



Sanat ve Edebiyat Makalesi/ Art and Literature Article

BAŞLANGIÇ FİLMİNİN ÜÇ BOYUTU: POSTMODERNİZM, TEOLOJİK, TEKNOLOJİK

Özgür ARSLANGÖRÜR¹
Şahmurat ARIK²

Öz

Christopher Nolan'ın 2010 yılında izleyici ile buluşturduğu, Leonardo Di Caprio (Dom Cobb), Marion Cotillard (Mal), Ellen Page (Ariadne), Joseph Gordon-Levitt (Arthur), Ken Watanabe (Saito), Tom Hardy (Eames), Cillian Murphy (Robert Fischer) gibi birçok yıldız ismin rol aldığı *Başlangıç (Inception)* filmi, sinema tarihinde adından sıkça söz edilen/edilecek bir film olarak beyaz perdede yerini almıştır. 160 milyon dolarlık bir bütçe ile hazırlanan film, toplamda 825 milyon doların üzerinde bir gişe hasılatı yaparak muazzam bir başarı elde etmiştir. Filmin başarısının temeli esasında çok geniş bir izleyici yelpazesine ulaşabilmesidir. Film, içerdiği birçok sembol ve çağrışımla, filmde derinlik ve felsefe bekleyen izleyicileri kucaklamakla birlikte, bol aksiyon sahneleriyle de aksiyon severleri kendine çekebilme başarımıştır.

Üstkurmaca, metinlerarasılık, oyunsuluk, merkezsizlik, çoğulculuk gibi birçok kavram, filmde dikkat çekerken aynı zamanda eserin teknolojik boyutu da farklı algı, bakış açısı ve yorumlara imkân tanır. Filmin dini-teolojik yönü ise esere anlam derinliği kazandırmıştır. Psikanaliz, psikomatik semboller, gerçeklik-zaman-mekân algısı, rüya gibi birçok husus bir arada harmanlanarak verilmiş, sonuç olarak ortaya bir şaheser çıkmıştır.

Bu çalışmada öncelikli olarak filmin üç önemli yüzü olan rüya, mekân ve zaman üzerinde durulacak daha sonra bu ilişki bağlamında edebi bir metin olarak *Başlangıç* filminin senaryosu irdelenecektir. Dolayısıyla filmin mihverini oluşturan üçlü yapı, yani eserin postmodernizm, teoloji ve teknolojiye bakan yönleri ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, Christopher Nolan, Senaryo, Edebiyat, Gerçeklik

THREE DIMENSIONS OF *THE INCEPTION* MOVIE: POSTMODERN, TEOLOGY, TECNOLOGY

Abstract

Which Christopher Nolan met with the audience in 2010, *The Inception* movie, which has starred stars like Leonardo Di Caprio (DomCobb), Marion Cotillard (Mal), Ellen Page (Ariadne), Joseph Gordon-Levitt (Arthur), Ken Watanabe (Saito), Tom Hardy (Eames), Cillian Murphy (Robert Fischer), has taken its place as a movie that will be mentioned frequently in the history of cinema. The film, which was prepared with a budget of 160 million dollars, has achieved a tremendous success by making a box office revenue of over 825 million dollars in total. The basis of the film's success is that it can reach a wide range of viewers. The film embraced the audience waiting for depth and philosophy in the film with its many symbols and connotations, also managed to attract action lovers with its abundant action scenes.

While meta-fiction attracted attention in many technical films such as intertextuality, drama, decentralization, pluralism, many development and religious-theological dimensions that allowed different thinking in the technological dimension so brought depth to the film. Psychoanalysis, psychomatic symbols, reality-time-space perception, dream, etc. were blended together, resulting in a mixed but high quality masterpiece.

In this study, firstly, the three important aspects of the film, dream, space and time, will be focused on, and then the scenario of *Inception* as a literary text in the context of this relationship will be examined. Therefore, the triple structure that forms the pivot of the film, that is, aspects of the work regarding postmodernism, theology and technology, will be discussed.

Keywords: Postmodernizm, Christopher Nolan, Scenario, Literature, Reality

¹ Kastamonu Üniversitesi, SBE, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, ORCID 0000-0003-4777-8891

Sorumlu yazar (Corresponding Author): ozgur.arslgr@gmail.com

² Prof.Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü.

ORCID 0000-0002-1525-5984

Başvuru Tarihi (Received): 26.08.2020 **Kabul Tarihi** (Accepted): 16.10.2020

Giriş

Başlangıç (Inception) filmi ilk olarak 8 Temmuz 2010 tarihinde İngiltere’de izleyiciyle buluşmuş ve ardından tüm dünyanın ilgisini çekmiş, oldukça etkileyici ve girift bir filmidir. *Başlangıç* (Inception) filmi yaklaşık olarak iki yüz altmış milyon dolarlık bir bütçeye sahiptir (Akyıldız, 2019: 276). Kullandığı bütçe nedeniyle beklentilerin de yüksek olduğu film, gişede yakaladığı başarıyla bu beklentileri boşa çıkarmamıştır.

Bütün bu başarıların ardındaki en mühim isim kuşkusuz filmin hem yönetmeni hem senaristi pozisyonunda yer alan Christopher Nolan’dır. 2001 yılında *Inception* filminin senaryosunu yazmaya başlayan Christopher Nolan; alanında uzman birçok isimle yaptığı görüşmeler ile senaryosunu zenginleştirmiştir.

Filmin sürekli olarak bir aksiyona sahip oluşu ve aynı zamanda oldukça girift birçok anlama işaret edişi, izleyici kitesinin bir hayli geniş olmasına olanak sağlamıştır. Bu yönüyle filmin başarısı, dünya çapına ulaşmış ve filmin zengin arka planı sinema tarihinde son 25 yılın en iyi filmleri arasında gösterilmesini sağlamıştır.

Edebiyat-sinema ilişkisi bağlamında her bir filmim senaryosu bir edebi metin olarak değerlendirilebilir. Bu yönüyle *Başlangıç* filminin senaryosu (her ne kadar metin üzerinden değil de uygulaması üzerinden fikir sahibi olursa da) bir edebi metin olarak incelenmeyi hak eden önemli bir ürün olarak zikredilebilir. Bu bağlamda özellikle birçok disiplinde dikkat çeken ve özellikle edebiyatta farklı yaklaşımların ve yorumlamaların önünü açan postmodernizmin filmdeki varlığının, başta edebi metinler olmak üzere birçok sanat dalını etkileyen dinî-teolojik boyutun ve bu iki boyutu doğrudan etkileyen teknolojik durumun irdelenmesi, bu film bağlamında oldukça yerinde olabilir.

Filmin çok katmanlı yapısının irdelenmesinden önce, Christopher Nolan’ın kariyerine göz atılması faydalı olacaktır.

1. Christopher Nolan ve *Başlangıç* (Inception) Film

1.1. Christopher Nolan

Christopher Nolan, 30 Temmuz 1970 yılında Brendan James-Christina Nolan çiftinin ikinci çocuğu olarak Londra’da dünyaya geldi. Babası İngiliz, annesi ise Amerikalıdır. Christopher Nolan, kendi filmlerinin çoğunda erkek kardeşi Jonathan Nolan ile ortak senaristtir. Sinemaya çok genç yaşta gönül veren Nolan’ın henüz yedi yaşındayken babasının 8 mm. kamerasıyla çektiği gerçeküstü bir kısa metraj film olan *Tarantella* PBS’de gösterildi (Ahmet, 2011: 52). Bu ayrıntı Christopher Nolan’ın yönetmenlik kariyerinin başlangıcı ve anlaşılması açısından dikkat çekicidir.

Christopher Nolan, erken yaşta giriştiği yönetmenlik serüveninde hızlı ve emin adımlarla ilerlemeye başladı. İlk uzun soluklu filmi oldukça düşük bütçeli (üç bin pound) *Takip* filmidir. Bu filmde 1997 yılında evlendiği eşi Emma Thomas ile çalıştı. Filmin yakaladığı başarı sonucunda bir diğer uzun soluklu filmi *Akıl Defteri* (*Memento*)’ni yöneten Christopher Nolan; bu film ile de büyük bir başarı yakaladı. Tüm bu başarıları sonucunda eşi Emma Thomas ile *Syncopy* adlı film şirketini kuran Christopher Nolan, çalışmalarına hız kesmeden devam etti. Warner Bros, Pictures’in distribütörlüğünde, kendisini meşhur eden *Batman* serisini çekti. Bu film ile dünya çapında üne kavuşan yönetmen, *The Prestige*, *Inception*, *Man of Steel*, *Interstellar*, *Dunkirk* gibi gişe rekortmeni filmlere imza attı. Son filmi *Tenet*’in ise 17 Temmuz 2020 tarihinde vizyona gireceği duyuruldu ancak yaşanan küresel salgın nedeniyle 26 Ağustos 2020’de vizyona girebildi.

Christopher Nolan filmlerinde zengin hayal gücü kendini göstermektedir. Özellikle zihin, bilinçaltı, zaman, mekân, gerçeklik, rüya gibi hususları sıkça irdelenen Nolan; izleyicilerini

etkilemenin sırrını çok iyi kavradığını sıkça göstermektedir. Bu kısa bilginin ardından *Başlangıç* filmiyle de oldukça ilintili bir başka mevzuya geçilmesi faydalı olabilir.

Filmin yapımcı şirketi Syncopy'dur. Syncopy'un senkop yani bayılma olarak bilinen tıbbi bir terimden esinlenerek verildiğini belirtmek gerekmektedir. Şirketin logosu ise bir labirent şeklindedir. Labirent; psikomatik semboller arasında en çok dikkat çeken sembollerden birisidir. Özellikle kişinin kendini gerçekleştirme, kendisini bulabilmesi bağlamında kullanıldığı gibi bilinçaltının tuhaf çıkmazlarını da imler. Bu bağlamda film şirketinin logosunun labirent oluşunun altında oldukça derin bir felsefe yatmaktadır. Aynı zamanda labirent sadece logo ile sınırlı kalmamış, *Başlangıç* filminde de oldukça önemli bir yere konumlandırılmıştır. Bu konumlanma gerek bilinçaltı ve kendini gerçekleştirme gibi psikolojik bir yöne sahip olması gerekse Antik Yunan mitolojisindeki Milos-Theseus-Ariadne-Minotor hikâyesine açıkça gönderme yapması bakımından oldukça kıymetlidir. Film incelenirken de ele alınacak bu hususlar izleyicilere ve araştırmacılara Christopher Nolan'ın ne denli planlı bir şekilde çalıştığı ve filmlerine nasıl bir felsefi derinlik kazandırdığını göstermektedir.

1.2. *Başlangıç (Inception)* Filminin İçeriği

Başlangıç filmi; çok yetenekli bir hırsız olan Dom Cobb (Leonardo Di Caprio) ve ekibinin başarısız bir görev sonucunda Saito (Ken Watanabe) isimli bir iş adamına yakalanmalarını ve Saito'nun isteği doğrultusunda en ciddi rakibi olarak gördüğü şirketin veliahtı sayılan Robert Fischer'in zihnine fikir aşılama gibi zor bir görevi üstlenişlerini ele alan bir olay örgüsüne sahiptir.

Bu görev Dom ve ekibinin o âna değin yaptıkları tüm hırsızlıklardan farklıdır. Tam tersi bir süreci işletecek olan Dom ve ekibi bu görevin ne denli zor olduğunu üstünde sıkça dururlar. Ancak görevin başarılması durumunda Dom, hakkında verilen tutuklama kararından kurtulacak ve çocuklarına kavuşacaktır. Bu nedenle görevi başarmak için elinden geleni yapar.

Film, ilk olarak deniz kıyısına vurmuş olan Dom'un askerler tarafından yakalanarak yaşlı Saito'nun huzuruna gelişi sahnesi ile başlar. Daha sonra bir anda Japon mimarisine uygun bir mekânda, toplantı salonu olarak değerlendirilebilecek bir odada seyirciyle tekrar buluşan Dom ve Saito ilk sahneden oldukça farklı bir şekilde çıkar izleyici karşısına. Burada bir iş konuşması yapmakta olan Dom ve Saito arasında ilgi çeken birçok diyaloga filmde yer verilir. Bu bilgiler esasında filmin özünün kavranması adına ipucu niteliğindedir. Daha sonra hiç beklenilmeyen bir anda Dom'un eşi Mal, sahneye çıkar ve bütün plan suya düşer. Mal, Dom'un bu planını bozmak için elinden geleni yapar ve böylece bir diğer sahneye geçiş yapılır. Bu sahnede de iç çatışmanın olduğu bir yerde, eski bir mekânda yine Dom ve Saito çıkar izleyici karşısına. Bu geçişler o kadar ani ve etkileyicidir ki, ilk karmaşayı atlatmak izleyici için kolay olmayacaktır. Bu ilk sahnelerin ardından edebi açıdan üstkurmaca kendisini göstermektedir. Bu nedenle ilk bölümün kavranabilmesi, filmin anlaşılabilirliği açısından oldukça elzemdir. İlk sahnelerin sonunda rüya içinde rüya gibi fantastik bir yapının içerisinde olduğunu anlayan izleyici, filmde ilerleyen sahnelerle birlikte gerçeklik algısını yitirebilecek düzeye gelecektir. Zira filmde sahneler ilerledikçe rüya katmanlarının sıkça içe içe geçtiği, dolayısıyla zaman, mekân ve gerçeklik algısının yerle yeksan edildiği sahnelere sıkça yer verilecektir.

