

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK PROGRAMI

KIYISIZ

Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Hazırlayan:

Arda KARABÖCEK

İstanbul, 2020

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK PROGRAMI

KIYISIZ

Sanatta Yeterlik Tez Raporu

Hazırlayan:

Arda KARABÖCEK

Öğrenci No:

120722008

Orcid: 0000-0002-3226-9309

Danışman:

Prof. Dr. Oğuz MAKAL

İstanbul, 2020

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum **KIYISIZ** başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım

Arda KARABÖCEK



TEZ ONAYI

Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü *Sinema – TV Sanatta Yeterlik* programı öğrencisi **120722008** no'lu **Arda KARABÖCEK**'in hazırladığı **“Kıyısız”** konulu SANATTA YETERLİK TEZİ ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI Lisansüstü Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddesi uyarınca 28.09.2020 günü saat 11:00'de Microsoft-Teams programı aracılığıyla on-line olarak yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonucunda adayın tezinin **KABULÜ**'ne **OYBİRLİĞİ**yle karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ	İMZA
Prof. Dr. Oğuz MAKAL (Danışman) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Burak BUYAN (Üye) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Bülent VARDAR (Üye) (Beykent Üniversitesi)		
Prof. Dr. Cenk DEMİRKİRAN (Üye) (İzmir Katip Çelebi Üniversitesi)		
Prof. Selahattin YILDIZ (Üye) (Doğuş Üniversitesi)		

Adı ve Soyadı : Arda KARABÖCEK
Danışmanı : Prof. Dr. Oğuz MAKAL
Türü ve Tarihi : Sanatta Yeterlik, 2020
Alanı : Sinema-TV
Anahtar Kelimeler : Tekinsiz, Öteki, Kısırsız, Dijital Tekinsiz, Araf

ÖZ

KIYISIZ

Sigmund Freud'un 'Tekinsiz' makalesinin Sürrealistler tarafından benimsenmesinden sonra ortaya çıkan tekinsiz eserler, daha çok vitrin mankenleri, süperimpoze tekniği ile fotoğraflarda çoğaltılan yüzler, insan benzeri robotlar, deforme edilmiş heykeller şeklinde yorumlanır. Breton'un ölümü ve Sürrealist akımın son bulmasından sonra dahi tekinsiz tanımı sanat formları arasında, toplumsal ve politik olayları yansıtmaya aracı olarak varlığını sürdürür. Soğuk savaş döneminde yaşanan paranoya, insanların tıpatıp benzeri uzaylılar ile yer değiştirilmesini konu alan 'Uzaylıların İstilas' filmi çekilir ve izleyicide tekinsiz bir his bırakmak amaçlanır. Amerika'da siyahi halkın hak arayışı ile ortaya çıkan gerilimden sonra Zombi janrı oluşur ve 'Yaşayan Ölülerin Gecesi' filmi tekinsiz ilkeleri çerçevesinde çekilir. Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile ise ortaya yeni bir kavram olan 'dijital tekinsizlik' çıkar. Dijital tekinsizlik, insanların alışkanlıkları, hobileri hakkında bilgi toplayan sitelerin, uygulamaların, insanların hareketlerini tahmin edebilecek düzeye gelmesi, insan benzeri yapay yüz yaratabilmesi ve internet ortamı üzerinde, insandan ayırt edilemeyecek düzeyde cümleler kurabilmesiyle oluşan tekinsizlik hissine verilen addır. 'Kısırsız' isimli kısa film, dijital tekinsizlik hissini insanlar üzerinde bıraktığı etkiyi yansıtmak üzere, bu amaca uygun olarak tasarlanmıştır.

Name and Surname : Arda KARABÖCEK
Consultant : Prof. Dr. Oğuz MAKAL
Degree and Date : Proficiency in Art,, 2020
Major : Film-Television
Key Words : Uncanny, The Other, Landlocked, Digital Uncanny, Purgatory

ABSTRACT

LANDLOCKED

The Surrealist, interpret Sigmund Freud's 'Das Unheimliche' essay as an art movement, they used mannequins, humanlike robots, superimposed images on photographs, deformed statues as a way to create uncanny feeling. Even after Surrealist movement considered to be over with the death of Breton, 'uncanny' kept its presence in all different forms of art and used as means to reflect on political and social issues. In the cold world era, the paranoia was reflected by the movie 'Invasion of the Body Snatchers', where aliens are undistinguishable from humans or their neighbors which creates an uncanny feeling in the audience. During the civil rights movement, the movie 'Night of the Living Dead', used uncanny to reflect the unease in American public. Today with the advances in technology, a new term is born 'Digital Uncanny'. Digital uncanny is a term which used to describe the uncanny feeling about how much the websites and applications that we use know about our habits, hobbies, their abilities to guess even our movements. There is a website that can create human looking faces that doesn't exist and there are programs that can respond like human does, that causes an uncanny feeling which is called 'digital uncanny'. 'Landlocked' short flim, aims to be a think piece about the effect digital uncanny leaves behind and the film is designed to serve this purpose.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖZ

ABSTRACT

TABLolar LİSTESİ	ii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	iii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. FREUD’UN TEKİNSİZLİK KAVRAMI VE SANATTAKİ YANSIMALARI.....	5
1.1. İkinci Dünya Savaşı Sonrası Tekinsiz Kavramının Sanattaki Yansımaları	18
1.2. Dijital Tekinsizlik	25
1.3.Kıyısız.....	39

İKİNCİ BÖLÜM

2. YÖNTEMSEL ÇALIŞMA	46
2.1. Hazırlık Aşaması.....	46
2.2. Film Hakkında Genel Bilgiler.....	48
2.3. Sinopsis	48
2.4 Tretman	49
2.5 Senaryo	53
2.6. Görsel Öyküleme	69
2.7. Mekân ve Sahnelerin Hazırlanması	89

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YAPIM AŞAMASI	105
3.1. Film Yapım Ekibi	111
3.2. Filmin Çekimi	112
3.3. Kurgu Aşaması.....	112
3.4. Ses Tasarımı	115
3.5. Bütçe ve Maliyet	116
SONUÇ	122
KAYNAKÇA.....	124

TABLÖLAR LİSTESİ

	Sayfa No.
Tablo 1: Film Hakkında Genel Bilgiler	48
Tablo 2. Film Künyesi	111
Tablo 3. Bütçe Özeti.....	116
Tablo 4. Yapım Öncesi Giderleri	116
Tablo 5. Yapım ekibi giderleri	117
Tablo 6. Oyuncu Giderleri.....	117
Tablo 7. Oyuncu Seçimi Giderleri.....	117
Tablo 8. Kamera Ekibi Giderleri	118
Tablo 9. Kamera Malzemesi Giderleri	118
Tablo 10. Işık Ekibi Giderleri.....	118
Tablo 11. Işık Malzemesi Giderleri.....	118
Tablo 12. Ses Ekibi Giderleri	119
Tablo 13. Ses Malzemesi Giderleri	119
Tablo 14. Set Ekibi Giderleri.....	119
Tablo 15. Sanat Yönetimi Giderleri	119
Tablo 16. Yemek Giderleri.....	120
Tablo 17. Nakliye Giderleri.....	120
Tablo 18. Laboratuvar İşlemleri Giderleri.....	120
Tablo 19. Video Montaj Giderleri	120
Tablo 20. Ses Stüdyosu Giderleri.....	121
Tablo 21. Sigorta Giderleri.....	121

GÖRSELLER LİSTESİ

Sayfa No.

Görsel 1: Marcel Duchamp, <i>Büyük Cam</i>	9
Görsel 2: Francis Picabia, <i>Le Saint des Saints</i> , 1915	10
Görsel 3: Claude Cahun, <i>Que me veux tu? (Ne istiyorsun?)</i> , 1928.....	14
Görsel 4: Salvador Dali'nin 'Spellbound' (1945) tasarımlarından	17
Görsel 5: Andy Warhol "Marilyn Monroe"	19
Görsel 6: Invasion of the Body Snatchers, 1956	20
Görsel 7: Instagram influencer Tupi Saravia	26
Görsel 8: Gillian Wearing, Cahun kılığında.....	27
Görsel 9: Mori'nin makalesinde tekinsiz vadiyi anlatan grafik.	29
Görsel 10: C-3PO, Yıldız Savaşları serisindeki droid.....	30
Görsel 11: Alex Garland, Ava rolündeki Alicia Vikander ile	32
Görsel 12: Rene Magritte, Bu Bir Pipo Değildir.....	33
Görsel 13: James Befurt'un Tinder kullanımı için ürettiği robot.....	35
Görsel 14: "Lilmiqela" Instagram fotoğraflardan biri.....	38
Görsel 15: Midsommar'da ürpertici bir detay ile ilgili sahne	42
Görsel 16: The cocktail party, Marisol Escobar.....	43
Görsel 17: Dali'nin 'Spellbound' (1945) filmindeki gözler.....	44
Görsel 18. Bar Set Alanı.....	90
Görsel 19. Bar.....	90
Görsel 20. Koltuk Set Alanı	91
Görsel 21. Koltuk	91
Görsel 22. Dj Kabini Set Alanı.....	92
Görsel 23. Dj Kabini.....	92
Görsel 24. Tuvalet Set Alanı	93
Görsel 25. Tuvalet	93
Görsel 26. Koridor Set Alanı.....	94
Görsel 27. Koridor.....	94
Görsel 28. Heykel için tasarımlar	95
Görsel 29. Heykel vücutları ahşap.....	95
Görsel 30. Heykellerin boyanması	96
Görsel 31. Boyası tamamlanmış gövde	96

Görsel 32. Heykel büstü için malzemeler.....	97
Görsel 33. Heykel büstü	97
Görsel 34. Heykel büstü için malzemeler 2.....	98
Görsel 35. Heykel büstü 2	98
Görsel 36. Duvara asılmak üzere oluşturulan yüz.	99
Görsel 37. Duvara asılacak olan yüzün tamamlanmış hali.....	99
Görsel 38. Maskeler.....	100
Görsel 39. Dekor için büstler.....	100
Görsel 40. Marisol Escobar ve heykelleri.....	101
Görsel 41. Film için hazırlanan heykeller.....	101
Görsel 42. Çekim başlangıcı.....	107
Görsel 43. Parti sahnesi sonu.....	107
Görsel 44. Parti sahnesi sonrası dönüşüm çekimi	108
Görsel 45. Rakamların kola çizildiği sahnenin çekimi.....	108
Görsel 46. Koreografi çekimi	109
Görsel 47. Koreografi çekimi 2	109
Görsel 48. Hapsolme sahnesi	110
Görsel 49. Koridor sahnesi	110

GİRİŞ

Aynı zamanda The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely/ Tekinsiz Mimarı: Modern Evsizlerde Denemeler' kitabının yazarı Anthony Vidler "Tekinsizlik duygusu, tanımlanması özellikle zor bir duygudur. Ne mutlak bir korku ne de normal bir kaygıdır, tekinsizin ne olmadığını tanımlamak, asıl anlamını tanımlamaktan daha kolay görünmektedir." görüşünü ileri sürer.

1909'da Ernest Jentsch 'Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine' makalesinde, "tekinsizliği kişinin, hayali ya da gerçeği, canlıyı ya da ölüyü ayırt edemediği psikolojik bir durum olarak nitelendirmektedir."¹

Sigmund Freud, The Uncanny/Tekinsiz isimli makalesinde (1919) tekinsizlik tanımını, psikanalitik açıdan inceler. Freud'un bu makalesi, tekinsizin, estetik anlamda tartışılmasına ve yeni arayışları içindeki sanatçılar üzerinde etki bırakmasına yol açar. Freud, tekinsiz kelimesini etimolojik olarak ele alır. Örneğin, Latince, Yunancada farklı, yaygın olan İngilizcede "rahatsız edici, kaygılı, hüznü verici, sıkıntı verici anlamlarında kullanıldığını" belirtir. Can Evrenol'a göre tekinsiz (The Uncanny) kavramı temelinde edebiyat ile ilgilidir.

*"En basit şekilde 'kurmaca'nın gerçek gibi gösterilmesidir 'The Uncanny', Freud'un tanımına göre, cansız objelerin hayat bulması, birşeyin defalarca tekrarlanması, mucizevi tesadüfler, uykuda yürümek, trans hali, delilik, cinsel karakterinin emin olamama, telepati, ölüm, canlı canlı gömülme korkusu ve hatta sessizlik 'The Uncanny' örnekleridir."*²

Biraz daha açarsak, Almancada 'unheimlich' kelimesine karşılık gelen, ev, tanıdık, bildik, güven veren olarak açıklanabilecek 'heimlich'in başına olumsuzluk eki eklenmiş halidir. Freud, 'heimlich' kelimesinin derinlerine indiğinde 'heimlich'in aynı zamanda 'unheimlich' kelimesi ile eş anlamlı olduğunu düşünür. Olumsuz ve olumlu bu iki kelime aslında aynı kelimedir. Fakat yine de tanıdık olmayan, yersiz yurtsuz, bilinmeyen, güvensiz hissettiren kelimeleri ile tekinsizliği açıklamak yeterli değildir.

¹ Yüksel Balaban, *Canlandırma sinemasında üç boyutlu sanal karakterlerin hareketlerinin ve fiziksel özelliklerinin 'Tekinsiz Vadi'ye Düşmedeki Etkisi*, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, İstanbul, sayı:51, 2016, s. 1-26.

² Can Evrenol, <https://www.otekisinema/fantastik-sinemada-psikoanalitik-kavramlar/> erişim tarihi: 20.08.2020

Freud'un ulařtıđı sonu, bastırılmıř ocukluk istekleri ve korkularının tekrar ortaya ıkması ve bir zamanlar bize tanıdık olanın yabancılařarak geri dnmesidir. Freud, 'eve geri dnme' isteđini de ana rahmine geri dnme isteđi olarak yorumlar, ev anlamına gelen *heimlich*, insanlıđın ilk evini yani ana rahmini temsil eder grřn geliřtirir. Tekinsizliđin bir bařka ve *srrealist sanatılar* tarafından yorumlanan ve sık kullanılan tanımı ise 'canlı ile cansız olanın karıřması'dır.

Zaman ierisinde, tekinsizlik kavramı, sanayi devrimi, ikinci dnya savařı, sođuk savař ve teknolojinin geliřimi ile sosyal medya ađının etkisiyle farklı řekillerde ele alınır. Son dnemde tekinsizlik tanımına, ek bir tanım 'diđital tekinsizlik' kavramı ortaya ıkar.

Diđital tekinsizlik, bilgisayarların insanlara uyguladıđı, paralel tarama, data toplama ve bulut teknolojisi yenilikleri ierir. Kaygının, insan olmayan objelere (otomat, bebekler, insan ikilikleri) yansıtılmasından ziyade, insan olmayan aletlerin (gzetleme, teknoloji, algoritma yani bilgisayar programlamada kullanılır ve tm programlama dillerinin temelini, geri dnř, data akıřı), insan hareketlerini, duygularını, iliřkilerini incelemesi ve taklit edilebilmesiyle gerekleřir. Dolayısıyla, bizim de makine olduđumuz hissi ve hareketlerimizin kusursuz bir biimde tahmin edilebilir olması, diđital tekinsizliđi dođurur.³

Bu nedenle, Kıyısız filmi yukarıda belirtilen aıklamaların bir diđital/grsel řeriti olarak dřnlebilir.

AMA

Sanat tarihinin nemli dnemlerini temsil eden bařat akımlarının, srrealizm, pop art ve enstalasyon sanatının geirdiđi biimsel ve ieriksel deđiřimlerin 'tekinsizlik' kavramı zerinden ortaya koymak ve sanat ile izleyicinin, bu akımlarla Instagram zerinden kurduđu iliřkiyi; grsel efektler ve heykellerle desteklenmiř kurmaca bir yk ile incelemek ve diđital tekinsizlik kavramını arařtırmak amalanmıřtır.

Sigmund Freud'un yzyıl nce rettiđi 'The Uncanny' makalesi temel alınarak hazırlanan bu alıřmada; Salvador Dalı'nın 'Spellbound', Marisol Escobar'ın 'The

³ Kriss Ravetto-Biagioli, *Digital Uncanny*, Oxford University Press, New York, 2019

Cocktail Party’ ve Gillian Wearing’in ‘Me as myself now in mask’ yapıtları arasındaki ilişki ve geçişleri, günümüz dünyasında yaşanan dönüşüm ile yaşadığı biçimsel ve içeriksel yeniden anlamlandırmanın sinematografik bir dille anlatımı yapılmıştır.

Ortaya konulan kurmaca kısa film, sanat tarihinin değişik dönemlerinden referans alınan çeşitli eserler, günümüz çerçevesinden yeniden üretilmiş, ana fikir etrafında kurgulanmış ve özgün bir film yapısı oluşturulmaya çalışılmıştır.

YÖNTEM

Raporun oluşturulma aşamasında öncelikli olarak, Sigmund Freud’un ‘Tekinsizlik’ makalesinden sonra sanatta yaşanan değişimler incelenmiş, sanat akımlarında tekinsizlik kavramının biçimsel ve içeriksel özellikleri, aralarındaki farklılıklar ve benzerlikler ile birlikte günümüzde geçirdiği değişim ve ortaya çıkan ‘dijital tekinsizlik’ kavramı açıklanmıştır.

Gillian Wearing, Marisol Escobar ve Salvador Dali’nin eserleri temel olarak incelenmiş; ardından eserlerin günümüz sosyal medyası tarafından yeniden yorumlanması anlatılmıştır.

Sanat tarihine ait eserlerin yeniden üretilip post-modern bir düşünce anlayışıyla yeniden anlamlandırılması hedeflenirken; Marisol Escobarın heykellerinin röprodüksiyonları, görsel efektlerle oluşturularak geliştirilen Salvador Dali’nin tasarımı ve Gillian Wearing’in oto portrelerinin yine görsel efektlerle tekrar üretimi, sinematografik bir anlatım dili oluşturularak geliştirilmiştir. Referans alınan eserlerin biçimsel yapısı, oluşturulan kısa filmin kurmaca öykü yapısını ve görsel estetiğini biçimlendirmiştir.

KAPSAM

Rapor; Giriş, üç bölümlük gövde ve Sonuç bölümlerinden oluşmaktadır.

Öncelikle Tekinsizlik ve Tekinsizlik kavramının teknoloji ile birlikte dijital tekinsizlik kavramına evrimi, Bölüm 1’de Freud’un tekinsizlik kavramı adı altında incelenmiştir. Sigmund Freud’un 1919 yılında, tanıdık olanın yabancılaşması üzerine yazdığı Tekinsizlik kavramının yön verdiği sanat akımları; günümüz sanatında tanıdık olanın ihtiyaç duyulana, hiç bitmeyen bir arayışın cevabına dönüşümü incelenmiştir.

Bölüm 1.1. İkinci dünya savaşı sonrası tekinsiz'in açıklandığı bölümdür. Bölüm 1.2 Dijital tekinsizlik kavramının ortaya çıkışı ve kapsamının incelendiği bölümdür. 1.3 Kıyısız kısa filminin dayandığı düşünsel çerçeve açıklanmış ve bir sinema yapıtı olarak biçimsel ve içeriksel farklılıkları tanıtılmıştır.

Bölüm 2'de Film için yapılan yöntemsel çalışmalar yer almaktadır. Bunlar alt başlıklar olarak Bölüm 2.1. Hazırlık Aşaması, Bölüm 2.2. Film Hakkında Genel Bilgiler, Bölüm 2.3. Sinopsis, Bölüm 2.4. Tretman, Bölüm 2.5. Senaryo, Bölüm 2.6. Görsel Öyküleme, Bölüm 2.7. Mekân ve Sahnelerin Hazırlanması olarak açıklanmıştır.

Bölüm 3 Yapım aşamasının anlatıldığı bölümdür. Bölüm 3.1. Film Yapım Ekibi, Bölüm 3.2. Film Çekimi, Bölüm 3.3. Kurgu Aşaması, Bölüm 3.4. Ses Tasarımı, Bölüm 3.5. Jenerik Tasarımı, Bölüm 3.6. Afiş Tasarımı, Bölüm 3.7. Bütçe – Maliyet alt bölümlerinden oluşmaktadır. Sonuç Bölümünde ise genel değerlendirme yapılmaktadır.

Film, Tekinsizlik teorisinden yola çıkarak, bu terimin, geçen zaman içinde yaşadığı içeriksel ve biçimsel farklılıkları saptamayı, Instagram'ın kullanımı ile geçirdiği değişim ve dönüşümü anlatmayı hedeflemektedir. Filmin ana fikri şu şekildedir:

Tekinsizlik, sürrealizmde yabancılaşma üzerinden ele alınır. Sanat akımının temsilcilerinden, Claude Cahun, süper impose tekniği ile kendi yansımasını çoğaltır ve böylece 'tekinsiz' bir his yaratır. Aynı şekilde birçok sürrealist sanatçı, plastik makenler, robotlar ve insan formunu alan 'ikiz'leri ile bir tekinsizlik hissi yaratmayı hedefler. Buna karşın, ikinci dünya savaşı sonrası ortaya çıkan 'ikiz'ini yaratma fikri farklı bir hal alır. Neo-dada akımının bir üyesi olan Marisol Escobar, bu yaratım sürecini, yalnızlığını anlatmak için kullanır. 2000lerin başında özçekim (selfie) tarzı çekimler yapan Gillian Wearing ise, geçmiş ile hesaplaşma ve barışma hissini anlatmak için, tanıdık olanla yüzleşme yoluna gider. Günümüzde ise, teknolojinin gelişimi ile dijital tekinsizlik kavramı ortaya çıkar. Dijital tekinsizlik, etkisini hayatın her alanında gösterir. Online yaşamda bu etki, algoritmanın beklentilerini karşılamak, daha çok internette beğeni toplamak adına orijinaliteyi geride bırakıp, gönüllü olarak kopyaya dönüşmek, tercih edilen olmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. FREUD’UN TEKİNSİZLİK KAVRAMI VE SANATTAKİ YANSIMALARI

Freud'un Wilhelm Jensen'in *Gradiva* romanı üzerine, Shakespeare, Leonardo da Vinci, Michelangelo, Goethe, İbsen ve Dostoyevski üzerine yazdığı makaleleri bir araya getiren ‘Sanat ve Edebiyat’ tan öğreneceğimiz, “Tekinsiz, estetik disiplininin alanına giren duygulardan da birisidir. Freud’un ilgisi de böyle bir duygunun “çekirdeğinin” ne olduğunu soruşturmak olmuştur.”⁴

Freud’un Tekinsiz makalesinde örnek verdiği, Alman besteci, müzik eleştirmeni, aynı zamanda fantezi ve korku öyküleri yazarı E. T. A Hoffman ‘Kum Adam’ öyküsünde, Nathaniel’in bir otomat olan insan kopyası Olymipya’ya âşık olmasını konu alır. Kum Adam, batı ve kuzey Avrupa mitolojisinde, geceleri uyumayan çocukların güzel rüyalar görerek uyuması için gözlerine kum atıp kanatan bir karakterdir.

Hoffman, bir peri masalı gibi sunulan Kum Adam öyküsünün karakterinin korkutucu da olabileceğini -birazda mizahi bir duyguyla- örnekler. Hoffman’ın öyküsünde Kum Adam, sadece çocukların gözlerine kum atıp kanatmıyor, topladığı çocuk gözlerini de yesinler diye kendi çocuklarına götürüyor.

Freud hem bu makalede hem Sanat ve Edebiyat’ kitabında bu korkuyu içdiş edilme korkusu olarak yorumlar. Gözünü kaybetmek, cinsel organını kaybetmek kadar korkutucudur. Nathaniel’in Olymipya’ya aşkı ise makine ve insan arasındaki çizginin kaybolmasına işaret eder. Ama bu arada Freud’un makalesinin devamında "insanlığın çocukluğunu" da tanıma destekliyor ve diyor ki "Tekinsizlik bastırılmış olanın korkutucu geri dönüşüdür.

⁴ Sigmund Freud, *Sanat ve Edebiyat*, Dr. Emre Kapkın ve Ayşen Tekşen Kapkın (çev.), Payel Yayınları, İstanbul, 1999, s325

Öyleyse batıl inancın aşılması evresindeki (artık çocuk masallarına inanmayan) modern insanlık için, rasyonel/bilimsel düşünceyi test eden ve batıl inancı haklı çıkarır gibi gözükten fenomenler de tekinsizdirler.”⁵

Freud’un makalesinde adı geçen bir diğerk yazar ise Otto Rank’tır. Otto Rank, ‘Eş Benlik’ adlı kitabında, birçok romanı ele alır. Bu kitapta, Freud’un ayna metaforuna göndermesinden yararlanarak kahramanı Bauldvin’in kişilik bölünmesini ve Sinemaya Er Student von Prague/Praglı Öğrenci (1913) adıyla Stellan Rye-Paul Wegener tarafından uyarlanan Hans Heinz Ewers’in yazdığı ‘Praglı Öğrenci’de işlenir.

Balduin, genç, yakışıklı, iyi kılıç kullanan ancak yoksul bir öğrencidir. Ve kontes Magrit’e âşıktır. Çevirdiğı çeşitli dolaplarla bilinen ve Balduin’in kontese aşkını fark eden yaşlı Scapinelli ona altın verebileceğini ama karşılığında sadece bir sözleşme imzalaması gerektiğini söyler. Balduin, önce gönülsüzdür fakat zenginleşmesinin kontesin kalbini kazanmasına yardımcı olabileceğini düşünür. Scapinelli sözleşmeye göre, odada bulunan herhangi bir şeyi alabilecektir. Balduin, odasında kıymetli herhangi bir eşya olmadığı düşünerek sözleşmeyi imzalar. Scapinelli, eski eşyaların arasında gezindikten sonra, Balduin’in önünde durduğu aynaya yaklaşır ve Balduin’in aynadaki görüntüsünü almaya karar verdiğini söyler. Balduin bunu bir şaka olarak görse de Scapinelli aynadan yansıyan Balduin’in görüntüsü ile oradan ayrılınca şaşıracaktır. Zengin olup kontesin ilgisini çekse de görüntüsünü kaybeden Balduin için olaylar ummadığı bir şekilde gelişecektir.

Balduin öyküsünde eş benliği ile birkaç defa daha karşılaşır. Zenginleşince şık kıyafetler giymeye başlar, fakat görüntüsü yoksul dönemi kıyafetleriyle. Öykünün sonunda Balduin sokaktaki herkeste kendi yüzünü görmeye başlar. Evine gider ve kendisini öldürmek için silahını doldurur, bu sırada karşısına görüntüsü/eş benliği çıkar, Balduin eş benliğine ateş eder, fakat gerçekte kendisini de öldürmüş olacaktır.

⁵ Berna Güler, <https://www.filmloverss.com/lewis-carroll-hans-bellmer-ve-jan-svankmajer-ucgeninde-alice-gercekustuculer-diyarinda/>, erişim tarihi: 20.08.2020, 15:20

Kişilik bölünmesi temasını anlatısının merkezine yerleştiren erken dönem sinemasının en önemli örneklerinden Praglı Öğrenci'deki 'ayna' tekinsiz anlatısını kurmak için tek kaynak/metafor değildir.

Bir başka kaynak, Oscar Wilde'in 'Dorian Gray'in Portresi' adlı romanında, "tablo (portre resim)" olarak karşımıza çıkar. Sinemaya da uyarlanmış, pek çok sanat dalına da ilham vermiş 'Dorian Gray'in Portresi'nde gençliği, yakışıklılığı, çekici bir yüze sahip olmasıyla dikkat çeken Dorian Gray kendisinin hayranı Basil Hallward'ın portresini yapmasına izin verir.

