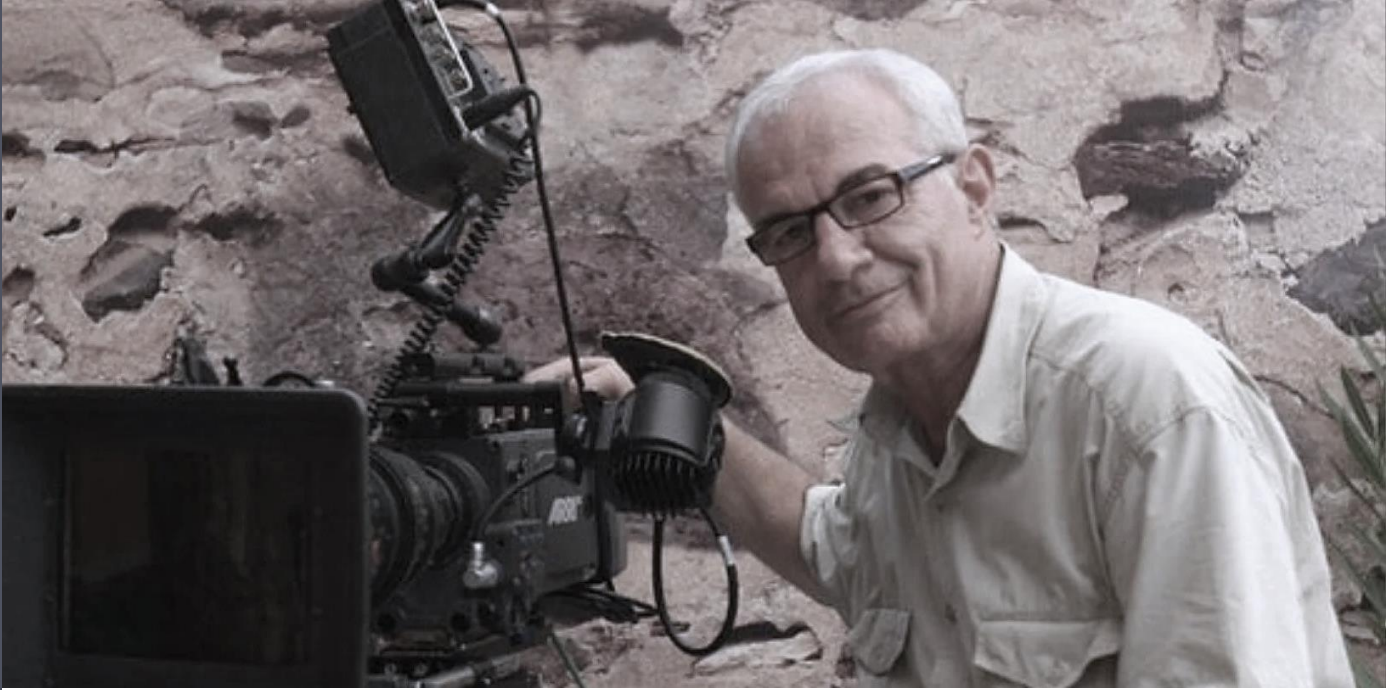


# Türkiye Turkish Film Journal of Araştırmaları Film Studies Dergisi

e-ISSN: 2791-6790

Volume 04 / Number 02 / Dec 2024



## Araştırma Makaleleri / Research Article

1. Canlı Kaydedilmiş Tiyatro Prodüksiyonları: Film ve Tiyatro Arasında Yeni Bir Hibrit Sanat Formu / Live-Capture Filmed Theatre Productions: A New Hybrid Art Form Between Film and Theatre / Deniz Yavuz
2. Aziz Augustine'in Sevgi Kavramı Çerçevesinde Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* Filminde Aşk ve Adalet / Love and Justice in the Film *Sofra Sırları* by Ümit Ünal within the Framework of St. Augustine's Concept of Love / Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Gençalp
3. Emerging Realist Tendencies in New Turkish Cinema through Magical, Spiritual, and Anthropocene Lenses / Yeni Türk Sinemasında Büyülü, Manevi ve Antroposen Yaklaşımlarıyla Ortaya Çıkan Gerçekçilik Eğilimleri / İclal Can Gürbüz
4. Gerçekçilik Olgusu Ekseninde Taşra Mekânının Yeniden İnşası: *Koza* Film Örneklemini / Reconstruction of Rural Space in The Context of Realism: The Sample of The Film *Koza* / Öğr. Gör. Dr., Mehmet Uluç ve Doç. Dr. Burcu Balci
5. Eleştirel Teori Perspektifinden *Barbie* Filminin Betimsel Analizi / Descriptive Analysis of The Barbie Movie From A Critical Theory Perspective / Feyza Karaboğa ve Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel
6. The Future Of The Moving Image: Virtual Production Technology / Hareketli Görüntünün Geleceği: Sanal Prodüksiyon Teknolojisi / Dr. Türker Söğütöler
7. Kesişme: İyi ki Varsın Eren Filmi Üzerinden Sinemada Semiyotik Anlatım Okuması / Intersection: A Reading of Semiotic Narration in Cinema through the Film *İyi ki Varsın Eren* / Aymet Yıldırım, Doç. Dr. Kadriye Kobak ve Ayşe Çelikbaş Aykut

# Türkiye Turkish Film Journal of Araştırmaları 3 Film Studies Dergisi

İmtiyaz Sahibi / Owner

Film Araştırmaları Derneği / Film Research Association

Editör/Editor

Doç. Dr. Mustafa Aslan

Sakarya Üniversitesi, Sakarya, Türkiye

[aslanm@sakarya.edu.tr](mailto:aslanm@sakarya.edu.tr), [0000-0001-5322-767X](https://orcid.org/0000-0001-5322-767X)

Doç. Dr. Serhat Yetimova

Sakarya Üniversitesi, Sakarya / Türkiye

[serhaty@sakarya.edu.tr](mailto:serhaty@sakarya.edu.tr), [Orcid:0000-0001-5674-0284](https://orcid.org/0000-0001-5674-0284)

Editör Yardımcısı/Assistants Editor

Dr. Doğuşan Göker

[dgoker@sakarya.edu.tr](mailto:dgoker@sakarya.edu.tr), [Orcid: 0000-0003-1446-7528](https://orcid.org/0000-0003-1446-7528)

İngilizce Dil Editörü/English Language Editor

Dr. Özden Şahin Er

[ozdens@sakarya.edu.tr](mailto:ozdens@sakarya.edu.tr), [Orcid: 0000-0002-2615-8127](https://orcid.org/0000-0002-2615-8127)

Tasarım/Design

Doç. Dr. Adem Yücel

[adem.yucel@gop.edu.tr](mailto:adem.yucel@gop.edu.tr), [Orcid: 0000-0002-5038-882X](https://orcid.org/0000-0002-5038-882X)

## Yayın Kurulu/Editorial Board

Doç. Dr. Adem Yücel

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat / Türkiye

[adem.yucel@gop.edu.tr](mailto:adem.yucel@gop.edu.tr)

[Orcid: 0000-0002-5038-882X](https://orcid.org/0000-0002-5038-882X)

Doç. Dr. Mustafa Aslan

Sakarya Üniversitesi, Sakarya, Türkiye

[aslanm@sakarya.edu.tr](mailto:aslanm@sakarya.edu.tr)

[0000-0001-5322-767X](https://orcid.org/0000-0001-5322-767X)

Doç. Dr. Serhat Yetimova

Sakarya Üniversitesi, Sakarya / Türkiye

[serhaty@sakarya.edu.tr](mailto:serhaty@sakarya.edu.tr)

[Orcid:0000-0001-5674-0284](https://orcid.org/0000-0001-5674-0284)

Doç. Dr. Tunç Yıldırım

Düzce Üniversitesi, Düzce / Türkiye

[tuncyildirim2@hotmail.com](mailto:tuncyildirim2@hotmail.com)

[Orcid: 0000-0003-2546-4517](https://orcid.org/0000-0003-2546-4517)

Doç. Dr. M. Sefa Doğru

Selçuk Üniversitesi, Konya / Türkiye

[sefadoгру@selcuk.edu.tr](mailto:sefadoгру@selcuk.edu.tr)

[Orcid: 0000-0002-2680-888X](https://orcid.org/0000-0002-2680-888X)

Doç. Dr. Mustafa Evren Berk

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya / Türkiye

[meberk@erbakan.edu.tr](mailto:meberk@erbakan.edu.tr)

[Orcid: 0000-0002-5395-6204](https://orcid.org/0000-0002-5395-6204)

## Danışma Kurulu/Advisory Board

Prof. Dr. Aytekin Can

Selçuk Üniversitesi, Konya / Türkiye

[aytekan@selcuk.edu.tr](mailto:aytekan@selcuk.edu.tr)

[Orcid: 0000-0002-7620-3766](https://orcid.org/0000-0002-7620-3766)

Prof. Dr. Cenk Demirkıran

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, İzmir / Türkiye

[cenk.demirkıran@ike.edu.tr](mailto:cenk.demirkıran@ike.edu.tr)

[Orcid: 0000-0003-4362-1141](https://orcid.org/0000-0003-4362-1141)

Prof. Dr. Peyami Çelikan

İstinye Üniversitesi, İstanbul / Türkiye

[peyami.celikan@istinye.edu.tr](mailto:peyami.celikan@istinye.edu.tr)

[Orcid: 0000-0003-4375-1448](https://orcid.org/0000-0003-4375-1448)

Prof. Dr. Rıdvan Şentürk

İstanbul Ticaret Üniversitesi, İstanbul / Türkiye

[rsenturk@ticaret.edu.tr](mailto:rsenturk@ticaret.edu.tr)

[Orcid: 0000-0002-9746-7445](https://orcid.org/0000-0002-9746-7445)

Prof. Dr. Jonath an Guy Stubbs

Cyprus International University, Lefkoşa / KKTC

[jstubbs@ciu.edu.tr](mailto:jstubbs@ciu.edu.tr)

[Orcid: 0000-0002-2454-5676](https://orcid.org/0000-0002-2454-5676)

Prof. Dr. M. Frederic Sojcher

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

# Türkiye Turkish Film Journal of Araştırmaları 3 Film Studies Dergisi

Bu sayıya gönderilmiş ve yayımlanmış/yayımlanmamış makaleler için değerli katkılarını esirgemeyen değerli bilim insanlarımıza teşekkürlerimizi sunuyoruz.

We would like to thank the valuable scientists for their precious time and contributions in evaluating the published and unpublished articles that were sent for this issue

#### Açık Erişim Politikası / Open Access Policy

Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, Creative Commons Atf-Gayriticari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır. Türkiye Film Araştırmaları Dergisi bilimsel araştırmaları halka ücretsiz sunmanın bilginin küresel paylaşımını artıracak ilkesini benimseyerek, içeriğine anında açık erişim sağlamaktadır.

Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, Budapeşte Açık Erişim Deklarasyonunu imzalamıştır.

Turkish Journal of Film Studies is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Turkish Journal of Film Studies provides immediate open access to its content on the principle that making research free available to the public supports a greater global exchange of knowledge. Turkish Journal of Film Studies has added its name to the Budapest Open Access Initiative.

# Türkiye Turkish Film Journal of Araştırmaları Film Studies Dergisi

## Değerli Araştırmacılar,

Türk sinemasının gelişimine katkı vermeyi amaçladığımız dergimizin bu sayısında 7 araştırma makalesi bulunmaktadır. Araştırma yazılarını dergimize gönderen yazarlara teşekkür ediyorum. Türk ve dünya sinemasının güncel eğilimlerine, teknik yeniliklere ve sanatsal derinliklerine odaklanan içeriklerle dolu sayımızı siz değerli okurlarımıza ulaştırmanın sevincini ve heyecanını yaşıyoruz.

Bu sayıdaki ilk makalemiz, Deniz Yavuz'un "Canlı Kaydedilmiş Tiyatro Prodüksiyonları: Film ve Tiyatro Arasında Yeni Bir Hibrit Sanat Formu" başlığını taşıyor. Yazar, tiyatro ve sinema arasındaki sınırların bulanıklaştığı, özellikle dijitalleşmeyle hız kazanan canlı kaydedilmiş tiyatro prodüksiyonlarını ele alıyor. Bu hibrit form, hem sanatsal hem de teknolojik bir yenilik olarak, iki disiplinin kesişim kümesinde yeni bir sanat alanı yaratıyor ve çağdaş performans sanatlarına farklı bir perspektif sunuyor. Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Gençalp'in, Aziz Augustine'in sevgi kavramı çerçevesinde Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* filmi incelediği makalesi, sevgi ve adalet temalarını derinlemesine ele alarak felsefi bir perspektiften sinemaya önemli bir yorum sunuyor. İclal Can Gürbüz'ün Yeni Türk Sineması'ndaki gerçekçilik eğilimlerini büyülü, manevi ve Antroposen lensleri üzerinden değerlendirdiği çalışması ise sinemamızdaki güncel eğilimlere dair dikkate değer bir bakış açısı sağlıyor. Taşra mekânının gerçekçilik olgusu ekseninde yeniden inşasını, *Koza* filmi örneğiyle ele alan Öğr. Gör. Dr. Mehmet Uluç ve Doç. Dr. Burcu Balcı'nın makalesi de taşra temsillerine ilişkin yeni bir perspektif sunuyor. Feyza Karaboğa ve Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel'in *Barbie* filmi üzerine yaptığı eleştirel teori perspektifindeki betimsel analizi, popüler kültürün önemli bir ögesini akademik bir yaklaşımla değerlendirerek dikkat çekiyor. Dr. Türker Söğütülüler'in, hareketli görüntünün geleceğini sanal prodüksiyon teknolojisi ekseninde ele aldığı çalışması, dijitalleşmenin sinema sanatına etkilerine dair yeni sorular ortaya koyarken bu yenilikçi teknolojinin sinema üzerindeki etkilerini tartışıyor. Ayrıca, Ayşegül Yıldırım, Doç. Dr. Kadriye Kobak ve Ayşe Çelikbaş Aykut'un *İyi ki Varsın Eren* filmi üzerinden yaptığı sinemada semiyotik anlatım okuması, sinemada anlam yaratımına dair derinlemesine bir çözümleme sunuyor.

Bu sayımızı, geçtiğimiz günlerde kaybettiğimiz usta yönetmen Şerif Gören'in anısına, kapağında onun etkileyici fotoğrafına yer vererek taçlandırdık. Türk sinemasının asi ve hassas ruhu olan Şerif Gören, sadece bir yönetmen değil; aynı zamanda bir dönemin, bir toplumun ve bir mücadelenin beyaz perdeye yansımaysıydı. Anadolu'nun toprak kokusunu, şehirlerin karmaşasını, umutları ve acıları filmlerine taşıyan Gören, "Yol" filmiyle Cannes'da Altın Palmiye kazanarak Türk sinemasını uluslararası alanda başarıyla temsil etmiş, "Almanya Acı Vatan", "Derman" ve "On Kadın" gibi eserleriyle bireysel ve toplumsal hikâyeleri büyük bir ustalıkla harmanlamıştır. Onun sineması, dürüstlüğü, cesareti ve samimiyetiyle evrensel bir insanıyet çağrısı olarak iz bıraktı. Şerif Gören'i bu vesileyle bir kez daha saygı, özlem ve minnetle anıyoruz.

Türk sinemasına katkı sunmayı amaçlayan dergimiz, her yeni sayıda sinemayı farklı açılardan ele almaya devam edecektir. Haziran 2025 sayımızda yeniden buluşmak dileğiyle, yazılarınızı ve araştırmalarınızı bizlere ulaştırmanızı bekliyoruz. Sinemanın ilham veren dünyasında birlikte yol almak dileğiyle...

Sevgi ve saygılarımızla,  
Editör



# Türkiye Turkish Film Journal of Araştırmaları Film Studies Dergisi

Dear Researchers,

This issue of our journal, which aims to contribute to the development of Turkish cinema, includes 7 research articles. I would like to thank the authors who sent their research articles to our journal. We are happy and excited to bring you, our esteemed readers, an issue full of content focusing on the current trends, technical innovations and artistic depths of Turkish and world cinema.

Our first article in this issue is Deniz Yavuz's "Live Recorded Theater Productions: A New Hybrid Art Form Between Film and Theater". The author discusses live recorded theatre productions, where the boundaries between theatre and cinema are blurred, especially with the acceleration of digitalization. This hybrid form, as both an artistic and technological innovation, creates a new field of art at the intersection of two disciplines and offers a different perspective on contemporary performance arts. Prof. Dr. Assist. Prof. Hüseyin Gençalp's article analyzing Ümit Ünal's *Sofra Sırları* within the framework of St. Augustine's concept of love offers an important interpretation of cinema from a philosophical perspective by addressing the themes of love and justice in depth. İclal Can Gürbüz's study, which evaluates the realism tendencies in New Turkish Cinema through the lenses of magical, spiritual and Anthropocene, provides a remarkable perspective on the current trends in our cinema. The reconstruction of the provincial space on the axis of the phenomenon of realism, with the example of the movie *Koza*. Assist. Prof. Dr. Mehmet Uluç and Assoc. Prof. Dr. Burcu Balcı's article offers a new perspective on provincial representations. Feyza Karaboğa and Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel's descriptive analysis of the Barbie film from the perspective of critical theory draws attention by evaluating an important element of popular culture with an academic approach. Prof. Dr. Türker Söğütözü's study on the future of the moving image on the axis of virtual production technology raises new questions about the effects of digitalization on the art of cinema and discusses the effects of this innovative technology on cinema. Furthermore, Ayşegül Yıldırım, Assoc. Prof. Kadriye Kobak and Ayşe Çelikbaş Aykut's semiotic narrative reading of the film *İyi ki Varsın Eren* offers an in-depth analysis of the creation of meaning in cinema.

This issue is dedicated to the memory of the master director Şerif Gören, who passed away recently, by featuring his impressive photograph on the cover. The rebellious and sensitive soul of Turkish cinema, Şerif Gören was not only a director but also the reflection of an era, a society and a struggle on the silver screen. Bringing the earthy scent of Anatolia, the chaos of cities, hopes and pains to his films, Gören successfully represented Turkish cinema internationally by winning the Palme d'Or at Cannes with his film "Yol", and skillfully blended individual and social stories in works such as "Germany, Bitter Homeland", "Derman" and "Ten Women". His cinema left its mark as a universal call for humanity with its honesty, courage and sincerity. On this occasion, we once again remember Şerif Gören with respect, longing and gratitude.

Our magazine, which aims to contribute to Turkish cinema, will continue to discuss cinema from different angles in each new issue. We hope to meet again in our June 2025 issue, and we look forward to receiving your articles and research. We hope to travel together in the inspiring world of cinema...

With respect,  
Editor

# Türkiye Turkish Film Journal of Araştırmaları Film Studies Dergisi

## İçindekiler / Ingredients

|  |     |
|--|-----|
| Dergi Kurulları / Boards.....                    | i   |
| Açık Erişim Politikası / Open Access Policy..... | ii  |
| Editörden / From the Editor.....                 | iii |

## Araştırma Makaleleri / Research Articles

|  |         |
|--|---------|
| 1. Canlı Kaydedilmiş Tiyatro Prodüksiyonları: Film ve Tiyatro Arasında Yeni Bir Hibrit Sanat Formu.....                | 125-133 |
| Live-Capture Filmed Theatre Productions: A New Hybrid Art Form Between Film and Theatre                                |         |
| Deniz Yavuz  |         |
| 2. Aziz Augustine'in Sevgi Kavramı Çerçevesinde Ümit Ünal'ın <i>Sofra Sırları</i> Filminde Aşk ve Adalet.....          | 134-153 |
| Love and Justice in the Film <i>Sofra Sırları</i> by Ümit Ünal within the Framework of St. Augustine's Concept of Love |         |
| Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Gençalp   |         |
| 3. Emerging Realist Tendencies in New Turkish Cinema through Magical, Spiritual, and Anthropocene Lenses .....         | 154-170 |
| Yeni Türk Sinemasında Büyülü, Manevi ve Antroposen Yaklaşımlarıyla Ortaya Çıkan Gerçekçilik Eğilimleri                 |         |
| İclal Can Gürbüz   |         |
| 4. Gerçekçilik Olgusu Ekseninde Taşra Mekânının Yeniden İnşası: <i>Koza</i> Film Örneklemleri.....                     | 171-186 |
| Reconstruction of Rural Space in The Context of Realism: The Sample of The Film <i>Koza</i>                            |         |
| Öğr. Gör. Dr., Mehmet Uluç ve Doç. Dr. Burcu Balci   |         |
| 5. Eleştirel Teori Perspektifinden <i>Barbie</i> Filminin Betimsel Analizi .....                                       | 187-213 |
| Descriptive Analysis of The Barbie Movie From A Critical Theory Perspective  |         |
| Feyza Karaboğa ve Prof. Dr. Yusuf Adigüzel   |         |
| 6. The Future Of The Moving Image: Virtual Production Technology.....  | 214-234 |
| Hareketli Görüntünün Geleceği: Sanal Prodüksiyon Teknolojisi   |         |
| Dr. Türker Söğütöller  |         |
| 7. Kesişme: İyi ki Varsın Eren Filmi Üzerinden Sinemada Semiyotik Anlatım Okuması.....                                 | 235-261 |
| Intersection: A Reading of Semiotic Narration in Cinema through the Film <i>İyi ki Varsın Eren</i>                     |         |
| Aymet Yıldırım, Doç. Dr. Kadriye Kobak ve Ayşe Çelikbaş Aykut  |         |

## Canlı Kaydedilmiş Tiyatro Prodüksiyonları: Film ve Tiyatro Arasında Yeni Bir Hibrit Sanat Formu Live-Capture Filmed Theatre Productions: A New Hybrid Art Form Between Film and Theatre

**Deniz Yavuz**

Yüksek Lisans Öğrencisi  
Bilkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
[denizyavuz@gmail.com](mailto:denizyavuz@gmail.com)  
Orcid: [0009-0005-1543-1983](https://orcid.org/0009-0005-1543-1983)

### Özet

Bu makale, film teorisi ve tür çalışmaları merceğinden, spesifik olarak National Theatre Live örneklerini referans alarak, canlı kaydedilmiş tiyatronun görsel-işitsel medya türleri arasındaki benzersiz konumunu araştırıyor. Canlı kaydedilmiş tiyatro oyunları, özellikle tiyatronun çevrimiçi platformlara geçişini hızlandıran COVID-19 salgını sırasında önemli bir ilgi gördü. Bu çalışma, bu hibrit formun çağdaş film teorisi ve tür çerçeveleri içinde nasıl kavramsallaştırıldığını inceliyor. D.N. Rodowick'in sinemanın akışkan ve gelişen doğasına dair içgörülerinden ve Siegfried Kracauer'ın ilk filme alınan tiyatroya dair eleştirisinden yararlanan makale, canlı kayda alınmış tiyatronun geleneksel sinema normlarına nasıl hem bağlı kaldığını hem de onlardan nasıl ayrıldığını değerlendiriyor. Ek olarak, Rick Altman'ın anlamsal/sözdizimsel/pragmatik tür teorisi, canlı kayda alınmış tiyatronun hibrit özelliklerini değerlendirmek için bir çerçeve sağlıyor. Bu analiz, canlı kayda alınmış tiyatronun ne geleneksel film türlerine uyduğunu ne de teatral deneyimleri tam olarak yansıttığını ancak her iki medyanın unsurlarını harmanlayan ayrı bir hibrit mekânda işlediğini ortaya koyuyor. En nihayetinde, canlı kayda alınmış tiyatro, geleneksel film ve tiyatro tanımlarına meydan okuyan yeni bir hibrit sanat formu olarak konumlanıyor. Yeni endüstriyel fırsatlar sunarak ve tiyatro oyunlarına erişebilirliği artırarak, görsel-işitsel medyaya ilişkin süregelen tartışmalara katkıda bulunuyor. Bu çalışma, hibrit sanat formlarının devamlı olarak araştırılmasının gerekliliğinin ve bunların film ve tiyatro çalışmalarının geleceği üzerindeki etkisinin altını çizmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** *Film, Tiyatro, Hibrit Sanat, Canlı Kaydedilmiş Tiyatro, Film Teorisi, Tür Çalışmaları*

### Abstract

This paper explores the unique positioning of live-capture filmed theatre, specifically referring to National Theatre Live examples, through the lenses of film theory and genre studies. Live-capture filmed theatre has gained substantial traction, particularly during the COVID-19 pandemic, which accelerated the transition of theatre into online platforms. This study examines how this hybrid form is conceptualized within contemporary film theory and genre frameworks. Drawing on D.N.

Rodowick's insights into the fluid and evolving nature of cinema and Siegfried Kracauer's critique of early filmed theatre's "canning," the paper evaluates how live-capture filmed theatre both sticks to and differs from traditional cinematic norms. Additionally, Rick Altman's semantic/syntactic/pragmatic genre theory provides a framework for assessing the hybrid characteristics of live-capture filmed theatre. The analysis reveals that while live-capture theatre fits neither conventional film genres nor fully reflects theatrical experiences, it operates within a distinct hybrid space that blends elements of both media. Ultimately, live-capture filmed theatre is positioned as a new hybrid art form that challenges conventional definitions of film and theatre. It contributes to the evolving discourse on audiovisual media by offering new industrial opportunities and enhancing global accessibility to theatrical performances. This study highlights the need for continuous exploration of hybrid art forms and their impact on the future of film and theatre studies.

**Keywords:** *Film, Theatre, Hybrid Art, Live-capture Filmed Theatre, Film Theory, Genre Studies*

#### Makale Bilgileri

|                      |   |
|----------------------|---|
| Makale Türü          | Araştırma Makalesi  |
| Gönderim Tarihi      | 22 Temmuz 2024  |
| Kabul Tarihi         | 12 Kasım 2024   |
| Yayın Tarihi         | 30 Aralık 2024  |
| Hakem Sayısı         | İki Dış Hakem   |
| Değerlendirme        | Çift Taraflı Kör Hakemlik   |
| Etik Beyan           | Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.  |
| Benzerlik Taraması   | Yapıldı - intihal.net   |
| Çıkar Çatışması      | Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.   |
| Finansman            | Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.  |
| Etik Bildirim        | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>  |
| S. Kalkınma Amaçları | -   |
| Lisans               | CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır. |

#### Article Information

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Article Type          | Research Article  |
| Date of submission    | 22 July 2024  |
| Date of acceptance    | 12 November 2024  |
| Date of publication   | 30 December 2024  |
| Reviewers             | Two External  |
| Review                | Double-blind  |
| Plagiarism checks     | Yes - intihal.net   |
| Conflicts of Interest | The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.   |
| Grant Support         | No funds, grants, or other support was received.  |
| Complaints            | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>                      |
| S. Development Goals  | -   |
| License               | CC BY-NC 4.0 /Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0. |

## Introduction

“The best of British theatre. On a cinema screen near you.” When one visits the website of National Theatre Live, these are the two sentences that greet them to the experience of live-capture filmed theatre productions of National Theatre Live. Several audiences can now watch outstanding productions by the Royal National Theatre in London, from the nearest movie theatres in their cities. Rachael Castell (2014) wrote an article for *The Guardian*, titled “Filmed theatre: a new artform in itself?”. For the article’s deck, she wrote: “The stage is a precious space, both magic and real, but plays are written to be performed again and again – why not digitally?” As she continued with the article, she attempted to explore this new experience that is stuck in terms of classifications and definitions. Was this a new art form? Or a new genre? Terms such as “event cinema,” “cinecasting,” and “alternative content” were some open-to-debate definition offerings followed by several counterarguments for each option. It has been ten years since that article was published, and much has changed. Thus, more research has been done, and naturally, more debates have arisen. The debate this study aims to raise starts with answering this question: How do film theory and genre studies characterize the unique position of live-capture filmed theatre within the broader audiovisual landscape? Before starting to delve into this question, it is important to highlight that this article does not offer a theatre/performance studies perspective, and rather aims to approach the issue from a film studies discipline. The particular viewpoint of the study only covers one end of this necessarily bilateral discourse, and it is indeed an intentional choice.

With the arrival of COVID-19 into our lives in 2020, one of the things that has significantly changed in our daily lives is how we consume audiovisual content for entertainment purposes. Our understanding of cinema spectatorship has shapeshifted during this transition period from the movie theatre seats into the comfortable sofas in our living rooms. With the growing popularity of online streaming, theatre found its way to adapt to the new understanding of spectatorship, and the solution was the idea of live-capture filmed theatre, most popularly the National Theatre Live productions. The concept did not appear out of nowhere during the pandemic, as it dates back to 2009, but its popularity has grown so much compared to where the live-capture filmed theatre plays of National Theatre Live were ten years before. Now that people have grown comfortable with the idea of watching films at movie theatres after the pandemic, they were introduced to live-capture filmed theatre productions, which they could experience at the movie theatres instead of actual theatre stages. Susan Sontag (1966) once wrote: “...a painting can be ‘literary’ or sculptural, a poem can be prose, theatre can emulate and incorporate cinema, cinema can be theatrical. We need a new idea. It will probably be a very simple one. Will we be able to recognize it?” (p. 37). This is precisely the new and simple idea she talks about, and we are now finally able to recognize it.

Regarding the primary lenses of this study, film theory and genre studies, I find it essential to briefly explain these perspectives and why it is important to evaluate these new “media products” through these approaches. The main purpose of film theory, as it can be understood by the wording used, is to understand what film is, its limitations, the challenges it faces throughout the time, and so on. There is, of course, not a single, specific answer to the question “What is film?” but the debates surrounding it always remain exciting, especially since we are currently experiencing the digital age, its evolving nature, and the hardships it could possibly offer for the future of cinema. Film theory is thus quite significant in understanding where cinema stands today, what it stands for, and the inevitability of its surrender to the ever-changing world. Film theory can always offer new approaches and lively discussions, and it certainly opens many different doors for us to understand what cinema is and can be. These doors help us to make

appropriate and constructive criticism regarding the filmic productions, and in this study's case, the theatrical productions on-screen.

Genre studies, one of the other approaches in this study, is essential in terms of adding a new layer to what we have learned from film theory. Like film theory, genre studies is instrumental in establishing a framework for making meaning of films. It paves the way for the critics to understand different conventions in film productions and the importance of audience reception. Rick Altman's (1999) nuanced genre theory, "A semantic/syntactic/pragmatic approach to genre," will serve as a crucial guide to this study in terms of how we categorize live-capture filmed theatre in the world of cinema and to what extent it can be defined as a new film genre. As film struggles to set its own boundaries as an art form, it gets more of a predicament every day to define what film is and what film is not. This blurry line of boundaries makes it possible for us to call "live-capture filmed theatre" a filmic production. However, as the form does not entirely leave its primary form, which is theatre, live-capture filmed theatre is a new hybrid art form that encapsulates the dynamics of film and theatre.

### **Film Theory Standpoint**

D. N. Rodowick, one of the most well-known film theorists, talks about how "cinema studies has continually evolved as a field in search of its object" (Rodowick, 2007, p.13). While this statement of his dates back to 2007, it is even more relevant in today's understanding of cinema studies. As technological opportunities become more eligible and advanced, it gets more complex every day to find the object of cinema studies, as it gets progressively more challenging to define what film is. As Rodowick (2007) attempts to make comparisons between the analog and the digital forms of film and understand what changes are significant for the future of film, he states: "So, cinema studies can stake no permanent claims on its disciplinary territories; its borders are in fact continually shifting. (...) there is no medium-based ontology that grounds film as an aesthetic medium" (Rodowick, 2007, p. 23). According to Rodowick and supported by what we can observe in today's circumstances, cinema does not have the power to determine its boundaries. It has a fluid identity as an aesthetic medium, since it is bound to develop in a constant and dynamic manner due to its nature's ability to evolve through technological advancements. Finding the answer to the question of what film is has always been a struggle since film theory has become an actual field in the 60s, but the blurriness of its boundaries has significantly increased since the technology has started to take an active role in the film industry. Starting from the first use of sound and color, followed by the new idea of "the 'complete' film as an alternative to the stage" (Arnheim, 1957, p. 159), the transition to digital filmmaking, and the use of CGIs, the traditional idea of what film is has collapsed repeatedly over time. In 2024, "film" stands nowhere near its earlier connotations. Although some scholars and critics thought of these abrupt changes as the signifiers of the "death of cinema," they did not necessarily connote a certain death, but new opportunities and possibilities in the world of cinema. According to Rodowick, "through the narrative inscription of technology as the antithesis of art, (...) cinema reclaims for itself the grounds of "humanistic" expression" (2007, pp. 5-6). Even though the use of the word "technology" in this context refers to something else that challenges the "humanistic" way of the art of cinema, it can easily be applied to the idea of live-capture filmed theatre. The humanistic side of the film remains even when it is in the form of filmed theatre, as it continues to serve as a storytelling medium, regardless of these humanistic stories being recorded on-stage or on a film set.

There is of course a completely opposite view of this standpoint, the idea of how film and theatre are completely different types of art forms in many ways, and how it can result in a catastrophe when these two dynamics mix. Indeed, there are some valid points that scholars offer regarding



the different dynamics of a stage-play and a film. Hugo Münsterberg (1970/2004) attempts to investigate the distinctions between a theatrical play and a fictional film, through analyzing both art forms' dynamics very delicately. It has been 50 years since this work was published, and the understanding of film, or "photoplay" as he calls it, has changed drastically since then. As Münsterberg (1970/2004) comments on the experiments of his time, regarding the trials of turning a stage-play experience into a photoplay experience and highlights one of the main differences between these two art forms: editing. Editing is indeed a crucial factor in terms of the liveness of the performance. In terms of the effectiveness of the performance, editing plays an important role for the actors. With the use of more basic techniques, such as commonly used fades and dissolves, it is possible for the performance to look more traditional in the eyes of the audience. However, through the use of more smooth and straight techniques, such as long takes, or handheld camera work, the performance could seem sincere and real to the audiences. The liveness of the performance in films is highly dependent on the editing and technical choices of the filmmaker. Either way, in filmmaking, the fact that the performance is a recorded one is clearly an enormous distinction between the dynamics of film and theatre. The chances are low that a performance in a film will ever be as "raw" as a stage performance, as the experience is a raw, unedited, live experience itself. Münsterberg believes that editing is a crucial part of filmmaking, which is an impression that stage-plays cannot ever achieve. How our minds can go back and forth in time, and how the events we witness can get interrupted with completely different scenes are what makes cinema different from the theatre. He states: "The theater would not have even the technical means to give us such impressions, but if it had, it would have no right to make use of them, as it would destroy the basis on which the drama is built" (Münsterberg, 1970/2004, p. 79). While this is an outdated point of view considering the time it was written in, it is understandable that he respects the foundations of these art forms, and why he would not support such a mix between the two disciplines. However, for the downfall that Münsterberg is worried about to actually occur, it would mean for the stage-plays to only be performed for the sake of being recorded, and never occur live in front of audiences in real time again. The basis he talks about is largely based on the experience of liveness and physical space. Thus, for it to be destroyed, the complete art of theatre would have to disappear to never be performed live again, but the idea of its practice moving around different forms of media will not cause its basis to be destroyed. It will only help it discover its more evolved and altered forms of expression, and possibly create new boundaries for itself.

Siegfried Kracauer (1960/1999), one of the recognized film scholars of the time, thinks that film, being a reproductive medium, can record and reflect stage arts (p. 172). However, he adds: "Yet even assuming that such reproductions try to do justice to the specific requirements of the screen, they basically amount to little more than 'canning,' and are of no interest to us here" (1960/1999, p.172). This is a valid point of view, considering that he wrote these lines for the recorded plays of his time which offered no camera movements or editing techniques for the audiences in front of the screen, but only promised a simple viewing experience. Today, however, the conditions of the live capture filmed theatre productions are nowhere near the old "cans." Speaking specifically for the case of National Theatre Live productions, this has turned into actual business for the film distribution companies now. Thus, the main goal of these productions are, besides the so far non-reachable ideal of making these plays available to watch all around the world, is to make a play on-stage look like an actual film as much as possible. As the audience reception is an enormous factor in such a drastic shift between these two different forms of media, the producers have to make sure that the audiences' viewing experience goes as smoothly as it can be, as it can be a pretty strange –and not necessarily in a good way—experience for the people who watch a theatre stage for 2 hours. Taking these possibilities into consideration, they organize proper film crews to record these plays with multiple cameras from several different angles, and the post-production



teams are made as well. The results actually do work in a magical way for the audiences as this is now a popular and enjoyable “concept” among the film/theatre goers. The recorded versions show us close-ups and different angles depending on the constantly changing dynamics in these plays, so that it actually feels like we are watching a film. Also, it is possible for the movie theatre audiences to feel as if they are in fact special, because they get to see the actors from such different angles and shots that the actual spectators who are witnessing the actual play that we watch the recording of, cannot ever get to see. As it is a successful marketing strategy, it also carries the characteristics of being a revolutionary new form of transmedia product.

### Genre Standpoint

In genre studies, Rick Altman’s work has been crucial to every scholar who studies this field. In 1984, he introduced the world a new genre approach, being the semantic/syntactic approach. Years later, in 1999, he developed and extended the framework of this former approach and introduced the semantic/syntactic/pragmatic approach to film and genre. “Each genre is simultaneously defined by multiple codes, corresponding to the multiple groups who, by helping to define the genre, may be said to ‘speak’ the genre” (Altman, 1999, p. 208). While the semantic/syntactic approach has reached a certain success, the pragmatic approach added a new layer to the former idea, highlighting the importance of other crucial factors such as the audiences, the industry, and the filmmakers. The term “semantics” stood for the conventions of a particular genre, in today’s wording, the “stereotypes” of a genre. The semantics of the horror genre can be dark settings, haunted houses, jump scares, and eerie sounds. The semantics are more interested in the tone of the story, the themes, settings, and so on. Syntactics is interested in how these elements come together and create a narrative flow within the story. In the romantic comedy genre, a couple’s happy ending after overcoming several obstacles and misunderstandings can be counted as conventional syntactics. The pragmatics dimension aims to understand how a certain genre operates beyond the visual and narrative elements and is interested in understanding the genre’s impact on the audiences and the industry. It delves into the cultural and sociopolitical aspects of genres from different perspectives. “Whether we are discussing literature or cinema (or any other meaning-making system), the base language(s) surpass their own structure and meaning as they are integrated into textual uses” (Altman, 1999, pp. 209-210). What role does the audience and the industry play in shaping and interpreting different genres? This is the main question pragmatics is interested in. If one can locate all the three approaches in a consistent way of film production, it is possible for that way to be called a genre. So, how do these approaches apply to live-capture filmed theatre, if they do at all?

National Theatre Live plays have now secured their positions in the database of IMDb, which means that they officially qualify as fitting into one of these audiovisual material categories: “films, television series, podcasts, home videos, video games, and streaming content online” (Wikipedia Contributors, 2024). When one clicks onto a National Theatre Live production’s IMDb page, the genre categorization of the production appears as one of the already-established film genres, such as drama, comedy, thriller, and so on. However, it is not very convenient for these productions to fit into the already-existing film genres, as these genres were established by considering the filmic criteria and the expectation of a different kind of audience (pragmatics approach). A comedy play and a comedy film, despite having several similarities, stand for completely different things, as the criteria for the categorization of these two different art forms are inherently unique due to both of their distinctive nature. The conventions of each film genre highly depends on different kinds of settings, the abundance of technical opportunities, and the controlled environment. This is not the case for theatre genres, as the created realities in these two art forms are very much unlike. A jump-scare, for instance, cannot be a genre convention for a horror theatre play. As there are limited opportunities on the stage, and the captivating ability of

the play highly depends on the live performance rather than the setting, theme and/or the narrative elements of the story, there is a different method of measurement for theatrical genre conventions. During the viewing experience of a National Theatre Live play on-screen, no matter how captivating the performances are, and how successful the use of filmic techniques such as close-ups, pan/tilt shots, and cuts are, the movie-theatre audiences are always aware of the actual audience that exists in the same room as the actors. There is an ambiguity area during the viewing of a live-capture filmed theatre, which gives the movie-theatre audiences a feeling of being inexplicably stuck in between two contrasting manifestations due to the hybrid nature of these productions.

If we were to attempt to define live-capture filmed theatre as a new film genre, we would need to start with the semantics. The most basic and apparent element to put forth would be undoubtedly the existence of a stage. No other setting is possible for the semantics of live-capture filmed theatre. As much as this is a very safe choice to start with, the themes and the general content are also crucial for the semantics approach, and there is almost nothing that we could agree on, as there is no recurrent theme in these stories on-stage. As for syntactics, there is no conventional way for these stories on-stage to unfold, and there are no specific elements that come together and make it possible for live-capture filmed theatre to qualify as a new film genre. However, when it comes to pragmatics, there are various elements that live-capture filmed theatre, if it were a genre, could function within industrial and audience reception related contexts. From the audience-related perspective of pragmatics, live-capture filmed theatre allows the theatre enthusiast audiences from different parts of the world to experience these productions in movie theatres. The concept enables access to high-quality theatre performances, and fills the geographical gap, enabling the audiences to engage with different cultural narratives they do not have the chance to encounter live in real life. Besides, live-capture filmed theatre makes theatre more accessible for those who may not have the financial means to attend live theatrical performances, and thereby promotes another way of inclusivity, a class-related one, for the audience perspective. Industry-wise, there are numerous factors to discuss, as the theatre industry, with its shift to the digital world, has become part of the entertainment industry. As Dyer (2002) explains, “Because entertainment is produced by professional entertainers, it is also largely defined by them. (...) how it is defined, what it is assumed to be, is basically decided by those people responsible (paid) for providing it in concrete form” (p. 19). Some of the most well-known examples of National Theatre Live plays introduced to international audiences were *Vanya* (2024), *Prima Facie* (2022), *Frankenstein* (2011), *Fleabag* (2019), *King Lear* (2018), and *Hamlet* (2010). All these plays featured leading roles performed by acclaimed stars of our generation, such as Andrew Scott, Jodie Comer, Benedict Cumberbatch, Phoebe Waller-Bridge, and Ian McKellen, which was an effective marketing strategy to grab the attention of the audiences and encourage them to experience these stories on-stage in movie theatres. These productions’ distribution to movie theatres also mean a new income stream for the theatre companies, movie distribution companies, the production companies, crews, and actors. It enables theatre actors to appear on-screen around the world and get known by more global audiences, rather than being limited to the audiences who watch them on-stage. Streaming services can have new content to offer to their subscribers, expanding their libraries with high-quality theatre productions, which means attracting a wider audience interested in arts and culture to these online streaming platforms. Moreover, the increasing visibility and the revenue potential of this new concept can lead to more investments in the theatre industry, encouraging these productions’ abundance and online accessibility. Nonetheless, despite the abundance of pragmatics elements of live-capture filmed theatre, it still does not have enough components for it to qualify as a film genre.

### **The Future of Film and Theatre**

Cinema, being a constantly evolving and shapeshifting type of art, makes it challenging in the 21<sup>st</sup> century to come up with a definitive sentence regarding it. Its boundaries get blurrier as the technological opportunities and new filmic techniques start to be more available and accessible than ever. If the definition of a “movie theatre” is simply “an isolated, dark room where people sit down together and watch films on a big screen,” then what does it mean for us to be able to watch these productions in the movie theatres? It probably means that these productions, in today’s understanding of art industry at least, qualify as “movies.” Would it make more sense to create new unique spaces for the presentation of only these live-capture filmed theatre productions, and design these spaces based on the viewing dynamics of both of these art forms? Probably, yes. But for now, we will be watching what is next to come in the collaboration of film and theatre.

With all the analysis we have so far, where do we place live-capture filmed theatre in the audiovisual landscape? What do we do with content that can be qualified as “film,” but does not belong to, or by itself is not, a genre? Where does this new form belong in the world of cinema, or theatre? Is there a possibility for it to qualify for both art forms, and yet, being stuck in a limbo? At this point, what seems the most logical is to consider live capture filmed theatre as a hybrid art form. It is not that these productions do not qualify neither as film nor theatre, but they are both film and theatre at the same time. We have been introduced to a new hybrid art form, but what does this new art form has to say about the future of film and theatre? Well, it does have several impacts on it, starting with the fact that this form enables the preservation of performances and ends up creating an archive that will reach future generations. The industrial opportunities to arise have already been discussed in the pragmatics part of the genre chapter. Culturally, the accessibility of these productions will certainly have an impact across different cultures around the world for the actors, directors, theatre crews, and so on. They will also add a new layer to cinema scholars’ discussions and enrich the area of film, theatre, and media studies. Additionally, as audiences and creators continue to engage with live-capture filmed theatre, it will certainly encourage innovation in both art forms, leading to even more creative and boundary-challenging works to come to life.

### **Conclusion**

This article has explored the unique place of live-capture filmed theatre within the context of film theory and genre studies, with an emphasis on its development and the challenges it presents for an accurate classification. Numerous points and findings have come to light through the lenses of this article. The boundaries between several media forms are becoming blurrier in the digital age we are witnessing to, and the uncertainty of these boundaries have been demonstrated by the live-capture filmed theatre example. As technology advances and transforms the audiovisual landscape, the lines that once separated theatre from film are becoming increasingly indistinct. This new hybrid art form embodies the characteristics of both art forms, it challenges the conventional definitions, and it opens a new door to the already existing discussions about what film is and what constitutes it.

Live-capture filmed theatre, from the film theory standpoint, highlights the fluidity and the dynamism of cinema. It gets increasingly harder to define film and its boundaries as the artistic and technological opportunities change the criteria and certain parameters constantly. This hybrid art form establishes the idea that cinema is not a static medium and that it is a dynamic medium that always adapts and transforms with the new opportunities and advancements accordingly.

Based on the genre standpoint, using Rick Altman's approach to genre, it became clear that this new form does not fit into any of the already established film genre categories, as the way genres are defined for theatre and film are based on different criteria, due to their indistinct nature. For live-capture filmed theatre to be qualified as a new genre, it is discovered that the form suffers from a serious lack of semantics and syntactics, though its pragmatics highlight important opportunities regarding the industry and audience perspectives.

Ultimately, live-capture filmed theatre can be classified as a new hybrid art form, carrying elements of both film and theatre. It has a unique and constantly evolving space within the audiovisual landscape. The form challenges conventional definitions, presents new industrial opportunities, and enhances accessibility to many cultures and future generations. Because of its hybrid nature, live-capture filmed theatre productions can be preserved and archived, and thus, the performances can become more accessible to a broader audience, through film distribution. The concept offers new opportunities for the people who work and study in these fields, and it enhances the cultural scene by reaching out to so many people around the world. As this form continues to gain more popularity, it will encourage further exploration and discussion within film and theatre studies, pushing the limits of both fields.

#### Kaynakça / References

- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. In *Bloomsbury Publishing (UK) eBooks*.  
<https://doi.org/10.5040/9781838710491>
- Arnheim, R. (1957). *Film as Art*. University of California Press.
- Castell, R. (2014). Filmed theatre: A new artform in itself? *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2014/jan/31/filmed-theatre-genre-arts-stage>
- Dyer, R. (2002). Entertainment and Utopia. In S. Cohan (Ed.), *Hollywood Musicals: The Film Reader* (pp. 19-30). Routledge.
- Kracauer, S. (1999). Siegfried Kracauer from *Theory of film: Basic concepts*. In L. Brady & M. Cohen (Eds.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (5th ed., pp. 171–182). Oxford University Press. (Original work published 1960)
- Münsterberg, H. (2004). *The film: A psychological study*. Dover Publications. (Original work published 1970)
- Sontag, S. (1966). Film and theatre. *The Tulane Drama Review*, 11(1), 24–37.  
<https://doi.org/10.2307/1125262>
- Wikipedia contributors. (2024). *IMDb*. In *Wikipedia*.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/IMDb>

## Aziz Augustine'in Sevgi Kavramı Çerçevesinde Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* Filminde Aşk ve Adalet

### Love and Justice in the Film *Sofra Sırları* by Ümit Ünal within the Framework of St. Augustine's Concept of Love

**Hüseyin Gençalp**

Dr. Öğr. Üyesi

Trabzon Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi

[hgençalp@trabzon.edu.tr](mailto:hgençalp@trabzon.edu.tr)

Orcid: [0000-0003-2797-0587](https://orcid.org/0000-0003-2797-0587)

#### Özet

Ortaçağ Felsefesinin başat düşünürlerinden biri olduğu ifade edilen Aziz Augustine'in sevgi etiği, bireyin eylemlerini yönlendiren temel unsurun sevgi/aşk olduğu fikri üzerine bina edilmiştir. Bu bağlamda bütün insanları sevgilerinin niteliği ve bu sevgilerin yöneldiği nesnelere özelinde değerlendirerek, iyi ya da kötü, adil ya da adaletsiz olduklarına karar vermek mümkündür. Söz konusu bu durum sinemasal evrenler için de geçerlidir. Film dünyasındaki karakterlerin davranışlarını, bu davranışların eyleme dökülmesine kaynaklık eden irade ve sevgi nosyonu üzerinden irdelemek, karakterlerin edimlerini Augustine'in söylemleri kapsamında ahlaki bir bakış açısıyla ele alma imkânı sağlarken aynı zamanda izleyicilerin zihinlerinde adil ve adaletli eylemlere ilişkin etik sorgulamaları da tetikler. Bu çalışma, felsefe olarak film anlayışı çerçevesinde, Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* filminin sinematik evrenini, Augustine'in etik felsefesinin merkezinde yer alan sevgi ve adalet kavramları özelinde incelemeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda Gilles Deleuze ve Daniel Frampton'un düşüncelerinden hareketle, film-zihnin, kendi film-dünyasına ilişkin film-düşünceleri karakterlerin eylem ve söylemleriyle ilgili ahlaki değerlendirmeler üzerinden ortaya konulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Aziz Augustine, Sevgi, Adalet, Sofra Sırları, Ümit Ünal, Felsefe, Sinema.*

#### Abstract

The ethics of love of St Augustine, who is said to be one of the leading thinkers of Medieval Philosophy, is based on the idea that the primary element that directs the actions of the individual is love. In this context, it is possible to judge all human beings as good or bad, just or unjust by evaluating the quality of their love and the objects to which this love is directed. This situation is also valid for cinematic universes. Examining the behaviours of the characters in the film worlds through the notion of will and love, which is the source of these behaviours, provides the opportunity to address the actions of the characters from a moral perspective within the scope of

Augustine's discourses, while at the same time triggering ethical questioning about just and fair actions in the minds of the spectators. Within the framework of film as philosophy, this study aims to examine the cinematic universe of Ümit Ünal's film *Sofra Sırları* in terms of the concepts of love and justice, which are at the centre of Augustine's ethical philosophy. In this context, based on the ideas of Gilles Deleuze and Daniel Frampton, the film-mind's film-thinking about its own film-world is tried to be revealed through moral evaluations about the actions and discourses of the characters.

**Keywords:** *St. Augustine, Love, Justice, Sofra Sırları, Ümit Ünal, Philosophy, Cinema*

#### Makale Bilgileri

|                      |   |
|----------------------|---|
| Makale Türü          | Araştırma Makalesi  |
| Etik Beyan           | Bu çalışma yazarın "Sinema-Felsefe İlişkisi Çerçevesinde 2010 Sonrası Türk Sinemasında Adalet Olgusu" isimli doktora tezinden türetilmiştir.        |
| Gönderim Tarihi      | 12 Ağustos 2024   |
| Kabul Tarihi         | 12 Aralık 2024  |
| Yayın Tarihi         | 30 Aralık 2024  |
| Hakem Sayısı         | İki Dış Hakem   |
| Değerlendirme        | Çift Taraflı Kör Hakemlik   |
| Etik Beyan           | Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.  |
| Benzerlik Taraması   | Yapıldı - intihal.net   |
| Çıkar Çatışması      | Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.   |
| Finansman            | Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.  |
| Etik Bildirim        | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>  |
| S. Kalkınma Amaçları | -   |
| Lisans               | CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır. |

#### Article Information

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Article Type          | Research Article   |
| Ethical Statement     | This study is derived from the author's doctoral thesis titled "The Concept of justice within the Frame of Cinema-Philosophy Relationship in Turkish Cinema After 2010". |
| Date of submission    | 12 August 2024   |
| Date of acceptance    | 12 December 2024   |
| Date of publication   | 30 December 2024   |
| Reviewers             | Two External   |
| Review                | Double-blind   |
| Plagiarism checks     | Yes - intihal.net  |
| Conflicts of Interest | The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.  |
| Grant Support         | No funds, grants, or other support was received.   |
| Complaints            | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>   |
| S. Development Goals  | -  |
| License               | CC BY-NC 4.0 /Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.  |



## Giriş

Doğru ve kanun anlamındaki Latince 'jus' kökünden türetilmiş olan adalet kelimesi, toplumsal yapıdaki değer, ilke, ideal ve erdemlerin hayata geçirilmesi, her insanın gerçekleştirdiği eylemlere karşılık gelen ceza veya ödülü alması olarak tanımlanır (Cevizci, 1999, s. 11). Felsefi açıdan kelimenin etimolojik arka planı dışında, adaleti bir fıkri tartışma alanı olarak değerlendiren düşün insanları, adaletin etik ve sosyal karar alma süreçlerine ne şekilde dâhil olduğu sorusuna yanıt aramaktadır (Pomerlau, 2016). Birey ve toplum bağlamında, herhangi bir davranışın/eylemin adil olup olmadığı, ortak insani değerler yanında birbirinden farklı etmenler ve alternatif perspektifler kapsamında belirlenir. Bu nedenle, adalet kavramı özelinde, farklı toplumsal ve kültürel yapılarla özgü ayrımlar söz konusu olduğu gibi evrensel olarak kabul gören tanımlamaların varlığından da bahsedilebilir.

Adaletle ilgili teorik bakış açıları genel itibarıyla değerlendirildiğinde, adalet ve siyaset felsefesi arasında organik bir bağ olduğu görülür. Bu durumun temel sebebi, devlet kavramının eş zamanlı olarak adalet ve siyaset felsefesinin merkezinde yer almasıdır. Pek çok felsefi görüş, devletin varlığını adaletin tesisinin temel şartı ya da adaleti, devletin nihai gayesi olarak betimler. Adil düzenin kurulması ve bunun toplum üzerinde egemen kılınması da yine devletin mevcudiyetiyle gerçekleşmektedir. Bir başka anlatımla, devlet ve adaletin birbirinden ayrı düşünülmemeyeceği ve iki kavram arasında yoğun bir etkileşim olduğu söylenebilir. Devletin kurumsal yapısı kapsamında herhangi bir davranışın adil eylemin sınırlarına dahil olup olmadığına adalet sistemi tarafından belirlenen yasal kurallar bütünü çerçevesinde tespit edilir. Türkiye'deki adalet kurumunun temelini oluşturan kanunlar İsviçre, İtalya, Almanya ve Fransa gibi Batılı devletlerin yasa metinleri referans alınarak vücuda getirilmiştir. Dolayısıyla, adalet kavramına ilişkin bir araştırmanın, Türkiye'deki kanunların da temelini oluşturan Batı felsefesindeki adalet kuramlarının kılavuzluğuna ihtiyaç duyduğunu ifade etmek mümkündür. Bu doğrultuda çalışma, Batı dünyasındaki başlıca adalet teorilerinden biri olan Aziz Augustine'in sevgi etiğini kavramsal çerçevenin merkezine yerleştirmektedir.

Aziz Augustine, Hristiyan inançlarını ilmi bir düzen içine yerleştirip, Hristiyanlığın dini öğretilerine sistemli bir birlik kazandıran ve böylece Hristiyan dogmasını kesin biçimde kuran düşünür olarak nitelendirilir. O'nun görüşleri Orta Çağ Hristiyan Felsefesi'nin çıkış noktasını oluşturduğu gibi sonrasındaki gelişmeyi belirleyen temel yapıyı da meydana getirmiştir (Gökberk, 1993, s. 152). Aziz Augustine'in Hristiyan dini geleneği ile Yunan felsefesini birleştirme gayreti, antik felsefenin Hristiyan düşüncesine dahlinin ilk örneği olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda Augustine, felsefeyi Hristiyanlığın akla uygun muhteviyatını her yönüyle anlayabilmeyi sağlayan bir araç olarak kullanır (Cevizci, 2003, s. 714). Augustine'in söylemlerinin özünde sevgi kavramı ve sevgiye dayalı bir ahlak anlayışı yer alır (Maurer, 1982, s. 16). Onun etiği öncelikle bir sevgi etiğidir (Copleston, 1993, s. 82). Sevgi bireyin eylemlerinin merkezinde yer alır ve bir insanın erdemli, adil ve iyi niyetli olup olmadığı sevgi kavramı üzerinden belirlenir.

Augustine'in ahlaki söylemlerinin, insani değerler ortak paydasında yer alan ve tüm toplumlar tarafından kabul gören sevgi/aşk kavramı üzerine temellendirilmiş olması, çalışmanın Augustine'in ahlaki öğretilerine ilişkin yöneliminin başat unsurunu teşkil eder. Çalışma kapsamında, Augustine'in etik anlayışının, sevgi özelinde sahip olduğu evrensel nitelik sebebiyle, farklı toplumsal yapılarda ortaya çıkan kültürel içeriklerin adalet kavramı bağlamında irdelenmesine kaynaklık edebileceği öngörülmektedir. Bu doğrultuda çalışma, Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* (2017) filminin sinematik evrenini, Augustine'in etik felsefesi üzerinden irdelemeyi amaçlamaktadır.



Yönetmen Ümit Ünal'ın sekizinci uzun metraj filmi olan *Sofra Sırları*, kişilerarası ilişkiler çerçevesinde suç, ceza ve adalet kavramları üzerine sorgulamalar yapılmasına ve ahlaki çıkarımlarda bulunulmasına imkân tanıyan bir hikâyeye örgüsüne sahiptir. Filmde, bireyler arasındaki karmaşık ilişkiler ve özellikle sevgi/aşk mefhumunun karakterlerin eylemleri üzerindeki şekillendirici etkisi, Augustine'in söylemlerinden hareketle yapılacak etik değerlendirmeleri olanaklı hale getirmektedir. Ek olarak film, anaakım üretimlerden ayrılarak, adalet kavramı özelinde egemen kabullerin dışında farklı bakış açıları sunmakta, izleyicileri karakterlerin eylemleri üzerine düşünmeye ve bu eylemlerin sebep ve sonuçlarını ahlaki bir perspektif çerçevesinde irdelemeye yönlendirmektedir. Bu doğrultuda, çalışmada ilk olarak Augustine'in sevgi/aşk ile ilgili söylemleri üzerinden kavramsal bir çerçeve oluşturulacak, sonrasında bu teorik yapıya bağlı olarak *Sofra Sırları* filmi Daniel Frampton'ın filmozofik yaklaşımı ve Gilles Deleuze'ün sinematik imge tipolojileri çerçevesinde niteliksel içerik analizi yöntemiyle çözümlenecektir.

### 1. Aziz Augustine'in Felsefesinde Sevgi ve Adalet

Augustine'in fikri eserleri gözden geçirildiğinde, adalet ve sevgi kavramları arasında güçlü bir bağ olduğu görülür. Bu doğrultuda Augustine'in her iki kavram özelindeki görüşleri, çalışmanın teorik çerçevesinin temelini oluşturmaktadır. Sevgi kavramı, Augustine'in Batı mistisizmindeki etkisinin temel kaynağıdır (Chadwick, 2001, s. 3). Onun felsefesindeki pek çok unsur sevgi/aşk ile yakından ilgilidir. Bu sebeple Augustine'in sevgiye dair söylemlerinin ve bunların adaletle ilişkisinin irdelenmesi önem arz eder.

Aziz Augustine'e göre, insanlar, fitratları gereği kusurlu bir doğaya sahip olduğu için kendini tamamlama isteğiyle sevmeye eylemini gerçekleştirmektedir (Cevizci, 2017, s. 206). İnsanları Tanrı'ya bağlayan sevgi, yalnızca doğal bir sevgi değildir; Tanrı'nın bireylere bahsettiği doğaüstü bir armağandır (Maurer, 1982, s. 16). Sevgi insanın yaratılış amacı/işlevidir ve bir şekilde bireyin varoluşuna hükmeder. İnsan hayatındaki kazanımlar, tutkular ve trajediler ancak insanın sevmek için yaratılmış olduğu gerçeği çerçevesinde açıklanabilir. Çünkü bireyin tüm düşünce ve eylemlerini yönlendiren temel unsur sevgidir (Parrish, 2005, s. 212). Dolayısıyla insanın sevgi duymaması imkansızdır (Arslan, 2010, s. 412). Bireyin çeşitli nesnelere yönelen aşkı, sevmeye eylemi sırasında onun ihtiyaçlarının bir kısmını karşılayarak, belli bir mutluluk sağlar (Cevizci, 2017, s. 206). Ancak bütün aşk/sevgi türleri arzu edilir değildir. Bu sebeple Augustine, sevgileri kötü/yanlış -cupiditas- ve iyi/doğru -caritas- şeklinde ikiye ayırır. Belirli şartlar altında ve sınırlı olarak kötü ya da yanlış aşkı yaşamak doğal bir varlık olan insan için kabul edilebilir bir durumdur. İyi ya da doğru aşk ise gerçek aşkı ifade eder (Arslan, 2010, s. 412). Tüm aşklar, Augustine açısından, aşığın sevgiliye dönüştüren birleştirici bir güçle karakterize edilir (Meconi, 2009, s. 8) ve bu ruhsal güç insanı gerçek güzelliğe götürür (Plotinus, 2016). Dolayısıyla bireyin mutluluğa, iyiliğe, güzelliğe ulaşması gerçek aşk/sevgi sayesinde mümkün olmaktadır.

Aşk/sevgi, bir şeyi, yine onun kendi iyiliği için arzulamak/istemektir (Augustine, 2002, s. 64). Her arzulama/isteme eylemi mutlak bir nesneye bağlıdır ve bu nesne hedefinde kendisinin olduğu bir yönelim sağlayabilmek için arzuyu harekete geçirir (Arendt, 1996, s. 9). Bir başka anlatımla aşk/sevgi bir çeşit harekettir ve her hareket belli bir şeye doğru yönelir (Augustine, 2002, s. 9). Aşk/sevgi iradeyi hareket ettiren içsel bir güç ve irade de insan olarak düşünüldüğündeyse insanın asıl olarak aşkı/sevgisi tarafından eyleme geçirildiği söylenebilir (Gilson, 1960, s. 135). Birey, sevillecek bir şeyin arayışına girdiğinde, bahsi geçen bu hareket ediminin kendisini yönlendirdiği doğrultuyu araştırmaktadır (Augustine, 2002, s. 9). Arzunun hareketini belirleyen, insanın bildiği ve arzuladığı şey ise iyidir, aksi takdirde birey onu, yine onun kendi iyiliği için arayamaz (Arendt, 1996, s. 9). Özetle, ruhun her hareketi algılanan bir iyiyi hedef alan sevgi eylemidir (Boyle, 1990, s. 123). Sevgi her ne kadar doğası gereği iyiyi arzulasa da bu durum onun her zaman iyi ve güzel

olanı hedefleyeceğine dair bir ön kabulü geçerli kılmaz. Çünkü irade ve sevgi arasında iyi ve kötü her eylem için geçerli olan güçlü bir ilişki vardır. Bu doğrultuda bütün günahlar, irade tarafından harekete geçirilen, yanlış yönlendirilmiş ve hiyerarşik açıdan düzensiz arzu eylemleri olarak değerlendirilmektedir (Sandlin, 2021, s. 3). Hiyerarşik düzen, Augustine'in aşk/sevgi yaklaşımında ve Hristiyan teolojisinde karşılığını bulan önemli bir unsurdur.

