



Daft Punk's Electroma (2006, Thomas Bangalter & Guy-Manuel De Homem-Christo)

Dizinler / Indexing and Abstracting

MLA (Modern Language Association)

EBSCO

DOAJ

Erih Plus

Gale Cengage

Sahibi / Owner

Prof. Dr. Levent ŞAHİN

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye
Istanbul University, Faculty of Communication, Istanbul, Türkiye

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü / Responsible Manager

Prof. Dr. Şükrü Sim

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye
Istanbul University, Faculty of Communication, Istanbul, Türkiye

Yazışma Adresi / Correspondence Address

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı Başkanlığı,
Besim Ömer Paşa Caddesi, No: 3 34116 Beyazıt, Fatih, İstanbul, Türkiye

Phone / Telefon: +90 (212) 4400000 / 12619

Fax: +90 (212) 4400303

E-mail: filmvisio@istanbul.edu.tr

<https://iupress.istanbul.edu.tr/tr/journal/filmvisio/home>

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/filmvisio>

Yayıncı / Publisher

İstanbul Üniversitesi Yayınevi / Istanbul University Press
İstanbul Üniversitesi Merkez Kampüsü, 34452 Beyazıt, Fatih, İstanbul, Türkiye
Telefon / Phone: +90 (212) 440 00 00

Dergide yer alan yazılardan ve aktarılan görüşlerden yazarlar sorumludur.
Authors bear responsibility for the content of their published articles.

Yayın dili Türkçe ve İngilizce'dir.
The publication languages of the journal are Turkish and English.

Haziran ve Aralık aylarında, yılda iki sayı olarak yayımlanan uluslararası, hakemli, açık erişimli ve bilimsel bir dergidir.
This is a scholarly, international, peer-reviewed and open-access journal published biannually in June and December.

Yayın Türü / Publication Type: Yaygın Süreli / Periodical

DERGİ YAZI KURULU / EDITORIAL MANAGEMENT BOARD

Baş Editör / Editor in Chief

Prof. Dr. Şükrü SİM

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- sukrusim@istanbul.edu.tr

Baş Editör Yardımcısı / Co-Editor in Chief

Doç. Dr. Esra Gülay ER PASİN

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- eger@istanbul.edu.tr

Yazı Kurulu Üyeleri / Editorial Management Board Members

Doç. Dr. Esra Gülay ER PASİN

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- eger@istanbul.edu.tr

Doç. Dr. Berceste Gülçin ÖZDEMİR

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- gulcin.ozdemir@istanbul.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SARI

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- msari@istanbul.edu.tr

Editorial İlişkiler Yöneticisi / Editorial Relations Manager

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SARI

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- msari@istanbul.edu.tr

Editorial Asistan / Editorial Assistant

Araş. Gör. Dr. Damlasu TEMİZEL

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo-Televizyon Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- damlasu.temizel@istanbul.edu.tr

Araş. Gör. Erhan TÜRKÜM

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- erhanturkum@istanbul.edu.tr

Tanıtım ve Dış İlişkiler Yöneticisi / Publicity Manager

Araş. Gör. Erhan TÜRKÜM

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
- erhanturkum@istanbul.edu.tr

Etik Editörü / Ethics Editor

Prof. Dr. Oğuz MAKAL

Beykent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye
- oguzmakal@beykent.edu.tr

Language Editors / Dil Editörleri

Elizabeth MARY EARL

İstanbul Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksek Okulu, İstanbul, Türkiye
- elizabeth.earl@istanbul.edu.tr

Logo Tasarım / Logo Design

Koray CENGİZ

Kapak Tasarım / Cover Design

Aleyna BİRCAN

YAYIN KURULU / EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Ali Murat YEL	Marmara Üniversitesi, İstanbul, Türkiye - alimuratyel@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Anneke SMELİK	(Emeritus Profesör), Radboud University, Nijmegen, Netherlands - anneke.smelik@ru.nl
Prof. Dr. Cenk DEMİRKIRAN	Purdue University North West, Bayan College, Umman - cenkdemirkiran@gmail.com
Prof. Dr. Erol NeziH ORHON	Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye - enorhon@anadolu.edu.tr
Prof. Dr. Hüseyin KÖSE	Atatürk Üniversitesi, Erzurum, Türkiye - hkose@atauni.edu.tr
Prof. Dr. Mehmet ÖZTÜRK	Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye - m.ozturk@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Nilay ULUSOY	Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul, Türkiye - Nilay.ulusoym@comm.bau.edu.tr
Prof. Dr. Serdar ÖZTÜRK	Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Ankara, Türkiye - serdar.ozturk@hbu.edu.tr
Prof. Dr. Tevhide Serra GÖRPE	University Of Sharjah, Sharjah, United Arab Emirates - tgorpe@sharjah.ac.ae
Prof. Dr. Yusuf YURDİGÜL	Atatürk Üniversitesi, Erzurum, Türkiye - yurdigul@atauni.edu.tr
Doç. Dr. Diğdem SEZEN	Teesside University, Middlesbrough, UK - D.Sezen@tees.ac.uk
Doç. Dr. Gül YAŞARTÜRK	Akdeniz Üniversitesi, Antalya, Türkiye - gulyasarturk@yahoo.com
Doç. Dr. İlkey NİŞANCI	İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye - ilkay.nisanci@istanbul.edu.tr
Doç. Dr. Nevenka POPOVIĆ SEVIĆ	University Business Academy in Novi Sad, Sırbistan - nevenka.popovic.sevic@fsu.edu.rs
Doç. Dr. Tonguç İbrahim SEZEN	Teesside University, Middlesbrough, UK - T.Sezen@tees.ac.uk
Doç. Dr. Yusuf Ziya GÖKÇEK	Marmara Üniversitesi, İstanbul, Türkiye - yusuf.gokcek@marmara.edu.tr
Dr. Niall KENNEDY	Trinity Collage Dublin, İrlanda - nikenned@tcd.ie
Dr. Öğr. Üyesi Ebru Çiğdem THWAİTES DİKEN	İstanbul Bilgi Üniversitesi, İstanbul, Türkiye - ebru.diken@bilgi.edu.tr
Dr. Öğr. Üyesi Süleyman TÜRKOĞLU	İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye - turkoglus@istanbul.edu.tr
Dr. Özgür AKGÜN	State University Of New York At Old Westbury, New York, USA - akguno@oldwestbury.edu

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Araştırma Makalesi / Research Article

Toward a Totalitarian Techno-Slave: Daft Punk's *Electroma*
Totaliter Bir Tekno-Köleye Doğru: Daft Punk'ın Electroma'sı
Hüseyin SERBES 1

Cinema Occultism as Pseudo-Realism: Using Achille Mbembe's Concept of "The Double"
to Rationalize Nollywood Film Audiences' Fetish Mindset
Sahte-Gerçekçilik Olarak Sinema Okültizmi: Nollywood Film İzleyicilerinin Fetiş Zihniyetini
Achille Mbembe'nin "Çift" Kavramıyla Rasyonalize Etmek
Floribert Patrick C. ENDONG25