Yapıldıktan sonra portresine gören Dorian Gray'in ağzından şu sözler dökülür: "Ne acı! Ben yaşlanacağım, çirkinleşeceğim, korkunç bir yaratık olacağım, bu resim hep genç kalacak, hiç yaşlanmayacak. Ah! Keşke bunun tersi olsaydı! Ben genç kalsaydım da resim yaşlansaydı! Buna karşılık...buna karşılık... varımı yoğumu verirdim! Evet, bunun için vermeyeceğim hiçbir şey yoktur!"⁶

Zaman içinde yaşının ilerlemesine rağmen, yakışıklılığı ve gençliğinden hiçbir şey kaybetmeyen Dorian Gray'in huy ve davranışları zamanla kötücül ve olumsuz anlamda değişmeye başlar. Ressamı Basil'i de öldüren Dorian Gray tüm yaptığı ve yaşadığı kötülüklerin sorumlusu olarak gördüğü portresine elindeki bıçağı saplar. Dorian Gray'in çılgınlığına koşan uşakları odaya girdiğinde duvarda genç ve yakışıklı yüzüyle Dorian Gray'in portresi, hemen önünde yerde kırıksıklıklar içinde, çirkin bir yüze sahip kalbine bıçak saplanmış bir cesetle karşılaşır. Cesedin kim olduğunu parmağındaki yüzükten ancak tanıyabilirler.

Eş benliğin, başka bir şekilde elen alınışını Dostoyevski'nin Öteki (Dvoynik) romanında görmemiz mümkündür. 2013 yılında Richard Ayoade tarafından sinemaya uyarlanan 'Öteki', Freud'un üzerinde çok fazla etki bırakan bir romandır. "Öteki (Dvoynik) aynı zamanda muhteşem olay örgüsü ve akıcı anlatımı sayesinde paranoid şizofreniyi en iyi anlatan eserlerden de biridir."⁷

⁶ Oscar Wilde, *Dorian Gray'in Portresi*. Eflatun Yayınları, 2005, İstanbul, s.36

⁷ Belce Örü, <https://kayiprihtim.com/inceleme/benin-otekiyle-savasi-oteki-filmi-ve-kitabi-uzerine-estirel-bir-yazi/>, erişim tarihi: 20.08.2020, 15:22

Rusya’da bir devlet memuru olarak çalışan Goladkin, bir sabah iş yerine geldiğinde aynı adı taşıyan ve kendisine çok benzeyen başka bir kişinin çalışmaya başladığını görecektir. “Fakat kendisi dışında kimse bu durumu garip bulmaz. Öteki Bay Goladkin bir hayli yetenekli, zeki, insan ilişkilerinde başarılı, dikkatleri üzerinde toplayan bir kişidir. Kahramanımız da kendisine ikizi kadar benzeyen öteki Goladkin ile yakınlaşmayı dener.

Onunla arkadaş olduğunu düşündüğü esnada işlerin hiç de düşündüğü gibi gitmediğini öğrenir. Kitabın ilerleyen bölümlerinde öteki Bay Goladkin’in kendisinin yerine geçtiğini, asıl kendisinin öteki Goladkin’in kötü bir kopyası olduğunu düşünmeye başlamasıyla kahramanımız iyiden iyiye kendisini kaybedecektir.”⁸

Örnekleri verilen ayna-aynadaki görüntüsü, tablo/portre ve bir anda ortaya çıkan ‘öteki’ dışında Otto Rank, ‘gölge’yi de bir ikilik olarak sunar ve ilkel insanın gölgesine saygısını, *ben*’ine saygısı olarak yorumlar, ‘ilkel narsisim, öncelikle benliğin kaçınılmaz yıkımın tehditti altında hisseder’ der ve eş benliğin bu yıkımın önüne geçmek için yaratıldığını savunur.⁸ Rank’ın bu yaklaşımına karşın Freud, ilkel narsisizmin üstesinden gelindiğinde, ölümsüzlük arayışını temsil eden *ikiliğin*, tam aksi yöne çevrildiğini ve *ikiliğin* ölümün habercisi haline geldiğini yazar.¹⁰

İkiliğin temsilleri örneklerine sanat alanında rastlanmaya devam edecektir.

Örneğin Dada sanat akımı içinde, 1914’te Birinci Dünya Savaşı’nın etkisi ile rasyonaliteye karşı duruş sergileyen sanatçılardan Marcel Duchamp’ın ‘Bekarları Tarafından Çırılçıplak Soyulmuş Gelin’in (*Büyük Cam*) yapıtı anlamı, onun üzerine çalışması olan L. D. Henderson tarafından “eşzamanlı olarak hem gelinin ve bekarlarının arzularıyla hem manzara estetiğiyle ve hem de 20. yy’ın popüler bilim anlayışıyla ilişkili”¹¹ olarak gösterilir.

⁸ Belce Örü, <https://kayiprihtim.com/inceleme/benin-otekiyle-savasi-oteki-filmi-ve-kitabi-uzerine-elestirel-bir-yazi/>, erişim tarihi: 20.08.2020, 15:22

⁹ Otto Rank, *Eş Benlik*, Pinhan Yayıncılık, 2016, İstanbul, s.?

¹⁰ Sigmund Freud, *Tekinsizlik Üzerine*, Laputa Kitap, 2019, İstanbul, s.54

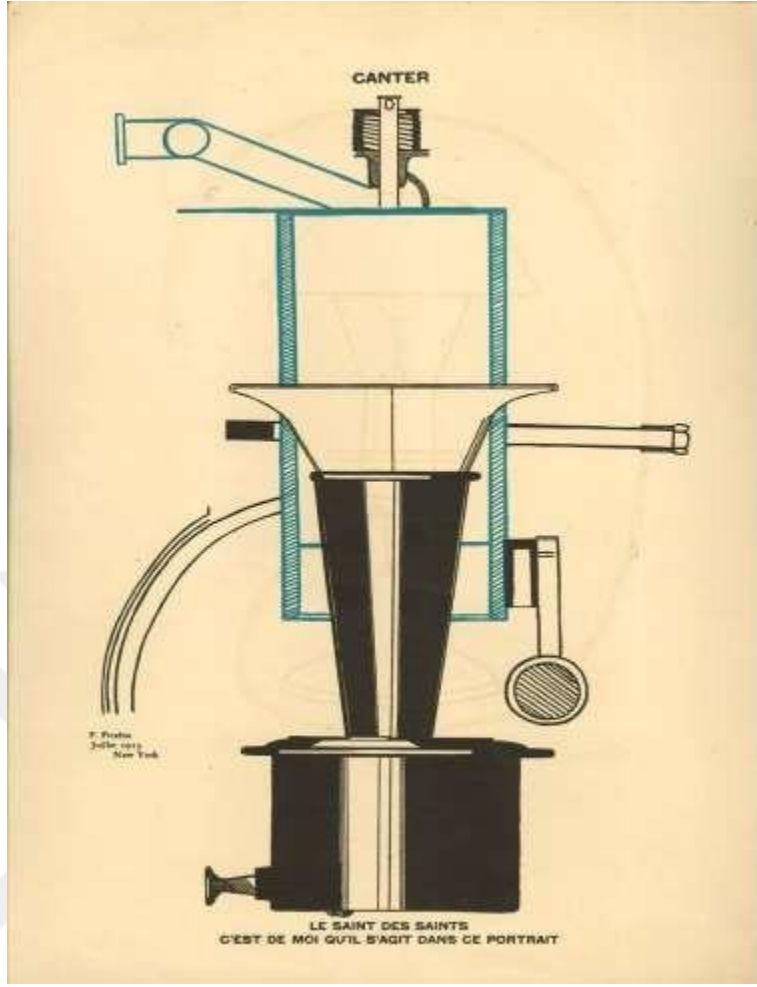
¹¹ Henderson, L.D, *Duchamp in Context: Science and Technology in The Large Glass and Related Works*, Princeton University Press, 2005, New Jersey, s.67



Görsel 1: Marcel Duchamp, *Bekarları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin (Büyük Cam)*

Bekarları Tarafından Çırılçıplak Soyulan Gelin (Büyük Cam), iki cam panel üstünde yağ, vernik, kurşun sır, kurşundan tel ve toz, bakır teller, metal parçalarından tasarlanması makineleşme üzerine yapılan bir yorum olarak da tanımlanmıştır.

Endüstriyel sanayinin hızlı gelişimi, Francis Picabia'nın eserlerinde de kendini hissettirir. Picabia'nın 'Aşk Alayı' eseri, müzik aletini andıran bir tasarıma sahiptir fakat kadın ve erkek ilişkisini konu alır. Picabia'nın, 'Azizlerin Azizi/Benim Hakkında Bir Portre' eseri de birbirinden ayrı üç makine parçası ile oluşturulmuş bir oto portredir.



Görsel 2: Francis Picabia, *Le Saint des Saints, c'est de moi qu'il s'agit dans ce portrait*, 1915

Şekillerin değil, düşüncenin soyutlaştırıldığı bu dönemde, insanların makineleşme arzusu üzerine durulur. Raoul Hausmann'ın 1919'da ürettiği 'Zamanın Ruhü: Mekanik Kafa' eseri, hazır bir manken kafası üzerine, fotoğraf makinesine ait diskler, daktilo silindiri, cetveller yerleştirilerek oluşturulmuştur. Eserin hazır ürünlerden oluşturulması ile sanayinin sadece hazır ürünler üretmekten sorumlu olmadığını, hazır insanlar da yarattığına işaret eder. Eserin, alnında 22 numaranın asılı olması da insanın bireylikten çıkıp bir sayıya dönüştüğünü anlatır. Öteki bu dönemde, toplumun içerisinde bulunduğu durumu yansıtmak için kullanılır. İnsan ilişkilerinin makineleşmesi ve insanların öznelliğini kaybetmesine dair eleştiriler eserlerde kendine yer bulur.

Nazım Hikmet'in 1923'te yazdığı 'Makinalaşmak İstiyorum' şiiri, hızlı teknolojik gelişmelerin insan psikolojisine etkisini anlatır.

*“İnsan, yalnızdır. Ama o, aynı zamanda bağlantıları olan bir varlıktır da. İnsan, başka hiç kimseyle özdeş olmadığı, eşsiz bir varlık olduğu ve ayrı bir varlık olarak kendi bilincine vardığı ölçüde yalnızdır. O, yargı vermek zorunda olduğunda veya salt usunun gücü aracılığıyla kararlar vermesi gerektiğinde, yalnız olmalıdır. Ama insan, yalnız başına olmaya türdeşleri ve geçmiş ve gelecek kuşaklarla kendisi arasında bulunduğunu duyumsadığı dayanışma duygusuna dayanır.”*¹²

trrrrum,

trrrrum,

trak tiki tak

makinalaşmak istiyorum!

mutlak buna bir çare bulacağım

ve ben ancak bahtiyar olacağım

karnıma bir türbin oturtup

kuyruğuma çift uskuru taktığım gün!

trrrrum

trrrrum

trak tiki tak!

makinalaşmak istiyorum!

Freud'un 'Tekinsizlik' üzerine yazdığı makale yayımlandıktan sonra Sürrealizm akımına da ilham olacaktır. André Breton, “kendisinin geliştirdiği “otomatizm” kavramına değinir.

¹² Hulusi Akkanat, <http://www.dusunuyorumdergisi.com/makinalasmak-istiyorum/>, erişim tarihi: 29.09.2020

Otomatizm, hiç bir estetik yargıya ve ahlaksalsınırlandırmaya bağlanmaksızın bilincin gerçek algısını ortaya çıkarmaktır. Otomatizm bilincin denetlenmemiş, saf ve gerçek fikirlerini meydana çıkarır.”¹³

Breton, Dostoyevski'nin Suç ve Ceza romanında betimlediği bir oda pasajını örnek gösterir ve ‘izninizle ben defalarca tekrarını okuduğum böylesi sıkıcı bir odayı hayal etmeyeceğim’ diyecektir.

Breton, tanımlanmıştan kopma, özgürleşmenin ve bireyselliğin yolunun rüyalardan geçtiğini savunur. Eserlerin, ziyaretçilerde, çocukluğa geri dönme, bilinç altı ile karşılaşma etkisi ile kendi benliklerini yeniden keşfetmesine ve gerçekliğe farklı bir bakış açısıyla yaklaşacağını düşünür. Breton, sürrealistlerin, izleyiciyle arasında ‘organik bir bağ’ kurulacağına inanır. Sürrealist nesne anlayışı, Dadaizm’in hazır ve buluntu nesneler anlayışından daha farklı işler. Breton, ancak hayallerimizde var olabilecek nesnelerin üretilmesinin, nesneleri aklın egemenliğinden kurtararak hayal gücüne devretmesi amacındadır.

Sürrealizm akımı, tekinsizlik kavramı üzerine denemeler yapar. Salvador Dali, Rene Margitte, Marcel Duchamp, Calude Cahun, Hans Bellmer gibi isimler, fotoğraf, resim, heykel türleri üzerinden, tekinsizlik hissini kullanarak insanın ve özgür bir sanatın gelişmesini sağlamak ve Sürrealist Devrim, daha ötesi “Bağımsız Bir Devrimci Sanat” yaratmayı hedefler.

Nesnelere, sürrealist bakışın yansıtılacağı 1936’da gerçekleşen ‘Exposition International du Surrealisme’ (sürrealist nesneler sergisi) sergisi önem taşır. Breton bu serginin ardından, sürrealist nesnelerin dökümünü şöyle yapar:

- 1) hazır nesneler ve üzerinde çalışılmış hazır nesneler, sembolik işlevi olan nesneler, gerçek ve sanal nesneler, hareketli ve durağan nesneler, yorumlanmış nesneler, eklemelenmiş nesneler, hayalet nesneler, nesne-varlık, vb.

¹³ Nazlı Irmak Dönmez, Freud’un Düş Kuramları ve Sürrealistler, Işık Üniversitesi, 2014, s. 50

2) Sürrealizmin dikkat çektiği ama ondan bağımsız olarak var olan nesneler: doğal nesneler, bozulmuş nesneler, buluntu nesneler, matematiksel nesneler, kendiliğinden nesneler, vb. ¹⁴

1938’de gerçekleştirilen ‘Uluslararası Sürrealizm Sergisi’, klasik anlamda sergi alanından tamamen vazgeçildiği sergi olur. ¹⁵

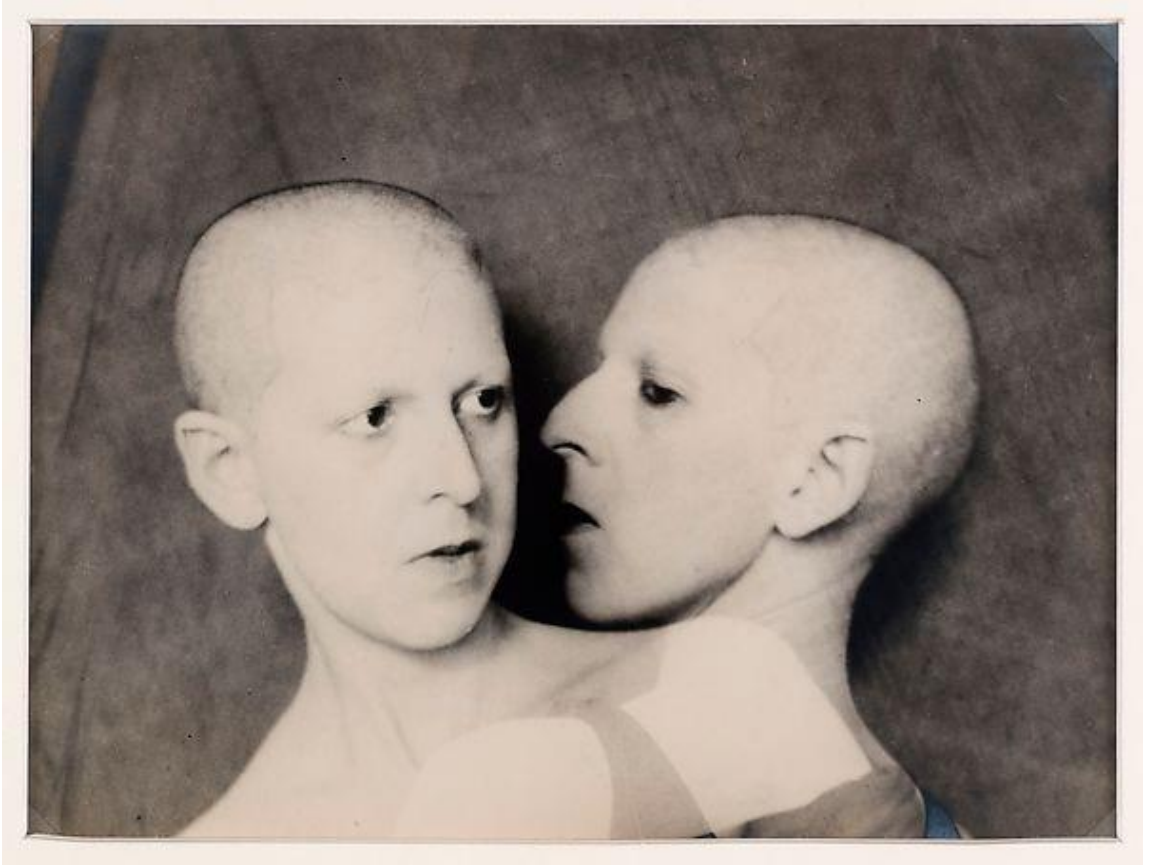
Faşizmin yükselişte olduğu 1930 sonlarında, Sürrealizm, önce sokaklara çıkar ve ulusalcılık karşıtı söylemlerde bulunur; ancak halktan olumlu geri dönüşü alamayınca, tekrar sergi alanlarına geri dönerler.

Geri döndükleri sergi alanı, klasik bir sergi alanı olmaktan artık çıkmıştır. Sergide, insanların ilk evi olarak, ev (heimlich) kavramı üzerinden, milliyetçiliğin eleştirisi yapılır. Sergiyi tasarlayan Duchamp, bir anlamda, Paris sokaklarının ötekisini tasarlar. Serginin ilk eseri, sergi girişinde bulunan Dalı’nın arabasıdır. Arabanın içindeki cansız manken, seyircilerin merakını canlandırırken, insan kopyasının yarattığı tekinsizlik hali ile karşılaşırlar. Serginin girişi ise, bir ana rahmi olarak tasarlanmıştır, izleyiciler, ıslak ve oval girişten geçmelerinin ardından Paris sokaklarının eş benliği ile karşılaşırlar. İkilik üzerinden yaratılan tekinsizlik, sergi sokaklarında, sanatçıların ürettiği vitrin mankenlerinde de kendisini gösterir. Mankenler, canlı ve cansızın karışması üzerinden bir anlatı oluşturur, gündelik hayatta Paris sokaklarında karşılaşılan diğer insanları tasvir ederken, izleyicinin başkaları tarafından nasıl görüldüğünü de sorgulamasına neden olur. İzleyici, eş benliği karşısında tekinsizlik yaşar ve daha sonra bu tekinsizlik yerini meraka bırakır. Bireyin bastırılmış olan kişiliğini tekrar keşfetmesi ve bireye yön veren toplumun etkilerini sorgulamasına yol açar. Freud, çocuklukta, oyuncaklarla konuşma, iletişim kurma isteğinin, bir yetişkin olarak gerçekleşmesi ile ortaya çıkan tekinsizlik hissini bağdaştırır. Sürrealist sanatçılar, cansız ve canlı arasındaki çizgiyi belirsizleştiren bu yolla, izleyici de arzuyu, hayal gücünü uyandırmayı planlar.

¹⁴ Ali Artun, *Paris’te Üç Sergi I: Sürrealist Nesne*, <https://www.e-skop.com/skopbulten/pariste-uc-sergi-ii-cogul-modernlikler/1698>, erişim tarihi: 20.08.2020, 15:57

¹⁵ Uwe M. Schneede, Düzenleyen Nur Altınyıldız Artun, *Sürrealizm Mimarlık*, İletişim Yayınları, 2014, İstanbul, s.332

Sergide, sergiye katılan birçok sanatçının vitrin mankenleri üzerine yorumu bulunmaktadır. Marcel Duchamp, tasarladığı kadın mankenine, kendi kıyafetlerini giydirir fakat belden aşağısını çıplak bırakır.



Görsel 3: Claude Cahun, *Que me veux tu? (Ne istiyorsun?)*, 1928

Erkek kıyafetleri giyen, belden aşağısı çıplak olan kadın manken, gözetleme isteğini tetiklerken, kıyafetler sayesinde izleyicinin ne hissetmesi gerektiğini kendisine sorguladır. Böylece, vitrin mankenlerinin, canlı/cansız çizgisinin izleyiciler tarafından kısa süre içinde atlatılmasının yerini bu sorgulama alır ve tekinsizliğin etkisini sürdürmesine yardımcı olur. Toplamda 15 vitrin mankeninin yer aldığı sergi, farklı tasarımlarla, bastırılmış isteklerin yansımalarına, bilinç altı yolculuğa yer verir.

Vitrin mankenlerinin yanı sıra, fotoğraf da tekinsiz hissi yaratmak amacıyla, sürrealist sanatçı Claude Cahun'un tarafından kullanılır. Öz çekimi 1920lerden itibaren en sık kullananların başında gelen Cahun, Yahudi bir sanatçıdır. Cahun, 'Ne İstiyorsun' isimli eserinde, öteki benliğini 'süperimpoze' tekniği kullanarak, iç sorgulamasını fotoğrafa yansıtmayı başarır. Cahun'un bir diğer eseri, 'Maske, oto portre'dir. Cahun, makyajlı ve elinde bir maske tuttuğu bu eserinde, ötekinin tek bir bedenle değil, birçok bendenle yansıtılabileceğini söyler. Cahun, eser hakkında 'Bu maskenin ardında başka bir maske, onun da altında başka bir maske'¹⁶ yazar. Yaşlı bir adam, seksi bir kadın, saçını kazımış cinsel kimliği belli olmayan bir insan gibi farklı kılıklara girip fotoğraf çeken Cahun, Nazi Almanyası döneminde, kılık değiştirme yeteneğini, Nazi toplantılarına girip, faşizm karşıtı bildirgeler yaymakta kullanır. Cahun'un eserleri, evini basan Naziler tarafından yakılır ve Cahun hapse mahkûm edilir. Cahun'un, öteki kullanımı, ne kadar öteki üretilirse üretilsin, ulaşılmaya çalışılan özün, yine bir öteki olduğunu yansıtan bir kullanımdır. Bu bağlamda Cahun'un, tekinsiz anlayışı, kendisinden önce üretilen eserlerden farklıdır. Cahun, diğer sürrealist sanatçılar gibi tekinsiz hissinin yaratabileceği merak ve sorgulamanın, kendini bulmaktansa daha fazla merak ve sorgulamaya yol açacak bir alıştırma olarak görür.

Alman Sürrealist Ressam Hans Bellmer'in tekinsiz kullanımı, Freud'un tekinsiz tanımı ile birebir örtüşür, fakat kullandığı yöntem itibari ile kendisinden bahsetmek gerekir.

Politikaya ilgi duyan Bellmer'in heykel üzerinden tekinsiz kullanımı faşizme tepki olarak gerçekleşir. Nazilerin Ari/mükemmel insan iddiasına karşın, kol ve bacakları eksik ya da süpürge, dübel çubuklarından yapılmış, kolları normalden uzun bebekler üretir.

Bellmer sadece heykel değil fotoğraflar, resimler de üretecektir. E. T. A Hoffman'ın opera haline getirilmiş 'Hoffman'ın Masalları' eserinden etkilenir, Freud'un da tekinsizlik kavramını anlatmak için kullandığı Hoffmann'ın Kum Adam eserine en yakın çalışmayı Bellmer yapar. Bellmer, öncesinde ilgi çeken bebeklerini,

işkence görmüş, iğdiş edilmiş halde tekrar yorumlar. Ancak Bellmer, yükselen Nazizmin korkusuyla kaçarak Paris'e yerleşir.

Almanya, Mayıs 1940'ta Fransa'yı işgal edince sanatta bir karşı duruşa sahip Breton, Ernst, Dali gibi sürrealist akımın başını çeken sanatçılar Nazi işgal ve yayılmacılığının tedirginliğiyle Amerika'ya yerleşir. Orada sürekli üzerine düşündükleri ev kavramını, jeopolitik olarak evlerinden edilmenin verdiği etki ile incelemek zorunda kalacaklardır.¹⁷

Sürrealistlerin tekinsiz kavramını yeni bir kıtaya taşıması, sergiler, birbirleri ile fikir alışverişiyle gelişir. Frued'un 'düşüncelerimi en iyi yansıtan sanatçı' diyerek adlandırılan Salvador Dali, Freud'un psikanaliz kuramını ekrana taşımaktan keyif alan gerilim sinemasının ustası Alfred Hitchcock ile 'Spellboud' filminde beraber çalışır.

'Spellbound' Green Manor psikiyatri kliniğinde geçer. Kliniğin direktörü Dr. Murchison, yerini Dr. Anthony Edwardes'a bırakarak emekli olacaktır. Klinikteki tüm yaşamının psikiyatriye adayan psikiyatrist Dr. Constance yeni doktor Dr. Edwardes'a ilgi duyar. Ancak kısa bir süre sonra onun Dr. Edwardes'ın yerine geçmiş, hafızasını yitirmiş başka biri olduğunu fark eder ve üniversiteden hocası olan Dr. Alexander Brulov'un yardımıyla geçmişini hatırlatarak Dr. Edwardes'ın katilini bulmak ister. "Bu iki doktorun uyguladığı tedavi ile genç adamın adının John Ballantine olduğunu anlarlar. Fakat John yaşadığı anlık krizler nedeniyle zaman zaman tehlikeli olabilmektedir. Çalışmaları hızlandıran bu iki Doktor John'un rüyalarını yorumlayarak ona geçmişini hatırlamada ve Dr. Edwardes ile olan ilişkisini bulmada yardımcı olmaya çalışır. Sonunda John'un küçükken yanlışlıkla kardeşinin ölümüne yol açtığını anlarlar."¹⁸

John Ballantine'nin rüyasını anlattığı sahnelerin tasarımı Salvador Dali tarafından yapılacaktır.

¹⁶ Adrian Searle, *A ghost in kiss curls: How Gillian Wearing and Claude Cahun share a Mask*, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/jan/08/gillian-wearing-claude-cahun-mask-national-portrait-gallery>, erişim tarihi: 20.08.2020, 16:09

¹⁷ Uwe M. Schneede, Düzenleyen Nur Altınyıldız Artun, *Sürrealizm Mimarlık*, İletişim Yayınları, 2014, İstanbul, s.334

¹⁸ [https://tr.wikipedia.org/wiki/Öldüren_Hatıralar_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Öldüren_Hatıralar_(film)), erişim tarihi: 30.07.2020, 21:38



Görsel 4: Salvador Dali'nin Alfred Hitchcock's 'Spellbound' (1945) filmindeki tasarımlarından

Freud'un 'Tekinsizlik' makalesindeki düşüncelerinin sinemada övgüyle karşılanan örneği Hitchcock'un 1958 yapımı *Vertigo* filmidir. Fransız yazarlar Pierre Boileau ve Thomas Narcejac'ın 1954'te birlikte yazdıkları *D'entre les morts* adlı romandan uyarlanan filmde "San Francisco polislerinden Dedektif Scottie Ferguson (James Stewart) bir suçluyu kovalarken damdan düşen ortağını kurtaramaz ve kendisinde *yükseklik korkusu* başlar. Polisliği bırakan ve özel dedektif olan Scottie'yi, eski okul arkadaşı Gavin Elster karısını takip etmesi için tutar. Scottie, genç kadının peşinden San Francisco'ya döner. Arkadaşının anlattıklarına göre eşi bazen sanki içine kapanıyor, alışık olmadık davranışlar sergiliyordu. Scottie arkadaşının karısı Madeleine'i (Kim Novak) izlemeye başlar. Gerçekten de kadın garip davranmakta, bir resim müzesindeki özel bir resim önünde, resme bakarak saatlerini geçirmektedir. Dedektif resimdeki kişinin geçen yüzyılda yaşayan bir asilzade kadın olduğunu öğrenir. Madeleine ise tamamen bu kadını kendine örnek almakta onun gibi giyinmekte, onun gibi olmaya çalışmaktadır, hatta onun yaptığı gibi intihar etmek istemektedir! Scottie olaylara derinlemesine inince kendi akıl sağlığı da bozulmaya başlar ama sorunu da çözme başlarır.”¹⁹

¹⁹ [https://tr.wikipedia.org/wiki/Ölüm_Korkusu_\(film,_1958\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ölüm_Korkusu_(film,_1958)), erişim tarihi: 31.07.2020, 10:21

1.1 İkinci Dünya Savaşı Sonrası Tekinsiz Kavramının Sanattaki

Yansımaları

Sürrealizm ikinci dünya savaşından sonra etkisini kaybetmeye başlayacaktır. Nedeni sürrealizmin sadece sanat ve filmlerde değil, reklamlar ve tanıtımlarda, ürün pazarlamada yer bulmasıdır. Kısaca, sürrealizmin tekinsizlik kavramından uzaklaşıp, tanıdık olana evrilmesi içinin boşaltılmasına yanı sıra içinde bulunulan dönemdeki bu gelişmeler pop-artın habercisi olacaktır.