İlk sahnede ifa edilen görev başarısız olunca Saito; Dom ve ekibini yakalar. Ekibi kendi himayesine alan Saito, böylece dünya için, insanlık için çok önemli gördüğü (?) bir görevin yapılmasını ister ve bu görev başarıya ulaşırsa Dom'a özgürlüğünü vereceğini söyler. Çocuklarına kavuşabilmenin tek yolu budur, Dom Cobb için. Çünkü eşi intihar etmiş ve intihar etmeden önce yazdığı bir mektup ile eşi Dom'u ölümünden mesul tutmuştur. Bu nedenle Dom Cobb, eşini öldürme suçundan hüküm giymiş ve ülke dışına kaçmak zorunda kalmıştır. Bu sancılı süreç aynı zamanda çocuklarından uzaklaşmasına neden olmuştur. İşte bu görevin başarılmasını bu kadar önemli kılan esas gaye, Dom'un ailesine kavuşma ihtimalidir.

Bu yeni görevde hedef ise Saito'nun en büyük rakibi olarak gördüğü şirketin sahibinin oğludur. Robert Fisher (Cillian Murphy), büyük bir şirketin veliahtı konumundadır. Babası ölümün eşliğindedir. Saito; Dom ve ekibinden Robert'ın zihnine girerek, O'na şirketini dağıtması fikrini aşılamalarını ister. Böylece Dom, ekibine takviye yaparak işe koyulur. Bu görev için ekibe katılan Ariadne ve Yusuf karakterleri filmdeki yerlerini alırlar. Bu karakterler üzerinden de filme ciddi bir felsefi derinlik kazandırılır. Filmin yüzeysel olarak işlenen konusu böylece bol aksiyon sahneleriyle işlenir.

2. Filmin Üç Yüzü (Rüya, Zaman ve Mekân)

Rüya, *Başlangıç* filminin en önemli unsuru olarak dikkat çekmektedir. Film, rüya içerisinde rüya gibi fantastik bir uygulamaya olanak sağlayan, askerî endüstri tarafından geliştirilen bir teknolojiyi merkeze alarak genişler. Bu teknoloji, rüya içinde rüya görmeye olanak sağlayarak kişinin bilinçaltına ulaşılmasına ve orada saklanan önemli bilgilerin gün yüzüne çıkarılmasına yardımcı olmaktadır. Filmde anlatılana göre, bu teknoloji askerlerin birlikte savaş pratiği yapabilmeleri amacıyla geliştirilmiştir. Ancak Dom ve ekibi bu teknolojiyi ele geçirmiş ve illegal olarak düşünce hırsızlığı için kullanmaya başlamışlardır.

Rüya, filmdeki bu konumu itibariyle oldukça önemlidir. İnsanoğlunun varlığından bu yana hep gizemli ve dikkat çekici bir hüviyete sahip olmuştur, rüya olgusu. Psikolojiden, tarihe; tıptan, edebiyata birçok alanda sıkça kullanılan rüya motifi; sahip olduğu gizem sebebiyle farklı zeminlerde her zaman tercih edilmiş ve ilgi çekmiştir.

Birçok dini inanışta ve felsefede rüyanın kapladığı alan azımsanmayacak derecededir. Tevrat, İncil ve Kur'an'da da yer alan rüya motifi; bazen geleceğe yönelik tahminlere işaret etmekte bazen de peygamber mucizesi olarak verilmektedir. Özellikle Hz. Yusuf ile ilgili olan kıssalarda, rüya oldukça değerli bir olgudur. Kur'an'daki Hz. Yusuf kıssasında rüya, Hz. Yusuf'un kuyuya atılmasına neden olmakla birlikte Hz. Yusuf'un Mısır'da Firavun'dan sonra ikinci adam konumuna yükselmesine olanak sağlar. Bu nedenle birçok olayla doğrudan bağlantılı olan rüya olgusu tüm semavi dinlerde öncelenmiş, değerli görülmüştür.

Rüya hususunda birçok önemli şahsiyet, rüyanın önemi ve değeri hakkında fikirler beyan etmişlerdir. Bunlardan en dikkat çekenlerden birisi de ünlü İslam düşünürü İbn'ül Arabî'dir:

Hayâl, mârifetin en temel ögesi olan ilâhî aşkı, sûfinin Allah'a duyduğu muhabbeti sürekli canlı tutma gibi temel bir işleve sâhiptir. Diğer taraftan hayâl, metafizik ile maddî âlem arasında ara bir âlem olması özelliğinden dolayı vahiy ve ilhamın geliş sürecinde de önemli bir dönüştürücü işleve sâhiptir. İbnü'l-Arabî'ye göre vahyin başlangıcı da ilk olarak, hissî âlemde değil, hayâl âleminde gerçekleşmiştir. Çünkü mâkul mânâlar hayâle duyumlardan daha yakındır; çünkü hayâl bu mânâlara sûret verebilir. Duyumlar en aşağı ve kesif, mânâlar ise en yüksek ve oldukça latîf mertebededirler. Hayâl ise her ikisi arasında, mutlaklık ile mukayyetliğin en uç sınırlarını bir araya getirme özelliği olan ara bir durumdur. Dolayısıyla salt mânâ olan vahyin hisler âlemine inebilmesi için her ikisi arasındaki hayâl mertebesinde geçmesi gerekmektedir. İşte bu şekilde eğer vahyin gelişi uyku halinde ise rüyâ, Cebrail (as.) insan sûretinde gözükmeye gibi uyanıklık halinde ise tahayyül adını alır. Bundan dolayı vahyin başlangıcı gerek sâdik rüya gerekse tahayyül ile olsun hayâl vasıtasıyla olmuştur. Burada İbnü'l-Arabî, Hz. Âişe'den nakledilen, 'Rasûlullah'a vahyin ilk gelişi sadık rüya şeklinde olmuştur. O hiçbir rüya görmezdi ki sabah aydınlığı gibi açık seçik zuhûr etmesin.' şeklindeki rivayeti zikreder. (Çakmaklıoğlu, 2005: 125-126)

İbn'ül Arabî'ye göre rüya, peygamberler için oldukça değerlidir. Çünkü vahiylerin gelişi, bu ara dünyada yani hayal dünyasında gerçekleşmektedir. Bu nedenle birçok peygamber, rüyalar vasıtasıyla vahye muhatap olmuş ve insanlığa ulaştırmışlardır.

Rüya ile ilgili bir diğer önemli ayrıntı ise Sigmund Freud'un psikanaliz kuramında kendini göstermektedir. Psikolojik tahlilde, bilinçaltının bir yansıması olarak görülen rüya olgusu; Freud gibi birçok bilim adamının ilgisini çekmiştir. Bu alanda yapılmış çok sayıda çalışmanın olması, rüyanın insanoğlu için ne denli önemli olduğunun göstergesidir.

Freud'un *Rüya Yorumları* adlı eserinde bir bölüme "Rüya Arzuların Gerçekleşmesidir" (Freud, 2012: 157) başlığını vermiş olması, rüya olgusuna biçtiği değeri göstermesi bakımından oldukça önemlidir. Rüya anlamsız değil. Saçma değil. Hayal gücü hazinemizin bir kısmı uyanırken, diğer bir kısmının uyuyor olmasını gerektirmez. Rüya tam değerli psişik bir olgu olup, üstelik bir arzunun yerine getirilmesi konumundadır (Freud, 2012: 157).

Rüyanın, arzunun yerine getirilmesi açısından bu denli büyük bir öneme sahip oluşu doğrudan bilinçaltı ile alakalıdır. Bilinçaltının sahip olduğu karmaşık ve müdahalesiz yapının gizeminden fişkırarak arzular, rüyalar aracılığıyla su üstüne çıkmaktadır. Bu yönüyle psikolojik tahliller oldukça kıymetlidir.

Başlangıç filminde birçok kez kıyıya vurma sahnesi izleyiciyi kucaklamaktadır. Bu bir bakıma bilinçaltının sembolü niteliğindedir. Freud'un bilinçaltında kıyıya vurma tespitini temsil ettiğini ifade etmek doğru olacaktır. Ayrıca filmde pişmanlık duygusuna sıkça yer verilir. Dom eşi ile ilişkisinde yaşadığı pişmanlığı rüyalar aracılığı ile hafifletmeye çalışır. Bu arzusunun rüya aracılığı ile gün yüzüne çıkması da oldukça dikkat çekicidir.

Rüya olgusu bakımından söz edilmesi gereken bir diğer mesele ise tıp alanında yapılan çalışmalarda gizlidir. Standford Üniversitesi bünyesinde 1981 yılında Stephen P. La Berge, Lynn E. Nagel, William C. Dement ve Vincent P. Zarcone Jr. İmzaları ile kaleme alınan "Lucid Dreaming Verified By Volitional Communication During Rem Sleep" başlıklı makale ile tıp dünyasında rüya üzerine farklı çalışmalar yapıldığını görebilmekteyiz. Bu çalışmalar rüyanın berraklaştırılması yani netleştirilmesi üzerinedir. Böylece kişi rüyalarında edilgen bir yapıdan sıyrılacak ve rüyasına bilinç düzeyinde yön verebilecektir. Bu oldukça fantastik görünen husus, bir dizi deney ile bilim dünyasında yerini almıştır. Bu araştırmalar ve deneyler, rüyaların müdahale edilebilir bir aşamaya getirilmesi esasına dayanmaktadır. *Başlangıç* filmi de özünde böyle bir istek ve çalışmanın ürünü olan teknolojiyi kullanmaktadır. Christopher Nolan'ın hayal gücü ile zenginleşen bu teknolojik gelişim, hayalî durmaktan çok gelecekte gerçekleşmesi muhtemel bir husus konumunda kendisini göstermektedir.

Rüya hususunda son olarak verilmesi gereken ayrıntı ise filmin karakterlerinin isimlerinde gizlenmiştir. Christopher Nolan film karakterlerine verdiği isimlerle rüyaya bir çağrışım yapmaktadır. Kahraman isimleri göz önüne getirildiğinde bu gizli anlam daha net görünecektir. **Dom, Robert, Eames, Ariadne (Arthur), Mal, Saito** film karakterlerinin isimlerinin baş harfleri bir araya getirildiğinde DREAMS kelimesi oluşmaktadır. Türkçe; rüyalar, hayaller anlamına gelen bu kelime ile rüya olgusunun film için ne denli mühim bir yerde konumlandığı daha net anlaşılacaktır.

Zaman, insanoğlunun varoluşundan beri düşündüğü, sürekli tartıştığı ve gizemini her daim koruyan bir mefhumdur. Öyle ki zaman; neredeyse her inanışta, her bilim dalında, her düzey ilişkide kısacası yaşamın bütün yönlerinde hep merkeze yakın olmuştur. Bu yönüyle de sanat ve edebiyatta zaman kavramının belirleyici rol üstlenmesi şaşırtıcı değildir. Zamanın karmaşıklığı, gerçekliğe erişimdeki rolü, daha doğrusu insanların gerçeklere ulaşmasında en mühim anahtarlardan birisi olarak görülüşü bu kertede önemlidir. Ancak her şey gibi insanoğlunun zamanı kavrama-algılama şekli de yine zaman içerisinde değişmiştir. Yani zaman kavramının

belki de en önemli rolü değişimdeki rolüdür. Özellikle bilim alanında yaşanan gelişmeler ve birbirinden bağımsız ancak güçlü teoriler sonucunda zaman kavramı da insanoğlu nazarında büyük değişimler yaşamıştır. Platon-Aristo geleneğinde parçalanmaz mutlak bir güç olarak görülen zaman, Newton'da mekândan ayrı düşünülmesine rağmen parçalanmazlık düşüncesinin dışında yer almaz. Einstein ise süregelen zaman anlayışını görecelik kuramıyla temelinden sarsar. Bergson ve Wittgenstein, kendi zamanlarına kadar fizik bilimi çizgisinde devam eden anlamlandırmalara metafizik perspektifi ilave ederler. (Karaburğu, 2008: 363) Bilim dünyasının zaman mefhumuna getirdiği farklı yorumlar, edebiyata ve sanata da doğrudan nüfuz etmiş ve sanatçılara farklı bakış açıları kazandırmıştır.

