

## Sinema Filmlerinde Ruh Halleri: Tabutta Rövaşata Filminin Fenomenolojik İncelemesi

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş<sup>1</sup>  
Dr. Serhat Koca<sup>2</sup>

### Öz

Ruh halleri, özneli gündelik hayatta fazlasıyla etkilemektedir. Duygulara göre daha uzun süreli ve nesne eğilimli olmayan ruh halleri sinema filmleri için de oldukça önemli bir duygulanımsal sürecin parçasıdır. Son yıllarda ruh halleri ve sinema ilişkisine odaklanan pek çok araştırmacı için sinema filmlerinin estetik etkisi diğer ifade ile bedene yönelik söylemleri için ruh halleri oldukça önemli bir rol oynamaktadır. En genel ifadeyle, filmin duygulanımsal etkisinin yükseltilmesi, sahnelerde ortaya çıkarılması ve tasarlanan duyguların daha güçlü bir şekilde aktarılması adına ruh halleri kilit bir rol oynamaktadır. Diğer taraftan filmlerde çeşitli farklı estetik stratejilerle üretilen duyguların da ruh hallerinin devam etmesi ve güçlenmesi bağlamında önemli olduğu düşünülmektedir. Böylelikle ruh halleri ve duygular arasında bir sinema filmi içinde potansiyel olarak sınırsız düzeyde estetik strateji üretmek mümkün hale gelmektedir. Sinema filmlerinde ortak bir ruh halinin üretilmesi ise sinematik atmosferin tasarlanması ile ilgilidir. Bu çalışmanın amacı ruh halleri ve duyguların bir aradalığının estetik bir söylem olarak sinema yönetmenlerince nasıl kullanıldığına dair bir bakış açısı üretmek ve örneklendirmektir. Bu bağlamda çalışmada Smith'in "ruh hali ipucu yaklaşımı" temel alınarak fenomenolojik film inceleme yöntemi ile Derviş Zaim'in *Tabutta Rövaşata* filmi incelenmiştir. İnceleme sonrasında yönetmenin kendi üslubu ile ruh halleri ve duyguları birlikte nasıl ürettiği ortaya koyulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Ruh hali, duygu, duygulanım, fenomenoloji, sinema

<sup>1</sup> Doç. Dr., Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-4804-0565, selcukulutas@nevsehir.edu.tr

<sup>2</sup> Doç Dr., Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema Televizyon Bölümü, ORCID NO: 0000-0001-8472-3393, shatkoca@gmail.com

## Moods in Movies: A Phenomenological Analysis of The Movie *Tabutta Rövaşata*

### Abstract

Moods have a significant impact on individuals in their daily lives. Moods, which endure longer than emotions and are not directed toward specific objects, are integral to the affective process in cinema films. In recent years, many researchers have focused on the relationship between moods and cinema. They have found that moods play a crucial role in the aesthetic impact of films, shaping their discourses on the body. In the most general terms, moods play a crucial role in enhancing the emotional impact of the film, revealing it in the scenes, and conveying the intended emotions more powerfully. On the other hand, it is believed that the emotions evoked through various aesthetic techniques in films are also crucial for sustaining and intensifying moods. Thus, it becomes possible to generate a potentially unlimited range of aesthetic strategies to convey various moods and emotions in a cinematic film. The creation of a specific mood in cinematic films is linked to the crafting of cinematic atmosphere. This study aims to develop and illustrate a perspective on how film directors use the coexistence of moods and emotions as an aesthetic discourse. In this context, the study analyzes Derviş Zaim's film *Tabutta Rövaşata* using the phenomenological film analysis method based on Smith's "mood clue approach". After the analysis, it is revealed how the director creates moods and emotions through his style.

**Keywords:** Mood, emotion, affection, phenomenology, cinema

Film izleyicilerinin duygulanımsal deneyimleri pek çok açıdan bir filmin izleyici ile kurduğu iletişimsel süreç açısından önemlidir. Öncelikle filmlerle yaşanan duygusal deneyim, film izlemenin belki de ilk güdüleyici unsurudur. Duygulanımsal deneyimler izlenen filmde anlatı ve karakterler ile ilgili bilgi sağlaması açısından bir filmi yorumlamak için son derece önemlidir. Fenomenolojik deneyimin merkezi bir unsuru olarak duygular ve duygulanımlar, sinemanın yaşamla kurduğu en önemli bağlantılardan birisidir. Duygular genel anlamda bilişe bağlı kabul edilir (Gross, 2002). Bu nedenle duygusal deneyim, anlam ve yorumlama adına bir filmin yarattığı en kıymetli kazanım olarak görülebilir. Tüm bunlarla beraber filmlerde izleyiciye deneyimletilen duygular, güçlü bir retorik işleve hizmet eder ve bir filmin ideolojik varoluşuna da katkıda bulunur (Plantinga, 2008, s. 87). Peki, bu duygusal deneyim hangi düzeyde ve nasıl yaratılmaktadır?

Filmlerin duygusal deneyimleri son yıllarda yapılan pek çok çalışmada ruh halleri ve üretilen duyguların işbirliği ile açıklanmaktadır (Aurier ve Guintcheva, 2015). Duygu bilimi alanındaki çalışmalar duygular ve ruh halleri arasında temel bir ayrım yapmanın önemini vurgulamaktadır. Bu terimler sıklıkla birbirinin yerine kullanılsa da duygu biliminde araştırmaların geliştirilmesi için iki kavram arasında net bir ayrım yapılması gereklidir. Duygular tipik olarak kısa ömürlü ve belirli uyarıcılarla ilişkili gösterilirken, ruh halleri daha yaygın ve daha uzun süreli fenomenler olarak tanımlanmaktadır. Bu durumda daha uzun süre devam eden ruh halleri daha kısa süreli olan duyguların üretimlerinde güçlendirici bir etki yaratırken, üretilen duygular ise ruh hallerinin devamını sağlamaktadır (Mitchell, 2021). Ruh halleri tüm sanatsal formlarda karşılaşılan ve estetik felsefesi kapsamında da

değerlendirilebilecek bir konudur. Sinema ise yarattığı görsel düzenelemeler ve ses unsurlarının kullanımı ile ruh hallerini üretmede ve buna bağlı olarak duygulanımsal etkileri geliştirmede diğer sanat dallarına göre daha geniş imkanlara sahiptir.

Bir fenomen olarak kabul edilebilecek sinema filmlerinde üretilen atmosferlerin ortak bir ruh halini izleyicilerde üretmesi ve insan bedeninin duygulanımsal bağlamda etkilenmesi ancak sinematik düzeydeki kasıtlı imgelerin tasarlanması ile mümkündür. Bu kasıtlı imgeleri inceleyen çalışmalar içerisinde son yıllarda önemli ölçüde dikkat çeken bir yaklaşım olan “ruh hali ipucu yaklaşımı” (Sinnerbrink, 2012) bu araştırmanın temel kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Bu yaklaşım ekseninde çalışmanın temel amacı sinema filmlerinde izleyiciyi duygulanımsal olarak etkilemesi için üretilen ruh hallerinin ve sinematik duyguların birarada nasıl bir filmde var olduklarının ortaya konulmasıdır. Bu doğrultuda Derviş Zaim’in *Tabutta Rövaşata* isimli filmi ruh hali ipucu yaklaşımı ve fenomenolojik film inceleme yöntemi ile değerlendirilmiştir.

### **Film Okumada Fenomenolojik Yöntem**

Ruh halleri ve duyguların sinematik üretimi alanında sinema çalışan akademisyen ve düşünürlerin en çok tercih ettikleri yöntem fenomenolojik film inceleme yöntemidir. Bu çalışmanın kavramsal çerçevesi, literatür taraması yöntemi ile oluşturulmuş ve bir örnek film seçilerek varoluşçu fenomenoloji ekseninde incelenip çözümlenmiştir. Sokolowski'nin (2000) ifadesiyle, modern felsefenin önemli akımlarından birisi olan fenomenoloji insan deneyimlerini ve bilincin yapısını incelemeye odaklanmıştır (s. 3-16). Edmund Husserl ismi ile anılan akım, şeylerin (görüngü) nasıl deneyimlendiğiyle ilgilenir. Odak noktası, insanların fenomenleri nasıl deneyimledikleridir. Fenomenoloji, fenomenleri açıklamak ve anlamak adına düşüncelerimizi, algılarımızı ve deneyimlerimizi kullanmayı önerir. Bu, yöntemi deneyime dayandırmak anlamına gelmektedir. Fenomenolojik felsefi incelemeler, önyargılardan arınmış bir şekilde deneyimi ele almayı ve deneyimin içeriğini ve yapısını açıkça betimlemeyi odağa alır (Kriegel, 2015).

