

YİRMİ DÖRT KAREDE DEVRİÂLEM: AKSİYON SİNEMASINDA COĞRAFYA TEMELLİ GÖRSEL-İŞİTSEL VURGU KULLANIMI - MISSION: IMPOSSIBLE - GHOST PROTOCOL

Emre Gencelli¹

ÖZET

Tür kavramı sinemada önemli bir role sahiptir. Türsel ortaklıklardan yarar sağlamasıyla dikkat çeken aksiyon sineması, gösterişli olanın peşinden giderek sınırlarını genişletmeye çalışmaktadır. Kahramanlarını ve olay örgülerini türdeşlerinden ödünç almakta olan günümüz aksiyon filmleri, farklılık algısı yaratma çabasının bir sonucu olarak, bu bileşenleri dünyanın çeşitli ülkelerinde yer alacak biçimlerde güncellemektedir. Görkemli olmak ve seyircisine yardım etmek amacıyla aksiyon filmleri, ülkelere dair görsel-işitsel vurgu kullanımına ağırlık vermektedir. Tür sineması kavramından yola çıkılan bu çalışmada, aksiyon filmlerinde karşılaşılan coğrafya temelli görsel-işitsel vurgu kullanımının, Mission: Impossible - Ghost Protocol filmi üzerinden örneklendirilerek açıklanması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tür, aksiyon sineması, görevimiz tehlike, hayalet protokol

AROUND THE WORLD IN TWENTY FOUR FRAMES: THE USE OF GEOGRAPHY BASED AUDIO-VISUAL EMPHASIS IN ACTION CINEMA - MISSION: IMPOSSIBLE - GHOST PROTOCOL

ABSTRACT

The concept of genre plays an important role in cinema. Trying to benefit from the common traits generating within the concept itself, action cinema seeks to expand its boundaries by means of spectacle. In an attempt to alter its perception, contemporary action cinema updates its customary characters and plots by placing them in various countries around the world. Contemporary action films use audio-visual emphasis which derive from the characteristics of these countries to achieve the spectacle and to guide their audience. Taking the concept of genre as a starting point, the use of geography based audio-visual emphasis in action cinema has been examined in this study by analysing Mission: Impossible - Ghost Protocol.

Keywords: Genre, action cinema, mission impossible, ghost protocol

¹ Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi, Eskişehir, Türkiye, egencelli@anadolu.edu.tr

1. GİRİŞ

Sinema tarihi ve araştırmalarına yön veren olguların başında filmlerin belirli kategoriler dâhilinde incelenmesi gelmektedir. Perdeye yansıyan ilk görüntülerden bugüne farklı bakış açılarıyla yaratılan filmler, anlatmayı seçtikleri şeyler ve bunları anlatış biçimleri bakımından farklı başlıklar altında konumlandırılmıştır.

Tür kavramı, yaratımı ve seyri kolaylaştırması bakımından ilk günlerden bugüne sinemanın alanı içinde değişmez denebilecek bir öneme sahip olmuştur. Filmlerin içerik bakımından gösterdikleri çeşitlilik, yeni ya da yinelenen kalıpların dikkat çekmesine neden olmuştur. Sinemanın ticari boyutunun günden güne önem kazanması, kalıpların yinelenmesi durumunun tercih edilmesini beraberinde getirmiş; seyircinin ilgisini ayakta tutmak üzere geliştirilen yöntemler sayesinde, ortak özelliklere sahip filmlerin yapılarının tekrar ettiğini görmek kaçınılmaz olmuştur.

2. TÜR KAVRAMI EKSENİNDE AKSİYON SİNEMASI

Bu bölümde tür kavramı genel olarak özetlendikten sonra aksiyon sinemasının gelişiminden söz edilecektir. Türsel kodların aksiyon sineması özelinde sağladığı kolaylıkların ortaya çıkarılması sayesinde, söz konusu türün güncel hâli üzerine düşünmek mümkün olacaktır.

2.1. Sinemada Tür Kavramına Genel Bir Bakış

Sinema özelindeki tür kavramı, sinemanın var oluşundan önce de etkin olan sınıflandırma çabasıyla yakından ilişkilidir. Araştırmacıların filmler üzerinden tanımlamaya giriştiği tür kavramında da bu vurgu dikkat çekmektedir. “*Tür*, filmleri ortak biçim ve içerik özelliklerine göre sınıflandırmak üzere kullanılan bir kategoridir (Corrigan, 2011, s. 115)”. Diğer sanat dallarında da yer etmiş olan sınıflandırma çabası, farklı anlatıların kendilerine çok kısa sürede yer bulabildiği sinema açısından da neredeyse baştan beri bir zorunluluk olarak yer etmiştir. Söz konusu zorunluluğun sinemanın maddi boyutuyla ilişkilendirilmesi de çok uzun sürmemiştir. Sinemadaki türsel ayrımların diğer sanat dallarındakilerden farkını anlatan Zafer Özden (2004, s. 216), “Oysa bir yönetmen, hele bir tür filmi çekme durumunda olan bir yönetmen, bir filmin maliyetinin boyutlarından dolayı bir yazar ya da ressamla kıyaslanmayacak ölçüde seyircisini düşünmek zorundadır.” diyerek sinemadaki ticari kaygıların önemine dikkat çekmektedir.

Bu açıdan bakıldığında tür kavramı, yalnızca sinema araştırmacılarına yarar sağlamanın ötesine geçerek, seyirciler açısından yaratılan bir tercih kolaylığına da işaret etmektedir. Bu durumun nedeni ya da sonucu olarak görülebilecek bir diğer durum da yapımcılar açısından önem taşımaktadır. Ortak ya da farklı noktalara yapılan vurgular, zamanla kendi seyircilerini yaratan ve çağıran filmlerin gişe başarılarına katkı sunmaya da başlamıştır. Rick Altman (2003, s. 325) “Gösterimciler her izleyiciyi bir birey olarak değerlendirmek yerine, özel türlere ait izleyici sadakatinin görülebilir oluşu yüzünden izleyicileri takımlar halinde kavramsallaştırdılar.” diyerek bu katkının kaynağını açıklamaktadır. Nur Onur’un (2006, s. 51) “Tür kavramı genel olarak, benzer konular içeren, ortak yöntemler kullanan ve zarar riski düşük filmleri tanımlamak için kullanılmaktadır.” ifadesindeki düşük risk vurgusu da, türsel ortaklıkların yararları üzerine düşünmeyi mümkün kılar. “İzleyiciler açısından türsel normlar, basit karar alma sürecinin rahatlığını sunmaktadır (Altman, 2003, s. 326)”. Filmlerin türlere

ayrılmasının seyircilere kolaylık sağladığı düşüncesi, çeşitli karakteristik özelliklerine vurgu yapılan filmlerin bu özelliklerinin daha da belirginleşmesine neden olmuştur.

Sinemaya tür özelinde bakışın yarattığı zorluklar, daha çok kavramın ne kadar geniş ya da ne kadar dar anlamda ele alınması gerekliliğiyle ilgili olmuştur. Biçim ve içerik bakımından göze çarpan yakınlıklar, türsel ortaklıkların nerede başlayıp nerede bittiğiyle ilgili yeni tartışmalar yaratmıştır. Filmlerin anlatılarını oluştururken kullanmayı tercih ettikleri temel kural dizgilerinin başlı başına türsel ayrımlar yarattığını söyleyen kimi sinema araştırmacıları, sinemanın gerçeğe ya da kurmacaya olan yakınlığını ve hatta herhangi bir yakınlığın tümünden reddini dahi tür odaklı ayrımlar için çıkış noktası kabul etmektedir. Örneğin Andrew M. Butler (2011, s. 119) yalnızca üç türün olduğunu öne sürerek bunların belgesel, kurgu ve avangart olduğunu söylemektedir. Günümüzde sıklıkla kullanılan film türlerinin ve bu türlere bağlı olarak ortaya çıkan alt türlerin kullanımından farklı olarak böylesi geniş bir kavramsallaştırmanın tercih edilmesi, sinemanın doğasına uygun gibi görünmektedir. Zira sinemasal anlatıcılık, sinemanın gerçekle olan bağının tespitiyle başlamakta ve çeşitlenmektedir.

