

**Araştırma Makalesi**  
(Research Article)

Şeyma PEHLİVAN<sup>1</sup>

Orcid No: 0000-0001-9197-4115

<sup>1</sup>Yüksek Lisans Öğrencisi, Selçuk Üniversitesi.

sorumlu yazar: seymapehliivan1@icloud.com

**Keywords:**

Sinema, Renk, Göstergibilim, Anlamlandırma,  
Roland Barthes.

**Anahtar Sözcükler:**

Cinema, Color, Semiotics, Signification,  
Roland Barthes.

DOI: 10.56075/egemiadergisi.1259863

Egemia, 2023, 13: 1-21

**Renk Sembolizmi Çerçevesinde "Funny Games"  
Filminin İncelenmesi**

**An Analysis Of The Movie "Funny Games" Within The  
Framework Of Color Symbolism**

**Alınış** (Received): 03.03.2023

**Kabul** (Accepted): 24.05.2023

**ÖZ**

Sinema icadından bu yana sürekli gelişerek içinde birçok sanattan öğeler barındıran güçlü bir kitle iletişim aracıdır. Sinemanın icadının ilk yıllarında siyah-beyaz olarak çekilen filmlerin teknik gelişmeler sonrası renkleri kullanmaya başlaması sinemada anlam yaratma üzerine önemli bir dönüm noktasıdır. Sinema renklendirilmiş bir dünyanın yaratılmasında öznel bir anlatım aracı olarak görülmüştür. Yedinci sanat olan sinemada da renklerin kullanımı ve aydınlatmayla estetik ve psikolojik etkiler yaratılabildiği için yönetmenler filmlerinde bu etkilere göre anlamlar oluşturmaktadırlar. İletişimin bir ögesi olarak renk, insanlar için farklı dil biçimlerine dönüşmüştür ve insanlar, hayatı boyunca doğayı anlamlandırma, nesnelere fiziksel ve zihinsel anlam yüklemek için çoğu zaman renge başvurmuşlardır. Renklerin sinemadaki anlamı göstergibilim ile ortaya konulmaktadır. Göstergibilim; Pierce ve Saussure ile ortaya çıkmıştır. Göstergibilim soyut olanı somutlaştırmamıza, filmin içindeki renk, ses, müzik gibi öğeleri ve fotoğraf gibi durağan nesnelere anlamlandırılmamıza yardımcı olur. Bu çalışmada sinemada rengin nasıl işlendiği ve altında yatan anlamlar Roland Barthes'in göstergibilimine odaklanılarak, Micheal Haneke'nin "Funny Games" filmi üzerinden incelenecektir. Sonuç olarak yönetmen filmi oluşturma konusunda önemli bir bireydir ve filmde kullanılan her şeyin evrensel bir anlamı olsa da; istenildiği zaman bu evrensellik yerini öznel bir bireyselliğe bırakabilmektedir.

**ABSTRACT**

Cinema is a powerful mass communication tool that has continuously developed since its invention and contains elements from many arts. The fact that films shot in black and white in the first years of the invention of cinema started to use colors after technical developments is an important turning point in creating meaning in cinema. The use of colors has an important place in cinema, which is the seventh art. As an element of communication, color has turned into different forms of language for people, and people have often used color throughout their lives to make sense of nature and to attribute physical and mental meaning to objects. The meaning of colors in cinema is revealed through semiotics. Semiotics emerged with Pierce and Saussure. In this study, how color is processed in cinema and its underlying meanings will be examined through Michael Haneke's "Funny Games" by focusing on Roland Barthes' semiotics. As a result, the director is an important individual in creating the film, and although everything used in the film has a universal meaning, this universality can be replaced by a subjective individuality when desired.

## GİRİŞ

Sinema, ilk ortaya çıkışından bu yana teknik ve estetik açılardan gelişmiştir. Sinemanın gelişimini gösterdiği en önemli olay ise sesin sinemaya girişidir. Fakat bu durum fazla eleştiri almıştır. Çünkü ses sinemayı gerçekliğe yaklaştırmaktadır. Bu durumdan sonra yaşanan ikinci önemli olay ise rengin sinemaya girişidir. Renk sinemada hem estetik bir öge hem de anlam yaratma aracıdır. Rengin sinemada üç temel işlevi bulunmaktadır. Bu işlevlerle beraber sinemada gösterilen görüntüler, anlamı ortaya çıkarmaktadır. Sinemada renk etkin bir araçtır. Bu yüzden yönetmenler renge önem vermektedir. Renklerin izleyici üzerindeki etkisi ve farklı kültürlerdeki anlamları doğrultusunda renk kullanılmaktadır. Sesin ve rengin sinemaya girişiyle beraber çerçeve içinde bulunanların bir anlam yaratım sürecinin olduğu kavranılmıştır. Bu yüzden filmler, bu anlam yaratım sürecine göre çekilmiştir. Kompozisyon içerisinde yer alan her şeyin bir anlamı vardır. Bu yüzden filmde yer alan hiçbir şey boşa gösterilmez. Tüm sahnelerin birbiri ile bir bağlantısı vardır. Bu bağlantılar filmi anlamlandırma konusunda izleyiciye yardımcı olur. Bu iki önemli gelişmenin izleyici üzerindeki etkisini anlamlandırmak için göstergebilimden yararlanılır. Bu doğrultuda yeni yan anlamlar üretilebilir.

Aslında sinemanın göstergebilimin çalışma alanına girmesinin etkilerinden biri de filmlerin içerisinde yer alan herhangi bir şeyin, aslında farklı bir şeyi de çağrıştırdığının fark edilmesidir. Böylelikle sinemada göstergebilimin inceleme alanına girmiştir ve çekilen filmler göstergebilim ile anlamlandırılıp, çözümlenmiştir. Göstergebilimin temeli Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'e dayanmaktadır. Bu iki göstergebilimci göstergebilimin farklı yanlarına odaklanmış ve farklı bakış açıları geliştirmişlerdir. Değişmeyen ve herkesçe kabul elden şey ise; bir şeyin gösterge olabilmesi için üzerinde uzlaşım sağlanmış olmasıdır. Bu uzlaşım; ülkelere, toplumlara, kültürlere, aile ve gruplara göre farklılık gösterebilmektedir.

Çalışmanın ilk evresinde renk olgusu ve rengin sinemada işlenişi incelenecektir. Diğer evrede göstergebilim ve göstergebilimci olan Roland Barthes'a değinilecektir. Çalışmanın son evresinde renk sembolizmine odaklanılarak, Micheal Haneke'nin "Funny Games" filmi Roland Barthes'ın göstergebiliminden yararlanılarak çözümlenecektir. Bu çalışmanın odaklandığı asıl nokta ise; sinema dilinin güçlü bir anlam aktarım aracı olduğu ve yönetmen isterse kabul görmüş her türlü tabuyu yıkabilecek durumda olmasıdır.

