

Araştırma Makalesi

Tek Mekânda Geçen Tek Kişili Filmlerin Anlatım Biçimi

Kemal ORUÇ*

ORCID NO: 0009-0004-8283-833X

*Sanatta Yeterlik Programı Öğrencisi, 1955022004@student.beykent.edu.tr, İstanbul Beykent Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema-TV Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Programı.

Öz

Bu çalışmada tek mekânda geçen tek kişili filmlerin anlatım biçimi incelenmiştir. Önce tek mekânlı filmler ile tek kişili filmler ayrı başlıklar hâlinde tanımlanmış; tek mekânda geçen tek kişili filmler ise tanımlandıktan sonra örnekler üzerinden incelenmiştir. Tek mekân ve tek kişi sınırını aşmayan Rodrigo Cortés'in yönettiği *Toprak Altında* (2010) ve Steven Knight'in yönettiği *Locke* (2013) adlı filmler amaçlı örneklem olarak seçilmiştir. İncelemeler; künye, dramatik yapı, çatışma, kişi, mekân, zaman, ışık, müzik ve ses, konuşma örgüsü, çekim planları ve oyunculuk öğeleri odağında yapılmıştır. Sonuçta, tek mekânda geçen tek kişili filmlerin temel ve ortak özellikleri saptanmış; bu tür filmlerin yapım sürecinde, izleyicilerin ilgisini kaybetmemesi için dikkat edilmesi gereken hususlar sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: tek mekânlı film, tek kişili film, tek mekânda geçen tek kişili film

Research Article

The Narration Style of One-Man Movies Set in Single Place

Kemal ORUÇ*

ORCID NO: 0009-0004-8283-833X

*Proficiency in Art Student, 1955022004@student.beykent.edu.tr, İstanbul Beykent University, Institute of Graduate Education, Cinema-TV Department, Proficiency in Art Program.

Abstract

In this study, the narration style of one-man movies set in a single place has been examined. First, single place movies and one-man movies were defined under separate headings; on the other hand, one-man movies set in single place were analyzed through examples after they were defined. The analysis was made on the movies *Under the Ground* and *Locke*, which did not exceed the limit of single place and one person throughout the movie. The analyzes were made over the elements of imprint, dramatic structure, conflict, person, place, time, light, music and sound, speech pattern, shooting plans and acting. As a result of the examination, the basic and common features of the one-man movies set in single place were determined; in order not to lose the interest of the audience during the production process of such movies, the points to be considered are presented.

Keywords: single place movie, one-man movie, one-man movies set in single place

1. GİRİŞ

Hikâye anlatımında mekân ve karakter iki ana unsurdur. Kurmaca eserlerde mekân ve karakter ilişkisi güçlüdür. Mekân kişiyi, kişi mekânı etkiler. Çoğu zaman mekânın biçimi karakterin kişilik özelliklerini anlatmakta; böylece mekân ve karakter etkileşimi sinemada hikâye anlatımının önemli bir unsuru hâline gelmektedir.

Sinema yoluyla hikâye anlatımının nasıl işlediğini görmek için anlatı sinemasının ve belgeselin görevlerini bilmek gerekir.

Anlatı, gerçek ya da kurmaca olayların anlatılmasıyla ilgilidir. Anlatı sinemasının görevi hikâye anlatmaktır, tarif etmek değildir; ki tarif etmek kısmen de olsa, sanki belgeselin görevidir. Anlatı; bir hikâye oluşturmak için devreye sokulan stratejiler, (mizansen ve ışıklandırma dahil) kodlar ve uzlaşımara işaret eder. Anlatı sineması öncelikle, bu stratejileri 'gerçek' dünyayı yeniden üretmek için kullanan bir sinemadır; bu izleyicilerin ya özdeşleşeceği ya da olasılıklar çerçevesinde olabileceğini kabul ettikleri bir dünyadır. (Hayward, 2012, s. 44)

Bir dramatik yapıda hikâyeyi oluşturan önemli temel öğelerden biri konuşma örgüsüdür. Tek kişinin olduğu filmlerde konuşma örgüsü, iletişim araçları üzerinden kadraj dışında kalan kişiler arasında ve karakterin kendi kendine konuşmasından oluşmaktadır. Kurmaca eserlerde oyuncunun durumu ve konuşma örgüsünün geçmişteki uzantısı, Antik Yunan tragedyalarına kadar gitmektedir.

Oyunculüğün kökenleri; tiyatronun kökenleri kadar eski olup, tanrılar için düzenlenen törenlerdeki ilkel ve dinsel danslara, kutlama şenlikleri etkinliklerine dayanır. Oyunculuk, sanat olarak, Antik Yunan'da tanrı Dionysos adına düzenlenen törenlerde türemiş (İ.Ö. 534), koroyu yanıtlayan kişi olarak (hipokrites) yerini almıştır (Thespis); daha sonra, Aiskylos başoyuncunun (protagonist) karşısına ikinci oyuncuyu (antagonist) çıkarmıştı (İ.Ö. 534), Sophokles de üçüncü oyuncuyu eklemiş (İ.Ö.471); tragedya oyuncusu ile komedyay oyuncusu ayrılmaya başlamış (İ.Ö. 106); Euripides, oyunculüğün ilk temel ilkelerini ortaya atmıştır. (Çalışlar, 1995, s. 480)

İlk oyuncu; bir lider eşliğinde gerçekleştirilen koro anlatımından sıyrılarak, anlatılan öyküdeki karakterlerden birini kişileştirdiği söylenen Thespis'tir (Carter, 2011, s. 14).

Koronun önünde anlatıcı olarak bulunan tek oyuncunun yanına ikinci bir oyuncu eklenerek diyalog yoluyla hikâye anlatımı sağlanmış; üçüncü oyuncu ile konuşma örgüsü güçlendirilmiştir.

Genellikle tiyatronun tersine sinemanın; (kuramsal olarak) her yere gidebilmeyi, sonsuz sayıda hareket mekânı oluşturabilmeyi ya da yer değiştirmeyi olanaklı kıldığı söylenir. Bazen sinemada bunun tam tersi arayışlar da söz konusu olabilmektedir (Sözen, 2014, s. 4).

Tek mekânda geçen tek kişili filmlerle yeni sinemasal denemeler gerçekleştirilmektedir. Kişinin bir başına kalması, üstelik hareket alanının tek mekânla sınırlandırılması; dramatik yapı, oyunculuk ve çekim açısından zorluklar yaratmaktadır. Bu nedenle tek mekânda geçen ve tek kişinin olduğu filmlerin sayısı çok azdır.

Rodrigo Cortés'in yönettiği *Toprak Altında* (2010) adlı filmin mekânı, toprağın altına gömülmüş bir tabutun içidir. Film boyunca, tabuta kapatılmış olan karakter tabuttan kurtulmaya çalışır. Tabuta koyulmuş bir telefon aracılığıyla kadraj dışındaki insanlarla iletişim kurar ve tabuttan kurtulmaya çalışır. Steven Knight'ın yönettiği *Locke* (2013) adlı filmin mekânı ise bir arabanın içidir. Film boyunca arabayı kullanan karakter, arabanın telefonu üzerinden kadraj dışındaki insanlarla iletişim kurar ve büyük bir kaosun ortasında sorunları çözmeye çalışır.

