


Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergibilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

A Semiotic Analysis on the Use of the Concepts of Belonging and Possession in Animation: The Example of The Film The House (2022)

Elif Songür Dağ^{1*} ORCID:0000-0002-8854-2757 

¹ Ulustararasi Kıbrıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Doçent, Lefkoşa, KKTC, edag@ciu.edu.tr

Article Info/
Makale Bilgisi

Received/Geliş:
16.03.2023

Accepted/Kabul:
16.12.2023

Publishing/
Yayımlanma:
31.12.2023

*Corresponding
Author

*Sorumlu Yazar

Öz: Pandemi döneminde belirli bir süre boyunca insanlar evlerine kapanmak zorunda kaldılar. Bu süreçte “ev” kavramı pek çok farklı açıdan yeniden ele alındı. Bir korunak, bir kale, bir yuva ya da bir zindan. İnsanlara ilişkin ne kadar farklı yaşayış varsa o kadar farklı ev kavramı olmakla birlikte, bu araştırmanın konusu evin bir kavram olarak “aidiyet ve sahip olma” ile ilişkisi olarak belirlenmiştir.

Sinematik anlatılardan animasyonda ev konusu bugüne kadar farklı açılardan defalarca ele alınmıştır. Bu araştırma özelinde 2022 yapımı The House filmindeki ‘aidiyet’ ve ‘sahip olma’ kavramlarının söz konusu animasyondaki görsel yansımaları, göstergibilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. The House adlı animasyonun türü kara komedi ve gerilim olarak tanımlanmıştır. Bu içeriği ile yetişkin animasyonu olarak sınıflandırılan film, birbiriyle ilintili üç öyküden oluşmaktadır. Farklı zamanlarda geçen öyküler, filmin konusu olan ortak mekânı paylaşmaktadır. Çözümlemeler, her üç öyküde “aidiyet ve sahip olma” kavramlarının temsiline odaklanmaktadır. İncelenen sahneler, bu kavramları temsil eden görüntüler olarak seçilmiş ve analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Göstergibilimsel Analiz, Animasyon, The House (2022), Aidiyet ve Sahip Olma, Ev

Cite this article/
Atıf:

Songür Dağ, E. (2023). Aidiyet ve sahip olma kavramlarının animasyonda kullanımı üzerine göstergibilimsel bir analiz: the house (2022) filmi örneği. *Sakarya İletişim Dergisi*, 3(2), 162-187.



SAKARYA
ÜNİVERSİTESİ

Sakarya İletişim

3 (2) (2023) 162-187.

e-ISSN: 2791-6464

Research Article/ Araştırma Makalesi



Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergibilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

A Semiotic Analysis on the Use of the Concepts of Belonging and Possession in Animation: The Example of The Film The House (2022)

Elif Songür Dağ^{1*} ORCID:0000-0002-8854-2757

1 Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Doçent, Lefkoşa, KKTC, edag@ciu.edu.tr

Article Info/
Makale Bilgisi

Received/Geliş:
16.03.2023

Accepted/Kabul:
16.12.2023

Publishing/
Yayımlanma:
31.12.2023

*Corresponding
Author

*Sorumlu Yazar

Abstract: During the pandemic, people had to stay indoors for a certain period of time. In this process, the concept of “home” was reconsidered in many different ways. As a shelter, a fortress, a home or a dungeon. Although there are as many different concepts of home as there are different lifestyles for people, the subject of this research has been determined as the relationship of home as a concept with “belonging and ownership”.

The subject of home in animation, one of the cinematic narratives, has been addressed many times from different angles. In this research, the visual reflections of the concepts of ‘belonging’ and ‘ownership’ in the 2022 film The House are analysed by semiotic analysis method. The genre of the animation The House is defined as dark comedy and thriller. The film, which is classified as an adult animation due to this content of it, consists of three interrelated stories. Set in different times, the stories share a common location, which is the subject of the movie. The analyses focus on the representation of the concepts of “belonging and ownership” in all three stories. The scenes examined were selected and analysed as images representing these concepts.

Keywords: Semiotic Analysis, Animation, The House (2022), Belonging and Possession, Home

Cite this article/
Atıf:

Songür Dağ, E. (2023). Aidiyet ve sahip olma kavramlarının animasyonda kullanımı üzerine göstergibilimsel bir analiz: the house (2022) filmi örneği. *Sakarya İletişim Dergisi*. 3(2), 162-187.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

Extended Abstract

During the pandemic period, people had to stay locked up in their homes for a certain period. In this process, the concept of “house” was re-examined from many different aspects: a shelter, a castle, a nest, or a dungeon. There are as many different concepts of home as there are different lifestyles for people. The subject of this research is defined as the relationship between house-based “belonging and possession”.

The subject of home in animation from cinematic narratives has been discussed many times from various angles so far. In this research, the pictorial reflections of the concepts of “belonging and possession” were examined by the semiotic analysis method. The genre of *The House* has described as dark comedy and thriller. The film is classified as an adult animation due to its particular content and consists of three related stories. The stories that take place at different times share a commonplace. The analyses focus on the representation of the concepts of “belonging and possession” in all three parts. The scenes studied were picked and analysed as images depicting these concepts.

Semiotic analysis is applied as a method. Visual semiotics is a method to be used in cinema, animation, and other visual arts where symbolic expressions are commonly used. On the other hand, the film in question, as a stop motion animated film, is very suitable for evaluation with such a method, since quite a lot of indicators are used. First of all, common or similar signs/elements combining the three films have been identified. Although there are many similar elements, the five elements that bring the films close to each other, were chosen as the house, change, architect, fireplace, and acceptance. Then, the frames are selected according to the association or similarity of signs/elements from all three films. Then semiotic analysis tables were set for each sign/element under the relevant subtitle. In these tables, the selected images are examined in terms of the relationship of sign, signifier, and signified. The image/scene has been treated as a sign. The relationship between denotation as a signifier and connotation as signified has been analysed.

It has been shown that interlayer patterns are constructed in all three short films. In addition to common and similar signs, other layers of meaning have been identified that the trilogy points to. For example, the first film represents the past, the second represents the present, and the third represents the future. Another layer of meaning can be considered as the characteristics of the characters in the stories; people were characterized in the first film, mice, and insects in the second film, and cats in the third film. The theme that stands out in the first film is greed, invasion in the second film, and acceptance of change becomes apparent in the third film. Thus, for the first movie, it can be said that greedy characters are people; it is seen that they have left their

house for a larger and flamboyant house. For the continuity of the fireplace in the new house, that is, the living centre of the house, even family heirlooms are burned, and old values are removed from sight. But this will cause a catastrophe. In the second film, the invaders are mice and insects. Invaders prevent the sale of a house that has been put up for sale, settle in the house and make the house fit for their invasive way of life by devaluing the general aesthetic and comfort values. In this film, the fireplace, as the heart of the house, was removed and a state-of-the-art oven was installed in its place. However, after the invasion, everything that represents comfort and aesthetics is destroyed. The invaders are anthropomorphic characters such as mice and insects. In the third film, the owner and also the character, who repairs the house, is designed as a cat. The tenants in the house and the guest who comes to the house from outside are also cats. This choice of species may have shaped the idea that cats belong in homes, not to people. But at the same time, cats are libertarian. For this reason, the main character who resists change is seen in the film first, despite the guidance of other characters. But later she also dares to let herself go with the flow. Her house becomes a floating house. Thus, adapting to changing environmental conditions, increases the chances of survival. The future is also uncertain; just like the atmosphere of the last film, it is in a fog.

At the end of the research, the last table is prepared apart from the tables related to common/similar signs. In this table, all these signs are related by establishing the connection between belonging and ownership. It is possible to say that this film, which takes advantage of the impressive power of animation and cinematic language while addressing a universal topic, is extremely open to reading from many other aspects.