Sinemasal sınıflandırmanın bu noktaya kadar özetlenmiş olan gereksinim ve sorunlarının, filmlerin yaratım ve seyrinde etkili oldukları anlaşılmaktadır. “Tür terminolojisini ele alırken, film sürecindeki tür düşüncesinin oynadığı farklı işlevleri ayırt etmek önemlidir ve oynadığı üç ana rol özellikle kabul edilmelidir” diyen Altman (2003, s. 322-323), bu üç rolü şöyle sıralamaktadır:

1. Yapım: Tür kavramı, yapım kararları için bir şablon oluşturur. Örtük bir bilgi biçimi olarak, yapım ekibinin üyeleri arasında ayrıcalıklı bir iletişim tarzı sunar.
2. Dağıtım: Tür kavramı, ürün farklılaştırmanın temel yöntemini sunar, böylece yapımcı ile dağıtımçı ya da dağıtımçı ile gösterimci arasında kestirme bir iletişim tarzı oluşturur.
3. Tüketim: Tür kavramı, izleyici ilgisinin standart kalıplarını tarif eder. Bu haliyle gösterimci ile izleyici ya da izleyicilerin kendi aralarındaki iletişimi kolaylaştırır.

Yaratımdan seyre uzanan yolculukta filmlere tür odaklı yaklaşımın sağladığı iletişim kolaylıkları, nihayetinde kendileri de birer seyirci olan sinema araştırmacıları tarafından daha çok son durağa, yani seyirciye ve onun filmlerle kurduğu ilişkiye yapılan vurgularla ortaya çıkarılmaktadır. İşin yapım ve yapımcı boyutunun seyirciyi elde tutma çabasından kaynaklanan davranışsal kalıpları içerdiği bilgisi göz önünde bulundurulduğunda, seyircinin filmlerle kurduğu ilişkinin kimi tanıdıklıklar üzerinden inşa edilmesi zorunluluğunu anlamak kolaylaşmaktadır. Timothy Corrigan (2011, s. 115), sınıflandırma ile seyirci arasındaki ilişkiyi “Pek çoğumuz filmleri izlerken, farkında olmadan, tür araştırmalarının ardında yatan sınıflandırmayı kullanırız: çoğunlukla, filmleri western, müzikal, kara film, yol filmi, melodram ya da bilimkurgu filmi gibi başlıklar altında ilişkilendiren, bir dizi benzer tema, karakter, anlatı yapısı ve kamera tekniği ayırt ederiz.” diyerek açıklamaktadır.

Altman’ın yapım-dağıtım-tüketim aşamaları üzerinden kavramsallaştırdığı ve üç aşama için de taraflar arasındaki iletişim kolaylığını merkeze aldığı bakış açısı, tür filmi olarak incelenmesi mümkün olan filmler arasındaki benzerliklerin ortaya çıkarılması durumunu da beraberinde getirmektedir. Böylece karakteristik özellikleri daha da belirgin hâle gelen filmler, ortaklaştıkları biçim ve/veya içerik öğeleri üzerinden çeşitli başlıklar altında incelenebilecek duruma gelir. Özden’in (2004, s. 211) tür filmi tanımlamasında kullanmayı tercih ettiği ortaklık

alanları, hangi öğeler arasında ilişki kurulabileceği hakkında ipuçları taşımaktadır: “Türsel eleştiri yaklaşımının ele aldığı filmler, popüler ve ticari oluşlarıyla dikkat çeken, benzer temaların, benzer psikolojik ya da toplumsal çatışmaların (conflict) dışavurumunu sağlayan; temel bazı değişmez karakterleri barındıran; belirli tarihsel dönemler ve mekânlar içinde yer alan; hemen teşhis edilebilen görsel betimleme kalıplarına sahip olan filmlerdir.” Bu noktada, tür filmlerine atfedilen ortaklık bağlarının nasıl ortaya çıkarıldığından söz edilmesi gerekmektedir. “Amacımıza uygun olarak, türü dikkate değer bir biçimde ayırt edilebilen bir karakter, olay örgüsü, mekân, izleyici tepkisi, mizansen, konu ve yapı geleneğine sahip bir filmler grubu olarak ele alarak başlamak yerinde olacaktır (Butler, 2011, s. 119-120)”. Ortaklıkların ayırt edilmesi, türsel kalıpların sunduğu ve filmlerin yaratımından araştırılmasına dek uzanan süreçte görünür olan türlü kolaylıkların açığa çıkarılmasında kilit rol oynamaktadır.

Türsel ortaklıkların tespitine ilişkin bu çalışma boyunca aktarılanlar göz önünde bulundurulduğunda, alandaki araştırmalarda kabul gördüğü anlaşılan ve filmlere türsel yaklaşımın uygulanabilmesi için bir kontrol listesi olma işlevine sahip olan özellikler, Ayşen Oluk’un (2008, s. 159) yardımıyla şu şekilde özetlenebilir:

- a- Popüler ve ticari olmak,
- b- Olay örgüsü açısından; benzer temaları ve entrika kalıplarını, benzer toplumsal veya psikolojik çatışmalar etrafında örmek,
- c- Temel, değişmez karakterler barındırmak,
- d- Zaman ve mekan açısından; belirli tarihsel dönem ve belirli mekanlar içinde geçen öyküler anlatmak,
- e- Görsel betimleme açısından, hemen tanınan görsel betimleme kalıplarına, türün kendine özgü aydınlatma stili veya türe özgü dekor, kostüm, aksesuarları içermek.

Bu özellikler tür filmi yaratmanın koşullarını da ortaya çıkardığından, film türlerini sinemanın alanı içindeki anlatı kavramı dâhilinde inceleme gereksinimi doğmaktadır. Bu durumda, tür filmlerinin var olma şartının bağlandığı klasik anlatı sinemasından söz etmek de kaçınılmaz olmaktadır.

Bir filmi çevreleyen taraflar arasındaki iletişim kolaylığı, beklenti sözcüğüyle karşılanabilecek durumlar yaratmaktadır. “Analitik yazımda tür değerlendirmesi, bir filmin öyküsünü nasıl düzenlediğini ve izleyicisinin beklentilerine nasıl yanıt verdiğini incelemeye başlamak için etkin bir yoldur (Corrigan, 2011, s. 115)”. Sinema tarihi boyunca seyirci ilgisiyle biçimlenmiş olan klasik anlatı sineması da, söz konusu beklentilerin değer kazandığı alanların yaratıcısı ve taşıyıcısı konumundadır.

Tür filmleri açısından klasik anlatı, filmler arasındaki türsel ortaklıkların vücut bulduğu ve yapımcı konumundaki kişilerce filmler ile seyirciler arasındaki iletişim kolaylığına hizmet etmesi için başvurulan manevraların yaratıldığı alanın kendisidir. Klasik anlatı ve tür kavramlarının iç içe olduğunu savunan Oluk (2008, s. 158), bu durumu şöyle açıklamaktadır:

Klasik anlatı sineması konu edildiğinde türlere değinmeden geçmek mümkün değildir. Klasik film yapısı, tür filmleri ile eş zamanlı olarak oluşmuş ve gelişmiştir. Amerika’da yüzyıl başlarında, film dilini oluşturmaya çalışan yönetmenler aynı zamanda tür filmlerini de oluşturmuşlar, türsel kodları bulup, tekrarlar yoluyla

sabitlemeye başlamışlardır. Bu açıdan klasik anlatı sineması demek bir anlamda tür sineması demektir.