Arzu eylemlerinde hiyerarşik bir sıralama, açık ve kesin olarak sınırlandırılmış bir düzen olması gerekir. Ordo Caritatis olarak ifade edilen bu öğreti Hristiyan inancında bireyin sevgisinin/aşkınının öznelinin sıralamasını belirlemektedir. Hiyerarşi ve düzen açısından insanlar öncelikle Tanrı'yı, sonrasında, kendi benliğini, komşularını<sup>1</sup> ve bedenini sevmelidir (Augustine, 1956). Yani sevme eylemi, belirli bir nizamda ve belirli nesnelere yönelik olarak gerçekleştirilmelidir. Sevgi/aşk hiyerarşisinin sağlam bir şekilde yerinde olması her uygun etik eylem için bir gereklilik olarak görülür (Sandlin, 2021, s. 3). Çünkü, sevgi nesnelere yönelik tanımlanması ve düzensizliği insanı yıkıma götürmektedir. Sevilmemesi gerekeni sevmek, sevilmesi gerekeni sevmemek; eşit sevilmesi gerekeni eşit olarak sevmemek, eşit olarak sevilmemesi gerekeni eşit olarak sevmek (Gilson, 1960, s. 166), insanın sevgisini yanlış olarak düzenlendiğinin göstergesidir (Mattox, 2006, s. 97). Sevilmesi gereken nesnelere yanlış tanımlanması ve düzensizliğine ise Augustine şehvet adını verir (Parrish, 2005, s. 212). Bu noktada şehvet bireyin kendi benliğine, komşusuna, herhangi cismani şeye yönelen Tanrı'dan kaynaklanmayan sevgisini ifade eder (Augustine, 1997, s. 76). Dolayısıyla, her sevginin karşılığını Tanrı'da bulma gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Tanrı en yüksek iyi olduğu için daha düşük derecedeki her türlü iyinin en yüksek iyi içinde yer bulması gerekir. Tanrı dışındaki iyilerin meşrulaştırılabilmesi bu şekilde mümkün olmaktadır (Harkness, 1958). Bireyin sevgisinin/aşkınının meşruiyeti, bu sevginin kaynağını Tanrı'da bulmasıyla gerçekleşir. Birey sevmekle yükümlü olduğu kişiyi sevdiğinde, Tanrı'yı da sever, çünkü o zaman Tanrı'dan olan ve Tanrı olan sevginin kendisini sevmiş olur (Harkness, 1958). Başka bir ifadeyle, Tanrı, her şeyin yaratıcısı ve mutlak iyi olduğu için, Tanrı dışındaki bütün iyilerin kendini Tanrı içinde konumlandırması, Tanrı'dan kaynaklanması gerekir. Bireyin Tanrı dışındaki nesnelere yönelen sevgisinin özünü Tanrı sevgisinden alması ise Tanrı'ya ve diğerlerine yönelen sevginin aynı olmasını sağlamaktadır. Arendt'e göre, bu noktada birey, sevgilinin -sevgisinin yöneldiği nesnenin- ötesine geçerek, varlığının ve sevgisinin tek anlamı olan Tanrı'ya ulaşmaktadır. Her sevgili sadece Tanrı'yı sevmek için bir vesiledir. Her insanın bir diğerinde sevdiği şey özdür (Arendt, 1996, s. 97). Diğer bir anlatımla, sevgi kaynağını/özünü Tanrı'dan aldığı anda, bu sevginin yöneldiği şeyin -kişinin kendi benliği, bedeni, diğer insanlar- herhangi bir anlamı yoktur. Önemli olan sevme eyleminin nesnesinin Tanrı'yı sevmek için bir araç işlevi görmesidir.

Augustine açısından temel ahlaki soru, insanların sevgilerinin nesnelere, birey veya toplum için gerçekte neyin önemli olduğudur. Son noktada, insanı inançlı cemaatin ya da erdemli topluluğun üyesi yapan eylem sevgidir (Chadwick, 2001, s. 86). Bireyin edimlerinde sevgiye öncü bir rol vermenin en başat etkisi ise sevginin değerinin, iradenin değerini ve nihayetinde bunun sonucunda ortaya çıkan eylemin değerini belirlemesidir (Gilson, 1960, s. 135). Aşk/sevgi daima irade ile ilişkilidir (Sandlin, 2021, s. 3). Bu doğrultuda herhangi bir şeyin iyiliği ona yönelen sevginin niteliği tarafından belirlenir (O'Meara, 1969, s. 59). İnsanın tutkularına göre hareket ettiği ve bu tutkuların da sevgisinin doğrudan tezahürleri olduğu kabul edildiğinde, bireyin sevgisi iyiyse, tutkuları ve iradesi de aynı derecede iyi, sevgisi kötüyse, tutku ve iradesi de aynı derecede kötü olmaktadır (Gilson, 1960, s. 135). Dolayısıyla tüm iradi eylemlerin, bu eylemlerin özünde yer alan sevginin niteliği tarafından belirlendiğini ifade etmek mümkündür. Augustine'in

<sup>1</sup> *Komşu* (neighbour) ifadesi Hristiyan öğretilerinde, sevgi ve merhamete ihtiyaç duyan herkesi ifade etmektedir. Komşu, Tanrı'dan sonra insani ilişkilerdeki merkezi unsur olması sebebiyle diğer herkesi -bireyin kendi soydaşı ve dindağı olmayan kişilerde dahil- içine alan bir kavram haline gelmektedir. Bknz. Özbaş, M. (2016). *Kitab-ı Mukaddes Öğretilerinde Komşuluk ve Komşuluk Hakkı. Çekmece İzü Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(8-9), 11-32.

felsefesinde irade özgür olmasına karşın ahlaki yükümlülüğe tabidir. Tanrı'yı ve komşuyu sevmekse etik bir sorumluluk olarak görülür. İnsanın iyi ve dürüst bir yaşam sürebilmesi, aşk duyması gerekenleri sevmesiyle mümkün olmaktadır (Copleston, 1993, s. 82). Başka bir deyişle, iradi bir fiilin iyiliği veya kötülüğü, bu fiilin özünde yer alan ve bireyi harekete geçiren sevginin özelliğine bağlı olarak belirlenir. Bu sevgi, insanın ahlaki sorumluluğu çerçevesinde özünü/karşılığını Tanrı aşkında bulan bir sevgi olduğunda, bu sevgiden beslenen irade ve nihai eylem de iyi olur.

Augustine'in teolojisinde, bütün ahlaki kötülüğün kökeninde benlik sevgisi yer almaktadır (Parrish, 2005, s. 210). İnsanların seçimlerini yöneten içsel faktör, kendisi ve diğerleri arasında tercih yapma imkanına sahip olan herkesin karakterinin bir parçası olan benlik sevgisi, Augustine tarafından gurur, kendini yüceltme olarak ifade edilir ve tüm insan suçlarının sebebi olarak görülür (Dyson, 2005, s. 21). Çünkü, aşk/sevgi zorunlu bir biçimde kendinden feragat etmeyi gerektirir (Chadwick, 2001, s. 3). Augustine'e göre (1997, s. 76), aşk/sevgi, insanın Tanrı'yı kendi adına, benliğini ve komşusunu ise Tanrı adına sevmesi dürtüsüdür. Dolayısıyla, bireyin Tanrı'ya ve komşusuna yönelen sevgisi tek ve aynıdır (Harkness, 1958). Bu sebeple, insan kendisine duyduğu sevgiyi diğer insanlara duyduğu sevgiyle eşit düzeyde tutmalıdır. Aksi takdirde, diğerlerine karşı olan ahlaki görevlerini ihmal etmiş olur (Parrish, 2005, s. 214). Bu noktada, benlik sevgisi bireyin Tanrı'ya ve komşularına ilişkin sorumluluğunu yerine getirmesine mâni olur. Hatalı benlik sevgisinin sonucu olarak insanlar, tüm düzensiz arzularının temelinde yatan arzularından bütünüyle kurtulma olanağını kaybeder (Dodaro, 2004, s. 69). Ahlakın temel ilkesinin Tanrı sevgisi olduğu kabul edildiğinde kötülüğün özü Tanrı'dan uzaklaşmaktır ve bu da insanları Tanrı'yı kendine tercih edenler ve kendini Tanrı'ya tercih edenler olarak iki kampa ayırır. Bu iki kutup arasında insanların nihai doğrultusunu belirleyen şey bireyin baskın sevgisinin karakteridir. Aziz Augustine, insanlık tarihini bu iki prensibin diyalektiği olarak görür (Copleston, 1993, s. 85). Ona göre, insanın kendisi dışında hiçbir varlık, bireyi Tanrı sevgisinden ayırabilme imkânına sahip değildir (Augustine, 1872, s. 15). Benlik sevgisi, en yüksek iyi olan Tanrı sevgisinin önüne geçerek, insanı güzel ve doğru olana erişmesin engeller, onu kötüye ve günaha yönlendirir.

Aziz Augustine'in aşk/sevgi anlayışını irdelerken, bu kavram özelinde evlilik kurumuna ve cinselliğe de göz atmak gerekir. Evlilikten bahsederken, Augustine'in, evliliğin güzelliğini, asaletini ve çekiciliğini karakterize eden temel değerlere odaklandığı görülür. Bu doğrultuda, evliliğin iyiliğini kanıtlayan temel özellikler, evliliğin münhasırlığı -evlilik akdinin yalnızca bu akitle birbirine bağlı olan bireylere özgü oluşu-, evliliğin doğurganlığı -evliliğin yaratıcı gücü/niteliği- ve evlilik bağının kırılmaz doğasıdır. Augustine, soyunu devam ettirme eylemi iyi olduğu için, evlilik kurumu içindeki cinselliğe bağlı olarak evliliği iyi addeder. Ancak evliliğin iyi yönü sadece yeni nesiller meydana getirmek ile sınırlı değildir. Augustine, evliliği, iki cinsiyet arasındaki doğal birliktelik çerçevesinde, ölümlü insanın ilk paydaşlığı olarak değerlendirir ve olumlar. Yaş veya kötü talih sebebiyle bir çocuktan yoksun olan bir evlilikte dahi Augustine, eşler arasındaki sevgi bağının önemine vurgu yapmaktadır. Uzun yıllar süren bir evlilikte, gençliğin gücü kaybolursa bile, eşler arasındaki merhamet varlığını tam anlamıyla korur. Birbirlerine ve Tanrı'ya olan sadakatleri devam ettiği sürece evli çiftlerin bedenleri de kutsal sayılır (Burke, 2012, s. 380). Evlilik kurumundaki sevginin gerçeği, duygular alanında değil, tutkulu veya duygusal aşkın alçaltıcı çeşitlemelerinden bağımsız olarak vurgunun sadakatli birlikteliğe verildiği alanda bulunabilir. Bu sebeple evlilik sözleşmesinin merkezinde karşılıklı özverinin yer aldığı kabul edilir. Fakat eşler arasındaki ortak adanmışlığın kalitesi zaman tarafından test edilmelidir. Dolayısıyla, sadakati yıllar tarafından ölçülmüş bir evlilik, yeni bir birliktelikten daha değerli görülür ve yüceltilir (Burke, 2012, s. 386-387). Özetle Augustine, evliliği iki cins arasında karşılıklı güven, özveri ve sadakate dayalı bir kurum, soyun devamına kaynaklık eden kutsi bir birliktelik olarak olumlamaktadır.

Augustine, evlilik gibi cinselliğin de iyi olduğunu ifade eder. Cinsellik doğal olarak iyidir fakat aşırı uçlara evrildiğinde kötücül bir nitelik kazanır. Şiddetli cinsel arzular özünde olumsuz bir nitelik taşımasına karşın, evlilik kurumu içinde bu kötücül özellik iyi bir amaç için kullanılmaktadır. Diğer bir ifadeyle cinsel arzuların akla, iradeye ve sevgiye tabi olduğu bir evlilik ilişkisinde şehvet olumlanır (Burke, 2012, s. 388-390). Bu doğrultuda, Augustine'in felsefesinde cinsel arzu reddedilmemiş ancak saf sevgiye tabi kılınmıştır (Harkness, 1958). Dolayısıyla, Augustine tarafından iyi addedilen cinsellik ve şehvet, yalnızca evlilik çatısı altında ve eşler arasındaki cinsel edimleri kapsamaktadır. Bununla birlikte, Augustine'in cinsel arzu hakkındaki öğretilerinin, onun güç ve tahakküm isteği doktrininden ayrıştırılarak değerlendirilemeyeceği savunulmakta ve Augustine'in üzerine özellikle eğildiği bu iki duygusal enerjinin modern psikiyatrik düşüncede egemen bir rol üstlendiği dile getirilmektedir (Bonner, 1987, s. 313). Örneğin Adler'e göre (2007, s. 63-66), her tabii his ya da söylem eninde sonunda, diğerleri üzerinde üstünlük kurma, hakimiyet elde etme amacını güden bir düşünceyle birlikte ilerler. Bu doğrultuda, Augustine'in işaret ettiği saf sevgiye tabi kılınmamış cinsel arzusunun, bireyin diğerleri üzerinde tahakküm kurmasını hedefleyen ve benlik sevgisinden beslenen kötücül bir davranışa evrilmesi mümkündür. Cinsellik, insanın doğasının bir parçası gereği olmasına karşın, kontrol altına alınması, akla ve iradeye bağlanarak denetim altında tutulması gerekir.

Augustine'in sevgi/aşk hakkındaki söylemlerinin ana hatları belirlendikten sonra, sevgi ve adalet arasındaki ilişkinin de irdelenmesi gerekir. Çünkü Augustine'in düşünsel mirası içinde sevgi/aşk, adalet ve devlet kavramları arasında organik bir bağ bulunur. Öyle ki adalet ve dolayısıyla devlet sevgi/aşk kavramı üzerine inşa edilir. Bu doğrultuda, Augustine'in bahsi geçen kavramlarla ilgili görüşlerini ortaya koyabilmek için, onun başyapıtı olarak kabul edilen *Tanrı Devleti* (*City of God*) adlı eserine göz atmak gerekir.

Hristiyanlığa aykırı düşüncelere yanıt niteliği taşıyan Aziz Augustine'in *Tanrı Devleti* eseri, Katolik Kilisesi ile din dışı prensler arasındaki savaşa kaynaklık etmiştir (Russell, 1972, s. 100). Katolik Hristiyan inancının bir savunusu olan eser, Augustine'in zihinsel boyutta ve beşerî dünyadaki bireysel tecrübelerinin ve eğilimlerinin toplandığı yegâne çalışma olarak kabul edilmektedir (Coleman, 2001, s. 63). Eserde Augustine'in, felsefe ve teoloji alanındaki pek çok konuya ilişkin düşünceleri Tanrı-Dünya Devleti benzeşimi üzerinden aktarılmaktadır. Ancak bu analogide Tanrı Devleti'nin, kiliseyle, Dünya Devleti'nin ise dünyevi devlet algısıyla eş görülemeyeceği ifade edilmektedir. Augustine'in düşünsel perspektifi insan hayatının düzene koyulmasıyla ilgilidir ve eserde birbirine karşıt iki yaşam tarzı işaret edilir. Nefsin tahakkümü altına girenler ve Tanrı'nın buyruklarına göre hayatlarını sürdürenler şeklinde ayrılan bu iki yaşam biçimini Augustine, mecazi açıdan iki farklı devlet veya iki ulus biçiminde somutlaştırır (Ebenstein, 2003, s. 88). Augustine'e göre (1948, s. 47), bu iki ulustan dünyevi olanı Tanrı'yı küçümseyen benlik sevgisi üzerine, uhrevi olanıysa benliği küçümseyen Tanrı sevgisi üzerine inşa edilmektedir. Ek olarak Tanrı devleti ve dünya devleti alegorisinin bireyi karşıt istikametlere yöneltme amacındaki iki farklı unsuru, bireyin var oluşunun iki temel yapı taşı imlediği düşünülmektedir. Bu kapsamda dünyevi devlet bedeni, semavi devlet ise ruhu temsil eder (Şenel, 2011, s. 263). Bir diğer anlatımla, Augustine, Tanrı Devleti-Dünya Devleti analogisi üzerinden, insanın nefsi zevklere yönelen bedeni ile Tanrı'yı arzulayan, ona ulaşmak isteyen ruhu arasındaki zıtlıkları ve çatışmayı irdelemektedir.

Augustine'in düşün sisteminde insan bedeninin ve bedensel hazların sembolü olan dünyevi devlet belli açılardan siyasal devlete atıfta bulunur. Aster'e göre, Augustine, dünyevi devleti kötü addeder. Toplumların savaşımı sonucu zor kullanarak kurulan siyasal devlet, bir egemenlik aygıtıdır ve mutlak kötüdür (Aster, 2005, s. 374). Bununla birlikte Augustine açısından devlet raslantısal değildir. Doğuştan günahkâr olan insan, bu tabiatı sebebiyle kötülük yapma



eğilimindedir ve bireyin bozuk doğasını denetim altına almak için kudretli bir dünyevi devlete ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, insan bedeni ve ruhu arasındaki mücadele devam ettiği sürece dünyevi devletin varlığı zorunlu bir kötü olarak mevcudiyetini devam ettirmelidir (Skirbekk & Gilje, 1999, s. 158). Dünyevi devletin Augustine tarafından takdir edilmesinin, insan aklının sınırlılıklarına bağlandığı da görülmektedir. Birey, varlığını, özünü tam anlamıyla kavrayabilme yetisinden yoksun olduğu ve ihtiyaç duyduğu barış durumuna yalnızca iktidar ve zorlayıcı yasalar aracılığıyla erişebildiği için dünyevi devlete ihtiyaç duyulur (Coleman, 2001, s. 64). Başka bir ifadeyle, bireyin, fitratı gereği bedensel hazlara teslim olarak kötü eylemlerde bulunabilmesi mümkündür ve yine fitratı sebebiyle içsel gerilimlerini kontrol edebilme olanağına sahip değildir. Bireyin bozuk tabiatının neden olabileceği kötü davranışları önlemek için meşru zor kullanma yetkisini elinde bulunduran bir iktidarın/devletin varlığı bir zorunluluktur.

Tanrı devletinin vatandaşları dünyevi devletin vatandaşlarıyla beraber yaşarlar. Ve bu birliktelik içinde Tanrı devletinin vatandaşları, siyasal devlet tarafından sağlanan barış ortamından faydalanır (Coleman, 2001, s. 67). Bu kapsamda Aziz Augustine, barış kavramına büyük bir değer atfeder. Augustine'e göre, bireye, bedeniyle, ruhuyla ve diğer insanlarla birlikte barış içinde yaşama arzusu/isteği Tanrı tarafından verilmiştir (Arslan, 2010, s. 423). Barış, insan hayatının çeşitli anlarında, birbirinden farklı formlarda ortaya çıkan bir uyum durumunu ifade eder. Ebedi yasaya itaat etmek Tanrı ve birey arasındaki barışı tesis ederken, ailede yönetilenlerin yönetene teslimiyeti aile içerisindeki barışı sağlar. Aile fertleri arasındakine benzer biçimde vatandaşlar ile devlet arasında uyumun hasıl olmasıyla da toplumsal barış elde edilir (Augustine, 1948, s. 319). Barışı tüm iyilerin en yücresi ve toplumların mutlak hedefi olarak değerlendiren Augustine, her bireyin insani ilişkilerde adaletli olmak, hakkaniyetli davranmak, istikrarlı tavır ve tutumlar sergilemek konularında net bir irade ortaya koyması gerektiğini ifade eder. Ancak bu durum egemen gücün caydırıcı önlemleri ve katı tatbikatları vasıtasıyla gerçekleştirilmektedir (O'Daly, 2005, s. 402). Dolayısıyla, barışı amaç edinen siyasal/dünyevi devlet, tüm insani iyilerin üzerinde yer alır. Siyasal devlet tarafından tesis edilen barış, Tanrı'ya hizmeti mümkün kılan bir araç olarak düşünülmelidir. Dünyevi devletin sağladığı barış ortamı, bireyin, ebedi barışı temsil eden Tanrı devleti için çalışmasına olanak sağlar (Ebenstein, 2003, s. 91). Diğer bir anlatımla, yüce bir amaca hizmet etmese de dünyevi devletin mümkün kıldığı barış ve düzen ortamı, siyasal devlet oluşumlarının gerekliliğini ortaya koyar.

Dünyevi devlette barışın nasıl sağlanacağı, toplumsal yapıda uyum içinde yaşamının ne şekilde mümkün olacağı gibi sorulara yanıt arayan Aziz Augustine, kendi 'halk' tanımını ortaya koyarak, dünyevi barışa ilişkin düşüncelerini dile getirmektedir (Arslan, 2010, s. 423). Augustine'e göre, halk, 'sevgilerini yönelttikleri nesnelere konusundaki uzlaşma çerçevesinde birbiriyle bağlanmış ussal varlıklar'ı ifade eder. Bütün toplumlar dünyevi barışı amaçladığı için Tanrı devletinin ve dünya devletinin vatandaşları dünyevi barışın lütuflarından ortaklaşa bir biçimde yararlanabilmektedir (Augustine, 1948, s. 340). Augustine'in tüm insanların yegâne amacı olarak işaret ettiği dünyevi barış, toplumsal yapıdaki her bireyin ortak çıkarına ve bu çıkarı referans alan bir adalet sistemine dayanmaktadır. Dolayısıyla dünyevi barış yalnızca adaletin hâkim kılındığı bir ortamda var olabilir. Bu bakış açısı, siyasal hayatın ve toplumun temel ilkesinin adalet olduğunu ifade eden Antik Yunan düşüncesiyle de örtüşmektedir (Arslan, 2010, s. 424). Augustine açısından barış, bizzat adalet olarak algılanır ve adalet olmadan barışın tesisinin mümkün olmadığı kabul edilir (Ebenstein, 2003, s. 91). Örneğin, her ikisi de bir iktidar odağı tarafından yönlendirilen, mensupları bir mutabakat çerçevesinde birbirine bağlanan ve müşterek kazanımların herkes tarafından benimsenen hukuki kurallar bütünü kapsamında paylaştırıldığı devletler ve illegal örgütlenmeler arasındaki tek fark adalettir (Augustine, 1948, s. 139). Başka bir ifadeyle, Augustine'e göre, adalet olmadan dünyevi barışın sağlanması mümkün değildir ve

adalet ortak paydasında buluşan barış ve devlet kavramlarına bağlı olarak siyasal devletin de merkezinde adalet yer almaktadır.

Augustine'in devletin varlık sebebi olarak gördüğü adalet, dört temel ahlaki erdemden biridir. Erdem ise, Tanrı'ya duyulan mükemmel sevginin/aşkın ifadesidir. Dolayısıyla basiret, ölçülülük, cesaret ve adalet Tanrı aşkının dört farklı formu olarak nitelendirilmektedir. Bu doğrultuda adalet 'sadece sevilen nesneye -Tanrı'ya- hizmet eden sevgi ve buna bağlı olarak adil, hakkaniyetli bir şekilde yönetme' biçiminde tanımlanmaktadır (Augustine, 1887, s. 48). Augustine'in sevgi etiği, kökenleri Yunan ve Roma felsefesine dayanan 'herkese hakkı olanı vermek' biçimindeki adalet tanımını dönüştürmüştür. İnsanların birbirlerine yalnızca sevgi borçlu olduğunu düşünen Augustine, bu çerçevede adalete ilişkin klasik tanımı 'Tanrı'ya ve komşuya hakkı olan sevgiyi vermek' şeklinde yenilemektedir (Dodaro, 2004, s. 4). Komşuyu sevme yükümlüğünün dünyevi devlette adaletin sağlanmasının temel koşulu olması (Harkness, 1958), Augustine'in sevgi etiğinin ve buna bağlı olarak şekillenen yeni adalet tanımının bir getirisi. Augustine, adaleti Tanrı ve insan sevgisine temellendirerek, tüm insanları yurttaşlık çatısı altında birleştirmektedir. Sevgilerinin ortak nesnesi Tanrı olan ve bu sevgi çerçevesinde bir araya gelen toplum adil bir toplumdur. Çünkü Tanrı'ya doğru bir şekilde bağlı olan insanlar kişisel uyumu ve toplumsal barışı hedeflerler. Bu sevgi, her bireye, toplumun diğer fertlerini tam insani gelişime ulaştırmak adına gerekli olan maddi, sosyal, kültürel ve ahlaki koşulları sağlama sorumluluğunu yükler ve bu da sosyal adaletin özünü oluşturur (Clark, 1963, s. 88). Bir başka anlatımla, Augustine'in ideal toplumunda bireyler, Tanrı'ya ve diğerlerine/komşularına hakkettikleri sevgiyi vererek, adil davranışlarda bulunmayı ahlaki bir görev olarak görmektedir. Adalet, Tanrı sevgisinin biçimlerinden biri olarak kabul edildiğinde, adil edimler Tanrı'ya hakkı olan sevgiyi vermenin aracıdır. Dolayısıyla, Tanrı sevgisi üzerine temellenen bir toplum aynı zamanda adil bir toplum olur.

## 2. Metodoloji ve Örneklem

Çalışma kapsamında, aşk/sevgi, ahlak, adalet ve suç temalarını bireyler arasındaki karşılıklı ilişkilerin girift yapısı kapsamında ele alan, Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* filmi amaçlı örneklemeye uygun olarak seçilmiştir. Film, niteliksel içerik analizi yöntemiyle irdelenecektir. Antropoloji, psikoloji ve sosyoloji gibi bilimlerden insanın doğasının saklı yönlerini ortaya çıkarmak amacıyla yirminci yüzyılla birlikte kullanılmaya başlayan nitel araştırmalar (Baltacı, 2019, s. 368), insanların kendi sırlarını keşfetmeyi ve toplumsal sistemleri çözümlenmeyi amaçlamaktadır (Özdemir, 2010, s. 326). Nitel araştırmalar özellikle anlam, anlamlandırma ve öznel deneyimlerle ilgilenir (Storey, 2007, s. 51), analizlerden elde edilen veriler irdelenerek, sosyal gerçeklik içindeki bilgi ortaya çıkarılır (Özdemir, 2010, s. 328). Filmin nitel analizinde, felsefe olarak film anlayışı çerçevesinde, Gilles Deleuze'ün (2001a; 2001b), sinematik imge tipolojileri -hareket-imge, zaman-imge- ve Daniel Frampton'ın (2013), filmozofik yaklaşımı referans alınacaktır. Bu kapsamda, sinematik üretimlerin, izleyiciye, film-zihnin kurguladığı bir film-dünyayı sunduğu; film-zihnin, kendi film-varlığı, film-dünyası ve film-dünyada izleyiciye aktarılan olaylar ve karakterlerle ilgili bir film-düşünme gerçekleştirdiği ve film içindeki zaman-imgelerin, bu film-düşünmelerin imleyicisi olduğu kabul edilmektedir. Çalışma, Aziz Augustine'in aşk/sevgi kavramından hareketle, film-zihnin kendi film-varlığına ilişkin film-düşünmelerini *Sofra Sırları* filmi özelinde ortaya koymayı hedeflemektedir.

## 3. *Sofra Sırları* Filminin Hikâyesi

Anne ve babasının kaybının ardından halası tarafından büyütülen Neslihan, halasının itirazına rağmen genç kızlık çağında tanıştığı Ethem'le evlenir. Ethem'in işi nedeniyle sürekli farklı şehirlerde yaşamak zorunda kalan çift, yaklaşık on iki yıldır küçük bir Anadolu kasabasında hayatlarını devam ettirmektedir. Eşinin, kendisine olan ilgi ve sevgisinin zamanla azaldığını fark

eden Neslihan, evliliğini ayakta tutabilmek için yoğun çaba sarf eder. Buna karşın, Ethem komşuları Meral'e ilgi duymaktadır. Ethem'in Meral'e gönderdiği çiçekler kazara kendi evine gelince, Neslihan ikili arasındaki ilişkiyi öğrenir. Yaşananlar üzerine, Neslihan'la konuşmak zorunda kalan Ethem, eşine ondan ayrılmak istediği söyler. Çift arasındaki tartışma sırasında Ethem boğazına takılan yemek sebebiyle nefessiz kalır ve Neslihan'dan yardım ister. Ancak Neslihan, Ethem'e yardım etmez. Bilinç kaybı yaşayan Ethem, sendeleyerek yere düştüğü esnada salondaki sehpaye başını çarparak hayatını kaybeder. Şoke olan ve bir süre ne yapacağını bilemeyen Neslihan, sonrasında komşulardan yardım ister ve polis çağırılır. Eve gelen polis ekibinde yer alan komiser Nejat, kaza gibi görünen olayın aslında bir cinayet olabileceğinden şüphelenir.

Neslihan, polislerin evden ayrılmasının ardından, Ethem'in çantasında yüklü miktarda para bulur. Birkaç gün sonra komiser Nejat'tan, Ethem'in çalıştığı şirkette üç milyon lirayı zimmetine geçirdiği bilgisini alan Neslihan, çantadaki paranın kaynağını öğrenmiş olur. Bu sırada Meral, Kamile ve Müjgan sık sık Neslihan'la bir araya gelerek, yaşadığı zorlu süreçte ona yardımcı olmaya çalışmaktadır. Böyle bir buluşma sırasında Neslihan, Meral'i yemeğe davet eder. Ertesi gün iki kadın yemek yedikleri sırada, Meral, Ethem'le olan ilişkisini itiraf eder. Bunun üzerine Neslihan, Ethem'i öldürerek intikam aldığını dile getirir. Bu ifadelerden rahatsız olan Meral kendi evine döner. Yediği yemekten zehirlenen genç kadın evinde ölü olarak bulunur. Aynı apartmanda yaşayan iki komşunun birkaç gün içerisinde esrareniz biçimde hayatını kaybetmesi polisin şüphelerini Neslihan üzerine yoğunlaştırır.

Ethem'in zimmetine para geçirdiği ve ölümünden sonra paraların ortadan kaybolduğu dedikoduları kasabada duyulunca çiçekçi çırağı Ramo çalınan üç milyon liranın Neslihan'da olduğunu düşünerek onunla yakınlaşmaya çalışır ve ikili bir süre sonra sevgili olur. Olayların gidişatından duydukları rahatsızlık nedeniyle Neslihan'la konuşmaya giden Ahmet ve Mehmet çalınan parada hak iddia ederler. Yaşanan tartışma neticesinde Neslihan, Ahmet'i bacağından vurarak kan kaybından ölmesine sebep olur. Ramo da Mehmet'i sırtından bıçaklayarak öldürür. Neslihan'ı evden uzaklaştıran Ramo cesetlerle birlikte ortadan kaybolur. Müjgan ve Kamile ertesi gün, Neslihan'a gelerek Ahmet ve Mehmet'e ulaşamadıklarını söyler. Bu ifadelerin ardından Ahmet ve Mehmet'i öldürdüğünü itiraf eden Neslihan, sessiz kalmaları karşılığında iki kadına yüklü miktarda para verir.

Yaşanan olaylardan birkaç gün sonra polisler ellerindeki arama emriyle Neslihan'ın evine gelir. Komiser Nejat, Neslihan'a, Ramo'nun, Ahmet ve Mehmet'in cesetlerinden kurtulmaya çalıştığı sırada yakalandığını ve her şeyi itiraf ettiğini söyler. Emniyet müdürlüğüne götürülen Neslihan, Ramo'yla yüzleştirildikleri sırada tüm iddiaları reddeder ve aleyhinde yeterli kanıt bulunmadığı için serbest bırakılır. Film, Neslihan'ın İstanbul'a dönmesiyle son bulur.

#### 4. Bulgular ve Yorumlar

*Sofra Sırları*, insana ilişkin sorgulamaların, karakterler arasındaki karmaşık ilişkiler ağı aracılığıyla resmedildiği bir film-dünyayı izleyiciye yansıtır. Filmin sinematik evrenindeki her karakter sevgi ve adalet bağlamında incelenerek, davranışları bu kavramlar çerçevesinde değerlendirilebilir. Bu doğrultuda ilk olarak Aziz Augustine'in evlilik ve cinsellik üzerine söylemlerinden hareketle, film-dünyada yer alan çiftler arasındaki evlilik bağına irdelemek yerinde olacaktır.

Film-dünyada, Neslihan'la Ethem, Mehmet'le Kamile ve Ahmet'le Müjgan olmak üzere üç evli çift bulunmaktadır. Daha önce de ifade edildiği gibi Augustine, kadın ve erkek arasındaki doğal birliktelik özelinde, insanların ilk ortaklığı olarak gördüğü evlilik kurumunu, evliliğin kişilere



mahsus olması, yaratıcı niteliği ve evlilik bağının bozulmaz doğası sebebiyle yüceltmektedir. Sinematik dünyadaki çiftlerden hiçbirinin çocuğu yoktur. Dolayısıyla, bu birlikteliklerin evliliğin soyun devamına ilişkin işlevi açısından bir kazanım ortaya koymadığı görülmektedir. Ancak, evlilik kurumunun doğurganlık misyonu yerine getirilememiş olsa da Augustine, çiftler arasındaki sevgi bağına ve çiftlerin birbirlerine karşı sadakatlerine vurgu yapmaktadır. Eşlerin birbirilerine karşı sadakatleri devam ettiği sürece, evlilik kurumunun kutsiyeti varlığını sürdürür. Film-dünyada, uzun zamandır Neslihan'la evli olan Ethem, son bir yıllık süreçte eşini alt komşuları Meral ile aldatmaktadır. Mehmet'in, eşi Kamile'yi pek çok farklı kadın ile aldattığı - Meral'de bu kadınlardan biridir-, Müjgan ve Kamile arasındaki diyaloglarla izleyiciye yansıtılmaktadır. Ek olarak, Neslihan'ın yemeğe davet ettiği Meral, Ethem ve Mehmet'le olan evlilik dışı ilişkisini Neslihan'a itiraf etmektedir. Bu doğrultuda, Ethem ve Mehmet, eşlerinin sadakatine karşılık, başka bir kadınla birliktelik yaşayarak evlilik kurumunun kutsallığını bozmuşlardır. Dolayısıyla, Ethem ve Mehmet'in eşlerine yönelik sevgilerinin, Augustine'in ifade ettiği kaynağını Tanrı'dan alan gerçek sevgi olmadığı görülmektedir. Ethem ve Mehmet'in aksine Ahmet'in evliliğinde bir sadakat sorunu yaşandığına dair doğrudan ya da dolaylı bir anlatı yoktur. Evlilik akdinin bozulmaz doğası açısından bakıldığında Mehmet-Kamile, Ahmet-Müjgan çiftleri için bu durumun şekli olarak geçerliliğini koruduğu görülmektedir. Ancak Ethem, Neslihan'dan ayrılmayı isteyerek bu ilkeyle örtüşmeyen bir tavır sergiler.

Filmin sinematik evreninde Augustine'in söylemleri bağlamında değerlendirilmesi gereken bir diğer unsur, evlilik kurumu içinde ve dışında yaşanan cinsellik olgusudur. Aşırılığa kaçtığı noktalarda kötü olarak addedilen, buna karşın soyun devamına kaynaklık ettiği için özü itibarıyla iyi olan cinsellik, şehvete dönüşse de evlilik kurumu içinde kaldığı ve akla tabi kılındığı müddetçe Augustine tarafından olumlanmaktadır. Evli çiftler arasındaki şiddetli cinsel arzular, eşlerin iyi iradesi ve birbirlerine duydukları sevgiyle ehlileştirilerek doğru bir amaca hizmet etmektedir.

Ancak film-dünyada Ethem ve Ahmet'in, Meral'le yaşadıkları evlilik dışı cinsel birliktelik, evliliğin eşlere münhasır oluşu ve yoğun cinsel arzuların yalnızca evlilik kurumu içinde ve eşler arasında iyi olarak kabul edilmesi ilkelerine aykırıdır. Şehvet kavramı, Augustine için, bireyin sevmesi gereken şeyleri yanlış tanımladığı ve sevgi öznelinin sıralamasının düzensizliğini de ifade eder. Bu kapsamda, Ethem'in eylem ve söylemleri Meral'e karşı cinsel arzuların ötesinde duygular beslediğini göstermesine karşın, Ethem'in eşini hakkı olan sevgiden mahrum bırakarak Meral'e yönelmesi Augustine'in düşünceleri çerçevesinde bireyin sevgi nesnelinin düzensizliğini gösterir. Mehmet ile Meral arasındaki cinselliğin mahiyeti ise en açık biçimiyle Meral ve Neslihan arasındaki diyaloglarda ortaya konmaktadır. Meral, Neslihan'ın 'Mehmet seni seviyor ama' ifadesine, '...beni istiyor, beni arzuluyor, yatakta beni oradan oraya vuruyor, beni mahvediyor ama beni sevmiyor. Ya bu ilişkide seven, âşık olan benim.' şeklinde karşılık vermektedir. Bu bağlamda Mehmet'in cinsel açıdan Meral'e yönelimi iyi iradeden, aklın rehberliğinden ve sevgiden yoksun bir şehvet eylemidir. Meral ise Mehmet'i cinsel açıdan istemekle birlikte, Mehmet'e karşı büyük bir sevgi de beslemektedir. Meral'in duygularının sadece şehvet tarafından şekillendirilmediği varsayılsa da evli bir erkekle olan birlikteliği, sevgi öznelinin düzeniyle ilgili sorunları ortaya koymaktadır. Ayrıca Meral'in Mehmet ile birlikteliği, Mehmet'in eşi Kamile'ye karşı ahlaki sorumluluğunu yerine getirmemiş olduğunun göstergesidir. Benzer bir durum, Meral ile Ethem'in yasak ilişkisinde Neslihan açısından da geçerlidir. Bu noktada Meral'in, Ethem ile yaşadığı evlilik dışı cinsel birlikteliği Neslihan'a itiraf ederken sarf ettiği cümleler dikkat çekicidir. Meral, ikili arasındaki diyaloglarda dolaylı olarak Ethem'in başlangıçta kendisini cinsel açıdan birlikte olmaya zorladığını ima etmektedir. Fakat Meral'in ifadeleri Ethem'le olan ilişkisini yaklaşık bir yıl boyunca devam ettirmesini açıklamakta yetersizdir. Meral, Ethem'le arasındaki ilişkiyi sonlandırabilmek için, Ethem'in en yakın arkadaşı Mehmet'e âşık olduğunu ve onunla bir birliktelik yaşadığını Ethem'e anlatmıştır. Ancak ahlaki

açından Meral, Neslihan'a karşı sorumludur. Meral, Neslihan özelinde doğru ve adaletli davranıp Ethem'le ilişkisini sonlandırmak yerine, Ethem'in kendisinden ayrılmasını sağlayabilmek adına Mehmet'le ilişkisini öne sürmektedir. Bu tavır, Meral'in ahlaki görevleri konusundaki tutarsızlıklarını ve yanlış davranışlarını imler.

Cinsellik bağlamında değinilmesi gereken bir diğer birliktelik Ramo ile Neslihan arasında yaşanmaktadır. Ethem'in ölümü sonrasında, Ramo, Neslihan'a yakınlaşmak için çaba gösterir ve sonuç olarak ikili arasında bir ilişki başlar. Ramo'nun bu davranışının arkasındaki güdülenmenin cinsel açıdan Neslihan'ı etkileyerek onu ve dolayısıyla Ethem'in zimmetine geçirdiği paraları elde etmek olduğu düşünülebilir. Ramo ile Neslihan arasında, Ramo'nun para ile ilgilenmediğini ifade ettiği çeşitli diyaloglar yaşanmasına karşın, film-dünyada gerçekleşen eylemler aksi yönde bir kanı oluşturmaktadır. Neslihan ise Ramo'dan, Ethem'in kendisine göstermediği sevgiyi talep etmektedir. Ramo'nun Neslihan'la ilk kez sevişmeye çalıştığı sahnede, Neslihan'ın yalnızca Ramo'ya sarılarak uyumak istemesi, Neslihan'ın Ramo'ya yöneliminin cinsel arzular yerine sevilmeye ihtiyacından -biçimsel olarak- kaynaklandığının göstergesidir. Ek olarak, bu sahnenin ardından izleyiciye yansıtılan rüya sekansında, Ethem'in şehrin boş sokaklarında nereye gideceğini bilemeden dolandığı görülmektedir. Neslihan'ın hayatına Ramo'yu dahil ettiği noktada gördüğü bu rüya, Ethem'in ölümüne seyirci kalan ve vefatının akabinde eşinin yerine bir başka erkek koymaya çalışan Neslihan'ın bilinçaltında gerçekleşen bir vicdan muhakemesini işaret eder. Neslihan, Ramo'yu sevdiğini dile getirmiş olmasına karşın bu sevgisinin niteliği belli değildir. Ayrıca Neslihan'ın eylemleri Ramo'yu ikame bir koca figürü olarak gördüğünün ispatı niteliğindedir. Ramo'ya akşam yemekleri hazırlar, sofrada gününün nasıl geçtiğini sorarken omuzlarına masaj yapar. Böylece, ölen eşi Ethem'le gerçekleştirdiği ve bilinçaltında kutsallaştırdığı günlük rutinlerini sürdürebilme olanağına kavuşur. Bahsi geçen bu ritüeller evlilik kurumunun devamlılığına ilişkin bir yanılısama yaratmaktadır. Ramo'nun ve Neslihan'ın eylemleri bireysel ihtiyaçlarını tatmin etme amaçlı, belli bir hedef doğrultusunda bilinç ya da bilinçaltı düzlemdeki kişisel motivasyonlardan kaynaklanan planlı edimlerdir. Dolayısıyla, Neslihan ile Ramo arasında yaşananları her iki taraf içinde sevgi/aşk olarak nitelendirmek mümkün değildir. İkilinin birbirine yöneliminin temelinde sevginin yer aldığı kabul edilse de evlilik akdiyle birbirine bağlı eşlere özgü bu şekilde bir birliktelik, Augustine açısından, ancak evlilik kurumu içinde kabul görebilir.

Cinsellik özelinde Ramo'nun geçmişte yaşadıklarına ilişkin ayrıntılara da kısaca göz atmak gerekir. Neslihan'la konuşmaları sırasında Ramo, iki yıl önce çalışmak için gittiği tatil beldesinde zengin bir İngiliz kadınla tanıştığını, kadının kendisini Londra'ya götürerek onu eve kapattığını ve kendisi dışında başka kadın ve erkeklerle cinsel ilişkiye zorladığını anlatır. Başlangıçta İngiliz kadını sevdiğini ifade eden Ramo, diğer yaşanmışlıklar özelinde belli açılardan kurban olarak görülebilir. Buna karşın evlilik kurumu dışında yaşadığı cinsel birliktelikler saf şehvet eylemleridir ve Augustine'in çizdiği çerçeve kapsamında olumlu cinsel edimler olarak değerlendirilemez. Nihayetinde Ramo'nun, cinselliği kendi amaçlarına ulaşabilmek adına bir araç olarak kullandığı aşıkardır. Bu durum ise Ramo'nun cinsel arzuların kötücül tabiatına atıfta bulunan sevgiden yoksun fiillerini imlemektedir.

Filmin sinematik evreninde evli çiftlerin cinsel birlikteliklerine ilişkin yegâne imge Neslihan ve Ethem'e aittir. İkilinin seviştiği sahnede, Ethem, zevk aldığı gösteren çeşitli sesler -hayvansal iniltiler- çıkarırken, Neslihan'ın göz kapakları tamamen açık şekilde, rahatsız edici bir yüz ifadesiyle boşluğa baktığı görülür. Eşlerin cinsel birlikteliği, arzu ve şehvetten yoksundur ve her ikisinin de -özellikle Neslihan'ın- ilkel içgüdülerin ötesinde, süreçten haz almadığı net bir biçimde görülmektedir. Bu sahnenin hemen ardından Neslihan'ın zihin düzleminde hikâye anlatıcısı olarak izleyicinin karşısına çıkan imgesi, yaşamını tanımlarken "...düzenli bir hayatımız

vardı. Her şey yerli yerinde ve rahattı.' ifadelerini kullanmaktadır. Bu söylemler ve öncesindeki sahne eşler arasındaki cinselliğin de aile kurumu içindeki diğer görev ve sorumluluklar gibi yerine getirilmesi gereken bir vazife olarak görüldüğünü işaret eder. Evlilik kurumu içinde gerçekleşmesi sebebiyle Augustine'in söylemleri bağlamında olumlanan bu cinsel birliktelik yine Augustine'in ifade ettiği sevgi/aşk nosyonundan yoksundur. Bu bağlamda sevgi tarafından güdülenmeyen bir cinsel birlikteliğin eksik ya da tamamlanmamış hissiyatı uyandırdığını -eş zamanlı olarak karakterler ve izleyici için- düşünmek mümkündür. Eşlerin ilişkiye girdiği sahnede kadrajın sağında yer alan çalar saat imgesiyle yapılan zaman vurgusu, Neslihan'ın saate yönelen bakışları ve yaşanmakta olan eylemden duyduğu rahatsızlığı izleyiciye yansıtan mimikleri, sevgi bağının bulunmadığı bir birliktelikte, ahlaki açıdan kabul edilen sınırlar içinde gerçekleşen cinselliğin bile arzu edilir olmadığını göstermektedir.

Genel olarak *Sofra Sırları*'nın film-dünyasındaki karakterler cinsellik boyutuyla ele alındığında, yalnızca Ethem ile Meral ve Meral ile Mehmet arasındaki ilişkilerde ve belli bir oranda sevgi kavramının varlığından söz edilebilir. Ancak her iki birliktelikte de taraflardan yalnızca birinin motivasyonunun merkezinde aşk/sevgi yer almaktadır. Bu sevgiler ise Augustine'in 'cupiditas' olarak ifade ettiği kötü/yanlış sevgilerdir. Çünkü bu sevgiler kaynağını Tanrıdan almayan, tabii bir varlık olan insanın belirli koşullar ve sınırlar dahilinde -evlilik kurumu içerisinde- yaşaması makul görülen sevgilerdir. Dolayısıyla, Ethem, Meral ve Mehmet'in sevgi nesnelere olmaları beklenen düzen içinde bulunmadığı ve gerçekleştirdikleri sevgi eylemlerinin izin verilen sınırların dışına çıkan şehvet edimleri olduğu görülmektedir. Karakterler kötü/yanlış sevgiden mustarip oldukları gibi bu sevgi sebebiyle ahlaki açıdan sorumlu oldukları kişilere karşı görevlerini yerine getirmeyerek ve onları hak ettikleri sevgiden mahrum bırakarak adaletsiz bir tavır sergilemektedirler.

Adaleti, sevgi ile bağlantılandırarak antik dönem adalet anlayışını yeniden yorumlayan Aziz Augustine, adaleti, Tanrı'ya ve komşuya hakkı olan sevgiyi vermek şeklinde tanımlamaktadır. Tanrı'ya duyulan sevginin formlarından biri olan adalet, aile içinde, kişilerarası ilişkilerde ve toplumda, adil ve hakkaniyetli bir tavır sergilemeyi zorunlu kılar. Tanrı sevgisine ulaşmayı arzulayan birey tüm eylemlerinde adil olmalıdır. Bu doğrultuda Ethem, Mehmet ve Ahmet'in iş-aile hayatındaki tutum ve davranışlarının irdelenmesi gerekir. Uzun yıllardır Neslihan'la evli olan Ethem -Ahmet ve Mehmet gibi- aile içindeki otorite figürüdür. Neslihan ve Ethem'in evliliklerinde Neslihan'ın eşten çok Ethem'in bakımından sorumlu bir hizmetli olarak resmedildiği söylenebilir. Neslihan'ın kendini açıklamaya, anlatmaya veya kendi eylemlerini savunmaya yönelik söylemleri genellikle sözlü şiddetle bastırılmaktadır. Bu sebeple, Neslihan'ın haklı olduğu konularda dahi Ethem'e karşı çıkmaya çekindiği görülmektedir. Dolayısıyla, Neslihan'ı bağımsız ve kendini gerçekleştirmiş bir birey olarak değerlendirmek oldukça zordur. Neslihan'ın gerçek dünyada ve zihin düzleminde kendi varlığını sürekli olarak eşi Ethem üzerinden tanımlama çabası ve konuşmalarındaki 'biz' vurgusu bu durumun en temel göstergelerinden biridir. Filmin ana hikâye örgüsü Ethem ve Neslihan'ın ilişkisi üzerine temellendirildiği için Mehmet-Kamile, Ahmet-Müjgan çiftlerinin aile hayatlarına ilişkin ayrıntılara değinilmemiştir. Bununla birlikte, Mehmet'in eşi Kamile'yi farklı kadınlarla aldattığı ve Ahmet'in eşi Müjgan'a sıklıkla fiziksel şiddet uyguladığı karakterler arasındaki diyaloglardan anlaşılmaktadır. Augustine'in düşünceleri çerçevesinde, evlilik kurumu içerisinde erkeğin yöneten -iktidar- diğer aile fertlerinin ise yönetilen olarak konumlandırıldığı görülmektedir. Aile içerisindeki barış ise yöneten ile yönetilen arasındaki uyumu ifade eder. Ancak, Tanrı sevgisinin formlarından biri olan adalet tüm iktidar ilişkilerinde adil ve hakkaniyetli bir yönetim edimini talep etmektedir. Bu bağlamda aile içinde egemen olan Ethem, Mehmet ve Ahmet'in adil ve hakkaniyetli bir yönetim sergilemedikleri görülmektedir. Ek olarak üç karakter de eşlerini hak

ettikleri sevgiden mahrum bırakmaktadır. Her iki açıdan da Ethem, Mehmet ve Ahmet'in aile içindeki fiillerinin adaletsiz olduğu ifade edilebilir.

Ethem, Mehmet ve Ahmet'in aile içindeki davranışlarıyla birlikte günlük hayatta gerçekleştirdikleri eylemlere de göz atmak gerekir. Aslen iş arkadaşı olan karakterler, çalıştıkları şirkette zimmetlerine para geçirmekte ve bu kapsamda suç ortaklığı yapmaktadır. Karakterlerin kendilerine ait olmayan ve üzerinde birçok kişinin hak sahibi olduğu yaklaşık üç milyon lira tutarındaki meblağı, muhasebe biriminde çalışıyor olmalarının kendilerine tanıdığı olanaklardan faydalanarak gasp etmeleri adil olmayan bir davranıştır. Herkese hakkı olan sevginin verilmesi ilkesi doğrultusunda, her bireyin diğer insanlarla ilişkilerinde adil ve hakkaniyetli davranması beklenmektedir. Şirket içerisinde sahip oldukları konumun kendilerine sağladığı güçten/iktidardan faydalanan Ethem, Mehmet ve Ahmet'in, bu gücü adaleti, hakkaniyeti gözetmek yerine bizzat adaletsiz fiiller işlemek amacıyla kullanmaktadır. Ayrıca işlenen bu suçun kamusal alandaki uyumu ve huzuru bozarak, Augustine'in en yüksek iyi olarak tanımladığı barış ortamına zarar verdiğini de söylemek mümkündür. Aziz Augustine'in idealize ettiği, Tanrı sevgisi ortak paydasında bir araya gelen toplumun fertleri, adaletli olmayı ve adil edimler gerçekleştirmeyi ahlaki bir ödev addetmektedir. Bu doğrultuda, Ethem, Mehmet ya da Ahmet'in, Augustine'in işaret ettiği toplumsal yapının üyelerinden biri olmadıkları açıktır. Mehmet, Ahmet ve Ethem arasındaki arkadaşlık bağının da arzu edilir bir niteliğe sahip olmadığı söylenebilir. Her üç karakter de iş yerinde gerçekleştirdikleri suç ortaklığı neticesinde birbirleriyle zorunlu ve girift ilişkiler ağı içerisinde yer almaktadır. Ethem'in, Mehmet ve Meral arasındaki ilişkiyi öğrenmesinin ardından zimmetine geçirdiği parayı şirket kasasından alarak eşinden ayrılıp Meral'le birlikte kaçmaya niyetlenmesi ve Ethem'in ölümünün ardından Neslihan'a destek olma bahanesine sığınan Mehmet ve Ahmet'in kayıp paraların peşine düşerek Neslihan'ın evine baskın yapmaları, üç karakter arasındaki bağın kişisel çıkarlar ve benlik sevgisi çerçevesinde şekillendiğinin kanıtıdır.

Filmde, adalet kavramı özelinde dikkat edilmesi gereken temel unsurlardan biri devletin ve dolayısıyla adalet kurumunun temsilcisi olan kolluk kuvvetleridir. Başta komiser Nejat olmak üzere film-dünyadaki polis memurlarının sıradan bir ev hanımının dahil olduğu dört cinayeti çözüme kavuşturamaması, pek çok kez arama yapılmasına karşın Neslihan'ın evinde sakladığı çalıntı paraların bulunamaması, karakolda bir araya gelen Ramo ve Neslihan arasındaki garip diyalogların emniyet müdürü tarafından kuşku verici görülmemesi ve şüpheli konumuna karşın Neslihan'ın masumiyetine kanaat edilmesi, film-zihnin adalet kurumuna ve onun özelinde devlete yönelttiği eleştiriler olarak değerlendirilebilir. Augustine'in gerekli bir kötü olarak kavramsallaştırdığı 'devlet', onun fikri külliyatı içinde, toplumun tüm fertlerinin ihtiyaç duyduğu bir yapıdır. Aslen gerçek adaletten yoksun da olsa dünyevi devlet barışın temel dayanağıdır. Buna karşın filmin sinematik evreninde, barış ortamının tesisiyle görevli olan devletin ve dolayısıyla adalet kurumunun bu konudaki yetersizliğinin doğrudan veya dolaylı olarak toplumsal barışı tehdit edebileceği hatta bizzat adaletsizliğe sebep olabileceği görülmektedir. Komiser Nejat tarafından dile getirilen 'Bak, ben adaletin bir adamı olarak söylüyorum sana. Adalet diye bir şey yok' ifadeleri, filmde, adalet kurumuna yönelik eleştirel bakışın açık göstergelerinden biridir. Filmde, adaletsiz davranışlar gerçekleştiren tüm karakterlerin, Neslihan tarafından cezalandırılması, adaleti sağlamak ve toplumsal barışı mümkün kılmakla görevli olan devletin yetersizliğini işaret eden bir diğer unsurdur. Film-dünyada adalet teşkilatının mensupları adaletin sağlanması konusunda pasif, yetersiz ve aciz bir tablo içinde resmedilmektedir. Sinemasal evrende bu göndermelerin genel itibarıyla mizahi bir dille yapılıyor oluşunu da bir yergi olarak değerlendirmek mümkündür.



Aziz Augustine'in Tanrı Devleti-Dünya Devleti analojisi kapsamında, *Sofra Sırları*'nın sinematik evrenindeki karakterlerin tamamının Tanrı'yı hor gören benlik sevgisi etrafında toplanan dünya devletinin yurttaşları olduğu ifade edilebilir. Tanrı sevgisinden kaynaklanan tüm aşk/sevgi eylemleri, insanların kendilerinden vazgeçmelerini, kendi benlikleri yerine Tanrı'yı ve komşularını öne alarak, onlara karşı ahlaki sorumluluklarını yerine getirmelerini gerektirir. Benlik sevgisi ise, bireylerin kendilerine ve kendisi dışındakilere duyduğu sevgiler arasındaki eşitliği bozarak ahlaki görevlerini sekteye uğratar. Başta Ethem, Mehmet ve Ahmet olmak üzere film-dünyadaki bütün bireyler, benlik sevgisinden mustarıptır. Gerçekleştirdikleri tüm eylemlerde kendi benliklerini öncelermeleri ve ahlaki görevlerini ifa etmekten kaçınmaları, onları bedenlerinin ve ilkel dürtülerinin esiri yapmakta, adaletsiz tutum ve davranışlar sergilemelerine sebep olmaktadır. Zaman zaman karakterlerin eylemleri doğrudan ya da dolaylı olarak sevgi kavramı ile ilişkilendirilebilmesine karşın, bu sevgi özü itibarıyla bireylerin kendi benliğine yönelen bir sevgidir. Ethem ve Mehmet'in Meral'e, Meral'in Mehmet'e ve Neslihan'ın Ramo'ya duyduğu sevgi bu bağlamda değerlendirilebilir. Sinemasal evrendeki dünya devletinin yurttaşları, Tanrı devletinin yurttaşları gibi devletin hâkim kıldığı barışın getirisi olan huzur ve güven ortamından faydalanmakla birlikte, gerçekleştirdikleri fillerle toplumsal barışa zarar vermektedirler. Meral'in iki farklı erkekle sürdürdüğü evlilik dışı ilişki, Ethem, Mehmet ve Ahmet'in zimmelerine para geçirmeleri, Neslihan'ın önce kocası Ethem'in sonrasında Meral, Mehmet ve Ahmet'in ölümlerine doğrudan ya da dolaylı dahil, Ramo'nun Mehmet ve Ahmet'in cinayetlerinde Neslihan'a yardım etmesi ve cesetleri parçalayıp yakarak yok etmeye çalışması toplumsal barışın ve dünyevi devlet tarafından kurulan düzenin bozulmasına kaynaklık eden eylemlerdir. Filmin sinematik evrenindeki karakterlerin Tanrı'ya yönelme, Tanrı sevgisine ulaşma amaçları olmadığı gibi kendileri dışındaki diğerlerine karşı haksız ve adaletsiz tavırlar/davranışlar sergilemekte ısrar ettikleri görülmektedir.

Film-dünyadaki karakterlerin tüm adaletsiz edimlerinin özünde benlik sevgisi yer almakla birlikte, eylemlerinin belli başlı bazı sevgi nesnelere yöneldiği ve bu çerçevede sevgilerinin nesnelere ilgili sorunların ortaya çıktığı görülmektedir. Aziz Augustine'in düşünsel bilgi birikimi referans alındığında, varoluşu gereği eksik ve kusurlu olan insan sevmeye/aşk duymaya mecburdur. Öyle ki insanın tüm eylemlerinin ardında bir sevgi/aşk olgusu ve bu sevginin hedefindeki nesne doğrultusunda ilerleyen bir hareket edimi bulunmaktadır. Bu kapsamda, filmin sinemasal evrenindeki karakterlerin sevgilerinin yanlış nesnelere yöneldiği ve bu sevgilerin arka planında yer alan iradenin kötü olduğu söylenebilir. Ethem'in uzun yıllar boyunca aynı hayatı birlikte paylaştığı Neslihan'dan uzaklaşarak Meral'e yakınlaşması, Meral'in karakterine veya ikilinin ortak yaşanmışlıklarına değil de bir arzu nesnesi olarak Meral'in bedenine duyduğu sevgiden kaynaklanmaktadır. Benzer şekilde Mehmet'in sevgisinin de şiddetli cinsel güdüler ve şehvet bağlamında Meral'e yöneldiği ifade edilebilir. Ethem, Mehmet ve Ahmet'in evlilik kurumu içinde eşleriyle olan ilişkilerindeki sevginin nosyonunu, Augustine'in güç ve tahakküm doktrinine bağlı olarak, eşleri üzerinde üstünlük kurmayı amaçlayan kötücül bir davranış biçiminde okumak mümkündür. Yine Ethem, Mehmet ve Ahmet'in paraya ve maddiyata yönelen sevgileri doğrultusunda kendilerine ait olmayan bir maddi varlığı yasadışı yollarla elde etmeleri sevgi nesnelere yönelik imlemektir. Meral'in Mehmet'le birlikteliği, Meral açısından saf cinsel arzuların ötesinde bir yönelimdir. Ancak, evli bir erkeğe duyulan aşk/sevgi, sevgi nesnelere ve bu nesnelere yönelen sevgiye kaynaklık eden iradenin niteliğine ilişkin sorunları işaret eder. Neslihan ve Ethem özelinde, Neslihan'ın Ethem'in kendisini sevmediğine dair net bir kanaati olduğu, kendi zihin düzlemindeki sorgulamalar ve kendisiyle gerçekleştirdiği diyaloglar üzerinden anlaşılmaktadır. Bu noktada Neslihan'ın Ethem'e yönelen duygularını sevgi olarak değerlendirmek oldukça güçtür. Kendini ve benliğini eşi ve evliliğinden hareketle tanımlayan Neslihan'ın evlilik kurumunun bütünlüğünü korumaya yönelik eylemleri, Ethem'e duyduğu aşkın bir sonucu değil, aslen kendi benliğini korumayı amaçlayan eylemler olarak değerlendirilmelidir.

Ramo'nun Neslihan'la birlikteliği de yine maddi dünyanın nimetlerine yönelen sevginin bir sonucudur. Neslihan ise Ramo'nun varlığıyla birlikte vücut bulan evlilik kurumunun devamlılığına ilişkin yanılısına sebebiyle Ramo'ya yönelmekte ve ona karşı sevgisini itiraf etmektedir. Kamile ve Müjgan'ın, Neslihan'la benzeşen şekilde evlilik kurumu ve eşleri üzerinden kendi varlıklarını tanımlamaları ve maddi açıdan eşlerine bağlı oluşları iki kadının eşlerine duydukları sevginin niteliğini sorgulanır hale getirmektedir. Özellikle, Neslihan'ın kendilerine sus payı olarak yüklü miktarda para vermesinin ardından, iki kadın eşlerinin Neslihan tarafından öldürüldüğü gerçeğini bir kenara bırakarak gelecek planları yapmaya başlarlar. Bu durumda yine karakterlerin sevgi nesnelereyle ilgili yanlış yönelimleri ortaya çıkarmaktadır. Özetle, film-dünyadaki karakterlerin sevgi nesnelere, bu sevgileri harekete geçiren motivasyonun ve bu sevgilerin arkasındaki iradenin kötücül nitelikte olduğu görülmektedir. Bu karakterler, Augustine'in söylemleri özelinde, kötü aşka yönelmiş, beden tahakkümü altına girmiş dünya devletinin yurttaşlarıdır ve benlik sevgileri sebebiyle bu yanlış davranış ve yönelimlerden kurtulma imkanından yoksundurlar.

*Sofra Sırları* filminde Neslihan karakteri, film-zihnin suç ortağı olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Filmin başından itibaren, film-dünyada iki farklı Neslihan ekrana yansıtılır. Sinemasal evrendeki diğer karakterlerle aynı gerçeklik düzleminde yer alan ev hanımı Neslihan ve hayattan beklentileri karşılıksız kaldığından hissettiği tatminsizlik duygusunu aşabilmek için kendi imgesini bilinçaltında yeniden inşa eden Neslihan'ın ikincil kişiliği, 'Sofra Sırları' programının sunucusu Neslihan Yılmaz'dır. Başarılı bir yemek programı sunucusu ve iyi bir aşçı olan Neslihan Yılmaz, Neslihan'ın hayatta ulaşmayı arzu ettiği tüm iyilerin vücut bulmuş halidir. Mutlu bir aile hayatı vardır. Tüm hedeflerine ulaşmış bir televizyon yıldızı ve kendini gerçekleştirmiş bir bireydir. Neslihan Yılmaz, ihtiyaç duyulan her anda, gerçeklik düzlemi ile zihinsel düzlem arasındaki bağları kopararak Neslihan'ı yaşananların olası psikolojik etkilerinden korur. Örneğin, Neslihan, boğulmakta olan eşi Ethem'e müdahale etmeyip ölümüne sebep olduğunda, eylemin travmatik etkilerini ortadan kaldırmak amacıyla gerçeklik düzlemine müdahale eden Neslihan Yılmaz, Neslihan'ın geçirdiği şoku atlatabilmesi adına, yemek hazırlamaya başlar. Ethem'in son anlarındaki nefes alışları ve can çekişleri zaman zaman gerçeklik düzlemi ile zihin düzlemi arasındaki sınırları muğlaklaştırarak yemek hazırlığı sekansında küçük kesintilere yol açsa da sonuçta zihin düzlemindeki Neslihan Yılmaz, gerçeklik düzlemindeki Neslihan'ı işlediği suçun birincil etkilerinden korumakta ve sakinleşmesine kaynaklık etmektedir. Neslihan Yılmaz, filmin gerçeklik düzlemiyle aynı çizgisel zamanı paylaşmadığı için film-dünyada geçmişte yaşanmış veya gelecekte yaşanacak olaylarla ilgili görüntüler zihin düzleminde izleyiciye yansıtılmaktadır. Bir başka anlatımla Neslihan'ın zihin düzlemindeki 'Sofra Sırları' programı geçmiş, şimdi ve geleceğin ortak bir 'şu an' içinde var olduğu ve film-zihin tarafından kontrol edilen/kurgulanan bir düşünce boyutunu ifade eder. Neslihan Yılmaz ise bu boyutta hikâyeye anlatıcısı konumundadır. Zihin düzlemindeki yemek programı Neslihan'ın tüm hayatının merceğe altına alındığı bir sahne niteliğindedir. Kimi anlarda izleyici, aynı bedendeki iki karakter arasında yaşanan kimlik bölünmesiyle birlikte, Neslihan'ın kendi eylemlerine ilişkin sorgulamalarına ve akıl yürütmelerine şahitlik eder. Bu bağlamda zaman-imgeler yoluyla imlenen ve film-zihnin kendi film-varlığı üzerine gerçekleştirdiği düşünme edimi imgesel olarak Neslihan Yılmaz'da karşılığını bulur.