Sinema filmleri ve sanat eserleri estetik fenomenlerdir. Fenomenolojik film inceleme yöntemi belirlenen temalar bağlamında filmin yarattığı deneyimin nasıl çalıştığını anlamayı hedefler. Fenomenolojik inceleme, filmi izleme deneyimi esnasında, izleyicinin filmi nasıl algıladığına, hissettiğine ve anlamlandırdığına odaklanır. Yöntem, izleyicinin duyuşal deneyimlerini ve bedensel tepkilerini önemseyerek filmi anlamaya çalışmaktadır. Tüm bu anlama çalışmasında en önemli konu bilgidir. Filmin izleyiciye sunduğu veya diğer ifade ile yaratılan bilgisi yöntemin can alıcı noktasıdır. Fenomenoloji film aracılığıyla iletilen bilginin nasıl algılandığını ve anlaşıldığını anlamaya çalışmaktadır (Sobchack, 1992). Bu çalışmada film deneyiminin nasıl bir bilgi sunumu olduğu ve izleyicinin film aracılığıyla nasıl anlama süreçleri yaşadığı araştırılmaktadır. Bu araştırma sinematik atmosfer ve duyguların üretiminde fenomenin maddesine, diğer ifade ile bilinçli ve kasıtlı tercihlerle biçimlendirilmiş olan filmin biçimsel düzenine odaklanmaktadır.

### **Sinema Filmlerinin Bedensel Söylemi**

Pek çok düşünürün ortak ifadesiyle modern felsefede estetik kavramı bedene yönelik bir söylemdir (Ziss, 1984). Bedenin etkilenişlerini bir bütün olarak ele alan kavram bu sebeple insan duyguları ile önemli bir ilişki içindedir. Sinema filmlerinin ise insan bedeni üzerine etkileri son zamanlardaki en önemli araştırma konuları arasına girmiştir. Pek çok bağlamda sinema ve insan duyguları arasındaki ilişkinin disiplinlerarası bakış açıları ile incelendiği görülmektedir (Plantinga, 2008). Bu incelemelerde farklılıklar olmasına rağmen genel düşünce, sinemanın duygu üretiminde son derece etkin bir sanat olarak görülmesidir. Sinemanın yüzyılı aşkın bir süredir insan bedenini etkileme potansiyelinin sınırlarını zorladığı yönünde ortak bir görüş hakimdir. İnsanların keder ve sevinç türevi basit duygulardan daha karmaşık duygulara kadar pek çok duyguyu sinema ile deneyimlediği ve bunların bir kısmının bilişle bağlantılı olduğu, diğer bir kısmının ise bilişdışı geliştiği yönünde bir fikir birliği sözkonusudur.

İnsan duyguları ile ilgili düşünceler ilk olarak felsefi metinlerde karşımıza çıkarken duyguların oluşumu ve diğer pek çok özelliği ile ilgili araştırmaların tarihi ise oldukça yenidir. Deigh'e (2004) göre duygular ile ilgili iki eksen söz edilebilir. Bunlardan ilki, duyguların bir şeye yönelik ve kasıtlı durumlar olduğu yönündeki tanımıyla bilişselci teorileri işaret eder. Örneğin umut duygusu, gelecekteki bir koşula veya olaya yönelik bir zihin durumunu gösterir. Duygularla ilgili ikinci eksen ise duyguların hem insanlarda hem de hayvanlarda ortak olduğu düşüncesi hakimdir. Duyguları, bilişselci teorileri karşısında rasyonel bir zeminde yorumlayan ilk filozof James'in (2012) teorisine göre, duygularımızı zihinsel algılar takip etmez; tam tersine, duygusal deneyimlerimiz, bedensel değişikliklere tepki olarak ortaya çıkar. James'e göre, fiziksel tepkiler, duygusal durumlarımızı başlatır ve bu tepkiler duygusal deneyimlerimizi şekillendirir. Bu eksen ilkel duyguları tanımlama çabasıdır. Bu ilkel duygular içgüdüsel sorumluluğu olan duygulardır. Bir insan veya hayvanın çevresel koşulların varlığına bağlı olduğu ölçüde bu ilkel duygulara karşı sorumluluğu, gelişimi sözkonusudur. İlkel duygular yalnızca temel biyolojik ihtiyaçları karşılamak için gerekli olan kalıtsal bir özellik olarak görülmektedir. Bu bağlamda korku, öfke ve hazzın ilkel biçimlerinden söz edilebilir. Yanan bir ormandan kaçan hayvanların dehşeti, bir matador tarafından kışkırtılan arenadaki bir boğanın öfkesi ve avını yakalayan bir hayvanın yaşadığı zevk bunlara örnektir. Bilişselci teoriler için ortak kanı, ilk eksenle karşılaşılan olguları hareket noktası ve yönlendirici fikir olarak kullanmaları fakat daha sonra ikinci eksenin açıklama zorlanmalarıdır (Deigh, 2004, s. 9).

Duyguların oluşumları ile ilgili bu iki ana eksen etrafında toplanan düşünceler sinema ve duygu ilişkisi anlamında bir yol haritası çizmektedir. Filmler, ses ve görüntünün manipülasyonu yoluyla izleyicilere genellikle bilinçdışı (Deigh'in yukarıdaki ifadesiyle ilkel duygular) veya bilişsel düzeyde hitap eder (Carrol, 2008, s. 60). Görsel efektler, sesler veya ani hareketlerin görünümü izleyicilerde içgüdüsel tepkiler uyandırabilir. Film ekranı, izleyicilerde otomatik tepkiler uyandırma kapasitesine sahip olan boyut, yükseklik ve hız gibi değişkenlere sahip zengin bir alandır. Bu zengin alan diğer tarafta belirli fobik ve cinsel materyallerin sergilenmesinde de düşüncenin aracılık ettiği tepkilere neden olabilir.

Sinemanın kitleleri ortak alanlarda buluşturabilme kapasitesi bedenın beyazperde karşısında yaşadığı duygularla açıklanabilir. Bu bedensel etki farklı sanatlarda farklı şekillerde işlenmektedir. Sinemanın bu noktada duyum alanının geniş bir yelpazesine sesleniyor olması duyma ve görme duyularını kullanmasının ötesinde pek çok sinema düşünürüne göre sinestetik<sup>3</sup> bir etkiye ulaşmasına neden olur. Böylelikle iddia edildiği üzere doğrudan olmasa da tatma, dokunma ve koku alma üzerine de bedensel bir deneyim yarattığı ifade edilebilir. Ruh hallerinin ayırt edici özelliği ise bedensel etkisinin duygulardan daha uzun süreli olarak devam etmesidir. Frijda'ya (2009) göre, ruh hali "belirli bir şey hakkında olmayan ya da her şey hakkında olan duygusal durumlar için uygun bir tanımlamadır" (s. 258). Duyguların ise genel olarak belirli bir durumdan kaynaklanma olasılığı daha yüksektir ve duygular ruh halinin aksine bedensel olarak daha açık bir ifadeyle kendini ortaya koyar. Duygular ve ruh halleri sürekli bir etkileşim içerisindedir. Bir duygu, yeterince güçlü ve derinse, bir süre sonra bir ruh haline dönüşür. Duyguları olumlu (pozitif) ve olumsuz (negatif) olarak gruplandırdığımızda bunlar ruh hallerinin de genel tanımlaması haline gelir. Olumlu duygulanım heyecan, kendine güven ve yüksek seviyede neşe gibi olumlu duygulardan oluşan bir ruh hali boyutu olarak düşünülebilir. Korku, kaygı, güvensizlik ve mutsuzluk gibi olumsuz duygulanım ise karşıt olarak negatif bir ruh halidir (Hume, 2012, s. 258-297).