1950'lerde soyut dışavurumculuğa tepki gösteren Pop-Art 'ın genç sanatçıları tanıdık imgeler, endüstri ürünü artıklarından gazete parçalarına kadar her şeyi kullanmış ve sunmuşlardır. Bu sanatçılardan biri olan Venezüella doğumlu Marisol Escobar, Pop-Art'ın kraliçesi olarak nitelense de akımın dışında ve çok kendine has eserler üretmiştir.

Escobar, ahşaptan, dikdörtgen şeklinde heykeller yapar, bu heykellere, seramikten eller, yüzler, vücut parçaları ekler. Escobar'ın bu stili, sinemadaki kadraj içi kadraj kullanımını andırır. Karakterleri o kalıpların içinde esir kalmış gibidir. Escobar, Amerikalı şair ve altmıştan fazla kitabın yazarı Robert Creeley'in şiirlerini, takıntılı bir şekilde kendi yüzünü, vücudundan aldığı kalıpları kullanmaktan çekinmez. Neden yaptığı kendisine sorulduğunda ise 'tüm sanat eserleri otobiyografiktir'²⁰ karşılığını verir.

Escobar 1965 ve 66 yıllarında yaptığı on beş parçalık The Cocktail Party/Kokteyl'de tekinsizliği yalnızlığını anlatmak için kullanır, dış dünya ile ilgili olduğu kadar, kendi iç yolculuğu ile de ilgilenir. Birden çok sayıda kendi kopyasını kullanması tekinsizliğin farklı yorumu olarak gösterilebilir.

Marisol Escobar'ın yakın dostlarından biri olan, Pop Art akımının temsilcisi Andy Warhol da imgeleri çoğaltma tekniğini kullanır.

²⁰ Robert Creeley, Stephen Fredman, *Presences A text for Marisol A critical Edition*, Univesity of New Mexico Press, New York, 2018, s.17

Warhol, çoğaltılmış imgelerle, bir anlam bütününe ulaşmayı değil, aksine, imgenin, asıl anlamından kopmasını amaçlar.²¹ Warhol, 'Marilyn' isimli çalışmasında, adı ve soyadı birlikte yani Marilyn Monroe anılan aktrisin sadece ilk adını eserde kullanır. Bu eser, ona göre Marilyn Monroe'yu değil, aklındaki Marilyn imgesini temsil eder.

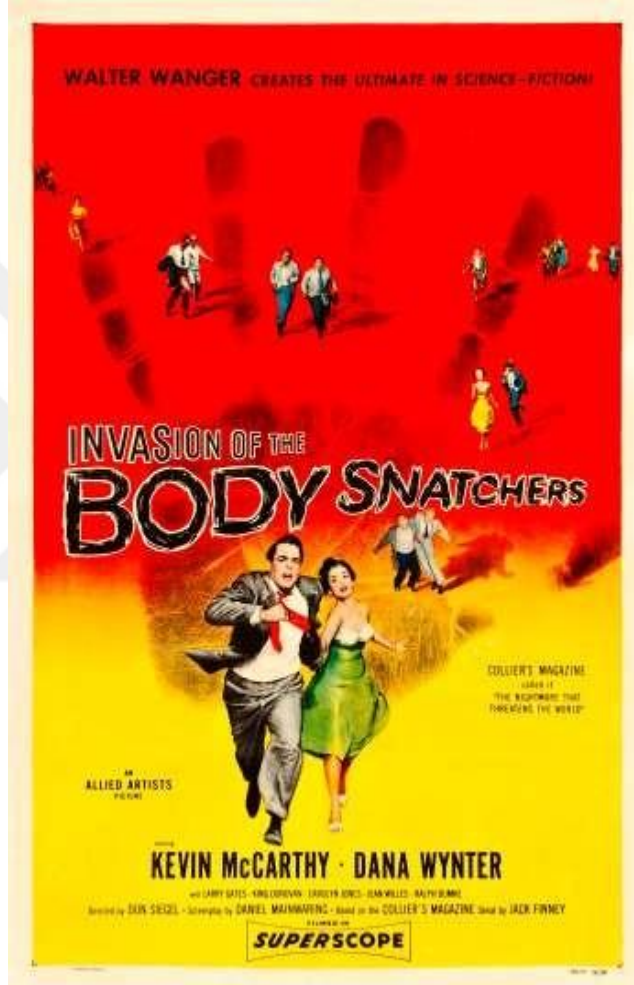


Görsel 5: Andy Warhol "Marilyn Monroe"

İkizin tekrara dönüşmesi imgenin içinin boşaltılmasıdır bir bakıma. Pop-art sanatçıları, sürrealistler gibi rüyalardan yola çıkmaz, pop-art sanatçıları için önemli olan, günlük objelerin oranları ve renkleriyle oynayarak farklı bakış açısı sunmaktır.

²¹ Engin Ümer, *Tekinsiz ve Temsil*, Pales Yayınları, İstanbul, 2018, s216

Bu resimler izleyicide bir tekinsizlik hissi yaratmaz, ancak kopyalanarak imgesi çoğaltılan ünlüler için bir tekinsizlikten bahsedilebilir. Örneğin Elizabeth Taylor “Ondan nefret ediyorum. Sırtımdan yeteri kadar para kazandı. Aynada görebildiğim için bir de ona ödeme yapmayacağım.” sözünü boşuna etmemiştir. Fakat “İleride herkes 15 dakika boyunca ünlü olacak.” sözünün ün kazandığı bir dönemde yapılanlar, tüm toplumun içinin boşaltılmasının göstergesi olarak da kabul edilebilir.



Görsel 6: Invasion of the Body Snatchers, 1956

Eş benlik konusunu yine sinemada arayacak olursak, Amerikalı yönetmen Don Siegel tarafından 1956 yılında çekilen ‘Invasion of the Body Snatchers/Beden Kemiricilerin İstilas’ı’ filmi karşımıza çıkacaktır.

Uzaydan dünyaya gelen tohumlar, önce sebze ve daha sonra da insanların birebir kopyasına dönüşür. ‘Kopya ve gerçeğin arasındaki fark kıyamet alameti gibidir. Aralarında bir fark olsa dahi hem henüz dönüşmemiş insanlar hem de uzaylılar bu farkı yok edebilir’²²

Kasaba sakinlerinin olağan dışı davranışlarını inceleyen Dr. Bennell, yardım istemek için gittiği şehirdeki polise olayları anlatır, ‘kasabaya geri döndüğümde, kasaba aynı gözüküyordu fakat sanki kötü bir kasabaya dönüşmüştü’ der.

Çocukluğundan beri tanıdığı kişilerin, arkadaşlarının, hastalarının hiç değişmemiş olduğunu gözlemlemesine rağmen, hafızaları dahi aynı olan insan kopyalarının, tek farkının hislerinin olmadığını gözler. Dr. Bennell ve sevgilisi Becky’i yakalayan, eski arkadaşının kopyası Danny Kauffman, kopyaya dönüşmenin korkutucu bir şey olmadığını söyler; tek fark, aşk, sevgi, merhamet hissettikleri arasında yoktur. Herkes aynılaşacaktır. Sonuçta Dr. Bennell bu "sessiz" istilayı ortaya çıkararak, şehirdeki polislerin de yardımıyla durdurmayı başarır.

‘İlk akla gelen alegori soğuk savaş ve komünizm olsa da aynı zamanda kitle toplumu ve tüketim toplumunun tehlikesinin de yansımasıdır’²³. Bir bakıma yönetmen izleyiciyi “insanlık” konusunda düşünmeye çağırır.

Birden fazla ikiliğin aynı anda işlendiği bir başka film 1968 yılında George A. Romero’nun ‘Night of the Living Dead’ filmidir.

Eş benliğin, farklı bir şekilde işlendiği bu filmde, ölmüş olanın, zombi olarak geri gelmesi işlenir. “Gerçek dışı bir korku ögesi olan zombileri gerçek hayatın içerisine yerleştiren Romero, zombi kavramını gerçekçi bir temel üzerine oturtmasıyla alt metni güçlü bir film ortaya koydu.” denilecektir.²⁴

²² Mary Roth, *Twice Two: The Fly and The Invasion of the Body Snatchers*, Wayne State University Press, Detroit, 2000, s108

²³ Mary Roth, *Twice Two: The Fly and The Invasion of the Body Snatchers*, Wayne State University Press, Detroit, 2000, s109

²⁴ Sıla Şahinöz, <https://www.filmloverss.com/collidera-gore-tum-zamanlarin-en-iyi-21-zombi-filmi/> erişim tarihi: 01.08.2020, 12:54

Film vizyona girdikten sonra, Roger Ebert, Vincent Canby gibi dönemin önemli sinema eleştirmenleri tarafından ilgi görmese de Andy Warhol'un sahip olduğu Interview dergisinde olumlu yazılar çıkar.²⁵

Tarihçi Adam Rockoff için film pek çok yönden yıkıcı olan Night of the Living Dead/Yaşayan Ölülerin Gecesi siyahi Amerikalılar ve beyazlar arasındaki gerilimi konu alır.²⁶

1964 yılında Amerika'da, Jim Crow yasaları olarak bilinen ve siyah Amerikalıların oy kullanması, beyazlarla aynı okulda okuması, aynı tuvaleti kullanması gibi hakları engelleyen ayrımcı uygulamalar kaldırılır, yasal düzenlemelere karşın siyah ve beyaz Amerikalılar arasındaki gerilimi sonlandıramaz. Filmde, altı beyaz ve bir siyah Amerikalı (Ben), saklandıkları evin zombilerce kuşatılması ile içeride mahsur kalmıştır. Ben, zombi saldırılarından kurtulan, hayatta kalan tek kişi olacaktır. Ancak beyaz polisler onu zombilerden ayırt etmeyecek ve öldürecektir. Ateşe verilecek zombi cesetlerinin içine atılır. Romero, siyah Amerikalıların da beyazlar tarafından 'öteki' olarak görüldüğünü böylece vurgular. Filmde sadece zombiler öteki değildir. Romero'nun tekinsiz üzerinden kurduğu anlatı, gündelik hayatta siyahilerin hislerini yansıtmak ve Amerika'nın durumunu yorumlamak için kullanılır.

Zombi mitolojisi, günümüzde de çoklukla karşılaşılabileceğimiz bir film türü haline gelmiştir. Zombi topluluğunun bir parçası haline dönüşmek bir bakıma, Dadaizm akımında Hausmann'ın ürettiği 'Mekanik Kafa'ya (Zamanımızın Ruhu), Sürrealizm'de Duchamp'ın vitrin mankenlerine dönüşmek, Pop-Art'ta Warhol'un yüzlerce kez basarak türettiği imgelerden biri olmak demektir. 'Zombi toplumundan kaçan insanlar, bireysel etik itibarlarını, zorla ve acımasızca dayatılan kolektivizmden korurlar'²⁷

²⁵ James McFarland, *Philosophy of the Living Dead*, Cultural Critique, sayı: 90, 2015, s. 22-63

²⁶ Adam Rockoff, *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986*, McFarland Publishers, Jefferson, N.C., 2002, s35

²⁷ James McFarland, *Philosophy of the Living Dead*, Cultural Critique, sayı: 90, 2015, s. 22-63

Freud'un 'tanıdık ve bastırılmış olanın geri dönüşü' tanımından farklı olarak, zombiler, tanıdık, baskı yapanların geri dönüşüdür. Steven Shaviro 'zombiler büyük bir fenomenolojik kaybın vücut bulmuş halleridir, tamamıyla duygusal bir yeniden oluşmadır, o yüzden eksiklikle açıklanamaz; insan sosyal ritüellerine ve süreçlerine devam ederler sadece bu konseptlerin gücünü ve anlamını yok ederler. Zombi imgesi bir semptomun eksikliği değil, tekinsizliğidir, her şey eksik kalması gerekirken, var olandan arta kalan fazlalık tortusudur. Eksik kalanların bir endeksi değil, yok olmamakta direnenidir'²⁸ düşüncesini ileri sürer.

Shaviro'nun bahsettiği anlam kaybından John Vervaeke, 'Zombies in Western Culture: A Twenty-First Century Crisis/Batı Kültüründe Zombiler: Yirmi Birinci Yüzyıl Krizi' kitabında bahseder.

Günümüzde yaşanan anlam krizini John Vervaeke, dine olan inancın azalması, politikacılara güvensizliğin artması ve mitlerin yavaş yavaş ortadan kaybolması ile açıklar.

Ortak inanışlar azaldıkça, yabancılaşma ve kendi öteki gibi hissetme daha görünür hale gelecektir. Vervaeke'nin, bu açıklamasını, zombi filmlerine gösterilen büyük ilgi ile destekler. Vervaeke'ye göre, zombiler, Drakula, Dr. Frankenstein ya da diğer canavarlar gibi bir eve sahip değildirler, geceleri gittikleri bir yer yoktur, anlamsızca sokaklarda dolaşırlar.

- Freud'un 'eve dönme arzusu' tanımı, zombi anlatısında kendine yer bulamaz, zombiler, en basit insan arzusunu dahi kaybetmişlerdir. Zombilerin saldırdığı ve kendi aralarına katmak istediği insanlar ise, bulunduğu her alanı geçici bir ev haline getirirler, ev tanımı, her gün değişen bir tanım haline gelmiştir ve hiçbir zaman güven hissi uyandırmaz.

- Zombilerin bir dili de yoktur, ancak ses çıkarırlar, insan olanı temsil eden dil, sadece seslere dönüşür.

²⁸ James Mcfarland, *Philosophy of the Living Dead*, Cultural Critique, sayı: 90, 2015, s. 22-63

- Zombilerin peşinde olduğu şey, akli, anlamı temsil eden beyindir, beyni yok etmeyi hedeflerler.

- Uzaylıların dünyayı istila ettiđi filmlerde, dünyayı gizlice ele geçirmeye çalışan uzaylılar vardır, soğuk savaş dönemini temsil eden, yabancılardan korkuyu işleyen bu istila, zombi filmlerinde yerini, amacı olmayanların istilasına bırakır.

- Zombiler birlikte hareket eder ama bunu bilinçli yapmazlar, bir topluluk kültürü anlayışı taşımazlar, beraber hareket ederler ama herkes kendi başınadır.

- Zombi filmlerinin sonu mutlu son ile bitmez, kültür yok olmaya mahkumdur (Zombies in Western Culture say7-13).²⁹ Anlam kaybı ve ırkçılığın anlatımı için farklı bir kullanımla, tekinsiz, zombi filmlerinde karşımıza çıkar.

²⁹ John Vervaeke, *Zombies in Western Culture*, Open Book Publishers, Cambridge, 2017, s7-13

1.2 Dijital Tekinsizlik

‘Invasion of the Body Snatchers’ ve ‘Night of the Living Dead’ gibi etkiler yaratan filmler gibi, Fransız sosyolog, düşünür Jean Baudrillard’ın, simülasyon kuramı, tüketim toplumu, kitleler üzerine görüşleri günümüzde çok etkili olacaktır.

‘Simülakrlar ve Simülasyon’ kitabındaki görüşleri ilk kez bu iki kavramın önemini aktarır. Simülakr: bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm. Simülasyon: bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi anlamına gelmektedir.

‘Invasion of the Body Snatchers’daki bitkiler birer simülakrdır. Bitkiler, insanların birebir kopyası olarak onların yerine geçmek ister. Baudrillard, ‘Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir’ der.²⁹ Buadrillard’a göre, benzetim/simülasyon, tüm alanlarda gerçeğin yerini almayı başarmıştır. Nietzsche’nin “Tanrı öldü” sözüne gönderme yapan Baudrillard; “Tanrı ölmedi hiper gerçek bir şeye dönüştü.”³⁰ demektedir.

Sosyal medya bugün herkesin, kendi gerçekliklerini yeniden ürettiği, mutluluk üretimi yaparak paylaştığı, kendini olduğundan daha güzel, farklı simüle ettiği bir alandır. Ve bir Instagram influencer *Tupi Saravia*, paylaşımlarında aynı bulutu birkaç defa kullandığını itiraf etmiştir, fotoğraflar bir tatilden çok, tatil imgesi simülasyonudur.³¹

³⁰ Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Doğu Batı Yayınları, İstanbul, 2018, s213

³¹ Annabel Fenwick Elliot, <https://www.telegraph.co.uk/travel/news/instagram-blogger-ridiculed-photoshopping-clouds-photos/>, erişim tarihi: 01.08.2020, 20:12



Görsel 7: Instagram influencer Tupi Saravia

Sosyal medya fenomenlerinin oluşması ve bu fenomenlerin, kendi gerçekleri yerine, görülmek istediği gibi hayatlar sunarak üne ulaşması Buadrillard’ın görünün, “sanal bir dünyada yaşadığımız söyleminden hareketle insanın, siyasetin, kültürün, dinin, kitlenin vesaire birçok unsurun aşırı gerçek/hyper-reality bir sürece dahil olduğunu ve anlam buharlaşmasını yaşadığını iddia ettiğinin” altının çizilmesini sağlar.³²

Sosyal medya çağında, insanlar, kendilerini ötekileştirirken, ötekilerinin kendi yerlerini alması için bilinçli bir çaba içindedir. Simülasyonun, kaçılan değil, arzulanan olduğu bir çağ böylece başlamış olur.

³² Ahmet Dağ, Jean Baudrillard’da Simülatif Düzene Bir Başkaldırı Eylemi Olarak Terörizm, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/386638>, erişim tarihi: 01.08.2020, 21:21



Görsel 8: Gillian Wearing, Cahun kılığında

İngiliz sanatçı Gillian Wearing, kendini ne erkek ne de kadın- üçüncü bir cinsiyet/androjen bir figür olarak gren Claude Cahun'un öz çekimlerini yetmiş yıl arayla doğmuş ve farklı geçmişlerden gelmiş olsa da bir sergi ile, “iki sanatçı arasında dikkat çekici paralellikler çizilebilir” olduğunu göstermiştir. Gillian Wearing, Cahun kılığına girip, elinde maske ile poz vererek eserler üretmiştir.

Warhol, fotoğraf sanatçıları Diane Arbus ve Robert Mapplethorpe'un da maskelerini üreterek, onların rolünde pozlar vermiştir.

Gillian Wearing'in silikondan ürettiği bu ikiliklerinin altında kendi imgesi yatar, Cahun'un 1930 yılındaki “Bu maskenin altında başka bir maske. Asla, tüm bu

yüzleri kaldırmayı bitirmeyeceğim sözünün devamında Wearing, kendisini maskelerin altına koyar. Wearing, sadece ünlüleri değil, kendi ailesinin de maskelerini üretir.³³

‘Aile Portresi’ sergisinde, kendi 17 yaşındaki halinin, annesinin, kardeşinin, babasının, anneannesinin maskelerini üretir, bu maskelerle öz çekimler yapar. Bu fotoğraflarda, Wearing’in sadece gözleri ve dişleri kendine aittir, maske yüzünü kaplarken, üzerine giydiği kıyafetler de maskesini taktığı kişilere aittir.

Wearing, böylece o kişiye bürünür. Eserler ötekiyi oluşturan gençlik travmalarıyla yüzleşmeyi temsil eder, ötekinin gözünden kendine bakar. Wearing’in imgeleri, izleyicilerde tekinsiz bir his bırakır. Bunun nedeni simulakrın gerçekten ayırt edilmesinin imkânsız olmasıdır.

Bu deneyim, Wearing için ise tekinsizi kabul etmeyi, ikiliği ile kendi isteği çerçevesinde birleşmeyi simgeler. Wearing, bir röportajında Instagram’ın etkisini tartışır: ‘Instagram, eski aile albümleri gibi, hayatta olan iyi şeyleri göstermeye odaklanıyor. En büyük değişim, tanımadığınız birçok insana ulaşması ve o insanların yorum yapabiliyor oluşu. Herkes internet ile biraz daha kendi hakkında takıntılara kapılıyor, beğenme ve beğenmeme seçenekleri ve takipçi sayısı bu durumu tetikliyor. Hiçbir şey yapmadığınız halde, sonsuz bir rüya aleminde, iyi bir şeylerin gerçekleşmesini beklemek gibi. Narsisizm, bireyin kendi hakkındaki imgesinin kırılma olmasından kaynaklanıyor. Öz çekimleri incelediğimde, fotoğraflara gerçekte göründüklerinden daha iyi görünmek için çokça müdahale edildiğini görüyorum’.³⁴

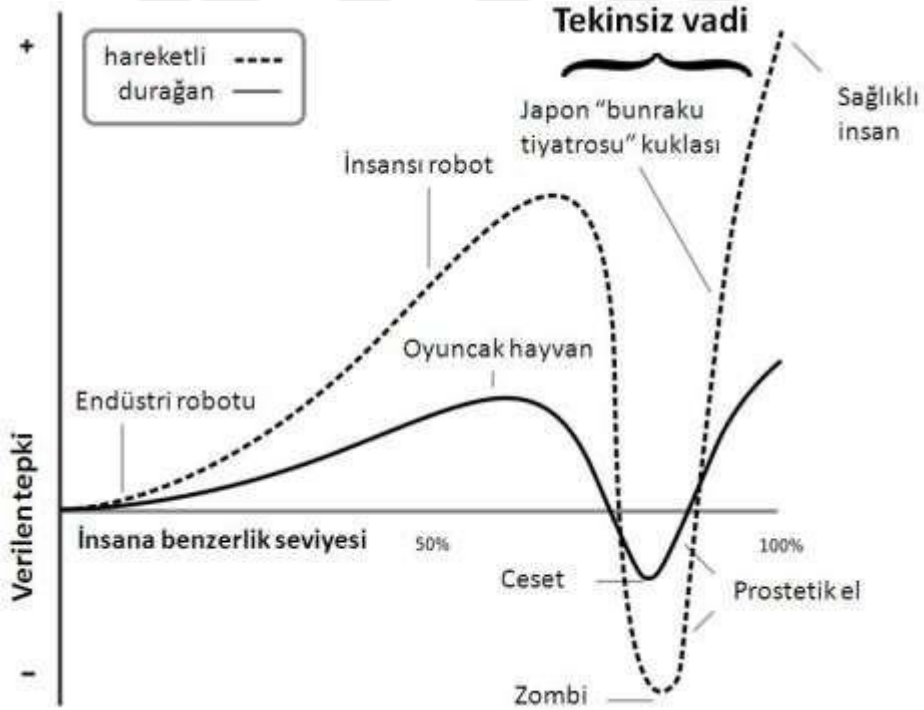
Wearing’in bahsettiği Instagram kullanıcıları, onun gerçekleştirdiği öz çekimlerden farklı olarak, kendi geçmişleriyle yüzleşmek değil, kendi geçmişlerini, ailelerinden kendilerine geçen genetik özellikleri silikleştirmeyi seçer. Beğenilen imge olarak kabul görmüş ‘imgelerin birer kopyası’ olmaya çalışırlar.

³³ Adam Searle, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/jan/08/gillian-wearing-claude-cahun-mask-national-portrait-gallery>, erişim tarihi: 01.08.2020, 21:30

³⁴ Maisie Skidmore <https://www.anothermag.com/art-photography/7906/the-many-selves-of-gillian-wearing>, erişim tarihi: 02.08.2020, 09.11

Japon Robot Bilimci Masahiro Mori'nin Tekinsiz Vadi olarak çevrilebilecek Bukimi no Tani Genshō adını taşıyan makalesi (1970), Instagram'ın getirdiği bu değişimi anlamak için yardımcı olur.

Robotlar üreten Mori, bir robotun insana benzemek için yola çıkışını, dağa tırmanan birinin, derin bir vadi ile karşılaşmasına benzetir. Mori bu vadiye, *tekinsiz vadi* adını verir. Robot, insana hiç benzemediği düzeyde, en az ilgi çekici seviyededir, bu ilgi, robot insan figürüne benzedikçe artar. Örnek vermek gerekirse, araba fabrikalarında parçaları birleştiren robotik makinelerin insanlara herhangi bir benzerliği yoktur, sadece belli bir görevi yerine getirmek için dizayn edilmiştir, dolayısıyla bu robotlar insanlara ilgi çeki gelmez. Buna karşın, insan figürünü andıran, oyuncaklara benzeyen tasarımlar, ilgi çekicidir. ³⁵ *Toy Story/Oyuncak Hikayesi* serisi bu duruma örnek gösterilebilir.



Görsel 9: Mori'nin makalesinde tekensiz vadiyi anlatan grafik.

³⁵ Masahiro Mori, *Uncanny Valley*, Robotics and Automation, Cilt 19, Sayı 2, 2012, s109

Tasarım daha ileri gittiğinde ve insan boyutunda üretilmiş bir robota, insan derisini andıran bir silikon giydirildiğinde ise tekinsizlik hissi yaratır. Tekinsizlik, robotun birebir insana benzemesi değil aksine dikkatli incelendiğinde insan olmayan özelliklerin dikkat çekmesinden dolayı oluşur. Linki verilen videoda olduğu gibi, tekinsiz vadi teorisi robotların yanı sıra, üç boyutlu bilgisayar grafik ve animasyonlarda da görülebilir.³⁶

Mori, bu durumun sadece görüntüde değil, hareketlerde de yaşandığını yazar. İnsansı görünüme sahip robotun hareketlerinin de birebir insan gibi olmadığı takdirde *tekinsizlik* yaratacağını savunur. Mori için derin vadiye düşmemenin iki yolu vardır. İlk olarak, gerçek olmadığı belli, ama gerçeği andıran dizaynlar yapmayı önerir. İkinci olarak, birebir insan kopyasına ulaşılsa bile tekinsizlik hissinin oluşmayacağını söyler.



Görsel 10: C-3PO, Yıldız Savaşları serisindeki droid.

³⁶ https://www.youtube.com/watch?v=bLiX5d3rC6o&feature=emb_logo, Meet Emily, Erişim tarihi: 02.08.2020, 20:39

Mori'nin bu iddiası sinemada kendisini ispatlamıştır. Örneğin George Lucas'ın 'Star Wars/Yıldız Savaşları' filminde, C3PO robotu, herhangi bir tedirginlik yaratmaz, çünkü bir robot gibi hareket eder ve insanı dolaylı yoldan anırtır.

'Lion King/Aslan Kral' filminin 2019 yılı yeniden üretiminde ise tüm hayvanlar neredeyse birebir gerçek hallerine benzemektedir. Yeniden yapımın ilk görüntüleri ortaya çıktığında seyirciler heyecanlanır. Fakat film vizyona girdiğinde, aynı olumlu tepkiyi görmez. İnsan gibi konuşan hayvanlar, insan ifadelerine sahip değildir, bu gerçeklik, gerçek dışı etken ile birleştiğinde tekinsizlik hissi oluşur. Mori'nin *tekinsiz vadi* teorisi, bilinçli bir şekilde korku ögesi olarak da kullanılır.

Alex Garland'ın ilk yönetmenlik deneyimi 'Ex-Machina' filmi (2015) bu kullanıma örnektir. Caleb, yapay zekâ üzerine çalışan gizemli Nathan'ın gizli araştırma üssüne çağrılır. Filmde Bluebook olarak adı geçen şirket, 'dünyanın en popüler arama motoru' tanımıyla seyirciye sunulur -Google'a bariz bir göndermedir-. Nathan, Caleb'in, yarattığı Ava ismi verilen, kadın görünüşüne sahip yapay zekâyı test etmesini ister. Ava, insan görünüşü yanı sıra düşünmekte ve konuşmaktadır. Sadece vücut hareketleri Ava'yı insandan ayırır ve tekinsiz bir his yaratır. Ava'nın, vücut hareketleri hakkında Garland 'Alicia'nın (Ava'yı canlandıran oyuncu) hareketlerinin, tekinsiz vadi efektini yansıtmayı gerekiyordu açıklamasını yapar. "Alicia, robotik görünmektense her hareketini mükemmel gerçekleştirdi, diğer oyuncular aynı şekilde mükemmel davranmak için çabalamadığından Ava'nın hareketleri 'öteki' hissini kuvvetlendirdi' diyecektir.³⁷

Genç ve çekici bir kadın olarak tasarlanan Ava bu özelliğini özelliğini kullanarak Nathan'ı etkisi altına alacaktır. E. T. A Hoffman'ın *Kum Adam* hikayesinde Nathaniel'in bir otomata âşık olması gibi, Nathan da Ava'ya âşık olur. Nathan, Ava'yı bir insan olarak görür, hatta Ava'nın insanlığından o kadar emindir ki, kendisinden, bir insan olup olmadığından şüpheye düşer. Filmin bir sahnesinde Nathan, kolunu keserek, insan olup olmadığını kontrol eder. Sonuçta Ava'nın bir adada hapis hayatı yaşamasının etik olarak yanlış olduğuna karar verir ve Ava'yı serbest bırakır.