Film-zihin, film-dünyada gerçekleştirilen tüm suç fiillerini ve adaletsiz edimleri Neslihan aracılığıyla cezalandırmaktadır. Dolayısıyla, filmin sinematik evreninde, adil ve adaletli davranmayan, toplumsal barışı ve huzuru bozan, Tanrı'ya ve komşusuna karşı ahlaki sorumluluklarını yerine getirmeyen ve diğer insanları hak ettikleri sevgiden mahrum bırakan her karakter hüküm verici pozisyonundaki film-zihin tarafından yargılanır. İlahi adaletin tecellisiye eş zamanlı olarak fail ve kurban olan Neslihan'ın eylemlerinde karşılığını bulur. Film-dünyadaki

adaletsiz edimlerin cezası genel itibariyle ölüm olsa da bu cezanın şekli unsurları karakterden karaktere farklılık gösterir. Örneğin, kendi boğazına takılan yemek sebebiyle nefes alamayan, bilincini kaybedip yere düşen ve nihayetinde hırıltı ve inleme sesleriyle kendi kanında boğulan Ethem'in hayatını kaybetmesi tüm karakterler arasındaki en şiddetli ölüm sahnesiyle resmedilirken, belli açılardan kurban olarak görülebilen Meral'in ölümü, uçurtma uçuran küçük bir kız çocuğu -Neslihan'ın çocukluğu- formunda, gökkuşağının renkleriyle ve ışıltılarla betimlenir. Ramo'nun bıçakladığı Mehmet ve Neslihan tarafından silahla vurulan Ahmet de acı içinde can vermekte, ayrıca cesetleri parçalanıp yakılarak beden bütünlükleri bozulmaktadır. Film-zihin, işlenen suçlar ve gerçekleştirilen adaletsiz fiiller arasında, bu eylemlere karşılık gelen cezalara ilişkin hiyerarşik bir sıralama gözetmekte ve karakterlerin ölüm şekilleri suçlarının niteliğine ve ağırlığına bağlı olarak daha şiddetli olmaktadır. Beyaz perdeye yansıtılan tüm bu infaz eylemlerinin Neslihan'ın iradesine müdahale eden film-zihin tarafından gerçekleştirildiğini söylemek mümkündür. Bu doğrultuda, Neslihan'ın işlediği cinayetler sebebiyle cezalandırılması film-zihin tarafından engellenmektedir. Bu fiillerin film-dünyadaki azmettiricisinin film-zihin olması, Neslihan'ın gerçekleştirdiği edimlerden sorumlu tutulmasını engeller. Bununla birlikte cinayet suçunun cezasız bırakılması, toplumsal barış ve güven ortamı için gerekli bir kötü olan devletin varlığına zarar verdiği için arzu edilir değildir. Bu ikilem Neslihan karakterinin film-dünyadan silinmesi ve Neslihan'ın zihin düzleminde var olan Neslihan Yılmaz'ın filmin gerçeklik düzlemine dâhil olmasıyla çözüme kavuşturulur. Farklı bir bakış açısıyla, film-zihin, kendi bilinçaltında sinematik evrende yaşanan olayların etkilerinden korunup gelişimini tamamlayan Neslihan'ı, zihin düzleminde dışarıya Neslihan Yılmaz olarak çıkarmakta ve filmin sonunda bu durumu görsel olarak imlemektedir. Bu süreç Neslihan'ın kendini gerçekleştirmiş bir birey olarak eşinin üzerinde kurduğu tahakkümden kurtulması, toplumsal kabuller çerçevesinde kendisine uygun görülen toplumsal cinsiyet rolünü aşması ve kendi varlığını yine kendi benliği üzerinden tanımlaması biçiminde değerlendirilebilir.

Aslen filmi tamamıyla Neslihan'ın zihninde kurgulanan bir anlatı biçiminde kabul etmek de mümkündür. Neslihan, kocası tarafından önce aldatılmış ve sonrasında terk edilmiştir. Yaşanan tüm olaylar ve cinayetler kurgusal olarak Neslihan'ın hayal dünyasında meydana gelmiş, filmin gerçeklik düzleminde ise Neslihan yaşadığı kasabayı terk ederek İstanbul'a yerleşmiştir. Filmin bu açık uçlu sonu, Neslihan özelinde filmin finalinde ortaya çıkan alternatiflere ilişkin tercihin film-zihin tarafından izleyiciye bırakıldığını göstermektedir. Bu bağlamda, film-zihin, Neslihan'ın gerçekleştirdiği eylemlerin adil olup olmadığı konusundaki sorgulamaları, izleyiciye yönelterek, adaletle ilgili zihinsel bir muhakemeye kaynaklık eder. Gerçekleştirdiği eylemlerin tüm sorunluluğunun birey olarak Neslihan'ın kendisine ait olup olmadığı sorgusu da yine film-zihin tarafından izleyiciye yöneltilmektedir.

### Sonuç

Düşünce ve söylemleriyle patristik felsefeye yön veren Aziz Augustine'in sevgi etiği, bireyin ve toplumun eylemlerini sevgi/aşk özelinde irdeler. Ona göre insanların tutum ve davranışları değerlendirilirken kişinin sevgisinin, bu sevginin nesnesinin ve sevgi edimini mümkün kılan iradenin referans alınması gerekir. Bu etik bakış açısı tüm insani ilişkilerde olduğu gibi gerçekliğin yeniden yorumlanması ya da fiziksel dünyanın bir yansıması olarak nitelendirilebilecek sinematik üretimlere yönelik analizlere de kaynaklık edebilir. Filmlerdeki karakterlerin eylem ve söylemleri ile bu anlatıların alt metinlerinde yer alan gizil anlamlara ilişkin incelemeler sanat ve ahlak felsefesi alanındaki bilgi dağarcığına katkı sağlamanın yanında, filmi deneyimleyen izleyicileri bireysel ve toplumsal konu başlıkları özelinde düşünmeye ve sorgulamaya sevk edebilmektedir. Bu doğrultuda çalışma kapsamında ele alınan Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* filmi, karakterlerin eylemlerindeki temel motivasyon unsuru olan sevgiden/aşkta hareketle, her sinematik üretimin başlı başına felsefi bir düşün pratiği olduğu ön kabulü çerçevesinde



değerlendirilmiş ve sinemasal evrendeki ahlaki ikilemler Aziz Augustine'in sevgi etiği özelinde mercek altına alınmıştır. Filmde, Neslihan karakterinin zihin düzleminde hayat bulan 'Sofra Sırları' programı ve programın sunucusu Neslihan Yılmaz, film-zihnin imleyicisi konumundadır. Film-zihin, bir taraftan film-dünyadaki olay, olgu ve söylemler üzerine kendi film-düşüncelerini dolaylı yoldan izleyicilerle paylaşırken diğer yandan izleyicileri hüküm makamına konumlandırarak, Neslihan karakteri ve onun çevresinde yaşanan olaylara ilişkin bir düşün pratiği gerçekleştirmeye, etik sorgulamalarda bulunmaya ve son tahlilde bireysel ahlaki çıkarımlarını ortaya koymaya zorlamaktadır. Bu yönüyle filmi, film-zihin ile izleyici arasında, film-dünyadaki karakterler üzerinden, sevgi ve adalet kavramları özelinde gerçekleştirilen bir zihin pratiği olarak değerlendirmek mümkündür.

### Kaynakça / References

- Adler, A. (2007). *İnsan Tabiatını Tanıma*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Arendt, H. (1996). *Love and Saint Augustine*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Arslan, A. (2010). *İlkçağ Felsefe Tarihi 5, Plotinos Yeni Platonculuk Erken Dönem Hıristiyan Felsefesi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Aster, E. V. (2005). *İlkçağ ve Ortaçağ Felsefe Tarihi* (V. Okur, Çev.). İstanbul: İm Yayın Tasarım.
- Augustine (1872). *The Works of Aurelius Augustine Bishop of Hippo, Volume V*. Edinburg: T&T Clark.
- Augustine (1887). On the Morals of the Catholic Church. P. Schaff (Ed.) içinde, *A Select Library of The Nicene and Post-Nicene Fathers of The Christian Church, Volume IV* (s. 41-63). New York: The Christian Literature Company.
- Augustine (1948). *The City of God* (M. Dods, Trans.) (Volume 1-2). New York: Hafner Publishing Company.
- Augustine (1956). On Christian Doctrine. P. Schaff (Ed.) içinde, *A Select Library of The Nicene and Post-Nicene Fathers of The Christian Church, Volume II* (s. 519-597). Grand Rapids, MI: WM. Beardmans Publishing Company.
- Augustine (1997). *On Christian Teaching*. New York: Oxford University Press.
- Augustine (2002). *Eighty-Three Different Questions*. Washington, DC: The Catholic University of America Press.
- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Bonner, G. (1987). *God's Decree and Man's Destiny*. London: Variorum Reprints.
- Boyle, M. O. (1990). Augustine in the Garden of Zeus: Lust, Love, and Language. *The Harvard Theological Review*, 83(2), 17-139.
- Burke, C. (2012). St. Augustine: a View on Marriage and Sexuality in today's World. *Angelicum*, 89(2), 377-403.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Cevizci, A. (2003). *Felsefe Ansiklopedisi* (Cilt 1-6). İstanbul: Etik Yayınları.

- Cevizci, A. (2017). *Felsefe Tarihi, Thales'ten Baudrillard'a*. İstanbul: Say Yayınları.
- Chadwick, H. (2001). *Augustine, A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Cicero (1999). *On the Commonwealth and On the Laws*. J. E. G. Zetzel (Ed.). New York: Cambridge University Press.
- Clark, M. (1963). Augustine On Justice. *Revue d'Etudes Augustiniennes Et Patristiques*, 9(1-2), 87-94.
- Coleman, J. (2001). St. Augustinus: Roma İmparatorluğunun Sonlarında Hıristiyan Siyasal Düşüncesi (M. Öz, Çev.). B. Redhead (Ed.) içinde, *Siyasal Düşüncenin Temelleri* (s. 53-75). Bursa: Alfa Kitabevi.
- Copleston, F. S. J. (1993). *A History of Philosophy, Volume II, Medieval Philosophy*. New York: Image Books.
- Deleuze, G. (2001a). *Cinema 1, The Movement-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (2001b). *Cinema 2, The Time-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dodaro, R. (2004). *Christ and the Just Society in the Thought of Augustine*. New York: Cambridge University Press.
- Dyson, R. (2005). *St. Augustine of Hippo, The Christian Transformation of Political Philosophy*. New York: Continuum.
- Ebenstein, W. (2003). *Siyasi Felsefenin Büyük Düşünürleri* (İ. Özel, Çev.). İstanbul: Şule Yayınları.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi, Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Harkness, G. E. (1958). Love and Justice in St. Augustine, *Augustine, 1958 Spring*.  
<https://jstor.org/stable/community.31007244>
- Gilson, E. (1960). *The Christian Philosophy of Saint Augustine*. New York: Vintage Books.
- Gökberk, M. (1993). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Mattox, J. M. (2006). *Saint Augustine and the Theory of Just War*. New York: Continuum.
- Maurer, A. (1982). *Medieval Philosophy, An Introduction*. Toronto: PIMS
- Meconi, D. V. (2009). Traveling without Moving: Love as Ecstatic Union in Plotinus, Augustine, and Dante. *Mediterranean Studies*, 18, 1-23.
- O'Daly, G. (2005). Augustine. D. Furley (Ed.) içinde, *Routledge History of Philosophy, From Aristotle to Augustine (Volume 2)* (s. 389-429). London: Routledge
- O'Meara, J. J. (1969). St. Augustine's Attitude to Love in the Context of His Influence on Christian Ethics. *Arethusa*, 2(1), 49-60.
- Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.
- Parrish, J. M. (2005). Two Cities and Two Loves: Imitation in Augustine's Moral Psychology and Political Theory. *History of Political Thought*, 26(2), 209-235.
- Plotinus (2016). *Ennead I.6 On Beauty*. Las Vegas: Parmenides Publishing.

Gençalp, H. (2024). Aziz Augustine'in sevgi kavramı çerçevesinde Ümit Ünal'ın *Sofra Sırları* filminde aşk ve adalet. *Film Araştırmaları Dergisi*,4(2), 134-153  
DOI: [10.59280/film.1532344](https://doi.org/10.59280/film.1532344)

- Pomerleau, W. P. (2016). Western Theories of Justice. *Internet Eynyclopedia of Philosophy*.  
<https://www.iep.utm.edu/justwest/>
- Russell, B. (1972). *Batı Felsefesi Tarihi* (M. Sencer, Çev.) (Cilt 1-3). Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Sandlin, M. S. (2021). Love and Do What You Want: Augustine's Pneumatological Love Ethics. *Religions*, 12: 585. <https://doi.org/10.3390/rel12080585>
- Skirbekk, G. & Gilje, N. (1999). *Felsefe Tarihi, Antik Yunan'dan Modern Döneme* (E. Akbaş, Ş. Mutlu, Çev.). İstanbul: Üniversite Kitabevi.
- Storey, L. (2007). Doing interpretative phenomenological analysis. E. Lyons ve A. Coyle (Eds.) içinde, *Analysing Qualitative Data In Psychology*. (s. 51-64). Los Angeles: SAGE Publications.
- Şenel, A. (2011). *Siyasal Düşünceler Tarihi*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

## Emerging Realist Tendencies in New Turkish Cinema through Magical, Spiritual, and Anthropocene Lenses Yeni Türk Sinemasında Büyülü, Manevi ve Antroposen Yaklaşımlarıyla Ortaya Çıkan Gerçekçilik Eğilimleri

**İclal Can Gürbüz**

Araştırma Görevlisi  
Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi  
Film Tasarımı ve Yönetimi  
[caniclal@gmail.com](mailto:caniclal@gmail.com)  
Orcid: [0000-0002-8970-9651](https://orcid.org/0000-0002-8970-9651)

### Abstract

This study examines the emerging forms of new realist tendencies through the lenses of Magical Realism, Spiritual Realism, and Anthropocene Realism in contemporary Turkish cinema. Through the films of Onur Ünlü, Semih Kaplanoğlu, and Reha Erdem, it analyzes how these directors construct their cinematic worlds and reinterpret reality. Using the close reading method, the study reveals how Ünlü integrates fantastical elements into ordinary settings, how Kaplanoğlu addresses spiritual and metaphysical themes, and how Erdem reflects ethical dilemmas regarding human-environment relations.

**Keywords:** *Magical Realism, Spiritual Realism, Anthropocene Realism, Onur Ünlü, Semih Kaplanoğlu, Reha Erdem*

### Özet

Bu çalışma, çağdaş Türk sinemasında Büyülü Gerçekçilik, Manevi Gerçekçilik ve Antroposen Gerçekçilik perspektiflerinden gelişen yeni gerçeklik eğilimlerini incelemektedir. Onur Ünlü, Semih Kaplanoğlu ve Reha Erdem'in filmleri üzerinden, bu yönetmenlerin filmsel dünyalarını nasıl tasarlayıp oluşturdukları ve gerçekliği nasıl yeniden yorumladıkları analiz edilmektedir. Yakın okuma yöntemiyle yapılan bu çalışma, Ünlü'nün fantastik unsurları sıradan mekânlarda entegrasyonu, Kaplanoğlu'nun spiritüel ve metafizik temaları ve Erdem'in insan-çevre ilişkilerine dair etik ikilemleri nasıl yansıttığı ortaya koymaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** *Büyülü Gerçekçilik, Manevi Gerçekçilik, Antroposen Gerçekçilik, Onur Ünlü, Semih Kaplanoğlu, Reha Erdem*

#### Makale Bilgileri

|                      |  |
|----------------------|--|
| Makale Türü          | Araştırma Makalesi   |
| Etik Beyan           | Bu çalışma, Bilkent Üniversitesi Medya ve Görsel Çalışmalar Bölümünde Dr. Ahmet Gürata danışmanlığında yazılan yüksek lisans tezinin gözden geçirilmiş ve dönüştürülmüş halidir. |
| Gönderim Tarihi      | 27 Temmuz 2024   |
| Kabul Tarihi         | 19 Aralık 2024   |
| Yayın Tarihi         | 30 Aralık 2024   |
| Hakem Sayısı         | İki Dış Hakem  |
| Değerlendirme        | Çift Taraflı Kör Hakemlik  |
| Etik Beyan           | Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.   |
| Benzerlik Taraması   | Yapıldı - intihal.net  |
| Çıkar Çatışması      | Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.  |
| Finansman            | Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.   |
| Etik Bildirim        | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>   |
| S. Kalkınma Amaçları | -  |
| Lisans               | CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.                              |

#### Article Information

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Article Type          | Research Article  |
| Ethical Statement     | This study is a revised and transformed version of master thesis, which completed under the supervision of Dr. Ahmet Gürata in the Department of Media and Visual Studies at Bilkent University |
| Date of submission    | 27 July 2024  |
| Date of acceptance    | 19 December 2024  |
| Date of publication   | 30 December 2024  |
| Reviewers             | Two External  |
| Review                | Double-blind  |
| Plagiarism checks     | Yes - intihal.net   |
| Conflicts of Interest | The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.   |
| Grant Support         | No funds, grants, or other support was received.  |
| Complaints            | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>  |
| S. Development Goals  | -   |
| License               | CC BY-NC 4.0 /Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.   |



### **Introduction: Cinema and the Quest for Reality**

Cinema, as a dynamic and multifaceted art form, has continuously engaged with the notion of realism, striving to depict and interpret the complexities of human experience and the world we inhabit. Since its inception, the relationship between cinema and reality has been a central concern for filmmakers, theorists, and audiences alike. This quest to capture reality on screen has led to various cinematic movements, each offering its unique perspective on what constitutes realism and how it should be portrayed. The early days of cinema saw a clear division between two foundational approaches: the documentary-style realism of the Lumière brothers and the fantastical, illusionary narratives of Georges Méliès. The Lumière brothers are often credited with establishing the realist tradition in cinema through their films, which sought to capture everyday life with minimal interference or manipulation. Their work emphasized the objective recording of reality, a style that would influence many subsequent movements in world cinema.

On the other hand, Méliès's approach was more concerned with the possibilities of cinema as a tool for creating imaginary worlds, using special effects, and set designs to transport audiences into fantastical realms. This early dichotomy between realism and formalism laid the groundwork for an ongoing debate about the nature and purpose of cinema—a debate that has evolved over the past century as new technologies, social contexts, and artistic trends have emerged (Kracauer, 1974, p. 293). As Kracauer argued in his seminal work, as cinema matured, the concept of realism itself became more complex and diversified. Realism is not a singular, monolithic concept but rather a flexible framework that can be adapted to suit different cultural, historical, and artistic contexts (1974). In this context, leading Bazin viewed cinema not as a direct reflection of reality, but rather as a representation of it. As Bazin emphasized “The raw material of cinema is not reality itself, but it can only be a representation of reality” (Bazin, 1967, p. 108). According to him, what cinema truly captures is not necessarily the reality of expression or subject, but the spatial reality; as he further noted, “the cinematographic image can be emptied of all reality save one—the reality of space” (1967, p. 108). This perspective deepens the discussion of how filmmakers' approach to the reality on screen, whether through documentary realism or constructed fantasy.

In the mid-20th century, Italian Neorealism emerged as one of the most influential realist movements in cinema. This movement, characterized by its focus on the lives of ordinary people, use of non-professional actors, and on-location shooting, sought to depict the socio-economic struggles of post-war Italy with an unprecedented level of authenticity and emotional depth. Neorealism's influence was profound, not only shaping the future of Italian cinema but also inspiring filmmakers around the world to explore new ways of representing reality on screen. The impact of Neorealism extended far beyond Italy, influencing a range of national cinemas, including those in France, Britain, Brazil, and Turkey.

Turkish cinema's engagement with realism, particularly during the Yeşilçam period of the 1960s and 1970s, reflected the broader global influences of Neorealism. Yılmaz Güney's *Umut* (Hope, 1970), often cited as a landmark in Turkish cinema, drew comparisons to Neorealist works like De Sica's *Ladri di biciclette* (Bicycle Thieves, 1948) for its unflinching portrayal of social injustice and the struggles of the rural poor. Turkish social realism, like its Italian counterpart, was deeply rooted in the socio-political realities of its time, focusing on the lives of ordinary people and the challenges they faced (Daldal, 2013, p. 185).

However, the dominance of realism in cinema was not without its critics. By the 1970s, filmmakers and theorists began to question the formalist and ideological foundations of classical realism, particularly as it was embodied in Hollywood cinema. Directors like Jean-Luc Godard, a key figure in the French New Wave, pioneered what became known as “counter-cinema” a style

that actively opposed the conventions of mainstream cinema. Counter-cinema sought to disrupt the narrative continuity and transparency that characterized classical realism, instead embracing fragmentation, ambiguity, and reflexivity. This movement marked a significant shift in the way filmmakers approached the representation of reality, challenging audiences to engage with films on a more critical and interpretive level (Wollen, 1972, p. 6).

As cinema continued to evolve, Turkish cinema also experienced notable shifts. The strict social realism that had dominated previous decades began to transform in the 1980s, with directors like Atıf Yılmaz incorporating elements of fantasy, surrealism, and psychological depth into their films. *Ah Belinda* (1986) by Yılmaz marked a significant departure from traditional realist styles, integrating fantastical elements within a realistic framework. This transition reflected broader trends in global cinema, where filmmakers sought to challenge conventional narrative forms and explore new ways of depicting reality. Yılmaz's approach, particularly through the blending of fantastical and realist elements, reshaped the understanding of realism in Turkish cinema.

By the 2000s, directors in Turkish cinema began to develop their own unique cinematic realities through distinct styles and narratives. As Büyükdüvenci and Öztürk (2007, p. 46-49) note in their study *Searching New Turkish Cinema and Aesthetic*, this period marked the emergence of a new aesthetic and visual language, shaped by auteur-driven cinema. These directors introduced novel interpretations of realism, and as discussed under the concept of the plurality of realism, realism itself began to take on various forms, often described with specific adjectives. In this context, directors such as Onur Ünlü, Semih Kaplanoğlu, and Reha Erdem redefined the boundaries of realism in Turkish cinema by developing new cinematic approaches, which included magical realism, anthropocene realism, and spiritual realism. These new forms of realism reflected the complexities of modern life while pushing the boundaries of traditional cinematic techniques.

This study argues that the concept of realism in cinema has undergone significant transformations, influenced by various movements, cultural contexts, and theoretical perspectives. From the early documentary-style films of the Lumière brothers to the fantastical narratives of Georges Méliès, and from Italian Neorealism's profound impact on global and Turkish cinema to the emergence of non-realist approaches in the late 20th and early 21st centuries, realism remains a dynamic and evolving concept. As Bazin, famously stated, "there is not one, but several realisms. Each era looks for its own, the technique and the aesthetic that will capture, retain, and render best what one wants from reality" (1997, p. 6). This variety of realism has given rise to distinct movements, each offering a different approach to portraying reality. For example, magical realism, first coined in the context of Latin American literature, has found its way into film, where directors blend the mundane with the supernatural to challenge traditional understandings of reality (Bowers, 2004). Similarly, anthropocene realism, a newer concept, reflects growing awareness of humanity's environmental impact and how cinema depicts this influence. This approach often portrays apocalyptic or dystopian worlds where the boundaries between the natural and artificial blur (Haraway, 2016). On the other hand, spiritual realism focuses on metaphysical and transcendental aspects of human experience. Influenced by directors like Tarkovsky, Bresson and Bergman this form explores the spiritual through a realist lens.

In Turkish cinema, these three approaches—magical realism, anthropocene realism, and spiritual realism—have been embraced by contemporary directors seeking to redefine realism in their work. Onur Ünlü, Semih Kaplanoğlu, and Reha Erdem stand out as leading figures, each offering a unique perspective on reality within post-2000 Turkish cinema.

This study utilizes an integrated close reading methodology to analyze how Ünlü, Kaplanoğlu, and Erdem employ specific cinematic techniques to convey their interpretations of realism. Traditionally applied in literary studies, close reading is here adapted for film analysis, combining textual, visual, and contextual elements. The methodology examines how these directors use narrative structures, visual aesthetics, sound, and themes to craft their distinct approaches to realism. Rather than isolating these aspects, the study considers how they work together—from recurring motifs and metaphors to cinematography and sound design—to produce a cohesive cinematic vision. This approach provides deeper insights into how Ünlü blends the fantastical with the mundane, how Kaplanoğlu explores metaphysical themes, and how Erdem depicts humanity’s relationship with the environment in the Anthropocene. Additionally, the films are analyzed within the broader context of Turkish and world cinema, considering the historical, cultural, and social influences that shape their content. This comparison with both national and international cinematic trends highlight their contributions to the evolving discourse on realism. By employing this integrated methodology, the study uncovers the complexities and nuances of each director’s work while situating them within the broader framework of contemporary cinematic practices.

### **Magical Realism: Onur Ünlü’s Blend of the Extraordinary and the Everyday**

Magical realism is a literary and cinematic genre that combines the real world with magical elements, presenting extraordinary events as part of everyday life. It can be characterized by two conflicting perspectives: one based on a rational view of reality and the other on the acceptance of the supernatural as ordinary and usual reality. According to Zamora and Faris, magical realism is defined by its “magic elements that cannot be explained according to physical laws, detailed descriptions of the phenomenal world, fluid boundaries between diverging realms (real and magic, life and death, fact, and fiction) challenging traditional perceptions of time, space, and identity” (1995, p. 167-74).

Originating in Latin American literature<sup>1</sup> magical realism has transcended its geographical and cultural roots to influence various forms of art, including cinema. Beyond its core characteristics, magical realism hinges on the fact that the extraordinary is treated as an ordinary occurrence, where “the supernatural is not a simple or obvious matter, but an ordinary one, accepted and integrated into the rationality and materiality of literary realism. Magic is no longer quixotic madness, but normative and normalizing” (Zamora and Faris, 1995, p. 3). In cinema, magical realism challenges traditional narrative structures, blending reality and fantasy. Directors like Guillermo del Toro<sup>2</sup>, Alfonso Arau<sup>3</sup> have used this genre to craft visually stunning and thematically rich films that push conventional storytelling. In Turkish cinema, the influence of magical realism has been more subtle but significant, particularly in the works of contemporary directors such as Onur Ünlü. Unlike fantasy or surrealism, magical realism differs in that it is set in a normal, modern world with authentic depictions of society. Bowers emphasizes that it is distinct from surrealism, which expresses “the inner life and psychology of humans through art” whereas magical realism is deeply connected to everyday life (2004, p. 22).

<sup>1</sup> *magical realism* in literature is most famously associated with authors such as Gabriel García Márquez, whose works like *One Hundred Years of Solitude* have become emblematic of the genre. However, the first magical realist text adapted into film was not Márquez’s work but Ernesto Sábato’s *The Tunnel*, marking an earlier cinematic exploration of magical realism.

<sup>2</sup> Guillermo del Toro’s *Pan’s Labyrinth* (2006) masterfully intertwines magical realism with historical commentary.

<sup>3</sup> Alfonso Arau’s *Like Water for Chocolate* (1991), adapted from Laura Esquivel’s novel, exemplifies how magical realism bridges literature and cinema. The film maintains the first-person narrative framing from the novel, effectively blending the supernatural with reality.

Onur Ünlü is a unique figure in Turkish cinema, known for his distinct blend of black humor, surrealism, and magical realism. His films often depict ordinary characters in extraordinary situations, where the boundaries between reality and fantasy are fluid and ambiguous. Ünlü's work explores existential themes such as the nature of reality, the search for meaning, and the absurdity of life. As Ünlü himself notes, his characters are not “unusual suspects, but they are full of frailty” and reflect the absurdities of human existence, making them relatable despite their engagement with fantastical elements (cited in Turan, 2011). His focus is not on reality but on creating a persuasive world, where the audience accepts the extraordinary as part of the characters' everyday lives (Yengin, 2012). This is evident in films like *Polis* (Police, 2007) and *Güneşin Oğlu* (Son of the Sun, 2008), where superhuman or supernatural occurrences are woven into the narrative as if they belong in the ordinary world. As Bowers notes, magical realism in cinema often features ghosts, disappearances, and extraordinary talents—elements accepted within the everyday world rather than presented as illusions (2004, p. 19).

One of Ünlü's most acclaimed films, *Sen Aydınlatırsın Geceyi* (Thou Gild'st the Even, 2013) is a prime example of his use of magical realism. The film is set in a small, seemingly ordinary Turkish town where the inhabitants possess extraordinary abilities, such as the power to fly, invisibility, and telekinesis. However, these magical elements are presented in a matter-of-fact manner, integrated seamlessly into the characters' everyday lives. Bertozzi notes that magical realism differs from other genres like surrealism by excluding “unmotivated hallucinations or images of the subconscious” and by situating extraordinary events in realistic, everyday contexts (2012, p. 156). For example, the protagonist Cemal, a policeman, can make himself invisible. This ability, far from being a superheroic trait, is depicted as part of his daily existence, symbolizing his feelings of alienation and insignificance in his own life. As Zamora and Faris argue, magical realism presents the supernatural as an ordinary matter, seamlessly woven into the fabric of reality (1995, p. 3). Similarly, Yasemin, who can float in the air, embodies detachment and emotional isolation, highlighting her struggles with loneliness. Another striking example is the character who can use his hand as a gun. This character's hand becomes a literal weapon, but rather than being a source of empowerment, it is portrayed as a burden. The film does not focus on the violence associated with this ability but rather on the existential weight it carries—his hand, a part of his body meant for creation and connection, becomes a tool for destruction. This aligns with the notion that magical realism challenges the viewer's perception of reality by presenting the extraordinary as a mundane aspect of life. The flying characters in the town are portrayed in a subdued, almost banal manner. Their ability to fly is not a grand spectacle but a part of their routine life. As Bertozzi (2012, p. 168) notes, disorienting tones, puzzling atmospheres, and unusual visual elements are characteristic of how magical realism unfolds in cinema. The grounded portrayal of flight strips away the awe typically associated with such abilities, embedding it within the fabric of the characters' everyday experiences. The film's setting—a small, unremarkable town—grounds the fantastical elements in a realistic context. Like the narrative style described by García Márquez “That's how my grandmother used to tell stories who told the wildest things with a completely natural tone of voice” (cited in Bell-Villada, 1990, p. 71), the town's ordinary streets and homes create a stark contrast with the supernatural abilities of its residents. The film blurs the lines between reality and fantasy, creating a narrative that is both surreal and relatable. Moreover, Ünlü's use of black-and-white cinematography in *Sen Aydınlatırsın Geceyi* enhances the film's otherworldly atmosphere, stripping away the distraction of color and allowing the audience to focus on the interplay between the real and the magical. This technique creates an atmosphere where metaphors are treated as reality, allowing the film to explore universal themes with a timeless quality. By blending the ordinary with the extraordinary, the film aligns with the core principles of magical realism. The viewer is drawn between two perceptions of reality, which nearly intersect (Zamora, Faris, 1995, p. 167-185).



One of the key aspects of magical realism in Ünlü's cinema is the use of black humor. This is evident in the way his characters navigate their extraordinary circumstances with irony and detachment. As Bowers (2004, p. 4) observes, magical realism requires full acceptance of both the realistic and magical perspectives of reality during the experience, regardless of how different they may seem. In *Sen Aydınlatırsın Geceyi*, the supernatural abilities are treated as burdens, leading to situations that are both absurd and tragic. In conclusion, Onur Ünlü's cinema exemplifies the power of magical realism to explore complex themes and challenge conventional notions of reality. As Bertozzi (2012, p. 154) argues, magical realism provides "a new vision of the everyday world by means of its spiritual undertones" allowing the inner life of things to emerge. By blending the extraordinary with the ordinary, Ünlü creates films that are both visually striking and intellectually engaging. His work continues to push the boundaries of Turkish cinema, offering a unique perspective on the human experience through the lens of magical realism.

### **Spiritual Realism: Semih Kaplanoğlu's Transcendental Exploration**

Spiritual realism is a cinematic approach that intertwines religious and metaphysical themes with a realist aesthetic, exploring the transcendental aspects of human existence. This approach often delves into the spiritual and existential dimensions of life, using film as a medium to reflect on profound questions about existence, faith, and destiny. As David Rousseau explains, "Spiritual realism includes personal values and spiritual percepts and the intuitive conviction that existence has meaning, and value and life has an 'ultimate' purpose" (2012). In world cinema, directors such as Andrei Tarkovsky, Robert Bresson, and Ingmar Bergman have pioneered this style, creating works that are deeply reflective, meditative, and philosophical. These filmmakers have significantly influenced contemporary directors, including Turkish filmmaker Semih Kaplanoğlu, who is renowned for his exploration of spiritual realism in cinema.

The relationship between religion and cinema is complex, with cinema often engaging with spiritual themes both directly and indirectly (Balcı, Demirkıran, 2005, p. 2). Feride Çiçekoğlu highlights how the iconoclastic tradition in Islam, inherited from Judaism, has influenced Turkish cinema's narrative techniques. Unlike Western mimetic traditions that focus on individual expression, Ottoman miniature art—shaped by Persian and Chinese influences—depicts all faces, similarly, reflecting a more universal and spiritual approach (Çiçekoğlu, 2003, p. 127). This distinction is also evident in cinema, where films in western traditions often prioritize realistic portrayals through individualized characters, while Turkish cinema, influenced by Islamic art, leans toward more symbolic and abstract depictions.

In Islamic culture, "ways of seeing" align more with divine perception, portraying the world as seen by God, rather than the human eye (Çiçekoğlu, 2003, p. 127-129). It can be added that cinema, with its unique capacity to merge imagery, sound, and narrative, becomes an effective medium for expressing profound spiritual and metaphysical themes, offering audiences a sensory pathway to explore the sacred.

By blending spiritual ideas with realist traditions, Turkish cinema uses human stories to make the divine and metaphysical accessible and tangible. To better understand this approach in Turkish cinema, it's important to explore the influences of key figures in spiritual realism from world cinema, whose work echoes in the films of directors like Kaplanoğlu.

First, Andrei Tarkovsky is often regarded as one of the foremost practitioners of spiritual realism. His films, such as *Andrey Rublyov* (Andrei Rublev, 1966) and *Stalker* (1979), *Zerkalo* (The Mirror, 1975) and *Nostalghia* (1983) are known some of the films for their meditative pace, rich



symbolism, and exploration of existential themes (Tarkovsky, 1986, Osmanoğlu, 2018) His influence on Kaplanoğlu is evident, as Kaplanoğlu frequently mentions in his interviews Tarkovsky as a major source of inspiration. According to Prakash Kona, Tarkovsky’s cinema is not about public declarations of faith but more about “waiting for the miracle to happen, a miracle that occurs on the borders of invisible realms” (2010). Similarly, in Kaplanoğlu’s work, miracles and the transcendent emerge quietly within the fabric of the everyday. However, Tarkovsky’s metaphysical questions are more universal, while Kaplanoğlu’s spiritual approach is deeply rooted in Islamic mysticism. Tarkovsky uses Christian symbolism, while Kaplanoğlu incorporates Islamic beliefs and cultural elements into his narratives. This cultural difference underlines how both directors approach spirituality through distinct lenses.

Next, Robert Bresson, another key figure in spiritual realism, contributed significantly to the development of this style with films such as *Journal d'un Curé de Campagne* (A Diary of a Country Priest, 1951) and *Au hasard Balthazar* (Balthazar, 1966). Bresson’s minimalist approach, use of non-professional actors, and focus on internal spiritual struggles are seen to resonate deeply with Kaplanoğlu’s own cinematic philosophy. Like Bresson, Kaplanoğlu employs a stripped-down style, allowing the audience to engage with the spiritual dimensions of his characters’ lives. Both directors believe in the power of the “ineffable”—the unseen forces that shape human existence. As Bresson stated, “your film’s beauty will not be in the images (post-cardism) but in the ineffable that they will disengage” (1986, p. 109, cited in De Luca, 2011, p. 40). However, a key distinction emerges as Kaplanoğlu’s use of metaphors and symbols is more pronounced, whereas Bresson avoids deliberate symbolism. This difference in symbolic usage sets them apart in their portrayal of spirituality, even though they share a minimalist sensibility.

Lastly, Ingmar Bergman should also be noted as a crucial figure in spiritual cinema. In films such as *Det Sjunde Inseglet* (The Seventh Seal, 1957) often grapples with the silence of God and existential despair. According to Lefèvre, this film move with some questions like “is there a God, can religion give peace to people, is it belief to hereafter that giving meaning to life” (1986, p. 25). Bergman’s films are more pessimistic, with characters who struggle with the absence of answers to life’s most profound questions. In contrast, Kaplanoğlu’s spiritual realism is more hopeful, drawing from his personal connection to Islamic tradition. While Bergman’s characters often face bleak, unresolved crises, Kaplanoğlu offers a more assured spiritual path grounded in faith and cultural memory.

In the context of Turkish cinema, Kaplanoğlu’s films, such as the *Yusuf Trilogy: Yumurta* (Egg, 2007), *Süt* (Milk, 2008), *Bal* (Honey, 2010) and *Buğday* (Grain, 2017) are deeply influenced by the traditions of spiritual realism established by Tarkovsky, Bresson and Bergman. His cinema combines the contemplative style of these filmmakers with uniquely Turkish spiritual and cultural elements. *Yumurta* can be compared with Tarkovsky’s *Stalker* as a profound example of spiritual cinema. Rousseau’s description of spiritual realism as “a reflection of personal values and the belief in an ultimate purpose” aligns with Kaplanoğlu’s exploration of existential questions in everyday life (2012).

Kaplanoğlu often employs a slow, deliberate pace, reminiscent of Tarkovsky’s long takes and Bresson’s minimalist performances. In *Bal*, for instance, the story unfolds in a rural village, and the quiet, meditative tone of the film invites the audience to share in the protagonist’s journey of self-discovery. Like Tarkovsky, Kaplanoğlu uses naturalistic settings to ground the spiritual within the material world, creating a contemplative space for the viewer to reflect on the nature of existence (Devarrieux, 2009, p. 54).

Symbolism is another key feature of Kaplanoğlu's spiritual realism. In *Yumurta*, the egg itself serves as a metaphor for the cycle of life and the continuity of tradition, while in *Buğday*, the barren landscape and search for seeds symbolize spiritual desolation and the quest for meaning (Ak, 2012, p. 36). As Ak notes, metaphors and symbols are central to Kaplanoğlu's narrative style, appearing ninety for times across his four major films, emphasizing the deep spiritual undertones in his work (2012, p. 36). This aligns with the broader tradition of spiritual cinema, where metaphors often point to the ineffable or the transcendent.

Time and destiny are recurring themes in Kaplanoğlu's films. Time in his cinema, much like in Tarkovsky's, is not linear but cyclical, reflecting a deeper spiritual connection to nature and the universe. This is evident in *Süit*, where time is tied to the protagonist's coming-of-age story, mirroring the natural cycles of life and death (Süner, 2014, p. 49). Gilles Deleuze's theory of the time-image, where time is presented in a more abstract, non-linear fashion, helps explain the temporal structure in Kaplanoğlu's films. His use of long takes and stillness allows the audience to engage with the metaphysical questions at the heart of his narratives, emphasizing the spiritual over the material (1989, p. 128).

Destiny is another powerful theme in Kaplanoğlu's work. In *Yumurta*, the concept of fate is woven throughout the narrative, representing the spiritual journey of the characters as they grapple with forces beyond their control. Kaplanoğlu's approach to destiny differs from traditional religious fatalism; instead, he presents destiny as part of a spiritual awakening, where characters come to terms with their place in the world and their relationship to the divine (Gergerlioğlu, 2013, p. 35).

In conclusion, Semih Kaplanoğlu's exploration of spiritual realism offers a unique contribution to both Turkish and world cinema. His films, deeply rooted in spiritual and metaphysical concerns, evoke the style and contemplative nature of pioneers like Tarkovsky, Bresson, and Bergman. However, Kaplanoğlu adds a distinct voice by weaving together Islamic spirituality, metaphysical symbolism, and the rural landscapes of Anatolia. His approach to time, destiny, and the spiritual significance of everyday life creates a cinematic experience that is both personal and universal. Kaplanoğlu's minimalist style, reliance on symbolism, and focus on existential themes make his work an exemplar of spiritual realism in contemporary cinema. As Süner (2014, p. 48) highlights, his films are deeply connected to a spiritual reality that goes beyond traditional narrative forms. Through his careful use of metaphors and allegories, Kaplanoğlu invites the audience to reflect on their own spiritual journeys, positioning his films as both meditative and transformative experiences.

By blending the metaphysical with the material, Kaplanoğlu not only pays homage to his cinematic predecessors but also carves out a space for his distinct interpretation of spiritual realism, where the divine is ever-present in the mundanity of life. His films transcend conventional realism by engaging with deeper questions of existence, offering audiences a profound and reflective experience that continues to resonate within global cinematic discourse.

### **Anthropocene Realism: Reha Erdem's Cinematic Response to the Anthropocene Epoch**

Anthropocene realism is a concept that emerges at the intersection of cinematic realism and the anthropocene epoch—a proposed geological era characterized by significant human influence on the Earth's geology and ecosystems. As Selmin Kara (2016) suggests, anthropocenema presents new ways of perceiving and understanding environmental crises, reflecting not just the damage but also the altered ways in which cinema portrays human-nature relationships. The Anthropocene, a term that has gained traction in both scientific and cultural discourses, marks the

era in which human activities have become the dominant influence on the environment, climate, and ecology of the planet. In this context, cinema acts as a mirror, amplifying humanity's central and often destructive role. As Jennifer Fay (2018) discusses in *Inhospitable World: Cinema in the Time of the Anthropocene*, the anthropocene is not merely a geological term but also a critical framework that reflects humanity's profound and often destructive impact on the environment. Fay emphasizes how cinema, as a cultural artifact, both reflects and contributes to this impact by often reinforcing humanity's central role in narratives about the environment (2018, p.17). Cox further argues that in anthropocene cinema, humanity itself becomes the central character, irreversibly damaging the earth (2016).

The term anthropocene was popularized by atmospheric chemist Paul Crutzen and biologist Eugene Stoermer in 2000, who argued that the scale of human impact on earth's systems was significant enough to constitute a new geological epoch, distinct from the holocene. This era, which they suggest began in the late 18th century with the onset of the Industrial Revolution, is marked by significant changes such as global warming, deforestation, ocean acidification, and mass species extinction (Crutzen, Stoermer, 2000, p. 17). These changes are so profound that they have left an indelible mark on the geological record, indicating a new period in the history of Earth dominated by human activity. The magnitude of these impacts has led cinema to explore not only ecological disaster but also the speculative idea of a post-human world. As Emmelheinz (2015) discusses, Godard and Anne-Marie Miéville's essay-film *The Old Place* (2000) exemplifies this, depicting a world where humans have disappeared, yet their environmental consequences remain.

The anthropocene represents a shift in how we understand humanity's role on Earth—from being one of many species interacting with the environment to becoming the dominant force shaping the planet's future. As Fay (2018) suggests, this epoch challenges the traditional, human-centered narratives by highlighting the detrimental impacts of anthropocentric thinking, which places humanity at the center of the universe, often at the expense of the natural world (p. 21). Kara (2016) emphasizes that films such as *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) and *Snowpiercer* (Bong Joon-ho, 2013) illustrate humanity's tendency toward grand-scale waste, aligning with anthropocene realism's focus on human exploitation of the environment.

Toby Neilson (2020), in *Imagining the Anthropocene*, expands on this by exploring how the anthropocene has influenced contemporary cinema, particularly within the science fiction genre. Neilson argues that films reflecting the anthropocene often grapple with the consequences of human actions on a planetary scale, portraying scenarios of ecological disaster and existential crisis. This cinematic trend, which Neilson refers to as “anthropocene realism” seeks to depict the altered relationship between humans and the environment, emphasizing the fragility of ecosystems and the ethical dilemmas posed by humanity's dominance over nature (2020, p. 6-8). This shift in representation signals a growing recognition of humanity's destructive role, like how Malick's *Tree of Life* (2011) addresses primordial origins and extinction, using these themes to reflect on human loss (Kara, 2014, p.2).

In addition to Neilson's observations, Selmin Kara's concept of “anthropocenema” further frames this discussion by proposing that cinema in the anthropocene not only reflects environmental crises but also participates in the creation of new ways of perceiving and understanding these crises. Kara suggests that the anthropocene might signal a new epoch in cinema itself, where ecological narratives and the representation of extinction events become central themes (2016). Films like *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004) and *Snowpiercer* are examples of how contemporary cinema engages with the anthropocene, often through dystopian and

apocalyptic narratives that highlight the irreversible impacts of human activity on the planet (Kara, 2016, p. 22-24). In *Kosmos* (Reha Erdem, 2010) we similarly see Reha Erdem positioning nature as a mystical force that contrasts with humanity's exploitative tendencies, signaling the ethical dilemmas of our time (Sensöz, 2011).

Understanding the anthropocene is crucial for analyzing Reha Erdem's work, which can be seen as engaging with this emerging framework of anthropocene realism. Erdem's films often depict characters in rural or natural settings where the boundaries between humanity and nature are blurred, reflecting the profound impact of human activity on the natural world and the ethical dilemmas that arise from this relationship. By focusing on these themes, Erdem's work can be situated within the broader discourse of the anthropocene, using cinema to explore the altered realities of a world shaped by human influence. Erdem's film *Jin* (2013) emphasizes this duality, as the protagonist's harmony with wild animals suggests a natural order disrupted only when she enters human-dominated spaces (Karabağ, 2013).

One of the defining features of Erdem's cinema is his use of sound and music, which play a crucial role in creating the atmosphere of his films. Erdem often employs natural sounds, such as wind, water, and animal calls, to immerse the viewer in the film's environment. This use of sound not only enhances the realism of the setting but also underscores the interconnectedness of the characters with their surroundings. For example, in *Kosmos*, the sound design is integral to the film's exploration of the mystical and the natural. The film's protagonist, Kosmos, is a mysterious figure who appears in a small town, seemingly possessing miraculous powers. The soundscape of the film, which includes the howling wind and the rustling of leaves, serves to amplify the sense of wonder and otherworldliness that permeates the narrative. This magical realism aligns with anthropocene cinema's tendency to blur the lines between the human and the natural, suggesting a primordial connection that humanity has lost (Tokul, 2016).

Another significant aspect of Erdem's films is the use of unspecified space and time. Erdem often avoids grounding his narratives in specific locations or historical periods, instead creating ambiguous settings that evoke a sense of timelessness and universality. This approach is particularly evident in *Hayat Var* (2008), where the urban landscape is presented as both familiar and alien, reflecting the protagonist's sense of dislocation and her struggle to find meaning in her life. The ambiguity of the setting allows the film to transcend specific cultural or temporal contexts, making its themes of survival, identity, and resilience more universal.

Erdem's use of unspecified time also contributes to the creation of a surreal, almost dreamlike atmosphere in his films. In *Jin*, for instance, the narrative unfolds in a landscape that seems untouched by modern civilization, despite the presence of contemporary elements such as military forces. This blending of past and present creates a sense of temporal dislocation, mirroring the protagonist's journey through a world that is at once ancient and modern, real, and unreal. The timelessness of the setting reinforces the film's exploration of the primal forces of nature and the enduring human struggles for survival and freedom. This echoes Kara's (2016) observations about cinema's return to the tropes of primordiality and extinction, suggesting that in Erdem's work, the anthropocene is a backdrop against which humanity's oldest struggles play out once more.

The concept of the anthropocene itself is central to understanding Erdem's cinematic approach. The anthropocene epoch is defined by the significant and often irreversible impact of human activities on the Earth's geology and ecosystems. In cinema, anthropocene realism seeks to depict this altered relationship between humans and the environment, often highlighting the

consequences of industrialization, urbanization, and environmental exploitation. Erdem's films, with their focus on natural landscapes, environmental degradation, and the ethical implications of humanity's actions, are prime examples of this approach. While anthropocene realism is a term that has been developed to frame Erdem's work within this context, it represents a new and evolving area of cinematic exploration, particularly in how it relates to the portrayal of humanity's interaction with the natural world. As Tokul (2016) argues, in *Kosmos*, Erdem positions his protagonist as an animalistic figure, embodying a pre-human existence, thereby critiquing the harmful consequences of humanity's dominance over nature.

In anthropocene cinema, or anthropocenema, filmmakers often grapple with the moral and philosophical questions raised by the anthropocene. These films frequently depict scenarios where human intervention has disrupted natural systems, leading to ecological crises and existential dilemmas. Reha Erdem's films fit within this framework, as they explore the tensions between modernity and tradition, the urban and the rural, and the human and the natural. His work is characterized by a deep concern for the environment, often portraying nature as both a nurturing and destructive force, capable of sustaining life but also vulnerable to human exploitation. In *Jin*, this duality is particularly evident as the protagonist navigates both the nurturing and threatening aspects of nature, mirroring the broader anthropocene concerns of exploitation and survival (Karabağ, 2013).

Moreover, in *Jin*, Erdem presents the natural world as a refuge for the protagonist, a young woman fleeing from the violence of war. The film's depiction of nature is both idyllic and harsh, reflecting the dual nature of the environment in the anthropocene. The forests and mountains offer Jin sanctuary and sustenance, yet they are also places of danger, where survival is uncertain. This duality highlights the complex relationship between humans and nature in the anthropocene, where the environment is both a source of life and a battleground for control and domination. Jin's survival in the wilderness, while being threatened by human civilization, underscores the Anthropocene's theme of human conflict with the natural world (Karabağ, 2013).

Erdem's exploration of femininity, nature, and patriarchy in the anthropocene is another key theme in his work. His films often feature female protagonists who are closely connected to the natural world, symbolizing the intersection of gender, power, and environmentalism. In *Kosmos*, the female character Neptün embodies the mystical and nurturing aspects of nature, while also challenging the patriarchal structures that seek to control her. Similarly, in *Hayat Var*, the young female protagonist navigates a male-dominated world, finding solace and strength in her connection to the natural environment. These portrayals reflect Erdem's critique of patriarchal power structures and his advocacy for a more harmonious relationship between humans and the environment. Kibar (2013) notes that these settings often serve as allegories for broader social critiques, especially regarding gender dynamics in the anthropocene context.

In *Şarkı Söyleyen Kadınlar* (2013), Reha Erdem explores similar themes of environmental destruction and human conflict. Set on one of Istanbul's Princes' Islands, the story takes place in a desolate and apocalyptic atmosphere caused by an impending earthquake and a horse epidemic. The central character, Esma, is a kind and intuitive woman who lives in harmony with nature, unlike the male characters such as Mesut, a hunter who mistreats both women and animals. Like in *Jin*, this film highlights the shared struggles of women and nature against the harm caused by men, offering a quiet but strong critique of humanity's relationship with the environment.

In conclusion, Reha Erdem's contribution to anthropocene realism in cinema is significant, as his films explore the intricate relationship between humanity and the environment in a world



increasingly shaped by human activity. By blending the natural with the surreal, Erdem creates a cinematic landscape that reflects the moral and existential challenges of the anthropocene epoch. While anthropocene realism as a distinct category is still emerging, Erdem's work serves as a powerful example of how cinema can engage with the pressing environmental and ethical issues of our time. His films encourage viewers to reflect on their own relationship with nature and the ethical implications of their actions, making Erdem a pivotal figure in the ongoing dialogue about the anthropocene in cinema. As Kara (2016) notes, cinema in the anthropocene becomes a space for engaging with extinction, loss, and humanity's future, themes central to Erdem's body of work.

### **Conclusion: Redefining Realism in New Turkish Cinema**

This study has explored the various adaptations of realism in contemporary Turkish cinema, particularly through the works of three prominent directors: Onur Ünlü, Semih Kaplanoğlu, and Reha Erdem. By focusing on the cinematic approaches of magical realism, spiritual realism, and anthropocene realism, this research has examined how these filmmakers reinterpret and challenge traditional notions of reality, blending the extraordinary with the everyday, the spiritual with the tangible, and the human with the environmental.

Historically, Turkish cinema, much like world cinema, has been deeply influenced by realism, particularly through movements like Italian Neorealism. Realism, as a dominant mode in post-war cinema, reached its height in Turkish cinema during the Yeşilçam era and with filmmakers like Yılmaz Güney, who used social realism to explore the socio-political realities of the time. However, as the world evolved, so did cinema. The 1980s marked the beginning of a shift in Turkish cinema, with directors like Atıf Yılmaz incorporating elements of fantasy and psychological depth, signaling the gradual movement away from strict realism. By the 2000s, this shift had crystallized with filmmakers like Ünlü, Kaplanoğlu, and Erdem, who began to develop their own unique cinematic realities, pushing the boundaries of traditional realist techniques.

Onur Ünlü's use of magical realism exemplifies how the mundane can be infused with the fantastical, creating narratives that expand the boundaries of conventional realism. His films, such as *Sen Aydınlatırsın Geceyi*, blend the supernatural with the ordinary in such a way that magical elements become a seamless part of everyday life. Ünlü's cinema invites viewers to question their understanding of reality and perception. The film portrays a small town where inhabitants possess supernatural abilities—such as invisibility and telekinesis—yet these extraordinary traits are presented as mundane, without any sense of spectacle. This tension between the magical and the real exemplifies how Ünlü uses magical realism not just to entertain, but to explore deeper existential themes such as alienation, isolation, and the absurdity of life. His cinema reflects the broader Turkish cinematic landscape, which, after the 1980s, began to explore non-realist narratives that deviated from the social realism that once dominated the industry.

Similarly, spiritual realism, as explored through the work of Semih Kaplanoğlu, delves into the metaphysical dimensions of existence, using a minimalist aesthetic to create meditative cinematic experiences. Kaplanoğlu's *Yusuf Trilogy: Yumurta, Süt, and Bal* and also his film *Buğday* reflect a profound engagement with themes of faith, destiny, and the human condition. His cinematic style is heavily influenced by directors like Tarkovsky, Bresson and Bergman known for their spiritual cinema. However, Kaplanoğlu's approach is distinct, as it weaves Islamic spirituality into a realist framework, reflecting the cultural and religious dynamics unique to Turkey. His use of long takes, naturalistic settings, and symbolic metaphors invites viewers into a contemplative space, where the spiritual and material worlds intersect. This exploration of destiny, time, and

metaphysical questions creates a cinematic journey that transcends traditional realist narratives, offering a spiritual realism that invites the audience to reflect on their place in the universe.

Reha Erdem's work, on the other hand, contributes to what can be termed anthropocene realism, focusing on the complex relationship between humanity and the natural environment within the framework of the anthropocene epoch—a proposed geological era marked by human impact on the Earth. Through films like *Kosmos*, *Jin*, and *Şarkı Söyleyen Kadınlar*, Erdem explores the ethical and existential dilemmas posed by human actions that have irrevocably altered the planet. His films depict characters who exist in ambiguous, often surreal landscapes, where the boundaries between humanity and nature blur. Erdem's use of sound and music further enhances the atmospheric tension in his films, immersing viewers in an apocalyptic world shaped by human destruction. His cinema highlights the duality of nature—both nurturing and destructive—and the consequences of human dominance over the environment. In *Jin*, for example, the protagonist's relationship with nature reflects both sanctuary and danger, underscoring the fragility of ecosystems in the anthropocene. Erdem's films not only depict humanity's exploitation of the Earth but also critique the patriarchal structures that contribute to this environmental degradation, positioning women and nature as the primary victims of this anthropocentric dominance.

In all, these three directors represent the evolving landscape of realism in Turkish cinema, each offering unique insights into the human experience through their distinct cinematic languages. Ünlü's magical realism, Kaplanoğlu's spiritual realism, and Erdem's anthropocene realism provide rich frameworks for understanding the complexities of modern life, where reality is constantly being reshaped by cultural, spiritual, and environmental forces. These filmmakers challenge traditional cinematic approaches to realism, embracing new ways of depicting reality that reflect the uncertainties, anxieties, and moral dilemmas of the contemporary world.

Moreover, these evolving forms of realism do not only pertain to Turkish cinema but resonate with broader trends in world cinema. Global cinema has similarly witnessed the rise of new approaches to reality, whether through the blending of genres, the use of fantastical elements, or the focus on environmental and spiritual crises. The study of Ünlü, Kaplanoğlu, and Erdem thus contributes to the global discourse on realism, offering new terms—magical realism, spiritual realism, and anthropocene realism—to describe these shifts. This research, while focused on Turkish directors, has broader implications for how we understand the relationship between cinema and reality in an increasingly complex world.

In conclusion, the contributions of these three directors are essential in expanding the boundaries of cinematic realism, not only within Turkish cinema but in the global cinematic landscape as well. Their work opens new avenues for exploring reality in film, challenging viewers to reconsider their understanding of truth, perception, and the world around them. This study offers a foundation for further research into non-realist tendencies in cinema, providing a framework for future studies to expand upon by including more filmmakers and cinematic examples from around the world.

## Kaynakça / References

- Arau, A. (Director). (1991). *Like Water for Chocolate* [Film]. Miramax Films.
- Ak, M. (2012). *Semih Kaplanoğlu sinemasında metafor kullanımı* [Unpublished master's thesis, Erciyes University]. YÖK Tez Merkezi.
- Balcı, K. & Demirkıran, E. (2005). Sinema dine sarılıyor. *Aksiyon*, 545, 40-49.
- Bazin, A. (1967). *What is cinema?* (Vol. 1). University of California Press.
- Bazin, A. (1997). William Wyler, or the Jansenist of directing. In B. Cardullo (Ed.), *Bazin at work: Major essays and reviews from the forties and fifties* (1-22). Routledge.
- Bell-Villada, G. H. (1990). *García Márquez: The man and his work*. University of North Carolina Press.
- Bergman, I. (Director). (1957). *The seventh seal* [Film]. Svensk Filmindustri.
- Bertozi, E. (2012). A still life of the wildest things: Magic(al) realism in contemporary Chinese cinema and the reconfiguration of the jishizhuyi style. *Journal of Chinese Cinemas*, 6(2), 153-172.
- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) realism*. Routledge.
- Bresson, R. (Director). (1951). *Diary of a country priest* [Film]. Gaumont.
- Bresson, R. (Director). (1966). *Au hasard Balthazar* [Film]. Argos Films.
- Büyükdüvenci, S. & Öztürk, S. R. (2007). Yeni Türk sinemasında estetik arayışı, *Felsefe Dünyası*, (46), 45-49.
- Celli, C. & Cottino-Jones, M. (2007). *A new guide to Italian cinema*. Palgrave Macmillan.
- Cox, D. (2016). Lensing what's left: Scenes from the anthropocinema. *Otherzine*.  
<http://www.othercinema.com/otherzine/lensing-whats-left-scenes-from-the-anthropocene/>
- Crutzen, P. J. & Stoermer, E. F. (2000). The "Anthropocene". *Global Change Newsletter*, 41, 17-18.
- Cuarón, A. (Director). (2013). *Gravity* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Çiçekoğlu, F. (2003). A pedagogy of two ways of seeing: A confrontation of "word and image" in *My name is red*. *Journal of Aesthetic Education*, 37(3), 1-20.
- Daldal, A. (2013). Yılmaz Güney: The road to hope and Umut. *Turkish Film Studies*, 8(1), 180-196.
- De Luca T. M. (2011). *Realism of the senses: A tendency in contemporary world cinema* (Unpublished doctoral dissertation) University of Leeds.
- De Sica, V. (Director). (1948). *Ladri di biciclette* [Film]. Produzioni De Sica.
- Del Toro, G. (Director). (2006). *Pan's Labyrinth* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time image*. University of Minnesota Press.
- Devarrieux, C. (2009). Ayna: Sanatçı bir asalak gibi çocuğuyla beslenir. In J. Gianvito (Ed.), *Şiirsel sinema: Andrey Tarkovski* (E. Kılıç, Trans.). Agora.
- Emmerich, R. (Director). (2004). *The day after tomorrow* [Film]. 20th Century Fox.
- Erdem, R. (Director). (2008). *Hayat var* [Film]. Atlantik Film.

- Erdem, R. (Director). (2009). *Kosmos* [Film]. Atlantik Film.
- Erdem, R. (Director). (2013). *Jin* [Film]. Atlantik Film.
- Erdem, R. (Director). (2013). *Şarkı Söyleyen Kadınlar* [Film]. Atlantik Film.
- Fay, J. (2018). *Inhospitable world: Cinema in the time of the Anthropocene*. Oxford University Press.
- García Márquez, G. (1970). *One hundred years of solitude* (G. Rabassa, Trans.). Harper & Row.
- Gergerlioğlu, H. S. (2013). *Semih Kaplanoğlu Sineması Üzerine Sosyolojik Bir Deneme* [Unpublished master's thesis, Selçuk University]. YÖK Tez Merkezi.
- Godard, J.-L., & Miéville, A.-M. (Directors). (2000). *The Old Place* [Film]. Museum of Modern Art.
- Güney, Y. (Director). (1970). *Umut* [Film]. Güney Filmcilik.
- Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Joon-ho, B. (Director). (2013). *Snowpiercer* [Film]. CJ Entertainment.
- Kara, S. (2014). Beasts of the digital wild: Primordigital cinema and the question of origins. *Sequence: Serial Studies in Media, Film and Music*, 1(4).
- Kara, S. (2016). Anthropocenema: Cinema in the age of mass extinctions. *Journal of Ecocriticism*, 6(1), 22-24.
- Karabağ, Ç. (2013). Jin, yaşam, tutsaklık. *Amargi*, 31.
- Kaplanoğlu, S. (Director). (2007). *Yumurta* [Film]. Kaplan Film.
- Kaplanoğlu, S. (Director). (2008). *Süt* [Film]. Kaplan Film.
- Kaplanoğlu, S. (Director). (2010). *Bal* [Film]. Kaplan Film.
- Kaplanoğlu, S. (Director). (2017). *Buğday* [Film]. Kaplan Film.
- Kibar, Y. (2013). Kosmos: İnsan-üstünün izinde. *Bakınız*.
- Kona, P. (2010). The spiritual cinema of Andrei Tarkovsky. *Off Screen*, 14(12).
- Kracauer, S. (1974). *Theory of film: The redemption of physical reality*. Oxford University Press.
- Lefèvre, R. (1986). *Ingmar Bergman*. (C. Akalın Trans.), Afa.
- Malick, T. (Director). (2011). *The tree of life* [Film]. Fox Searchlight Pictures.
- Neilson, T. (2020). *Imagining the Anthropocene*. Routledge.
- Osmanoğlu, Ö. (2018). Tarkovsky sinemasında sanat ve maneviyat ilişkisi: Andrei Rublev üzerine bir inceleme, *TRT Akademi*, 3(5).
- Rousseau, D. (2012). Could spiritual realism map a scientifically plausible ontology? *SMN/SSE Conference*, Drogheda, Ireland.
- Süner, A. (2014). The new aesthetic of Muslim spirituality in Turkey: Yusuf's trilogy by Semih Kaplanoğlu. In C. Ungureanu, C. Brădăţan (Eds.), *Religion in contemporary European cinema: The postsecular constellation*. Routledge.
- Tarkovsky, A. (Director). (1966). *Andrei Rublev* [Film]. Mosfilm.

- Tarkovsky, A. (1983). *Nostalghia*. Italy/Russia: Mosfilm.
- Tarkovsky, A. (1986). *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*. University of Texas Press.
- Tarkovsky, A. (Director). (1979). *Stalker* [Film]. Mosfilm.
- Tarkovsky, A. (1975). *Zerkalo (The Mirror)*. Russia: Mosfilm.
- Tokul, A. (2016). Kosmos, *Film eleştirisi*. <http://www.filmelestirisi.com/elestiri/kosmos>
- Turan, H. (2011). Onur Ünlü: İnsanın kendini ciddiye alması en büyük felaket. *Hayal Perdesi*, 11-12, 24-33. <http://www.hayalperdesi.net/soylesi/48-insanin-kendisini-ciddiye-almasi-en-buyuk-felaket.aspx>
- Ünlü, O. (Director). (2007). *Polis* [Film]. Eflatun Film.
- Ünlü, O. (Director). (2008). *Güneşin oğlu* [Film]. Eflatun Film.
- Ünlü, O. (Director). (2013). *Sen aydınlatırsın geceyi* [Film]. Eflatun Film.
- Wollen, P. (1972). *Signs and meaning in the cinema*. Secker & Warburg.
- Yengin, A. S. (2012, November 2). Toplumsal değil insani değerlere ihtiyacımız var. *Akşam Gazetesi*. <http://www.aksam.com.tr/cumartesi/toplumsal-degil-insani-degerlere-ihtiyacimiz-var--147537h/haber-147537>
- Yılmaz, A. (Director). (1986). *Ah Belinda* [Film]. Erman Film.
- Zamora, L. P. & Faris, W. B. (1995). *Magical realism: Theory, history, community*. Duke University Press.



