

## TÜR SINEMASINDA FİLM DİLİ VE İKONOGRAFİ: ALIEN SERİSİNDE GÖRSEL UYLAŞIMLAR VE BİÇEMSEL FARKLILIKLAR

Nuray Hilal TUĞAN\*

Öz

Bir sinema filminin görsel malzemesini tanımlamak için sinematografi, mizansen, ikonografi gibi farklı terimler kullanılmaktadır. Bu terimlerin arasında ortaklıklar bulunmakla birlikte her biri sinema sanatının görsel dilinin farklı yönlerini içermekte, sanat sineması-popüler sinema gibi kategorilerin sınıflandırılmasında da kullanılmaktadır. Bu bağlamda mizansen, ikonografi ile aynı öğeleri içermesine rağmen sanat sineması ve yönetmenin kendine has biçemiyle özdeşleştirilmekte, ikonografi ise tür sinemasının belirli türlerin her bir ögesinde tekrar eden görsel uyuşumlarını ifade etmektedir. Ancak tarihsel bağlamda yaratıcı yönetmen konumlandırılan bazı yönetmenlerin tür sineması içerisinde değerlendirilen filmlerinde söz konusu bu görsel uyuşumları klişeye dönüşmüş birer görsel gelenekten ziyade yaratıcı ve yenilikçi biçimde ele aldığı görülmektedir. Belirli türlerdeki görece değişmeyen temel unsurlara gönderme yapan türsel uyuşumlarla, yönetmenlerin kişisel üslupları arasındaki yaratıcı gerilimin Alien serisi üzerinden ortaya konulmasının amaçlandığı çalışmada, 1979 yapımı, Ridley Scott tarafından yönetilen Alien filmiyle beraber başlayan altı filmlik Alien serisi, bilim kurgu sinemasının ikonografik uyuşumları ve farklı yönetmenlerin kendilerine özgü film dilleri açısından incelenmiştir. Seriyi oluşturan filmler mizanseni ve ikonografiyi oluşturan aydınlatma, kostüm-makyaj, dekor/mekan ve oyunculuk/türsel karakterler unsurlarını içeren temel görsel kategoriler üzerinden çözümlenmiştir. Bu anlamda tür sinemasının uyuşumlarla karakterize olması genel kabul görmekle birlikte, farklı yönetmenler tarafından yönetilen Alien serisinin farklı filmlerinde bilim kurgu sinemasının görsel uyuşumlarının tekrarından ziyade her filmin kendine özgü bir görsel dile sahip olduğu görülmüştür. Sinematografik biçem yönetmenin ya da görüntü yönetmenin kişisel biçimine vurgu yaparken, uyuşum kavramı tür sinemasında tekrar eden unsurlara gönderme yapmaktadır. Alien serisinde bu iki olgu arasındaki gerilim yaratıcı bir biçimde seriyi oluşturan filmlerin görsel kimliğine yansımaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Film Dili, İkonografi, Bilim Kurgu Sineması, Tür Uyuşumları, Tür Sineması.

\* Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, nuray.tugan@hbv.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-9184-6241>

## FILM LANGUAGE AND ICONOGRAPHY IN GENRE CINEMA: VISUAL CONVENTIONS AND STYLISTIC DIFFERENCES IN THE ALIEN SERIES

### Abstract

*Different terms such as cinematography, mise-en-scène and iconography are used to describe the visual elements of a film. While there are commonalities among these terms, each encompasses different aspects of the visual language of cinema and is also used in the classification of categories such as art cinema and popular cinema. In this context, mise-en-scène, despite containing the same elements as iconography, is identified with art cinema and the director's unique style, while iconography expresses recurring visual conventions in specific elements of genre cinema.. In the study, which aims to reveal the creative tension between generic conventions that refer to relatively unchanging basic elements in certain genres and the personal styles of directors through the Alien series, the six-film Alien series, which started with Alien (1979) directed by Ridley Scott, is based on the iconographic conventions of science fiction cinema and the different directors' own styles. discussed in terms of specific film languages.. The films that make up the series are dissected through the basic visual categories that constitute mise-en-scène and iconography, including lighting, costume-makeup, setting, and acting- genre-specific characters. While the characterization of genre cinema with conventions is widely accepted, it is observed that in the different films of the Alien series directed by various directors, rather than a repetition of visual conventions in science fiction cinema, each film has its own unique visual language. The tension between these two phenomena in the Alien series is creatively reflected in the visual identity of the films that make up the series.*

**Keywords:** *Film Language, Iconography, Science Fiction Cinema, Generic Conventions, Genre Cinema.*

### Giriş

Sinema tarihinin en ikonik uzaylı tasarımlarından biri olan *Alien* (Scott, 1979) filminin *Xenomorph*'u (Yaratık) Ridley Scott'un uçuş korkusu olan H.R. Giger'i İngiltere'ye gelmeye ikna etmesiyle ortaya çıkmıştır. İsviçreli tasarımcı altı ay boyunca Shepperton köyünde Ridley Scott'la beraber kalarak, bilim kurgu ikonografisinde uzaylı tasarımlarının yaratıcı ve kurucu (kendisinden sonra gelen bilim kurgu filmlerine ilham olması bağlamında) örneklerinden birini ortaya koymuştur (Weiner, 2019). Sinemadaki yaratıcı ortaklıkların istisnai örneklerinden birini oluşturan 1979 tarihli *Alien* filmi daha sonraki devam filmleri ve spin off<sup>1</sup> projeleriyle giderek genişleyerek,

---

<sup>1</sup> Türkçe karşılığı bulunmayan terim, İngilizce'de film, dizi gibi kurmaca görsel ürünlerin anlatılarında yer alan bir karakter ya da olay örgüsünün başka bir formata ya da türe uyarlanması ifade etmektedir. Örneğin bir filmde yer alan yan karaktere ait olay örgüsünün televizyon dizisine, bir televizyon dizisinin filme uyarlanmasına ya da bir televizyon dizisinde yer alan karakterlerden biri üzerine kurulu başka bir dizi gerçekleştirilmesi spin-off uyarlamalarına örnek olarak verilebilmektedir. Bu bağlamda *Alien* serisinden uyarlanan *Alien vs. Predator* (Anderson, 2004), *Aliens vs. Predator: Requiem* (Strause ve Strause, 2007)

bilim kurgu sinemasının belli başlı uylaşımının da ortaya çıkmasını sağlamıştır. Tür sinemasıyla özdeşleştirilen görenek, kod, sözleşmesellik gibi terimlerle de ifade edilen uylaşım kavramı sinema kuramları içerisinde yönetmenin kişisel üslubunun dışında kalan, o türe ait her filmde yinelenen dolayısıyla da taklit, tekrar gibi nitelemelerle betimlenen öğeleri içermektedir. Kelimenin söz konusu olumsuz kullanımına karşın, seyirci ve film arasındaki ilişkiyi belirleyen temel unsurlardan biri olan uylaşım kavramını “bir gelenek veya belirli bir kültür içinde yaygın olarak kabul edilen ve anlaşılan sanatsal bir uygulama, süreç veya araç” olarak ifade eden Sikov (2010, s. 145), film çalışmalarında uylaşımın tükenmiş klişeler olarak değil, bir iletişim sisteminin temel ve değerli parçaları ve geniş olarak paylaşılan bir fikirler ağının anlamlı bileşenleri olarak görüldüğünü vurgulamaktadır. Tür uylaşımını ise belirli türlerde yaygın olarak kullanılan öğeler, temalar, konular, mecazlar, karakterler, durumlar ve olay örgüsü olarak ifade edilmektedir. Bu anlamda tür uylaşımını, belirli hikayeleri oldukları tür yapan temel unsurları içermektedir. Bu nedenle, bir türün kuralları, söz konusu türleri oluşturmak ve tanımlamak için kullanıldıklarından dolayı belirli öğelerden meydana gelmektedir (Abreu, 2022). Bu çalışma açısından tür sinemasının görsel uylaşımını ve bu uylaşım ile filmin görsel dilini oluşturan yaratıcı süreçler arasındaki ilişki büyük önem arz etmektedir.

Uylaşımını biçimsel ve tematik olmak üzere iki kategoride ele alan Ryan ve Kellner (1997), temsil göreneklerinin filmlerde iki yönde işlediğini, dolayısıyla konu ve biçim olmak üzere iki ana kategoride yer aldığını belirtmektedir. Bu anlamda biçimsel görenekler anlatının kapalılığı, görüntünün sürekliliği, dönüşsüz kamera işleyişi, karakterle özdeşleşme, dikizcilik yoluyla nesneleştirme, ardışık düzenleme, anlatıda nedensellik mantığı, dramatik güdüleme ve çerçeve uyumundan oluşurken, tematik görenekler eril kahramanlık serüvenleri, romantizm arayışı, kadın melodramı, kurtarıcı şiddet öyküleri, ırka ve suça ilişkin klişelerden meydana gelmektedir. Söz konusu kategorizasyondan anlaşılacağı üzere tür filmlerinin görsel uylaşımını biçimsel görenekler içerisinde değerlendirilmektedir. Ancak bir filmi izlerken seyircinin yalnızca biçimiyle ilgilenmediğini vurgulayan Bordwell ve Thomson'a (2009) göre sinematik deneyim bir resmi görmek ya da romanı okumaktan farklı şekilde gerçekleşmektedir. Zira herhangi bir sanat formundaki biçimi anlamak için o sanatın aracına da aşına olmak gerekmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde film sanatının dört temel aracının mizansen ve sinematografi, farklı çekimlerin birleştirilmesini içeren kurgu ve ses olduğunu söylemek mümkündür. Tür sineması söz konusu olduğunda ise görsel uylaşımın ikonografi kavramıyla açıklanırken, ikonografinin mizansenle temel olarak aynı unsurları içerdiği görülmektedir.

---

filmleri çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır. Predator serisi dışında, FX tarafından Noah Hawley tarafından yönetilecek olan *Alien* dizisinin 2024 yılında çekimlerine başlanacağı duyurulmuştur.

