

SİNEMADA MODÜLER ANLATI: KAYNAK KOD¹ ÖRNEĞİ

MODULAR NARRATIVE IN CINEMA: SOURCE CODE EXAMPLE

Yavuz AKYILDIZ²

Özet

Bu çalışma, klasik sinema anlatısı ve modüler sinema anlatısı arasındaki ayrımı Kaynak Kod (Jones, 2011) filmi üzerinden tartışmaktadır. Kaynak Kod filmi Afganistan'da iki ay önce ölmüş Colter Stevens isimli bir askerin kaynak kod teknolojisi aracılığıyla terörist eylemleri önlemesini konu almaktadır. Kaynak kod teknolojisi gerçekleşmiş bir bombalama eyleminin sekiz dakika öncesine bağlanmayı simülasyon aracılığıyla sağlayabilmektedir. Colter Stevens bu sekiz dakika içerisinde bombalama eylemini gerçekleştirecek kişiyi teşhis etmek üzere görevlendirilmiştir. Kaynak Kod filminin anlatısı bu sekiz dakikalık kesitin farklılaşarak tekrar tekrar yaşanmasından oluşmaktadır. Yapılan çalışmada Kaynak Kod filminin anlatı yapısı kuramsal altyapıları ile birlikte analiz edilmiş ve ortaya çıkardığı felsefi yaklaşım incelenmiştir. Bu nedenle kuramsal bölümde klasik sinema anlatısı ve modüler sinema anlatısı ayrıntılı bir şekilde açıklanmış ve bu bilgiler ışığında Kaynak Kod filmi analiz edilmiştir. 2000'li yıllara yaklaştıkça popülerliği artmaya başlayan, günümüzde de ana akım sinemada sıklıkla kullanılan bir anlatı yöntemi olan modüler sinema anlatısı, fabula ve syuzhet ilişkisi merkezinde örnek film olan Kaynak Kod üzerinden incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Film Analizi, Sinemada Anlatı Yapısı, Kaynak Kod, Modüler Sinema Anlatısı

Abstract

This study discusses the distinction between classical cinema narrative and modular cinema narrative through the film Source Code (Jones, 2011). The Source Code is about a soldier named Colter Stevens, who died two months ago in Afghanistan, to prevent terrorist acts through source code technology. Source code technology can provide a connection to eight minutes before a bombing action through simulation. Colter Stevens is assigned to identify the person who will carry out the bombing within these eight minutes. The narrative of the film consists of re-experiencing this eight-minute segment with differentiation. In the study, the narrative structure of the film is analyzed together with its theoretical infrastructures and the philosophical approach it revealed is examined. For this reason, in the theoretical part, the classical cinema narrative and modular cinema narrative are explained in detail and the Source Code movie is analyzed in the light of this information. The modular cinema narrative, which started to increase in popularity as we approached the 2000s and is a narrative method frequently used in mainstream cinema today, has been analyzed through the Source Code, which is a sample film in the center of the relationship between fabula and syuzhet.

Keywords: Film Analysis, Narrative Structure in Cinema, Source Code, Modular Cinema Narrative

¹ Film Türkçe'ye Yaşam Şifresi olarak çevrilmiş ancak filmin İngilizce orijinali Source Code'dur. İngilizce aslına uygun olarak Kaynak Kod şeklinde çevrilmesi makalenin yazarı açısından daha doğru bir çeviri olarak değerlendirilmiştir.

² Doktor Öğretim Üyesi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi İletişim Fakültesi, yvzakylidz@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6976-2300

Giriş

Sinema yazıları veya sinema üzerine yazılan bilimsel makalelere, sıklıkla Lumiere kardeşlerin 1905 yılında çektikleri *Trenin Gara Girişi* isimli film referans verilerek giriş yapılmaktadır. Bu anlamda sinemanın başlangıcı ülke olarak Fransa'ya tür olarak da belgesele dayandırılrsa da sinemayı kitle sanatı haline dönüştüren ülke Amerika Birleşik Devletleri'dir ve sinema denilince akla ilk gelen tür kurmacadır. Hollywood, Klasik Anlatı Sinemasının konvansiyonlarını belirleyen büyük bir organizasyonu simgeleyen bir terim olarak kullanılmaktadır. Genel olarak "Sinema" özel olarak da "Hollywood Sineması" denilince hem biçim hem de anlatı açısından belirli yapıları barındıran bir sinema dilinden söz edilmiş olur. Tarihsel açıdan özellikle masallara ve mitlere dayanan bu anlatı yapısı büyük oranda Joseph Campell'in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (2017) isimli kitabında toplu bir biçimde kuramsallaştırılmıştır. Tüm dünyada ve bütün zamanlarda en çok kullanılan bu doğrusal anlatı modelinde, kahramanın sıradan dünyasında başlayan olay örgüsü, akıl hocası eşliğinde bir veya birkaç maceradan geçilmesiyle devam eder, ödülün kazanılması ve düzenin tekrar sağlanmasıyla son bulur. Bu anlatı modelindeki olaylar, çatışma anları, dramatik gerilimler ve heyecanın yükseldiği noktalar farklı filmlerde dahi neredeyse aynı ritmik modellemeler üzerinden kurulmaktadır. Özellikle Amerikan Sinemasının, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğuna* getirdiği en önemli yorum ise anlatının temeline bireyi ve bireyin psikolojisini yerleştirmesi olmuştur. Masallar veya mitler epos anlatıları olduğu için kolektif yapıdadır ve topluluğu kapsayan bir anlatı mantığına dayanmaktadırlar (bu topluluk çoğu zaman yaşayabilmek için bir arada olmak zorunda olan kabile bireyleridir). Epos anlatılarının doğduğu klasik masallarda da bir kişi (kabiledeki genç delikanlı veya prens) dağın arkasındaki prensesi ejderhadan kurtarmaya gitmektedir ancak epos mantığında bir kişi topluluğu, topluluk da bir kişiyi temsil edebildiği için anlatının bireysel olabilmesi gibi bir durum söz konusu olamamaktadır (Thomson, 1998: 78-79). Klasik Anlatı olarak isimlendirilen bu anlatı türünün en önemli özelliği ise kötü bir karakter tarafından ana karakterin (kahramanın) içinde bulunduğu dünyanın tehdit edilmesidir. Kahraman film boyunca oluşan aksiyonun neticesinde, bozulan düzeni tekrar kurmak zorundadır. Bu bağlamda filmlerdeki görsel yapı, aksiyon için önemli anların izleyiciye gösterilmesi üzerinden

yapılandırılmaktadır. Bütün göstergeler arasında belirgin ve genel izleyici tarafından kolayca anlaşılabilir bağlantılar oluşturularak giriş, gelişme ve sonuçtan oluşan klasik kompozisyon yapısı kurulur. Sinematografik açıdan sinemasal bir dil kullanılan ana akım sinemada filmler günlük hayattaki gerçeklik üzerinden değil sinema dünyasındaki gerçeklik hissi üzerinden şekillendirilmektedir. İzleyici, aksiyonun içerisinde olayları gündelik hayatın gerçekliğinden daha coşkulu duygular üzerinden tecrübe etmeye zorlanır. Ana karakterle özdeşleşmenin kritik öneme sahip olduğu bu yapı final sahnesiyle birlikte seyircilerde mutluluk ve arınma duygularını bir arada yaşatmaya çalışmaktadır (Bordwell, D., ve Thompson, K., 2008: 49). İzleyicinin ana akım filmlerin sonunda yaşadığı bu mutluluk ve arınma duygularının ardında imajlar ve kurgu aracılığıyla oluşturulan *bir felsefe* yatmaktadır. Bu şekilde yapılan sinemasal felsefeyi Gilles Deleuze (2014) Hareket-İmaj olarak isimlendirmiştir. Klasik anlatı sinemasında seyirciler bir taraftan özdeşleştikleri ana karakterin yaşadığı maceraları sanki kendileri yaşıyormuş gibi aksiyonun içerisine dahil olurken, diğer taraftan da ana karakterin toplum düzeni için gösterdiği fedakârlık duygularını, kendi duyguları olarak hissedebildikleri için Platoncu anlamda ahlaki iyi kavramıyla yakınlaşırlar (Platon, 2007: 204e). Başka bir ifadeyle ana akım sinema izleyicisini, sinema salonunda bulunduğu güvenli bölge içerisinde bir aksiyonun içerisine sokarken ahlak felsefesi açısından kendisini muktedir hissettiği bir alan yaratmaktadır. Ancak dünyadaki en büyük sinema endüstrisi olan Amerika ve Hollywood'da, ana akım sinema içerisinde 1990'lı yıllarda ortaya çıkan ve anlatı karmaşıklığını temel yapı olarak öne çıkaran bir alt tür gelişmeye başlamıştır. Özellikle 2010'lu yıllara kadar ana akım sinema içerisinde oldukça popüler bir konuma yükselen film anlatısındaki karmaşıklık, klasik ana akım sinemadan sadece anlatısının doğrusal olmaması bağlamında ayrılmaz aynı zamanda felsefi olarak da ana akım sinemanın tam karşısında konumlanır. Pisters'ın (2012: 299-300) nöro-*imaj* olarak isimlendirdiği bu sinematik felsefi yaklaşımın Sokratik felsefi temele dayandığı söylenebilir. İzleyiciye kendi deneyimlerini ve bakış açısını sorgulatmak üzerinden yapılandırılan ve anlatı karmaşıklığını yeni bir sinematik imaj tasarımı ve felsefesi olarak kullanan bu sinemanın, sinema literatüründe birçok farklı ismi vardır. Bu çalışmada ise James Cameron'ın (2008) konuya yaklaşımı temel alındığı

için modüler anlatı ismi kullanılacak. Çalışmanın amacı modüler anlatı olarak isimlendirilen filmlerin genel karakteristiği ve yapılarını ortaya çıkarmak ve sinema felsefisi açısından klasik anlatıdan ne şekilde ayrıldığı göstermektir. Bu nedenle klasik anlatı sinemasına değinmek çalışma açısından faydalı olacaktır.