Zaman ve mekân kavramlarına getirilen yeni yorumlar, kısa sürede sanat ve edebiyat alanında da akis bulur; birbirinden (geçmiş-hâl-gelecek) kategorileriyle 'mutlak' anlamda ayrılan zaman birimleri, özellikle Bergson'un 'tabii bilimlerin tersine geliştirdiği yeni zaman kavramı' ile değişir. Bundan böyle romancılar, söz konusu zaman dilimlerini, klâsik romanda olduğu gibi bağımsız kesitlerle değil, konunun seyrine göre bağımsız veya iç içe kullanma cihetine giderler. Romanın etrafında döndüğü insanın karmaşık dünyası ve bu dünyayı izah kaygısı, böyle bir uygulamayı gerekli kılmıştır kuşkusuz. Çünkü yaratılışı gereği insan, sadece geçmişe, sadece hâle, hatta sadece geleceğe değil, zamanın üç hâline de açık bir yapıya, karmaşık bir psikolojiye sahiptir. O, aynı anda üç hâli idrak edebilecek bir yetenektedir: İnsan, hatırlama yeteneğiyle geçmişe, mevcudiyetiyle şimdiye (hâl'e), sezgi gücüyle geleceğe bağlıdır. (Tekin, 2012, 127)

Zamanın üç halini de idrak edebilecek yeteneğe sahip olan insanoğlu, zaman kavramının farklı yorumlanabilmesi sayesinde gerçekliğe olan ilgisini de değiştirmiştir. Yani zaman algısının değişimi, 'kesinlik' ve 'gerçeklik' gibi birçok mefhumun da tartışılmasına ve yeniden yorumlanmasına imkan tanımıştır. Artık zamanın göreceliği ve *duree* olarak değerlendirilmesi; gerçekliğe olan bakışın da yeniden yorumlanmasına neden olmuştur. Bu yorumlamalar neticesinde birçok sanatçı, eserlerinde geniş bir zaman anlayışına değil daha küçük ve parçalanmış zaman anlayışına yönelmiştir. İnsanlık, zamanı modern öncesi ve sonrası olarak yaşamış ve yaşamaktadır. Modernleşme öncesinde zaman, teoloji eksenliydi ve bölünmemişti. Modernleşme sonrasında zaman parçalanır ve zamanın akışını; salise, saniye, saat, gün, hafta, ay, yıl, on yıl, yüz yıl kesinlemeleriyle idrak ederiz. Bu durum, belki insana, zamana hükmetmekten dolayı gurur verebilir, vermiştir de... Ancak, modern insanın bu çerçevede mutlu olup olmadığı tartışılır. Geleceğe devredilen bir tartışma da bu olacaktır (Tekin, 2012: 121).

Zamanın daha küçük parçalara bölünebilmesi, bu parçaların da kronolojik olarak sıralanmak zorunda olmayışı, sanatkar için muazzam bir manevra alanı açmıştır. Bu zaman parçalarını kendi kurgu dünyasında yeniden yapılandıran sanatkar, derinliği ve bu derinlikle orantılı olan karmaşıklığı yani gizemi, eserlerine daha fazla yedirebilmiştir. Özellikle postmodern anlatılarda sıkça kullanılan gizem ve karmaşa, bir yönüyle bu zaman parçalarının kurgulanışıyla alakalıdır. Zamanın bir kurgu olduğu fikri, girift eserlerin temelini teşkil etmektedir.

Zaman, yaşamın öznel süreçlerini, sözüm ona nesnel ölçütlerle belirlemek amacıyla üzerinde anlaştığımız bir kurguysa eğer, anlatı ve zaman birbirinden ayrı düşünülemez. Dilin kendisi bile zamana yayılan bir sistem olduğuna göre, anlatılan her şey bir süreç gerektirecektir. Zaman zaten bir kurgudur. Baştan başlarken, sondan başlayıp başa dönerken, ortadan başlayıp başa dönüşlerle sona yaklaşırken, sonu açık bırakırken, ileri geri atlayan iç monolog ya da bilinç akışı ile ilerlerken, istençdışı anımsanan büyülü anlar belleğin saatinde biçimlendirirken, yitik zamanda gömülü ölçüleri peşinde koşarken, büyülü bir dağda zamanı durdurmaya çalışır ya da Londra'nın göbeğindeki saat

kulesinin çanlarına meydan okurken, mitik zamanın canlanışlarında insanlığın korkulu düş ve arzuları baş kaldırırken, bilinçdışı sahneyi ele geçirip kişiyi suçtan cezaya, acıdan intikamı, öfkeden teslimiyete savururken, anlatı zamandır. (Parla, 2013: 231-232)

Christopher Nolan da modern zamanın birçok sanatkarı gibi eserlerinde zamanı çok etkili kullanmıştır. *Akıl Defteri*'nden *Dunkirk*'e kadar tüm filmlerinde zaman, bir başrol oyuncusu gibi hep ön planda olmuştur. Ancak zaman mefhumunun en karmaşık hâline, belki de *Başlangıç* filminde rastlanır. Çünkü filmin aksiyon sahnelerinin temeli “zaman”a karşı yapılan yarışlara dayanmaktadır. Ancak bu yarışlarda, yukarıda sözü edildiği gibi, birbirinden bağımsız, farklı dünyalarda, farklı zaman anlayışları kendini gösterir. Yani filmde izleyici, sürekli olarak farklı kurguların farklı zaman anlayışları içerisinde bulmaktadır, kendisini. Rüya aracılığıyla sürekli değişim gösteren kurguların içerisine girilen filmde, her kurgunun kendine göre bir zaman anlayışı bulunmaktadır. Hatta sadece kurguların değil, her karakterin de kendi zaman anlayışının farklılığı filmde görülmektedir. Klasik anlamda zihinlerde yer alan zaman kavramının bir anda bu denli öznel bir yapıya ulaşması, çok sayıda farklı zaman anlayışının bir arada verilmesi, filmin girift yapısının temelini oluşturmakla kalmaz, izleyicileri karmaşadan duyduğu garip bir hayranlığa iter.

İzleyici, filmde zamana ilişkin ilk somut bilgiyi, Cobb'un yeni mimar Ariadne'ye yapacakları işi anlattığı sahnede öğrenir. Bu sahnede geçen diyaloglar neticesinde gerçek dünya zamanıyla beş dakika, rüya zamanında bir saate denk düşmektedir. Zamana ilişkin bu ilk somut bilgi, esasında izleyiciyi hem matematiksel bir hesap yapmaya hem de zamanın algılanışı hususunda bir karmaşaya sürüklemektedir. Bu zaman farkının nedeni olarak ise rüyada beyin fonksiyonlarının çok daha hızlı çalışması gösterilir. Yine örtük olarak zamanın kişiye göre değişkenlik kazandığı, doğrudan beyin fonksiyonlarıyla alakalı olduğu fikri dolaylı olarak izleyicinin zihnine sızdırılır. Filmin ilk sahnesinde Cobb, en tehlikeli virüsün fikir olduğunu söylemesi bu bağlamda dikkat çekicidir. Çünkü zaman algısının değişken bir yapıya sahip oluşu fikri de izleyicide bu denli bir etki yapmaktadır. Filmde sahneler ilerledikçe, rüya içerisinde rüya gibi fantastik bir kurgu kendini göstermektedir. Bu bağlamda her rüyada da zaman algısı değişmektedir. Filmde geçen bir diyalog ile gerçek dünya zamanı ile on saatlik bir rüyaya dalacak olan kahramanlar ilk rüya katmanında bir hafta, ikinci rüya katmanında altı ay, üçüncü rüya katmanında ise on yıl kalacakları bilgisini paylaşırlar. Hatta 'Limbo' yani A'raf olarak nitelendirilen yapılandırılmamış ham rüya hâlinde bu sürenin elli yıla çıkacağı bilgisi de verilmektedir. Kısacası her rüya katmanının kendine has süre/zaman farklılığı bulunmaktadır. Ancak filmde verilen bu somut bilgiler, bilinen temel matematik kurallarına uymamaktadır. Çünkü filmin 28. dakikasında ilk verilen bilgide gerçek dünyadaki beş dakika rüyada bir saate denk düşmektedir. Gerçek dünyada on saat sürecek bir uykuya dalan kahramanların ilk rüya katmanında yüz yirmi saatlik bir süreye sahip olmaları gerekirken, 58. Dakikada geçen diyaloglarla bir hafta yani yüz altmış sekiz saate denk bir zaman dilimini geçireceklerini ön görmekteyken. Bu farklılığın oluşmasının nedeni olarak ise alınacak olan uyuşturucu maddenin tesir gücü gösterilmektedir. Hafif bir ilaç ile on iki kat fark gösteren zaman algısı, bu etkili uyuşturucu sayesinde yirmi kat etki gösterecektir, ilk katmanda. Bu karmaşık matematiksel veriler, içerisinde uyuşturucu/sakinleştirici bir ilaç değişkenine bağlı olarak sürekli değişmekte, somut gibi görünen ama tutarsız bir bilgi karmaşasına neden olmaktadır. Zamanı bu denli karmaşık ve muğlak bırakmak filmin ilerleyen sahnelerinde daha da belirginleşecek, izleyiciyi içinden çıkılmaz bir matematik problemine götürecektir. Ancak Christopher Nolan'ın gerçeği anlatmak gibi bir kaygısının olmadığını belirtmek faydalı olabilir. Çünkü bu karmaşık yapı temelde postmodern anlayışla alakalı olarak oyunsu bir tavrı ve gerçeklik algısının yitimini göstermektedir. İnanırcılığı arttırmak için somut veriler kullanarak gerçek olması mümkün görünmeyen bir hayal dünyasına izleyicileri çekmek ve buna inandırmak, filmin muazzam başarısını göstermesi bakımından oldukça kıymetlidir.

Filmin dikkat çeken bir yönü de müzikleridir. Ünlü Fransız sanatçı Edith Piaf'ın "Non Je Ne Regrette Rien" adlı meşhur parçası gerçek zaman ile rüya katmanları arasında iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Müziğin zaman akışı, gerçek-rüya ilişkisinde olduğu gibi zamansal bir yavaşlamaya uğramaktadır. Müziğin çalma hızının %75 oranında yavaşlatılması rüyada bir üst katmana geçişin olacağı anlamında bir çağrı olarak izleyici karşısına çıkmaktadır. Ancak yine matematiksel bir tutarsızlık kendini gösterir: Müziğin her rüya katmanında aynı oranda yavaşladığı görülürken; rüyalarda her alt katmana indiğinde zaman kavramı misliyle değişmektedir. Yani müziğin çalma hızı değişmezken, rüya katmanlarının zaman algısı ciddi ölçüde değişmektedir. Ancak müziğin zaman ile olan bu ilişkisinin filmde verilmesi, bu ayrımı fark eden izleyicide muazzam bir etki bırakmaktadır.

Mekân, yaşamın olmazsa olmaz bir unsuru olarak her alanda kendine yer bulmuş bir olgudur. Mekân-kimlik ilişkisi insanoğlunun ilgisini her zaman celp etmiş, milletlerin tarih boyunca sahip olduğu değişimlerin birer aynası olmuştur. Bu bağlamda tarih, coğrafya, sosyoloji, fizik, psikoloji, antropoloji gibi birçok bilim dalında etkin rol üstlenmesinin yanı sıra sanat dallarında da zaman gibi hep merkeze yakın konumlandırılmıştır. Mekânın kendisi bizzat bir kimliğe/kişiliğe sahiptir; her mekân bir kimlikle belirginleşir. Mekânsal kimlik, böylece ayırıcı bir yapı hâline gelir. Bunun yanında insanın kimi mekânları bir kimlik unsuru olarak görmesi söz konusudur. Böylesi bir düzlemde insan, kendini mekâna ait hisseder ve mekânla tanımlar. Mekân kişiye bir köken ve zemin kazandırarak onun kimlik unsuru ve ayırıcı vasfı hâline gelir (Alver, 2008: 558).

Başlangıç filminde de mekân-kimlik ilişkisi kendisini çok net bir şekilde göstermektedir. Filmde tıpkı zaman gibi mekân da sürekli değişmektedir. Her kurgunun kendine ait bir mekânı vardır. Ancak bu mekânlar, rüya sahiplerinin kimliklerini yansıtmaktadır. Filmde izleyici karşısına çıkan ilk rüyada (Saito ile toplantı yapılan sahne) Mal karakterini ilk kez gören izleyici, yine aynı kahramanın ağzından, mekânın Arthur tarafından inşa edildiğini öğrenir. Çünkü mekân Arthur'un kimliğini yansıtmaktadır. Bu tespitin yapılmasına olanak tanıyan ipucu ise duvardaki tablodur. Mekânın-kimlikle olan ilk ciddi bağı bu sahnede kendini göstermektedir.