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

Giriş

Bu çalışmada ev kavramı “aidiyet ve sahip olma” kavramları bağlamında incelenmektedir. Bu kavramsal çerçeve zemininde, 2022 yapımı The House adlı animasyon film özelinde Barthes’ın göstergebilimsel analiz yöntemini kullanarak görsel göstergelerin izi sürülmüştür. Pandemi döneminde “ev” bir sığınak haline gelmiştir denilebilir. O günlerin ardından, zamanın ruhunu okurken ev ya da yuvanın aidiyet ve sahip olma kavramları ile ilişkisi günlük yaşamdan bağımsız düşünülmemektedir. The House, 2022’de tamamlanıp gösterime giren güncel bir kara komedi animasyon film olarak zamanın ruhunu başarıyla yansıttığı düşünülmektedir böyle bir incelemenin konusu olarak seçilmiştir. Çalışmanın problemi, yetişkinlere yönelik üretilmiş olan bu animasyon filmde kullanılan göstergelerin nasıl yerleştirildiği, zamanın ruhu bağlamında aidiyet ve sahip olma kavramları ile nasıl ilişkilendirildiğidir. Çağımızda görsel göstergeler ve görüntüsel temsil, reklamlarda, iletişim araçlarında, film ve animasyon gibi görsel kültür araçlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bu kesintisiz görüntü akışını bir gösteri olarak da adlandırmak mümkündür. Debord’a göre gösteri, “nesnelleşmiş bir dünya görüntüsüdür” (Debord, 1996, s. 14). Sinema gibi görsel kültür endüstrisi ürünlerinde kitlelerin kolayca anlayabileceği, benimseyebileceği göstergelerin tasarlanması gösteri toplumunun bir gereği olarak tanımlanabilir (Medin, 2019, s. 144). Bu bağlamda araştırmayla ilintili kavramların, seçilen sahnelerdeki görsel temsil üzerinden göstergebilimsel analiz metodu kullanılarak analizi amaçlanmıştır. Yani bu araştırmada temel amaç, aidiyet ve sahip olma kavramlarının arasındaki ilişkinin film içerisindeki sahnelerde evin temsili ile ilişkilendirilerek görsel temsilin kavramların inşası ve görsel kültür ürünlerinde kullanımının etkisinin araştırılmasıdır. Bu analiz sonucunda ulaşılan bulguların önemi, belirli bir perspektiften ele alınan filmin, zamanın ruhunu yansıtan görsel temsili taşıdığına işaret etmesidir.

1. Film Hakkında: The House (2022)

The House filmi 2022 yılında Londra’da Nexus Stüdyoları tarafından Netflix için üretilmiş olan stop-motion bir filmidir. Nexus Stüdyo filmi “The House, bir ev ve burayı evleri yapan kişilerin üç gerçeküstü hikayesi hakkında eksantrik bir kara komedi” olarak tanımlamıştır (<https://nexusstudios.com/work/the-house>). Yetişkinlere yönelik bir animasyon olan 97 dakika uzunluğundaki film, kendi içinde 3 kısa filmden oluşmaktadır. Bu filmlerden ilki Emma de Swaef ve Marc Roels, ikincisi Niki Lindroth von Bahr ve üçüncüsü de Paloma Baeza tarafından yönetilmiştir. Üç filmin ortak noktası, farklı dönemlerde aynı evde geçmesidir. Filmlere isim yerine numaralar ve başlık yerine birer cümle verilmiştir. Konuları kısaca şöyle listelenebilir:

I. “Duyulur içten içe, bir yalan örülür” (Yönetmen: Emma de Swaef ve Marc Roels)

Elif Songür Dağ

İlk öykü 1800'lü yıllarda geçmektedir. Mutlu ancak yoksul bir aile, kendilerini geçmişte sahip oldukları aile statülerine tekrar kavuşturmayı vaat eden gizemli bir hayırseverle tekinsiz bir anlaşma yapar. Eski evlerini terk edip, mimar olan hayırseverin inşa ettiği eve yerleşirler.

II. "Sonra kazanılmayan güven kaybedilir" (Yönetmen: Niki Lindroth von Bahr)

İkinci öykü günümüzde geçmektedir. Aynı ev, acele ve stres içinde bir mimar / müteahhit tarafından yenilenmektedir. Evin satışıyla borçlarını kapatmayı uman mimar, beklenmedik misafirler yüzünden öngörülmedik olaylarla yüzleşir.

III. "Tekrar dinle ve güneşi ara" (Yönetmen: Paloma Baeza)

Son öykü gelecekte geçmektedir. Bir çeşit distopya sunan bu öyküde kent sular altında kalmış, ev suyun üzerinde kalan son yapılardan biridir. Büyük ölçüde harap olan evi ailesinden miras alan ev sahibi / mimar kaçınılmaz olan değişime gözlerini kapatıp evin tamiri için gerçekçi olmayan bir çabayı sürdürmeye çalışır.

Film posterinde aynı mekânı paylaşan üç öykü sembolize edilmiştir. Dikey bantlar halinde birbirinden ayrılan öykülerin farklılığı aynı zamanda renk paletlerindeki farklılık ile de vurgulanmıştır. Film, 2022 yılı Animasyon kategorisinde Emmy Ödülünü kazanmıştır (Lang, 2022).

2. Sahiplik ve Aidiyet Kavramlarına Bir Bakış

Sahiplik, iyelik veya mülk olarak da tanımlanabilir. Bir şeye sahip olmak, aktif bir mülkiyet ilişkisi kurmaktır. Hançerlioğlu, Felsefe Sözlüğünde sahip olma kavramını Marx'ın "Kendi ürününe sahip olmayan insan, toplumsal varlığından yoksun olan insandır" tanımlamasını örnekleyerek açıklar (Hançerlioğlu, 1989, s.18). Aidiyet ise bir gruba, bir bölgeye, bir fikre...vb. tabi olmak anlamını karşılar. Çağırkan aidiyeti "...belirli bir topluluğa 'uymak' ve o toplulukla özdeşleşmek isteyen bir duygu ve deneyim hali..." olarak tanımlamaktadır (Çağırkan, 2019, s. 560). Bu araştırmada ise aidiyet, seçilen konu bağlamında mekân aidiyeti üzerinden ele alınmaktadır. Karaman, mekânın aidiyetini oluşturan kavramlardan birinin de yer duygusu olmasına işaret ederken Steele'e referans verir; buna göre bir mekâna aitlik geliştirirken kişiler o mekanla ilgili bireysel bir duygu geliştirirlerse o yere bağlanmaktadır (Karaman, 2020).

Suner'e göre aidiyet konusu en çok "ev" ile ilişkili bir kavram olarak belirginleşiyor; ne de olsa ev hem toplumsal hem de mekânsal açıdan insanın kendini ait ettiği yerdir (Suner, A. 2006, s.17). Ev, güvenli limanı temsil eder, sığınma ve korunma içgüdülerinin karşılık bulduğu, Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisindeki ilk ve en temel ihtiyacı betim-

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

ler. Maslow'un ihtiyaçlar kuramına göre bireylerin ihtiyaçları 5 kategoride sıralanır; fiziksel ihtiyaçlar, güvenlik ihtiyacı, sevgi ihtiyacı, saygınlık ihtiyacı ve kendini gerçekleştirme ihtiyacı (Maslow, 1943, s.4). Maslow ilerleyen yıllarda araştırmalarını geliştirdikçe sevgi ihtiyacına aidiyeti de eklemiştir (Bridgman, vd., 2018, s. 43). Ev, yalnızca korunulan ve ait ya da sahip olunan bir mekân değil, aynı zamanda "insanın yaşam ile ilgili değerlerini, çevresi ile ilişkilerini ortaya koyan yansıtan aslında bir "varoluş paradigmasına" işaret etmektedir (Erdem, 2008, s. 1). Akpulat ve Bacaru "ev, kök ve aidiyet"i insanın varoluşunun değiştirilemez bir parçası olarak tanımlar (Akpulat ve Bacaru, 2023, s. 867).

Teknolojinin gelişmesi, mobilitenin kolaylaşması ve daha fazla insan tarafından ulaşılabilir olması, hatta fiziksel hareketlilik kadar son yıllarda yaşanan pandemi ile birlikte sanal hareketliliğin de artması ile insanlık daha önce hiç deneyimlemediği bir durumu, toplu eve kapanmayı yaşamıştır. Bu durumda pandemi ile birlikte ev kavramının da dönüştüğü gözlemlenmektedir (Tayanç, 2022) (Taşgüzen, 2021) (Bu v.d. 2022). The House filminin pandemi ile doğrudan ilgisi olmamasına karşın, geçmiş, bugün ve geleceğin irdelenmesi, olası bir gelecek senaryosu kurması ile birlikte, aidiyet ve sahiplik gibi iki temel kavramın sorgulanması için zemin oluşturması ile zamanın ruhunu yakaladığı söylenebilir.