Klasik Anlatı Sineması

Sinema anlatısını konu alan akademik çalışmaların neredeyse tamamında, üç temel sinema anlatısı olduğu üzerine bir ortak görüş bulunmaktadır. Bu üç anlatı, klasik anlatı, çağdaş anlatı ve postmodern anlatıdır. Ancak tüm dünyada en çok bilinen ve genel izleyicinin beklentilerini karşılayan anlatı klasik anlatıdır. Klasik anlatı diğer anlatı türleriyle kıyaslanmayacak kadar güçlü ve etkilidir. Hatta insanların yaşadığı **gerçek dünyadaki** duyguları belirleyen ve tanımlayan bir işlevi vardır denilebilir. Bu nedenle de sinema izleyicilerinin çok ezici bir çoğunluğu için sinema demek aslında klasik anlatı sineması demektir. İzleyicilerin çok yoğun olarak ilgi gösterdiği klasik anlatı, dramatik anlatı sineması, Hollywood sineması veya ana akım sinema olarak da adlandırılmaktadır. Klasik anlatı sinemasının bu kadar güçlü ve etkili bir anlatı olmasının nedeni kökenlerinin çok derinlerde olmasıdır. Homo sapiensin anlatı oluşturmaya başladığı tarih öncesi dönemlerden itibaren dramatik form gelişmeye başlamış, sinema bir anlatı türü olarak ortaya çıktıktan sonra da klasik anlatı sineması oluşmaya başlamıştır denilebilir. Ritüellerden, mitlerden, masallar ve romanlardan adeta damıtılarak evrimleşen klasik anlatının temel yapıları 19. yüzyıl romantizmi ve Aristoteles'in (2014) *Poetika* adlı eserinde tanımladığı tragedya formuna dayanmaktadır. Teorik olarak tanımlanmasının dahi kökenlerinin M.Ö. 500'lü yıllara dayanıyor olması ve günümüzde de halen en güçlü ve etkili anlatı yapısı olması, klasik anlatının insanlığı ne kadar derinden etkilediğini göstermektedir.

Sinema bir endüstri olmaya başladığı 1920'li yıllardan itibaren, Amerika ve Hollywood, sinema anlatısını belirleyen en önemli merkez olmuştur. Hollywood, sinema anlatısını olabilecek en geniş insan grubunu etkileyecek şekilde yapılandırmıştır ve bu sayede de Amerikan sineması ve kültürü neredeyse dünyanın her yerinde az ya da çok oranda etkili olmuştur. Ülke kültürleri üzerinde dahi bu derece etkisi olan bir mekanizma doğal olarak ayrı ayrı bütün ülke sinemalarının

temel dinamiklerini şekillendirmiştir. Klasik anlatının kitleler üzerinde bu derece etkili olmasının temel nedeni ise bireyler üzerinde yarattığı etkiden kaynaklanmaktadır. Ana akım sinema, anlatının çekirdeğini bireyin psikolojik yapısı üzerine kurar. Anlatıda kahramanı harekete geçiren aksiyon dizgesi göktaşı, pandemi gibi doğal afet veya otoriter yönetimler, küresel ekonomik buhran, savaş, yozlaşma gibi toplumsal krizlerden kaynaklansa dahi klasik anlatı bir birey üzerinden öyküsünü oluşturur. Başka bir ifadeyle toplumsal dinamikler ve duygular bir birey üzerinden yapılandırılır. Protagonist ile özdeşleşme, ana akım sinemanın temel motivasyonlarından birisidir. Bu nedenle de sinema ve ana akım sinema ile beraber yıldız oyuncular akla gelmektedir. İzleyici kitleleri bir filmde sevdiği ve özdeşleştiği ana karakteri sürekli ekranda görmek istediği için star sistemi klasik anlatının bir unsuru haline gelmiştir. Hollywood her dönem, dönemin ruhuna uygun şekilde yeni yıldızlar bulma yoluna gitmiştir. Dramanın temelini oluşturan çatışma ise protagonistin amacının tam zıttı yönde hareket eden karakter tarafından yaratılmaktadır. Bu karaktere literatürde genel olarak antagonist denmektedir.

Klasik anlatıda zaman kronolojik olarak ilerler. Geriye dönüşler (flashback) aracılığıyla, geçmişte olmuş fakat seyircinin bilmediği bilgiler verilebilir. Ancak geriye dönüşlerde dahi kronolojik sinematik zaman bozulmaz, sadece bir kişinin hatırası, unuttuğu bir olayı hatırlaması veya geçmişte farklı yorumladığı fakat filmin *şimdi* farklı bir anlam kazanan olay seyirciye gösterilir. Zaman doğrusal ilerlediği için filmdeki bütün olaylar neden-sonuç ilişkisi içerisinde ilerlemektedir. Protagonistin içinde bulunduğu dramatik çatışmayla ilgili olmayan neredeyse hiçbir şey film anlatısının içerisinde yer almaz. Klasik anlatıdaki filmler olağan dünyanın gösterilmesi, olağan dünyanın tehdit edilmesi, kaotik durum, çatışma ve olağan dünya düzeninin tekrar tesis edilmesi şeklinde yapılandırılır. Edebiyat veya tiyatro oyunu anlatılarında da yer alan giriş, gelişme ve sonuç bu anlamda sinema anlatısında da yer almaktadır. Ana akım sinemada, sinematik gerçekçilik olarak isimlendirilen bir sinematografik yöntem kullanılmaktadır. Film içerisinde gerçekleşen bütün olaylar, izleyicilerde bu olaylar sanki gerçekten oluyormuş hissi yaratması amacıyla kurgulanır. Kamera gözlemci konumdadır. Başka bir ifadeyle kamera görünmezdir ve sanki filme çekilen aksiyonlar bir kurgusallık içerisinde tasarlanmamış, sadece olan olaylar kayıt altına alınmış gibi

konumlanır. Klasik anlatı sinemasında film bitince bütün sorular yanıtlanmış olur. Seyircinin anlamayacağı hiçbir açık nokta kalmaz ve bütün soruların cevapları filmin finali ile birlikte cevaplanır. Diegetik alan olan film kurgusunda ve diegetik dışı alan olan izleyici düzleminde bozuk düzen yeniden tesis edilmiş olur (Bordwell ve Thompson, 2008: 95). Kaotik olanın yeniden düzenli hale dönüşmesi ve bu düzeni filmin ana karakteri olan protagonistin sağlaması, izleyicilerde katharsis duygusu oluşturur. Aristoteles'in dram sanatı içerisinde tanımladığı katharsis kavramından biraz farklı bir duygulanım yaratan klasik anlatı sineması bir anlamda romantize edilmiş duygusal katharsis yaratmaktadır denilebilir. Katharsis sözcüğü hem kötü olan maddelerin vücuttan atılması hem de uhrevi bir ayın aracılığıyla ruhun saf ve duru bir hale gelmesi anlamlarına gelmektedir (Şener, 2008: 45). Klasik anlatı sinemasının kitleler üzerinde bu denli etkili olmasının nedeni de gündelik hayatta giderilmesi zor olan bu duyguları sinema anlatısı aracılığıyla giderebilmesinde yatmaktadır. Bu katharsis duygusunu yaratmak için klasik anlatı sineması belirgin bir olay örgüsünü üzerinden yapılandırılır.

Klasik dramatik yapı ve klasik sinema anlatısı büyük ölçüde Tablo 1.'de gösterildiği şekildedir. Filmin girişinde sıradan dünya betimlenir, sıradan dünyayı bozan bir olay sonucunda kahraman bir karar vermek zorunda kalır, ilk önce kahraman çeşitli farklı nedenlerle maceraya atılmak istemez, akıl hocası arketipi



Tablo 1. Klasik sinema anlatısında kullanılan yapılar. Freytag piramidi ve Kahramanın Yolculuğu modelleri.

protagonisti maceraya atılması konusunda motive eder, ana karakter maceraya atılma kararını alır ve çeşitli sınavlar, müttefikler ve düşmanlarla karşılaşır, filmin

kritik bir aşamasında ana karakterin amacını gerçekleştiremeyeceği kanısı oluşturan bir bölüm yaşanır, antagonist gücünü pekiştirir, ani bir sıçrama ile ana karakter antagonisti yenerek amacı doğrultusundaki ödülü elde eder ve bozulan düzen yeniden sağlanır (Campell, 2017). Tüm bu olay örgüsü sonrasında ana karakter sıradan bir kişiden bir kahramana dönüşmüş olur. Kısaca özetlenen bu yapı, klasik anlatı sinemasını oluşturan ve filmlerin çoğunluğunda büyük oranda sadık kalınan ana iskeleti oluşturmaktadır. 1990'lı yıllar sonrasında ise bu doğrusal anlatının birçok yapısı korunarak kurgulanan ve anlatı karmaşıklığına dayanan yenilikçi filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. Birçok farklı isimle anılan bu tarz filmler bu çalışmada *modüler anlatı* olarak ele alınacaktır.

MODÜLER SİNEMA ANLATISI

Amerika Birleşik Devletleri, ana akım sinemaya, sinemanın bir anlatı olarak geniş izleyici kitlelerini etkilemeye başladığı 1920'li yıllardan itibaren hep yön veren ülke olmuştur. Zaman içerisinde popülerleşen sinema türleri değişse de genel hatlarıyla anlatı ve kurgu mantığı değişmemiştir. Ancak 1990'lı yıllarla birlikte hem kurgu ve anlatı mantığı farklı olan, hem de Hollywood'dan çıkan bir sinema ortaya oluşmaya başlamıştır. Modüler anlatılar olarak da isimlendirilen parçalı ve yapısal olarak bilinçli bir şekilde karmaşılaştırılarak kurgulanan bu filmler aynı zamanda popüler, ana akım izleyicinin talep ettiği bir sinema anlatısına dönüşmüştür. Hollywood'un en önemli yıldızları bu filmlerde oynarken, film bütçeleri ve gişe hasılatları oldukça yüksek seviyelere ulaşmıştır. Örneğin modüler anlatının önemli bir filmi olan *Başlangıç* (Nolan, 2010) filminin dünya çapındaki gişe hasılatı 836 milyon dolar olurken, filmin yapım bütçesi yaklaşık olarak 160 milyon dolardır.¹

1990'lı yıllar boyunca kişisel bilgisayarların ve dijital tüketici teknolojilerinin yaygınlaşması ile internetin hem büyümesi hem de çok kısa bir süre içerisinde kendi kültürünü oluşturmaya başlaması yaklaşık olarak aynı zaman diliminde gerçekleşmiştir. Modüler anlatı olarak isimlendirilen filmlerin çoğu da yeni oluşmakta olan bu tekno-kültürün anlam ve anlatı mantığı üzerinden şekillenmiştir. Lev Manovich (2001: 287-292) dijital veri tabanının yapısının, anlatı kavramı hakkında düşünme biçimlerini derinden etkilediğini söylemektedir. Bilgisayar

¹ <https://www.imdb.com/title/tt1375666/>

oyunlarının yeni olasılıklar ve tekrarlar üzerinden tasarlanan algoritmik yapısı ve veri tabanı mantığının yükselişi, insanların zaman kavramına bakışında da etkili olmuştur.