İlerleyen sahnelerle beraber mekânın rolü daha da önem kazanır. Çünkü girilecek her rüya katmanı için farklı farklı mekânlar inşa edilir. Ancak bu mekânların gerçek dünyadan tamamıyla farklı olması gerekmektedir. Çünkü gerçek dünya ile birebir aynı inşa edilen mekânlar gerçeklik algısının yitimine neden olabilmektedir. Bu nedenle mekânı tasarlayan kişi gerçekle mümkün olabilecek en az bağına sahip mekânı kurgulamak zorundadır. Bu anlayışla yola çıkılması ve mekânın bu denli kimlikten uzaklaştırılması gayreti, klasik mekân anlayışına ters düşmektedir. Postmodern bir anlayışın ürünü olan bu durumun, gerçeklik algısını bozma tehdidi olarak izleyiciye sunulması, klasik eserlere ve bu eserlerin zaman-mekân anlayışlarına aşina olan izleyiciyi filmin içerisine sokabilme gayretinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Çünkü filmde her ne kadar Cobb'un uyarılarıyla gerçek dünyadan birebir kopya mekânlar yapılmaması gerektiği ifade edilse de Cobb kendi rüyalarında hep anılandaki gerçek mekânları inşa etmeye ve oralarda bulunmaya çalışmaktadır. Yani arzulan mekân-kimlik ilişkisinin sekteye uğratılmasıdır. Ancak mekân-kimlik yakınlaşması kaçınılmazdır. Arada kalmışlık hissi, mekân-kimlik bağlamında su üstüne çıkmaktadır.

Mekân ile ilgili olarak dikkat çeken diğer bir nokta ise, filmde mekânın sürekli değişmesi ve belli bir noktadan sonra takip edilemeyecek seviyeye ulaşmasıdır. Bu durum postmodernizmde sıkça karşılaşılan oyunsu tavrın bir ürünüdür. İzleyici ile oyun oynanır. Buna ilişkin en güzel örneklerden birisi filmin 15. dakikasında görülmektedir. Saito'ya karşı yürütülen hırsızlık girişiminde başarısız olan Cobb; Japonya'nın Kyoto şehrinde gündüz saatlerinde trenden iner. Bu sahnenin hemen ardından akşam saatlerinde bir şehrin kuşbakışı görünüşü verilir. Ancak bu şehir Kyoto'dan ziyade Paris'e benzemektedir.

Resim 1: *Kyoto Şehrinin Kuşbakışı Görünüşüne İnandırmaya Dair Bir Görsel*



Resimde görüldüğü üzere Paris'in ünlü Eiffel Kulesi'ni andıran bir kule dikkat çekmektedir. Ancak filmin akışında Kyoto'da olması gereken Cobb'un Paris'te olduğuna ilişkin bu karmaşık görsel, mekân belirsizliği bağlamında önemlidir. Kyoto şehrinde yer alan kule ise görseldeki kuleden oldukça farklıdır:

Resim 2: *Kyoto Kulesi*



Mekân hususunda yazar/yönetmenin bilerek yarattığı bu karmaşa, mekân belirsizliği boyutuyla izleyici karşısına çıkmakta ve yine gerçeklik algısının yitirilmesi/sorgulanmasına zemin hazırlamaktadır. Oyunsu bir tavrın ürünü olarak değerlendirilebilecek bu uygulama, postmodern bir tavrın filme yansımaları olarak değerlendirilebilir.

Mekân-kimlik ilişkisi bağlamında bir diğer dikkat çekici detay ise Cobb-Ariadne ikilisinin eğitim amaçlı girdikleri rüyada izleyici karşısına çıkar. Rüya kavramını ve rüyada mekân inşa etme sürecini hızlı bir şekilde kavrayan Ariadne, rüyada içerisinde buldukları mekâna müdahale etmeye başlar. Bu süreçte bir izleyici olarak yer alan Cobb, Ariadne'nin gerçek dünyada yer alan bir mekânı olduğu gibi inşa etmesiyle irkilir ve bu inşa anlayışının kesinlikle yapılmaması gerektiğini vurgular. Ancak bu inşa sürecinde mekânda yaşanan değişim dikkat çekicidir.

Resim 3: *Rüyada Değişime Uğrayan Köprünün İlk Hali*



Resim 4: *Rüyada Değişime Uğrayan Köprünün Son Hali*



Cobb'un hayal ürünü olarak inşa ettiği ve mümkün merteye kendi kimliğinden uzaklaştırdığı bir mekâna müdahale eden Ariadne, gerçek bir mekân olduğu gibi rüyanın içerisine yerleştirir. Bu olay sonucunda gerçeklik algısını kısa sürede olsa kaybeden Cobb, anılarına gömülür ve bu anılar sonucunda Cobb'un bilinçaltının bir yansıması olarak sahneye giren eşi Mal, Ariadne'yi öldürür. Bu olay sonucunda da rüya çöker. Mekân-kimlik ilişkisinin bariz bir biçimde bu sahnede verilışı oldukça dikkat çekicidir.

Filmin mekân olgusu üzerinden mitolojiye göndermede bulunması da kayda değerdir. Cobb, Saito'nun teklifini kabul ettikten sonra Kenya'nın Mombasa kentine gider. Burada Eames ile buluşup onu ekibe katacaktır. Ancak Saito'ya ilişkin görevde başarısız olmasının ardından hizmet ettiği Cobol Mühendislik adlı şirketin adamlarının peşine düşmesi sonucu Cobb bir kovalamacanın içerisine düşer. Peşindeki adamlardan kaçmaya çalışırken kentin sokakları kuşbakışı olarak izleyiciye verilir. Birkaç saniye kuşbakışı görünen sokaklar labirenti andırmaktadır.

Resim 5: *Mombasa Şehrinin Kuşbakışı Görünüşünden Bir Kare*



Labirente benzeyen bu mekân, doğrudan Christopher Nolan'ın film şirketi olan Syncopy'nin logosuna bir gönderme olarak değerlendirilebilir.

Resim 6: *Syncopy Adlı Film Şirketinin Logosu*



Ayrıca filmde, Antik Yunan Mitolojisi'nde Minotor efsanesi olarak bilinen bir hikâyeye de doğrudan gönderme yapılmaktadır. Zeus'un oğlu Theseus'un, Girit Adası Kralı Minos'un ünlü labirentine hapsedildiği bu hikâyede, Theseus'a ilk görüşte âşık olan Kral Minos'un kızı Ariadne dikkat çekmektedir. Ariadne verdiği ip yumağı ile Theseus'a yardım etmiş ve onu labirentten kurtarmıştır. Filmde de Cobb'u bilinçaltının labirentinden Ariadne kurtarmıştır. Cobb'un bilinçaltına erişebilen Ariadne, Cobb'u ikna etmiş ve onun pişmanlıklarından kurtulabilmesine kapı aralamıştır. Bu bağlamda filmde mekân kavramı, ciddi göndermelere olanak sağlayarak filmin girift yapısının daha da zenginleşmesine katkı sağlamıştır.

3. Başlangıç Filminin Postmodern Boyutu

XX. yüzyıl bilimsel gelişmeler açısından hızlı bir süreç yaşar. Bilim baş döndürücü bir hızla ilerlemektedir, bu yüzyılın başlarında. Özellikle fizik alanında yaşanan devrimler birçok bilim ve sanat dalını yakından etkileyecek kuramların ortaya atılmasına imkan tanımaktadır. Bu gelişmeler sayesinde özellikle edebiyatta zamana, gerçekliğe, kuralcılığa ve anlama karşı yeni perspektiflerin ortaya atıldığı görülmektedir. Einstein'ın görecelilik kuramı, Bergson ve Heisenberg'in zaman ve mekâna ilişkin yeni açıklamaları modern dünya insanının gerçeklik algısına ilişkin fikirlerini yeniden değerlendirmesine neden olur.

Birinci Dünya Savaşı'nın hemen ardından insanlık tarihinin en yıkıcı savaşlarından birisi olarak değerlendirilebilecek olan İkinci Dünya Savaşı'nın sarsıcı etkilerinin gün yüzüne çıkması, daha önce çerçevesi birçok kez çizilmeye çalışılan gerçeklik algısının yeniden sorgulanmasına neden olur. Artık dünya eski dünya değildir. Bu sebeple birçok sanatçı yeni bir arayışın içerisinde bulur, kendisini. Bu arayış temelde yeni bir gerçeklik ve bu gerçeklikle paralel bir kimlik arayışıdır. Ancak geçmiş zamanlardakinden oldukça farklı olacaktır bu arayış: daha serbest ve ciddiyetten mümkün mertebe daha uzak bir gerçeklik arayışı olacaktır.

İlk planda göze çarpan, modernizm ile başlayan ve geleneksel edebiyatta aranan anlamın yerine imgelerin kullanımı biraz daha ileriye götürülecektir. Artık imgeler daha çeşitli ve daha öznel olacaktır. Bir diğer husus ise postmodernizmin en temel dayanağı olan çoğulculuk üzerinde durulması olacaktır. Bu iki ana unsur ile alışlagelmiş gerçeklik algısı yerle yeksan edilecektir.

Çoğulculuk beraberinde doğal olarak çeşitliliği getirmektedir. Böylece her şeyin karşıtıyla birlikte hiçbir çatışmaya mahal vermeden varolduğu, farklılıkların barışçı bir karnaval atmosferi içinde bir arada yaşadığı bir tinsel varoluş biçiminin adı (Ecevit, 2014: 62) olacaktır, postmodernizm.

Çoğulculuk ve karşıtların bir arada oluşu çoğu zaman arada kalmışlığı ve kimlik arayışını beraberinde getirmektedir. Bu nedenle postmodern eserlerde çoğu zaman polisiye bir hava gözlemlenir. Çünkü polisiye anlatı tarzı bu tip bir arayışın geleneksel okura en yakın gelebileceği

tarzdır. Bu polisiye tarz kimi zaman bir kimlik arayışına kimi zaman da bir gerçeklik arayışına götürür, izleyicileri/okurları.

Postmodern anlatı, özgünlük tanımına da farklı yorumlar getirmeye çalışır. Bu bağlamda metinlerarasılık bu anlatı türlerinde sıklıkla göze çarpmaktadır. Metinlerarasılık kimi zaman birden fazla kurguya ihtiyaç duyar. Bu ihtiyaç ise üstkurmaca yolu ile giderilir. Kimi zaman atıfta bulunulan metinlere ironik, parodik yaklaşımlar kendini hissettirir. Böylece Michael Bakhtin'in ortaya attığı karnaval anlayışının izleri çok daha rahat görülebilir. Çeşitlilik ve ortaya çıkan bu çeşitliliğe bağlı karnaval ortam birçok postmodern eserde izlenebilir.

Christopher Nolan, 2010'da izleyicilerle buluşturduğu *Başlangıç* filminde, yukarıda sözü edilen birçok hususu görünür hâle getirmiştir. Çok yönlü bir eser olan *Başlangıç* filmi, bütün bu yönleriyle anlaşılması zor eserler arasında yer almaktadır. Filmin arka planındaki zenginlik, diğer unsurlar yanında yukarıda sözü edilen birçok tekniğin ya da anlayışın bir arada kullanılmasından kaynaklanır. Bu yönüyle *Başlangıç* filminin postmodern yönünü değerlendirmek fayda sağlayabilir.

3.1. Üstkurmaca

Filmin temel kurgusu, Saito'nun isteği üzerine, Cobb ve ekibinin Robert Fischer isimli bir iş insanının zihnine fikir yerleştirme planı ve bu planın uygulanışı üzerine bina edilir. Ancak filmde iç içe geçmiş farklı kurgular bazen filmin başında bazen süreç içerisinde izleyiciye verilir. Bu alt kurgulardan birisi, Cobb'un Saito'nun talebini kabul etmesine neden olan yaşanmışlığıdır. Bu kurguda Cobb'un eşi Mal ile yaşadığı ve sonu Cobb için büyük bir felakete dönüşen olaylar silsilesi anlatılır. Eşinin intiharıyla sonuçlanan ve filme ilham veren inception yani fikir yerleştirme işi sonucunda Cobb, eşini öldürme suçundan yargılanır ve hapse mahkûm edilir. Bu yüzden kaçmak zorunda olan Cobb, çocuklarına veda edemeden evinden ayrılır. Saito'nun vermiş olduğu görevi başarması durumunda hakkındaki tüm suçlamalardan kurtulacak ve çocuklarına kavuşabilecektir. Esasında en belirgin alt kurgu Cobb'un çocuklarına ulaşabilme serüvenidir.

Bir diğer alt kurgu ise distopik bir özellik göstermektedir. Filmde tam anlamıyla izleyicinin önüne serilmese de askeri amaçlarla geliştirilmiş bir rüya teknolojisinin, Cobol Mühendislik gibi şirketler tarafından kanunlara aykırı kullanılışı da filmin ana kurgusunu besleyen bir alt kurgudur. Bu iş o kadar tehlikeli bir hâl almıştır ki, ünlü, zengin ve hedef alınabilecek birçok insan, rüyada kendini savunmak için özel eğitimler almaktadır. Hatta bu özel eğitimler, filmin aksiyon sahnelerine ciddi katkı sağlamış ve hareketin bol olduğu bir filmin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Filmde Robert Fischer'in ele geçirildiği tüm rüya katmanlarında, Robert Fischer'in bilinçaltı yansımalarıyla ekibin arasında geçen çatışmalara sıkça rastlanır. Bu çatışmalar da temelini bu alt kurgudan almaktadır.