Sinemada evin temsili ise pek çok kez konu edilir. Aidiyet ve sahiplik ilişkisi ev kavramıyla sıkı bağlar içindedir. Örneğin Fight Club'da modern dünyada bireyin yalnızlığı ve tüketim kültürü eleştirisi (Fincher, 1999); Haunting in Connecticut'da bir ailenin çocuğunun tedavi gördüğü hastaneye yakın ve ekonomik, ancak tekinsiz bir evde kalmak zorunda kalmasının yüklediği çaresizlik ve seçeneksizlik (Cornwell, 2009); Amityville Horror'da insan doğasının yaratabileceği dehşet (Rosenberg, 1979), bir evsizin -doğal olarak kendine ait olmayan- boş evlerde geçici olarak kalmasıyla gelişen olayları konu eden Bin Jip'te kadın erkek ve aile ilişkileri ile toplum eleştirisi (Kim ki Duk, 2004), Parasite'te bir eve sahip olmak isteyenler ile evin gerçek sahibi olduğunu sanan insanların politik mizah ve eleştirisi (Bong Joon Ho, 2019); hatta Barbarian'da mülkün el değiştirmesi ve gerçek sahiplik yorumlamaları (Cregger, 2022) bağlamında filmlerde ev kavramının her zaman popüler bir tema olageldiği örneklenir. Animasyon filmlerde de ev konusu Up, 2009, Monster House, 2006, Howl's Moving Castle, 2004 örneklerinde olduğu gibi sıklıkla kullanılır. Bu filmlerde ev, genellikle kahramanın sığındığı, saklandığı, korunduğu veya geliştiği mekanlar olarak gösterilmekle birlikte, bazen de bireyi kısıtlayan, çaresiz bir şekilde içeri kısıtlayan ortamlar olarak sunulur. Tarkovski'nin 1986 yapımı son filmi The Sacrifice / Offret'daki ev hem sığınılan hem de kısıtlayıcı mekân temsili ile psikolojik gerilimin en etkili örneklerinden biridir (Tarkovski, 1986). Tarkovski'nin filmografisinde ev kavramının özel bir sembol olarak öne

çıktığı görülmektedir, Tarkovski evi insanlığın merkezi olduğu kadar felaketlerde bir dayanak olarak kurgular (Yergenekov, 2003, s. 45). Olay örgüsüne doğrudan etki eden, bazı örneklerde ise mekânın başrol olabildiği filmlerden bahsedilebilir. Ev, yabancı doğamıza ilk meydan okumayı temsil eder. Etrafı çevrili, çatısı kapalı ve korunaklı her ev bir sığınaktır. Örneğin Aronofsky'nin (2017) *Mother!* filminde ev, geniş bir ormanın ortasındaki ağaçsız, çimenli çemberin tam ortasında yer almakta, yanıp yok oldukça tekrar kurulan bir döngüyü yansıtarak aslında metinler arası mitik göndermeler yapmaktadır. Kaya'ya göre evin bu dairesel sembolik yerleşimi, evi aynı zamanda doğa tarafından çevrelenmiş "kültür" olarak temsil etmektedir (Kaya, 2019). Özellikle evin yazarın hayranları tarafından istila edilerek yağmalandığı sahneler için Birincioğlu "gündelik hayata dair her eylem, çeşitli kodlar aracılığıyla belirli bir mekâna/eve/odaya indirgenmektedir" der (Birincioğlu, 2019, s.77). Örnekler çoğaltılabilir, ev söz konusu olduğunda mülkiyet mutlaka olay örgüsünde yer verilen bir sembol olarak gözlemlenmektedir. Bu filmlerin bazılarında evlerin de bir karakter olarak kurgulandığı anlaşılmaktadır. 2022 yapımı animasyon film *The House* da bu makale çerçevesinde başrolünde bir evin olduğu örneklerden biri olarak değerlendirilmiştir.

3. Yöntem

Bu makalede 2022 yapımı *The House* adlı animasyon film, Roland Barthes'ın gösteren-gösterilen kavramları kullanılarak göstergebilimsel analiz yöntemi ile çözümlenmiştir. *The House* üç kısa filmde oluşmaktadır; bu üç filmi kavramsal olarak birbirine bağlayan öğelerin belirlenmesinden sonra her bir kavram için üç kısa filmde seçilen karelerin göstergebilimsel analizleri yapılmıştır.

Fiske'ye göre göstergeler, göstergebilimin temelidir (Fiske, 2017). Göstergebilim, farklı bilim alanlarının bir arada değerlendirilmesini gerektiren disiplinler arası bir yaklaşımdır da denilebilir (Gökaşan, 2017). Sinema alanında göstergebilimsel analiz yöntemi kullanıldığında görüntülerdeki göstergeler imgesel anlamda tanımlanarak çözümlenir (Çilingir ve Can, 2021). Bu çalışmada animasyon, illüstrasyon ve sinema alanlarının göstergebilim bağlamında ilişkisi söz konusudur. Göstergebilimsel analiz yöntemi, gösteren-gösterilen ve düz-anlam-yananlam ilişkisi üzerinden uygulanmıştır. Temelde işaretler ve anlamları arasındaki bağlantı olarak tanımlanabilir (Sayın, 2001). Göstergebilim, aslında bir dilbilim alanı olarak doğmuş ve temel ilkeleri Ferdinand de Saussure tarafından geliştirilmiştir. Göstergebilim üzerine yapılan ilk çalışmalarda gösterge ve anlam ilişkisi dilsel öğeler üzerinden kurulmuş ve doğrudan metnin analizine odaklanılmıştır (Özsarı, 2005). Peirce ise göstergebilimi daha farklı bir noktaya taşımıştır. Saussure dilbilim alanında çalışırken, Peirce yaklaşımını mantık, felsefe ve matematik üzerine kurgulamıştır (Çomak ve Yıldız, 2021).

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

Rifat (2018), insanı homo semioticus olarak tanımlar çünkü insan, sadece anlam ifade etmekle kalmaz, anlamı, anlamların ilişkisini inceler, aynı zamanda kişisel, sosyal veya kültürel işaret sistemlerinin üretimini de yeniden yapılandırır. Bizi çevreleyen dünyayı anlamaya çalışırken, yalnızca anlamı yaratan öğelere değil, aynı zamanda o öğelerin birbiriyle kurduğu ilişkiye de odaklanırsınız (Rifat, 2018). Böylece göstergebilimsel analiz hem nesnelere tek başına inceleleyen, aynı zamanda da nesnelere arası ilişkileri ve dizgeleri tespit eden, anlamlar arası katmanları analiz eden bir yöntem olarak belirginleşir (Ergül, 2021). Roland Barthes, göstergebilimin alanını genişleterek onu dilbilim alanından çıkartmış, reklam, mimari, sinema ve tıp gibi farklı alanlara genişletmiştir (Çakı, 2018, s. 76). Barthes'a göre göstergebilim ilkeleri "I. Dil ve Söz; II. Gösterilen ve Gösteren; III, Dizim ve Dizge; IV. Düz anlam ve Yan anlam" olarak sıralanır (Barthes, 1995, s. 25). Gösteren ve gösterilen ilişkisi, düz anlam ve yan anlam ilişkisine denktir. Gösteren, düz anlamı işaret eder; yani herkes tarafından ilk bakışta anlaşılabilen bir anlam katmanıdır. Gösterilen ise yan anlamı işaret eder; kişilerin kültürel altyapısına, duygularına, bilgisine göre şekillenebilen öznel anlam katmanını oluşturur. Gösterge, imgenin kendisidir; bir insan, bir ev, bir renk gösterge olabilir. Gösteren ve gösterilen ilişkisinin oluşturduğu bir yansımadır denilebilir. Bu araştırmada seçilen kareler birer gösterge olarak gösteren ve gösterilen ilişkisi üzerinden çözümlenmektedir.

Film, üç bölümden oluşmaktadır. Her bir bölümden seçilen kareler ekran görüntüsü alınarak göstergebilimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Öncelikle üç filmi birleştiren ortak ya da benzer noktalar saptanmıştır.