Mizansen, kamera önünde yer alan tüm öğeler ve bu öğelerin anlatının gereklerine uygun şekilde düzenlenmesi anlamına gelmektedir. Dolayısıyla mekan, dekor ve aksesuarlar, kostüm, makyaj, oyuncular ve performansları, lens, ham film ve ışık tasarımı ile kamera hareketleri ve sahnenin çeşitli unsurlarından oluşmaktadır (Parkinson, 2015). İkonografi ise Grant'a (2007) göre sanat tarihçisi Erwin Panofsyk'nin Rönesans sanatındaki sembol ve fikirlerin nesnelere ve olaylar üzerinden temsil edildiği görüşüne dayanmaktadır. Böylece kavram tür eleştirmenleri tarafından sanat eserlerindeki tanıdık sembollerin, gördükleri bireysel bağlamının ötesinde kültürel bir anlama sahip olduğunu ifade etmek için sinema filmlerine uyarlanmıştır. Güçhan (1999) izleyicilerin belirli bir türe ait bir filmi öncelikle görüntüsel göstergeleriyle tanıdığını belirterek, belirli bir film türünün ikonografisinin sinemanın görüntü malzemesiyle ilgili olduğunu ifade etmektedir. Bu açıdan yaklaşıldığında genel olarak yukarıda belirtildiği gibi bir filmdeki nesnelere, mekânlar, dekor, kostümler, yıldız oyuncular, tipler gibi filmin görünür yüzeyindeki tüm öğeler ikonografinin bir parçası olarak adlandırılmaktadır. İkonografi mizansenle ortak özellikler taşısa dahi belirli bir türün ayırt edici görsel özelliklerine gönderme yapmakta, mizansen ise film türlerinin görsel geleneklerinden bağımsız olarak yönetmen tarafından oluşturulan eşsiz görsel stili tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu iki kavram arasındaki sınırlar muğlak olsa da uyum ve stil arasındaki gerilimden yola çıkarak ayırt edici bir tanım yapılabilmektedir. Tür sineması içerisinde diğer türlere nispeten görsel uyumları açısından daha az sınırları belirli bir tür olan bilim kurgu sineması söz konusu bu gerilim için en uygun mecralardan biri olarak ortaya çıkmaktadır.

Bilim kurgu sinemasının farklı kaynaklarda farklı tanımları olsa da bu tanımlarda bilim kurgu filmlerinin ele aldığı temalardaki ortaklıklar üzerinden nispeten uzlaşıldığı görülmektedir. Bu bağlamda bilim kurgu, birçok alt türü olmasının yanı sıra, genellikle uzay yolculuğu ve uzaylılarla ilgili olarak uzak gelecekte geçen bir film türü olarak tanımlanmaktadır. Bu noktada tanımın aşırı genelleme olduğunu ve uzay yolculuğu içermeyen bilim kurgu filmlerini dışarıda bıraktığını belirtmekte fayda vardır. Bilim kurgu filmleri, anlattıkları hikayeden bağımsız olarak, günümüzde özellikle yaygın olan görsel stiller ve bilgisayar efektleri ile karakterize edilmekte ve bu filmlerde kullanılan dekor, kostüm, makyaj, ışıklandırma teknikleri ve oyuncuların performansları görsel kodları oluşturan ve izleyiciyi etkileyen ana öğeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Başka bir deyişle, bilim kurgu sineması, başlangıcından bu yana mizansen oluşturma ile karakterize edilmektedir.

Bilim kurgu sinemasını Batı sinemasıyla karşılaştıran Kolker (2011), bu türü edebiyattan gelen ve sinemanın ilk döneminde ortaya çıkan türlerden biri olarak tanımlamaktadır. Bilim kurgu sineması diğer türlerden farklı olarak on yıldan on yıla kendini yeniden üretebilme kapasitesini, türün spekülasyon, gelecek, şimdiki zaman seçenekleri, teknoloji, teknolojinin kötüye kullanımı ile ilgilenmesine bağlayan Kolker (2011) bilim kurgunun

alegoriye açık bir tür olduğunu vurgulamaktadır. Bu açıdan yaklaşıldığında bilim kurgu sinemasının kullandığı alegorilerin dönemden döneme değişebildiği görülmekte ve esasen bu filmlerin anlatılarının gelecekte geçse dahi şimdiki zamanı ve anlatının geçtiği dönemin mevcut endişelerini konu edindiği anlaşılmaktadır. Bilim kurgu edebiyatından kaynaklanmakla birlikte özellikle 70'lerin sonu ve 80'lerin başında bazı kurucu filmlerin bilim kurgu sinemasının geleceğine şekil veren ilk örnekleri ortaya koyduğunu söylemek mümkündür. Bu kurucu görsel metinlerin en önemlilerinden biri olan *Alien* filmi 1979 yılında ilk olarak izleyiciyle buluştuğunda hem kendinden sonra gelen bilim kurgu filmlerinin bazı temel uylaşımının ilk kez ortaya çıkmasını sağlamış, hem de devam filmleri ve spin-off projeleriyle kendi sinematik evrenini kurmayı başarmıştır.

Çalışmada *Alien*<sup>2</sup> serisine ait altı film; *Alien* (Scott, 1979), *Aliens* (Cameron, 1986), *Alien 3* (Fincher, 1992), *Alien: Resurrection* (Jeunet, 1997), *Prometheus* (Scott, 2012) ve *Alien: Covenant* (Scott, 2017) aydınlatma, dekor/mekan, kostüm-makyaj ile oyunculuk-türsel karakterler kategorileri açısından çözümlenmiştir. 2004 tarihli *Alien vs. Predator* ile 2007 tarihli *Alien vs. Predator: Requiem* filmleri *Alien* serisinin orijinal öyküsünden farklı bir kurmaca evreni içerdikleri için çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır. Çözümleme için seçilen altı film tutarlı ve bütünlüklü bir sinematik evren oluşturmalarından dolayı birlikte analiz edilmiştir. Çözümlemede Ridley Scott, James Cameron, David Fincher, Jean-Pierre Jeunet gibi birbirinden tamamen farklı bir film diline sahip olan yönetmenler tarafından yönetilen bu filmlerde tür sinemasının klişeye dönüşme potansiyeline sahip uylaşım ile söz konusu yönetmenlerin kişisel üslupları arasındaki yaratıcı gerilimin ortaya konulması amaçlanmıştır. Dolayısıyla “uylaşımın içerisinde yönetmenlerin kendi film dillerini nasıl kurdukları” temel sorunsalı üzerine inşa edilen bu çalışmada, öncelikle tür sinemasında mizansen ve film dili, ardından tür sinemasında ikonografi ve film dili başlıkları ele alınmış, son kısımda ise çalışmanın örneklemini oluşturan altı filmin çözümlemesine yer verilmiştir.

## 1. TÜR SINEMASINDA MİZANSEN VE FİLM DİLİ

Resim, tiyatro, müzik gibi tarihsel bağlamda kendisinden önce gelen farklı sanat disiplinlerinin belirli öğelerini özgün bir anlatım dili içerisinde filmin yaratıcısının vizyonu ile birleştiren sinema, diğer sanat dalları arasında kendine özgü dili ve otantikliğini görsel-işitsel bir mecra olarak korumaktadır. Sinema filmlerinin otantikliğini ve kendine özgü anlatım dilini sağlayan temel mekanizmalar diğer sanat dallarında olduğu gibi filmi yaratan sanatçıların (yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni) dünyaya ve sanata bakış açısı aracılığıyla ortaya konulmaktadır.

---

<sup>2</sup> Çalışmada serinin tamamı ele alınırken “*Alien* serisi” ifadesi kullanılmış, filmlerin ise orijinal adlarına yer verilmiştir.

Yönetmenlerin tarzları ve biçimleri arasındaki farklılıkları vurgulamaya çalışan Bordwell (2016), Tek Çekim Woody olarak anılan Van Dyke ile 90'ların sonunda kariyerine başlayan Brett Ratner'in setteki çalışma tarzlarını karşılaştırmaktadır. Van Dyke, aynı sahne için ikiden fazla çekim yapmazken, Ratner ise her sahneyi pek çok farklı açıdan çekmesiyle tanınmaktadır. Yönetmenlerin çalışma stillerinin filmin görsel diline yansması sinemanın bir sanat olarak doğasına içkin şekilde gerçekleşmekte ve film kuramları içerisinde özellikle Fransız Yeni Dalgası tarafından vurgulanmaktadır. Bu bağlamda film kuramlarının iki ana kuramsal çerçevesinden birini oluşturan gerçekçi kuram (diğeri biçimci kuramdır) yönetmenin yaratıcı konumu ve yönetmenin kişisel üslubu üzerine geliştirdiği fikirlerle karakterize olmaktadır. Yönetmenler sadece sahnelerin çekim sayıları ile ilgili değil, çerçeve içerisinde yer alan öğelerin nasıl yerleştirileceği açısından da bariz farklılıklara sahiptir. Film çalışmalarında çerçeve içerisinde söz konusu öğelerin yerleştirilme biçimi yönetmenin film dili ve stili ile dolaysız bir ilişki içerisinde olan mizansen terimiyle ifade edilmektedir.

Film stili, sinemacıların eserlerinde belirli bir değer yaratmak için kullandıkları tanınabilir sinema tekniklerini ifade etmekte ve bu teknikler, ses tasarımı, mizansen, diyalog, sinematografi, kurgu veya yönetmenlik dahil olmak üzere film dilinin tüm yönlerini içermektedir (Kuhn ve Westwell, 2012). Film dili ise esasen sinemanın bünyesinde toplanmış birçok farklı dili kapsamaktadır. Sinema, fotoğraf, resim, tiyatro, müzik, dans ve konuşma dili gibi pek çok farklı dalı kendi içerisinde barındırabilir. Dolayısıyla sinemanın yukarıda ifade edilen tüm unsurların birleştiği kendine özgü bir dili vardır (Edgar-Hunt vd., 2012).

Sinema filmlerinin kendine özgü anlatım dili üzerine sürdürülen tartışmalar çoğunlukla göstergebilim içerisinde yürütülmekte, alanın en önemli isimlerinden biri olan Roland Barthes'ın öğrencisi olan Christian Metz sinemanın gerçekten de bir dil, fakat kodsuz bir dil (Saussure'ün terimleriyle *langue*'i olmayan bir dil) olduğunu ifade etmektedir. Metz'in burada temel amacı doğal göstergeyi göstergebilimle bütünleştirme isteğidir. Buna göre sinema metinleri anlamlı bir söylemi olduğu için bir dildir, ancak bu dil sözel dilin aksine önceden var olan bir koda bağlanamaz (Wollen, 2004). Metz'in sinemanın bir dil olması üzerine görüşleri alanda çeşitli tartışmalara neden olsa da, filmlerin kendilerine özgü bir dili olduğu düşüncesi ilk ortaya atıldığı günden bugüne sinemanın sanat yönüne vurgu yapmak amacıyla kullanılmaktadır. Film çalışmalarında sinemanın sanat yönüne vurgu yapmak amacıyla sürdürülen görsel üslup tartışmalarında film dilinin yanı sıra kullanılan bir diğer kavram ise mizansendir.