## RENK OLGUSU VE SİNEMADA RENK

Renk insanoğlunun çevresindeki varlıkları ve olayları anlamlandırmasında kullandığı önemli bir görsel iletişim aracıdır. Günlük hayatta kullanılan iletişimde renge; her toplum kendi kültürlerinde belirli anlamlar yüklemekte ve o anlama göre yaşayışlarında renkleri kullanmaktadır. Bununla birlikte renk insanlığın tüm çalışma alanlarında var olan bir olgudur. Bu olgu çeşitli şekillerde tanımlanabilir. En genel tanımlardan biri Newton'a aittir. Ona göre renk; ışığın herhangi bir prizmadan geçtiğinde yedi renge ayrılmasına bakılarak, bu yedi rengin zaten ışığın içinde var olmasıdır (Koca, 2019, s. 225-6). Newton'un bu tanımına karşı Goethe'nin renk tanımı farklıdır. Goethe, prizmanın içinden bakıldığında veya prizmanın içinden geçirildiğinde ışığın bir yüzeye düşürülmesiyle aydınlık bölgenin etrafını karanlık bir bölgenin çerçevelediğini ve renklerin sadece bu iki bölgenin arasında oluştuğunu savunur (Goethe, 2013, s. 222).

İnsanoğlu var oluşundan bu yana renklere kültürel ve toplumsal olarak farklı anlamlar yüklemiş ve yaşadığı toplumda renklere yüklediği anlamların etkisinde kalmıştır (Koca, 2019, s. 227). Bu açıdan bakıldığında renklerin anlam farklılıkları şu şekilde açıklanabilir: nesnelere tarafından yansıtılan ışığın insan gözünde oluşturduğu duyum, nitelik ve çeşitliliktir. Her ne kadar renklerin farklı dalga boyları insanların üzerindeki fizyolojik etkiyi şekillendirse de aynı renk farklı coğrafyalarda farklı kültürlerde farklı anlamlar taşıyabilir (Uçar, 2004, s. 169). Örnek olarak kırmızı renk; Asya ve Mısır'da kan ve suç anlamlarını taşıırken, Çin'de asalet, Hindistan'da namus ve hakikati simgelediği düşünülür (Sözen, 2003, s. 76).

Sinemanın dönüşümünde iki önemli dönem bulunmaktadır. İlki sessiz dönemden sesli döneme geçiştir. İkincisi ise, siyah-beyaz dönemden renkli döneme geçiştir. Bu iki dönem sinemada teknik gelişme olsa da anlam pratiklerini değiştirip dönüştüren unsurlardandır. Renk, olayların gerçekliğinin vazgeçilemez ögesidir. Bu durum birçok yönetmen ve kuramcı tarafından reddedilmektedir. Sergei Eisenstein, rengin içerik için düzenlenmesini savunmaktadır. Bununla birlikte "Aleksandr Nevski" filminde siyah-beyaz renklerin bilinen anlamlarından soyutlayıp; beyaz rengi zulüm ve baskı ile siyah rengi ise kahramanlık ve vatanperverlikle ilişkilendirmiştir. "Eski ile Yeni" filminde ise renkleri bilinen anlamlarıyla kullanmıştır. Siyahı; gericilik ve suçla, beyazı; yaşam ve mutlulukla yansıtmıştır (Koca, 2019, s. 229-230). Rudolf Arnheim, rengin insanı gerçeğe yaklaştırdığını söylemiştir (Arnheim, 2002). Geroge Melies "Aya Yolculuk" filmini ise siyah-beyaz çekmesine rağmen bazı sahneleri etkiyi arttırmak için boyama yöntemiyle renklendirilmiştir ve bu da yönetmenlerin

renk kullanımında istekli olduklarını gösteren en belirgin örneklerden biridir (Koca, 2019, s. 230).

1940'lı yıllarda geliştirilen teknoloji ile renkler doğadaki haline en yakın biçime getirilmiştir. 1950'li yıllardan sonra ise renk, sinemada etkin bir biçimde kullanılmıştır. Günümüzde bazı yönetmenler tercihinine göre siyah-beyaz filmi hala kullanmaya devam etmektedir (Koca, 2019, s. 230-1).

Sözen'e göre renk estetiğine üç yönden bakılabilir; rengin izlenim etkisi, rengin duygusal ifade aracı olma yönü ve taşıdığı sembolik anlamı (Sözen, 2003, s. 10). Bu bağlamda sinema rengin üç yönünü de kullanarak farklı yönetmenler tarafından farklı senaryolarla farklı anlamlar ifade edebilir.

Renkler çekilen filmin türü ile de ilgilidir. Western filmlerinden çekilen coğrafya ve kovboyların kıyafetleri kahverengidir (Abisel, 1995, s. 99-101). Korku ve gerilim filmlerinde, siyah-beyaz ön plana çıkmaktadır. Kırmızı ve siyahla istenilen atmosfer desteklenmektedir. Kanı, ölümü ve ateşi yansıttığından kırmızı, korku filmlerinde en çok tercih edilen renktir (Watkins, 2002, s. 117-9). Mafya filmlerinde en çok tercih edilen renk siyahtır (Watkins, 2002, s. 122). Bu yüzden mafya liderleri ve yanındakiler siyah takım elbise giymektedirler. Bilim kurgu filmlerinde çelik grisi ve komedi filmlerinde genellikle sıcak renkler kullanılmaktadır (Kırık, 2013, s. 81). Dram filmlerinde ise doğrudan izleyicinin duygusuna hitap edilmektedir. "Titanic" (1997) filminde beyaz renk saflığı ve temizliğin ifadesi olarak kullanılmıştır. Krzysztof Kieslowski'nin Renk Üçlemesi "Beyaz" (1994) filminde ise motivasyon bozukluğu, her şeyi kabullenme ve beyaz rengin negatif yönü ile ilişkilendirilmiştir (Hartman, 2008, s. 111-4).