4. Bulgular / The House Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Üç filmdeki ortak ve benzer öğeler araştırılmış ve çözümlenmeler için bu öğeleri barındıran kareler seçilmiştir. Her üç filmde en büyük ortak öğe, üç öyküye de mekân oluşturan evdir. Ortak öğeler ev, değişim, mimar, şömine ve kabullenmedir. Her bir öğe aşağıdaki alt başlıklarda ayrı ayrı çözümlenmektedir.

4.1. Ev

Filme adını da veren "ev" üç filmin ortak mekânıdır. Öyküler, farklı zaman dilimlerinde ya da farklı evrenlerde geçecek şekilde kurgulanmıştır. Mimari bir yapı olarak ev, üç öykünün de odak noktasında yer almaktadır. İlk filmde varsılığını bir biçimde kaybetmiş bir aile, gizemli bir mimardan eski evlerini terk etmeleri koşuluyla yeni ve gösterişli evlerine taşınmaları teklifini alır. Burada ev, bir gösterge olarak rahat ve konforlu bir yaşama kavuşmayı simgeler. Boyut olarak ilk evden büyüktür, dört kişilik bir ailenin ihtiyacından fazlasını vermektedir. İlk filmde ev bütün olarak net bir biçimde görülmez, ancak filmin ilk karesinde ailenin kızı Mabel'in oynadığı bebek evi, söz ko-

Elif Songür Dağ

nusu bu evin birebir bir modelidir. Evin yapısal özellikleri ve dönemin yaşayışıyla ilgili ipuçları 1800'lü yılları işaret etmektedir. İlk filmde evin yaban doğanın içinde, komşu evler olmadan tek başına inşa edildiği görülür. Evin bütün olarak görülebildiği sahne, gece görüntüsü olarak birkaç kez yinelenir. Son görünümünde aile ele geçirildikçe ev mimar Von Shchoonbek'in yüzüne dönüşür. İlk filmde evin inşası ile ilgili bilinmezlikler ve tekinsizlikler mevcuttur. Aile eve taşındıktan sonra bile ev biçim değiştirmekte, merdivenlerin yeri ya da pencerelerin manzarası değişmektedir. Anne ve baba eve teslim oldukça, evin bir parçası haline gelirler. Dünyevi hırs ve mülkiyet arzusu taşımayan çocuklar ise en sonunda evde çıkan yangından kurtulur, son karede evi uzaktan izledikleri görülür.

İkinci filmde, ev net bir biçimde günümüz dünyasına aittir. Öncelikle ev başka evlerle dolu bir sokaktadır, önünde arabaların geçtiği/park ettiği bir cadde vardır. Binanın dışına tadilat için bir iskele kurulduğu görülmektedir. Aynı iskelenin altında ise çöp konteyneri, kutular ve çöpler bulunmaktadır. Ev ilk filmde olduğu gibi bir tadilat içerisinde.

Üçüncü filmde ise aynı ev, yeniden tek başına görülmektedir. Evin çevresi sularla kaplı, elektrik direkleri, ağaçlar ve diğer evler suya batmış, ufuk net değildir, gökyüzü ve suyun yüzeyi yumuşak bir geçişle birbirine karışmaktadır. Her haliyle belirsizlik hakimdir denilebilir. Renkler yumuşak ve açık tonlarda kullanılmıştır. Bu ortamın henüz gerçekleşmemiş bir geleceği betimlediğini söylemek mümkündür. Belki de beklenen küresel bir felaket yaşanmış, buzullar erimiş ve dünya bu yüzden sular altında kalmıştır.

Üç filmdeki ev göstergesi, mekânlara ait olma duygusunun yansıması olarak değerlendirilebilmektedir. İlk filmde ait olmadıkları bir dünyaya tutunmaya çalışan bir ailenin felaketi izlenmektedir. İkinci filmde bir an önce evi satıp borçlarını ödemeye çalışan bir mimarın eve ait olmayan kişilerin ve hatta haşerelerin istilası sonucu, bu durumla mücadele edemeyip sonunda evin bir parçası haline gelmesi görülmektedir. Üçüncü film ise bırakması gerekeni bırakamayan bir ev sahibinin aidiyet ve mülkiyet ile sınırdığı bir anlatıdır. Aynı zamanda bu üç öykü geçmiş, bugün ve geleceği simgeliyor da denilebilir.

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği



Resim 1: Tablo 1’de incelenen kareler, soldan sağa I, II ve III. Film / EV (De Swaef ve diğerleri, 2022)

Tablo 1. Ev

I		II		III	
Dakika 00.25.07		Dakika 00.31.24		Dakika 01.00.52	
EV					
Gösterge	Nesne / Ev	Gösterge	Nesne / Ev	Gösterge	Nesne / Ev
Gösteren	Yükseklerde, ağaçlarla sarılı bir ev. Gece, puslu ve karanlık. Yalnızca iki pencerede ışık var.	Gösteren	Kentte bir ev; sarı beyaz boyalı, kırmızı kapılı. Sokakta arabalar, çöp konteyneri, evin dışına kurulmuş bir iskele, renkler canlı ve doygun.	Gösteren	Suların altında kalmış bir kentte, suların içinde bir ev. Çevresinde suya batmış veya sürüklenen elektrik direkleri, ağaçlar ve diğer binalar. Renkler soluk, gün batımı renklerinde.

Gösterilen	Tekinsiz bir ev, insanlardan uzak, ıssız. Yapısal özelliklerinden dolayı geçmiş zamana ait bir ev olduğu düşünülebilir.	Gösterilen	Günümüze ait bir zaman dilimi. Tadilat, inşaat, yenilenme.	Gösterilen	Henüz gerçekleşmemiş, geleceğe ait olduğu anlaşılan bir görüntü. Sular yükselmiş ve kent sular altında kalmış, distopik bir manzara.
------------	---	------------	--	------------	--

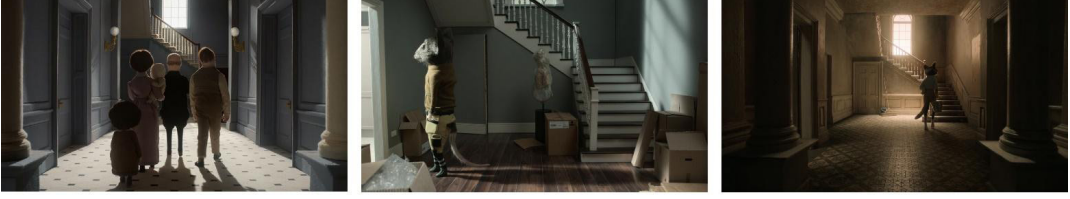
4.2. Değişim

Bu başlık altında üç filmdeki değişim temasını anlatan ortak ve benzer öğelere yer verilmiştir. İlk filmde ailenin eski evlerini bırakıp konforlu ve varıl bir yaşamın vadedildiği yeni evlerine girdikleri kare seçilmiştir. Tam da bu an, ailenin yaşamının değişmeye başladığını göstermektedir. Aile ve mimar Van Schoonbeek'in temsilcisi Bay Thomas arkadan görülmektedir. Eve giriş yapar yapmaz, iki yanda sütunlar, kapılar ve ileride bir merdiven gösterilmektedir. Sembolik anlatılarda iki sütunun arasından geçmek, dünyanın değişmesi anlamına gelmektedir. Ayrıca hâkim renkler koyu ve soğuk bir renk paleti ile betimlenmiştir. Aile sıcak ve mutlu yuvasını bırakmış, zengin ancak soğuk bir yere gelmiştir. İleride görülen merdiven de sınıf atlamayı, yükselmeyi simgelemektedir. Ailenin babası Raymond, kaybettiği varlığı bu evle tekrar kazanacağını düşünmektedir.