Plantinga (2008), filmlerin çekim kompozisyonu, hareket, kurgu, renk, ses ve müzik gibi film biçiminin eşitli parametreleriyle beden üzerinde bir etki yaratabilme gücüne sahip olduğundan bahseden sinema düşünürleri arasındadır. Düşünüre göre "müzik; ritim, dinamikler, tempo ve ses perdesi aracılığıyla fizyolojilerimizle rezonansa girer (s. 94)." Plantinga bunu işitsel sürüklenme veya frekans izleme etkisi olarak adlandırır ve bunun işitsel bir ayna etkisi olduğunu vurgular. Örneğin, yavaşça artan yalnızca bir kalp atışı, izleyicinin kalp atışlarını yükseltebilir. İşitsel sürüklenme adı verilen bu durum, filmin bedensel söylemi bağlamında sesin ve özellikle müziğin izleyici üzerinde doğrudan fizyolojik etkileri olabileceğinin en önemli ve bilindik kanıtlarındandır. Pek çok kanıt içinden bedensel irkilme ve diğer algısal sürpriz ve yönelim bozukluğu biçimleri, erotik çekim ve diğer içgüdüsel tepkiler düşünür tarafından örnek gösterilmektedir. Plantinga ayrıca insan yüzü, ses, duruş ve jestlerle ilgili duygusal taklit veya ayna tepkilerinden de söz eder. Renk ve gölgelemenin algısal ve fizyolojik etkileri, kinestetik veya hareket efektleri ve yakınlık ve mesafe tepkileri diğer bedensel etkilere örnek gösterilmiştir (Plantinga, 2008, s. 94). Bedenin sinemada etkilenişleri en genel hatları ile sinema estetiği başlığı altında incelenmektedir. Sinemanın duyum alanındaki geniş olanakları film yapımcılarına da oldukça geniş bir ifade alanını ve sınırsız sayıda estetik strateji geliştirebilme olanağı tanımaktadır. Üretilen yapımın görsel olarak estetize edilmesi çerçeve içerisine alınan öğelerin ne şekilde düzenleneceğine bağlıdır (Aytaş, 2020, s. 107).

---

<sup>3</sup> Sinestezi Antik Yunan'da kullanılan ve birlikte anlamına gelen *syn* ve duyum anlamındaki *aisthesis* sözcüklerinin birleşiminden türemiştir. Duyuların birbirine karıştığı nörolojik bir fenomen olarak tanımlanan sinestezi, örneğin, bu durumu yaşayan bir kişinin bir sesi, renk veya tat olarak deneyimlemesi durumudur. Başka bir şekilde ifade edilirse koku olarak bir rengi, tat olarak rengi veya dokunsal bir duyuyu bir koku olarak algılama vb. durumudur (Ulutaş, 2021, s. 431).

Pek çok parametreyle ortaya çıkan bu bedensel etkilenişleri iki ayrı kategoride düşünmek gerekmektedir. Bunlardan ilki, bu etkiyi üretmeyi arzulayan sanatçının içinde bulunduğu tasarım kategorisidir. Bu kategoride sanatçının kasıtlı imgeler üreterek duyguları veya daha geniş tanımıyla bedensel etkileri tasarladığı ifade edilebilir. İkinci kategori ise, filmi alımlayan estetik öznenin içinde bulunduğu kategoridir. Bu kategoride, birinci kategoride yer alan üretim ile estetik öznenin arasında bir gerilimin veya bir güç mücadelesinin oluştuğu iddia edilebilir. İkinci kategoride öznelerin bedenlerinin bir film karşısında etkilenişlerini tespit etmek için deneysel çalışmaların yapıldığı görülmektedir. İlk kategori ise bir fenomen olarak sinema filmlerinin fenomenolojik yaklaşımla varoluşu bağlamında incelemeye müsaittir. Sanatçının sinematik olanaklarla üretmek istediği düşünce, duygu ve bedensel etkilerin varoluşları hakkında sinema düşünürlerinin çalışmalar yaptığı bilinmektedir. Bu durumda karşımıza, alımlayıcıya sanatla sunulan duyguları anlatmak için kullanılan *duygulam* (İng. *affect*) kavramı çıkmaktadır. Kavram, farklı düşünürler tarafından farklı şeyleri ifade etmek için kullanılan ve kimi zaman da karışıklıklara neden olan bir yapıdadır. Bu çalışmada duygulam kavramı için Deleuze'ün izi takip edilmiştir. Deleuze ve Guattari'nin (2001) birlikte yayımladıkları *Felsefe Nedir?* isimli eserde duygulam olarak tanımlanan kavram sanatsal bağlamda tartışılmaktadır. Duygulam, yazarlar tarafından öznel olmayan belirlenmiş sanatsal duyguları tanımlamaktadır (2001, ss. 63-64).

Claire Colebrook (akt. Reyes, 2012), Deleuze'ün duygulam kavramını "Sanatta duygulam alışılmadık şekilde bedensiz ama aynı anda yaşanmış bir deneyimi sergileme biçimine işaret ediyor" (s. 250) şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanım sonrasında kavramın *duygulanımdan* (İng. *affection*) farkını açıklayan yazar, duygulanımların, örneğin kötü bir kokudan tikslenme gibi başımıza fiziki dünyada gelen bir şey olduğunu vurgulamaktadır. Colebrook algıları ise algılanan şeyler, yani örneğin kokunun kendisi olarak belirler. Sanatta duygulamalar ve algılar, bu güçleri onları deneyimleyen belirli gözlemcilerden veya bedenlerden kurtarır. Bu şu anlama gelmektedir: Örneğin, bir filmde herhangi bir şeyden doğrudan tiksinen biz olmasak bile bu bize sunulabilir. Duygulamalar, organize edici temsil sistemlerinden kurtulmuş, tekillikleri içinde duyumsamaya dayalı deneyimlerdir. Bir şair veya bir film yönetmeni, korkulan veya tiksiniyen bir nesne, bir sebep ya da bir kişi olmaksızın korku veya tikslenme gibi etkiler yaratabilir (Reyes, 2012, s. 250). Deleuze'ün duygulam modelinde sanatın etki icat edebilme gücünden bahsedilmektedir. Deleuze ve Guattari, duygulamaların sanat tarafından üretilebileceği fikrini savunur. Deleuze ve Guattari'nin vurgusuyla, bize verdikleri algılar veya vizyonlarla ilgili olarak, sanatçılar duyguların yaratıcıları ve mucitleridir. Sanatçıların yaratmakla kalmadığını belirten düşünürler, sanatsal çalışmaların bize verilerek onlarla beraber olmamızın sağlandığını ve bizi kendi dünyalarına çekme potansiyeline sahip olduklarını belirtirler (akt. Podalsky, 2011, s. 9).

Bu durumda, pek çok parametrenin sanatçılar tarafından organize edilmesiyle insan duygularının üretilebildiği bir bedensel alan olarak sanat karşımıza çıkmaktadır. Diğer boyutta bilinen bir gerçek olarak sanatın fiziki dünyada hissedilmeyen, algılanmayan, anlaşılmayan ve duygusal tepkilerin gelişmesine neden olmayan fenomenleri bedeni



etkileyecek şekilde dönüştürdüğü ve yeniden ürettiği ifade edilebilir. Bu üretim sonrasında potansiyel olarak alımlayıcıda ortaya çıkması beklenen bedensel etki veya duyguların fiziki dünyadaki duygulardan farklı olduğunu anlatan duygulam kavramının ise sınırları bir hayli geniştir.