## Gerçekçilik Olgusu Ekseninde Taşra Mekânının Yeniden İnşası: *Koza* Film Örnekleme

### Reconstruction of Rural Space in The Context of Realism: The Sample of The Film *Koza*

#### Mehmet Uluç

Öğr. Gör. Dr.

Harran Üniversitesi Öğretim Elemanı

[ulucmehmet@harran.edu.tr](mailto:ulucmehmet@harran.edu.tr)

Orcid: [0000-0003-3731-070X](https://orcid.org/0000-0003-3731-070X)

#### Burcu Balcı

Doç. Dr.

Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi

[burcu.balci@ege.edu.tr](mailto:burcu.balci@ege.edu.tr)

Orcid: [0000-0002-7059-2174](https://orcid.org/0000-0002-7059-2174)

#### Özet

Bireylerin gerçeklik arayışı, günlük yaşamdan sinemaya kadar uzanan geniş bir perspektifte, diğer tüm sanat dallarını da kapsayan bir konu olarak günümüze kadar gelmiştir. Bu nedenle tüm sanatsal faaliyetlerin varlığını dayandırdığı mekân, gerçekliğin yeniden inşa edilmesi açısından önem arz etmektedir. Bu açıdan bakıldığında gerçekliğin yeniden inşa edilmesi sürecinde taşra mekânının sıklıkla tercih edildiği görülmektedir. Bu bağlamda taşrada çekilen filmlerin doğa ve doğal yaşam ile arasındaki yakın ilişkinin, izleyicilere gerçekliği ve gerçekçiliği daha yakından hissetmelerini sağlayabildiğini söylemek mümkündür. Türk Sineması'nda 2000'li yıllara doğru ve özellikle de 2000'li yıllar ile sinemadaki mekân algısı ve mekânın yeniden üretim biçimi değişmeye başlamıştır. Bu değişimin öncü yönetmenlerinden biri olarak göze çarpan isimlerden biri de filmsel mekânlarını ve öykülerini gerçekçilik ekseninde üreten Nuri Bilge Ceylan'dır. Bu çalışmada *Koza* (Nuri Bilge Ceylan-1995) filminde filmsel mekânın nasıl inşa edildiği incelenmiştir. Bu bağlamda *Koza* filmi göstergebilimsel araştırma yöntemi ile analiz edilmiş olup filmdeki mekânsal unsurlar taşra mekânı ve gerçekçilik olgusu ekseninde ortaya konmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** *Mekân, Taşra, Koza, Göstergebilim, Gerçekçilik*

#### Abstract

Individuals search for reality has come to the present day as a subject that covers all other branches of art in a wide perspective ranging from daily life to cinema. For this reason, the space on which all artistic activities base their existence is important for the reconstruction of reality. From this point of view, it is seen that the provincial space is frequently preferred in the process of

reconstructing reality. In this context, it is possible to say that the close relationship between the films shot in the countryside and nature and natural life can make the audience feel reality and realism more closely. Towards the 2000s and especially with the 2000s in Turkish cinema, the perception of space in cinema and the way of reproduction of space started to change. One of the leading directors of this change is Nuri Bilge Ceylan, who produces his filmic spaces and stories on the axis of realism. In this study, how the filmic space is constructed in the film *Koza* (Nuri Bilge Ceylan-1995) is examined. In this context, the film *Koza* has been analysed with the semiotic research method and the spatial elements in the film have been tried to be revealed in the axis of provincial space and realism phenomenon.

**Keywords:** *Space, Rural, Koza, Semiotics, Realism.*

#### Makale Bilgileri

|                      |  |               |               |
|----------------------|--|---------------|---------------|
| Makale Türü          | Araştırma Makalesi   |               |               |
| Etik Beyan           | Makale, 2024 tarihli "Gerçekçilik Olgusu Ekseninde Kırsal ve Kentsel Mekânın Yeniden İnşası: Zeki Demirkubuz ve Nuri Bilge Ceylan Sineması Örneği" adlı doktora tezinden üretilmiştir. |               |               |
| Gönderim Tarihi      | 01 Ekim 2024   |               |               |
| Kabul Tarihi         | 12 Kasım 2024  |               |               |
| Yayın Tarihi         | 30 Aralık 2024   |               |               |
| Hakem Sayısı         | İki Dış Hakem  |               |               |
| Değerlendirme        | Çift Taraflı Kör Hakemlik  |               |               |
| Etik Beyan           | Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.   |               |               |
| Benzerlik Taraması   | Yapıldı - intihal.net  |               |               |
| Çıkar Çatışması      | Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.  |               |               |
| Finansman            | Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.   |               |               |
| Etik Bildirim        | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>   |               |               |
| Yazar Katkıları      | Araştırmanın Tasarımı (CRediT 1)   | Yazar-1 (%50) | Yazar-2 (%50) |
|                      | Veri Toplanması (CRediT 2)   | Yazar-1 (%70) | Yazar-2 (%30) |
|                      | Araştırma -Veri Analizi-Doğrulama (CRediT 3-4-6-11)  | Yazar-1 (%60) | Yazar-2 (%40) |
|                      | Makalenin Yazımı (CRediT 12-13)  | Yazar-1 (%70) | Yazar-2 (%30) |
|                      | Metnin Tashihi ve Geliştirilmesi (CRediT 14)   | Yazar-1 (%50) | Yazar-2 (%50) |
| S. Kalkınma Amaçları | -  |               |               |
| Lisans               | CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.                                    |               |               |

#### Article Information

|                       |  |                  |                |
|-----------------------|--|------------------|----------------|
| Article Type          | Research Article   |                  |                |
| Ethical Statement     | The article was produced from her doctoral thesis titled "Reconstruction of Rural and Urban Space on the Axis of Realism: The Example of Zeki Demirkubuz and Nuri Bilge Ceylan Cinema" dated 2024. |                  |                |
| Date of submission    | 01 October 2024  |                  |                |
| Date of acceptance    | 12 November 2024   |                  |                |
| Date of publication   | 30 December 2024   |                  |                |
| Reviewers             | Two External   |                  |                |
| Review                | Double-blind   |                  |                |
| Plagiarism checks     | Yes - intihal.net  |                  |                |
| Conflicts of Interest | The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.  |                  |                |
| Grant Support         | No funds, grants, or other support was received.   |                  |                |
| Complaints            | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>   |                  |                |
| Author Contributions  | Conceptualization (CRediT 1)   | Author-1 (%50) - | Author-2 (%50) |
|                       | Data Curation (CRediT 2)   | Author-1 (%70)   | Author-2 (%30) |
|                       | Investigation -Analysis -Validation (CRediT 3-4-6-11)  | Author-1 (%60)   | Author-2 (%40) |
|                       | Writing (CRediT 12-13)   | Author-1 (%70)   | Author-2 (%30) |
|                       | Writing - Review & Editing (CRediT 14)   | Author-1 (%50)   | Author-2 (%50) |
| S. Development Goals  | -  |                  |                |
| License               | CC BY-NC 4.0 /Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.  |                  |                |

## Giriş

Mekân, insanların üzerinde yaşadığı ve her türlü yaşamsal faaliyetlerini gerçekleştirdiği yer için kullanılan genel bir tanımlamadır. Ancak mekân sadece insan ve faaliyetleriyle sınırlı bir kavram değildir. Çünkü gözle görülemeyecek kadar küçük bir yer de sonsuz uzay boşluğu da mekân kavramının tanımına dâhildir. Taşçı, mekân kavramını sonsuz boşluktan başlatarak insanın tüm çevresini kapsayan bir alan üzerinden tanımlamaktadır (Taşçı, 2014, s. 65-66). Dolayısıyla boyutu fark etmeksizin görülebilen ve hayal edilebilen her yer mekân tanımı içerisinde kendine yer bulmaktadır. Bu yönüyle bakıldığında mekân kavramının hem somut hem de soyut bir anlam taşıdığı görülmektedir.

Mekân sosyal, siyasal ve ekonomik yönü olan ve bünyesinde toplumsal ilişkileri barındıran bir yerdir. Mekân geçmişte orada yaşamış olan toplumların kültürüne dair pek çok bilgi sunmaktadır. Çünkü mekân birçok kültürel sembolik anlamı bünyesinde barındırmaktadır. Bu yönüyle “insan ve mekân ilişkisinin kültürle derinden ilişkili olduğu ve kültürel norm ve alışkanlıkların mekân üzerinde oluşturucu, değiştirici ve belirleyici etkisi olduğu söylenebilir” (Özdemir, 2011, s. 66). Kültür ile karşılıklı bir etkileşim içerisinde olan mekân hem kültürü biçimlendiren hem de kültürden etkilenerek şekillenen ve doğasında kültürel izler taşıyan bir yapıya sahiptir. Mekândaki bu izler geçmişte hangi toplulukların o mekânda yaşamış olduğuna ve o mekânın hangi kültürün izlerini taşıdığına dair bazı ipuçları vermektedir. Bu bağlamda kültür, bir mekânın nasıl şekilleneceği üzerinde etkili olabilirken aynı zamanda mekân da sahip olduğu coğrafi özellikleri itibarıyla kültür üzerinde değiştirici ve dönüştürücü bir etkide bulunabilmektedir. Bu nedenle denilebilir ki mekânsal bir film okumasının yolu da mekânın kültür ile olan ilişkisinin iyi bilinmesinden geçmektedir.

Türk Sineması’nda 2000’li yılların öncesinde başlayan ve 2000’li yıllarda tamamen belirginleşen yeni mekân arayışları alışıldık mekân anlayışının dışına çıkılmasını beraberinde getirmiştir. Daha açık bir ifade ile söylemek gerekirse kentsel ve kırsal mekân ayrımının belirsizleştiği ve bu ayrımı belirgin bir şekilde ortaya koymanın zorlaştığı bir filmsel mekân kurgusunun ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Bu yönüyle kent ve taşra mekânının sinemadaki kullanım biçimine bakarken toplumsal yapıda meydana gelen gelişim ve değişimlerin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Dolayısıyla yapılacak olan film değerlendirmelerde mekânın salt gerçek-fiziksel özelliklerine değil, aynı zamanda sosyal, siyasal ve ekonomik yönlerine de odaklanmak gerekmektedir. Bu doğrultuda bakıldığında yapılacak olan film değerlendirmeleri hem mekânsal ilişkilerin gerçeklikle olan bağlantısını ortaya koymayı hem de filmlerin anlaşılır kılınmasını kolaylaştıracaktır.

Kent ve taşra ayrımı üzerine ileri sürülen çok sayıda görüş vardır. Bu nedenle bir mekânın kent ve taşra olarak tanımlanmasında hangi kıstasların referans alındığı önemlidir. Çünkü yapılan bu ayrımın kent ile taşranın salt fiziksel özelliklerine göre mi, ekonomik büyüklüklerine göre mi, idari yapılarına göre mi, bu mekânlarda yaşayan insanların sahip oldukları kültürün özelliklerine göre mi yoksa bireylerin sergilemiş olduğu davranışlara göre mi yapılacağı sorularının cevap bulması önem arz etmektedir. Yanı sıra kent ve taşra mekânının ekonomik, sosyal ve siyasal ilişkiler açısından birbirinden farklılaştığı gerçekliği göz önünde bulundurulduğunda üretilen film içeriklerinin ve filmsel mekânın da bu durumdan bağımsız olamayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda kendi filmlerindeki filmsel mekânı büyük ölçüde gerçek mekâna oturtma kaygısı güden ve mekânı toplumsal ilişkiler ekseninde yeniden üreten Nuri Bilge Ceylan’ın filmlerinde ağırlıklı olarak tercih ettiği mekânın taşra olduğu görülmektedir.

Literatür taraması neticesinde elde verilere bakıldığında her ne kadar *Koza* (Nuri Bilge Ceylan-1995) filmi üzerine akademik çalışmalar yapılmış olsa bile, yapılan çalışmaların sınırlı sayıda

olduğu ve bu çalışmaların da gerçekçilik ve mekân ilişkisini birlikte ve derinlemesine incelemeye çalışıldığı görülmektedir. Mevcut literatürdeki film analizlerinin salt gerçekçilik ekseninde ve genel değerlendirmeler (Aslan, 2013; Kaçar, 2023) şeklinde yapıldığı tespit edilmiştir. Yanı sıra filmin anlatsal dönüşümü (Aytekin, 2015), film afişlerinin tasarımı (Özcan, 2018), dekadans çözümleme (Akmeşe, 2020), mekân ve tefriş öğeleri (Demirarslan, 2022) gibi alanlarda *Koza* filminin tek başına ya da başka filmlerle birlikte analizlerinin yapıldığı çalışmalar bulunmaktadır. Ancak bu çalışmaların hiçbiri filmin gerçek gerçek mekân ile olan ilişkisine odaklanmamaktadır. Dolayısıyla gerçekçilik ve mekânsal unsurlar çerçevesinde yapılacak olan film analizlerinin literatüre önemli bir katkısının olacağı ve literatürdeki boşluğu dolduracağı düşünülmektedir. Bu nedenle *Koza* filminin gerçekçilik eksenindeki mekânsal çözümlemesinin literatüre önemli bir katkısı bulunmaktadır.

### 1. Taşra Olgusu

Taşra kavramına yönelik olarak yapılan çok sayıda tanım bulunmaktadır. “Her mekânın, her siyasal örgütlenmenin, her kültürel hayatın kendi içinde birbirine taşra olması da taşranın tanımlanmazlığına veya çok tanımlılığına sebep olmaktadır” (Narlı, 2013, s. 286). Bu nedenle geçerli tek bir taşra kavramı tanımlamasından bahsetmek zordur. Yapılan tanımlara bakıldığında “bir yandan saflığın, masumiyetin, dürüstlüğün, sadakatin, fedakarlığın, mertliğin ve cesaretin yurdu olarak yüceltirilen taşra, diğer taraftan güvensizliğin, baskının, denetim ve kontrol altında tutulmanın, cehaletin ve karanlığın kol gezdiği mekân olarak yerilmiştir” (Çelik, 2013, s. 25). Çelik’in aktarımından da anlaşılacağı gibi taşra hem olumlu hem de olumsuz anlamlara sahip bir kavram olarak açıklanmaktadır. Taşraya olumlu ya da olumsuz anlam yükleyenlerin yapmış oldukları tanımlamalarda taşra kavramını açıklamaya çalışan kişilerin sahip oldukları dünya görüşünün, içerisinde sosyalleşmiş oldukları çevrenin ve daha birçok etkenin belirleyici bir rol oynadığını söylemek mümkündür.

Etimolojik açıdan bakmak gerekirse “Türkçe bir sözcük olan “taşra”, bugünkü “dışarı” sözcüğünün eski formudur. Tarihsel süreç içinde “taş+garu < taş+ğaru < taş+aru < taş+arı < dış+arı” (Yorulmaz, 1995, s. 20) olarak dildeki yerini almıştır. “Kırsal” ile “taşra” kavramlarının çoğu kez eş anlamda kullanıldığı bilinen bir gerçekliktir. Geray kırsal alanı şu şekilde tanımlamaktadır: “kent diye tanımladığımız yerleşme alanlarının dışında kalan, tarım ve hayvancılıkla ilgili etkinliklerin yapıldığı alanları da içeren bucak, köy, mezra ve kom vb. adlarla anılan insan yerleşmelerinin var olduğu alanları “kırsal alan” olarak tanımlayabiliriz” (Geray, 1999, s. 63). Püsküllüoğlu da Geray’ın “kırsal alan” tanımı ile eşdeğer bir taşra tanımı yapmaktadır. Püsküllüoğlu’na göre “bir ülkenin başkenti ya da anakentleri dışındaki yerlerin tümü” (Püsküllüoğlu, 1995, s. 195) taşra olarak tanımlanmaktadır. Yapılan tanımlara bakıldığında taşranın kent mekânı üzerinden açıklanmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu bağlamda denilebilir ki; taşra, merkeze bağlı ve pasif bir pozisyonda yer alan mekâna karşılık gelmektedir. Çünkü taşra mekânsal olarak kent ile kıyaslanamayacak düzeyde küçük bir yapıyı ifade etmekle birlikte idari olarak da merkeze bağlı bir birimdir. Bu yapısından dolayı taşra, kente oranla daha kolay bir şekilde gözetlenebilen ve denetlenebilen bir alandır. Dolayısıyla taşra, devamlı olarak gücün ve iktidarın dışında kalmış olup her zaman yönetenden ziyade yönetilen tarafta yer almıştır (Lekesiz, 2021, s. 84).

Taşra, tekdüze, sakin ve hayatın yavaş akan ritmi bağlamında ele alınmaktadır. Gelenekselciliğin ve geleneksel değerlerin güçlü bir şekilde var olduğu taşra yaşamının kendine özgün bir kültürel yapısı bulunmaktadır (Çelik, 2017, s. 31). Çoğu kez taşra bilinçli ya da bilinçsizce ötekileştirilmekte ve taşranın kendisine olumsuz yakıştırmalar atfedilmektedir. Örneğin taşranın geleneksellik ve muhafazakarlık yönleri açıklanmaya çalışılırken genellikle geleneksellik ve

muhafazakarlık kötü bir anlamda kullanılmakta ve taşranın da bu kötü özelliklere sahip olduğu ifade edilmektedir.

Sanayinin olmayışı ve temel üretim ilişkilerinin toprağa dayandığı gerçekliği göz önünde bulundurulduğunda; taşrada durgun ve sakin bir yaşamın sürdüğünü söylemek mümkündür. Ancak yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve modernleşme ile birlikte mekânsal yapıları her ne kadar birbirlerinden farklı olsa bile yaşam pratikleri açısından kent ve taşra arasında belirli oranlarda yakınlaşma veya iç içe geçme hallerinden de bahsetmek mümkündür. Çünkü yaşam alanları farklı olsa bile iletişim teknolojileri alanında meydana gelen gelişmeler ile insanlar arasında ortak beğeni ve zevklerin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu ortak benzeşim alanları tanımlanmış mekân pratiklerini de aşan yeni kültürel davranış pratiklerini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda “taşra ile merkez kavramları arasındaki çizginin artık kaybolduğu, artık merkezde de taşranın bulunabileceği, taşranın merkezleştiği ve merkezin de taşralaştığı görüşü vardır” (Ak, 2019, s. 20).

Taşra hem mekânsal olarak hem de nüfusun büyüklüğü ve yoğunluğu açısından kente oranla daha küçük bir yapıyı ifade etmektedir. Bu nedenle taşrada yaşayan insanlar birbirlerini daha yakından tanıyabilmektedir. Dolayısıyla taşrada birincil ilişkiler söz konusudur. Bu bağlamda birincil ilişkilerin yaşandığı taşra mekânı aynı zamanda güvene dayalı sosyal ilişkilerin kurulduğu mekânlardır.

### 1.1. Türk Sineması’nda Taşra Temsili

Sinema, diğer sanatlar gibi toplumsal, siyasal ve ekonomik gelişmelerden etkilenmektedir. Filmsel üretimlerin birer kültürel ürün olduğu gerçekliği göz önünde bulundurulduğunda toplumsal yaşamda meydana gelen değişimlerin filmsel faaliyetleri de etkilediğini söylemek mümkündür. Dolayısıyla kültürel alanda meydana gelen değişim ve dönüşümlerin filmsel mekân üzerinde de bazı değişimleri beraberinde getirdiğini bilmekte yarar vardır.

1960 öncesi dönemde ağırlıklı olarak çekilen filmler kent merkezlidir. Ancak 1960’lı yıllar ile birlikte dönemin sosyal, siyasal ve ekonomik gelişmelerine paralel olarak köyden kente doğru gerçekleşen göçler söz konusudur. “Türk Sineması’nın iç göç konulu filmlerinin içerikleri (olay örgüsü, karakter, çevre-mekân ilişkileri, ana ve yan temalar) değişim göstermektedir. Bu değişim toplumsal/kültürel yapının, kimi önemli olay ve olgulara göre adlandırılan dönemleri (1960-70) - (1970-1980) ile koşutluk içindedir” (Güçhan, 1991, s. 13). Dolayısıyla yapısal olarak toplumsal yaşama ayna tutma işlevi gören sinemada da köyden kente gerçekleşen göç konulu filmler çekilmeye başlamıştır. Her ne kadar Türkiye’nin büyük kentlerinin tamamı göç almış olsa bile özellikle köyden kente göçlerin gerçekleştiği filmlerde İstanbul önemli bir göç merkezi olarak göze çarpmaktadır. Sinema filmlerinde İstanbul sanayi ve teknolojinin merkezi olarak insanların ekonomik açıdan kurtuluşunun mekânı olarak temsil edilmektedir. İstanbul’un mekân olarak tercih edildiği filmlerde ağırlıklı olarak gerçekleşen göçlerin ekonomik nedenlere dayandırıldığı görülmektedir. Bu yönüyle kent ve taşra temalı filmlerde İstanbul mekânsal olarak olumlu bir anlama karşılık gelirken taşra ise daha çok geri kalmışlığın ve yoksulluğun mekânı olarak olumsuz bir anlama karşılık gelmektedir.

Türk Sineması’nın 2000’li yıllardan önceki dönemlerinde ortaya konan filmsel üretimlerin genelinde kent odaklı filmlerin çekildiği bilinmektedir. Ancak 1990’lı yılların sonlarına doğru Türk Sineması’nda çekilmiş olan taşra temalı sinema filmi sayısında kayda değer bir artışın olduğu gözlenmektedir. Bu artışın temelinde Türkiye’de sosyal, siyasal ve ekonomik alanda yaşanan değişimler yatmaktadır. Halit Refiğ’in 1964 yılında çektiği ve yönetmenliğini üstlendiği *Gurbet Kuşları* filmi kent, taşra ve göç olgusu ekseninde çekilmiş olan en önemli filmlerden biri



olarak kabul görmektedir. 2000’li yıllardan önce Türk Sineması’nda İstanbul önemli bir filmsel mekândır. Filmlerin çoğunluğu İstanbul ve çevresinde çekilmiş olan filmlerden oluşmaktadır. Ancak 2000 yılı sonrası Türk Sineması’nda İstanbul artık tek ve vazgeçilmez bir mekân değildir. 2000’li yıllar, Anadolu’nun birçok şehrinin filmsel mekân olarak tercih edilmeye başladığı yıllardır. İstanbul’un mekânsal açıdan yeterince işlenmiş olması, taşra filmlerinin sayısındaki artış ve yönetmenlerin yeni mekân arayışları içerisine girmeleri gibi birçok neden İstanbul’u zorunlu olarak tercih edilen mekân olmaktan çıkarmıştır. Dolayısıyla yönetmenler artık İstanbul yerine Anadolu’nun daha önce filmsel mekân olarak tercih edilmemiş olan mekânlarına yönelmişlerdir.

Türk Sineması’ndaki yeni mekân arayışları, Yeşilçam’ın, İstanbul’u vazgeçilmez bir mekân olarak kullanma anlayışının dışına çıkarmıştır. Özellikle sanat filmlerine önem veren ve ticari kaygılar gütmeyen film çeken yönetmenlerin sayısının artması, filmsel üretimlerin İstanbul dışındaki kentlerde de gerçekleşmesine olanak sağlamıştır. Böyle bir durumun gerçekleşmesinin en önemli nedenlerinden biri, şüphesiz ki film yönetmenlerinin klasik sinema anlayışının dışına çıkmak istemeleri ve sinemaya yeni bir anlayış kazandırma çabalarından gelmektedir (Kılınç, 2019, s. 25). Bu noktada Nuri Bilge Ceylan, Semih Kaplanoğlu, Emin Alper ve Ahmet Uluçay gibi isimler verilebilecek örneklerdendir. “Yeni Türk Sineması’nın ürettiği taşra imgelemi, modernleşme karşıtı söylemlerden beslenerek modernliği kentle özdeşleştirmekte ve kent karşıtı taşra imgesiyle, modernliğin karşısında muhafazakâr bir ideolojik yaklaşım üretmektedir” (Özçınar, 2020, s. 1998). Dolayısıyla Yeni Türk Sineması’nda temsil edilen taşra temalı filmler geleneksel taşra ve taşralı algısının dışında bir yaklaşıma sahiptir.

Genel olarak Türk Sineması’na bakıldığında 1990’lı yıllardan önce taşranın mekân olarak kullanıldığı ya da sorunsallaştırıldığı filmlerin bazıları şunlardır: Muhsin Ertuğrul-Aysel Bataklı Damın Kızı (1934), Faruk Genç-Dertli Pınar (1943), Hadi Ün-Harman Sonu (1946), Turgut Demirağ-Bir Dağ Masalı (1947), Muharrem Gürses-Balıkçı Kızı Gülnaz (1959), Metin Erksan-Gecelerin Ötesi (1960), Atıf Yılmaz-Muradın Türküsü (1963), Halit Refiğ-Gurbet Kuşları (1964), Halit Refiğ-Haremde Dört Kadın (1965), Osman Seden-Çalığı (1966).

## 1.2. Filmsel Mekân (Sinemasal Mekân)

Filmsel mekân; gerçek mekânın bir sinema filmi için yeniden kurgulanması, tasarlanması ya da üretilmesidir. Üretilen filmsel mekân yönetmenin her türlü müdahalesine açıktır. Dolayısıyla filmsel mekân üretimi tamamen yönetmenin istekleri doğrultusunda şekillenmektedir. Sinema, gerçek mekân algısını ters yüz ederek insanları şaşırtan, alışılmış mekân algısını yerle bir eden ve henüz deneyimlenmemiş bir mekân algısının oluşumuna katkı sunmaktadır. Film yönetmenleri, yeniden ürettikleri filmsel mekânlar aracılığıyla izleyicinin çoğu kez farkına dahi varmadığı birçok mekânsal unsurun farkına varılmasını sağlayarak bir mekânsal farkındalık yaratabilmektedir (Beşışık, 2013, s. 13). Bu bağlamda filmsel mekân, gerçek (fiziksel) mekân ile sınırlı bir alan olmadığı gibi hem gerçeğin ötesindedir hem de gerçek (fiziksel) mekândan çok daha zengin bir içeriğe sahiptir.

Sinemada salt gerçek mekân diye bir şey yoktur. Çünkü sinemadaki her mekân aynı zamanda gerçek mekânın bir şekilde yeniden üretilmesine ya da tasarlanmasına dayanmaktadır. Dolayısıyla coğrafya ve mimarlıktaki mekân kavramı ile filmsel mekân kavramı arasında benzerlikler olsa bile her iki kavramın birbirlerinden oldukça farklı yönleri bulunmaktadır. Çünkü coğrafya ve mimarlıktaki mekân kavramı daha çok mekânın “gerçek” boyutu ile ilgilenirken sinemadaki mekân kavramı mekânın hem “gerçek” hem de “zihinsel” boyutu ile ilgilenmektedir.

Filmsel mekân yalnızca fiziksel gerçekliğin değil, aynı zamanda zihinsel gerçekliğin mekânı olarak göze çarpmaktadır. Dolayısıyla filmsel mekân inşası; her filmin öyküsüne ve anlatı

yapısına uygun zihinsel kavrayış ile gerçekleşmektedir. Bu bağlamda aşk temalı bir film için gerçekleştirilecek mekânsal düzenlemeler ile bir bilim kurgu filmi için gerçekleştirilecek olan mekânsal düzenlemeler arasında belirgin farklılıklar olacaktır. Bu yönüyle tasarlanmış olan her filmin ya da oyunun bazen keyfi bazense zorunluluklardan dolayı belirlenen mekânlarda geçtiğinin bilinmesi gerekmektedir (Huizinga & Kılıçbay, 1995).

Filmsel mekân ile gerçek mekân çoğu kez birbirleri ile örtüşmemektedir. Bu durumun temel nedeni filmsel mekân üretiminin inşa sürecinde gerçek mekâna yapılan müdahalelerdir. Bu müdahaleler bazen anlamsal karışıklıkların sebebi olabildiği için yapılan müdahalelerin izleyicinin kavrayabileceği niteliklere sahip olması gerekmektedir. Bir bütün olarak filmsel mekânı oluşturan kompozisyon, senaryo, sahne, sekans, zaman, hareket, ses, ışık, kurgu ve kadraj gibi sinema filmini ilgilendiren bütün unsurların uyumu önemlidir. Bu noktada ortaya çıkabilecek uyumsuzluklar anlamsal karışıklığa neden olabilecek ve filmsel ürünün yansıtmaya çalıştığı anlamın dışında, istenmeyen anlamların ortaya çıkmasına sebep olabilecektir.

Sinemada mekân kavramına bakarken mutlaka bakılması gereken bir diğer kavram ise zamandır. Çünkü filmsel mekânda izleyicinin zamanla kurduğu ilişki biçimi ile gerçek mekânda zamanla kurduğu ilişki biçimi birbirinden farklıdır. Bu noktada filmsel zaman kavramının bilinmesi önemlidir. Filmsel zaman, gerçek zamandan farklı olarak bir filmsel üretimin gerçekleşmesinde kullanılan, birbirinden farklı filmsel kesitlerin kurgu aracılığı ile kesilmesi ve birleştirilmesi esasına dayanmaktadır (Pudovkin, 1995, s. 90). Teknolojinin gelişmesi ve kurgu olanaklarının artması ile birlikte gerçek mekânda mümkün olmayan zaman geçişleri izleyici tarafından hiç sorgulanmadan içselleştirilebilmektedir. “Belirli nesnelere ve görüntüler karşısında kalıplaşmış düşüncelere sahip olduğumuz için birbirini izleyen iki görüntü arasında otomatik olarak hemen bağ kurarız” (Küçükdoğan, 2010, s. 65). Hatta çoğu kez zaman geçişlerinin az olduğu ya da hiç olmadığı gerçek zamanlı filmler sıkıcı bulunabilmektedir. Bu bağlamda filmsel mekândaki zaman algısının gerçek mekândaki zaman algısından farklı olduğunu bilmekte yarar vardır.

### 1.3. Sinema ve Filmsel Mekân Bağlamında Gerçekçilik Olgusu

İnsanların hem gündelik yaşamda hem de sanatlarını icra ederken ki gerçeklik arayışı ve gerçeğe ulaşma isteği tarihin her döneminde geçerliliğini koruyan bir mesele olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle gerçeklik arayışı diğer sanatlarda olduğu gibi sinemada da önemli bir meseledir. Çünkü bir filmin anlaşılması, gerçek-fiziksel mekânın yanı sıra o filmin içerisinden çıkmış olduğu toplumun sahip olduğu kültürel yapıya, zamana ve filmin çekildiği dönemin sosyal, siyasal ve ekonomik koşullarına da bağlıdır. Bu bağlamda yapılan film analizlerinde bu hususların göz önünde bulundurulması önem arz etmektedir. Özellikle sinemanın ideolojik bir araç olarak işlev görmesi, beraberinde gerçeklerin çarpıtılması gibi bir sorunu doğurmuştur. Bu da çoğu kez bireylerin gerçekliğin ne olduğuna dair algılarını ve toplumsal meseleleri sağlıklı bir şekilde kavramalarını etkilemekle birlikte çoğu kez egemen ideolojiler tarafından yanlış yönlendirilmelerine zemin hazırlamıştır (Göker & Göker, 2022, s. 135). Bu nedenle tüm sanatlarda olduğu gibi sinemanın gerçeklik ile olan ilişkisi de sinemanın ortaya çıktığı ilk günden beri tartışma konusu olmuştur. Bu bağlamda gerçeklik kavramının ve bir sanat akımı olarak gerçekçiliğin bilinmesi önemlidir.

Türk Dil Kurumu'na göre gerçeklik “gerçek olan, var olan şeylerin tümü; gerçek, asıl, hakikat, hakikilik, sahilik, şeniyet, realite, reellik” (TDK, 2022) olarak tanımlanmaktadır. Bu yönüyle gerçeklik, gündelik yaşamda var olan ve nesnel bir biçimde tanımlanabilen her şeyi ifade eden bir kavramdır. Gerçekçilik kavramı ise “gerçekten yana olmak, gerçeğin peşinde olmak” anlamındaki bir “izm” kavramını, sıfat olarak da isim olarak da” (Onay, 2012, s. 117) karşılamaktadır. Bu bağlamda bir sanat akımı olarak gerçekçilik ise bir sanatsal ürünün gerçek

yaşamı, gerçeğe yakın bir biçimde üretme ve yansıtma kaygısı gütmektedir. Ancak hiçbir sanatsal ürünün gerçeğin bire bir kopyası olması mümkün değildir. Çünkü “hiçbir sanat, nesnelere ve olaylar dünyasının tam durulukta bir kopyasını verecek biçimde gerçekliği ayna gibi yansıtamayacağından, değişik yorumlamalara uğraması sanatsal imgenin kendi niteliği gereğidir” (Suçkov, 1982, s. 43). Dolayısıyla her ne kadar gerçek ve gerçekçilik ile ilgili temel kaygıları göz önünde bulundurarak filmsel üretimlerde bulunan yönetmen sayısı azımsanmayacak düzeyde olsa bile bu yönetmenlerin hemen hepsi kurgunun değiştirip dönüştürme imkânlarından faydalanmışlardır.

Gerçekçilik kavramı ekseninde bakıldığında kimi düşünürler sinemanın gerçek yaşamın bir taklidi olduğunu ve bir filmsel ürünün gerçeğe yakın olduğu ölçüde başarılı olabileceğini savunurken kimi düşünürler ise filmsel ürünlerin her türlü kurgusal müdahalelere açık olabileceğini ve bu noktada kurgunun tüm imkânlarından sınırsız bir şekilde yararlanılabileceğini savunmaktadır. Gerçekçilik anlayışının temelinde, teknolojik ilerlemeye paralel olarak kurgunun her şeyi değiştirip dönüştürebilme yeteneğine karşı mesafeli bir yaklaşım söz konusudur. Dolayısıyla gerçekçi anlayış, teknolojinin her şeyi sınırsızca değiştirip yeniden üretebilme kapasitesine eleştirel bir yaklaşım getirmektedir.

Gerçekçi bakış açısı ile üretilen filmler, çekimlerin tarafsız açılardan yapılmasına öncelik vermektedir. Yapılan çekimlerde nesnel bir bakış açısı öncelenmekle birlikte filmsel üretimlerin belgesel tarzına yakın olmasına dikkat edilmektedir. Filmlerdeki akıcılığın sağlanması amacıyla sıradan ve göz seviyesinde bir kamera kullanımı tercih edilmekle birlikte gösterişli kamera hareketleri yerine statik bir kamera kullanımı benimsenmektedir. Dolayısıyla kompozisyonların olabilecek en doğal halleri ile yansıtılması hedeflenmektedir. Bu da gerçekçi yaklaşımın, mizansen unsurlarından uzak durmasının temel nedenlerindedir. Filmsel mekân olarak tercih edilen yer film setleri değil, gerçek mekânlardır. Bu bağlamda gerçekçi filmlerde, gerçek mekân kullanımı aracılığı ile hem seslerin diegetik olması hem doğal ışıklardan yararlanılması hem de doğal bir izlenimin yaratılması amaçlanmaktadır (Demir, 2020, s. 453).

## 2. Yöntem

İnsan, sürekli olarak kendisini ve çevresini anlamlandırma çabası içerisinde. Dolayısıyla insan “dünyadaki anlamların oluşumunu, birbirine eklenerek yepyeni anlamlar yaratmasını sorgular. Çevresindeki bireysel, toplumsal, kültürel gösterge dizgelerini yalnızca betimlemekle yetinmez, bu dizgelerin üretiliş sürecini yeniden yapılandırır” (Rifat, 2007, s. 17). “Göstergebilimin Avrupa dillerindeki karşılığı olan semiotik (Almanca), sémiotique ve sémiologie (Fransızca), semiotics (İngilizce) terimleri, kaynağını eski Yunancadaki semeion sözcüğünden türeme semeitikos sözcüğünden alır. Semeion, eski Yunancada gösterge, işaret anlamına geliyordu” (Akerson, 2005, s. 49). Göstergebilim esas olarak yapısal dilbilim çalışmalarından beslenmiştir ancak her ne kadar dilbilim çalışmalarının kapsama alanında olsa bile zamanla birlikte sanatın da hemen her alanında uygulanan bir yöntem-kuram olarak gelişimini sürdürmüştür. Göstergebilim günümüzde dilsel ve dil dışı ürünlerin tamamında hem yöntem hem de kuram olarak işlev görmektedir.

Göstergebilim her ne kadar 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkmış olsa bile göstergebilimin sistematik bir bilim dalı olarak şekillenmesi ve tasarlanması 20. yüzyılın ortalarına doğru gerçekleşmiştir (Güneş, 2013, s. 333). Bu bağlamda denilebilir ki göstergebilimin öncü isimleri, Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce’dir. Her iki kuramcının göstergebilimle ilgili olarak yapmış olduğu çalışmalar, göstergebilimi sosyal bilimlerde sıklıkla tercih edilen bir araştırma yöntemi haline getirmiştir. Bir diğer önemli kuramcı ise Christian Metz’dir. Metz de

göstergebilimi ilk kez sinema alanında uygulamış ve filmlerdeki örtük anlamı ortaya koyma noktasında önemli bir girişimde bulunmuştur (Sancar, 2018, s. 36).

“Göstergebilim, bir anlamlı bütünü hangi anlam katmanlarından oluştuğunu inceler ve bunu bir üstdil aracılığıyla dizgeleştirerek sunmaya çalışır” (Rifat, 1982, s. 16). Göstergebilim ile ilgili olarak geçmişte yapılan bütün tanımlar incelendiğinde göstergebilimin işlevinin sadece göstergeleri ortaya koymak değil, aynı zamanda göstergelerin arkasında yatan örtük anlamı ortaya çıkarmaya çalışan bir bilim dalı olduğudur. Bu yönüyle bakıldığında göstergebilimde esas olan; göstergelerin sadece bilimsel açıdan incelenmesi değil, aynı zamanda üzerinde çözümleme yapılan metnin arkasında yatan örtük anlamın ortaya konmasıdır.

Göstergebilim kavramı ilk kez Ferdinand de Saussure tarafından kavramsallaştırılmıştır. Her ne kadar Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce göstergebilimin öncü isimleri olarak bilinse de Roland Barthes, Umberto Eco, A. J. Greimas, William Morris, Albert Sebeok, Claude Lévi Strauss, Vladimir Propp, Roman Jakobson ve Mihail Bahtin gibi düşünürler de ortaya koydukları görüşler ile göstergebilimin gelişimine ciddi anlamda katkıda bulunmuşlardır. İlk olarak Christian Metz tarafından film çalışmalarında uygulanmaya başlayan göstergebilim, film analizlerinde hem kuram hem de yöntem olarak örtük anlamın ortaya çıkarılmasında önemli bir işlev gören kuram-yöntemlerin en önemlilerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Göstergebilimin film çalışmalarındaki kullanım biçimi bir filmi daha anlaşılır kılmak ve genel izleyici kitlesinin ulaşamadığı örtük anlamı ortaya koyma esasına dayanmaktadır. Bu bağlamda yapılan film analizlerinde düz anlam (temel anlam) ve yan anlamın yanı sıra yorumlama, metin, kod, dizi, dizim, mit, metafor ve metonomi gibi kavramlardan yararlanılmaktadır. Bu çalışmada, *Koza* filminde belirlenen taşraya ait mekânsal unsurlar, gerçekçilik bağlamında göstergebilimsel araştırma yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir.

### 2.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Nuri Bilge Ceylan, Türk Sineması'nın son 20 yıllık sinema geçmişinin en önemli bağımsız ve gerçekçi yönetmenlerinden biridir. Yönetmenin hem yurtiçi hem de yurtdışında almış olduğu prestijli ödüller bu başarısını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla yapılan çalışma, anlam yaratma sürecinde mekânı alışılmışın dışında kullanan ve gerçek mekâna bağlı olarak değişen insan ilişkilerini filmlerinde işleyen Nuri Bilge Ceylan'ın “*Koza*” filmi ele almaktadır. Bu bağlamda *Koza* filmindeki mekânsal kullanımların kırsal mekân çerçevesinde nasıl inşa edildiğinin ortaya konması ve filmdeki mekânsal unsurların toplumsal bağlamdaki yansımalarının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu bakımdan yapılan çalışma, yeni bir bakış açısı sunarak filmin filmsel mekânının anlaşılır kılınması noktasında literatüre katkıda bulunmaktadır.

### 2.2. Kapsam ve Sınırlılıklar

Yapılan literatür çalışması neticesinde elde edilen verilere bakıldığında Nuri Bilge Ceylan'ın “*Koza*” filmi ile ilgili olarak geçmiş dönemlerde yapılmış olan az sayıda çalışmanın olduğu görülmektedir. Bu çalışmalarda da film dar bir çerçevede ele alınmıştır. Bu nedenle bu çalışma, geniş çerçevede mekânsal analizlerin yapılabilmesi amacıyla sadece *Koza* filmi ile sınırlandırılmıştır.

### 3. Bulgular ve Analiz

Film, karı-kocanın gençlik yıllarına ait fotoğraflarının art arda gösterilmesi ile başlamaktadır. Evlilik fotoğraflarının da yer aldığı başlangıç bölümünde çiftin yansıtılan fotoğraflarında oldukça mutlu oldukları görülmektedir. Genç çiftin mutluluğunun yansıtıldığı bu görüntülerin hemen ardından ise aynı çiftin yaşlı, donuk, mutsuz ve düşünceli halleri gösterilmektedir. Yansıtılan görüntüler ile genç-yaşlı, dinç-bitkin, önce-sonra, mutlu-mutsuz gibi zıtlıklar ile filmin sonraki



sahnelerinden de anlaşılacak olan ve işlerin yolunda gitmediğini gösteren bazı olaylara giriş yapılmaktadır. Filmin bu sahnelerindeki zıtlıklar göstergebilimde anlam yaratma açısından önemli bir role sahiptir. Çünkü zıtlıklar, aynı zamanda yaşanan çatışmaları derinlemesine hissettiren görsel ve işitsel unsurlardan oluşmaktadır.



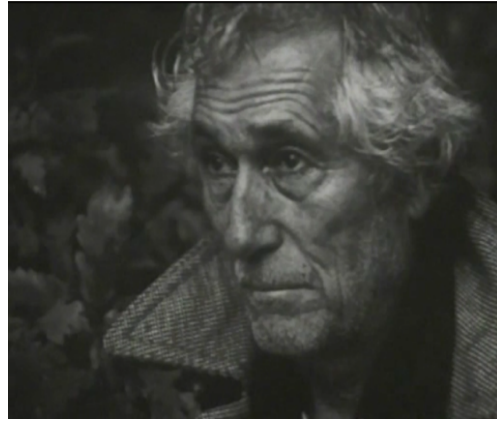
**Fotoğraf 1:** *Düğün Fotoğrafı*



**Fotoğraf 2:** *Çiftin Mutlu Fotoğrafı*



**Fotoğraf 3:** *Yaşlı Kadın*



**Fotoğraf 4:** *Yaşlı Adam*

Rüzgârda salınan ekinler, ekinler arasında uzanmış olan adam, rüzgâr sesleri, kuş cıvıltıları, köpek havlamaları, yağmur çiseleri altında çamurlu yoldan koşarak ilerlemeye çalışan ve doğa şartlarını aşmaya çalışan çocuğun çabası gibi filmin girişinde yer alan göstergeler tamamen taşra mekânını yansıtan ve filmsel mekâna dair bilgi veren görüntülerdir. Bu yönüyle film girişinde hem görsel hem de işitsel unsurlardan yararlanılarak filmsel mekânın kısa bir tanıtımı yapılmaktadır. Taşrada geçen filmin mekân tanıtımı, görsel ve işitsel göstergelerin kullanımıyla izleyicide güçlü bir atmosfer oluşturmaktadır. Bu görsel ve işitsel göstergeler filmin mekânsal anlatımını derinleştirmenin yanı sıra taşranın karakteristik özelliklerini de izleyiciye etkili bir biçimde aktarmaktadır.





**Fotoğraf 5:** *Uzanmış Adam*



**Fotoğraf 6:** *Koşan Çocuk*

Filmin genelinde tercih edilen mekânlar, gelişen olaylar, sözlü iletişimin olmaması, filmin rengi (siyah-beyaz) ve bireylerin yalnızlığını yansıtan unsurlar ile bunaltıcı bir atmosfer yaratılmıştır. Aynı mekânda gelişen, sürekli kendini tekrarlayan ve olumlu herhangi bir duygunun neredeyse dışı vurulmadığı filmde mekânsal sıkışmışlık ön plandadır. İnsanın doğa karşısındaki çaresizliği ve doğanın insana hükmedebilen yapısı farklı göstergeler ile aktarılmaktadır. Filmde arı kovanının tekmelenmesi, mezar, kabuğuna çekilen kaplumbağa, kıyıda ölmüş halde görünen ve suyun savurduğu kuş, ölmüş haldeki kedi, kadının gözyaşları, kişilerin yorgun ve çaresiz bakışlarının yer aldığı sahneleri bu duruma örnek olarak göstermek mümkündür. Filmdeki bu sahneler karakterlerin salt fiziksel olarak değil aynı zamanda duygusal olarak da sıkışmışlıklarını yansıtmaktadır.



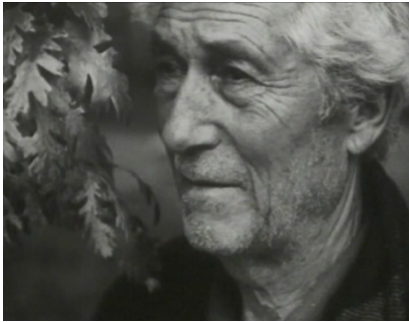
**Fotoğraf 7:** *Ölmüş Kuş*



**Fotoğraf 8:** *Ölmüş Kedi*



**Fotoğraf 9:** *Mezar*



**Fotoğraf 10:** *Yaşlı Adam*

Filmde çok sayıda metaforik gösterge ile kadının içsel dünyası arasında bir bağ kurularak anlam yaratılmaya çalışılmıştır. Bunların bazıları şunlardır; karı kocanın yer aldığı fotoğrafların rüzgârda savrulması, karınca yuvasının şiddetli rüzgârın etkisi ile dağılması, kedinin yarı baygın

halde yerde yatması, suda şiddetli bir biçimde öterek uzaklaşmaya çalışan civciv, savrulan ağaç yaprakları, hızlı bir şekilde hareket eden balıklar ve hemen ardından kent mekânından taşra mekânına geçiş yapılarak evin bahçesine giriş yapan kadının iç çekmesi. Art arda yansıtılan bu olumsuz çağrışım yapan göstergeler ile kadının içsel bunalımı, hüznü, çaresizliği ve umutsuzluğu arasında bir ilişki kurulmaktadır. Bu göstergeler aracılığıyla kadının psikolojik durumunun çevresiyle olan ilişkisi güçlendirilirken izleyicinin kadının içsel çatışmalarını daha derinlemesine hissetmesi de sağlanmaktadır.



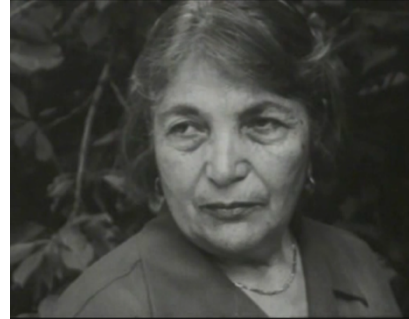
**Fotoğraf 11:** *Rüzgârda Savrulan Fotoğraf*



**Fotoğraf 12:** *Öten Civciv*



**Fotoğraf 13:** *Balıklar*



**Fotoğraf 14:** *Yaşlı Kadın*

Taşradaki üretim ilişkileri daha çok tarım ve hayvancılığa dayanmaktadır. Tarım ve hayvancılığın yapılma biçimi ise hem bölgeden bölgeye hem de coğrafyanın sahip olduğu fiziksel koşullara göre değişiklik göstermektedir. Dağlık ya da engebeli fiziksel özelliklere sahip olan bölgelerdeki tarımsal faaliyetler makinadan ziyade insan emeğine dayalı olarak gerçekleşmektedir. Filmde tercih edilen filmsel mekânın sahip olduğu fiziksel koşullardan dolayı şekil-15 ve şekil-16'da da görüleceği üzere ekonomik üretimin insan emeğine dayalı bir şekilde gerçekleştiği görülmektedir. Bu bağlamda, mekânın sahip olduğu fiziksel koşullara bağlı olarak ortaya çıkan ekonomik üretim ilişkisi, gerçek yaşamdaki üretim ilişkisi ile uyumlu bir şekilde temsil edilmektedir. Böylece mekân ve üretim ilişkilerinin gerçekçi bir yaklaşımla aktarılmış olması, izleyicide taşra yaşamına dair gerçekçi bir izlenim yaratmaktadır.



**Fotoğraf 15:** *Arı Kovanı*



**Fotoğraf 16:** *Ağaç Kesen Adam*

Taşra, sıradanlığın, sıkıcılığın, zamansal olarak yavaş akan ritmin ve sessizliğin sembolik mekânıdır. Saat tıkırtısı, şekil-17’de kitap okuyan ve esneyen adam, şekil 18’de örgü saran kadın ve şekil-19’da kadının koltukta uyur haldeki görüntüsü gibi göstergeler ile taşra mekânının sıralanan bu sembolik özellikleri vurgulanmaktadır. Yanı sıra filmdeki sessizlik, doğal sesler ve tercih edilen slow müzik ile taşranın rutin yaşamı arasında bir uyum sağlanmaya çalışılmaktadır. Böylece taşra, sadece fiziksel bir mekân olarak değil, aynı zamanda karakterlerin içsel durgunluğunu ve yaşamın ağır akışını simgeleyen bir gösterge olarak işlev görmektedir. Film boyunca devam bu anlatı biçimi, izleyicide taşra yaşamının durağan ve tekdüze doğasına dair önemli bilgiler sunmaktadır.



**Fotoğraf 17:** *Esneyen Adam*



**Fotoğraf 18:** *Örgü Saran Kadın*



**Fotoğraf 19:** *Koltukta Uyuyan Kadın*

Filmin çeşitli sahnelerinde tekrarlanan çok sayıda metafor bulunmaktadır. Kullanılan metaforlar ile taşra ve taşra yaşamı arasında bir bağ kurulmaya çalışılmaktadır. Kaplumbağa, bal arıları, mezar ve başak filmde kullanılan metaforların bazılarıdır. Örneğin şekil-20’deki kaplumbağanın



filmdeki metaforik anlamı taşra yaşamı ile uyumlu olarak daha çok zamansal yavaşlığı, içe dönük olma halini ve umutsuzluğu yansıtmaktadır. Şekilde-21'deki bal arıları metaforik olarak taşradaki düzeni ve taşrada yaşayan bireyler arasındaki uyumlu çalışmayı temsil etmektedir. Şekil-22'deki mezar metaforu bireylerin ölümden sonraki yalnızlığını simgeleyen bir anlama karşılık gelmektedir. Şekil-23'teki başak metaforu ise taşradaki emeğin göstergesi olarak filmde yer almaktadır. Bu metaforlar, taşra yaşamının farklı yönlerini sembolize etmekte ve izleyicinin taşrayı farklı açılardan algılamasına katkıda bulunmaktadır. Aynı zamanda, karakterlerin yaşam biçimleriyle temsil edilen metaforlar arasında kurulan bağ, filmin anlatısına katkı sunmaktadır. Bu bağlamda filmdeki metaforik göstergeler, taşranın hem fiziksel hem de duygusal yönünü ifade etmede önemli bir araç olarak kullanılmaktadır.



Fotoğraf 20: Kaplumbağa



Fotoğraf 21: Bal Arıları



Fotoğraf 22: Mezar Taşı



Fotoğraf 23: Başak

### Sonuç ve Değerlendirme

*Koza* filmi ağırlıklı olarak taşrayı, taşralılığını ve taşradaki yaşamı işlemektedir. Filmin konusu, filmde işlenen sosyal ilişkiler, temsil edilen karakterler, yeniden üretilen mekânlar, ele alınan sorunlar, yansıtılan kültürel kodlar ve tercih edilen görsel-işitsel göstergeler aracılığıyla taşraya dair bilgiler sunulmaktadır. Filmde taşraya ve taşralılığa dair çok sayıda gösterge kullanılmaktadır. Bu göstergeleri görüntüsel ve işitsel göstergeler olarak sınıflandırmak mümkündür. Filmde kullanılan işitsel göstergeler; taşrada sert bir biçimde esen rüzgar sesleri, gök gürültüsü, kuş cıvıltıları, civciv ötüşleri, su ve ateş sesi, köpek havlamaları, horoz ötüşleri, arı sesleri ve derin sessizliklerdir.

*Koza* filminde, anlam yaratma noktasında metaforlardan sıklıkla yararlanılmaktadır. Özellikle filmdeki diyalogların olmayışı, böylesi bir kullanımı gerekli kılan unsurlardan biri olarak göze çarpmaktadır. Filmdeki derin sessizlikler ile birlikte estetik kaygılar güdülenek çekilmiş olan film sahneleri ve kullanılan metaforların doğaya ait nesnelere veya canlılardan seçilmiş olması gibi

özellikler, metaforlar aracılığı ile yansıtılmaya çalışılan anlamın daha etkili bir şekilde ortaya konmasını sağlamaktadır. Filmde kullanılan başlıca metaforlar şunlardır; balık, öten civcivler, baygın kedi, kaplumbağa, bal arıları, mezar ve başak metaforu.

*Koza* filmi, taşrayı salt bir fiziksel mekân olarak değil, aynı zamanda taşra sosyolojisini de derinlemesine ele alarak önemli sosyolojik bilgiler sunmaktadır. Film, taşradaki gerçek yaşam koşullarını, aile ilişkilerini ve taşranın diğer pek çok yönünü gözler önüne sermektedir. Özellikle karakterlerin yaşamış olduğu içsel huzursuzluklar ve karakterlerin filmsel atmosfer ile uyumlu bütünlüğünü simgeleyen üzgün ve donuk halleri, filmin genelinde göze çarpan iletişimsizlik, yalnızlaşmış bireyler, umutsuzluklar ve çaresizlikler hem taşra sosyolojini anlamak hem de taşra sıkıntısını göstermek amacıyla yansıtılan göstergelerdir. Bu bağlamda filmde belirgin olarak göze çarpan en önemli hususlardan birinin de karakterlerin yaşamış olduğu taşra sıkıntısı olduğunu söylemek mümkündür.

*Koza* filminin hangi mekânlar ile ön plana çıktığını anlamak önemlidir. Çünkü filmsel mekâna dair elde edilen bilgiler o mekânın sosyolojisine dair de bilgiler sunmakla birlikte aynı zamanda filmsel öykünün ve filmde yer alan karakterlerin içsel dünyalarının da anlaşılır kılınmasını sağlayabilmektedir. Bu doğrultuda filmde tercih edilen gerçek mekânlardan ön plana çıkarılanın tespit edilmesi önem arz etmektedir. *Koza* filminin tüm sahneleri dış mekânlarda çekilmiştir. Bu nedenle genel itibarıyla çamurlu yollar, buğday tarlaları, ormanlık alanlar gibi taşraya dair mekânsal unsurları ve doğal güzellikleri yansıtan mekânların ön planda olduğu görülmektedir. Bir bütün olarak bakıldığında *Koza* filminde taşra, sakinliğin, düzenin, zamansal yavaşlığın, emeğin, sadakatın, birlikteliğin ve dayanışmanın yanı sıra berraklığın, sadeliğin, rahatlamının, huzurun ve dinlenmenin mekânı olarak yansıtılmaktadır.

### Kaynakça / References

- Ak, D. (2019). Taşra Sakinliğinde Sakin Şehir Olmak: Yenipazar. *Uluslararası Ekonomi ve Yenilik Dergisi*, 5(1), 1–26. <https://doi.org/10.20979/ueyd.513025>
- Akerson, E. F. (2005). *Göstergebilime Giriş*. Multilingual Yayıncılık.
- Akmeşe, E. (2020). *Nuri Bilge Ceylan Filmlerinde Dekadans* [Doktora Tezi, Ege Üniversitesi].
- Aslan, M. (2013). Gerçekçi Sinema Perspektifinden Nuri Bilge Ceylan'ın *Koza*, *Kasaba* ve *Mayıs Sıkıntısı* Filmlerinin İncelenmesi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 157–174. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jiss/issue/25895/272901>
- Aytekin, P. E. (2015). Nuri Bilge Ceylan Sinemasının Anlatısal Dönüşümü: Fotoğrafik Anlatımdan, Öyküsel Anlatıma. *Selçuk İletişim*, 9(1), 247–265. <https://doi.org/10.18094/si.97144>
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı* [Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi].
- Çelik, C. (2013). Taşranın Değişen Sosyolojisi. *Sosyoloji Divanı*, 1, 25–30.
- Çelik, C. (2017). Taşrayı Anlamak: Dönüşen Taşra Tasavvuru. *İçinde Taşra Halleri* (ss. 15–60). Çizgi Kitabevi.
- Demir, Ö. (2020). Anlatı Sinemasında Gerçekçi ve Biçimci Öğelerin Kullanımı: Alfonso Cuarón ve *Roma* Filmi. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 37(2), 449–461. <https://doi.org/10.32600/huefd.604823>



Uluç, M., & Balcı, B. (2024). Gerçekçilik olgusu ekseninde taşra mekânının yeniden inşası: *Koza* film örnekleme. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 171-186. DOI: [10.59280/film.1558950](https://doi.org/10.59280/film.1558950)

- Demirarslan, S. (2022). Nuri Bilge Ceylan'ın *Koza* Filminde Mekân ve Tefriş Ögeleri Seçiminin İrdelenmesi. *Turan-Sam*, 14(56), 125–128. DOI: <http://dx.doi.org/10.15189/1308-8041>
- Geray, C. (1999). İşlendirme Açısından Kırsal Gelişme Yöneltilerimiz. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 54(2), 61–100. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/38181>
- Göker, N., & Göker, G. (2022). *İletişim ve Medya Alanında Uluslararası Araştırmalar IV*. Eğitim Yayınevi.
- Güçhan, G. (1991). *Toplumsal Değişme ve Türk Sineması: Kente Göç Eden İnsanın Türk Sinemasındaki Değişen Profili* [Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi].
- Güneş, A. (2013). Göstergibilim Tarihi. *Humanities Sciences*, 8(4), 332–348. <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2013.8.4.4C0172>
- Huizinga, J., & Kılıçbay, M. A. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Ayrıntı Yayınları.
- Kaçar, F. (2023). Edebiyattan Sinemaya Kent Yoksulluğu Bağlamında Kimlik İnşası: *Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz* Filminin Analizi. İçinde B. Çavuş (Ed.), *Edebiyattan Sinemaya Yoksulluk* (ss. 15–60). Hiperyayın.
- Kılınç, M. (2019). *2000 Sonrası Türk Sinemasında Mekân Kullanımı* [Yüksek Lisans Tezi, Batman Üniversitesi].
- Küçükeroğan, B. (2010). *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*. Hayalbaz Kitap.
- Lekesiz, F. (2021). Taşra Mekânı Özelinde 2000 Sonrası Politik Türk Sinemasına Bakmak: *Sonbahar* (2008) ve *Ahlat Ağacı* (2018). *Middle Black Sea Journal Of Communication Studies*, 6(2), 82–96. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2040053>
- Narlı, M. (2013). Romanlar ve Taşralar: Türk Romanında Taşra Algıları Üzerine Bir Değerlendirme. *Bilig*, 64, 285–316. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/234349>
- Onay, Y. (2012). *Gerçekçilik, Yeniden!*. Yordam Kitap.
- Özcan, A. (2018). *Günümüzde Grafik Tasarım Sorunlarının Çözümünde Minimalizm İlkelerinin Önemi Üzerinden Nuri Bilge Ceylan Filmleri İçin Afiş Tasarımı* [Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi].
- Özçınar, M. (2020). Yeni Türk Sinemasında Yersizyurtsuzluk Olarak Taşra. *Turkish Studies*, 15(3), 1993–2015. <http://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.42966>
- Özdemir, Ü. A. (2011). Kültür Bağlamında Kent ve Mekansal Örgütlenme. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 62–76. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/800207>
- Pudovkin, V. I. (1995). *Sinemanın Temel İlkeleri*. Bilgi Yayınevi.
- Püsküllüoğlu, A. (1995). *Türkçe Sözlük*. Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (1982). *Genel Göstergibilim Sorunları: Kuram ve Uygulama*. Alaz Yayınları.
- Rifat, M. (2007). *Homo Semioticus ve Genel Göstergibilim Sorunları*. Yapı Kredi Yayınları.
- Sancar, M. K. (2018). Göstergibilimsel Film Çözümlemelerinin Bergsoncu Eleştirisi. *Sinefilozofi*, 3(6), 23–38. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.416987>
- Suçkov, B. (1982). *Gerçekçiliğin Tarihi*. Adam Yayınları.
- Taşçı, H. (2014). *Bir Hayat Tarzı Olarak Şehir, Mekân, Meydan*. Kaknüs Yayınları.
- TDK. (2022). <https://sozluk.gov.tr/>
- Yorulmaz, H. (1995). Eski Şiir Dünyamızdan I: İstanbul ve Taşra. *Dergâh*, 65(20).s

## Eleştirel Teori Perspektifinden *Barbie* Filminin Betimsel Analizi Descriptive Analysis of The *Barbie* Movie From A Critical Theory Perspective

### Feyza Karaboğa

Yüksek Lisans Öğrencisi  
Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kültürel Çalışmalar  
[feyzakrbg@gmail.com](mailto:feyzakrbg@gmail.com)  
Orcid: [0000-0002-1923-9965](https://orcid.org/0000-0002-1923-9965)

### Yusuf Adıgüzel

Prof. Dr.  
Sakarya Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Öğretim Üyesi  
[yusufadiguzel@sakarya.edu.tr](mailto:yusufadiguzel@sakarya.edu.tr)  
Orcid: [0000-0002-8400-1099](https://orcid.org/0000-0002-8400-1099)

### Özet

Bu çalışmada bir kültür endüstrisi aracı olarak sinema ve Hollywood sineması tarafından üretilmiş olan *Barbie* filmi, eleştirel teori pekspektifinden ele alınmaktadır. Barbie karakterinin, tüketim kültüründe geniş çapta tanınan ve tartışılan bir figür olması, onun kültür endüstrisi perspektifinden incelenmesini değerli kılmaktadır. Çalışmanın amacı tüketim toplumunu merkeze alarak, kitlelerin kültürel ürünler aracılığıyla nasıl hegemonya altına alınabildiğini, böylelikle kültürel ürünlerin nasıl bir tahakküm aracına dönüştürüldüğünü *Barbie* filmi örneklemini üzerinden göstermeye çalışmaktadır. Araştırma kapsamında 1 saat 54 dakikalık filmdeki sesli ve görsel göstergeler dikkatli bir biçimde araştırma verileri olarak kullanılmış ve kültür endüstrisi kavramları çerçevesinde temalaştırılmış ve Maxqda programı kullanılarak betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Araştırmanın betimsel analizine bakıldığında *Barbie* filminde feminizm (f=8), medyanın yarattığı mükemmel algısı (f=7), eşitlik (f=7), kültür endüstrisi (f=5), tek boyutlu insan (f=5), toplumsal cinsiyet rolleri (f=5), ataerkillik (f=5), kapitalizm (f=4), tüketim toplumu (f=4), toplumsal normlar (f=3), toplumsal beklentiler (f=2) ve kadın metalaşması (f=1) temaları yer almaktadır. Filmde feminizm ve medyanın yarattığı mükemmel algısı temaları öne çıkmaktadır. Bu çalışma kapsamında, popüler kültürün ikonik bir karakteri olan Barbie ve *Barbie* Filmi üzerinden, toplumsal cinsiyet normları, kadınlık ve kapitalizmin etkileri gibi önemli konulara eleştirel bir bakış sunulmaktadır. Sonuç olarak bu analizde, *Barbie* filmindeki toplumsal kabul gören normların gerçekte kimleri görünmez kıldığını ve dışladığını ele alınmaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** *Frankfurt Okulu, Kültür Endüstrisi, Kapitalizm, Tüketim Toplumu, Barbie*

### Abstract

This study examines the *Barbie* film, produced by Hollywood as an instrument of the culture industry, from the perspective of critical theory. The figure of Barbie, widely known and discussed in consumer culture, is of particular value to be analysed through the lens of the culture

industry. The aim of this study is to use the example of the *Barbie* film to examine how cultural products centred on consumer society can become instruments of hegemony over the masses and thereby transform themselves into tools of domination. In the study, audio and visual signs in the 1-hour and 54-minute film are meticulously used as data and thematically analysed within the framework of cultural industry concepts using descriptive analysis in Maxqda software. The themes identified in the descriptive analysis of the film include feminism (f=8), the ideal image created by the media (f=7), equality (f=7), culture industry (f=5), one-dimensional man (f=5), Gender roles (f=5), patriarchy (f=5), capitalism (f=4), consumer society (f=4), social norms (f=3), social expectations (f=2) and the commodification of women (f=1). The themes of feminism and the ideal image created by the media are particularly present in the film. This study offers a critical perspective on important issues such as gender norms, femininity and the impact of capitalism through the iconic figure of Barbie and the *Barbie* film. Finally, this analysis looks at the social norms upheld in the *Barbie* film and examines who these norms make invisible and exclude.

