

Atıf - Reference: Gültekin, Gökhan (2018) Popüler sinemada sanal özgürlük sunumu: *Pi'nin Yaşamı* örneği. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 3(5): 1-19.

Popüler sinemada sanal özgürlük sunumu: *Pi'nin Yaşamı* örneği

Gökhan Gültekin*

Öz

Popüler sinema filmleri, temeli Aristo tarafından atılan dramatik yapıya uygun olarak inşa edilmektedir. Filmlerin giriş, gelişme ve sonuç bölümleri bulunur. Ana karakterler daha önce benzer rolleri oynamış kişilerdir. Filmin başında bozulan düzen, filmin sonunda yeniden sağlanır. İzleyicinin kazandığı ve izleyicinin aklında soru işareti bırakmayacak bir son hazırlanır. Popüler filmler, ticari kazançlarını üst düzeyde tutabilmek için izleyiciye büyüdü bir dünya sunabilmektedir. İzleyici bu filmler aracılığıyla, kurmaca dünyada sonsuz özgürlüğe kavuşurken, gerçek mekân olan sinema salonundaki tutsaklığının farkına varmaz. Bu bağlamda, *Pi'nin Yaşamı* (2012) filmi örnek olarak seçilmiştir. Filmde izleyiciye nasıl bir özgürlük sunulduğu araştırılmıştır. Filmin çözümlenmesi, popüler filmlerin kullandığı klasik anlatı yapısı çerçevesinde yapılmıştır.

Anahtar kelimeler: Popüler sinema, özgürlük, klasik anlatı, *Pi'nin Yaşamı*

The presentation of virtual freedom in popular cinema: The case of *Life of Pi*

Abstract

Films of popular cinema are built in accordance with the dramatic structure the foundation of which has been laid by Aristotle. In films, there are entry, development and conclusion parts. Main characters are people who have played similar roles before. The order that is disturbed at the beginning of a film is restored at the end of the film. A final in which the good win and which does not leave question marks in the mind of the audience is prepared. Popular films may offer the audience a magical world in order to keep a high level of commercial gains. While the audience reach eternal freedom in the world of fiction through these films, they will not become aware of the captivity in a movie theater, being an actual space. In this context, film *Life of Pi* (2012) was selected as an example. It was investigated what freedom was offered to the audience in this film. The analysis of the film was performed in the context of classical narrative structure used in popular films.

Keywords: Popular cinema, freedom, dramatic structure, *Life of Pi*

Giriş

Sinema, tam anlamıyla bir anlatıdır. Lotman'a (2012: 57) göre, sinematografi düşüncesi henüz 1894'te William Paul ve H. Wells tarafından "hareketli resimlerin gösterilmesi aracılığıyla öyküler anlatmak" şeklinde ifade edilirken tam olarak bu yargıya dayanmaktaydı.

Filmler, zamanla birer anlatım aracına dönüşmüştür. Melies, 1898 yılında bir rastlantı sonucu sinemaya kurgu anlayışını getirirken, George Albert Smith'in 1900 yılına ait *As Seen Through a Telescope* filmi, görsel anlatımda öznel bakış açısını sinemaya kazandırmıştır. 1903 yılında Porter'ın çektiği *The Great Train Robbery* filmi ise sonunda

*Arş. Gör. Dr., Cumhuriyet Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, e-posta: gultekin@cumhuriyet.edu.tr

sinemayla bir anlam oluşturulabileceğini gösteriyordu. Dahası, bu film Griffith'in klasik anlatı sineması için temel oluşturdu (Şentürk, 2008: 165). Klasik anlatı sinemasını temel alan Hollywood ise zamanla büyük bir endüstriye dönüştü.

Sinemanın büyük çapta endüstrileşmesi 1908'de Fransa'da Charles Pathe ile başladı. Öte yandan Fransa ile sinema alanında mücadele etme arzusunda olan Amerika'da 1914 yılına gelindiğinde iç pazarın büyük kısmı yabancılar tarafından kontrol ediliyordu; ancak Amerika'nın sinema tarihini değiştiren olay, I. Dünya Savaşı'nın o yıl başlamasıydı. Savaşa katılmayan Amerika, her alanda olduğu gibi sinema alanında da bunun avantajını gördü. 1920'ye gelindiğinde Amerika'nın ürünü olan Hollywood, dünya sineması üzerinde hâkimiyeti eline almayı başardı (Armes, 2011: 151). Bu açıdan Wollen'ın (2008: 15) vurguladığı gibi, bütün sinemalar temelde ticari olabilir; fakat Amerikan filmlerinin farkı, Amerika pazarı dışındaki ülke sinema pazarlarını da ele geçirmesinden kaynaklanmaktadır.

Amerikan filmleri, Griffith'in 1916 yılında *Intolerance (Hoşgörüsüzlük)* filmiyle temelini attığı klasik anlatı sinemasının etkisiyle zamanla çok daha güçlü hâle geldi, zenginleşti ve popülerleşerek insanlar üzerinde büyüleyici bir etkiye sahip oldu. Sinema salonlarındaki özgürlüğü kısıtlanmış insanlar, gerçek hayatın tüm stresini popüler sinemanın onlara sunduğu kurmaca dünyadaki sonsuz sanal özgürlükleriyle atmaya çalıştı. Bu bağlamda, "popüler sinema" adıyla değerlendirilebilecek Hollywood sinemasının, insanları kendine çekerek ticari başarıya ulaşabilmek için sinemasal araçları nasıl kullandığı ve insanlara nasıl bir özgürlük sunduğu, araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

Rüyalar fabrikası Hollywood, yeri geldiğinde farklı tutumlar sergilese de, sinemanın ticari açıdan daima bir gösteri olduğunu unutmadan anlattığı her şeyi en kabul edilebilir, en anlaşılır, en izlenebilir şekilde sundu. Sinemayı popüler hâle getirdiği gibi, popülerliği de sinemalaştırdı. Mitoslar kurdu, maskeler yarattı ve seyircileri bunların değişmez olduğuna inandırdı (Scognamillo, 1997: 50). Bu noktada Abisel (2010: 44), Hollywood filmlerinin dünya seyircisi tarafından seyredilmesine ilişkin iki temel özellikten bahseder. Bu özelliklerden ilki, Hollywood'un parlak, hızlı ve yeni filmleri seri bir şekilde üretebilmesidir. İkincisi ise, Hollywood'un tiyatroya hâkim olan görkemli melodramlarla, popüler olan edebiyat ürünlerini başarılı bir şekilde harmanlayarak kendine mal etmesiyle alakalıdır.

Tüm bu aktarılanlar çerçevesinde, bir öykü anlatı sineması olan popüler sinemanın, insanlar üzerindeki büyüleyici etkisini nasıl sağladığının ve insanlara nasıl bir özgürlük sunduğunun ortaya koyulması, çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Bu amaç kapsamında, öncelikle popüler sinemanın yapısı ele alınmış, daha sonra popüler filmlerin izleyiciye ne çeşit bir özgürlük sunduğu aktarılmaya çalışılmıştır. Çalışmayı daha anlaşılır hâle getirebilmek amacıyla, popüler sinemayla eşdeğer görülen Hollywood sinemasından *Pi'nin Yaşamı* filmi örneklem olarak seçilmiş, klasik anlatı sinemasının yapısı bağlamında çözümlenmiştir. Ayrıca filmde insanlara nasıl bir özgürlüğün sunulduğu değerlendirilmiştir. Örneklem olarak bu filmin seçilmesinin nedeni, popüler sinemada önemli olanın 'görüntüler aracılığıyla insanlarda büyümlü bir etki bırakmak' gerçeğiyle bağlantılı olarak, *Pi'nin Yaşamı* filminin 85. Oscar ödülünde en iyi yönetmen ve en iyi müzik ödülleriyle birlikte, en iyi görsel yönetmen ve en iyi görsel efekt ödülleri de almış olmasıdır. Dolayısıyla sinemanın, görüntüleri etkili kullanarak oluşturduğu büyümlü dünyanın iyi bir yansımasıdır *Pi'nin Yaşamı*.

Bir anlatı türü olarak popüler sinema

Bir öyküyü anlatan ya da sunan her şey anlatıyı oluşturur. Chatman anlatıyı şu şekilde açıklamaktadır (2008: 19): “Anlatı, bir araya gelerek kendilerinden daha farklı bir bütün oluşturan öğelerden; olaylardan ve varlıklardan meydana gelir. Anlatıdaki olaylar birbiriyle karşılıklı etkileşim hâindedir. Bu olaylar rastgele meydana gelmiş bir yığın aksine, fark edilebilir bir düzen ortaya koyar.”

Anlatılar, kurmaca ve kurmaca olmayan anlatılar olarak ikiye ayrılmaktadır. Kurmaca olmayan anlatılar mektup ve anı gibi türlerken, kurmaca anlatılar öykü ve film gibi türlerden oluşmaktadır. Kurmaca bir anlatı, hayalî olarak gerçekleşmiş bir öykünün sunulmasını oluştururken, kurmaca olmayan anlatılar gerçek hayattaki bir şeyin öyküsünü sunar (Jahn, 2012: 50). Öte yandan gerçek hayatta yaşanmış bir olayın kurmaca bir öyküye dönüştürülerek sunulabileceğini de göz ardı etmemek gerekir. Tüm bu yönlerden popüler sinema, öyküsünün bir başlangıcı ve sonu olan, bu öykünün bir anlatıcı tarafından aktarıldığı, belirli bir zamanda başlayıp biten ve düzenlenmiş bir olay örgüsüne sahip kurmaca anlatı türü olarak değerlendirilebilir (Oluk, 2008: 19).

Filmlerin kurmaca anlatı hâline gelmesi mitler, fanteziler ve düşler yaratma gereksiniminin sonucudur (Abisel, 2010: 7). Özellikle popüler filmlerdeki anlatının kökeni, Platon ve öğrencisi Aristo’ya kadar gitmektedir. Platon, “mimesis”i taklit anlamında kullanırken onu aşağılamış, Aristo ise hocası Platon’un aksine, sanatçının benzetme işleminde yaratıcılık barındırdığı için mimesis’in bir yeniden yaratım olarak değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamıştır (Nutku, 2001: 36).

Mimesis’i taklide dayalı bir yeniden yaratım olarak gören Aristo (2012: 11), taklide dayalı sanatları üç bakımdan birbirinden ayırır: Taklit etmede kullanılan araç, taklit edilen nesnelere ve taklit tarzı. Bazı sanatlar renkler ve figürler aracılığıyla taklit ederken, bazıları ses aracılığıyla taklit eder. Bu açıdan sinema, hem renkler ve figürler hem de sesin bünyesine katılmasıyla ses aracılığıyla taklit eden bir sanat olarak değerlendirilebilir.