### **Ruh Halleri ve Sinema**

Sinemada duygu üretimine odaklanan tartışmaların bu alana önemli bir katkısı, duygular ile ruh halleri arasındaki fiziksel dünyadaki ayrımın ve farklılıkların sinema alanında da göz ardı edilmemesi gerektiği düşüncesi olmuştur. Pek çok düşünür ve psikoloğun not düştüğü bu ayrım, sinema özelinde de önemli bir bakış açısının gelişmesini sağlamıştır. Bu bakış açısındaki temel tartışma konusu duygu üreten sinemanın ruh hallerine ne tür bir etkisi olduğu bağlamındadır. Sinema şayet nesnel duygular üretebiliyorsa ortak ruh halleri üretme gibi bir gücü var mıdır? Bu mesele ile ilgili çalışmanın temel önerisi, sinema filmlerinin izleyenleri ortak duygular (duygulam) etrafında toplarken ve onları sanki bir orkestradaki farklı enstrümanlar gibi film ekseninde uyumlarken, ruh hallerini de önemli ölçüde yaratabilme potansiyelini kullandığı yönündedir. Burada ruh halleri ve duyguların fiziki dünyadaki ayrımının yapılması sinema adına da çıkarımlar gerçekleştirilebilmesi adına önem arz eder.

Fiziki dünyadaki duygular ve ruh halleri arasında ayrımında ilk olarak süre ve yoğunluk özellikleri bağlamında farklılıklar sergilenmiştir. Ruh halleri genellikle daha uzun süreli veya az çok kalıcı bir durum olarak değerlendirilmektedir. Duyguların ise devam etme süresinin ruh halinden daha kısa olduğu belirtilmiştir. Yoğunluk bağlamında ise duygusal tepkinin daha yoğun olabileceği ve patlayıcı eylem yaratma potansiyeli taşıdığı vurgulanırken, ruh hallerinin daha az yoğun olduğu açıklanmıştır. Pek çok araştırmacı ise ruh halleri ile ilgili daha anlamlı bir ayırt edici özelliği *kökenlerin belirsizliği* olarak tanımlar. Kökenlerin belirsizliği özelliği ile ruh hallerinin yaygın ve küresel olduğuna işaret edilmiştir. Diğer taraftan, bahsedilen yaygınlık, ruh hallerinin belirli bir nesne veya olayla ilişkili olmadan ortaya çıkması ile açıklanır. Daha basit bir ifade ile ruh halleri nesne veya olaylara bağımlı değildir (Ekkekakis, 2013, s. 44-45).

Ruh halleri literatürde ham duygular ya da nitelikler olarak tanımlanırken özünde nesnesiz fenomenal deneyimler olarak değerlendirilirler (Ekkekakis, 2013). Bu ham duyguların, nesneye yönelik ortaya çıkan duyguların da özünü oluşturduğu ifade edilir. Bununla birlikte duygular, özellikle bilişler olmak üzere başka unsurları da içermektedir. Bu noktada sanatla ruh hali ilişkisinin açıklanması amacıyla ruh hallerinin eğilimsel açıklamalarından faydalanmak önemlidir. Ruh hallerinin tüm eğilimsel açıklamalarının ortak varsayımı, ruh hallerinin çok çeşitli durumlara ruh haline karşılık gelen duygusal tepkilerle yanıt vermek için geçici eğilimler olduğu yönündedir. Bu teorik açıklama şöyle bir örnekle somutlaştırılabilir: Kızgın veya sinirli bir ruh hali içinde olduğumuz bir zamanda normalde verilmeyecek öfkeli bir tepkinin ortaya çıkması. Ruh hali bu örnekle de ifade edildiği üzere nesnelere ve olaylarla ilgili duygu durumunu belirlemesi anlamında önem arz eder (Siemer, 2009).

Fiziki dünyada bedeninin nesnel ve olaylar ile ilgili etkilenişlerini doğrudan belirleyen ruh hallerinin sanatsal çalışmalarda da yaratılması mümkün müdür? Bu sorunun yanıtı son yıllarda yapılan çalışmalarla olumlu yönde şekillenmektedir. Bu bağlamda "sanatla ruh hallerini belirlemek ve bedeninin etkilenişleri bağlamında ruh hallerini sanal olarak yaratmak da mümkündür" fikrinden hareketle çalışmada sinema filmlerinin izleyenleri ortak bir ruh halinde birleştirebilme potansiyelinin olduğu savunulmaktadır. Burada ruh hallerinin nesnelere bağımsızlığı meselesinin aydınlatılması gerekmektedir. Sinema filmleri birer özel nesneleşmedir. Bu durumda ruh hallerinin nesnesizliği ve sinema filmlerinin birer nesne oluşu ile ilgili olarak deneyim kavramının açıklayıcı olacağı savunulmaktadır. Sinema filmlerinin yarattığı deneyim ruh hallerinin ortaya çıkması ve izleyenleri ortak bir ruh haline sürüklemesi bağlamında sinema filmlerinin bir nesne oluşunun ötesine geçmesi durumunu bize gösterir. Filmlerde yaratılan deneyim ve bu deneyime eşlik eden atmosfer izleyicilerin ortak ve nesnel bir ruh halinde buluşmalarına neden olmaktadır.

Sinema filmlerinin nesnel bir ruh hali yaratma durumu görüldüğü gibi gündelik hayattaki nesnesiz ruh hallerinden farklı bir durumu işaret eder. Burada temel tartışma bunun bir duygulam olup olmadığı üzerinden gerçekleştirilmiştir. Sanatsal çalışmaların ruh hallerini yaratmasının nasıl mümkün olabildiğini sorgulayan Noel Carroll (2008) da bu konuyu Greg M. Smith (2003) ve Plantinga'nın (2008) da ifade ettiği şekliyle sanatsal duygulamla bağlar. Carroll ve pek çok düşünürün ifadesiyle bedeni bir sanatsal çalışma ile etkileyen ruh hallerini yaratmak duygulam üretimi olarak tanımlanmaktadır. Bu durumda sanat nesnel duygular veya duyu benzeri deneyimleri uyandırabilme ve ruh hallerini ortaya çıkarma araçlarına sahiptir (ss. 539-541).

Uzun süredir ruh halleri ve atmosfer yaratımı sinema filmleri için bir yan unsur olarak değerlendirilirken, son yıllarda bu durumun değişmeye başladığı görülür. Smith, *Film Structure and The Emotion System* (2003) isimli çalışmasında temel olarak filmin yarattığı duygular ve ruh halleri arasındaki önemli bağlantıya odaklanmakta; yönetmenlerin yarattıkları ruh hallerinin derin bir teorik incelemesini sağlamaktadır.

### **Ruh Hali İpucu Yaklaşımı**

"Her bir bilişsel teoride, filmsel duyguyu harekete geçiren baskın mekanizma, karakterlere ve onların eylemlerine bağlıdır" diyen Smith (2003) pek çok bilişsel teoriyi inceleyerek bunların bir eleştirisini üretmiş ve ruh hali ipucu yaklaşımını ortaya koymuştur. Smith bilişselciliğin felsefe ve psikoloji ile bağlantısına işaret etmektedir. Yazarın filmin yaratacağı duygular için olası ortaya çıkarma sistemine verilen tepki grupları olduğunu iddia ettiği görülmektedir. Duygular, bu anlamda fizyolojik tepki kalıpları ile birlikte düşünceler ve anılarla da bağlantılıdır. Smith'in teorisi, özünde bir filmin izleyicilerde nasıl benzer ve aynı zamanda çok farklı tepkiler uyandırabileceğini açıklamaktadır. Yazar, duygusal duruma göre uyaranları yorumlama eğiliminde olan izleyicilerin, ruh halleri ile bir duyguyu ifade etmeye ve deneyimlemeye yönlendirildiklerini iddia eder. Burada ruh hali ile yaratılan yatkınlık duyguların deneyimlenmesine yardımcı olmaktadır (Navarro, 2007, s. 7).