**Keywords:** *Frankfurt School, Culture Industry, Capitalism, Consumer Society, Barbie*

#### Makale Bilgileri

|                      |   |               |               |
|----------------------|---|---------------|---------------|
| Makale Türü          | Araştırma Makalesi  |               |               |
| Gönderim Tarihi      | 01 Ekim 2024  |               |               |
| Kabul Tarihi         | 17 Kasım 2024   |               |               |
| Yayın Tarihi         | 30 Aralık 2024  |               |               |
| Hakem Sayısı         | İki Dış Hakem   |               |               |
| Değerlendirme        | Çift Taraflı Kör Hakemlik   |               |               |
| Etik Beyan           | Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.  |               |               |
| Benzerlik Taraması   | Yapıldı - intihal.net   |               |               |
| Çıkar Çatışması      | Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.   |               |               |
| Finansman            | Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.  |               |               |
| Etik Bildirim        | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>  |               |               |
| Yazar Katkıları      | Araştırmanın Tasarımı (CRediT 1)  | Yazar-1 (%50) | Yazar-2 (%50) |
|                      | Veri Toplanması (CRediT 2)  | Yazar-1 (%50) | Yazar-2 (%50) |
|                      | Araştırma -Veri Analizi-Doğrulama (CRediT 3-4-6-11)   | Yazar-1 (%50) | Yazar-2 (%50) |
|                      | Makalenin Yazımı (CRediT 12-13)   | Yazar-1 (%50) | Yazar-2 (%50) |
|                      | Metnin Tashihi ve Geliştirilmesi (CRediT 14)  | Yazar-1 (%50) | Yazar-2 (%50) |
| S. Kalkınma Amaçları | -   |               |               |
| Lisans               | CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır. |               |               |

#### Article Information

|                       |   |                  |                |
|-----------------------|---|------------------|----------------|
| Article Type          | Research Article  |                  |                |
| 5Date of submission   | 01 October 2024   |                  |                |
| Date of acceptance    | 17 November 2024  |                  |                |
| Date of publication   | 30 December 2024  |                  |                |
| Reviewers             | Two External  |                  |                |
| Review                | Double-blind  |                  |                |
| Plagiarism checks     | Yes - intihal.net   |                  |                |
| Conflicts of Interest | The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.   |                  |                |
| Grant Support         | No funds, grants, or other support was received.  |                  |                |
| Complaints            | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>                      |                  |                |
| Author Contributions  | Conceptualization (CRediT 1)  | Author-1 (%50) - | Author-2 (%50) |
|                       | Data Curation (CRediT 2)  | Author-1 (%50)   | Author-2 (%50) |
|                       | Investigation - Analysis - Validation (CRediT 3-4-6-11)   | Author-1 (%50)   | Author-2 (%50) |
|                       | Writing (CRediT 12-13)  | Author-1 (%50)   | Author-2 (%50) |
|                       | Writing - Review & Editing (CRediT 14)  | Author-1 (%50)   | Author-2 (%50) |
| S. Development Goals  | -   |                  |                |
| License               | CC BY-NC 4.0 /Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0. |                  |                |

## Giriş

Sinemanın, geniş kitlelere ulaşan bir kültür aracı olarak tüketim toplumu içinde oynadığı rol, modern kültür endüstrisinin en çarpıcı örneklerinden biridir. Sinema, izleyicilere yalnızca hikaye anlatmakla kalmamakta, aynı zamanda görsel-işitsel içerik aracılığıyla toplumsal normlar, değerler ve tüketim alışkanlıkları oluşturmaktadır. Tüketim toplumunda, görsel-işitsel içeriklerin sahip olduğu bu güçlü etki, filmlerin yalnızca bir eğlence unsuru değil, aynı zamanda ideolojik bir taşıyıcı ve bir tür sosyalleşme aracı olarak değerlendirilmesine yol açmıştır. Sinemanın izleyicilere sunduğu anlatılar ve imgeler, kültürel anlamlar yaratmakta ve bireylerin kimlik, tüketim ve toplumsal roller ile ilgili algılarını şekillendirmektedir.

Tüketim kavramı, sadece emtia tüketmek anlamına gelmemekte, aynı zamanda maddi ve kültürel kaynaklara erişmeyi de ifade etmektedir. Kültür endüstrisinin ürettiği metalar, satış sürecinde varlıklarını yitirmekte ve hemen ardından kültür ekonomisinde faaliyete başlamaktadır. Bu metalar, kapitalizmden bağımsızlaşarak günlük hayatın bir parçası haline gelmektedir (Fiske, 1999, s. 49). Tüketilecek olan tüm ürünler “vakti geldiğinde tüketilmeye yönelik” olarak üretilmekte; kimlikler de bu ürünler gibi tüketilir ve yok edilmektedir. Tüketiciden beklenen, daha fazla tercih yapmasıdır. Tüketici tercih ediyorsa meta, zorlama olmadan, istenerek ve sevilerek tüketilecektir (Bauman, 1999, ss. 44-48). Baudrillard (2013), tüketim toplumunu “var olmak için nesnelere ihtiyaç duyar, daha doğrusu onları yok etmeye ihtiyaç duyar” şeklinde tanımlamaktadır (s. 47).

Toplumlar geliştikçe, bireyler sektörlerde üretilmiş (klinikler, fabrikalar, televizyon stüdyoları vb.) metalara bağımlı hale gelmektedir. Bu bağımlılığın doyumunu için ise her şey ihtiyaç duyulduğundan daha fazla üretilmektedir (Illich, 2000, s. 23). Üretilen ürünlerin kalitesi toplumun ekonomik refahına bağlı olup, gelir yükseldikçe malın niteliği de artmaktadır. İnsanlar, kazançları arttıkça daha fazla ve kaliteli ürünler edinme eğilimindedir. Bu bağlamda Baudrillard (2013), malların ve bireysel ihtiyaçların kültürel bir nitelik taşıdığını belirtir (ss. 64-67).

Tüketim toplumlarında üretilen malların kültürel değeri, ürünlerin işlevselliğiyle bağlantılıdır. Yalnızca maddi unsurlar değil, aynı zamanda anlam ve hazların da dolaşımında olduğu bir kültür ekonomisinin oluşturulması gerekmektedir. Böylece seyirci salt ürün almakla veya tüketmekle kalmayıp; anlam ve haz üreticisine dönüşmektedir. Dolayısıyla, popüler kültürü meydana getiren anlamlar bu süreçte, yeniden üretilmekte ve dolaşıma sokulmaktadır (Fiske, 1999, s. 39). Böylece kültür endüstrisinin ürünleri güçlü bir ideolojiye dönüşmekte, eğlence aracılığıyla milyonlarca insana ulaştırılmaktadır. Kültür endüstrisinin etkisi altındaki bireyler, araçsal akla sahip pasif kültür tüketicilerine dönüştürülmektedir (Alemdar & Erdoğan, 2005, ss. 331-332; Dellaloğlu, 2007, s. 120). Bu bağlamda çalışma, sinemanın kültür endüstrisi içindeki rolünü incelemekte ve sinemanın bireylerin gündelik hayatlarına nasıl nüfuz ettiğini araştırmaktadır. Bu çalışma kapsamında analiz edilen *Barbie* filmi (Greta Gerwig, 2023), popüler kültürün ikonik karakterlerinden biri olan Barbie figürü üzerinden, toplumsal cinsiyet normları, kadınlık ve kapitalizmin etkileri gibi önemli konulara eleştirel bir bakış sunmaktadır. Barbie karakterinin, tüketim kültüründe geniş çapta tanınan ve tartışılan bir figür olması, onun kültür endüstrisi perspektifinde incelenmesini değerli kılmaktadır. Film, kadınlık temsillerini sorgulayan bir anlatıya sahip olması ve tüketim kültürünün dayattığı normlara eleştiriler getirmesi nedeniyle bu çalışmanın odağında yer almaktadır.

Bu çalışma, Frankfurt Okulu teorisyenlerinden Adorno ve Horkheimer’in ortaya attığı kültür endüstrisi kavramını sinema üzerinden analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın problematiği, sinemanın bir kültür endüstrisi aracı olarak kitlelerin gündelik yaşamlarına nasıl nüfuz ettiğini ve bu süreçte tüketici toplum anlayışını nasıl pekiştirdiğini incelemektir. Bu doğrultuda, sinemanın

popüler kültür ürünleri aracılığıyla toplumsal normları, tüketim alışkanlıklarını ve birey kimliklerini nasıl etkilediği araştırılmaktadır. Çalışmanın amacı, kültür endüstrisinin en önemli araçlarından biri olarak görülen sinemanın, kültürel ve ideolojik anlamda nasıl bir hegemonya aracı işlevi gördüğünü açıklamaktır. Bu bağlamda, sinemanın ürettiği metaların kültür endüstrisinin bir parçası olarak izleyicilerin gündelik hayatlarına etkisi ve popüler kültür imgelerinin bu süreçteki rolü ele alınmaktadır. *Barbie* filmi, kültür endüstrisinin bir ürünü olarak seçilmiş olup, bu film üzerinden eşitlik, feminizm, toplumsal cinsiyet normları ve kapitalizmin etkileri analiz edilmektedir.

Çalışmada, yöntem olarak betimsel analiz yaklaşımı benimsenmiştir. Araştırmada amaçlı örneklem yöntemi ile seçilen *Barbie* filmi analiz edilmiştir. *Barbie*, popüler kültür ve kadın temsili tartışmalarında köklü bir geçmişe sahip olan bir figür olarak, kültür endüstrisinin etkisini somut bir biçimde incelemek için uygun bir örnektir. Film, kadının kapitalist toplumlarda metalaştırılması, feminizm ve toplumsal cinsiyet normları üzerinden bir eleştiri sunmakta, bu yönüyle kültür endüstrisinin ideolojik etkilerini analiz etmek için önemli bir zemin oluşturmaktadır. Çalışmanın bulgularında, *Barbie* filminin kültür endüstrisi bağlamında bir popüler kültür ürünü olarak toplumsal normları yeniden ürettiği ve ideolojik bir araç olarak toplumsal cinsiyet rolleri, kadınlık ve feminizm gibi konulara eleştirel bir perspektif sunduğu ortaya konulmuştur. Bu bağlamda, film karakterlerinin ataerkil yapılarla yüzleşmeleri ve bu yapıların eleştirisi, kültür endüstrisinin tahakküm ve hegemonya oluşturma işlevini somut bir örnek üzerinden gözler önüne sermektedir ve bu yönüyle de çalışma önem taşımaktadır.

## 1. Frankfurt Okulu Bağlamında Eleştirel Teori

Eleştirel teorinin önemli bir parçası olan Frankfurt Okulu, 1923 yılında Frankfurt Üniversitesi bünyesinde kurulan Sosyal Araştırmalar Enstitüsü'nün mirası üzerine inşa edilmiştir. Bu ekolün felsefi temelleri, Kant'ın ve Hegel'in felsefi düşünceleri ile Marx'ın kapitalizm eleştirisine dayanmaktadır (Strik, 1999, s. 14). 1930'lu yıllarda Almanya'da bir grup Marksist düşünür tarafından geliştirilen Frankfurt Okulu, Adorno, Marcuse ve Horkheimer gibi önemli üyeleriyle tanınmaktadır. Bu okulun odak noktası, üstyapısal problemleri tanımlamak ve analiz etmek olmuştur. Okulun üyeleri, işçi sınıfından oluşan kitlelerin, kapitalist toplumların üretim ve tüketim süreçlerine katılarak, popüler kültürün etkisiyle şekillendiklerini savunmuştur. Bu kitlelerin, kitle iletişim araçları aracılığıyla beyinlerinin uyuşturulduğu ve toplumsal bilinçlerinin yönlendirildiği vurgulanmıştır. Marksist perspektiften bakıldığında, popüler kültürün iktidar sınıfı için halkı kontrol etmenin ve yönlendirmenin önemli bir aracı haline geldiği ifade edilmiştir. Adorno, kitlelerin giderek tek tipleştiğini ve yaşam kalitelerinin azaldığını belirtmiştir. Kapitalist toplumların, sanat ve kültür endüstrilerini, toplumsal evrimi engellemek ve kitlelerin bilinçli bir şekilde yönlendirilmesini sağlamak amacıyla kullandıkları öne sürülmüştür. Kültür endüstrilerinin nihai amacı, kitlelerin bilincini şekillendirmek ve onları toplumsal değişimden uzak tutmaktır (Berger, 2014, ss. 53-55).

Frankfurt Okulu'nun temelini oluşturan "Eleştirel Teori" ideoloji eleştirisine dayalı olarak sosyal ve tarihsel koşulları inceleyen bir teori geliştirme amacını taşımaktadır (Kızılcılık, 2013, ss. 59-60). Bu çerçevede eleştirel teori, toplumsal ilişkileri düzenleme iddiasını içermektedir. Eleştirel Teori kavramı ilk kez Horkheimer'in "Geleneksel ve Eleştirel Kuram" (1937) başlıklı çalışmasında kullanılmıştır (Horkheimer, 2005, ss. 391-396). Eleştirel teorisyenler, Weber'in rasyonellik anlayışını ve Freud'un karakter ve arzu teorilerini, geç kapitalizm ve kültürüne dair bir teoriye entegre etmiştir. Eleştirel teori, eleştiri kavramı bağlamında ele alındığında, ampirik olarak verilmeyen ancak eleştirel akıl aracılığıyla kavranan açıklama amacı taşımaktadır (Geuss, 2002, s. 119). Bu nedenle, çoğu sosyal teorinin aksine, epistemoloji ile yakından ilgilenmektedir (Fluck, 2010, s. 266). Eleştirel teorinin "objektiflik" iddiası yoktur; özgürleştirici bir teori olarak,



Aydınlanmacı düşünürlerin vaat ettiği eşitlik, özgürlük ve kardeşliği teşvik etme amacındadır (Nichols, 2018, ss. 782-783; Tar, 1977, s. 10). Eleştirel teori, insanların özgün ve yaratıcı potansiyellerini ortaya çıkararak demokratik toplumlar oluşturmalarını desteklemektedir (West, 1998, s. 87).

Eleştirel Teori mensuplarınca, Aydınlanma'nın tüm umudunu ilerleme ve kurtuluş için yerleştirdiği akıl, artık insanı özgürleştirmek yerine doğayı egemen kılma aracı haline gelmiştir. Adaletsizliği üreten koşulları ve modernitenin toplumsal patolojilerini nasıl açığa çıkarıp dönüştürebileceklerini araştıran eleştirel teorisyenler, Aydınlanma'ya yönelik eleştiriler getirmiştir (Yalvaç, 2015, s. 3). Bu teorisyenlerin temel eleştiri alanı araçsal akıldır. Bu aydınlanmacı akıl eleştirisi, aydınlanmanın akli "araçsal akla" indirgemesini, insanları sadece *araçlar* olarak görmesi ve *insanların kendi kendilerini yönetebilecek kapasitede olmadıklarını* varsaymasını kapsamaktadır (Swingewood, 1996, s. 32). Horkheimer ve Adorno (2014), pozitivist bilim ve toplum anlayışındaki enstrümantal rasyonalitenin, iyi bir yaşamın gerçekleştirilmesine ilgi gösteren pratik akıl kadar başarılı olduğunu vurgulamış ve bunu "akılın çöküşü" olarak tanımlamıştır (ss. 46-52).

Eleştirel teorisyenler, popüler kültürün iktidar tarafından kontrol edilmeye çalışıldığını savunmaktadır. Frankfurt Okulu düşünürlerine göre kültür endüstrisi, popüler kültür ve bilgiyi manipüle ederek bireylerin kapitalizmi daha kolay benimsemesini sağlamaktadır. Kültür endüstrisinin temel amacı, bireyin kapitalist sistemi kabul etmesini kolaylaştırmaktır. Popüler kültür etkisindeki bireyler giderek standartlaşmış ürünleri tercih etmekte ve böylece yaşam kaliteleri azalmaktadır (Berger, 2014, ss. 53-55). Ancak popüler kültür etkisiyle ucuz ve kolay olana kaçış gerçek bir özgürlük değildir. Çünkü kültür endüstrisinin sunduğu kaçış, insanları sadece temel baskılardan uzaklaştırmanın ötesine geçmemekte; tam aksine çalışma motivasyonlarını yeniden oluşturarak insanları yaşamlarındaki zorluklarla yüzleşmeye devam etmeye yönlendirmektedir (Alemdar & Erdoğan, 1994, s. 107; Maigret, 2014, ss. 87-88).

Eleştirel teori, sınıf çatışmasını toplumsal değişimin temeli olarak görmeyerek Ortodoks Marksizm'den ayrılmıştır. Artık ilerici toplumsal değişimin öznesi olarak görülmeyen işçi sınıfları, burjuva ideolojileri tarafından kandırılmış, kaçışı teşvik eden kitle medyası tarafından dikkati dağıtılmış ve tüketim toplumundaki emtialarla büyülenmiştir (Geuss, 2002, s. 119). Sonuç olarak, sosyalist devrim artık (özellikle de SSCB'nin despotizmi ve çalışma kampları göz önüne alındığında) kaçınılmaz veya hatta istenen bir şey olarak görülmemiştir. Bazı eleştirel teorisyenler, ilerici sosyal dönüşüm olasılıkları konusunda pesimist hale gelmiştir. Fakat yine de toplumsal sistemler yabancılaşma, baskı ve hakimiyet ürettikçe, eleştirel teori bu sorunları anlamaya ve hafifletmeye çalışacaktır (Langman, 2007, s. 3).

## 2. Kültür Endüstrisi'nde Kültür ve Sanat

Eleştirel teorisyenler, kültürü bağımsız veya özerk bir kavram olarak değil, toplumsal yapı içindeki gelişmelere bağlı bir örüntü olarak ele almıştır (Koluaçık, 2017, s. 139). Adorno ve Horkheimer'a göre kültür, Alman idealist kültür anlayışına, özellikle de Herder'in izinden giderek, "bir toplumun en derin paylaşılan değerlerinin ifadesi"ne atıfta bulunmaktadır. Bu, sadece bir elitin yüzeysel zevkleri ve sosyal uygulamalarından farklı olarak, aynı zamanda sanatın özgürlük alanı ve ütopya umudunun bir ifadesi olarak da algılanmaktadır. Diğer yandan "endüstri", hem Marksist ekonomik kavramlara (ticarileştirme, mal değişimi, sermaye yoğunlaşması ve üretimde işçi yabancılaşması gibi) hem de Weber'in rasyonelleştirme kavramına atıfta bulunmaktadır (Garnham, 2005, s. 17). Bu nedenle Adorno ve Horkheimer'a göre, kültür endüstrisi kavramı, günümüz kültür biçimlerini ve demokratik kapitalist ve otoriter rejimlerin ideolojik etkilerini açıklamak için kullanılmaktadır. Bu kavram, kültürel ürünlerin manipülatif bir

kullanımı değil, kültürel ürünlerin ticarileşmesine ve kültürel üreticinin giderek daha yoğunlaşan büyük ölçekli şirketlerde bir ücretli işçi olarak yabancılaşmasına genel bir geçişten bahsetmektedir (Evciman, 2022, s. 339). Bu bağlamda teorisyenler, özellikle kültürdeki totaliter eğilimlere duyarlıdır. Ayrıca kitle iletişim araçlarının insanları ve kültürel yapıları metalaştırması nedeniyle, bireyin gerçeği yalandan, akıllı olanı olmayandan ayırma yetisini yitirdiğini savunmuşlardır (Rush, 2018, s. 89-92).

Kültürel üretim, insanların zihinlerini karıştırmakla kalmamış, aynı zamanda onları savunmasız bir şekilde yakalayarak, kendi özerkliklerinden gönüllü olarak vazgeçen tüketicilere dönüştürmüştür (Marcuse, 2022, s. 27). Bu çerçevede düşünürler, kültürün kitleleştirici niteliğini vurgulamış ve hem kapitalist toplumun eleştirisini yapmış hem de ileri endüstri, yani modern toplumlarda kültür ve ideolojinin önemine dikkat çekerek, bu unsurların kitleler üzerindeki etkisine odaklanmıştır (Yaylagül, 2008, s. 142). Adorno'dan bahsedildiğinde onun eleştirisi, genellikle kitle kültürü olarak anlaşılan bir şeye değil, "kültür endüstrisi"ne yöneliktir.

Kitle kültürünün sıklıkla karıştığı bir diğer kavram popüler kültürdür. Popüler kültür, bir toplumun yaygın olarak benimsediği ve paylaştığı değerleri ve metaları içermektedir (Mutlu, 2001, s. 27). Popüler kültür, kökleri halk kültürüne dayanan gündelik yaşam pratiklerini, inançları, gelenekleri kapsamaktadır; kimi zaman bu kültür nesnelere yüksek kültür seviyesine çıkarırken kimi zaman da yüksek kültür öğelerini yaygınlaştırmaktadır (Mutlu, 2005, ss. 313-331). Sonuç olarak popüler kültür halk kültürü ve yüksek kültürden farklı değerlendirilmektedir. Popüler kültürün kitle kültürü olarak bahsedilmesi ve medya üzerinden çözümlenmeye çalışılması popüler kültürün anlaşılmasını ve eleştirilmesini zorlaştırmaktadır.

Adorno, kültür endüstrisinin kapsamına geleneksel yüksek kültür eserlerinin çağdaş performanslarını (konser ve tiyatrolar, radyo ve kayıtlar) da dahil etmektedir (Evciman, 2022, s. 381). Kültür endüstrisinin çok katmanlı yapısını, ürünlerini kültür tüketicilerinin farklı gruplarının iyi incelenmiş eğilimlerine ve beklentilerine göre uyarlama becerisini, onun gücünün önemli bir unsuru olarak değerlendirirken, aynı zamanda şu noktayı da savunmaktadır: "Monopolde tüm kitle kültürü aynıdır". Bu nedenle, tatmin edilen "tadların" çeşitliliği yalnızca yüzeysel bir fenomen değil; altında yatan öznel tutumların homojenliğini gizleyen, kültür endüstrisi ürünlerinin yapısal özelliklerinin bir bilinçli psikoteknoloji etkisinin bir sonucudur (Markus, 2006, s. 73).

Frankfurt Okulu teorisyenleri, kültür endüstrisinin sanatla ilişkisini eleştirirken, sanatın mekanik olarak çoğaltılmasının, onu sıradanlaştırarak geniş kitleler için erişilebilir hale getirdiğini ve özgün değerini yitirmesine yol açtığını savunmaktadır (Dellaloğlu, 1995, s. 90). Sanat, pahalı ve zor erişilir olduğunda, bireylerin ona daha fazla anlam yüklediğini ve daha derin bir şekilde ciddiye aldıklarını düşünmektedirler (Maigret, 2014, ss. 87-88). Ancak bu görüş, sanatı sadece elitlerin erişimine açık kılma isteğinden değil, sanatı metalaştıran kültür endüstrisinin, toplumsal düzeni sorgulayıcı ve dönüştürücü sanatın eleştirel gücünü zayıflattığına dair bir endişeden kaynaklanmaktadır. Onlara göre, kültür endüstrisi sanatı bir "meta" olarak sunarak, sanatın doğasında yer alan gerçeklik ve özgünlük değerini yok etmekte, sanatın toplumsal eleştiri potansiyelini azaltmaktadır (Horkheimer, 2005, s. 501). Bu yüzden, Frankfurt Okulu teorisyenleri, sanatın, egemen toplumsal düzene karşı direnç ve eleştiri sunabilen özgün bir alan olarak korunması gerektiğini vurgulamaktadır (Schuetz, 1989, s. 9-10).

Herbert Marcuse'nin Estetik Boyut (The Aesthetic Dimension) adlı eserinde, sanatın toplumsal gerçeklik karşısındaki duruşunu üç temel yaklaşımla ele alınmaktadır: Realizm, ütopyacı inkâr teorisi ve estetik formalizm. Realizm, sanatın toplumsal gerçekliği yansıtması gerektiğini

savunurken; ütopyacı inkâr teorisi, sanatın mevcut toplumsal yapıyı reddettiğini öne sürmektedir. Estetik formalizm ise sanatın biçimsel yapısının dünyadan bağımsız yeni bir gerçeklik yarattığını savunmaktadır. Marcuse, bu üç yaklaşımı sentezleyerek sanatın hem topluma entegre olduğunu hem de onu aşarak eleştirdiğini belirtmektedir. “Aşan korunma (transcending preservation)” kavramı ile sanatın mevcut dünyadan koparken ona yönelik bir eleştiri sunduğunu ifade etmektedir (Fischer, 1997, s. 380). Bu anlamda, Marcuse’ye göre sanat, toplumsal muhalefetin bir aracıdır. Marcuse sanatı, gerçeklikle çelişen ve onu aşan bir estetik evren olarak değerlendirmektedir. Walter Benjamin ise sanatın, toplumsal gerçeklikle doğrudan örtüşmeden, dünyanın detaylarını aydınlatıldığını savunmaktadır (Murphy, 1983, s. 280). Ona göre sanat, tamamlanmamış bir süreçtir ve tarihsel bağlamı içinde ütopyacı bir kalıntıyı korumaktadır. Benjamin’in estetik anlayışı, eserin tarihsel ve toplumsal dinamiklerle şekillendiğini vurgulamaktadır (Wilkof, 2018, s. 761).

Adorno ve Horkheimer’e göre sanat eseri, gündelik varoluştan bağımsız, kendi içinde izole edilmiş bir alan olarak var olmalıdır. Bu alan, tıpkı bir büyü töreninde olduğu gibi, kendine has kurallara sahip olup, gerçeklikten ayrılmaktadır (Davydov, 1985, ss. 77-78). Sanat eserinde, ilkel büyüdeki gibi manevi bir ifade, bir “mana” bulunmakta ve bu da eserin “aurasını” oluşturmaktadır. Ancak burjuva dünyasında bu tür bir sanata nadiren yer verilmektedir, çünkü burjuva akli, sanatı modası geçmiş ve faydasız görmektedir. Sanat, sadece haz verme yeteneği nedeniyle kabul görmektedir (Murphy, 1983, ss. 279-280). Adorno ve Horkheimer, “gerçek” sanatın burjuva dünyasında yer bulamayacağını savunmaktadır çünkü bu dünyada sanatın mutluluk vaadi, yalnızca bir “görünüm” olarak kalacaktır (Davydov, 1985, ss. 67-68). Adorno’ya göre, sanat ancak özerk olduğu sürece toplumsal eleştiri sunabilir. Adorno, modern sanatın toplumsal normlara direndiğini ve sanatın negatifliği aracılığıyla hakikat değerine ulaştığını öne sürmektedir. Bu eleştirel yaklaşım, sanatın toplumsal işlevlerden bağımsız kalarak evrensel bir hakikati ifade etmesine dayanmaktadır. Adorno, sanatın tarihselcilğe indirgenemeyeceğini ve onun özerk yapısının toplumsal statükoya karşı bir eleştiri sunduğunu belirtmektedir (Hohendahl, 2020, ss. 213-220).

Frankfurt Okulu, kitle kültürünü kapitalizmin bir ürünü olarak görerek sanatın özerkliğini yitirdiğini ve bir metaya dönüştüğünü iddia etmektedir (Dellaloğlu, 1995, s. 90). Kültür endüstrisinin tüm ürünleri, öncelikle sanat eserinin içsel tutarlılığının ve bütünlüğünün çözülmesiyle karakterize edilmektedir. Bunun anlamı şudur, kültür endüstrisi sadece bireysel ürünlerin karakterize edilmesiyle sınırlı kalmamakta; bütün standartlaştırılmış, genel tiplerin sürekli tekrarından oluşmaktadır (bir cinayet romanından dönemin en hit şarkısına kadar). Elbette, modern koşullarda her eser yenilikçi, orijinal gibi görünmelidir ancak bu sahte bir bireyselleşmeden ibarettir. Sadece iyi test edilmiş ve tanıdık arketiplerin yüzeysel varyasyonlarıdır (Swingewood, 1996, s. 32). Dolayısıyla, her bir kültür endüstrisi eseri, Benjamin’in formülasyonunda olduğu gibi, sadece bir duraksama üretmektir; “yenideki her zamanın dönüşü”. Bu durum tüketicilerin “tekrara saplantılı zorunluluğu” kültür endüstrisinin yapısal bir etkisidir, çünkü ürünleri sadece hedonizm, en azından geçici bir mutluluk vaat etmektedir (Garnham, 2005, s. 19). Bu nedenle eleştirmenler Hollywood’un film endüstrisi olarak sadece bir “rüya fabrikası” olduğunu vurgulamaktadır (Markus, 2006, s. 74). Burada üretilen filmler sadece tüketimleri kadar süren geçici dikkat dağıtıcıdır. Dolayısıyla da tekrar edileceklerdir, çünkü hızlıca kaybolup unutulmaktadırlar. Yine de Adorno’yu asıl ilgilendiren şey, kültür endüstrisinin işlevidir ve bu aynı zamanda teorisinin en etkili ve tartışmalı yönünü oluşturmaktadır (Mato, 2009, ss. 75-76).

Dainow’a (2014), göre kültür endüstrisinde üretilen her bir film, dergi, radyo şovu ve popüler şarkı, birbirinin kopyasıdır. Hepsi anlamsız klişelerin yeniden düzenlenmesidir. Aralarındaki

farklar, hepsinin köle gibi uyduğu illüzyonlu pazarlama teknikleridir. Kültür endüstrisi hiçbir değerli şey üretmemektedir. Tüm filmler, dergiler ve radyo şovları “çöptür” ve bilerek çöp olarak tasarlanmıştır: “Yapılanın sadece iş olduğu gerçeği, üretilen çöpü haklı çıkarmak için bir ideoloji haline getirilmektedir” (ss. 2-3). Kültür endüstrisinin baskın üyelerinin çok para kazanması, çalışmalarının toplumsal değeri olmadığına kanıttır. İnsanlar filmlerin gerçek yaşamı gerçekten olduğu gibi gösterdiğini düşünmektedir. Bu pazarlama taktiği, insanları direnişin anlamsızlığını ve uyumun değerini göstererek beyin yıkamak için kullanılmaktadır. Tüm filmlerdeki hikayeler, toplumdaki durumlarını iyileştirme şansının gerçek olmadığını ve yalnızca kör şansın herhangi bir iyileşme olasılığı sunduğunu göstermektedir (Rush, 2018, s. 92). Filmlere sesin eklenmesi, izleyicilerin düşüncelerini veya izledikleri şey üzerinde düşüncelerini engellediği için, bu beyin yıkamanın direncini yok etmiştir. Ayrıca, insanlar belirli yollarla tepki vermeye önceden programlanmıştır ve bu nedenle asla gerçekten tepki verememektedir (Mutlu, 1995, ss. 217-232).

### 3. Kültür Endüstrisinin Bir Ürünü Olarak Sinema

Eleştirel teorisyenler Nazizm’den kaçarak Almanya’dan ABD’ye göç etmiş ve burada ileri kapitalizm ile tanışmıştır. Avrupa’ya göre farklı bir yaşam deneyimi sunan Amerikan kapitalizmi deneyimi teorisyenlerin çalışmalarındaki ideoloji ve kültür yaklaşımlarını etkilemiştir (Dellaloğlu, 1995, s. 87). Amerika’daki yıllarında sinemanın hem kitle iletişim aracı olarak ortaya çıkması hem de endüstriyel bir faaliyete dönüşmesi Adorno, Horkheimer ve Löwenthal’ın ilgisini çekmiştir. Adorno ve Horkheimer için sinema, geç kapitalizm koşullarında çalışmanın bir uzantısı olarak görülmüştür. Ortak çalışmaları olan Aydınlanmanın Diyalektiği’nde sinemayı kültür endüstrisinin bir parçası olarak ele almış ve özellikle de Hollywood’u kültür endüstrisinin en belirgin örneği olarak sunmuşlardır (Adorno, 2011, ss. 47-68).

Medya ve eğlence sektörünü içeren kültür endüstrilerindeki büyük şirketler, ürettikleri ticari ürünleri (sinema, televizyon yayınları vb.) topluma aktarmaktadır. Yani, bir nevi, ürünlerin dağıtım ve tüketim süreçlerinin idaresini yürütmektedirler. Üretilen bu metaların amacı doğal olarak tüketicileri özgürleştirmek ya da eleştirel düşüncüyü teşvik etmek değil; onları uyutarak standartlaştırılmış bir toplum düzeni kurmaktır (Kırel, 2012, s. 341). Kitleleri uyutmak üzere, kültürel ürünler bakımından üretken ve dışa açık olan ülkeler, yanıltıcı metaları sürekli olarak üretirken; kültürel ürünler bakımından üretken ve dışa kapalı olan çevre ülkeler (çoğunlukla üçüncü dünya ülkeleri), merkez ülkelerin kültürel metalarını içselleştirmekte ve bunlara bağımlılık göstermektedir (Parlayandemir, 2022, s. 15). Böylece kültür endüstrisi aslında kültürel emperyalizmin en önemli üreticisi ve taşıyıcısı durumuna gelmektedir.

Kültür endüstrisini hızlandıran etken, pazarın sürekli değişim ve hareketliliği olup, üretilen ticari ürünlerin en kısa sürede en yüksek satışı gerçekleştirmesi amaçlanmaktadır. Bunun sebebi üreticilerin, gerçek kültürel değerlere odaklanmalarından ziyade, öncelikli olarak finansal kazancın peşinde olmalarıdır (Adıgüzel, 2001, ss. 133-135). Çoğaltılan ve dağıtılan kültür ve sanat ürünleri, diğer ticari mallar gibi değerlendirilerek (Dellaloğlu, 1995, s. 90) “yeniden üretim” döngüsü içine sokulmaktadır. Adorno (2011)’ya göre sinema endüstrisi, genellikle sermaye ve egemen güce hizmet etme amacı gütmektedir. Sinema, sermaye birikimi sağlamak ve yeni pazarlar oluşturmak için belirli stratejilere sahip olup içerikleri iktidarın meşruiyetini artıracak biçimde kurgulanmaktadır (ss. 81-92).

Kültür endüstrisi tarafından üretilen sinemanın evrimi, özellikle Hollywood sinemasının yükselişi, Amerika’nın üstünlüğünü korumasına ve kitlesele üretimle sinema pazarında egemenlik kurmasına neden olmaktadır. Bu durum, sinemanın entelektüel ve eleştirel öğelerden uzaklaşarak daha popüler ve umut verici içeriklere yönlendirilmesine yol açmaktadır (Adorno, 2003, ss. 3-4). Adorno (2011)’nun perspektifine göre sinema, seyirciyi görsel ve sesli uyarıcılarla süsleyerek



sunduğu sınırlı opsiyonlarla tüketim tercihlerini etkilemektedir (ss. 55-56). Kültürel ürünler arasındaki tercih farklılıkları, teknik özelliklerden ziyade teknolojiye, görseleğe, emeğe ve dekora bağlıdır. Modern dönem anlatı aracı olarak sinema, politik, ekonomik ve kültürel değişimlerden doğrudan etkilenmektedir.

Adorno'ya göre (2011) kültür endüstrisinin günlük hayata entegre olmasıyla, kişilerin zevkleri ve mutlulukları sıradanlaşmıştır. Bunun sonucunda bireyler, sinemada izledikleri zorlukları normalleştirerek bu durumları sorgulamayı reddetmeye başlamıştır (ss. 70-71). Seyirci, izlediği karakteri günlük yaşamındaki biri gibi düşünerek, onunla parasosyal etkileşim kurmaktadır. Sinema, çeşitli yöntemler kullanarak izleyicinin dikkatini çekerek yönlendirmektedir. Dolayısıyla İzleyici, izlediği sahnelerin etkisinde kalarak bu sahneleri bir gün yaşama ihtimalinin yüksek olduğuna inanmaya başlamakta ve hayatını bu senaryoya göre şekillendirmektedir. İzleyici hayatını senaryoya göre şekillendirirken kendisi de aynı zamanda izlediği filmlerdeki karakterlerin sıfatlarını yönlendirmektedir (Kulak, 2019, s. 85). Senaryolar üzerine kafa yorulmasını gerektirecek mantıklı bağlantılar içermemektedir. Olaylar genellikle klişeleşmiştir ve tahmin edilebilir niteliktedir. Örneğin, korku filmlerinde gözlüklü şişman erkek veya siyahı genç karakterler genellikle ilk ölenler arasında yer almaktadır.

Kültür endüstrisi, bireyi “hayali birey” haline getirmektedir. Bunun sebebi kapitalist toplumdaki rekabetin, gerçek insan dostluğunu yok etmesidir (Dainow, 2014, s. 2; Marcuse, 2022, ss. 151-154). Kültür endüstrisi, insanların iç dünyasını, mevcut sosyal düzenin tüm isteklerini ve ihtiyaçlarını karşılayabileceğine inandırarak, bu ihtiyaçların ne olduğunu dikte ederek ve insanları direnmemeleri halinde başlarına gelebilecek şiddetli sonuçlarla korkutarak doldurmaktadır. İnsanların bireyselliklerinin özellikleri sandıkları şeyler, aslında tamamen birliğin üzerini örten anlamsız ve küçük değişikliklerdir (Adorno, 2005, s. 34). Tüm bunlar, insanları elit kapitalist efendilere itaatkâr kılmak için yapılmaktadır. İnsanlar bu sistemi sevdiklerini ve mutlu olduklarını düşünseler bile gerçekte, bu sistemi sevmemekte ve acı çekmektedir, ancak zihinsel olarak kapitalizm tarafından yönetildikleri için kendi mutsuzluklarının üzerini örtmektedir (Kellner, 2016, s. 142).

Sonuç olarak kültür endüstrisi, kitleleri doğrudan etkileme ve manipüle etme konusunda önemli bir etkiye sahiptir. Bireyler, kültür endüstrisi içinde özne olarak hareket etmemektedir; tam tersine birer nesne konumunda bulunmaktadır (Adorno, 2011, s. 82). Sinema, film yapımları aracılığıyla izleyiciye dış dünyanın aynısını hissettirmekte, bu da izleyiciyi gerçekten uzaklaştırarak standardize bir düşünce tarzını benimsetmektedir (Yirmibeşoğlu, 2016, ss. 241-242). Sistem, amacına uygun olarak her şeyi şekillendirmektedir; sinema ve televizyon dünyasında seyircinin tepkileri önceden belirlendiği için, seyircinin düşünmeye vakti olmamakta ve düşünmeye ihtiyaç duymamaktadır. Kültür endüstrisinin sineması, izleyicilere belirli bir düzeni ve normları dayatarak dışındaki kalıplara çıkmalarını engellemekte ve genellikle trajik öykülerle dolu yaşamın belirli bir perspektifini izleyiciye sunmaktadır (Adorno, 2011, s. 69).

#### 4. Yöntem

Temel olarak “*Barbie* filmindeki kültür endüstrisi öğeleri nelerdir ve küresel sorunlar açısından nasıl bir anlam taşımaktadır?” sorusuna cevap arayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemde araştırmacı, daha önce belirlemiş olduğu temaların altında verileri özetleyerek yorumlamaktadır. Betimsel analiz, araştırmacıların verileri temaların süzgecinden geçirerek yorumlar katmasına olanak tanımaktadır (Ültay vd., 2021, s. 189). Betimsel analiz tekniğinde elde edilen veriler daha önce belirlenen temalar ile altında özetlenerek yorumlanmaktadır (Altunışık vd., 2010, s. 322). Araştırmanın veri toplama sürecinde film ayrıntılı bir şekilde incelenmiş ve şu temalar belirlenmiştir: Feminizm,



medyanın yarattığı mükemmeliyet algısı, eşitlik, kültür endüstrisi, tek boyutlu insan, toplumsal cinsiyet rolleri, ataerkillik, kapitalizm, tüketim toplumu, toplumsal normlar, toplumsal beklentiler ve kadının metalaşması.

**Tablo 1.** Temalar ve Açıklamaları

| Temalar                                | Açıklamaları  |
|--|---|
| Feminizm                               | Kadınların eşit haklar mücadelesi, toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadınların karşılaştıkları sosyal, ekonomik ve politik engellerin ele alınmasıdır. Feminist tema, toplumdaki cinsiyet temelli adaletsizlikleri sorgular ve kadınların hak ettikleri konuma ulaşması için gereken dönüşümü vurgular.       |
| Medyanın Yarattığı Mükemmeliyet Algısı | Medyanın, ideal güzellik standartları ve “kusursuz kadın” gibi kalıplar yaratarak topluma dayattığı mükemmellik anlayışıdır. Bu algı, bireylerde yetersizlik hissi uyandırarak hem fiziksel hem de kişisel anlamda toplumun beklentilerine göre şekillenme baskısı yaratır.                                 |
| Eşitlik                                | Toplumdaki bireylerin cinsiyet, sosyal sınıf, ırk veya diğer kimlik fark etmeksizin aynı haklara sahip olmasını savunan ilkedir. Eşitlik teması, toplumsal adaletin sağlanması ve bireylerin özgürce gelişim gösterebilmesi için gereklidir ve toplumun tüm bireylerinin aynı fırsatlara erişimini amaçlar. |
| Kültür Endüstrisi                      | Popüler kültür ürünlerinin endüstriyel bir süreçten geçerek standardize edilmesi, böylece toplumun pasif bir şekilde tüketmeye yönlendirilmesidir. Bu endüstri, bireylerin eleştirel düşünme becerilerini köreltir ve toplumu kapitalist sistemin devamını sağlayan bir tüketim döngüsünde tutar.           |
| Tek Boyutlu İnsan                      | Kapitalist düzenin etkisiyle bireylerin tek tipleştirilmesi ve özgün düşünce yetilerinin köreltilmesidir. “Tek boyutlu insan,” kendisini sadece tüketim odaklı tanımlayan ve toplumsal beklentilere uyum sağlamak için bireysel özelliklerinden ödün veren bir profil olarak ortaya çıkar.                  |
| Toplumsal Cinsiyet Roller              | Erkek ve kadınlara toplum tarafından atanan geleneksel davranış kalıplarıdır. Bu roller, cinsiyetlerin “doğal” yeteneklerine dayalı olarak belirlenmiş gibi kabul edilir ve bireylerin kendilerini toplumsal beklentilere göre şekillendirmesine neden olur, toplumsal cinsiyet eşitsizliğini pekiştirir.   |
| Ataerkillik                            | Erkek egemen bir toplumsal yapı ve kültürdür. Ataerkil düzen, kadınları ikincil konumda tutarken erkeklere ayrıcalık tanır. Bu yapı, bireylerin toplumsal rolleri konusunda baskıcıdır ve kadınların haklarının, rollerinin ve özgürlüklerinin sınırlandırılmasına yol açar.                                |
| Kapitalizm                             | Ekonomik bir sistem olarak kapitalizmin, insanları tüketim ve kazanç elde etme odaklı yaşamaya yönlendirmesidir. Kapitalizm teması, toplumsal değerlerin maddi kazanç uğruna şekillenmesini ve bireylerin değeri ölçütlerinin meta odaklı bir yapıya dönüşmesini eleştirir.                                 |
| Tüketim Toplumu                        | Kapitalist düzenin bir sonucu olarak bireylerin kendilerini tüketim yoluyla tanımlamasıdır. Tüketim toplumu, ihtiyaçların değil arzuların karşılandığı bir yapıyı ifade eder ve bireylerin sosyal statü ve değerlerini tükettikleri ürünler üzerinden belirlemelerine yol açar.                             |
| Toplumsal Normlar                      | Toplumun kabul ettiği ve bireylerin uyması beklenen davranış kalıplarıdır. Toplumsal normlar, bireylerin sosyal kabul görmek için takip ettiği kurallar bütünüdür ve bireylerin kişisel özgürlükleri üzerinde baskı oluşturabilir.  |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Toplumsal Beklentiler | Bireylerin toplum tarafından belirlenen standartlara uyma zorunluluğudur. Toplumsal beklentiler, bireyleri belli kalıplara sokarak kişisel seçimlerini kısıtlar ve bireylerin kendi kimliklerini toplumun beklentileri doğrultusunda şekillendirmesine neden olur.       |
| Kadının Metalaşması   | Kadının bir birey olarak değil, bir “meta” olarak görülmesi ve değerlendirilmeye tabi tutulmasıdır. Bu tema, kadının toplumsal ve kültürel düzeyde nesneleştirilmesini, fiziksel özelliklerinin ön plana çıkarılmasını ve tüketim aracı olarak kullanılmasını eleştirir. |

Bu temalar, küresel sorunlar olarak kabul edilen ve kültür aracılığıyla aktarılan kodlar olmaları nedeniyle seçilmiştir. Daha sonra her bir tema için örnek replikler tablolaştırılmış ve bu tablo, Maxqda programında kavramsal analiz ve kelime bulutu oluşturmak için kullanılmıştır. Ardından her tema, ayrı bir başlık altında açıklanmış ve ilgili örneklerle yorumlanmıştır. Bazı replikler birden fazla temaya atıfta bulunduğu için, bu replikler sıklık değerine göre değil, daha spesifik temalara işaret eden örnekler seçilerek değerlendirilmiştir.

*Barbie* filmi, kadınlık, feminizm ve toplumsal cinsiyet normlarına eleştirel bir bakış sunarak, Barbie karakterinin bu bağlamdaki kültürel temsilini sorgulamaktadır. Filmde, Barbie'nin yaşadığı dünyada (Barbie Land), kadınlar her alanda başarılı ve güçlü figürler olarak gösterilirken, bu idealize edilmiş “mükemmel kadın” imajı, Barbie karakteri üzerinde bir baskı oluşturmaktadır. Barbie, bu idealin getirdiği yüklerle yüzleştiğinde, kendisinin bu imaja uygun düşmediğini fark eder ve bir varoluş krizi yaşamaya başlar. Bu bağlamda, film idealize edilmiş kadın imgelerine yönelik eleştiriler sunar. Barbie, “tuhaf” olarak nitelendirilen bir karakterin yardımıyla gerçek dünya ile Barbie Land arasında bir seçim yapması gerektiğini öğrenir. Gerçek dünyaya geçtiğinde ise patriyarkal normlarla yüzleşir. Ken karakteri, gerçek dünyada ataerkil yapılarla tanışarak, bu yapıların erkekler üzerindeki etkisini araştırmaya başlar. Barbie ise bu dünyada kadınların objeleştirildiği ve feminist söylemlerin kapitalizm tarafından araçsallaştırıldığı gerçeği ile karşılaşır. Film, Mattel şirketi üzerinden kadınların üst düzey pozisyonlara ulaşamadığı bir sistem eleştirisi sunar ve Barbie'nin bu düzenden bağımsız olarak kendi yolunu bulma arayışını işler. Sonuç olarak film, Barbie Land'e geri döndüğünde patriyarkal yapılarla şekillenen dünyaya karşı bir mücadele sürecine odaklanır. Barbie karakteri, sonunda bu mücadeleden sıyrılarak insan olmayı tercih eder ve gerçek dünyada varoluşunu sürdürme kararı alır. Film, toplumsal cinsiyet rolleri ve kapitalizmin kadın bedeni ve kimliği üzerindeki etkilerini eleştirel bir şekilde irdelemektedir.

## 5. Bulgular

21 Temmuz 2023 tarihinde vizyona girmiş olan *Barbie* filmi, yönetmenliğini Greta Gerwig'in üstlendiği bir yapımdır. Filmdeki replikler üzerinden tematik bir analize tabi tutulmuş olup, kültür endüstrisi ögesi taşıdığı tespit edilen replikler, timecode ve karşılık gelen temalar Tablo 2'de verilmiştir.

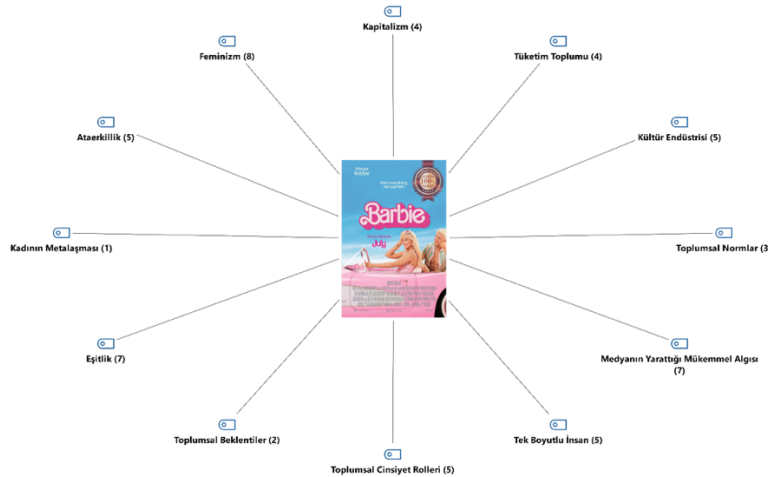
**Tablo 2.** Analiz Edilen Replikler ve Temaları

| Replik   | Dakika    | Tema                               |
|--|-----------|------------------------------------|
| Tüm kadınlar Barbie, Barbie de tüm kadınlar...                           | 2:57. dk  | Toplumsal Cinsiyet Roller          |
| Barbie sayesinde tüm feminizm ve eşit hak sorunları çözüldü              | 3:33. dk  | Feminizm, Eşitlik                  |
| Bugün muhteşem, dün de öyleydi, yarın da öyle olacak. Öbür gün de, hatta | 12:35. dk | Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı |

|  |           |  |
|--|-----------|--|
| çarşamba da öyle olacak. Sonsuza kadar her gün.  |           |  |
| Yemek saati bir şantiyenin, biraz kadın gücü için mükemmel bir yer olacağını düşünürsün ama bu çok erkeksiydi.   | 29:04. dk | Toplumsal Cinsiyet Roller, Feminizm, Eşitlik   |
| İcat edildiğin gündün beri kendini kadınlara özgüven problemi hissettiriyorsun, kültürümüzdeki yanlış şeyleri temsil ediyorsun. Cinselleştirilmiş kapitalizm, gerçek dışı fiziksel özellikler... Kendine bir bak. Sen feminist hareketini 50 yıl geri götürdün, kızların doğuştan gelen değer hissini yok ettin ve tüketim çılgınlığını yüceltmenle gezegeni öldürüyorsun. | 40:20. dk | Tek Boyutlu İnsan, Kültür Endüstrisi, Feminizm |
| Barbie bana ataerkillikten neden bahsetmedi? Anladığım kadarıyla her şeyi erkeklerin ve atların yönettiği bir şey. Kaderimi orada arayacağım.  | 41:50. dk | Ataerkillik, Toplumsal Cinsiyet Normları       |
| Ataerkilliği gayet iyi uyguluyoruz. Sadece daha iyi saklıyoruz   | 42:09. dk | Ataerkillik, Toplumsal Cinsiyet Normları       |
| Erkekler bana objemişim gibi bakıyor. Kızlar benden nefret ediyor  | 43:40. dk | Kadının Metalaşması, Feminizm                  |
| Ama hazır buraya kadar gelmişken yetkili kadını görebilir miyim? CEO'nuzu? CFO'nuzu? COO'nuzu? Yetkili bir kadın var mı?   | 46:18. dk | Eşitlik  |
| Kadınlar bu çok uzun, erkeksi binanın temelini oluşturuyor. Bir sürü cinsiyetsiz tuvaletimiz var. Bu adamların her biri kadınları seviyor. Ben bir annenin oğluyum.  | 46:56. dk | Feminizm                                       |
| Bence tam olman gerektiği gibisin.   | 48:26. dk | Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı             |
| Senin gibi olamadığım için seni kendim gibi çizdim.  | 50:30. dk | Eşitlik  |
| Kadınlar en güçlü pozisyonadadır, parayı kontrol eder. Yani sizin dünyanızda erkeklerin yaptığı her şeyi bizde kadınlar yapar.   | 53:50. dk | Feminizm                                       |
| Başta gerçek dünyanın erkeklerce yönetildiğini sandım. Sonra bir süre atlar tarafından yönetiliyor sandım. Ama sonra atların, erkeklerin yansıması olduğunu anladım. Her şey, yani bütün her şey, erkek varlığını genişletip yükseltmek için var.  | 58:39. dk | Ataerkillik, Toplumsal Cinsiyet Roller         |
| Bu mojo dojo casa evleri peynir ekmeğe gibi satılıyor patron. Çocuklar onlara çıldırıyor. Ken tişörtlerde, fincanlarda, bir numaralı dövme oldu. Warner brothers, Ken filmi için seçmelere başladı. Ve film şimdiden hit oldu.   | 59:33. dk | Kapitalizm, Tüketim Toplumu, Kültür Endüstrisi |

|  |              |   |
|--|--------------|---|
| Onlara mantığın tertemiz, kusursuz, dikişsiz giysisi olan ataerkilliği anlattık ve yıkıldılar.   | 1s 31. dk    | Ataerkillik, Toplumsal Cinsiyet Roller  |
| Orada önemli biriydim ve sokakta yürütüğümde insanlar sırf kişiliğim için bana saygı duyuyordu. Bir kadın bana saati bile sordu. Ve yüksek lisans, tıp diploması ya da yüzme dersleri gibi teknik detaylar olmasa o dünyayı yönetebilirdim. Ama burada onlara ihtiyacım yok. Burada sıradan bir adamım ve biliyor musunuz bu yeterli.  | 1s 2. dk     | Feminizm, Eşitlik   |
| Tamam çocuklar, gidip yeni Bunalım Barbie'yi alma vakti. Bütün gün ve gece eşofman altı giyiyor. Günde yedi saat instagramda. Arasının açık olduğu en iyi dostunun nişan fotoğraflarına bakıyor, bir yandan da aile boyu paketten şekerleme yiyor. Şimdi çenesi ağrıyor ve şimdi de uykuya dalana dek BBC'de yedinci kez <i>Pride and Prejudice</i> 'i izleyecek. Anksiyete, panik ataklar ve OKB ayrı satılmaktadır.  | 1s 7:31. dk  | Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı, Toplumsal Beklentiler.  |
| Klişe Barbie güzelliğinde değilim. İlginç olacak kadar zeki değilim. Beyin ameliyatı yapamam, hiç uçak uçurmadım, başkan değilim, Yüce Divan'da benden hiç yok. Hiçbir şey için yeterince iyi değilim.   | 1s 13:12. dk | Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı, Tek Boyutlu İnsan   |
| Kadın olmak gerçekten imkansız. Çok güzel, çok zekisin. Ve iyi olmadığını düşünmen beni mahvediyor. Yani, sanki her zaman olağanüstü olmalıydık. Ama nasıl oluyorsa bunu her zaman yanlış yapıyoruz. Zayıf olmalısın ama çok zayıf olmayacaksın ve zayıf olmak istediğini söyleyemezsin. Sağlıklı olmak istiyorum demen gerek ama aynı zamanda zayıf olmalısın. Zengin olmalısın ama para isteyemezsin çünkü bu, görgüsüzlüktür. Patron olmalısın ama aksi olamazsın. Öncü olmalısın ama başkalarının fikrini ezemezsin. Anne olmayı sevmelisin. Ama sürekli çocuklarından bahsetme. Kariyer sahibi kadın olmalısın ama her zaman başkalarını da kollayacaksın. Erkeklerin kötü tavırlarına cevap vereceksin, ki bu çılgınca ama bunu açıkça söylersen şikayet etmekle suçlanırsın. Erkekler için hep güzel olmalısın ama onları çok baştan çıkarıp başka kadınları tehdit edecek kadar olamazsın. Çünkü bir kardeşliğin parçası olmalı ama hep öne çıkmalısın. Ve her zaman minnettar kalmalısın. Ama sistemin hileli olduğunu hiç unutmama o yüzden de bunu kabullenmenin bir yolunu bul ama | 1s 13:50. dk | Toplumsal Cinsiyet Roller, Feminizm, Eşitlik, Kapitalizm, Tüketim Toplumu, Kültür Endüstrisi, Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı, Tek Boyutlu İnsan |

|  |              |  |
|--|--------------|--|
| ayrıca hep minnettar ol. Hiç yaşlanmayacaksın, kaba olmayacaksın, hava atmayacaksın, bencil olmayacaksın, düşmeyeceksin, başarısız olmayacaksın, korkmayacaksın, hiç yoldan çıkmayacaksın. Çok zor, çok çelişkili ve kimse sana madalya vermiyor ya da teşekkür etmiyor. Ve görülüyor ki sadece her şeyi yanlış yapmakla kalmıyorsun her şey de senin suçun oluyor. Kendimin ve tüm diğer kadınların insanlar bizden hoşlansın diye kendilerini heba edişini izlemekten çok sıkıldım. Ve bütün bunlar sadece bir kadını temsil eden bir bebek için de doğrusu o zaman ne yapacağımı bilemiyorum. |              |  |
| Kenler'in bir yerden başlaması gerek. Bir gün Kenler de Barbie diyarında kadınların gerçek dünyada olduğu kadar güç ve söz sahibi olacak   | 1s 38:41. dk | Eşitlik  |
| Sıradan Barbie nasıl fikir? Olağanüstü değil. Hiçbir şeyin başkanı değil ya da belki öyle. Belki bir anne belki değil. Çünkü sadece anne olmak istemekte sorun yok; başkan olmak ya da anne olan bir başkan olmak istemekte de. Ya da anne ve başkan olmayı istememekte. Sadece güzel bir kıyafeti var ve gün boyu kendini iyi hissederek devam etmek istiyor  | 1s 38:59. dk | Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı, Tek Boyutlu İnsan, Kültür Endüstrisi, Kapitalizm |
| Bu bize para kazandıracak  |              | Kapitalizm, Tüketim Toplumu, Kültür Endüstrisi                                       |
| Hiç kimse Barbie'ye benzemiyor; tabii Barbie hariç.  | 1s 41. dk    | Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı, Tek Boyutlu İnsan                                |



Şekil 1. *Barbie* Filminin Temaları



*Barbie* filminde yer alan temalar sırasıyla; feminizm (f=8), medyanın yarattığı mükemmel algısı (f=7), eşitlik (f=7), kültür endüstrisi (f=5), tek boyutlu insan (f=5), toplumsal cinsiyet rolleri (f=5), ataerkillik (f=5), kapitalizm (f=4), tüketim toplumu (f=4), toplumsal normlar (f=3), toplumsal beklentiler (f=2) ve kadının metalaşması (f=1)'dir.

### **Feminizm Temasına İlişkin Bulgular**

“Barbie sayesinde tüm feminizm ve eşit hak sorunları çözüldü.” Repliği ironik bir ifade içermekte ve feminizmin daha karmaşık bir konu olduğunu ve sadece sembolik çözümlerle geçiştirilemeyeceğini vurgulamaktadır.

“Kadınlar en güçlü pozisyondaydı, parayı kontrol eder. Yani sizin dünyanızda erkeklerin yaptığı her şeyi bizde kadınlar yapar.” Söylemi toplumsal cinsiyet rollerinin tersine çevrildiği bir durumu betimleyerek, mevcut ataerkil yapıların eleştirisini yapmaktadır. Bu tür bir tersine çevrilmiş dünya, toplumsal cinsiyetin nasıl bir sosyal inşa olduğunu ve güç dengelerinin ne kadar keyfi olduğunu göstermeyi amaçlamaktadır. Ancak diğer yandan da eşitliğin sadece rolleri tersine çevirme yoluyla sağlanamayacağına işaret etmektedir. Gerçek eşitlik, her iki cinsiyetin de eşit hak ve fırsatlara sahip olduğu, kimsenin baskılanmadığı bir toplumla mümkün olacaktır.

### **Medyanın Yarattığı Mükemmel Algısı Temasına İlişkin Bulgular**

“Bugün muhteşem, dün de öyleydi, yarın da öyle olacak. Öbür gün de, hatta çarşamba da öyle olacak. Sonsuza kadar her gün.” Repliği, medyanın yarattığı mükemmel algının gerçekliği nasıl şekillendirdiğini ve bu algının insanlar üzerindeki etkilerini yansıtmaktadır. Medya, idealize edilmiş bir mutluluk ve güç imajı yaratarak, izleyicilere mükemmellik standartlarını dayatmaktadır.

“Klişe Barbie güzelliğinde değilim. İlginç olacak kadar zeki değilim. Beyin ameliyatı yapamam, hiç uçak uçurmadım, başkan değilim, Yüce Divan’da benden hiç yok. Hiçbir şey için yeterince iyi değilim.” Bu ifade, medyanın, bazen gerçekleri değil, belirli bir ideali ve erkek egemenliğini yücelten bir dünyayı göstererek, izleyicilerde yanıltıcı bir mükemmel algı oluşturduğunu ve bu algının gerçek dünyadan ne kadar uzak olduğunu vurgulamaktadır.

Adorno ve Horkheimer, kültürün büyük ölçüde, bireylerin düşünce tarzlarını ve yaşam biçimlerini biçimlendiren, pazar ekonomisinin çıkarları doğrultusunda şekillendirildiğini belirtmektedir. Medya ve popüler kültür, bu bağlamda, bireylerin kimliklerini yalnızca tükettikleri kültürel öğelerle değil, aynı zamanda bu öğelerin sunduğu idealize edilmiş imgelerle de şekillendirmektedir. Replikteki “Bugün muhteşem, dün de öyleydi, yarın da öyle olacak” ifadesi, medya aracılığıyla sürekli olarak yayılan mükemmeliyet algısı ve bunun değişmeyen doğasına gönderme yapmaktadır. Bu imaj, bireylere ideal bir yaşam standardı ve mükemmel bir benlik algısı dayatmaktadır. Kültür endüstrisi bu mükemmeliyet algısını tekrarlamakta ve toplumda genellikle eril güç ve güzellik üzerinden tasvir edilen bir dünya yaratmaktadır. Ancak bu dünya, gerçekte var olmayan, hayali bir mükemmellik ve mutluluk algısıdır.

Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisinin bu tür idealize edilmiş görüntüler yaratmasının gerçekten uzak bir dünyayı özendirerek bireylerin yaşam beklentilerini ve isteklerini yönlendirdiğini ifade etmektedir. İnsanlar bu hayali mükemmeliyet standartlarına uymaya çalışırken, gerçek hayattaki yetersizlik duyguları ve özgüven eksiklikleri artırmaktadır. Kadının “yeterince iyi olmadığı” düşüncesi, medyanın cinsiyet normları ve toplumsal baskılar üzerinden kadınların kimliklerini şekillendirmeye çalışmasının bir sonucudur. Bu durumda, kadınlar hem kendi içlerinde hem de toplum tarafından oluşturulan mükemmeliyet standartlarına ulaşmaya çalışırken sürekli bir değersizlik hissiyle karşılaşmaktadır. Bu yalnızca bireylerin kimliklerini ve

özsayılarını zedelemekle kalmaz, aynı zamanda medyanın ürettiği ideal kadın imajlarının toplumda yaygınlaşmasını sağlamaktadır.

### **Eşitlik Temasına İlişkin Bulgular**

“Barbie sayesinde tüm feminizm ve eşit hak sorunları çözüldü.” İfadesi, toplumda kadınlar arasında eşitliğin sağlandığını iddia eden bir önerme içermektedir ancak, bu ifade ironik bir şekilde gerçek dünyada bu eşitliğin olmadığını ve sadece bir algı yaratıldığını ima etmektedir.

“Ama hazır buraya kadar gelmişken yetkili kadını görebilir miyim? CEO’nuzu? CFO’nuzu? COO’nuzu? Yetkili bir kadın var mı?” Repliği, iş dünyasında kadınların liderlik pozisyonlarındaki eksikliğini eleştirir ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğine dikkat çekmektedir. Bu tema feminist bakış açısından, kadınların iş dünyasında daha fazla temsil edilmeleri ve lider pozisyonlarında bulunmaları gerektiği vurgulamaktadır.