Ayrıca her rüyanın yeni bir kurguya ihtiyaç duyusu da bu başlık altında değerlendirilebilir. Çünkü her rüyanın kendine has bir zaman ve mekân anlayışı olacaktır. Bu kurgulama süreçleri ise Cobb ve ekibinin en mühim işidir. Çünkü filmin başında küçük bir ayrıntıya dikkat edilmemesi (Saito'nun üzerine düştüğü halının polyester oluşu gibi) görevin başarısızlıkla sonuçlanmasına neden olacaktır. Bu bağlamda her rüya katmanının kurgusu da ciddi hazırlıklar gerektirmektedir ve bu durum çoğu kez dikkat çekici olmuştur.

Üstkurmaca bir nevi kurgu içerisinde kurgu ya da anlatı içerisinde anlatı gibi açıklanabilir. Modernist birçok eserde karşılaşılan bu teknik, postmodern anlatılarda da sıkça kullanılır. Anlatı içine bir başka anlatı sokulurken, ilk anlatı, içerisine sokulduğu anlatıyı yansıtır. Anlatılan birinci öyküye koşut olarak metinde yer verilen ikinci metin ilk öyküyü yineler. Sonuçta yeni metne sokulan bir başka metin yeni metnin aynadaki bir yansıması olur bir bakıma. (Aktulum, 1999: 159)

Yukarıda sözü edilen kurgular da bu bakımdan önemlidir. Birbirlerini yansıttıkları gibi aynı zamanda zenginleştirmekte ve daha anlaşılır kılmaktadırlar.

3.2. Medyalararasılık

Özellikle 1960'lı yıllardan itibaren teknoloji ve bilimde yaşanan büyük çaplı yenilikler ve değişimler, sanat dalları arasındaki ilişkiyi de yakından etkilemiştir. Bu etkileşimle sanat dalları arasındaki farklar silikleşmeye başlamıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısında yeni sanat hareketlerinin doğması, 1960'larda başlayıp 1990'lı yıllarda iyice yoğunlaşan sanat, bilim ve teknolojinin bir arada kullanılması ve bu alanların birbirlerinin araç ve yöntemlerini ödünç almaları yoluyla yeni sanat formları oluşmuştur (Sakallı & Akemoğlu, 2016: 65). Bu bağlamda bir yöntem olarak kullanılan medyalararasılık kavramı özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sıklıkla kullanılmaya başlamış, kendine daha fazla alan bulmuştur. Sanatların kendi medyaları dışına çıkarak başka medyalarla kurdukları ilişkileri ifade etmek için kullanılan “medyalararasılık” kavramı, hem sanatlar/medyalar arasındaki kaynaşma, bir araya gelme, aktarım, dönüştürüm gibi ilişki türlerini inceleyen bir araştırma alanı hem de birleşik sanat formları oluşturmak için başvurulan estetik bir yöntem olarak yerleşmiştir (Sakallı & Akemoğlu, 2016: 65).

Medyalararasılık kavramı/yöntemi üzerine yapılmış en kapsamlı çalışmalardan birisine de İrina Rajewsky imza atmıştır. Rajewsky'nin 2002 yılında ortaya attığı genel kabul gören sistematığına göre medyalararasılık üçe ayrılır. Bunlar ‘medya değişimi’, ‘medya kombinasyonu’, ve ‘medyalararası ilişkiler’dir (Canatak & Bulduk, 2019: 117). Medyalararası ilişkiler temelde bir medyanın sınırlarını aşarak bir başka medyaya dâhil olması olarak değerlendirilebilir. Bu sayede medyalararası etkileşim artmış ve sınırları silikleşmiştir.

Medya değişiminde ise, “orijinal” metin, yeni bir biçimde yapılandırılmış olan medya ürününün “kaynağı”dır (örneğin filmin). Burada belirli bir medyaya özgü “kaynak metnin” başka bir medyaya aktarım, dönüştürüm süreci ön plandadır (Sakallı & Akemoğlu, 2016: 69).

Medyalararasılık yönteminin üçüncü alt yöntemi ise medya kombinasyonudur. Medya kombinasyonu ise en az iki medyanın bir ilişki içerisine sokulmasını, bir araya getirilmesini, yeni ve bütünlük bir yapıt oluşturmalarını ifade eder (Canatak & Bulduk, 2019: 117).

Çalışmaya konu olan *Başlangıç* filmi, sanat türü gereği doğal olarak medyalararasılık yöntemine uygun bir eser olarak zikredilebilir. Özellikle medya kombinasyonu bağlamında zikredilen en önemli sanat dallarından birisi de sinemadır. *Başlangıç* filmi birçok sanat dalının bir arada verilmesine olanak sağlayan ve bu sanat dallarında başat örneklerle göndermeler yapan seçkin bir filmidir. Özellikle filmde kullanılan müzikler, zaman zaman sahnelerde boy gösteren ünlü tablolar veya bir filozofun eserine yapılan göndermeler medyalararasılık bağlamında kıymetlidir.

Başlangıç filminde bu yöneme ilişkin en bariz örneklerden birisi, Saito'nun helikopterde Cobb ve Arthur'a bir fikir aşılama görevi teklif etmesi sırasında görülmektedir. Fikir aşılama gibi zor bir görevi üstlenmelerini isteyen Saito'ya Arthur'un “Sana filleri düşünme desem ne düşünürsün” diyerek verdiği cevap, ünlü Amerikalı filozof George Lakoff'un “*Don't Think of an Elephant*” isimli eserine bir gönderme olarak değerlendirilebilir. George Lakoff bu eserinde metaforları konu edinmiş ve ABD eski başkanlarından Richard Nixon'un meşhur bir lafı olan “*I am not a crook*” (ben bir sahtekâr değilim) sözünden yola çıkarak çeşitli değerlendirmelerde bulunmuştur. ABD'de iki karşıt güç olan Cumhuriyetçiler ile Demokratlar arasındaki gerilimlere değinen bu eser ayrıca ekonomi bağlamında muhafazakârlar ile liberallerin çatışmalarını da felsefi bir zeminde irdelemiştir. Fikir, metafor ve çerçeveleme gibi birçok konu üzerine felsefi yaklaşımlar görülen bu esere, doğrudan adının verilmesi ile yapılan gönderme dikkat çekicidir.

Medyalararasılık yöntemine doğrudan konu olabilecek bir başka husus ise tablolar üzerinden verilmiştir. Ünlü İngiliz ressam Francis Bacon'un 1967 yılında resmettiği “*Study for head of George Dyer*” adlı tablosuna yapılan atıf, arka planda oldukça dikkat çekicidir.

Resim 7: *George Dyer'in "Study for Head of George Dyer" İsimli Tablosu*



Bu sahnede Cobb ile Mal arasında geçen diyalogda Mal tablonun Arthur'un zevkine benzediğini söylemektedir. Cobb ise Saito'yu kastederek "Aslında özümüz savaş öncesi İngiliz resamlara düşkün" demektir. Bu söz ile hem II. Dünya Savaşı'na dair bir gönderme yapılmakta hem de ünlü ressam Francis Bacon'a bir vurgu yapılmaktadır. Francis Bacon'un etkin olduğu yıllar daha çok savaş sonrasına denk gelmektedir. Postmodernizmin daha çok II. Dünya Savaşı sonrasında geliştiği ve yeşerdiği göz önüne alındığında, yapılan gönderme oldukça kıymetli bir hâl alır. XX. yüzyılın en büyük İngiliz ressamı olarak değerlendirilen Bacon, ekspresyonist (dışavurumcu) bir ressam olarak, resim sanatına damga vurmuş önemli bir ressamdır. II. Dünya Savaşı sarsılmışlığının getirdiği siyasi ve toplumsal düzensizliklerin yer aldığı ortamlarda sanat mücadelesi vermiş, savaş sırasında, sivil savunmada görev almıştır. Bacon, astımlı olduğu için cepheye gönderilmez, geride görevlendirilir. Bombardımanlardan arta kalan enkaz ve ölüleri toplamak ve gömmek onun görevi olur (Sürsal, 2011: 78-79). Savaşın bu etkileri, Bacon'un tablolarında kendini açıkça göstermektedir. Filmde gösterilen tablosu da 1967 yılına aittir. Tablolarındaki farklılık birçok sanat sever için bir hayli ilgi çekicidir. Ancak Francis Bacon ismi başka bir önemli isme de işaret etmektedir. XVI. yüzyılda İngiltere yaşayan ve İngiliz modernizminin kurucusu olarak nitelendirilen ünlü filozof Francis Bacon'a bir gönderme yapıldığı düşünülebilir. Zira modernizmin ve akılcılığın en mühim isimlerinden biri olan filozof Bacon ile dışavurumcu-varoluşçu ve aynı zamanda postmodern olarak değerlendirilen ressam Bacon'a isim benzerliği yönüyle yapılan çifte çağrışım, oldukça dikkat çekicidir. Bu anlayış ise postmodern birçok eserde karşılaşılan çoğulcu yapıya işaret etmektedir. Ayrıca Francis Bacon bir ressam olarak farklı bir tarza sahip olmasının yanı sıra, özel yaşamında da alışlagelmişin dışında bir hayat sürmektedir. Tabloya konu olan George Dyer, Francis Bacon'un sevgilisidir. Francis Bacon eşcinsel bir yaşam sürmüştür. Alkol bağımlısı ve serseri profiline sahip bir kişilik olan George Dyer'in 1971'de intihar etmesi Francis Bacon'u derinden yaralamıştır (Çağatay, 2007). İntihar olgusunun filmde de öne çıkması (Mal karakteri üzerinden) ve filmde intihar etmiş kurgusal bir karakter olan Mal'un yine intihar ederek hayatına son vermiş George Dyer'ı anlatan bir tabloya bakması oldukça dikkat çekicidir. Hem modernizm-postmodernizm ilişkisi hem intihar olgusu hem de çoğulcu/alışılmadık tarzlar bakımından bu sahne ince düşünülmüş bir ayrıntı olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla Hz. Yusuf imajı, eserde hem olumlu hem de olumsuz vurgulamalarla öne çıkarılır.

Filmde dikkat çeken bir diğer medyalararası gönderme ise ünlü Lionel Penrose ve oğlu Roger Penrose'a ait imkânsız nesne olarak nitelendirilen Penrose Merdivenleri adlı esere yapılmıştır. Arthur, Ariadne'ye rüya mimarlığı hakkında bilgi verirken Penrose Merdivenlerinden bahseder. Bu merdivenler gerçek yaşamda olması mümkün olmayan ancak rüya aleminde kullanılabilen ve kullanan kişiye avantaj sağlayabilen bir araç hâlini alır. Penrose merdivenlerine ilişkin M. C. Escher tarafından yapılan Penrose Steps Litography adlı esere görsel olarak yapılan gönderme de medyalararasılık bağlamında dikkat çekicidir.

Filmde karakter isimleriyle de çeşitli medyalararası ilişkilerin kurulması sağlanmıştır. Antik Yunan Mitoloji'sine Ariadne ismiyle, Kur'an-ı Kerim, İncil ve Tevrat'a da Yusuf ismiyle yapılan göndermeler kayda değerdir. Özellikle Hz. Yusuf kıssasına yapılan göndermeler filme fazlaca serpiştirilmiştir. Gerek rüya motifi bağlamında gerekse derin rüyaya ulaşılabilmesi bağlamında filmde Yusuf karakterine ihtiyaç duyulmaktadır. Burada Yusuf karakteri bir uyuşturucu üreticisi/kimyager sıfatındadır. Bu sıfat aynı zamanda Karl Marx'ın "*Din halkın afyonudur.*" sözüne bir atıf olarak da değerlendirilebilir.

Kısacası medyalararasılık bağlamında Christopher Nolan, *Başlangıç* isimli bu filmde oldukça çeşitli örnekler sunar izleyicilere. Bu yöntemler ile filme derinlik ve zenginlik kazandırılır. Ancak göndermelerin çok yönlü oluşu ve sabit bir hedefe yönelik olmayışı da postmodernizmin tesirini göstermektedir. Çoğulcu ve merkeziz bir niteliğe sahip olan bu göndermeler, postmodern bir anlayışın ürünü olarak nitelendirilebilir.