"Metamps(i)piral": Döngüsel Bir 'Yalan' Olarak *Halef* Filminde Ruh Göçüne Akılla İnanmak
Metamps(i)piral: Believing in Reincarnation with Reason as a Cyclical 'Lie' in Halef
Aleyna ZAİM45

Yamalı Anlatılar: Altmışlı Yılların Toplumsal Gerçekçi Yapısı Ekseninde Yeşilçam
Melodramları
Patched Narratives: Yeşilçam Melodramas within the Social Realist Structure of the 1960s
Nigar ZULFUGAROVA71

Sanal Dünyada Yeniden Doğmak: Dijital Kapitalizm Bağlamında *Upload* Dizisi Örneği
Rebirth in the Virtual World: Upload as a Case Study in the Context of Digital Capitalism
Hilal SATICI101

Söyleşi / Interview

Sürdürülebilir Sinema ve Yeşil Film Yapımı Üzerine Serpil Altın ve Korhan Uğur ile
Söyleşi: "Yerin Altına İnmemek İçin Yeryüzünü Doğru Kullan"
An Interview with Serpil Altın and Korhan Uğur on Sustainable Cinema and Green
Filmmaking: "Use the Earth Right So You Don't Go Under"
Cansu ÖKSÜZ KARADEMİR121

Film İncelemesi / Film Review

A Critical Analysis of Ridley Scott's *Napoleon*
Ridley Scott'ın Napoleon Filminin Eleştirel Bir Analizi
Cenk TAN135

Yaşamının Doğru Yolu ya da İzin Vermenin Çaresizliği: *Speak No Evil* Filmi Üzerine Bir
İnceleme
The Right Way to Live or the Despair of Letting Go: A Review of Speak No Evil
Eren AKOĞLU145

SUNUŞ / INTRODUCTION***Filmvisio*'nun Dördüncü Sayısından Merhaba**

Sinemayı farklı yönleriyle keşfetmek ve akademik çalışmalara yeni bir zemin sunmak amacıyla çıktığımız bu yolculukta, dördüncü sayımızı sizlerle buluşturmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Her geçen sayı ile daha geniş bir kitleye ulaşmak, yurt içinden ve yurt dışından gelen ilgi ve destek, bizlere bu alandaki çabalarımızın anlamını bir kez daha hatırlatıyor. Dördüncü sayımızın hayata geçmesinde emeği geçen yazarlarımıza, titiz değerlendirmeleriyle sürece katkı sağlayan hakemlerimize ve İstanbul Üniversitesi Yayınevi ekibine en içten teşekkürlerimizi sunarız.

Filmvisio dergisi olarak, yayın hayatımıza başladığımız günden bu yana akademik standartları yükseltmeyi ve sinema alanında değerli bir kaynak olmayı hedefledik. Bu doğrultuda, dergimizin MLA International Bibliography, DOAJ (Directory of Open Access Journals), ERIH Plus ve Gale Cengage gibi saygın indeksler tarafından taranmaya başlamış olmasından büyük mutluluk duyuyoruz. Bu gelişme, çalışmalarımızın uluslararası alanda daha geniş bir akademik çevreye ulaşmasına olanak sağlarken, bizi daha ileri adımlar atmaya da teşvik ediyor. Hedefimiz, önümüzdeki dönemde diğer prestijli indekslerde de yer alarak sinema araştırmalarına katkımızı daha da güçlendirmek.

Dördüncü sayımızın ilk makalesi Hüseyin Serbes'in kaleme aldığı "Toward a Totalitarian Techno-Slave: Daft Punk's *Electroma*" başlıklı araştırma makalesidir. Makale, siberpunk estetiğinin kökenlerine inerek, Fransız elektronik müzik grubu Daft Punk'ın siberpunk temalı filmi *Electroma* üzerine odaklanıyor. Filmin yönetmen ve senarist koltuğunda oturan Thomas Bangalter ve Guy-Manuel de Homem-Christo'nun robotik alter egolarıyla yarattıkları bu eser, etik, estetik ve toplumsal hareketler bağlamında derinlemesine inceleniyor. Makale, *Electroma*'nın diyalogsuz anlatımında bilgi teorisinden yola çıkarak entropi ve fazlalık kavramlarını tartışırken, gerçek ile simülasyonun iç içe geçtiği bir evrenin sosyolojik ve felsefi bir çözümlemesini sunuyor.

Ardından gelen, Floribert Patrick C. Endong tarafından kaleme alınan "Cinema Occultism as Pseudo-Realism: Using Achille Mbembe's Concept of 'The Double' to Rationalize Nollywood Film Audiences' Fetish Mindset" başlıklı makale, Nollywood'un okült temalı filmleri ve bu filmlerin izleyiciler tarafından algılanma biçimleri üzerine odaklanıyor. Çalışma, özellikle Afrikalı izleyicilerin ve film yönetmenlerinin, bu filmleri gerçek olarak algılama eğilimlerini Achille Mbembe'nin "Çift" kavramı çerçevesinde inceliyor. Nollywood'un okültizme olan ilgisini ve bu anlatıların bazı izleyiciler için nasıl bir tür realizm olarak kabul edildiğini ele alan makale, dinî ve batıl inançlı yaklaşımların, sinematik deneyimi nasıl etkilediğini tartışıyor. İzleyicilerin, günlük yaşamda karşılaştıkları okült olaylarla filmler arasında bağ kurma eğilimleri, sinemanın algılanışında yeni bir meta-düzeyi ortaya koyuyor.

SUNUŞ / INTRODUCTION

Ardından gelen, Aleyna Zaim tarafından yazılan “‘Metamps(i)piral’: Döngüsel Bir ‘Yalan’ Olarak *Halef* Filminde Ruh Göçüne Akılla İnanmak” başlıklı çalışma, *Halef* (Murat Düzgünoğlu, 2018) filmi üzerinden ölüm korkusu, yeniden doğuş ve insanın varoluşsal sorgulamalarını ele alıyor. Filmdeki reenkarnasyon temasını temel alan çalışma, Jung’un arketip teorisi çerçevesinde bilinç ve bilinçdışı arasındaki ilişkiyi tartışıyor. Ölüm korkusunun insanın içsel yolculuğunda nasıl bir motivasyon unsuru olduğunu inceleyen makale, hermeneutik bir yaklaşımla filmin sembolik temalarını ve anlatısını derinlemesine analiz ediyor. *Halef*, insanın ölümle yüzleşme ve yeniden doğuş arayışını felsefi bir bağlamda yorumlayan bir anlatı olarak öne çıkarılıyor.