Smith (2003), duyguların birincil tetikleyicileri olarak anlatıya ve karaktere odaklanmak için alternatif bir yaklaşım benimsemiştir. Smith, sinemada duygu yaratma teorisini filmdeki ruh hallerinin önemi üzerine inşa eder. Yazarın teorisinde, filmlerin birincil duygusal etkisinin ruh hali yaratmak olduğu kuvvetle vurgulanır. Duyguların yoğun, kısa ve aralıklı olduğu yerlerde yukarıda da belirtildiği üzere ruh halleri daha uzun sürelidir. Smith'in ifadesiyle, filmin ürettiği duygular, izleyiciyi çeşitli üslup teknikleriyle ipucu verilen ve belirli duygusal tepkilere hazırlayan ruh hallerine bağlıdır. Bu ruh halleri yönlendirici durumlar olarak tanımlanmıştır. Smith'in ruh hali ipucu yaklaşımı olarak tanımladığı bu teorinin avantajı, filmi inceleyen araştırmacının öncelikle anlatı ve karakterden ziyade film stili tarafından sunulan ipuçlarına odaklanmasıdır. Anlatı ve karakterin duygu uyandırmadaki merkeziliği de, bu nedenle, ruh hali ipucu yaklaşımında reddedilmektedir. Dolayısıyla, izleyicinin karşılaştığı biçimsel unsurlar, duygulara anlatı ve karakterle ilgili değerlendirmeler yerine çağrışımlar yoluyla ulaşır. Smith'in önerisi film araştırmacısının bir filmde duyguyu ortaya çıkarmak için tasarlanmış üslup ipuçlarına yönelmesidir. Bu nedenle, anlatıyı ve karakteri duygu açığa çıkarmanın merkezine koyan ve filmlerdeki ruh hallerinin ve üslup ipuçlarının aynı olduğunu iddia eden teorisyenlerin/filozofların söylemlerinin zıddını iddia eder (Plantinga, 2008, s. 93). Smith'in ruh hali ipucu yaklaşımına göre filmler ruh hallerini yaratmak için organize edilmiş bir dizi ipucunu kullanmaktadır. Ruh halleri, bu anlamda yönlendirme işlevine sahip olan ve daha uzun süreli duygu durumları olarak tanımlanmaktadır. Duygu sisteminin çok önemli bir bölümü olarak değerlendirilen ruh halleri, izleyiciyi belirli-belirlenmiş uyarılara odaklarlar (Ortiz ve García, 2016).

Smith, ruh hali ipucu yaklaşımında en öz haliyle film yapılarının, ilk olarak duyguyu deneyimletmek için bir yatkınlık, diğer ifade ile bir ruh hali yaratarak filmin duygu uyandırma potansiyelini arttırmaya çalıştığını söyler (2003). Bu anlamda yazarın ifadesi ile filmler, duygular için daha az yoğun ipuçlarıyla bir duygusal durumu canlandırabilme özelliğine sahiptir. Bir filmin ilk görevi de film için bu tür duygusal bir yönelim yaratmaktır. Smith filmde yaratılan ruh hali ile duyguların birbirlerini desteklediğini ifade eder ve bir ruh halini sürdürmek için ara sıra duygu anlarının yaşanması gerektiğini belirtir. Eğer bir ruh halinin filmdeki devamlılığı sağlanmak isteniyorsa, izleyiciye periyodik olarak kısa duygusal anlardan oluşan bir yapı sunulmalıdır. Dolayısıyla ruh hali ve duygunun net bir şekilde birbirini beslediği yazar tarafından vurgulanır. Yaratılan ruh hali estetik özneyi duyguları deneyimlemeye teşvik ederken filmin ürettiği duyguları deneyimlemek ise mevcut ruh halinin sürdürülmesini teşvik eder. Ruh halini ortaya çıkarmak için kullanılan film yapıları, duygu sistemine ulaşmanın çeşitli yollarından yararlanabilir. Smith duygusal bilgi sağlayabilen filmsel ipuçlarını, yüz ifadesi, figür hareketleri, diyalog, ses ifadesi ve tonu, kostüm, ses, müzik, ışıklandırma, renk, set tasarımı, kurgu, kamera açıları, kamera mesafesi, kamera hareketleri, alan derinliği, vb. şeklinde açıklar. Bu açıdan bakıldığında görsel bir sanat formu olarak sinemada kadraj içerisine alınan ve alınmayan her bir öge anlam taşır (Aytaş ve Özkar, 2020, s. 103). Bununla birlikte filmler, tek duygu ipuçlarını kullanmaya güvenilir bir şekilde güvenemez. Her bir izleyicinin duygu sistemleri arasında önemli

farklılıklar olduğuna değinen Smith (2013), tek bir ipucunun yeterli olamayacağına işaret eder; bu nedenle, filmler, uygun bir duygusal yönelime doğru itilme şansını artıran çeşitli gereksiz duygusal ipuçları sağlar (ss. 347-348).

Sinemada gereksiz ipuçları izleyiciye hangi duygusal ruh halinin gerekli olduğunu göstermek için kullanılmaktadır. İzleyicinin film izleme deneyiminde bilinçli dikkatini sürekli olarak bu unsurların her birine odaklaması gerekmemektedir. Bu ipuçlarından bir kısmı, duyguların çağrışımsal ağını harekete geçirir ve düşük düzeyde bir duygu ortaya çıkarır. Filmler izleyiciye gereksiz duygusal ipuçları sağlıyorsa bu durum izleyicilerin ortak bir ruh halini paylaşması olasılığını yükseltmektedir. Bir anlatıda yer alan *duygu işaretleri* ile hemen hemen her anın bir miktar duygusal getiri sağlama potansiyeli sözkonusudur (Smith, 2003). Fakat her duygusal getiri anlatı açısından önemli olarak değerlendirilemez. Duygu işaretlerinin amacı kısa duygu anlarını görünür kılmak ve belirgin metinsel ipuçlarının konfigürasyonlarını sık sık kullanmaktır. Duygu işaretleri, bir anlatının hedef odaklı yolunda ilerleyen alımlayıcılara sinyal vererek, onları kısa bir duygusal ana dahil etmeye yönlendirir. Filmde üretilen duygu işaretinin birincil amacı, Smith'e (2003) göre, kısa bir duygu patlaması yaratmaktır. Diğer taraftan, bu işaretler filmlerde önemli bir duygusal işlevi yerine getirmektedir. Duygu işaretleri uygun bir ruh hali içine konumlandırılan alımlayıcı için, duyguları ifade etmeye yönelik olarak ruh hali eğilimini sürdürmeye yardımcı olur. Film üreticileri genel olarak, ruh halinin korunması ve duygu sağlamak adına anlatı açısından önemli anların dışına çıkılmaması gerektiğini bilir. Çoğu film yarattığı ruh halini pekiştirmek için işaretler sağlamak zorundadır (s. 45).

Sinnerbrink'e (2012) göre, ruh hali, bir sinema filmi karşısındaki alımlayıcı gruplara yaşatılacak duyguların belirli sahneler veya anlatı sekanslarına başarılı bir şekilde yakınsaması için gerekli olan duygusal uyumun yaratılmasını sağlamaktadır. Sinnerbrink için Smith'in ruh hali ipucu yaklaşımının en can alıcı özelliği, duygusal tepkilerin üretilmesinde, odaklanması ve yönlendirilmesinde ruh hallerinin önemine yaptığı vurgudur. Aslında Smith'e göre ruh halleri bizi gerçek duygulara yani belirli bir bilişsel nesnesi olan duygulara hazırladıkları için proto-duygular olarak tanımlanır; ruh halleri öznel olarak bilişsel olarak yönlendirilmiş duygusal tepkiler için hazırlanmaktadır (akt. Sinnerbrink, 2012, ss. 152-155). Sinnerbrink (2012), ruh halleri ile ilgili olarak Smith'in izinde şunları söylemektedir:

Ruh halleri, sinematik bir dünyanın estetik kompozisyonuna katkıda bulunur. Bunlar yalnızca dağınık ve değişken öznel durumlar, dünyayla yalnızca keyfi bir ilişkisi olan "içimizde" belirsiz bir şey değildir. Aksine (sinematik) bir dünyanın nasıl ortaya çıktığını, böyle bir dünyanın hangi yönlerinin duygusal olarak önemli olabileceğini ifade ederler. O dünyadaki belirli öğelerin ilginç, çekici, önemli, rahatsız edici, itici, kafa karıştırıcı, tehdit edici, büyüleyici vb. ilgili ruh hali ipuçları, izleyicilerde duygusal tepkiler oluşturmak için basitçe ayrı tetikleyiciler değildir. Daha ziyade, tam da film dünyasının sahip olduğu ifade tarzı nedeniyle, kendileriyle anlamlı, duygusal olarak yönlendirici olarak karşılaşırlar. (s. 155)