2. YÖNTEM

Nitel paradigma esas alınarak yapılan bu çalışmada, tek mekânda tek kişinin olduğu *Toprak Altında* ve *Locke* filmleri amaçlı örneklem olarak seçilmiş ve filmler, çalışmanın temel dokümanı olarak kullanılmıştır.

Doküman inceleme yöntemi; araştırmanın veri setini oluşturan birincil veya ikincil kaynak olarak nitelendirilen çeşitli dokümanların elde edilmesi, gözden geçirilmesi, sorgulanması ve analizi olarak tanımlanabilir. Doküman incelemesi, hem basılı hem de elektronik materyalleri incelemek veya değerlendirmek için sistematik bir işlemdir (Bowen, 2009; Akt. Özkan, 2022, s. 2).

Bu çalışmada, doküman olarak kullanılan filmler birincil kaynaklardan izlenmiş; çeşitli kaynaklardan yararlanılarak filmlerin incelemesi yapılmış; tek mekânda geçen tek kişili filmlerin anlatım biçimini tanımlayabilmek için şu soruların cevapları aranmıştır:

- Tek mekânda geçen tek kişili film nasıl tanımlanır?
- Tek mekânda geçen tek kişili filmler niçin üretilir?
- Tek mekânda geçen tek kişili filmlerin ortak özellikleri nelerdir?
- Tek mekânda geçen tek kişili filmlerin izleyicilerin ilgisini çekebilmesi için nasıl tasarlanması gerekir?

Seçilen filmlerin anlatım biçimi aşağıdaki başlıklar esas alınarak incelenmiştir:

- Dramatik yapı,
- Çatışma,
- Kişi,

- Mekân,
- Zaman,
- Işık,
- Müzik ve ses,
- Konuşma örgüsü,
- Çekim planları,
- Oyunculuk.

3. TEK MEKÂNLİ FİLMLER

Mekân, bulunulan yer demektir. Sinemanın mekânı, gerçek mekân ya da çekim için tasarlanmış yapay mekândır. Sözen (2014), sinemada mekânın işlevi konusunda şunları söylemiştir: "Sinemasal anlatılarda mekânlar; içinde yaşanan hayat hakkında bilgi veren, olayların yöneliminde etkileri olan öge konumundadırlar ve onları kendilerine özgü kılan belirleyici öğeleri vardır. Boyutları, dışarıya ya da içeriye yönelimli olmaları, karakterlere sundukları hareket alanı vb. unsurlar belirleyici öğelerinden birkaçıdır." (s. 3).

Sinema için tasarlanan mekânların "yaşayan mekân"lara dönüştürülmesi gerekir.

Tasarım mekânı ya da temsili mekân, bir tasarımcı tarafından hayal edilerek temsillerle ifade edilen mekânlardır. Yaşanan mekân ise ancak mekânın deneyimlenmesiyle algılanabilen mekânlardır. Mekânlar, kağıt üzerinde üç boyutlu bir biçimde 'temsili mekân'ın örnekleri olarak tasarlanırlar ancak, deneyimsel ve yaşayışsal faktörler, onları üç boyutun çok ötesinde, ruhsal anlamlarla donatır ve 'yaşanan mekân'lara dönüştürür. (Beşşik, 2013, s. 8)

Sinema yapımlarında bütçenin önemli bir kısmını mekân kiralama ya da inşa etme maliyetleri oluşturmaktadır. Tek mekânlı filmlerin mekân bütçesi daha düşüktür.

Bir filmi tek mekânlı film yapan, filmin çoğunluğunun tek mekânda geçiyor olmasıdır. Karakterin düşünde farklı bir mekân görmesi, filmin tek mekân olmasını etkilemez. Yürür (2019, s. 63), bu konuda şunları belirtmektedir:

Farklı bir mekânda hayata geçirilen giriş planı bir filmi 'tek mekân' olmaktan çıkarmıyor; bu kısmı da ivedilikle kabul edelim. Zaten pek çok tek mekân filminin prolog kısmı bambaşka bir mekânda açılışını yapmaktadır. Birkaç radikal örnek dışında, salt tek mekânı gördüğümüz örneklerin sayısı, genele oranladığımız zaman şaşılacak derecede azdır.

Başarılı bir tek mekân filmi oluşturabilmek için öncelikli olarak yazar, hem çekici hem de sinemasal bir öykü oluşturmakla; yönetmen ise,

sececeği oyuncuların mekân değişimine ihtiyaç duymadan karakter değişimlerini ve dönüşümlerini verebilen performanslara sahip olanları seçmekle yükümlüdür (Drayton ve Echavarría, 2013; Akt. Sözen, 2014, s. 4).

Tek mekânlı filmler sinemanın özel bir alanını oluşturmaktadır. Bu filmler daha düşük bütçelerle gerçekleştirilebilmelerine karşın, senaryo ve sinematografi bakımından güçlükler taşıyan yapımlar olma özelliğindedirler. Bu filmlerde hem anlatı hem de sinematografinin biçimleniş 'kendine özgü' tarzı. Öncelikle diyaloga dayalı olan bir öyküleme söz konusudur ve her sözün anlam yaratmaya yönelik olması gerekir. Tek mekânlı filmler sinematografik olarak da kamera, ışık ve ses evreni boyutlarında farklılıklar barındırırlar: Sınırlı mekânlarda kameranın boş alanlara yaptığı vurgu, farklı açılar, yakın planın yarattığı etkiler ya da görüntünün dışında kalan görünmeyen alan/mekânların yansıtılma biçimi bu farklılıkların bazılarıdır. (Sözen, 2014, s. 13)

Tek mekânlı filmler; düşük bütçe nedeniyle, mekânın özel durumunu kullanarak sinemasal denemeler gerçekleştirmek ya da mekân kısıtlamasına gidilerek izleyicinin konuya ve karakterler arasındaki ilişkiye odaklanmasını sağlamak için yapılır.

4. TEK KİŞİLİ FİLMER

Anlatılan hikâyeyi yaşayan kişiye karakter denir. Karakter, belirlenen temayı gerçekleştirmek üzere çeşitli durumları ve olayları yaşar. Arslanyürek (2004, s. 102), karakteri şu şekilde açıklamıştır:

Karakter en basit tanımıyla; insanın faaliyetleri ve yaşam koşullarıyla bağımlı olan ve söz konusu insana özgü davranışlarında kendini gösteren, sabit sosyal ve psikolojik özelliklerin tümüdür. Bir insanın karakterini bilerek, hangi durum veya ortamda, o insanın nasıl davranacağını tahmin etmek pek de zor değildir.

Karakterler fiziksel, psikolojik ve sosyolojik özellikleriyle var olurlar. Her hikâyede karakterin bir hedefi vardır ve karakter bu hedefe ulaşmaya çalışırken birçok engelle karşılaşır. Bu engeller çatışmaları yaratır. Karakteri ilginç kılan da içinde bulunduğu koşullara verdiği tepkilerdir. Arslanyürek (2004, s. 102), bu konuda şunları söylemiştir:

Karakter, insanları neredeyse parmak izleri kadar birbirinden ayıran ve insana özgü davranışların bir sistemi olup söz konusu insanın mevcut durum ve koşullarda tekrarlanması mümkün olmayan nitelikleriyle uyumlu olarak gelişen kendiliğinden bir hareket içerisindedir. Bu nedenle sinemasal dramatik bir sanat yapıtı meydana getirmenin en çetin taraflarından birisi de budur. Çünkü diğerlerinin kasıtlarından haberi olmayan değişik karakterlerin amaçları; genel bir görüşü veya düşünceyi ifade eden bir bütünlüğün içerisinde birleşmelidir.