İkinci filmde seçilen kare de yine aynı görüş açısını yansıtmaktadır. Bu sefer evde bir tadilat olduğu çevredeki kutular, ambalajlar ve ayaktaki figürün giyiminden anlaşılabilir. Tadilat ve yenilenme her üç filmde de yineleyen bir örüntüdür. Bu da değişimi işaret etmektedir. İkinci filmdeki değişim, evin yenilenmesidir, bu bölümde ilk evde gördüğümüz öğelerin değiştiğine tanık oluruz. Filmin kırılma noktası ise "açık ev"¹ etkinliğinden sonra evden ayrılmayı reddeden iki kişinin eve yerleşmesi, evi satın alacaklarını ima edip satıcıyı oyalamalarıdır. Böylece sahibi olmadıkları bir eve aitmiş gibi davranarak bir nevi evi istila ederler. Üstelik bu istila bir başka katmanda böcekler tarafından da gerçekleştirilmektedir. Mimarın mücadelesi işe yaramaz, evi satın hedefini gerçekleştirmez. Üstelik eve yerleşen istilacıların akrabaları olarak tanıttıkları başkaları da eve akın eder. Mimar en sonunda hastanelik olup hastaneden eve geri döndüğünde istilacılara adapte olur, onlardan biri haline gelir. Seçilen karede bu olaylar başlamadan yani değişim gerçekleşmeden kısa bir süre öncesi görülmektedir.

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

(‘Açık Ev: Emlak satışında uygulanan bir ev gösterme tekniğidir. Açık ev etkinliğinin amacı, potansiyel alıcıların bir komisyoncu ile planlanan daha kısa bir randevu yerine, eve ve çevredeki mülke bakarak zaman ayırmalarına olanak tanımadır.)



Resim 2: Tablo 2’de incelenen kareler, soldan sağa I, II ve III. Film / DEĞİŞİM (De Swaef ve diğerleri, 2022)

Tablo 2: Değişim

I		II		III	
Dakika 00.11.10		Dakika 00.37.28		Dakika 00.1.01	
DEĞİŞİM					
Gösterge	Mekân / Ev içi	Gösterge	Mekân / Ev içi	Gösterge	Mekân / Ev içi
Gösteren	Evin girişi, arkaları dönük aile üyeleri ve Bay Thomas, iki yanda kapılar, sütunlar ve ileride merdiven.	Gösteren	Evin girişi, kutular, ambalaj parçaları ve tamirci giysisi ile sola dönmüş bir figür.	Gösteren	Evin girişi, sütunlar, merdiven ve tam ortada arkası dönük bir figür.

Gösterilen	Büyüklik, soğukluk, varsıllık, aydınlık, sınıf atlama. Sütunların arasından geçilerek girilen mekanlar dünyanın değişmesini simgeler. Ailenin hayatı değişmekte. Merdiven ise yükselmeyi simgeler, aile kaybettiği varlığa kavuşacağını düşünmekte.	Gösterilen	Yenilenme, telaş ve belirsizlik. Ev satışa çıkacağı açık ev günü için değişmekte, tadilat görmektedir. Ayakta duran figür, değişimden sorumlu mimar/mühendistir.	Gösterilen	Loş bir ortam, eski ve yıpranmış bir görünüm. Evin önceden oldukça iyi ışık alan bu bölümü, suların yükselmesiyle evin etrafı boşalsa da karanlıklaşmış. Ev hasta.
------------	---	------------	--	------------	--

Üçüncü filmde ise yine aynı bakış açısından evin girişi görülmektedir. İlk iki karede olduğu gibi burada da yüzü seyirciye dönük olmayan bir figür vardır. Bu figür, ev sahibi ve aynı zamanda evin tadilatı ile ilgilenen mimardır. İlk ve üçüncü karede evin holünü aydınlatan ışık merdivenin arkasındaki pencereden gelmektedir ve bu karedeki figürlerin yüzü ışığa dönüktür. İkinci karede ise pencere aynı yerdedir ancak ışık soldaki kapıdan gelmektedir ve figürün yüzü sola dönüktür. Böylece her üç karede de karakterlerin değişim içinde oldukları anlarda ışığa doğru dönmüş oldukları tespit edilmiştir. Üçüncü filmde alınan karede ise, söz konusu ışık detayına karşın evin bu bölümü son derece loştur. Yıpranmış ve eski bir görünüm vardır. Önceden oldukça aydınlık olan evin bu bölümü, suların yükselmesinden dolayı evin etrafı boşalmış olmasına karşın öncekinden de karanlık görünmektedir. Bu görünüm evin hasta olduğuna işaret eder demek mümkündür.

4.3. Mimar

Her üç filmde de mimar; yapıcı, ev sahibi, değiştiren ve sahiplenen bir rol üstlenmiştir. Birinci filmde mimar Von Schoonbeek'tir. Ailenin babası Raymond ile tekinsiz bir yola

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

iletişim kurar. Fazlasıyla bonkör bir anlaşma önerir. Evi onlara verse de halen evin sahibi gibi davranır, evde tadilatlar yapmaya devam eder, anne-babaya telkinlerde bulunur ve verdiği hediyelerle onları eve ait kılar. Bir nevi ruhunu satın alır denilebilir. Bu bölümde incelenen kare, evin dış görünümünün yavaş yavaş mimarın yüzüne dönüştüğü sahneden seçilmiştir. En sonunda da evin pencereleri mimarın gözlerine dönüşmüştür. Nesneyle insan birbiriyle bütünleşir ve evin uyandırdığı tekinsiz his tırmanışa geçer. Görülür ki eve taşınan aile eve sahip olamamış; aslında evin sahibi de eve ait olan da mimardır. Mimarın evi tasarlamış olması, evi fiziki bir nesne olarak da ona ait kılmaya devam etmektedir.

İkinci filmde seçilen sahnede görülen mimar ise evi sıfırdan inşa etmemektedir, üzerinde değişiklikler yapmaktadır. Amacı, evi satın bu ev için yaptığı yatırımların masrafını çıkartmaktır. İşler devam ettiği sürece bodrum kattaki odasında çalışmakta ve yaşamaktadır. Çalışma odasının duvarında evin planları, notları ve borçlardan dolayı bankalardan gelen uyarılar görülür. Laptopu ve kulaklığı ile kullandığı cep telefonu ile tamamen günümüze ait bir figürdür. İlk filmdeki mimarın gizemi ve tekinsizliği söz konusu değildir.

Üçüncü filmde alınan karede ise ikinci filmdeki ile benzer bir sahne seçilmiştir. Bu sefer tadilatları yapan / yapmaya çalışan mimar aynı zamanda ev sahibidir. Evin odalarını kiraya vermekte, ancak artık tadilat için ihtiyacı olan parayı kira olarak alamamakta, onun yerine yemek, yardım ve parlak taşlar gibi değişim öğelerini almak zorunda kalmaktadır. Bu filmde günümüz ekonomisinin artık sonunun geldiği görülür. Dünya tamamen değişmiştir ancak mimar bu değişime direnmektedir. Bu karede yine plan ve projelerin yer aldığı bir pano görülür.



Resim 3: Tablo 3’de incelenen kareler, soldan sağa I, II ve III. Film / MİMAR (De Swaef ve diğerleri, 2022)

Tablo 3: Mimar

I Dakika 00.25.15		II Dakika 00.51.50		III Dakika 01.01.11	
MİMAR					
Gösterge	Nesne+kişi	Gösterge	Kişi	Gösterge	Kişi
Gösteren	Karanlıkta evin, bir yüze dönüşmesi	Gösteren	Arka planda mavi bir Zemin üzerinde kağıtlar yapıştırılmış. Önde ise arkası dönük bir figür görülüyor.	Gösteren	Bir panoda ortada evin planı, yanlarda ise onarım ve dekorasyonla ilgili notlar görülüyor. Mimar, arkası dönük olarak planları inceliyor.
Gösterilen	Ev, karanlıkta mimarın yüzüne dönüşüyor; mimarıyla bütünleşiyor. Pencere gözleri oluyor, nesne ve kişi birbirine geçiyor. Evin taşıdığı tekinsiz mesaj vurgulanıyor.	Gösterilen	Panoda evin planları, üzerine not kağıtları ve faturalar yapıştırılmış. Bankalardan gelen ihtar mesajları görülüyor. Burasının mimarın çalışma ofisi olduğu anlaşılmaktadır. Mimar, eski evin tadilatını yürütmektedir. Borçlarının çok ve durumunun sıkışık olduğu, arkadaki kağıtlardan anlaşılıyor.	Gösterilen	Buradaki mimar da evin onarımını yürütmektedir. Yapısal onarımın yanı sıra, dekorasyonla ilgili daha detaylı planlar da görülüyor.