Kelime, uzun süreden bu yana İngilizce olarak kullanılmasına ve kökenlerinin tiyatroya dayanmasına rağmen, Fransızcadan gelmektedir. Kelimenin tam anlamıyla tercüme edildiğinde "sahneye koymak" şeklinde çevrilmekte ve terimin mecazi kullanımlarının uzun bir tarihi olduğu

bilinmektedir. En işlevsel mizansen tanımlarından bir tanesi “çerçevenin içeriği ve çerçevede yer alan unsurların düzenleniş şekli” olarak ifade edilebilmektedir. Çerçevenin içerisinde yer alan unsurlar ise ışıklandırma, kostüm, dekor ve oyuncuların kendileridir (Gibbs, 2002). Sinemada mizansenin önemine dikkat çeken Sikov (2010), mizansenin öğelerinin seyirciye anlatıda yer alan olayın ötesinde özellikle anlama dair bilgileri aktardığını ve görüntü içindeki ifade edici içeriğin bütününe gönderme yaparak, mizansen tasarımındaki her detayın anlamlı bir sonucu olduğunu belirtmektedir.

Bu bağlamda ele alındığında kurmaca, belgesel ve avangart filmlerde anlamın iletilmesinde hayati önem taşıyan mizansenin, ruh hali, motifler oluşturup temayı pekiştirebileceği, ayrıca iyi kurgulanmış bir çekimin, bir karakteri ve içinde yaşadığı dünyayı en az diyalog kadar ortaya çıkarabileceği görülmektedir (Parkinson, 2015). Villarejo (2013) *auteur* yönetmenlerle ilgili Fransız entelektüellerin *auteur* yönetmenlerin imzalarına ve bireylerin dehasına dair kanıtları mizansende bulduklarını hatırlatarak, bunun ötesinde mizansende "film dünyası" olarak adlandırılabilir ve filmin görsel tarzını oluşturan somut bir temsilin karşılığını bulduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda mizansenin beş bileşeni bulunmaktadır. Bunlar mekan/dekor, aydınlatma, kostüm-makyaj ve oyunculuktur.

Mizansen kullanma biçimine göre filmleri iki kategoride ele alan Kolker (2011) ise göz hizasında bir kamera ile düzenlenmiş, kadrajın merkezinde yer alan ve az hareket eden karakterlere odaklanan, güçlü bir ana ışıkla çekilen, kadrajdaki her şeyin eşit şekilde aydınlatıldığı ve diyalog ve kurgudan öğrenilenlere yeni bilgiler eklemeyen bir filmin mizansene sahip olamayacağını belirterek, tutarlı bir görsel atmosfer yaratan, siyah-beyaz veya renkli bir filmi etkili şekilde kullanan, kamerayı karakterlerle ilişki içinde hareket ettiren, karakterlerin diyalogları kadar filmle ilişkili uzamlar da yaratan bir yönetmeni mizansen yönetmeni olarak tanımlamaktadır. Fransız Yeni Dalgası'nın izinden giden Kolker (2011), bu terimi filmlerin değerini belirleyen bir ölçüt olarak ele almaktadır.

## 2. TÜR SİNEMASINDA İKONOGRAFİ VE FİLM DİLİ

Sinema filmlerinin görsel-işitsel doğası ile film dili arasındaki ilişki bu sanat dalının kendine özgü anlatım araçları ile dolaysız bir ilişki içerisinde bulunmaktadır. Tür sineması açısından yaklaşıldığında ise görüntüyü oluşturan anlatım araçları belirli türlerde yer alan filmleri diğer türlerden ayıran görsel kimlikliklerinin bir parçası olarak kurulmakta ve her bir türün kendine özgü görsel kimliğini oluşturan aydınlatma, dekor/mekân, kostüm-makyaj gibi belli başlı unsurlar ikonografi kavramıyla açıklanmaktadır.

Sessiz sinema ikonografisini ele alan çalışmasında Panofsky (1974), diyalogun kullanılmadığı bu anlatı biçiminde seyirciye anlatıyla ilgili gerekli bilgilerin standartlaştırılmış görünüm, davranış ve tavırlar aracılığıyla iletilmesini belirtmektedir. Buna göre bu filmlerde Vamp ve Namuslu Kız, Aile

Erkeği ve siyah bir bıyık ve bastonuyla belirtilen Kötü Adam gibi tipler görsel özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. Benzer şekilde görüntüler sadece düz anlamlarıyla değil, yan anlamlar eklenerek de perdede yer almaktadır. Örneğin bu filmlerde ekose desenli bir masa örtüsü fakir, ancak dürüst bir aileyi ve mutlu bir evliliği ifade etmektedir. Söz konusu bu görüntüsel göstergeler (ikon) anlatımda tasarruf sağlayarak, izleyiciye aktarılması gereken bilgiyi ya da yaratılmak istenilen anlamı sinemanın en güçlü anlatım araçlarından biri olan görüntüleri kullanarak sağlamaktadır.

İzleyici tarafından anlatının olay örgüsünün anlamlandırılmasını hızlandırarak, böylece filmsel ifadede tutumluluk sağlayan ikonografi, belirli film türlerinin ilk bakışta tanınabilen ayırt edici görsel özelliklerini içermektedir. Farklı türler açısından değerlendirildiğinde Western türünde kovboy giysileri ve kovboy şapkası, müzikallerde sıklıkla karşılaşılan smokinler, polisiye türünde dedektifin uzun paltosu bu türleri belirleyen en belirgin görsel öğeler olarak ortaya çıkmaktadır (Güçhan, 1999). Belirli bir türe ait filmlerde tekrar eden görsel unsurlar, o türün görsel mirasını bir filminden diğerine aktararak seyirci ve tür arasındaki ilişkiyi sağlamlaştırmakta ve söz konusu türün kodlarının pekişmesini sağlamaktadır. Tür filmi ve seyirci arasında kurulan bu dolaysız ilişki türün tarihsel macerasında yıllar boyu karşılaşılan belirli görsel unsur ve görüntüsel göstergelerin giderek görsel bir geleneğe dönüşerek uyuşum halini almasından kaynaklanmaktadır.

Tür filmlerinin görsel betimleme kalıplarının ve görsel malzemelerinin ikonografik değerlerinin kolayca teşhis edilebilmelerinin nedeni, bunların ait oldukları türle kesin birtakım çağrışımlara sahip olmaları ve simgesel bir bağlam içinde yer almaları olduğunu belirten Özden (2004), her film türünün görsel betimlemesini oluşturan ikonografik yapısının türlerin kendilerine özgü sözleşmeselliklerinden (uyuşum) ortaya çıkan bir simgeselliğe sahip olduğunu ve bu simgeselliğin toplumsal bir sözleşme sonucunda teraziye adaleti tanımlayacak bir simgesellik verilmesi durumunda olduğu gibi belirli görsel özelliklere belirli anlamların atfedilme sürecine gönderme yaptığını vurgulamaktadır.

Geleneksel olarak, özellikle edebiyat ve film eleştirmenleri formüle dayalı türsel metinleri, bu çerçevenin dışında üretildiğini iddia ettikleri metinlerden daha aşağı görme eğilimindedir. Seçkin eleştirmenler kitle iletişiminin türsel kurmacasını yüksek sanatın değil, popüler kültürün ticari ürünü olduğu gerekçesiyle reddetmektedir. Ancak yakın zamanda çağdaş kuramcılar *auteur*lük kavramını sorgulayarak, türe daha fazla önem vermeye başlamıştır (Chandler, 2018). Yüksek sanat ve popüler kültür arasında kurulan hiyerarşik kategorizasyonu sorunsallaştıran Kültürel Çalışmalar gibi kuramsal çerçevelerin de etkisiyle günümüzde popüler olan ile sanat olarak kabul edilen arasındaki keyfi ayrımlar daha çok tartışılmaktadır. Bu açıdan yaklaşıldığında geleneksel romantik bakış açısı tarafından yönetmenin kişisel üslubuyla özdeşleştirilen mizansen kavramının yerine tür eleştirisinde daha önce de



ifade edildiği gibi bu filmlerinin görsel dilini ifade etmek için ikonografi terimi kullanılmaktadır.

### 3. ALIEN SERİSİNDE GÖRSEL DİL VE UYLAŞIMLAR

Tür sineması belirli görsel gelenek ve uylaşım ların üzerine inşa edilmekle birlikte çalışmada daha önce de vurgulandığı üzere farklı sanatçıların katkılarıyla gerçekleştirilen bu filmlerin onları diğerlerinden ayıran özgün ve otantik bir anlatım dili oluşturduğu da görülmektedir. Wollen (2004, s. 83), Levi Strauss'un yapısalcı yaklaşımına atıfta bulunarak kültürel metinlerin incelenmesinde sadece benzerlikleri ortaya çıkarmanın üstünde çalışılan tüm metinleri soyut ve yüzeysel tek bir metne indirgeme tehlikesi taşıdığını belirtmektedir. Çalışmada bu tehlikeyi bertaraf edebilmek amacıyla ele alınan altı filmin ait oldukları tür dolayısıyla ortak olarak paylaştıkları benzerliklerinin yanı sıra farklılıklarını da ortaya koyan bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu amaç doğrultusunda biçimci<sup>3</sup> bir eleştirel bakış açısından kaçınılarak yönetmenlerin farklı film dilleri üzerine odaklanılmış, analiz kategorisi olarak aydınlatma, dekor/mekan, kostüm-makyaj, türsel karakterler ve oyunculuk öğeleri incelenmiştir. Bununla birlikte her filmde tekrar eden ve farklılaşan unsurlar belirlenerek, bunlar uzay gemisi tasarımı, gezegenler, yaratık tasarımı, Ripley karakteri ve insansı robot karakteri olmak üzere beş kategori başlığı altında çözümlenmenin sonunda tablolaştırılmıştır. Dolayısıyla hem serideki bir filmi diğerlerinden ayıran özellikleri çözümlenmiş, hem de her filmin türün tamamı içerisinde durduğu yer uylaşım lar açısından ele alınmıştır.