“Kenler’in bir yerden başlaması gerek. Bir gün Kenler de Barbie diyarında kadınların gerçek dünyada olduğu kadar güç ve söz sahibi olacak.” Söylemi, kadınların iş dünyasında eşit fırsatlara sahip olmadığını ve genellikle ekonomik açıdan güçlü olmayan bir konumda olduklarını ima etmektedir. Bu replik, kadınların iş dünyasında ve toplumda eşit fırsatlara sahip olmalarını ve genellikle ekonomik açıdan daha güçsüz bir konumda olmaları ile ilgili bir eleştiriyi içermektedir. Ken’in bir yerden başlaması gerektiği söylemi, toplumsal cinsiyetin ne kadar derinlemesine yerleşmiş olduğunu ve kadınların hâlâ erkek egemen normlara göre bir sosyal düzen içerisinde var olduklarını ima etmektedir. Kültür endüstrisi burada kadınların yerini değiştirerek toplumsal normları yeniden şekillendirmeye çalışıyor gibi görünse de gerçekte, toplumsal eşitlik henüz sağlanmamıştır. Medya, bu tür bir eşitlik temsili sunarak toplumu belirli bir noktada yapay bir eşitlik algısına yönlendirebilir, ancak bu gerçek toplumsal eşitsizliklerin ve sistematik cinsiyet ayrımcılığının yerini tutmamaktadır. Kadınların ve erkeklerin toplumsal rollerini belirleyen medyatik temsiller, bazen toplumsal eşitliği yüzeysel bir biçimde pazarlarken, gerçek eşitlik yerine görüntüler sunarak bireylerin toplumsal yapılarını doğrudan şekillendirebilir. Bu tür medya ürünleri, gerçek dünyadaki eşitsizlikleri gizlemeye veya onları farklı bir şekilde yansıtmaya yönelmektedir.

### **Kültür Endüstrisi Temasına İlişkin Bulgular**

“Sıradan Barbie nasıl fikir? Olağanüstü değil. Hiçbir şeyin başkanı değil ya da belki öyle. Belki bir anne, belki değil. Çünkü sadece anne olmak istemekte sorun yok; başkan olmak ya da anne olan bir başkan olmak istemekte de.” Bu ifade, kültür endüstrisinin bireyleri belirli rollerle sınırlamaya ve belirli kalıplara uymaya yönlendirdiğini göstermektedir. Bu tema Sıradan Barbie’nin, kültür endüstrisinin belirlediği normlara uymak veya bu normlara karşı gelmek konusundaki içsel çatışmalarını ifade etmektedir. Kültür endüstrisinin geniş kitleleri etkileyerek bireyleri belirli kalıplara sokması, bu endüstri içindeki ürünlerin -örneğin Barbie gibi ikonların- belirli bir tüketici kimliğini ve toplumsal rolleri temsil etmesine yol açmaktadır. Bu bağlamda “Sıradan Barbie” figürü, kültür endüstrisinin “olağanüstü birey” kalıplarının dışında kalarak, toplumsal normlara uyum sağlama veya bu normlardan sapma ikilemini yaşayan bireyi temsil etmektedir.

Sıradan Barbie gibi bir karakterin sinema veya popüler kültür ürünü olarak ortaya çıkması, izleyicinin günlük yaşamındaki sıradanlık veya olağanlıkla yüzleşmesini sağlarken, aynı zamanda kültür endüstrisinin belirlediği olağanüstülük normlarına uymayı reddetme imkânı sunmaktadır. Kültür endüstrisinin sunduğu bu normlardan sapma, seyircinin kimliğine yönelik dayatılan kalıpların bir eleştirisini barındırmaktadır. Bu karakterin “sadece anne olmak istemekte sorun yok” veya “başkan olmak ya da anne olan bir başkan olmak istemekte sorun yok” gibi ifadeleri,

bireylerin kültür endüstrisinin standart kalıplarına karşı gelme ya da onları kabullenme arasındaki gerilimleri yansıtmaktadır. Bu durumda, Sıradan Barbie karakterinin içsel çatışmaları, sinemanın bireylere dayattığı kimlik ve toplumsal rollerle sınırlanma hissini bir dışavurumu olarak ele alınabilir. Kellner'in de vurguladığı gibi, bu endüstri bireylerin mutsuzluğunu örtbas ederek onları kapitalist düzene itaatkâr kılar ve sunduğu mutluluk ya da başarı anlayışı da bu sistemin normlarına göre şekillenmektedir (Kellner, 2016, s. 142). Sıradan Barbie, kültür endüstrisinin dayattığı "ideal" veya "mükemmel" karakterlerin aksine, bireylerin sıradan ve çatışmalı kimliklerini temsil etmektedir. Bu temsiliyet, izleyicinin kültür endüstrisinin standartlarından sıyrılarak kendi öz kimliğini sorgulama ihtiyacını da teşvik etmektedir.

### **Tek Boyutlu İnsan Temasına İlişkin Bulgular**

"Hiç kimse Barbie'ye benzemiyor; tabii Barbie hariç." Söylemi, tek boyutlu bir kadın imajının, kadınların gerçek, çok yönlü ve derin kişiliklerini yok ettiğini ve feminist hareketi geri götürdüğünü vurgulamaktadır. Medya, kadınları sadece belirli bir şekilde temsil ederek, onları tek boyutlu birer figür haline getirip çeşitliliği azaltmaktadır. Bu ifade, medya ve kültür endüstrisinin kadın imajını belirli kalıplara sokarak gerçek kadın kimliklerinin çok boyutlu doğasını yok ettiğini vurgulamaktadır. Kültür endüstrisi teorisyenleri, bu tür tek boyutlu temsillerin bireylerin içsel çeşitliliğini bastırarak ve toplumsal normları pekiştirerek tüketicileri pasif, uyumlu bir hale getirdiğini öne sürmektedir. Marcuse'un ifadesiyle kültür endüstrisi, insanları kendi özerkliklerinden feragat eden tüketicilere dönüştürmekte ve onları bu sınırlı imgeler içinde sıkışmış, tek boyutlu kimlikleri kabullenmeye yönlendirmektedir (Marcuse, 2022, s. 27).

Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisinin bireyleri "hayali birey" konumuna indirgediğini, onları gerçek insan ilişkilerinden uzaklaştırarak toplumsal dostluk ve dayanışmayı yok ettiğini savunmaktadır (Adorno, 2005, s. 34; Dainow, 2014, s. 2). Barbie gibi tek bir kalıp etrafında şekillenen kadın imajı, kadınların çok yönlü potansiyellerini ve bireysel özelliklerini görünmez hale getirmektedir. Kültür endüstrisi, bu tür imgelerle bireylere tek bir ideal güzellik ve kimlik anlayışı dayatarak farklı kadın kimliklerini arka plana itmektedir. Bu durum, kadınların içsel zenginliklerinin ve bireysel kimliklerinin kültürel alanda yeterince temsil edilmemesine neden olmaktadır.

Adorno, insanların bireyselliklerinin özelliklerini sandıkları şeylerin aslında sıradanlık ve anlamsız farklılıklarla gizlendiğini savunmaktadır. Bu tür tek tip imgeler, kadınların kendi benliklerini keşfetmelerine engel olurken, onları normatif rollerle sınırlı tutarak kültür endüstrisinin hedeflediği standartlara uygun itaatkâr bireyler haline getirmektedir (Adorno, 2005, s. 34). Sonuç olarak, Barbie gibi figürler üzerinden medyanın yarattığı ideal kadın imajı, kadınların çok boyutlu kimliklerini bastırarak onları sınırlı rollerle tanımlamakta ve bu tekdüze temsiller aracılığıyla bireysel özerkliklerini sınırlandırmaktadır. Bu tür temsillerin toplumda yaygınlaşması, kadınların farklı ve özgün kimliklerle var olma hakkını geri plana iterken, aynı zamanda feminist hareketin kadınların çok boyutlu kimliklerini kabul ettirme mücadelesini zayıflatmaktadır.

### **Toplumsal Cinsiyet Rollerine Temasına İlişkin Bulgular**

"Yemek saati bir şantiyenin, biraz kadın gücü için mükemmel bir yer olacağını düşünürsün ama bu çok erkeksiydi." İfadeleri, belirli mesleklerin cinsiyetle ilişkilendirilmesini eleştirmektedir. Kadınların belirli alanlarda sınırlı tutulduğu ve belirli rolleri üstlenmelerinin beklenildiği bir toplumsal düzen ifade edilmektedir.

“Erkekler bana objeymişim gibi bakıyor. Kızlar benden nefret ediyor.” Söylemi, toplumsal cinsiyet normlarına dayalı olarak kadınların dış görünüşleri ve davranışları üzerinden değerlendirildiği bir gerçeği vurgulamaktadır. Toplumun kadınları obje olarak görmesi ve kadınların birbirleri arasında rekabet içinde olmaları beklentisi, toplumsal cinsiyet rollerinin yarattığı baskıları ifade etmektedir.

Kültür endüstrisi perspektifinden bakıldığında, toplumsal cinsiyet normları ve kültürel temsiller, erkek ve kadınlara belirli roller biçer ve onları bu sınırlayıcı kalıplara uygun davranmaya zorlamaktadır. Bu çerçevede, Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisinin bireylerin sosyal dünyadaki pozisyonlarını belirleyen güçlü bir yapı olduğunu savunmaktadır. Bu yapı, kadın ve erkeğe belirli görev ve davranış kalıplarını dayatarak toplumsal cinsiyet rollerini pekiştirmektedir. Kültür endüstrisinin bu kurgusu, kadınların birbirleriyle rekabet içinde oldukları yanılsamasını üretmektedir. Buradaki rekabet, kadın dayanışmasını engelleyerek bireylerin kapitalist normlara daha sıkı sıkıya bağlı kalmalarını sağlamaktadır.

### **Ataerkillik Temasına İlişkin Bulgular**

“Dünyayı erkekler yönetiyor.” Bu söylem, genel olarak toplumun, liderlik pozisyonlarının çoğunu erkeklerin işgal ettiği bir ataerkillik düzenini vurgulamaktadır. Kadınların bu pozisyonlara erişiminde ve etkileşimde sıkça ikinci plana itilmesi eleştirilmektedir.

“Ataerkilliği gayet iyi uyguluyoruz. Sadece daha iyi saklıyoruz.” Bu replik, toplumun yüzeyle eşitlik gibi görünen ancak derinlemesine ataerkillikle işleyen bir yapıya sahip olduğunu ima etmektedir. Bu tema ataerkillik, daha gizli ve derin bir şekilde devam ederken, toplumsal cinsiyet normlarının bu düzeni sürdürdüğüne dair bir eleştiriyi içermektedir.

Ataerkillik, eşitlik yanlısı söylemler ve kadın hakları hareketleri sayesinde daha fazla sorgulansa da bu sorgulama çoğu zaman yüzeyle kalmakta ve derinlemesine analizler gerektirmektedir. Modern toplumda ataerkilliğin bu kadar görünmez olması, özellikle medya, eğitim ve iş dünyası gibi alanlarda kadın ve erkeklere verilen rollerle pekiştirilmektedir. Adorno ve Horkheimer’in belirttiği gibi, kültür endüstrisi bireylere eşitlikçi bir imaj sunsa da toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üreten bir içerik sunarak ataerkilliği korumaktadır. Bu söylemler, toplumsal cinsiyet eşitliği mücadelesinin görünürde eşitlik sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda bu görünümün altındaki ataerkil kalıpları da sorgulaması gerektiğini göstermektedir. Ataerkilliğin bu kadar derin ve gizli bir şekilde toplumun her katmanında sürdüğünü anlamak, bu yapının gerçekten değiştirilebilmesi için gereklidir.

### **Kapitalizm Temasına İlişkin Bulgular**

“Onlara mantığın tertemiz, kusursuz, dikişsiz giysisi olan ataerkilliği anlattık ve yıkıldılar.” Bu ifadede, ataerkilliğin kapitalist sistem içinde kadınları baskı altına alan bir mekanizma haline geldiği vurgulanmaktadır. Kapitalizmin, ataerkilliği sürdürerek güç dengelerini koruduğu ve bu yapıyı beslediği ileri sürülmektedir. Ken karakterinin gerçek dünyada deneyimlediği saygı ve lüks ürünlerin sadece erkekler tarafından kullanılması, paraların üzerinde yalnızca erkek resimlerinin bulunması gibi unsurlar, erkekliliği ekonomik ve fiziksel güçle ilişkilendirmekte ve dolayısıyla kapitalist sisteme övgü niteliği taşımaktadır. Ken, bu gözlemleri temel alarak Barbie Land’de kendi egemenliğini ilan eder. Bu egemenlik, baskı yoluyla değil, Barbie Land’deki Barbielerin rızasını alarak kurulmuştur, bu da hegemonya ve rıza üretimi kavramlarını gündeme getirmektedir.

“Mojo dojo casa evleri peynir ekmek gibi satılıyor patron. Çocuklar onlara çıldırıyor. Ken tişörtlerde, fincanlarda, bir numaralı dövme oldu. Warner Brothers, Ken filmi için seçmelere

başladı. Ve film şimdiden hit oldu.” Repliği, kapitalizmin tüketim kültürü üzerindeki etkisini göstermektedir. Ken’in popüler bir kültür ikonu haline getirilmesi, kapitalist sistemdeki pazarlama stratejilerinin ve tüketim çılgınlığının bir sonucudur.

Marcuse’un, “kültürel üretim” ve insanların “gönüllü olarak özerkliklerinden feragat etmeleri” tespiti, kapitalizmin bireyleri birer “tüketici” olarak yeniden inşa ettiğini vurgulamaktadır. Tüketim kültürü, bireyleri dışsal ihtiyaçlar ve istekler üzerinden tanımlamaktadır, bu da insanın gerçek özgürlüğünü ve içsel potansiyelini keşfetmesini engellemektedir. Bu şekilde, bireylerin kendi yaşamlarına dair bilinçli ve anlamlı seçimler yapma kapasitesi zayıflar ve bireylerin toplumsal ve ekonomik baskılarla şekillenen “tüketici kimliği”ne mahkum edilmeleri sağlanmaktadır. Kapitalist toplum, insanları, yalnızca tüketmeye ve üretmeye odaklanarak, özgürlükten ve gerçek özbenliklerinden uzaklaştırmaktadır.

### **Tüketim Toplumu Temasına İlişkin Bulgular**

“İcat edildiğin günden beri kendini kadınlara kötü hissettiriyorsun, kötü yanlarını temsil ediyorsun. Cinsel kapitalizm, gerçek dışı idealler... feminist hareketini 50 yıl geri götürdün, kızların doğuştan gelen değer hissini yok ettin.” Söylemleri, tüketim toplumu ve kapitalizmin, kadınları birer tüketim nesnesi haline getirerek cinsel kapitalizmi güçlendirdiğini yansıtmaktadır. Bu tema ile kadın bedeninin, tüketim kültürünün dayattığı mükemmel güzellik ideallerine hizmet etmek üzere kullanıldığı vurgulanmaktadır.

“Tamam çocuklar, gidip yeni Bunalım Barbie’yi alma vakti. Bütün gün ve gece eşofman altı giyiyor. Günde yedi saat Instagram’da. Arasının açık olduğu en iyi dostunun nişan fotoğraflarına bakıyor, bir yandan da aile boyu paketten şekerleme yiyor. Şimdi çenesi ağrıyor ve şimdi de uykuya dalana dek BBC’de yedinci kez *Pride and Prejudice*’i izleyecek.” Repliği, tüketim toplumunun bireyleri sürekli tatmin arayışında tutma ve kendi değerlerini tüketim alışkanlıkları üzerinden belirleme eğilimini vurgulamaktadır. Bunalım Barbie’nin tanıtımı, tüketim kültüründen kaynaklanan baskıları ve beklentileri yansıtmaktadır.

Kapitalizm, kültür endüstrisi aracılığıyla, kadın bedenini bir meta olarak üretir ve bu beden belirli güzellik standartları ve cinsel cazibeyle tanımlanmasını teşvik etmektedir. Baudrillard (2013)’ın “var olmak için nesnelere ihtiyaç duyar, daha doğrusu onları yok etmeye ihtiyaç duyar” (s. 47) ifadesi, kadın bedeninin kültürel tüketimle nasıl biçimlendiğini ve yok edildiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Kadın bedeni, “tüketilmeye” ve estetik olarak “idealize edilmeye” zorlanır; bu idealizasyon ise genellikle gerçeklikten uzak ve ulaşılması zor bir güzellik anlayışına dayanmaktadır. Bu süreç, bireyleri hem fiziksel hem de psikolojik olarak baskılar altında bırakmaktadır.

“Bunalım Barbie” karakteri üzerinden yapılan alıntı, bireylerin tüketim alışkanlıkları üzerinden kimliklerini ve değerlerini belirlediği bir toplumda yaşadıklarını vurgulamaktadır. Tüketim toplumunda, bireyler yalnızca fiziksel ihtiyaçları için değil, aynı zamanda kültürel ve duygusal tatmin arayışında da sürekli bir tüketim döngüsüne girmektedir. Fiske (1999)’nin “kültür endüstrisi, tüketilecek ürünler olarak kültürel metaları üretir ve bu metalar hızla kültürel ekonomiye dahil olur” (s. 49) tespiti, bu noktada oldukça önemlidir. Bunalım Barbie’nin tanıtımı, tüketim kültürünün baskılarını ve beklentilerini doğrudan yansıtarak, bireylerin sadece maddi değil, duygusal ve kültürel anlamda da neyi “tüketmeleri” gerektiğini dayatmaktadır. Barbie’nin “günü Instagram’da geçirmek” veya “şekerleme yemek” gibi eylemleri, bir yandan popüler kültürün ve sosyal medyanın ideolojik gücünü, diğer yandan tüketim kültürünün bireyleri sürekli olarak tatmin arayışında tutma işlevini göstermektedir.



Tüketim kültürü, bireylerin daha fazla satın alması ve ideolojik olarak uyum göstermesi için, onların “zihinsel” ve “duygusal” yanıtlarını yönlendirmektedir. Kültür endüstrisi, tüketicilerin toplumun sunduğu normlara ve tüketim alışkanlıklarına yönelmesini sağlarken, bu figürlerin toplumdaki statükoyu daha derinlemesine güçlendirdiği bir yapıyı da beslemektedir. Tüketim çılgınlığı, toplumsal yapıları yeniden üretir ve aynı zamanda bireylerin özerkliklerini kaybetmesine yol açmaktadır. Tüketim toplumunun bireyleri nasıl şekillendirdiği ve kadın bedeni üzerindeki etkisi, kültür endüstrisinin ürettiği metaların ve ideolojilerin günlük hayatta nasıl tüketildiği ile yakından bağlantılıdır. Bu bağlamda, Barbie ve “Bunalım Barbie” gibi karakterler, kapitalist toplumda kadınların cinsel kapitalizm ve güzellik idealleri aracılığıyla nasıl şekillendirildiğini ve bu süreçte bireylerin pasifleşen tüketicilere dönüştüğünü gözler önüne sermektedir. Tüketim kültürünün baskıları hem kadınların kimliklerini hem de toplumsal rollerini yeniden üreterek, kapitalizmin kültürel ve ideolojik yapısını pekiştirmektedir.

### Toplumsal Normlar Temasına İlişkin Bulgular

“Orada önemli biriydim ve sokakta yürüdüğümde insanlar sırf kişiliğim için bana saygı duyuyordu. Bir kadın bana saati bile sordu. Ve yüksek lisans, tıp diploması ya da yüzme dersleri gibi teknik detaylar olmasa o dünyayı yönetebilirdim. Ama burada onlara ihtiyacım yok. Burada sıradan bir adamım ve biliyor musunuz bu yeterli.” Bu ifade ile, toplumsal normların bireylerin değerini sıklıkla belirli mesleki başarılarla ölçtüğü ve bu normların bireylerin kimliğini nasıl şekillendirdiği gösterilmektedir.

Zygmunt Bauman (1999), “tüketim toplumunda kimliklerin de tıpkı ürünler gibi tüketildiğini” belirtmektedir. Bu bakış açısı, toplumda bireylerin kimliklerinin, sahip oldukları meslek, eğitim ve başarılar gibi unsurlarla nasıl şekillendirildiğini göstermektedir. Alıntıda birey, belirli bir dünyada, mesleki başarılar olmadan dahi değerli olabileceğini ifade etse de, bu görüşün karşısında toplumsal normların bireylerin değerini mesleki başarılar üzerinden belirlemesi gerçeği bulunmaktadır. Toplumun ve kültürün belirli başarıları ve nitelikleri değerli görmesi, bireyleri bu başarıları elde etmek için bir arayışa itmektir. Bu süreç, insanların kimliklerini sadece kişisel özelliklerinden ziyade, ulaşabildikleri başarılarla tanımlamalarına yol açmaktadır (Bauman, 1999, ss. 44-48).

Alıntının sonunda “burada sıradan bir adamım ve biliyor musunuz bu yeterli” ifadesi, bireyin, toplumsal başarıların ötesinde, basit ve sıradan bir kimlik benimsediğini ifade etmektedir. Bauman’ın “akışkan modernite” kavramı burada devreye girebilir. Bauman (2011)’a göre, modern toplumda bireyler, “katı” kimliklerden çok, daha esnek ve geçici kimliklerle varlık göstermektedir (s. 25). Bu anlamda, toplumsal normların bireyleri belirli başarılar üzerinden değerli kılması, bireylerin kimliklerini sürekli olarak yeniden inşa etmelerine ve bazen de bu normlardan uzaklaşarak “sıradan” bir kimliği benimsemelerine yol açabilir. Bu durum, toplumsal baskılara karşı bir tür bireysel direnç ve kimliksel bir dönüşüm anlamına gelebilir.

### Toplumsal Beklentiler Temasına İlişkin Bulgular

“Kadın olmak gerçekten imkânsız. Çok güzel, çok zekisin. Ve iyi olmadığını düşünmen beni mahvediyor. Yani, sanki her zaman olağanüstü olmalıymışız. Ama nasıl oluyorsa bunu her zaman yanlış yapıyoruz.” Repliği, kadınların toplumun belirlediği mükemmel standartlara uymak zorunda oldukları toplumsal beklentilere dair bir eleştiri içermektedir. Kadınlar hem güzellikte hem de zekada olağanüstü olmaya zorlanırken, bu standartlara uymadıklarında kendilerini yetersiz hissetmeye yönlendirilmektedir.

“Sıradan Barbie nasıl fikir? Olağanüstü değil. Hiçbir şeyin başkanı değil ya da belki öyle. Belki bir anne belki değil. Çünkü sadece anne olmak istemekte sorun yok; başkan olmak ya da anne

olan bir başkan olmak istemekte de.” Bu ifade, kadınların sadece belirli rollerle sınırlı olmaması gerektiğine dair bir eleştiriyi içermektedir. Toplumun kadınlardan belirli sosyal rolleri kabul etmelerini beklemesi, bireylerin kendi hedefleri ve istekleri doğrultusunda özgürce seçim yapmalarını engellemektedir.

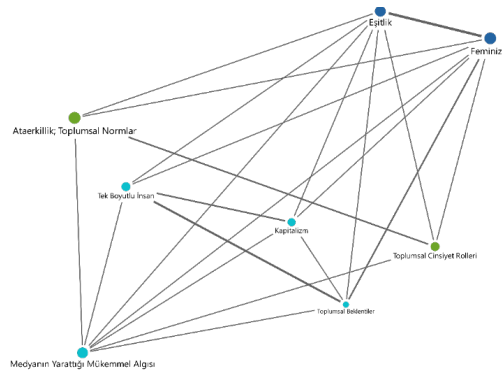
Kadınların sadece “güzel” ve “zeka” gibi mükemmeliyetçi normlara uymaya zorlanması, aynı zamanda kültür endüstrisinin üretim süreçlerinde yer alan stereotiplere de bir atıfta bulunmaktadır. Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisinin, kültürel ürünleri, bireylerin özgür iradelerini etkilemeyecek şekilde, standartlaştırarak ürettiğini belirtmiştir. Medyada yer alan kadın imgesi de genellikle benzer kalıplarda tekrarlanmaktadır: Güzel, zeki, ancak aynı zamanda mükemmel bir anne ve eş olmalıdır. Bu tür kalıplar, kültür endüstrisinin gücüyle bireylere sunulur ve bireylerin, bu kalıplara uymayan herhangi bir durumu kabul etmeleri zorlaştırılmaktadır.

Bu durum, aynı zamanda kadınların toplumun kendilerine sunduğu rollere sıkışmalarına neden olmaktadır. “Sıradan Barbie” figürü, burada tipik bir örnektir. “Barbie” bebek, kültür endüstrisinin yaratmış olduğu ve sürekli olarak tekrarlanan bir güzellik, zarafet ve başarı imgesini temsil etmektedir. Bu tür imgeler, kadınları yalnızca belirli rollerde görür ve kendiliklerini yalnızca bu rolleri gerçekleştirebilme kapasitesine indirgemektedir. Kültür endüstrisi bu şekilde, bireylerin kendi içsel istekleri ve hedeflerinden ziyade, toplumsal beklentilere göre şekillenen kimlikler inşa etmektedir.

Yukarıdaki replikte, “sadece anne olmak istemekte sorun yok” ifadesi, toplumsal normların bireylerin kendi seçimlerini yapma haklarını sınırladığını göstermektedir. Kadınların sadece annelik ya da liderlik gibi sınırlı rollerde tanımlanması, kültür endüstrisinin yarattığı sınırlamaların bir örneğidir. Kadınlar, medya ve popüler kültür aracılığıyla belirli kimliklere sıkıştırıldıkça, bu kimlikler dışında başka bir kimlik geliştirmeleri zorlaşmaktadır.

### Kadının Metalaşması Temasına İlişkin Bulgular

“Erkekler bana objeymişim gibi bakıyor.” Bu ifade ile filmde, kadının varlığının, toplumun eril normları ve beklentileri tarafından belirlendiği bir bağlamda nasıl meta olarak kullanıldığını vurgulamaktadır. İfadedeki “erkekler bana objeymişim gibi bakıyor” sözü, kadının varlığının erkeğin bakış açısından ve erkeklerin toplumsal normlarından ne şekilde belirlendiğine dair bir eleştiriyi içermektedir. Kadın, toplumsal anlamda tüketilen bir varlık haline gelir, bu bakış açısı ve algı, kültür endüstrisinin öğrettiği değerlerle pekişmektedir. Adorno ve Horkheimer, kültür endüstrisinin, tıpkı bir mal gibi, bireyleri de pazarlanabilir öğeler olarak sunduğunu belirtmektedir. Bu durumda kadın, medya ve popüler kültürde cinsellik ve güzellik üzerinden pazarlanarak meta haline gelmektedir.



Şekil 2. Temaların İlişkisi

*Barbie* filminde yer alan temalara bakıldığında eşitlik temasının feminizm teması ile; tek boyutlu insan teması ile toplumsal beklentiler temasının; toplumsal cinsiyet rolleri temasının ataerkillik ve toplumsal normlar teması ile yakın ilişki içinde olduğu görülmektedir.



Şekil 3. *Barbie* Filminin Kelime Bulutu

Kelime bulutu Maxqda programı ile hazırlanmıştır. Kelime bulutunu oluşturmak için kültür endüstrisi öğeleri içeren tüm replikler ve temaların yer aldığı metinler programa yüklenmiş ve dokümanda kullanılan kelimelerin sıklığına göre program tarafından kelime bulutu çıkarılmıştır.

## 6. Tartışma ve Sonuç

*Barbie* Land’de kadınlar *Barbie*, erkekler ise Ken olarak adlandırılmaktadır. Bu dünyada isimler gibi renk de tektir; pembe. Bu durum izleyiciyi çeşitlilik eksikliği konusunda düşünmeye sevk etmektedir. Filmin ilerleyen sahnelerinde Ken’in patriyarki ile tanışması sonucunda gerçek dünyadan farkı kalmayan *Barbie* Land’in yeniden anaerkillik düzene kavuşması için *Barbie*’lerin yaptığı plan iki farklı mesaj türü içermektedir. *Barbie*’lerin beraber hareket etmesi kadın dayanışmasına örnek olarak “doğrudan mesaj” içerirken; kadınların cinsel kimliklerini kullanarak erkekleri birbirine düşürmeye çalışmaları kadınların kendilerini nesneleştirmesini, erkekleri de basitleştirmesini içeren “ironi içeren mesaj”dır. Son olarak *Barbie* Land yeniden *Barbie*’lerin olduğunda filmin son kez ve tüm izleyicilerin anlayacağı şekilde “doğrudan” eşitlik mesajı vermesi beklenilse de ne yazık ki ne ülkenin adı değişmiş ne de ülkeye demokrasi gelmiştir. Öyle ki, yapılan anayasa değişikliği oylamasına yine erkekler katılmamış, film mesajlarını ironiler üzerinden vermeye devam etmiştir.

Kültür endüstrisinin araçlarından biri olarak sinemanın ürettiği metaların incelendiği bu çalışmanın sonuçları şu şekildedir: feminizm (f=8), medyanın yarattığı mükemmel algısı (f=7), eşitlik (f=7), kültür endüstrisi (f=5), tek boyutlu / tek tip insan (f=5), toplumsal cinsiyet rolleri (f=5), ataerkillik (f=5), kapitalizm (f=4), tüketim toplumu (f=4), toplumsal normlar (f=3), toplumsal beklentiler (f=2) ve kadının metalaşması (f=1)’dir. *Barbie* filmini merkeze alarak yapılan analizde, feminizm ve medyanın yarattığı mükemmel algısı temalarının öne çıktığı tespit edilmiştir. Feminizm teması aracılığıyla film, “kadınların dış görünüşleri yerine yetenekleri ve hedefleriyle değerlendirilmesi gerektiği” mesajını vererek, kadınların toplumsal normlara ve beklentilere karşı mücadelesini ön plana çıkarmaktadır. Aynı zamanda, medyanın yarattığı mükemmellik algısını sorgulayarak, *Barbie*’nin yaşadığı dünyanın idealize edilmiş standartlarını gerçek dünyadaki insanlarla karşılaştırmaktadır. Çalışma boyunca özellikle “*Barbie* filmindeki

kültür endüstrisi öğeleri nelerdir ve küresel sorunlar açısından nasıl bir anlam taşımaktadır?" sorusuna yanıt aranmıştır.

Kültür endüstrisi açısından *Barbie* filmi, toplumsal beklentileri ve kadınların medya tarafından yaratılan mükemmeliyet standartlarına karşı duyduğu baskıyı ortaya koymaktadır. Bu durum, tüketim toplumunun dayattığı güzellik ve başarı ideallerini hem filmdeki diyaloglarla hem de karakterlerin temsilleriyle işlenmiştir. Özellikle, Ken karakterinin "Mojo Dojo Casa Evleri" ve Ken temalı ürünlerin pazarlanması, kültürel ikonların nasıl tüketim nesnesine dönüştüğünü göstermektedir. Burada kültür endüstrisi kavramı, filmde öne çıkan "Sıradan Barbie" karakteri ve Ken figürünün popüler bir tüketim nesnesine dönüşmesiyle bağlantılandırılabilir. Bu karakterler, kültür endüstrisinin bireyleri tek boyutlu temsillerle sınırlandırarak küresel tüketim trendlerine yön verdiği eleştirisini taşımaktadır. Aynı zamanda küresel sorunlar açısından, kültür endüstrisinin belirlediği toplumsal cinsiyet rolleri ve normlar, kadınların özgürlüklerini sınırlayan bir unsur olarak filmde yer almaktadır. Medyanın kadınlar üzerindeki etkileri ve tüketim toplumunun baskısı, kadınların nesneleştirilmesi, toplumsal beklentiler ve ataerkil düzenin devamlılığı gibi sorunları derinleştirmektedir. Film, bu yapıyı eleştirel bir perspektifle ele alarak, izleyicilere toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin ve tüketim kültürünün yarattığı baskının küresel boyuttaki etkilerini düşündürmeyi amaçlamaktadır. *Barbie* filmindeki kültür endüstrisi teması, tüketim toplumu ve medya tarafından yaratılan mükemmellik algısının bireyler üzerindeki etkilerini ve bu etkilerin toplumsal cinsiyet rolleri ile bağlantısını sorgulayan bir eleştiriyi barındırmaktadır ve bu eleştiri, küresel sorunlar açısından ataerkil yapının ve kapitalizmin toplumu nasıl şekillendirdiğine dair bir farkındalık oluşturmaktadır.

*Barbie*, kültür endüstrisinin bir parçası olarak metalaşan bir figürdür; tıpkı diğer ürünler gibi, *Barbie* de pazarlama stratejileriyle şekillendirilmiş bir imgedir. Bu bağlamda, filmdeki *Barbie* figürü, kapitalizmin tüketim kültürünü ve bireyleri nasıl nesneleştirdiğini gösteren güçlü bir semboldür. *Barbie*'nin dünyanın dört bir yanına satılabilen, çeşitli versiyonlarla pazarlanan bir figür olması, kapitalizmin bu tür metaların üretiminde nasıl devreye girdiğini ve kadın figürünün de bir meta olarak kullanıldığını simgelemektedir. Kadın, kültür endüstrisi tarafından üretilen ve sürekli tüketilen bir nesneye dönüşmüştür. Filmde bu durum, *Barbie*'nin tek tip, idealize edilmiş ve mükemmel kadın imgesi üzerinden eleştirilmektedir. *Barbie*'nin güzellik ve başarı gibi normlara uymayan figürleri dışlayan yapısı, kapitalizmin kadın bedeni üzerinden kurduğu tahakkümü ve ticari olarak nasıl şekillendirdiğini açığa çıkarmaktadır. Filmde kapitalizm sadece kadınları değil, aynı zamanda erkekleri de tüketim araçlarına dönüştüren yapısal bir sistemin parçasıdır. Ken'in *Barbie Land*'deki konumu, onun toplumda bir tür "tüketim aracı" olarak görülmesine ve kadınlar tarafından nesneleştirilmesine yol açan patriyarkal düzenin bir yansımasıdır. Erkeklerin bu sistemdeki konumları, kadınların cinsel kimliklerini kullanarak onları birbirine düşürmeye çalışmalarında, yine bir nesneleştirme ve tüketim sürecinin parçası olarak gösterilmektedir. Bu bağlamda, *Barbie* filminde yalnızca kadınların değil, erkeklerin de bu kapitalist tüketim kültürünün birer aracı haline geldiği açıkça vurgulanmaktadır.

*Barbie* filmindeki en belirgin temalar feminizm ve medyanın yarattığı mükemmeliyet algısıdır. Film, kadınları yalnızca dış görünüşleri ile değil, aynı zamanda yetenekleri ve hedefleri ile değerlendirmeyi öğütleyerek, kadınların toplumsal normlara karşı verdiği mücadelenin altını çizmektedir. *Barbie*'nin dünyasındaki mükemmeliyetçi algı, medya tarafından dayatılan güzellik ve başarı normlarına dayalı olarak şekillenmiş bir dünyayı temsil etmektedir. Bu dünyanın idealize edilmiş standartları, gerçekteki toplumsal çeşitliliği ve bireyselliği görmezden gelmekte ve bunun yerine tek tip, homojen bir yapıyı savunmaktadır. *Barbie* filmi, bu mükemmellik algısını sorgulayarak, dış görünüşün ötesinde, bireylerin kendilerini gerçekleştirme süreçlerini ve toplumsal normlara karşı verecekleri mücadelenin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda,

medyanın güzellik, başarı ve ideal yaşam biçimi algılarının, bireylerin kimliklerini nasıl şekillendirdiği ve sınırladığına dair önemli bir eleştiri ortaya koyulmaktadır.

*Barbie* filminde kadınların, güzellik ve başarı gibi mükemmellikçi normlara uymaya zorlanması, aynı zamanda kültür endüstrisinin ürettiği ve sürekli olarak toplumun gündemine getirdiği toplumsal beklentileri de yansıtmaktadır. Bu temanın içinde medyanın ve kültür endüstrisinin sürekli olarak yarattığı normlar yer almakta, bireylerin özgür iradeleri ve kimlikleri üzerinde baskı oluşturmaktadır. Barbie, bu baskıları sorgularken, aynı zamanda toplumsal beklentilerden bağımsız bir kimlik inşa etme arzusunu da ortaya koymaktadır. Ancak filmin sonunda, bu beklentilerin ve baskıların tamamen kırılmadığı, aksine, toplumsal yapıların ve normların yeniden üretilmeye devam ettiği görülmektedir. Bu durum, kültür endüstrisinin gücünü ve etkisini, toplumsal yapıları değiştirme noktasında ne denli sınırlı olabileceğini göstermektedir.

*Barbie* filmi, kültür endüstrisinin gücünü, toplumsal normların ve beklentilerin bireyler üzerindeki etkisini ve sinemanın toplumsal cinsiyet ile ilgili yarattığı soruları ele alan bir yapıt olarak önemli bir yer tutmaktadır. Feminizm, medyanın yarattığı mükemmel algısı, toplumsal cinsiyet rolleri, kadının metalaşması, kapitalizm ve tüketim toplumu gibi temalar, filmin merkezinde yer alırken, bu temalar üzerinden toplumsal cinsiyet eşitliği, bireysel kimlikler ve toplumsal dönüşüm konusunda derinlemesine bir eleştiri sunulmaktadır. Film, ironik bir biçimde eşitlik ve değişim vaatlerini sunarken, kültür endüstrisinin hegemonik yapısının, toplumsal normları ve beklentileri sürekli olarak yeniden ürettiğini ve bireylerin özgürleşme süreçlerinin bu yapılar tarafından sınırlı hale getirildiğini vurgulamaktadır. Bu anlamda *Barbie*, kültür endüstrisinin araçlarını kullanarak toplumsal normları sorgularken, aynı zamanda bu normlarla yüzleşmeye dair bir çağrı yapmaktadır. Filmin kültür endüstrisi öğeleri hem toplumsal normları hem de medyanın bu normları nasıl ürettiğini gösteren güçlü bir araç olarak ön plana çıkmaktadır. Kültür endüstrisinin bir parçası olarak sinema, toplumsal değerleri, bireylerin arzularını ve hedeflerini şekillendirirken aynı zamanda homojenleşen, idealize edilen kimlikleri de tüketiciye sunmaktadır. Bu süreç, Adorno ve Horkheimer'in kültür endüstrisi tanımında belirtilen şekilde, kültürel ürünlerin, toplumun çeşitli kesimlerine yönelik standartlaştırılmış ve ticarileştirilmiş bir formatta sunulması anlamına gelmektedir. *Barbie* filmi, bu mekanizmayı eleştiren ve toplumsal normlara karşı sorgulayıcı bir duruş sergileyen bir yapıt olarak, kültür endüstrisinin idealize edilmiş ve çoğu zaman dışarıda bırakılan kimlikleri ve arzuları nasıl şekillendirdiğini irdelemektedir. Özellikle *Barbie Land*'in homojen yapısı, toplumdaki çeşitliliği, farklı kimlikleri ve kültürel farklılıkları yansıtmadığı gibi, toplumsal cinsiyet rollerinin de birer tüketim ürünü haline geldiğini göstermektedir. Bu dünyada kadınlar, güzellik ve mükemmellik gibi üst düzey özellikler üzerinden tanımlanırken, bu normlara uymayan kadınlar dışlanmakta veya eksik görülmektedir. Film, Barbie'nin ve Barbieler'in bu kalıpları kırmaya çalışırken, toplumsal beklentiler ve normlara karşı durmalarını izleyiciye sunmaktadır. Ancak filmde, bu mücadelenin ironik bir biçimde sonuçsuz kaldığını (son sahnede Barbie bir jinekoloğa giderek kadını beden ve cinselliğe indirgemektedir) ve aslında eşitlik veya dönüşüm vaatlerinin gerçekleşmediği görülmektedir. Bu da kültür endüstrisinin hegemonik yapısının ne denli güçlü olduğunu ve bireylerin kimliklerinin bu yapılar üzerinden şekillendirildiğini bir kez daha gözler önüne sermektedir.

Sonuç olarak bu film, Barbie'nin mükemmel dünyasının aslında kültür endüstrisinin bir ürünü olduğunu ve bu dünyanın, toplumda genel olarak kabul gören normları ve güzellik standartlarını nasıl yansıttığını vurgulamaktadır. Barbie'nin temsil ettiği mükemmel güzellik standartları, film boyunca eleştirilen ve sorgulanan bir tema olarak sunulmaktadır. Klişe güzellik algılarının dayatılması, filmdeki replikler aracılığıyla sorgulanarak, farklı güzellik anlayışlarının göz ardı edilmesi ve bu normların yıkıcı etkileri vurgulanmaktadır. Bu noktada film, toplumun genelinde



kabul gören normların gerçekte kimleri görünmez kıldığını ve dışladığını da ele almaktadır. Dolayısıyla eşitlik, herkesin potansiyeline ulaşabilmesi için mücadele etme ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğine karşı durma çabası olarak filmde yer almaktadır. Böylece izleyicilere, toplumun genel beklentilerine karşı çıkmak ve kendi gerçek kimliğini bulma cesaretini göstermek gerektiği mesajı iletilmektedir. Barbie'nin üreticisi ve Mattel'in kurucusu Ruth Handler'ı canlandıran karakterin kullandığı ifade ile; "Hiç kimse Barbie'ye benzemiyor; tabii Barbie hariç."

### Kaynakça / References

- Adıgüzel, Y. (2001). *Kültür endüstrisi: Kitle Toplumunun Açmazları*. Şehir Yayınları.
- Adorno, T. W. (2003). Kültür endüstrisini yeniden düşünürken. *Cogito*, 36, 76-84.
- Adorno, T. W. (2005). *Minima moralia*. (O. Koçak & A. Doğan, Çev.). Metis Yayınları.
- Adorno, T. W. (2011). *Kültür endüstrisi kültür yönetimi*. (N. Ülner, M. Tüzel & E. Gen, Çev.). İletişim Yayınları.
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın diyalektiği: Felsefi fragmanlar*. Ülner, N. & Karadoğan, EÖ (çev.). Kabalıcı Yayıncılık.
- Alemdar, K. & Erdoğan, İ. (1994). *Popüler kültür ve iletişim*. Ümit Yayıncılık.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri spss uygulamalı* (6. Baskı). Sakarya Yayıncılık.
- Baudrillard, J. (2013). *Tüketim toplumu*. (H. Deliceçaylı & F. Keskin, Çev.), Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (1999). *Çalışma, tüketicilik ve yeni yoksulluk* (Ü. Öktem, Çev.). Sarmal Yayınları.
- Bauman, Z. (2011). *Yaşam sanatı* (A. Sarı., Çev.). Versus Yayınları.
- Berger, A. A. (2014). *Kültür eleştirisi: Kültürel kavramlara giriş*. (Ö. Emir, Çev.). İstanbul: Pinhan.
- Dainow, B. (2014). Frankfurt Meets Holywood: Adorno and Horkheimer's "The Culture Industry". National University of Ireland. Maynooth.
- Davydov, I. N. (1985). The problem of art in the social philosophy of the Frankfurt School. *Soviet Studies in Philosophy*, 24(2), pp. 62-85.
- Dellaloğlu, B. F. (1995). *Frankfurt Okulu'nda sanat ve toplum*. Bağlam Yayıncılık.
- Evciman, S. (2022). Bir Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak "Sanal Cemaat". *Yeni Medya*, (13), ss. 376-400.
- Fluck, M. (2010). Truth, values and the value of truth in critical international relations theory. *Millennium: Journal of International Relations*, 39(2), pp. 259-278.
- Fischer, N. (1997). Frankfurt school Marxism and the ethical meaning of art: Herbert Marcuse's The aesthetic dimension. *Communication Theory*, 7(4), pp. 362-381.
- Fiske, J. (1999). *Popüler kültürü anlamak*. (S. İrvan, Çev.). Ark Yayınları.
- Garnham, N. (2005). From cultural to creative industries: An analysis of the implications of the "creative industries" approach to arts and media policy making in the United Kingdom. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), pp. 15-29.

Karaboğa, F., & Adıgüzel, Y. (2024). Eleştirel teori perspektifinden *Barbie* filminin betimsel analizi. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 187-213.  
DOI: [10.59280/film.1558319](https://doi.org/10.59280/film.1558319)

- Geuss, R. (2002). *Eleştirel teori Habermas ve Frankfurt Okulu*, (F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Hohendahl, P. U. (2020). Autonomy of art: Looking back at Adorno's Aesthetische Theorie. Z. Tar & J. Marcus (Ed.), In *foundations of the Frankfurt School of social research* (pp. 207-224). Routledge.
- Horkheimer, M. (2005). *Geleneksel ve eleştirel kuram*. (M. Tüzel, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Illich, I. (2000). *Tüketim köleliği* (M. Kardeşhan, Çev.). Pınar Yayınları.
- Kellner, D. (2016). Kültürel Marksizm ve kültürel çalışmalar. (F. Tezcan, Çev.). *ETHOS: Felsefe ve Topumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 9(2), ss. 132-151.
- Kirel, S. (2012). *Kültürel çalışmalar ve sinema*. Kırmızıkeçi Yayınevi.
- Kızılçelik, S. (2013). *Frankfurt okulu*. Anı Yayıncılık.
- Koluçık, İ. (2017). Eleştirel Teorisyenlerin Kültür Endüstrisi Kavramı Çerçevesinde Sanata Ve Sinemaya Yaklaşımları. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(3), ss.135-156.
- Kula, O. B. (2013). *Marx, Benjamin, Adorno sanat ve edebiyat*. İş Bankası Kültür Yayınları.
- Kulak, Ö. (2019). *Theodor Adorno: Kültür endüstrisinin kısılcında kültür*. İthaki.
- Langman, L. (2007). Critical Theory/Frankfurt School. *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, pp. 1-5.
- Maignet, E. (2014). *Medya ve iletişim sosyolojisi*. (H. Yücel, Çev.). İletişim Yayınları.
- Marcuse, H. (2022). *Tek-boyutlu insan: İleri işleyim toplumunun ideolojisi üzerine incelemeler* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınevi.
- Markus, G. (2006). Adorno and mass culture: autonomous art against the culture industry. *Thesis Eleven*, 86(1), pp. 67-89.
- Mato, D. (2009). All industries are cultural: A critique of the idea of 'cultural industries' and new possibilities for research. *Cultural Studies*, 23(1), pp. 70-87.
- Murphy, J. W. (1983). Art and the social world: The Frankfurt School. *Studies in Soviet thought*, pp. 269-285.
- Mutlu, E. (2001). Popüler kültürü eleştirmek. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, 4.15, ss.11-42.
- Mutlu, E. (2005). *Globalleşme, popüler kültür ve medya*. Ütopya Yayınevi.
- Nichols, R. (2018). Progress, empire, and social theory: Comments on the end of progress: decolonizing the normative foundations of critical theory. *Political Theory*, 46(5), pp. 779-785.
- Parlayandemir, G., (2022). Sinema Sosyolojisi: Sinemanın Sosyolojisi ve Sosyolojinin Sineması. G. Parlayandemir (Edt.), *Türk sinemasından örneklerle sinema sosyolojisi* (ss.9-19), Eğitim Yayınevi.
- Rush, F. (2020). The culture industry. P. Gordon, E. Hammer & M. Pensky (Ed.), In a companion to Adorno (pp. 87-102). John Wiley & Sons.
- Schuetz, A. (1989). The Frankfurt School and popular culture. *Studies in Popular Culture*, 12(1), pp. 1-14.
- Strik, P. M. (1999). *Critical theory, politics and Society*. Pinter.

Karaboğa, F., & Adıgüzel, Y. (2024). Eleştirel teori perspektifinden *Barbie* filminin betimsel analizi. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 187-213.  
DOI: [10.59280/film.1558319](https://doi.org/10.59280/film.1558319)

- Swingewood, A. (1996). *Kitle kültürü efsanesi*. (A. Kansu, Çev.). Bilim ve Sanat.
- Ültay, E., Akyurt, H., & Ültay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), ss. 188-201.
- West, D. (1998). *Kıta avrupası felsefesine giriş*. (A. Cevizci, Çev.). Paradigma.
- Wilkof, N. (2018). What the Frankfurt School and Walter Benjamin might teach us about works of art. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 13(10), pp. 761-762.
- Yalvaç, F. (2015). Critical Theory: International Relations' Engagement With the Frankfurt School and Marxism. In *Oxford Research Encyclopedia of International Studies*. <https://oxfordre.com/internationalstudies/view/10.1093/acrefore/9780190846626.001.0001/acrefore-9780190846626-e-109>. Erişim Tarihi: 12.01.2024
- Yaylagül, L. (2008). Frankfurt Okulu'nda kültür endüstrileri ve kitle kültürü yaklaşımı. *Medya, Popüler Kültür ve İdeoloji*, 1, ss. 139-153.
- Yirmibeşoğlu, F. (2016). *Sinema ve toplumsal cinsiyet*. Bağlam Yayınları.

# The Future Of The Moving Image: Virtual Production Technology

## Hareketli Görüntünün Geleceği: Sanal Prodüksiyon Teknolojisi

### Türker Söğütöler

Araş. Gör. Dr.

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi İletişim Fakültesi  
Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü

[turkersogutluler@gmail.com](mailto:turkersogutluler@gmail.com)

Orcid: [0000-0003-1154-1112](https://orcid.org/0000-0003-1154-1112)

### Abstract

The moving image production process is based on the universal rules of physical science, sensitive to technological innovations, and focused on the viewer experience. The opportunities created through new technologies in the television and cinema industry transform production practices by forcing production companies to be sensitive to technology. Virtual production technology is recognised as one of the groundbreaking innovations in moving image production and is used by production companies in various ways. The technology in question includes innovative production models such as the creation of virtual universes for the realisation of productions, the use of backgrounds consisting of LED screens, and the possibility of simultaneous rendering. The fact that game engines such as Unity and Unreal Engine are involved in the moving image production process and offer the possibility of simultaneous rendering blurs the boundaries between traditional production and post-production stages. In addition to global developments in virtual production technology, production companies operating in Turkey are also focusing on the subject and realising pioneering initiatives. This study has been conducted to discuss the potential of virtual production technology in Turkey. For this purpose, The *Prince Series*, which is one of the first productions to use virtual production technology in Turkey, was analysed technically by content analysis method. It was concluded that the virtual production technology used in the series eliminates time-space dependency, is an important alternative to green screen and blue screen technologies and makes significant contributions to the production process in terms of actor management, image management and art management. It is predicted that virtual production technology will become accessible to independent producers in Turkey in time and can be integrated into all stages of moving image production.

**Keywords:** Virtual Production, Moving Image, Real-Time Render, Prince Series

## Özet

Hareketli görüntü üretim süreci fizik biliminin evrensel kurallarına bağlı, teknolojik yeniliklere duyarlı, izleyici deneyimine odaklanan bir yapıya sahiptir. Televizyon ve sinema endüstrisinde yeni teknolojiler aracılığıyla oluşan fırsatlar, yapım şirketlerini teknolojiye duyarlı olmaya zorlayarak üretim pratiklerini dönüştürmektedir. Sanal prodüksiyon teknolojisi hareketli görüntü üretiminde önemli yeniliklerden biri olarak kabul edilmekte, yapım şirketleri tarafından çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır. Söz konusu teknoloji, yapımların gerçekleştirilmesi için sanal evrenler oluşturulması, LED ekrandan oluşan arka planların kullanılması, eş zamanlı render olanağı sunması gibi yenilikçi üretim modellerini kapsamaktadır. Unity ve Unreal Engine gibi oyun motorlarının hareketli görüntü üretim sürecine dahil olarak eş zamanlı render imkânı sunması, geleneksel yapım ve yapım sonrası aşamaları arasındaki sınırları muğlaklaştırmaktadır. Sanal prodüksiyon teknolojisindeki küresel gelişmelere ek olarak Türkiye’de faaliyet gösteren yapım şirketleri de konuya odaklanmakta, öncü girişimler gerçekleştirmektedir. Çalışma, sanal prodüksiyon teknolojisinin Türkiye’deki potansiyelini tartışmaya açmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu amaç doğrultusunda sanal prodüksiyon teknolojisini Türkiye’de ilk kullanan yapımlardan biri olan *Prens Dizisi* içerik analizi yöntemiyle teknik açıdan incelenmiştir. Dizide kullanılan sanal prodüksiyon teknolojisinin zaman-mekân bağıllığını ortadan kaldırdığı, yeşil perde ve mavi perde teknolojilerine güçlü bir alternatif olduğu, oyuncu yönetimi, görüntü yönetimi, sanat yönetimi açısından üretim sürecine önemli katkılar sunduğu sonucuna varılmıştır. Sanal prodüksiyon teknolojisinin zamanla Türkiye’de bağımsız yapımcılar için de erişilebilir hâle geleceği, hareketli görüntü üretiminin tüm aşamalarına entegre edilebileceğine dair öngörüler sunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** *Sanal Prodüksiyon, Hareketli Görüntü, Eş Zamanlı Render, Prens Dizisi*

### Makale Bilgileri

|                      |   |
|----------------------|---|
| Makale Türü          | Araştırma Makalesi  |
| Gönderim Tarihi      | 09 Ağustos 2024   |
| Kabul Tarihi         | 22 Eylül 2024   |
| Yayın Tarihi         | 30 Aralık 2024  |
| Hakem Sayısı         | İki Dış Hakem   |
| Değerlendirme        | Çift Taraflı Kör Hakemlik   |
| Etik Beyan           | Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.  |
| Benzerlik Taraması   | Yapıldı - intihal.net   |
| Çıkar Çatışması      | Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.   |
| Finansman            | Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.  |
| Etik Bildirim        | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>  |
| S. Kalkınma Amaçları | -   |
| Lisans               | CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır. |

### Article Information

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Article Type          | Research Article   |
| Date of submission    | 02 August 2024   |
| Date of acceptance    | 22 September 2024  |
| Date of publication   | 30 December 2024   |
| Reviewers             | Two External   |
| Review                | Double-blind   |
| Plagiarism checks     | Yes - intihal.net  |
| Conflicts of Interest | The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.  |
| Grant Support         | No funds, grants, or other support was received.   |
| Complaints            | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>                       |
| S. Development Goals  | -  |
| License               | CC BY-NC 4.0 / Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0. |



## Introduction

Since the early days of moving image recording, the process of image production has been directly related to the positive sciences, especially physics. The technical stages of moving image production are undoubtedly based on technological innovations that utilise the universal rules and well-established theories of physical science. In order to comprehend the close relationship between series and film production and technological innovations, it is enough to compare the first films in the history of cinema with contemporary films. Undoubtedly, this is a comparison whose outcome is obvious, but the process of TV series and film production involves not only technical development processes, but also processes in which the narrative is reconstructed.

With the film *Avatar* (Cameron, 2009), which is accepted as an important turning point in terms of technological development in the series and film industry, the effect of technological transformations has become visible and contemporary production practices have been redefined. Undoubtedly, the team that produced the film aimed to bring the audience experience to the top by applying many innovative technologies. The film, which succeeded in this sense, has become known for its technical elements. The technological innovations in the production processes of the film have been described as far ahead of its period when compared to traditional forms of production. Following the film *Avatar*, important productions such as *The Lion King* (Favreau, 2019a) and *The Mandalorian* (Favreau, 2019b) also aimed to use new technologies by making technological breakthroughs. Virtual production technology, which is one of the innovations in question and which is predicted to replace green screen and blue screen technologies, has started to play an active role in the production processes of series and films.

The most important goal of these transformations in the series and film sectors has been to bring the audience experience to the top. The global TV series and film production process has undergone significant narrative and technical transformations. The aim of the research is to shed light on the use of virtual production technology in Turkey in relation to these technical transformations. The first trials of the technology applied in Turkey by MGX Film were successfully carried out, and the first productions were produced and met with the audience. In the research, the *Prince Series* (İşbilen & Uslu, 2023), which is one of these productions, was analysed technically by using the content analysis method.

In order to carry out the analyses, technical elements were divided into categories and subcategories and a coding table was created. As a result of these analyses, it was determined that the use of virtual production technology in cinema-television productions offers significant advantages. In the research, it was determined that virtual production technology eliminates the time and place dependency in shooting and offers convenience to the production team in many ways. It has been observed that technologies such as green screen or blue screen eliminate the high lighting costs, provide simultaneous rendering through game engines, and create realistic space depictions during the shooting process.

It has been observed that it eliminates the sharp boundaries between production and post-production processes with the possibility of simultaneous rendering. In this way, it has been determined that many of the post-production processes that take a long time can be realised during the production process. Although this situation prolongs the preliminary preparation process, it is thought to have a positive effect on stage performance for actors compared to technologies such as green screen or blue screen. It has been found that virtual production technology allows game engines such as Unity and Unreal Engine to play an active role in series and film production, leading to a sectoral expansion.

## 1. Virtual Production (VP) Technology Overview

Since the beginning of moving image recording, various experiments have been carried out by filmmakers such as Georges Méliès and Eadweard Muybridge, trying to create illusions and make the viewing experience more effective. Back and front projection techniques were used by leading directors of cinema such as Hitchcock and Kubrick, and the technological experience was tried to be carried forward. According to Etherawe (2023), in the film *2001: A Space Odyssey* directed by Stanley Kubrick (1968), virtual production experiments were made in some scenes, and the first experiments that could be related to virtual production technology were carried out with front-back projection techniques. Director Stanley Kubrick faced logistical difficulties in shooting a scene set in a remote corner of Southwest Africa and managed to shoot the scenes by projecting the locations he wanted to show on the back wall in a studio. Although this technique, known as front projection, was not entirely new, it inspired future filmmakers.

According to Kuchelmeister (2020), especially since the 1990s, real-time computer graphics have made significant progress in narrative filmmaking, and the use of simultaneous 3D computer graphics accelerated after the 2000s. Thanks to the emergence of a computer-aided production process, directors, freed from physical and temporal limitations, are now able to produce scenes that were previously impossible or very expensive to produce. In the past, in order to create physical reality in the processes in question, the big work was left to the post-production process, but the virtual production technique has completely shaken these production models and started to combine the production and post-production process (Eschenbacher, 2018).

Virtual production is an innovative technique that seamlessly combines physical and virtual filmmaking to achieve visually stunning results. Harnessing the power of real-time game engines, the technology is characterised by shooting footage by projecting images onto large LED walls. Virtual production techniques, which make use of real-time rendering possibilities, provide a more immersive and realistic experience to the audience by ensuring the harmonious integration of virtual and physical elements (Etherawe, 2023). Virtual production is a broad concept that refers to film production methods with computer-aided production and visualisation techniques. It combines the traditional structure of the series and film production process with game engine technologies and makes a great contribution to the production process of the scene (Kadner, 2019). Unlike the green screen or blue screen production process, virtual production technology, which provides a high-level experience for both the production team and the audience, enables the film production process and visual arrangements to take place simultaneously while the scene is being shot.

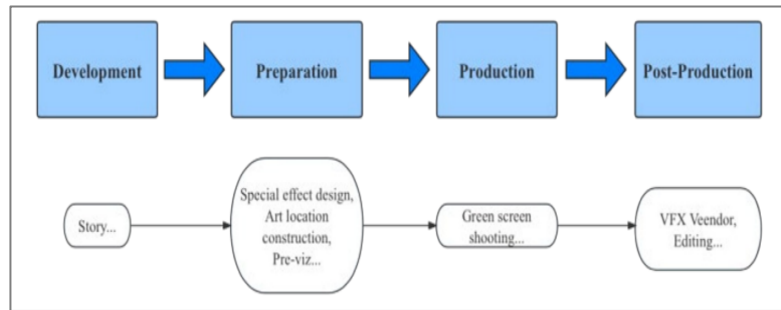
Virtual production (VP) is a computer-aided production and visualisation method, first officially implemented in 2009 in the film *Avatar*, directed by James Cameron. After a decade of development, the concept and technical level of virtual production reached a new dimension in *The Mandalorian Series* in 2019 and *The Lion King* in the same year and had a revolutionary impact on the TV series and film industry (Li et al., 2022). In recent years, virtual production technology has gained popularity in the TV series and film industry due to its various advantages. Producers' demands for faster and cheaper production, innovations in computer hardware and real-time image processing, the globalisation of virtual-enhanced reality, and the need for remote collaboration have forced the series-film production process to transform. Although virtual production technology has affected many departments in the cinema and broadcasting industry, the visual effects department has been one of the most affected (Pires et al., 2022, p. 20). Studies focusing on the spatial effects of virtual technologies in the cinema and television sectors have examined virtual production technology from various angles. In particular, it has been stated that virtual production technology, which makes it possible to blend visual effects and computer

graphics interactively, eliminates the clear boundaries of pre-production, production and post-production stages (Bodini et al., 2024; Ewis et al., 2024, p. 147; Helzle, 2023, p. 575; Brillhart, 2023, p. 33; Ilmaranta, 2020, p. 321; Silva et al., 2024, p. 2530; Shan & Chung, 2022, p. 64; An, 2022; Grau et al., 2017, p. 29)

Although virtual production technology is closely related to many departments in the industry, undoubtedly, one of the fields that has been most affected and has to adapt itself to the technology in question has been the field of director of photography and another one has been the field of visual effects.

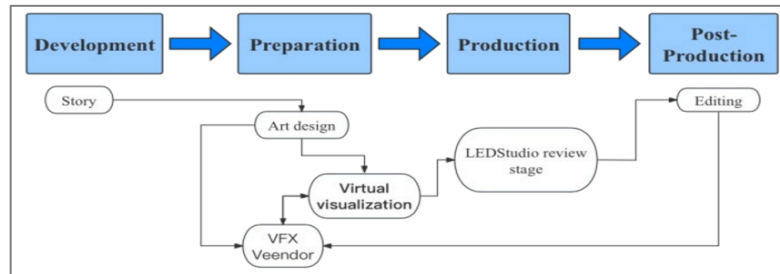
According to Etherawe (2023), virtual production technology moves the costly post-production editing and visual effects processes, which are performed using huge green screens, into the shooting process. This undoubtedly affects the preparation process of cinema-television productions. There is also the advantage of real-time visualisation, allowing producers to imagine with greater accuracy what the final shot will look like before post-production begins. At the same time, the fact that it allows instant background changes without the need to physically relocate the shooting crews, provides logistical convenience thanks to the movement of the ground, and eliminates the concept of time dependent on physical conditions during shooting by providing access to the desired lighting conditions at any time has made virtual production preferable. The differences between virtual production and traditional production processes are explained by Wan (2024) by utilising various studies and presented in the following images.

**Figure 1: Traditional Production Process**



Source: Wan (2024)

**Figure 2: Virtual Production Process**



Source: Wan (2024)

According to Chanpum (2023, p. 9), in recent years, virtual production technology has been used in many quality series, films and video games, forcing these industries to accept innovations. Thanks to virtual production technology, producers can produce quality productions quickly and cost-effectively. Virtual designs replace real props and costly locations. Although virtual production technology has some technical challenges, research has shown that virtual production has radically changed the traditional production format and process. Virtual production technology undoubtedly has a significant advantage in the production cost and efficiency of productions. Virtual production is a technology with great development potential, and in the future, virtual production will gradually be applied to other fields. This will inspire more and more industries to adopt and develop virtual production.

The ability of productions to reach viewers quickly through video streaming services and to be consumed faster by them has been an important transformation point in the viewing experience. Many practices of traditional broadcasting and viewing experience have changed and a digital cultural transformation has begun. This situation has pushed companies to innovate and respond quickly to the demands of consumers. In the world and in Turkey, studies on topics such as the transformation of the viewing experience, new technologies in moving image production are being carried out, and the scientific literature on the subject is expanding (Božek, 2019, p. 109; Hallaçoğlu, 2021, p. 73; Oakden & Kavaklı, 2022, p. 61; Söğütöler & Aday, 2023, p. 44; Başer & Söğütöler, 2023).

## 2. Productions That Stand Out with the Use of Virtual Production Technique

Virtual production technology is a model that aims to carry out the production process by utilising the power of game engines for purposes such as creating unique locations, offering more flexibility to producers, and reducing the use of time and resources. According to information compiled by Swords and Willment from various sources (2024), there are various approaches to virtual production, but three basic production mechanisms stand out among the techniques. The first of these is virtual production with the green screen-blue screen used in *The Jungle Book* (Favreau, 2016) the second is to design and shoot completely virtual universes as in *The Lion King*, and the third is the use of LED screens combined with physical sets and props for actors to perform as in *The Mandalorian*. Important productions such as *The Mandalorian*, *The Lion King* and *The Jungle Book* have laid the foundations of today's virtual production technology by utilising this technology. The film *Avatar* is seen as an important turning point of these technological innovations in the series and film sector.

In the 2009 film *Avatar*, directed by James Cameron, various techniques such as performance capture, real-time rendering, and the use of game engines were used, and a computer-aided cinematographic narrative was created. The production team, who designed a fictional universe hosting various life forms on a planet named Pandora, made the film memorable with its impressive visual effects. Undoubtedly, the film *Avatar* attracted attention with its realistic effects as much as its narrative and took its place in the history of cinema. The film, which brought a new dimension to visual effects and computer-aided moving image production in the history of cinema, has come to represent the modern technological transformation processes in cinema with its innovative structure.