Sinemanın anlatı sanatı olmasının temelini Griffith 1916 yılında çektiği *Intolerance* filmiyle atmıştır. Böylece Griffith bilinen ilk geri dönüşü, ilk uzak çekim ya da diz çekim gibi bazı çekim ölçeklerini, ilk koşut kurguyu ve ilk hareketli kamera kullanımı gibi yenilikleri sinemaya getirmiştir. O, kamera ile yaratıcı olunabileceğini, gerçekliğin yeniden üretilebileceğini göstermiştir (Uysal, 2012: 55-59). Bela Balazs’a göre Griffith, sahneleri parçalara bölerek yeni bir sinema dili yaratmıştır. Griffith bu dili, parçadan parçaya kameranın mesafesini ve açısını değiştirerek ortaya çıkarmaktadır. Özellikle de sahnelerin birbirine bağlanması ile değil, parçaların montajı olarak kendi filmi yarattığı zaman bu özgün sinemasal dil oluşmaya başlamıştır (aktaran Andrew, 2010: 167).

Popüler sinema, her şeyden önce temsilin büyüleyici gücünü mükemmelleştirir (Pezzella, 2006: 19). Bu durumu Biryıldız (2012: 41) şu şekilde özetler: “Popüler filmler, kitlenin isteklerini karşılamaya yönelmektedir. Filmlerin istatistiklerle ölçülen popülerlikleri, görüntü ve öykülerinin popülerliği kadar geçerli değildir.”

Popüler sinemayı oluşturan temel faktör, kurmaca olduğunu gizleyebilme yeteneğidir. Griffith’in “gel ve büyük bir deneyim yaşa” sözünü temel alan popüler sinema, günümüze kadar neredeyse hiç değişmeyen kurallarıyla gelmiştir (Oluk, 2008: 77). Popüler sinema, anlatı tarzı ve kişisiyle, öyküleriyle, olay örgüsünü yapılandırmasıyla, karakter kullanımıyla, renk, ışık, kamera ve kurgu aracılığıyla, sesin sinemaya girmesine bağlı olarak da müzik ve ses kullanımıyla, gerçek zaman ve mekânın büyümlü bir kurmaca temsili sunmaktadır. Dolayısıyla bu öğelere kısaca bakmak, konunun anlaşılır olmasına katkı sağlaması açısından önemlidir.

Popüler sinemada öykü ve olay örgüsü

İlk olarak Forster'ın, *Aspects of the Novel* kitabıyla tanınan “öykü” ve “olay örgüsü” terimlerini birbirine karıştırmamak gerekir. Öykü, olayların kronolojik sıralanışıdır. Öykünün yapısıyla ilgili temel soru “sonra ne oluyor?” şeklindedir. Olay örgüsünün yapısıyla ilgili temel soru ise “bu neden oluyor?” sorusudur (Jahn, 2012: 92).

Aristo, *Poetika*'da dramatik öykünün temelini oluşturan tragedyanın ne olduğunu ve nasıl olması gerektiğini açıklamaktadır. Tragedya, eylemde bulunan kişiler tarafından temsil edilen, ağır başlı, başı ve sonu belli olan ve bir uzunluğu bulunan eylemin taklidi olarak tanımlanmıştır. Aristo, tragedyanın görevinin korku ve acıma duyguları aracılığıyla ruhun tutkulardan temizlenmesinin (katharsis) sağlanması olduğunu belirtmiştir (2012: 37-39). Onun temelini attığı bu klasik dramatik yapı, varlığını hâlâ korumaktadır ve sinema için kabul görmüş bir anlatım biçimine dönüşmüştür.

Klasik dramatik yapıda olay örgüsü serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm bölümlerinden oluşur. Serim, öykünün başından sonuna dek süren bilgi verme sürecini kapsar. Düğüm, öykünün başından mutluluğa ya da felakete giden baht dönüşü sınırına kadar uzanan kısımdır. Çatışma aşamasında, serim kısmında bilgi verilen karakterler, amaçları doğrultusunda yaptıkları eylemler aracılığıyla çeşitli çatışmalara girerler. Öykünün çözümden önceki son kısmı, doruk noktayı oluşturur ve bu kısım çatışmanın zirveye çıktığı, kahramanın ölümden döndüğü kısımdır. Çözüm aşamasında ise, çatışmalar ve düğümler sonuçlanır, akıldaki tüm sorular yanıtlanır, şüpheler giderilir. Öyküde bu yönden mutlak sona ulaşılarak, olay örgüsünde birlik ve bütünlük sağlanırsa “kapalı biçim”, sağlanamazsa “açık biçim” anlatım tekniğinin kullanıldığı vurgulanır (Oluk, 2008: 38-45). Örneğin, İskandinav mitolojisindeki en güçlü ikinci tanrı olan Thor'u (en güçlüsü Thor'un babası Odin'dir) temel alan 2011 yapımı Kenneth Branagh imzalı *Thor* filmi, popüler sinemanın kullandığı olay örgüsüne oldukça uygun inşa edilmiştir. Güçlü, ancak kibirli bir savaşçı olarak Thor'un, babası Odin tarafından elinden tüm güçlerinin alınarak dünyaya sürgün edilmesi ve sonrasında Thor'un değişerek tam da istenilen özelliklere sahip bir kahramana dönüşmesi, filmin öyküsünü oluşturur. Olay örgüsünün düğüm noktası Thor'un, babasının emirlerine uymayarak, Jotunheim krallığıyla kendi krallıkları olan Asgard'ı karşı karşıya getirmesiyle başlar. Bu düğüm, Thor'un dünyaya gönderildikten bir süre sonra kardeşi Loki tarafından yönetilen demir bir devin darbesine maruz kalarak ağır yaralandığı noktada çözülmeye başlar. Böylece Thor değiştiğini kanıtlayarak ‘çekicini’ tekrar hak ettiğinde, artık olay örgüsü filmin doruk noktasına doğru hareket eder. Filmde Thor, kardeşi Loki ve babası Odin dışında da birçok karakterle çatışma içindedir. Ayrıca diğer karakterler de sürekli bir çatışma içinde gösterilmektedir. Filmin doruk noktası Thor'un, kardeşi Loki ile ‘gökkuşağı köprüsü’nde dövüştükleri sahneye konumlandırılır. Bu dövüşün sonunda Thor ve Loki tam köprüden düşecekken babaları Odin onlara yardım elini uzatır. Thor bu yardım elini tutarak kurtulurken, Loki kendisini uzay boşluğuna bırakır. Filmin olay örgüsü böylece çözüme ulaşır. Filmin devam filmleri olacağı için açık bir son hazırlanmıştır. İzleyicinin, Thor'un dünyalı aşkı Jane Foster'ın, Thor'u aradığını öğrenmesiyle film mutlak bir sona ulaşmadan biter.

Popüler sinemada neden-sonuç ilişkisi

Klasik anlatılarda her olay bir diğerine neden-sonuç ilişkisiyle bağlanmaktadır; sonuçlar başka sonuçlara neden olur. İki olay birbiriyle bağlantısız algılansa da, aralarında bir ilişki olabileceği düşüncesi insanlarda canlanır ve genel bir kural olarak, bu olaylar arasındaki

ilişki sonradan keşfedilir (Chatman, 2008: 42). Bu keşif gereklidir; çünkü insan, amacı olmayan hiçbir hareketi, eylemi, olguyu, nesneyi anlayamaz; sadece bunları neden-sonuç ilişkisi bağlamında değerlendirerek anlama ulaşır. Nedeni olmayan şey, insan için anlamsızdır. İnsan, ne yapıp edip bir anlam bulmak, bulamasa da uydurmak zorunda hisseder kendisini (Cüendioğlu, 2012: 40).

Tek bir kareye bile ayrı bir parça olarak değil, karelerin hareketli modelinin ve filmin yapıldığı düzenin bir parçası olarak bakılmalıdır. Film yapmak için çekilen yüzlerce karenin her biri, bir önceki ve bir sonraki karelere bağlıdır. Böylece bütün filmin uyum içinde olması sağlanmaktadır (Rotha ve Griffith, 2001: 13).

Yukarıda bahsedilen bu hususlar değerlendirildiğinde, klasik anlatı yapısını kullanan popüler sinemada gösterilen her sahnenin kendinden bir önceki sahnenin ve önceki tüm sahnelerin sonucu, kendinden bir sonraki sahnenin ve sonraki tüm sahnelerin nedeni olarak düzenlenmekte olduğu belirtilebilir. Yani her sahnede yer alan olayların ilerleyişi, neden ya da nedenleri sonuca bağlarken, sonuca bağlanması gereken neden ya da nedenleri de ortaya çıkarır (Oluk, 2008: 92). Örneğin, Jordan Belfort'un otobiyografik romanından uyarlanan, Martin Scorsese'nin *Para Avcısı* (2013) filminde başkarakter Jordan Belfort'un komisyoncu olarak Wall Street'e girmesinin temel nedeni, para kazanma arzusu olarak belirir. Filmdeki sahneler neden-sonuç ilişkisi açısından birbirine uyumlu şekilde bağlantılanmıştır. İzleyici, filmin ilk sahnelerinde Belfort'un önemsiz tahviller yaptığına tanık olur. Sonraki sahneler ise bu önemsiz tahvillerin neden yapıldığını ve sonucunu gösterir. Önemsiz gibi duran tahviller, Belfort'un milyonerler listesine girmesine zemin hazırlamaktadır. Film, gerek öykünün temeli, gerekse sahneler arası ilişkiler bağlamında, popüler sinemanın kullandığı neden-sonuç ilişkisine oldukça uygun görünmektedir.

Popüler sinemada anlatı tarzı ve kişisi

Aristo'ya (2012) uygun şekilde, kurmaca anlatılardaki anlatı kişisi, tümüyle drama kuramına bağlı olarak inşa edilir. Bu anlayış zamanla gelişerek, anlatı kişisinin ruhsal boyutlarla yüklü figürler olarak yeniden üretimini gerçekleştirmiştir; ancak Sözen'in (2009: 84) aktardığına göre, yapısalcı ekolün öncülerinden olan Vladimir Propp sayesinde anlatı kişisi ruhsal yapıya değil, eylem birliğine dayanan yalın bir tipolojiye indirgenmiştir. Yine Greimas, anlatı kişisini ne olduğuna göre değil, ne yaptığına göre betimlemeyi önerir.