## **GÖSTERGEBİLİM VE RONALD BARTHES**

Göstergeler, anlamı ifade eden araçlardır. Aslında gösterge; her türlü fikir, düşünce, duygu, bilgi ya da başka bireylerle paylaşmak istenilen, diğer insanlara aktarmamızı sağlayan şeydir. Göstergebilim ise; işaretler, semboller ve iletişim için kullanılan dizgelerden oluşan bir öğretilerdir ve hayatın her alanını kapsayan bir bilim dalıdır. Bu yüzden de diğer bütün bilim dallarıyla ilgili bir bilimdir (Yaylagül, 2015, s. 12). Göstergebilimin temeli çok eskiye dayanmaktadır. Çağdaş göstergebilimin temeli ise 20. yy. başlarına işaret eder. Çağdaş göstergebilim, Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure ile doğmuştur (Vardar, 2001, s. 86). Peirce Amerika'da, Saussure ise Avrupa'da çalışmalarını sürdürmüştür. Bu iki düşünürün arasındaki coğrafi farklılıklar gibi göstergeyi

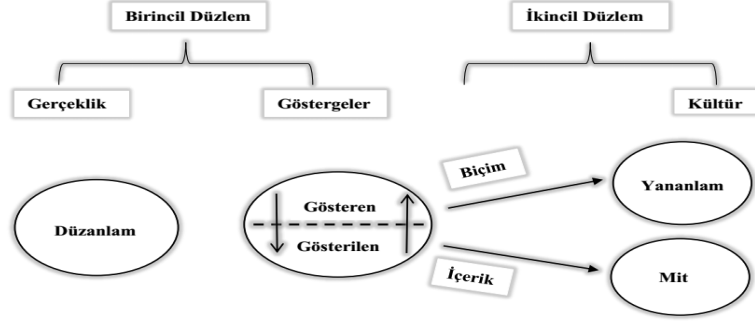
ele alış şekilleri de farklıdır (Özmkas, 2009, s. 35). Peirce göstergeyi mantıksal olarak ele alırken, Saussure dilbilimci olarak daha çok dil, söz, töz gibi kavramlara odaklanmış ve göstergebilimini ona göre şekillendirmiştir. Peirce göstergeyi, bir şeyin yerine geçen ve herhangi bir şeyin yerini tutan şey olarak tanımlamaktadır. Peirce'e göre göstergebilim temelinde üç ögeyi bulunmaktadır: Nesne, gösterge ve yorumlayan (Büker, 1991, s. 29). Saussure ise Peirce'den ayrılarak göstergeyi; gösterge, gösteren ve gösterilen şeklinde ayırmıştır. Bu üçünün arasındaki ilişkide anlamlamayı ortaya çıkarmaktadır (Koca, 2019, s. 232) ve göstergebilimin temelinde anlamlama yatmaktadır (Vardar, 1988, s. 111).

Gördüğümüz veya işittiğimiz her bir gösteren, zihnimize gösterileni canlandırır. Bu canlandırma süreci de anlamlamayı oluşturur (Karaman, 2017, s. 31). Anamlama kavramına odaklanan göstergebilimin kurucu isimlerinden olan Ronald Barthes, daha çok popüler kültür çözümlemelerine odaklanmıştır (Vardar, 2001, s. 88). Barthes anlama sürecini düz anlam ve yan anlam olarak ele almıştır ve göstergebilime yeni anlama kuramları getirmiştir (Karaman, 2017, s. 31). Roland Barthes, anlamlamada kullandığı bu iki dizgeden yan anlamı; gösterge, gösterilen ve bunları birbirine bağlayan bir oluş (anamlama) kapsar şeklinde ifade etmektedir. Yan anlam, düz anlamın göstergelerinden yani gösteren ve gösterilenden oluşur (Barthes, 1993, s. 70). Göstergenin neyi temsil ettiği düz anlam sayesinde kavranırken, yan anlam göstergenin nasıl temsil ettiği ile alakalıdır. Düz anlam; insan zihninde canlandırdığı şey, genel olarak evrensel kabul edilen ve herhangi bir yanlış anlaşılmaya meyil vermeyendir. Fakat yan anlam bu şekilde değildir. Genel olarak sübjektiftir ve toplumlara, kültürlere, bireyin yetiştiği aile ve içinde bulunduğu gruplara göre farklılık gösterebilmektedir (Karaman, 2017, s. 31).

Barthes düz anlam ve yan anlamı iki düzlemde inceler. Birinci düzlem; diziseldir (düz anlam). İkinci düzlem ise; dizimseldir (yan anlam). Bunları anlamlama sürecini oluşturmak ve bir bütün olarak kavramak için kullanır. Bu sürece teknik açılarından bakarsak; gösteren anlatımı, gösterilen ise içeriği oluşturmaktadır (Karaman, 2017, s. 31).

İnsanoğlu gördüğü ve duyduğu her şeyde bir anlam aramaktadır. Sinemada bu anlam görüntüdedir. Sinemada izleyiciye gösterilen anlam, doğrudan verilmez. Kendinden önce ve kendinden sonra gelenlerle bağımsız değildir (Koca, 2019, s. 232-3). Koçak ve Tüplek (2018, s. 62) araştırmalarında herhangi bir filmde karşılaştığımız simgesel unsurları, gösteren ve gösterilenden oluşmuş bir anlamlama süreci içerisinde yer aldığını dile getirmişlerdir.

## RONALD BARTHES'IN GÖSTERGEBİLİMİNDEN YARARLANARAK “FUNNY GAMES” FİLMİNİN İNCELENMESİ



Barthes'ın Anlamlandırma Şeması (Fiske, 2003, s. 120).

Anlamın çözümlenmesi konusunda bir model geliştiren Saussure'u takip eden Roland Barthes, düz anlam ve yan anlamdan oluşan iki düzeyli bir anlamlandırma sürecinden söz etmiştir. Düz anlam, anlatım düzlemini ya da göstereni ifade ederken yan anlam, içerik düzlemini ya da gösterileni ifade etmektedir. Düz anlam göstergenin neyi temsil ettiği iken yan anlam nasıl temsil edildiğidir (Parsa, 2008, s. 116). Barthes'ın anlamlama sürecine odaklanılarak onun literatüre düz anlam ve yan anlam olarak kattığı bu iki kavramın filmde izleyiciye nasıl aktarıldığı incelenmiştir. İlk olarak sahnelerin anlatımı yapılmış daha sonra o sahnelerin fotoğrafı eklenmiştir. Barthes'ın genel olarak etkilendiği dilbilimci Saussure olduğu için onun göstergeleri inceleme biçimiyle beraber hareket edilmiştir. Saussure'in gösterge- gösteren- gösterilen üçlemesi tablosuna düz anlam eklenmiş ve bunlardan yola çıkarak yan anlam aktarılmıştır.

### FİLMİN ÖZETİ İLK SAHNE

Filmin giriş kısmında bindikleri arabadan ve arabanın arkasında çektikleri tekne ile aile zengin bir sınıfa dahil olduğu anlaşılmaktadır. Aile göl kenarındaki evlerine tatile gitmektedirler. Yolda birbirleriyle oyun oynamaları ve arka planda çalan dinlendirici müzikle perde açılmaktadır. Aile evcil hayvanları köpek ve tekneleri ile birlikte yolda mutlu bir şekilde ilerlerken ekrana birden kırmızı ve kalın çizgilerle filmin adı olan “Funny Games” gelmektedir. Dinlendirici müzik yerini izleyiciyi sert bir şekilde sarsan John Zorn'un *heavy metal* parçasına bırakılmaktadır.