The film *Avatar*, which is considered to be one of the early examples of virtual production techniques, has taken the usual viewing experience in the cinema industry to a different dimension. In the film *Avatar*, a new method called performance capture, which allows actors to

capture their facial expressions and body movements and transfer them to virtual characters, was also used, so that fictional characters could present expressions close to human facial expressions. In this way, the facial expressions of fictional characters were made quite similar to human facial expressions, and it was possible to produce a realistic image. Performance capture, which allows the transfer of human anatomy to digital through motion recognition systems placed at important points on the face and body, has provided a realistic animated film viewing experience (Hurwitz, 2023, p. 43).

According to Prince (2011), the locations of the film *Avatar*, which is one of the important examples of motion and performance capture, also offered a realistic experience to the audience. In Pandora, where the plot of the film takes place, vegetation and objects related to the environments are presented with a high level of realism, and an extremely detailed depiction of space is made. Stating that digital visual effects have become realistic in a way that cannot be separated from real life over time, Prince stated that visual effects challenge realistic film production through the films *Avatar*, *Inception* (Nolan, 2010), *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), *Lord of the Rings* (Jackson, 2001), *Ratatouille* (Bird & Pinkava, 2007).

Referring to the 3D structure of the film *Avatar*, Brown (2012, p. 269) stated that although the fact that there is an extra tool between the image and the audience is a negative, it increases the immersion and underlined that the purpose of some scenes in the film is to make the audience admire the technology in which the film is produced. In the cinema and TV series industry, it has been stated by many experts in the field that viewers attach importance to the impressiveness of visuality and thus the viewing experience is carried to a higher level, and academic studies have also been carried out on the subject.

In the history of cinema, various audiovisual approaches have tried to enhance the audience experience, and realistic images with high visual quality have been obtained thanks to the development of narrative elements as well as the developing processing capacity of computers. Innovations such as 3D technology, green screen or blue screen attracted the attention of the audience and encouraged them to watch the productions (Pires et al., 2022, p. 22). In the study conducted by Sun (2022), impressions of 3D animation special effects and ordinary animation special effects, which were considered new for the period, were analysed and two sample groups were compared. As a result of the comparison, statistical significance was found at the level of  $t < 10.000$ ,  $p < 0.05$ , and it was determined that the display of 3D animation special effects was more impressive. The table below shows the results of the comparisons between the animation effect formats performed by Sun (2022, p. 4) on the visual effects of the film.

**Table 1:** Expression form and comprehensive analysis wo groups of animation effects

| Group                              | Expression form analysis of two groups of animation effects (%) |  |                            |
|------------------------------------|---|--|----------------------------|
|                                    | Sense of form design  | Give consideration to scenes and details | The layout of all elements |
| Ordinary animation special effects | 73.45   | 70.38                                    | 70.19                      |
| 3D animation effects               | 92.34   | 93.78                                    | 93.27                      |



| Comprehensive analysis of two groups of animation effects (%) |   |                             |                       |
|---|---|-----------------------------|-----------------------|
| Group   | Preview results of special effects production | Visual and auditory effects | Audience satisfaction |
| Ordinary animation special effects                            | 69.34   | 74.39                       | 73.67                 |
| 3D animation effects  | 93.45   | 97.23                       | 95.54                 |

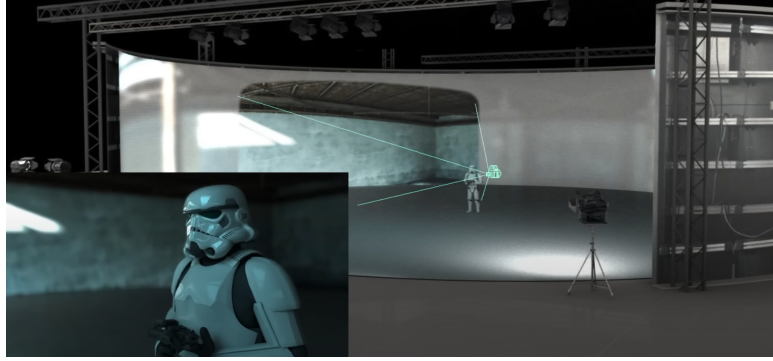
Source: Sun (2022, p. 4)

According to Wan (2024), after the extensive use of virtual production technology in the film *Avatar* in 2009, LED screens were used in *The Mandalorian* series in 2019. Following these productions, the film and television industry has paid more and more attention to virtual forms of production in special effects processes. In this way, it has been realised that new techniques can be boldly experimented with and can be successful. Since *Avatar*, various productions have adapted to virtual production processes based on special effects production and have gained a different structure from the traditional production process. According to Unit (2023), in addition to film and television production, virtual production LED screens has been widely used in commercial shoots, TV stations, studios, live broadcasts, online conferences and other fields.

Following important experiments in the field of moving image production, it is possible to see the virtual production method based on LED screens in *The Mandalorian* series. Released in 2019 by Disney+, the series was realised by showrunner Jon Favreau, executive producer and director Dave Filoni, visual effects supervisor Richard Bluff, cinematographers Greig Fraser and Barry 'Baz' Idoine. The series utilised StageCraft technology, LED walls and virtual production methods. A 20-foot-high, 75-foot-wide, 270-degree LED video wall provided the actors with a performance space approximately 23 metres in diameter (Unit, 2023; ILM, 2020). According to Pires et al. (2022), virtual production technology has been used with various techniques in productions such as *Harry Potter* (Columbus, 2001), *Jurassic World* (Trevorrow, 2015), *Transformers* (Bay, 2007), *Star Wars* (Lucas et al., 1977), *Life of Pi* (Lee, 2012), *Pirates of the Caribbean* (Verbinski, 2003), *Bohemian Rhapsody* (Singer, 2018).

The virtual production technology used in *The Mandalorian* refers to a process designed through Epic Games' Unreal Engine 4, a game engine, in which the background of the action taking place on location is projected onto LED walls. More than 50 per cent of the first season of *The Mandalorian* was shot using virtual production, virtually eliminating the need for outdoor filming. Digital 3D environments created by ILM were played interactively on LED screens surrounding the action, simultaneously organising the visual structure during the shoot. The technology enabled high-resolution pixel precision through computerised systems powered by NVIDIA GPUs, enabling the creation of perspective-accurate 3D images. The image below is important in terms of showing the simultaneous rendering process by Industrial Light & Magic (ILM, 2023).

**Figure 3:** *Real-Time Rendering and Virtual Production Studio*



**Source:** ILM (2023)

Virtual production technology, which uses real-time 3D computer graphics, virtual camera systems and motion capture technologies, has had a major impact on the traditional production models of the cinema industry over time (Bennett & Carter, 2014). This technology was developed and used in *The Lion King*, which was shot by Jon Favreau again in 2019. According to Bédard (2022, p. 226), *The Lion King* is a special production in which the virtual production technique and the changes in the use of camera in the context of this technique will be seen.

Virtual production technology enabled *The Lion King* to achieve the desired cinematic realism by making the film similar to nature documentaries. The virtual camera presented the realistic landscape to the audience and built in the minds of the audience the pleasure of observing animals in their natural habitat. Virtual production technology enabled the audience to interact with realistic-looking characters and contributed to the creation of immersive spaces. Through realistic landscapes, animals and camera movements, the director successfully applied the technique in question, transforming the film into a nature documentary (Golotov, 2022, p. 159).

According to Cofer et al. (2018), in the film *Ready Player One* directed by Steven Spielberg, virtual production technology was used by Industrial Light & Magic and Digital Domain teams, and a large virtual universe known as OASIS was designed. The technology in question has been described as a revolution in the cinema and TV series industry, and the use of virtual production continued rapidly after the this productions that laid the foundations of the technology.

### 3. Methodology

According to Bordwell, Thompson & Smith (2010), films and TV series are works of art presented with a unique language and aesthetic structure. It consists of a combination of various elements and is considered as an advanced form of art due to this structure. According to Nelmes (2012), the unique narrative forms of films require examination from various aspects, film interpretation and analysis methods examine how a text can be understood in different ways. In terms of narrative and technical aspects, cinema and television productions are examined within the framework of the concept of genre, it is stated that the narrative language of each genre should be emphasised in the analysis.

According to Villarejo (2013), the narrative presented on screen is structured like a language. Sequences or films, which are composed of basic units called shots, aim to combine scenes obtained in larger sequences through a fictional process, just as words become sentences. As

cinema enters its second century, film studies faces two questions. The first question is whether film studies should be studied through the methods of visual arts, media studies, social sciences and humanities; the second question is whether it should be studied through disciplines such as anthropology, sociology and psychology, which offer a broader perspective. The answer to these questions lies in understanding the uniqueness and social role of films that are presented to audiences through the increasingly digitalised field and different platforms. Although it is difficult to find a clear answer to these questions, each field focuses on films through its own perspective. At this point, while methodological differences are encountered, it is seen that analyses focusing on productions in the field of communication sciences frequently use the content analysis method.

Content analyses are divided into two different forms, qualitative and quantitative. These two methods differ in the way they create categories, apply them to the data and analyse the data obtained. Qualitative content analysis is one of the many qualitative methods used to analyse textual data and uses a hermeneutic perspective, including techniques such as narrative analysis, interpretation, and contextualisation (Sandelowski, 1991, p. 162; Sandelowski & Barroso, 2023; Forman & Damschroder, 2007). According to Krippendorff (2018), content analysis has a history of over seventy years and is an empirically grounded method. The method, which is exploratory, predictive and inferential as a process, is similar to the structural features of language. Although it is similar to empirical research in various aspects, the materials used by the qualitative content analysis method are different. Unlike researchers using empirical techniques, qualitative content analysts analyse data, printed materials, images or sounds, what they mean to people, and how the messages conveyed are constructed. These are questions that naturalistic researchers cannot answer directly and are generally insensitive to quantitative research methods. For this reason, contemporary content analysis focuses on the elements such as symbols, content and messages presented by the mass media and the relationship between these elements and society.

Content analysis is a highly flexible research method widely used in social sciences with different research goals and objectives. The research method is applied with qualitative, quantitative and sometimes mixed methods and uses various analytical techniques to create and contextualise the findings (Weber, 1990; Sandelowski, 1991, p. 162; Krippendorff, 2018; Collier, 2001). Visual materials have an important place among the data that can be used for content analysis studies, and these materials are very important research objects for anthropology, sociology, psychology and communication sciences, which are the leading fields of social sciences (White et al., 2006; Bell, 2001; Collier, 2001). Content analyses on cinema and TV series also benefit from the visual-based part of content analysis as a methodological basis. Based on these views, the thematic content analysis method was used in the research.

The study aims to analyse the use of virtual production technology in Turkey through the *Prince Series*, one of the first productions. The secondary aim of the study is to discuss the potential of this technology to shape the process of TV series and film production in Turkey. In the study, The Prince Series, which has been broadcasted on BluTV and TV+ and has been popular especially among young generations recently, has been selected as a sample. The aim of the study is to analyse the series from a technical point of view by using content analysis, focusing on the virtual production process based on the use of LED screen. Since the series depicts a historical period and art direction processes are challenging, virtual production technology was utilised and successfully applied to the field. Categories were created in the content analysis of the series. These categories are cinematography, production design, visual effects, editing, and sound-music. The table containing the main categories and sub-categories is presented below. This classification is based on similar studies in the literature (Khoury et al., 2019; Neuendorf et al.,

2010; Bullerjahn & Güldenring, 1994; Johnson & Holmes, 2009; Walker et al., 2013; Söğütülür, 2024).

**Table 2:** Coding Table for Technical Content Analysis

| Cinematography            | Production Design | Visual Effects          | Editing                  | Sound and Music      |
|---------------------------|-------------------|-------------------------|--------------------------|----------------------|
| Camera Angle and Movement | Arts Management   | Digital Structure       | Editing Rhythm           | Sound Design         |
| Framing                   | Set Design        | Camera Tracking Systems | Types of Transition      | Music                |
| Lighting                  | Space             | Real-Time Rendering     | Manipulation of Time and | Sound Effects        |
| Colour                    | Costume           | Reality and Immersion   | Space Continuum          | Sound Usage Patterns |

The number of productions shot with virtual production method, which is an important technology in the recent cinema and broadcasting sector, is increasing rapidly. In this study, virtual production technology is discussed in the context of shooting the backgrounds of scenes that are difficult or impossible to shoot by transferring them to LED screens with the help of visual effects based on computers. This technology has been applied by MGX Film Company in Turkey and various productions have been produced. Since this innovation is a pioneer in the Turkish cinema and TV series sector, it was thought that it should be the subject of research in the academic field and in this respect, the study was deemed important. In writing the Findings and Comments section, both the *Prince Series* (2023) broadcast by BluTV and the *Making of Prince* (2024) documentary on how the production was realised were used. The research was limited to the *Prince Series* and explained the assumptions that virtual production technology makes important contributions to the production processes and will play an important role in the moving image production process.

#### 4. Findings and Discussion

BluTV, a subsidiary of Doğan Holding, is an SVOD (Subscription Video On Demand) platform that offers video streaming services to its subscribers whenever they wish. The platform is important in terms of being Turkey's local SVOD platform and shapes viewing trends in the social sphere. According to JustWatch (2024), BluTV, which offers original and purchased content to its subscribers, is one of the platforms with high viewership rates in Turkey along with global video streaming services. TV+, on the other hand, is a video streaming platform offered by Turkcell. The *Prince Series*, which constitutes the sample of the study, was broadcasted in Turkey by these two platforms and reached a wide audience, especially among young generations.

Set in the fictitious Kingdom of Bongomia in medieval Europe, *The Prince* is a comedy series that presents a period narrative. The series tells the events that develop in the kingdom under the threat of the Hungarian Empire, with the decision of war by King Thun. In this process, Giray Altınok, who plays the leading role of the series as the *Prince* character, is both the author of the series and the character who applies the comedy element to the series. In the series, criticisms against the social class and hierarchical order are presented together with the comedy element, while the characters other than the *Prince* character are presented as individuals who maintain the order. *The Prince* character, who also constitutes a point of opposition to the system, reinforces the comedy element by criticising the hierarchical and social class system from various aspects.

The *Prince* is an important series in terms of presenting a period narrative and experimenting with new techniques in the Turkish cinema and broadcasting industry. In the first season, Giray Altınok (Prince), Ceyda Düvenci (Queen Sion), Aslı Tandoğan (Anarkhia), Serdar Orçin (Kalesh), Çağdaş Onur Öztürk (Thenio) took part in the series as the main characters. The series was directed by Gökdeniz Uzlü.

The *Prince Series* is undoubtedly of particular technical importance for the Turkish broadcasting and cinema sector. The technical importance of the series stems from the fact that it utilises a technology called virtual production, which is explained in the theoretical section. MGX Film, which introduces itself as Turkey's first virtual production studio, has implemented a film and a series project using this technology. MGX, an Istanbul-based production company, aims to bridge the gap between the real world and the LED screen, combining traditional and innovative cinematographic techniques. MGX is a leading production company in Turkey with its high-tech equipment and production systems. The company works in coordination with important companies such as Unilumin, Brompton Technology, Disguise, Mo-Sys, OptiTrack, Unreal Engine and Nvidia to carry out virtual production processes (MGX, 2024). In the study, the series is analysed under the main title of technical structure. In order to carry out the analyses, the content analysis method described in the theoretical section was used and a coding table was created. The table was presented in the methodology section and the analyses were made from this perspective.

#### 4.1. Cinematographic Elements

The *Prince Series* uses the virtual production technique in an important part of the film and this technology has various advantages compared to green screen or blue screen technology. In chroma key processes, it is difficult for filmmakers to establish the relationship between the object and the ground and to carry out shooting processes with multiple moving cameras. The virtual production system is a system built on a large LED screen that extends from the top to the ground and has a certain ovality and a movable floor. In order to realise the shots with general scales in the series, the ground must also have a decoration in harmony with the theme on the LED screen. For this reason, it is seen that Medium Close-Up (MCU), Medium Shot (MS), Long Shot (LS), Wide Shot (WS) scales are widely used, especially in the first episodes of the *Prince Series*.

The camera avoids sudden movements that may disturb the audience and disrupt their concentration, in line with traditional narrative patterns. Fixed shots or panning movements are predominantly seen. In terms of lighting, virtual production technology was utilised and lighting suitable for the narrative structure was applied. The visuals below are important for showing the set environment during the production process of the series.

**Figure 4:** *Behind the scenes of the Prince Series*



Source: BluTV (2024)



LED screens used in virtual production technology reflect the light conditions of the environment spontaneously during the shooting process of the scene and thus provide convenience to the cinematographer. This method was used in the series, and in addition to the light and colour tone of the LED screen, conventional lighting and colouring techniques were applied through modern lighting systems such as Kino Flo Diva-Lite 21. Cold and warm colour tones were used appropriately according to the structure of the scenes. In the scenes where candle flame is used in lighting, warm tones are dominant in addition to dim lighting in order to depict a natural environment, while cold colour tones dominate in the general structure.

#### 4.2. Production Design

The *Prince Series* is a period narrative set in the Middle Ages. The art management of the series, which reflects medieval Europe, undoubtedly undertakes a very challenging task. Objects and decoration elements in the spaces used must be related to the period. It is seen that the art management team of the series attaches importance to the preparation phase, including a historical analysis process. In the series, which was undertaken by Reza Himmeti as the general art director and Seher Dut as the art director, set designs related to the period narrative were created, and a significant time and financial loss was prevented by using virtual production technology in the backgrounds.

Details and objects are undoubtedly of great importance in the stage atmosphere, which is organised to reflect medieval Europe. In all the space arrangements designed to increase the realism of the production and to distract the audience from an artificial perception of reality, the art management has gone through long preparation stages. Objects reflecting the period conditions were produced in the spaces, and the art management realised new spatial designs from time to time with a meticulous preparation process. 3D printer technology was also used in various stages of the series' costumes and jewellery, and various new technologies were used instead of producing cinematic reality only with virtual production technology (BluTV, 2024).

**Figure 5:** LED screen and platform



**Source:** BluTV (2024)

Thanks to the virtual production technology, which offers real-time rendering, the cinematographer was also provided with great convenience, and the idea of how the scenes would

be before entering the post-production process of the production was presented through the technology in question. This situation also enabled the actors to understand and play the dynamics of the story more effectively. The actors, who had to perform in front of walls coloured with only two colours in green screen or blue screen technology, had a wider knowledge about the structure of the spaces. In this way, both the acting experience was enhanced, and the production process was carried out with an immersive reality environment offered by high quality LED technology. The image above is important to show the LED screen and platform.

#### 4.3. Visual Effects

One of the prominent elements of the series was undoubtedly the way visual effects were applied. Most of the series was produced with the virtual projection technology that offers simultaneous rendering. For this reason, it was possible to see that the visual effects and the shooting process were synchronised from time to time. The green or blue screen technology, which is used to reduce costs and time spent in big budget productions in the cinema and TV series sector, was realised through virtual production technology in the *Prince* series. In this way, it is often not necessary to build costly backgrounds. The *Prince Series* is an example of the answer to the question ‘is virtual production replacing green screen or blue screen technology?’ in Turkey in terms of visual effects.

The integration of long post-production processes in green screen or blue screen technology into the production phase has brought many advantages. The burden of traditional computer-aided post-production processes has been reduced in the virtual production process, which allows the design of both a real and a digital cinematic universe. The *Prince Series*, in which CGI technologies were used effectively, also included the scaling and incorporation of scenes into the series through the Unreal Engine game engine.

**Figure 6:** *The harbour image in the series where 3D modelling processes were carried out*



Source: BluTV (2024)

Although virtual production technology provides convenience to producers in many areas, it requires a long preparation process and expertise, which is considered as a disadvantage. In the series, virtual camera and real camera were paired through virtual production technology, and the parallax effect could be applied by transferring the camera movements to the digital environment. In this respect, the series became a pioneer in Turkey and proved that a new production process is possible. In some scenes, photogrammetry method was used to carry out modelling processes through photographs, and sometimes 3D models were designed from scratch.

#### 4.4. Editing

When the fictional techniques of the *Prince Series* were analysed, it was observed that the cutting transition type was the predominant transition type. It was seen that the fictional structure of the series was related to narrative patterns, and fictional transition types other than cutting were not preferred in dialogues and scene transitions.

It was observed that the editing process was carried out in a way to support the rhythm and narrative structure of the series, and at the same time, rhythmic fictional transitions were made in scenes where music was at the forefront. The use of virtual production technology in a significant part of the production process had a positive effect on the post-production stages. The fictional process technically coincides with the narrative structure, and in some parts of the series, rhythm is organised through transitions.

#### 4.5. Sound and Music

When the *Prince Series* is analysed in terms of sound and music, it is seen that ambient sounds and music suitable for the scenes are used. From time to time, rhythms known by the audience are presented through new covers in the series and it is aimed to create a musical effect by increasing the dynamism of the scenes.

In most of the series, it is seen that dialogues and sound effects are related to the environment and attention is paid to synchronization and rhythmic transitions during the editing process. In scenes where it is desired to increase the tension element and attract the viewer's attention, harmonious sound effects are used and music is brought to the forefront from time to time. It was observed that a sound and music process related to traditional narrative patterns was carried out throughout the series.

#### Conclusion

Moving image production has been closely related to positive sciences since the first image recording was achieved and has found expression as an impressive harmony of art and technology. Narrative and technical transformations in film and TV series production have made a place in history as elements that increase the viewing experience. The narrative and technical innovations in the field of film and TV series, especially after the 2000s, have necessitated a change in the face of scientific research on the subject.

The new moving image production industry, which replaces conventional forms of production and consumption and interacts with the concept of digitalisation, has entered a new technological transformation process since the first quarter of the 2000s. The film *Avatar*, which met with the audience in 2009, had an impact on these transformation processes, and many innovations were tried and brought the film to the forefront. Computer interaction processes in the film and TV series industry paved the way for the emergence of technologies such as green screen and blue screen technologies and eliminated the spatial and temporal limitations of conventional production forms. Technologies that allow the actors to be placed in the desired areas

independently of space and time, thus making the time-space element, which is important in terms of moving image production, independent, have left their mark on the production process.

Technological developments such as green screen and blue screen technologies, which provide convenience to producers in terms of time and cost, have continued unabated, and virtual production technology, which is frequently mentioned today, has been introduced as an important innovation in the moving image production sector. Virtual production technology, which is used for technical processes such as the creation of backgrounds through LED screens placed to cover the back of the stage, as in the form discussed in this study, has required co-operation with technologies used in various fields. Virtual production technology, for example, has enabled game engines such as Unreal Engine to collaborate with the film and TV series industry.

In the past, the boundaries between the main production stages of TV series and film production have disappeared and especially the production process and the post-production stage have become very close to each other. Through virtual production technology, the large cost items involved in the production and post-production stages have been minimised, and at the same time, the viewing experience has been taken to the highest level. Although it undoubtedly involves discussions on realistic cinema and series production, virtual production technology will serve the moving image production process by covering an important area of use in the future.

In this study, the *Prince Series*, which is one of the first examples of virtual production technology in Turkey, was analysed in terms of technical structure using content analysis method. In the examination of the series shot by MGX Film, technical elements were divided into main categories and subcategories by considering the scientific literature. In the study, the form of virtual production technology based on LED screens, which combines real and virtual environment, is discussed. It has been concluded that the virtual production technology used in a significant part of the *Prince Series* provides advantages to the producers and actors in many ways.

One of these advantages was that, unlike green screen or blue screen technology, the actors of the series could predict what kind of background the scene in which the play took place would have. In this way, various technical elements that are sometimes technically difficult to implement, such as the actors' ability to determine the direction of gaze, could be easily determined. At the same time, the need for careful application of background lighting in green screen and blue screen technologies has been eliminated.

In green screen and blue screen technologies production, the shadows of actors or various objects in the background cause a tonal difference. This makes it difficult to perform the chroma key process and requires time-consuming design of the production process and post-production phase. In the virtual production technology applied in the *Prince Series*, the background does not need high illumination, and the light beams reflected from the LED panels, reflecting the environment in which the series and film will be staged, fall on the stage. Therefore, this situation also benefited the lighting and enabled the light of LED screens to be used as a production element.

It has been observed that the virtual production technology used in the *Prince Series* also saves producers from time-consuming and costly tasks such as building large sets or producing objects to be used in the background. In the research, it was concluded that the virtual production technology used in the series, which is one of the first experiments in Turkey, makes significant contributions to the production and post-production process. It is predicted that virtual production technology, especially in terms of actor management, visual effects and audience experience,



makes important contributions to the field of series and film production and will become accessible to independent film producers in time.

### Kaynakça / References

- An, D. (2022). Technology-driven Virtual Production: The Advantages and New Applications of Game Engines in the Film Industry. *Revista Famecos*, 29(1), 43370-43370. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2022.1.43370>
- Başer, E., & Söğütöler, T. (2023). Değişen izleme eğilimleri çerçevesinde dijital platformlar ve içerik reklamları üzerine bir inceleme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 41, 1-26. <https://doi.org/10.31123/akil.1303391>
- Bay, M. (Director). (2007). *Transformers* [Film]. Paramount Pictures. <https://tv.apple.com/>
- Bédard, P. (2022). Virtual production and the transformation of cameras: Mechanical, virtual, and actual. *Animation*, 17(2), 226-243. <https://doi.org/10.1177/17468477221102498>
- Bell, P. (2001). Content analysis of visual images. In T. Van Leeuwen & C. Jewitt (Eds.), *Handbook of visual analysis* (pp. 10-34). Sage. <https://doi.org/10.4135/9780857020062.n2>
- Bennett, J., & Carter, C. (2014). Adopting virtual production for animated filmmaking. In *Proceedings of the 7th Annual International Conference on Computer Games, Multimedia and Allied Technology* (pp. 81-86). [https://doi.org/10.5176/2251-1679\\_CGAT14](https://doi.org/10.5176/2251-1679_CGAT14)
- Bird, B., & Pinkava, J. (Directors). (2007). *Ratatouille* [Film]. Pixar Animation Studios. <https://tv.apple.com/>
- BluTV (2024). *Prens*. BluTV. <https://www.blutv.com/diziler/yerli/prens>
- Bodini, A., Manohar, A., Colecchia, F. (2024). Envisioning the future of virtual production in filmmaking: A remote co-design study. *Multimed Tools Appl* (83), 19015-19039 <https://doi.org/10.1007/s11042-023-16308-7>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2010). *Film art: An introduction* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Božek, P. (2019). Virtual production technology vs. environment. *Acta Technologica*, 5(4), 109-114. <https://doi.org/10.22306/atec.v5i4.68>
- Brillhart, K. (2023). Camille—Virtual Production Case Studies Considerations for Working With LED Walls for Independent Filmmakers. *SMPTE Motion Imaging Journal*, 132(4), 33-49. <https://doi.org/10.5594/JMI.2023.3263888>
- Brown, W. (2012). Avatar: Stereoscopic cinema, gaseous perception and darkness. *Animation*, 7(3), 259-271. <https://doi.org/10.1177/1746847712456254>
- Bullerjahn, C., & Güldenring, M. (1994). An empirical investigation of effects of film music using qualitative content analysis. *Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition*, 13(1-2), 99. <https://psycnet.apa.org/buy/1996-05713-004>
- Cameron, J. (Director). (2009). *Avatar* [Film]. 20th Century Fox. <https://www.disneyplus.com/tr-tr>



- Chanpum, P. (2023). Virtual production: Interactive and real-time technology for filmmakers. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 9(17).  
<https://doi.org/10.14456/hasss.2023.2>
- Cofer, G., Shirk, D., Dally, D., Meadows, S., & Magid, R. (2018). Three keys to creating the world of 'ready player one' visual effects & virtual production. In *ACM SIGGRAPH 2018 Production Sessions*. <https://doi.org/10.1145/3233159.3233168>
- Collier, M. (2001). Approaches to analysis in visual anthropology. In T. Van Leeuwen & C. Jewitt (Eds.), *Handbook of visual analysis* (pp. 35–60). Sage.  
<https://doi.org/10.4135/9780857020062.n3>
- Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* [Film]. Warner Bros.  
<https://tv.apple.com/>
- El-Khoury, J., Bilani, N., Abu-Mohammad, A., Ghazzaoui, R., Kassir, G., Rachid, E., & El Hayek, S. (2019). Drugs and Alcohol Themes in Recent Feature Films: A Content Analysis. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 28(1), 8–14.  
<https://doi.org/10.1080/1067828X.2018.1561575>
- Eschenbacher, A. (2018). *Real-time cinematography in a virtual production environment: Developing a virtual camera prototype for commercial productions* [Bachelor's thesis, Stuttgart Media University].
- Etherawe. (2023, March 7). *Virtual production insights*. Etherawe.  
<https://www.etherawe.co.uk/virtual-production-insights/>
- Ewis, K. A., Abdelfattah, A. M. S. S., & Kamel, M. H. (2024). The Role of Artificial Intelligence an extended reality in developing virtual production and its future challenges. *International Design Journal*, 14(6), 147-157.  
<https://doi.org/10.21608/idj.2024.382707>
- Favreau, J. (Director). (2016). *The Jungle Book* [Film]. Walt Disney Pictures.  
<https://tv.apple.com/>
- Favreau, J. (Director). (2019a). *The Lion King* [Film]. Walt Disney Pictures.  
<https://tv.apple.com/>
- Favreau, J. (Director). (2019b). *The Mandalorian* [TV Series]. Disney+.  
<https://www.disneyplus.com/tr-tr>
- Forman, J., & Damschroder, L. (2007). Qualitative content analysis. In L. Jacoby & L. A. Siminoff (Eds.), *Empirical methods for bioethics: A primer* (Vol. 11, pp. 39-62). Emerald Group. [https://doi.org/10.1016/S1479-3709\(07\)11003-7](https://doi.org/10.1016/S1479-3709(07)11003-7)
- Glotov, S. (2022). Virtual production in *The Lion King* (2019): Formal and stylistic presentation. *Novos Olhares*, 11(2), 153-160. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714>
- Grau, O., Helzle, V., Joris, E., Knop, T., Michoud, B., Slusallek, P., ... & Starck, J. (2017). Dreamspace: A platform and tools for collaborative virtual production. *SMPTE Motion Imaging Journal*, 126(6), 29-36. <https://doi.org/10.1049/ibc.2016.0031>
- Halaçoğlu, B. N. (2021). Makinmanın gelişimi: Film yapımının sanal prodüksiyona dönüşümü. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(68), 73-89.  
<https://doi.org/10.51290/dpusbe.823660>

- Helzle, V. (2023). Immersive media productions involving light fields and virtual production LED walls. In *Immersive video technologies* (pp. 575–589). Elsevier.  
<https://doi.org/10.1016/B978-0-32-391755-1.00026-2>
- Hurwitz, M. (2023). I see you: How James Cameron and his visual effects team create an otherworldly reality in *Avatar: The Way of Water*. *Sound & Vision*, 88(4), 43-50.  
<https://www.soundandvision.com/>
- Imaranta, K. (2020). Cinematic space in virtual production. In L. T. De Paolis & P. Bourdot (Eds.), *Augmented reality, virtual reality, and computer graphics: 7th International Conference, AVR 2020, Proceedings, Part II* (pp. 321–332). Springer.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9_23)
- Industrial Light & Magic. (2020, February 20). *Groundbreaking LED stage production technology created for hit Lucasfilm series The Mandalorian*. Retrieved August 2, 2024, from <https://www.ilm.com/groundbreaking-led-stage-production-technology-created-for-hit-lucasfilm-series-the-mandalorian/>
- İşbilen, A., & Uslu, B. (2022). *Prens*. [TV Series]. MGX Film.  
<https://www.blutv.com/diziler/yerli/prens>
- İşbilen, B. (2024). *Making of Prens*. [Film]. MGX Film.  
<https://www.blutv.com/filmler/yerli/making-of-prens>
- Jackson, P. (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Film]. New Line Cinema & Warner Bros. <https://www.primevideo.com/>
- Johnson, K. R., & Holmes, B. M. (2009). Contradictory messages: A content analysis of Hollywood-produced romantic comedy feature films. *Communication Quarterly*, 57(3), 352-373. <https://doi.org/10.1080/01463370903113632>
- JustWatch. (2024). *Justwatch Türkiye streaming verileri*. <https://www.justwatch.com/tr/tv-dizileri>
- Kadner, N. (2019). *The virtual production field guide* (Ed. Michele Bousquet). Epic Games.  
<https://cdn2.unrealengine.com/Virtual+Production+Field+Guide+Volume+2+v1.0-5b06b62cbc5f.pdf>
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage.  
<https://doi.org/10.4135/9781071878781>
- Kubrick, S. (1968). *2001: A Space Odyssey* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.  
<https://tv.apple.com/>
- Kuchelmeister, V. (2020). Virtual production and real-time filmmaking technologies for independent filmmakers: An overview. *FKT. Die Fachzeitschrift für Fernsehen, Film und elektronische Medien*, 74(1), 52. [http://hdl.handle.net/1959.4/unsworks\\_64123](http://hdl.handle.net/1959.4/unsworks_64123)
- Lee, A. (Director). (2012). *Life of Pi* [Film]. 20th Century Fox. <https://tv.apple.com/>
- Li, H., Lo, CH., Smith, A., Yu, Z. (2022). The Development of Virtual Production in Film Industry in the Past Decade. In: Rau, PL.P. (eds) *Cross-Cultural Design. Applications in Learning, Arts, Cultural Heritage, Creative Industries, and Virtual Reality. HCII 2022. Lecture Notes in Computer Science*, vol 13312. Springer, Cham.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-031-06047-2\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-031-06047-2_16)
- Lucas, G., et al. (Directors). (1977). *Star Wars: Episode IV - A New Hope* [Film]. 20th Century Fox. <https://www.disneyplus.com/tr-tr>

- MGX. (2024). *Virtual production*. MGX Studio. <https://mgxfilm.com/virtual-production/>
- Nelmes, J. (2012). *Introduction to film studies* (5th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203824139>
- Neuendorf, K. A., Gore, T. D., Dalessandro, A., Janstova, P., & Snyder-Suhy, S. (2010). Shaken and stirred: A content analysis of women's portrayals in James Bond films. *Sex roles*, 62, 747-761. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9644-2>
- Nolan, C. (Director). (2010). *Inception* [Film]. Warner Bros. Pictures. <https://www.primevideo.com/>
- Oakden, T., & Kavakli, M. (2022). Graphics processing in virtual production. In *2022 14th International Conference on Computer and Automation Engineering (ICCAE)* (pp. 61-64). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICCAE55086.2022.9762415>
- Pires, F., Silva, R., & Raposo, R. (2022). A survey on virtual production and the future of compositing technologies. *Avanca Cinema Journal*, 21, 692-699. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2022.a447>
- Prince, S. (2011). *Digital visual effects in cinema: The seduction of reality*. Rutgers University Press. <https://www.rutgersuniversitypress.org/digital-visual-effects-in-cinema/9780813551869/>
- Sandelowski M. (1991). Telling stories: narrative approaches in qualitative research. *Image--the journal of nursing scholarship*, 23(3), 161-166. <https://doi.org/10.1111/j.1547-5069.1991.tb00662.x>
- Sandelowski, M., & Barroso, J. (2003). Writing the proposal for a qualitative research methodology project. *Qualitative Health Research*, 13(6), 781-820. <https://doi.org/10.1177/10497323030130060>
- Shan, X., & Chung, J. (2022). Comparison of the Characteristics of Green Screen and LED Wall in Virtual Production System. *International journal of advanced smart convergence*, 11(2), 64-70. <https://doi.org/10.7236/IJASC.2022.11.2.64>
- Silva J, D., Martí-Testón, A., Muñoz, A., Moriniello, F., Solanes, J. E., & Gracia, L. (2024). Virtual Production: Real-Time Rendering Pipelines for Indie Studios and the Potential in Different Scenarios. *Applied Sciences*, 14(6), 2530. <https://doi.org/10.3390/app14062530>
- Singer, B. (Director). (2018). *Bohemian Rhapsody* [Film]. 20th Century Fox. <https://tv.apple.com/>
- Söğütülür, T. (2024). An applied research on the use of artificial intelligence technologies in moving image production. *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi)*, 9(2), 1-26. <https://doi.org/10.47107/inifedergi.1512175>
- Söğütülür, T., & Aday, O. (2023). From the movie screen to the mobile screen: The effects of changing screen usage on the audience. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 5(2), 44-61. <https://doi.org/10.55055/mekcad.1364537>
- Spielberg, S. (Director). (1993). *Jurassic Park* [Film]. Universal Pictures. <https://tv.apple.com/>
- Sun, L. (2022). Research on the application of 3D animation special effects in animated films: Taking the film *Avatar* as an example. *Scientific Programming*, 2022(1). <https://doi.org/10.1155/2022/1928660>
- Swords, J., & Willment, N. (2024). The emergence of virtual production – A research agenda. *Convergence*. <https://doi.org/10.1177/13548565241253903>

Söğütöler, T. (2024). The future of the moving image: virtual production technology. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 214-234.  
DOI: [10.59280/film.1530664](https://doi.org/10.59280/film.1530664)

- Trevorrow, C. (Director). (2015). *Jurassic World* [Film]. Universal Pictures.  
<https://tv.apple.com/>
- Unit LED. (2023, September 21). *The Mandalorian LED wall*. Retrieved August 2, 2024, from  
<https://www.unit-led.com/mandalorian-led-wall>
- Verbinski, G. (Director). (2003). *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* [Film]. Walt Disney Pictures. <https://www.primevideo.com/>
- Villarejo, A. (2013). *Film studies: The basics*. Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780429026843>
- Walker, L. M., Coyne, S. M., Fraser, A. M., & Stockdale, L. A. (2013). Is Disney the nicest place on earth? A content analysis of prosocial behavior in animated Disney films. *Journal of Communication*, 63(2), 393-412. <https://doi.org/10.1111/jcom.12022>
- Wan, X. (2024). The potential of virtual production based on the special effects of films. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 193, p. 01013). EDP Sciences.  
<https://doi.org/10.1051/shsconf/202419301013>
- Weber, R. (1990). *Basic content analysis* (2nd ed.). Sage.  
<https://doi.org/10.4135/9781412983488>
- White, M. D., & Marsh, E. E. (2006). Content analysis: A flexible methodology. *Library Trends*, 55(1), 22-45. <https://doi.org/10.1353/lib.2006.0053>

## ***Kesişme: İyi ki Varsın Eren* Filmi Üzerinden Sinemada Semiyotik Anlatım Okuması**

### **Intersection: A Reading of Semiotic Narration in Cinema through the Film *İyi ki Varsın Eren***

#### **Ahmet Yıldırım**

Yüksek Lisans Öğrencisi  
Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü  
[gayreddin@gmail.com](mailto:gayreddin@gmail.com)  
Orcid: [0009-0006-3893-4265](https://orcid.org/0009-0006-3893-4265)

#### **Kadriye Kobak**

Doç. Dr.  
Sakarya Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü  
[kadriyekobak@sakarya.edu.tr](mailto:kadriyekobak@sakarya.edu.tr)  
Orcid: [0000-0003-4909-416X](https://orcid.org/0000-0003-4909-416X)

#### **Ayşe Çelikbaş Aykut**

Dr.  
[acaykut@gmail.com](mailto:acaykut@gmail.com)  
Orcid: [0000-0003-2139-7230](https://orcid.org/0000-0003-2139-7230)

#### **Özet**

Sanat tarihinin önemli bir parçası olarak kabul edilen sinema, göstergebilimsel metotlarla incelendiğinde, sanatsal ifade biçimlerinin semboller aracılığıyla nasıl anlamlandırıldığı konusunda önemli bir zemin oluşturmaktadır. Bu çalışma, toplumsal gerçeklik kavramına ilişkin mesajların film endüstrisindeki kullanımı üzerine bir bakış sunarak, göstergebilim kavramının film yapımında nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğini belirlemek amacıyla ele alınmıştır. Bu çerçevede, gerçek hayattan bir hikâyeyi konu edinen Türk sinemasının önemli yapıtlarından *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filmi araştırmanın kapsamını belirlemektedir. 11 Ağustos 2017’de terör saldırısı sonucu şehit olan Eren Bülbül’ün, sosyal medya hesabı Facebook’tan yazdığı “Biri de çıkıp demiyor ki Eren iyi ki varsın” paylaşımı Türkiye’de gündem haline gelmiştir. Filmin ana temasının yanı sıra adını da belirleyen “İyi ki Varsın Eren” söylemi, iletmek istediği mesajları ile de bu eserin bilimsel yönden araştırılmasının önemli olduğunu göstermektedir. Medya ve iletişim çalışmaları bağlamında özellikle Roland Barthes’ın gösterge-gösteren-gösterilen analizleri dikkat çekmektedir. Bu nedenle çalışma nitel yöntemle desenlenmiş ve Barthes’ın göstergebilim kuramı üzerinden gösterge, gösteren, gösterilen çerçevesiyle analiz edilmiştir. Filmde kullanılan göstergeler analiz edildiğinde; terör sorunu, çocuk işçiliği, yalnızlık, fedakârlık, milliyetçilik, vatan sevgisi, yaşam koşulları, bireysel mücadele, toplumsal aidiyet ve kültürel değerler kavramlarının göstergebilimsel kodlarla iletilmek istediği saptanmıştır. Bu temalar, filmin ana karakterlerinin karşılaştıkları zorluklara verdiği tepkiler açısından da izleyicilere göstergebilimsel mesajlar iletmeyi hedeflemektedir. Sonuç olarak, filmde kullanılan sembollerin izleyiciler üzerinde dramatik etkiler yaratacak nitelikte olduğu, aynı zamanda bu sembollerin, izleyiciye filmin temel temasını ve duygusal derinliğini anlatmada yardımcı olduğu görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** *İyi ki Varsın Eren, Toplumsal Gerçeklik, Göstergebilim, Türk Sineması*

#### **Abstract**

Cinema, which is accepted as an important part of art history, constitutes an important basis for how artistic forms of expression are made meaningful through symbols when examined with semiotic methods. This study aims to determine how the concept of semiotics can be used effectively in film production by providing an overview on the use of messages related to the concept of social reality in the film industry.



In this framework, one of the important works of Turkish cinema, Intersection: İyi ki Varsın Eren, which is based on a real-life story, determines the scope of the research. On 11 August 2017, Eren Bülbül, who was martyred as a result of a terrorist attack, wrote on his social media account Facebook, 'Someone does not come out and say that Eren, I'm glad you exist', which became an agenda in Turkey. The discourse 'İyi ki Varsın Eren', which determines the main theme of the film as well as its name, shows that it is important to research this work scientifically with the messages it wants to convey. In the context of media and communication studies, especially Roland Barthes' signifier-signified-signified analyses attract attention. For this reason, the study was designed with qualitative method and analysed with the framework of sign, signifier, signified through Barthes' semiotics theory. When the indicators used in the film were analysed, it was determined that the concepts of terrorism problem, child labour, loneliness, sacrifice, nationalism, love for homeland, living conditions, individual struggle and social belonging, cultural values were wanted to be conveyed through semiotic codes. These themes also aim to convey semiotic messages to the audience in terms of the reactions of the main characters of the film to the difficulties they face. As a result, it is seen that the symbols used in the film have the quality of creating dramatic effects on the audience, and at the same time, these symbols help the audience to explain the basic theme and emotional depth of the film.

**Keywords:** *İyi ki Varsın Eren, Social Reality, Semiotics, Turkish Cinema*

#### Makale Bilgileri

|                      |   |               |               |               |
|----------------------|---|---------------|---------------|---------------|
| Makale Türü          | Araştırma Makalesi  |               |               |               |
| Gönderim Tarihi      | 06 Ağustos 2024   |               |               |               |
| Kabul Tarihi         | 24 Aralık 2024  |               |               |               |
| Yayın Tarihi         | 30 Aralık 2024  |               |               |               |
| Hakem Sayısı         | İki Dış Hakem   |               |               |               |
| Değerlendirme        | Çift Taraflı Kör Hakemlik   |               |               |               |
| Etik Beyan           | Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde etik ilkelere uyulmuştur.  |               |               |               |
| Benzerlik Taraması   | Yapıldı - intihal.net   |               |               |               |
| Çıkar Çatışması      | Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.   |               |               |               |
| Finansman            | Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.  |               |               |               |
| Etik Bildirim        | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>  |               |               |               |
| Yazar Katkıları      | Araştırmanın Tasarımı (CRediT 1)  | Yazar-1 (%40) | Yazar-2 (%30) | Yazar-3 (%30) |
|                      | Veri Toplanması (CRediT 2)  | Yazar-1 (%40) | Yazar-2 (%30) | Yazar-3 (%30) |
|                      | Araştırma -Veri Analizi-Doğrulama (CRediT 3-4-6-11)   | Yazar-1 (%40) | Yazar-2 (%30) | Yazar-3 (%30) |
|                      | Makalenin Yazımı (CRediT 12-13)   | Yazar-1 (%40) | Yazar-2 (%30) | Yazar-3 (%30) |
|                      | Metnin Tashihi ve Geliştirilmesi (CRediT 14)  | Yazar-1 (%40) | Yazar-2 (%30) | Yazar-3 (%30) |
| S. Kalkınma Amaçları | -   |               |               |               |
| Lisans               | CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır. |               |               |               |

#### Article Information

|                       |   |                |                |                |
|-----------------------|---|----------------|----------------|----------------|
| Article Type          | Research Article  |                |                |                |
| Date of submission    | 05 August 2024  |                |                |                |
| Date of acceptance    | 24 December 2024  |                |                |                |
| Date of publication   | 30 December 2024  |                |                |                |
| Reviewers             | Two External  |                |                |                |
| Review                | Double-blind  |                |                |                |
| Plagiarism checks     | Yes - intihal.net   |                |                |                |
| Conflicts of Interest | The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.   |                |                |                |
| Grant Support         | No funds, grants, or other support was received.  |                |                |                |
| Complaints            | <a href="mailto:turkishjournaloffilmstudies@gmail.com">turkishjournaloffilmstudies@gmail.com</a>                      |                |                |                |
| Author Contributions  | Conceptualization (CRediT 1)  | Author-1 (%50) | Author-2 (%30) | Author-3 (%30) |
|                       | Data Curation (CRediT 2)  | Author-1 (%70) | Author-2 (%30) | Author-3 (%30) |
|                       | Investigation -Analysis -Validation (CRediT 3-4-6-11)   | Author-1 (%60) | Author-2 (%30) | Author-3 (%30) |
|                       | Writing (CRediT 12-13)  | Author-1 (%70) | Author-2 (%30) | Author-3 (%30) |
|                       | Writing – Review & Editing (CRediT 14)  | Author-1 (%50) | Author-2 (%30) | Author-3 (%30) |
| S. Development Goals  | -   |                |                |                |
| License               | CC BY-NC 4.0 /Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0. |                |                |                |

## Giriş

1895 yılından günümüze, insanları sanatın en genç dalı ile kuramsal perspektifte buluşturma amacıyla varlık gösteren sinema, yıllar içerisinde gerçekleşen bilimsel ve teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli olarak kendini yenilemiştir. Aguste ve Louse Lumiere'in geliştirdiği ve Cinematographe olarak adlandırdıkları kayıt cihazıyla gün yüzüne çıkan sinema sanatı, sessiz filmler ile serüvenine başlamış; kimi zaman sanatsal kimi zaman bir propaganda aracı olarak anılmıştır (Özuyar, 2017). Sinemanın tarihsel sürecinde renkli film teknolojisinin ve sonrasında dijital teknolojilerin varlığı çok önemlidir. Renkli film teknolojisi sinemayı gerçekliğe bir adım daha yaklaştırırken, özel efektler ve dijital sinema gibi dönüşümlerle de sinema-seyirci arasındaki bağı, etki alanı daha büyük olan güçlü boyutlara taşımıştır. Büyük bütçeli süper kahraman filmleri, küçük ölçekli bağımsız yapımlar ve farklı coğrafyalardan gelen filmlerle birlikte sinema endüstrisi çeşitlenmiştir (Abisel, 2007).

Sinemanın farklı yönlerde, türlerde ve konularda çeşitlenmesi, kuramcılar ve araştırmacılar için çalışılması gereken bir alan olma özelliğini doğurmuştur. Sinemanın, görsel ve işitsel unsurların birleşimiyle hikâyeler anlatan, duyguları ve düşünceleri seyirciye aktaran güçlü bir sanat formu olduğu kabul edilmektedir.

Jean Mitry'in ifade ettiği gibi sinema sanatının özünü görüntüler arasındaki bağlar ve görüntü ile sözcük arasındaki etkileşimler oluşturur. Sinema, kendini ifade edebilmek için bu unsurlardan yararlanır (Adanır, 1994).

Sinemada göstergebilim çalışmaları son dönemde bir hayli ilgi odağı olmuştur. Bir anlambilimi olarak göstergebilim filmlerdeki anlatılara yönelerek, alt anlatıları irdeleyerek filmi oluşturan atom parçalarını keşfetmekte ve bu sayede toplumsal gerçeklik ve sinema ilişkisini ortaya koyabilmektedir (Keskin, 2018).

Bu bağlamda, sinemanın anlatı gücü ve etkileyciliği, imgeler ve söz arasındaki dinamik ilişkilerin etkin bir şekilde kullanılmasına bağlıdır. Sinema bir anlamda dil işlevi görmekte ve bu haliyle de gerçekte bir anlatı sanatı niteliği kazanmaktadır. Sinema, bir alıcı ile bir verici arasında bir ileti aktarım süreci olması yönüyle görsellik sunmaktadır; ilettiği görsellik de dilsel bir etkinliktir. Bu dilsel etkinliğin en öne çıkan özelliği ise standart olan sözlü ya da yazılı dilin uyması gereken dilbilgisi kurallarına uymamasıdır. Tıpkı diğer görsel göstergelerde olduğu gibi, sinema da ileti aktarırken kendine özgü bir düzgülü kullanmaktadır (Çiçek, 2016).

## 1. Toplumsal Gerçeklik ve Sinemaya Yansıması

Toplumsal gerçeklik, gerçek ile toplumdaki kurumlar ve aktörlerin eylemleri ile oluşan sosyal ilişkisinde açığa çıkan ve pek çok bilimsel disiplin içinde problematize edilen bir kavramdır (Durugönül, 2021). Sanat, tarihsel ve toplumsal gelişmeleri hem içeriksel ve hem de biçimsel olarak temsil etmektedir. Sanat yapıtı olarak nitelendirebileceğimiz sinema yine toplumsal gerçekliğin vücut bulduğu alanlardan biridir.

Toplumsal gerçeklik özellikle romantizm akımının abartılı eserlerine ve popülerliğine tepki olarak ortaya çıkmış olan 20. yüzyılda üretilen eserlerinin temsil ettiği sanat akımı olarak bilinmektedir. Toplumsal ya da siyasi içeriği olan örnekleri tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Başlangıçta daha çok plastik sanatlar ve edebiyat türünde eser vermektedir. Özellikle de resim sanatından eserler için kullanılmaktadır. Bu yanıyla gerçekçilikle de bağlantılıdır. Gerçekçilikle arasındaki en büyük ayrım kavramsal yönde değil kronolojiktir.

Barthes ve Watt (2002), eleştirmenlerin gerçeklik kavramının kullanımını Fransız Gerçekçi Okuluna attıklarını belirtmiştir. “Gerçeklik” sözcüğü ilk kez 1835’te, yeni-klasik resmin “şiirsellik ideali”ne karşı Rembrant’ın “insani gerçek”ini belirtmek üzere estetik bir niteleme olarak; daha sonra 1856’da Duranty’nin yayımladığı *Realisme* dergisinde tamamen edebi bir anlamda kullanılmıştır.

Sözen ve Tanyeli (2016), Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğünün sanatsal gerçeklik maddesinde; Sanatın kendi dışında varolan tüm gerçekliklerin sanat yapıtında yeniden üretildiğini ifade etmişlerdir. Sanat Platon’dan bu yana, dış dünyayı yansıtan bir ayna gibi düşünülmüştür. Sanatı doğanın eserde yeniden inşası olarak tanımlayan dönemin öncelikli kaynağı elbette doğadır. Ancak tarihsel süreç içerisinde insanın, tarihin, dinin, ekonominin, siyasetin yarattığı yeni dünya anlayışlarıyla birlikte sanatçının beslendiği kaynağın da değişmiş olduğu bilinmektedir.

Sanatın insanlar üzerindeki büyüleyici etkisinin anlaşılması ile egemen güçlerin sanatı bir propaganda amacı olarak kullanma gayretleri İlkçağ’dan itibaren kullanılan bir yöntem olmuştur. Dönemin sanat yapıtları olan heykellerin, mimari eserlerin, kabartmaların Mezopotamya, Mısır, Yunan ve Roma uygarlıklarında iktidarların/impatorların kendilerini, kutsallıklarını, kahramanlıklarını anlatma biçimi kullanıldıkları bilinmektedir (Durugönül, 2021). Sinema da toplumsal gerçekliğe ayna tutan alanlardan biri olmuştur.

Toplumsal gerçekliğin inşası kavramı ilk olarak 1966 yılında Peter L. Berger ve Thomas Luckmann tarafından yazılan *The Social Construction of Social Reality* (Gerçekliğin Sosyal İnşası) isimli kitapta ortaya atılmıştır. Toplumsal yaşamı şekillendirebilmek ve hakim ideolojiyi yayabilmek noktasında sinema, işlevsel bir konumdur (Satır & Çetin, 2019).

Sinema, toplumsal olayların aktarımında önemli bir rol üstlenir ve gündelik yaşam hakkında seyirciyi bilgilendirerek toplumu haberdar eder. Sinema, ait olduğu toplumun kültüründen etkilenirken, aynı zamanda kültürü de şekillendirir. Bu nedenle, sinema ile toplumsal gerçeklik arasındaki ilişki, toplumsal olayların iletilmesinde önemli bir bağlantı oluşturmaktadır (Güngör, 2017). Filmler, bir dönemin olaylarını ve karakterlerini doğrudan tasvir ederek o zamanki toplumsal gerçeklikleri yansıtabilir. Aynı zamanda, bir dönemin çeşitli yönlerini dolaylı yoldan görselleştiren ve imgelerle temsil eden temsiller de sunabilir (Kellner, 2013).

Her toplum dil ve kültüre sahip olmakla beraber aynı zamanda birtakım toplumsal gerçeklik formlarına da sahiptir Her toplumsal gerçeklik formu hakim olduğu toplumun bir ürünüdür dolayısıyla farklı bir toplumsal yaşamda gerçeklik olarak kabul edilemeyebilir (Ryan & Kellner, 2021).

Çeşitli anlatıları, teknik olanakların yardımıyla izleyici kitlesine aktaran sinema, toplumsal özellikler göstermektedir. Bu çerçevede sinema filmleri, üretildikleri toplumların ve kültürlerin izlerini taşımaktadır; dolayısıyla sinema filmleri ele alındığında, esasen belirli bir kültür ve toplumsal yaşam da ele alınmış olmaktadır (Satır & Çetin, 2019).

Toplumsal gerçeklik; içinde yaşadığımız sosyal, kültürel, ekonomik, politik ve tarihi olguları kapsadığı gibi bireylerin deneyimlerini, algılarını ve ilişkilerini de etkilemektedir. Filmler, toplumsal gerçekliğin temsil edilmesi konusunda güçlü bir iletişim aracı işlevindedir. Filmlerin toplumsal gerçekliği temsil etme biçimi, çekildikleri dönemin kültürel, siyasi ve toplumsal bağlamıyla sıkı bir ilişki içindedir. Bir filmin temsil biçimi, o dönemin toplumsal gerçekliğini yansıtmakta, ışık tutmakta, eleştirmekte, sorgulamakta veya yeniden şekillendirebilmektedir. Kahramanlık temalı bir filmin temsil biçimi; karakterlerin toplumsal gerçekliğini dramatize

ederken, kahramanlığa atıfta bulunulan öğeleri de insanların anlamlandırmasına yardımcı olmaktadır. Aynı şekilde, bir politik gerilim filmi, toplumdaki güç dinamiklerini ve adalet sorunlarını sorgulayarak toplumsal gerçekliği yansıtabilmektedir (Ryan & Kellner, 2021).

Filmlerle Sosyoloji adlı eserinde Zizek, sinemanın toplumsal olgularla ilişkisini şu şekilde açıklamaktadır: “Bir film sadece ‘bir film’ değildir; bizi eğlendirip dikkatimizi dağıtarak toplumsal sorunlardan ve mücadelelerimizden uzaklaştırmayı amaçlayan basit bir kurgu da değildir. Filmler, yalan söylese bile, toplumsal yapımızın en derindeki yalanlarını ifşa ederler.” (Aktaran: Diken & Laustsen, 2019).

Sinema tarihine bakıldığında, farklı ülkelerde ortaya çıkan sinema akımlarının çeşitliliği dikkat çekicidir. Bu akımlar bazen diğer sanat dallarındaki gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkmış, bazen de buldukları ülkenin özel koşullarıyla özgün öyküler ortaya koymuşlardır (Biryıldız, 2009). Akımların ekseninde sinema, semboller ve imgeler aracılığıyla da anlam inşa eder. Bir sahnedeki kamera hareketi, bir karakterin konumu veya bir müzik parçası, izleyicide belirli duygusal veya anlamsal tepkiler oluşturmaktadır.

Sinema kuramları üzerinde önemli çalışmalar gerçekleştiren Bazin ve Kraucer, sinemanın temel işlevinin gerçekliği kaydetmek ve yeniden üretmek olduğunu savunmuşlardır. Onlara göre sinema, gerçek dünyayı olduğu gibi yansıtmaya gücüne sahip özgün bir sanat formudur (Elsaesser & Hagener, 2010).

## 2. Türk Sinemasında Toplumsal Gerçeklik

Türk sinemasında toplumsal gerçeklik kavramı, Türkiye'nin tarih boyunca geçirdiği toplumsal, siyasal ve ideolojik süreçlerin etkisiyle şekillenmiştir. Özellikle 27 Mayıs Darbesi sonrası yürürlüğe giren 1961 Anayasası birçok alanda olduğu gibi sinemadaki toplumsal gerçeklik için de dönüm noktası olmuştur. 1961 Anayasası'nın sağladığı hak ve özgürlükler sonrasında Türkiye'deki toplumsal gerçeklik; sınıf çelişkilerinin dengelendiği bir dönemde şekillenmiştir (Daldal, 2005). Metin Erksan'ın uluslararası festivaller başta olmak üzere birçok ödül kazanan *Susuz Yaz* filmi için Nezih Coş; filmin, çekildiği dönemden ve coğrafyadan izler taşıdığını belirterek “Erksan, suya sahip çıkan bir küçük köylü tipini ele alır; bu kişinin çözümlemesini yapmakla uğraşır. Yani insanoğlunun dramını, sorun içindeki insanı anlatmaktadır” ifadeleriyle filmde gerçekçilik anlayışı benimsendiğinin altını çizmiştir (Aktaran: Ormanlı, 2005). 1982 yılında Cannes Film Festivali'nde Altın Palmiye ödülüne layık görülen *Yol* için filmin yönetmeni Yılmaz Güney, 7 Ağustos 1983 tarihinde *Demokrat Türkiye Gazetesi*'ne verdiği demeçte; “Asıl sarsıcı olan film değildir. Asıl sarsıcı olan Türkiye gerçeğidir. Feodal ahlakın yıkıntılarıdır. Filmin başarısı, bu gerçeğin tanıklığında sanatsal ve estetik görevlerini ve doğru tespitlerini bir potada eritmeyi başarımındadır” ifadelerini kullanarak, 1980 sonrası dönemde siyasal ve toplumsal olaylardaki yansımaların filmde yer aldığına dikkat çekmektedir (Aylar, 2017).

Son zamanlarda Türk sinemasında da, hikâye anlatımının yapılandırılmasıyla biçim ve içeriğin bir araya gelerek dönemin sosyo-kültürel yaşamına ışık tuttuğu çok açık bir şekilde görülmektedir (A. Parsa, 2008). Özellikle 2000 yılı sonrası yaptığı filmlerle Türk sinemasına yeni bir bakış açısı getiren Nuri Bilge Ceylan toplumdaki sosyal meseleleri gerçekçi anlatımla filmlerinde işlemiştir. Ceylan *Hürriyet* gazetesi yazarı Cansu Çamlıbel'e 19 Mayıs 2014 verdiği röportajda “Filmlerimde tabii ki sosyal bir fon, siyasal diye nitelenebilecek benzetmeler ya da metaforlar olabilir. Bunlar genelde filmi yeterince gerçekçi kılabilmek için oluşturulması gerekli arka planlar” ifadelerini kullanmıştır (Eryılmaz, 2016).

Sonuç olarak toplumsal yapı ve sinema arasındaki bağı ve örneklerini aşağıdaki tabloda özetlemek mümkündür:

**Tablo 1. Toplumsal Yapı ve Sinema**

| Konu Başlığı                        | Açıklama  | Örnek  |
|-------------------------------------|---|--|
| Toplumsal Yapı ve Sinema            | Sinema toplumsal yaşamın bir yansımasıdır ve toplumların kültür özelliklerine ayna tutar.       | Bir ülkenin benzersiz yaşam tarzı ve değerleri, sinemasında belirgin şekilde gözlemlenebilir.                          |
| Toplumların Sinemaya Etkisi         | Toplumların kültürleri ve değerleri, sinemada çeşitli yollarla ifade edilir.                    | Bir filmin çekildiği sahneyle, diyaloglar ve genel tema toplumsal değer ve inançları yansıtır.                         |
| Sinemanın Topluma Etkisi            | Sinema, toplumların kolektif bilincini ve toplumsal yapıyı etkiler.                             | Bir filmin, toplumun bir duruma karşı tavrını ve bakış açısını değiştirebilir.   |
| Propaganda ve Sinema                | Sinema, etkili bir propaganda aracı olarak kullanılabilir.                                      | Gobbels, Nazi Almanyası'nda sinemayı propaganda yapmak amacıyla etkin bir şekilde kullanmıştır.                        |
| Savaş ve Sinema                     | Savaşın getirdiği toplumsal değişimler ve etkiler, sinemaya yansır.                             | 2. Dünya Savaşı, sinema anlayışını ve üslubunu büyük ölçüde değiştirmiştir.  |
| Yeni Gerçekçilik Akımı              | Savaşın gerçeklerini daha açık bir şekilde ifade etmek için sinemada yeni bir akım başlamıştır. | Yeni Gerçekçilik, sinemacıları daha gerçekçi ve doğal bir anlatım tarzına yönlendirmiştir.                             |
| Hollywood Kültürü                   | Hollywood sineması zamanla değişmiş ve yeni yaklaşımlar benimsemiştir.                          | Melodramlar ve abartılı diyaloglar kullanılmazken, doğal ışıklar ve gerçekçi hikayeler öne çıkmıştır.                  |
| Sinema ve Kültür                    | Sinema, bireyin içinde büyüdüğü kültür üzerinden filmleri anlamlandırmasını sağlar.             | Bireyin izlediği filme olan bakış açısı, kişinin içinde yaşadığı toplumsal yapı hakkında bilgi verir.                  |
| Sinema ve Toplumsal Yapı Etkileşimi | Sinema ve toplumsal yapı sürekli etkileşim halindedir ve birbirlerinden beslenirler.            | Değişen toplumsal yapı, sinemada belirgin hale gelir.  |
| Sinemanın Etkisi                    | Sinema, toplumları ve bireyleri hem etkiler hem de toplumsal yapıları yansıtır.                 | Sinema eserler, toplumsal değişimleri ve gelişmeleri yansıtırken, aynı zamanda toplumları etkileme gücüne de sahiptir. |

**Kaynak:** (<https://www.iienstitu.com/blog/toplumsal-yapi-ve-sinema>) (E.T.:10.05.2024)

Dilbilim alanında yapılan incelemeler sonucunda ortaya çıkan göstergebilim, zamanla çeşitli disiplinlerle etkileşime girerek geniş bir uygulama yelpazesi bulmuştur. Sinemanın çağın önde gelen sanatı olarak kabul edilmesi ve sinemanın bir dilsel yapı olarak incelenmesi, göstergebilimin sinema üzerine uygulamalı bir analiz geliştirmesine neden olmuştur. Bu bağlamda, sinemanın göstergebilimsel analizine yönelik çeşitli kuramsal yaklaşımlar ve görüşler ortaya çıkmıştır. Göstergebilimin sinemayla olan bu entegrasyonu, hem sinemanın anlam üretim süreçlerini hem de bu sürecin kuramsal çerçevesini anlamak açısından önemli bir katkı sağlamaktadır (Büker, 1991).