Popüler sinema, izleyiciyi duygulandırma, özdeşleştirme ve sahnedeki eyleme katma sanatı olarak değerlendirilebilir. İzleyiciyi sinemanın büyüüne inandırma temelinde gelişen bu tarzda, tüm parçalar anlatımı görünmez kılma amacıyla birleştirilir. Popüler sinema, "mimetik" biçime sahip bir tarz olarak "diegetik" biçimin tersine, anlatıcılığı görünmez kılar. Amaç, izleyicinin kurmaca dünyada olup bitene bir aracı olmadan ulaşmasını ve bu dünyanın gerçekliğine kendisini kaptırmasını sağlamaktır. Yani izleyiciyle kurmaca dünya arasındaki mesafe oldukça azalır (Sözen, 2008: 132). "Anlatı mesafesi" olarak tanımlanan bu durum, anlatan ile tecrübe eden arasındaki zamansal ve psikolojik mesafedir.

Popüler sinemada "anlatıcı", çoğunlukla tecrübe edenden daha tecrübeli ve akıllıdır. Genelde görünen bir anlatıcı kullanılmaz. Temelde ise sinemadaki anlatıcı kameradır ve kameranın anlattığı, kurgu aracılığıyla şekillendirilerek sunulur. Anlatıcının popüler sinemada görünmez oluşu, kameranın ve kurgunun hissedilmeyişi ve izleyiciyi

rahatsız etmeyecek şekilde kullanılmasıyla ortaya çıkar. Lothe (2000: 30) benzer şekilde, filmlerdeki anlatıcının, karmaşık sinematografik araçların bileşiminden oluşan tümleşik bir yapılanma içinde var olduğunu vurgular. David Bordwell (1985: 61-62) ise filmin bir anlatım/anlatış (narration) olduğunu; fakat bir anlatıcıya (narrator) sahip olmadığını belirtmektedir. Öte yandan “anlatı kişisi”nin, anlatıcıdan farklı olduğunu vurgulamak gerekmektedir. Anlatı kişisi, filmin içinde görüntüsüyle ve sesiyle ya da filmin dışında sadece sesiyle yer alarak filmdeki öyküyü aktaran kişidir (Jahn, 2012: 65-73). Dolayısıyla anlatı kişisi, filmin anlatı unsurlarından (temelde kamera) farklı olarak, bir kişidir.

Popüler sinemada karakter

Karakter, bir arzusu olan, bu arzu doğrultusunda karar verebilen ve aldığı karar doğrultusunda eyleme geçendir. Karakterin yapısını arzu, karar ve eylem belirler (Oluk, 2008: 49).

Aristo, karakter oluşturulurken dikkat edilmesi gereken dört özelliği şu şekilde sıralamaktadır (2012: 43):

- Karakter ahlaksal olarak iyi olmalıdır.
- Karakterin öyküye uygun olması gerekir. Örneğin, karakter öyküde cesaret gerektirecek bir eylem sergilenecekse, cesaret genelde erkeğe atfedildiği için, böyle bir eylem erkek karakter aracılığıyla gerçekleştirilmelidir.
- Karakter, gerçek hayattakine benzer olmalıdır. Mesela, bir asker ise ona göre yürümeli ve konuşmalıdır.
- Karakter tutarlı olmalıdır. Eğer karakterin eylemlerinde bir tutarsızlık bulunmaktaysa, bu davranışsal tutarsızlığı tutarlı şekilde yansıtılmalıdır.

Aristo karakterden söz ederken “genç”, “güzel” gibi belli bir tipin araçlarına uygun öğeleri göz önünde bulundurur. Aristo için karakterler, olay örgülerinin ürünüdür ve işlevsel bir statüleri vardır. Vladimir Propp gibi biçimciler ve bazı yapısalcılar Aristo’nun bu görüşüne katılırken, Todorov ve Barthes gibi yapısalcılar, işlevsel olmayan daha açık bir karakter anlayışını benimsemişlerdir. Todorov, anlatıların “olay örgüsü merkezli” ve “psikolojik merkezli” olduğunu söyleyerek, psikolojik merkezli bir anlatıda olayın karakteri yönlendirmediğine, aksine karakterin anlatının akışını sağladığına vurgu yapar. Barthes da benzer şekilde, dar işlevsel karakter anlayışından psikolojik karakter anlayışına yönelmiştir (aktaran Chatman, 2008: 100-108).

Aristo (2012: 14) için gerçek hayattaki eylemler, iyiler ya da kötüler tarafından gerçekleştirilmektedir. Bu sebeple uzlaşımalsal olarak ‘iyi’ şeklinde nitelendirilen davranışları sergileyen bir kişi iyiler grubuna, ‘kötü’ olarak nitelendirilen davranışları sergileyen kişi ise kötüler grubuna dâhil edilmektedir. Böylece Aristo için ‘komedyâ’ ortalamadan daha kötü, ‘tragedya’ ise ortalamadan daha iyi karakterleri taklit etmelidir. Tragedyalarda iyilerin kazandığı bir dünya sunulmalıdır; çünkü izleyicide ancak böyle bir durumda “katharsis” (ruhsal arınma, duygusal haz) gerçekleşmiş olur. Aristo’nun görüşleri çerçevesinde, tragedyayı temel alan popüler sinemada, iyilerin kazandığı bir dünyanın sunulmasının nedeni buna bağlanabilir; çünkü sadece kendi özgür iradesiyle tercih yaparak eylemde bulunan ve bu eylemi öykünün sonuna kadar sürdüren karakter, izleyicide katharsis sağlayabilir (Tekerek ve Tekerek, 2008: 57). Katharsis’in sağlanabilmesi için, seyircinin öykü karakteriyle özdeşleşmesi gerekmektedir. Bu açıdan Chion (2003: 134), seyircinin kahramanla özdeşleşmesine yardımcı olmak adına filmlerde bazı yöntemler kullanılabileceğine vurgu yapar. Ona göre, filmdeki kahramana sevilen özelliklerin verilmesi, kahramanın filmin başında büyük bir felaketle karşılaşması

ya da öykünün kahramanın bakış açısıyla izleyiciye aktarılması gibi kullanımlar, özdeşleşmeye yardımcı olacak etkili yöntemlerdir.

Popüler sinema, seyircinin karakterlerle yakın ilişki kurması hususunda yoğun çaba harcar; çünkü seyirci bazı karakterleri sevecek, bazılarında ise nefret edecektir. Bu yönüyle filmin etkisinin güçlü olması için Miller'ın sunduğu 'etkin karakter yaratma' yöntemi, popüler filmler açısından önemli olabilir. Miller, etkin karakterin özelliklerini şu şekilde sıralar (2009: 86-94):

- Karakterler kişilik duygusuna sahip olmalı.
- Karakterler inanılır olmalı.
- Karakterler çeşitli amaçlara ve bu amaçlara bağlı davranışlara sahip olmalı.
- Karakterlerle ilgili bazı gizli ve belirsiz yönler bulunmalı.
- Ana karakterler amaçlarına ulaşacak motivasyona sahip olmalı.
- Ana karakterler klişe olmayan tipler olarak yaratılmalı.
- Ana karakterler öyküyü ve çatışmayı taşıyacak kadar güçlü olmalı.
- Ana karakterler bir yönüyle çekici olmalı.
- Ana karakterler eşsiz ve bireysel olmalı.
- Topallamak, şişman olmak, kekeleyerek gibi karakterlere özgü etiketler olmalı.

Bunlar dışında, popüler filmlerde karşıt karakterler yaratmanın önemli olduğu vurgulanmalıdır. Belirli özellikleri (cesur, güzel vb.) vurgulanan ana karakter(ler)in karşısına, onun özelliklerinin tersini (korkak, çirkin vb.) barındıran karakter(ler) çıkartılır. Karakterler birbirlerine ne kadar karşıt konumdaysa, seyirci tarafından o kadar iyi anlaşılırlar (Oluk, 2008: 80). Yine diğer bir karakter-seyirci özdeşimi kurma aracı olarak stereotipler önemlidir; çünkü anlatıların kurmaca dünyalarında yaşananı sorgulayıp tartışmak, yeni seçenekler sunmak yerine yinelenenle, alışılmış olanla benzerlik kurulur. Bu açıdan popüler anlatıların sıklıkla stereotiplere ve uyaşımlara başvurusu anlaşılırdır (Abisel, 1997: 127). Stereotipleri kullanmak, hızlı ve kolay kavranan bir film inşa etmenin yanı sıra, seyircinin karakterle daha fazla özdeşleşmesini sağlayabilir. Popüler film karakterlerinin yalnızca yüzeysel varlıklarından, öyküde ne rol oynayacakları kolayca tahmin edilebilir (Abisel, 2010: 63).

Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak* adlı kitabında, karakter oluşturulurken dikkat edilmesi gerekenleri sıralar. Ona göre, izleyici genelde kendilerine sunulan bedeni nasıl kullanacağını bilmez ve onu düzene sokmak ya da geliştirmek için çaba harcamaz. Fiziksel kusurlar gerçek hayatta doğal karşılanabilir; ancak karakter birçok kişi tarafından perdede izlenirken ve özellikle yakından görüntülenirken, tıpkı bir büyüteçle incelenen şekle bürünmektedir. Karakterin bu açıdan fiziksel kusuru olan bir insanı sergiliyorsa da, bedeninin güçlü olması gerekir. Ayrıca Stanislavski, karakteri giydirmenin önemine değinir ve genelde sunulan karakterlerin gerçek yaşamdan alınan klişeler olduğunu; askerin düzenli giyinip sert görüldüğünü, köylünün ise özensiz olduğunu belirtir. Bu tür kullanımların ise karakterin ruhunu sergilemediğini ve yanlış olduğunu vurgular (2011: 7-34).

Tüm bu aktarılanlar dâhilinde çıkan sonuç: Özdeşleşecek bir karakter yaratmanın, popüler filmler için oldukça önemli olduğudur. Dahası, popüler filmler bunu en iyi şekilde yapabilmenin yollarını bulmak için yoğun çaba harcar. Popüler filmlerin karakterleri göz önüne getirildiğinde, burada yer verilen bilgilere benzer şekilde kullanıldıkları rahatlıkla anlaşılacaktır.

Popüler sinemada zaman

Sinema taklit için yepyeni bir alan oluşturmuştur. Sinema aracılığıyla gerek mekân gerekse zaman, genişletip uzatılabilir ya da kısaltılıp daraltılabilir. Böylece gerçek

dünyadaki maddenin, sinema dünyasında yepyeni yapısal bir dönüşümü, yani benzeri yaratılmış olur (Morss, 2009: 294).