3.3. Çoğulculuk, Merkezizlik ve Karnaval

Başlangıç filminde kahramandan mekâna, kullanılan araçlardan hava durumuna değin neredeyse her sahnede bir çoğulculuğa rastlanır. Bu bakımdan değerlendirildiğinde postmodern anlatının ana eğilimlerinden birisi olan çoğulcu yaklaşımın bu denli ön planda olması, izleyici için de oldukça değerli görülebilir. Çoğulculuk postmodernizmin yaşamda da sanatta da ana eğilimidir. Daha da ileri giderek ve postmodernizmin hiçbir ilkeye/kurala/kurama/ölçüte/felsefeye/dizgeye damgasını basmak istemeyen yapısıyla ters düşmeyi de göze alarak diyebiliriz ki, çoğulculuk postmodernizmin tek felsefesidir; akıl ve düşün, bilim ve ezoteriğin, teknoloji ve mitosun, burjuva dünya görüşü ile toplum dışı bir marjinalliğin yan yana/eşzamanlı varolduğu bir yaşam biçiminin adıdır (Ecevit, 2014: 66). Yıldız Ecevit'in çoğulculuğu postmodernizmin merkezine bu denli yerleştirmesi de oldukça kıymetlidir. Çünkü postmodernizmin gerçeğe ulaşma, mesaj verme, yönlendirme gibi kaygıları yoktur. Postmodernizmin bu bağlamlarda bir çabasının olmayışı aynı zamanda çoğulcu bir yapıya sahip olmasını da kaçınılmaz kılmaktadır. Özellikle çoğulculuk eğilimi eserlerin dinamizmi açısından da kritik değere sahiptir. *Başlangıç* filminin senaryonun sahip olduğu dinamizmin kendini gösterebilmesi de yine büyük ölçüde bu çoğulcu eğilime bağlıdır. Filmde birbirinden koparılamayacak, birisini dışarıda bırakıldığında filmin yapısını son derece olumsuz etkileyecek, adeta her biri taşıyıcı kolon hüviyetinde kahramanlar dikkat çeker. Dom, Mal, Saito, Eames, Arthur, Ariadne, Robert, Yusuf... Neredeyse hepsinin sahip olduğu nitelikler kendine has ve boşlukları doldurulamayacak biçimdedir. Bir tarafta yaşadığı pişmanlıklarla boğuşan ve bilinçaltında kaybolan Dom karakterinin karşısında ayakları yere basan ve yönünü geleceğe çevirmiş bir Ariadne karakteri görmekte iken, öte tarafta disiplini ve soğuk kanlılığı ile dikkat çeken Arthur'un karşısında daha esnek ve doğaçlama çalışmaya yatkın Eames karakteri aynı ekibin içerisinde yer alabilmektedirler. Bu nedenle tek bir karaktere ya da başkahramana bağlı değildir, film. Karakter bağlamında yaşanan bu çoğulcu yaklaşım sadece bu bağlamda sınırlı kalmaz. Mekânlar da oldukça çeşitli ve kıymetlidir. Filmde çok fazla mekânla muhatap olan izleyici bu mekânlarda anlamı kuvvetlendiren birçok hava durumunu da gözlemlemektedir. Bu çeşitlilik de filmin sürükleyiciliğine büyük katkı sağlamakla kalmamış, ileride bahsolunacak olan oyunsuluk eğilimine de perde aralamıştır. Bu mekân, araç, hava, silah

çeşitliliği aynı zamanda izleyiciyi sorgulamadan uzak, sadece keyif alabileceği bir izleme tutuma yönelmektedir.

Filmde hiçbir karakterin, mekânın, aracın merkezi oluşturmaması bir yandan da karnaval bir yapıya da işaret eder. Özellikle XX. yüzyılda Mihail Bahtin'in geliştirdiği, edebiyat başta olmak üzere birçok sanat dalında kendini gösteren karnaval kuramı, filmde de kendine yer bulmaktadır. Bahtin karnavala ilişkin kuramının temellerini "Gülmenin Tarihinde Rabelais" (Bahtin, 2017: 77) başlıklı yazısında izaha çalışır. Bahtin karnavalların çoğulcu yapısına da dikkat çekerek, merkezleşen bir merkezizliğe bu çalışmasıyla atıfta bulunur. Rabelais, hiciv yönüyle de oldukça değerli yapıtlarıyla; üstün olanı bayağı, kaliteli olanı adi ile aynı torbaya karıştırmakta ve buradan bir çeşitlilik ortaya koymaktadır. İşte bu bağlamda Bahtin bu durumun karnavallarla aynı yapıya sahip olduğu tespitine ulaşmaktadır. Bahtin karnaval ve şenlik/kutlama/bayram(feast) terimlerini yakın anlamlarda kullanır. Karnaval, diğerleri içerisinde bir şenlik türüdür. Ancak, yıl içerisinde yapılan şenliklerin en büyük ve gösterişlisi olarak diğer tüm şenlikler üzerinde merkezleştirici etkisiyle baskın olduğundan ön plana çıkar (İlim, 2016: 153). Karnavallar oldukça geniş kitlelere hitap eden bir aktivite olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle de toplumdan birçok kesimi bünyesinde barındırır. Resmi dil ile argo, modern kıyafetler ile daha geleneksel, kişiye ve mesleğe uygun kıyafetlerin bir arada olduğu, kilise ve cemaati ile alkolikler ve dine küfredenlerin yan yana geldiği yani birbirine bakışı zıt olan birçok kişinin ve tarzın bir arada olduğu bir atmosfere sahiptir, karnavallar. Rebelais de işte bu yolla hicvini ve mizahını gerçekleştirilmektedir. Rebelais'in bu tarzı da Bahtin'in dikkatini çekmiş ve sanat eserlerinde karnaval arayışı başlamıştır. Bu şenlik ve çeşitlilik anlayışının edebiyata ve filme de uygulanması esasında postmodernizmin kaçınılmaz durumlarından birisidir.

Karnaval anlayışın *Başlangıç* filminde açık bir şekilde temsilcileri kuşkusuz Saito ve Robert karakterleridir. Filmde arzulanan ana amaç Saito'nun verdiği görev doğrultusunda Robert'in zihnine fikir aşılmasıdır. Dolayısıyla hedef/düşman Robert; patron/finansör Saito'dur. Ancak filmde bir anda bu durum ters yüz edilir. Filmde patron hüviyetinde olan, gerekli tüm imkânları sağlayacak ve hatta Dom'u özgürlüğüne kavuşturabilecek kudrete sahip olan Saito, sahneler ilerledikçe ekibin emir alan en düşük rütbeli parçalarından birisi haline gelir. Patron olan Saito, vasıfsız bir emir erine dönüşür. Aynı şekilde hedef/düşman hüviyetindeki Robert ise sahneler ilerledikçe kendisine hazırlanan planın bir parçası olur ve rakip ekibin bir parçası hâline gelir. Bu durum, karnavallarda kralın soytarıya, soytarının da krala dönüştürülmesini hatırlatır. İlk bakışta ayırdına varılması güç olsa da bu sahne, derin bir mizah anlayışına katkı sağlayan önemli bir ayrıntıya dönüşür.

3.4. Gerçekliğin Yitimi ve Oyunsuluk

Filmin belki de en eğlenceli yönünün, oyunsu yaklaşımı olduğunu söylemek doğru olacaktır. Çünkü filmde gerçeklik algısının yitirildiği birçok husus izleyici önüne çıkarılmaktadır. Bu hususta eserin sahip olduğu en önemli izlek ve unsur olan rüya motifinin katkısı büyüktür. Çünkü belli bir noktadan sonra rüya ile gerçek iç içe geçmekte ve gerçekliğe olan bağlılık zamanla yitilmektedir. Filmde buna ilişkin en net husus ise totemlerdir. Totemler, rüya içerisinde yolculuk eden ekip üyelerinin rüyadan uyandıklarında gerçekle olan bağlarını ölçmelerine yaramaktadır. Yani totemler gerçek ile düşü ayırt etme noktasında elzemdirler. Totemler sayesinde izleyici de doğrudan filmde gerçeklik algısının yitimine şahitlik eder. Böylece Christopher Nolan, izleyiciyi gerçeklik algısından kopartır ve oyunsu bir yapının içine çeker.

İzleyicide gerçeklik algısının yitimi kendini özellikle totemler bağlamında gösterse de bu yöntem, yönetmenin kullandığı tek yöntem değildir. Aynı zamanda rüya aracılığıyla bilinçaltına yapılan yolculuklarda da gerçeklik algısının yitirildiği görülmektedir. Örneğin filmde Mal karakterine doğrudan ulaşamaz. Filmde izleyici karşısına çıkan Mal, Cobb'un bilinçaltının bir

yansımasıdır. Yani filmde görülen Mal karakteri, esasında Cobb'un zihnine ait bir imajdır. Dolayısıyla izleyici gerçek anlamda Mal'ı hiç göremez. Böylece gerçek gibi görünen ancak gerçek olmayan bir imajla muhatap olan izleyicinin de gerçeklik algısı sarsılabilir.

Gerçeklik algısının yitimi neticesinde sanatsal bir anlayışa sahip oyunsu bir havaya sürüklenen izleyici, artık senaristin istediği/gösterdiği yolda ilerlemektedir. Bu nedenle artık oyunun kurucusu senarist Christopher Nolan, kendince belirlediği kurallar ile izleyiciyi kendi kurmaca oyun dünyası içerisine sevk eder. Ancak bunu yaparken özellikle altını çizdiği husus, birçok hayal ve yansımayı gerçekmiş gibi gösterebilme çabasıdır. Gerçekliği sorgulayan bireylerin en sık başvurduğu araçlardan birisi sayılardır. Bazen basit bazen de karmaşık sayılar ve hesaplamalar soyutu somuta çevirmekte oldukça başarılı olabilmektedir. Bu nedendir ki Christopher Nolan, özellikle zaman kavramı bağlamında, sayılara ve basit hesaplamalara sıkça yer vermektedir. Daha önce zaman başlığı altında verilen bilgilerden de anlaşılacağı üzere filmde, birbirini çok tutmayan ve hatta işin içinden çıkılması güç bazı hesaplamalara çeşitli diyaloglar aracılığı ile yer verilir. Özellikle rüya katmanları ile gerçek arasındaki zaman farklarının hesaplamaları ve bu hesapların diyaloglarda kesin bir dille ifade edilişi, bir gerçekliğe vurgu yapılmış hissiyatı yaratmakta ve izleyiciyi yönlendirmektedir. Ancak nihayetinde bu filmin kurmaca olduğunu ve dolayısıyla bu hesaplamaların bir oyunun parçası olduğunu kavramak sahneler ilerlerken pek mümkün gözükmemektedir. Dolayısıyla film bittiğinde sadece bu sahneler üzerine düşünen bazı izleyiciler, bir oyunun parçası olduklarını kavrayabileceklerdir. Bu yönüyle de oldukça başarılı bir film, *Başlangıç*.

Oyunsu tavır, zaman gibi mekânda da kendisini göstermektedir. Öyle ki bir sahnede Kyoto şehrinde olduğu düşünülen Cobb'un peşi sıra geçen sahnede Paris'i anımsatan Eiffel Kule'sinin kadrja girmesiyle sanki Paris'teymiş algısı yaratılır. Filmde kahramanların aynı olay örgüsünde Fransa'da iken bir diğer sahnede Sydney'de ya da Los Angeles'ta oldukları hissi verilir. Bu o kadar sık gerçekleşir ki filmin içerisine yerleştirilen rüya katmanlarındaki mekânların da eklenmesiyle oldukça zengin bir mekân çeşitliliği yaratılır. Ancak bu mekân çeşitliliği, aynı zaman kavramında olduğu gibi gerçeklik algısının yitirilmesine sebep olur. Böylece yine kurallarını Christopher Nolan'ın belirlediği bir oyun dünyası içerisinde kaybolur, izleyici.

Tüm bu başlıklar bir arada değerlendirildiğinde *Başlangıç* filminin postmodern bir altyapısının ve yüzünün olduğu aşikârdır. Çok katmanlı bir incelemeye müsait olan bu filmin, postmodern özelliklerle kurduğu bu denli yakın bağlar da izleyici açısından takdirle karşılanmış ve izleyiciler tarafından en beğenilen filmler sıralamasına dâhil edilmiştir. Kuşkusuz bu başarısında sadece postmodernizm-sinema ilişkisinin payından söz etmek doğru olmayacaktır. Filmin başarısında önemli birkaç faktör daha dikkat çekmektedir. Bunlardan en önemlisi ise teoloji ile olan ilişkisi ve dinî göndermeleridir.

4. Başlangıç Filminin Dinî Boyutu

Başlangıç filminde en çok işlenen husus rüya olgusudur. Rüyanın gerçekliği, gerçeklik algısının yitiminde mühim bir yanılsama olarak kullanılmıştır. Bu yönüyle filmde ele alınan rüya olgusu, dini anlamda ele alınan rüya olgusuna da oldukça benzer. Tüm semavi dinlerde üzerinde yaşanan dünyanın gerçek dünya olmadığı ve insanların bir rüyada, uykuda oldukları sıkça tekrarlanır.