Modüler anlatı yapısındaki filmlerindeki karmaşıklık anlatının ayrı bölümlere ayrıldığı ve karmaşık artikülasyonlara tabi tutulduğu bir veri tabanı estetiği biçiminde yapılandırılmaktadır. Allan Cameron (2008: 1) modüler anlatı olarak isimlendirdiği bu filmleri, bölünebilir ve zaman algısı açısından manipülasyona açık filmler olarak ifade etmektedir. Pisters da nöro-imağ kavramını tanımlarken zamanın modüler anlatıda ne kadar önemli olduğunu şu şekilde söylemektedir: *“Hareket-imağda anlatı her zaman şimdide konumlanırken, zaman-imağda beklenmedik zamanlarda beliren ve anlatının öyle ya da böyle hâkimi olan geçmiştir. Nöro-imağda ise anlatı spekülatif bir geleceğe demir atmıştır”*². Bu spekülatif olarak isimlendirilen zaman algısı modüler zaman olarak kavramlaştırılmıştır ve filmler modüler zaman anlayışının sunduğu zevkleri ve tehditleri aynı anlatıda buluşturmaktadırlar. Modüler anlatı veya veri tabanı anlatısı, hikâyenin zamansallığı ile anlatılma sırası arasındaki ilişkiyi ön plana çıkartan anlatılara uygulanabilir terimlerdir. Marsha Kinder’e (2002: 6) göre, modüler anlatı yapısı tüm hikayelerin merkezinde yer alan çoklu seçim olasılıkları ve izleyicilerin bu olasılıkları zihinsel olarak birleştirme süreçlerine atıfta bulunmaktadır.

Klasik anlatı yapısında sıklıkla bir karakterin veya geçmişteki bir olayın filmin şimdisinde gösterilmesi veya hatırlanması özellikle film için kritik bilgilerin açıklandığı sahnelerde yapılan sinematografik bir uygulamadır ve bu kurguya sinema dilinde geriye dönüş (flashback) denmektedir. Ancak modüler anlatılarda, zamanda salınım yapılırken geriye dönüş anları klasik anlatıdan çok farklı şekilde kullanılmaktadır. Modüler anlatılarda geriye dönük, sürekli tekrar eden anların film içerisinde birden fazla şekilde ve altı çizilerek gösterilmesi çoğu zaman şimdi ile geçmiş arasındaki ilişkinin istikrarsızlaşması anlamına gelmektedir. Başka bir ifade ile klasik anlatıda geriye dönüşler filmin şimdisini mutlak bir biçimde güvenilir ve istikrarlı hale dönüştürürken, modüler anlatılarda geriye dönüşler ve zamansal modüller anlatının güvensiz ve istikrarsız olmasına neden olmaktadır.

² http://www.patriciapisters.com/files/sy_122_norosinema_gost_2.pdf

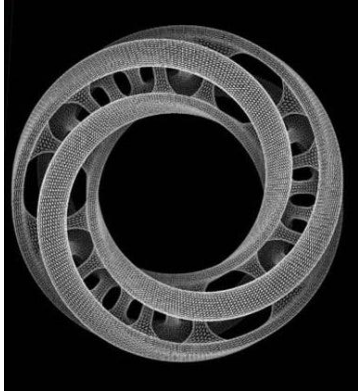
Klasik anlatı sinemasının zamansal açıdan şimdiki zaman içerisinde, nedensellik ilkesine dayalı ve kronolojik olarak ilerlediği ilgili bölümde belirtilmişti. Şimdiki zaman ise olasılıklara kapalı bir geçmiş ve olasılıklara açık bir geleceği zorunlu kılar. Modüler anlatılar, zamansal konfigürasyonu ön plana çıkartarak süre, sıklık ve düzen arasındaki salınımın oluşturduğu felsefeyi sorgularlar. Biçimsel açıdan radikal olarak farklılaşan bu filmler klasik anlatı normlarından bir kopuşu imlerler. Rus biçimci eleştirmenlerin fabula ve syuzhet kavramlarını kullanarak, bu kavramları sinematik bir bağlama uyarlayan David Bordwell, modüler anlatıları kavramsallaştırmak açısından oldukça önemli bir noktada durmaktadır.

Fabula ya da hikâye belirli bir süre ve uzamsal bir alan içinde meydana gelen olayların kronolojik, neden sonuç zinciri olarak eylemi somutlaştırır. Klasik anlatı sinemasında hikâyeyi meydana getiren olayların tamamı zaman ve mekan arasındaki ilişkinin nedenselliği bağlamında belirgin bir model üzerinden yapılandırılır. Fabula izleyicilerin çıkarımları ve hipotezleri doğrultusunda oluşturduğu bir modeldir. Bu model imaj olarak betimlenen ipuçları doğrultusunda izleyiciler tarafından oluşturulur. Bu nedenle de sinematik fabula analizciler tarafından ayrıntılı olarak ifade edilebilir. İzleyici algısını yönlendiren yapıların yapı söküme uğratılması doğrultusunda inşa edilen fabula, keyfi olarak değil, imajlar arasındaki ilişkisellik ortaya konularak sözel açıdan ifade edilmelidir. Sinemasal anlatıyı meydana getiren zaman, neden-sonuç bağlamı, karakterlerin amaçları, genel tema, sahnelere özgü temalar, ana ve yan karakterler, filmin genelini kapsayan veya sahneleri kapsayan şemalar, kanonik hikaye gibi unsurların izleyiciler tarafından anlatıyı yapılandıracak biçimde kurgusal olarak oluşturulmasına fabula denmektedir. Oluşturulan fabula aracılığıyla izleyiciler hikayenin ne olduğu, açık ve kapalı yönlerini belirlerler ve bu oluşturulan fabulanın izleyiciler arasında ortaklaştığı da sinema analizcileri tarafından verili durum olarak alınır. Fabula hiçbir zaman fiziki olarak mevcut değildir, izleyiciler ve analizciler varsayımlar ve çıkarımlarla fabulayı oluştururlar (Bordwell, 1985: 49).

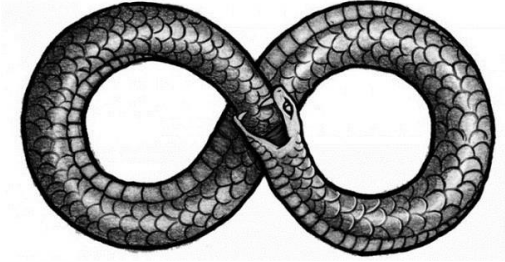
Syuzhet ya da olay örgüsü ise fabulanın tersine hikâyenin anlatısının sunulma biçimine atıfta bulunmaktadır. Başka bir ifadeyle syuzhet, filmin fabulasının fiili düzenlemesi ve sunumudur. Kurmaca dramatik yapılarda syuzhet kavramı ile açıklanmak istenen genellikle bir filmin dramatrujisidir. İzleyiciler ipuçları

aracılığıyla hikayeyi oluşturmaya, onu yorumlamaya ve çıkarımlar yapmaya başlarlar. Filmin sunumu ve stili ile yakından ilişkili olan syuzhet filmleri ve yönetmenleri birbirinden ayıran baskın özelliği ifade etmektedir. Film analizlerinde syuzhet, hikayenin iletişimsel açıdan izleyiciye nasıl sunulduğunu betimler. Hem birçok filmin kendi içerisinde hem de filmler arasında tekrar eden sahneler ve imajlar vardır. Örneğin büyük bir şehrin çok geniş plan içerisinde gösterilmesiyle başlayan ve aynı planla biten bir film, dramaturjik açıdan belirgin göndermeler yapmış olur. Bu örnekte filmin sadece başlangıç ve son sahnelerine bakarak şehir yaşamından bir kesitin filmin merkezi yapısı olduğunu söyleyebiliriz. Filmi oluşturan sinematografik tercihlerin tamamı syuzhet'i ve dolayısıyla filmin izleyicide oluşturacağı algıyı belirleyen unsurlardır. Bu nedenle bir filmi oluşturan teknik süreç filmin oluşturduğu anlamdan bağımsız değildir, sinematografiyi belirleyen teknikler anlama içkindir. Hikayedeki eylemlerin aynı zaman diliminde gerçekleşeceği bir syuzhet'de olaylar bölünmüş ekran kullanımı, klasik giriş-gelişme-sonuç sahnelemesi, bazı bilgilerin yazı ile verilmesi, anlatıcı kullanma gibi farklı tekniklerle oluşturulabilir. Bu farklı kullanımların her biri izleyici algısında ve filmde yapacağı çıkarımlarda büyük farklılıklar meydana getirecektir. Syuzhet ve fabula arasındaki ilişkilene temel olarak üç ilke etrafında şekillenmektedir. Bunlar anlatı mantığı, (büyük oranda nedensellik ilkesine atıfta bulunur) zaman ve mekandır. David Bordwell syuzhet'in olay örgüsünün yanı sıra, süre ve sıklık açısından anlatı mantığının ve fabulanın zamanının inşasına yardımcı olacak veya engelleyecek şekilde düzenleyebileceğini belirtir (Bordwell, 1985: 49-51).

Klasik anlatı sinemasında fabula ve syuzhet arasındaki ilişkinin istikrarlı bir yapıda olması oldukça önemlidir. Ancak modüler anlatılar fabula ve syuzhet arasındaki istikrarlı ilişkiye uymaz. Modüler anlatılar syuzhet'i radikal şekilde değişikliğe uğratarak kronolojik açıdan devrik bir zamansal akış oluştururlar. Anlatının eksiltildi ve tekrarlanan şemalarla yapılandırılması, sinematik zamanın radikalleşmesiyle birleşince yapısal açıdan oldukça farklı bir sinematik anlatı formu ortaya çıkar. Modüler anlatıların birçok filmde tekrarlanan karakteristik yapıları vardır. Bunların başında zamanın izleyici algısını şekillendirecek biçimde parçalı hale getirilmesi gelmektedir. Modüler anlatıların neredeyse tamamında zaman hem filmin öyküsü açısından hem de seyircilerin filmi deneyimlemesi açısından merkezi öneme sahip



Görsel 1. Möbius şeridi. Başlangıç ve bitiş noktalarının birbiri üzerine dolanmasının sembolü.