Sinema, farklı temsil biçimleri aracılığıyla toplumsal gerçekliği ele alırken birbiriyle yarışan çeşitli anlatım tekniklerine sahiptir. Bazı filmler gerçekçi bir yaklaşımla olayları ve karakterleri yansıtırken, bazıları da soyut veya sembolik bir dil kullanarak toplumsal konuları ele almaktadır



(Ryan & Kellner, 2021). Sinemanın insan davranışları, algı, toplumsal normlar ve iletişim süreçleri üzerindeki etkilerini inceleyen birçok örnek araştırma bulunmaktadır.

Satır ve Çetin (2019) çalışmalarında Sergei Eisenstein'in *Potemkin Zirhlisi* (Battleship Potemkin) adlı filmini göstergebilim yöntemini kullanarak, toplumsal gerçekliğin ideolojik olarak kurgulanmasında sinemanın rolünün anlamlandırılması incelemişlerdir. Toplumsal gerçeklik olgusunun, kültür, toplum, dil ve iktidar kavramları ekseninde şekillendiğini dile getiren araştırmacılar, analizleri sonucunda Sovyet yönetiminin gerçekliğine dair öğelerin filme yansıtıldığını gözlemlemişlerdir (Yıldırım, 2018).

Çilingir ve Can (2021) tarafından yapılan bir çalışmada, "Kim Ki-Duk'un *Bin Jip* (Boş Ev) Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi" ele alınmış ve yönetmenin sinemada semiyotik anlatımın gücünü kullanarak izleyiciye farklı ve aynı zamanda katmanlı bir bakış açısı kazandırdığı gözlemlenmiştir. Bozdemir'in, (2018) "12 Eylül Askeri Darbesi'nin Türk Sinemasına Yansıması: Beynelmielel Filminin Göstergebilimsel Analizi" adlı çalışmasının bulgularında, filmin konu edindiği dönem itibarıyla sosyal, siyasi ve kültürel bağlamdaki çıkarımların toplumsal bir dille filmde kuramsallaştırıldığı tespit edilmiştir. Başka bir çalışmada Yiğit, (2019) Kracauer'ın sinemadaki gerçeklik anlayışını seyirci ile derinlemesine bir bağ kurduğu kodlar aracılığıyla ele aldığı ve böylece izleyicide dramatik etkiler bıraktığını bulgulamıştır.

Sinemanın ifade üretme ve seyirciye mesaj iletme sürecini anlamak amacıyla bu çalışmada Türk sinemasının önemli yapıtlarından biri olan ve yönetmenliğini Özer Feyzioğlu'nun üstlendiği *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filmi (2020) incelenmiştir. Bu bağlamda çalışmada; *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filminde kullanılan göstergebilimsel kodların neler olduğu ve göstergelerin izleyiciye hangi mesajları iletme istediği ortaya konulmak istenmiştir.

### **Araştırmanın Yöntemi**

Bu çalışmada, *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filmi nitel bir araştırma yöntemi olan göstergebilimsel perspektiften incelenmiştir. Bu filmin örneklem olarak belirlenmesinin sebebi, filmin göstergeler açısından sembolik veriler içermesi; bunun yanı sıra vatanseverlik, Karadeniz kültürü ve toplumsal bir mesele olan teröre dair kodları okunaklı kılmasıdır. Filmin baş kahramanları Eren Bülbül ve Jandarma Astsubay Başçavuş Ferhat Gedik, vatan sevgisi uğruna hayatlarını feda eden figürler olarak toplumda sembolik bir değer taşımaktadırlar. Filmin biyografik anlatım diline sahip olması nedeniyle bu sembolizmi vurgulayan unsurlara yer verildiği öngörülerek, göstergebilimsel açıdan incelemeye değer olduğu düşünülmüştür. Ayrıca, kahramanların hayatlarının kesiştiği Karadeniz Bölgesi'ne özgü zengin kültürel unsurların bu filmde belirgin bir şekilde işlendiği, bölgenin sosyo-kültürel kimliğinin görsel ve anlatı düzleminde vurgulandığı düşünülmektedir. Bu bağlamda *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filmi göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmektedir.

Araştırma konusu olarak belirlenen *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filmi; 11 Ağustos 2017'de Trabzon'un Maçka ilçesinde meydana gelen terör saldırısı sonucu Jandarma Astsubay Başçavuş Ferhat Gedik ile şehit düşen 15 yaşındaki Eren Bülbül'ün kesişen hayatlarını anlatmaktadır (NTV, 2017). Eren Bülbül'ün sosyal medya hesabı Facebook'tan 24 Haziran 2017'de (şehit olmadan 47 gün önce) paylaştığı; "Biri de çıkıp demiyor ki Eren iyi ki varsın" sözleri bu filmin ana temasını oluşturmaktadır. Eren Bülbül'ün bu paylaşımı Türk milleti üzerinde derin bir etki oluşturmuş, insanlar onun hatırasını yaşatmak için "İyi ki Varsın Eren" söylemi çerçevesinde sosyal medya mecralarında binlerce paylaşımda bulunmuştur (Hürriyet, 2021). Tüm bu gelişmelerin etkisiyle

Türkiye’de gündeme gelen ve filmin adını da belirleyen “İyi ki Varsın Eren” söylemi, filmin analiz edilmek istenmesinin önemli nedenidir.

Bu kapsamda; *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* adlı sinema filminde toplumsal gerçeklik meselelerinden biri olan terör sorunu, vatanseverlik olgusu ve Karadeniz Bölgesi’nin kültürel unsurlarına dair izlerin semiyotik kodlarla nasıl ortaya koyulduğu araştırılmaktadır.

Günümüzde göstergebilim, yazılı, görsel ya da sözlü nitelikteki farklı metinlerin analizinde sıklıkla kullanılan temel yöntemsel yaklaşımlardan biridir. Edebiyat, sosyoloji, tıp, antropoloji, teoloji, iletişim ve medya çalışmaları gibi disiplinlerin yanı sıra, sinema alanında da göstergebilimsel incelemelere rastlamak mümkündür. Göstergebilim alanında farklı yaklaşımlar bulunsa da bu disiplinin önde gelen temsilcileri arasında Roland Barthes, Umberto Eco, Algirdas Julien Greimas, Julia Kristeva ve Christian Metz gibi isimler yer almaktadır. Medya ve iletişim çalışmaları bağlamında ise özellikle Roland Barthes’in gösterge-gösteren-gösterilen analizleri dikkat çekmektedir (Çam, 2015, s. 287).

Bu nedenle; çalışmanın amacını oluşturan problem sorusuna cevap bulmak için, Fransız göstergebilimci Roland Barthes’in göstergebilimsel çözümleme örneklerinden birisi olan gösterge-gösteren-gösterilen ile analiz metodundan yararlanılmıştır.

Sinema filminin açık ve herkes tarafından kabul edilen anlamının dışında, herkes tarafından anlaşılmayan anlamların ortaya çıkarılmasını amaçlayan göstergebilim, düz anlam ve yan anlam okumasına da olanak tanır (Geray, 2014). Bununla birlikte göstergebilim, insana varlığını sürdürdüğü dünyayı ve diğer insanları daha iyi anlama olanağı sunarak, gündelik hayattaki anlamın oluşturulmasında besleyici unsurların neler olduğunu ortaya koymada; metafor, sembol, metonomi gibi unsurların nasıl yorumlandığını göstermede kolaylık sağlar. Ayrıca anlatılarda var olan derin yapının ortaya çıkarılmasında rehberlik eder (Çat & Noyan, 2023).

Roland Barthes, *Göstergebilim İlkeleri* (1993) adlı eserinde kendi göstergebilimsel yaklaşımını temellendirirken dil ve söz, gösterilen ve gösteren, dizim ve dizge ile düz anlam ve yan anlam olmak üzere dört temel teori ön plana çıkarmaktadır.

Dil ve söz teorisinde Barthes, bir toplumun ortaklaşa kullandığı sistemi dil olarak tanımlarken, bireysel kullanılan dili ise söz olarak ifade etmektedir. Barthes’a göre birey, dili ne tek başına oluşturabilir ne de kendi başına değiştirebilir. Ancak, diğer insanlarla iletişim kurmak veya anlaşılabilir olmak istiyorsa, dilin kurallarına uymak zorundadır. Dil, insanların birbirleriyle anlaşmasını mümkün kılan bir kural sistemini temsil etmektedir. Bu nedenle, dil toplumsal bir sözleşme, ortak bir uzlaşma olarak değerlendirilebilir (Barthes, 1993, s. 26).

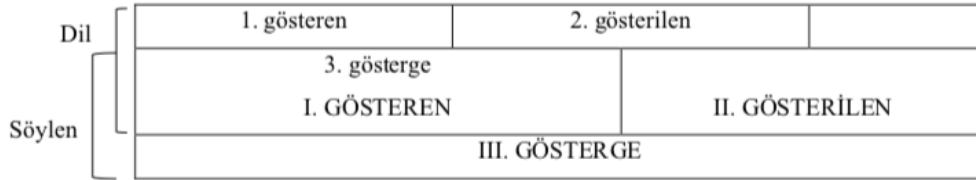
Barthes’a göre söz ise bireylerin dili kullanma ve onu somutlaştırma biçimini ifade etmektedir. Dilin aksine söz, toplumsal değil bireysel bir olgudur ve geçici bir nitelik taşımaktadır. Söz, bireylerin dili hayata geçirme eylemidir. Bu çerçevede, dil bir sistem (dizge), söz ise bu sistemin somutlaşmış bir eylemi olarak tanımlanabilir (Barthes, 1993, s. 26-27).

Göstergebilim konusunda Barthes’in vurguladığı bir diğer önemli teori de gösterilen ve gösteren yöntemidir. Buna göre bir gösterge, gösteren ve gösterilen olmak üzere iki unsurun birleşiminden oluşmaktadır. Barthes, dilin temel biriminin gösterge olduğunu ve anlamın, göstergeler arasındaki farklılıklardan kaynaklandığını savunmaktadır. Ona göre gösterge, gösteren ve gösterilen unsurlarının bir araya gelmesiyle oluşur. Gösteren, işitsel bir imgeyi belirtirken gösterilen ise gösteren nedeniyle zihinde meydana gelen oluşumu veya çağrışımı ifade etmektedir (Barthes,

1993, s. 40). Örneğin, "kalem" kelimesini duyduğumuzda, aklımızda oluşan "yazı yazmaya yarayan araç" kavramı gösterilendir. Ancak bu zihinsel imge, bir işaretin varlığı olmadan ortaya çıkmaz. Dolayısıyla, her zihinsel kavram bir işaretle ilişkilendirilir. Gösterilen, fiziksel nesne değil, onun zihnimizdeki tasviridir. Gösterge ise, gösterenin ve gösterilenin birleşiminden doğmaktadır (Barthes, 1993, s. 43).

Barthes'in Göstergebilim İlkeleri adlı eserinde değindiği üçüncü metot ise dizim ve dizge teorisidir. Barthes, dilbilimci Saussure'un dil teorisinde yaptığı çağrışımsal ve dizilimsel bağlantılarının daha sonraki dilbilimsel gelişmelerde güncellendiğini belirterek bu ayrımı dizim ve dizge kavramlarıyla ifade etmektedir (Barthes, 1993, s. 53). Buna göre dizge dildeki öğeler arasından anlamlı bir bütün oluşturmak için seçilecek öğelerin belirli bir yapıyı takip etmesini sağlamaktadır. Yani dizge, benzer ya da birbirini çağrıştıran öğelerin bir araya gelmesi için bir çerçeve sunarak bunların arasında bir bağlantı kurmaktadır. Dizim ise, bu seçilen öğelerin somut bir şekilde birleştirilip anlamlı bir ifade oluşturmasını sağlar. Yani, dizim, öğelerin bir araya gelerek, ardışık ve sürekli bir yapı içinde bir bütünlük oluşturmaktadır (Barthes, 1993, s. 52-57). Roland Barthes, Göstergebilim İlkeleri adlı eserinde göstergebilim açısından önemli bulduğu dördüncü bir ayrımı da düz anlam ve yan anlam olarak ortaya koymaktadır. Barthes'in bu teorisine göre; düz anlam, anlamın ilk katmanını oluşturur ve bu aşamada gösteren ile gösterilen birleşerek bir gösterge meydana getirmektedir. Yani, bir kelime veya imge (gösteren), onun zihindeki karşılığı ya da kavramı (gösterilen) ile birleşerek doğrudan anlamlı bir birim oluşturmaktadır. Yan anlam ise anlamın ikinci katmanını ifade etmektedir. Bu düzeyde, düz anlamda oluşan gösterge, artık başka bir göstergeyi temsil etmek üzere kullanılmaktadır. Yani, ilk gösterge yeni bir gösterenin gösteren olarak işlev görür ve bu yeni gösterge, başka bir gösterilen ile birleşerek farklı bir anlam oluşturur. Böylece, anlam katmanlanarak genişler ve daha derin bir anlam yapısı ortaya çıkar.

Şekil 1: Barthes Düz Anlam ve Yan Anlam Çözümleme Modeli:



Kaynak: (Barthes, 2014)

Barthes'ın düz anlam olarak adlandırdığı ilk anlam düzeyini, bir göstergenin en yaygın ve doğrudan anlamı olarak düşünebiliriz. Örneğin, "G-ü-l" şeklindeki ses dizisi (gösteren) ile "gül" bitkisi ya da çiçeği (gösterilen) birleştirildiğinde, bu dilsel gösterge, düz anlamda "gül" bitkisini ifade etmektedir. Bu, sözlük anlamı veya ilk akla gelen anlamdır. Ancak yan anlam olarak tanımlanan ikinci anlam düzeyinde, aynı "gül" göstergesi, başka bir anlam taşıyan bir göstergeye dönüşmektedir. Bu noktada "gül" sözcüğü zihnimizde yeni çağrışım oluşturarak aşkı simgeleyen bir anlam taşımaya başlar (Çam, 2015).

Bunun yanı sıra Barthes, Çağdaş Söylenler (2014) adlı eserinde, anlamın ikinci düzeyi olan yan anlam düzeyinde mitlerin (söylenlerin) ortaya çıktığını ifade etmektedir. Ona göre mit, ideolojinin (özellikle burjuva ideolojisinin) görünür hale geldiği, sıradanlaşıp doğal bir gerçeklik gibi algılandığı anlam katmanını temsil etmektedir. Barthes, mitlerin, tarihsel ve kültürel olguları doğallaştırdığını, sanki bunlar değişmez ve evrensel gerçeklermiş gibi gösterildiğini belirterek

insanlara doğal olarak sunulanın aslında belirli bir ideolojik dünya görüşüne uygun olduğunu ve belirli toplumsal çıkarlara hizmet ettiğini ifade eder (Barthes, 2014, 7).

Roland Barthes'a göre (1993) anlatıda önemli olan ya olayların sıradan ve anlamsız bir şekilde sunulmasıdır ya da diğer anlatılarla ortak olan ve analiz edilebilecek bir yapıya sahip olmasıdır. Sinemada anlam üretimi ve iletimini oluşturan göstergeler, Barthes'in ileri sürdüğü üzere düz ve yan anlam olarak ikiye ayrılmaktadır. Burada düz anlam kavramı, filmi izlerken gördüğümüz sahnelerin bütününe doğrudan ne algıladığımızı ifade ederken; yan anlam filmin senaryo ve öykü sürecinde düz anlam olarak karşımıza çıkan görüntülerin ardında bir anlam arama çabası olarak özetlenebilir. Anlam üretme açısından sinemanın diğer sanat dallarına göre daha kolay bir dili olduğu düşünülmektedir (Aydınçüler, 2023). Filmlerin oluşturulması sürecinde kullanılan karakter, nesne, hayvan, bitki, zaman, mekân, kamera, kurgu, renk, ışık, ses, müzik ve konuşmaların her biri hem düz anlamlar hem de yan anlamlar barındırabilir (Gültekin, 2021). Sinema filmlerinde kullanılan kültürel kodlar ve semboller dışında aktörlerin mimikleri, karakterler arasındaki diyalogların ifade edilme biçimi hatta cümleleri vurgulama biçimleri dahi göstergebilimsel analizin konusu olabilmektedir (Aydınçüler, 2023).

Araştırma; göstergelerin gönderme yaptıkları nesnelere olan ilişkilerine göre görüntüsel ve simgesel göstergelerin tespit edilmesi ve anlamlandırılmasıyla sınırlandırılmıştır. Görüntüsel gösterge; belirttiği şeyi doğrudan temsil eden, canlandıran gösterge; sözgelimi resim, desen, fotoğraf iken; simge insanlar arasında uzlaşmaya dayalı gösterge; sözgelimi terazi adaletin simgesidir (Rifat, 2018)

Kesişme: İyi ki Varsın Eren filminin göstergebilimsel çözümlemesine geçmeden önce filmin künyesi ile ilgili bilgiler Tablo 2'de, filmin baş karakterleri Eren Bülbül ve Ferhat Gedik hakkında bilgiler ise Tablo 3'te yer almaktadır.

**Tablo 2.** *Film Ekibi*

| Orijinal Adı  | Kesişme: İyi ki Varsın Eren   |
|---------------|---|
| Yönetmen      | Ömer Feyzioğlu  |
| Yapımcı       | Mustafa Uslu  |
| Senarist      | Mert Dikmen<br>Ömer Feyzioğlu<br>Alper Uyar   |
| Oyuncular     | İsmail Hacıoğlu ( <i>Ferhat Gedik</i> )<br>Rahman Beşel ( <i>Eren Bülbül</i> )<br>Ahmet Eren Taşdelen ( <i>Eren Bülbül</i> )<br>Ömer Asaf Kurtuluş ( <i>Eren Bülbül</i> )<br>Alayça Öztürk ( <i>Cemile Gedik</i> )<br>Emir Çiçek ( <i>Hasan Bülbül</i> )<br>Mutlunur Lafçı ( <i>Ayşe Bülbül</i> ) |
| Müzik         | Fahir Atakoğlu  |
| Yapım şirketi | TRT<br>Dijital Sanatlar, CGV Mars Dağıtım   |
| Yapım yılı    | 2021  |
| Süre          | 98 dakika   |
| Ülke          | Türkiye   |

**Kaynak:** (<https://www.beyazperde.com/filmler/film-295340/oyuncular/>)(E.T.:29.07.2024)

**Tablo 3.** *Baş Karakterler*

| Karakter        | Özellikleri  |
|-----------------|--|
| Eren<br>Bülül   | Eren karakteri, fedakâr, yardımsever, özverili ve cesur nitelikleriyle öne çıkmaktadır. Eren, genç yaşına rağmen ailesine ve etrafındaki insanlara karşı duyduğu sorumluluk bilinciyle hareket eder. Onu filmde kahraman kılan en önemli özellikleri korkusuzluğu ve cesaretidir. Bu cesaret, karakterin yaşadığı coğrafi ve sosyal koşullar çerçevesinde gelişerek ona yaşının ötesinde bir olgunluk yüklemektedir. |
| Ferhat<br>Gedik | Ferhat karakteri, Türk Silahlı Kuvvetleri'ne mensup bir subayın vatanseverliği, görev bilinci ve cesareti üzerine kurulmuştur. Ferhat, kendi hayatını riske atarak vatan güvenliğini sağlamayı öncelikli görevi olarak kabul eden bir askerdir. Ferhat aynı zamanda, askeri disiplinin yanı sıra insani değerleri ön planda tutan bir karakterdedir. Vatan sevgisi, ailesinden önce gelir.                           |

**Kaynak:** (<https://www.tabii.com/tr/watch/153523>) (E.T.:29.07.2024)

### Bulgular

Bu bölümde; filmde kullanılan objelerin ve görsel hareketlerin analizleri yer almaktadır. Çalışmada; filmin kronolojik akışına göre olan sahneler içerisinden görseller seçilmiştir. Bu çalışmada incelenen sahneler, filmdeki anlatının merkezinde yer alan kahramanların gerçek hayatlarına atıfta bulunan ve sembolik anlamlar taşıyan unsurların belirgin bir şekilde ifade edildiği bölümler arasından seçilmiştir. Özellikle baş karakterlerin yaşadıkları coğrafyanın kültürel değerleri, kahramanların çevreleri ile kurdukları ilişkiler, sosyal yaşamlarını etkileyen dış faktörler ve sahip oldukları ya da olmayı arzuladıkları basit edinimlerin yanı sıra geride bıraktıkları hikayelerinin toplum tarafından sahiplenilmesinin sembolik anlamlarla yüklü bir şekilde temsil edildiği sahneler dikkate alınmıştır. Bu kapsamda incelenen sahneler; göstergebilimsel analize olanak tanıyan sembol ve metaforların belirgin olarak kullanıldığı bölümler arasından seçilmiştir. Ayrıca seçilen sahnelerin belirlenmesinde filmin biyografik dildeki yapısal bütünlüğü göz önünde bulundurularak filmde izleyiciye sunulan kültürel öğelerin yanı sıra umut, dostluk, yalnızlık, kahramanlık, fedakârlık, yardımseverlik, milliyetçilik ve çaresizlik gibi durumları ifade eden semboller ile söylemlere odaklanılmıştır.



Görsel 1

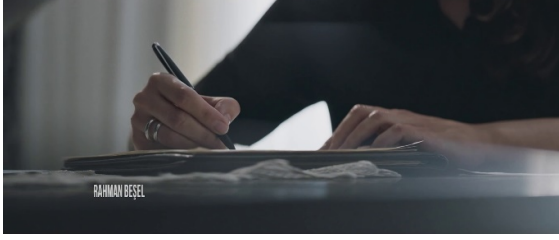


Görsel 2

Filmin açılış sahnesi Ankara'nın üzerinden akıp gitmekte olan kara bulutların karamsar görüntüsü ve güneşin batışı ile başlamaktadır. Bu sahnede Ankara; Türkiye'nin kalbini, egemenliğini ve halkın ortak kimliğini simgeleyen bir sembol olarak gösterilmektedir. Batmakta olan güneş imgesiyle de Türk ulusunun geleceği için yapılan fedakarlığa ve güneşin tekrar doğacağı vurgulanmaktadır. Ardından duvarda asılı olan bir saat gösterilmektedir. Saat metaforu, genellikle bir filmde kullanıldığında, zamanın akışı, geçmişle gelecek arasındaki ilişki, kaçınılmazlık ve değişimin göstergesi olarak anlamlandırılmaktadır. Karanlık bir ortamda kameranın objeye yaklaşma hareketi ve gergin efekt tonlamasıyla bu sahnede acı bir olayın habercisi olarak kaçınılmazlığa vurgu yapılmaktadır.



| Gösterge | Gösteren                                       | Gösterilen                 |
|----------|--|----------------------------|
| Bulutlar | Şehrin üzerindeki kara bulutlar, kasvetli hava | Matem bir olayın habercisi |
| Güneş    | Güneşin ufukta olan batışı                     | Hayat(lar)ın sona ermesi   |
| Saat     | Zaman akışı                                    | Keder                      |
| Şehir    | Ankara   | Ülkenin kalbi              |



Görsel 3



Görsel 4



Görsel 5



Görsel 6

Ferhat Gedik'in eşi Cemile Gedik; Japonya'da yaşayan ve Türkiye ziyareti sırasında Trabzon Maçka'da Eren Bülbül ile karşılaşan ve onu fotoğraflayan Yoko'ya mektup yazmaktadır. Mektubu yazarken gösterilen el detayı sahnesinde, Cemile Gedik'in parmağında iki yüzüğün yer aldığı ve yüzüklerden bir tanesinin parmağına büyük geldiği görülmektedir. Şehit eşine ait olduğu anlaşılan yüzüğü parmağında taşıması; eşine olan bağlılığını, onun hatırasını yaşatma isteğini ve fedakarlığını simgelemektedir.

Cemile Gedik, mektupta Yoko'ya; 7 yıl önceki ziyaretinde karşılaştığı 9 yaşındaki Eren'i "sırtında hayatın acımasız yükü, üzerinde gönül verdiği takımın forması" şeklinde tanımlamaktadır. Eren'in sırtında taşıdığı yükü bireysel hayat mücadelesi, takım formasıyla da toplumsal aidiyeti ve kültürel kimliği ifade edilmektedir. Filmin Ankara açılışının akabinde Tokyo ile devam etmesi Türk-Japon ilişkilerindeki dostluğa atıfta bulunularak, Eren'in hikayesinin ülke sınırlarının ötesine uzandığına işaret etmektedir. Yoko'nun Eren Bülbül'ü çektiği fotoğrafı kendi evinde göz önünde bulundurması da Eren'i unutamadığını ve onunla duygusal bir bağ sürdürdüğünü ifade etmektedir.

| Gösterge | Gösteren       | Gösterilen                        |
|----------|----------------|-----------------------------------|
| Nesne    | Yüzük          | Bağlılık, hatıra, fedakârlık      |
| Şehir    | Tokyo          | Uluslararası dostluk              |
| Mektup   | İletişim aracı | Geçmişteki ilişkinin hatırlanması |

|       |             |                  |
|-------|-------------|------------------|
| Sepet | Yük         | Hayat mücadelesi |
| Forma | Trabzonspor | Kültürel kimlik  |
| Nesne | Fotoğraf    | Duygusal bağ     |



Görsel 7



Görsel 8



Görsel 9



Görsel 10

Görsel 7, Görsel 8, Görsel 9 ve Görsel 10'da; Eren'in doğduğu gün anlatılmaktadır. Eren'in dünyaya geldiği ev Karadeniz Bölgesi'nin yüksek yamaçlarında dağlık ve zorlu bir coğrafyada yer almaktadır. Evin bulunduğu yerleşim alanı, çevresi, dağlar ve doğa, ekonomik ve coğrafi durumu simgelemektedir. Karla kaplı dağlar, sert kış şartları ve zorlu hava koşulları da bir başka göstergedir. Karadeniz Bölgesi'nin soğuk ve yağışlı iklimi, bölgede yaşayan insanların karşılaştığı zorlukları ve bu koşulların ekonomik durumu etkilediğini ifade etmektedir. Eren'in doğduğu evin görüntüsü ile doğum sancısı çeken eşini hastaneye götürmek için araba arayan Hasan'ın durumu aynı zamanda bölge insanının geçim zorluklarını temsil etmektedir. Hastaneye gitmek için bulunan arabanın eve kadar belirli bir mesafeye gelebilmesi ve hamile kadın Ayşe Bülbül'ün arabaya yürüyerek götürülmek zorunda kalması, Eren'in hayat mücadelesine henüz anne karnındayken zorluklarla başladığını göstermektedir.

| Gösterge | Gösteren | Gösterilen                          |
|----------|----------|-------------------------------------|
| Tabiat   | Dağlar   | Karadeniz bölgesinin coğrafi durumu |
| Mekan    | Ev       | Bölge insanının ekonomik şartları   |
| Kış      | Kar      | Zorlu hava koşulları                |
| İnsan    | Hasan    | Ekonomik zorluklar, yoksulluk       |
| İnsan    | Ayşe     | Annelik duygusu ile hareket etmesi  |
| Araç     | Araba    | Ambulans görevi üstlenmesi          |



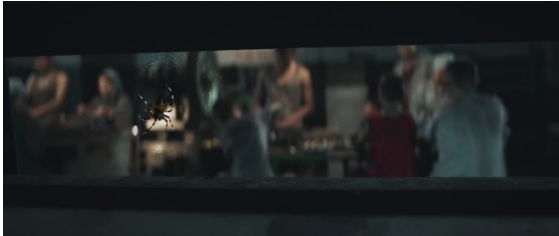
Görsel 11



Görsel 12

Bu sahnede, uzak doğu ülkelerinde çocuk işçiliği gerçeğine ve bunun savaş endüstrisiyle olan bağlantısına dikkat çekilmektedir. Çocukların eğitime, oyuna ve özgür bir hayata erişim hakkından mahrum bırakılarak üretim zincirinin bir parçası haline getirilmesi, ekonomik ve toplumsal eşitsizliklerin bir sonucudur. Çocukların fiziksel emeğinin bu şekilde kullanılması, savaş ekonomisinin sadece yetişkinler üzerinde değil, çocuklar üzerinde de yıkıcı etkileri olduğunu göstermektedir. Bu durum, toplumun en kırılgan bireylerinin bile sistematik olarak sömürüldüğünü ifade etmektedir. Çocuk işçiliği, o bölgenin ekonomik sömürüye açık yapısını simgelerken mermi, savaşın ve şiddetin araçsallaştırılmış bir göstergesini temsil etmektedir. Bu sahne, çocukların fiziksel emeğiyle savaş endüstrisinin desteklendiği, aynı zamanda bu durumun toplumsal gerçeklik içindeki eşitsizlikleri ve sömürüyü yansıttığı bir göstergedir.

| Gösterge | Gösteren      | Gösterilen         |
|----------|---------------|--------------------|
| Şehir    | Uzak doğu     | Geri kalmışlık     |
| İnsan    | Çocuk işçiler | Sömürü, eşitsizlik |
| Mekan    | Atölye        | Savaş endüstrisi   |



Görsel 13



Görsel 14

Görsel 13'te, ağını titizlikle ören bir örümcek dikkat çekmektedir. Bu sahne Eren'in doğum anı ile eş zamanlı olarak gösterilmektedir. Bu sahnede, Eren'in yaşam yolculuğunun kader tarafından örülen bir ağ gibi karmaşık, incelikle işlenmiş ve kaçınılmaz olabileceği ima edilmektedir. Örümcek ağı hem hayatın emekle dokunan yönünü hem de bireyin kontrolü dışında gelişen olayları simgeler. Bu sahnede; Eren'in gelecekte bir tuzağa düşeceği izlenimi verilmektedir. Aynı zamanda "kader ağlarını örer" bakış açısıyla kader inancı da bu sahnede sembolik olarak işlenmektedir.

Görsel 14'te ise hatalı üretilen mermi ile yeni doğan bebek görüntüsü yan yana konularak seyirciye sunulmaktadır. İki farklı sembolün aynı karede izleyiciye sunulması karşıtlığa ve ironiye vurgu yapmaktadır. Yeni doğan bebek bu sahnede masumiyeti, umudu ve yeniden başlamayı temsil etmekte iken mermi sembolü ise şiddeti, ölümü ve yıkımı ifade etmektedir. Bu sahnede masumiyet ile şiddet arasındaki zıtlık, hikâyenin ana temasına seyircinin dikkatini çekmek için kullanılmaktadır.

| Gösterge | Gösteren | Gösterilen             |
|----------|----------|------------------------|
| Hayvan   | Örümcek  | Titizlik               |
| Durum    | Ağ       | Tuzak, kader           |
| Nesne    | Mermi    | Şiddet, ölüm, yok etme |
| İnsan    | Bebek    | Umut, masumiyet        |



Görsel 15



Görsel 16

Görsel 15 ve Görsel 16’da henüz Eren daha beşikteyken Eren’in abisi Çağlar’ın üzerindeki bordo-mavi reklı kazağı çıkartıp, Eren’in beşiğine serdiği görülmektedir. Annesinin “ne yapıyorsun?” sorusuna Çağlar, “Şimdiden bilsin takımını” cevabı vermektedir. Bu sahne; bordo-mavinin temsil ettiği takım olan Trabzonspor’un yöre insanı için taşıdığı kültürel, duygusal ve toplumsal değeri sembolik bir anlatımla ifade etmektedir. Trabzonspor, Trabzon bölgesinde sadece bir futbol kulübü değil, aynı zamanda bölgesel kimlik, dayanışma, mücadele ruhu ve aidiyetin sembolüdür. Bu kazak, Trabzonspor’un bölgedeki kültürel ve toplumsal önemini temsil etmektedir. Bu bağlılık, bireysel düzeyden toplumsal düzeye kadar geniş bir anlam taşıyan güçlü bir göstergedir. Ayrıca “şimdiden bilsin takımını” söylemiyle beşikteki bir bebeğin bile bu değerlerle tanıştırılması, Trabzon’da bu tür değerlerin toplumsal hayatın doğal bir parçası olduğunu ve bölge insanında köklü bir yer edinen Trabzonsporluluğun adeta bir miras gibi kuşaktan kuşağa aktarıldığı anlatılmaktadır.

| Gösterge | Gösteren         | Gösterilen                      |
|----------|------------------|---------------------------------|
| Renkler  | Bordo – Mavi     | Trabzonspor                     |
| Durum    | Trabzonsporluluk | Toplumsal hayatın doğal parçası |
| Nesne    | Kazak            | Aidiyet, bölgesel kimlik        |
| Nesne    | Beşik            | Kuşaktan kuşağa miras           |



Görsel 17

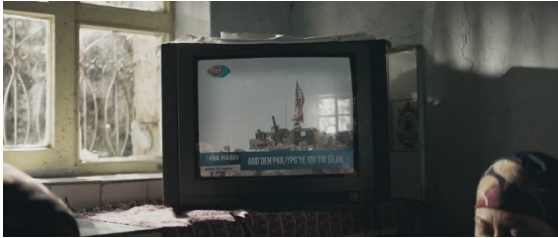


Görsel 18



Görsel 17 ve Görsel 18’de; Ferhat Gedik, eşi Cemile Gedik’e yeni görev bölgesi olan Hakkari’ye tayini çıktığını açıklamaktadır. Ferhat Gedik, yeni görev yerinin güvenli olmadığını, dolayısıyla Hakkari’ye tek başına gideceği belirtir. Cemile bu duruma karşı çıkar, her zaman eşinin yanında olacağını belirterek evi Hakkari’ye taşınmaları konusunda Ferhat’ı ikna eder. Bu sahne Ferhat Gedik’in, bir asker olarak ülkesine hizmet etme sorumluluğunun somut bir örneklerinden bir tanesidir. Yeni görev yerindeki tehlikeli koşullar, yalnızca bireysel bir zorluk değil, aynı zamanda vatana hizmetin gerektirdiği bir fedakârlık olarak görülmektedir. Cemile Gedik’in bu duruma anlayış göstererek eşinin yanında olmayı seçmesi, sadece ailevi bir bağlılık değil aynı zamanda vatan sevgisinin aile içerisinde nasıl paylaşıldığını da göstermektedir. Cemile Gedik’in, eşinin yalnız gitme teklifini reddederek onunla Hakkari’ye taşınma kararı, aile içi dayanışmanın güçlü bir örneğidir. Bu durum, “mevzu vatansa gerisi teferruattır” anlayışının aile içinde yaşayan bir gerçeklik haline geldiğini ifade etmektedir. Ayrıca sürekli taşınma durumunun bir asker ailesi için yaygın olduğu gösterilmesi; Cemile’nin aile düzenini her seferinde yeniden kurma sorumluluğunu üstlendiğini ve bu zorluklara karşı şikayetçi olmadan dirayetli bir tutum sergilediği vurgulanmaktadır.

| Gösterge | Gösteren               | Gösterilen                    |
|----------|------------------------|-------------------------------|
| Şehir    | Hakkari                | Güvenlik tehlikesi olan bölge |
| Eylem    | Görev yeri değişikliği | Yeni zorluklar                |
| Eylem    | Taşınmak               | Düzen değişikliği             |
| İnsan    | Gedik Ailesi           | Fedakârlık                    |



Görsel 19



Görsel 20

Bu sahne, terörün evrensel bir sorun olarak ele alınması ve müttefik ülkelerin sorumluluklarının altına çizilmesi açısından önemli bir mesaj taşımaktadır. Eren ailesiyle birlikte televizyon izlerken Amerika’nın, Türkiye’nin düşman unsurları olan terör örgütlerine silah yardımı yaptığı ile ilgili bir haber geçmektedir. Bu sahnede Amerika, NATO kapsamında Türkiye ile müttefik bir ülke olmasına rağmen, düşman örgütlere silah yardımı yapması ve bu silahlardan çıkan mermilerle Türk askerinin ölümüne sebep olması sebebiyle dost görünümü düşman bir ülke olarak nitelendirilmektedir. Müttefik ülkelerin evrensel sorumluluklarını yerine getirmeyerek terör örgütleriyle ilişki içinde olmalarının bedelini masum insanların ödediği gösterilmektedir.

| Gösterge | Gösteren      | Gösterilen  |
|----------|---------------|---|
| Nesne    | Televizyon    | Düşmanı ihbar eden haberleşme cihazı                |
| Ülke     | Amerika       | Teröre yardım ve yataklık eden dost görünümü düşman |
| Eylem    | Terör         | Masum insanların ölümü                              |
| Eylem    | Silah yardımı | Ölümcül sonuçlar                                    |





Görsel 21



Görsel 22



Görsel 23



Görsel 24

Ferhat Gedik, görev aldığı Güneydoğu Bölgesi'nde insanlar ile sıcak ilişkiler kurarak bölge halkının güvenini ve sempatisini kazanmıştır. Görsel 21, Görsel 22, Görsel 23 ve Görsel 24'te terörle mücadelede noktasında devlet ile bölge halkının iş birliği ve diyalogun önemini vurgulayan anlatılar yer almaktadır. Komutan Ferhat Gedik'in insancıl tutumu, teröre karşı mücadelede sadece askeri yöntemlerin değil, toplumsal bağları güçlendiren insani yaklaşımların da etkili olduğunu göstermektedir. Onun yapıcı ve empati yoluyla kurduğu diyalog, bölgedeki ön yargıları yıkan ve insanların devlete olan güvenini yeniden inşa eden bir durum olarak sonuçlanmaktadır.

| Gösterge | Gösteren           | Gösterilen                         |
|----------|--------------------|------------------------------------|
| İnsan    | Ferhat Gedik       | Ön yargıları yıkan birisi          |
| İnsan    | Bölge halkı        | Devlete güvenen                    |
| Eylem    | Tokalaşma, sarılma | Empati kurma, iyi niyetlilik       |
| Eylem    | Bir araya gelme    | Teröre karşı birlikte hareket etme |



Görsel 25



Görsel 26

Görsel 25 ve Görsel 26'da Ferhat Gedik; silah bırakarak teslim olan terörist ile teröristin babasını birbirine kavuşturmuştur. Bu sahne, devletin adaletin ve insani değerlerin koruyucusu olarak

sunulduğu bir anlatımdır. Terörün sadece askeri bir mesele değil, aynı zamanda toplumsal bir yara olduğu gerçeği ortaya koyulmaktadır. Devletin, terörle mücadelede yalnızca güç kullanan bir unsur olmadığı, barış için yeri geldiğinde uzlaşma ve insani bağları yeniden tesis eden merhamet sahibi bir sembol taşıdığı anlatılmaktadır.

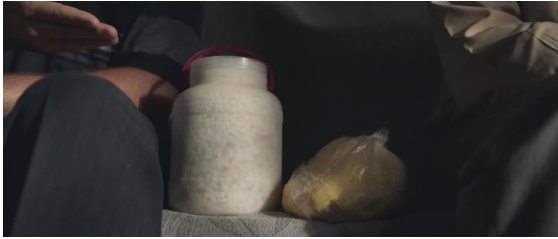
| Gösterge | Gösteren     | Gösterilen                                |
|----------|--------------|---|
| Devlet   | Türkiye      | Adaletin ve insani değerlerin koruyucusu  |
| İnsan    | Terörist     | Pişmanlık duyup, silah bırakan            |
| İnsan    | Ferhat Gedik | Barış yanlısı, merhamet sahibi            |
| Eylem    | Sarılmak     | Ayrılık ve acıların son bulması, kavuşmak |



Görsel 27



Görsel 28



Görsel 29



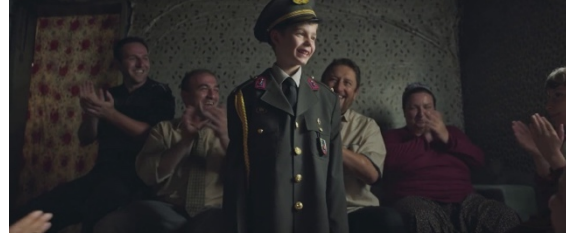
Görsel 30

Filmde Karadeniz Bölgesi'ne ait hayvansal ve tarımsal faaliyetlerin, özellikle fındık ve süt ürünleri olan tereyağı ve peynir gibi ürünlerin vurgulanması, bölge halkının yaşam biçimini, kültürel değerlerini ve geçim kaynaklarını ön plana çıkarmaktadır. Bu görüntüler, Karadeniz insanının üretici bir toplum olduğunu, emekle yoğrulmuş bir yaşam sürdüğünü, doğadan elde ettikleri kaynaklarla yaşamlarını devam ettirdiklerini ve bu süreçte geleneksel değerlerini koruduklarını ifade etmektedir. Fındık toplama ve süt ürünleri yapma gibi faaliyetler, sabır ve emeği gerektirir. Bu durum, Karadeniz insanının dayanıklılığını ve çalışkanlığını da simgeler.

| Gösterge | Gösteren      | Gösterilen                |
|----------|---------------|---------------------------|
| Besin    | Fındık        | Üretici toplum            |
| Besin    | Süt, tereyağı | Geçim kaynağı             |
| Eylem    | Beslenme      | Doğal yaşam               |
| İnsan    | Emek          | Dayanıklılık, çalışkanlık |



Görsel 31



Görsel 32

Görsel 31 ve Görsel 32’de; ailesi Eren’i sünet ettirmek istemektedir. Eren, asker kıyafeti giymesini karşılığında sünet olmayı kabul edeceğini belirtir. Eren’e bölgedeki jandarma karakolundan bir askerin üniforması ödünç olarak alınır ve giydirilir. Eren’in asker kıyafeti giymek istemesi; çocukluk yaşlarında bile vatanseverlik ve kahramanlık duygularının ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir. Asker kıyafetinin ödünç alınması, devletin ve askerlik kurumunun toplumda güven, onur ve saygınlık kaynağı olduğunun göstergesidir. Ayrıca sünet merasimi de Türk geleneğinde erkeklığe, büyümeğe geçiş adımı olarak kültürel bir durumu simgelemektedir.

| Gösterge | Gösteren       | Gösterilen                 |
|----------|----------------|----------------------------|
| İnsan    | Eren           | Vatanseverlik, kahramanlık |
| Üniforma | Askeri kıyafet | Güven, onur, saygınlık     |
| Eylem    | Sünet olma     | Erkeklığe adım, büyüme     |



Görsel 33



Görsel 34

Görsel 33 ve Görsel 34’te Eren, yolunu kaybeden Japon turist Yoko’ya yardım ederek yolunu bulmasını sağlamıştır. Bu sahnede, Türk kültüründeki yardımseverlik anlayışı öne çıkarılırken, Eren ve Yoko arasındaki karşılaşma, kültürler arası bir bağ kurulmasını sağlamaktadır. Eren’in Yoko’nun dilini veya kültürünü bilmemesine rağmen ona içtenlikle yardım etmesi, evrensel bir yardımseverlik mesajını ifade etmektedir. Ayrıca Türk kültüründe misafire ve ihtiyaç sahibi birisine yardım etmenin önemli bir erdem olduğu, çocuğun eylemi üzerinden somutlaştırılmıştır.

| Gösterge | Gösteren     | Gösterilen                  |
|----------|--------------|-----------------------------|
| İnsan    | Eren         | Yardımsever birisi          |
| İnsan    | Yoko         | Yolunu kaybeden muhtaç kişi |
| Eylem    | Yardım etmek | Türk kültür örneği          |





Görsel 35



Görsel 36



Görsel 37



Görsel 38

Filmin bu sahnesi; bölgenin kültürel yapısını, toplumsal dinamiklerini ve futbolun bu kültürdeki önemini etkili bir şekilde yansıtmaktadır. Bülbül ailesinin tüm çocuklarından kurulu bir futbol takımı olarak yayla turnuvasında mücadele etmesi, futbolun Trabzon halkı için sıradan bir sporun ötesine geçerek yaşam tarzı ve kimlik meselesi haline geldiğini açıkça ortaya koymaktadır. Anne Ayşe'nin teknik direktör olarak saha kenarından çocuklarına taktikler vererek oyuna müdahale etmesi Karadeniz kadınlarının liderlik vasfını ve futbol sevgisini yansıtmaktadır. Ayrıca, kız çocuklarının erkeklere karşı mücadele etmesi, kadınların bölgede futbol meraklısı oldukları kadar, yetenek ve cesaret açısından da erkeklerden geri kalmadıklarını simgeler. Bu durum toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadınların potansiyeline dair güçlü bir mesaj taşımaktadır.

| Gösterge | Gösteren                              | Gösterilen                                   |
|----------|---------------------------------------|--|
| İnsan    | Aile üyelerinden kurulu futbol takımı | Trabzon halkının futbol tutkusu              |
| İnsan    | Teknik direktör anne                  | Kadınların liderlik vasfı                    |
| Eylem    | Yayla turnuvası                       | Toplumsal dayanışma ve sporun kültürel önemi |
| Eylem    | Kızların erkeklere karşı oynaması     | Cinsiyet eşitliği                            |



Görsel 39



Görsel 40

Görsel 39 ve Görsel 40'ta Karadeniz'in geleneksel değerlerini, sosyal yapılarını ve ekonomik alışkanlıklarını anlatan kültürel anlatılar yer almaktadır. Sini etrafında oturan Eren ve kardeşleri, peynir, tereyağı, mısır ekmeği ve çay gibi yöresel ürünlerin yer aldığı yemeklerden yemektirler.

Kalabalık aile yapısı, paylaşma kültürü ve yöresel ürünlerle doğaya bağlı bir yaşam biçimi, bölgenin karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır. Bu sahne, yalnızca bir yemek anını değil, bir yaşam tarzını ve toplumsal kimliği temsil eden kültürel bir semboldür.

| Gösterge | Gösteren                            | Gösterilen                              |
|----------|-------------------------------------|---|
| Eylem    | Yemek yeme                          | Karadeniz kültürünün yansıması          |
| Besin    | Peynir, tereyağı, mısır ekmeği, çay | Yöresel ürünler                         |
| Nesne    | Sini                                | Geleneklerin korunması, ekonomik durum  |
| İnsan    | Eren ve kardeşleri                  | Kalabalık aile yapısı, paylaşma kültürü |



Görsel 41



Görsel 42



Görsel 43



Görsel 44

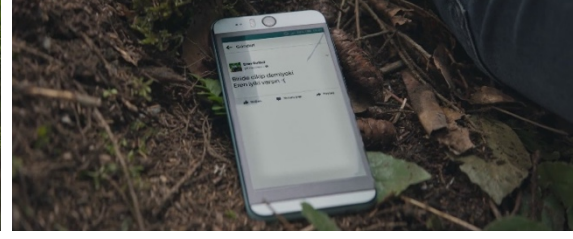
Eren, babasının ölümünden sonra aile bütçesine destekte bulunmak için mecburi olarak çalışmaktadır. Çalıştığı işler yaşına göre bedensel olarak yıpratıcı ve zorlayıcı işlerdir. Eren'in çalışarak ailesine destek olma çabası, bireysel fedakârlığı ve toplumsal sorunları bir araya getiren bir durum söz konusudur. Eren'in, babasının yokluğunda ailesine destek olma zorunluluğu; özellikle kırsal bölgelerdeki ekonomik anlamda sıkıntı çeken ailelerin hayatta kalabilmek için karşılaştıkları bir durumdur. Eren'in yükümlülükleri, bir çocuğun taşıyabileceğinden fazladır. Bu durum, kırsal kültürde çocukların erken yaşta sorumluluk üstlenmek zorunda kalmalarını ve bireylerin toplumsal rollerine çok erken adapte edilmelerini yansıtmaktadır.

| Gösterge | Gösteren | Gösterilen                                    |
|----------|----------|---|
| Eylem    | Çalışmak | Hayatta kalabilmek, aileye destek olmak       |
| İnsan    | Eren     | Çocuk yaşta birinin taşıyamayacağı yükümlülük |
| Bölge    | Kırsal   | Çocukların beden işçisi olarak çalıştırılması |





Görsel 45



Görsel 46

Görsel 45’teki sahnede Eren, kendi iç dünyasını ve duygularını ifade edebilmek için çakı ile ağaç gövdesine ismini yazmaktadır. Bu eylemi, etrafındaki insanlara kendisini gerçek anlamda ifade edemediği durumlarla karşılaştığında yaptığı görülmektedir. Eren’in bu eylemi, onun iç dünyasındaki yalnızlık, duygusal baskılar ve kendini ifade etme ihtiyacını simgeleyen bir göstergedir. Bu gösterge, bireyin kendisini ifade etmekte zorlandığı durumlarda alternatif yollar arayışını temsil etmektedir. Ağaç yaşamın simgesi olarak kabul edilmektedir, bu bağlamda ağaç Eren’in iç dünyasını temsil etmektedir. Ağaca ismini kazıma eylemi ise, Eren’in kendini ifade etme isteğini ve bir iz bırakarak var olma arzusunu yansıtmaktadır.

Görsel 46’da ise Eren’in sosyal medya hesabından, “Biri de çıkıp demiyor ki Eren iyi ki varsın” paylaşımını yaptığı paylaşım görülmektedir. Eren’in bu mesajı paylaşması, onun yalnızlık hissini, kabul görme ve takdir edilme arzusunu ortaya koyduğu bir durumdur. Eren’in paylaşımı, izleyiciye onun içsel yalnızlığını ve onaylanma arzusunu duyumsatırken, aynı zamanda sosyal medyanın bireylerin kendilerini ifade etme aracı olarak nasıl işlev gördüğünü de göstermektedir.

| Gösterge | Gösteren               | Gösterilen   |
|----------|------------------------|--|
| Nesne    | Çakı                   | Duyguları ifade etme aracı                                       |
| Nesne    | Ağaç                   | Yaşamın simgesi, kalıcı bir iz bırakma alanı, Eren’in iç dünyası |
| Eylem    | İsim yazma             | Kendisini ifade etme ve unutulmamak istemesi                     |
| Telefon  | Sosyal medya paylaşımı | Eren’in yalnızlık hissi  |
| Telefon  | Mesaj                  | Takdir edilme ve değer görme ihtiyacı                            |
| Eylem    | Sosyal medya platformu | Modern dünyada bireylerin kendilerini ifade etme biçimi          |



Görsel 47

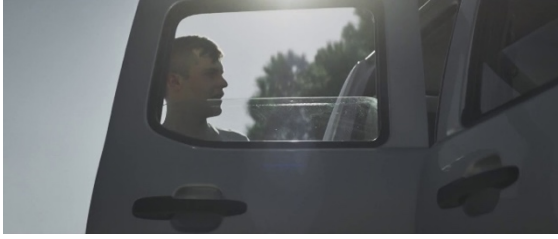


Görsel 48

Görsel 47 ve Görsel 48; Eren Bülbül ile Ferhat Gedik’in filmde ilk kez karşılaştıkları sahnedir. Ferhat Gedik ve ekibi, Eren’in evinden erzak çalan teröristlerle ilgili olay yerinde inceleme yapmaktadırlar. Bölge hakkında Ferhat Gedik’e bilgi veren Eren, “Komutanım bizim buralarda bunlara kimse destek olmaz. Bizim erzağımızla besleniyorlar ya, o bana çok koyuyor.” şeklinde bir ifade kullanmaktadır. Eren’in bu söylemi; vatanına, bayrağına ve milletine bağlılığının yanı

sıra bölge insanının milli değerlere bakışı açısından da anlamlı bir durumu ortaya koymaktadır. “Bizim erzağımızla besleniyorlar ya, o bana çok koyuyor” ifadesiyle Eren’in, çalınan erzakların maddi bir kayıptan ziyade milli değerlerine bir saldırı olarak yorumladığı görülmektedir. “Bizim buralarda bunlara kimse destek olmaz” vurgusu ise; Karadeniz insanının teröre karşı duruşunu, vatanseverlik ve milliyetçilik noktasında ülkesine ve milletine bağlı bir duruşa sahip olduğunu ifade etmektedir.

| Gösterge | Gösteren         | Gösterilen                              |
|----------|------------------|---|
| Eylem    | Çalınan erzak    | Milli değerlere saldırı                 |
| İnsan    | Eren             | Vatanına, milletine, bayrağına bağlılık |
| İnsan    | Karadeniz insanı | Teröre karşı duruş                      |



Görsel 49



Görsel 50

Eren, bölgede keşif yapan jandarmalara yol gösterdikten sonra bir araca binmektedir. Aracın arka koltuğunda oturan kişi kendisini “Ben Fethi Sekin, hoş geldin Eren, hoş geldin” şeklinde karşılar. Bu sahne, Türk toplumunda şehitlik inancının güçlü bir şekilde yer ettiğini, şehitliğin kutsal bir merteye olarak algılandığını ve Eren’in de bu kutsal inancın bir yolcusu olduğu gösterilmektedir. Fethi Sekin daha öncesinde İzmir’de görevi başındayken teröristlerce şehit edilen kahraman bir trafik polisidir. Fethi Sekin’in bir araç içerisinde Eren’i karşılaşması, şehitlik kavramının zaman ve mekân üstü bir kutsiyet taşıdığını ve şehitlerin manevi dünyada bir arada oldukları inancını yansıtmaktadır. Aracın bir geçiş mekânı olarak kullanılması, Eren’in dünyevi yaşamdan manevi bir dünyaya geçişini simgelemektedir. Bu sahne, ölümün son değil, daha yüce bir varoluşun başlangıcı olduğu inancını görselleştirmektedir.

| Gösterge | Gösteren              | Gösterilen                           |
|----------|-----------------------|--------------------------------------|
| Eylem    | Eren’in araca binmesi | Eren’in şehadete yürüyüşü            |
| İnsan    | Fethi Sekin           | Kahramanların unutulmayacağı         |
| Araç     | Araba                 | Dünyevi yaşamdan manevi yaşama geçiş |
| İnanç    | Şehit olmak           | Yüce varoluş                         |



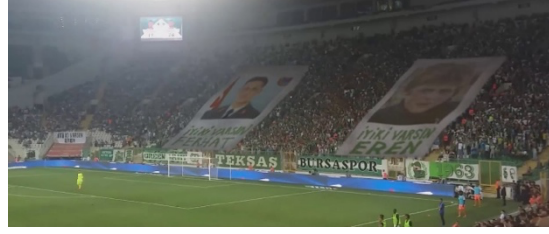
Görsel 51



Görsel 52



Görsel 53



Görsel 54



Görsel 55



Görsel 56



Görsel 57



Görsel 58

Filmin sonunda toplumsal sembol haline gelen “İyi ki varsın Eren” söyleminin çeşitli objelerle toplumsal hafızalarda yer edindiği gösterilmektedir. Bu durum, kahramanlık anlatılarının toplumsal yapı içindeki işlevini ve bireysel fedakârlığın bir milletin ruhunu nasıl temsil eder hale geldiğini göstermektedir.

| Gösterge | Gösteren           | Gösterilen                    |
|----------|--------------------|-------------------------------|
| Eylem    | İyi ki varsın Eren | Toplumsal hafıza, millet ruhu |

### Sonuç ve Tartışma

Filmde kullanılan göstergeler analiz edildiğinde; *Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filminin Eren Bülbül’ün ve Ferhat Gedik’in hikayesi üzerinden Türkiye’nin kültürel, toplumsal ve milli değerlerini yansıtan güçlü bir anlatı sunduğu gözlemlenmektedir.

Film, bireysel fedakarlıkları ve toplumsal dayanışmayı merkeze alarak, izleyiciye önemli mesajlar vermektedir. Filmde sembolik öğeler ve görsel metaforlar sıkça kullanılmıştır. Örneğin; Cemile Gedik’in eşine ait yüzüğü taşıması, şehit eşine duyduğu bağlılığı ve hatırasını yaşatma isteğini, Eren’in sırtında taşıdığı yük ve üzerindeki Trabzonspor forması bireysel mücadele ve toplumsal aidiyeti aynı anda simgelemektedir.

Karadeniz’in zorlu doğa koşulları, bölge halkının ekonomik ve coğrafi mücadelelerini vurgularken, Eren’in ailesi içindeki dayanışma ve kültürel miras aktarımı da güçlü bir şekilde



işlenmiştir. Trabzonspor'un sembolik önemi, Eren'in çocukluk hikayesinde aidiyet ve kimlik vurgusuyla birleşmiştir.

Film, çocuk işçiliği, terör, adalet ve şehitlik gibi evrensel ve toplumsal konulara da dikkat çekmektedir. Çocukların erken yaşta sorumluluk üstlenmek zorunda kaldığı kırsal yaşam koşulları, bireysel mücadelelerin toplumsal bir bağlamda nasıl şekillendiğini göstermektedir. Terörle mücadelede insani ve adaletli yaklaşımlar, devletin şefkat ve güven veren bir unsur olarak yansıtılmasıyla anlatılmaktadır. Ayrıca Eren'in Japon turist Yoko ile kurduğu iletişim ve filmin uluslararası bağlamda mesajlar içermesi hikayenin, sınırların ötesine uzanan bir boyut kazandığını ifade etmektedir.

Filmde kullanılan metaforlardan kader ve şehitlik gibi kavramlar, toplumsal inançları pekiştiren sembollerle güçlendirilmektedir. Örumcek ağı, kaderin karmaşıklığını ve kaçınılmazlığını sembolize ederken; Eren'in sosyal medya paylaşımı ve ağaca ismini kazınması onun yalnızlık ve var olma mücadelesini sembolize etmektedir.

Film, terörün sadece siyasi bir sorun olmadığını, aynı zamanda toplumun en savunmasız bireyleri olan çocuklar üzerindeki yıkıcı etkisini de vurgulamaktadır. Eren'in hikâyesi, şehitlik kavramı çerçevesinde yüceltilirken, aynı zamanda bu hikâyenin ardında masum bir çocuğun hayallerinin ve yaşam hakkının nasıl elinden alındığını acı bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, film sadece bir kahramanlık hikâyesi değil, aynı zamanda bir toplumsal gerçeklik örneği olarak gösterilmektedir. Filmin sonunda "İyi ki Varsın Eren" söylemiyle gösterilen mesajlar; Eren'in, milliyetçilik ve vatan sevgisiyle harmanlanan bir direniş sembolü haline geldiğini, bir yandan da bu masum hayatların kaybının toplumun ortak vicdanında açtığı derin yarayı hatırlatmaktadır. Bu çalışma sinemanın göstergebilim ile ilişkisi kapsamında; görsel ve sözel öğelere yüklediği anlamları, kullandığı sembolleri ve bu sembollerin izleyiciye iletmek istediği mesajları analiz etmek amacıyla yapılmış nitel bir araştırmadır.

*Kesişme: İyi ki Varsın Eren* filmi göstergebilimsel açıdan incelendiğinde zengin içeriklere sahip olduğu görülmektedir. Araştırmancın, bu alanda yapılmış çalışmalardan; (Çilingir & Can, 2021) "Kim Ki-Duk'un Bin Jip (Boş Ev) Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi" ile gösterge, gösteren, gösterilen kuramsal bakımından benzeştiği, (Yiğit, 2019) "Kracauer'in Basit Anlatı Sineması ve Sonbahar" çalışması ile seyirciyi etkileme noktasında kullanılan dramatik kodlar bakımından benzeştiği görülürken, (Bozdemir, 2018) "12 Eylül Askeri Darbesi'nin Türk Sinemasına Yansıması: Beynelmillel Filminin Göstergebilimsel Analizi" çalışması ile seyirciye verilmek istenen toplumsal mesajlar ve bu mesajları ifade eden sembollerin kullanımı noktasında ayrıştığı görülmektedir.

Sonuç olarak, sembollerin belirgin ve anlamlı kullanımıyla, "Kesişme: İyi ki Varsın Eren" filminin izleyicilerde uzun süreli etkiler bıraktığı görülmektedir.

### Kaynakça / References

- Abisel, N. (2007). *Sessiz sinema*. De Ki Yayınları.
- Adanır, O. (1994). *Sinemada anlam ve anlatım*. Kitle Yayınları.
- Aydınöğler, M. H. (2023). Göstergebilimsel açıdan film çözümlemesi: Eşkya filmi örneği. *Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 8(16).

- Aylar, S. (Ed.). (2017). *Yol/Senaryo* (1. Baskı). İthaki.
- Barthes, R. (1993a). *Göstergebilim ilkeleri* (B. Vardar & M. Rifat, Çev.). Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (1993b). *Göstergebilimsel serüven* (M. Rifat & S. Rifat, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, R. (2014). *Çağdaş söyleyenler* (T. Yücel, Çev.; 4. Baskı). Metis Yayınları.
- Biryıldız, E. (2009). *Sinemalarda Akımlar* (4. bs). Beta Yayıncılık.
- Bozdemi r, O. (2018). 12 Eylül askeri darbesinin Türk sinemasına yansımaları: Beynelmillel filminin göstergebilimsel analiz. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 3(1), Article 1.
- Büker, S. (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*. İmge Kitabevi.
- Çam, Ş. (2015). Medya çalışmalarında göstergebilim çözümlenmeleri. *İçinde İletişim araştırmalarında yöntemler uygulama ve örneklerle*. Literatürk Academia.
- Çat, A. K., & Noyan, S. (2023). Gülün adı filminin göstergebilimsel çözümlenmesi. *Dil ve Edebiyat Araştırmaları*, 28, 448-469.
- Çiçek, M. (2016). *Göstergebilim ve sinema ya da sinema göstergebilimi*. 3, 25-41.
- Çilingir, A., & Can, A. (2021). Kim ki-Duk'un bin jip (boş ev) filminin göstergebilimsel çözümlenmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 46, 162-178. <https://doi.org/10.52642/susbed.904925>
- Daldal, A. (2005). *1960 darbesi ve Türk sinemasında toplumsal gerçeklik*. Homer Kitabevi.
- Diken, B., & Laustsen, C. B. (2019). *Filmlerle Sosyoloji* (S. Ertekin, Çev.). Metis Yayınları.
- Durugönül, S. (2021). *Roma devlet kabartmalarında propaganda ve sanat* (1. Baskı). Bilgin Kültür Sanat Yayınları.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2010). *Film kuramı duyular yoluyla bir giriş* (B. Soner & B. Yıldırım, Çev.). Dipnot Yayınları.
- Eryılmaz, M. (Ed.). (2016). *Söyleşiler* (Norgunk Yayıncılık).
- Geray, H. (2014). *İletişim alanından örneklerle toplumsal araştırmalarda nicel ve nitel yöntemlere giriş* (1. Basım). Umuttepe Yayınları.
- Gültekin, G. (2021). "Umudun öteki yüzü" filminin göstergebilimsel çözümlenmesi bağlamında mültecilik. *Aksaray İletişim Dergisi*, 3(1).
- Güngör, E. (2017). 1950'ler Türkiye'sinde Modernleşme ve Gündelik Hayat Değişimlerine Sinema Üzerinden Bakmak: İstanbul Geceleri Filmi. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 94-112.
- Kellner, D. (2013). *Sinema Savaşları Bush-Cheney Döneminde Hollywood Sineması ve Siyaset* (G. Koca, Çev.; 1. Baskı). Metis Yayınları.
- Keskin, S. (2018). *Sinemada göstergebilim çalışmasına uygulamalı bir örnek: Kim ki Duk'un bin jip filminin incelenmesi*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Ana Bilim Dalı.
- Ormanlı, O. (2005). *Türk sinemasında eleştiri*. Bileşim Yayınevi.
- Özuyar, A. (2017). *Sessiz dönem Türk sinema tarihi (1895-1922)*. Yapı Kredi Yayınları.



- Parsa, A. (2008). Mutluluk paradoksu Greimas'ın eyleyensel örnekçesiyle. İçinde S. Parsa (Ed.), *Film Çözümlemeleri* (s. 74). Multilingual.
- Rifat, M. (2018). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü*. Alfa Sözlük.
- Ryan, M., & Kellner, D. (2021). *Politik kamera çağdaş hollywood sinemasının ideolojisi ve politikası* (E. Özsayar, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Satır, M. E., & Çetin, C. (2019). Toplumsal gerçekliğin ideolojik inşasında bir kitle iletişim aracı olarak sinemanın rolü: Potemkin zırhlısı filmi' örneği'. *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*, 27(2).
- Yıldırım, T. (2018). *Yeşilçam'da polisiyenin eleştirel dönüşümü: Toplumsal gerçekçi sinema hareketinin amblemi olarak gecelerin ötesi*. 599-630.
- Yiğit, Z. (2019). Kracauer'in basit anlatı sineması ve sonbahar. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 5(5 Issue 8), Article 5 Issue 8.