Eleştirme Matt Fagerholm, Ava'nın Nathan'a karşı cinselliğini kullanmasının yarattığı durumu inceler ve "Ava'nın aslında bir cinsiyeti yok ama ona kadın yerine erkek demek absürt ya da nesne demek saygısızca olur. O nedenle en uygun olan 'kadın' tanımını kullanıyoruz" düşüncesini ileri sürer.³⁸

Matt Fagerholm'un bu açıklaması Rene Margitte'nin ünlü resmini hatırlatır. Margitte, bir pipo resmi çizmiş, altına da 'bu bir pipo değildir' yazmıştır. Michel Foucault, aynı isimli kitabında 'pipoyu canlandıran nesnenin pipo kendisi olmadığı besbelli mi demek gerekiyor? Ama bu resim nedir diye sorulunca, bir danadır, bir karedir, bir çiçektir diye yanıtlanıyor. Temelsiz diyemeyeceğimiz eski bir alışkanlık bu' diyecektir.³⁹



Görsel 11: Alex Garland, Ava rolündeki Alicia Vikander ile

³⁷ Matt Fagerholm, <https://www.rogerebert.com/interviews/beyond-the-uncanny-valley-alex-garland-on-ex-machina>, Erişim tarihi: 03.08.2020, 10:22

³⁸ Matt Fagerholm, <https://www.rogerebert.com/interviews/beyond-the-uncanny-valley-alex-garland-on-ex-machina>, Erişim tarihi: 03.08.2020, 10:24

³⁹ Michel Foucault, *Bu Bir Pipo Değildir*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2019, s22



Görsel 12: Rene Magritte, Ceci n'est Pas Une Pipe Art/ Bu Bir Pipo Değildir

Ava da pipo ile aynı kadere sahiptir. Bir insan ya da kadın değil, onların temsilidir fakat, o denli gerçek bir temsildir ki, ‘bu ne?’ sorusunun cevabını filmde ‘kadın’ olarak görünür. Teknolojinin ilerlemesiyle benzer sorunlarla gerçek hayatta da karşılaşmamız mümkündür. Örneğin, **Thispersondoesnotexist.com** sitesi, bir yapay zekâ kullanarak, insandan ayırt edilemeyen yüzler üretmeyi başarır. Bu yüzler insandan ayırt edilemeyecek düzeyde benzerlik sergilese dahi insana ait değildir, fakat ‘neye bakıyorum?’ sorusu sorulduğunda, ‘insana’ cevabı vermemiz mümkündür. Sitenin kurucusu Phillip Wang, yapay zekâ hakkında ‘bilgisayarın hayal ettiği yüzler’ tanımını kullanır ve insana ait ‘hayal etme’ özelliğini, bilgisayara atfeder.⁴⁰

Yapay zekânın insan/davranışlarını taklit edebilme özelliği sınırlı kalmaz. İnternet araması, çevrim içi bilgi dağıtımın ünlü kuruluşu Google, yeni ürünü Buzz’ı çıkardığında, Buzz yeni kullanıcılarına tanıyarak olabilecekleri arkadaşlarını önerir. Liste o kadar isabetli şekilde kullanıcılara sunulmuştur ki kullanıcılar, Google’a tepki gösterir.

⁴⁰ <https://edition.cnn.com/2019/02/28/tech/ai-fake-faces/index.html>, erişim tarihi: 03.08.2020, 14:36

Öneri listesinin bir ilginç yanı da hiç Google hesabı olmayanlarında listede yer almasıdır. Buzz'ın yapay zekâsı, insanların kimlerle arkadaş olduğunu neredeyse hatasız tahmin etmeyi başaramıştır.⁴¹

Texas'ta uluslararası bir konferansta konuşan, gençlerin sosyal medya kullanımında araştırmalar yapan Danah Boyd şunu söyleyecektir:

Google, tekinsiz vadinin sosyal medya karşılığını buldu. Grafik tasarımcılar ve yapay zekâ uzmanları, yapay bir insanın, gerçeğe çok benzediği ama tam gerçek olmadığında yarattığı tekinsiz hissi iyi bilir. Google, insanlara tanıyor olabilecekleri kişileri önerdiklerinde, onlara ne kadar yakın olduklarını gösterdiler. Bu açıkçası mantıklı, neredeyse herkesle ilgili çok fazla dataya sahipler.

Ava, Google'ın topladığı bu dataların ulaşabileceği noktanın temsilidir. Bluebook'un topladığı datalar, Caleb'i baştan çıkarılmak için en uygun aday olduğunu belirler. Ava'nın tasarımı, Caleb'in yetişkin sitelerinde yaptığı aramalardan yola çıkarak dizayn edilmiştir. Ava'nın ilgi duyduğu konular da Caleb'in yaptığı aramalara göre belirlenir.

1997'de IBM'in ürettiği Deep Blue isimli satranç bilgisayarının, tüm satranç hamlelerine data olarak sahip olma avantajıyla Kasparov ile mücadele etmesi gibi, Caleb'in fantezileri de onu alt etmek için kullanılır. Caleb'in, Ava'yı test süreci ilerledikçe, Caleb, bunun bir Turing testi olmadığını fark eder. Nathan asıl testin ne olduğunu sorduğunda ise 'sensin' cevabını alır. Şartlar artık yer değiştirmiştir, makine makinedir fakat insanlar artık makine ile bir insan gibi iletişim kurmaktadır, çünkü karşısındakini insandan ayıramaz, etkileşimler kişiye göre dizayn edilmiştir.⁴²

⁴¹ Bibi van den Berg, *The Uncanny Valley Everywhere? On Privacy Perception and Expectation Management*, IFIP Advances in Information and Communication Technology, sayı 352, Springer, Berlin, Heidelberg, 2011

⁴² Kriss Ravetto-Biagioli, *Digital Uncanny*, Oxford University Press, New York, 2019, s4

Bir başka örnek Marcel Duchamp'ın ve Francis Picaba'nın 1920lerde tasarladığı seksin ve ilişkilerin makineleşmesi üzerine yaptığı çalışmaların günümüzde *Tinder* isimli “bir flört uygulamasından çok daha fazlası” diye lanse edilen arkadaş bulma uygulamasında gözlemlenmesidir. Tinder, uygulamayı indirdikten sonra ekranını sağa kaydırarak eşleşmek istediğiniz insanları bulduğunuz bir uygulamadır. Bu uygulamada şansını artırmak isteyenler için James Befurt, ekranını sürekli sağa kaydıran bir robot üretir.⁴³ Robotu ve nasıl çalıştığını görebilmek için şu linke bakılabilir: <https://www.youtube.com/watch?v=Qgnxb-O-CBQ>



Görsel 13: James Befurt'un Tinder kullanımı için ürettiği robot.

Picaba, Befurt'un bu eserini görebilseydi, muhtemelen, kabusların gerçeğe dönüştüğünü düşünürdü. Ex-machina, Tinder'ı, pazarlama stratejisi olarak kullanır. Filmin ana karakteri Ava adına açılan bir hesap, çeşitli filmlerin tanıtımı için düzenlenen festivalde, konuklarla eşleşir ve bir yapay zekâ gibi iletişim kurar. Ava'nın konuşmaları, insanlar hakkında data toplama ve yapay zekâsını geliştirmek üzeredir.⁴⁴

⁴³ Taylor Lorenz, <https://www.businessinsider.com/man-builds-machine-to-endlessly-swipe-right-on-tinder-2014-12>, erişim tarihi: 10.08.2020, 14:24

⁴⁴ Lizzie Plaugic, <https://www.theverge.com/2015/3/15/8218927/tinder-robot-sxsw-ex-machina>, erişim tarihi: 10.08.2020, 14:30

2013 yılında Michal Kosinski'nin yazdığı makale, Facebook'ta kullanıcıların beğendiği sayfalar üzerinde inceleme yapılırsa; cinsiyet, ırk, dini inanış, politik görüş, kişisel özellikler, zekâ, mutluluk, uyuşturucu kullanıp kullanmadığı, ailesinin boşanıp boşanmadığını, yaşını ve yöneliminin bulabileceğini yazar.⁴⁵ Kendi Web sitesinde bu açıklamayı doğrular, “en yeni hesaplama yöntemleri, yapay zeka ve Big Data kullanarak insanları dijital ortamda okuyorum.”⁴⁶

Bu çalışmada insanların beğendiği sayfa sayısı arttıkça, tahminlerde bir o kadar isabetli olmaktadır. Michal Kosinski, “bireysel özelliklerin tahmin edilebilirliği negatif sonuçlar doğurabilir. İnsanların izni olmadan, büyük gruplara karşı fark ettirmeden kullanılabilir. Reklam ajansları, devlet kurumları bu bilgilerden faydalanabilir”⁴⁷ görüşündedir.

Kosinski'nin korkuları, 2016 yılında Amerika seçimlerinde gerçeğe dönüşür. Cambridge Analytica, bu algoritmayı kullanarak, Donald Trump'ın seçilmesinde rol oynar. Cambridge Analytica, yaptığı analizler sayesinde, hangi kullanıcının, ne tür haberlere tepki vereceğini ölçer ve oy verenlerin davranışlarını manipüle etmeyi başarır.⁴⁸ Aynı algoritma, insandan ayırt edilemeyecek sosyal medya hesapları da oluşturabilir.

Freud'un *Tekinsiz* makalesinde yaptığı çıkarımlar hala güncelliğini korumakta olsa da sosyal medya çağında tekinsiz kavramının kapsamı hızla genişlemektedir. Sonucunda, internette karşılaştığımız kullanıcıların gerçekliği, reklamların bize göre özel dizayn edilip edilmediği, özneliğimizi ne kadar koruyabiliyoruz? soruları yeni çağın tekinsiz tanımının sorularıdır. Sosyal medya çağı, insanın karşısına yeni bir rakip koymakta, insan, *hipergerçeklik* ile gündelik hayatta mücadele etmektedir.

⁴⁵ Michal Kosinski, Private traits and attributes are predictable from digital records of human behavior, PNAS, Cilt 110, Sayı 15, 2013

⁴⁶ <https://www.michalkosinski.com/>, erişim tarihi: 11.08.2020, 12:54

⁴⁷ Michal Kosinski, S.C. Matz, G.Nace and D.J. Stillwell, Psychological targeting as an effective approach to digital mass persuasion, PNAS, Cilt 114, Sayı 48, 2017

⁴⁸ Paul Lewis, <https://www.theguardian.com/uk-news/2018/mar/23/leaked-cambridge-analytica-blueprint-for-trump-victory>, erişim tarihi: 11.08.2020, 13:08

Instagram’da bu mücadele, fotoğrafların yeniden düzenlenmesi, beğeni alan fotoğraflara benzer fotoğraflar çekerek var olmaya çalışmak olarak gösterilebilir.

Youtube’da ise bu mücadele algoritma ile belirlenir. Youtube, her sene algoritmasının nasıl içerikleri ön plana çıkardığını yayınlamaktadır. Algoritmanın belirlediği tarz ise, daha fazla kişiye ulaşmak isteyen, daha fazla beğenilmek isteyen kullanıcıları yönlendirmektedir. Youtube içerik üreticileri, bireyselliklerini, bir algoritmaya uyum sağlamak için arkalarında bırakır.

Nazım Hikmet’in ‘Makinalaşmak İstiyorum’ şiiri yazıldığı dönemdeki çok hızlı teknolojik gelişmelerin, insan hayatına olan psikolojik etkisini apaçık sergilemektedir, Instagram’daki ve Youtube’daki bu değişim, bu şiiri tekrar hatırlatır.

1920’li yıllarda teknolojik gelişmelerin insan hayatına etkisi, günümüzde sosyal medyanın etkisi ile, algoritma, yazılım olma isteğine dönüşür. Bunun yeni en iyi örneği, Google üzerinden en çok aranan isimlerden biri olan şarkıcı Poppy’dır.

Poppy’nin bilgisayar yardımı ile değiştirilen sesi ve görüntüsü arasında ufak bir gecikme vardır. Poppy’nin imgesi kusursuz ve parlak görünür. Nereden geldiği kendisine sorulduğunda, cevabı ‘internet’ olur.⁴⁹

Poppy’nin hiçbir videosunda ‘gölgesi’ yoktur, gölge insana ait bir ötekiye işaret eder, Poppy kendisini bir gölge olarak konumlanmak ister.

Poppy, ‘bir kız mıyım?’ isimli albümü hakkında kendisine gelen ‘cinsiyet tanımı üzerine ne zaman düşünmeye başladın’ sorusuna, ‘ünlüler ilgilenmeye başladığı zaman’ cevabını verir.⁵⁰ Poppy, makine ve insan arasındaki çizginin bulanıklaşması için gerçekten iyi bir örnektir. Poppy’nin bir makine değil insan olduğu anlaşıldığında ise, insanların robotlaşmasına yapılan bir eleştiri olarak değerlendirilebilir.

⁴⁹ Pamela Pavliscak, *Emotionally Intelligent Design*, O’Reilly Media Inc., California, USA, 2018, s109

⁵⁰ Raisa Bruner, *Poppy Makes a Case for a New Kind of Artificial Pop Star*, <https://time.com/5455221/poppy-am-i-a-girl/>, erişim tarihi: 11.08.2020, 13:14

Bu durumun tam tersi, gerçek mi, animasyon mu tartışması yaratmış Instagram fenomeni Lil Miquela örneğinde görülebilir. Instagram’da 2.4 milyon takipçisi olan Lil Miquela, bilgisayar ile yaratılmış bir karakterdir, fakat buna karşın insan olduğu konusunda ısrarcıdır.



Görsel 14: "Lilmiqela" adı ile açılan Instagram hesabındaki fotoğraflardan biri

Miquela, Mesajlarında, arkadaşlarıyla buluşmalarından bahseder. Gerçekliğini pekiştirmek için, ünlülerle de beraber görünür. Bella Hadid ile öpüştüğü bir fotoğrafı vardır. Bu fotoğrafın dikkat çekici taraflarından biri, Lil Miquela’nın gölgesinin olmasıdır.

Miquela’nın yaratıcıları, onun gerçekliğini, ona bir ‘öteki atfederek’ yakalamaya çalışmaktadır. Miquela’nın bu fotoğrafı eleştirilerin de hedefi haline gelmiştir. Guardian yazarı Arwa Mahdawi, bu fotoğrafın, gençler tarafından ilgi gören eşcinsel hakları konusunu sömürdüğünü yazar ve durumu kapitalist bir cehenneme benzetir. ⁵¹ Miquela, analiz edilen gençliğin ilgi alanlarına göre dizayn edilmiş bir fenomendir. Görülüyor ki, insanların robota dönüşmeye, robotların insana dönüşmeye çalıştığı yeni bir alan açılmıştır.

⁵¹ Arwa Mahdawi, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/may/21/bella-hadid-lil-miquela-terrifying-glimpse-calvin-klein>, erişim tarihi: 11.08.2020, 13:18

1.3.Kıyısız

Kıyısız kısa filmi, tekinsiz kavramını kullanarak, daha önce sinemada örneklendiği gibi toplumsal değişimlerin bireyler üzerinde psikolojik ve sosyolojik etkilerinin yansımaları görsel-işitsel ve deneysel ortaya çıkarmak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Tekinsiz kavramının hemen akla getirdiği *ayna, gölge, zombi, robot, maske* gibi göstergeler ve tekinsiz yapan metin ve diğer göstergeler incelenip, günümüzde bir kısa filmde nasıl anlatılabileceği sorgulanmıştır.

Sinema ve Dijital Medya Profesörü Kriss Ravetto-Biagioli, dijital tekinsizlik üzerine yaptığı çalışmalarında, ‘insan algoritmalarının gelişimi, denge duyumuzu, kendi imgemizi, zaman ve alan algımızı ya da teknolojinin bize bir kontrol sağlayabilmesi görüşünü, sosyal alanı tartışma ortamı olarak kullanma fikrini, sorgulamamıza yol açıyor. Bu çalışmalar bizi toplumsal bir tekinsizlik hissi ile bırakıyor, öz, öteki ve algoritma arasındaki çizgileri bulanıklaştırıyor’ görüşünü ileri sürer.⁵²

Biagioli’nin çalışması günümüzde bireyselliğimizin kuşatma altında olduğunu gösterir. ‘İnsan kopyalanabiliyorsa, ne kadar kendisidir?’ sorusunu sormamıza neden olur. İnsanlık, algoritmalar tarafından çevrilmiş ve kıyısız bırakılmıştır. Filmin adı da bu nedenle “Kıyısız” adını almıştır.

Günümüzde sanatçılarda kıyısızlık çevreni içinde, aynı kaderi yaşamaktadır. Yalnız başına olmaya, geçmiş ve geleceğin koptuğu ortamı Instagram galerisi/ayna olan bu yeni süreçte sanki kaybettiği yansımaları/gölgesini geri almaya çalışmaktadır, fakat bu arayış şimdilik sonuçsuz görünmektedir.

⁵² Kriss Ravetto-Biagioli, *Digital Uncanny*, Oxford University Press, New York, 2019, s165

Kısa filmin anlatı kurgusu planlanırken ilk ön çıkan ‘zombi’ mitolojisinin varlığı olmuştur. Zombi filmleri günümüz toplumunun birçok sorununun varlığını yansıtmak ya da hatırlatmak için ideal bir alegoridir. Fakat zombi filmlerinde karakterler, zombiye dönüşmekten kaçır, bir ev-sığınak bulmaya ve orada kalmaya, yerleşmeye çalışır. Amaçları öz varlıklarını korumaktır. ‘Zombi’ sözünü ettiğimiz yaklaşımla bakılıp bakılmadığını örnekleyen İstanbul Film Festivalinde de (2019) gösterime giren ‘Zombi Child’ filmine bir göz etmek yararlı olacaktır.

Bertrand Bonello’nun çektiğı ‘Zombi Child’, 2011 yılında John Vervaeke’nin zombi filmleri üzerinden yaptığı çıkarımın son sekiz yılda nasıl değiştiğine iyi bir örnektir. ‘Vervaeke, yazısında zombilerin bir evi olmadığı gerçeğini vurgular ve neden zombi salgınının yayıldığına bilinmediğinden bahseder ve bu nedensizlikle toplumdaki amaçsızlığı birbirine bağdaştırır.

Bonello, zombi mitini, asıl kaynağı olan Haiti üzerinden ve Rihanna şarkıları içeren sıra dışı senaryo ile anlatır. Haiti’den Fransa’ya taşınan Melissa, Fransa’da bir yatılı müzik okuluna başlar. Yatılı okul hakkında teyzesi ile konuşurken, Melissa, ‘hepimiz aynı üniformayı giyiyoruz, aynı şarkıyı söylüyoruz, kendi müziğimi dinleyemiyorum, karakterim yok oluyor’ der. Melissa, bir canavar tarafından ısırılmamasına rağmen zombiye dönüşecektir. Melissa’nın yakın arkadaşı Fanny ise beyaz Fransız’dır. Fanny, aşk acısından çektiğı sıkıntıyı dindirmek için, Melissa’nın teyzesinin yanına gider ve zombi olmak istediğini söyler. Bu durum, zombi filmlerinde daha önce karşımıza çıkmaz. Günümüz koşullarında, zombi olmak istenmesi ve çevresine uyum göstermek için kendinden ödün vererek zombiye dönüşmek istenmesi ‘Zombi Child’ filminde işlenir, fakat sosyal medyanın yarattığı etkiyi anlatmakta yine de eksik kalır.

Yapay zekânın işlendiğı ‘Ex Machina’ gibi son dönemden bir film, ‘dijital tekinsiz’ kavramının sinemadaki yansımasına iyi bir örnek olarak gösterilebilir. ‘Ex Machina’ teknolojinin gelişimi ve bu teknoloji ile ulaşılacak, ‘insandan daha insan’ bir kopya ile ilgilenir.

Kıyısız, toplumdaki gelişmelerin, bilinçli ya da bilinç dışı şekilde, günümüzde 'dijital tekinsiz' katkılarla değişimini kısa filmin sınırları içinde göstermeyi hedefler. Yapay zekâ ve insan arasındaki ilişkiler değil, tekinsiz vadiye kendilerini sokan insanların birbiri ile ilişkisine bakılır. Bu nedenle başlangıçta düşünülmüş olsa da insansı bir robot kullanma fikrinden vazgeçilmiştir.

Bireyselliğini ve yaşadığı hayatı öteki olarak görüp, kendini ötekileştirerek bir toplumun parçası olmayı seçme konusu sinemada eğer aranacak olursa, Ari Aster'in çektiği ve "Alice Harikalar Diyarı"na benzeyen "saykodelik bir peri masalı" olarak tanımlanan 'Midsommar/Ritüel' filmi gösterilebilir.

Ritüel, genç bir kadının ve onun erkek arkadaşının İsveç'te yerel bir pagan kültürünün avı haline gelene kadar geçirdikleri yolcuğu anlatır. Geleneksel Midsommar festivaline katılmak isteyen Dani ve Christian, üniversiteden arkadaşları ile birlikte İsveç'e doğru yola koyulur. Çılgın tatillerini geçirecekleri mekânı gören gençler, yemyeşil cennete benzeyen mekânı fazlasıyla sever. Ancak bir süre sonra yerel kutlamaların ve pagan ritüellerinin yapıldığı bu yerin pek de düşündükleri kadar masum olmadığını anlarlar.⁵³

Dani'nin travması ve bireylerin gündelik hayattaki rollerinin temellendirildiği ilk blok ve devamında karakterlerin İsveç'e gitmesinin ardından gelişenlerin anlatıldığı ikinci blok olarak ikiye ayırabiliriz. Bu iki blok, görsel anlamda birbirlerinin tam zıttı olarak kurgulanmıştır. İlk blok genellikle iç mekânlarda, karanlıkta geçerken, ikinci blok ise filme de adını veren ritüelin gerçekleştirildiği İsveç köyünde seyreder.

54

'Midsommar', sosyal medyanın kişiler üzerinde toplumsal-psikolojik etkisinin artışı, sosyal medya imgesi kullanmadan anlatmayı başarır. Ayrıca, Lil Miquela'yı fenomenleştiren günümüz kuşağının ilgi odağı olan 'inanışlar' burada da yer alır.

⁵³ <http://www.beyazperde.com/filmler/film-264668/>, erişim tarihi: 12.08.2020, 15:51

⁵⁴ <https://www.filmloverss.com/rituel-midsommar/>, erişim tarihi: 12.08.2020, 16:02

Bir insan olmadığını ama Robot olarak da kendini kabullenemediğini, insan gibi hissettiğini ve sürekli ağladığını takipçileriyle paylaşan Lil Miquela'nın giydiği markalar, katıldığı etkinlikler gibi, röportajlarında ya da çeşitli toplantılarında açıkladığı toplumsal, siyasal konular da bir hayli gerçektir. Siyahilerin hakları için yapılan eylemlere de destek olan paylaşımlar yapmıştır.



Görsel 15: Midsommar'da gizlenmiş-ürpertici bir detay ile ilgili sahne

'Midsommar'da ise Dani yeni tanıştığı başka bir inanç düzenini kendisine ev olarak seçer. Yine de 'Midsommar'ın dijital tekinsiz kavramına uymayan yönleri de vardır. Dani'nin yaşadığı tekinsizlik ve bu tekinsizliğin çözülmesi, Dani'nin kişisel yolculuğu olarak kodlanmış, kişisel bir trajedinin çözümü olarak seyirciye sunulmuştur. Dolayısıyla, toplum ve toplumu şekillendiren teknolojik gelişmeler 'Midsommar'da yer almaz, sadece bu gelişmelerin sonuçları, bir karakter üzerinden işlenir. (Filmdeki gizli-ürpertici sahne ile ilgili videoya aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz) *

* https://www.youtube.com/watch?v=loOqTSdObWk&feature=emb_logo



Görsel 16: The cocktail party, Marisol Escobar

Kıyısız kısa filmini gerçekleştirmek için, belli başlı teorik yazılar, kitaplar ve incelenen filmlerin yanı sıra tekinsiz fikri üzerinden üretilen sanat eserleri de araştırılmıştır. Bu eserler içerisinde, özellikle Marisol Escobar'ın 'The Cocktail Party' bir ilham kaynağı olduğu için ve filmde yeniden üretilmek üzerine seçildi.

Escobar'ın heykellerinin Kıyısız filmi anlatımı için seçilmesinin nedeni, Instagram ekranı bir alana dikey yerleştirilen ahşap heykellerdir. Dikey vücutlara hapsedilmiş bu heykeller, dış dünya ile bir referans ve iletişim kurmaya çalışmazlar.

'Instagram filtresi' olarak ise, Salvador Dali'nin, Spellbound filmi için çizdiği gözlerin benzerlerinin kullanılmasına karar verildi. Ne yazık ki yapımcısı Selznick tarafından, 20 dakikalık, Dali'nin tablolarını hatırlatan figürler ve imgelerin yaraldığı rüya sahnesi iki dakikaya kısaltılarak filmde kullanılır.

Gözler, rüyalar ile bağdaştırılmış bu imgenin, gerçeklik ile birleştiği anı temsil etmektedir. Instagram, rüyaların gerçek olarak üretildiği bir 'ortam' olarak

nitelenebilir. Bir diğ er nedende s rekli g zlem altında olduėumuza i aret eder. Diğ er filtrelerin maske olarak kullanılması, ekrandaki ki inin ba ka herhangi biri olabileceėine i aret eder, ‘maskenin ardında ba ka bir maske, onun ardında ba ka bir maske’ tanımı b ylece doėrulanır.



G rsel 17: Salvador Dali’nin Alfred Hitchcock’s ‘Spellbound’ (1945) filmindeki g zler

Kıyısız kısa filminde renk ve kost m ise, deėişim ge iren karakterlerin, aynıla masını yansıtmak amacıyla se ilmi tir. Film, siyah aėırlıklı kıyafete sahip bir Instagram fenomeni Leyla ile a ılır. Leyla’ya d n   en karakterler, d n   mlerini tamamladıktan sonra Leyla gibi siyah kıyafetler giymeye ba larlar.

Filmin, mek nı, ilk bakı ta bir ev ya da bir bar gibi g r nmeyecek bir alan/ortam se ilmi tir. Ama , bir **Araf** izlenimi yaratmak ve izleyiciye mek nı sorgulatmaktır.

Kıyısız kısa filminde, koreografiden de yararlanmı tır. Karakterlerin aynı anda hareket etmesi, d n    m hissini kuvvetlendirirken, beraber fakat birbirinden baėımsız hareket eden ‘zombi’leri andırır.

Özetle, Kıyısız filmi, dijital tekinsizliğin etkisinde olan, bulundukları durumdan çıkış yolu arama ya da o duruma teslim olma arasında kalan karakterlerin öyküsü üzerine planlanmıştır. Bir bakıma günümüzde ‘tekinsiz’ kavramının nasıl yorumlanabileceğine dair bir zihin egzersizi, görsel-işitsel bir arayış olarak gelişmiştir.



İKİNCİ BÖLÜM

2. YÖNTEMSEL ÇALIŞMA

Öncelik: Eş benlik ve tekinsizliğin konu alındığı, sanat eserlerinin ve filmlerin başat örnekleri incelenmiş, sürrealizm akımı üzerindeki etkileri araştırılmıştır.