Görsel 1. (Haneke, 1997)

| GÖSTERGE  | GÖSTEREN   | GÖSTERİLEN  | DÜZ ANLAM   |
|-----------|--|---|---|
| RENK      | FİLMİN ADININ BÜYÜK PUNTO İLE EKRANI KAPLAYACAK ŞEKİLDE KIRMIZI RENKLE YAZILMASI | KIRMIZI RENKLE FİLM BOYUNCA DEVAM EDECEK ŞİDDETİN TEMSİL EDİLMESİ | FİLMİN ADININ KIRMIZI RENKLE YAZILMASI                  |
| SES/MÜZİK | DİNLENDİRİCİ MÜZİĞİN YERİNİ SERT BİR MÜZİĞE BIRAKMASI                            | TEHLİKENİN HABERCİSİ  | DİNLENDİRİCİ MÜZİKTEN İNSANI RAHATSIZ EDEN MÜZİĞE GEÇİŞ |

Tablo 1.

## AÇILIŞ SAHNESİNİN YAN ANLAM ÇÖZÜMLEMESİ

Kırmızı insan zihnini uyaran bir renktir. Kan basıncını arttırmakta ve kalp atışını hızlandırmaktadır. Ateşin, cehennem, işkence ve nefret gibi negatif duyguların da sembolüdür (Varlı Gürer, 2018, s. 39). Kırmızı duygusal açıdan bakıldığında tutkunun rengidir, ideolojide ise “sol” görüşün metaforu konumundadır (Varlı Gürer, 2018, s. 38). Korku ve gerilim türlerinin en çok tercih edilen rengidir. “Funny Games” yazısının kırmızı renkte olması filmin türünü destekler niteliktedir ve izleyiciye oluşacak tehlikenin habercisidir. İzleyiciler ve filmin içindeki diğer karakterler “sağı” temsil ederken, kötü olan iki karakterimiz “sol”u temsil etmektedir. Böylelikle bu iki karakter diğer tüm insanlardan ayrılmaktadır.

Dinlendirici müzikle kısıda olsa huzuru seyirciye tattırdıktan sonra çalan John Zorn'un heavy metal parçası oluşan havanın atmosferini değiştirerek izleyiciyi zinde tutmaya çalışır. Bu müzik; izleyiciye rahatsızlık duygusunu en hat safalarına kadar hissettirmektedir. Haneke'nin bu müzikle amaçladığı şey izleyiciyi rahatsız ederken alışkanlıklarından kurtulmayı beklemesidir.

## **FİLMİN ÖZETİ İKİNCİ SAHNE**

Aile, yazlıklarına geldiklerinde komşularına selam verirler ve komşularının yanında tanımadıkları beyaz kıyafetler giyen iki genci görmekteyirler. Filmin devamında, komşularının yüzünde bir tedirginlik olduğunu fark eden aile bu durumu çok da önemsemeyen yollarına devam etmektedir. İleriki sahnelerde bu duruma neden kayıtsız kaldıkları daha da anlaşılır bir hale gelecektir. Çünkü aile; aile içinde yaşanan şeylere dahi kayıtsızdır. Aile, eşyalarını yazlığa taşıdıktan sonra Georg (baba) ve oğlu Georgie kayıklarını göle indirmek için evden ayrılırlar ve komşularının yardımı ile kayığı suya indirirler. O sırada Anna (Anne), mutfakta yemek hazırlıkları yapmaktadır. Eve daha önce komşularının yanında gördükleri beyaz kıyafetli gençlerden biri olan Peter; yumurta istemek için mutfığa girer. Peter onu komşularının gönderdiğini söyleyerek Anna'dan dört yumurta ister. Anna, daha sonra başlarına geleceklerden habersiz Peter'a yumurtaları verir. Fakat Peter, kapıdan çıkarken yumurtaları bilerek yere düşürür. Anna yanlışlıkla yumurtanın düştüğünü düşünerek sakince yere düşen yumurtaları temizleyip tekrar yumurta vermek için mutfığa döner. O sırada Peter, Anna'nın telefonunu içi su dolu olan lavabonun içine düşürür Yaşanan olumsuzluklardan rahatsız olan Anna; Peter'ı evden gitmesi için uyarır. Peter evden ayrılırken ailenin köpeği ile karşılaşır ve köpeğin saldırmasından sonra yumurtaları tekrardan kırar. Bunun üzerine Peter'ın arkadaşı olan Paul eve gelir. Köpeğin havlamasını duyan Anna kapıya yönelir ve Paul ile karşılaşır. Paul meraklı gözlerle evi incelerken gözüne golf sopaları takılır. Anna ve iki gencin evde olduğu sırada oğluyula teknede bulunan Georg, eve gitmek üzere teknedeyen ayrılırken kameranın kadrajına bir bıçak takılmaktadır. Daha sonra karşımıza çıkacak olan bu bıçak sahnesi kısa bir süre gösterilir. Sonrasında Paul, golf sopasıyla bir vuruş yapmak için Anna'dan izin ister ve dışarı çıkar. Bir süre sonra köpeğin havlama sesleri duyulur. Seyirci köpeğin, öldürüldüğünü anlar. Ancak yaşanan şiddet kamera aracılığıyla izleyiciye aktarılmaz ve filmin adından anlaşılacağı gibi; ilk kurban ailenin köpeği olmaktadır.





Görsel 2. (Haneke, 1997)



Görsel 3. (Haneke, 1997)



Görsel 4. (Haneke, 1997)

| GÖSTERGE                                     | GÖSTEREN  | GÖSTERİLEN   | DÜZ ANLAM                                       |
|--|---|--|---|
| İLK KARE= KOMŞU VE GEORG<br>İKİNCİ KARE=ANNA | PAUL İLE TANIŞAN GEORG<br>PAUL VE PETER İLE TANIŞAN ANNA                                      | BAŞLARINA GELECEKLERDEN HABERSİZ KURBANLAR OLAN                  | KARAKTERLERİN BİRBİRİ İLE TANIŞMASI             |
| KÖTÜ KARAKTERLER                             | GEORG VE ANNA'LA TANIŞAN PAUL VE PETER  | GEORG VE ANNA'I OYUN İÇİN HEDEF BELİRLEME                        | KÖTÜ KARAKTERLERİN ANNA VE GEORG İLE TANIŞMASI  |
| RENK   | BEYAZ GİYİNİMLİ KÖTÜ KARAKTERLER EVİN BAHÇE KAPISI VE EVİN İÇ KAPILARININ BEYAZ RENKTE OLMASI | ŞİDDET, TUTSAKLIK, İÇERİ KAPATILMIŞLIK, GÜVENSİZLİK, TEKİNSİZLİK | KARAKTERLER VE EVİN GENEL RENGİNİN BEYAZ OLMASI |
| HAYVAN                                       | KÖPEK   | RAHATSIZLIK, OLACAKLARI HİSSETMEK                                | HAYVAN KATEGORİSİNDE OLAN KÖPEK                 |

Tablo 2.