Sinema yapımlarında iyi oyuncularla çalışmak önemlidir. Bu durumda bütçenin önemli bir kısmını oyuncu ücretleri oluşturmaktadır. Tek kişili filmlerin bütçesi daha düşüktür.

Bir filmi tek kişili yapan, filmin çoğunluğunda tek kişinin olması ve bütün olayları merkezdeki bu kişinin yaşamasıdır. Filmin giriş kısmında ya da finalinde, kısa süre içinde başka kişileri de görmemiz onun tek kişili film olmasını engellemez. Geriye dönüş sahnelerinde ya da karakterin düşlerinde gördüğümüz kişilerin hikâyesinin ne kadarında yer aldığı ise tek kişili filmlerin sınırını belirlemektedir.

Karakterin kadraj dışındaki kişilerle iletişim kurması, başka kişilerin sesiyle filme kadraj dışından dâhil olması da tek kişili film kriterini etkilemez. Bunlar tek kişili filmlerde olay örgüsünün gerçekleşmesini sağlayan temel unsurlardır. Tek kişili filmlerde, karakter filmin merkezinde olduğu için hikâye anlatımının ana ögesi hâline gelir. İyi bir temsil, izleyicinin karakterle özdeşleşmesini sağlar. Özdeşleşmeyi sağlamak için oyunculuğun çok iyi olması gerekir.

Özdeşleşme, izleyicinin sahnedeki olayların içine girmesidir (Çalışlar, 1995, s. 488). Tek kişili filmlerde izleyicinin karakterle özdeşleşmesi güçlüdür. İzleyici karakterle duygusal bir bağ kurar.

Karakter ve hikâye örgüsü, çatışmalarla ilerleyecek ve seyirciyi, kahramanı içine soktuğunuz durumlarla ilgili düşünmeye zorlayacaktır. Kendileri o durumda olsalar ya da aynı baskı altında kalsalardı nasıl davranırlardı? Gerilimi artırmanın püf noktası, seyircinin karakterinizle bağ ve empati kurmasıdır. (Brindle, 2012, s. 126)

Özdeşleşmeyi sağlayan, hikâyesinin içindeki yaşantı olduğu kadar tekniktir de. Yakın çekim planlar karakterin duygusunu daha net görmemizi sağlar. Tek mekân ve tek kişinin olması karakterin yalnızlığını vurgular. Çoğunlukla karakterin içinde bulunduğu duygusal duruma dikkat çekilir. Yönetmen bunu yakın çekimlerle gerçekleştirir.

Yakın çekimler; dramatik vurgu sağlar, öykünün önemli noktalarına dikkatleri çeker, bağlantılı devinimi görüntüler, temel devinim konusunda yorum getirir, görünmeyeni büyütür, geçiş sağlar, konunun yalınlaştırılması ve istenmeyen unsurların atılması yolu ile anlatımı güçlendirir ya da atlamaları kapatmak amacıyla seyircilerin dikkatini bozar. Yakın çekimler etkilemek için yapılmalıdır. Bir yakın çekimi kullanmanın nedeni ne kadar güçlü ise, o yakın çekim de öykü anlatımının gerçekten de etkili olmasına katkı sağlayacaktır. (Mascelli, 2007, s. 204)

Tek kişili filmler, düşük bütçe nedeniyle ya da hikâye anlatımını bir kişi ile sağlayarak güçlü özdeşlik kurulmasını ve sürecin izleyicinin katılımıyla gerçekleştirilmesini sağlamak için yapılır.

5. TEK MEKÂNDAN TEK KİŞİNİN OLDUĞU FİMLER

Bütününde tek mekânın ve tek kişinin olduğu filmlerdir. Bu tür filmlerde, prologda başka bir mekânın kısa süreli görülmesi ya da karakterin kadraj

dışındaki kişilerle iletişim kurması filmin tek mekânda geçen tek kişili film olmasını etkilemez.

Tek mekânda geçen tek kişili filmlerin çoğunda yaşama kaygısının merkeze alındığı görülmektedir. Karakter, bir mekânda sıkışıp kalır ve artık hayatı tehlikededir. Bütün amacı canlı kalabilmek ve oradan kurtulmaktır.

Örneğin; *Toprak Altında* filminde karakter bir tabutun içinde uyanır ve oradan kurtulmaya çalışır. *Sona Doğru* filminde yat, okyanus açıklarında su almaya başlar ve karakter karaya ulaşmaya çalışır. *Pi'nin Yaşamı* filminde karakter, okyanusun ortasındaki bir sandalda bir kaplanla birlikte yolculuk etmek zorunda kalır. Kaplana yem olmaktan sakınarak karaya varmayı amaçlar. *127 Saat* filminde karakter kanyonun dibinde sıkışır; eli bir kayanın altında kalmıştır. Yüz yirmi yedi saat boyunca hayatta kalmaya ve oradan kurtulmaya çalışır.

Locke filminde ise karakter yaşamsal olarak büyük bir kaosun ortasında kalır. Bu kaosun ortasında işini ve ailesini kaybeder. Film boyunca kaostan kurtulmaya, ailesini ve işini korumaya çalışır.

Bu tür filmlerdeki mekânlar, yalıtılmanın/sıkışmışlığın en yüksek seviyede yaşandığı yerler olarak anlatının eksenini oluştururlar. Değininilmesi gereken bir başka nokta da kısıtlı mekân kullanımının filmin ritmini belirleme özelliğidir; çünkü kısıtlı mekânın elverdiği plan değişimleri öykünün akışında ve ilerlemesinde temel bir etmen olarak öne çıkmaktadır (Sözen, 2014 s. 4).

İzleyicinin filmdeki durum ve olaylara inanması, karakterle özdeşleşmesiyle ilgilidir. Karakterle kurulan güçlü duygusal bağ, izleyicinin de sürece katılmasını sağlar. Diğer sinematografik araçlarla birlikte oyuncunun içinde bulunduğu mekânla ve zamanla ilişkisi inanmayı ve gerçeklik duygusunu etkilemektedir.

Sinemanın inandırıcılığında kullanılan öğeler basit görünür: duygusallık, korku duygusu, iticilik, öfke ve mutsuzluk. Ama bu inandırıcılık aslında hiç de o kadar kolay değildir. Tersine, o kadar karmaşıktır ki tanımlanamaz bile. Çünkü beynin en gizli mekânizmalarına iner: Beynin tembelliğine ve karşısında tatlı tatlı konuşan birine boyun eğmeye hazır hâline seslenebilmek önemlidir. Beynimize, tüm diğer cevapsız sorular gibi sorular sorar: *Gerçek* ve *doğru* arasındaki ayrımı sorar. (Carriere, 1995, s. 60)

Tek mekânda geçen tek kişili filmlerde karakter bir mekâna sıkışıp kalır. Dolayısıyla karakter bu klostrofobik alandan kurtulmaya çalışırken, karakterle özdeşlik kurmuş olan izleyiciler de psikolojik olarak etkilenir.