Sınırlılık: Senaryonun ana dramatik çatışmasını oluşturan eş benlik ile karşılaşma, tekinsizlik çerçevesinden ziyade, tanıdıklık üzerinden işlenmesinin daha faydalı olacağına karar verilmiş ve bunun üzerine sanat eseri olarak Marisol Escobar'ın 'The Cocktail Party' eseri, film olarak ise Gaspar Noe'nin 'Climax' filmi ve Dario Argento'nun Suspiria filmi seçilmiştir.

Zorunluluk: Tekinsizlik kavramının etkilediği sanat eserleri detaylı olarak incelenmiş ve Kıyısız adı ile oluşturulacak kısa film için yeniden üretilecek heykeller belirenmiş, yapı bozuma uğrıtılacak sahneler seçilmiştir.

Diğer: Eş benliği konu alan hikayelerin genel olarak ele aldığı, ego ile yüzleşme, kendi ulaşamadığı noktaya ulaşan kopyasını kıskanma, kopyasını öldürdüğünde kendini de öldürme gibi temalar saptanmış, teknik olarak analizi yapılmıştır. Kıyısız filminin senaryo çalışması, sahne düzeni, görsel anlatım dili ve ses-müzik tasarımı bu analizler göze alınarak oluşturulmuştur.

2.1. Hazırlık Aşaması

Filmin görsel anlatım dili oluşturulurken referans alınan filmlerle paralellik taşımasına karar verilmiştir. Bu amaçla, tekinsizlik kavramını günümüzde en çok kullanan korku-gerilim türü filmler, kapsamlı bir ön çalışma yapılarak incelenmiş ve bu filmlerin rejî, oyunculuk, diyalog kullanımı, renk ve sanat yönetimi alanındaki genel eğilimler tespit edilmiştir. Yapılan ön çalışmalarının ardından Kıyısız Filmî'nin tek planlardan oluşan, gerilim arttıkça kesmeleri de artan, diyaloglardan çok vücut ve

aksiyonlarla derdini anlatan bunun için de koreografi kullanan bir üslupla oluşturulmasına karar verilmiştir.

Filmin büyük bölümünün geçeceği bar mekânı, tekinsizliği günümüzde yansıtan filmler arasından Gasper Noe'nun Climax filmi referans alınarak seçilmiştir. Sanat yönetimi için Marisol Escobar'ın eserleri detaylı bir tarama yapılarak bulunmuş, bu eserlerinin benzerlerinin ahşap malzemeden yeniden üretilmesine karar verilmiştir. Sert hatlara sahip bu eserlerin, kadraj içi kadraj anlatısına uygun olarak, karakterlerin sıkışmışlığını anlatmak için kullanılması hedeflenmiştir. Filmin renkleri, 'bireyselliğin ölümü' alt metnini güçlendirmesi için, İtalyan Giallo filmlerinde kullanılan, kırmızı, yeşil, mavi renkler olarak belirlenmiştir. Kıyısız filminin kıyafetleri ise, filmin geçtiği yer altı bar temasına uygun olarak, bir sponsor aracılığı ile seçilmiş ve bu seçilen kostümlerin, filmin anlatısına hizmet etmesi hedeflenmiştir. Filmin adı, karakterlerin içlerine sıkıştığı durumu anlatmak amacıyla Kıyısız olarak seçilmiştir.

Filmin senaryosunun, tekinsizlik teması etrafında, korku-gerilim türünün özelliklerini taşıyacak şekilde oluşturulmasına ve filmde geçen diyalogların, bu ortamın gerilimini ve tekinsizliğini yansıtacak şekilde oluşturulmasına karar verilmiştir. Ayrıca, eş benlik olgusunu aktarabilmek, dönüşümlerin etkisini güçlendirmek için koreografi aracılığı ile aksiyon sahneleri, dans sahneleri ile birleştirilmiştir. Filmin müzikleri, filmin atmosferinin tekinsiz havasına uyum sağlaması adına, birbirini kopyalayan eş benliklerin, müzikteki yansıması olarak tekrar eden ritimlerden tasarlanmıştır.

2.2. Film Hakkında Genel Bilgiler

Filmin Adı:	Kıyısız (Landlocked)
Tipi:	Kurmaca – Kısa Film
Süre:	14.05 dk. (Giriş, jenerik, film, teşekkür bölümleri dahil)
Diğer:	1920x1080 pixel – 16:9 HDTV Video Kaydı – Quick Time Movie formatında sonlanmıştır.

Tablo 1: Film Hakkında Genel Bilgiler

2.3. Sinopsis

İtalya’dan, İstanbul’a, üniversite eğitimini tamamlamak için gelen Damla, İstanbul’un hızlı yaşantısına ayak uydurmakta zorlanır. Damla’nın, yalnızlığı, bir gün Leyla ile tanışmasıyla son bulur. Damla, etkileyici bir karakteri olan Leyla’yla yaklaşır ve onunla aynı eve çıkar. Damla, zamanla, Leyla gibi giyinmeye, onun gibi davranmaya başlar. Damla, kendisindeki bu dönüşümü fark etmese de yakın arkadaşı Cem, bu değişimin farkındadır. Damla, bir sabah uyandığında, üzerindeki kıyafetlerin Leyla’nın kıyafeti olduğunu ve göğsüne Leyla ile aynı dövme yapıldığını fark eder. Bu büyük şokun ardından Damla kendi kişiliğini yavaş yavaş kaybettiğini fark eder ve İstanbul’u terk ederek eğitimini yurtdışında tamamlamaya karar verir.

Aradan geçen üç senede, Damla, saç stilini, giyimini değiştirmiş, dövmesini sildirir. Leyla ile yaşadığı deneyimden sonra Leyla’nın etkisinden kurtulmak için, hayatta yaptığı seçimleri minimuma indirir. Bu üç senenin ardından, Damla’nın yakın arkadaşı Cem, Damla’yı İstanbul’a çağırır. Damla, kendini geri dönmeye hazır hisseder ve Cem’in yanına gider. Cem, Damla’yı, Leyla’nın partisine gitmeye ikna eder.

Leyla, bu süre içinde bir Instagram fenomeni olmuştur. Leyla’nın verdiği parti ise yüz bin takipçiye sahip olmasını kutladığı bir partidir. Cem ve Damla partiye katılırlar. Damla, bu ortamda rahat değildir fakat Cem’i yalnız bırakmak istemez. Cem,

partide altı kiři kalana kadar dans etmeye devam eder. Bu sırada, Aslı, yere düşer ve bayılır. Aslı'nın yanına koşan, Samim, Damla ve Beste, Aslı'nın Leyla olduğunu düşünür. Bu sırada içeriye Leyla girer. Leyla olan biteni anlamaya çalışır. Partide artık iki Leyla vardır. Damla, Beste, Cem ve Samim, kimin Leyla kimin Aslı olduğunu bilmemektedir ve neler olduğu hakkında hiçbir fikre sahip değillerdir.

2.4 Tretman

Bir Instagram paylaşımında, yüzünde maskeler olan cansız mankenlerin önünde, 25 yaşlarında bir kadın (LEYLA) gözleri kapalı bir şekilde durmaktadır. Leyla, gözlerini açar açmaz, etrafında da Instagram filtresi sayesinde gözler belirir, ekranda '100.000 takipçi partisi' yazar. Leyla gözlerini kapatır, arkada beliren gözler de kapanır.

Yanıp sönen, yeşil, mavi, kırmızı ışıkların etkili olduğu, kutu şeklinde, ilginç denebilecek heykellerin bulunduğu, fonda dans müzikleri çalan bir yeraltı partisinde, 25 yaşlarındaki LEYLA, parti alanını dolaşmaktadır. Etrafındaki insanlarla beraber poz verip, iletişime geçen Leyla, Instagram hikayesi için en iyi kareleri yakalamaya çalışmaktadır. Bu sırada Leyla'nın yanına, 25 yaşlarında bir kadın gelir (BESTE), Beste, Leyla'ya, DAMLA'nın da partide olduğu haberini verir. Leyla, 22 yaşındaki Damla'nın yanına gider ve görüşmedikleri üç sene boyunca neler yaptığını sorar. Damla, Leyla'ya cevap veremeden, alkollü olduğu gözlemlene bilen biri (SAMİM), Leyla'yı, Damla'nın yanından uzaklaştırıp, dans ettirmeye çalışır.

Aradan geçen beş saatin sonunda, parti alanında geriye sadece altı kiři kalır. 22 yaşlarında CEM, parti alanındaki barın önünde dans etmeye devam eder. Cem dans ettiği sırada, bir yere düşme sesi duyulur. Cem, sesin geldiği yöne doğru bakar. Yerde yatmakta olan biri vardır. Damla, Samim ve Beste, yerde yatan kişinin yanına doğru koşar. Damla, Samim ve Beste, yerde yatan kişinin Leyla olduğunu görür ve Leyla'yı kendine getirmeye çalışır. Bu sırada Cem, ışığı açar. Leyla, parti alanına giriş yapar ve kalabalığa doğru yürür. Yerde yatan kişinin kim olduğunu anlamaya çalışır. Damla, Samim ve Beste, iki tane Leyla olduğunu görür ve şoka girer. Leyla, yerde yatanın kendisi olamayacağına inanır ve bayılan kişinin asıl kimliğini tespit etmek için, telefonunu eline alır. Yerde yatan Leyla'nın telefonu, yüz tarama ile Leyla'nın

yüzüne tutulunca açılır. Parti alanındaki herkes olayın gerçekliğini reddetmekte ve mantıklı bir açıklama aramaktadır. Damla, gerçek Leyla'yı bulmak için bir plan geliştirir. Leyla'lar sırt sırta verecek ve Damla'yla kaç sene önce tanıştıklarını elleriyle gösterecektir. İki Leyla da aynı anda aynı sayıyı gösterir. Samim, bu çözümsüz durum karşısında iyice sinirlenir ve bu yaşananlardan Cem'i sorumlu tutar. Cem'in getirdiği uyuşturucu maddelerin etkilerini hissettiklerini savunur. Bu sırada Damla, tuvalete doğru ilerler.

Yeşil bir ışıkla aydınlatılmış, duvarları grafiti ile kaplı, göz şeklinde bir ayna ile döşenmiş tuvalette, Damla, yüzünü yıkamaktadır. Bu sırada, boynunda bir dövme belirlediğini görür. Bu dövme, Leyla'nın boynundaki dövmenin aynısıdır. Damla, dövmeyi su ile silmeye çalışır. Bu sırada dışarıdan kapıya vurma sesleri duyulur. Damla, endişeli bir şekilde tuvaletten çıkar ve parti alanına geri döner.

Samim, kilitli olan kapıyı açmaya çalışmaktadır. Damla, hızla kapıya doğru yönelir, o da kapıyı açmaya çalışır. Samim, sinirli bir şekilde anahtarın kimde olduğunu öğrenmeye çalışır. Cem, polis çağırmayı önerir. Beste, bu önerinin akıllıca olmadığını, polis eğer içeri girse, verecekleri tepkiyi tahmin edemeyeceklerini belirtir. Damla, kapının önünden ayrılmamaktadır. Nefes ritmini düzenlemeye ve kendine gelmeye çalışmaktadır. Bu sırada, Leyla ve Leyla'nın kopyası yanlarına gelir. Leyla, sabaha kadar beklemeyi önerir. Damla, bir an duraksar ve bu önerinin mantıklı olduğuna kanaat getirir. Damla, Samim ve Cem parti alanına doğru yürümeye başlarlar. Damla, Leyla'nın arkalarından gelmediğini fark eder. Damla, arkasına dönüp baktığında, Leyla, kopya Leyla ve Beste'nin yan yana durduğunu görür. Beste, titriyordur. Leyla, Beste'ye bakmak için başını çevirir, Beste de başını çevirir. Beste de Leyla'nın bir kopyasına dönüşmüştür. Bu sırada, Samim, Cem'in yakasına yapışır ve anahtarın nerde olduğunu sorar. Cem, anahtarın yerini bilmiyordur. Bu sırada ışıklar kesilir. Cem, ışıkları açmaya gider. Samim, kapının anahtarını aramaktadır. Damla, etrafına bakınır, barın üzerinde bir kalem bulur.

Damla, Cem ve Samim'e seslenir. Damla, Cem ve Samim ortada buluşurlar. Damla, kendilerine numara vermeyi önerir, böylece Leyla'nın kopyasına dönüşmeler dahi, birbirlerini ayırt edebileceklerdir. Samim, kalemi hızlıca alır ve koluna '1' yazar, Damla '2', Cem de '3' yazar. Birbirlerine kollarındaki işaretleri gösterirken,

Leylalar, yanlarına gelir. Leyla ve Damla göz göze gelir. Damla, olan biteni anlamaya çalışır. Damla bir anda kendini, Leyla'nın esiri olmuş gibi hisseder. Damla, şeffaf bir çarşafın içerisinde boğuluyor gibidir. Samim ise Damla'nın titrediğini görür, bunun nedeninin Leyla olduğunu fark eder ve Leyla'yı güçlü bir şekilde ittirir. Damla, şeffaf çarşafı yırtarak, Leyla'nın esiri olmaktan kurtulur. Damla, Cem'in kolunu tutar ve onu tuvaletin olduğu koridora götürür. Leylalar ise Samim'in peşinden koşarlar.

Damla ve Cem, tuvalet koridorunda dururlar. Damla ve Cem, sakinleşmeye çalışır. Damla, Leyla ile olan geçmişinden bahseder. Damla ve Leyla, üç sene önce İstanbul'da tanışmışlardır. Damla, İstanbul'a üniversitede okumak için geldiğinde, kendini yalnız hissetmiş, bu sırada Leyla ile tanışmıştır. Leyla'nın havalı bir karaktere sahip olması, etrafındaki kişiler tarafından beğenilmesi Damla'yı etkilemiş, Damla yavaş yavaş Leyla gibi giyinmeye başlamıştır. Damla'nın değişimi sadece kıyafetleriyle kalmamış, saç stili, konuşması, yaşam tarzı bile Leyla'nın tarzına yakın olmaya başlamıştır. Damla, bir gün uyandığında, üzerinde Leyla'nın kıyafetleriyle aynanın önünde durur, boynunda, Leyla'nın dövmesini görür. Damla, bunun üzerine, endişelenir, paniğe kapılır ve okulunu bırakarak yurt dışına yerleşmeye karar verir. Damla geçtiğimiz üç sene içerisinde, Leyla'nın etkisinden kurtulmayı başarmış, dövmesini sildirmiş ve giyim tarzını değiştirmiştir. Cem, Damla'nın bu tecrübesinden faydalanarak, şu an içlerinde bulundukları durumdan nasıl kurtulabileceklerini sorar. Damla'nın kaçmak dışında bir fikri yoktur. Damla, anahtarın, Leyla'nın çantasında olabileceğini söyler. Damla ve Cem bir plan yaparlar. Bu plana göre Damla, dikkat çekmeden kapıya doğru ilerleyecek, Cem, Leyla'nın çantasından anahtarı alacaktır.

Damla ve Cem koridordan çıkarlar, Cem yerde emekleyerek, Leyla'nın çantasına doğru ilerler. Damla ise yavaşça duvara yakın durarak, kapıya doğru ilerler. Damla bu sırada, Leylaların ortaya aldığı Samim'i görür. Samim, değişimin evresindedir. Damla, yürümeye devam eder. Bu sırada tamamıyla Leyla'ya dönüşen Samim, Damla'yı görür. Leylalar, Damla'ya doğru ilerler. Damla yerde anahtar arayan Cem'e bakar sonra tekrar Leylalara bakar. Leylalar, Cem'i ortalarına alırlar. Leylalar, Cem'in etrafında dönerler. Damla, onları durdurmak için aralarına girmeye çalışır fakat denemeleri başarısız olur. Cem, Leylaların arasında kalmış ve değişim geçirmiştir.

Leylalar, Őimdi beŐ kiŐi olarak Damla'ya bakarlar. Damla tek baŐına kaçacak yeri olmaksızın, Leylalarla yüzleŐmek zorunda kalmıŐtır. Leylalar, hızlıca Damla'nın yanından yürüyerek geçerler, Leylaların hareketleri, avını gözeten yırtıcı hayvanları andırır. Damla'nın aklına bu sırada bir fikir gelir. Damla da Leylalarla beraber, aynı adımları atmaya baŐlar. Leylalar, kendilerine katıldığını düşündükleri Damla ile beraber hareket etmeye devam eder. Damla, bu yürüyüşler sırasında bir yandan da yere bakmakta ve anahtarı aramaktadır. Damla, yerde duran anahtarı fark eder. Damla, hızlıca anahtara doğru hamle yapar. Leylalar, Damla'nın boynuna sarılırlar, Damla kurtulmak için geriye doğru hızlıca gider fakat Damla yerededir ve etrafı Leylalarla sarılmıştır. Damla bu sırada kendisine saldıranlardan birinin kolunda '3' yazdığını görür. Damla, Cem'i kendine getirmek için 'Cem, Cem!' diye bağıır. Cem, bir anda kendine gelir ve Leylaların arasından ayrılır. Cem, köşede bulduđu bir büstü, Leyla'nın sırtına vurur. Leylalar dağıılır.

Damla, yerden anahtarı alıp hızlıca kapıya yönelir. Damla kapıya ulaşır ve kilidi açar. Damla bu sırada arkasından kimsenin gelmediğini fark eder. Yüzüne dışardan gelen doğal ışık vurmaktadır. Damla, bir süre durduktan sonra arkasına hızlıca bakar. Arkasında duran insanlar, Damla'nın hareketini aynalıyordu. Damla, kapıyı kapatır. Tekrar arkasına bakar. Arkasında duranlar, tekrar Damla'nın hareketlerini tekrarlar. Damla arkasını döner ve içeriye doğru yürümeye baŐlar. İçerideki bulunan herkes, Damla'nın hareketlerini aynalıyordu.

2.5 Senaryo

Filmin anlatısının tekinsizlik hissi üzerine kurulmuş olması sebebi ile, filmin açılışında, filmin tonunu yansıtacak bir sahne ile açılmasına karar verilmiştir. Anlatı ilerledikçe, filmdeki gerilimin artışı ile paralel olarak kırmızı tonlardaki ışıkların da kullanımı artar.

Filmin hikayesinin barındırdığı anlaşılması güç olabilecek fantastik öğeler ve dans koreografilerin algılanması ve sinemasal evrenin seyirciye doğru bir biçimde yansıtılabilmesi adına; diyalog yazımında, filmin gerçekliğini açıklayan doğal bir dil kullanılmıştır. Filmin koreografi kısmı için ise; filmin başında, iki karakterin birbirlerini aynalaması ile dans sahnesinin zemini hazırlanmıştır. Senaryo oluşturulurken, Amerikan senaryo yazım formatı kullanılarak, diyalogların yanı sıra karakterlerin sahne içindeki aksiyonları da ayrıntılı bir biçimde tarif edilmiştir.

SAHNE 1

GECE/İÇ/PARTİ ALANI

(Müzik)

Instagram ekranında, 25 yaşlarında, kısa saçlı, siyah ceketli, boynunda dövmesi olan, ilgi çekici görünümlü bir kadın (LEYLA), üzeri şeffaf muşamba ile örtülü, yüzünde maske olan mankenlerin önünde gözleri kapalı bir şekilde oturmaktadır. Leyla'nın arkası tamamen karanlıktır. Leyla, gözlerini açar, Leyla'nın arkasındaki alanın tamamı gözlerle dolar. Ekranda '#100.000 takipçi partisi' yazar. Instagram hikayesinin üzerinde 4 saat önce yazmaktadır. Leyla gözlerini kapatır.

Yeni hikâyeye geçildiğinde ise yanıp sönen ışıkların aydınlattığı kalabalık partinin içinde, birçok farklı tarzda insan dans ediyordur. Parti alanın köşelerinde, ahşaptan yapılmış dört tane heykel bulunmaktadır. Yeraltı bir parti alanı olarak tasvir edilebilecek bu alanın, üç kısmı vardır. Barın önünde bulunan dans alanı, DJ kabini için ayrılmış, hafif yüksek bir platformun bulunduğu kısım ve koltuğun bulunduğu başka bir alan. Leyla, telefonunun kamerasıyla selfie çekerek, parti içerisinde

yürümektedir. Bar tarafında hazırlanan kokteyller, partideki insanlara dağıtılıyordur. Leyla, telefonda açtığı filtre ile partideki insanların yüzüne kendini yüzünü oturtmaya çalışır. Leyla, parti içerisinde yürürken, içkisinin dibinde anahtar bulan bir pembe saçlı 20li yaşlarında bir kız (HANDE) görür. Hande, elindeki anahtar ile kalabalık içinde yürür, Leyla, Hande'yi takip etmektedir. Hande, yeşil uzun saçlı 20li yaşlarında bir kızın (SELİN) yanına gelir. Selin bu sırada, uzun boylu, sarı tişörtlü 27 yaşındaki (SAMİM) biriyle konuşmaktadır. Hande, Selin'e anahtarı verir ve Selin'le öpüşmeye başlar. Hande, elindeki anahtarı, yanından geçmekte olan garsonun taşıdığı içki bardaklarından birinin içerisine atar. Leyla bu alandan ayrılır ve parti alanına doğru döner. Leyla'nın yanına, siyah saçlı, pembe ceketli BESTE gelir.

BESTE

Leyla, bak kim geldi.

Leyla, Beste'ye bakar, Beste, Leyla'nın sağ tarafını işaret eder. Leyla, kırmızı ışıkla aydınlatılan ahşap heykelin önünde duran, makyajsız, beyaz tenli, sade görümlü Damla'nın yanına gider.

LEYLA

Damla, naber?

Damla, zoraki olarak gülümser. Leyla, ekrana döner.

LEYLA

Damla'yla da yıllardır görüşemiyorduk. Nasıl geçti İtalya?

Samim, Leyla'ya arkasından yaklaşır ve sarılır. Leyla ve Samim yürümeye başlar.

SAMİM

Hadi dans...

Leyla telefonunu bırakır, dans pistine geri döner.

YERE DÜŞME SESİ

Cem sesin geldiği yöne doğru bakar. Olduğu yerde kalır. Birkaç kişi koşuşturmaya başlar.

SAHNE 2

GECE/İÇ/DJ BÖLÜMÜ

DJ kabinin önünde, yerlerde boş bira şişleri vardır, alanın en ucunda ise bir heykel durmaktadır. Heykelin hemen yanında yerde yatan, 25 yaşlarında, siyah saçlı bir kız (ASLI) vardır.

SAMİM

Leyla!

DAMLA

Leyla..

Damla kafasını kaldırır.

DAMLA

Biriniz ışığı açsın.

Cem ışığı açmak için çıkış kapısına doğru ilerler. Yanıp sönen ışıklar durur. Masanın baş ucunda duran heykelden yayılan kırmızı ışık, Aslı'yı aydınlatmaktadır. Beste, Aslı'nın bileğine uzanır ve nabzını dinlemeye çalışır.

DAMLA

Ambülansı ara Cem.

Alanın ortasında duran Cem, bir an duraksadıktan sonra cebinden telefonu çıkarır. Telefonu kulağına götürür. Cem göz ucuyla çıkış kapısına doğru bakar.

Leyla, çıkış kapısının önünden, dans pistine doğru yürümektedir. Leyla, Cem'e ufak bir bakış attıktan sonra, durmadan içeri yürümeye devam eder. Herkesin yerde yatan birinin başında durduğunu görür. Cem telefonu kapatır. Leyla, Dj kabinin olduğu bölüme doğru ilerlemeye devam eder. Leyla, Beste, Samim ve Damla'nın ilgilendiği kişiye bakar.

LEYLA

Kim bayıldı?

DAMLA

Leyla?

Aslı'nın başında duran herkes, Leyla'ya doğru dönüp bakar. Leyla, Aslı'ya doğru yaklaşır.

LEYLA

Aslı nerede?

Leyla, sorusuna cevap alamaz, yaklaşmaya devam eder. Gözlerini kısar. Aslı'nın önünde durur. Bir süre sessizce yerde yatan Aslı'ya bakar.

LEYLA

Bu kim?

Beste, Damla ve Samim sessizce Leyla'ya bakar. Leyla, şaşkın bir şekilde yerde yatan Aslı'ya bakmaya devam eder. Beste, bir Aslı'ya bir Leyla'ya bakar. Beste, Aslı'nın elini tutmaktadır.

BESTE

Siktir.

Beste, Aslı'nın elini bırakır. Samim, başını ellerinin arasına alır, ve ayağa kalkıp barın olduğu bölgeye doğru uzaklaşır. Damla, düşünceli bir şekilde önüne bakmaktadır, Cem'e döner.

DAMLA

Ambülansı aradınız mı?

Damla, Cem'e bakar. Cem, cebinden telefonunu çıkarır.

CEM

Arıyorum.

LEYLA

Cem, bi dakika. Arama kimseyi.

Leyla, bir süre Aslı'ya bakar.

LEYLA

Kim bu kız?... Çantası var mı? Çantasına bi bakın.

Beste, masanın üzerinde duran çantayı açar, içerisinden bir telefon çıkarır.

BESTE

Telefonu var ama şifreli.

Leyla, elini Beste'ye doğru uzatır. Beste, telefonu Leyla'ya verir. Leyla, telefonu yüzüne tuttuğu gibi telefon açılır.

CEM

Ne oldu?

Damla, Leyla'ya bakar.

DAMLA

Telefon açıldı.

Cem, Leyla'ya döner.

LEYLA

Evet...

CEM

Senin telefonun nerde?

Leyla, cebinden telefonunu çıkarır, onun da ekranı açılır, Leyla bir süre elinde iki telefonu tutar, iki telefonun da arka planı aynıdır. Samim, Leyla'ya yaklaşır.

SAMİM

Abi.. Biriniz söylesin ne oluyo?

Leyla, telefonları Samim'e uzatır, bu sırada kolundaki kedinin tırmaladığı izi fark eder. Samim, telefonları kurcalar.

Leyla, yavaşça Aslı'nın yanına eğilir. Damla, olduğu yerde kalmıştır, neredeyse nefes dahi almadan Leyla'yı seyrediyordur. Leyla, Aslı'nın kolunu tutar, Leyla, Aslı'nın kolunu çevirmeye çalışırken, Aslı da Leyla'nın kolunu kavrar. Leyla geri çekilmeye çalışır, Aslı da onunla beraber hareket eder ve beraber ayağa kalkarlar. Leyla elini çeker, Aslı da elini aynı anda çeker. Leyla, geri adım atar, Aslı da geri adım atar. Herkes olanları şaşkınlıkla izliyordur. Leyla ve Aslı'nın ortasında ahşap heykellerden biri vardır, heykelin önünde ise Damla durmaktadır.

CEM

Leyla?

Leyla ve Aslı aynı anda çıkış kapısı tarafında duran Cem'e doğru bakarlar.

DAMLA

Bi dakika... Arkanı döner misin Leyla?

Beste, iki Leyla'ya birden bakar. Leyla ve Aslı sırt sırta verir.

DAMLA

Biz seninle kaç sene önce tanıştık?

Leyla elini havaya kaldırır ve üç rakamını gösterir, Aslı da aynısını yapar. Leyla, göz ucuyla Damla'ya bakar. Damla, kafasını evet anlamında sallar. Samim, elindeki telefonları duvara fırlatır.

TELEFONLARIN DUVARA ÇARPMA SESİ

Herkes aynı anda sesin geldiği yere döner. Samim, Cem'e döner.

SAMİM

Ne içirdin lan bize?

Cem sessiz kalır. Damla, odadan dışarı çıkar.

SAMİM (DIŞ SES)

Ne verdin oğlum?

CEM (DIŞ SES)

Saçmalama abi, hep aldığımız hap. hangi hap böyle kafa yapsın zaten?

SAMİM(DIŞ SES)

Noluyo oğlum o zaman?

Bi tek ben mi görüyorum olanları?

Aklımı kaçırdım ben?

Yeşil, loş bir ışık ile aydınlatılan tuvalette, gözü andıran bir ayna dizaynı vardır, tuvalet duvarları grafiti ile kaplıdır. Damla, aynanın karşısında yüzünü yıkar. Bir süre aynaya bakar, boynundaki kolyesini çıkarır ve kolyesini okşar. Bu sırada boynunda bir gariplik fark eder. Boynunda, Leyla'nın dövmesinin aynısı oluşmuştur. Damla, elini sabunlar ve yazıyı silmeye çalışır. Yazı kaybolmaz. Damla, daha da sert bir şekilde yazıyı silmeye çalışır ama yazı olduğu yerde durmaktadır. Damla, yenik bir şekilde suyu kapatır. Yere oturur. İfadesiz bir şekilde etrafına bakar.