Sinemasal zamanla gerçek zaman arasındaki farklılaşma, sinematik temsilin tabanını oluşturur. Sinemasal zaman bir olayın gerçeklikte olduğu süre ile sinemasal mekânda olduğu süre karşılaştırıldığında ortaya çıkmaktadır (Rotha ve Griffith, 2001: 21). Yönetmen, bir saniyelik olayı bir saatte gösterebileceği gibi, birkaç yıllık olayı da birkaç saniyede gösterebilir.

Chatman (2008: 57), anlatılarda iki tür zamandan bahseder: Söylemi okuyup anlamak için gerekli olan “söylem zamanı” ve anlatıda ifade edilen olayların süresini gösteren “öykü zamanı”. Sinemada söylem zamanı, öykünün ne kadar süre kapsadığını ortaya koyarken, öykü zamanı perdede gösterilme süresini oluşturmaktadır. Diğer bir zaman ise izleyicinin filmi seyrederken algıladığı “psikolojik zaman”dır. Psikolojik zamanda filmin temposu önemlidir ve bu tempo, seyircinin filmi olduğundan uzun ya da kısa hissetmesine neden olur (Abisel, 1997: 134).

Anlatılar şimdiki zaman duygusu uyandırır. Her ne kadar öykü geçmiş bir anda olan olayı anlatsa bile, anlatı şimdiki zamanda sunulmaktadır (Chatman, 2008: 58). Öykülü filmde dolayısıyla tek olası zaman, şimdiki zamandır. Modern toplumun bireyleri içinde gündelik yaşamda sadece şimdiki zaman vardır; ancak söylem düzeyinde kalan bir geçmiş ve gelecek zamandan bahsedilebilir. Bu olgu kuşkusuz evrensel düzeyde olan seyircinin sinemanın büyümesine kapılmasına hizmette bulunmaktadır (Adanır, 2012: 41). Zamanla oynama, filmin daha iyi veya kötü görünmesine etki eder. Bu sebepten psikolojik zamanın önemi bir kez daha ortaya çıkar. Film temposunun, öykü temasına uygunluğu ister istemez seyircinin filmin büyümesine kapılmasına olumlu ya da olumsuz şekilde etki edecektir.

Popüler sinemada stil

Öykü ve olay örgüsü dışında bir filmin anlatı yapısını oluşturan diğer bir etken, “stil”dir. Olay örgüsü, filmin dramatik yapısını biçimlendirirken stil, filmin anlatım biçimini oluşturan kurgu, ses, kamera hareketleri, ışık gibi sinematografik anlatım araçlarını oluşturur. Bu bağlamda, sinemada anlam olay örgüsü ve stilin öyküyü işlemesi sonucu ortaya çıkar (Oluk, 2008: 27-30). Filmde stil araçlarının iki kullanım alanı bulunmaktadır: “Mizansen” ve “kurgu”. Yönetmenin neyi, nasıl çektiği mizansenin alanına girerken, çektiğini nasıl sunacağı kurgunun alanına girer (Monaco, 2010: 177).

Mizansen, çerçeve içi kodların tümünü kapsamaktadır (Oluk, 2008: 112). Dolayısıyla iyi bir mizansen, filmin büyüsunü yoğunlaştırmaya hizmet edecektir. Popüler filmler bu yönden özellikle kamerayı etkili şekilde kullanarak, büyüsunü yoğunlaşmasını sağlamaya çalışır. Kurgu aracılığıyla ise kameranın çektikleri, çok daha büyüsunü bir yapıya dönüştürülme imkânı bulur.

Popüler filmlerde kamera, kahraman ile kötü karakterin ahlak anlayışını sergileyen etik ilkesi dâhilinde kullanılmaktadır. Bu ilkeye göre, kamera konumları ve açıları, seyircinin kahramanla özdeşleşerek, kötü karakterden soğumasını sağlayacak şekilde düzenlenir (Şentürk, 2008: 166). Özenle seçilmiş kamera açısı, öykünün dramatik etkisini arttırırken, dikkatsizce seçilen bir kamera açısı, seyircinin dikkatinin dağılmasına ve kafasının karışmasına neden olabilir. Bu nedenle kamera açılarının seçimi önemlidir (Mascelli, 2007: 13).

Kamera açısı genelde “nesnel açı” ve “öznel açı” olarak iki şekilde gruplandırılır. Nesnel açıda sahne dışardan bir kişinin gözünden izleniyormuş gibi gösterilirken, öznel

açıda sahnedeki olay ve kişiler, yine sahnenin içinde yer alan bir karakterin gözünden izleniyormuş gibi sunulur. Nesnel açı, seyirciyi bir röntgenci gibi kullanabilir ya da filmin içine sokabilir. Hangi kamera açısının ne kadar kullanılacağı ve filmin neresinde yer alacağı ise filmin etkisi açısından önemlidir (Mascelli, 2007: 15-23). Bu yönden, popüler sinemada karakterle özdeşleşme öznel kamera açısıyla değil, tamamen tematik empatiden kaynaklanmalı ya da onun diğer tüm karakterlerden daha fazla kameranın önünde yer aldığı gerçeğine dayanmalıdır. Öznel bakış açısıyla izleyici, karakterin gözünden kurmaca gerçekliği görebilir. Bu yöntemin sürekli kullanılması ise film için sakıncalıdır (Chatman, 2008: 150).

Popüler sinemanın diğer bir stil ögesi ise kurgudur. İnsan, gözleri önünde meydana gelen iki farklı olay karşısında bir bağlantı kurmaya çalışır, bu olaylar arasında bağlantı kurabildiğinde, içinde bulunduğu durumu algılamının sonuçlarından belirli bir memnuniyet veya rahatlama hisseder. Böylece kurgu aracılığıyla, seyirci karşılaştırma ile olaylar arasındaki bağlantıları anlayarak başka ve özel bir anlam çıkarır (Sokolov, 2007: 13). Popüler sinemada kullanılan kurgunun en önemli özelliği hızdır. Ritmi yavaşlatan uzun çekimlere yer verilmez. Bu kurgu anlayışı ‘devamlılık kurgusu’ olarak da adlandırılabilir. Devamlılık kurgusundaki geçişleri belli etmemek için genelde seyircinin gözünün başka yere odaklanma yeri değişirken ya da ses aracılığıyla kulağı oyalanırken kesme yapılarak geçiş sağlanır (Oluk, 2008: 123-136). Kurgu, görüntülerin yapaylığını bütünüyle gizlemek yerine, onları göstermek için belirsiz bir şekilde hareket eder; süreksizlik deneyimini engeller ve onun belirleyici gücünü etkisizleştirir (Pezzella, 2006: 29).

Popüler sinemada gerçekliğin temsili

Gerçeklik, kişisel hayallerle süslenen, güzelleştirilen, değiştirilen, bozulan ve yamulandır. Bu yüzden gerçeklik kendi için değil, insan için vardır (Cündioğlu, 2012: 81). İnsanın perdeye her bakışı, küçük ölçekli bir travmaya dönüşür. Travmatik şok, bilincin dönüştürücü gücünden kurtulur ve bilinçaltına yerleşir. Bu biçimde görülen dünya, rüyanın ve halüsinasyonun ele geçmez mistik özelliğini üstlenir. Bu açıdan sinema, kolektif düşlere; modernliğin sadist hayallerine daha uygun bir anlatımdır (Pezzella, 2006: 18). Öte yandan perdede geçen olay, düşleri ve sadist hayalleri ne kadar sunarsa sunsun, seyirci olayların kurmaca olduğunu bilmesine karşın, sanki gerçekmiş gibi duygusal bir şekilde tepki gösterir (Lotman, 2012: 23).

Bir şeyi gerçekte görmekle sinemada görmek arasındaki en önemli fark, çerçevenin getirdiği sınırlamadır. Gerçek yaşamda görsel alanı sınırlayan bir çerçeve bulunmamaktadır; görülen kadar fark edilen ve uzaklaştıkça netsizleşen bir gerçeklik bulunmaktadır (Chatman, 2008: 89). Bu çerçevelemeyle en küçük şeyler birer dev gibi gösterilirken, en büyükler de minyatür gibi görünebilmektedir. Bu durumu Canetti şöyle açıklamaktadır (2012: 364): “Sadece küçük olan her şey algılanıp hissedilmez; küçük oldukları bilinen şeylerin baskın olduğu bir dünya oluşmaz, aynı zamanda büyük şeylerde bu dünyaya girebilmeleri için küçültülür. Hayvanat bahçesinin koca hayvanları kedi boyutlarına indirilir. Her şey çoğaltılabilir ve her şeyin boyutu küçültülür.”

Gerçeklikle perdede görünen dünya arasında bir başka ayırım ise Lotman (2012: 42) tarafından vurgulanmaktadır. Ona göre, gerçek dünya gizli değildir. İşitme duyusu, algılanan sesleri gruplandırırken ya da sözcüklere ayırırken, göz dünyayı bir bütün olarak görür. Sinemanın dünyası ise hem görünen hem de gizlilik içeren bir dünyadır. Tek tek

parçalara ayrılmış bu dünyanın her parçası belirli bir bağımsızlık kazanmakta ve reel dünyada olmayan çeşitli düzenleme olanakları sağlamaktadır.

Mascelli'ye (2007: 71) göre, sinemasal görüntüler gerçeğin aynası olmalıdır. Filmin görsel ve işitsel unsurları kaynaşmalı ve bu sayede seyircileri etkileme açısından birbirini tamamlamalıdır. Popüler sinemada buna bağlı şekilde, gerçekliğin birebir yansımaları sağlayabilmek için her türlü olanaktan yararlanılmaktadır; fakat gerçekliğe uygunluk ile vurgulanan, bilinen dünyaya uygun olan değil, yaratılan kurmaca dünyaya uygun olan gerçekliktir. Bu dünya gerçekçi olmalıdır. Önemli olan, yaratılan dünyanın gerçekliği ve izleyicinin bu gerçekliği kabulüdür. Popüler sinemanın gerçeklik temsili, böylesi bir temsildir.

Popüler sinema, izleyici ve sanal özgürlük

İnsan, özgürlüğüne düşkündür; kendi yasalarına uymaktan hoşnuttur. Engeller karşısında her zaman farklı bir yol bulur ve devinimi sürdürür; bundan vazgeçemez. İnsan, kendi hayaline bağlıdır, bu hayal sınırsızlığı talep eder (Cündioğlu, 2012: 3). Bu bağlamda, sinema insanların özgürlükleri için muazzam ve beklenmedik bir eylem alanı sunabilmektedir (Morss, 2009: 295). Seyirci yapay cennetin vaatleri ile sonsuz özgürlüğe kavuşurken, yapay cehennemin tehditleri ile heyecanlanmakta ve sarsılmaktadır. İzleyici böylece farklı bir özgürlüğün tadına varmaktadır. Her ne kadar bunlar doğal duygular olsa da, daha sonra yarattıkları izler, neden oldukları alışkanlıklar ortaya çıkmaktadır (Scognamillo, 1997: 196).