Klasik anlatı ile tür filmi arasındaki bağı daha iyi anlamak için Nilgün Abisel'e başvurmak yerinde olacaktır. İki kavram arasındaki ilişkiye değişik açılardan bakan Abisel (1995, s. 58), öncelikle karakterler üzerinden bir ayrıştırmaya gider ve "Bir tür filmi, iyi bilinen ve hemen tanınabilen olay örgüleri kullanmak, açıkça seçilebilen 'kötü'lerle 'kahraman'lar arasında yer alan temel iyi-kötü karşıtlığını sergileyen bir nedenselliğe ve doğrusal bir zaman düzlemine dayanmak zorundadır." diyerek klasik anlatının temel öğelerinden sayılabilecek nedensel ve doğrusal anlatıya dikkat çeker. Klasik anlatı filmlerinin seyircileri salonda tutmayı başarmasının altında yatan tanıdıklık hissine benzer bir biçimde, deneyimlenen duygusal ve/veya düşünsel durumların gerçek yaşamı temsil yeteneği de Abisel'in (1995, s. 59) odağındadır: "Tür filmlerinin öyküyü, olay akışını ve karakterlerini klasik yapı içinde ilişkilendirerek öne çıkarması, beraberinde bir başka temel özelliği, bu filmlerin yaşamı değil - bir yaşamı temsil etme biçimi olarak- birbirlerini taklit etmesini getirmiştir." Böylece tür filmleri arasındaki ortaklıklara klasik anlatı ekseninden bakarak söz konusu ortaklıkların türsel kodlarla sınırlı kalmadığının altını çizmek de olanaklı hâle gelir. Türsel niteliklerin kendilerine özgü yapıları bir yana, "asıl olan, ticari bir başarının hedeflenmesi; bu filmlerin sinema endüstrisinin egemen işleyiş tarzına uygun biçimde, dağıtım ve salon zincirleri aracılığıyla seyirciye ulaştırılmasıdır (Abisel, 1995, s. 57)". Bu bakış açısıyla, tür filmlerinin, gücünü klasik anlatıdan alan sürdürülebilirlikleri de tescillenmiş olur.

2.2. Türsel Karmaşanın Dev Bileşimi: Aksiyon

Action/Spectacle Cinema kitabının giriş bölümünde, sinemanın başlangıcına dair yapılagelen ana ayrıma başka bir açıdan bakar José Arroyo (2000, s. vii). Ona göre Lumière Kardeşler'in belgeci tutumu ile Georges Méliès'nin fantastik yaklaşımı üzerinden geliştirilen ikilikte gözden kaçan bir nokta vardır: Lumière Kardeşler'le özdeşleşen ve sinemanın gerçeğe yakın duruşunun temsilcisi olan ilk görüntülerde yer alan hareket, alışılmadık ve heyecan vericidir. İşçilerin fabrikadan çıkışı gibi, bugünlerden bakınca tehlikesiz görülen bir şeyin o zamanın seyircisi açısından büyümlü sayıldığını belirten Arroyo, söz konusu görüntünün bilimsel mucizelerin olağanüstü bir sunumu olduğunu söylemekle yetinmeyerek araya bir de *The Matrix* (*Matrix*, 1999) karşılaştırmaları sıkıştırır.

Aksiyon kavramının doğrudan hareketle eşleştirildiği bu bakış açısı, aksiyon filmlerinin tanımlanması noktasında, tür filmlerinin tanımlanmasındakine benzer kimi zorluklar olduğunun da işareti gibidir. Alt türlerini yaratmış her türün sınırlarının silikleşmesi durumunda olduğu gibi, aksiyon filmlerinin de herkesçe kabul görmüş ortaklıkları sınırlı sayıdadır. Tür filmlerini rahatlıkla klasik anlatı yapısının içinde konumlandırabiliyor olmak, zamanla, klasik anlatının sağladığı kolaylıkların peşinde olan farklı yapıdaki birçok filmin zorunlu olmayan bir ortaklıklar silsilesi içinde incelenebileceği gerçeğini doğurmuştur. Aksiyon filmlerinin türsel bileşenleri de, zamanda uzun bir yolculuğa çıkılarak, günümüzde farklı türler altında incelenmekte olan filmlerde bulunabilmektedir.

Buna en iyi örnek, türsel ayrımların belirmeye başlamasından itibaren western türünün ilk örneği olarak gösterilen *The Great Train Robbery* (1903) filmidir. Eoin Friel (2013) bu filmin klasik aksiyon filmi öğelerinin tamamına sahip olduğunu belirtir: Soygun girişimi, silah zoruyla soyulan insanlar, silah yaralanmaları ve hatta (bir kasanın patlatılarak açılması nedeniyle) ufak bir patlama...

Türsel geçişkenlik üzerinden ilerlenecek olduğunda, *The Great Train Robbery* devamındaki western filmlerini de aksiyon sineması içinde değerlendirmenin mümkün olduğu görülmektedir. Aynı durum, kılıç dövüşleri ve korsanlar içeren ilk dönem macera filmleri ile savaş filmlerinin ilk örnekleri için de geçerlidir.

Yakın dönem aksiyon filmlerine geçmeden önce, terimin günümüzde kazandığı anlam henüz oturmamışken çekilen ve kahraman temelli denebilecek aksiyon sinemasının tipik bir örneği sayılan *North by Northwest*'ten (*Gizli Teşkilât*) de söz etmek gerekmektedir. Zira 1959 yapımı bu Alfred Hitchcock filmi, barındırdığı karakterler ve mekânlar ile olay örgüsünün işleniş bakımından, kendisinden sonra gelerek aksiyon sinemasının günümüzdeki hâlinin şekillenmesinde büyük rol oynayacak *James Bond* serisinin gayriresmî ilk filmi sayılmaktadır (Patterson, s. 2009). Patterson (2009), bu savı daha da ileri taşıyarak, Hollywood'un 1980 sonrası gişe filmi odaklı gelişiminin kaynağını da bu filmde görür ve *Die Hard (Zor Ölüm)*, *Lethal Weapon (Cehennem Silahı)*, *Jack Ryan* serilerindeki yapıların da *North by Northwest*'tekilerle benzer olduğunu söyler.

1960'larda *James Bond* filmlerinin popülerleşmesiyle ortaya çıkan ve sonrasında sıklıkla başvurulacak olan yapısal düzenlemeler -tür filmlerinin ortaklık yasasına uygun bir biçimde-karakter, mekân, anlatı yapısı gibi biçim ve içerik öğelerinin tümünde birden baskın çıkmaya başlamıştır. Özellikle türlü yeteneklerle donatılmış ajan karakteri, filmlerin konu edindiği öykülerin gelişimi açısından kritik öneme sahip olmuştur. Bunun yanında, ana karaktere eşlik eden ve daha çok onun varlığını meşru kılmaya yarayan yan karakterler ile kahramanın varlığını daha dikkat çekici hâle getiren mekânsal tercihler, zamanla aksiyon filmlerinin değişmez parçalarını yaratmada bir hayli etkili olmuştur. *James Bond*'un her filmde bir ülkeden diğerine uzanan maceralara atılmasıyla birlikte ülke tercihleri, hem serinin yeni üyeleri hem de serinin etkilediği diğer aksiyon filmleri açısından başlı başına bir merak unsuru hâline gelmiştir. Çoğunlukla egzotik olarak adlandırılan özellikleri ve/veya dönemsel jeopolitik önemleri nedeniyle seçilen ülkeler, filmlerin gündemde kalmasına yardımcı olmuştur.

1960 sonrası dönemi incelerken dikkat çekilmesi gereken bir diğer nokta, aksiyon sinemasının oyuncu merkezli ilerleyişidir. Clint Eastwood, Charles Bronson ve Chuck Norris'in ardından Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone ve Jean-Claude Van Damme; sonrasındaysa Mel Gibson ve Bruce Willis gibi yıldızların taşıdığı filmler otuz yıllık bir dönem içinde peş peşe gelir. Kahramana bakış açısında pek bir değişiklik olmasa da, birbirlerinin yerine gelen aksiyon oyuncularında kimi yeni özelliklerin baskın çıkışı dikkat çeker. Odak noktası zamanla karizmatik karakterlerden atletik bedenlere, daha sonra da içinde buldukları keşmekeşi mizahi bir üslupla hafife almayı başaran sert adamlara doğru kayar.