Görsel 2. Kuyruğunu yiyen yılan. Möbius şeridini felsefi açıdan en iyi açıklayan imgelerden biri.

olduğu söylenebilir. Fabula (hikâye) olaylarının farklı ve bazı durumlarda birbiriyle çelişkili şekilde sunulması da modüler anlatılarda sıklıkla kullanılan bir yapıdır. Bu filmlerde syuzhet tarafından oluşturulan anlatı mantığı fabula tarafından kurulan hikaye düzeninden tamamen farklı olabilmektedir. Bu farklılıklar, izleyicilerin hikaye içerisinde nedensel, uzamsal ve zamansal ilişkiler kurma çabalarını çoğunlukla düzensizleştirir. Başka bir ifade ile fabula ve syuzhet arasındaki ters ilişki filmlerin istikrarsız ve tekinsiz bir anlatıya dönüşmesine neden olur. Anlatıdaki bu istikrarsızlık ise izleyicilerin öngörülerde bulunması hem zorlaştırır hem de çoğunlukla izleyicilerde oluşan öngörülerini geçersiz kılar. Modüler anlatılar içerisinde değerlendirilen birçok film, seyircilerin olası beklentilerinin tam olarak tersini gerçekleştirmek istemektedir. Modüler anlatıların birbirine dolanan anlatı karmaşıklığı nedeniyle Elseasser ve Hagender (2011: 272) mobius şeridi kavramının bu yapıdaki anlatılar işlevsel olduğunu söylemektedirler.

Klasik anlatının doğrusal olan anlatı yapısının giriş, gelişme ve sonuç gibi temel öğelerini barındırdığı halde, fabula ve syuzhet'in dizilimindeki farklılıklar üzerinden yeni bir anlatı formu oluşturan modüler anlatılar yeni bir seyirci deneyimi ortaya çıkarmaktadır. İzleyiciler klasik anlatıdaki her şeyi gören, bilen ve güvenli konumlarını modüler anlatılarda terk etmek zorunda bırakılır. İzleyiciler ve filmin ana karakteri modüler anlatılarda bilgi açısından eşit konuma getirilmeye çalışılır ki bu da iki öznenin de temelde içinde buldukları evrenlerde bilgisiz olmaları anlamına gelmektedir. Modüler anlatılarda filmlerin protoganistleri genellikle bir cinayeti veya bir olayı çözmeye çalışırlar. Ana karakterin yaptığı bu çözümleme süreci çoğunlukla kendi üzerine dönen bir süreci işaret eder. Ana karakterin

kendinden kaçmaya çalışması ile izleyicinin özdeşleştiği kişiye duyduğu güveni sorgulamaktan kaçınması eş zamanlı olarak gerçekleşir. İzleyici ve film evreninde gelişen bu paralel durum sonucunda ise seyirciler filmi güvenli bir mesafeden izleyen tarafsız bir kişi olmaktan çıkarak, bilişsel yapısındaki kör noktaları görmeye zorlanan aktif katılımcılara dönüşmüş olur.

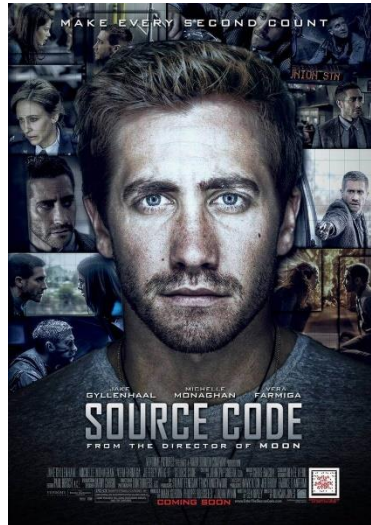
Steven Hven (2017: 112) modüler anlatılarla ilgili buraya kadar özetlenen birçok görüşe katılmakla beraber, bu anlatı yapısına dair en kapsamlı kuramsal altyapıyı oluşturmuş denilebilir. Hven modüler anlatıların, anlatı mantığını açıklarken somutlaşmış fabula terimini kullanır ve bu terimi yalnızca bir anlatı analizi aracı olarak değil onu aynı zamanda sinematik imaj ile felsefe yapabilme aracı olarak görmektedir. Somutlaştırılmış fabula kavramıyla Hven (2015: 98) seyircilerin bir filmi nasıl deneyimlediğini ve sinematik evrendeki zaman-boyut mimarisini somutlaştırma yöntemini bir arada analiz etmektedir. Somutlaşmış fabula teorisine göre modüler anlatı olarak isimlendirilen doğrusal olmayan anlatılar, klasik anlatıdaki gibi neden-sonuç ilişkileri içeren doğrusal yapıları da anlatının önemli bir fonksiyonunu yerine getirecek şekilde barındırmaktadırlar. Modüler anlatı yapısına sahip filmler, klasik fabula anlayışına alışkın izleyicilerin beyinlerindeki bilişsel yapıya bazı noktalarda uyum sağlamakla beraber, bazı noktalarda bu klasik yapının çekirdeğini oluşturan yapıyla zıt yönde hareket eder. Modüler anlatılardaki bu salınım nedeniyle, klasik anlatı formunu verili ve temel bir anlatı formu olarak varsayan izleyiciler bir tür türbülansa girerler. Anlatıdaki salınımlar nedeniyle tekensiz bir alana sürüklenen izleyiciler, bütün bilişsel kapasitelerini kullanarak anlatıdaki boşlukları ve salınımları tutarlı ve kesin veriler haline dönüştürmeye çabalarlar. Bu noktada homo sapiensin dünyayı şekillendiren en önemli güç olmasının nedeninin, anlatılarını düzenli ve kararlı bir formda yapılandırmış olması ve bu kararlı formun artık onun ayrılmaz bir parçası haline dönüşmesinin önemli bir veri olduğunu vurgulamak gerekmektedir. Modüler anlatılardaki sinematik imaj karşısında sinematik anlatıyı bir türlü kararlı hale getiremeyen izleyiciler, kaçınılmaz olarak anlatıyı kendi olmasını istedikleri gibi kurarlar. İşte bu noktada modüler anlatı filmlerindeki fabula somutlaşmış bir yapıya dönüşmüş olur. Modüler anlatı filmlerinin ana karakterlerinin içerisinde buldukları karmaşık olay örgüsü ile modüler sinematik imajların izleyiciler üzerinde oluşturduğu

karmaşıklık büyük oranda örtüştürülmeye çalışılır. Bu noktada da filmin fabulası seyirciyi kapsayacak şekilde somutlaşmış olur. Bu sayede de modüler anlatılarda izleyici hikayenin bir parçası haline dönüştürülmüş olur. İzleyici ve izlenen ana karakter arasındaki ayırım belirsizleşir. Bu nedenle modüler anlatılarda, anlatının kurucu unsuru olan fabula ve dramatrujiyi belirleyen syuzhet birbirine sıkı sıkıya bağlıdır. Bu tarz filmlerin fabulası aynı zamanda filmin syuzhet’idir. Fabula ve syuzhet ayırımını ortadan kaldırdığı için modüler anlatıların yetkin örneklerine kendini yansılayan filmler (self-reflexivity movies) denmektedir.

Modüler anlatı sineması içerisinde hem seyirci ilgisi açısından hem de özellikle İngilizce kaynaklı literatürde özel bir yeri olan *Kaynak Kod* (Jones, 2011) isimli filmin incelenmesi, çalışmanın kuramsal bölümünün de daha bütünlüklü bir şekilde anlaşılmasını sağlayacaktır.

MODÜLER SİNEMA ANLATI ÖRNEĞİ OLARAK “KAYNAK KOD” FİLMİ

Kaynak Kod filmi modüler anlatılar içerisinde çatallanan yol olarak tanımlanan bir yapıya sahip olduğu için konusunu bütünlüklü olarak tanımlayabilmek oldukça zor görünmektedir. Ancak çalışmanın daha anlaşılır olabilmesi için filmin genel hatları üzerinden bir özetleme yapmak ve filmin fabulasını çıkarmak faydalı olacaktır. Bu özetlemeler filmin yapısı gereği anlatı tabloları kullanılarak yapılacaktır.



Görsel 3. Kaynak Kod filminin afişi.

Kaynak Kod Filminin Konusu ve Fabula Analizi

Amerikan ordusunda görevli ve Afganistan’da görev yapmakta olan Colter Stevens, filmin geçtiği zamandan iki ay önce uçak kazası geçirmiştir ve bu kazada vücudunun büyük bölümüyle birlikte bilincini de kaybetmiştir. Ancak geliştirilme aşamasında bir savunma programı olan kaynak kod isimli proje aracılığıyla Colter’in bilinci başka bir insana yerleştirilebilmektedir. Amerikan ordusunun, terörist saldırıları engelleyebilmek için geliştirdiği kaynak kod projesinde, herhangi bir saldırı gerçekleştirildikten sonra, saldırıyı yaşayan insanlardan birinin bilincine başka bir kişi tarafından erişim sağlanabilmektedir. Ancak bu erişim sağlayacak kişi özel donanımda, bilişsel ve askerî açıdan yüksek seviyede biri olmalıdır. Çok tehlikeli ve sonuçları bilinmeyen bir proje olduğu için de gerçek anlamda yaşayan biri değil, bitkisel hayatta olan Colter, kendisinin ve ailesinin izni alınmadan bu projede görevlendirilmiştir. Kaynak kod projesinde, zihnine girilen kişinin son sekiz (8) dakikası tekrar yaşanabilmektedir veya son sekiz dakikadan bilgiler alınabilmektedir. Filmin temel olay örgüsünü ise Chicago’nun merkezinin biraz uzağında bir banliyö treninde gerçekleşen bombalı saldırı oluşturmaktadır. Kaynak Kod filminin ana karakteri Colter, kaynak kod projesi aracılığıyla bu trende yolculuk etmekte olan bir öğretmen vücutuna kendi bilinciyle yerleştirilir. Filmin açılış sahnesini oluşturan bu ilk bölümün sonunda tren patlar, Colter da trenin patlamasıyla birlikte kaynak kodu kullanan ve yöneten kişilerle iletişimin kurulabildiği “Kuşatılmış Kale” isimli ara bölgeye gelir. Colter ile iletişime geçen Goodwin ona trende bir bomba olduğunu ve onu bulması gerektiğini söyler. Aynı gün içerisinde başka bir bombalama olayı da olduğu için bombacıyı bulup teşhis etmesi gerekmektedir. Böylece Colter kendisinin ikinci döngüsüne girer. Ancak ikinci döngüde bombanın nerede olduğunu bulmasına karşı, patlamayı engelleyemez ve ikinci kez kuşatılmış kaleye döner. Kuşatılmış bölge içerisinde gerçekleşen diyaloglar sonrasında hem ana karakter hem de izleyiciler kaynak kod projesi ve izledikleri filmle ilgili ilk açıklayıcı bilgileri alırlar. Ancak hem açıklanan bilgiler hem yönetim ekibinin söz ve tutumları hem de patlama saatiyle ilgili farklı bilgiler anlatıda paradokslar oluşturmaya başlar. Colter filmin ilk yarısı bitmek üzereyken, seyircinin de merak ettiği soruyu sorar ve program yöneticisi Dr. Rutledge ile aralarında şu diyaloglar geçer:

Colter: *Kaynak Kod ne?*

Dr. Rutledge: *Kuantum mekaniği, parabolik hesaplar içeren karmaşık bir şey. Bir ampul söndüğünde bir anda kaybolan ışık halkasına benzeyen bir son parıltı olur. Beyin de böyledir. Elektromanyetik alan. Ölümden hemen sonra kısa sürede olsa yüklü kalır. Devre yolları açık kalır. Beynin diğer bir özelliği daha vardır. Kısa dönemli bellek yolu da korunur. Yaklaşık sekiz dakikalık bir yol. Tıpkı günün son saatlerinde olanları kaydeden bir güvenlik kamerası gibi. Ölümden sonra aktif kalan bir devre ve sekiz dakika kayda sahip bir bellek. Kaynak kod sayesinde bu iki fenomenin birleşmesinden yararlanabiliyoruz. İçinde bulunduğun trendeki insanlar öldü, sekiz dakikanın dışında kaynak kodda var olamazsın ancak bombacıyı bulursan diğer terör saldırılarını engelleyebilirsin. Kaynak kod zamanda yolculuk yapmanı sağlamaz ancak zamanı değiştirebilir.*



Görsel 4. *Kaynak Kod cihazına bağlanmış bitkisel hayattaki asker Colter Stevens.*



Görsel 5. *Kaynak Kod programıyla erişim sağlanan simülasyon olan tren.*



Görsel 6. *Kaynak Kod programını yöneten Goodwin ve Dr. Rutledge'nin Colter ile iletişime geçebildiği ara hölme olan*

Bu bilgilendirme diyalogundan sonra Colter, düzenli olarak döngülere sokulmaya başlanır. Döngülerdeki olaylar ve sonuçlar değişmeye başlar. Colter, hem teröristi bulmaya hem de bombayı imha etmeye adım adım yaklaşır. Bu döngülerde fabula açısından kritik bazı olaylar olmaktadır. Bu olaylardan önemlileri aşağıdaki Tablo 2.'de özetlenmiştir.

DÖNGÜ	TREN	KUŞATILMIŞ KALE (KAPSÜL)
1. Döngü	-Colter, Sean'ın vücudunda uyanır. Etrafındaki hiçbir şeyi tanımaz. Cüzdanı, yüzü ve bilişselliği kendisine ait değildir. Hiçbir şey anlamadan tren patlar. .	-Colter kapsülde uyanır. Goodwin, Colter'a bazı bilgiler vererek onu sakinleştirir. Colter güçlüğü ve zamanla Goodwin'i tanıır çünkü kaynak kodda bir süredir zaman geçirmektedir.

		<p>-Kaynak kod sürecine hala tam alışmamıştır. Colter kendisinin tüm uzuvları yerinde olarak yaşadığını düşünmektedir, halbuki simülasyonun içerisinde ve bitkisel hayattadır.</p> <p>-Babasıyla konuşmak ister.</p>
2. Döngü	<p>-Colter ilk döngüdeki olayları hatırlar ve bu olayları bilerek hareket eder. İçerisinde bulunduğu simülasyona hayret eder. Simülasyona şüpheyle yaklaşır. Colter bombayı tuvalette bulur ancak patlama gerçekleşir.</p> <p>-Tren patlar.</p>	<p>-Kapsüle döner. Tüm bu yaşananlara anlam veremez ve daha fazla bilgi almak ister. Hala bir gün önce Afhanistan'da olduğunu düşünmektedir çünkü son anısı budur. Goodwin ona iki aydır bu projede bulunduğunu söyler. Colter anılarını hatırlayamaz. Bombayı bulması için geri gönderilir.</p>
3. Döngü	<p>-Colter, karşısında oturan kadın Christina'nın sadece bir simülasyon değil, gerçek bir insan olduğuna inanır. Gerçek dünyada öldüğü için üzülür.</p> <p>-Çevresindeki her insanı değerlendirmeye başlar.</p> <p>-Şüphelendiği bir kişiyi yakalamak için bir durakta iner ve Christina'nın hayatını kurtarmak için onu da inmeye ikna eder. Şüphelendiği kişi yanlış kişidir.</p> <p>-Tren patlar.</p> <p>-Colter ise başka bir trenin altında kalır.</p>	<p>-Colter, patlama dışında bir nedenden öldüğü için, kapsüle döndüğünde sorun yaşar, kapsül soğumuş ve arızalanmıştır. Bu Colter'in ölmekte olduğunun göstergesidir. Güç ünitesini tamir eder Colter. Bu beynin ölümle savaştığını göstermektedir.</p> <p>-Colter, kendisiyle iletişim kuran Dr. Rutledge'ye bir kadını kurtardığını söyler. Ancak Rutledge, simülasyonun içerisinde kimsenin kurtarılamayacağını, simülasyonun süresinin sekiz dakika ile sınırlı olduğunu belirtir.</p> <p>-Colter döngüye geri gider.</p>
4. Döngü	<p>-Colter yanlış hedefe yönelir ve tren patlar.</p>	<p>-Goodwin, Colter'in sorusuna karşılık, kaynak kod'da bulunmak için ölü olmak gerektiğini ima eder ancak bu filmin sonunda anlaşılır.</p>
5. Döngü	<p>-Colter yanlış kişilerden şüphelenmektedir ve</p>	<p>-Kapsüle dönen Colter, gerçek hayatta kendisinin yaşayıp yaşamadığını sorar. Yalnızca beyninin bir kısmının aktif</p>

	<p>Christina'nın bir simülasyon olduğunu düşünmektedir.</p> <p>-Christiana, Sean olarak gördüğü Colter'a, Colter Stevens'in iki ay önce helikopter kazasında öldüğünün bilgisini verir. Bu durum kaynak kodda bozulmalar oluşmasına neden olur.</p> <p>-Tren patlar.</p> <p>-Sonraki birçok döngüde Colter tekrar tekrar bombacıyı arar ve başarısız olur. Bu durum diğer patlamanın gerçekleşmesine neden olmaktadır çünkü gerçek dünyada zaman geçmektedir.</p>	<p>kaldığını öğrenir. Tüm gördüğü şeyler beyninin tezahürü ve anlamlandırma yollarıdır. Colter, kapsülü farklı hayal edince, kapsül beynine göre yeniden şekillenir. Bu kapsül Colter'ın beyninin içinde çalışmaya devam eden her şeyin temsilidir.</p> <p>-Dr. Rutledge, Colter'a göreve odaklanmasını söyler. Colter, trendeyken Rutledge'yi aradığını ve onunla konuştuğunu söyler, Rutledge ise simülasyonun içerisindeki kişiyi aradığını, simülasyonda dış dünyaya mesaj gönderilemediğini belirtir.</p>
6. Döngü	<p>-Colter bombacıyı ve sonraki eylemi gerçekleştireceği arabayı bulur ancak trenin içerisindeyken onu etkisiz hale getiremez.</p> <p>-Trenin dışında terörist olan Derek'i yakalar. Çıkan kavga sonucunda Colter ve Christiana silahla öldürülürken, simülasyon içerisindeki tren patlar. Ancak Colter görevi tamamlamış olur, teröristi bulmuştur.</p>	<p>-Kapsüle dönen Colter, teröristin adını ve kullandığı minibüsü bildirir. Gerçek dünyada minibüs bulunur ve terörist etkisiz hale getirilir.</p> <p>-Kaynak kod programının başarısını herkes kutlar.</p> <p>-Colter kaynak kod'a dönerek bombayı imha edip, insanları kurtaracağını düşünür ve kaynak koda geri gönderilmesini talep eder.</p> <p>-Dr. Rutledge, Colter'ı kaynak kodu sürekli kullanmak istediği için bu isteği kabul etmez ve simülasyondaki kişilerin artık kurtarılamayacağını tekrar altını çizer. Ancak Goodwin emire itaat etmeyerek Colter'ı son kez kaynak koda gönderir.</p>
7. Döngü	<p>-Colter bombayı imha eder, terörist Derek'i etkisiz hale getirir ve patlayıcılarla dolu minibüsün konumunu Derek'e söyler.</p>	<p>-Kapsül Yok</p>

	<p>-Colter babasını arar ve babasının Colter'ın bitkisel hayatta olduğunu bilmediği, öldüğünü zannettiğini öğrenir.</p> <p>-Babasıyla duygusal bir konuşma yapar.</p> <p>-Kaynak kodda sekizinci dakikadan sonra yaşam devam eder. Farklı bir gerçeklik boyutu açılmış olur ve insanlar gerçek olarak varsayılan dünyaya alternatif bir gerçeklikte olağan şekilde yaşamaya devam etmektedirler.</p> <p>-Öğretmen Sean'in bedeni ve Colter'ın zihni bu alternatif gerçeklikte bir bütün olarak yaşarlar.</p> <p>-Colter, Goodwin'e alternatif evrenden bir e-mail gönderir ve Goodwin'de bu e-mail'i alır. İki farklı boyut arasında iletişim sağlanmış olur.</p>	
--	---	--

Tablo 2. Kaynak Kod filmi olay örgüsü ve özeti.

Tablo 2.'deki olguları eylem ve sonuç ilişkisi bağlamında görebileceğimiz ikinci bir tablo yapılacak olursa fabula aşağıdaki tabloda gösterildiği gibi somutlaştırılabilir:

	2 Ay Önce			
	-Colter'ın Helikopteri düşer.	Kaynak Kod Zamanı 8 Dakika	Alternatif Sonuçlar	Gerçek Dünya Zamanı
	-Colter Bilincini Kaybeder.			
	-Kaynak Kod Projesi Geliştirilme Aşamasındadır.			