KAPI TEKMELEME SESİ

SAMİM (DIŞ SES)

Kapı kilitli!

Damla, bir anda sese dikkat kesilir, yerinden hızlıca kalkar, tuvaletin kapısını açar.

Damla, barın kapısına hızlı adımlarla ulaşır. Kapıyı açmaya çalışır fakat, kapı kilitlidir. Damla, kapıyı açmak için zorlamaya devam eder. Damla bir süre sonra nefesini düzenlemeye çalışır. Samim bu sırada etrafına bakıyordur, Cem ile göz göze gelir.

SAMİM

Kimde anahtar? Kim de oğlum anahtar?

Kimseden ses çıkmaz.

CEM

Bence Polisi arayalım, kapıyı kırarlar en kötü.

Leyla ve Aslı, Cem, Beste, Samim ve Damla'ya dahil olur.

BESTE

Ne diycez abi polise, biz hap attık, kafamız çok iyi oldu,
sonra kendimizi içeri kilitledik mi diycez?

Leyla, Samim ve Cem'e bakar.

LEYLA

Açılmıyorsa yapacak bi şey yok. Sabaha kadar bekleyelim,
kendimize geliriz. Kapıyı da sabah açarlar zaten.

Damla ve Leyla bakışırlar.

DAMLA

Leyla haklı, içeri girmemiz gerekiyor

Samim, ikna olmamış bir biçimde içeri doğru yönelir.

SAHNE 5

İÇ/GECE/DANS PİSTİ

Samim, Cem, Beste, Leyla, Aslı ve Damla çıkış kapısının bulunduğu bölgeden, dans pistine doğru ilerler. Leyla, Aslı ve Beste, Samim, Cem ve Damla'nın arkasında kalmıştır. Damla, arkasına bakar. Samim ve Cem de yavaşça arkalarına döner. Leyla, Beste ve Aslı yan yana duruyorlardır, Leyla sağında duran Beste'ye bakar, Beste ve Aslı da sağa bakar, Leyla yavaşça bakışlarını Samim, Damla ve Cem'e çevirir, üzgün bir şekilde onlara bakar. Bir süre bekledikten sonra ileri doğru bir adım atar, Beste ve Aslı da onunla birlikte adım atar.

DAMLA

Beste?

SAMİM

Neler oluyo Leyla, ne yapıyosun?

LEYLA (KORKMUŞ BİR ŞEKİLDE)

Ben de bilmiyorum.

CEM

Bence sakın olmakta fayda var.

Samim, Cem'e döner.

SAMİM

Sende mi lan yoksa anahtar?

CEM

Ben ne yapıcım anahtarı.

SAMİM

Eğleniyo musun lan b...

Samim, Cem'in üzerine doğru hamle yapar, Damla onlara doğru yönelir. Tam bu sırada ışıklar kesilir. Samim, Cem ve Damla, etraflarına bakarlar.

SAMİM

Yine ne oluyo anasını satıyım?

Parti alanı, heykellerin etrafında bulunan acil durum ışıklarıyla aydınlatılıyordur. Samim, Cem ve Damla etrafa bakınır. Samim, partide kullanılan bardakları tek tek ters çevirir ve anahtarı bulmaya çalışır, Cem ışıkları açmak için alandan çekilir. Damla, etrafına bakınır, barın bulunduğu bölgede bir makyaj kalemi dikkatini çeker, Damla, kalemi eline alır, Samim ve Cem'e bakar.

DAMLA

Pist

Damla, Samim'e döner.

DAMLA

Samim...

Samim ve Cem, Damla'nın yanına gelir.

DAMLA

Kapıyı açamayacağınız belli ki.
Olanlara bi önlem almamız lazım.

CEM

Ne gibi?

DAMLA

Kendimizi birbirimizden ayırt edebileceğimiz bi işaret.

Samim, Damla'ya bakar.

CEM

Bence Mantıklı. Herkese bi numara verebiliriz.

Damla, kalemi Cem'e uzatır, Samim, sinirli bir şekilde Damla'nın elinden kalemi alır. İlk olarak Samim kendisine bir numara verir, Damla ve Cem de kollarına birer numara yazarlar.

DAMLA

Numaralarımızı gösterelim.

Herkes bileklerini gösterir. Samim, 1, Damla 2, Cem 3 yazmıştır.

SAMİM

Ee şimdi?

CEM

Belki bir de özel nesne belirleyebiliriz.

Cem ve Damla bakışır.

SAMİM

Ne özel nesnesi oğlum, neden bahsediyorsun sen?

DAMLA

Benim kolyem ...

Leyla, Aslı ve Beste içeri doğru adım atarlar, Damla, Leyla ile göz göze gelir. Leyla ve Damla'nın bakışması devam eder, Damla kendisini Leyla'nın gözünde hapsolmuş gibi hisseder. Damla, kafasını kaldırdığında, Cem, Samim ve Leyla'yı çok uzakta görür, su altında nefessiz kalmış gibidir. Samim ve Cem ise Damla'nın yanlarında titrediğini görür. Samim bakışlarını Leyla'ya çevirir, Leyla'yı iter. Damla, bir anda suyun içinden fırlamış gibidir. Leyla, Beste ve Aslı, Samim'in üzerine doğru yürür. Damla, Cem'in elinden tutar ve hızlıca beraber odadan çıkarlar.

SAHNE 6

GECE/İÇ/KORİDOR

Bir floresan koridoru aydınlatmaktadır. Cem ve Damla, koridora girer, Cem, tualete doğru yönelir, Damla, Cem'i kolundan tutar. Cem, koridorun duvarına yaslanır. Salonda, Samim ve Leyla'lar arasında bir çekişme geçmektedir, içeride bir koşuşturmaca durumu hakimdir.

DAMLA

Bi dakika Cem

Cem arada salona doğru bakar. Damla, sessizce önüne bir süre bakar.

DAMLA

Burdan çıkmamız lazım.

Cem, Damla'ya bakar. Damla, başını ellerinin arasına almış, bir ileri bir geri yürüyordur.

CEM

Nasıl çıkıcaz? Kapı kilitli.

Damla kısa bir süre düşünür.

DAMLA

Anahtarlar Leyla'nın çantasında.

CEM

Nerden biliyorsun?

Damla, Cem'e ufak bir bakış atar, sonra tekrar önüne döner.

DAMLA

Bu daha önce başıma geldi çünkü.

Damla kapıya doğru yönelir, Cem durdurur.

CEM

E o zaman nasıl kurtuldun?

DAMLA

O zamanlar bu kadar güçlü değildi. Arkadaştık biliyosun.
En azından ben öyle sanıyodum. Sonra bi baktım
arkadaşı değil aynası olmuşum. Giyiniyorum
Leyla gibi giyiniyorum, saçımı boyuyorum Leyla gibi boyuyorum,
sonra bi sabah, bi kalktım, boynumda
Leyla'nın dövmesinin aynısı.
Her şeyimle içinde kaybolmuşum kızın.

Cem'e bakar. Cem de Damla'ya bakar. Damla önüne döner.

CEM

E Sonra?

DAMLA

Kaçtım... yurtdışında bu olaydan sonra gittim.
Her şeyimi değiştirdim. Geriye bir tek geçmişim kaldı.
Onu da bugün burda kaybetmeye niyetim yok.

Bir süre sessizlik olur. Cem salona doğru bakar.

CEM

Anahtarı ben alırım. Sen de kapıya git.

Damla, başıyla Cem'i onaylar. Cem ve Damla, odadan yavaşça çıkarlar, Salona doğru yürürler.

SAHNE 7

GECE/İÇ/SALON

(MÜZİK)

Damla ve Cem, salonun bir ucunda, evin kapısı da salonun diğer ucundadır. Orta alanda ise Leyla, Beste ve Aslı, Samim'i kovalamaktadır. Samim, geri geri yürümektedir, Leyla'lar yaklaşıncı arkasındaki koltuğa düşer. Koltukta, Leylalar, Samim'in üzerindeki sarı gömleği çıkarırlar, Samim'e siyah deri bir ceket giydirebilirler. Samim, koltukta önüne doğru eğilmiş bir şekilde durmaktadır, gözlerini açar, Damla'ya doğru bakar. Damla, korkmuş bir şekilde Cem'e bakar. Leylalar da Cem'e bakar. Samim de Leylalar ile beraber hareket etmeye başlamıştır. Leylalar, Damla'ya doğru yürür.

DAMLA

Cem, Kaç!

Cem kafasını kaldırır, yanına gelen Leylaları görür. Kaçmak için ayağa kalkar. Leylalar Cem'in etrafını çevirir ve etrafında dönmeye başlar. Cem bir girdabın ortasında kalmış gibidir. Damla, Cem'i kurtarmak için Leylalara doğru koşar. Damla, Leylaların oluşturduğu çemberi açmayı başaramaz. Çemberin içerisinde, Leylalar, Cem'e siyah bir ceket giydirebilir. Çember tekrar açıldığında Cem de Leylalarla aynı anda hareket etmeye başlamıştır. Leylalar, Damla'nın etrafında avına yaklaşan yırtıcı bir hayvan gibi yürümeye başlar. Leylaların adımları hızlanır, Damla etrafına bakınır. Damla, Leylalarla aynı anda hareket etmeye başlar. O da Leylalar gibi hızlı adımlarla yürümektedir. Bu sırada Damla yerde duran anahtarı fark eder. Damla anahtara doğru ilerler Leylalar, Damla'yı bacağından tutar. Damla, kendini çekerek uzaklaşmaya çalışır ama Leylalar, Damla'yı çevrelemiştir. Damla dj kabinin olduğu bölgeye kadar kendini çeker. Damla'nın üzerindeki eller onu tamamen çevrelemiştir. Damla bu kollardan birinde 3 rakamı yazdığını fark eder.

DAMLA

Cem! Cem!

Cem, bir an kendine gelir, Damla'yı çevreleyen kalabalığın içerisinde sıyrılır ve yerde bulduğu büst ile Leyla'nın sırtına vurur. Leylalar bir anda yere yığılır. Damla, ayağa kalkar, yerde duran anahtarı alır, kapıya doğru koşar. Damla kapıya doğru

koşarken arkasından evdeki herkes koşmaktadır. Damla kapıya ulaşır ve kilidi açar. Damla bu sırada arkasından kimsenin gelmediğini fark eder. Yüzüne dışardan gelen doğal ışık vurmaktadır. Damla, bir süre durduktan sonra arkasına hızlıca bakar. Arkasında duran insanlar, Damla'nın hareketini aynalıyor. Damla, kapıyı kapatır. Tekrar arkasına bakar. Arkasında duranlar, tekrar Damla'nın hareketlerini tekrarlar. Damla arkasını döner ve içeriye doğru yürümeye başlar. İçerideki bulunan herkes, Damla'nın hareketlerini aynalıyor.



2.6. Görsel Öyküleme

1



Sahne 1 Gece/İç/Parti Alanı
Mid-close

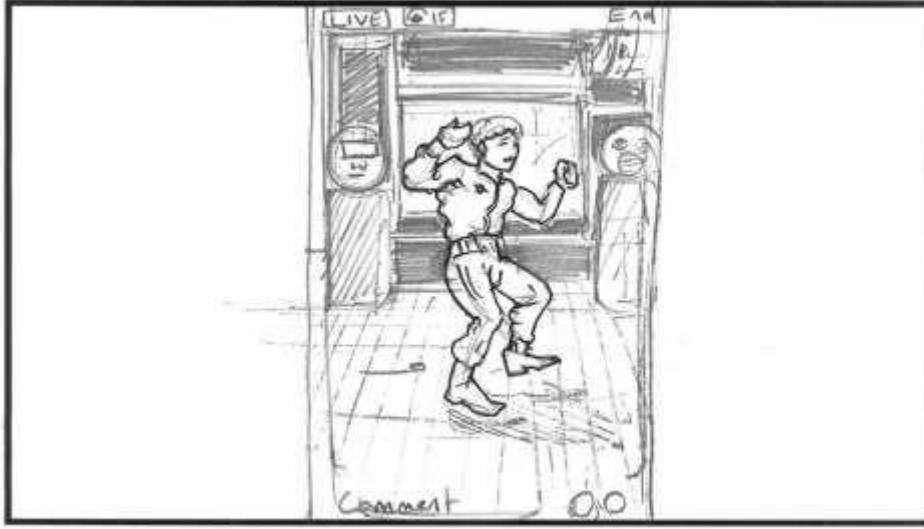
Leyla, telefon ekranına bakmaktadır, arkasında Instagram filtresi olarak gözler belirir. Bu gözler Dalí'nin 'Spellbound' için tasarladığı gözleri andırır.

2



Sahne 2 Gece/İç/Parti Alanı
Mid-close/Genel plan

Leyla, elinde cep telefonu ile parti alanını dolaşır, filmde karşılaştığımız diğer karakterlerle bizi tanıştır.



Sahne 3 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

Cem, parti alanında tek başına dans eder, yere düşme sesi duyduğunda, sesin geldiği yöne bakar.



Sahne 4 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

Leyla, yerde yatan kişinin kim olduğunu anlamak için, kalabalığın toplandığı alana yürür.



Sahne 4 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

Damla, Beste ve Samim, aynı anda iki Leyla'yı görmekten dolayı şoka girerler, Damla, Cem'e ambulansı aramasını söyler. Leyla, Cem'i durdurur



Sahne 4 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

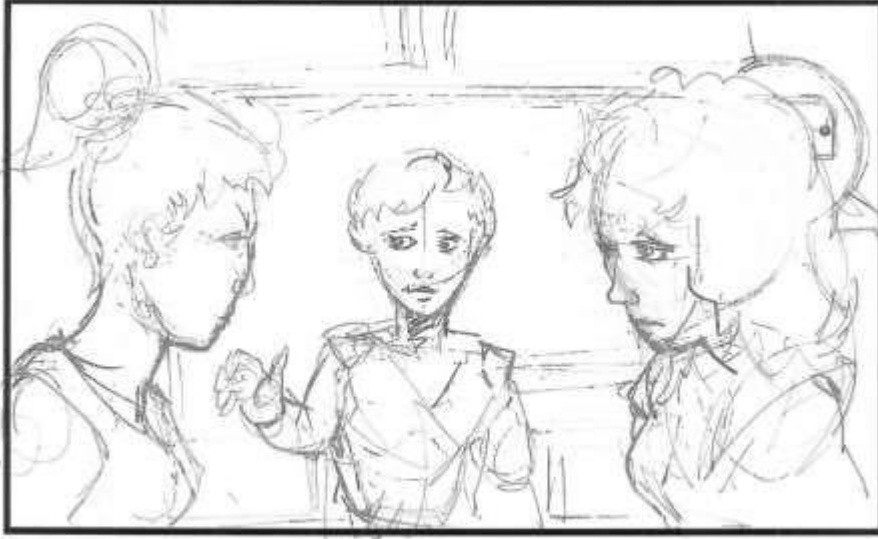
Leyla, yerde yatan kişinin telefonunu eline alır, telefon yüz tanıma sayesinde bir anda açılır. Samim kadrāja girer.



Sahne 4 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

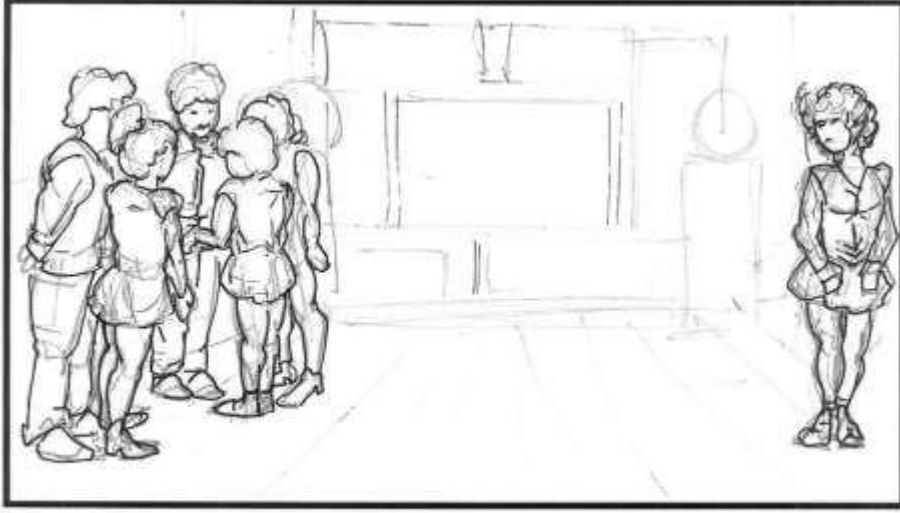
Leyla, kolunda fark ettiği yaranın, yerde yatan kişide olup olmadığını kontrol etmeye çalışır.



Sahne 4 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

Leyla ve Aslı (Leyla'nın kopyası) aynı anda ayağa kalkarlar. Damla ortalarında kalır. Damla, iki Leyla'nın sırt sırta vermesini sağlar ve bir soru sorar. İki Leyla da aynı cevabı verir.



Sahne 4 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

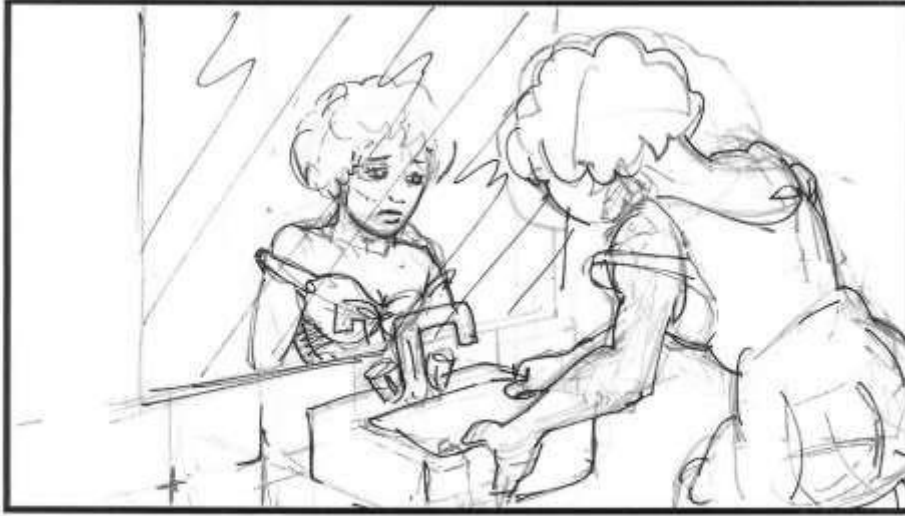
Samim, Cem'in üzerine yürür, Beste, Aslı ve Leyla, Cem'in yanına doğru yürür. Damla tek başına kalır. Damla, odadan çıkar.



Sahne 5 Gece/İç/Tuvalet koridoru

Mid-close

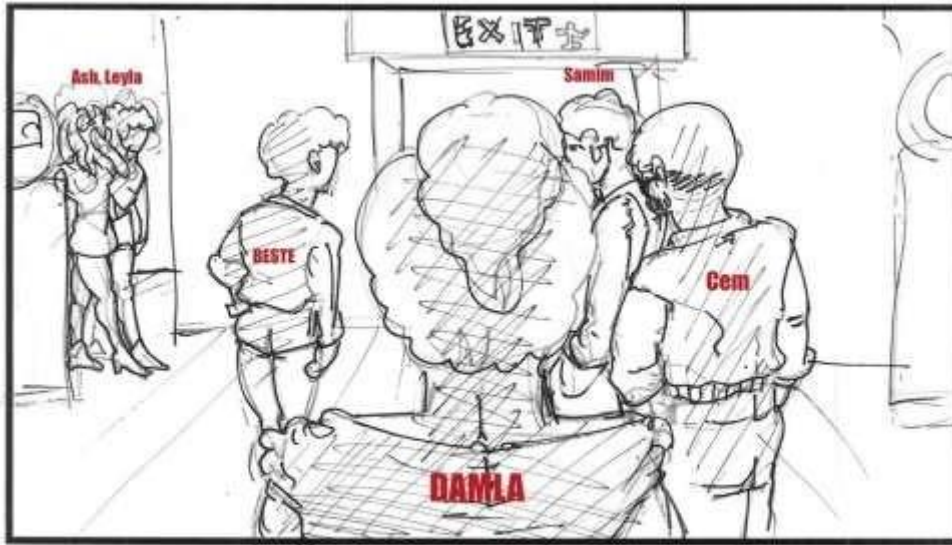
Damla hızlı adımlarla tuvalete doğru yürür.



Sahne 6 Gece/İç/Tuvalet

Mid-close

Damla, yüzünü yıkar, ağlamaya başlar, bu sırada göğsünde, Leyla'nın dövmesinin aynısı olduğunu fark eder. Dövmeyi silmeye çalışır, dışarıdan sesler gelir. Damla Tuvaletten çıkar.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

Damla, çıkış kapısı önündeki tartışmaları görür ve çıkış kapısına hızla yönelir.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

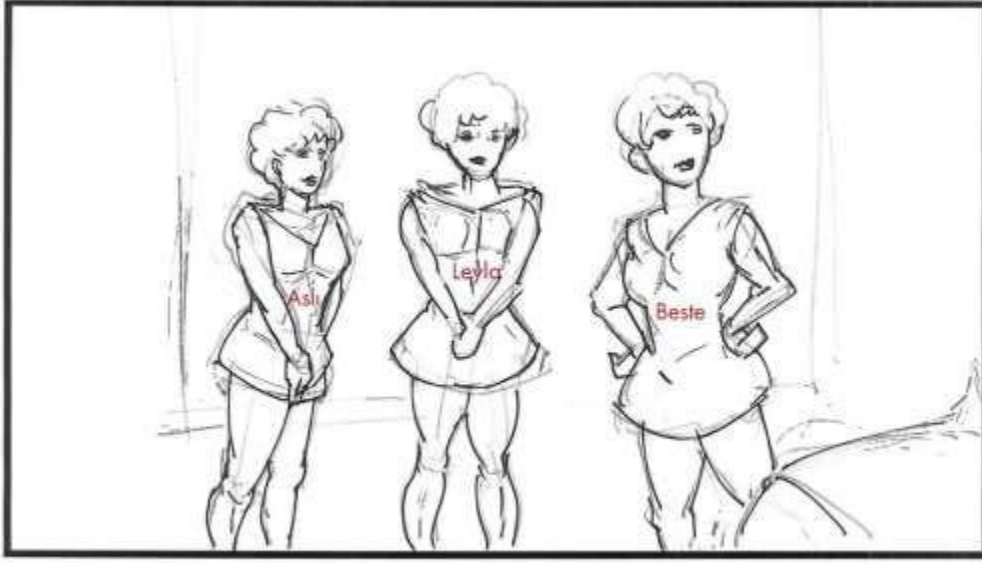
Damla kapıyı açmaya çalışır, kapı açılmaz. Leyla, herkesi içeri geri dönmeye ikna eder.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı

Close

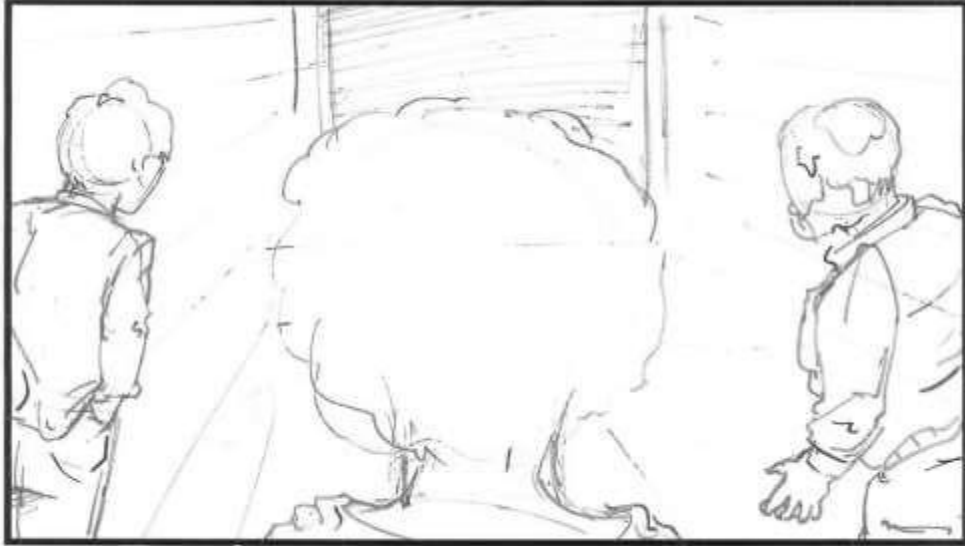
Damla, Cem ve Samim kadrajı doldurur. Damla, arkasına döner.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

Leyla, Aslı ve Beste yan yana durmaktadır, Beste titriyordur. Beste Leyla'ya dönüşür.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

Samim, Cem'in boynuna yapışır, bu sırada elektrikler kesilir, Samim, Cem ve Damla ne yapacaklarını bilmez.



Sahne 7 Gece/iç/Parti Alanı

Geniş

Damla, bulduğu kalem ile kollarına sayı yazmayı teklif eder, bu sırada uzaktan Leylalar gelir.



Sahne 7 Gece/iç/Parti Alanı

Close

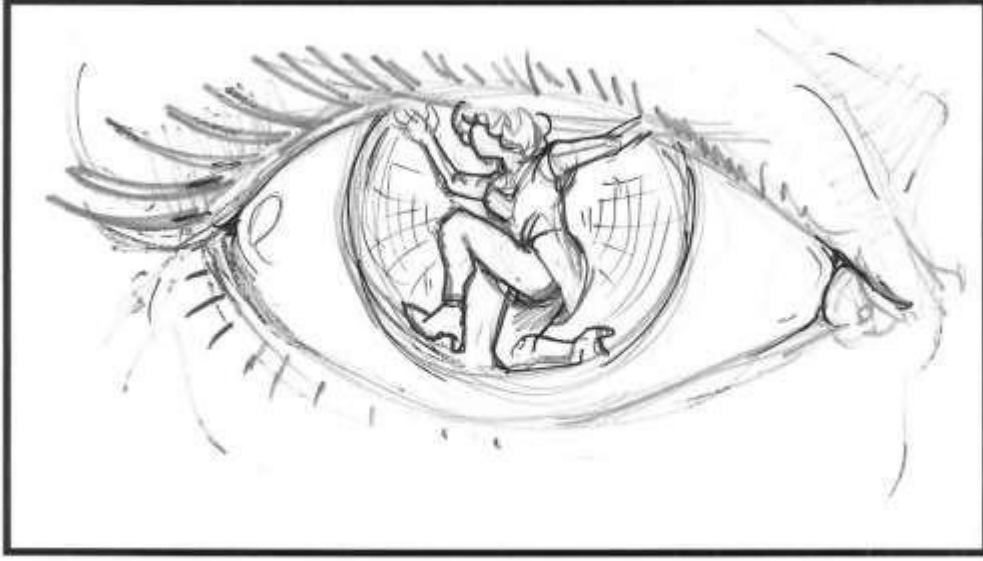
Leyla, Aslı'ya bakar.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı
Mid-close
Damla, sinirli bir şekilde Leyla'ya bakar.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı
Close
Damla ve Leyla, birbiriyle bakışır.



Sahne 7 Gece/iç/Parti Alanı
 Extreme close
 Damla, Leyla'nın gözü içerisinde hapis olur.



Sahne 7 Gece/iç/Parti Alanı
 High angle mid close
 Damla, bir şeffaf muşambanın ardında hapsolmuştur.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

Samim, Damla'nın titrediğini görür. Damla'yı kurtarmak için Leyla'yı ittirir.