Anlatının ve karakterlerin zaman içindeki değişimine ek olarak, aksiyon filmlerinin sinemadaki teknik gelişmelerle kurduğu çıkarıcı bağın etkileri de oldukça önemlidir. Zira görsel efektler yardımıyla filmlerin barındırdığı olayların giderek karmaşıklaşması ve buna bağlı olarak etkileyici olması durumu, günümüz aksiyon sinemasıyla ilgili ipuçları da barındırmaktadır. Klasik anlatı sinemasının sunduğu kolaylıklara ek olarak bu filmler, seyirciyi başka diyarlara götürerek ve ona gündelik yaşamında deneyimleyemeyeceği ya da deneyimlemek istemeyeceği derecede karmaşık zorluklar göstererek üst düzey doyum yaşatmanın aracısı olmuşlardır.

2.3. Görkemli Bir Zafer: “ACTION!”

Aksiyon filmlerinin sahip olmayı seçtikleri karmaşa ve kargaşa, işin gösteri(ş) boyutuyla daha fazla ilgilenmeyi de zorunlu kılmaktadır.

Klasik anlatı sineması ile tür filmleri arasındaki bağ düşünüldüğünde, seyirciyle kurulan ilişkiyi sağlamlaştıracak ve onu yeniden salonlara çağırarak durumların varlığı tartışılmaz biçimde açıktır. Daha önce bahsedildiği gibi, aksiyon filmleri de bu durumları karakter, mekân ve olay örgüsü özelinde sürdürmüştür. Ancak görselliğin kazandığı önem, ağırlıkla silahların ve erkeklerin baskınlığıyla süslenen bu filmleri salt bu iki öğeden oluşan filmler olmaktan çıkarmıştır. Aksiyon sinemasının içinde, klasik anlatıya meyletme durumuyla daha iyi açıklanabilecek bir gösteriş merakı baş göstermiştir. Her zaman daha büyüğün peşinde olan Hollywood söz konusu olduğunda, bu merakın tüm film türlerinin ortak yönü olduğu savunulabilir; ancak aksiyon filmleri, söz konusu gösterişin her tür seyirci açısından kabul edilebilir seviyede gerçekleşiyor olması nedeniyle farklı bir yerde durmaktadır. Korku, bilim kurgu ya da müzikal gibi, kalıpları çok daha önceden kemikleşmiş film türleri, aksiyon filmlerinin sunduğu esnekliği veya hafifliği, bu filmlerin sunduğu ölçüde sunamamaktadır.

Aksiyon filmlerinin günümüzdeki gösteriş merakını daha iyi anlamak için 1980 öncesine geri dönmeye ihtiyaç vardır. Larry Gross (2000, s. 3), bu merakın başlangıcını *Star Wars (Yıldız Savaşları)* ve *Close Encounters of the Third Kind (Üçüncü Türden Yakınlaşmalar)* filmlerinin çekildiği 1977 yılına götürür. Ona göre, bu filmleriyle George Lucas ve Steven Spielberg görsel gösterişin o zamana kadarki en başarılı örneklerini sunmuşlardır. Gross (2000, s. 7-8), bunun, dört yıl sonra, ikilinin üzerinde birlikte çalıştığı *Raiders of the Lost Ark'ta (Kutsal Hazine Avcıları)* iyiden iyiye görünür olduğunu belirterek Lucas ve Spielberg'ün günümüz ticari sinemasının formüle yapısının oluşumundaki paylarını dört madde hâlinde sıralar. Bunlardan ilki, B tipi filmlerin karmaşık ve pahalı şahlandırılışıdır. Gross'a göre, kötü bilim kurgu filmi örneklerinden çizgi romanlara uzanan yığınla değersiz malzemenin filmler için ucuz temeller oluşturacağı düşüncesinin reddi, ikilinin tür sinemasına yönelik öğrencilere has farkındalıklarıyla birleşmiş ve böylece mantıklarının dayanağı olmuştur. Gross, bir diğer özellik olarak anlatıdaki karmaşıklığın azaltılmasından bahseder ve -özellikle *Star Wars* örneğinde- kovalamacanın anlatıyı ilerletmedeki rolüne değinir. Gross, kovalamacaya sahnelerinin sayıca çokluğunun yanında, kovalamacaların sonunda gerçekleşen patlama olgusunun da bu örneklerden sonra yaygınlaştığını belirtir. Üçüncü özellik, görüntü ve teknolojinin anlatı üzerindeki üstünlüğüdür. Hem *Star Wars* hem de *Close Encounters of the Third Kind*'da uzay gemilerinin seyircide uyandırdığı heyecan üzerinden görüntü temelli ortaklıklar kuran Gross, buna sesi de ekleyerek sinemasal deneyimlemenin değişimine vurgu yapar. Dördüncü ve son olarak Gross, kendini küçümseyen mizahın söz konusu filmler ve onların ticari duruşlarındaki önemine dikkat çeker. Ona göre, filmdeki karakterler aracılığıyla yönetmenin kendinin farkında olduğunu göstermesi, filmin içerdiği şiddetin eğlenceli bir hâl almasına, salonlara daha fazla çocuğu doldurmaya ve filmi eleştirel aşağılanmadan başarıyla yalıtmaya yarar.

Bu noktada günümüz aksiyon sinemasının içinde bulunduğu durumdan bahsetmek yararlı olacaktır. Klasik anlatıya sahip olduklarını kendileri de reddetmeyecek günümüz aksiyon filmleri, kahramanları ve olay örgüleri konusunda geçmişteki türdeşlerinden güç almaktadır. Başkarakterlerinin yolculukları büyük oranda birbirine benzeyen bu filmler, olay örgülerini de mümkün olduğunca hareketli, hızlı, tehlikeli durumlara yer verecek biçimde tasarlamaktadır. Bu yolla, türsel bağlantıların karşılığı seyirci tarafından daha çabuk elde edilmektedir.

Tanıtım faaliyetlerini de bu özellikleri üzerinden biçimlendiren aksiyon filmleri, bu sayede çok sayıda seyirciyi cezbetme potansiyeline de sahip olmaktadır.

Macera hissini öne çıkarma çabasındaki artışa paralel olarak günümüz aksiyon filmleri, seyircilere görsel ve işitsel bir şölen sunma hevesiyle karakterlerini, mekânlarını ve anlatı yapılarını büyümüş ya da farklıymış gibi göstererek ilgi çekiciliklerini sürdürmeye çalışmaktadır. Buna ek olarak devreye giren görsel gösteriş de seyircinin filmle kurduğu iletişimin daha rahat bir biçimde gerçekleşmesine olanak tanımaktadır. Abisel'in yardımıyla klasik anlatının önceden çizilmiş sınırlarına geri döndüğünde, söz konusu sınırlar içindeki olası en geniş manevra alanı şu şekilde özetlenebilmektedir:

Tür filminin önemli bir başka özelliği ise, benzer ama farklı olma gerekliliğinin sonucunda -yoksa seyirci neden aynı filmi onlarca, yüzlerce kez izlesin?- klasik anlatı geleneğine uygun biçimde, kısa bir zaman kesiti içinde türdeş filmlerle farklılıklarını daha çok biçimsel açıdan kurmaya çalışmasıdır. (Abisel, 1995, s. 59)

Biçimsel farklılıklara odaklanarak türsel ortaklıkların yaratması muhtemel aynılığa tehlikesini bertaraf etmeye çalışan aksiyon sineması, bunu daha çok teknoloji desteğiyle çeşitlendirilen görüntü düzenlemeleri aracılığıyla yapmaktadır. Türsel sınırların esnetilmesi noktasında kalıcı bir farklılaşma sağlamaktan çok gösterişin etkisini artırmaya yönelikmiş gibi görünen bu tutumun, tür filmlerinin doğasına uygun biçimde gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Zira söz konusu düzenlemeler, filmleri çevreleyen taraflar arasındaki iletişim kolaylığını artırmak adına işleme konmakta ve görsel anlamda yaratılan tanıdıklık hissini farklı biçimlerde yeniden inşa edilmesine yaramaktadır.