#### 3.1. Aydınlatma

Aydınlatma filmin atmosferini oluşturarak, seyircide belirli bir zaman, mekan, iklim ve ruh hali yaratılması işlevini görmektedir. Film yapımı için üretilmiş çok çeşitli aydınlatma ekipmanı bulunmaktadır ve bu ekipmanlar doğru kullanıldığında her biri ayrı bir ruh hali ve atmosfer yaratma potansiyeline sahiptir (Barnwell, 2011). Aydınlatmanın sinema filmlerinde anlam yaratmadaki önemine vurgu yapan Bordwell ve Thompson (2009) da bir görüntünün etkisinin büyük oranda ışığın yönlendirilmesinden kaynaklandığını ifade etmektedir. Buna göre sinemada ışık sadece aksiyonun görülmesini sağlayan bir aydınlatma öğesinden çok daha fazlasıdır.

Aydınlatma tasarımında ışığın yoğunluğunun ve yönünün sahnede yaratılmak istenen ruh hali ve anlatılmak istenen olayın hangi yönünün vurgulanacağına dair yapılan seçimlerde büyük önemi bulunmaktadır. Örneğin düşük düzeyli aydınlatma ile karakterize olan korku türünde karanlık

---

<sup>3</sup> Söz konusu biçimci yaklaşımdan kaçınmak amacıyla burada mizansen eleştirisi gibi analiz yöntemlerinden özellikle kaçınılmış, filmlerin özgül yönlerini vurgulayabilmek adına mizansen öğeleri incelenmiş, ancak "bir analiz noktası olduğu gibi bir sentez noktası da olmalıdır" (Wollen, 2004, s. 83) fikrinden hareketle tür sinemasının görsel uylaşım larına da duyarlı bir bakış açısı benimsenmiştir.

ve yarı karanlık aydınlatma seyircide korku ve gerilim duygularının uyandırılmasında kullanılan en işlevsel araçlardan biridir. *Alien* serisinde incelenen altı filmin ortak özelliklerinden biri hemen hepsinde düşük düzeyli aydınlatmanın tercih edilmesidir. Korku ve gerilim unsurlarının ağır bastığı seride korku atmosferinin yaratılmasında düşük düzeyli aydınlatmadan yararlanılmıştır. Ancak yönetmenlerin görsel dilleri arasında aydınlatma seçimlerinde farklılıklar da bulunmaktadır.

Ridley Scott, genel olarak yönettiği üç filmde de (*Alien* -1979, *Alien: Prometheus*, *Alien: Covenant*) yarı karanlık mekanlar kullanarak korku unsurlarını ön plana çıkartırken, aksiyon temelli bir anlatımı tercih eden James Cameron, özellikle bu tür sahnelerde aksiyonun açık şekilde gösterilebilmesi adına daha yüksek düzeyli bir aydınlatma tasarımını tercih etmiştir. Serinin üçüncü filmini yöneten David Fincher ise klostrufobik ve endüstriyel bir görsel tarzı sürdürürken, çoğunluğu iç mekanda- Fiorina 161 C Tipi Cezaevi Birimi- geçen filmde daha sıcak tonlu bir aydınlatmayla klostrufobik mekan algısını dengelemiş, Jean Pierre-Jeunet ise dışavurumcu olarak ifade edilebilecek bir estetik anlayışla yüksek düzeyli ve düşük düzeyli aydınlatmayı bir arada kullanarak, bir önceki filmde Fincher'in yarattığı klostrufobik atmosferi daha geniş çekimler, stilize edilmiş daha fazla mekanla aşarak, sahnede yaratılmak istenen atmosfere uygun bir aydınlatma tasarımı kullanmıştır. Genel olarak serinin altı filminde, düşük düzeyli aydınlatma yaratıkla mücadele eden film karakterlerinin yaşadığı gerilimin ve korkunun seyirci tarafından da algılanmasının sağlanmasına hizmet ederken, aynı zamanda anlatı boyunca karakterlerin karşılaştıkları tehditleri de izleyiciye önceden hissettirmektedir. Bu bağlamda aydınlatma tarzı serinin temasının yarattığı gerilim ve korkuyu da artırma işlevi görmektedir.

Bordwell ve Thompson (2009), bir çekimin görünüşünün temel olarak ışığın niteliği, yönü, kaynağı ve rengi tarafından kontrol edildiğini belirterek, yönetmenin bu unsurları izleyicinin deneyimini farklı şekillerde yönlendirmek için kullandığını vurgulamaktadır. Buna göre mizansenin hiçbir bileşeni “ışığın draması ve serüveninden” daha önemli değildir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 132). *Alien* serisini oluşturan filmlerde de aydınlatma tasarımı bu doğrultuda ele alındığında, izleyicinin filmle kurduğu ilişkinin ve seyir deneyiminin en önemli unsurlarından biri olarak kurulduğu görülmektedir.

Seri farklı yönetmenler ve görüntü yönetmenleri tarafından bir dizi film içerdiğinden, aydınlatma tasarımında ortak özellikler bulunmakla birlikte filmde filme farklılıklar olduğu da görülmektedir. Ancak, genel olarak *Alien* serisinin aydınlatma tasarımında bazı ortak unsurlar ve stratejilerin izi sürülebilmektedir. Bu filmlerde öncelikle aydınlatma korku atmosferi oluşturmak için kullanılmaktadır. *Alien* serisini oluşturan farklı filmler korku deneyimini filmlerin görsel atmosferi üzerinden yaratmayı amaçlayan yapımlardır. Bu nedenle serinin filmlerindeki birçok sahne karanlık ve gizemli

bir atmosferde geçecek şekilde, izleyicilere belirli bir gerilim ve belirsizlik hissi vermek üzere tasarlanmıştır.

Aydınlatma tasarımı için hayati derecede önemli olan ışık ve gölgenin kullanımı bu filmlerde bilim kurgu ve korku sinemasının temel uylaşım larını yansıtabacak ve dramatik bir etki yaratabacak şekilde oluşturulmuştur. Özellikle uzay gemilerindeki labirenti andıran dar, uzun koridorlar, gezegen üslerindeki ulaşılması zor mekanlar bu filmlerdeki gizem ve tehlike unsurunu vurgulamak için düşük düzeyli aydınlatmayla desteklenmiştir.

Bu filmlerde yer alan mekan tasarımı ve aydınlatma arasındaki dolaysız ilişki özellikle anlatının çoğunluğunun geçtiği temel mekanlardan olan uzay gemilerinde kullanılan teknik ışıklar ve floresan aydınlatma ile karakterize olmaktadır. Seriyi oluşturan filmlerde uzay gemilerinin iç mekan tasarımında teknik ışıklar ve floresan aydınlatma sıklıkla kullanılmakta, bu tasarım bilim kurgu estetiğini güçlendirmek ve uzay gemilerindeki endüstriyel mekan tasarımını vurgulamak amacıyla tercih edilmektedir. Ayrıca serinin tamamının en önemli türsel karakterlerinden olan Yaratık'ın yer aldığı sahnelerdeki aydınlatma tasarımı da seriyi oluşturan filmlerin aydınlatmaya yaklaşım larını ortaya koymak açısından önemlidir. *Alien* serisindeki yaratıklar genellikle karanlık ortamlarda, özellikle uzay gemilerinin ulaşılabilen koridorlarında ve hava boşluklarında ortaya çıkmaktadır. Aydınlatma tasarımı, yaratıkların tehditkar ve korkutucu görünmelerini sağlamak için bu sahnelerde düşük düzeyli aydınlatmanın tekinsiz atmosferinden yararlanılarak oluşturulmaktadır.

*Alien* serisini oluşturan her bir film, yönetmenin ve görüntü yönetmenin sanatsal vizyonuna bağlı olarak farklı bir estetik ve aydınlatma anlayışına sahiptir. Ridley Scott, James Cameron, David Fincher ve diğer yönetmenlerin farklı tarzları, her filmin görsel atmosferini etkilemektedir.

### 3.2. Kostüm ve Makyaj

Kostüm ve makyaj, anlatımın tamamlayıcısı ve bazı filmlerde mizansenin temel unsurları olarak sinema filmlerinin görsel kimliğinin ana unsurları olarak ortaya çıkmaktadır. Çerçevadaki karakterlerin kostümleri, hikâyenin geçtiği ülkeyi, çağı ve toplumu temsil eden en önemli sinematografik öğelerden biridir. Bu açıdan bakıldığında kostüm, karakter özelliklerinin yanı sıra film öyküsünün geçtiği zamanı, karakterin sosyal konumunu ve sınıfını da ortaya koymaktadır. Bu nedenle karakterlerin kostüm tasarımı karakterlerin kişilik özelliklerine, sosyal, psikolojik ve fizyolojik özelliklerine uygun olarak özgünlüğünün sağlanması açısından oldukça önemlidir.

Bordwell ve Thompson (2009) da dekor gibi kostümün de filmin bütününde özel işlevlere sahip olabileceğini ve bu tasarım unsurunda olasılıklar alanının çok büyük olduğunu vurgulayarak, kostümlerin anlatılarda önemli bir motif olabileceğini ve nedensel rol oynayabileceğini

belirtmektedir. Bu açıdan yaklaşıldığında kostüm tasarımı genellikle dekorla uyumlu olacak şekilde planlanırken, yönetmenler insan figürlerini öne çıkarmayı istediği için, dekor göreceli olarak bir arka plan sağlamakta ve kostümler karakterlerin tanınmasına yardım etmektedir.

Barnwell (2011) kostümün, bir karakterin, bir filmin ya da bir türün tanımlayıcısı olan bir nitelik olduğunu belirtmektedir. Örneğin *Oz Büyücüsü* filminde Dorothy'nin kırmızı ayakkabıları, Indiana Jones'un safari takımları ve kara film türünde dedektifin uzun yağmurluğu ve şapkası dedektif tipini ortaya koyarken anlatı ve karakter arasındaki dolaysız bağı güçlendirmektedir. Bu anlamda kostüm ve makyaj tasarımı türü ve film karakterlerini tanımlayan en temel unsurlardan biridir. Kostüm tasarımında ise özellikle renk seçimi filmde istenilen atmosferi yaratabilmek için çok önemlidir. Kostüm tasarımının temel unsurlarının çoğu mizansenin çok yakından ilişkili bir alanı olan makyaja da eşit derecede uygulanmakta ve sinemanın başlangıcından günümüze kadar makyaj, oyuncuların ekrandaki görünüşlerini güçlendirmek için çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Örneğin oyuncuların dış görünüşlerini tarihsel kişilikler gibi göstermek için makyajla değiştirmek sinemada özellikle tarihi dramalarda sürdürülen yaygın bir uygulama olmuştur (Bordwell ve Thompson, 2009).