Seyirci olmanın kötü olduğunu savunanlar bunu iki nedene bağlar. Bu nedenlerden ilki, bakmanın bilmenin zıddı olduğudur; seyirci bir görünüşün karşısına geçer; ama o görünüşün üretim sürecini ve gizlediği gerçeği görmez. İkinci neden, bakmanın eylemde bulunmanın zıddı olmasıyla ilgilidir. Yani seyirci yerindedir ve hareketsizdir (Ranciere, 2010: 10).

Victor Helkins'e göre, izleyici ile popüler filmler arasındaki ilişki şu şekildedir (aktaran Armes, 2011: 139):

Popüler filmlerin hiç biri seyircinin zekâsından çok şey beklemez. Her birindeki diyalog ve eylemler, politik mekanizmalar, sosyolojik jargon, felsefi kavramlar veya tarihi gerçekler hakkında bilgili olmayı gerektirmeden anlaşılabilir. Hiçbiri, izleyicinin bakış açısında önemli değişiklikler gerektirecek kadar yeni biçimler içermez. Eğer bir bilgi gerekiyorsa, bu alelade insanın, alelade bilgisidir. İzleyici zevki için çaba sarf etmek zorunda değildir.

Adanır (2012: 72) bu görüşe ek olarak, popüler sinema seyircisinin belli bir entelektüel düzeye sahip abartılı olmayan bir oyunculuk isteyen, kamera, kurgu ve seslendirmede olabildiğince gerçeklikten yana olan ve görüntülere hayran kalan bir seyirci olduğunu vurgular. Erdoğan (2005: 68) ise, popüler sinemanın izleyici bilincine olan etkisini Morisson'un verdiği şu bilgiyle açıkladığını belirtir: "Heyecan, başta adrenalini olmak suretiyle vücudun tüm salgı mekanizmasını, kan pompalama hızına değin ileri şekilde harekete geçirir, tansiyonu da etkileyen bu salgılamalar direkt olarak beyne giden glikoz vanalarını kapar. Şayet zihin gerekli glikoz oranının altına düşerse bu sefer algı değişimleri ve halüsinasyonlar başlar."

Bu açıklama çerçevesinde, popüler sinemada yaratılan heyecan duygusunun, insanların zihinsel faaliyetleri üzerinde nasıl bir etkiye sahip olabileceği değerlendirilmiş gibi görünmektedir. Popüler filmlerin kurgu, ses, müzik, kamera, mekân, zaman, karakter gibi dinamikleri aracılığıyla yarattığı heyecan duygusu, seyircinin zihnini etkileyerek hareket etmektedir.

Görüntünün anlamı olan kameranın, hayatın gerçek derinliğine kadar uzandığı, insan duygularının altında yatan eğilimlere nüfuz ettiği ve Rotha ve Griffith'in (2001: 17), "cansızlığın bilinci" şeklinde adlandırdığı şeyi izleyiciye getirdiği unutulmamalıdır. Rotha ve Griffith'e göre, filmin bütün gücü, temanın ve amaçların temsil edilmesinde ve izleyicilerin duygusal derecelerine göre eğlenmeleri ya da üzülmeleri amacıyla bu tema ile amaçların film şeklinde sunulmasında yatar.

İzleyicinin özgürlüğü ile sinema arasındaki ilişki düşünüldüğünde, ortaya iki tür özgürlük çıkmaktadır: İzleyicinin sinema aracılığıyla yaşadığı kurmaca mekân ve zamandaki özgürlüğü, izleyicinin film izleme eylemini geçirdiği sinema salonlarının oluşturduğu gerçek mekân ve zamandaki özgürlüğüdür.

İzleyicinin kurmaca mekân ve zamandaki özgürlüğü

Sinema, dünyayı saniyenin onda biri ölçüsündeki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça eder. Böylece her yere dağılmış yıkıntıların arasında sakın sakın serüvenli yolculuklara çıkılabilir (Pezzella, 2006: 21). Bu yönden kameranın yapabildiklerinin sınırsız olduğu belirtilmelidir. Kamera sonsuz bir özgürlüğe sahiptir. Her türlü hareket kamera tarafından kaydedilebilir; her yere kamera aracılığıyla gidilebilir (Rotha ve Griffith, 2001: 33). Yani sinema, insanın kendisinden ayrılıp başkası olmasına ve olduğu yerde göçebeye dönüşmesine olanak sağlar. Hatta sinema, insanı toplumsal gerçekliğin ötesine de götürebilir (Diken ve Laustsen, 2010: 19). Dolayısıyla filmler aracılığıyla insan, gerçek hayatta asla ulaşamayacağı kadar özgür olabilme imkânına sahip olur. Tabii bu özgürlüğün de simülakr bir yapıda olduğunu belirtmek gerekir; çünkü bu özgürlük gerçeklikte yaşanan değil gerçekmiş yanılması oluşturan sinemasal zaman ve mekânda yaşanan özgürlüktür. Popüler filmler özellikle sundukları zaman ve mekândaki her şeyle ilgili bilgileri izleyiciye sunarak, onda sözde tanrısal bir bakış açısı sağlayarak bunu gerçekleştirir. Böylece izleyici filmin sonunda kendini her şeyi bilen tanrı gibi hisseder. Popüler sinemanın bu hissi sağlaması izleyiciyi büyüler. İzleyici, kurmaca dünyada olduğunu çoktan unutarak, kendini o dünyanın mutlak iktidarı gibi konumlandırır; kendi gücünden büyülenir ve böylece bilgisel açıdan sınırsız özgür hisseder (Oluk, 2008: 102).

Kısacası, izleyici sinema sayesinde her türlü özgürlüğe ulaşabilmektedir; ancak bu özgürlük, sadece kurmaca dünyada gerçekleşmekte, sinemanın gösterim süresi bitince sona ermektedir. Zaten popüler sinemanın etkisi bu 'sanal' özgürlükle ilişkilidir. İzleyiciye bu özgürlüğü sağlayan ise sinemasal kurgudur (Diken ve Laustsen, 2010: 31). Kurgu aracılığıyla izleyici olayların neden-sonuç ilişkileriyle ilgili daha ayrıntılı bilgilere sahip olma fırsatı yakalar. Öte yandan kurgunun görüntü üzerine etkisi izleyiciyi gerçekte asla ulaşamayacağı zaman ve mekâna götürebilir, oraya hapsedebilir, istemediği alandan uzaklaştırabilir, karakterle özdeşleştirerek gerilime tanık edebilir ya da kahraman olmasını sağlayabilir. Tüm bunlar sayesinde izleyici gerçekmiş gibi olan bu simülakr dünyanın kahramanı ya da tanrısı olarak sonsuz sanal özgürlüğünden haz alma fırsatı yakalar. Bu sanal özgürlük, izleyicinin gerçek zaman ve mekân olarak sinema salonunda bulunduğu sürece devam edecektir. Dolayısıyla seyircinin özgürlüğü gerçek zaman ve mekânda da kısıtlanmış olur.

İzleyicinin gerçek mekân ve zamandaki özgürlüğü

Hollywood 1920'li yıllardan itibaren uluslararası ve homojen bir seyirci kitlesine yönelik filmler üretmeye başladı. 1960'lara kadar uzanan bir dönem boyunca 'stüdyo sistemi' tarafından üretilen bu filmler aracılığıyla Hollywood çok parlak sonuçlar aldı. Stüdyolar

büyük salon zincirlerini de denetledikleri için, seyirci sayısındaki en küçük kıpırdanmalara karşı bile hassas davranmak zorundaydı (Abisel, 2010: 43). Bu durum, sinema salonlarının yapımcılar için ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Yapımcılar zaman içinde filmin gösterileceği mekânın önemini anlamıştır; çünkü gösterimin yapılacağı mekân, izleyicinin filmin dünyasına uyum sağlayarak filminden haz almasına etki eder. Bu etki ise izleyicinin gerçek zaman ve mekânı olarak sinema salonundaki özgürlüğünün kısıtlanmasına; sanallaşmasına neden olur.

İnsan gözü mekânda bir nesneyi veya konumu algılayabilmek için bakışını yönlendirmek zorundadır; ancak seyirci sinema salonlarında hareketsizce oturduğu film karşısında sadece kendisine gösterilene bakmakta, göz hareketine bağlı olan görme eylemini gerçekleştirememektedir. Gönüllü olarak benimsenen bu ‘bakar körlük’, sinema seyircisinin bilincini belirli bir düzeyde devre dışı bırakabilmekte ve nihayet bilinçdışı, film karşısında etkilenmelere korunmasız bir şekilde maruz kalmaktadır (Şentürk, 2008: 170). Bu bağlamda, karanlık sinema salonlarındaki izleyicinin, karşısındaki ışık kaynağı olan perdeden başka yöne bakmaması, baksa da göremeyecek oluşu önem teşkil eder. Salonun yapısı, bakışın başka tarafa yönelmesine izin vermez. Gözün ışık kaynağı olan perdeden başka yöne bakmasına izin verilmez. Görüş düzleminin karşısındaki perdenin büyüklüğü bunda en büyük etkidir. 3B filmlerde ise bakışın gözlük çerçevesinin yanlarına bile kaymasına izin verilmez. Görüntüler tamamen göz önünde gerçekleşiyormuş gibi olur. Bu “-mış gibilik” tam anlamıyla seyirciyi perdedeki görüntüye hapseder. Seyirci, artık gerçekliği imge aracılığıyla yeniden üretilenden (simülakr) ayırt edemeyecektir. Ayrıca sadece görüntü teknolojileri değil, ses de izleyicinin filmsel mekâna hapsolarak gerçek mekândaki özgürlüğünü unutmamasına neden olur. Salonlardaki yoğun ses kaynakları ve yüksek ses, seyircinin diğer bir duyu organı olan kulağını da çevredeki diğer seslere karşı sağır eder. Bu sağırlık, bir kez daha seyircinin gerçek mekândaki tutsaklığını destekler; ancak Kirel’in (2012: 30) belirttiği gibi, seyirci bu tutsaklığının farkına varmaz ve tutsaklığına rıza gösterir.