Tüm bunlara ek olarak günümüz aksiyon sineması, gösterişin farklı bir boyutuyla da ilgilenmektedir. Filmlerin farklı coğrafyalarda geçiyor oluşu, her zamankinden sık karşılaşılan bir durum hâline gelmiştir. Teknolojinin gelişmesinden güç alan aksiyon filmleri, olabildiğince basit tuttıkları olay örgülerini başka ülkelerde geçebilecek biçimde düzenlemekte ve kahramanlarını da o ülkelerde tehlikeye atmaktadır.

Aksiyon sinemasının ruhunda olduğu söylenebilecek gösteriş ile tazelik hissi yaratmak için başvurulan coğrafya değişimleri birleştiğinde, o film için seçilen yerlerin, kendilerine özgü yönleri ön plana alınarak tanıtılması durumu doğmaktadır. Bu tanıtımlar, ilgili kültüre ait klişeleşmiş kodlardan oluşan coğrafya temelli görsel-işitsel vurgular aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Macera duygusunun seyirciye geçmesine yardımcı olduğu da söylenebilecek turistik geziler, gidilen ülkeye ya da şehre dair önem arz eden öğelerin perdeyi doldurmasına yol açmıştır. Seyircinin kahramanlarla birlikte geziyor gibi hissetmesine de yarayan görsel-işitsel vurgular, karmaşık aksiyon sahneleri arasında nefes almanın ve söz konusu sahneleri daha rahat takip etmenin araçları konumundadır. Başka bir deyişle, bu vurguların herkes tarafından rahatlıkla yakalanabilecek ipuçlarıyla donatılmasının, seyircinin aksiyonla meşguliyet hâline kaynağı olduğu söylenebilir. Görsel gösterişin etkisi altına giren seyircinin, aksiyon filmleri aracılığıyla çıktığı dünya turunda mümkün olduğunca rahat olması istenmektedir.

3. GÖREVİMİZ: DÜNYAYI GEZMEK

Günümüz aksiyon sinemasının coğrafya temelli görsel-işitsel vurguları içeren türsel kodlarına *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (2011) filmi üzerinden bakılacak olan bu bölümde, filmin kaynaklandığı televizyon ve sinema serilerinden bahsedilmesinin ardından serinin dördüncü halkasının sinemasal algılanışı üzerinde durulacak ve filmde seçilen sahnelerin incelenmesine geçilecektir.

3.1. Mission: Impossible Serisi

Mission: Impossible'in seri niteliği, hem televizyonu hem de sinemayı kapsamı bakımından önemlidir.

Bruce Geller'in televizyon için yarattığı *Mission: Impossible (Görevimiz Tehlike)*, Impossible Missions Force³ (IMF) adındaki hayalî bir teşkilatın maceralarına odaklanmaktaydı. 1960'ların ortalarında gösterilmeye başlayan televizyon dizisini farklı kılan, gizli ajan anlatılarını takım oyunu içine yerleştirmesiydi. Dizinin yayında kaldığı süre boyunca farklı oyuncular tarafından canlandırılan takım liderleri olsa da, sorunların çözümü daha çok takım oyunuyla gerçekleştirilmekteydi.

Serinin perdeye yansması ise 1996 yılında oldu. Brian De Palma'nın yönettiği ilk film, bu kez Ethan Hunt adını almış bir lider öncülüğündeki IMF ekibine odaklandı. Televizyon dizisine kıyasla liderin önemi artmış olsa da, takım vurgusu büyük oranda korundu. "1996 yılında Brian De Palma'nın -kendi karakteristiğinden biraz uzakta seyretse de- komplolar ve casus gerilimiyle ördüğü ilk filmiyle başlayan macera, farklı geleneklerden sinema anlayışına sahip olan yönetmenlerin koltuğu devralmasıyla devam etti"⁴. Filmlerin yapımcılığını da üstlenen başrol oyuncusu Tom Cruise'un bir anlamda yeniden canlandığı serinin sinema ayağı, Brian De Palma'nın ardından John Woo, J.J. Abrams, Brad Bird, Christopher McQuarrie gibi yönetmenler sayesinde farklı yorumların yer almasına olanak tanıdı.

James Bond serisi kadar olmasa da dünyayı gezmeye meraklı olan *Mission: Impossible* filmleri, Ethan Hunt'ın merkezde olduğu maceraları, kimi parçaları farklı ülkelerde çözülen bilmeceler formunda sunmaktadır. Özellikle Abrams'ın yönettiği *Mission: Impossible III (Görevimiz Tehlike 3, 2006)* sonrasında arttığı söylenebilecek bu durum, günümüz aksiyon sinemasının türsel ortaklıklarından biri olan gösterişli olma zorunluluğuyla el ele yürümekte gibidir.

3.2. Mission: Impossible - Ghost Protocol

Yönetmenliğini Brad Bird'ün üstlendiği film, 2011 yılında gösterime girmiştir. Filmin konusu şu şekilde özetlenebilir:

² Her ne kadar filmin *Görevimiz Tehlike 4 - Hayalet Protokol* şeklinde Türkçeleştirilmiş bir adı olsa da, film Türkiye sinemalarında ve Türkçe sinema kaynaklarında çoğunlukla orijinal adıyla yer almıştır.

³ İmkânsız Görev Timi

⁴ <http://www.beyazperde.com/filmler/film-147454/elestiriler-beyazperde/> (Erişim Tarihi: 09.01.2016)

IMF, Kremlin'e terörist bombalı saldırı düzenlemekle suçlanınca Başkan, Hayalet Protokolü'nü devreye sokar. Ethan Hunt ve teşkilatı IMF artık tanınmıyordur. Herhangi bir kaynağı veya desteği kalmayan Hunt, teşkilatının adını temize çıkarmak ve başka bir saldırıyı önlemek için bir yol bulmak zorundadır. Hunt'ın bu göreve, şahsi amaçlarını tam bilmediği eski IMF arkadaşlarından oluşan bir takımla atılmaya mecbur olması işleri daha da karmaşık bir hâle sokar.⁵

Serinin geçirdiği dönüşümün bu filmde de devam ettirildiği görülmektedir. "Açık bir biçimde hissedilen James Bond dokunuşunun da etkileriyle Budapeşte, Moskova, Dubai ve Mumbai arasında mekik dokuyan Ethan Hunt ve ekibi, her ülkede 'kötü adamı dize getirecek' bir aşama kaydediyorlar."⁶ şeklinde özetlenebilecek bu durum, filmin ilgi çekiciliğini artırmada büyük pay sahibidir.

Mission: Impossible serisinin sinemadaki dördüncü bölümü olarak nitelendirilebilecek film, yönetmeni Brad Bird'ün tercihleri sayesinde sıradan bir aksiyon serisinin sıradan devam filmi olarak algılanmanın ötesine geçmeyi başarmıştır. Bird, türün klişeleşmiş yanlarını büyük oranda eğlenceli ve yaratıcı bir biçimde ele almış; ancak zaman zaman türsel kodların kullanımında tekrara düşmüştür.

3.2.1. Brad Bird Sayesinde

Brad Bird'ün uzun sayılabilecek animasyon geçmişinin ardından ilk kez animasyon olmayan bir filmi yönetecek olması, takipçileri arasında heyecan yaratmıştır. Animasyonun sağladığı esnekliği kullanarak insan olmaya dair şeyler söylemeyi başararak bilinen Bird'ün, bilindik bir serinin yeni halkasının yönetmenliğini üstlenerek riskli olmayan bir karar verdiği söylenebilir. Ancak filmin aldığı olumlu eleştiriler, *Mission: Impossible* serisinin bilindik biçim ve içerik sınırlamalarına rağmen Brad Bird'ün yenilikçi olmayı başarabildiğine işaret etmektedir.