Sayının bir diğer araştırma makalesi olan, Nigar Zulfugarova’nın kaleme aldığı “Yamalı Anlatılar: Altmışlı Yılların Toplumsal Gerçekçi Yapısı Ekseninde Yeşilçam Melodramları” başlıklı çalışma, 1960’lı yıllarda Türkiye sinemasında toplumsal gerçekçi akımın melodramatik anlatı kalıplarıyla ilişkisini ele alıyor. *Suçlular Aramızda*, *Gecelerin Ötesi*, *Otobüs Yolcuları* ve *Gurbet Kuşları* filmleri üzerinden yapılan analiz, dönemin ideolojik yapısının sinema üzerindeki etkilerini inceliyor. Çalışma, melodramatik öğelerin bu filmlerde baskın olduğunu ve birey merkezli hikâyelerin toplumsal bilinçlenmeye tam anlamıyla hizmet etmediğini ortaya koyuyor. Filmler, toplumsal mağduriyeti işlerken karakterlerin çözüm arayışındaki belirsizliklerini vurguluyor ve geçmiş ile belirsiz bir geleceğe duyulan ikilemli bakışı açığa çıkarıyor.

Hilal Satıcı’nın “Sanal Dünyada Yeniden Doğmak: Dijital Kapitalizm Bağlamında *Upload* Dizisi Örneği” başlıklı makalesinde, Amazon Prime’da yayınlanan *Upload* dizisi, yapay zekâ, sanal gerçeklik ve dijital kapitalizm kavramları üzerinden inceleniyor. Greg Daniels’in yarattığı dizide, ölüm yerine sanal bir evrene yüklenme seçeneği sunulan bireylerin, bu evrendeki yaşam kalitesinin ödedikleri parayla nasıl belirlendiği ele alınıyor. Makale, dizinin sunduğu bu distopik sanal evreni, toplumsal eşitsizlik ve sınıfsal ayrımlar açısından analiz ederek, iki gigabayt ve sınırsız gigabayt kullanıcıları arasındaki farkların dijital kapitalizmin bir yansıması olduğunu ortaya koyuyor. Betimsel analiz yöntemiyle yapılan bu çalışma, dijital platformlardaki bilim kurgu temalı içeriklerin yapay zekâ ve sanal evren tartışmalarına katkısını irdelemeyi hedefliyor.

Cansu Öksüz Karademir tarafından gerçekleştirilen “Sürdürülebilir Sinema ve Yeşil Film Yapımı Üzerine Serpil Altın ve Korhan Uğur ile Söyleşi: ‘Yerin Altına İnmemek İçin Yeryüzünü Doğru Kullan’” başlıklı söyleşi, Türk sinemasında sürdürülebilir film yapımının mevcut durumunu ve potansiyelini ele alıyor. Türkiye’nin ilk sürdürülebilir uzun metrajlı film girişimi olan *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* filminin yönetmeni ve ortak yapımcısı ile yapılan görüşmede, filmin üretim süreci ve yeşil film yapımı detayları inceleniyor. Ayrıca, yurt dışındaki benzer girişimlerle karşılaştırmalar yapılarak Türk sinemasında bu alandaki çalışmaların geliştirilmesi için öneriler sunuluyor. Söyleşi, sürdürülebilir sinema adına yol gösterici bir rehber niteliği taşıyor.

SUNUŞ / INTRODUCTION

Bu sayıda iki adet film incelemesine yer veriyoruz. “A Critical Analysis of Ridley Scott’s *Napoleon*” başlıklı yazısında yazar Cenk Tan, Ridley Scott’ın 2023 yapımı *Napoleon* filmini tarihsel bağlam ve karakter tasvirleri üzerinden detaylı bir şekilde inceliyor. İnceleme, filmin senaryosu, oyunculukları ve tarihsel doğruluğuna odaklanarak, hikâyenin tarihi gerçeklere sadakat derecesini tartışıyor. Eren Akoğlu’nun “Yaşamının Doğru Yolu ya da İzin Vermenin Çaresizliği: *Speak No Evil* Filmi Üzerine Bir İnceleme” başlıklı yazısında Christian Tafdrup’un *Speak No Evil* (*Gæsterne*, 2022) filmi üzerinden ahlak, etik ve postmodernizm kavramları tartışılıyor. İki ailenin çatışmalı ilişkisini merkeze alan film, nezaketin sınırlarını, boyun eğme davranışını ve ahlaki duruşu gerilim yüklü bir atmosferde sorguluyor. Metin çözümlemesi yöntemiyle ele alınan çalışma, bireylerin toplumsal normlara uyum ve karşıtlıkları üzerinden modern ve postmodern temsillerin izini sürerek izleyiciyi evrensel ahlak anlayışını yeniden değerlendirmeye davet ediyor.

Makalelerimizin literatüre değerli bir katkı sağlayarak, gelecekteki çalışmalara ilham ve referans olmasını içtenlikle umut ediyoruz. Planlarımız doğrultusunda, Haziran ayında beşinci sayımızı sizlerle buluşturmayı hedefliyoruz. Bu süreçte, sizlerin kıymetli katkılarıyla bu yolculuğu daha da zenginleştirmek için sabırsızlanıyoruz.

Saygılarımızla,

Baş Editör

Prof. Dr. Şükrü Sim

SUNUŞ / INTRODUCTION

Welcome to the Fourth Issue of *Filmvisio*

We are delighted to present the fourth issue of *Filmvisio*, continuing our journey to explore cinema from diverse perspectives and provide a platform for academic research. With each issue, the growing interest and support from both domestic and international audiences reaffirm the importance of our efforts in this field. We extend our deepest gratitude to the authors whose contributions enriched this issue, the reviewers whose meticulous evaluations ensured its quality, and the Istanbul University Press team for their unwavering support.

Since our inception, *Filmvisio* has aimed to uphold high academic standards and establish itself as a valuable resource in cinema studies. We are thrilled that our journal is now indexed in prestigious platforms such as MLA International Bibliography, DOAJ (Directory of Open Access Journals), ERIH Plus, and Gale Cengage. This milestone not only amplifies the reach of our work in the international academic community but also motivates us to pursue even greater achievements. Our future goal is to be indexed by additional distinguished platforms, further enhancing our contribution to cinema research.

The first article in this issue, authored by Hüseyin Serbes, is titled “Toward a Totalitarian Techno-Slave: Daft Punk’s *Electroma*.” The article delves into the origins of cyberpunk aesthetics, focusing on the cyberpunk-themed film *Electroma* by the French electronic music duo Daft Punk. Directed and written by Thomas Bangalter and Guy-Manuel de Homem-Christo, the film is analyzed through the lenses of ethics, aesthetics, and social movements. Serbes explores concepts of entropy and redundancy from information theory, offering a sociological and philosophical interpretation of a world where reality and simulation intertwine.

The following article, “Cinema Occultism as Pseudo-Realism: Using Achille Mbembe’s Concept of ‘The Double’ to Rationalize Nollywood Film Audiences’ Fetish Mindset” by Floribert Patrick C. Endong, examines occult-themed Nollywood films and their perception by audiences. The study investigates the tendency of some African viewers and filmmakers to interpret these films as real, using Achille Mbembe’s concept of “The Double.” Endong discusses how religious and superstitious beliefs influence cinematic experiences and introduce a new meta-dimension to the understanding of cinema.