Mekânın bireyin ruhsal yapısındaki bir başka önemli etkisi de zaman olgusunda kendini gösterir. Dar ve kapalı alanlarda zamanın çok yavaş geçtiği

duyumsaması yaşanırken; orada sıkışıp kalan birey, zamanı farklı algılar. Bundan dolayıdır ki, bunaltı, sıkıntı, kopukluk gibi duygular daraltılmış mekânların kısıtlayıcı özellikleriyle yansıtılır. (Sözen, 2014, s. 3)

Brown (2008: 58), mekânın sıkıştırılmasının algıya yönelik şu amaçlarla kullanılabileceğini belirtir: Mekânı klostrifobik bir tarzda sıkıştırmak, uzaktaki cisimleri yakınmış gibi göstermek, hareketin yoğunluğunu yükseltmek. Ayrıca sınırlı alan derinliğinin bir karakteri mekânda tek başına bırakmak için kullanılabileceğini söyler.

Mekânın izleyicinin algısıyla ilişkisini Taşçıoğlu (2013, s. 48) şu sözlerle anlatır:

Mekân algı psikolojisiyle ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında, insan zihninin ve ruhunun mekânla olan ilişkisi üzerinde durdukları görülür. İnsan, duyularıyla ve bedeniyle etkileşime geçtiği mekâna karşı bir tepki oluşturur ve bu durum insanın mekânda geçirdiği zamanı direkt olarak etkiler. Örneğin; bir insanın kapalı alanda kalma korkusu olması yani dar ve kalabalık mekânlarda yaşanan psikolojik sıkıntılar bu durumu açıklamaktadır. Bu bağlamda mekânsal unsurların, çeşitli fiziksel nitelikleriyle insanların gereksinimlerine cevap vermenin ötesinde, insanların mekânları algılama psikolojisine etki ettiği söylenebilmektedir.

Tek mekânda geçen tek kişili filmlerde izleyicinin ilgisini canlı tutmak güçtür. Bu ilgiyi canlı tutmanın çeşitli yolları vardır.

Çatışma ve gerilim hikâyesinin tamamında sürekli yükselmelidir ki seyircinin ilgisi kaybolmasın. Kahraman ilk engelini aşmaya çalışırken, ama sonra başarısız ya da başarılı olurken, ona karşı olan güçler daha da güçlü bir şekilde karşısına çıkmalı ve kahraman da daha fazla çaba göstererek karşısına çıkan zorluklarla başa çıkmak zorunda kalmalı. (Brindle, 2012, s. 127)

Tek mekân ve tek kişi sınırlaması düşünüldüğünde akla *Dogma 95* gelmektedir. *Dogma 95*, çeşitli engeller koyarak film yapımını sağlamak için deneysel bir çalışma olarak bir dönem büyük önem kazanmıştır. Tek mekânda geçen tek kişili filmler de mekân ve kişi sınırlamasıyla benzer bir deneysellik ortaya koymaktadır.

6. BULGULAR VE YORUM

6.1. Toprak Altında

6.1.1. Künye

Orijinal Eser: *Buried*, Senaryo: Chris Sparling, Yönetmen: Rodrigo Cortés, Oyuncu: Ryan Reynolds, Yapımcı: Adrián Guerra - Peter Safran, Görüntü Yönetmeni: Eduard Grau, Müzik: Víctor Reyes, Süre: 95 dakika, Yapım Yılı: 2010, Ülke: İspanya

6.1.2. Dramatik yapı

Film, karanlıkta acı çeken bir kişinin sesiyle başlar. Seslerden, karakterin kısıtlı hareket edebildiği anlaşılır. Sonunda karakter bir çakmak bulur. Güçlkle yaktığı çakmakla yüzünün bir bölümü aydınlanır. Yakın planda görülen gözlerinde korku vardır. Yüzünün tamamı görüldüğünde ağzının bağlı olduğu ve kutuya sıkıştığı anlaşılır. Ağzını açar açmaz "İmdat!" diye bağırmaya başlar. Bu kutunun ne olduğu uzun süre gizemini korur. Karakter, tabutun içinde olduğunu anlar. Tabutun içinde bulduğu telefonla kadraj dışındaki insanları arar ve oradan kurtulabilmek için çabalar.

Karakterin kadraj dışındaki kişilerle yaptığı konuşmadan; onun Irak' ta çalışan Paul Conroy isimli, Amerikalı bir sivil kamyon şoförü olduğu, Bakuba' da saldırıya uğradıkları, diğer şoförlerin öldüğü, kendisinin ise tabutun içine kapatıldığı öğrenilir. Amerikalı olduğu için Iraklı bir grup tarafından "asker" olduğu söylenerek tabuta kapatılmıştır. Iraklılar onun için yüklü bir fidye istemektedir. Zaman kısıtlıdır. Iraklı, onun kamyon şoförü olmasını umursamaz. Onun için tüm Amerikalılar askerdir. Amerikalılar Irak' a girene kadar onların da bir yaşamı ve işleri olduğunu söyler.

Conroy, ülkesinden yardım alabileceğini düşünerek ülkesindeki yetkilileri telefonla arar. Amerikan hükümet yetkilisinin verdiği umutla Iraklıların tehditlerinin arasında kalan Conroy öfke nöbeti geçirir. Telefona gelen fotoğraftan aynı şirkette çalışan bir kadının da rehin tutulduğunu öğrenince gerilim iyice artar ve Conroy, büyük duygusal geçişler yaşamaya başlar. Bütün bunların üstüne bir de tabutun içine, hatta karakterin pantolonunun içine yılan girer. Onu uzaklaştırmak için alkolle ateş yakınca yangın tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Bir süre sonra, rehin tutulan kadının öldürüldüğü bir video izler ve tabutun içine kum dolmaya başlar. Fidyecilerin isteği üzerine parmağını kesip videosunu yayımlar. Bütün bunlar gerilimin doruğa çıkmasını sağlar.

Amerikan hükümet yetkilileriyle yaptığı gerilimli, uzun görüşmeler sonucunda daha önce de kurtarılan kişiler olduğunu fark eder. Conroy, kurtarılan kişilerden birinin adının "Mark White" olduğunu öğrenir ve umutlanır. Conroy, zaman ilerledikçe kurtarılacağını düşünürken, son anda yapayalnız kaldığını anlar. Üstelik çalıştığı şirket yetkilisi, sorumluluk almamak için rehin alınmadan önce onun işten çıkarıldığını söyler. Sebebi ise, kaçırılıp öldürülen kadınla ilişki yaşamış olmasıdır. Filmin sonunda Conroy'un yeri kurtarma timi tarafından tespit edilmiştir. Kumla dolan tabutun içinde büyük bir heyecanla kurtarma timini

bekleyen Conroy, timin yanlışlıkla daha önce kurtardıklarını söyledikleri Mark White'in olduğu yere ulaştığını öğrenir. Conroy kuma gömülür.

6.1.3. Çatışma

Mekânın kendisi, karakterin içinde bulunduğu durum, tükenen oksijen, sıcak hava, yanan çakmağın saldırdığı gaz, şarjı bitmek üzere olan telefon, karakterin diyalog kurduğu insanlardan yardım alamaması, onu tabuta kapatan kişilerin istediği fidye, geçen zaman, tabutun içine giren yılan ve rehin alınan diğer kişinin öldürülmesi filmde çatışmayı güçlendiren unsurlardır.

6.1.4. Kişi

Orta yaşlardaki Paul Conroy; "CRT" adlı firma adına, Irak'ta çalışan Amerikalı bir sivil kamyon şoförüdür. Eşi ve oğlu Amerika'da yaşamaktadır. Alzhemier hastası annesi bir huzurevinde kalmaktadır.