(...) animasyon sevmeyenleri dahi bir kez daha düşünmeye sevkeden Oscarlı yönetmen Brad Bird, ilk kanlı canlı filmine sahip olduğu animasyon ruhunu katıp harikalar yaratıyor. Tüm eski casus filmi klişelerini barındıran senaryoyu hiç kafaya takmayan ve oluşabilecek dezavantajları yönetmenlik kabiliyetleriyle avantaja çeviren bir anlayış var Brad Bird'ün filminde.⁷

Hem bir aksiyon filmi olmanın hem de üyesi olduğu serinin getirdiği dayatmaların film açısından yaratabileceği sıkıntıları yaratıcı yöntemlerle aşan Brad Bird'ün, bu sayede konumlandırıldığı yer de dikkat çekicidir. Aksiyon sinemasının türsel zorunluluklarını büyük ölçüde filmin yararına işletmesi, Bird'ün aldığı övgüler içinde ayrı bir yerde durmaktadır.

Biraz iddialı olabilir ancak "Mission Impossible: Ghost Protocol"le ilgili en sonda söyleyeceğimizi en başta söylemek mümkün. "MI: 4" 2000'li yılların en iyi aksiyon filmlerinden biri. Aksiyon sinemasının vatanının ABD olduğunu varsayarsak, buradaki geleneği tersyüz etme, eğip bükme denemelerinin yanında "MI: 4"

⁵ <http://sinerema.com/2011/11/tom-cruise-gorevimiz-tehlike-4/> (Erişim Tarihi: 05.03.2016)

⁶ <http://www.beyazperde.com/filmler/film-147454/elestiriler-beyazperde/> (Erişim Tarihi: 09.01.2016)

⁷ <http://www.beyazperde.com/filmler/film-147454/elestiriler-beyazperde/> (Erişim Tarihi: 09.01.2016)

bambaşka bir noktada duruyor. Aksiyon geleneğini 90'larda kaldığı noktadan devam ettiren filmin yönetmen koltuğunda oturan animasyon kökenli Brad Bird'ün bu başarıdaki payının büyük olduğu kesin. Film alabildiğine ince hesaplarla örülü olmasına rağmen, bir o kadar da savruk ve tahmin edilemez görünmeyi belki de biraz Bird'ün bu geçmişinin etkisiyle beceriyor... (Eren, 2012, s. 23)

Filmin aksiyon sineması dinamikleriyle kurduğu bağ, bu dinamiklerden yararlanma ile bu dinamikleri geliştirme durumlarının iç içe geçmesiyle tanımlanabilecek bir yapıdadır. Burada dikkat çeken, filmin aksiyon sinemasının geçmişiyle kurduğu ilişkidir. Murat Emir Eren'in (2012, s. 23) "‘Ghost Protocol’, mekanik aksiyon sahnelerinin zeka dolu kurgusal mantığını Indiana Jones filmlerinden, görkeminiyse 90'lardan ödünç alıyor." şeklinde açıkladığı durum, filmin aksiyon sinemasının görkemli olma çabasıyla ortaklaşmasının yararlarını da ortaya koymaktadır. Peş peşe gelen iddialı sahnelerle seyirciye vaat edilen heyecan duygusunun başarıyla hissettirilmesi, Bird'ün animasyon geçmişinden getirdiği detaycı bakış ile aksiyon sinemasını işler hâlde tutan bileşenlerin bir araya getirilmesiyle mümkün olmuştur.

Serinin kendisini bir eğlencelik olarak konumlandırmasının da yardımıyla Brad Bird, Hollywood için eskimiş sayılan Rus kötü adam ve nükleer tehdit klişelerinden oluşan senaryonun dezavantajlarını bertaraf etmiştir denebilir. Bird'ün kolay takip edilebilir ve heyecan duygusunu her daim üst düzeyde tutan yönetimi de filme bu konuda yardımcı olmuşa benzemektedir. "Bu başarının ardında harika bir hikaye anlatıyor olması değil, klişe olmasına rağmen sakil durmayan tutarlı ilerleyen bir hikayeyi, müthiş bir kompozisyon çalışmasına çevirmesi yatıyor (Eren, 2012, s. 23)" denebilir.

Bird'ün film içinde daha sonradan sıklıkla tekrarlayacağı coğrafya temelli görsel-işitsel vurgu kullanma durumu, filmin ilk durağı olan Budapeşte'de işlememektedir. Filmin uğradığı yerlerin ilki üzerinden yapılacak örneklendirme, Brad Bird'ün bu film özelinde çoğunlukça beğenilen yönetim anlayışını anlamayı da kolaylaştıracaktır.

3.2.1.1. Budapeşte: Uçan IMAX ve Anlaşılır Cazibesi

Filmin turistik duraklarından ilki olan bu bölüm, çalışmanın geri kalanında örneklendirilecek olan görsel-işitsel tanıdıklık yaratma çabasının aksi yönünde denebilecek bir örnek teşkil etmektedir. Dolayısıyla filmin dünya turunu başlatan bu görüntülerin çalışmada yer almasının nedeni, filmin ilerleyen bölümlerinde tercih edilen yöntemlerin sahip olduğu aşırılığın vurgulanmak istenmesidir.

Filmin dağıtımçılarına ve yapımcılarına ait logoların ardından gelen ve üzerinde yalnızca Budapeşte yazısının yer aldığı karanlık, bir süre sonra yerini yavaşça Budapeşte görüntülerine bırakır. Ancak belirtmelidir ki Tuna Nehri'ne komşu bazilika görüntülerinden sonra perdeye yansıyanların tümü Budapeşte'ye ait değildir. Bir helikoptere sabitlenmiş IMAX kamerasıyla 65mm'lik IMAX filmine kaydedilen bu görüntüler, Budapeşte ve Prag kentlerinin kırması bir kolaj şehirdir. Birkaç saniyelik manzara görüntüsünden sonra Budapeşte olarak yansıtılan sokak ve iç mekân çekimlerinin tamamı Prag'da gerçekleştirilmiştir.⁸

⁸ http://index.hu/kultur/cinematrix/ccikkek/2012/09/09/budapest_nem_budapesten/ (Erişim Tarihi: 16.01.2016)

Budapeşte veya Prag fark etmeksizin bu bölümde herhangi bir kente dair gösterilenler, filmin akışına ve aksiyonun kurulumuna hizmet eder durumdadır. IMAX formatının avantajlarından sonuna dek yararlanılacağına ilişkin bir ipucu niteliği de taşıyan bu bölümde uçan kameranın yaklaşıp gösterdikleri, seyirciyi filme ve aksiyona hazırlama işlevi görür. Bir tren istasyonunun yanında yer alan binalardan birinin çatısına yaklaşan kamera, önceki filmlerde görülmemiş bir IMF ajanının görevine ortadan giriş yapar. Çok geçmeden birilerinden kaçıyor olduğu anlaşılan ajanın çatıdan atlaması, kameranın birkaç saniye önce uçuyor olması nedeniyle normalden daha heyecan verici hâle gelir. İçinde bulunulan şehre ya da ülkeye dair herhangi bir zorlama tanıtım çabası içermeyen bu sahne, filmin devamındaki kötü karakterlerden biri olacak Sabine Moreau karakterini tanıtmaya da yarar.

3.2.2. Brad Bird Yüzünden

Yenilikçi sayılabilecek özelliklerine rağmen *Mission: Impossible - Ghost Protocol*, bir süre sonra, günümüz aksiyon sinemasının türsel kodlarıyla kurulan ortaklıkların baskın çıktığı ve bu ortaklıkların daha çok coğrafya temelli görsel-işitsel vurgular aracılığıyla görünür olduğu bölümlere ev sahipliği yapmıştır. Filmin Moskova, Dubai ve Mumbai'de geçen bölümleri, görsel-işitsel tanıdıklıklar yaratma çabasının kullanımına örnek teşkil edecek yapıdadır.

3.2.2.1. Moskova: Kızıl Ordu Korosu'nun Laneti

"Kremlin'e giriyoruz."

Ethan Hunt, çağdaş aksiyon sinemasının neredeyse bir zorunluluk olarak gördüğü seyahat acenteliği işlevinin *Mission: Impossible - Ghost Protocol* açısından klasik anlamda kabulüne geçişini bu sözlerle sağlar. Ancak filmin Moskova bölümüne giriş, bu replikten önce yer almaktadır.