Boyut 7 (6. Döngü)	Derek Peter Bulunur	Tren Patlar	- Colter, Derek Peter'ın Yakalanmasını Sağlar. -Kuantum Zaman Kırılması Yaşanır.	- Colter, Derek Peter'ın Yakalanmasını Sağlar. -Kuantum Zaman Kırılması Yaşanır.	
Boyut 6 (5. Döngü)	-----	Tren Patlar	Bombacı Yakalanamaz	Colter Kaynak Kod'u daha iyi tanır ve bombacının izini sürer.	
Boyut 5 (4. Döngü)	-----	Tren Patlar	Bombacı Yakalanamaz	Colter Kaynak Kod'u daha iyi tanır ve bombacının izini sürer.	
Boyut 4 (3.Döngü)	-----	Tren Patlar	Bombacı Yakalanamaz	Colter Kaynak Kod'u daha iyi tanır ve bombacının izini sürmeye başlar.	
Boyut 3 (2.Döngü)	Colter Sistemi Tanır	Tren Patlar	-Colter, Christina'yı kurtardığını düşünür. -Bombacı Yakalanamaz	Colter Kaynak Kod'u tanır ve içerisinde yanlış da olsa hareket etmeye başlar.	
Boyut 2 (1.Döngü)	İlk Deneme	Tren Patlar	Bombacı Yakalanamaz	Colter'ın Kaynak Kod'u tanınması.	
Boyut 1 (Gerçek Zaman)	Gerçekleşen Zaman Çizelgesi	Tren Patlar	Bombacı Yakalanamaz	-Boyut 7'de oluşan kuantum zaman sıçraması nedeniyle Bombacı Derek Peter yakalanır.	
Boyut 8 (Alternatif Evren oluşur)	Colter'in Olayları Değiştirdiği Boyut	Colter trenin patlamasını öner ve Goodwin'e mesaj gönderir.	-Colter bombayı imha eder ve alternatif bir boyut oluşur. -Boyut 1'de Kuantum	Goodwin kuantum zaman sıçraması nedeniyle Colter'dan alması imkansız bir e- posta alır.	

			Zaman kırılmaları Oluşur.		
--	--	--	---------------------------------	--	--

Tablo 3. Kaynak Kod döngü, ortaya çıkan boyut ve olay örgüsü tablosu.

Tablo 2. ve Tablo 3. karşılaştırıldığında *Kaynak Kod* filminin olay örgüsündeki karmaşıklık ve modüler anlatılarla olan ilişkisi görülmektedir. Filmi ilk kez izleyen seyirciler için fabulayı bu kadar karmaşıklştırılan bir anlatıyı takip etmek oldukça zordur. Ancak çalışmanın kuramsal bölümünde de belirtildiği gibi bu şekilde yapılandırılan modüler anlatıya sahip filmler ana akım sinemada, yıldız oyuncularla yer almaktadır. Bu durumun temel olarak iki nedeni bulunmaktadır. Bunlardan ilki yine kuramsal bölümde de üzerinde durulduğu gibi, modüler anlatılarda hikaye bir yandan karmaşık bir yapıya sahipken, diğer yandan da klasik anlatının giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini de barındırmasıdır.

Kaynak Kod filminin açılış sahnesi anlatı yapısını vurgulayacak şekilde başlamaktadır. Filmin açılış sahnesi Şikago şehrini ve çevresini betimleyen bir dizi görüntüden oluşmaktadır. Colter Stevens kendisini Şikago'ya giden bir trende kafası bulanık hatta boş bir halde bulur. Tıpkı izleyicinin filme yeni başlaması gibi ana karakter Colter da içerisinde bulunduğu ortama adeta fırlatılmış gibidir. Fakat izleyiciler filmin ana kahramanın Colter olduğunu henüz filmin başında anlarlar çünkü bütün sinematik yapı Colter üzerinden şekillenmektedir. Bu anlamda film tipik bir modüler anlatı örneği olarak psikolojisi tutarlı olmayan bir ana karakter ile başlar ve eylemlerin hızlı bir şekilde gerçekleştiği giriş sekansı gerçekleşir. Bir dizi eylem sonucunda film bir dengesizlik ve eşik durumuna sürüklenir. Colter sırasıyla şu eylemleri gerçekleştirir. İlk önce trende karşılıklı oturduğu kadın olan Christina ona Sean diye hitap eder, ardından tuvalete girer ve aynadaki yansımasının başka biri olduğunu görür ve tren seyir halindeyken bomba patlar. Bu aşamada hem film hem de izleyiciler anlatı açısından dengenin bozulduğu bir noktaya sürüklenmiş olur. Zira filmin ana karakteri filmin hemen başında ölmüş olur. Ardından ana karakter Colter yakın planda tekrar görünür ancak mekan değişmiştir, ilk önce morg izlenimi veren bu yerin daha sonra bir kapsül olduğu anlaşılır. Bu giriş sahnelemesi analiz edilecek olursa Kaynak Kod filminin hem Colter'ın hem de izleyicisinin

bildiklerini ciddi şekilde sınırlayan, kısıtlayıcı bir anlatım kullandığı söylenebilir. Ancak bu sahneden sonra Tablo 2. ve Tablo 3.'de açıklandığı gibi olaylar anlatıyı bir yandan açımmlarken diğer yandan da yeni olasılıklarla birlikte sınırlamaya devam eder. Başka bir ifadeyle filmin giriş sahnesindeki bilgi ve bilgisizlik durumu son sahneye hatta film bittikten sonra izleyicinin oluşturacağı düşünsel fabulaya kadar sürekli tekrarlarla yapılandırılır (Cameron ve Misek, 2014: 113-114).

Kaynak Kod filminin hikayesini ana karakterin beyni ve bedeninin üç farklı uzamda farklı şekillerde yer alması oluşturmaktadır. Colter'in gerçek dünya algısı, kaynak kod simülasyonu ve beyninin bilişsel işlevleri hakkındaki algısı istikrarlı bir zaman ve mekân referansından yoksundur. Filmin ana kahramanı, içerisinde bulunduğu dünya, geçmişi ve kim olduğu hakkında (neye dönüştüğü) sürekli tekrarlanan bir sorgulamanın içerisinde devinmektedir. Hem izleyiciler hem de filmin ana karakteri uzay, zaman ve kimlik açısından sürekli değişen bilgilerle mücadele etmek zorunda kalmaktadırlar. Bu yapı da klasik anlatı mantığını radikal bir şekilde dönüştürmektedir. İzleyiciler bir yandan belirli bir perspektifle konuyu ve olay örgüsünü takip edebilmektedir ancak diğer taraftan da yapılandırdıkları fabulalar sürekli ya bozulmaktadır ya da değişikliğe uğramaktadır. Filmi izleyen seyircilerle, filmin ana karakterinin bu üst üste binen konumları Kaynak Kod filminin fabulasının kuramsal kısımda değinilen ve Stephen Hven'in belirttiği şekliyle somutlaştırıldığını göstermektedir.

Sinematik "modüler anlatılar" yeniden düzenleme, tekrarlama ve yineleme süreçleri aracılığıyla anlatı zamanını ön plana çıkarır ve bölümlere ayırırlar. Zamana dair analitik bir bakış açısı sunma eğilimindedirler, anlatı zamansallığının yeniden düzenlenmesinin hem karakterler hem de izleyiciler için epistemolojik ve ontolojik kaymaları tetiklediği yolları keşfederler (Cameron 2008). Bu nedenle de Kaynak Kod filmi modüler bir anlatı olarak sınıflanabilir. Film içerisindeki düzenli tekrarlar, neden-sonuç ilişkisinin her döngü de yeniden yapılandırılması klasik sinemanın zamansal ve nedensel hiyerarşisini bozar. Filmdeki her bir geri dönüş, önceki ve sonraki geri dönüşlerden ayrılarak kendi boyutunu ve zamanını yaratır. Bu nedenle kaynak Kod filminde geçmiş, gelecek ve şimdi zaman çizgisinin ne olduğu veya tam olarak böyle bir zaman çizgisinin belirlenip belirlenmeyeceği muğlak hale getirilmektedir. Yine çalışmanın kuramsal bölümünde belirtildiği

üzere, bu yapı modüler anlatıların klasik bir modeli ve simgesi olan mobius şeridini oluşturmaktadır. Başka bir açıdan bakıldığında zaman ise, Tablo 2. ve Tablo 3.'de özetlendiği gibi film içerisinde açıklayıcı birçok unsur bulunmaktadır. Özellikle kaynak kod projesi hakkında hem izleyiciye hem ana karaktere verilen doğrudan bilgi, filmin izleğini ve nedensellik ilişkilerini belki klasik anlatı yapısından dahi fazla açıklayan bir öge olarak konumlandırılabilir. Bu nedenle film bir yanıyla modüler anlatıların yapısına uygun olarak döngüsel, diğer yanıyla da sürekli bir gelişim ve değişimi kapsadığı için çizgiseldir (lineer).

Çalışmanın kuramsal bölümünde yer alan ve modüler anlatıların temel yapılarını oluşturan birçok yapının Kaynak Kod filminde bulunduğu görülmektedir. Cameron'un (2008: 1) tanımladığı gibi bir veri tabanı estetiği barındıran film, Pisters'ın nöro-imaj kavramıyla da ilişkilendirilebilir. Zira nöro-imaj'da anlatı spekülatif bir gelecek üzerinden yapılandırılmaktadır ve Kaynak Kod filminin anlatısı da geçmişin, geleceği değiştirebildiği, belirsiz, sürekli değişebilme kapasitesine sahip ve spekülatif bir gelecek fikrine dayanmaktadır. Ayrıca Marsha Kinder'ın (2002: 6) belirttiği gibi modüler anlatılarda bir anlatı ve kurgu mantığı olarak yer alan fabula ve syuzhet arasındaki radikal ayrım, hikayelerdeki çoklu seçim olasılıkları ve izleyicinin bir anlatı mantığı olarak bu çoklu seçimleri birleştirme süreci Kaynak Kod filminin ana motifini oluşturmaktadır. Klasik anlatıdaki geriye dönüş (flashback) kurgu tekniğinin tersine, Kaynak Kod filmindeki her bir geriye dönüş geçmişteki olayı hatırlamayı değil, yeniden yapılandırmayı içermektedir. Bu durumda da kurgusal geriye dönüşler anlatıyı bilişsel açıdan klasik anlatı sinemasında olduğu gibi istikrarlı değil istikrarsız hale dönüştürürler. Kurgu mantığındaki bu ayrım da modüler anlatının önemli özelliklerinden birisidir.