Özetle, seyirci sinema salonunda sadece filmi seçtiği kadar özgürdür; ancak perdeye neyin nasıl yansıtıldığını kabullenecek kadar tutsaktır. Yani film seçimi özgürlüğünü gösteriyor gibi olsa da, somut olan seyircinin tutsaklığıdır. Zaten Scognamillo’nun (1997: 210) belirttiği gibi, sinemanın evrensel büyüğü bu tutsaklıktan kaynaklanmaktadır. Özellikle popüler filmlerin amacı, seyirciyi bilinç düzeyinde yakalamak ve onun ilgisini perdeden uzaklaştırmamaktır. Bunda sinema salonunun yapısı büyük rol oynar.

Pi’nin Yaşamı filminin çözümlemesi

Yönetmenliğini Ang Lee’nin yaptığı *Pi’nin Yaşamı* adlı film, Yann Martel’in 2001 yılında yayınlanan aynı adlı romanından sinemaya uyarlanmıştır. Senaryosunu David Magee’nin yazdığı filmin yapımı, Fox 2000 Pictures şirketi tarafından gerçekleştirilmiş ve yapımcılığını Kevin Richard Buxbaum, Jean Christophe Castelli ve Dean Georgaris üstlenmiştir. 2012’de gösterime giren filmin ana oyuncu kadrosu şöyledir: Suraj Sharma (Pi Patel), Irrfan Khan (Pi’nin yaşlı hâli), Gautam Belur (Pi’nin 5 yaşındaki hâli), Ayush Tandon (Pi’nin 11/12 yaşındaki hâli), Adil Hussain (Santosh Patel), Tabu (Gita Patel), Rafe Spall (Yazar), Shravanthi Sainath (Anandi), Elie Alouf (Mamaji).

Öykü

Pi Patel, Hindistan’da doğan ve babası Santosh Patel’in kurduğu hayvanat bahçesindeki evlerinde yaşayan Patel ailesinin en küçüğüdür. Abisi Ravi ondan iki yaş büyüktür. Annesi Gita Patel’dir. Pi’nin adını manevi amca Mamaji’nin önerisi üzerine baba Santosh koymuştur. Yüzme hayranı olan Mamaji, en çok etkilendiği havuz olan *Piscine Molitor* adının doğacak çocuklarına verilmesini Santosh’dan ister; ancak bu isim Piscine’ye sorun olur. Arkadaşları tarafından sürekli alay edilen Piscine, bir gün matematik dersinde Pi sayısının virgülden sonraki yüzlerce rakamını herkesin önünde tahtaya ezbere yazmış, o günden itibaren ‘Pi’ adıyla anılmıştır.

Küçük Pi, kendi dini yolunu bulmaya çalışır, kendi tanrısını arar. Önce Hindu olan Pi, sonra Hristiyanlığa ve İsa’ya inanır, daha sonra İslamiyet’e inanarak namaz kılar. Bu karışıklık ailesinin de dikkatini çeker. Bu arayışını hep sürdürür. 17 yaşına geldiğinde Anandi ile tanışır. Tam o sıralar baba Santosh işlettikleri hayvanat bahçesini satarak Kanada’ya yerleşeceğini açıklar. Pi ne kadar üzülse de gideceklerdir. Anandi ile vedalaşan Pi, bir Japon kargo gemisiyle yolculuğa çıkar. Kendi hayvanlarının da bir kısmını gittikleri yerde iş yapabilmek için yanlarında götürmektedirler. Yolculuk yaptıkları gemi bir gece kötü hava şartları nedeniyle batar. Bir filikayla kurtulan sadece Pi’dir; ancak büyük kazanın ertesi günü filikada bir zebra, bir sırtlan, bir kaplan ve orangutanla kalmaya başlamıştır Pi. Sırtlanın, zebra ve orangutanı öldürmesinden sonra kaplan da sırtlanı öldürmüştür ve artık filikada sadece Pi ve Richard Parker adında bir kaplan bulunmaktadır. Başlarda kaplanla aynı filikada yaşamayan ve kendine yaptığı küçük salda günlerini geçiren Pi, sonunda kaplanı eğitmeye ve onunla iletişime geçmeye karar vermiştir.

Pi, filikada bulduğu hayatta kalma kitabı, not defteri, düdük, kalem, erzaklar ve kaplanı eğitmesi sayesinde bir süre hayatta kalmayı başarır. Bir gün gökyüzü yine kötü duruma gelir, fırtına, yağmur ve gök gürültüsü içinde Pi ve Richard Parker’ın filikaları dalgalar arasında kalır. Artık Pi ölümü beklemektedir. Sabah olduğunda ölmeyen Pi ve Richard Parker, bir adanın kenarında uyanır. Gece etobura dönüşen bu esrarengiz adada bir gün kalan Pi, Richard Parker ile okyanusa yeniden açılır. Geçirdiği tüm maceralardan sonra inancı şekillenen Pi, en sonunda Meksika kıyılarına ulaşmıştır. Richard Parker burada filikadan atlar ve arkasına bile bakmadan ormana doğru yürümeye başlar.

Pi’yi bulanlar hemen onu hastaneye taşırlar. Burada geminin batışıyla ilgili araştırma yapmaya gelen sigortacılar başından geçenleri anlatan iki farklı şekilde anlatır Pi; fakat onları inandıramaz. Atlattığı hikâyenin ilki, filikada kaplanla kaldığı hikâyedir. Anlattığı ikinci hikâyede ise kaplanla kendisini, sırtlanla gemideki aşçıyı, orangutanla kendi annesini ve zebra ile gemideki Çinli denizciyi temsil edecek bir metaforik anlatım yapar. Daha sonra yaşlandığı görünen Pi, bir yazara daha hikâyesini anlatır. Ona, hikâyesine sigortacıların inanmadığından söz eder. Yazarla hikâyesi ve kendi tek tanrısı üzerine bir süre konuştuktan sonra, hikâyeyi ona teslim eder ve sigortacılar anlattığı iki hikâyeden istediğini seçmesini ister. Yazar ise kaplanlı olanı seçeceğini söyler. Bunun üzerine Pi yazara teşekkür eder. Yaşlı Pi’nin ailesi gelir, yazar onlarla tanışır. Son olarak Richard Parker’ın ormana girerek gözden kayboluşunun görüntüsüyle film biter.

Anlatı tarzı ve kişisi

Filmde, “otodiegetik” (öykü içi) anlatım tarzının olduğu gözlemlenmektedir. Bu anlatım tarzında filmin öyküsünü seyirciye aktaran anlatı kişisi, bizzat öykünün içindeki karakterlerden birisidir. Dolayısıyla öyküyü anlatan kişi, filmde görüntüsüyle birlikte

sunulur. Filmde bu anlatı kişisi Pi'nin yaşlı hâlidir. Anlattığı öykü, kendi öyküsüdür ve bu öyküde kendisi başkahramandır.

Filmde iletişimsellik düzeyi popüler filmlerdekiyle doğru orantılı olacak şekilde, oldukça yüksektir. Filmde geçen olaylarla ve kişilerle ilgili her türlü bilgi aktarılmaktadır. Film karakteri ve buldukları zaman/mekânla ilgili bilgiler, gerek öykü içi anlatıcının aktarımıyla, gerekse filmdeki sahnelerde geçen diyaloglarla aktarılmaktadır.

Karakterler

Popüler filmlerde genellikle daha önce benzer rolleri oynayan karakterlere yer verilir. Bu karakter, amacı olan bir karakterdir, iyidir ve ona karşı bir kötü karakter oluşturularak izleyicinin iyi karakterle daha fazla özdeşleşmesi sağlanır. Bu açıdan düşünüldüğünde, filmin başkarakteri Pi Patel'dir. Filmde kendi tanrısını arayan Pi'nin, Pasifik Okyanusu'nda geçirdiği inanılmaz olaylar ve bu olaylar sonucunda kendi tanrısına ulaşmasının öyküsü anlatılmaktadır. Filmdeki karşıt karakter, yine Pi'yi temsil eden kaplandır. Yani Pi, kendisiyle çatışmaktadır. Filmin karakter uygulaması popüler filmlerden değişik şekilde yapılmıştır. Filmde Pi, Richard Parker adındaki kaplanla temsil edilirken, anne orangutanla, gemide yemek yüzünden tartıştıkları aşçı sırtlanla, Japon denizci ise zebra ile temsil edilmektedir.

Olay örgüsü

Filmdeki olay örgüsü, popüler sinemanın kullandığı klasik öykü yapısına uygun olacak şekilde serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm bölümlerinden oluşmaktadır. Serim bölümünde filmdeki karakterler ve mekânlarla ilgili bilgiler aktarılmış, film boyunca da bu bilgi aktarımı devam etmiştir. Filmdeki düğüm bölümü, Pi'nin tanrıyı aramaya başladığı 11/12li yaşlarıyla oluşmaya başlamış ve gemi kazasında tüm ailesini kaybettikten sonra bir filikada önce zebra, sırtlan, orangutan ve kaplanla birlikte kalmasıyla, sonra kaplanla tek kalarak, hem onunla hem de doğayla mücadelesinin aktarılmasıyla sıkılaştırılmıştır. Filmdeki çatışma bölümü, düğümün iyice sıkılaştığı kısımda yer almaktadır. Pi'nin filmde çatışmaya düştüğü, bir insan değildir. Pi önce kendi adıyla çatışmaya düşmekte ve onu düzeltmeye çalışmaktadır. Asıl çatışma ise Pasifik'te kaplanla ve doğayla olan çatışmasıdır. Çatışma sonucunda ise kaplanla arkadaş olur ve beraber doğaya karşı bir çatışma içine girerler. Filmin doruk noktası ise doğa ile mücadelenin en uç kısmına gelen Pi ve kaplanın esrarengiz adaya ulaşmadan yaşadıkları fırtınadan sonra ölümü bekledikleri andır. Sonuç kısmında ise, Pi ve kaplan fırtınadan sağ kurtulmuş, esrarengiz adaya gelmiş, oradan da Meksika'ya ulaşmayı başarmıştır. Kaplan, Pi'yi terk etmiş, ormana doğru yönelmiş, Pi ise hastaneye kaldırılmıştır. Son kısımda hikâyeyi yazarla paylaşan Pi "sana iki hikâye anlattım istediğini seç, o artık senin hikâyen" diyerek sonu yazara bırakmış, dolayısıyla izleyiciye de ucu açık bir son sunmuştur. Açık uçlu son, bu yönüyle izleyiciyi düşünmeye yönlendirmesi açısından klasik anlatı yapısına çok uygun kullanılmamıştır.