Aleyna Zaim’s contribution, “Metamps(i)pirical: Believing in Reincarnation with Reason as a Cyclical ‘Lie’ in *Halef*” explores themes of death anxiety, rebirth, and existential questioning through the film *Halef* (Murat Düzgünoğlu, 2018). Grounded in Jungian archetype theory, the article examines the relationship between consciousness and the unconscious. Zaim’s hermeneutic approach reveals the symbolic themes and narrative of the film as a philosophical commentary on confronting mortality and seeking rebirth.

Another research article, “Patched Narratives: Yeşilçam Melodramas within the Social Realist Structure of the 1960s” by Nigar Zulfugarova, investigates the interplay between

SUNUŞ / INTRODUCTION

melodramatic narrative patterns and the social realist movement in 1960s Turkish cinema. Analyzing films like *The Guilty Among Us* (*Suçlular Aramızda*), *Beyond the Nights* (*Gecelerin Ötesi*), *Bus Passengers* (*Otobüs Yolcuları*), and *Birds of Exile* (*Gurbet Kuşları*), the article highlights how melodramatic elements dominated these films, often overshadowing societal awareness. Zulfugarova emphasizes the ambiguity in characters' quests for resolution, reflecting a dichotomy between nostalgia and an uncertain future.

Hilal Satıcı's article, "Rebirth in the Virtual World: *Upload* as a Case Study in the Context of Digital Capitalism," analyzes the Amazon Prime series *Upload* through the concepts of artificial intelligence, virtual reality, and digital capitalism. Created by Greg Daniels, the series explores a dystopian virtual world where individuals can continue their lives as avatars after death, depending on the quality of their digital life tied to monetary payments. Satıcı examines the series' depiction of class disparities and its contribution to debates on AI and virtual worlds.

In the interview "An Interview with Serpil Altın and Korhan Uğur on Sustainable Cinema and Green Filmmaking: 'Use the Earth Right So You Don't Go Under,'" Cansu Öksüz Karademir explores the current state and potential of sustainable filmmaking in Turkish cinema. Featuring insights from the creators of *Once Upon a Time Will Come: 2121*, Turkey's first sustainable feature film, the discussion highlights production details and compares global and local efforts in green filmmaking. The interview serves as a guide for advancing sustainability in Turkish cinema.

This issue also includes two film reviews. In "A Critical Analysis of Ridley Scott's *Napoleon*," Cenk Tan examines Ridley Scott's 2023 film *Napoleon* through historical context and character portrayals, discussing its screenplay, performances, and historical accuracy. In "The Right Way to Live or the Despair of Letting Go: A Review of *Speak No Evil*," Eren Akoğlu discusses Christian Tafdrup's *Speak No Evil* (*Gæsterne*, 2022) through the lenses of morality, ethics, and postmodernism. Akoğlu explores themes of politeness, submission, and moral positioning in the context of a tension-filled narrative that challenges universal moral values.

We sincerely hope that these articles contribute meaningfully to the literature and inspire future research. As we plan to release our fifth issue in June, we eagerly look forward to your valuable contributions to enrich this journey further.

Sincerely,

Editor-in-Chief

Prof. Dr. Şükrü Sim

Toward a Totalitarian Techno-Slave: Daft Punk's *Electroma*

Totaliter Bir Tekno-Köleye Doğru: Daft Punk'ın *Electroma'sı*

Hüseyin SERBES¹



¹Dr., Sakarya Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Sakarya, Türkiye

ORCID: H.S. 0000-0001-7913-6178

Corresponding author/Sorumlu yazar:
Hüseyin SERBES,
Sakarya Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Sakarya, Türkiye
E-mail/E-posta: hserbes@yahoo.com

Submitted/Başvuru: 20.08.2024
Accepted/Kabul tarihi: 01.12.2024

Citation/Atf: Serbes, H. (2024). Toward
a totalitarian techno-slave: Daft Punk's
Electroma. *Filmvisio*, 4, 1-24.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0112>

Abstract

The etymology of cyberpunk as a phenomenon that flourishes in the substrata of life is born from the notion of 'cybernetics' and the ethos of 'punk'. Thus, it transforms the shock of the future into works of art that break away from the banality of everyday life. This study focuses on *Electroma*, a film with cyberpunk themes and motifs in which Thomas Bangalter and Guy-Manuel de Homem-Christo, the iconic robot-members of the French electronic music formation Daft Punk, turn into directors and screenwriters. A sociological analysis is conducted of this film and the notion of robots. In this sense, it is aimed to analyze the work from the perspectives of ethics, esthetics and social movements. Throughout this study, in the context of cybernetic esthetics, the work's narrative is explained within the framework of the concepts of entropy and redundancy in "Information Theory" proposed by Shannon. It has been observed that *Electroma*, which does not include any verbal dialog in its narrative, reflects a universe in which the real and the simulated are intertwined, as in other cyberpunk works based on high technology and robots.

Keywords: Punk, cybernetics, cyberpunk, *Electroma*, robot

Öz

Siberpunk'ın bir olgu olarak yaşamın alt tabakalarında serpilten kökenbilimi, 'sibernetik' kavramı ile 'punk' ethosundan doğar. Böylece geleceğin şokunu, gündelik yaşamın sıradanlığından kopan sanat eserlerine dönüştürür. Bu çalışma, Fransız elektronik müzik grubu Daft Punk'ın ikonik robot üyeleri Thomas Bangalter ve Guy-Manuel de Homem-Christo'nun yönetmen ve senarist kimliğine büründüğü, siberpunk temaları ve motifleri barındıran *Electroma* adlı filme odaklanmaktadır. Bu bağlamda, filmin ve robot kavramının sosyolojik bir analizi yapılmaktadır. Bu çerçevede eser; etik, estetik ve toplumsal hareketler perspektifinden ele alınarak incelenmektedir. Çalışma boyunca sibernetik estetik bağlamında, eserin anlatısı Shannon tarafından ortaya konulan "Bilgi Teorisi"ndeki entropi ve fazlalık kavramları çerçevesinde açıklanmıştır. Anlatısında hiçbir sözel diyalog bulunmayan *Electroma*'nın, yüksek teknoloji ve robotlara dayanan diğer siberpunk yapıtlarında olduğu gibi, gerçek ile simüle olanın iç içe geçtiği bir evreni yansıttığı gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Punk, sibernetik, siberpunk, *Electroma*, robot

Introduction

Political and art theorist Jacques Rancière (2004), in his study *Malaise dans l'esthétique* on the historical transformation of discourse on art from Plato to the present day, emphasizes the fantastic dialectic that dissolves the boundaries between the ordinariness of the commodity in everyday life and the extraordinary in art. Art forms that transform the obsolete into mythological poetics offer a reading of time. The etymology of cyberpunk as a phenomenon that flourishes in the lower layers of life is born from the notion of 'cybernetics' and the 'punk' ethos. According to William Gibson, it has become a marketing strategy invented by publishers through commercial commodification; however, many authors have coexisted under the cyberpunk phenomenon (as cited in Ersümer, 2013, p. 19). In particular, the combination of 'cybernetics', a term coined by Norbert Wiener, and 'punk', a genre created by the postwar youth, has paved the way for artworks that combine hypertechnology and illegality. In this way, these works, free from the ordinariness of everyday life, turn into works of art that foretell the 'future shock'.

