2016, 32-58
King, Geoff: 2000	Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster, I. B. Tauris Publishers
King, Geoff: 2002	New Hollywood Cinema An Introduction, I.B.Tauris Publishers
King, Geoff: 2016	Indie as Organic: Tracing Discursive Roots, A Companion to American Indie Film, ed. Geoff King, Wiley Blackwell
Kipniss, M.: 1994	The Death (and Rebirth) of Superman. Discourse, 16(3), 144-167. Retrieved June 18, 2021, from http://www.jstor.org/stable/41389338
Konukman, E.: 2018	Değişen Film İzleme Alışkanlıkları ve Sinema'da Hollywood Gerçeği: Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü Öğrencilerinin Konuya Yaklaşımı. TRT Akademi, 3 (5), 304-32
Koszarski, Richard: 1990	History of the American Cinema- 3 , Charles Scribner's Sons An Imprint of Simon & Schuster Macmillan
Kozloff, Saraf: 1988	Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film, University of California Press
Köktürk, Milay: 2020	Post Truth Ya da Mağaraya Dönüş, Pasajlar Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (4), 35-55.
Kracauer, Siegfried: 2015	Film Teorisi, çev.Özge Çelik, Metis.
Law, Graham: 2015	Serialization, DOI: 10.1002/9781118405376.wbev1294

Manovich, L.: 2014	Htlm'den Borges'e Yeni Medya Çev. Sezin Kıpçak Bozkurt In M. Çakır (Ed.), Yeni Medyaya Eleştirel Yaklaşımlar (157 - 183). İstanbul:Doğu Kitabevi.
Manovich, Lev: 1995	What is Digital Cinema, http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema
Marr, B.: 2014	Büyük Veri İş Başında (B. Gündüz, çev.) İstanbul: MediaCat Yayıncılık
Matrix, Sidneyeve: 2014	The Netflix Effect: Teens, Binge Watching, and On-Demand Digital Media Trends, Jeunesse: Young People, Texts, Cultures, Volume 6, Issue 1, Summer 2014, 119-138
Monaco, James: 2011	Bir Film Nasıl Okunur Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı, Oğlak Yayıncılık
Movie Magic: 1994	https://youtu.be/c3EGgJXD8iU , 5 Ocak 2021
Mungan, Murathan: 2004	Dört Kişilik Bahçe, Metis
Murch, Walter: 2019	Göz Kırparken, çev. İlker Canikligil, İFA Jules Verne.
Negroponte, Nicholas: 1995	Being Digital, Hodder and Stoughton
Netflix: 2009	https://web.archive.org/web/20120507045732/http://www.netflixprize.com/community/viewtopic.php?id=1537)
Ng, Jenna: 2005	Love in the Time of Transcultural Fusion Cinephilia, Homage and Kill Bill, "Cinephilia, Movies, Love and Memory" içerisinde
Nilsson, Johan: 2013	American Film Satire in the 1990's, Palgrave Macmillan
North, Dan: 2016	The Silent Screen, 1895–1927: Special/Visual Effects, ed. Keil, Charlie - Whissel, Kristen - Editing and special_visual effects, Rutgers University Press

Osmanoğulları, F. ve Mutlu, D.: 2014	John Cassavetes Sinemasında Gerçekliğin Üretimi. sinecine, 5(1), s. 75 -96.
Özçetin, Burak: 2018	Kitle İletişim Kuramları, İletişim Yayınları
Parlayandemir, Gizem: 2015	“Bağımsız Türk Sineması İçin Alternatif İzleyicilik Deneyimleri”, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı
Parlayandemir, Gizem: 2021	İletişim Tarihi, İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, RTS Lisans Programı
Pearson, Robert: 1997	Early Cinema, The Oxford History of World Cinema içinde, Oxford University Press
Pierson, Michele: 1999	CGI effects in Hollywood Science Fiction Cinema 1989-95: The Wonder Years, Screen, Volume 40, Issue 2, Summer 1999, Pages 158–176
Pierson, Michele: 2002	Special Effects Still in Search of Wonder, Columbia University Press, New York
Plummer, B. Wired: 2017	https://www.wired.co.uk/article/how-do-netflixs-algorithms-work-machine-learning-helps-to-predict-what-viewers-will-like
Poe, Edgar Allan: 2014	Edgar Allan Poe: Bütün Hikayeleri, çev. Dost Körpe, İthaki Yayınları
Poster, Mark: 2018	Postmodern Gerçeklikler, çev. Ömer Aydınlioğlu. Yeni Medya Kuramları, editör Filiz Aydoğan, Der yayınları
Prince, Stephen: 1996	True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory, Film Quarterly, Vol. 49, No. 3 (Spring, 1996), pp. 27-37
Prince, Stephen: 2007	American Cinema of the 1980s: Themes and Variations, Rutgers University Press
Prince, Stephen: 2012	Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality, Rutgers University Press