Bilim kurgu sinemasının ikonografisinin ayırt edici temel unsurlardan biri olan kostüm ve makyaj tasarımı ise çoğu zaman geleceğin giyim tarzını ve özellikle uzay yolcuğunda kullanılabilecek potansiyel bir modayı yansıtacak şekilde tasarlanmaktadır. Dolayısıyla bu filmlerdeki kostüm ve makyaj tasarımı, geleceğin dünyasını ve karakterlerini inandırıcı bir şekilde yaratmak için önemli bir rol oynamaktadır. Bu tasarımlar, izleyicileri geleceğin dünyasına veya farklı gezegenlere ait bir görsel vizyonla tanıştırmak, aynı zamanda hikayenin kurulmasında ve izleyici ile hikaye arasındaki ilişkinin oluşturulmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Bu açıdan yaklaşıldığında *Alien* serisinin kostüm ve makyaj tasarımı açısından popüler kültüre de mal olmuş, ikonik karakterleri içeren bir bilim kurgu serisi olduğunu ifade etmek mümkündür. Serinin kostüm ve makyaj tasarımının temel özellikleri dünya dışı varlıkların, özellikle Yaratık tasarımı, Facehugger ve Chestbuster Tasarımı, Ellen Ripley'nin Kostümü ile Uzay Adamı Kostümlerinin tasarımından oluşmaktadır.

*Xenomorph* Türkçe karşılığı ile Yaratık, *Alien* serisinin en ikonik karakterlerinden biridir. Bedeni üzerindeki organik ve yapay unsurların birleşimiyle karakterize edilen ve H. R. Giger tarafından tasarlanan bu canlı biyomekanik bir estetiğe sahiptir. Biyomekanik estetiğin temel özelliklerinden biri olan organik ve makine unsurlarının sentezlenmesi gerek yaratık tasarımında gerekse *Prometheus* ve *Alien: Covenant* filmlerinde Space Jockey gibi karakterlerin dizaynında kullanılmıştır. Bu filmlerde Mühendis adı verilen karakterlerin uzay gemileri, ancak makine ve canlı organizmanın birleşmesiyle çalıştırılabilmektedir.

Yaratık'ın (Xenomorph) yumurtalarından çıkan *Facehugger* ve Yaratık'ın yaşam döngüsündeki üçüncü aşama olan *Chestburster* da serinin ikonografisi içerisinde en önemli türsel karakterler arasında yer almaktadır. Bu yaratıkların tasarımı, beden yapılarını ve ürkütücü fiziksel özelliklerini gerçekçi bir şekilde yansıtmak için özel efektler ve makyaj kullanılarak tamamlanmıştır.

Sigourney Weaver'ın canlandırdığı Ellen Ripley karakteri, sinema tarihinin en güçlü kadın karakterlerinden biridir. Ripley'nin karakteri için tasarlanan kostüm, aksiyon sahnelerine uygun, işlevsel ve güçlü bir görünüm sunarak, karakterin cesaretini ve kararlılığını yansıtmaktadır. Serinin farklı filmlerinde Ripley'nin giydiği kıyafetler filmin genel görsel kimliğine ve atmosferine uygun olarak tasarlanmıştır. İlk filmde kısa saçları ve erkeksi görünümüyle Ripley, haki tonların baskın olduğu uzay kıyafetleri içerisinde görülürken, yönetmenin görsel tarzına bağlı olarak askeri üniformalardan (*Aliens*-1986), üçüncü filmde tamamen kesilmiş saç tasarımıyla erkeksi stile, dördüncü filmde parlak yüzeyle kızıl-kahve yelek pantolon takımlarına ve uzun saçlarıyla (*Alien: Resurrection*-1997) her filmin anlatı yapısını da destekleyecek bir tarza doğru evrilmiştir.

Serideki uzay adamları (astronotlar), uzay keşifleri sırasında giydikleri kostümlerle tanıtılmaktadır. Bu kostümler, hayali bir gelecekte geçen film anlatısının içerisinde her filmde genel atmosfere uygun şekilde seçilen renkler ve aksesuarla tamamlanmaktadır. Bu renk paleti her filmde yönetmenin yaratmak istediği kurmaca dünyaya ve filmin genel görsel kimliğine uygun olacak biçimde değişmektedir. İlk filmde kahverengi, gri tonlarında bir kostüm tasarımı tercih edilirken, James Cameron'un yönettiği ikinci film askeri estetiği ve 80'lerin modasını yansıtmaktadır. 1997 tarihli dördüncü filmde (*Alien: Resurrection*) ise özellikle bilim adamlarının kostümlerinde Alman dışavurumculuğunun bariz etkisine rastlamak mümkündür.

Dünya dışı bir varlık olarak Yaratık'ın dışında *Alien: Prometheus* ve *Alien: Covenant* filmlerinde mühendis olarak ifade edilen diğer dünya dışı varlıklar protez makyajla canlandırılmakta ve burada makyaj tasarımı farklı ırkların veya yaratıkların insan dışı özelliklerini yansıtmak için kullanılmaktadır.

*Alien* serisi kurucu bir film serisi olarak karakter, kostüm ve makyaj tasarımı ile bilim kurgu sinemasının temel görsel uylaşım larını oluşturan ve pekiştiren öncü yapımlardan biri olarak kabul görmektedir. Bu bağlamda serinin farklı yönetmenleri karakterlerin ve yaratıkların inandırıcı ve ürkütücü bir şekilde canlandırılması için bu unsurları kendi görsel tarzlarını yansıtacak şekilde kullanırken, bir yandan da serinin genel görsel mirasını da sürdürecektir görsel uylaşım larından faydalanmıştır.

### 3.3. Mekan/Dekor/Set

Mekan ve set, bir sinema filminin anlatım potansiyelinin çok önemli bir parçasıdır ve mekan mizansenin diğer yönlerinin tekniklerine tabi olduğu için, film anlatısında yer alan aksiyon ve olay örgüsü için basit bir arka plandan çok daha fazlasını oluşturmaktadır. Bu doğrultuda yönetmenler film öyküsü için var olan bir mekan seçebileceği gibi, belirli bir stüdyo alanı içinde bir set de oluşturmayı tercih edebilmektedir. Ancak çoğunlukla setin içeriği ve stili, hikayenin geçtiği zaman ve mekana uygun olarak belirlenmekte, set tasarımının birincil amacı ise pek çok durumda gerçekçiliği sağlamaya yönelik olarak ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda mekan, diegesise (hikayenin geçtiğini varsayılan kurgusal dünya) akla yatkınlık ve netlik getirmenin merkezinde yer almaktadır (Speidel, 2012).

Sinema filmlerinde mekan/set/dekorun temel işlevleri aşağıdaki şekilde sıralanmaktadır (Pramaggiore ve Wallis, 2005):

1. Mizansen, hikaye dünyasının görünümünü oluşturur. Mekanın temel işlevi ise filmin öykü dünyasının görsel atmosferini oluşturan en temel unsurdur.

2. Mekan, filmin aksiyonunun geliştiği yerleri ifade eder. Bu yerler genel veya özel yerler, gerçek veya hayali yerler olabilir. Günümüzde mekan ve set tasarımı için oluşturmak için bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler (CGI) de sıklıkla kullanılmaktadır.

3. Mekanın birincil işlevleri, zaman ve yeri belirlemek, fikir ve temaları tanıtmak ve ruh hali yaratmaktır.

Mekanın temel işlevleri ve mizansen içerisindeki yeri açısından incelendiğinde *Alien* serisindeki mekan tasarımının mizansendeki yaratıcı kullanımı ile bilim kurgu ikonografisindeki kodlar arasındaki gerilimi yansıtması açısından kurucu örneklerden biri olduğu anlaşılmaktadır. Serinin içerisinde yer alan her bir film mekan tasarımı açısından farklı özellikler taşımakta, *Alien: Resurrection*, *Prometheus* ve *Covenant* filmleri benzer bir tasarım dilini kullanırken, özellikle James Cameron'un anlatım tarzını yansıtan *Aliens* ve tek bir mekanın baskın olduğu *Alien 3*, serinin diğer filmlerinden ayrılmaktadır. Seriyi oluşturan filmlerde kullanılan mekanlar mekan tasarımı bağlamında sınıflandırıldığında sırasıyla Nostromo Gemisi (*Alien*, 1979), LV-426 Gezegeni (*Aliens*, 1986), 3.USS Sulaco (*Aliens*, 1986), Fiorina 161 Hapishanesi (*Alien 3*, 1992), USM Auriga (*Alien: Resurrection*-1997), Betty Uzay Gemisi (*Alien: Resurrection*, 1997), Prometheus Uzay Gemisi (*Prometheus*, 2012), LV-223 Gezegeni, Juggernaut-Mühendislerin Gemisi, Covenant Uzay Gemisi (*Alien: Covenant*, 2017) ve Planet 4 (*Alien: Covenant*, 2017)'den oluşmaktadır.

İlk *Alien* filmi, Nostromo adlı uzay gemisinde geçmekte ve gemideki mekanlar, dar ve endüstriyel bir atmosfer yaratmaktadır. Gemideki metalik yüzeyler, boru hatları ve endüstriyel ayrıntılar mekanın gerçekçiliğini artırırken, diğer taraftan mekan tasarımı klostrifobik bir seyir deneyimini

desteklemektedir. Serinin ikinci filmi *Aliens*'ın anlatısı LV-426 isimli gezegende geçmekte ve bu gezegenin soğuk, gri, kayalıklı coğrafyası, karanlık ve tehditkar bir atmosfer yaratmaktadır. Gezegen tasarımındaki soğuk renkler, gri sivri kayalıklar, gezegende ki yerleşim mekanlarında yer alan tüneller ve klostrofobik mekanlar seyircide gerilim hissinin oluşturulmasında kullanılmaktadır. *Aliens*'da kullanılan uzay gemisi USS Sulaco, anlatının temasına uygun olarak askeri ve fütüristik bir tasarıma sahiptir. Filmin anlatısı gelişmiş silahları ve askeri deneyimle yarattığı alt edebileceğini düşünen ve Yaratıkla baş etmek için profesyonel askerlerden destek alan şirket ekibinin hezimetini içermektedir. David Fincher tarafından yönetilen *Alien 3*, Fiorina 161 isimli yalıtılmış bir hapis hanede geçmektedir. Hapishanenin labirenti andıran koridorları çıkışsızlık hissinin artırırken, tek bir mekan üzerine anlatının inşa edilmesi klostrofobik bir atmosfer oluşturulmasını desteklemektedir.