4.4. Şömine

Şömine, bir ev bağlamında düşünüldüğünde evin yaşamsal merkezi, ocağı olarak değerlendirilebilir. Şömine ya da ocak yandığı sürece evdeki yaşamsallık devam etmektedir. Bu bağlamda filmde kullanılan en önemli ortak öğelerden biridir. En güçlü olduğu zaman ilk filmde, ikinci filmde ağır basan tadilat teması çerçevesinde önceden şöminenin olduğu alana modern bir fırın yerleştirildiği görülmektedir. Üçüncü filmde ise artık ev işlevini, misyonunu tamamlamış, şömine tamamen sönmüştür.

İlk filmde, şömineyle daha filmin ilk saniyelerinde karşılaşmaktadır; aile eski evlerinde şömine önünde toplanmakta, konuklarını da yine şömine önünde ağırlamaktadır. Ailenin babası Raymond için şömine çok önemlidir ve taşındıkları büyük evde en çok etkilendiği ve ilgilendiği bölüm şömine olur. Şömine yanmadığında eski evinden gelen aile yadigarı eşyalarını yakmayı göze alır. En son Mabel'in bebek evini şömineye attığında, ailenin sonu gelir ve şömine alevleri bir yangını başlatır. Tablo 3'te birinci filmle ilgili seçilen karede yangından önceki son an görülür, Raymond şömineye bebek evini atmıştır. Bebek evi, içinde buldukları evin bir modelidir; bir yandan ailenin daha iyi bir eve yönelik hayalini de temsil etmektedir. Ve şöminenin ateşinin, yani yeni taşındıkları evin devamı için gözden çıkarılır. Söz konusu karede şömine aynı zamanda ağız açık bir yüz gibidir, şöminenin üzerindeki çift lamba da gözler gibi konumlanmıştır. Bu sahnede kendini yiyerek yok eden bir ev de söz konusudur. Mimar Von Schoonbek, bu andan sonra esrereviz arabasıyla salonda belirir.



Resim 4: Tablo 4'de incelenen kareler, soldan sağa I, II ve III. Film / ŞÖMİNE (De Swaef ve diğerleri, 2022)

Tablo 4: Şömine

I		II		III	
Dakika 00.28.30		Dakika 00.45.02		Dakika 01.31.06	
ŞÖMİNE					
Gösterge	Nesne	Gösterge	Nesne	Gösterge	Nesne
Gösteren	Şömine	Gösteren	Fırın	Gösteren	Şömine

Gösterilen	Sonunda şöminede Mabel'in bebek evi yanmaktadır. Mabel kardeşiyle birlikte bu sahneye tanık olur. Anne ve babası ise ateşin başında, biri perde biri de koltuğa dönüşmüş ve eve ait birer eşya haline gelmişlerdir.	Gösterilen	Eski evde şöminenin olduğu yere bir fırın yerleştirilmiş. Şömine de olsa fırın ya da ocak da olsa, ateş evin kalbi olarak tanımlanabilir.	Gösterilen	Şömine kullanılmıyor. Ancak evin planları ve dekorasyon tasarıları yine evin kalbi olan şöminenin üzerine yerleştirilmiş. Sönse de evin kalbi halen burası denebilir.
------------	---	------------	---	------------	---

İkinci filmde ise tadilat sırasında şöminenin olduğu yere son model bir fırının kurulduğu görülmektedir. Fırında bir yemek piştiği görülmektedir. Mimar, açık ev gününde mutfaktaki ziyaretçilere şöyle der: "Ama sadece mutfağın değil, bütün evin en önemli özelliği, bence gerçekten günümüzde hiç kimsenin onsuz yaşayamayacağı bir şey. (...) olduğunuz ya da olmak istediğiniz kişinin bir ifadesi olarak, sanırım hepimiz bu mükemmel mutfak aletinin görkemini görebiliriz: Şato döner fırın" (Bahr, 2022). Bu andan sonra evde kaos oluşur ve işler beklendiği gibi gitmemeye başlar. 48. dakikada fırının kapalı olduğu görülür ve olaylar kontrolden çıkar. Filmin sonunda, son sahnede mimarı harabeye dönmüş evde fırının içinde gösterir, son görülen ise fırının içinden evin derinlerine kazılan bir dehlizde kaybolan mimardır (Bkz. Tablo 5). İlk filmde şöminenin yok ediciliği gibi, ikinci filmde de onun yerine gelen fırın yok etmiştir.

Üçüncü filmde alınan karede ise evle ilgili tadilat planlarının şöminenin üzerine asıldığı görülmektedir. Bu son filmde şömine bir kez bile yanmaz. Evin kalbi sönmüş, evin işlevi geçersiz kalmıştır. Yine de analiz için seçilen söz konusu karede ev sahibi/mimarın inadını, umudunu ve çabasını yansıtan panoya bir kaide görevi görmektedir. Öykünün akışından evin mimara ailesinden miras kaldığı ve onun da ailesinin hayatını ve başladığı işi tamamlamaya çalıştığı anlaşılmaktadır. Ancak aile yoktur, kendisi yalnızdır ve evin ocağı/şöminesi çalışmamaktadır. Bu durum, evin etrafının tamamen sularla kaplanması ile ateş elementini tamamen uzaklaştırmıştır. Yine de sönmüş de olsa evin kalbinin halen şömine olduğu varsayılabilir.

4.5. Kabullenme

Her üç filmin de sonucu, öykünün kahramanları açısından bir kabullenmeye varmaktadır. İlk filmde Mabel ve Isabel, evde çıkan yangından kurtulmuşlar ancak anne babaları ve sahip oldukları her şey o evde kalmıştır.

Tablo 5'de ilk filmde seçilen kare, gece çıkan yangından sonra çocukların evden uzaklaşıp geriye doğru baktıkları anı betimler. Bu karede evden çıkan dumanın beyaza döndüğü görülür, demek ki yangın sönmüştür. Aynı zamanda gün doğmakta, ortalık yaşıya aydınlanmaktadır. Bu karedeki gösterilen anlam, çocukların kurtulması ve yeni bir günün şafağına yani yeni yaşamlarının başlangıcına tanık olmasıdır. Çocukların bu durumu birbirlerine sarılarak kabullendiklerini söylemek mümkündür.

İkinci filmde seçilen son karede ise harap olmuş mutfağın içinde fırın görülmektedir. Fırının açık duran kapağının içine doğru giren mimar, artık onu insan gibi gösteren giysileri içinde değil, doğasına uygun haliyledir. Bu karede izleyici artık evin tadilatını yapan mimarla değil, evi istila eden diğer haşerelerden biriyle karşı karşıyadır. Artık ana karakter evi istila eden böcekler ve diğer istilacı farelerle mücadele edememekte, onlardan biri olmayı kabullenmekte ve evin içine uzanan dehlizlere doğru ilerlemektedir. Bu noktada ana karakter olan mimarın eve tam bir aidiyete geçtiğini de söylemek mümkündür.

Üçüncü filmde seçilen son karede ise, ana karakterin sonunda evi bir ev olarak tadil etmeye çalışmaktan vaz geçtiği ve diğer ev sakinlerinin teşviki ile evi bir tekneye/gemiye dönüştürdüğü görülmektedir. Bu son hikayedeki kabullenme pasif bir kabullenme değil, tam tersine müdahaleci bir tavırla sürece etki etme anlamındadır. Bölüm boyunca kendisine verilen mesajları almamakta ısrar eden ev sahibi, evin ona ihtiyacı olduğunu, evin tadilatı hakkettiğini, mekân sahipliğini vurgulayan söylemlerle geride kalmıştır. Suların gittikçe yükseldiği bu ortamda diğerleri teknelerle evi terk etmişler, o ise geride kalmıştır. Ancak gitmeden evini yüzen bir eve dönüştürecek müdahaleler yapılmıştır ve tek gereken bütün koşulları sağlanmış bu çözümü kabullenmek, akışa geçebilmektir. Son karede bunun başarıldığı görülmektedir. Diğer iki tekne de evi daha önce terk eden sakinlerdir. Belirsizliğin hâkim olduğu bir çevrede ev artık sabit değil, akıstadır. Böylece film aynı zamanda tahmin edilemeyen ve kaotik bir gelecekte, bilinen yöntemlerde ısrarcı olmak yerine yeni çözümlere cesaret etmeyi, akışı takip edecek esneklikte olmayı önermektedir. Karaman'a göre "... mekâna adaptasyonu sonucu kurduğu bağ, bünyesinde zaman ögesi ile beraber devinimi barındırmaktadır. Esneklik algısı ile kesiştikleri nokta da zaman, mobilite ve dönüşüm kavramlarını bünyelerinde barındırmalarıdır." (Karaman, 2020, s. 8). Son filmin son karesinde karşı karşıya kalınan durum budur.