Smith'in (2013) ruh hali ipucu yaklaşımının önemli kavramlarından bir diğeri ise, tür mikro yazılarıdır. Yazarın teorisinde türlerin, anlatısal ve ikonografik kalıplardan oluştuğu ve ancak aynı zamanda duygusal hitap kalıplarını da belirlediği anlatılmaktadır. Alımlayıcıya bir tür filmi oluşturmak için kullanabilecekleri tür mikro yazıları verilir. Duyguyla ilgili en önemli tür yazıları, bir filmin genel şekli ve biçimine yönelik geniş beklentiler ile ilgili değildir. Tür mikro yazıları, sekanslar ve senaryolar için içsel beklenti kümeleri olarak tanımlanmıştır. Smith'in tür mikro yazıları olarak tanımladığı sinematik durum izleyicinin anlatısal, stilistik ve duygusal olarak bundan sonra ne olacağını tahmin etmesini teşvik eder. Yazarın buradaki en önemli vurgusu duygular mikro düzeyde kısa olgular olma eğilimindedir ve bu yüzden daha küçük kritik birimler duygu sistemi için daha yararlı kılavuzlar olma eğilimindedir. Mikro yazılar, öncelikle hangi duygusal tepkilerin gerekli olduğunu anlamamıza yardımcı olan araçlardır. Bir duyguyu tanımak ve etiketlemek, onu deneyimlemekle aynı şey değildir fakat bir duygu durumunu bilinçli olarak etiketlemek, çoğu duygusal deneyimi şekillendirmede önemli bir faktör olarak değerlendirilmelidir (s. 351).

Smith'in teorisi, bir filmdeki ruh halinin ve küçük duygu patlamalarının arasındaki ilişkiyi ruh hali yöneliminin korunması veya değiştirilmesinde nasıl çalıştığını analiz etmeye yardımcı olacak bir yaklaşımdır. Diğer taraftan yazar tür mikro yazıları kavramıyla da teorisinin sekanslar ve sahneler içinde metinlerarası beklenti setleri vasıtasıyla izleyici adına ne olacağını varsaymanın mümkün olduğunu vurgulamaktadır. Seyirci potansiyel olarak zaman içinde edinilmiş bir mikro yazı koleksiyonunu zihninde barındırmaktadır. Bellek burada devreye girerek bilişsel düzeyde izleyicinin filmin tür mikro yazılarını okumasına yardımcı olur. Bu şekilde filmler izleyiciyi yönlendirerek belirli duyguların ortaya çıkmasını sağlar. Smith'in buradaki önemli uyarısı bir metnin (film, vb.), karşı konulamaz bir reçete sunmadığı ve yalnızca hissetmeye bir davet yarattığı şeklindedir. Şayet tür mikro yazıları yanlış kullanılırsa, ruh halinin oluşturduğu duygusal çekiciliğin etkilerini olumsuz yönde değiştirebilir. Bu sebeple yazara göre film yapımcıları belirli bir ruh halini veya duyguyu kıskırtmak için genellikle türlerin bir karışımından yararlanırlar (akt. Navarro, 2007, s. 9).

Özetlenirse film yapım sürecinde duygu yaratma teorisine farklı bir bakış açısı kazandıran ruh hali ipucu yaklaşımı izleyicileri ortak bir duygulanımsal ortamda birleştirmeyi hedefleyen filmlerin bunu gerçekleştirme süreçlerinde ruh halleri ve duygular arasındaki ilişki üzerine düşünmeyi önermektedir. Yaklaşım bu önermeyle filmlerin, izleyici için önceden planlanan veya önceden hazırlanmış kısa süreli duyguları üretmedeki potansiyeline değinmektedir. Yaklaşım bağlamında bu iki unsurun filmde amaca yönelik olarak birbirleri ile iletişime geçtiği ifade edilirken film yaratımında biçimin nasıl kurulacağı meselesi de önem kazanmıştır. Biçimsel düzenlemeler bu açıdan yaklaşımın en önemli boyutunu oluşturur.

### **Tabutta Rövaşata Filminin Ruh Hali İpuçu Yaklaşımı Çerçevesinde İncelemesi**

Çalışmada ruh hali ipucu yaklaşımı ekseninde filmdeki ruh hallerinin ve duyguların nasıl birarada var oldukları ve birbirlerini nasıl etkiledikleri stilistik düzen üzerinden incelenecektir. İncelemede filmin renklendirmesi, müzik ve diğer sesler, ışık ve gölge kullanımları, kamera hareketleri, plan tercihleri üzerinden genel bir değerlendirme yapıldıktan sonra tür mikro yazısı ve duygusal ipuçları ile ilgili düşünülecektir.

Derviş Zaim'in *Tabutta Rövaşata* filmi, İstanbul Rumeli Hisarı çevresindeki sokaklarda yaşayan Mahsun'un hayatta kalma mücadelesini anlatmaktadır. Mahsun, arabaları çalmayı bir tutku haline getirmiş, polisle başı dertte olan bir evsizdir. Arkadaşı Sarı ile birlikte kış aylarında bir kahvede zaman geçirir, gece ise kayıkhanede veya çevredeki inşaatlarda kalır. Mahsun, Reis'in yardımıyla hayatta kalırken, araba hırsızlığına saplantılı bir tutku besler. Arabalar onun için hem bir sığınak hem de gerçek dünyadan kaçışın bir aracıdır. Ancak her araba çalma girişimi polis işkencesiyle sonuçlanır. Mahsun'un hayatı, arkadaşı Sarı'nın donarak ölmesiyle derinden sarsılır. Kendisini polisin yakalayacağı korkusuyla Sarı'nın cenazesine katılamaz. Mahsun'a destek olan balıkçı Reis, İçişleri Bakanlığı müsteşarının arabasını çalan Mahsun yüzünden karakola çağrılır. Karakolda Mahsun'u kontrol etmesi konusunda sert şekilde uyarılan Reis, Mahsun'un kahvehanede çalışmasını ve orada kalmasını sağlar. Mahsun'nın kahvehanede çalışması platonik olarak aşık olduğu uyuşturucu bağımlısı kadına daha yakın olmasını sağlar ancak hayalini kurduğu kadına yakınlaşma çabaları hayatını daha da karmaşıklaştırır. Bir rastlantı sonucu tavuskuşları da Mahsun'un tutkusu haline gelir. Mahsun, uyuşturucu bağımlısı kadına yardım etmek için arabayı çalar ve onu bir eve götürür. Ancak polislerin yaklaştığını görünce kaçır. Reis'in teknesini kaçırmaya çalışır. Bu esnada da kadınla yakınlaşırlar. Ancak tekne kayalıklara çarpar ve kaza yaparlar. Nihayetinde Mahsun tekrar sokaklara döner. Zorlu bir süreçte hayatta kalan Mahsun, sonunda bekçi tarafından yakalanır ve tekrar polise teslim edilir. Film, kahvehanedeki insanların Mahsun'un hapisine girdiğini televizyon haberinden öğrenmesiyle sona erer.

Güçlü bir iletişim aracı olarak renk, fizyolojik reaksiyonlar kadar psikolojik reaksiyonlar da geliştirerek duyguları ve ruh hallerini etkilemektedir. Rengin bu rolü bir eylemi belirtmek, eylemde bulunan kişinin ruh halini ifade etmek ve izleyenlerin ruh halini etkilemek için



Görsel 1 ve 2. Derviş Zaim, *Tabutta Rövaşata* (1996). Mahsun'un sahilde Reis'i beklediği sahne.

sinemada etkili şekilde kullanılmaktadır. Şüphesiz rengin yarattığı anlam bireyin fiziksel, sosyolojik ve psikolojik algısına dayanmaktadır. Renk ile yaratılan etki yönetmenin, filmde ruh halleri ve duyguları bir arada nasıl kullandığının önemli gösterenleri konumundadır.