Based on *Electroma*, a film with cyberpunk themes and motifs in which Thomas Bangalter and Guy-Manuel de Homem-Christo, the iconic robot-members of the French electronic music formation Daft Punk, are transformed into directors and screenwriters, this study aims to analyze the sociological analysis (of the film narrative) by considering the notion of robots in terms of ethics, esthetics and social movement. This approach, which is evaluated according to sociological criteria, emphasizes the examination of the social conditions of the period in which the film was produced or the period it deals with in its content instead of examining the works it deals with as a social product of art and culture under the conditions of the subjective expression of an artist (Özden, 2010, p. 154). In this context, the robot narrative in Daft Punk's *Electroma* is considered a sociological document under various categories, and the reflections of cyborg esthetics on social values aim to clarify the reader's mind. Moghimi (2023) stated that in sociological film analysis; themes such as social structure, social role, social change, type, social relationship, production and consumption patterns, alienation, anomie, social control, and social movements stand out as basic concepts. In this respect, this study discusses the social structure of iconic robots in the context of their return to humanity within the framework of these basic concepts.

Inspired by the concepts of 'entropy' and 'redundancy' in the Information Theory proposed by Shannon, this analysis focuses on the process of transferring information

to the viewer based on the communicative context of the artwork taken as a sample. This study reveals the narrative of the work in the context of cybernetic esthetics. The 'cybernetic esthetics' draws attention to the fact that the notion of cybernetics offers a new philosophy rather than technological development and suggests that we should understand human and human-related phenomena in their own circularity through control mechanisms and human-machine interaction. André Bazin (1971), on the other hand, argues that film criticism, which has two faces —film-oriented and audience-oriented— enriched the viewer in terms of thought, spirit, and sensitivity in the encounter of the impressive and qualified cinematic codes of the art product with the audience. This review provides qualified guidance to the audience regarding their thought processes despite the work of art by presenting an audience-oriented criticism.

This study seeks answers to the following questions in line with the stated purpose, theory, and method: "Does the film *Electroma* present a narrative with a cyberpunk motif that blends hypertechnology and punk attitude?" Does the film express the cultural values of the society in which it is set? How are social change, production, and consumption patterns reflected in the film? In what ways does artwork address the idea that dominance over space is a fundamental and overarching source of social power in and over daily life? What codes can electrons produce when considered in the context of cinematic design? How does the esthetic and intellectual context of the robot narrative develop in *Electroma*? What kind of openings does the film have in the integration of technology-body?"

Literature and Concepts

Ontology of Cybernetic Universe

The transition of humanity from one age to another is realized through its constant alienation from itself. Walter Benjamin, in *Passages*, which he wrote in the arrangement he had envisaged during his lifetime but whose edited version was not enough for his lifetime, reveals this change by saying that humanity, which he saw in Homer as a kind of exhibition material in the eyes of the gods on Mount Olympus, has now become an exhibition material for itself (1982, p. 79). This discourse, which brings a perspective from another century to humanity, which has become a subject in a commodification process, has turned into a phenomenon that strengthens its interaction with machines in the age we are in. Sezgin and Talaz (2016, p. 564) see control and communication in

human and machine interaction as the prominent features of the cybernetic age, which they consider to have unique technological tools that will eliminate the differences between living and non-living things. The Second World War, which could be shown as one of the historical ruptures that would reveal this interaction, included events that would shape the birth and development of the modern digital paradigm. Charlie Gere (2004, p. 55), in his study *Digital Culture*, sees the Second World War as the catalyst not only for the invention of thousands of modern digital electronic computers but also for influential and noteworthy research fields and discourses such as Cybernetics, Information Theory, General Systems Theory, Molecular Biology, Artificial Intelligence and Structuralism, all of which collectively represent paradigms of post-war technological and scientific thought. Koşan, Coşkun and Karacan (2019) underline that raw information, which is seen as the most valuable mine today, is not sufficient alone and states that information should be made meaningful and transformed into valuable. Claude Elwood Shannon, an American mathematician and electrical engineer who contributed to the measurement of this transformation, put forward the concept of ‘entropy’ from thermodynamics as a communication system in his ‘Information Theory’. According to Gere (2004, p. 58), we owe the concepts of information technology and the expanding information society to Shannon’s ‘information concept’.

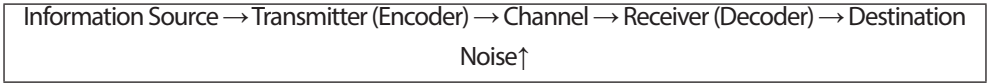


Figure 1: Shannon and Weaver’s Communication Model

Shanon and Weaver’s communication system formulation places the information source that produces messages to be transmitted at the center and ensures that the message produced by the source is turned into a signal by the transmitter and reaches the receiver (Yaylagül, 2019, p. 56). This communication theory emphasizes the concepts of entropy and redundancy in the transfer of information and establishes balance in the communication process. When a work of art is considered in a communicative context, the sensitivity of the concept of balance becomes important for the information to reach the receiver.

In an interdisciplinary movement from information theory, Norbert Wiener, in search of a new proposal for the study of mechanics, reached the notion of ‘cybernetics’ inspired by the Greek word ‘kubernetés’, the Greek equivalent of the English word ‘governer’.

The concept used in cybernetics today is derived from 'kibernetics' in Latin, which means 'ship piloting/captain' in an etymological context (Taşlıoğlu, 2018, p. 5). Wiener revealed the processes of communication through his thought system centered on information and feedback in his studies. 'Cybernetics', which is closely related to information and communication theories, draws attention as an interdisciplinary system that analyzes the complex structures of human and non-human beings through feedback and control mechanisms. The conceptualization of cybernetics includes the control mechanisms of a system that instrumentalists technology in a mechanical, biological or social context in today's world where machines have gained considerable speed and pleasure.

Punk: A Postwar Youth Style

The concept of 'punk', which was accepted with its emergence in the terminology at the end of the 1970s, is too valuable to be seen as a mere form of music with its political and esthetic attitude. According to Tricia Henry Young (1990, p. 15), who studies the formation of the punk subculture, punk describes a reaction against institutionalized art theories and techniques, as well as the society that created them, by defending a philosophy that it thinks reflects the world in a more appropriate way instead of a worldview emerging from traditional values. As a representation of an avant-garde and distinct attitude, the punk subculture draws attention as a mythical movement created by the postwar youth, with its reactions to the sociopolitical climate of the period.