## İKİNCİ SAHNENİN YAN ANLAM ÇÖZÜMLEMESİ

Filmde burjuvaziyi temsil eden herkes kurban konumundadır. Kurtuluş onlar için uzak bir kavramdır. Burjuvazi insanların arasındaki iletişimsizlik, onların kurban olmalarının önemli nedenlerinden biri olabilir. Bu yüzden Haneke filmde ailenin komşularının yüzündeki tedirginliği aldırış etmemelerini yabancılaşma kavramı üzerinden burjuvaziye eleştirerek göstermektedir (Dudu, 2015, s. 118).

Paul ve Peter'in ölümü bir oyun haline getirmeleri ve arada kameraya bakarak izleyiciye seslenmeleri, izleyiciyi oyuna dahil etmenin bir yoludur. Böylelikle izleyici katarsise ulaşamaz ve Brecht'en yabancılaşma kavramına ulaşılır. Seyircinin hazzı elinden alınarak rahatsızlık duygusu kazandırılır.

Beyaz renk toplum ve kültürler göre birçok farklı anlama gelebilmektedir. Evrensel açıdan bakıldığında; açıklık, şeffaflık, zafer, barış, neşe, saflık, masumiyet ve adaletin rengidir. Yeniden dirilişi ve ölümsüzlüğü sembolize etmektedir. Siyah rengin tersi olarak boşluğu ve karanlığı değil, ışığı ve umudu simgelemektedir. Beyaz istikrarlı, devamlı bir temizliği de simgeler. Batı kültürünün aksine Çin'de matem rengidir. Aynı zamanda Hindistan'da cenaze merasimlerinde de beyaz renk giyinmektedir (Varlı Güner, 2018, s. 42).

Fakat bu filmde beyaz renk herkesin kabul ettiği evrensel anlamlarının dışında farklı anlamlara evirilmiştir. Beyaz bu filmde en çok ölümü temsil etmektedir. Bu yüzden kötü olan iki karakter komple beyaz renge bürünmüştür. Evin içinde beyaz rengin olması özellikle dış bahçe kapısının ve iç kapıların beyaz renkte olması tutsaklığı, içeri kapanışlığı, dışarıya çıkamamayı ve en güvenli olunan evin bile tekensiz olabildiğini göstermektedir. Ev şiddetin merkezi konumundadır.

Hayvanlar, insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Yaşam var olduğundan beri hayvanlar insanların yanında yer almış ve onlar için hizmet etmiştir. Bu yüzden birçok masal, destan ve hikâyelere konu olmuşlardır. Bu hayvanlar arasında insanların yanında daima yer alan köpek olmuştur. Köpekler, masallarda kahramanın canını kurtarmakla görevli yardımcı tiplerdir. "Mayıl ve Abı-ı Güneş" masalında yardımcı tip olan köpeğin yardımı, tat duyusuyla birlikte verilir (Alsaç, 2020). Funny Games filmindeki köpekte yardımcı bir tiptir. Ailenin başına gelecekleri önceden hissetmiş bu yüzden aileyi uyarmak için sürekli havlamıştır. Ayrıca bu filmde köpek kurban konumundadır ve ilk kurban yine köpektir.

## FİLMİN ÖZETİ ÜÇÜNCÜ SAHNE

Bu anda baba Georg eve gelir. Gençler ve Anna arasında yaşanan gerginlik Georg'un eve gelmesiyle birlikte aynı şekilde devam eder. Gençlerin bir türlü evden gitmeyişlerini anlamsız bulan Georg, onları evden kovmaya çalışır ve bu esnada Paul'a tokat atar. Paul'un daha önce gözüne çarpan golf sopalarından birini alan Peter; Georg'a vurur ve adam ayağını tutarak yere yığılır. Gençler oyun oynayacaklarını söyleyerek Anna'yı dışarı çıkarır. Paul Anna'a "soğuk-sıcak" oyunu oynatarak köpeklerinin cansız bedenini buldurtacaktır. Bunun beraberinde Anna ve Paul göl kenarına gidip yeni komşuları ile tanışıp eve geri döneceklerdir.

Paul sürekli Peter'a şişko diyerek Anna'nın çocuğu ve kocasının önünde soyunmasını ister. Bu istediği zorla yerine getiren Anna'nın vücudu izleyiciye gösterilmez. Kamera sadece Anna'nın kafasını göstermektedir.



Görsel 5. (Haneke, 1997)

Bu karede göstergebilim çözümlemesi yerine sadece yan anlam çözümlemesi yapılmasının nedeni karede kadının kafasından başka bir şeyin gösterilmemesidir. Filmin devamı ve kamera hareketlerinin anlamını ortaya çıkarmak için sadece yan anlam çözümlemesi yapılmıştır.

## ÜÇÜNCÜ SAHNENİN YAN ANLAM ÇÖZÜMLEMESİ

Klasik anlatı yapısına sahip filmlerde, kadın(lar) erkek izleyiciye eğlence unsuru olarak sunulmaktadır. Kadın(lar) rutin bir anlatım olan bu eğlencenin nesnesi konumundadır. Mulvey'in, bakış üzerine odaklandığı ve oluşturduğu anlatısında, erkeklerin bakan taraf olduğunu ve zevk aldıklarını; bakılmakta olanın ve erkekler için zevk konumunda olanın kadın(lar) olduğunu aktarmaktadır. Bu durumda cinsel obje olan kadın(lar), "eğlence unsurudur". Kısaca kadın bedeni erkek egonun ihtiyaçlarını gidermek adına kullanılmakta ve

kamera hareketleri bu ihtiyaca yönelik olarak konumlanmaktadır (Mulvey 1989 s.19-20'den Akt: Aytekin, 2020, s. 40).

Fakat *Funny Games* filminde Haneke, izleyicinin görüntüleme hazzını elinden almaktadır. Kadının hiçbir şekilde vücudu gösterilmemektedir. Böylelikle Haneke, iynin yanında yer alan seyircinin, Anna'nın vücudunu görmek istemesiyle aslında izleyicinin ikiyüzlülüğünü göstermiştir. Haneke kadını cinsel bir obje olarak kullanmamıştır. Çünkü filmde kadın diğerleri gibi kurbandır.