*Tabutta Rövaşata* filminde, düşük yoğunluklu aydınlatma ile oluşturulan renk düzenlemesi ile filmde nesnelere öz renklerine gri renk dahil edilmiş ve daha yumuşak, renklerin mat ve koyu olarak görüldüğü bir renk paleti oluşturulmuştur. Hem karakterlerin kostümlerinde hem de mekanlarda parlaklığı düşük renklerin kullanımı ile filmde soğuk, hüznü ve seyirciyi uzaklaştırıcı bir atmosfer oluşturulmuştur.

Filmin açılış sahnesinde düşük yoğunluklu aydınlatma ile yumuşak ve koyu renklerin kullanımının oluşturduğu düzenleme, filmin geneline baskın olarak yayılan boşluk hissi ve umutsuzluk duygusunun yarattığı hüznü ve karamsar ruh halini seyircide yaratmaya başlamaktadır. Seyirci film boyunca Mahsun'u koyu yeşil montu, gri pantolonu, siyah kaşkolu ve bu renklerle zıtlık oluşturan parlak renkli gömlek içerisinde görür. Mahsun'un ve filmin diğer karakterlerinin kostümlerinin film boyunca değişmemesi de renk kullanımının filmin geneline yayılan ruh halinin sürdürülmesini sağlar. Mahsun'un genel kostümü ile zıtlık oluşturan parlak renkli gömleği, seyirci için Mahsun'un hayatını olumlu yönde değiştirmek için güçlü bir motivasyona kavuşacağına ipucu olarak okunabilir. Ancak ne Mahsun'un kalacak yer ve iş bulması ne de platonik olarak âşık olduğu uyuşturucu bağımlısı kadınla iletişime geçmesi filmin genel ruh halini değiştirmez. Kadınla iletişim kuran, yaklaşan Mahsun'un, kadının para karşılığı başka biriyle birlikte olduğunu öğrenmesi ile filmin başından beri sergilenen bir dizi çatışmaya bir yenisi daha eklenir. Film boyunca düşük yoğunluklu aydınlatma ve tonal renk kullanımı ile oluşturulan boşluk hissi ve umutsuzluk duygusu, filmin olumsuz ruh halini desteklemektedir. Bu ruh hali ise karakterin yaşadığı olumsuz duyguların sempatik bir özdeşleşmeyle izleyiciye daha kuvvetli bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır. Burada özellikle empatik bir özdeşleşmenin yerine sempatik, diğer ifade ile daha mesafeli bir özdeşleşme modelinin uygulandığı da iddia edilebilir.

Filmde kullanılan sinematografik ifade, devamlılık kurgusunun ilkeleri doğrultusunda oluşturulan, kurucu çekim ve dramatik etkiye yönelik mantığına dayanmaktadır.



Görsel 3 ve 4. Derviş Zaim, *Tabutta Rövaşata* (1996). Mahsun ve Reis'in karşılaşma sahnesi.



Mahsun'un işkence gördüğü sahnelerde üst aç çekim planlarının kullanılması, karakterin yalnızlığı ve çaresizliğinin sinematografik bir ifadesiyken filmin genelinde çok az sayıda geniş aç çekimin kullanılması da filmdeki karakterlerin sıkışmışlığını seyirciye hissettirir. Filmde kullanılan deniz kenarındaki manzara çekimleri de Mahsun'un hüznü, karamsar ruh hali ile uyumsuzluk oluşturmaktadır. Onun ön planda yer aldığı bu manzara çekimlerinde izleyici bu karşıtlığı daha yoğun olarak algılar. Bu karşıtlık seyirci için filmin geneline yayılan olumsuz ruh halinin keskin bir ifadesine dönüşür. Filmde kullanılan ve insan yüzünün odak noktası olduğu yakın plan çekimler de seyircinin bakışını, karakterin duygu durumunu anlamaya yönlendirir. Mahsun'un diğer karakterlerle olan ilişkilerinde yakın



Görsel 5 ve 6. Derviş Zaim, *Tabutta Rövaşata* (1996).  
Mahsun ve Reis'in karşılaşma sahnesi.

plan çekimler de yoğun olarak Mahsun'un karşısındaki karakterin gözüne doğrudan bakmadan diyalog kurduğunu görürüz. Karşısındaki karakterin doğrudan kendisine yönelen bakışına karşı, Mahsun göz teması kurmaktan kaçınarak boşluğa doğru konuşur. Filmde insan yüzüne odaklanan yakın plan çekimler seyircinin bakışını karakterin duygu durumuna odaklarken, seyircinin karakter ile yakınlık kurmasına da olanak sağlar. Mahsun'un yakın plan çekimlerindeki hüznü yüz ifadesi, çekingen ve tedirgin mimikler ve ses tonu ile birleşerek filmin duygusal bilgi sağlayan gösterenlerine dönüşür. Duygusal bilgi sağlayan bu gösterenler seyircinin film boyunca yaratılan hüznü, karamsar ruh halini deneyimlemesini sağlar. Mahsun'un odakta olduğu yakın plan çekim dizisinin önemli bir bölümünü de Mahsun'un işkence gördüğü sahneler oluşturur. Bu sahnelerde kullanılan yakın plan çekimler ve Mahsun'un acı çığlıkları da karakterin film boyunca devam eden olumsuz ruh halinin sürdürülmesi için seyirciye sunulan duygusal ipuçlarını tamamlar.

Sinema filmlerinde kullanılan işitsel unsurlar, konuşma, müzik ve ses efektlerinden oluşur. Sinemaya özgü ses tasarımı bu üç temel unsurun bileşimi ile oluşturulur. *Tabutta Rövaşata* filminde diegetik olmayan<sup>4</sup> müzik kullanımı yoğunluktadır. Filmde müzik kullanımı genel

<sup>4</sup> Diegetik sesler, kaynağı sahnede olan veya sahne ile doğrudan bağıntılı olan seslerdir. Bu sesler görünen bir şeyi refere ederler ve aynı zamanda sahnedeki karakterler tarafından duyulurlar. Diyaloglar başta olmak üzere, sahnede kaynağı görünen kapı sesleri, ayak sesleri vb. sesler bu kapsamda değerlendirilir. Non-diegetik efekt



olarak anlatının dramatik etkisini yükselten, işlevsel bir role sahiptir. Diğer taraftan, bu ses kullanımı genel atmosferin yaratımı adına son derece önemlidir. Bu yönüyle filmde kullanılan müzikler görüntüyle uyumludur ancak birçok sahnede müzikal evrendeki seslerin olağan dışı efektlerle oluşturulması seyircinin, filmin geneline hâkim olan atmosferi algılamasını destekler. Mahsun'un gece çaldığı arabayı, sabah temizleyerek yerine bıraktığı sahne bu tür müzik kullanımına bir örnektir. Sahnede Mahsun arabayı temizlemek için uğraşırken platonik olarak âşık olduğu uyuşturucu bağımlısı kız, kahvehaneden onu izlemektedir. Olağan dışı nefes efektleri ile oluşturulan müziğin eşlik ettiği bu sahne filmin geneline hâkim olan olumsuz ruh halini desteklemektedir. Yine filmde dramatik etkiyi güçlendiren, görüntüyle uyumlu müzik kullanımı dışında eşlik ettiği sahneye uyumsuzluk oluşturan müzik kullanımı örnekleri de mevcuttur. Mahsun'un soğuktan korunmak için çaldığı araçla tedirgin bir şekilde gezdiği sahnelerde ve Mahsun'un platonik olarak âşık olduğu kızın uyuşturucu aldığı sahnelerde kullanılan müzik bu uyumsuzluğa örnektir. Bu sahnelerde kullanılan müzik, karakterlerin duygu durumunun dışında seyirci için yeni bir duygu yaratılmasını sağlar.