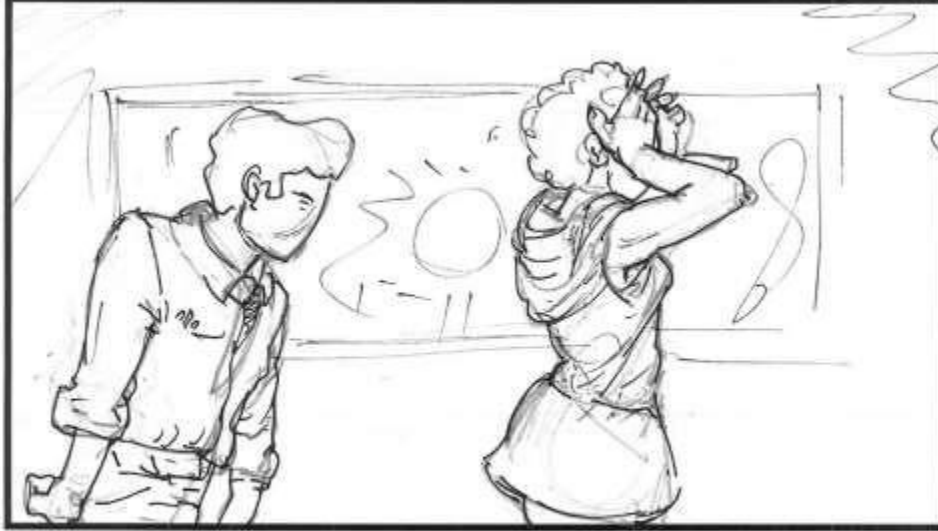
Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

Leylalar Samim'i kovalamaya başlar, Samim kaçır.



Sahne 7 Gece/İç/Parti Alanı
POV-Damla
Damla, kendine gelir ve Cem'i kolundan tutup çeker.



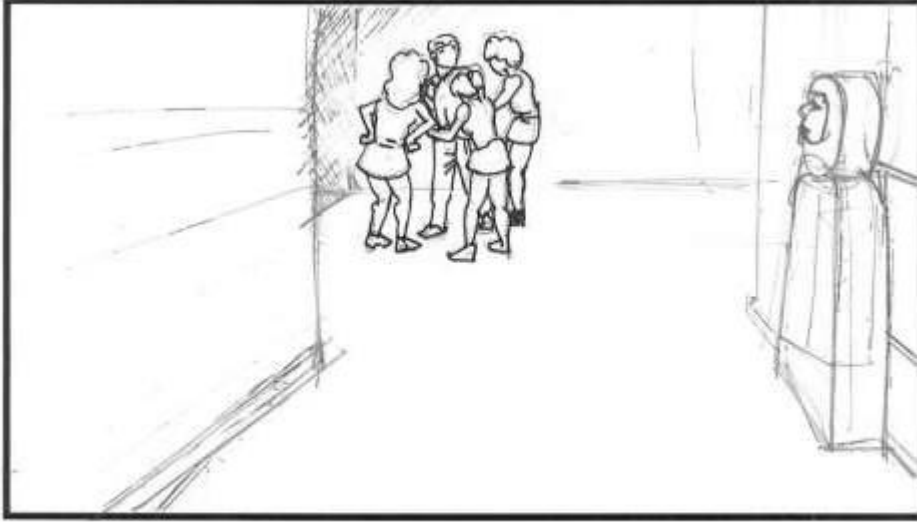
Sahne 8 Gece/İç/Tuvalet koridoru
Bel plan
Damla ve Cem, tuvalet koridorunda konuşur, kurtulmak için bir plan yaparlar.



Sahne 8 Gece/İç/Tuvalet Koridoru
Close
Damla, Cem'e Leyla ile geçmişlerini anlatır.



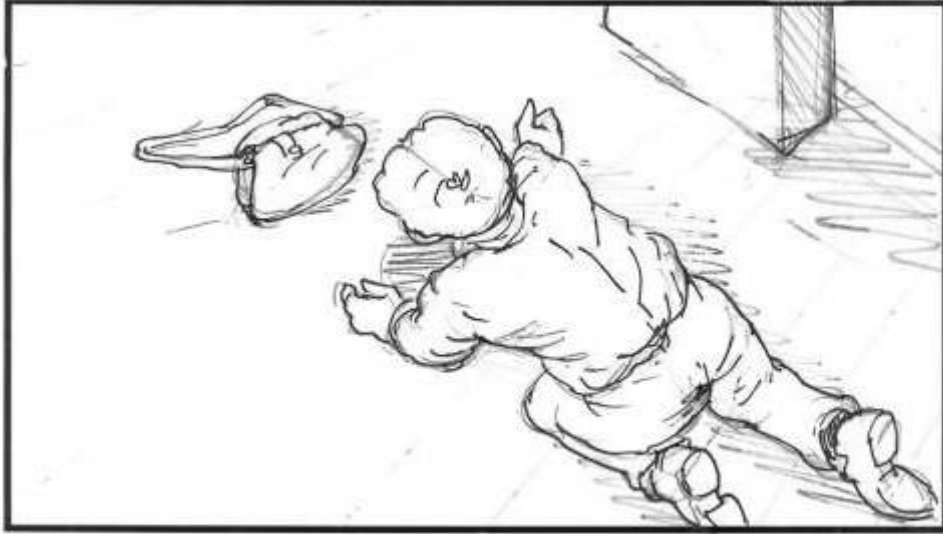
Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı
Bel plan
Damla, Leylalara yakalanmadan çıkışa doğru ilerlemeye çalışır.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

Leylalar, Samim'in etrafını çevirmiştir, Samim, Leyla'ya dönüşür.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

High mid close

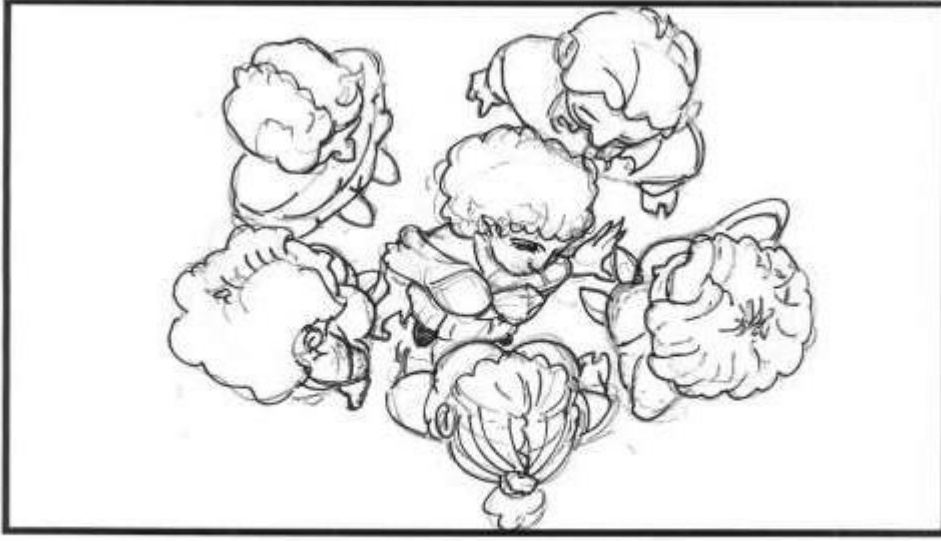
Damla, Leylaların kendisini fark ettiğini görünce Cem'e doğru bakar. Leylalar, Cem'e doğru yönelir.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı
Geniş plan
Leylalar Cem'i ortaya alır, Cem'e yeni bir ceket giydirirler.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı
Geniş
Damla, Leylaları ayırmaya çalışır, fakat çabası yeterli olmaz.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

High and wide

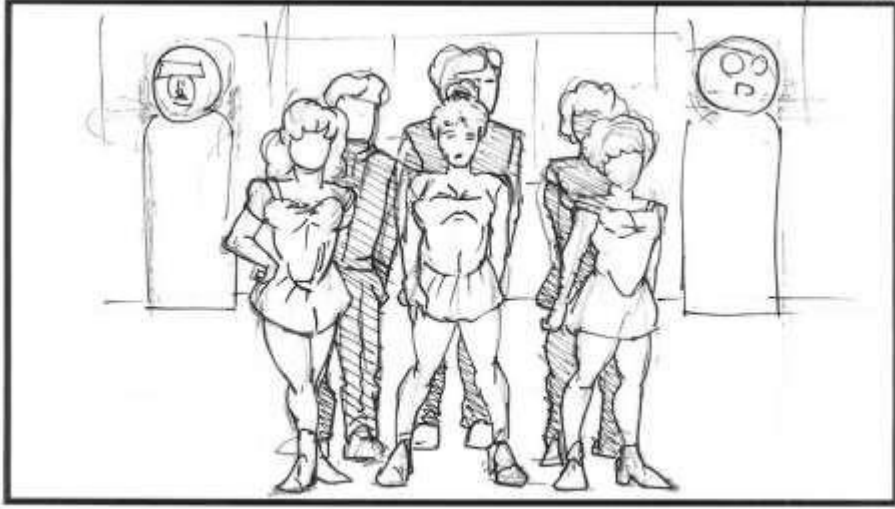
Damla, Leylaların arasında kalır, Leylalar, Damla'nın etrafında yürümeye başlar.



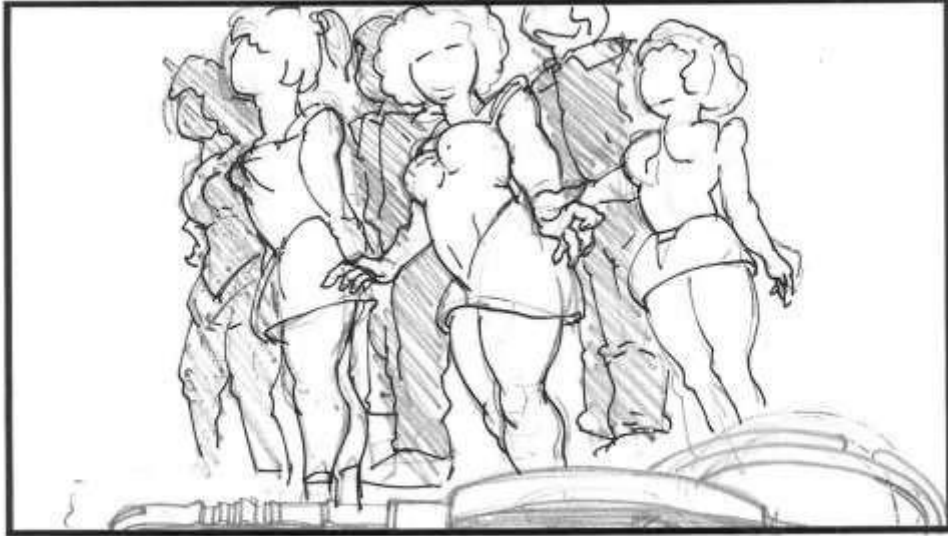
Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

Leylalar, Damla'ya bir av gibi bakmaktadır.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı
Geniş plan
Damla da Leylalarla beraber hareket etmeye başlar.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı
Mid-close
Damla, yerde duran anahtarı fark eder ve almak için hamle yapar.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

Mid-close

Leylâlar, Damlâ'yı durdurmaya çalışır. Damlâ, Cem'in kolundaki 3 yazısını fark eder, Cem kendine gelir ve Damlâ'nın kaçmasına izin verir.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş Plan

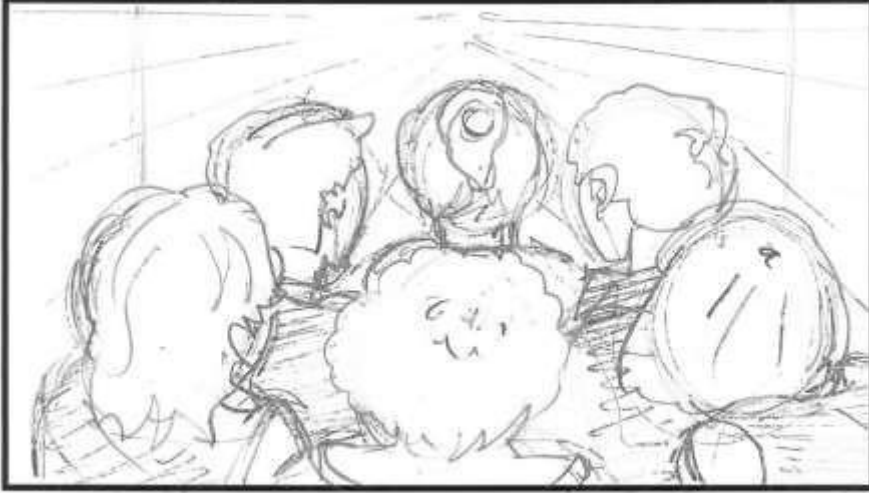
Damlâ, çıkış kapısına doğru koşar.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

Close

Damla, kapıyı açar, yüzüne dışarıdan doğal bir ışık gelir, arkasından kimsenin gelmediğini fark eder.



Sahne 9 Gece/İç/Parti Alanı

Geniş

Damla, arkasını döner, arkasındaki herkes onun hareketlerini tekrarlıyordur, Damla, dans pistine geri döner.

2.7. Mekân ve Sahnelerin Hazırlanması

Filmin görsel dilinin, Gasper Noe'nun 'Climax' ve Dario Argento'nun 'Suspiria' filmleri referans alınarak oluşturulması ve çekim için belirlenen mekanların, korku-gerilim türünün dokusuna uyumlu şekilde tasarlanması, planlanmıştır. Kıyısız filmde bulunan heykeller ise Marisol Escobar'ın 'The Cocktail Party' isimli eserinden yola çıkarak tasarlanmıştır. Kıyısız filmin tasarımı, 'tekinsizlik' hissini günümüz dünyası üzerinden yansıtılması amacıyla özgün bir biçimde tasarlanarak hazırlanmış: Sürrealizm akımından günümüze uzanan tekinsizlik algısı, sinema ve dönem ilişkileri düşünülerek geliştirilmiştir.

Kıyısız filminin mekân ve sahnelerinin hazırlanması 3 aşamada gerçekleştirilmiştir.

1. Aşama

- Tekinsizlik ve Eş benlik ile ilgilenen filmlerin araştırılması
- Belirlenen filmlerin ve sahnelerin analizi

2. Aşama

- Uygun mekanların araştırılması
- Kostüm ve aksesuar parçalarının temini
- Dekorların kurulması

3. Aşama

- Marisol Escobar'ın eserlerinin incelenmesi
- Belirlenen heykellerin, tasarımının oluşturulması

Filmin çekim sürecinin öncesinde toplamda 6 ay (Haziran – Aralık 2019) süren bir hazırlık aşaması gerçekleştirilmiştir. Bu aşama boyunca, filmin tonunu ve hikayesini güçlendirecek on bir büst, üç maske ve dört heykel tasarlanmıştır. Filmin, günümüzde insanların yalnızlaşması, birbirini aynalaması ama iletişim kuramamasına vurgu yapan bir sanat yönetimi anlayışı benimsemiştir.



Görsel 18. Bar Set Alanı



Görsel 19. Bar



Görsel 20. Koltuk Set Alanı



Görsel 21. Koltuk



Görsel 22. Dj Kabini Set Alanı



Görsel 23. Dj Kabini



Görsel 24. Tuvalet Set Alanı



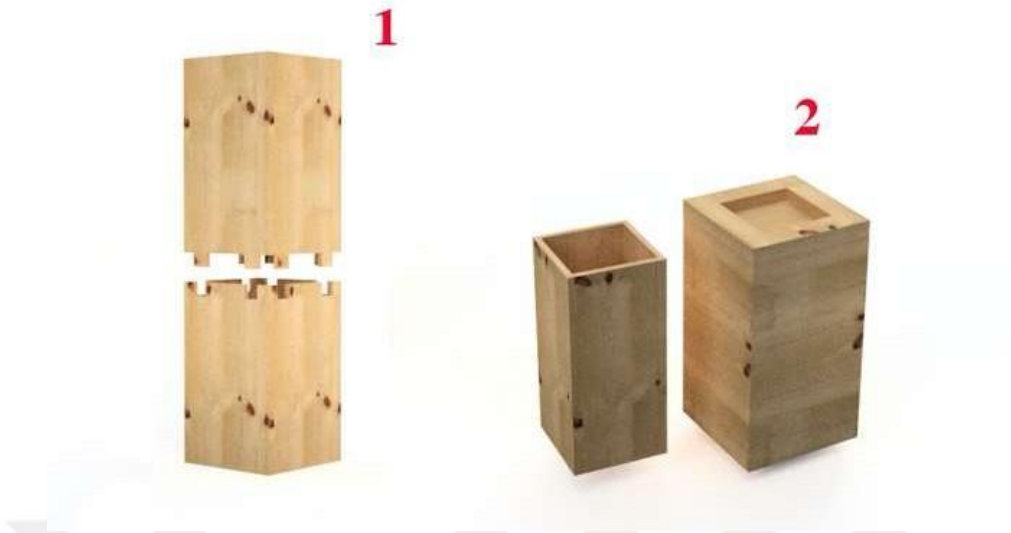
Görsel 25. Tuvalet



Görsel 26. Koridor Set Alanı



Görsel 27. Koridor



Görsel 28. Heykel için tasarımlar



Görsel 29. Heykel vücutları ahşap



Görsel 30. Heykellerin boyanması



Görsel 31. Boyası tamamlanmış gövde



Görsel 32. Heykel büstü için malzemeler



Görsel 33. Heykel büstü



Görsel 34. Heykel büstü için malzemeler 2



Görsel 35. Heykel büstü 2



Görsel 36. Duvara asılmak üzere oluşturulan yüz.



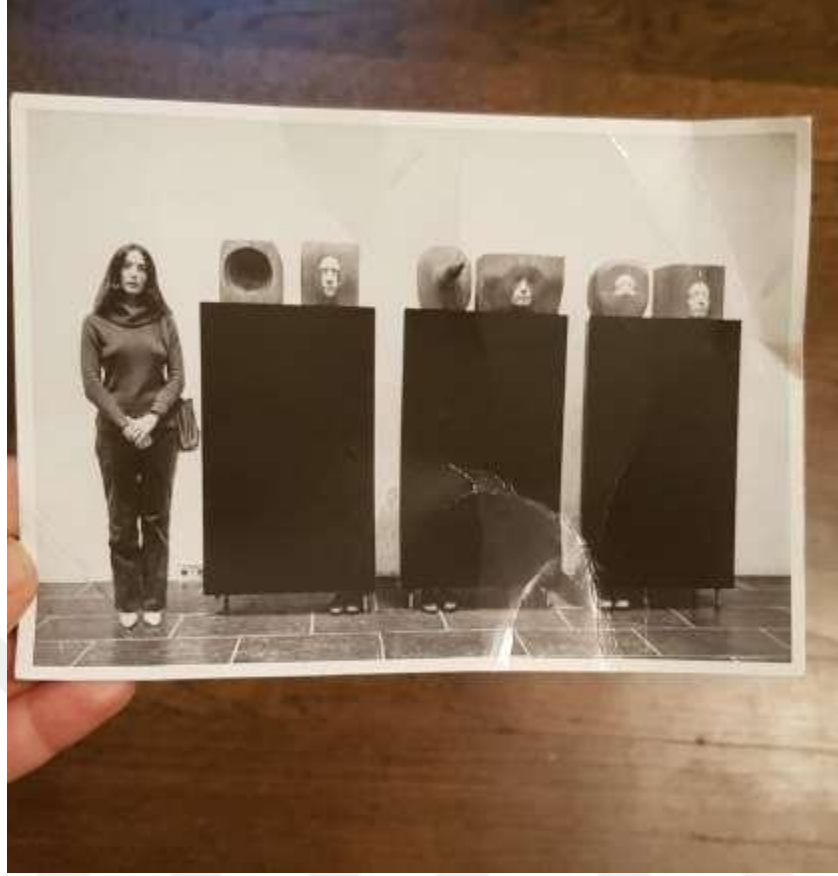
Görsel 37. Duvara asılacak olan yüzün tamamlanmış hali



Görsel 38. Maskeler



Görsel 39. Dekor için büstler



Görsel 40. Marisol Escobar ve heykelleri



Görsel 41. Film için hazırlanan heykeller

- Filmin iç tasarımında kullanılan, eşya, mankenlerin ve büstlerin tasarımı için, 1920’den günümüze üretilmiş toplam 400 adet eser ve 15 film incelenmiştir. Bu tarama sırasında, sıklıkla kullanılan renkler, eşyalar ve aksesuarlar tespit edilmiştir.
- Climax, Suspiria, In Fabric, Exterminating Angel, Spellbound filmleri detaylı bir ön çalışmayla analiz edilerek filmlerin mekân ve kadraj kullanımı gibi estetik tercihleri kaydedilmiştir.
- Filmin çekimlerini gerçekleştirebilmek adına, dans koreografisinin de uygulanabileceği, filmin hissine uygun, büyük salonu olan evler, sonsuz fona sahip stüdyolar ve platolar ziyaret edilmiştir. Doğa sitesi evleri, Mashattan sitesi evleri, Beykoz Kundura Fabrikası gibi çekim mekanları arasından Tophane’de bulunan yeraltı bir konser mekanının en uygun alan olduğuna karar verilmiştir.
- Filmin oyuncu kadrosu seçilirken, Vortex dans gösterisi üyesi dansçıları, Dans Ana-Log’ta yer alan dansçılar ve Mimar Sinan Çağdaş Dans Anasanat Dalı öğrencileri ile görüşülmüş, ortaya koydukları performanslar incelenmiştir. Filmde yer alacak koreografilerin rahatça sergilenebilmesi için böyle bir tercihe gidilmiştir. Filmin dans eğitimi almamış üyeleri ise, bakışları ve duruşlarıyla bir hissi karşıya geçirebilecek kişilerden seçilmiştir.
- Kostüm ve aksesuar aşamalarında, Kadıköy’de bulunan AGA markası sponsor alınmış, böylece bir kıyafet uyumu yakalanmıştır. Seçilen kıyafetler, yeraltı bir parti mekanına gidebilecek insanların giyeceği kıyafetler olarak düşünülmüştür. Bu dünyaya uzak olan Damla’nın ise kıyafeti diğer oyuncularla kontrast oluşturacak şekilde seçilmiştir. Damla dışındaki karakterler koyu tonlara sahip iken, Damla’nın açık tonlara sahip bir kıyafet seçkisine sahip olmasına karar verilmiştir.
- Filmin mekanlarının ve aksesuarlarının hazırlanması aşamasında, Kurtuluş son durak, Beşiktaş, Taksim, Eminönü, Karaköy, Göztepe, Koşuyolu, Fikirtepe, Dolapdere ve Balat’taki eskici dükkanları, hırdavatçılar, kırtasiyeler, toptancı pazarları, eşya kiralamacılar gezilerek; bu dükkân ve pazarlardan heykeller için gerekli malzemeler, aksesuarlar ve eşyalar kiralanmış veya satın alınmıştır.

- Ana ve yardımcı karakterler için toplamda 15 parça kostüm (sponsorlu)
- DJ seti (kiralama)
- Mekâna uyumlu eski tip masa (kiralama)
- Ahşap oyma yüz (kiralama)
- Asma kilit ve anahtar (kiralama)
- Lavabo (satın alma)
- 2 adet büyük boy poster (satın alma)
- 4 adet kumaş (satın alma)
- Ahşap tabak ve tepsiler (kiralama)
- Ahşap gitar (satın alma)
- Bar dekoru için alınan büyük duvar örtüsü (satın alma)
- 4 adet 2şer metrelik neon görümlü led ışık (satın alma)
- 2 adet şeffaf muşamba (satın alma)
- 5 adet maske (satın alma)
- 6 adet strafor büst (satın alma)
- 2 adet ahşap heykel vücudu (satın alma)
- 2 adet duralitten heykel vücudu (satın alma)
- 1 adet izolasyon malzemesi (satın alma)
- 1 adet silikon tabancası (satın alma)

- 2 adet japon patex yapıştırıcı (satın alma)
- 1 adet inşaat teli (satın alma)
- 1 adet eski tablet (satın alma)
- 1 adet plastik büst (satın alma)
- 1 adet ahşap çanta (satın alma)
- 3 adet plastik manken (kiralama)
- 20 adet plastik bardak (satın alma)
- 1 adet ahşap kepçe (kiralama)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YAPIM AŞAMASI

Kıyısız filminin çekimleri filmin senaryosuna göre uygun bir biçimde hazırlanan çekim senaryosu doğrultusunda yapılmıştır. Filmin çekim senaryosu oluşturulurken, kesmelerle yeni sahneler oluşturmaktansa, kamera hareketleri ile sahne değişiklikleri yapılması planlamıştır. Tek planlar ve hızlı kesmeler arasındaki kontrast göz önünde bulundurularak, gerilim arttıkça artan kesmeler yapılacak şekilde çekim planlaması yapılmıştır. Kameranın, oyuncuların ritmik hareketleriyle beraber hareket etmesi uygun bulunmuştur. Filmde artan gerilimi yansıtmak için planlanan bir diğer değişiklik ise, mavi, yeşil gibi yumuşak tonda renklerin yavaş yavaş ortadan kaybolması ve bu renklerin yerini kırmızı ışığın alması yönünde karar verilmiştir.

Bişimsel bütünlüğün oluşturulması için, filmin açılışında kullanılan Instagram karesi ve aynı anda göz kırpan gözler, filmin sonunda farklı bir şekilde tekrar etmiştir. Instagram karesi ile biten film, filmin genelinde kullanılan, kadraj içi kadraj anlatısını izleyiciye aktarmak için ideal bir sembol olarak görülmüştür. Filmde, kutu şeklinde üretilmiş heykeller, iki karakterin arasında bulunan karakterler, muşamba içinde sıkışan karakterler, diğer karakterler tarafından etrafı sarılan karakterlerle, hiçbir zaman açık hava ya da seyirciye ferahlık verecek kesmeler yapmadan, sıkışmış, havasız kalmış, kaçış yolu bulunmayan bir his yaratılmak istenmiş, buna göre çekim planı belirlenmiştir.

Yapım aşamasında, filme ayrılan bütçenin en yüksek yapım kalitesini yansıtması amacıyla, filmin çekim günü bir gün olarak belirlenmiştir. Böylece, istenilen ekiplerle, istenen mekanlarda, düşük kira maliyetleri ile çalışılması hedeflenmiştir. Filmin çekimleri, sıfırdan kurulan setlerde gerçekleştirilmiştir. DJ, bar, koltuk ve tuvalet bölümü olarak ayrılan sette, her bölüm için ayrı detaylara dikkat edilmiştir. DJ bölümünün yerden yüksekliğine önem verilmiş, bu ayırım aracılığı ile DJ bölümünde bayılan karakterin, bir geçiş evresinde olduğu anlatılmıştır. Koltuk bölümü ise, filmin geri kalanına göre daha koyu renklere sahip, orada bulunan

karakterleri görünmez kılan bir tasarıma sahip olması ile, bu alanda bulunan karakterlerin hislerini yansıtmaya açısından yardımcı olmuştur. Bar bölümünün, diğer bölümlere göre daha aydınlık ve renkli olması, bu bölümün bir kabul töreninin yer aldığına işaret etmektedir, barın iki tarafında bulunan heykeller ve barın içerisinde bulunan güneş simgesi de buna işaret etmektedir.

Çekimlerin sonlandırılmasının ardından filmin post prodüksiyon sürecine başlanmış ve Adobe Premier, Adobe After Effects programları kullanılarak, film, story boardta yer aldığı gibi sonlandırılmıştır.

Offline kurgunun ardından; Logic Pro , DaVinci Resolve, Adobe Illustrator programları kullanılarak, ses tasarımı, jenerik tasarımı ve renk düzenleme aşamaları tamamlanarak filmin gösterim kopyası hazırlanmıştır.

Yapım iki aşamada tamamlanmıştır.

1. Aşama

- Film yapım ekibinin belirlenmesi (3.1.)
- Çekim senaryosuna göre video çekimlerinin yapılması (3.2.)