Resim 5: Tablo 5'te incelenen kareler; soldan sağa I, II ve III. Film / KABULLENME (De Swaef ve diğerleri, 2022)

Tablo 5: Kabullenme

I		II		III	
Dakika 00.30.50		Dakika 00.59.57		Dakika 01.31.06	
KABULLENME					
Gösterge	Nesne	Gösterge	Nesne	Gösterge	Nesne
Gösteren	Ev, duman, gündoğumu, ön planda çocuklar	Gösteren	Fırın, arkası dönmüş fare, darmadağın olmuş bir mutfak	Gösteren	Ev, iki tekne, suya gömülmüş nesnelere
Gösterilen	Yangından kurtulan çocuklar, Mabel ve Isabel eve uzaktan bakmaktadır. Evden tüten duman beyaz, ateşin söndüğü düşünülebilir. Arkada güneş doğarken sahne aydınlanır ve ilk filmde ilk kez ev tam olarak net görülür. Bu sahnede seçilen sembollerden, çocukların yeni bir yaşama başlayacağını ve evden koptuklarını söylemek mümkündür.	Gösterilen	Evin tadilatını yapan mimar, hastaneden çıktığında evi fareler ve böcekler tarafından istila edilmiş olarak bulur. Durumu kabul ettiği anlaşılmaktadır, çünkü haşeratla mücadeleyi bırakmıştır ve onlardan birine dönüşerek kendini akışa bırakır. Son karede fırından evin içine bir dehliz açıldığı görülür, bu dehlizde kaybolur. Artık eve ait olmuştur.	Gösterilen	Son karede ev sahibi/mimarın sonunda evi tamir etmekten vazgeçtiği, evi bir başka nesneye, bir tekneye dönüştürdüğü görülür. Diğer iki teknede daha önce evinde kalan kiracılar/arkadaşları vardır. Evin işlevi değişmiş, yüzen bu evle akışa kendini bırakmış yani durumu kabullenmiştir.

5. Tartışma ve Sonuç

Bir üçlemenden oluşan filmde ayrı öyküler tek mekânda birleşmektedir. Asıl başrol, ev-

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

dir demek mümkündür. Bununla birlikte pek çok katmanlar arası örüntü kurgulandığı görülmüştür. İlk film, insanların başından geçmektedir, ikinci filmde kahramanların fareler ve böcekler olduğu antropomorfik bir yaklaşım benimsenmiştir. Üçüncü öyküde de ikinciyle benzer bir biçimde olaylar kedilerin başından geçmektedir. Üç öykü, temelde geçmiş, günümüz ve geleceği temsil etmektedir. İlk filmde insanların geçmişte yüzleştikleri sorunlar daha çok yokluk, yoksulluk ve bedel ödemediği varlığa kavuşmanın getirileri olarak öne çıkmaktadır. İkinci filmde ise günümüz dünyasında günümüze ait borçlar, emlak, müşteri ilişkileri gibi satış ve ekonomi odaklı konulara odaklanılmaktadır. Bu öyküde olaylar asalaklar ve haşerelerin üzerinden anlatılmaktadır. Asıl kahramanların kediler olduğu üçüncü filmde ise önce değişime direnç ve ardından kabullenme ve olayları akışına bırakma teması vurgulanır. Bu son film için kedi karakterlerin seçilmesi rastlantı değildir, zira özgürlükçülük ve bağımsızlık düşüncesinin ilişkilendirilebileceği bir tür seçilmiştir. Karaman'ın aktarımıyla Latour ve Yaneva'ya göre zamanın akışkanlığından dolayı, yarattığı hareket ve dönüşümün de karşısında durabilecek ya da boy ölçüşebilecek bir şey olamaz (Karaman, 2020).

Tüm bu parametreler ışığında, geçmişin dünyasının açgözlülük ve mal-mülke tamah etmenin, günümüz dünyasında ağır ekonomik koşullar içinde sıkışma ve mücadele edilemeyene (asalaklarla mücadele edemeyince asalaklaşmanın) pes etmenin, son filmde ise gelecekte bağlardan ve alışkanlıklardan kurtulup olaylara farklı bir açıdan bakmanın ve değişime direnmemenin göstergeleri kullanılmıştır denilebilir.

Tablo 6'da bu göstergeler, aynı zamanda sahip olma ve mülkiyet kavramları üzerinden değerlendirilmiştir:

Tablo 6: Sonuç / Tüm Göstergeler

I AÇGÖZLÜLER / İNSANLAR	II ASALAKLAR / FARE VE BÖCEKLER	III ÖZGÜRLÜKÇÜLER/ KEDİLER
Aidiyet	Aidiyet	Aidiyet

<p>*Baba Raymond, ait olmadığı bir yere kendini ait hissetmek istiyor. Bir evde en çok ilgisini çeken yer şömine. Eve o kadar ait olmak istiyor ki bir mobilyaya dönüşüyor.</p> <p>*Anne perde dikerken, bir perdeye dönüşüyor. O da eve ait bir eşya oluyor.</p> <p>*Çocuklar ise eski evlerine ait hissediyorlar ve o evi özliyorlar.</p> <p>*Ev her zaman mimara ait. Raymond ve karısı eve ait oluyor.</p>	<p>*Evin tadilatını yapan mimarın amacı bir an önce evi satıp borçlarını kapatmak. Bu yüzden eve aidiyet hissetmiyor.</p> <p>*Evi gezmeye gelenlerden evde kalan tuhaf çift, eve tam bir aidiyet geliştiriyor. Bunlar aynı zamanda istilacı haşereler.</p> <p>*Mimar evi satın alacaklarını düşünüyor ve istilacıların evi benimsemesine engel olamıyor.</p>	<p>*Ev sahibi, ailesinden kalan eve kendini tam olarak ait hissediyor. Hatta ailesinin evi onarma amacına ve hayaline de ait hissediyor ve vazgeçmek istemiyor. Öyle ki sular yükseldikçe herkes evi terk ederken o kalmak istiyor.</p>
<p>Sahip olma</p>	<p>Sahip olma</p>	<p>Sahip olma</p>
<p>*Baba Raymond, yeni eve taşınınca başta çok değer verdiği aile yadigarı eşyalara sahip olmayı önemsemiyor. Hatta şömineyi beslemek için eski eşyaları yakıyor. Böylece sahip olduğu şeylerden vaz geçiyor ve eve ait olmayı tercih ediyor.</p> <p>*Çocuklar ise sahip oldukları bebek evini, kitapları kaybediyorlar. Hatta anne babalarını ve evlerini bile kaybederek evden kurtuluyorlar.</p>	<p>*İstilacılar sonunda eve tam olarak sahip oluyorlar. Hatta mimarı da hastaneden çıkartıp, o yokken sahiplendikleri eve tekrar getiriyorlar.</p> <p>*Sonunda mimar da diğer istilacılar gibi yaşamaya başlıyor. Son sahnede fırının içindeki dehlizde kaybolarak eve ait bir hale geliyor.</p>	<p>*Ev sahibi, hiçbir şeye sahip olmayanlara göre daha zor karar alıyor ancak geç de olsa harekete geçebiliyor.</p> <p>*Değişim için direniyor, gerekçesi "evim, döşemelerim, hayallerim...vb."</p>

Bu tabloya göre ilk öyküdeki aidiyet ve sahip olma kavramları; sahip olma arzusu aileyi bir eve ve evin mimarına tabi ve ait duruma getirmektedir. Baba Raymond, kendisini aslında ait olmadığı bir yere ait hissetmekte ve ailesinin kaybettiği varlığa tekrar kavuşmak istemektedir. Evde en çok ilgisini çeken yer, şöminedir. Öyle ki şöminenin söndüğünü gördüğünde –aslında çok değer verdiği- aile yadigarı eşyaları şöminede yakmaktan çekinmez. Evin kalbinin beslenmesi için geçmişini ve sahip olduklarını yakar. Mimarın telkinlerine de en çok açık olanlar yine anne ve babadır: böylece her ikisi de eşyaya (baba şömine karşısındaki bir koltuğa, anne ise perdeye) dönüşürler. Böylece

Aidiyet ve Sahip Olma Kavramlarının Animasyonda Kullanımı Üzerine Göstergebilimsel Bir Analiz: The House (2022) Filmi Örneği

tam olarak sahibi olmadıkları eve ait eşyalar haline gelirler.