Bordwell'in (1985: 49) kuramsallaştırdığı fabula yapısından ziyade Hven'in (2017: 112) geliştirdiği somutlaştırılmış fabula konseptine uyan Kaynak Kod filmi, bu sayede ana karakterin deneyimi ile izleyicinin deneyimini büyük ölçüde örtüştürmektedir. İzleyici ve film evrenin bu şekilde kesişmesi sonucunda klasik anlatı sinemasındaki güvenli alanını kaybeden seyirciler, tıpkı filmin ana kahramanı gibi film evrenindeki ve kurgusundaki bütün yapıları sorgular ve birleştirmeye çalışır hale gelirler. Beyaz perde ile izleyici arasındaki ayrımın ortadan kalkması

fabula ve syuzhet arasındaki ayrımın da ortadan kalkması anlamına gelmektedir ve bu durum sinema felsefisi açısından önemli sonuçlar doğurmaktadır. Kaynak Kod filminde izleyicilerin filmi pasif bir biçimde değil de aktif ve bilişsel kör noktaları uyarılacak şekilde tecrübe etmesi klasik anlatı sineması mantığını tam tersine çevirmek anlamına gelmektedir. Klasik anlatı sinemasındaki doğrusal anlatının yerini, mobius şeridini andıran döngüsel anlatıda gerçekleştirilmesi de filmin modüler anlatı mantığının önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Kaynak Kod filminin anlatısının tamamen döngülere dayanıyor olması, döngüsel anlatının önemli bir formunu oluşturmaktadır ancak filmin özellikle son bölümünde Colter'ın, kendi rızası dışında hapsedildiği, bilimsel açıdan aşılması imkansız gibi görünen sekiz dakikalık simülasyonu aşması ve başka bir boyuttan Goodwin'e e-mail göndererek, paralel evrenlerin de bir döngüsellik içinde olduğunu göstermesi film açısından kritik olaylardan birisidir. Zira bu noktada simülasyonu ve kaynak kodu kuran kişinin kim olduğu muğlak hale gelir. Kaynak kodu yöneten ve gerçeklik olarak isimlendirilebilecek alan Goodwin ve Dr. Rutledge'in olduğu boyut mudur yoksa Colter Stevens'in olduğu boyut mu? İzleyiciler filmin sonunda Colter Stevens'ı tren kazansında ölen öğretmen Sean'ın vücudunda sekiz dakikalık döngünün dışında görürler ve bu da bütün boyutlarda eşit gerçeklik algısına sahip bir şekilde yaşamın devam ettiğini göstermektedir. Modüler anlatıların, anlatı mantığına uygun olarak döngüselleşen ve mobius şeridine evrilen anlatı, gerçek olarak adlandırılacak şeyin ne olduğunu özellikle belirsiz hale getirmektedir.



Görsel 7. Filmin ana kahramanı Colter ve Christina'nın yansımalarında, öğretmen Sean ve Cristina görünmektedir.

Sonuç

İnsanları yeryüzünde yaşayan diğer canlılardan ayıran en önemli özellik kültür ve medeniyet kurmuş olmalarıdır. Kültür ve medeniyetin kurulmasında lokomotif işlevi gören unursa hikaye anlatma ve bu anlattıkları hikayeleri kendilerinden sonra gelen nesillere aktarabilme özellikleridir (Harari, 2015: 36). Hikayelerin anlatılma mecraları ve anlatı yapıları ise tarih boyunca evrim geçirmektedir. Anlatılar bir yandan arkaik formlarını korurken, diğer taraftan da içinde bulunulan zamanın özel koşullarına paralel olarak yenilenmektedir. Başka bir ifadeyle günümüzdeki bir anlatı eğer insanların ilgisini çekiyorsa bir yanıyla geleneksel bir yanıyla da yenilikçi bir anlatıdır denilebilir. Sinema bir anlatı aracı olarak kullanılmaya başlandıktan sonra ise klasik anlatı sineması, sinema anlatısında baskın bir anlatı yapısı olarak kullanılmıştır. Günümüzde dahi üretilen filmlerin büyük çoğunluğu klasik anlatı yapısındadır. Özellikle sinema anlatısını tüm dünyada büyük oranda belirleyen ve yapılandıran Hollywood Sineması her dönemde klasik anlatıyı yeniden tasarlayan bir merkez olmuştur. Ancak 2000’li yıllara yaklaştıkça sinema anlatısında ana akım sinemanın bir alt türü olarak modüler anlatıya sahip filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. Klasik anlatı sinemasıyla kesişim kümesi bulunmasına karşın oldukça farklı bir anlatı yapısına sahip modüler anlatılar, epistemolojik ve felsefi açılardan da klasik anlatı sinemasından radikal şekilde ayrılan bir türe evrilmiştir.

Klasik anlatı sineması temel izleğini J. Campell’ın *Kahramanın Yolculuğu* adlı eserinde ayrıntılı olarak açıkladığı belirgin yapılar üzerinden inşa eder. İzleyicisini tanrısal bir bakış açısına yerleştiren klasik anlatı sinemasında filmin bitmesiyle birlikte anlatı açısından hiçbir boşluk kalmaz. Bütün sorular ve sorunlar neden-sonuç ilişkisi içerisinde cevaplanır. Düzen, düzenin bozulması ve düzenin tekrar kurulmasını belirgin giriş, gelişme ve sonuç bölümleriyle düzenleyen klasik anlatı sineması, felsefi olarak da Platoncu bir etik yapıyı barındırmaktadır. Çalışmanın kuramsal bölümünde açıklandığı gibi klasik anlatı sineması izleyicilerde romantize edilmiş bir katharsis duygusu yaratma amacı gütmektedir. Bu nedenle klasik anlatı sineması bir sorgulama ve sorgulatma içermez. Bireysel ve toplumsal anlamda Platoncu “iyi” kavramına yaklaştırılmaya çalışılan izleyiciler güvenli bir mesafeden bir kahramanla özdeşleştirilirler. Bu kahraman bütün seyirciler adına tehlikelerden

geçer ve düzeni yeniden tesis eder. Kahraman ile özdeşleşen izleyiciler de gündelik hayatta yaşayamadıkları katharsis duygusunu sinema anlatısı aracılığıyla yaşarlar.

Yapılan çalışmada Hollywood yapımı Kaynak Kod filmi analiz edilmiş ve klasik anlatı sineması ve modüler anlatı sineması arasındaki farklar ortaya konmuştur. Analiz bölümünde ayrıntılı olarak açıklandığı gibi Kaynak Kod filmi modüler anlatıları temsil eden nitelikli bir örnektir ve hem anlatı yapısı hem de ortaya koyduğu felsefi çıktı açısından modüler sinema anlatısının özelliklerini barındırmaktadır. Kaynak Kod filminde giriş, gelişme ve sonuç bölümleri olmasına karşın, bu bölümlerin düzenlemesi klasik anlatı sinemasından oldukça farklıdır. Kaynak Kod filminde ana karakter sürekli tekrar eden bir döngüyü yaşar ancak bu döngülerde gerçekleşen olay örgülerinin bir kısmı sabit kalırken, anlatı açısından kritik öneme sahip bazı olaylar değişim geçirir. Bu sayede de anlatı izleyicilerin gözü önünde sürekli yeniden yapılandırılmış olur. Kaynak Kod filmi modüler anlatılarda tipik olarak görülen parçalı yapı, tekrar eden motifler ve mobius döngüsünü içermektedir. Modüler anlatılar klasik anlatıdaki gibi kahramanın yolculuğundaki sırayı izlemez. Filmin ana kahramanı genellikle muğlak bir konumdadır, aksiyonun başından değil ortasından olaya dahil olur ve istikrarsız bir sona ulaşır. Modüler anlatılardaki ana karakterler Campell'in tanımladığı kahraman gibi güvenilir bilgilere sahip değildir, bu nedenle de izleyiciye de güvenilir bilgiler vermez. Başka bir ifadeyle modüler anlatılarda güvenilir bir anlatıcının anlatısını dinleriz.

Kaynak Kod filmindeki kamera kullanımı izleyiciyi gözlemci olarak konumlamaz, kamera adeta ana karakter Colter'ın beyin hücrelerinde dolaşan bir nöron gibi hareket eder. Bu anlamda filmdeki kamera kullanımı konum belirleyicidir ve klasik anlatı sinemasından farklı bir işleve sahiptir. Kamera kullanımı modüler anlatıdaki zaman uzamını da belirleyen bir unsurdur. Zaman klasik anlatıdaki hareket-imaждан farklı olarak nöro-imaждır. Zaten Kaynak Kod filminde de film ana karakterin beyin nöronlarında geçmektedir. Filmin şimdisi ve geçmişi zamansal açıdan istikrarsızdır. Klasik anlatıda geçmiş değiştirilemez, geleceğe deterministik bir potansiyele sahiptir. Modüler anlatı yapısında da örnek film olarak *Kaynak Kod* da geçmiş her an değişebilir, gelecek de benzer şekilde spekülattır ve tam olarak belirlenemez. Bu anlamda klasik anlatıdan bir kopuş söz konusudur.

Modüler anlatılar ve Kaynak Kod filminde Klasik anlatı fabulasını oluşturan neden-sonuç arasındaki ilişki sürekli kesintiye uğrar, paradokslarla örülü olaylar meydana gelir, zaman ve mekan sürekli yeniden düzenlenir ve görelî hale gelir. Bu nedenle filmde ve modüler anlatıda klasik anlatının modernist bilgi anlayışının tersine postmodernist bilgi anlayışı hakimdir. Temel olarak klasik anlatı modern fiziğe dayanırken modüler anlatı atom altı fiziğine dayanmaktadır.

Fabula yapılanmasına paralel olarak syuzhet'in uygulanması da izleyicilerin bilgilerini sınırlayacak şekildedir. Ancak bu bilgi sınırlanması, bir bilginin özellikle izleyiciden saklanması şeklinde gerçekleşmez, ana karakterin ve film içerisindeki bütün karakterlerin bilişsel durumuyla seyircinin bilişsel durumu eşitlenir. Bu sayede seyirci güvenli bir alandan filmi takip edemez ve sürekli yeni çıkarımlar yapmak zorunda bırakılır. Kaynak Kod filminin syuzheti veya dramaturjisi bu anlamda klasik anlatı sinemasından ayrılmaktadır. Syuzhet filmin modüler anlatı mantığına uygun olarak yapılandırılmıştır ve sinematografik tercihlerde bu doğrultuda gerçekleştirilmiştir. Kronolojik açıdan karmaşık, birbirine dolanan bir syuzhet söz konusudur. Bu da filmi doğrusal değil, mobius şeridini andıran bir şekilde, döngüsel ve iç içe geçen bir yapıya dönüştürür.