Moscow yazısı, kendisinden önceki ve sonraki örneklerden farklı olarak, Moskova'ya dair tanıdık bir görüntünün üzerine yazılmaz. Yazı, içinde Ethan Hunt'ın esir tutulduğu anlaşılan bir hapisaneye ait kurucu çekimin üzerinde yer alır. Budapeşte bölümüne benzer biçimde, aksiyon algısına yardımcı olma durumu burada da yer almaktadır. Brad Bird'ün yönetmen olarak maharetlerini sergilediği söylenebilecek hapisaneden kaçış bölümü, planlı kargaşası ve karmaşık koreografisiyle dikkat çekmektedir. Karakterlerinin birçoğunun daha önceki filmler aracılığıyla tanıtıldığı bilincinde olan Bird, onların karakteristik özelliklerini kullanarak aksiyonu zenginleştirmeye çalışır. Açılış jeneriğinin hazırlayıcısı olarak görülmesi gereken ve bu yönüyle seyirciyi iyiden iyiye aksiyonun içine yerleştirme çabası güden görüntüler, çekirdek IMF ekibinin bir araya gelmesine yardımcı olur. Hunt'ın *Mission: Impossible* serisine uygun bir biçimde öğrendiği yeni görevi, Kremlin Sarayı'na girerek kimi gizli bilgiler ele geçirmektir.

Kızıl Ordu Korosu'nu çağrıştıran çabasının rahatlıkla sezildiği söylenebilecek *Kremlin With Anticipation* (Giacchino, 2011) adlı besteye eşlik eden Kremlin Sarayı ve Kızıl Meydan görüntüleri, filmin Hollywood usulü görsel-işitsel tanıdıklıklar yaratma çabasının baskın çıkmaya başladığı ilk bölümdür. Hunt ve Benji'nin asker kılığında saraya girme çabalarına sahne olması durumu, bölümün görsel-işitsel düzlemde çağrıştırmaya çalıştıklarını meşru kılmak için kullanılabilir. Ancak yine de, Rusya ve Moskova'nın doğrudan Kremlin Sarayı üzerinde temellenen bir biçimde filmde yer almasının asıl nedeni, gösterişin film boyunca belli aralıklarla hatırlatılması gerekliliği gibi durmaktadır. Turist rehberi işlevi bir yana, söz

konusu bölümün Hunt ve Benji'nin içinde buldukları durum üzerinden yaratmaya çalıştığı gerilim de dikkat çekicidir. Amerika Birleşik Devletleri-Rusya geriliminin uzun yıllara dayanan yapısı göz önünde bulundurulduğunda, ekibin kendilerini içinde buldukları askerî ortamın, bu gerilim sayesinde seyircide kestirme yollardan duygulanım yaratmaya yardımcı olduğu da söylenebilir.

3.2.2.2. Dubai: Devenin Nalı

IMF teşkilatının Amerikan hükümeti tarafından etkisiz bırakılmasının ardından yalnız kalan ekip üyeleri, nükleer kodların alışverişini önlemek için kendi başlarına hareket etmeye karar verirler. Ekibe yeni katılan Brandt, planları tam olarak anlamayışı üzerinden seyirciye yardımcı olur. Ancak IMF üyelerinin, Dubai'de yapmayı planladıkları şeyleri Brandt'e anlatmaları sırasında göze ve kulağa çarpanlar, Brandt'in üstlendiği açıklayıcı rolün getirdiği avantajları dahi aşmaya yarayan tanıdıklıklar içermektedir.

Uçsuz bucaksızmış gibi görünen bir çölde, kum tepelerinin üzerine yansıyan Dubai yazısıyla geçilen bölüm, filmin görsel-işitsel tanıdıklık yaratma çabasındaki zirveyi teşkil eder. Müzik bir kez daha etkiyi artırıcı rodedir; *A Man, A Plan, A Code, Dubai* (Giacchino, 2011) adındaki beste, davul ve yaylı ağırlıklı yapısıyla Ortadoğu ezgilerinin *Mission: Impossible* tema müziğiyle harmanlanmış hâlini sunar.

İlgili kültüre ait klişeleşmiş kodlar, filmin kahramanlarının yer almasının çok da şart olmadığı bir durumdan hemen önce yerleştirilmiş olmaları nedeniyle de dikkate değerdir. Zira Ethan Hunt'ın önce Burç Halife binasında daha sonra da Dubai otoyollarında atıldığı tehlikelerin, filmin öyküsünü ve aksiyon duygusunu geliştirmede yardımcı rolleri vardır; ancak Dubai'ye giriş esnasında bir cip içinde geçen hazırlık bölümü, yalnızca açıklayıcı konumundadır. Örneğin, kendisi üzerinden oldukça detaylı bir biçimde seyirciye anlatılan planla ilgili Brandt'in sorduğu sorular, Burç Halife'nin dünyanın en yüksek binası olduğuna dikkat çekmeye yarar.

Bölümün görsel-işitsel tanıdıklık yaratma konusunda kendi içinde sahip olduğu zirve de, plan Brandt'e açıklanmaktayken yaşanır. Ethan'ın kullanmakta olduğu cip, ekip üyelerinden Jane'in uyarısı üzerine ani bir sollama yapmak zorunda kalır. Sollamanın nedeni, yolun sağ şeridini işgal etmiş bir deve sürüsüdür. Dubai yazısında eşlik eden çöl manzaralarında gösterdiği develerle yetinmeyen film, kahramanlarının yaşadığı bu sahte tehlike esnasında onları, bu kez çok daha belirgin bir biçimde vurgulamayı seçer. Dahası, Ethan'ın "Develer..." şeklindeki, beklendik gelişme tonuna sahip tepki sözcüğünde saklıdır. Film, gelişme bölümüne işlerlik kazandıracak planın açıklamasını seyirciye doğrudan denebilecek bir şekilde yaparken, Ortadoğu kültürüne ilişkin Hollywood'un servis edebildiği görsel-işitsel kodlara sırtını yaslayarak sahte gerilimler ve sahte kahkahalar üretme yoluna gitmeyi tercih etmiş; bu yolla, gelişme bölümünün hazırlığını da kolaycılığa varacak derecede büyük bir hızla geçirmiştir.

Bu bölümün ardından gelenlerden söz etmek, filmin yaratıcılık-kolaycılık çatışması içindeki gelgitlerini bir kez daha vurgulamak açısından yararlı olacaktır. IMAX teknolojisinin tüm gücüyle kullanıldığı Burç Halife sahnesi ile kum fırtınası içinde gerçekleşen kovalamaca sahnesi, Brad Bird'ün aksiyonu düzenleyişindeki becerisine tanıklık etmeyi sağlar. Burç Halife sahnesinde yaşananlar, serinin tüm filmlerinin tanıtım aşamalarında sıklıkla vurgulanan Tom Cruise'un dublör kullanmaması gerçeğiyle birleştiğinde, gerçeklik

duygusunun hâkim olduğu ve sürükleyiciliği elden bırakmayan bir bölüm yaratmaya yarar. Benzer biçimde, kum fırtınasının görüş mesafesini sifira indirdiği bir ortamda geçen sahne de, gerilim dozunu yükselten yapısıyla filme katkıda bulunur. Burç Halife binasının başlı başına bir turistik cazibe merkezi olması ya da kum fırtınasının çöl iklimine ait Hollywood uyumlu bir bileşen olması durumlarının dikkat dağıtma potansiyelleri, söz konusu bölümlerin filme hizmet etmeleri nedeniyle bertaraf edilebilmektedir.

3.2.2.3. Mumbai: Egzotizmle Dans

İşler üst üste ters gidince Ethan Hunt'ın kişisel ilişkilerine bel bağlamak zorunda kalan ekip, onun ayarladığı bir jetle Hindistan'a doğru yola koyulur. Bir uydu yardımıyla gerçekleştirilecek olan nükleer saldırıyı engellemenin yolunun geçtiği Mumbai, Ethan Hunt ve arkadaşlarının ekip çalışmasına en çok ihtiyaç duydukları yer olarak yansıtılır.