6.1.5. Mekân

Filmin mekânı toprak altına gömülmüş bir tabutun içidir. Bu da karaktere ve dolayısıyla onunla özdeşlik kuran izleyicilere sıkışmışlık hissi verip gerilime neden olmaktadır. Bu klostrufobik durumda, yoğun stres altındaki karakterin ilk hedefi oradan kurtulmaya çalışmaktır. En büyük engeli ise mekânın kendisidir. Dolayısıyla mekân, ana çatışma unsurunun kendisi hâline gelir. İzleyici, mekânın ne olduğunu uzun süre bilmez. Karakter, kutu içinde bulunduğu telefonla arama yapar ve bir tabutun içinde olduğunu söyler. Eş zamanlı olarak kamera, mekânı ilk kez mekân dışından gösterir. Böylece mekânın tabutun içi olduğu anlaşılır.

Tek mekân film anlatılarının ortak paydasında, 'mekânın özelliği, klostrufobi, fiziksel ya da duygusal izolasyon, zamana karşı yarış' gibi unsurlar; anlatıların biçimlenişinde ise, 'dramatik kurulum, timing, sanat yönetimi olarak mekân tasarımı, görsellik yaklaşımı, diyaloglar ve oyunculuk performansı' olmak üzere altı parametre öne çıkmaktadır. (Sözen, 2014, s. 4)

Bir mekânın içinde yer alan nesnelere ve bunların düzenlenme biçimleri de insanların davranışlarını doğrudan etkileyebilmektedir (Taşçıoğlu, 2013, s. 62).

Tabutun içindeki nesnelere şunlardır: Boş cüzdan, saat, çakmak, telefon, içinde bir miktar içki bulunan matara, ilaç kutusu, kalem, kamera, fener, fosforlu ışık çubuğu ve çakı. Karakter, yaşayabilmek için bu nesnelere büyük bir etkileşim içine girer.

6.1.7. Zaman

Tek mekânda geçen tek kişili filmlerde, zaman gerçek zamana yakındır. Elbette sinemanın kurgu esasına göre filmin zamanı gerçek zamana göre değişken olabilir. Eş zamanlı devam eden bir sahneden hemen sonraki sahnede saatler geçmiş olabilir ve yine eş zamanlı anlatıma devam edilebilir.

Filmsel zamanı kavramak için öncelikle "gerçek zaman" kavramını açıklamak gerekiyor. Gerçek zaman; kesintisi, tekrarı, geriye dönüşü olmayan kronolojik bir süreçtir. Şu anda yaşadığımızdır. Sinemayla ilgili bunu örneklersek; filmin izlenme süreci gerçek zamandır. Filmsel zaman ise öyküdeki olaylara göre, gerçek zamanda kaydedilen çekimlerin, filmin dramatik yapısının gerektirdiği biçimde, kurgu yoluyla yeni bir zamansal sırada bir araya getirilmesiyle oluşur (Doğan Topçu, 2004, s. 55)

Toprak Altında filminde siyah ekrandan sonra bir telefonun titreşim sesiyle karakter uyanır. Gerçek zamanlı olarak içinde bulunduğu mekândan kurtulmaya çabalar. Burada zamanın ilerlemiş olduğu anlaşılır. Bu da izleyiciye şu bilgileri verir: Zaman ilerlerken karakter dış dünyadan daha da uzaklaşmıştır. Ayrıca uyurken de sürekli nefes aldığı için mekândaki oksijen oranı azalmıştır. Bu da gerilimin artmasına neden olur.

Tek kişili filmlerde, ritmin düşmesi en büyük hatalardan biridir. Bu filmde, içinde bulunulan gerilimli durum, olay örgüsü ve karakterin sürekli yüksek devinim içinde olması ritmin film boyunca yüksek olmasını sağlamaktadır. Filmin zamanı birkaç saattir. Olaylar birkaç saat içinde olup biter.

6.1.8. Işık

Sinemada kullanılan iki tür ışık kaynağı vardır: Doğal ışık kaynağı ve yapay ışık kaynağı. Güneş doğal ışık kaynağıdır. Güneşin yerini alacak yapay ışık kaynakları yaratılmıştır.

Yapay ışık kaynakları arasında; tungsten lambalar, floresan lambalar, karbon ark lambaları, foto-flaş lambaları, elektronik flaş lambaları, HMI lambalar ve lazer kaynakları sayılabilir (Fener, 2012, s. 47).

Görüntü içindeki ışık kaynağının kadraj içinde olması ya da kadraj dışından gelmesi sahnenin gerçekliğini etkiler.

Filmin başında, karakterin bulunduğu çakmağı yakmasıyla mekânın aydınlanması, izleyicideki gerçeklik algısını güçlendirir. Çünkü ışık kaynağı kadrajın içindedir. Karakter uyandıktan sonra, titreyen telefonun mavi ışığı karakteri aydınlatır. Telefonun mavi ışığı ile çakmaktan çıkan alevin sarı ışığı aynı anda ve ayrı ayrı gösterilir. Bu

gerçek ışıklar ve renkleri de doğal olarak filmin gerçeklik duygusunu artırır. Filmin devamında, bir fener ve fosforlu ışık çubuğu aydınlatmaya dâhil olur. Bu yeni ışık kaynakları gölgeli alanı azalttığı gibi, görüntünün rengini de kırmızı ve yeşile dönüştürür. Böylece izleyicinin karanlıktan bunalması engellenir. Aydınlanan küçük kısımda, çoğunlukla karakterin yüz ifadeleri ya da yaptığı eylemler görülür. Bu görüntülerin verdiği bilgiler, hikâye akışını kesintisiz bir şekilde sağlamaktadır.

6.1.9. Müzik ve ses

Filmin sesleri; konuşma, müzik ve efektlerden oluşur. Sinema sesinin tasarımındaki iki önemli kavram şunlardır: *diegetic* ve *non-diegetic ses*. Ekranda görülen ya da orada olduğu bilinen seslere *diegetic ses*; kaynağı filmin içinde olmayan, filme sonradan eklenen seslere de *non-diegetic ses* denir.

Filmin başlangıç jeneriğinde, *Jaws*'ın müziğine benzer bir müziğe yer verilir. Bu da henüz film başlamadan izleyiciyi gerilime hazır hâle getirir. Sahnenin açılışının karanlık olması ve izleyicinin sadece seslerle karakterin içinde bulunduğu durumu anlamaya çalışması, izleyicilerin henüz filmin başında gerilmesine neden olur.

Film boyunca karakterin konuşarak, nefes alarak ya da hareket ederek çıkardığı doğal sesler filmin ana seslerini oluşturur.

'Doğal ortamda' kaydedilip de görüntüyle arasında doğal bir bağ oluşturulamayan çeşitli gürültüleri tanımlamak çok zordur. Çevremizi saran doğal gürültüler görünürde önemsiz pek çok öge barındırır. Bu yüzden ses efektleri ve doğal gürültüyle temiz diyalog kayıtları birlikte bir bütün oluştururlar; görüntüyle de birleşince bu bütün mükemmel bir mekân ve derinlik izlenimi uyandırır; kayıt stüdyolarındaki en karmaşık teknikler dahi böyle bir etki yaratma gücüne sahip değildir. (Wajda, 2006, s. 126-127)

Filmin müzikleri *non-diegetic* seslerden oluşmaktadır. Film ilerledikçe gerilim artar. Bu gerilim içinde, sert kamera hareketleriyle birlikte eş zamanlı yapay müziklere yer verilir.