Bir filmde mobius şeridine benzer bir yapının oluşması temelde fabula ve syuzhet arasındaki dinamik ilişkiden kaynaklanmaktadır. Fabula ve syuzhet arasındaki istikrarsız alışveriş izleyicilerin kendilerini tekinsiz bir anlatının içerisinde bulmalarına neden olmaktadır. İzleyiciler ve filmin ana karakteri modüler anlatılarda bilgi açısından eşit konuma getirilmeye çalışılır ki bu da iki öznenin de temelde içinde buldukları evrenlerde bilgisiz olmaları anlamına gelmektedir. Filmin önemli felsefi girdilerinden biri de insanın dünya karşısında bilgisiz kalma yazgısıdır. Sokrates'in "bilmediğimi biliyorum" cümlesiyle özetlenen bu felsefi arka plan Kaynak Kod filminin önemli söylemlerinden birisidir. İzleyicinin özdeşleşme kurmak istediği ana karakterin bilgi anlamında güvenilemez biri olması, içinde bulunduğu durumu anlamlandıramaması, izleyicilerin de kendi kör noktalarını göremedikleri bir final sahnesiyle örtüştürülmektedir. Film anlatısı aracılığıyla oluşturulan bu yapı ise S. Hven tarafından tanımlanan somutlaştırılmış fabula konseptini oluşturmaktadır. Somutlaştırılmış fabula, klasik anlatının bazı özelliklerini taşımasına karşın özellikle izleyicide oluşturmak isteği etki klasik

anlatının tam tersi yönündedir. Film anlatısında oluşan bu salınım izleyicilerin film fabulasını oluşturma sürecini sürekli kesintiye uğratar. Bilgi ve bilgisizlik arasında sinematik enformasyonları birleştirmeye çalışan izleyiciler büyük oranda kesin bir anlatı oluşturamazlar. Genellikle modüler anlatılarda her şey açıklanmaz hatta filmlerin sonu ikircikli ve paradokslarla örölü sonlardır. Kaynak Kod filminde de bu özellik korunmuştur ve filmin sonunda seyircilerde klasik anlatıdaki kesin cevapların tersine birçok soru ve paradoks oluşur. Bu sayede film anlatısı seyirciyi kapsayacak şekilde somutlaşmış olur. Modüler anlatılarda izleyici hikayenin bir parçası haline dönüştürölmüş kendini yansılayan bir konuma sürüklenmiştir. Doğal olarak da fabula ve syuzhet ayrımı ortadan kalkmıştır.

Kaynak Kod filminde, diegetik alan (film evreni) ve diegetik dışı alan (izleyici) birbiri üzerine katlanır ve bu sayede katharsis duygusunun oluşması engellenmiş olur. Çünkü izleyici klasik anlatıdaki güvenli konumunu kaybetmiştir ve film, kendi yapısı üzerinden izleyicinin epistemolojik bakışını sorgulamasını talep etmektedir. Ana karakterin kendisinin gerçekte kim olduğunu bilmemesi ve olduğu kişinin hem sembolik anlamda hem de görüntüsel olarak farklılıklar içermesi, filmin anlatı mantığıyla birleşince izleyicilerin oldukları kişi ile olduklarını düşündükleri kişi arasındaki mesafeyi filmin metaforlaştırdığı söylenebilir. Zira ana karakter Colter kendisinin aynada Sean olduğunu görür ve bundan korkar. Modüler sinema anlatısı, klasik anlatıdaki katharsisle yaşanan duygusal boşalmanın yerine, kendine dönük sorgulamayı koymaktadır. Bu nedenle de modüler anlatılar felsefi açıdan Platonik değil Sokratik bir temele dayanmaktadır.

Son tahlilde modüler anlatılar, anlatı yapısı, izleyicilerin alımlama süreçleri, felsefi arka planı ve estetik tercihleri açısından klasik anlatıdan radikal bir sapmayı göstermektedir ve farklı bir anlatı yapısıdır. Sinemanın diğer sanatlardan farklılaşan temel ögesi kurgu üzerinden yapılandırılan modüler anlatılar fabula konseptini dönüştürerek, somutlaştırılmış fabula mantığı üzerinden şekillendirilen filmlerdir. Kaynak Kod filminde de analiz edildiği gibi somutlaştırılmış fabulanın en önemli işlevi film ve seyirci arasındaki ayrımı ortadan kaldırmasıdır. Bu sayede modüler anlatılarla izleyiciler filmin aktif katılımcısına dönüştürölürler.

Extended Abstract

The most important feature that distinguishes humans from other creatures living on earth is that they have established culture and civilization. The factor that serves as the locomotive in the establishment of culture and civilization is storytelling and the ability to transfer the stories they tell to the next generations. The mediums and narrative structures of stories evolve throughout history. While the narratives preserve their archaic forms, they are renewed in parallel with the special conditions of the time. In other words, it can be said that a contemporary narrative, if it attracts people's attention, is a traditional and an innovative one. After cinema started to be used as a narrative tool, classical narrative cinema was used as a dominant narrative structure in cinematic narrative. Even today, the majority of the films produced are in the classical narrative structure. Hollywood Cinema, which largely determines and structures the narrative of cinema all over the world, has always been a center that redesigns the classical narrative. However, as the 2000s approached, films with modular narratives began to emerge as a sub-genre of mainstream cinema in cinematic narrative. Although there is an intersection set with classical narrative cinema, modular narratives with a quite different narrative structure have evolved into a genre that radically differs from classical narrative cinema in terms of epistemology and philosophy.

Classical narrative cinema builds its main theme on the distinctive structures that J. Campbell explains in detail in his work *The Hero's Journey*. In classical narrative cinema, which places the audience in a divine perspective, there is no gap in terms of narrative after the film ends. All questions and problems are answered in a cause-effect relationship. The classical narrative cinema, which organizes the order, the disruption of the order and the re-establishment of the order with distinct introduction, development and conclusion sections, also contains a Platonic ethical structure philosophically. As explained in the theoretical part of the study, classical narrative cinema aims to create a romanticized sense of catharsis in the audience. For this reason, classical narrative cinema does not involve questioning and questioning. Audiences, who are tried to be brought closer to the Platonic concept of "good" individually and socially, are identified with a hero from a safe distance. This hero passes through dangers and restores order on behalf of all spectators.

Audiences who identify with the hero also experience the feeling of catharsis, which they cannot experience in daily life, through cinematic narrative.

In the study, the Hollywood-made *Source Code* movie was analysed and the differences between classical narrative cinema and modular narrative cinema were revealed. As explained in detail in the analysis section, the *Source Code* is a qualified example representing modular narratives and contains the characteristics of modular cinema narrative in terms of both its narrative structure and its philosophical output. Although there are introduction, development and conclusion sections in the *Source Code* movie, the arrangement of these sections is quite different from the classical narrative cinema. In the *Source Code*, the main character experiences a repeating cycle, but while some of the plots that take place in these cycles remain constant, some events that are critical to the narrative change. In this way, the narrative is constantly restructured in front of the viewers. The *Source Code* includes the fragmented structure, repetitive motifs and mobius cycle typically seen in modular narratives. Modular narratives do not follow the sequence of the hero's journey as in the classical narrative. The main protagonist of the movie is usually in an ambiguous position, getting involved in the middle of the action rather than the beginning, and reaching an unstable ending. The main characters in modular narratives do not have reliable information like the hero that Campbell describes, so they do not give reliable information to the audience. In other words, in modular narratives, we listen to the narrative of an unreliable narrator.

The use of the camera in the *Source Code* does not position the viewer as an observer, the camera acts like a neuron circulating in the brain cells of the main character Colter. In this sense, the use of the camera in the film is locative and has a different function from the classical narrative cinema. The use of the camera is also an element that determines the time space in the modular narrative. Time is a neuro-image, unlike the movement-image in the classical narrative. Already in the movie *Source Code*, the movie takes place in the brain neurons of the main character. The present and past of the film are temporally unstable. In the classical narrative, the past cannot be changed, and the future has a deterministic potential. In the modular narrative structure, as a sample movie, the past can change at any

time in the *Source Code*, and the future is similarly speculative and cannot be determined exactly. In this sense, there is a break with the classical narrative.

In the modular narratives and *Source Code*, the relationship between cause and effect, which constitutes the classical narrative fabula, is constantly interrupted, events woven with paradoxes occur, time and space are constantly rearranged and become relative. For this reason, in contrast to the modernist understanding of knowledge of the classical narrative, the postmodernist understanding of knowledge is dominant in the film and in the modular narrative. Basically, the classical narrative is based on modern physics while the modular narrative is based on subatomic physics.

In the final analysis, modular narratives show a radical deviation from classical narrative in terms of narrative structure, audience's reception processes, philosophical background and aesthetic preferences, and they are a different narrative structure. The basic element of cinema, which differs from other arts, is the modular narratives structured through fiction, transforming the concept of fabula, and films shaped through embodied fabula logic. As analysed in the movie *Source Code*, the most important function of the embodied fabula is to eliminate the distinction between the film and the audience. In this way, viewers are transformed into active participants of the movie with modular narratives.

Kaynakça

- Aristoteles (2014). *Poetika*. (Çev. S. Rifat). İstanbul: Can Yayınları.
- Bordwell, D., ve Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in The Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Cameron, A. ve Miskin, R. İçinde Buckland, W. (2014). *Hollywood Puzzle Films*. AFI Film Readers. New York/London: Routledge. İçinde modüler spacetime in the 'intelligent' blockbuster: *Inception* and *Source Code* 109-124.
- Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.

- Campell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu*. (Çev. S. Gürses). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: Hareket imaj*. (Çev. S. Özdemir). İstanbul: Norgung Yayıncılık.
- Elsaesser, T ve Hagener, M. (2011). *Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş*. (Çev. B. Soner ve B. Yıldırım) Ankara: Dipnot Yayınları.
- Harari, Y. N (2015). *Hayvanlardan Tanrılara: İnsan Türünün Kısa Tarihi*. (Çev. E. Genç). İstanbul. Kolektif Kitap.
- Hven, S. (2017). *Cinema and Narrative Complexity: Embodying the Fabula*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Kinder, M. (2002). 'Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever – Bunuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative' içinde. *Film Quarterly*, 55 (4): 2–15.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Pisters, P. (2012). *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Platon (2007). *Symposion*, (Çev. E. Çoraklı), Kabalcı Yayınevi: İstanbul.
- Şener, S. (2008). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Thomson, G. (1998). *İnsanın Özü*. (Çev. C. Üster). İstanbul. Payel Yayınevi.

İnternet Kaynakları

<https://www.imdb.com/title/tt1375666/>

http://www.patriciapisters.com/files/sy_122_norosinema_gost_2.pdf