Kur'an-ı Kerim'de de bu hususta oldukça önemli ayetler bulunmaktadır. Dünyanın bir oyun ve oyalanma yeri olduğuna sıkça vurgu yapılır. Kur'an-ı Kerim'in 6. Suresi olan En'âm Sûresi'nin 32. Ayeti bir örnek olarak verilebilir: "*Dünya hayatı, eğlence ve oyundan başka bir şey değildir. Ahiret yurdu ise, Allah'tan korkanlar için daha hayırlıdır. Aklınızı kullanmaz mısınız?*" Dünyanın bir oyun ve eğlence yeri olduğu, esas gerçekliğin Ahiret olduğu, bu ayetle net bir şekilde vurgulanmıştır. Yine aynı şekilde Kur'an-ı Kerim'in 29. Sûresi olan Ankebut Sûresi'nin

64. ayetinde de aynı husus üzerinde durulur: “*Bu dünya hayatı sadece bir oyun ve oyalanmadan ibarettir. Ahiret yurduna gelince, işte asıl hayat odur. Keşke bilmiş olsalardı.*”

Dünya hayatının bir oyun ve eğlence yeri olduğu hususuna ek olarak “*İnsanlar uykudadır, ölünce uyanırlar (perde kalkar)*” Hadis-i Şerif’i ile gerçek yaşamın ahirette başlayacağı hususu vurgulanır. Tüm bunlar gerçek dünya olarak düşünülen dünyanın bir yanılsama olduğu yani bir rüya olduğu anlamının çıkarılmasına olanak sağlar. *Başlangıç* filminde de bu hususta çok mühim bir ipucu kendisini gösterir. Filmde intihar eden Mal, intihar etmeden önce eşine beraber intihar etmeyi teklif eder. Çünkü Mal’a göre ölünce rüya bitecek ve uykudan uyanacaktır. Eşinin de bu uykudan uyanmasını ister. Dom ne kadar çabalarsa çabalasın Mal’ın intihar etmesini engelleyemez. Dom’a göre Mal ciddi bir yanılgı içerisindedir ve bunun müsebbibi ise kendisidir. Ancak Mal’a göre de Dom büyük bir yanılgı içerisindedir ve rüyadan uyanmak istememektedir.

Mal ile Dom arasında geçen bu diyaloglar, filmin dinî olarak gerçek dünyaya ve rüya algısına bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Keza, insanoğlu bu dünyada rüyada olduklarının farkında değildir. Kur’an-ı Kerim’de bu sıkça ifade edilir.

Filmde rüya katmanlarında daha derine gidildikçe duygusal anlamda da daha fazla derine inilmektedir. Bu nedenle en derin katman olan limbo (a’raf), duygusal olarak en yoğun olunan rüya katmanı olarak nitelendirilebilir. Bir nevi bilinçaltına yolculuk olarak değerlendirilmeye müsait olan bu katman aynı zamanda dinî açıdan da kıymetlidir. Çünkü insanoğlunun ahirete uyanmadan önce gördüğü bir rüya yeri olan dünya, insanın duygusal anlamda en derin bağlarla bağlı olduğu bir alan olarak değerlendirilebilir. Bu nedenle insanların dünyayı gerçek olarak algılaması yani rüya olduğunun farkına varmaması da gayet doğaldır. Bu boyutuyla filmde adı sıkça geçen limbo (a’raf) rüya katmanına eğilmek faydalı olacaktır.

4.1. Limbo (A’raf)

Limbo kelimesi Longman İngilizce sözlükte “a situation in which nothing happens or changes for a long period of time, and it is difficult to make decisions or know what to do, often because you are waiting for something else to happen first” (<https://www.ldoceonline.com/dictionary/limbo>) olarak tanımlanmaktadır. Uzunca bir süre hiçbir şeyin olmadığı ve değişmediği bir durumda olma ve buna bağlı olarak başka hiçbir şey olmadığı için durumun değişkenliğini tahmin edememe veya karar verememe durumunu anlatan bir kelime olarak değerlendirilmektedir. Bu tanım esasında Türkçe’deki günlük kullanımıyla da örtüşmektedir. Ancak Limbo kelimesinin hem filmde a’raf olarak çevirilmesi hem de bazı sözlüklerde dinî bir terim olan a’raf kelimesi ile karşılanması, olaya dinî yönden yaklaşma fırsatı tanımaktadır.

Öncelikle a’raf dinî bir terim olarak İslamiyet’te yer almakla birlikte, Hıristiyanlıkta ise sadece Katolik mezhebinde karşılık bulmaktadır. Protestanlarda veya Ortodokslarda a’raf bir dinî terim olarak değerlendirilmemektedir. İslami açıdan a’raf’a değinmeden önce Hıristiyanlıkta a’raf öğretisine bakmak daha yerinde olabilir.

A’raf/Berzah ifadesi, Katolik kilise tarihinde ilk defa Tertullian isimli bir kilise babası tarafından kullanılmıştır. Latince Refrigium ismini kullanan Tertullian’a göre bunun manası “Ölülerin yeniden dirilme vakitlerinin gelmesini bekledikleri yer” demektir. Resmi ve dini olmayan, ama halk arasında yaygın hâle gelmiş olan bu inanç, 1006 yılında Papa Johannes XVII. tarafından bütün Hıristiyanlığa –inanılması tavsiye edilmiştir (Usta, 2011: 118). Dolayısıyla A’raf öğretisi Hıristiyanlığın başından itibaren var olan bir öğreti değildir. Bu nedenle sadece Katolik mezhebinde karşılık bulmuştur. Bu hususta İbrahim Usta, Katolik mezhebinin a’raf’ı nasıl açıkladıklarına ise şöyle değinir:

Ölümden hemen sonra başlayıp, dirilişe kadar devam edecek süreye “Kabir Hayatı” (Das Grabesleben) adı verilmektedir. Katolik inancına göre, gerek doğuştan varolan ilk günah (Erbsünde), gerekse dünyada işlenmiş, ama tevbe

edilmemiş bir günah sebebi ile cennete hemen giremeyen Hristiyan ölümler, Tanrı tarafından uygun görülen bir orta âlem veya ara bölgede (Zwieschenzustand) bulunarak, dünyada işlemiş oldukları birtakım günahların cezalarını çekmek suretiyle temizlendikten sonra, Tanrı ile buluşmayı beklemektedirler. Katolik Kilisesi bunu ilk defa Lyon Konsülü'nde (1274) dile getirmiş, ardından Floransa (1439) ve Trento (1547,1563) Konsüllerinde onaylayarak, Katoliklerin inanç esasları arasına dâhil etmiştir. Bu yeni öğretiyeye karşı gelenlerin ise Kafir/mürted olarak kabul edilmesine karar vermiştir. (Usta, 2011: 118)

Bu bilgilerden yola çıkarak günahlarıyla yüzleşmemiş ve tövbe etmemiş olan kulların temizlenerek cennete girmeleri için tutuldukları ara bölge anlamına gelen a'raf öğretisi, esasında bir arınma, pişman olma ve tövbe etme ya da bedel ödeme yeri olarak değerlendirilmektedir. Bu yönleriyle Katolik inancında yerini alan a'raf öğretisi, bu çalışmada konu edilen *Başlangıç* filmiyle de paralellik göstermektedir.

Katoliklerdeki a'raf öğretisinin dışında, İslamiyet'te de a'râf kavramı oldukça önemlidir. Bu terimin varlığı İslamiyet'te en başından beri varlığını korumaktadır. Yani Hristiyanlıkta olduğu gibi sonradan gündeme gelen bir husus değil, Kur'an-ı Kerim'in yedinci sûresi el-A'râf ile İslamiyet'te en başından beri yer alan bir kavram olmuştur. İslamiyet'te yer alan a'râf kavramına ilişkin İslam Ansiklopedisi'nde şu ifadeler yer verilir:

Ashâbü'l-a'râftan kimlerin kastedildiği hususunda da müfessirler farklı görüş ileri sürmüşlerdir. Rivayet tefsirlerinde yer alan on iki ayrı görüşe göre bunları şu dört grup altında toplamak mümkündür: 1. İyi ve kötü amelleri eşit olan müminler. Bunlar başlangıçta cennete veya cehenneme konulmayıp ikisi arasında bir müddet bekleyecek, sonra Allah'ın lutfuyla cennete girecek olan müminlerdir. Tefsir ve kelâm âlimlerinin çoğu bu görüşü benimsemişlerdir. 2. Âhirette müminlerle kâfirleri yüzlerinden tanıyacak olan melekler. 3. Cennet ve cehennem ehlini birbirinden ayırarak haklarında şahadette bulunacak olan peygamberler, şehidler ve âlimler gibi yüksek şahsiyetler. Bu görüşü benimseyenler arasında Hasan-ı Basrî ve Fahreddin er-Râzî de bulunmaktadır. 4. Cennete veya cehenneme girmeyi gerektirecek durumda olmayan belli kişiler. Bunlar da herhangi bir peygamberin tebliğini duymadan ölenler (fetret* ehli), müşriklerin bulûğ çağından önce ölen çocukları veya gayri meşrû evlilikten doğan çocuklardan ibarettir. Tefsirlerde söz konusu dört görüşün her biriyle ilgili çeşitli rivayetler bulunmaktaysa da âyet, hadis ve sahâbe sözleriyle teyit edilen birinci görüş daha isabetli görünmektedir. (Yavuz, 1991: 259)

Bu bilgiler ışığında *Başlangıç* filminde yer alan Limbo (a'raf) kavramı her ne kadar Katolik mezhebinin inancındaki tanımıyla paralellik gösterse de özellikle İslamiyet'e yapılan göndermeler neticesinde İslamiyet'te yer alan A'râf inancına göndermelerde bulunduğu da düşünülebilir.

Filmde a'raf ile ilgili ilk bilgiye filmin ortalarında Saito'nun yaralandığı sahnede yer verilir. Saito'yu rüyada öldürerek uyandırmayı planlayan Eames'a karşı çıkan Cobb, bu durumun onu a'rafa göndereceğini ifade eder. Bu konuşma sırasında a'raf'ın "yapılandırılmamış rüya alemi, ham ve sonsuz bilinçaltı" olduğu bilgisi verilmektedir. Yani çok etkili bir sakinleştiricinin tesirinde rüyaya dalan kişi rüyası içerisinde ölürse a'rafa düşmektedir. Filmde ilerleyen sahnelerde a'rafa ilişkin yeni bilgilere de ulaşılır. Ve hatta filmin ilk sahnesinin Saito'nun düştüğü a'raf olarak görülür. Burada esas vurgu ise Katolik mezhebindeki inançla paralel olarak bir arınmayı ifade etmektedir. Çünkü film boyunca a'rafa iki kahraman düşmektedir. Birincisi Cobb, ikincisi ise Saito'dur. Bu iki kahramanın da sıkça bahsettikleri husus pişmanlıklardır. Pişman ve yaşlı biri olarak ölmekten korkarlar. Filmde Cobb'un pişmanlığı eşi Mal ile

yaşadıklarıdır ve filmde bu açıkça verilir. Hatta Ariadne bu pişmanlığın atlatılması ve kabulü için Cobb'a yardım etmeye çalışır. Ancak Saito'nun pişmanlığına dönük filmde herhangi net bir bilgi yoktur. Ancak burada her iki kahramanın da pişmanlıklar yaşayan ve arınmayı bekleyen kahraman profilleri çizmesi oldukça ilginçtir. Tüm bunlar Katolik mezhebindeki a'raf inancına paralellik gösterir. Bir diğer taraftan İslamî açıdan da değerlendirildiğinde Saito'nun a'rafa düştüğü sahnede Saito'nun yaşadığı şato dikkat çekicidir. Çünkü Saito, sahil kenarında bir kumsalın tepesine konumlandırılmış bir şatoda yaşamaktadır. A'râf kelimesi de Arapça kum tepesi anlamına gelmektedir. Bu bakımdan değerlendirildiğinde sahne; görsel açıdan İslamiyet'teki A'râf inancından, teorik olarak ise Katolik mezhebinin öğretisinden beslenmiştir, denilebilir.

4.2. Yusuf ve Mombassa

Filmde dinî anlamda dikkatleri celp eden bir diğer husus ise Yusuf karakteridir. Cobb görev için oldukça etkili bir sakinleştiriciye (uyuşturucu) ihtiyaç duymaktadır. Bunun için Eames'in yönlendirmesi ile Mombasa'da yaşayan Yusuf karakterine ulaşılır. Filmde Yusuf karakterinin ilk olarak seyirci karşısına çıktığı sahne oldukça dikkat çekicidir. Objeler özenle seçilmiş ve sahneye yerleştirilmiştir.

Resim 8: *Filmde Yusuf Karakteriyle İlk Karşılaşma Sahnesi*



Resim 8'de karakterin adının Yusuf olması, masa üzerinde zindan anahtarlarının varlığı, ekranın hemen sol tarafında bir kedinin kendini göstermesi; hem Doğu göndermesi açısından hem de Hz. Yusuf'a gönderme bakımından dikkat çekicidir.

Hz. Yusuf, hem Kur'an'da hem Tevrat'ta hem de İncil'de yer alan ve adı en çok anılan peygamberlerdendir. Hz. Yusuf'un hikâyesi bazı farklılıklarla beraber genellikle üç inançta da paralellik göstermektedir. Hz. Yusuf, Hz. Yakub'un on iki oğlundan biridir. Güzelliği dillere destan olan Hz. Yusuf, kardeşlerinin kıskançlığı nedeniyle bir kuyuya atılır ve ölüme terk edilir. Ancak kuyunun yanından geçen bir kervan tarafından bulunarak para karşılığı satılması ile gelecekte Mısır'ın en güçlü ikinci adamı olacağı serüvenine başlar. Hz. Yusuf için anlatılan bu ana çerçeve üç inançta da kendisine yer bulmaktadır. Filmde de bu hikâyeye dönük bazı göndermelere yer verilmektedir. Örneğin Yusuf karakteri Mombassa kentinde yaşamaktadır. Mombassa her ne kadar çoğunluğun Müslüman olduğu bir kent olsa da dini açıdan kozmopolit bir yapıya sahiptir. Özellikle Mombassa'nın kuruluşunda yer alan on iki kabilenin varlığı, Hz. Yusuf kıssalarına da bir gönderme olarak kabul edilebilir. Çünkü filmde izleyiciler, zindan olarak görülebilecek bir yere indiklerinde aynı anda aynı rüyaya yatmış on iki kişi ile karşılaşır. Bu durum hem Hz. Yusuf kıssasında Yusuf'un on iki kardeşine hem de Mombassa'nın kuruluşunda yer alan on iki kabileye gönderme olarak değerlendirilebilir.