6.1.10. Konuşma örgüsü

Tek mekânda geçen tek kişili filmlerde konuşma örgüsü, çoğunlukla monologla ya da karakterin kadraj dışındaki kişilerle kurduğu diyaloglarla gerçekleşir.

Karakter, kendi kendine konuşmalarının dışında, tabutta bulunduğu telefon aracılığıyla kadraj dışındaki kişilerle iletişime geçer. Bu konuşma örgüsü, olay örgüsünün ana unsuru olur. Konuşma örgüsü geliştikçe olay örgüsü de gelişir ve gerilim artar.

Karakterin klostrofobik bir ortamdan kaynaklanan stresli tavrı ile yardım istemek için aradığı yetkililerin sakinliği, bir zıtlık yaratarak izleyicilerin öfkelenmesine neden olur.

6.1.11. Çekim planları

Film mekânının tabutun içi olması sebebiyle film boyunca çoğunlukla yakın planlar kullanılmıştır. İzleyicilerin karakterin duygularına odaklanması ve özdeşlik kurabilmesi için birçok yakın yüz planı bulunmaktadır. Tabut içinde bedeninin çeşitli uzuvlarının hareketleri, yakın plan çekimlerle gösterilmiş ve karakterin içinde bulunduğu gerilimli çıkmazı izleyiciye iletebilmiştir.

Karakterin telefonla kadraj dışındakilerle iletişim kurmasına kadar kamera hareketi yoktur. Telefonla konuştuğu sahnede, ilk kez kamera tabutun dışındadır ve genel görüntüyü izleyiciye gösterir. Karakteri tepeden çeken kamera dönerek karakterin üzerine doğru gelir. Bu plan, karakterin ne kadar zavallı bir durumda olduğunu gösterir. Kameranın dönmesi ise karakterin içinde bulunduğu karmaşayı izleyiciye teknik olarak gösterir.

Gerilim arttıkça kamera hareketleri de çoğalmaya başlar. Özellikle, karakterin yoğun stres yaşadığı ya da öfkelenildiği yerlerde sert geçişlerle karakterin yüzüne yakınlaşılır. Bu yapay geçişler, eş zamanlı bir gerilim müziği ile desteklenir. Böylece ritmin ve gerilimin yüksek olması sağlanır.

6.1.12. Oyunculuk

Ryan Reynolds; bir tabutun içinde gerçekleştirdiği performansıyla, kısıtlı alana, ışığa ve kamera açılara göre iyi bir performans sergilemiştir. Yakın planlarda verdiği detaylarla, hikâyenin gerektirdiği bilgi ve duygu iletimini gerçekleştirebilmiştir. Karanlık sahnelerde çıkardığı seslerle filmin ritminin yükselmesini, aynı şekilde, bilgi ve duygu iletiminin devamını sağlamıştır. Oyuncunun sağladığı bu imkânlarla filmin ritmi hiç düşmemektedir. Oyuncu, mekânla karakter arasındaki ilişkiyi güçlü bir şekilde göstermiş; karakterin duygusal değişimlerini gerektiği gibi verebilmiştir.

6.2. Locke

6.2.1. Künye

Orijinal Eser: *Locke*, Senaryo: Steven Knight, Yönetmen: Steven Knight, Oyuncu: Tom Hardy, Yapımcı: Paul Webster - Guy Heeley, Görüntü Yönetmeni: Haris Zambarlukos, Müzik: Dickon Hinchliffe, Süre: 85 dakika, Yapım Yılı: 2013, Ülke: İngiltere - Amerika

6.2.2. Dramatik yapı

Film bir şantiye görüntüsüyle başlar. Burası, yeni yapılmaya başlanmış çok büyük bir binanın şantiyesidir. Karakter şantiyeden ayrılır, iş botlarını çıkarır ve lüks bir arabanın şoför koltuğuna oturur. Yolculuğunun başında kırmızı ışıkta durur. Bir süre sonra yeşil ışık yanmasına rağmen arabayı hareket ettirmez. Güçlü farlarını açmış olan arkadaki kamyonun korna sesiyle kendine gelir. Karakter ya yorgundur ya da dalgın. Bir süre dikiz aynasından arkadaki kamyonu tepkili bir şekilde bakar. Burada karakterin gergin olduğu anlaşılır. Bir kadını arar, mesajını aldığını ve trafik yoğun olmazsa bir buçuk saat sonra hastanede olacağını söyler. Adının Ivan Locke olduğu öğrenilir. Projeye ilgili görüşme yapar. Evi arayıp maça yetişemeyeceğini söyler. Oğlu; annesinin sevdiği sosları yaptığını, hatta forma bile giydiğini, eve gelmezse annesinin gülünç duruma düşeceğini söyler. İş arkadaşı Donal'a, ailevi nedenlerle şantiyede olamayacağını, bütün işleri onun yapması gerektiğini söyler. Telefonla onu yönlendirecektir. Oysa arkadaşı beton üreticisidir ve projeye hâkim değildir. Hastanede olan kadın da sürekli ilgi beklemektedir. Duygusal olarak etkilemeye çalışsa da Locke onun duygularına akılcı sözlerle karşılık verir. Kadının bütün zorlamalarına rağmen Locke, mantıklı tavrını hiç bozmadığı ve bir terapist gibi kadını sakinleştirmeye çalışır. Kadının, "Birisinin, bebeğini doğuracağını karına söyledin mi?" sorusuyla biraz sarsılsa da yine mantıklı tavrına bürünür. Karısına, birini hamile bıraktığını ve doğuma gittiğini söyler. Artık ailesini kaybetmiştir. Patronuna da şantiyede olamayacağını söyler. Patronu çok öfkelenir. Locke bir süre sonra işten kovulduğunu öğrenir. Üstelik proje dosyasını yanına aldığı için telefonla projeyi yönetmeye devam etmek zorundadır. Gerilim arttıkça arka koltuktaki babasının hayali görüntüsü ile tartışmaya başlar. Bu tartışma film boyunca devam edecektir. Başlangıçtaki sakin tavırlı ve düzgün cümleler kuran adam, sert cümleler kuran haşin birine dönüşmüştür. Arabayla seyir hâlindeyken telefon trafiğiyle gerilen Locke; sakince, karışan projeyi, işlerin yolunda gitmediği hastaneyi ve kaybetmek üzere olduğu ailesini kontrol etmeye çalışırken bedeni alarm vermeye başlar. Bu süreçte bütün öfkesini babasının hayaline yöneltir. Sonunda bebek doğmuştur ve Locke hastane yoluna girmiştir.