Mumbai öncesi bölüm, filmin yeniden seyirciye plan açıklamaya giriştiği bir bölüm olarak dikkat çeker. Bu kez açıklayan kişi Ethan, açıklanan kişiyse Jane'dir. Uydunun sahibi olan Brij Nath adlı kişiden erişim kodlarını alma görevi kendisine verilen Jane'in stresi, planın detaylarını açıklığa kavuşturmada yardımcı olur.

Günbatımı kızılığında ve Hindistan'a özgü denebilecek mimari bir yapının ön planda olduğu bir liman görüntüsünün üzerinde yer alan Mumbai yazısı, jetin Hindistan'a ulaştığının habercisi olur. Fondaki *Mood India* (Giacchino, 2011) adlı beste, Hint müziğiyle özdeşleşmiş sitar adlı enstrümanın sürüklediği bir ezgiden oluşmaktadır. Uydu satın alabilecek kadar varlıklı bir adamdan bilgi almak üzerine kurulu bu bölüm, pahalı arabalar gösterisini aradan çıkarmada da filme yardımcı olur. Ek olarak, planın büyükçe bir bölümünün bu varlıklı adamın konutunda geçiyor olması, filmin yakışıklı adam-güzel kadın oyununu oynaması için de yeterli bir sebep teşkil eder. Ortamın şaşaası filmin şaşaasıyla birleşerek Ethan ve Jane'in lüks bir arabadan inişlerine güç katar. Araba yöresel kıyafetler giydirilmiş valeler tarafından götürülürken, kamera Ethan ve Jane'e eşlik eder. Görsel-işitsel tanıdıklık yaratma çabasının Hindistan ayağı konutun içinde devam etmektedir. Ethan ve Jane'in konutun avlusundaki yürüyüşleri esnasında fon müziğine eklenen modern gitar ezgileri dikkat çekicidir. Ancak ikilinin konutun başka bir bölümüne doğru ilerlemeleriyle gitar, çok geçmeden yeniden sitara dönüşür. Bunun nedeni, görüş alanına giren yerel dansçılardır. Film müziğiyle uyumlu bir dans numarası sergilemekte olan dansçılar da, tıpkı az önce kapıda görülen valeler gibi, yöresel kıyafetlerle donatılmışlardır.

Filmin görsel-işitsel kestirmeleri tercih edilmesinin bu örneğinde, öykü de bir kez daha klişeleşmiş türsel kodlara emanet edilir. Aksiyon sinemasının kullanmaktan bir türlü vazgeçemediği seksi kadın tiplmesi Jane'de vücut bularak planın ilerleyişinde kilit rol oynar. Brij Nath'tan erişim kodlarını almak için seksapeline güvenilen Jane'in Nath'ı baştan çıkarma çabaları, aksiyon türünde kadına biçilen sınırlı sayıdaki davranış kalıplarından birine uydurularak gerçekleştirilir. Yine de belirtilmelidir ki, genelde serinin özelde de bu filmin farklılaştığı noktalardan biri olan, filmin başkarakteri ile egzotik kadınlar arasındaki ilişkilere sığınmaması durumu burada da geçerlidir. Jane'in taktikleri, atılan yemi yutacağından emin olunan şımarık bir zengine karşı işletilmektedir.

4. SONUÇ

Günümüz aksiyon sinemasının başarılı örneklerinden sayılan *Mission: Impossible - Ghost Protocol* filmi, bu çalışmada coğrafya temelli görsel-işitsel vurguların kullanımı yönünden incelenmiştir.

Budapeşte örneğinde öyküsüne hizmet ettiği görülen film, Moskova'dan başladığı görsel-işitsel tanıdıklık yaratma çabasına Dubai ve Mumbai örnekleriyle devam etmiştir. Film, seyirciyi bilgilendirmek adına, içinde bulunan şehrin adını perdeye yansıtmış, oraya ait turistik imgeleri göstermiş ve bunların üzerine de o kültüre ait müzikal ipuçları yerleştirmiştir. Tüm bunların bileşimi, aksiyon sinemasının gösterişli yapısına yakınsayan bir durum ortaya çıkararak türsel kodların günümüzdeki devamlılığını göstermeye yaramıştır.

Filmin Moskova, Dubai ve Mumbai'de geçen bölümleri, tür filmlerinin seyircide uyandırmayı hedeflediği tanıdıklık hissi yaratılırken kullanılanlara benzer yöntemlerle oluşturulmuştur. Karakterlerin uğradığı şehirlerin klişeleşmiş görsel-işitsel hatırlatıcılar eşliğinde sunulmasına ek olarak, bu bölümlerde olay örgüsünün de klişelere teslim edildiği çıkarımı da yapılabilir.

Yaratıcılığın sınırlı kalması olarak da yorumlanabilecek görsel-işitsel vurgular, sınırları esnetilmeye çalışılan aksiyon filmlerinin seyirciyi kaybetmemek adına işlerlik kazandırdığı yeni yollar olarak görülebilir. Seyirciyi harekete geçiren karmaşık koreografiler ya da iyi çizilmiş karakterlerin varlığı durumunda dahi aksiyon filmleri, bu gibi yollara başvurmaktadır. Seyirciye nefes aldırırken bile onu düşünmekten alıkoyduğu söylenebilecek bu durum, coğrafya temelli görsel-işitsel vurguların aksiyon sinemasının türsel kodları arasına eklenebileceğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler*. İstanbul: Alan.
- Altman, R. (2003). Sinema ve tür. G. Nowell-Smith (Ed.), *Dünya Sinema Tarihi* içinde (s. 322-333). İstanbul: Kabalıcı.
- Arroyo, J. (2000). Introduction. J. Arroyo (Ed.), *Action/Spectacle Cinema* içinde (s. vii-xiv). Londra: British Film Institute.
- Bird, B. (Yönetmen). (2011). *Mission: Impossible - Ghost Protocol* [Film]. Amerika Birleşik Devletleri: Cruise/Wagner, Bad Robot.
- Butler, A. M. (2011). *Film çalışmaları*. A. Toprak (Çev.). İstanbul: Kalkedon.
- Corrigan, T. (2011). *Film eleştirisi elkitabı*. (2. baskı). A. Gürata (Çev.). Ankara: Dipnot.
- Eren, M. E. (2012). Mission Impossible - Ghost Protocol. *Sinema*, Ocak 2012, 23.
- Friel, E. (2013). *What's the first action movie ever made?*
<http://theactionelite.com/2013/11/whats-the-first-action-movie-ever-made/> (Erişim Tarihi: 17.10.2015)

- Giacchino, M. (2011). *Mission: Impossible - Ghost Protocol* [CD]. Amerika Birleşik Devletleri: Varèse Sarabande.
- Gross, L. (2000). Big and loud. J. Arroyo (Ed.), *Action/Spectacle Cinema* içinde (s. 3-9). Londra: British Film Institute.
- Oluk, A. (2008). *Klasik anlatı sineması*. İstanbul: Hayalet.
- Onur, N. (2006). *B filmi*. İstanbul: Es.
- Özden, Z. (2004). *Film eleştirisi*. (2. baskı). İstanbul: İmge.
- Patterson, J. (2009). *Hitching a ride with the master of suspense*.
<http://www.theguardian.com/film/2009/jun/13/alfred-hitchcock-north-by-northwest>
(Erişim Tarihi: 26.10.2015)
- http://index.hu/kultur/cinematrix/ccikkek/2012/09/09/budapest_nem_budapest/ (Erişim Tarihi: 16.01.2016)
- <http://sinerema.com/2011/11/tom-cruise-gorevimiz-tehlike-4/> (Erişim Tarihi: 05.03.2016)
- <http://www.beyazperde.com/filmler/film-147454/elestiriler-beyazperde/> (Erişim Tarihi: 09.01.2016)