Following the First World War, the punk style, which frequently refers to the works of the Dadaists and the methods of the Surrealists, who provocatively confronted art with counter-art against traditional social norms, exhibits a destructive attitude from clothing to music, from art to esthetics.¹ Fanzines², which are publications created by young people who adopt the punk ethos to convey their counter-culture to each other,

1 As David Laing (2015) states in *One Chord Wonders*, one of the most distinctive features of punk rock is its ability to first awaken and then disrupt the organization of opportunities that underpins the authority of power and control with its unique phenomenon.

2 American science fiction enthusiast Louis Russell Chauvenet's *Detours* (1940s, USA), produced using the hectograph technique used in the early twentieth century to produce limited copies, was conceptualized as a fanzine, a contraction of the words fan and magazine. Fanzines are channels where people share their ideas without the control of the dominant culture; however, the type of DIY publication, which is usually hand-distributed and handmade, is a tool that conveys the voice, feelings, and ideas of others in society who are discriminated by the dominant culture. For a comprehensive evaluation of fanzines, see Serbes (2024) and Serbes and Güzel (2020).

present a graphic design esthetic with their offensive collages. *Sniffin' Glue*, one of the most distinctive of these publications, is the fanzine that reaches the highest circulation and, as Hebdige (1979) reports, clearly reveals the DIY³ philosophy of the punk subculture with its inspiring propaganda articles. Increasingly, fanzines show that subculture formation is supported by presenting various manifestos with texts suggesting that an attitude toward society can be established by forming a punk band.

Offering an esthetic reaction against the dominant political and social trends of the 1970s, the Punk Movement, according to Gere (2004, p. 179), also contains a meta-narrative that heralds the individual's positionlessness in society and the arrival of post-industrial society with its collage, montage, and cut-and-paste techniques. In particular, in 1975 England, where the highest unemployment rates were observed, there was an increase in the working class and anti-capitalist movements due to the problems of young people not finishing school or not finding a job. Brake (1980), who works on *Youth Culture and the Sociology of Youth Subcultures*, states that while young people attempt to cope with the contradiction created by the pressure for prosperity, success, and consumption, on the other hand, they begin to think that the social structure is managed by employers and politicians whom they see as liars and abusers. In such a sociopolitical atmosphere, the songs of punk rock bands become anthems in the tongues of young people who experience maddening despair.

Cyberpunk: The Avant-Garde of Counterculture

In 1926, *Amazing Science Fiction Stories*, a science fiction magazine, was published by Hugo Gernsback's *Experimenter Publishing*, which influenced the printing industry for entertainment and educational purposes. The story titled *Cyberpunk*, published by Bruce Bethke in this magazine in 1983, heralded the birth of a new term that enabled the juxtaposition of punk attitudes and high technology. Bethke used the term *cyberpunk* for the first time in a story and led this literary genre to be associated with this word, setting out to define the new generation of 'motorbike punks' in the spring of 1980.

The adventure of the word cyberpunk, which is a conscious and deliberate act of production on my part, begins with the story I started writing in the spring of 1980. From the first draft, the title I had in mind was 'Cyberpunk'. To give my story a quick, one-word title that editors would remember, I synthesized words like

3 The DIY approach is referred to throughout this study as the equivalent of "do-it-yourself."

cyber and techno with a bunch of terms for socially misguided youth until it sounded good. Inspired by William Michael Albert Broad, better known as Billy Idol, a musician who gained fame as a member of Generation X from the London punk rock scene in the 1970s, the name I put on the stereotype of a Mohawk-haired 'punk hacker' reflects the etymology of the word (Wheeler, 2016).

As the generation of young people who 'beat up' the computer combined ethical emptiness with technical fluency, parents and other adult authority figures in the early twenty-first century would, according to Bethke, the author of *Cyberpunk*, be very ill-equipped to deal with the first generation of young people who grew up to be truly 'computer-speaking'. In such a climate, with the cybernetic system heralding the age of speed and pleasure, the word 'cyberpunk', which emerged from the words 'punk', a term coined by working-class youth in the late 1970s as an attitude against authority and all kinds of traditional values, takes its place as a highly accepted genre in science fiction adventure. Bethke, who wrote an article on the etymology of cyberpunk years after the emergence of the concept, argues that he is still held responsible for this concept, explaining that he was after a market-oriented and one-word word while trying to find an effective term that would juxtapose punk ideas, which are indicative of counterculture and future high technology. However, Bethke reserves the honor of this genre, which has been referred to as 'The Movement' for many years, to Gibson, who won Hugo, Nebula and Philip K. Dick awards at the same time for the first time, and other names carrying the torch of the cyberpunk phenomenon.

In *Science Fiction in the Eighties*, Gardner Dozois, an American science fiction writer and editor writing for the Washington Post, asserts that if one wants to work in the field of science fiction, one must be a bit crazy and that a new generation of writers is waiting to take up the torch. According to Dozois (1984), writers such as Sterling, Gibson, Shiner, Cadigan, and Bear, who were by no means from the same esthetic school or movement, were introduced as 'cyberpunks'.

Cyberpunk has largely determined the content and esthetic boundaries in science fiction literature. Two prominent figures among the cyberpunks are William Gibson, author of the novel *Neuromancer* (1984), and Bruce Sterling, who brought together cyberpunk stories for the one-page science fiction fanzine *Cheap Truth* (1983-1986) with his *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1986), which brought together cyberpunk stories. According to Ersümer (2013, p. 22), since the cyberpunk

conceptualization is highly sensitive to many changes in the social, economic, cultural and political fields that took place in the period in which it emerged, it not only functioned as a new form of fiction but also created a sense of almost a political movement. In this respect, cyberpunk, as a branch of science fiction in which artificial intelligence becomes equivalent to human intelligence, machine-human combinations are experienced, transhumants is adopted, and a dark and chaotic future is depicted, reflecting the dominant developments experienced in post-industrial modernized societies (Çiftçi and Demirarslan, 2020, p. 65).

Analyzing Robot Narration in *Electroma*

This research traces the 'punk' phenomenon that glorifies the style of the street with 'cyber' technology by traveling in the magical world of subculture. In this context, this study aims to depict another society based on the desire of Daft Punk robots to return to a space in another space. This study, which is a sociological research based on the robot narrative with concepts such as social change, consumption, commodification, alienation, and marginalization, calls for reflection on posthuman space and time using the sample film it deals with. As the French film theorist André Bazin (1971) reminds us, the narrative possibilities of cinema are so rich and different from those of traditional arts that it would be more appropriate to treat cinema separately and consider it the only narrative technique that can really compete with spoken language. For this reason, *Daft Punk's Electroma*, which does not contain any dialog and uses narrative possibilities with images, was examined in line with the concepts determined by the sociological film analysis method.