### **FİLMİN ÖZETİ DÖRDÜNCÜ SAHNE**

Anna'nın soyunma sahnesinden sonra bir şekilde evden kaçan çocuk, kimsenin olmadığı bir eve sığınır ve o evden bir tüfek bulur. Georgie'nin peşinden gelen Paul, çocuğu bulur. Georgie'nin elinde tuttuğu tüfeği alarak eve gelirler. Filmin devamında acıktığını söyleyen Paul mutfağa doğru ilerler ve kendisine bir şeyler hazırlar. O sırada üst kattan bağırış sesleri ve silah sesi duyulur. Fakat Paul'un bu seslere tepki vermemesi ve kameranın sadece Paul'u göstermesi ile birlikte izleyicide Paul'un çevresine yabancılaşmasına tanık olur. Daha sonra söz konusu silahla çocuğun öldürüldüğü anlaşılmaktadır. Çünkü çocuğun öldürüldüğü açıkça seyirciye izletilmez. Ayrıca bu sahnede Paul ile Peter'in, çocuğun ölümü ile ilgili tartışması, kan sıçramış televizyonda yer alan yıkım odaklı tsunami görüntüleri, araba yarışındaki kaza anı iç içe geçmiş bir şekilde seyirciye sunulmaktadır. Çocuğunun öldürülmesinden sonraki sahnede metalik araba yarış seslerine biraz daha katlandıktan sonra Anna televizyonu kapatır. Paul ve Peter ise bu olaydan sonra evi terk ederler.



**Görsel 6.** (Haneke, 1997)



**Görsel 7.** (Haneke, 1997)



**Görsel 8.** (Haneke, 1997)

| GÖSTERGE     | GÖSTEREN   | GÖSTERİLEN                         | DÜZ ANLAM  |
|--------------|--|------------------------------------|--|
| TELEVİZYON   | ÜZERİNE KAN SIÇRAMIŞ KİTLE İLETİŞİM ARACI              | MEDYANIN MANİPÜLASYONU             | ARABA YARIŞININ GÖSTERİMDE OLDUĞU KİTLE İLETİŞİM ARACI |
| RENK         | ODAYA HÂKİM RENK KAHVERENGİ VE ETRAFI SIÇRAMIŞ KAN     | AİLEYE DUYULAN ÖZLEM VE TEHLİKE    | BOĞUK ATMOSFER VE DİKKAT ÇEKEN KAN                     |
| ANNA VE GEOR | ÇOCUKLARI ÖLMÜŞ ELLERİ BAĞLI ANNA VE AYAĞI KIRIK GEORG | ŞİDDETE TEPKİSİZLEŞMEK-DUYARSIZLIK | ÇOCUKLARI ÖLMÜŞ ANNE-BABA                              |

**Tablo 3.**

## DÖRDÜNCÜ SAHNENİN YAN ANLAM ÇÖZÜMLEMESİ

Üzerine kan sıçramış televizyon, kitle iletişim araçlarının insanların üzerindeki etkisini göstermektedir. Haneke için televizyon önemli bir metafordur ve diğer filmlerinde de televizyon karşımıza çıkmaktadır.

Anna ve Georg'un çocukları ölmesine rağmen hiçbir tepki vermemeleri ve umursamadan Anna'nın televizyonu kapatması ailenin şiddete duyarsızlaştığını gözler önüne sermektedir. Bu sahne izleyicilere can sıkıcı ve rahatsız edici gelmektedir. Aslında Anna ve Georg iyi karakterken kötü karakter konumuna gelmiştir.

Kahverengi toprağa bağlı olarak hem negatif hem de pozitif anlamlar taşımaktadır. Hüzünlü ve insanları düşünceye sürükleyen bir renktir. Toplumsal düzeni ve aileye duyulan ihtiyacı vurgular. Nazi rejiminde olan kahverengi gömleklilerden yola çıkarak sıklıkla kahverengi bela olarak adlandırılmıştır (Varlı Gürer, 2018, s. 43). Bu sahnede görülen kahverengiye yakın renklerle toplumsal düzenin nasıl boyutlarda olduğunu, ihtiyaç duyulan aile yapısının bundan farklı olduğunu anlatmaktadır. Çocuğu ölmüş bir ailenin vermemesi gereken tepkileri verdiği, çocuğun ölümünü umursamaması aile yapısının değiştiğini göstermektedir. Çocuğun ölümüne tepki vermeyişleri aslında ailenin şiddete duyarsızlaştığını temsil etmektedir.

## FİLMİN ÖZETİ BEŞİNCİ SAHNE

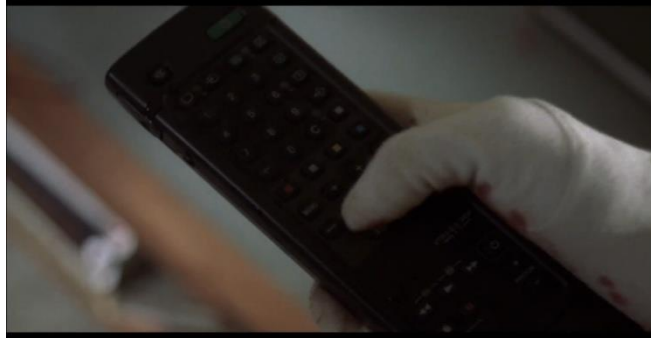
Anna ve Georg evden kaçmak yerine dakikalarca evdeki ıslanmış telefonu kurutmaya çalışırlar, hangi kapıdan çıkacaklarını düşünürler. Anna evden çıktıktan sonra yolda gördüğü arabalardan birinden yardım ister. Katiller böylelikle eve dönerler ve şiddet kaldığı yerden devam eder. Paul Anna'a bir şeyler anlatırken Anna tüfeği alarak Peter'ı vurur. Bunun üzerine Paul tüfeği alarak televizyon kumandasını arar. Daha sonra filmi geriye sararak Peter'ı kurtarır ve intikam olarak Georg'u öldürür.



Görsel 9. (Haneke, 1997)



Görsel 10. (Haneke, 1997)



Görsel 11. (Haneke, 1997)

| GÖSTERGE | GÖSTEREN                                 | GÖSTERİLEN   | DÜZ ANLAM   |
|----------|--|--|---|
| TÜFEK    | TEHLİKELİ VE ÖLÜMCÜL OLABİLECEK ALET     | İKTİDARIN ÖLÜMÜ                                    | NAMLULU ATEŞLİ SİLAH  |
| KUMANDA  | KİTLE İLETİŞİM ARACINDA İŞE YARAYAN ALET | ZAMANIN GERİYE SARILMASINA YARDIMCI ZAMAN MAKİNESİ | TELEVİZYONDA KANAL DEĞİŞTİRMEYE VE SES AÇIP KAPATMAYA YARDIMCI ALET |

Tablo 4.