Neden sonuç ilişkisi

Filmin neden sonuç ilişkisi, klasik anlatı yapısına uygundur. Her olay, kendinden sonraki olay ya da olayların nedeni, kendinden öncekilerin sonucudur. Filmin geneli düşünüldüğünde, Pi'nin tanrıya ulaşmak istemesi, onun amacını oluştururken, tanrıya ulaşmasının nedeni Pasifik'te geçirdiği yaşam mücadelesidir. Bu mücadeleden sağ

kurtulmasını tanrının yardımına bağlaması, onu tanrıya ulaştırmıştır. Film nedensel olarak son sahneye kadar boşluksuz şekilde akıp gitmektedir. Her olayın nedeni ve sonucu gösterilmektedir; ancak son kısımda Richard Parker'ın ormana gidişinin ve bir daha arkasına bakmamasının nedeni ya da sigortacılara Pi'nin anlattığı iki farklı hikâyeden hangisinin doğru olduğunun cevabı filmde yer almamaktadır.

Zaman kullanımı

Filmsel zaman popüler sinemaya uygun şekilde, kurgu aracılığıyla sürekli eksiltilerek, ileri-geri sıçratılarak ve uzatılarak kullanılmaktadır. Filmin söylem zamanı 127 dakikayı oluştururken, öykü zamanı yaklaşık 40 yıl gibi bir süreci kapsamaktadır. Pi, öykü içi anlatıcı olarak kendi hikâyesini 40'lı yaşlarında anlatmaktadır. Tanrıya ulaşmasını sağlayan ve başından geçen olayların gösterildiği zaman aralığı ise, 17 yaşına kadarki zaman aralığını kapsar. Zamanla ilgili bilgiler ve zamanın geçişi görüntüler aracılığıyla sunulmaktadır. Örneğin, Pi'nin Pasifik'teki macerasının ne kadar sürdüğüne dair bilgiye izleyici Pi'nin filikaya her gün için kazıdığı çizgiler aracılığıyla tanık olmakta, bugünün tam sayısına ise, filmin sonunda yer alan, Pi ile ilgili rapora eklenmiş gazete parçasında yazan 227 sayısı ile ulaşmaktadır. Dolayısıyla zamanla ilgili bir belirsizlik ya da çizgisellikten çıkış gözlenmez.

Işık, renk ve görüntü kullanımı

Filmde görsellik üst düzey tutulmaktadır. Işık, gemi kazasından sonra Pi'nin Pasifik'te başlayan yaşam mücadelesine kadar tamamen doğal kullanılmıştır; ancak suyla gökyüzünün birleştirildiği sahnelerde gökyüzünde yüzüyor gibi görünen insanlar ve özellikle de Pi'nin Pasifik'teki yaşam mücadelesinin başladığı andan itibaren kullanılan olağanüstü renkler, filmi görsellik açısından zenginleştirmiş ve gerçek dünyadan ayırmıştır. Bu tarz bir renk ve ışık kullanımının, filmin sunduğu dünyadaki gerçekliğe uygun olarak cennetvari mekân algısı yarattığı söylenebilir. Ayrıca filmdeki renk ve ışık kullanımı, kişinin iç dünyasının yansımalarına dair kodları da barındırır. Karanlık ve fırtınalı gökyüzü ya da aydınlık sakin bir gökyüzü özellikle Pi'nin iç dünyasına yönelik zıt kodları bünyesinde barındırır. Karanlık ve fırtına kodu, Pi'nin iç dünyasındaki çatışmaları simgelemek için kullanılırken, aydınlık ve sakinlik kodu daha çok Pi'nin rahatladığı anlarda kullanılır.

Ses ve müzik kullanımı

Filmdeki ses kullanımı klasik anlatı yapısına uygun olarak, anlaşılır ve olayların geçtiği ortamı destekleyen şekildedir. Özellikle Pasifik Okyanusu sahnelerinde havanın ve dalgaların şiddeti, ses aracılığıyla çok daha etkili şekilde sunulmuştur. Ayrıca sesin görüntüyle senkronlu şekilde kullanımının yanı sıra önce sesin duyulduğu sonra sesin kaynağının gösterildiği sahnelere de sıklıkla yer verilmiştir.

Filmde özgün bir müzik kullanılmıştır ve bu müzik, görüntüyü destekleyen niteliktedir. Genellikle mistik bir havası olan müzik, hareketli sahnelerde seviyesini ve ritmini artırırken, durağan sahnelerde düşürmüştür. Ayrıca filmde Pi'nin kötü olaylar yaşadığında kullanılan müzik tonu korkutucu, Pi'nin güzel anılarına uygun şekilde, eğlenceli bir yapıdadır. Müzik, yeri geldiğinde heyecanı arttıracak tona bürünmüş, hareketin olduğu sahnelerden sonra ise dinlendirici bir ton ve ritme dönüşmüştür.

Kurgu kullanımı

Film, klasik anlatı yapısına uygun bir devamlılık kurgusu kullanmaktadır. Sahneler birbirlerine mantıklı şekilde bağlanmış ve sahnelerin kafa karışıklığına yol açması engellenmiştir. Karakterler arası diyaloglarda kesmelere daha çok yer verilirken, yaşlı Pi hikâyesini anlatırken hikâyenin görüntülerle aktarıldığı mekânlara geçiş, genel olarak zincirlemeyle sağlanır. Kesme kadar zincirleme geçişe de sıklıkla yer verilmesinin yanında, bazı sahnelerde bindirme yöntemi de kullanılmıştır. Bindirmenin en sık kullanıldığı sahne, Pi'nin filikada bulduğu hayatta kalma kitabını okuyarak, buradaki direktifleri uygulamaya çalıştığı görüntülerin yer aldığı sahnedir.

Filmde ses aracılığıyla izleyicinin kulakları meşgul edilirken ya da görsel dikkatin başka yere yönelmesiyle, kurgusal geçişler sağlanmaya çalışılmıştır; ancak kesmeler dışında kullanılan mix geçişler buna zıt şekilde, zamanın geçişini göstermek adına izleyiciye hissettirilmiştir. Yine etkileyici bir karar/maçılma, Pasifik'te gökyüzündeki ayın önüne bulutların gelişine uygun bir karar/maçılma ve güneşin doğuşuyla devam eden açılma sahnesinde kullanılmıştır. Sonuç olarak, filmdeki kurgu kullanımının klasik anlatı yapısına uygun şekilde, hissettirilmeden, konforlu ve seyirciyi rahatsız etmeyecek yapıda olduğu söylenebilir. Ayrıca kurgu ritminin, popüler filmlere uygun olduğu gözlemlenmiştir. Görüntüler çok uzun süreli perdede kalmazken, aksiyonun olduğu sahnelerdeki ortalama çekim uzunlukları oldukça kısadır.

Kamera kullanımı

Filmde gerek nesnel, gerekse öznel kamera açılarına yer verilmektedir. Öznel kamera açısının kullanıldığı anlar, daha çok Pi'nin gözünden olayların aktarıldığı sahnelerdir. Pi'nin beş yaşındayken havuzda boğulacağı sırada Mamaji'nin elini ona doğru uzattığı sahne, yine filikada kaplanla yüzleşirken kaplanın kameraya doğru saldırdığı bazı sahneler, uçan balıklardan korunmak için Pi'nin kollarıyla yüzünü koruduğu sahnelerde olduğu gibi, birçok kısa süreli öznel kamera açısı filmde kullanılmıştır. Öznelden nesnel kameraya geçiş hızlı ve etkili şekilde kullanılmış, bu da filmin etkisini daha da canlandırarak, izleyicide daha iyi bir özdeşleşmeye yardımcı olabilmektedir.

Kamera sabit kullanıldığı gibi, sık sık hareketli olarak da kullanılmıştır. Film boyunca takip hâlinde olan, aksiyonun şiddetine göre sallanan ve sık sık yatay çevrinme, dikey çevrinme, alçalma ve yükselme uygulayan bir kamera kullanımına rastlamak mümkündür. Bu kullanım da filmin aksiyon odaklı temasına uygun olarak, izleyicinin olayların içine daha rahat girmesinde rol oynayabilmektedir.

Filmin geneline bakıldığında, sahnelerin çoğunlukla yakın çekimlerden oluştuğunu görmek mümkündür; fakat mekânların gösteriminde genel çekimlere, fırtına ve dalgaların gücünü gösterirken uzak çekimlere, Pi'nin Pasifik'teki yalnızlığını vurgularken ise çok uzak çekimlere de sıklıkla yer verilmiştir. Özellikle Pi'nin Pasifik'te geçen sahnelerinde bazen kameranın konumu çok yüksekte Pi'yi göstermiş ve böylece izleyiciye Pi'nin kaderine tanrısal bir bakış fırlatma fırsatı sunulmuştur.

Kamera aracılığıyla gerçekleştirilen çerçevelemede genellikle kapalı biçim kullanılmıştır; ancak bazı sahnelerde çerçevede açık biçime de yer verilmiştir. Bu uygulamada genellikle önce çerçeve dışı alan gösterilmiş, sonra orada bir hareket olduğu veya çerçevenin dışında bir şeyin var olduğu hissettirilmiştir. Örneğin, filmde Pi'nin filikada bulduğu erzakları sala attığı sahnede, Pi'nin önce erzakları kendi yaptığı sala fırlattığı görünür. Devam eden çekimde ise bu erzakların çerçevenin dışına çıktığı görünür; ancak izleyici orada ilk görüntüden ötürü bir salın varlığını bilmektedir.

Dolayısıyla çerçevenin hareketin tamamını almasına gerek kalmaz. Görüntünün devamı zaten izleyicinin beyninde şekillenmektedir. Filmde sıklıkla kullanılan diğer bir çerçeveleme türü ise psikolojik bir etki yaratmak amacıyla kullanılan, alt ya da üst açı çerçevelemesidir. Pi, babasıyla konuşurken babanın iktidar üstünlüğü onu ayakta ve alt açıyla gösterirken, Pi üst açıyla ve oturur şekilde çerçevelenmektedir. Benzer şekilde, kaplana üstünlük sağlayana kadar hep üst açıyla gösterilerek küçük gösterilen Pi, kaplanı eğitmeyi başardıktan sonra alt açıyla sunularak kaplan karşısındaki iktidarını seyirciye hissettirir. Öte yandan seyirciye tanrısal bir bakış hissi sunan çok uzak üst kamera açısı kullanımı, Pi'nin tanrı karşısındaki acizliğini göstermekte ve izleyiciyi de filmdeki tanrısalığa ulaştırmaktadır.