İkinci filmde ise evin tadilatını gerçekleştiren bir mimar, eve sahip görünür ancak kendini ait hissetmemektedir. Amacı, evi satıp eve yaptığı yatırımı geri kazanmak ve borçlarını kapatmaktır. Ancak açık ev gününde iki ziyaretçi evden ayrılmayı reddeder ve eve yerleşir. Bir yandan da evi istila eden böceklerle mücadele etmektedir. Ancak alıcı gibi davranan ziyaretçilerin de istilacılardan farkı yoktur, sonunda kalabalık akrabaları eve doluşur ve eve sahip olmayanların aidiyeti başlar. Sonunda mücadeleden vazgeçen mimar, son sahnede fırından evin içine açılan bir dehlizde kaybolur. Bir nevi ev tarafından yutulur ve diğer istilacılar gibi eve ait olur.

Son filmde ise daha karmaşık bir aidiyet ve sahiplik ilişkisi kuruludur. Evi ailesinden miras kalan ev sahibi, evden vazgeçemez, evi terk edemez ancak arkadaşlarının yönlendirmesiyle evle olan ilişkisini değiştirmeyi başarır. Başta eve hizmet eden bir karakterken, ev suda hareket edebilen bir hale geldiğinde o da eve yön veren bir konuma gelir. Burada da aidiyetin aynı zamanda sahipliğe dönüştüğü gözlemlenmektedir.

Film bitiminde jenerik şarkısında dediği gibi “...Ev ve yuva arasındaki fark nedir? Yuva asla yalnız hissetmediğin yerdir. Ev ise sadece bir tuğla yığındır...” (De Swaef ve diğerleri, 2022). Tam da pandemi döneminde yayınlanan bu film, zorunlu ve tavsiye edilen ev karantinalarında insanlara sahip olma ve aidiyet kavramlarını sorgulattığı bir önerme sunmaktadır. Evrensel bir konuyu ele alırken animasyonun ve sinema dilinin etkiyici gücünden yararlanan bu film, daha pek çok açıdan okunmaya son derece açıktır.

Makale Bilgi Formu

Yazar (lar)ın Katkıları: Makale tek yazarlıdır.

Çıkar Çatışması Bildirimi: Makalede bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Onay ve Katılımcı Rızası: Etik onay ve katılımcı rızası gerektiren bir veri kullanılmamıştır.

Ek Bilgi: Araştırma, Icoms 2022 / Uluslararası İletişim Bilimleri Sempozyumu'nda bildiri olarak sunulmuştur, 29 Kasım 2022

Kaynakça

- Akpulat, H. & Bacaru, A. (2023). Eve açılan kapı: Türk sinemasında kapı temsili. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*. (Ö13), 866-875. DOI: 10.29000/rumelide.1379234.
- Barthes, R. (1993). Göstergebilimsel serüven. (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Birincioğlu, Y. (2019). *Aronofsky sinemasında tüketimin sinematografisi. Medeniyet Sanat Dergisi*. 5 (1) , 61-83. <https://dergipark.org.tr/en/pub/medeniyetsanat/issue/50561/534017> adresinden alındı.
- Bridgman, T., Cummings, S., Ballard, J. (2018). Who built Maslow's pyramid? A history of the creation of management studies' most famous symbol and its implications for management education, *Academy of Management Learning ve Education*, 1-45.
- Çağırkan, B. (2019). Çokkültürlü toplum yapılarında değişen aidiyet algıları: yeni toplumlar, yeni aidiyetler. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 12(2), 558-573.
- Çakı, C. (2018). Roland Barthes'ın göstergebilimsel çözümlemesi ile Nazi propagandasında engelliler. *SDÜ İFADE*, 1(2), 66-91.
- Çilingir, A., & Aytekin, C. A. N. (2021). Kim Ki-Duk'un Bin Jip (Boş Ev) Filminin göstergebilimsel çözümlemesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. (46), 162-178.
- Çomak, M., & Yıldız, F. U. (2020). Dr. Nicolaes Tulp'un anatomi dersi adlı tablosunun Peirce'nin göstergebilim yaklaşımıyla çözümlenmesi. *Yedi*. (24), 83-94.
- De Swaef, E., Roels, M., Bahr, N.L. ve Baeza, P. (Yönetmen), (2022). The House [Film]. Nexus Studio.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu ve yorumlar*. (Ekmekçi, A. ve Taşkent, O., Çev.) Ayrıntı Yayınları
- Erdem, E. (2008). Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi kuramına göre konutların SWOT analizi ile değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi
- Ergül, Ö. G. N. (2021). Göstergebilimsel imge analizi: 'Muhsinbey film afişi örneği'. *International Journal of Social, 7(14), Humanities and Administrative Sciences*
- Fiske, J. (2017). *İletişim çalışmalarına giriş*. İrvan, S. (Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Göktaşan, G. (2017). Digital collage, poster design and stephan bundi: the semiotic analysis of theatre posters. *Online Journal of Communication and Media Technologies*. Volume: 7 – Issue: 3 July - 2017
- Hançerlioğlu, O. (1989). Felsefe sözlüğü. Cilt 6 (S-T) İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Karaman, P. G. (2020). Kalıcılığın yıkımı üzerine: esneklik ve aidiyet. *Tasarım Kuram*. 16(30), 77-95.
- Kaya, N. (2019). Sinemitoloji 5: Mother!: Kültür ve Sanat [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=y8A9XWSXeoc> adresinden alındı.
- Lang, J. (2022) Netflix Cleans Up At 2022 juried emmy awards, winning nearly all animation honors, cartoon brew. 12.08.2022 <https://www.cartoonbrew.com/awards/2022-juried-emmy-awards-netflix-diabolical-219894.html> adresinden alındı.
- Maslow, A.H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*. 50(4), 370-396
- Medin, B. (2019). İktidar, bellek ve sinema. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (31). 123-146. <https://doi.org/10.31123/akil.528294> adresinden alındı.
- Özsarı, M. (2005) Tarihçe, ekoller ve edebiyat ile ilişkisi bakımından semiyotik. www.egeedebiyat.org adresinden alındı.
- Rifat, M. (2018). *Homo semioticus ve genel göstergebilim sorunları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Sayın, Z. (2001). Göstergelerin göstergebilimsel (semiyotik) açıdan değerlendirilmesi: Ankara Büyükşehir Belediyesi'nin "Ankara" amblemine bir yaklaşım. *Sanat Yazıları*, 8. sayı.
- Suner, A. (2006). *Hayalet ev: yeni türk sinemasında aidiyet, kimlik ve bellek*. Metis Yayınları.
- Taşgüzen, Z. (2021). Pandemi sürecinde ev: gündelik pratikler ve yeni kamusalığın deneyimi. *İDEALKENT, Post COVID-19 Effects on Urban Public Spaces*, 586-608. DOI: 10.31198/idealkent.871640 adresinden alındı.
- Tayanç, M. (2022). Mekân ve pandemi: değişen roller ve dönüşen evin halleri. *Habitus Toplumbilim Dergisi*. 3 (3), 71-96. <https://dergipark.org.tr/en/pub/habitus/issue/69096/1064578> adresinden alındı.

Makalede Adı Geçen Filmler

- Aronofsky, D. (Yönetmen). (2017). Mother! [Film]. Paramount Pictures.
- Bong Joon Ho (Yönetmen). (2019). Parasite [Film]. CJ Entertainment.
- Cregger, Z. (Yönetmen). (2022). Barbarian. [Film]. Boulder Light Pictures.
- Cornwell, P. (Yönetmen), (2009). Haunting in Connecticut. [Film]. Warner Bros.
- Fincher, D. (Yönetmen). (1999). Fight Club [Film]. 20th Century Studios.
- Kim ki Duk (Yönetmen). (2004). Bin Jip [Film]. Cineclick Asia
- Rosenberg, S. (Yönetmen). (1979). Amityville Horror [Film]. American International Pictures.

Tarkovski, A. (Yönetmen). 1986. The Sacrifice [Film]. Farago Film.