6.2.3. Çatışma

Filmin çatışmalarını şunlar oluşturmaktadır: Babasıyla kötü bir geçmişi olan Locke; bir kez birlikte olmasına rağmen hamile kalan, kendinden daha büyük bir kadının doğumuna yetişmeye çalışmaktadır. Kadının doğumuna yetişebilmek için, eşi ve iki oğluyla birlikte maç izleme

etkinliğini iptal etmek zorunda kalır. Aynı zamanda, büyük bir projeyi yönetmek için şantiyede kalması gerekmektedir. Trafikte olduğu ve sürekli telefon geldiği için gerilim gittikçe artar. Locke, hem sakinlikle içinde bulunduğu kaosu çözümlenmeye hem de kaza yapmadan arabayı kullanmaya çalışır. Yağmur altında, ıslak yolda giden arabanın ve trafiğin varlığı; izleyicide üstü örtük, sürekli bir gerilim oluşturur. Karakterin arada bir burnunu silmesi de hasta olduğunu gösterir; bu şekilde araba sürüyor olması da gerilimi arttırmaktadır. Bir süre sonra, bakışlarından görmekte zorlanmaya başladığı da anlaşılır ve ilaç içer.

İş yerindeki, hastanedeki ve evdeki durumların birbirini etkilemeye başlaması; işi yönetmesini istediği arkadaşının içkili olması; eşinin öfke nöbetleri ve hamile bıraktığı kadının duygusal dışavurumları çatışmayı gittikçe güçlendirmektedir.

Gerilimin teknik olarak beslendiği öğeler vardır: Örneğin karakter, "Trafik olmazsa bir buçuk saat sonra hastanede olacağım." derken ekrana yansıtılan görüntüde, üç farklı yolda giden araçların ışıkları gösterilir. Birinci yolda az araba vardır, ikincide daha çok araba görülür, üçüncü yolda ise trafik durmuştur. Locke'un hangi yola gireceği burada bilinmediği için trafik olabileceği düşüncesi izleyicinin zihnine yerleşir.

Bir diğer örnek de şudur: Locke iş arkadaşını arayıp şantiyede olamayacağını, işleri onun hâletmesi gerektiğini söylediğinde, arkadaşı büyük bir tepki verir. Bu sırada, arabanın yanından siren sesleriyle geçen polis arabasının ışıkları Locke'un yüzüne vurur.

Locke'un babasının hayaliyle konuşarak hesaplaşması da karakterin geçmişten bugüne kadar gelen iç çatışmasını göstermektedir.

6.2.4. Kişi

Ivan Locke, kırklı yaşlardadır. Eşi ve iki oğluyla yaşamaktadır. Büyük inşaat projeleri gerçekleştiren bir firmada çalışmaktadır. Firmada çalışan en iyi şantiye şefidir. Bir iş gezisinde, içkinin etkisiyle kendinden yaşça büyük bir kadınla birlikte olur ve kadın hamile kalır. Babasıyla olan ilişkisi nedeniyle kötü bir çocukluk geçirmiştir. Babasıyla olan hesaplaşması hâlâ devam etmektedir. Locke babasız bir çocukluk geçirmiş; dolayısıyla bağımsız kimlik oluşturma sürecinde sorun yaşamıştır. Bu nedenle ondan hamile kalan kadından çok, doğacak çocuk için her şeyi göze alarak hastaneye ulaşmaya çalışır. Locke, gerçekçidir. Planlı çalışmayı ve yaşamayı tercih eder. Öyle ki şantiyeden çıkarken arabada yapması gereken tüm işleri listelemiştir. Film boyunca hiç kimseye yalan söylememiştir. Bunun sonucunda şu iki cümleyi kurmak zorunda kalır:

“İki saat önce şantiyeden ayrıldığımda bir işim, bir karım, bir evim vardı. Ve şu an hiçbiri yok.”

6.2.5. Mekân

Filmin başında çok büyük bir şantiye görülür. Bazen de şehrin görüntüsü geçiş görüntüsü olarak kullanılır. Film boyunca görülen asıl mekân, lüks bir arabanın içidir. Karakter, arabanın içinde çeşitli açılardan görülür. Araba zaman zaman dışarıdan görüntülenir. Arabanın camından şehrin ve diğer araçların ışıklarının yansıtılması gerçeklik izlenimini artırır.

6.2.6. Zaman

Sinema, en önemli iki niteliği mekân ve zaman olan dünyanın bir modelini yaratır. Bir nesnenin mekânsal-zamansal doğası arasındaki ilişki, kimi yönlerden bu modelin özünü ve bilgi değerini belirler (Lotman, 2012, s. 115).

Filmsel zaman, akşamdır. Locke, telefonda bir buçuk saat içinde bir hastaneye ulaşacağını söyler. Tüm olaylar ise yaklaşık iki saat içinde gerçekleşir. Filmin zamanı gerçek zamanla eş zamanlıdır. Bir taraftan hastaneye yetişmeye çalıştığı için zaman geçmek bilmez, diğer taraftan şantiyedeki işlerin karışmasıyla zaman yetmemeye başlar. Sürekli telefon trafiği ile yaratılan gerilimle filmin ritmi de artar.

6.2.7. Işık

Sinema aydınlatmasında, fiziksel etkiyle birlikte psikolojik etki de yaratılır. Bunu yapmak için doğal ışık kaynaklarının yanında yapay ışık kaynakları kullanılarak istenilen etkiyi sağlamak için bir kompozisyon oluşturulur. Arnheim (2002, s. 20), film görüntüsünün ışıklandırma çok iyi kullanıldığı sürece gerçeğe benzeyeceğini belirtir. İncelenen filmin bütününde, gerçekliğe uygun olarak, trafikte olan bir arabanın içinde ve çevresinde hangi ışıklar olması gerekiyorsa o ışıklar verilmiştir. Teknik olarak karakterin yüzünü aydınlatmak için tepede ama yüzünü gören bir ışık kullanılıyormuş gibi bir görüntü vardır. Yüzünü çoğunlukla sokak lambaları aydınlatmaktadır. Sokak lambalarının az olduğu yerlerde, karakterin yüzünde oluşan gölgeler ve arkadaki araçların farları gerçekliği güçlendirmektedir. Işıklar yoluyla renk değişimi de görüntüleri canlı tutmaktadır.

6.2.8. Müzik ve ses

Bu filmde sesler, mekânın doğal bir şekilde var olmasını sağlamaktadır.

Sesin yaygınlığı onun en çekici özelliğidir. Hem uzamı hem de zamanı üretir. Esas olan bir mekân yaratmaktır. Yankı, armoni vb. ya da özel bir mekâna temelli “ortamın doğal gürültüsü” (room tone) onun imzasıdır. Ses ayrıca zamanı da üretir. Tek bir görüntü, eklenen ses kuşağı zamanın geçtiği duygusunu

yaratabildiğinde, canlanır. Yararcı bir anlamda ses kendi değerini genellikle daha fazla dikkat gerektiren bir görüntüyü desteklemek için bir devamlılık zemini yaratarak gösterir. (Monaco, 2001, s. 205)

Filmde, araba içinde olması gereken bütün sesler doğaldır; müzik ise sahnelerle uyumlu şekilde ekran dışı ses (*non-diegetic*) olarak yer almaktadır.

6.2.9. Konuşma örgüsü

Olay örgüsü, çoğunlukla konuşma örgüsüyle oluşturulmuştur. Locke'un yaptığı tüm telefon görüşmelerinde gerilim artmaya devam eder. Bu gerilim, abartıya kaçmadan, doğal bir konuşma örgüsü içinde gerçekleşmektedir. Filmdeki bütün konuşmalar gerçekçidir. Konuşma örgüsü içinde karakterin tepkileri doğaldır.