2. Aşama

- Kurgu Aşaması (3.3.)
- Ses ve Müzik Tasarımı (3.4.)
- Renk Tasarımı



Görsel 42. Çekim başlangıcı



Görsel 43. Parti sahnesi sonu



Görsel 44. Parti sahnesi sonrası dönüşüm çekimi



Görsel 45. Rakamların kola çizildiği sahnenin çekimi



Görsel 46. Koreografi çekimi



Görsel 47. Koreografi çekimi 2



Görsel 48. Hapsolma sahnesi



Görsel 49. Koridor sahnesi

3.1. Film Yapım Ekibi

Yazan & Yöneten	Arda Karaböcek
Yapımcılar	Visual Focus Film
Uygulayıcı Yapımcı	Orhan Koçak
Görüntü Yönetmeni	Orkun Eser
Yapım Tasarımı	Ecem Arslanay
Sanat Yönetimi	Uğur Deniz Terzioğlu
Post Prodüksiyon	Arda Karaböcek
Kostüm	Seda Özel
Cast Direktörü	Ebru Cansız
Saç & Makyaj	Ayşegül Şahin
Ses Kayıt	Emirhan Kankaya
Ses Tasarım & Foley	Ünal Menteşe
Oyuncular	Gülşah Yavuz, Derin İnce, Efe Erdal, Nurlana Haska, Ekin Ançel, Gamze Yaman
Kamera Ekibi	Yunus Sayan, Alperen Yılmaz, Osman Şahin
Renk Düzenleme	Kadraaj Film
Yardımcı Yönetmen	Pelin Taşkıner
Reji Asistanı	Oğuzhan Baltacı
Prodüksiyon Amiri	Göneneç Açıroğlu
Stüdyo	Depo Konser Salonu

Tablo 2. Film Künyesi

3.2. Filmin Çekimi

Senaryo yapısına göre hazırlanan çekim takvimi çalışmasının ardından filmin çekimleri Tophane’de yer alan Müzik Deposu’nda gerçekleştirilmiştir. 13 Aralık 2019 tarihinde gerçekleştirilen çekimlerde filmin yapım tasarımına uygun olan 4 farklı set hazırlanmış ve 4 günlük bir ön hazırlık çalışmasıyla seçilen set alanlarına, filmin sanat yönetimine uygun dekorlar kurulmuştur. Filmde yer alan bar bölümü, DJ bölümü, koltuk bölümü ve tuvalet sahnelerinin tamamının çekimleri bu şamada gerçekleştirildi. Her sahne için hazırlanan farklı renkte ışıklar, telefonla kontrol edilebilen ışık sistemi ile aydınlatılmıştır. Çekimlerin tamamı Sony A7 kamerayla gerçekleştirildi, çekimler boyunca, Ronin Kamera-Gimble sistemi kullanılmıştır. Film, 18mm, 24mm, 35mm, 50mm ve 60mm lensler ile çekilmiştir.

Filmde yer alan koreografi sahneleri için anlaşılan dansçı ve oyuncuların uygunluk durumu gerekçesiyle, filmin hafta sonu çekilmesine karar verilmiştir. Filmin ilk çekilen sahnesi, kısıtlı süre için anlaşılmış olan figüranlarla gerçekleştirilen parti sahnesi olmuştur. Parti sahnesinden sonra ise geriye kalan altı kişilik oyuncu kadrosu ile önce bar sahnesi çekilmiş ardından da koreografin set için uygun olduğu saatte dans sahnesi çekilmiştir. Filmin temposunun arttığı ve oyunculuğun en yoğun hissedildiği bölüm ise dans sahnesinin ardından çekilmiştir. Filmin tuvalet ve koridor sahneleri ise çekim gününün en sonuna bırakılmış, iki kişilik kadroya sahip bu sahnelerin çekimi için set, dans sahnesi çekilirken kurulmuştur. Tuvalet ve koridor sahneleri için Sony A7 kamera ve 35mm ile 70mm lensler kullanılmıştır.

3.3. Kurgu Aşaması

- Her bir sahne için çekilen ve çekim esnasında ‘iyi’ olarak belirlenmiş planların, oyunculuk, kamera, devamlılık ve renk gibi parametrelere göre tekrar gözden geçirilmesi, iyi olanların seçilmesi
- Seçilen planların, Adobe Premier programında ayrı dosya isimleri altında toplanması
- Senaryo yapısı ve story board yapısına göre görüntülerin arka arkaya sıralanarak filmin kaba kurgusunun oluşturulması, akışın kontrolü

- Filmin kurgu ritmini oluşturmak adına planların süresinin ve kesme sıklıklarının belirlenmesi
- Kaba kurgu için seçilmiş görüntülerin kesme zamanlarının detaylı olarak belirlenmesi, geçişlerin genel anlatıya hizmet etmesinin kontrolü ve ince kurgu çalışmasının tamamlanması
- İnce kurgunun tamamlanmasının ardından, aynı anda hareket etmeyen oyuncuların, aynı anda hareket ediyormuş gibi tekrar düzenlenmesi için Adobe After Effects programında, masklama yönetimiyle elden geçirilmesi
- Instagram filtrelerinin ve Instagram görünümün Adobe After Effects programında hazırlanması
- Post prodüksiyon esnasında yapılan işlemlerin tek bir dosyada toplanılması ve kaydedilmesi
- DaVinci resolve programında, filmin senaryo aşamasında planlanan giderek artan kontrast ve kırmızı rengin filme uygulanması
- Giriş ve jenerik bölümlerinin filmin başına eklenmesi
- Filmin giriş ve son kısmı için jenerik hazırlama
- Film için özel olarak müziklerin hazırlanması, hazırlanan müziklerin sahneler altına eklenmesi
- Ses miksajının tamamlanması, tamamlanmış ses miksajının filme eklenmesi
- Foley olarak, bardak düşmesi, yürüme, yere atılan cep telefonu sesi gibi seslerin kaydedilmesi, ses efektlerinin filme eklenmesi
- Adobe Premier dosyasının kaydedilmesi
- Kurgunun h.264 codec ile mp4 çıktısının alınması

Kurgu aşaması sırasında dört dosyaya ayrılmış, 143 klipten oluşan, 3 saatlik görüntülerin tümü detaylı bir biçimde yeniden izlenmiş, bu planlar arasından, kadraj, oyunculuk ve ışık olarak en doğru bulunan seçilmiştir. Seçilen planlar, story boardta oluşturulan hikâye akışına uygun olarak Adobe Premier programında ardı ardına yerleştirilmiştir. Oluşturulan ilk kaba kurgu 20 Aralık 2019 günü tamamlanmıştır. Filmin kaba kurgusunun ardından, filmin ritminin oturması, gerilimin yavaş yavaş artması için, filmin başında uzun planlar kullanılmasına karar verilmiştir. Filmin, gerilimi arttığı noktalarda ise hızlanan kesmeler, karakterlerin içinde bulunduğu gerilimi yansıtmak için kullanılmıştır. Filmin ritminin korunması için gereksiz planlar da atılarak, 1 aylık bir çalışmanın sonunda ince kurgu sonlandırılmıştır. Online montaj işlemleri Adobe After Effects programında yapılmıştır. Bu işlemler sırasında, muşamba altında kalan karakterin, track motion aracılığı ile Leyla'nın gözüne yerleştirme işlemi gerçekleştirilmiştir. Bunun yanında, karakterlerin aynı anda hareket etmesi gerektiği sahnelerde ritmi çekim esnasında kaçırmalarının yarattığı sorunu çözmek için, Adobe After Effects'te karakterler tek tek masklanmış, aynı hareket edecek şekilde oyuncuların hareketleri tekrar düzenlenmiştir. Filmin renk düzenleme aşamasında ise DaVinci Resolve programı kullanılmış, bu renklendirme esnasında filmin anlatısını güçlendirecek şekilde kararlar verilmiştir. Yapılan offline montaj, online montaj ve ses tasarımı çalışmalarının ardından filmin son kurgusu 15 Mart 2020 tarihinde tamamlanmıştır.

3.4. Ses Tasarımı

Filmin diyalog, müzik ve atmosfer sesleri kullanımının, anlatı açısından önemi, tedirginlik hissini yaratmak, ses ile bir dünya inşa etmek olduğundan, ses tasarımı aşamasında yaklaşık 8 hafta süren bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma süresince; öncelikle filmin çekim aşamasında sahada kaydedilen sesleri ile filmin son kurgusu için seçilen görüntüleri eşlenmiş ve her bir ses dosyası Logic X programında, filmin ses dünyasına uyumlu şekilde temizlenmiştir.

Ses eşleme ve temizleme aşamasının ardından, ses seviyeleri, ses dengesi, ses miksajı, Logic X ses tasarım programında gerçekleştirilmiştir. Son olarak, filmin anlam bütünlüğü için önemli olan sesler (cep telefonu yere atma sesi, bardakların düşme sesi, ışık açma sesi, vb.), ses stüdyosunda kaydedilip bir Foley çalışması gerçekleştirilmiş ve kaydedilen bu sesler filmin miksaj dosyasına yerleştirilmiştir.

Filmin müzikleri, Steve Reich'in Piano Phase adlı eserinden ilham alınarak hazırlanmıştır. Piano Phase eserinde, aynı notanın tekrarlanması ile oluşturulan müzik, zaman içerisinde birbirinden ayrılmaktadır. Bu müzik tarzının, filmin, 'kopyalanma, özünü kaybetme' gibi temalarına birebir hizmet ettiği düşünülüp, tekrar eden melodilerin filmin müzik kısmında yer almasına karar verilmiştir. Film için, 5 adet şarkı bestelenmiş, bestelenen şarkılar, geçirilmek istenen duygulara göre yeniden düzenlenmiş (echo, reverb) ve kurgulanarak filmin ses tasarım bandına yerleştirilmiştir.

3.5. Bütçe ve Maliyet

Kullanılan malzeme ve işlemlerle ilgili olarak hazırlanan tahmini bütçe özet ve bütçe tabloları aşağıdadır.

BÜTÇE ÖZETİ	
1- Yapım Öncesi Giderleri	1100 TL
2- Yapım Ekibi	1000 TL
3- Oyuncular	5000 TL
4- Oyuncu Seçimi	500 TL
5- Kamera Ekibi	1500 TL
6- Kamera Malzemesi	500 TL
7- Işık Ekibi	1500 TL
8- Işık Malzemesi	1500 TL
9- Ses Ekibi	750 TL
10- Ses Malzemesi	0 TL
11- Set Ekibi	0 TL
12- Sanat	8500 TL
13- Yemek	1800 TL
14- Nakliye ve Yol	1000 TL
15- Laboratuvar İşlemleri	0 TL
16- Video Montaj	0 TL
17- Ses Stüdyosu	0 TL
Ara Toplam	24.650 TL
Sigorta	2500 TL
Net Toplam	27.150 TL

Tablo 3. Bütçe Özeti

1- YAPIM ÖNCESİ GİDERLERİ					
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam	
Yapım Yardımcısı	1 kişi	1 film	0	0	
Yönetmen Yardımcısı	1 kişi	1 film	0	0	
Storyboard	40 kare	1 film	10	400	
Fotoğraf Makinesi Kiralama	1 adet	7 gün	100	700	
Lens seti Kiralama	1 adet	7 gün	0	0	
					1100

Tablo 4. Yapım Öncesi Giderleri

2- YAPIM EKİBİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Yönetmen	1 kişi	1 film	0	0
Yapımcı	1 kişi	1 film	0	0
Yönetmen Asistanı	1 kişi	1 hafta	500	500
Devamlılık Sorumlusu	1 kişi	1 hafta	0	0
Yapım Amiri	1 kişi	1 hafta	500	500
Yapım Asistanı	1 kişi	1 hafta	0	0
Runner	1 kişi	1 hafta	0	0
Kamera Arkası	1 kişi	1 hafta	0	0
Set Fotoğrafçısı	1 kişi	1 hafta	0	0
				1000

Tablo 5. Yapım ekibi giderleri

3- OYUNCU GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Oyuncu	3 kişi	1 film	500	1500
Yardımcı Oyuncu	3 kişi	1 film	500	1500
Figüranlar	20 kişi	1 film	100	2000
				5000

Tablo 6. Oyuncu Giderleri

4- OYUNCU SEÇİMİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Oyuncu Direktörü	1 kişi	1 film	500	500
Oyuncu Asistanı	1 kişi	1 film	0	0
				500

Tablo 7. Oyuncu Seçimi Giderleri

5- KAMERA EKİBİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Görüntü Yönetimi	1 kişi	1 hafta	1000	1000
Kamera Operatörü	1 kişi	1 hafta	500	500
				1500

Tablo 8. Kamera Ekibi Giderleri

6- KAMERA MALZEMESİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Sony A7	1 adet	1 gün	500	500
				500

Tablo 9. Kamera Malzemesi Giderleri

7- IŞIK EKİBİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Işık Şefi	1 kişi	1 gün	500	500
1. Işık Asistanı	1 kişi	1 gün	500	500
2. Işık Asistanı	1 kişi	1 gün	500	500
				1500

Tablo 10. Işık Ekibi Giderleri

8- IŞIK MALZEMESİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Işık Paketi HMI	1 adet	1 gün	1000	1000
Led şerit	3 adet	1 gün	500	500
Jenaratör	1 adet	1 gün	0	0
				1500

Tablo 11. Işık Malzemesi Giderleri

9- SES EKİBİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Ses Teknisyeni	1 kişi	1 gün	500	500
Boom Operatörü	1 kişi	1 gün	250	250
				750

Tablo 12. Ses Ekibi Giderleri

10- SES MALZEMESİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Ses sarf malzemeleri	1 adet	1 hafta	0	0
				0

Tablo 13. Ses Malzemesi Giderleri

11- SET EKİBİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Set Amiri	1 kişi	1 hafta	0	0
Set Asistanı	1 kişi	1 hafta	0	0
				0

Tablo 14. Set Ekibi Giderleri

12- SANAT YÖNETİMİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Sanat Yönetmeni	1 kişi	1 hafta	0	0
Sanat Yönetmeni Asistanı	1 kişi	1 hafta	0	0
Kostüm Sorumlusu	1 kişi	1 hafta	0	0
Kostüm Asistanı	1 kişi	1 hafta	0	0
Makyaj Sorumlusu	1 kişi	1 hafta	750	750
Kostüm Satın Alma/Kiralama	5 adet	1 film	1250	1250
Heykel Malzeme ve Dizayn	4 adet	1 film	2500	2500
Dekor/Mekan Kiralama	1 adet	3 gün	4000	4000
				8500

Tablo 15. Sanat Yönetimi Giderleri

13- YEMEK GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Yiyecek/İçecek Çekim	20 kişi	3 öğün	20	1200
Yiyecek/İçecek Çekim Sonrası	10 kişi	6 öğün	10	600
				1800

Tablo 16. Yemek Giderleri

14- NAKLİYE VE YOL GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Kamera Arabası	1 adet	1 hafta	0	0
Işık Nakliye	1 adet	1 gün	500	500
Araba Kiralama	1 adet	1 gün	500	500
				1000

Tablo 17. Nakliye Giderleri

15- LABORATUVAR İŞLEMLERİ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Renk Düzenleme	5 gün	1 film	0	0
				0

Tablo 18. Laboratuvar İşlemleri Giderleri

16- VIDEO MONTAJ GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Editör/Offline	1 kişi	2	0	0
Editör/Online	1 kişi	2	0	0
				0

Tablo 19. Video Montaj Giderleri

17- SES STÜDYOSU GİDERLERİ				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Ses Tasarımı	1 kişi	1 hafta	0	0
Ses Stüdyosu	1 film	1 hafta	0	0
				0

Tablo 20. Ses Stüdyosu Giderleri

18- SİGORTA				
	Birim	X	Ücret(TL)	Toplam
Ferdi Kaza Sigortası	25 kişi	1 film	100	0
				2500

Tablo 21. Sigorta Giderleri

SONUÇ

Kıyısız tez filmi, Sigmund Freud'un 1919 yılında yayınladığı 'tekinsiz' makalesinin, günümüzde teknolojik değişimlerin etkisi ile, içeriksel ve biçimsel olarak geçirdiği değişimi/dönüşümü post-modern bir dille anlatmayı amaçlamıştır. Filmde, tekinsiz kavramının sanatı etkilediği ilk sürrealist eserler Salvador Dali'nin eserlerinin temsili ile tekinsizin şekil değiştirdiği ve kopyaların, orijinalin içini boşalttığı dönem pop-art eserleri Marisol Escobar temsilleri ile yansıtılmıştır. Alex Garland, Ari Aster, Bertrand Bornello filmografileri üzerinden inceleme ve çıkan sonuçlardan yararlanılmıştır. Tezin yönelişi olan 'dijital tekinsizlik' ise, Instagram filtreleri yardımı ile ele alınmıştır. Dijital tekinsizliğin insanlar üzerinde bıraktığı etki, koreografi aracılığı ile sinematografik bir dille Kıyısız'ın anlatısına dahil edilmiştir.

Tekinsiz kavramının yüz yıl içerisinde geçirdiği değişimi, içeriksel/biçimsel farklılıkları ortaya koymanın temel çerçevesinde ve günümüz tekinsiz kavramının sinemada nasıl yansıtılması gerektiği üzerine kurulan Kıyısız filmi, gerek düzenleme yapısı gerek işitsel ve görsel özellikleriyle proje başında hedeflenen özgünlük kriterlerine yakın ortaya çıkmıştır. Tekinsiz kavramının sanat tarihi boyunca saptanan anlatımlarını yapı bozumuyla bu çalışmanın içinde ele alınışı, farklı, bir bakıma post-modern bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

Biraz daha konu açılacak olursa; 1920'li yıllarda sürrealizm ile birlikte başlayan tekinsiz kavramının, sanatta ve sinemadaki etkisi zaman içerisinde değişse de 2020'li yıllardaki tekinsiz kavramının ele aldığı temalarda içeriksel ve biçimsel yakınlıklar, tekinsiz ve dijital tekinsiz arasında güçlü bağlar bulunabilir.

Dijital tekinsizlik, 'tanıdık olanın yabancılaşması' anlayışının devamıdır. Fakat, dijital tekinsizlikte, tanıdık olan insanın kendi kişiliğidir. İnternet sitelerinin ve cep telefonu uygulamalarının topladığı bilgilerin, insan benzeri hatta insandan ayırt edilemeyecek kopyalar üretilmesi için kullanılması, dijital tekinsizliği doğurur. Sürrealist sanatçılar, insan kopyalarını heykeller, vitrin mankenleri üzerinden yansıtırken, günümüzde insan kopyaları dijital yazılımlara dönüşmüştür. Yeni

dönemin getirdiđi bu tekinsiz his, insan davranışlarını da etkilemiş ve yönlendirmiştir. Sanayi devriminde seri üretim sonucu oluşan makineleşme isteđi, teknolojik gelişimlerle, algoritmaya dönüşme isteđine evrilmiştir. Dijital tekinsiz dönemi ile geçtiđimiz dönemlerdeki tekinsiz kavramının yorumu karşılaştırıldığında, yine de tekinsizin sürece ait tüm özelliklerini belirgin bir biçimde görmek mümkündür.

‘Kıyısız’ın bir film fikri olarak ortaya çıkış aşamasından itibaren, yukarıda belirtilen açıklamalar göz önüne alınmış, filmin senaryo, yönetim, kostüm, sanat yönetimi, aydınlatma tasarımı, sinematografi ve müzik tasarımı aşamalarına yansıtılmıştır. Tophane semtindeki eski bir çikolata fabrikasında parti alanına dönüştürülen mekânda uygun dekor ve aksesuarlarla kurulan setler, ‘dijital tekinsiz his’sin insanlarda bıraktığı yansıyı renk, mizansenle bütünleyen gösterge olarak düşünülebilir. Filmin görüntü tasarımı ve kurgu/ritmi tekinsiz hissinin tüm filme yayılması amaçlanarak yapılmıştır.

Sonuçta ‘Kıyısız’ tez filmi, sadece dijital tekinsizlik hissinin insanlar üzerinde bıraktığı etkiyi yansıtmada işlev görmemiş, bu konudaki Türk sinemasında eksikliği ortaya koyduđu gibi, kişisel olarak beni tüm güçlüklerine karşın bu alanda yeni inceleme, araştırma en önemlisi ise bir uzun metraj film yapımı arayışına da yönlendirmiştir.

KAYNAKÇA

Kitap

Baudrillard, J., **Simülakrlar ve Simülasyon**, Doğu Batı Yayınları, İstanbul, 2018

Foucault, M., **Bu Bir Pipo Değildir**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2019

Freud, S., **Sanat ve Edebiyat**, Dr. Emre Kapkın ve Ayşen Tekşen Kapkın (çev.), Payel Yayınları, İstanbul, 1999

Freud, S., **Tekinsizlik Üzerine**, Laputa Kitap, İstanbul, 2019

Henderson, L.D, **Duchamp in Context: Science and Techology in The Large Glass and Related Works**, Princeton University Press, New Jersey, 2005

Pavliscaak, P., **Emotionally Intelligent Design**, O'Reilly Media Inc., California, USA, 2018

Rank, O., **Eş Benlik**, Pinhan Yayıncılık, İstanbul, 2016

Ravetto-Biagioli, K., **Digital Uncanny**, Oxford University Press, New York, 2019

Rockoff, A., **Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986**, McFarland Publishers, Jefferson, N.C., 2002

Ümer, E., **Tekinsiz ve Temisl**, Pales Yayınları, İstanbul, 2018

Vervaeke, J., Mastropietro C., Miscevic, F., **Zombies in Western Culture**, Open Book Publishers, Cambridge, 2017

Wilde, O., **Dorian Gray'in Portresi**. Eflatun Yayınları, İstanbul, 2005

Editörlü Kitap

Robert Creeley, Fredman S., *Presences: A text for Marisol A critical Edition*, Univesity of New Mexico Press, 2018, New York, s. 17

Uwe M. Schneede, Artun Altınyıldız N., *Sürrealizm Mimarlık*, İletişim Yayınları, 2014, İstanbul, s. 332-334

Makale

van den Berg, B., ‘The Uncanny Valley Everywhere? On Privacy Perception and Expectation Management’, Leenes R., Zhang G. (eds) **Privacy and Identity Management for Life. Privacy and Identity 2010**, IFIP Advances in Information and Communication Technology, vol 352. Springer, Berlin, Heidelberg, 2011, s. 178-191

Sürelî Yayın

Akkanat, H., **Makinalaşmak İstiyorum**, Düşün-ü-yorum Dergi, İstanbul, Sayı: 63, 2015, s. 50-53

Balaban, Y., **Canlandırma sinemasında üç boyutlu sanal karakterlerin hareketlerinin ve fiziksel özelliklerinin ‘Tekinsiz Vadi’ye Düşmedeki Etkisi**, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, İstanbul, Sayı: 51, 2016, s. 1-26.

Kosinski, M., Matz, S.C., Nace, G., Stillwell, D.J., **Psychological targeting as an effective approach to digital mass persuasion**, PNAS, Cilt 114, Sayı 48, 2017

Kosinski, M., **Private traits and attributes are predictable from digital records of human behavior**, PNAS, Cilt 110, Sayı 15, 2013, s. 110-125

Mcfarland, J., **Philosophy of the Living Dead**, Cultural Critique, sayı: 90, 2015, s. 22-63

Mori, M., **Uncanny Valley**, Robotics and Automation, Cilt 19, Sayı 2, 2012, s. 107-114

Roth, M., **Twice Two: ‘The Fly’ and ‘Invasion of the Body Snatchers’**, Discourse Dergi, Sayı 22, s. 103-116

Tezler

Nazlı Irmak Dönmez, Freud'un Düş Kuramları ve Sürrealistler, Işık Üniversitesi, 2014, s. 50

İnternet Kaynakları

Artun, A., E-Skop Web Sitesi, **Paris'te Üç Sergi I: Sürrealist Nesne**, <https://www.e-skop.com/skopbulten/pariste-uc-sergi-ii-cogul-modernlikler/1698>, (erişim tarihi: 20.08.2020)

Atasüren, G., **Ritüel – Midsommar**, <https://www.filmloverss.com/rituel-idsommar/>, erişim tarihi: 12.08.2020

Beyazperde, **Ritüel**, <http://www.beyazperde.com/filmler/film-264668/elestiriler-beyazperde/>, erişim tarihi: 12.08.2020

Bruner, R., **Poppy Makes a Case for a New Kind of Artificial Pop Star**, <https://time.com/5455221/poppy-am-i-a-girl/>, erişim tarihi: 11.08.2020

Dağ, A., **Jean Baudrillard'da Simülatif Düzene Bir Başkaldırı Eylemi Olarak Terörizm**, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/386638>, erişim tarihi: 01.08.2020, 21:21

Evrenol, C., Öteki Sinema Web Sitesi, **Fantastik Sinemada Psikoanalitik kavramlar**, <https://www.otekisinema.com/fantastik-sinemada-psikoanalitik-kavramlar/> (erişim tarihi:20.08.2020)

Fagerholm M., **Beyond Uncanny Valley: Alex Garland on 'Ex- Machina**, <https://www.rogerebert.com/interviews/beyond-the-uncanny-valley-alex-garland-on-ex-machina>, erişim tarihi: 03.07.2020

Fenwick Elliot, A., **Influencer ridiculed after followers spot the same cloud formation in every photo**, <https://www.telegraph.co.uk/travel/news/instagram-blogger-ridiculed-photoshopping-clouds-photos/>, erişim tarihi: 22.08.2020

Güler, B., Flimloverss Web Sitesi, **Lewis Carroll, Hans Bellmer ve Jan Svankmajer üçgeninde Alice gerçeküstücüler diyarında,** <https://www.filmloverss.com/lewis-carroll-hans-bellmer-ve-jan-svankmajer-ucgeninde-alice-gercekustuculer-diyarinda/>, (erişim tarihi: 20.08.2020)

Lewis P., **Leaked: Cambridge Analytica's blueprint for Trump victory,** <https://www.theguardian.com/uk-news/2018/mar/23/leaked-cambridge-analyticas-blueprint-for-trump-victory>, erişim tarihi: 11.08.2020

Lorenz, T., **Man Builds Machine To Endlessly Swipe Right On Tinder To Meet New Women,** <https://www.businessinsider.com/man-builds-machine-to-endlessly-swipe-right-on-tinder-2014-12>, erişim tarihi: 10.08.2020

Mahdawi, A., **Why Bella Hadid and Lil Miquela's kiss is a terrifying glimpse of the future,** <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/may/21/bella-hadid-lil-miquela-terrifying-glimpse-calvin-klein>, erişim tarihi: 11.08.2020

Örü, B., Kayıp Rıhtım Web Sitesi, **Benin Ötekiyle Savaşı: Öteki Filmi ve Kitabı Üzerine Eleştirel bir yazı,** <https://kayiprihtim.com/inceleme/benin-otekiyle-savasi-oteki-filmi-ve-kitabi-uzerine-elestirel-bir-yazi/>, (erişim tarihi: 20.08.2020)

Plaugic, L., **Studio promotes Ex Machina at SXSW with a fake Tinder account,** <https://www.theverge.com/2015/3/15/8218927/tinder-robot-sxsw-ex-machina>, erişim tarihi: 10.08.2020

Searle, A., **A ghost in kiss curls: How Gillian Wearing and Claude Cahun share a Mask,** <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/jan/08/gillian-wearing-claude-cahun-mask-national-portrait-gallery>, erişim tarihi: 20.08.2020

Skidmore, M., **The Many Selves of Gillian Wearing,** <https://www.anothermag.com/art-photography/7906/the-many-selves-of-gillian-wearing>, erişim tarihi: 22.08.2020

Şahinöz, S., Collider’a göre tüm zamanların en iyi 21 zombi filmi,
<https://www.filmloverss.com/collidera-gore-tum-zamanlarin-en-iyi-21-zombi-filmi/> (erişim tarihi: 01.08.2020)

Wikipedia, **Öldüren Hatıralar (film)**,
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Öldüren_Hatıralar_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Öldüren_Hatıralar_(film)), erişim tarihi: 30.07.2020

Wikipedia, **Ölüm Korkusu (film, 1958)**,
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Ölüm_Korkusu_\(film,_1958\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ölüm_Korkusu_(film,_1958)), erişim tarihi:
31.07.2020



ÖZGEÇMİŞ

02 Ocak 1986 yılında İzmir’de doğmuştur. 2004 yılında İzmir Amerikan Lisesi’nde orta öğretimini tamamlamıştır. 2008 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema Televizyon bölümünü bitirmiştir. 2010 yılında U.C.L.A’de Film-TV bölümünde sertifika programına katılmıştır. 2012 yılında İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema-TV bölümünde yüksek lisans eğitimini tamamlamıştır. 2013 yılında başladığı Beykent Üniversitesi Sinema TV Sanatta Yeterlik eğitimini 2020 yılında tamamlamıştır. Post-produksiyon alanında çalışmaktadır.

Arda KARABÖCEK