Gerçekliğin temsili

Filmde kullanılan mekânlar, dekorlar, kostüm, giysiler, hayvanlar, makyaj ve ses, anlatıyı biçimsel yönden gerçekliğe oldukça yaklaştırır; ancak bazı sahnelerde bu gerçeklik algısı aşılmıştır. Özellikle suyun hiç dalgasız, tıpkı bir ayna gibi kullanıldığı ve gökyüzüyle birleştirildiği ya da gökyüzünün yansıtıldığı sahneler, gerçekten uzak gibi görünse de, aslında filmin sunduğu dünyaya uygundur. Gerçekliğin aşılmış olmasından ziyade, bu tür kullanımlar filmde sunulan dünyadaki gerçekliği yansıtır. Benzer şekilde, Pi'nin Pasifik'te yaşam mücadelesine başladığı andan itibaren kullanılan mekânlar ve bu mekânlarda kullanılan ışık ve renkler, filmin kendi dünyasındaki gerçekliğe olabildiğince uygundur. Filmde özellikle kaplanın bakışlarından rüyasına geçiş ve bu rüyanın Pi'nin rüyasıyla bağlanarak onun gözünden çıkışıyla tamamlanan sahne, filmin en hayalî sahnelerinden biri olarak değerlendirilebilir. Yönetmenin bu tür sahneleri kullanması, Pi'nin tanrıya ulaşmasını destekleyen psikolojik bir etki yaratımı olarak değerlendirilebilir.

Özgürlüğün sunumu

Filmsel mekân ve zaman açısından izleyiciye sonsuz özgürlükler sunan filmin, üç boyutlu gösterim sayesinde izleyici üzerindeki etkisini daha çok arttırdığı söylenebilir. Dolayısıyla izleyicinin bu film aracılığıyla sinemasal zaman ve mekândaki özgürlüğü yoğun şekilde kısıtlanmış olur. Film, etkili görsel kullanımıyla izleyiciye fazla kaçacak bir gerçeklik alanı bırakmaz; onu filmsel dünyanın sanal özgürlüğüne hapseder. Dolayısıyla izleyicinin gerçek dünyadaki kısıtlanan özgürlüğüne karşılık, filmsel anlatı sanal özgürlüklerinin sınırlarını genişletmiştir. Mamaji'nin yüzme havuzundaki sahnesinde, havuz suyunun görüntüsüyle gökyüzü birleştirilmiş ve Mamaji sanki gökyüzünde süzülüyormuş gibi çerçevelendirilmiştir. Benzer şekilde, Pi'nin beş yaşındayken yatağının içinde baktığı çizgi roman sahnesinde kamera evrensel bir yolculuğa çıkmıştır. Kameranın bu yolculuğuyla izleyici de farklı bir sinemasal deneyim ve özgürlük alanı bulur. Kamera aracılığıyla izleyenlerin sınırsız bir özgürlüğe ulaştığı en iyi an ise, Pasifik'te Pi ile kaplanın rüyalarının birleştirildiği ve böylece izleyenlerin onların rüyasında bile özgürce dolaşabildiği sahne olarak düşünülebilir.

Sonuç

Filmin başkarakteri Suraj Sharma'nın, izleyicilerin daha önce sinema perdesinde karşılaştıkları bir karakter olmaması ve filmin açık uçlu olacak şekilde son sahnede kaplanın ormana neden gittiğinin ve orada başına ne geldiğinin gösterilmeyişi, her ne

kadar popüler filmlerdeki kullanıma aykırı gibi görünse de, filmin seyircide sağladığı haz duygusunu engellemeyecektir. Ayrıca popüler filmlerin amacının izleyicileri büyüdü bir dünyaya sokarak, onlara günlük hayatın stresinden kurtulmanın yollarını sağlayacak yapıda oluşturulması, filmi klasik anlatı yapısını kullanan popüler film kategorisine sokabilmektedir. Bu bağlamda kamera, ışık, renk, kamera, kurgu, ses, müzik, zaman ve mekân etkili şekilde kullanılarak, izleyiciyi Pi karakteri ile özdeşleştirmiş ve onun aracılığıyla büyüdü bir dünyaya sokmuştur. Kendi iç dünyasına da yolculuk yapabilen izleyicilere filmsel görsellik aracılığıyla gerçeklikte asla ulaşamayacakları bir özgürlük serüveni sunulmuştur.

Kamera ile Pi'nin tüm maceralarına ortak olan izleyici, havuzun dibine dalıp oradan gökyüzüne bağlanarak süzölmüş, gerçek hayatta asla girmeyeceği bir kaplanın kafesine girmiş, batmak üzere olan bir geminin içinde hayvanlarla yüzmüş, okyanusun en derin yerlerinde köpek balıklarıyla savrulmuş, rengârenk okyanusta uçan dev balinaları görmüş, geceleri tüm canlıları eriten asitli sulara sahip büyüdü bir adada bir gece uyumuş ve bir kaplanla arkadaş olup, 227 gün filikada bulunarak normal dünyaya dönmüştür. Bu sonsuz sanal özgürlük *Pi'nin Yaşamı*'nı, sinemanın büyüünü etkili şekilde kullanan ve klasik anlatı yapısına uygun şekilde tasarlanan bir film olarak değerlendirmek için yeterlidir; film her ne kadar bazı durumlarda klasik sinemanın kuralları dışına çıkmış olsa da.

Sanal özgürlüğün tadına yoğun şekilde varabilen izleyici, karanlık sinema salonlarında üç boyutlu gözlüğün yapısına bağlı şekilde, tamamen sınırlanan görüş açısıyla, artık etrafını hiç göremeyen ve sadece o dar çerçeveden perdeye odaklanmak zorunda bırakılır. Bu durum da izleyiciyi, kurmaca dünyaya giren bir öykü karakterine dönüştürmektedir. Böylece izleyici, kendisini sonsuz şekilde özgür hissettiği sinemasal mekânın sanallığını unutarak, gerçek mekânda da sanal bir özgürlük yaşamakta, yani tutsak olmaktadır.

Sonuçta, izleyicinin popüler sinemanın büyüdü görüntüleriyle kurmaca dünyada yaşadığı sonsuz özgürlük sayesinde haz aldığı söylenebilirken, gerçek mekân olan sinema salonlarında görüntünün büyüüne uygun olarak tutsaklığının arttığı vurgulanabilir. *Pi'nin Yaşamı* filmi de benzer bir hareketle, izleyiciyi kendi büyüdü dünyasına hapsetmiş ve izleyicinin Pi ile daha fazla özdeşleşmesini sağlamıştır. Oturduğu yerden Pi'nin macerasına ortak olan izleyici, gerçekte bulunduğu mekânı unutarak, Pi'nin rüyasına katılmanın verdiği zevki yaşayabilmiştir. Bu zevkin bedeli ise izleyicinin gerçek mekândaki tutsaklığıdır. Film izleyiciye sunduğu sonsuz sanal özgürlük gibi bu tutsaklığı da karakter, kamera, kurgu, ses, müzik, ışık ve renk aracılığıyla sağlamaktadır. Tüm bu öğelerin filmsel gerçekliğe uygun kullanımı seyirciye sunulan özgürlüğün aslında sanal olduğunu, asıl olanın ise seyircinin tutsaklığı olduğunu göstermiştir. Filmin gösterildiği gerçek mekân olarak sinema salonlarının yapısı ise bu tutsaklığı mühürlemektedir.

Kaynakça

- Abisel, Nilgün (1997) Bir Dünya Nasıl Kurulur? Popüler Türk Filmlerinde Anlatı Yapısı Üzerine. *Sinema Yazıları*, Der. Seçil Büker, ss. 123-144. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Abisel, Nilgün (2010) *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Adanır, Oğuz (2012) *İlkel Toplumdan Melodramlar Evrenine*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Adrew, J. Dudley (2010) *Büyük Sinema Kuramları*, Çev. Zahit Atam. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Aristoteles (2012) *Poetika*, Çev. İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Armes, Roy (2011) *Üçüncü Dünya Sineması ve Batı*, Çev. Zahit Atam. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Biryıldız, Esra (2012) *Sinemada Akımlar*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Canetti, Elias (2012) *Kitle ve İktidar*, Çev. Gülşat Aygen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Chatman, Seymour (2008) *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*, Çev. Özgür Yaren. Ankara: Deki Yayınları.
- Cündioğlu, Düccane (2012) *Sinema ve Felsefe*. İstanbul: Kapı Yayınları.
- Diken, Bülent ve Laustsen, B. Carsten (2010) *Filmlerle Sosyoloji*, Çev. Sona Ertekin. İstanbul: Metis Yayınları.
- Erdoğan, Şenol (2005) *Simyanın Sinemacısı Jim Morisson*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Jahn, Manfred (2012) *Anlatıbilim*, Çev. Bahar Dervişcemaloğlu. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Kirel, Serpil (2012) *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Lotman, M. Yurih (2012) *Sinema Göstergebilimi*, Çev. Oğuz Özügül. İstanbul: Nirengi Kitap.
- Mascelli, V. Joseph (2007) *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, Çev. Hakan Gür. Ankara: İmge Kitabevi.
- Monaco, James (2010) *Bir Film Nasıl Okunur*, Çev. Ertan Yılmaz. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Morss, B. Susan (2009) *Görmenin Diyalektiği*, Çev. Ferit Burak Aydar. İstanbul: Metis Yayınları.
- Nutku, Özdemir (2001) *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Oluk, Ayşen (2008) *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Pezzella, Mario (2006) *Sinemada Estetik*, Çev. Fisun Demir. Ankara: Dost Kitabevi.
- Ranciere, Jacques (2010) *Özgürleşen Seyirci*, Çev. E. Burak Şaman. İstanbul: Metis Yayınları.
- Rotha, Paul ve Griffith, Richard (2001) *Sinema Yazıları*, Çev. Ayzer Ovatman. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Scognamillo, Giovanni (1997) *Dünya Sinema Sanayii*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Sokolov, G. Aleksey (2007) *Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu*, Çev. Semir Aslanyürek. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Sözen, Mustafa (2008) Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler. *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(8):123-145.
- Sözen, Mustafa (2009) Klasik Anlatı Sinemasında Öykü Kişisi, Yapısal Tasarım ve Örnek Çözümlemeler. *Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 1(1): 82-99.
- Şentürk, Rıdvan (2008) Film, Gerçeklik ve Bilinç. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13: 159-174.
- Tekerek, Nurhan ve Tekerek, İsmet (2008) Aristoteles'te Poetik ve Etik Bütünlük Örneklerle Eylem, Karakter ve Erdem, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 26: 57-84.
- Uysal, S. Ömer (2012) *Sinema Estetiğine Giriş*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Wollen, Peter (2008) *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. Çev. Zafer Aracagök – Bülent Doğan. İstanbul: Metis Yayınları.