Üçüncü filmin klostrofobik hapishanesinin tersine serinin dördüncü filmi *Alien: Resurrection*, uzay gemisi USM Auriga'nın büyüklüğü ve mekanların çeşitliliği ile öne çıkmaktadır. Geminin farklı birimleri arasındaki ayrımlar, anlatının farklı temalarını (annelik, çılgın bilim adamı, klonlama) desteleyecek şekilde tasarlanmıştır. Diğer filmlerden farklı olarak özellikle su altında kalan mutfak ve yemekhane sahnelerinde ilk defa yaratığın sualtı sahnelerinde dehşet saçtığı görülmektedir. Genel olarak geminin içinde ıslak, nemli ve karanlık bir atmosfer oluşturulmaktadır. *Alien: Resurrection* filminde Ripley'nin klonlanarak yeniden hayata döndürüldüğü ve Yaratık'ın çoğaltıldığı USM Auriga gemisinin yanı sıra Frank Elgyn'in kaptanlığını yaptığı ve paralı askerlerden oluşan bir mürettebata sahip olan Betty Uzay Gemisi de bulunmaktadır. Boyut itibarıyla USM Auriga'dan oldukça küçük olan bu gemi anlatının başlangıcında önemli bir rol oynamaktadır. Geminin tasarımı betonarme ve metal parçaların sentezinden oluşmakta ve renk paleti soğuk tonlardan oluşmaktadır. *Alien: Prometheus* filmi, filme de adını veren ve adını Yunan mitolojisindeki Prometheus'tan alan aynı adlı uzay gemisinde geçmektedir. Geminin adı yaratıcıyla yüzleşmeye giden insanoğlunun anlatıldığı mitle ortak özellikler taşımakta ve Tanrılara karşı gelen Prometheus mitindeki benzer temalara gönderme yapmaktadır.

Prometheus gemisinin ekibi görevlerinin nihai hedefi olarak LV-223 adlı bir gezegene ulaşmakta, bu gezegen ise insan ırkının potansiyel yaratıcıları olduğunu düşündükleri Mühendislerin (Engineers) yaşadığı gezegen olarak kabul edilmektedir. Ancak anlatının ilerleyen kısımlarında bu kayalık ve görkemli gezegenin mühendislerin kendi gezegenlerinden uzakta biyolojik bir silah olarak Yaratık'ı yarattıkları özel bir üs olduğu ortaya çıkmaktadır. Prometheus ekibi tarafından LV-223 gezegeninde Mühendislere ait dev bir uzay gemisi olarak bulunan Juggernaut, yana doğru bükülen iki boynuz arasında geniş bir orta bölüme sahip, devasa, asimetrik bir gemi şeklinde tasarlanmıştır. Biyomekanik bir estetiğe sahip Juggernaut'un iç yapısı iskelet

duvarları, dairesel geçitleri ve dik koridorlarıyla uzay gemisinden ziyade yaşayan bir organizmaya benzemektedir.

*Alien: Covenant*'da filme de adını veren Covenant uzay gemisi, uzay uykusunda olan 2000 kolonci ve 1.140 dondurulmuş insan embriyosu ile Origae-6 gezegenine doğru yolculuk etmektedir. Ancak yolculuk Origae-6'dan çok daha yaşanılır olan başka bir gezegenden alınan sinyal dolayısıyla kesintiye uğramaktadır. Prometheus filminde de yer alan David tarafından üzerinde deneyler gerçekleştirilen gezegen, mühendislerden tamamen arındırılmış ve çoğunlukla *Neomorph* (Yaratık) türlerinin yaşadığı kasvetli ve korkutucu bir yere dönüşmüştür.

*Alien* serisinde yer alan filmlerde, mekan tasarımı, filmin atmosferini ve hikayesini güçlendirmek için dikkatlice oluşturulmakta ve tıpkı kostüm ve makyaj tasarımında olduğu gibi mekan tasarımı da bilim kurgu filmlerinin gerçeğe benzerlik (verisimilitude) amacına hizmet etmektedir. İncelenen altı filmde yönetmenlerin görsel tercihleri mekanda kullanılan renkler, mekanları çekerken kullanılan teknikler ve mekanın işlevleri açısından farklılıklar barındırmakla birlikte, mekamlarda kullanılan detaylar, ikonografinin sözleşmesel (uylaşım) doğası açısından da değerlendirilebilmektedir.

Mekan tasarımında detaycılığıyla tanınan Ridley Scott'un görsel tarzına karşın; David Fincher, *Alien 3*'te sade ve abartısız bir set tasarımına sahip, kapalı bir mekanda ölümcül bir yaratıkla sıkışan karakterlerin hayatta kalma mücadelesini oyunculuk ve diyalog üzerinden anlatmayı tercih etmektedir. James Cameron'un yönettiği ikinci filmde ise sıcaklık hissi veren en ufak bir detay olmayan, metalik mekan tasarımının baskın olduğu görülmekte, soğuk bir gezegende söz konusu bu mekan tasarımı *Xenomorph*'un (Yaratık) hem karakterler hem de seyirci üzerinde yarattığı dehşeti arttırmaktadır. Cameron'un askeri estetiği yansıtan soğuk, gri, düz çizgisel mekanlarının aksine Jean Pierre Jeunet'un *body horror* ve *gore* estetiğini sentezleyen görsel dili mekan tasarımına da yansımaktadır. David Fincher'in tiyatro oyunlarını andıran tek mekanda geçen ikonografisine zıt şekilde bu filmde daha görkemli sahneler ve mekan tasarımları yer almaktadır. Serinin son filmi *Alien: Covenant* ise bilgisayar teknolojisinden ziyade anlatının geçtiği mekanların fiziksel tasarımının ve inşasının ön plana çıktığı, çoğunluğu Planet 4'te geçen mekan tasarımının üretilme amacından sapan Android David'in yavaş yavaş düşünme becerilerini yitirerek deliliğe doğru ilerlemesinin en önemli göstergesi olarak karanlık, ürkütücü ve insan yaşamına ev sahipliği yapmaktan öte yaratıkların kök saldıgı bir mekan olarak ortaya konulduğu anlaşılmaktadır.

### 3.4. Oyunculuk ve Türsel Karakterler

Oyuncuların performansları bir filmin anlamına büyük katkı sağlamakta, zira kurmaca uzun metrajlı filmlerin çoğu, insanlar ve karşılaştıkları çatışmalar hakkında hikayeler anlatmaktadır. Bu anlamda oyuncu seçimi, oyunculuk stili ve figürlerin yerleşimi ve hareketi, izleyicinin



kurmaca karakterlere tepkisini, onların güçlü ve zayıf yönlerini, umutlarını ve korkularını etkilemektedir. Bu nedenle oyuncu seçimi bir yönetmenin karakter üzerinde verebileceği en önemli kararlardan biridir (Pramaggiore ve Wallis, 2005).

Oyuncular, anatomik yapılarıyla, fizyolojik özellikleriyle ve rol yetenekleriyle sadece karakter temsili için değil, olay örgüsü akışında ve anlatı için gerekli olan özdeşleme mekanizmasının kurulmasında da oldukça önemlidir. Sinemada oyunculuk tarzı tiyatro oyunculduğundan farklı biçimde gerçekleştiğinden oyuncunun fiziksel özellikleriyle karakteri çağrıştırmayı beklenmektedir. Bu anlamda “film yönetmeni ‘oyuncuyu’ değil, karakteri bulmak zorundadır ve seçimleriyle karakteri biçimlendiren de yönetmendir” (Balázs, 2013, s. 49).

Sinema tarihi incelendiğinde, oyuncuların kamusal bir imaj ve önceki rolleriyle beraber belirli bir oyunculuk tarzı eğitimi de getirdikleri görülmektedir. Sinemanın erken dönemlerinde teatral oyunculuk teknikleri film oyunculüğünü de etkilemiş ve oldukça duygusal, neredeyse pantomim tarzı bir oyunculuk sinemaya hakim olmuştur (Pramaggiore ve Wallis, 2005). Günümüzde geldiğinde ise abartılı bir teatral oyunculuk, sinemanın anlatım araçlarından dolayı yapay bir üsluba yol açabileceğinden, çok daha sade ve basit bir oyunculuk tarzı benimsenmektedir. Onaran'a (1999) göre doğal ölçüler ve abartılı makyaj dışındaki her türlü hareket kamera tarafından fark edilmekte ve sahteliği ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle sinema oyuncularının hareketlerinde son derece ölçülü ve doğal olmaları gerekmektedir. Oyuncuların canlandırdıkları karakterler ise tür sinemasında, film türlerinin temel uylaşımından birini meydana getirmektedir. Türsel karakterler tür filmlerinin çatışmalarının somutlaştırılmalarına ve geliştirilmelerine yönelik işlev gören öğeler olarak eleştirmenin ilgi alanı içine girmektedir. Türsel yapıların barındırdıkları karakterlerden oluşan, "karakterler deposu" olarak da adlandırabilecek, bir karakterler topluluğu olmaksızın kültürel dışavurumun gerçekleştirilmesi mümkün olmayacaktır. Türsel karakterler türlerin ele aldıkları çatışmaların simgeleştirilmelerine olanak tanıyan anlambilimsel öğeleri tedarik eden bir figürleştirme alanı sunmaktadır. Bu açıdan türsel karakterler tür filmlerinin tam olarak teşhis edilmeleri ve değerlendirilmeleri konusunda bir ölçüt sağlamaktadır (Özden, 2004).

Türsel karakterler açısından yaklaşıldığında *Alien* serisinin en belirgin özelliğinin serideki tüm filmlerde anlatının Ripley, Yaratık ve İnsansı robot (Android) arasında geçmesi olduğunu belirtmek mümkündür. Söz konusu bu üç türsel karakter serinin ilk filminden itibaren (Ripley son iki filmde yer almamakta, ancak insansı robot bu filmlerde ana karakterlerden biri olarak bulunmaktadır) anlatının kurucu unsurları olarak tekrar tekrar farklı filmlerde yer alarak öykünün itici gücü olarak ortaya çıkmaktadır. Yukarıda da belirtildiği gibi esasen *Alien* serisinin tamamının bu üç karakterin arasındaki ilişki ve mücadeleyi anlattığını söylemek mümkündür.