Propp, Vladimir: 2018	Masalın Biçimbilimi, çev:Mehmet Rifat, Sema Rifat, İş Bankası
Purse, Lisa: 2016	THE NEW HOLLYWOOD, 1981–1999: Special/Visual Effects, ed. Keil, Charlie - Whissel, Kristen - Editing and special_visual effects, Rutgers University Press
Reeves, Jimmie L. Rogers, Mark C. ve Epstein, Michael M.: 2007	Quality Control, ed. Janet McCabe, Kim Akass - Quality TV: Contemporary American Television and Beyond (Reading Contemporary Television)
Ryan, Michael ve Kellner, Douglas: 2016	Politik Kamera, çev. Elif Özsayar, Ayrıntı Yayınları.
Salkaya, Ayşe Dilan: 2020	“Yeni Medyada Çocuk İçerik Üreticileri: Yaşam Biçimi Sunumu Ve Toplumsal Cinsiyet Rollerini Üzerinden Youtube Çocuk Kanalları”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı
Salt, Barry: 2009	Film Style and Technology: History and Analysis, Starword
Sayın, Burak: 2020	Post-Truth Çağında Hakikati Yeniden Anlamlandırma İmkani Olarak Sanat: Hakikatsi’den Hakikate Geri Dönüş, Pasajlar Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (4), 161-175.
Schwartz, B.: 2018	Bolluk Paradoksu, çev.Ş. Odabaş, İstanbul: MediaCat Yayıncılık
Seçmen, Emre Ahmet: 2020	Dijitalin Sineması: Tasarım ve İçeriğin Dönüşümü, Doruk Yayınları.
Shklovsky, V.: 2015	Art, as Device. Poetics Today, 36(3), 151–174.
Sklar, Robert: 2002	A World History of Film, Harry N. Abrams, Inc.
Smith, Anthony N.: 2018	Storytelling Industries (Springer International Publishing_Palgrave Macmillan)

Staiger, Janet, Bordwell David, Thompson Kristin: 1998	- The Classical Hollywood Cinema -Routledge
Stam, Robert: 2000	Film Theory: An Introduction, Wiley-Blackwell
Statista: 2020	https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/#:~:text=Netflix%20had%20195.15%20million%20paid,Netflix's%20total%20global%20subscriber%20base . 12 Ocak 2021
Steiner, Peter: 1984	Russian Formalism, Cornell University Press
Stiglitz, E. Joseph: 2004	90'ların Yükselişi çev. A.Özen B.Güven, CSA Global Yayın Ajansı
Swartz, S. Charles: 2005	Understanding Digital Cinema A Professional Handbook, Focal Press
Şen, Cafer: 2015	Dilbilim Okulları, Türk Dili Dergisi, Sayı: 767-768 Kasım-Aralık 2015
Taburoğlu, Özgür: 2020	Hakikat-Sonrası Bazı Görüngüler: Biyosiyaset, Algı Yönetimi, Yeni Medya, Pasajlar Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (4), 141-159.
The Economist: 2018	(https://www.economist.com/briefing/2018/06/30/netflix-is-moving-television-beyond-time-slots-and-national-markets)
The Perfect Timing of Safety Last!,: 2013	21 Haziran https://youtu.be/tnrjyKH5OU , 31 Mayıs 2021
The Verge: 2018	https://www.theverge.com/2018/4/11/17225898/netflix-cannes-film-festival-competition-ban-streaming-services#:~:text=Netflix%20has%20decided%20to%20exit,to%20a%20report%20from%20Variety . 12 Ocak 2021

Thompson ve Bordwell: 2006	Film Art: An Introduction (Eighth Edition), University of Wisconsin
Thompson, Kristin: 1977	The Concept of Cinematic Excess, Cin� – Tracts A Journal Of Film, Communications. Culture, And Politics, Vol. 1, No. 2, Summer 1977.
Thompson, Kristin: 1988	Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis, Princeton University Press, Princeton, N.J.
Thompson, Kristin: 2003	Storytelling in Film and Television, Harvard University Press
Todorov, Tzvetan: 2016	Yazın Kuramı, �ev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Yapı Kredi Yayınları
Tomasovic, Dick: 2006	The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction, W. Strauven (Ed.), The Cinema of Attractions Reloaded (s.309-321). Amsterdam University Press
TOTAL RECALL: 2019	Models and Skeletons, The Special Effects of Total Recall, 5 Haziran 2019, https://youtu.be/61eEJ2QYa7g , 5 Ocak 2021
Truffaut, Francois: 2018	Hitchcock, �ev. İlyas Hızlı, Hayek Kitap
T�kel, İrem Paker: 2020	Yeni Muhafazakar Gen�li�in T�ketim Alı�kanlıkları, Sosyal Ekonomik Ara�tırmalar Dergisi (The Journal of Social Economic Research) / 20 / 39 / 124-146
Varol, E, �elik Varol, M .: 2019	Kavram ve Kuramlarıyla Marshall McLuhan’a Bakı�: G�n�m�z�n Egemen Medya Ara�ları Ekseninde Bir De�erlendirme . Uluslararası K�lt�rel ve Sosyal Ara�tırmalar Dergisi (UKSAD) , 5 (1) , 137-158
Vernallis, Carol: 2013	Unruly Media, Oxford University Press
Whissel, Kristen: 2006	Tales of Upward Mobility. Film Quarterly, 59(4), 23–34
Wollen, Peter: 1976	North by Northwest: A morphological analysis, Film Form, vol.1, Spring 19-34

Wollen, Peter: 1989	Sinemada Göstergeler ve Anlam, çev. Zafer Aracagök, Metis
Yapıcı, Fatma: 2004	“1990’lardan Günümüze Amerikan Savaş Filmlerinde Üçüncü Dünya Ülkelerinin Sunumu. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı
Yaren, Hasan: 2016	Auteur Kuramı, Sinema Kuramları -2 İçerisinde, Su yayınevi
Yaren, Özgür: 2017	Post Sinema Çağına Henüz Girmedik Mi? Sinemanın Krizi ve Post Sinema Tartışmaları, Varlık Dergisi
Yurdigül, Yusuf ve Zinderen, İ. Etem: 2011	Sinemada Özel Efekt, Atatürk İletişim Dergisi Sayı 2