Filmin merkezinde rüya olgusu yatmaktadır. Esasında film rüya gibi bir muammanın farklı bir yorumuna dayanmaktadır, denebilir. Bu nedenle rüya yorumlayabilme gibi bir mucizeye sahip olan Hz. Yusuf'a doğrudan gönderme yapılması, filmin dinî açıdan bir boyuta ulaşmak istediğine de doğrudan bir kanıt olmaktadır. Ayrıca Hz. Yusuf ile Züleyha'nın arasında geçtiğine inanılan; "ikimiz de genç olarak yeniden buluşacağız" diyaloguna filmde de birkaç kez rast gelinmesi bu göndermeleri daha da netleştirmektedir. Cobb ve Saito ikimiz de tekrar genç olarak yeniden buluşacağız demektir. Saito'nun arafa düşmesinden sonra gerçekleşen bu diyaloglar, Hz. Yusuf kıssası açısından da oldukça önemlidir.

Bir diğer dikkat çeken husus ise Yusuf karakterinin filmdeki görevidir. Yusuf bir kimyager olarak izleyici karşısına çıkmaktadır. Rüya içerisinde rüyanın oluşmasına olanak sağlayan oldukça güçlü sakinleştiriciler üreten Yusuf, ekip için vazgeçilemez bir hüviyete sahiptir. Yani Yusuf karakterinin ürettiği uyuşturucu, ekip için hayati değere sahiptir. Aynı zamanda Yusuf karakteri, filmde bedava içki bulunca işi abartan ve çokça içki içen bir karakter olarak da ön plana çıkmaktadır. Bu yönüyle ele alındığında Karl Marx'ın 1843 yılında kaleme aldığı Hegel'in Hukuk Felsefesinin Eleştirisine Katkı adlı yazıda yer alan meşhur sözü olan: "Din halkın afyonudur." Tespitine bir gönderme olarak değerlendirilebilir. Filmin sahip olduğu ironik yapı bu tespitin yapılmasına da olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda ele alındığında her ne kadar filmin dinî bir yönlendirmesi veya beklentisi olmasa da Karl Marx ile aynı çizgide yer alan bir göndermeye filmde yer vermesi, röletivizm açısından oldukça ilginçtir.

5. Başlangıç Filminin Teknolojik Boyutu

Film konu olarak doğrudan bir teknolojik gelişmeyi ve bu gelişmenin kullanılmasını ele almaktadır. Askeri amaçlar doğrultusunda geliştirilen bu teknoloji sayesinde, rüya içinde rüya görmeye ve bu sayede askerlerin aynı rüya içerisinde eğitilmesine olanak sağlanmaktadır. Bu teknoloji daha sonra Cobb ve ekibi aracılığıyla ele geçirilir ve illegal olarak kullanılır. Filmin baştan sona dayandığı temel husus bu teknolojik gelişmenin yarattığı ortamdır.

Filmde söz edilen bu teknoloji, gerçek yaşamda da ele alınan bir husus olarak göze çarpmaktadır. Askeri alanda olmasa da tıp alanında Lucid Dreams olarak göze çarpan bu çalışmalar, 1960'lı yıllardan bugüne değin gelmektedir. Bu çalışmaların merkezinde bireylerin aynı rüyaya yatmaları değil kişinin rüyasını kontrol edebilmesi amaçlanmaktadır. Burada konu kişinin kendi rüyasını yönetebilme kapasitesini arttırması ve farklı deneyimleri yaşama şansına erişebilmesidir. Christopher Nolan, bu çalışmadan ne denli esinlendiğini tam olarak söylemek mümkün olmasa da böyle bir çalışmanın filmin ana unsuru olan rüya içerisinde rüya motifine paralellik gösterdiği açıkça ifade edilebilir.

Filmin çekim aşamaları ise aynı senaryonun yazım süreci gibi oldukça titizlikle ele alınmıştır. Filmin görsel açıdan çok fazla dikkat çeken sahnesinin olması nedeniyle izleyicilerde, filmde bilgisayar destekli görsel efektlerin sıkça kullanıldığı izlenimine sahip olmalarına yol açmış olabilir. Ancak Christopher Nolan sanıldığı gibi aksine çok az sayıda bilgisayar destekli görsel efektlere yer vermiştir. Esas olarak "Green Box" adı verilen bir sinema yöntemine yer verilen filmde neredeyse her aksiyon alanı için hareketli platformlar yaptırılmış ve film kahramanları bu platformlarda hareket etmişlerdir. Bilgisayar desteğini en aza indirmek için özel bir çaba gösteren Christopher Nolan, bu yöntemlerle de oldukça başarılı olmuştur, denebilir.

Bir sahnede şehrin merkezinde karayoluna giren tren, esasında bir bilgisayar efekti değil tren giydirmesi yapılmış bir traktördür. Bu gibi ayrıntıların bilgisayar tarafından yapılması filmde alınacak tadı azaltır mıydı sorusuna net bir cevap bulabilmek mümkün olmayabilir. Ancak film üzerinde ne denli ince ve derin düşünüldüğünü göstermesi bakımından oldukça değerlidir.

Filmde kullanılan bir diğer yöntem ise VFX adı verilen bir çekim yöntemidir. Inception'ın arkasındaki en büyük sır ise yönetmenin Monento'da da kullandığı eski bir yöntem. Otomobil

kazası ve diğer aksiyon sahnelerinde birden yavaşlayan ekranda gördükleriniz aslında bilgisayarın hazırladığı görsel efektler değil. Bunlar VFX adlı verilen özel bir kamera sistemiyle çekiliyor. Bu özel sistemin kullanılması, teknolojik olarak sahip olunan tüm olanakların kullanıldığını ve bilgisayar desteğinin en aza indirilmeye çalışıldığını ortaya koyan dikkat çekici ayrıntılardan birisi olarak değerlendirilebilir.

6. Sonuç

2010 yılında vizyona girerek sinema tarihinde adından söz ettiren bir film olma başarısı yakalayan *Başlangıç (Inception)* filmi, 2011 yılında dört dalda Oscar ödülünün de sahibi olmuştur. Oscar ödülü dışında birçok ödüle layık görülen film, son yıllarda sinema tarihine geçen en iyi filmlerden birisi olarak görülmektedir. Bu başarısını esasen senaristi, yapımcısı ve yönetmeni Christopher Nolan'ın on yıl boyunca yürüttüğü titiz çalışmasına borçlu olduğunu ifade etmek doğru olacaktır.

Film birçok açıdan oldukça derin-girift bir yapıya sahiptir. Felsefi, teknolojik alt yapısı ve sahip olduğu aksiyon sahnelerinin sürükleyiciliği, izleyiciler tarafından da takdirle karşılanmıştır. Özellikle postmodern anlamda konuların ele alınışı, birçok esere ya da kişiye yapılan açık veya kapalı göndermeleri, sinema teknolojileri bakımından az maliyetle çok muazzam işlerin ortaya çıkarılışı gibi birçok faktör filmin başarısında rol oynamıştır.

Rüya olgusu üzerinden gerçeklik algısının yitimi, oyunsuluk, merkezsizlik, çoğulculuk gibi postmodern öğelerin yanı sıra filmin alt metinde çeşitli inançlara ye verdiği görülmektedir. Burada özellikle teknolojik bir araştırma ve bu araştırmanın sonucunda karmaşık bir dünyanın insanlara sunulması gibi distopik bir yapı dikkat çekmektedir. Ancak birçok distopik yapıya nazaran *Başlangıç* filmi daha bireysel bir alanda izleyiciyi kucaklamaktadır. İzleyenler diğer birçok distopik filmde olduğu mesajlara net bir şekilde ulaşamazlar. Bu duruma filmin girift yapısı engel olmaktadır. İzleyicinin yoğunlaşma fırsatı bulduğu anlarda birdenbire ortaya çıkan yeni gelişmeler veya aksiyon sahneleri, yoğunlaşmayı sekteye uğratmakla kalmaz izleyiciyi filmin içine daha kuvvetli çeker.

Filmde yaratıcı sanatçı kavramı üzerinde yer yer durulması da dikkat çekicidir. Mall ve Cobb derin rüya formunda kendi dünyalarını yaratmış-inşa etmişlerdir. İstedikleri her şeye yer vermiş ve üretmişlerdir. Filmin sonunda toprakla oynayan çocuklarına kavuşan Cobb da bu duruma benzer bir ifadeyle karşılaşır. Çocuklarından birisi “baba bak ne inşa ettim?” diye sorar. Baba ve anneden çocuklara geçen yani insanoğlunun yaratılışından beri var olan insanın üretme-inşa etme yeteneğine yapılan bu vurgu, filmin bir sanat eseri olarak değerini göstermesi bağlamında da oldukça kıymetlidir.

Son olarak totemler, filmde gerçeklik algısının yitirilmesini engellemek amacıyla kullanılan objelerdir. Filmin sonunda Cobb, gerçek-düş ayrımı yapmakta zorlandığı için totemine (topaç) başvurur ancak çocuklarına karşı olan özlemi baskın gelir ve totemin doğuracağı sonuçla ilgilenmez. Doğrudan çocuklarına yönelir. Bu durum filmin son sahnesine bir gizem katar. Ancak sadece bu gizemi tesis etmek için böyle bir ayrıntıya yer verildiğini düşünmek yanıltıcı olabilir. Cobb'un teslimiyetini ve kabulünü de ifade etmesi bakımından oldukça önemli bir işleve sahip olan bu sahne, izleyiciye dünya hayatının bir rüya olduğunu hatırlatan teolojik bir mesajla sona ermiştir. Ayrıca, filmin sonunda bile izleyicinin merak duygusunu canlı tutarak onları esere dahil etmiş ve postmodern bir felsefi tutumla filmi noktalamıştır.

Kaynakça

Ahmet, F. (2011). *Sinemada rüya ve Christopher Nolan sinemasında Inception (Başlangıç) örneği*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Aktulum, K. (1999). *Metinlerarası ilişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Akyıldız, Y. (2019). *2000 sonrası çağdaş sinemada karmaşık öykü anlatıcılığı: Christopher Nolan sineması*. Yayımlanmamış doktora tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Alver, K. (2008). Mekân tartışmaları ve değişen mekân algısı [Modernizmden postmodernizme özel sayısı]. *Hece Dergisi*, 557-570.
- Bahtin, M. (2017). *Karnavaldan romana*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Canatak, A. M., & Bulduk, N. (2019). *Dijital çağ Türk edebiyatı ve medyalararasılık tartışmaları*. İstanbul: Hiperyayın.
- Çağatay, E. (2007). *Francis Bacon resminde imaj, görüntü ve temsiliyet*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çakmaklıoğlu, M. M. (2005). *Muhyiddin İbnü'l Arabi'ye göre dil-hakikat ilişkisi marifetin ifadesi sorunu*. Yayımlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ecevit, Y. (2014). *Türk romanında postmodernist açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Freud, S. (2012). *Rüya yorumları I-II*. İzmir: İlya Yayınları.
- İlim, F. (2017). *Bahtin diyaloji, karnaval ve politika*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karaburğu, O. (2008) Postmodern anlatılarda zaman [Modernizmden postmodernizme özel sayısı]. *Hece Dergisi*, 363-367.
- LaBerge, S. P., Nagel, L. E., Dement, W. C., & Zarcone, V. P. J. (1981). Lucid dreaming verified by volitional communication during REM sleep. *Perceptual and Motor Skills*, 52(3), 727-732.
- Parla, J. (2013). *Don Kişot'tan bugüne roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sakallı, C., & Akemoğlu A. (2016). Bir medyalararasılık kategorisi olarak medya değişimi: Gölgesizler romanındaki üst kurmaca düzleminin filme aktarımı. *Sinecine*, 13, 63-81.
- Sürsal, E. (2011). *El Greco ve Francis Bacon'ın varlık ve zaman bağlamında deformasyon ilkesine yönelik bir analogi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tekin, M. (2012). *Roman sanatı*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Usta, İ. (2011). Das Fegefeuer Im Katholischen Christentum. *Dinbilimsel Akademik Araştırma Dergisi*, 11(2), 97-120.
- Yavuz, Y. Ş. (1991). A'râf. *TDV İslam ansiklopedisi içinde (C.3)*. İstanbul: Türk Diyanet Vakfı Yayınları.