### Sonuç

Sinemada ortak ruh hallerinin yaratımı aynı duyguların çeşitli plan tercihleri veya farklı estetik stratejilerle yaratımı gibi mümkündür. Sinema filmlerindeki ruh halleri ve duygular filmlerin izleyiciye sunduğu verili bilgi ile üretilmektedir. Filmlerin bilgileri elbette pek çok parametreden oluşan biçimsel yapıda karşımıza çıkar. Filmin biçimi veya stilistik düzeyi yönetmenin yaratmak istediği ruh halleri için uygun atmosferlerin tasarlanması için sınırsız düzeyde olanak sağlamaktadır. Bu olanakların sınırsız düzeyde olduğu iddiası filmlerin ruh halleri ve duygularının birlikte işlemesi ile ilgilidir. Ruh halleri tasarlanmış duyguları güçlendirirken duygular ise ruh hallerinin devamını sağlar. Pek çok filmde bu bağlamda estetik stratejiler üretmek mümkündür.

*Tabutta Rövaşata* filmi, genel renklendirmesi, müzik ve diğer seslerin kullanımı, ışık ve gölge tasarımı ve sinematografik dili ekseninde incelendiğinde, filmin geneline yayılan olumsuz ruh halini, seyircinin uyumlu bir bütün olarak deneyimlemesi için filmin seyirciye duygu ipuçları sunduğu ve belirli aralıklarla bu yönelimi vurgulamak için de duygusal anlar yarattığı ifade edilebilir. Film boyunca anlatının Mahsun'u güçlü bir hedefe doğru yöneltecek bir motivasyon sunmaması, bazı hedeflere ulaşılmasına rağmen anlatının yeni bir gelişme içerisine girmemesi seyircinin aynı temayı bir dizi olay etrafında izlemesini sağlar. Film boyunca anlatının sunduğu tekrarlar ile yaratılan boşluk hissi ve umutsuzluk duygusu sinemaya özgü ifade araçları ile de desteklenir. Sinemaya özgü araçlarla yaratılan ruh hali filmi alımlayan estetik özneyi filmde sunulan duygu durumlarını deneyimlemeye teşvik eder. Filmin estetik kuruluşu ile yarattığı duyguları deneyimlemek ise filmde sunulan ruh halinin sürdürülebilir olmasını sağlar. Filmde birçok sahnede kullanılan sinematik ifade filmin geneline yayılan olumsuz ruh halinin duygusal ipuçlarını sunar. Film, türe özgü

---

sesler ise, kaynağı sahnede görünmeyen veya sahnenin evreni ile doğrudan/organik bağı olmaksızın görüntülerle birlikte duyulan seslerdir. Non-diegetik sesleri seyirciler duyar ama sahnedeki karakter(ler) duymaz (Sözen, 2017, s. 483.)

sınırları zorlayarak seyircinin karakterlerin duygusal deneyimlerine daha fazla odaklanmasına olanak tanır. Ruh hali ipucu yaklaşımı ekseninde filmde biçimsel düzenlemeler ile yaratılan ruh halleri filmin duygularının güçlenmesine neden olurken bu duygular ise ruh halinin devamlılığı noktasında etkindir. Bu bağlamda ruh halleri ve duyguların arasında filmde sistemli olarak bir işbirliğinin tasarlandığı ifade edilmelidir. İncelenen filmde karşılaşılan bu işbirliği tek başına ruh hallerinin veya duyguların bir filmin estetik varoluşunu yaratmada yetersiz kalacağını göstermektedir. Diğer taraftan ruh halleri ve duygular arasındaki ilişkinin dışında filmde duygusal bilgiyi sunan sahneler ise türe özgü şemalar doğrultusunda oluşturulmamıştır. Film seyirciye hangi duygusal olayların gerçekleşeceği ile ilgili rehberlik edecek, seyircinin hipotezler oluşturmasını sağlayacak bir anlatı yapısı ve stilistik düzenlemeye sahip değildir. Bu nedenle yapılan incelemede stilistik yapının türe özgü ruh halini değiştirecek ve destekleyecek sinematik ifadeler kullanmak yerine özgün bir yapı oluşturarak duygu deneyimini izleyiciye sunduğu gözlemlenmiştir.

#### Kaynakça

- Aurier, P. ve Guintcheva, G. (2015). The dynamics of emotions in movie consumption: A spectator-centred approach. *International Journal of Arts Management*, 17(2).
- Aytaş, M. ve Özkar, M. (2020). Platon'un mağarasından sinema perdesine sosyolojik film okumaları. Nergiz Karadaş ve Serhat Koca. (Ed.). *Lacan'cı psikanaliz açısından Ömer Lütfi Akad sinemasına bakış: Anneler ve kızları*. Konya: Literatürk Yayınları.
- Aytaş, M. (2020). *Görsel tarih yazımı*. Konya: Literatürk Yayınları.
- Carroll, N. (2008). *Engaging the moving image*. Yale University Press.
- Deigh, J. (2004). Primitive emotions. R. C. Solomon (Ed.), *Thinking about feeling: contemporary philosophers on emotions* içinde (ss. 9-27). Oxford University Press.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2013). *Felsefe nedir? Yapı Kredi Yayınları*.
- Ekkekakis, P. (2013). *The measurement of affect, mood, and emotion: A guide for health-behavioral research*. Cambridge University Press.
- Frijda, N. H. (2009). Mood. D. Sander ve K. R. Scherer (Ed.), *The Oxford companion to emotion and the affective sciences* içinde (ss. 258-259). New York: Oxford University Press.
- Gross, J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. *Psychophysiology*, 39(3), 281-291.
- Hume, D. (2012). Emotions and moods. S. P. Robbins ve T. A. Judge (Ed.), *Organizational behavior* içinde (ss. 258-297). London.
- James, W. (2012). *What is an emotion?* Simon and Schuster.
- Kriegel, U. (2015). The character of cognitive phenomenology. Breyer, T. ve Gutland, C. (Edt.), *Phenomenology of thinking* içinde (ss. 25-43). Routledge.
- Mitchell, J. (2021). Affective shifts: Mood, emotion and well-being. *Synthese*, 199(5-6), 11793-11820.
- Navarro, L. (2007). An emotional journey through Mexican films. Filmvetenskapliga institutionen, Stockholms Universitet.
- Ortiz, M. J. ve García, A. N. (2016). *Mise-en-scène, embodied metaphors and mood in Hannibal*. Dadun.
- Plantinga, C. (2008). Emotion and affect. *The Routledge companion to philosophy and film* içinde (ss. 106-116). Routledge.
- Podolsky, L. (2011). *The politics of affect and emotion in contemporary Latin American cinema: Argentina, Brazil, Cuba, and Mexico*. Springer.

- Reyes, X. A. (2012). Beyond psychoanalysis: Post-millennial horror film and affect theory. *Horror Studies*, 3(2), 243-261.
- Siemer, M. (2009). Mood experience: Implications of a dispositional theory of moods. *Emotion Review*, 1(3), 256-263.
- Sinnerbrink, R. (2012). Stimmung: Exploring the aesthetics of mood. *Screen*, 53(2), 148-163.
- Smith, G. M. (2003). *Film structure and the emotion system*. Cambridge University Press.
- Smith, G. M. (2013). The mood cue approach. Monica Grecove Paul Stenner (Ed.). *Emotions* içinde (ss. 347-353). Routledge.
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
- Sokolowski, R. (2000). *Introduction to phenomenology*. Cambridge University Press.
- Sözen, M. (2017). Anlatımsal bir öge olarak sinemada ses efektleri: tanımlamalar, filmler, çözümlenmeler. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*. (61) (477-503).
- Ulutaş, G. Ü. (2021). Sinestezi ve sanat ilişkisi ekseninde dijital sinestezi uygulamaları: The digital synesthesia project. *Sanat ve İnsan*. 5-2 (430-451).
- Zaim, D. (Yönetmen). (1996). *Tabutta Rövaşata* (Film). İstisnai Filmler ve Reklamlar (IFR).
- Ziss, A. (1984). *Estetik* (Çev. Yakup Şahan). De Ki Yayınevi.