İnsansı robotun ikircikli ve çelişkili konumu altı film boyunca değişmekte, ancak son iki filmde şeytani özellikler edinerek, bir dairenin tamamlanmasını andıran anlatı yapısı dolayısıyla yaratığın ortaya çıkmasından sorumlu tutularak *Alien* serisini başlatan hikayenin kurucu ögesi haline gelmektedir. İnsansı robot konumu itibari ile bilim kurgu sinemasının provakatif sorularının somutlaştırılması için ideal bir türsel karakter olarak ortaya çıkmaktadır. “İnsan nedir?”, “İnsan olmak ne demektir?” gibi büyük sorular vasıtasıyla bu filmlerde insan olmanın doğası insansı robotlar üzerinden tartışmaya açılmaktadır.

Filmin anlatı evreninde on yılları aşan uzun uzay yolculuklarında insanlara eşlik etmeleri için yaratılan insansı robotların, anlatı filminden filme ilerledikçe giderek şeytani özellikler barındıran, güvenilmez, amacından ve işlevinden sapmış, yaratıcısına isyan ettiği için yok edilmesi gereken makinelere dönüştüğü görülmektedir. *Alien: Covenant* filminde insansı robot David, bir süre sonra sağlıklı düşünme yeteneğini kaybetmiş ve insanlık için bir tehdit oluşturmaya başlamıştır. David, Mühendislerin gezegeninde yaratıkla deneyler yaparak yeni bir deney türü yaratmakta ve bu tür hem mühendislerin hem de insanoğlunun sonunu getirme potansiyeli taşımaktadır. Bu açıdan yaklaşıldığında David karakterinin, *Alien: Covenant* filmiyle birlikte bilim kurgu filmlerinde sıklıkla karşılaşılan çılgın bilim adamı tiplmesine benzediği görülmektedir.

*Alien* serisinde yer alan insansı robotlar aşağıdaki şekilde sıralanmaktadır:

1. Ash (Ian Holm): *Alien* (1979) filminde Nostromo mürettebatından biri olarak sunulan ve sonradan bilinçli bir yapay zeka olduğu anlaşılan Ash, başlangıçta mürettebatı Yaratık'a karşı korumak için programlanmıştır, ancak sonradan ortaya çıkacağı üzere Ash'ın gerçek amacı, Yaratık'ı canlı bir şekilde getirip şirkete teslim etmektir.
2. Bishop (Lance Henriksen): *Aliens* (1986) filminde ortaya çıkan Bishop, Ripley'nin güvenini kazanmaya çalışan insansı bir yapay zeka olarak tanıtılmakta ve bir önceki filmin yapay zekası Ash'in aksine, Bishop'un insanlara zarar vermek için programlanmadığı ve mürettebatla uyum içinde çalıştığı görülmektedir.
3. Bishop II: David Fincher tarafından yönetilen serinin üçüncü filmi *Alien³*'da (1992) insansı robot "Bishop II" (Bishop Two) olarak adlandırılmaktadır. Nostromo mürettebatının insansı robotu olan Bishop'a tıpatıp benzeyen Bishop II yine Lance Henriksen tarafından canlandırılmaktadır.
4. Annalee Call (Winona Ryder): *Alien: Resurrection* (1997) filminde ortaya çıkan Call, Bishop'ın tasarımına benzer bir insansı robot karakterdir. Ancak, anlatının ilerleyen bölümlerinde Call'un klon Ripley'nin (Ripley 8) öldürülmesi emri verilen gizli bir Auton ajanı olduğu ortaya çıkmıştır.

5. David (Michael Fassbender): *Prometheus* ve *Alien: Covenant* filmlerinde ortaya çıkan David, kendi varlığını sorgulayan insansı bir robot olarak anlatıda yer almaktadır. Filmin kurmaca evreninde uzun uzay yolculuklarında insanlara yardım etmek amacıyla yaratılan ve insanlara zarar vermesi mümkün olmayan robotlardan olan David, *Prometheus* filminde kendisini insandan farklı olarak konumlandırın mürettebat üyelerine düşmanlık besleyerek, Yaratık'ın gemiye ulaşmasını sağlamıştır. Bir sonraki film *Alien: Covenant*'ın anlatısıyla bağlantı kuracak şekilde David, Elizabeth Shaw'la birlikte mühendis olarak adlandırılan ve Yaratık'ın yaratıcısı olan insansı varlıkların izini sürmeye devam etmektedir. Ancak giderek düşünme becerilerinde aksaklıklar ortaya çıkan David, kitlesel ölümlere yol açmaktadır. Bu anlamda David'in karmaşık ve katmanlı karakteri, serideki insan ve yapay zeka arasındaki ilişkiyi ele alan temaları sorunsallaştırmakta ve derinleştirmektedir.

6. Walter (Michael Fassbender): *Prometheus* filmindeki David karakteriyle fiziksel olarak tıpatıp benzeyen bir yapay zeka modeli olan Walter, David'den farklı olarak bazı güncellenmiş ve geliştirilmiş özelliklere sahiptir. *Alien: Covenant* filmi, Walter'ın David ile karşılaştığı ve bu iki insansı robot arasındaki farklılıkların ve çatışmaların ortaya çıktığı bir dizi olaya odaklanmaktadır. Walter burada işlevini olması gerektiği şekilde yerine getiren “iyi” insansı robotu temsil ederken, David muhakeme yeteneğini kaybetmesinden dolayı insanlık için tehlikeli hale gelen “kötü” insansı robot olarak konumlandırılmaktadır.

Seride yer alan insansı robotlar anlatıda merkezi karakterleri canlandırmakta ve hayati bir rol oynamaktadır. Bu karakterler anlatının temel çatışmalarını ve temalarını somutlaştırarak, yapay zeka-insan, insan-doğa ilişkisi ve ahlaki sorular gibi temalar etrafında inşa edilen film öyküsünün görsel dilinin en önemli unsurlarından olmasının yanı sıra filmlerin derin yapısındaki anlam katmanlarına da büyük katkıda bulunmaktadır. Aşağıda yer alan tabloda altı filmdeki ortak özellikler ve farklılıklar tablolaştırılarak, ikonografi ve mizansen arasındaki ilişki görselleştirilmeye çalışılmıştır. Son iki başlık, mekan tasarımı ve kostüm-makyaj olarak ifade edilerek, serideki filmlerin farklılaştıkları özel alanlara işaret etmekte, Ellen Ripley, insansı robot, Yaratık ve korku-gerilim unsurları ise serinin hemen her filminde yer almaktadır.

**Tablo 1. Alien Serisi Benzerlikler ve Farklılıklar Tablosu (İkonografi ve Mizansen)**

	<i>ALIEN</i> 1979 RIDLEY SCOTT	<i>ALIENS</i> 1986 JAMES CAMERON	<i>ALIEN 3</i> 1992 DAVID FINCHER	<i>ALIEN: RESURRECTION</i> 1997 JEAN-PIERRE JEUNET	<i>PROMETH EUS</i> 2012 RIDLEY SCOTT	<i>ALIEN: COVENANT</i> 2017 RIDLEY SCOTT
ELLEN RİPLEY	√	√	√	√	-	-
İNSANSI ROBOT	√	√	√	√	√	√
YARATIK (ALIEN)	√	√	√	√	√	√
KORKU-GERİLİM UNSURLARI	√	√	√	√	√	√
MEKAN TASARIMI (UZAY GEMİSİ-GEZEĞENLER)	Nostromo Gemisi ve LV-426 isimli gezegen	USS Sulaco Gemisi ve LV-426 Gezegeni	Fiorino 161 Hapishane esi	USM Auriga Uzay Gemisi, Betty Uzay Gemisi	Prometheus Gemisi, Juggernaut Gemisi ve LV-223 Gezegeni: LV-223 Gezegeni	Covenant Gemisi ve Planet4
KOSTÜM-MAKYAJ	Yaratık'ın tasarımı H.R. Giger'a aittir. John Mollo tarafından tasarlanan kostümler askeri üniformalardan etkilenmiştir.	Stan Winston, H.R. Giger'a ait olan Yaratık tasarımını geliştirmiştir. Ripley'nin sivil modayı yansıtırken, diğer karakterler askeri üniformalar içerisinde dir.	Yalıtılmış bir hapishane de yaşamak zorunda kalan karakterlerin kostümleri eski, zarar görmüş parçalardan ve soğuk tonlardan oluşmaktadır.	Bob Ringwood tarafından tasarlanan kostümler seride en fazla çeşitlilik gösteren kostüm tasarımını içermektedir. Ripley'nin Yaratık'ın derisini andıran takımı ve bilim adamlarının giydiği retro önlükler mizansenin film diline yaptığı yaratıcı katkıyı desteklemektedir.	Janty Yates tarafından tasarlanan kostümler serideki diğer uzay kıyafetlerinden farklı olarak daha teknolojik özellikler barındırmakta ve üniformadan ziyade her karakterin kendine özgü giyim tarzını yansıtmaktadır.	Janty Yates ve Craig Green tarafından tasarlanan kostümler bir önceki filmde farklı olarak, anlatıya da uygun olacak şekilde fütüristik izler taşıyan üniformalar olarak tasarlanmıştır.

## Sonuç

Tür sinemasının görsel kimliğini oluşturan uylaşımaları aşarak yönetmenlerin kendilerine özgü film dillerini nasıl koruduklarının incelendiği bu çalışmada belirli türlerdeki görece değişmeyen temel unsurlara gönderme yapan türsel uylaşımalarla, yönetmenlerin kişisel üslupları arasındaki yaratıcı gerilimin *Alien* serisi üzerinden ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda seriyi oluşturan ve her biri farklı bir yönetmen tarafından yönetilen altı film aydınlatma, dekor/mekan, kostüm-makyaj ve oyunculuk-türsel karakterler açısından çözümlenmiştir.