## BEŞİNCİ SAHNENİN YAN ANLAM ÇÖZÜMLEMESİ

Klasik anlatı yapısında; filmde gösterilen tüfek, bıçak ve silah gibi aletler filmde kesinlikle kullanılır. Funny Games filminde tüfek iktidarı etkisiz hale getirmiş ve izleyicide umut olmuştur. Fakat hemen arkasında gelişen sahnede Paul'un tüfeği Anna'dan alarak televizyon kumandası ile zamanı geriye sardırması, izleyicideki umutları yıkarak kurbanların kurtulma olasılığını en aza indirmiştir. Haneke bu sahnede yönetmenin rolünün filmi ne kadar etkilediğini izleyiciye göstererek, izleyiciye film izlediklerini bir kez daha hatırlatmıştır. Normalde klasik anlatı yapısına göre çekilen filmin bu sahnesinde, klasik anlatı tabuları yıkılmıştır. Televizyon kumandası zaman makinesi görevi görmüş ve gerçeklikten koparılmış yeni bir gerçeklik ortaya çıkmasını sağlamıştır.

## FİLMİN ÖZETİ SON SAHNE

Georg öldürüldükten sonra, Paul ve Peter, Anna'yı alarak evden ayrılırlar. Anna'nın elleri ve ağızı bağlıdır. Bu şekilde tekneye binerler ve yol almaya başlarlar. Bu sırada Anna'nın gözüne filmin başında baba ve oğulun tekneyi suya indirirken kameranın izleyiciye gösterdiği bıçak takılır. Anna bıçağı alarak ellerinin bağlı olduğu ipleri kesmeye çalışır. İzleyici, Anna'nın bu hamlesini bir kurtuluş ya da kötünün en sonunda cezalandırıldığını

düşünerek bir son umut olarak görür. Fakat Paul, gayet donuk ve alaycı bir şekilde bıçağı Anna'dan alır ve "Çav bella!" diyerek Anna'yı suya bırakır. Bıçak kullanılmadan film sona ermiştir.



Görsel 12. (Haneke, 1997)



Görsel 13. (Haneke, 1997)



Görsel 14. (Haneke, 1997)



Görsel 15. (Haneke, 1997)

## SON SAHNENİN YAN ANLAM ÇÖZÜMLEMESİ

Sarı renk kültürlere, dinlere, rejimlere ve ülkelere göre farklılık gösterebilen bir renktir. Sarı renk her ne kadar sıcak ve canlı bir renk olsa da altında yatan birçok farklı anlamı içinde barındırmaktadır. Normalde sarı renk; rahatlık ve neşe hissi verirken Yahudilikte yüz kızartan eylemlerde kullanılan renktir. Bu yüzdende Nazi Almanya'sında Yahudilere sokağa çıkarken üstünde Yahudi yazılı sarı renkli bir kumaş parçası ya da sarı renkte Davud Yıldızı taşıma zorunluluğu getirilmiştir. İspanya'da da boğa güreşçilerinin üzerinde sarı rengin bulunmaması uğursuzluğu temsil ettiği içindir. Sembolizmde ise sarı renk geçiciliği ve ölümü hatırlatır (Varlı Güner, 2018, s. 40). Filmde kötü olan iki karakter üzerinde bulunan canlı ve parlak sarı renkte olan yağmurluk; karakterlerin yüz kızartıcı suçları işlediğini, uğursuz olduklarını ve ölümü çağrıştırdıkları için bu renkle temsil edilmiş olabilir. Aynı şekilde kurban Anna'nın üzerinde bulunan yağmurlukta Anna'nın ölümünü temsil ediyor olabilir.



Filmin sonunda Paul, yazlıkta bulunan başka bir eve aynı Peter'in Anna'a yaptığı gibi komşularının adını vererek "dört yumurta" istemesi ile son bulmaktadır. Paul'un böyle yapması yeni kurbanların var olacağını işaret etmektedir. Film burada sonlanmış görünse de aslında film kısır bir döngü içerisinde. Bu döngü, seyircinin rahatlamasına hala izin vermemektedir. Aslında bu filmin bir sonu yoktur, film başladığı yerden devam etmektedir. Paul ve Peter'in yeni kurbanları artık bu komşulardır (Dudu, 2015, s. 123).



**Görsel 16.** (Haneke, 1997)

## SONUÇ

Sinema göstergeler üzerine kurulu bir sanat dalıdır. Sinema dilinin gelişmesiyle filmin yalnızca ne anlatmak istediği değil nasıl anlattığı da önemli olmaya başlamıştır. Sinemada mekân, kamera açıları, oyuncular, filmsel zaman, renk ve ışık kullanımı gibi birçok sinemasal öge ile anlam yaratılabilmektedir. Sanatın bir dalı olarak sinema bir anlamlar bütünüdür ve sinemada görsel tasarımın etkisi oldukça büyüktür. Görsel anlam oluşturmada renk, büyük etkiye sahiptir. Rengin sinema dili üzerindeki önemi izleyiciye kattığı anlamdır. Çünkü renk, insan psikolojisi üzerinde etkilidir. Yönetmenler filmlerinde renkleri düz anlamlarıyla bile kullandıklarında, seyirciler tarafından filmde kullanılan renkler öznel olarak yorumlanabilir ve seyircinin yaşadığı topluma, kültüre, coğrafyaya göre farklı anlamlar üretilebilir. Bu bağlamda şu söylenebilir; yönetmenin yarattığı anlamdaki öznelliği kadar seyircinin filmdeki göstergelerin anlamlarını alımlayıp kendilerine göre farklı anlamlar yaratması da sinemada büyük önem taşımaktadır. Bu çalışmada incelenen filmde, rengin bilinen anlamların dışında yeni anlamlar üretilebildiği ve güçlü bir anlatım ögesi olduğu görülmektedir. Film klasik anlatı yapısı ile çekilmiş olsa da filmi çekenin yönetmen olduğu ve yönetmen isterse her türlü

tabuyu yıkabilecek durumda olmasıdır: Haneke “Funny Games” filminde birçok tabuyu yıkmıştır. Anna’nın soyunma sahnesinin izleyiciye gösterilmediği sahnede; yönetmen Anna’yı cinsel obje konumundan uzaklaştırmış, izleyicinin haz duygusunu elinden almış ve kadını klasik anlatı yapısından farklı bir konuma yerleştirmiştir. Böylelikle izleyicinin ikiyüzlülüğünü ortaya çıkarmıştır. Televizyon kumandasının bir zaman makinesine dönüştüğü sahnede; gerçeklikten koparılmış yeni bir gerçeklik ortaya çıkarılmıştır. Paul karakterinin kameraya bakarak izleyici ile konuşma sahneleri dördüncü duvarı yıkan çekimlerdir. Haneke’nin bu filmde izleyiciye nedensiz bir şiddet göstererek özdeşleşmeyi hiç yaşatmaması ve yabancılaşmayı izleyici bedeninin her yerini saracak şekilde ustalıkla yaşatması onun yönetmen olarak sinema dilini ne kadar özgün kullandığını göstermektedir. Funny Games filminde kötü karakterlerinin kıyafetlerinden, evin iç ve dış kapılarından, pencere çerçevesine kadar beyaz renk kullanılmıştır. Fakat bu filmde beyaz renk insanı rahatsız etmektedir ve izleyicide şok etkisi yaratarak akılda kalıcılığını artırmaktadır. Çünkü yönetmen beyaz rengi bilinen güzel anlamlarının dışında kullanmıştır. Özellikle evde kullanılan beyaz renk; evin tutsaklığını, içeri kapatılmışlığını, en güvende hissedilen evin dahi tekinsiz olduğunu ve oradan kurtulmak istenilen mekân olarak göstermektedir. Ev korunaklı bir yer değildir. Tersine şiddetin en hat safhalarına kadar hissedildiği yerdir. Bu evde tekinsiz bir gerilim vardır. Ev şiddet ve psikolojik şiddetin üretildiği yerdir. Sonuç olarak bakıldığında yönetmen, söze gerek kalmadan renk kullanımı ile görüntünün kendini anlatmasına olanak vermiştir.

## KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. Ankara: Alan Yayıncılık.
- Alsaç, F. (2020). *Masal Kahramanlarının Tip Çözümlemesi*. Hiperlink Yayınevi.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema (Çev: Rabia Ünal)*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven (Çev: Mehmet ve Sema Rifat)*. İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.
- Büker, S. (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Dudu, E. (2015). Nedensiz Şiddet Bağlamında “Funny Games” Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* , 111-126.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş, çev. Süleyman İrvan*. Ankara: Blim ve Sanat.
- Goethe, W. (2013). *Renk Öğretisi*. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Haneke, M. (Yöneten). (1997). *Funny Games* [Sinema Filmi].
- Hartman, T. (2008). *Renklerin Şifresi*. İstanbul: Pegasus Yayıncılık.

- Karaman, E. (2017). Roland Barthes Ve Charles Sanders Peirce'ın Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi* , 25-36.
- Kırık, A. M. (2013). Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı:Renk ve Anlatım İlişkisi. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 2 (6) , 71-83.
- Koca, Ş. E. (2019). Sinemada Anlam Yaratma Sürecinde Rengin Metaforik Kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi* (23) , 223-239.
- Koçak, S., & Tüplek, S. (2018). Yönetmen Ferzan Özpetek'in İstanbul Kırmızısı Filminin Türkiye Tanıtımı Çerçevesinde İncelenmesi: Göstergebilimsel Bir İnceleme. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* , 11 (1) , 54-86.
- Mulvey 1989 s.19-20'den Akt: AYTEKİN, L. (2020). Politik Kamera: Rumen Yeni Dalga Sinemasında Bakışın İdeolojikleşmesi ve Kadın Bedeninin Temsili. *Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi* , 30-60.
- ÖZMAKAS, U. (2009). Charles Sanders Peirce'in Gösterge Kavramı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* , 32-45.
- Parsa, S. (2008). *Film Çözümlemeleri*. İstanbul: Multilingual Yabancı Dil Yayınları .
- Sözen, M. (2003). *Sinemada Renk – Sembolik Anlamlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Uçar, F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Vardar, B. (1988). *Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: ABC Yayınları.
- Vardar, B. (2001). *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*. İstanbul: Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Varlı Güner, Z. (2018). *Göstergebilim Ders Notu*. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi.
- Watkins, L. (2002). *Light, Colour and Sound in Cinema*. England: University Of Leeds Information.
- Yaylagül, Ö. (2015). *Göstergebilim ve Dilbilim*. Ankara: Hece Yayınları.

## EXTENDED ABSTRACT

### Introduction

Cinema is a powerful mass communication tool that has been constantly developing since its invention and contains elements from many arts. The fact that films shot in black and white in the first years of the invention of cinema started to use colors after technical developments is an important turning point in creating meaning in cinema. Cinema has been seen as a subjective means of expression in the creation of a colorful world. In this context, the phenomenon of color is among the important design elements that make up the language of cinema. In the early years of the use of color in cinema, some directors and theorists rejected the approach of color to reality. Others used colors in ways different from their socially accepted meanings. As an element of communication, color has transformed into

different forms of language for people, and people have frequently used color throughout their lives to make sense of nature and to attribute physical and mental meaning to objects. Colors, which experience semantic differences according to societies and cultures, appear both in their natural state and in analyses. The meaning of colors in cinema is revealed through semiotics. Semiotics emerged with Pierce and Saussure. Later, many names worked in this field and brought different perspectives to semiotics. Semiotics helps us to concretize the abstract, to make sense of elements such as color, sound, music and static objects such as photographs. Everything that is agreed upon can be a sign.

## **Methods**

In this study, by focusing on Roland Barthes' semiotics, how color is processed in cinema and its underlying meanings will be examined through Michael Haneke's "Funny Games". In the first stage of the study, the phenomenon of color and the processing of color in cinema will be discussed, and in the next stage, semiotics and semiotician Roland Barthes will be discussed. In the last stage of the study, Michael Haneke's "Funny Games" will be analyzed by focusing on color symbolism using Roland Barthes' semiotics. The main point that this study focuses on is that the language of cinema is a powerful means of conveying meaning and that the director can break all kinds of accepted taboos if he wants to. As a result, the director is an important individual in the creation of the film and although everything used in the film has a universal meaning, this universality can be replaced by a subjective individuality when desired.

## **Findings and Argument**

Cinema gives us a very wide range of possibilities. And in this way we can realize anything we want. Directors can use the language of cinema as they wish. They also decide what the audience will conclude. Or they leave it up to the audience to make whatever they want out of the movie. At the end of some movies we can say 'yes, we expected it to be like this'. Or in some movies we have being questions like 'what was that, what kind of ending is that? The movie in this article wants the audience to use their brains. The director does not allow us to identify with any character and we become strangers to every character. Especially the use of colors outside of their known meanings creates a shock effect on the audience and the audience is kept fresh by being encouraged to think throughout the film.

## **Conclusions and recommendations**

As a branch of art, cinema is a whole of meanings and visual design has a great impact in cinema. Color is an element that has a great impact on creating visual meaning. When

directors use colors in their films even with their plain meanings, the colors used in the film can be interpreted subjectively by the audience and different meanings can be produced according to the society, culture and geography in which the audience lives. In this context, it can be said that in addition to the subjectivity of the meaning created by the director, the audience's reception of the meanings of the signs in the film and creating different meanings for themselves is of great importance in cinema. In the film analyzed in this study, it is seen that color can produce new meanings beyond the known meanings and is a powerful narrative element. Although the movie is shot with a classical narrative structure, it is the director who shoots the movie and the director is in a position to break any taboo. Haneke broke many taboos in "Funny Games". The fact that Haneke never allows the audience to experience identification by showing unjustified violence in this film and that he skillfully makes the audience experience alienation in a way that covers every part of the audience's body shows how original he uses the language of cinema as a director. Especially the use of the color "white" outside of its universal meaning creates a shock effect on the audience and increases its memorability. In fact, the importance of colors is that they can express themselves without the need for words.