6.2.10. Çekim planları

Karakter, film boyunca çoğunlukla iki planda görülür: Göğüs plan ve yakın plan. Göğüs planda karakterin içinde bulunduğu fiziksel durum görülür; yakın yüz planlarında ise karakterin içsel tepkileri ve duyguları açığa çıkar. Böylece izleyicinin karakterle özdeşleşmesi daha güçlü olur.

6.2.11. Oyunculuk

Tom Hardy; kısa süre içinde ailesini ve işini kaybetme pahasına, ondan hamile kalan kadının doğumuna yetismeye çalışan bir karakteri canlandırır. Film boyunca araba kullanmaktadır. Büyük bir kaosun içinde olmasına rağmen sakinliğini koruyan ve sürekli büyüyen çatışmaları kontrol etmeye çalışan Ivan Locke'u, büyük bir denge içinde oynamıştır. Oyunculuğu doğaldır. Diğer insanlara yansıttığı sakinliğine rağmen yüzündeki sürekli endişe ve alındaki çizgiler, izleyiciler tarafından görülmektedir. Tom Hardy'nin film boyunca yaptığı gölge hareketler de doğal oyunculuğunu pekiştirmektedir. Örneğin, gerilim anında alnını ovalar; bir işi çözmeye çalışırken ensesini kaşır ve sakalını sıvazlar.

7. SONUÇ

Film yapımında bütçenin büyük kısmını, oyuncu ve mekân ücretleri oluşturmaktadır. Tek mekânda geçen tek kişili filmlerin en büyük avantajı yapım bütçesidir. Bu elbette çeşitli dezavantajlara da sebep olmaktadır. Tek mekân ve tek kişinin olması, seyir açısından izleyiciyi sıkılma durumuyla karşı karşıya bırakır. Mekânın darlığı da çekim açılarının kısıtlı olmasına neden olabilmektedir. Bu durumda yapay mekân kurulmakta ve çekim istenilen açılarda gerçekleştirilmekte; yanılısamayla doğal mekân gibi gösterilmektedir. Bu tür filmlerin hikâyesinin ilginç olması gerekir. Genellikle çatışması güçlü, izleyicinin

gerilmesini sađlayan hikâyeler kullanılır. İzleyicinin ilgisini canlı tutmak için gerilim sürekli artmak zorundadır.

Bu tür filmlerin en önemli iki öđesi mekân ve karakter olduđu için mekân-karakter etkileşiminin güçlü olması gerekir. Bu öđeler birbirini etkilemelidir. Tek mekânda sıkışıp kalan karakterle özdeşlik kuran izleyicinin de klostrofobik etkiyle aynı sıkışıklığı yaşamaması amaçlanır.

Müzik ve ses, tek mekânda geçen tek kişili filmlerin ritmini belirleyen önemli unsurlardır. Müziğin yapay ya da dođal kullanımı filmin gerçekliğini etkileyebilir. İstenilen etkiye göre her ikisi de kullanılabilir.

Işıkların gerçekçi olduđu kadar deđişken olması gerekir. İncelenen *Toprak Altında* ve *Locke* filmlerinde aydınlatma dođal görüntü sağlamaktadır. Bununla birlikte, tek mekân ve tek oyuncu olduđu için aynılaşan görüntünün sıkıcılığı renklerin deđişimiyle engellenebilir. *Locke* filminde, karakterin hata yaptığını anladığı zaman yüzüne polis arabasından yansıyan kırmızı-mavi ışıkların yansıması buna örnek verilebilir.

Toprak Altında ve *Locke* filmlerinde, mekânın gerektirdiđi dođal ışığın deđişken olması sağlanmıştır. *Toprak Altında*'da çakmak, kızıl; telefon, mavi; fosforlu çubuk, yeşil; fener ise kırmızı ve turuncu renkler verir. Böylece, ışığın şiddeti ve rengi deđişir. *Locke*'ta da hareket hâlindeki arabada, karakterin yüzüne vuran ışıklar sürekli deđişir. Bu ışıklar, arabanın camından da yansıtılarak izleyiciye gösterilmiştir.

Olay örgüsü, konuşma örgüsü, ışık, müzik, renk, oyunculuk, mekânla ve nesneyle etkileşimler; filmin ritmini belirleyen öđelerdir. Tek mekânda geçen tek kişili filmlerde, bu öđelerin dođru kullanımı filmin iyi olmasını sağlamaktadır.

İyi bir oyuncuyla çalışmak, hem çekim sürecinin sağlıklı gerçekleştirilmesini hem de hikâye tek karakter ile anlatıldığı için etkili bir sunum yapılmasını sağlar. Oyunculunun kötü olduđu tek kişili bir filmin iyi olması beklenemez. İncelenen *Toprak Altında* filminde Ryan Reynolds, *Locke* filminde ise Tom Hardy; filmin sanatsal niteliğini olumlu etkileyecek performanslar göstermişlerdir.

Araştırma ve Yayın Etiđi Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (2002). *Sanat olarak sinema* (R. Ünal Tamdoğan, Çev.). Öteki Yayınevi.
- Arslanyürek, S. (2004). *Senaryo kuramı*. Pan Yayıncılık.
- Beşişık, G. (2013). Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayışı. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Kurumsal Akademik Açık Arşivi. (Erişim Tarihi: 22.04.2023).
<http://acikerisim.deu.edu.tr:8080/xmlui/handle/20.500.12397/7585>
- Brindle, M. (2013). *Dijital film yapımı el kitabı* (A. Ilgaz, Çev.). İnkılap Kitabevi.
- Brown, B. (2008). *Sinematografi: Kuram ve uygulama* (S. Taylaner, Çev.). Hil Yayınları.
- Carriere, J. C. (1995). *Sinemanın gizli dili* (S. Gündeş, Çev.). Der Yayınları.
- Carter, D. (2011). *Oyunculuk sanatı: ...ve bu sanatta ustalaşmak* (B. Baysal, Çev.). Kalkedon Yayınları.
- Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro ansiklopedisi*. Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Doğan Topçu, A. (2004). Anlatı ve çağdaş anlatı filmlerinde zamanın kullanımı ve anlatısal yapı ile ilişkileri. F. Dalay Küçükyurt & A. Gürata (Eds.), *Sinemada anlatı ve türler, sinema ve zaman* (ss. 49-94). Vadi Yayınları.
- Hayward, S. (2012). *Sinemanın temel kavramları* (Çev. U. Kutay & M. Çavuş, Çev.). Es Yayınları.
- Fener, S. (2012). *HD sinematografi*. Bebek Yayınları.
- Lotman, Y. M. (2012). *Sinema göstergebilimi* (O. Özügül, Çev.). Nirengi Kitap.
- Mascelli, J. V. (2007). *Sinemanın 5 temel ögesi* (H. Gür, Çev.). İmge Kitabevi.
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?* (T. Göbekçin, Çev.). Oğlak Yayıncılık.
- Özkan, U. B. (2022). *Eğitim bilimleri araştırmaları için doküman inceleme yöntemi*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Sözen, M. (2014). Tek mekânlı filmlerde anlatımın biçimlenişi ve örnek çözümlenmeler. *Erciyes İletişim Dergisi "akademia"*, 3(4), 2-16. (Erişim Tarihi: 22.04.2023)
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/erciyesiletisim/issue/5871/77662>.
- Wajda, A. (2006). *Sinema ve ben* (F. Ant, Çev.). Yayınları.
- Yürür, F. (2019). *Tek mekânlık filmler*. Persus Yayınevi.