Sociological film criticism looks at films as a means of understanding and acquiring the individual, his/her social roles, and the values of the society he/she belongs to (Özden, 2010, p. 160). In this sense, to understand *Electroma's* narrative and make a sociological analysis based on it, the film is discussed by determining the sub-headings of 'Theme and Concept, Space and Time, Hyperreal Narrative and Appearance, Cinematic Design, Esthetic and Intellectual Context, Rhizome (intersection), Homelessness in the Context of Technology-Body Integration'.

Theme and Concepts

Harvey (1991, p. 343) argued that postmodern cultural objects show great diversity because of their eclecticism and the anarchy of their subjects. The compositions of postmodern artworks transcend a singular reality. Cultural products, in which different ontological collages coexist in an intertwined manner and different realities are presented in artworks, reflect a universe design in which science, reason, and technology are questioned. Daft Punk, a French electronic music duo born in Paris by Guy-Manuel de Homem-Christo and Thomas Bangalter, presents a work with a cyberpunk motif that combines high technology and punk hardness in its 74-minute visual feast *Electroma*. Presenting a postmodern theme and motif, the film does not present a radical truth but rather a view that deals with different subject classes that leave questions in the viewer.

According to Mercan, Demirci and Oyur (2013, p. 116), the transition to the information society is based on the shift from the mechanical program with standard singular and point behaviors that constantly repeat themselves and do not change to the quantum paradigm with dynamic systems and processes based on multidimensional network interaction. *Electroma*, which carries the thought in the quantum paradigm and the parallel 'chaos theorem', is in a dynamic structure with unexpected situations it creates. "Future Shock", Toffler (1984), while describing a world in which the 'disposable' style will dominate, also foreshadowed the uniformization that will be experienced in this context. Toffler (1984) highlighted the fact that societies will face negative consequences because of their inability to adapt to change in their existence. *Electroma* represents the adventure of two robots who decide to return to humanity. The work, which carries a narrative of humanity as an object of desire, deals with the expulsion of the duo, who question their existence, from the town after being questioned by the uniformed society. The iconic robots that feel the 'future shock' that Toffler draws attention to are a cyberpunk theme that reflects a sense of terror and anxiety. In this case, the shocking level encountered by robots with a pure desire for humanity carries a motif in which all assumptions are overturned.

McLuhan (1994) asserted that we are approaching the final stage of human extension as technological simulations of consciousness. The main characters of *Electroma* go to a high-tech facility and become human-like through an operation. The robots who wish to return to humanity from a universe beyond humanity are subjected to alienation

reactions from the townspeople. Alienation, according to Aydoğın (2015, p. 273), refers to the disruption of the relationship between subject and object or consciousness and things, or the alienation of the subject. As a theme that maintains its importance in works of art, 'alienation', when viewed from a Marxist perspective, means that humans are alone in an indifferent, even hostile universe (Koç, 2013, p. 211). Daft Punk's iconic robots have a similar appearance to the locals when they reach the town after a long journey back to the world with the motive and effort of humanization. However, the surgical procedure they undergo in a high-tech facility makes them human-like. This 'humanization' is a sufficient and valid reason to be marginalized by the inhabitants of the town. As the marginalized subject, the duo is booed and chased. The relationship and connection between alienated consciousness and things is broken. Alienation as a theme leads to the presentation of humanity as an unacceptable situation in *Electroma*.

Space and Time

According to Lefebvre (1991, p. 25), the concept of space connects the mental with the culture, and the social with the historic. The opening of 'the electron' has a hypnotic appearance. Colorful rocks and landscape images reflect the appearance of a different universe. One travels from the universe to the world in which robots belong. This spatial schema represents the scope of the return of robot heroes to humanity. The inscription 'human' on the license plate at the very beginning of the journey and in certain parts of the road has an important place in the robot narrative through the spatial tool produced.

The point at which the robots reach the world after a long journey is a town. The spaces in the town reflect a modern representation of the world and show its usual state. Çiftçi and Demirarslan (2020, p. 77) stated that in films that can be considered in the cyberpunk genre, interiors and architectural structures are designed in futuristic and modern lines. The desire of iconic robots to become human is presented in a high-tech and futuristic interior design. The space where the surgical procedure is performed conforms to the examples in cyberpunk fiction with a minimalist design line. In contrast to the spaces produced by the particular society in the town, images containing 'future shock' are seen in spaces dominated by high technology. Although it does not have a verbal code, the special codes in high-tech spaces reflect messages that reveal its specificity through images.

McLuhan (1994, p. 3), while stating that the human body will exist throughout space in the narrative of the mechanical ages, stated that the central nervous system also moves out of space and time as electronic technology becomes a human extension. In *Electroma*, just like in other cyberpunk works, robots and high technology turn into a vast 'spectacle' in the context of space and time. Advanced electronic technology involves a cyberpunk representation of space.

It is Lefebvre's persistent voice that we owe the idea that dominance over space is a fundamental and overarching source of establishing social power in and over everyday life (Harvey, 1991, p. 255). *Electroma's* narrative references the existence and dominance of social power through the design of space in daily life. The desire carried by the duo symbolizing the return to humanity, the expulsion of these robots from the space (town) by the inhabitants of the town (dominant forces) because they do not conform to the norms of society, brings to mind the notion of 'power.' Foucault (1982, p. 21) emphasized that to speak of the concept of power, resistance must be displayed, and in the absence of such a voice, one can speak of a relationship of domination, not a relationship of power. In *Electroma*, the couple submits to social pressure, escapes from the town without resistance, and chooses to commit suicide. Such a development points to a relationship of domination.

Bourdieu defines cultural capital as the sum of knowledge and relations while operating in a certain field (Thompson, 2014, p. 84). The set of rules and norms through which social relations are directed is realized through the process of acquiring cultural capital. The duo, in the hysteria of becoming human by moving away from the robot image, is far from the phenomenon of cultural capital that can comply with the set of norms determined by society. Such a narrative in *Electroma* draws attention to the social power's unwillingness to see the 'otherised' duo in the space and the relationship of domination between them and the dominant ideology in the context of power and the ruling class.

Hyperreal Narrative and Appearance

The concept of 'reality', which emerged with 'modernization' (and thus industrialization) and 'progress' in the field of technology and technique, paradoxically also harbors a break from reality (in Baudrillard's terms, the universe of simulation). According to Adanır (2017, p. 65), people who believed that the world would change through

collective effort and labor, on the one hand, postponed their dreams for the sake of collective goals, and on the other hand, they tried to escape from the harsh, cruel and brutal universe of reality in which they lived by producing collective illusions (utopias). With the simultaneous coexistence of this reality and the simulation universe, it can be seen that the real and the simulated are intertwined by targeting the same signs (in the context of space and time). *Electroma* reflects a universe without any dialog or words (except music). It is impossible to infer whether this universe is real or simulated. When viewed from today's time and space, the transformation of humans into cyborgs, the desire of cyborgs to return to humanity, and the town androids' refusal to accept this image and expelling the main protagonists of the film from their town may seem simulative, but the same universe can be perceived as reality by different generations.