Yönetmenlerin kendilerine özgü stillerini ifade etmek için kullanılan görsel dil, film dili gibi kavramlar bir film öyküsünü ele alma biçiminden, bu öykünün görselleştirilmesine doğru giden yolda farklı sanatçıların film sanatına ya da bir anlatıyı sinema filmine dönüştürmeye yönelik olarak farklı ve kişisel bakış açılarındaki ayrımları ve özgün yönleri içermektedir. Film öykülerinin görselleştirilmesi açısından yaklaşıldığında belirli türlerin görsel kimliğini oluşturan ve türe dahil edilen diğer filmlerle ortak olarak paylaşılan görsel tekrarlar ikonografi, yönetmenlerin öyküye ve sinema estetiğine özgün yaklaşımları ise mizansen kavramıyla açıklanmaktadır. Özellikle tür sineması söz konusu olduğunda türün ortaya çıktığı ilk andan itibaren yıllar içerisinde seyirci, film endüstrisi ve film eleştirmenleri arasındaki ilişkiden doğan uylaşımalar yönetmenin kendine özgü bakış açısını ortaya koymasına engel olarak görülmüştür. Ancak türlerin sabit ve değişmez bir yapı olmaktan ziyade, belirli zaman aralıklarında kendilerini yineleyen doğası yaratıcı sanatçıların söz konusu uylaşımaları esnetmesine, yeniden yorumlamasına ve geliştirmesine olanak sağlamaktadır. *Alien* (1979) gibi kurucu filmler ise hem söz konusu bu uylaşımaları kendisinden sonra gelecek olan filmler için inşa etmekte, hem de süreç içerisinde seriye eklenen yeni filmlerle bu uylaşımaları yönetmenin kendi bakış açısından yeniden yorumlamasına izin vermektedir. Bu bağlamda *Alien* serisini oluşturan her bir film, serinin Ellen Ripley, Yaratık, insansı robot, uzay gemileri ve gezegenler, korku-gerilim unsurları gibi belli başlı özelliklerini korurken, mekan ve aydınlatma tasarımı, kostüm-makyaj gibi mizansen unsurlarında farklılıklara gittiği görülmektedir.

Korku-gerilim unsurlarının baskın olduğu ilk filmde yarı karanlık bir aydınlatma tasarımıyla dünya dışı acımasız bir varlıkla mücadele etmek zorunda kalan bir grup insanın yaşam savaşı üzerine odaklanılırken, serinin sonraki filmlerinde mizansenin yönetmenlerin film dillerini yansıtabilecek şekilde kurulduğu anlaşılmaktadır. Aksiyon temelli bir film dili olan James Cameron soğuk, askeri bir tasarım dili tercih ederken, David Fincher prodüksiyon sırasında yaşanan birtakım aksaklıkların da etkisiyle tek mekanda geçen klostrofobik bir görsel dil yaratmakta, Fransız yönetmen Jean-Pierre Jeunet ise beden, beden deformasyonu, görkemli set tasarımları ve dışavurumcu estetik ile serinin orijinal görsel kimliğine daha sadık, ancak aynı zamanda diğerlerinden oldukça farklı, kendine özgü bir film dili oluşturmayı başarmaktadır.

---

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış Bağımsız

**Yazar Katkısı:** Nuray Hilal Tuğan: %100

**Destek ve Teşekkür Beyanı:** Çalışma için destek alınmamıştır.

**Etik Onay:** Bu çalışma etik onay gerektiren herhangi bir insan veya hayvan araştırması içermemektedir.

**Çıkar Çatışması Beyanı:** Çalışma ile ilgili herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

**Peer Review:** Independent double-blind

**Author Contributions:** Nuray Hilal Tuğan: 100%

**Funding and Acknowledgement:** No support was received for the study.

**Ethics Approval:** This study does not contain any human or animal research that requires ethical approval.

**Conflict of Interest:** There is no conflict of interest with any institution or person related to the study.

---

**Önerilen Atıf:** Tuğan, N. H. (2024). *Tür sinemasında film dili ve ikonografi arasındaki dolaysız ilişki: Alien serisinde görsel uyulaşmalar ve biçemsel farklılıklar. Akademik Hassasiyetler*, 11(25), 56-80. <https://doi.org/10.58884/akademik-hassasiyetler.1420451>

---

## Kaynakça

Abreu, R. (2022). *Genre conventions the building blocks of genre storytelling*. 6 Nisan 2024 tarihinde <https://www.studiobinder.com/blog/genre-conventions/> adresinden edinilmiştir.

Barnwell, J. (2011). *Film yapımının temelleri* (Çev. G. Altıntaş). Literatür Yayıncılık.

Balázs, B. (2013). *Görünen insan* (Çev. O. Kasap). Say Yayınları.

Bordwell, D. (2016). *Hollywood'un film dili*. (Çev. Z. Atam, Y. C. Ekinci, B. Tanyeri). Doruk Yayınları.

Bordwell, D. ve Thompson, K. (2009). *Film sanatı* (Çev. E. Yılmaz ve E. S. Onat). De Ki Yayınları.

Chandler, D. (2018) Tür kuramına giriş. *Edebiyatta, sinemada, televizyonda tür kuramı temel metinler* içinde, (s. 15-50). J. Ö. Dirlikyapan, (Ed.), Doğu Batı Yayınları.

Edgar-Hunt, R., Marland J. ve Rawle, S. (2012). *Film dili* (Çev. S. Aytaç). Literatür Yayınları.

Grant, B. K. (2007). *Film genre: From iconography to ideology*. Wallflower.

Gibbs, J. (2002). *Mise en scene: Film style and interpretation*. Columbia University Press.

Güçhan, G. (1999). *Tür sineması, görüntü ve ideoloji*. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları.

- Kolker, R. (2011). *Film, biçim ve kültür* (Çev. F. Ertınaz, A. Güney, Z. Özen, O. Şakır, B. Tokem, D. Tunalı, E. Yılmaz). De Ki Yayınları.
- Kuhn, A. ve Westwell, G. (2012). *A dictionary in film studies*. Oxford University Press.
- Onaran, A. Ş. (1999). *Sinemaya giriş*. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.
- Özden, Z. (2004). *Film eleştirisi*. İmge Kitabevi.
- Panofsky, E. (1974). Style and medium in the motion picture. G. Mast ve M. Cohen (Ed.), *Film theory and criticism* içinde (s. 15-32). Oxford University Press.
- Parkinson, D. (2015). *Sinemayı değiştiren 100 fikir* (Çev. Y. Burul). Literatür Yayıncılık.
- Pramaggiore, M. ve Wallis, T. (2005). *Film: A critical introduction*. Laurence King Publishing.
- Ryan, M. ve Kellner, D. (1997). *Politik kamera* (Çev. E. Özsayar). Ayrıntı Yayınları.
- Sikov, E. (2010). *Film studies: An introduction*. Columbia University Press.
- Spediel, S. (2012). Film, form and narrative. J. Nelmes (Ed.), *An introduction to film studies fifth edition* içinde (s. 80-112). Routledge.
- Villarejo, A. (2013). *Film studies the basics*, Routledge.
- Weiner, D. (2019). *Ridley Scott on the hard road to 'Alien'*. 7 Mart 2024 tarihinde <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/alien-ridley-scott-reveals-how-iconic-scene-went-wrong-1213109/> adresinden edinilmiştir.
- Wollen, P. (2004). *Sinemada göstergeler ve anlam* (Çev. Z. Aracagök, B. Doğan). Metis Yayınları.

### Extended Abstract

Different terms such as cinematography, mise-en-scène and iconography are used to describe the visual elements of a film. While there are commonalities among these terms, each encompasses different aspects of the visual language of cinema and is also used in the classification of categories such as art cinema and popular cinema. In this context, mise-en-scène, despite containing the same elements as iconography, is identified with art cinema and the director's unique style, while iconography expresses recurring visual conventions in specific elements of genre cinema. However, in a historical context, some directors positioned as creative auteurs are observed to creatively and innovatively approach these visual conventions in films considered within genre cinema, rather than treating them as clichéd visual traditions. In the study, the six-film series beginning with *Alien* (1979) directed by Ridley Scott, is analyzed in terms of the iconographic conventions

of science fiction cinema and the unique film languages of different directors. The films that make up the series are dissected through the basic visual categories that constitute *mise-en-scène* and iconography, including lighting, costume-makeup, setting, and acting- genre-specific characters. While the characterization of genre cinema with conventions is widely accepted, it is observed that in the different films of the *Alien* series directed by various directors, rather than a repetition of visual conventions in science fiction cinema, each film has its own unique visual language. While the term cinematographic style emphasizes the director's or cinematographer's personal style, the concept of conventions refers to recurring elements in genre cinema. The tension between these two phenomena in the *Alien* series is creatively reflected in the visual identity of the films that make up the series.

As mentioned before this study examines how directors, while surpassing the visual conventions that constitute the visual identity of science fiction cinema, maintain their unique film languages. The creative tension between the genre-specific visual conventions that refer to certain unchanging basic elements and the directors' personal styles is explored through the lens of the *Alien* series. In this context, each film in the series, including *Alien* (1979), maintains certain key features such as Ellen Ripley, the Alien, humanoid robots, spaceships, planets, horror-thriller elements, while introducing variations in *mise-en-scène* elements such as set and lighting design, costume-makeup, reflecting the directors' distinct cinematic languages.

The concept of *mise-en-scène*, which denotes the visual repetitions shared with other films included in a genre and the directors' unique approaches to storytelling and cinematic aesthetics, is explained concerning the visualization of film narratives. While genre cinema has often been perceived as limiting the director's unique perspective due to the interactions between the audience, the film industry, and film critics, genres, instead of having a fixed and unchangeable structure, allow creative artists to flexibly reinterpret, reevaluate, and develop these conventions at certain intervals over the years. Founding films like *Alien* (1979) both construct these conventions for subsequent films and allow directors to reinterpret these conventions from their own perspectives with the addition of new films to the series.

In this context, all movies in the series humanoid robots take on central characters in the narrative and play a crucial role. These characters not only embody the main conflicts and themes of the narrative but also contribute significantly to the layers of meaning in the visual language of the film story, constructed around themes such as artificial intelligence, human-nature relationships, and ethical questions. With that being said Despite the visual style of Ridley Scott, who is known for his attention to detail in space design; In *Alien 3*, David Fincher prefers to tell the struggle for survival of the characters trapped with a deadly creature in a closed space with a simple and understated set design, through acting and dialogue. In the second film



directed by James Cameron, it is seen that the metallic space design is dominant, without the slightest detail that gives a feeling of warmth, and this space design on a cold planet increases the horror of the Xenomorph (Creature) on both the characters and the audience. Unlike Cameron's cold, gray, linear spaces that reflect military aesthetics, Jean Pierre Jeunet's visual language, which synthesizes body horror and gore aesthetics, is also reflected in the space design. Contrary to the iconography of David Fincher's theater plays, which take place in a single location, this film features more magnificent scenes and location designs. The last film of the series, *Alien: Covenant*, emphasizes the physical design and construction of the spaces where the narrative takes place rather than computer technology, and darkness is the most important indicator of Android David's gradual loss of thinking skills and his progress towards madness, which deviates from the purpose of producing the space design, most of which takes place in Planet 4. It is understood that it is presented as a scary place where creatures take root rather than hosting human life.

In summary, this study aims to reveal the creative tension between genre-specific visual conventions and directors' personal styles through an analysis of the *Alien* series, demonstrating how directors maintain their unique cinematic languages while adhering to certain unchanging genre elements.