Cinematic Design

Pezzalla (2000) stated that cinema, which is seen as the dominant form of artistic expression of 'modernity', moves the audience from mass spectacle activity to a critical participatory expression of what they see. *Electroma* stands out as an art product prepared by its directors, Thomas Bangalter and Guy-Manuel De Homem-Christo, by offering the audience the possibility of critical participation away from the idea of mass spectacle. In this context, cinematic design codes are of great importance in the process of understanding and interpretation (hermeneutics) of the art of cinema. According to Seçmen (2018, p. 509), elements such as narration, space preference, light, color, costume, hair design and make-up, which constitute the visual codes in cinema design, must be in harmony with each other. In cyberpunk narratives, the audience is made to feel the presence of futuristic codes. In *Electroma*, the high-tech center contains the cinematic design based on cyberpunk motifs. The make-up, costume, and helmet designs used in the film also reflect the music group Daft Punk, of which the directors are founders and members.

The discourse of 'no future,' which can be considered the motto of the punk subculture, is reflected as a code of posthuman design. The vehicle and license plate design of the iconic robots contains the code 'human' and the paradox of robot and human is opened with this design on the license plate. The arrival of the robots to the town in the American dream, the "human-like" state of the robots in the town and the 'return to human' of the duo, and their subsequent expulsion are presented with strong cinematography design. The scene in which the robots are treated with latex by surgeons to mimic

human beings contains technological metanarrative codes that include cyberpunk design in visual terms. In terms of cinematic design, *Electroma*, which contains a radical deconstruction of traditional narrative assumptions and cinematic codes, offers a visual feast in terms of cinematographic design. Contemporary artworks produced with a deconstructive approach question established ways of seeing and signification processes, sometimes by eviscerating the signifier and sometimes by reducing the signified to the signifier (Uzunoğlu, 2019, p. 22). In this respect, *Electroma* directs a narrative-breaking approach by placing a 'dynamite' in traditional cinema design.

Esthetic and Intellectual Context

Adorno's 'esthetics of non-identity', by focusing on the 'transformative power' of art, carries the idea that the viewer is not positioned as a passive receiver of the work of art (Bal, 2011, p. 74). In this respect, the esthetics of non-identity directs the viewer to physical and spiritual endeavor (praxis) despite the artwork. The esthetics of non-identity, which calls the viewer actively involved in the artwork, is also present in *Electroma's* narrative. *Electroma*, with its structure that does not contain any dialog, directs the audience toward intensified participation in the esthetic and intellectual contexts.

Despite the important role it plays in introducing a new dialectical relationship between the work and the interpreter, the definition of an open work should be kept separate from its other possible and customary meanings to avoid terminological misunderstandings. In fact, the characteristics of 'completeness' and 'clarity' of a work of art are a debate of esthetic theory. These two terms refer to a situation that we all experience and are often led to define: A work of art is an original object produced by an artist who combines communicative elements in such a way that any interlocutor can recreate the work in his or her mind through the reactions of the emotions and the intellect to stimuli (Eco, 2019, p. 66).

It can be seen that *Electroma*, within the framework of the intellectual context it proposes, bears the characteristics of the concept of 'open work' put forward by Umberto Eco. The film narrative is structured in a way that allows the viewer to recreate the work in their minds.

The binary 'hero' robot corresponds to a machine-organism hybrid, which Haraway defined as a cybernetic organism in the esthetic framework. Haraway (2010, p. 67)

defined the term 'cyborg' as a kind of postmodern collective and personal self that has been disassembled and reassembled, and saw communication technologies and biotechnologies as crucial tools for overhauling our bodies. The film's esthetic construction, based on a narrative that shapes the return to the human after the high power of communication technologies, emphasizes that the 'town androids' cannot accept such a challenge in their public space. In *Electroma*, cyborgs represent the postmodern self.

Hall (2013, p. 23) considered the concept of representation as a fundamental part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture. The subversive criticisms of posthumanist narratives against the anthropocentric framework of the 'Enlightenment' perspective find representation in *Electroma* through signs and images. Humanism, which by definition represents an anthropocentric ideology, has been renewed and reinterpreted for the rhetoric and civilization of Greece and Rome as a historical phenomenon, placing man (instead of God) at the center of literary and philosophical design (Güvenç, 2020, p. 51). Posthumanism, which takes the human away from the center, has a questioning quality against the anthropocene approach. The inhabitants of the town, who believe that two robots will transform into humans and bring the autonomous universe of humanity back to their town, oppose this ontological situation in an intellectual context. This deconstructive perspective reflects an immutable opposition to human domination.

Rhizome

Cyberpunk narratives in artworks have a techno-anarchist attitude. In this respect, cyberpunk heroes, who support liberating information against the elitists of technology and science, constitute the crossroads of the interaction between cyberpunk and subculture, with their struggles combining anarchist politics and DIY style (Ersümer, 2013, p. 61). According to Deleuze and Guattari (1987), the rhizome, which has a relational orientation, is based on the analogy of a crossroads that connect any point with another point. In cyberpunk works, the crossroads contain narratives that connect the points. The 'rhizomatic' approach is a space where movements can unify their critical stance against mainstream discourses that are communicative, organizational, and political (Bailey et al., 2015, p. 61). *Electroma*, in the context of its story (plot), is located at the crossroads of the fetishes of human semirobotization into cyborgs and the return of cyborgs to humanity.

Art theorist Mike Watson (2016, p. 163) argues that by declaring 'individual subjective freedom' as an artistic expression, (the subject) can resist the 'social network'. *Electroma's* iconic robots cannot resist social network order by failing to express their 'freedom'. Expelled from town, the robots prefer to disappear. The 'subjective freedom' Watson speaks of as action is confronted with the reality of mass culture. However, the heroic robots who fail to act at this crossroad are distant from their reality and succumb to the social network order.

Peter Lamborn Wilson (Hakim Bey) (2009, p. 144), known as a cyberpunk fan, recalls the independent settlements called 'islands in the network' based on 'data hacking', which Bruce Sterling, a prominent figure in science fiction, hypothesizes would lead to the outbreak of life experiments. Regarding the possibility of free settlement, Hakim Bey theorized the notion of a 'temporary autonomous zone'. Autonomous zones are the microcosms of a culture of spatial, temporal, or imaginative emancipation from technological and political controls. The electron bears a rhizomatic relation to the notions of 'islands in the network' and 'temporary autonomous zones'. Unfortunately, the protagonists of the film, while desirous of pursuing their dreams, have no sense of trying to impose themselves on the masses. They are far from creating autonomous regions and settlements, as in other cyberpunk narratives. The subsequent self-destruction is an inevitable end.

Deterritorialization in the Context of Technology-Body Integration

According to Heidegger (1977, p. 139), the means of information, with the things they deliver, immerse people in a simulated world that (in fact) is not the real world. This situation is quite common, especially in cyberpunk fiction novels. Staging the theme of technology-body integration, cyberpunk fiction aim for humanity to reach a different evolutionary point: the posthuman stage (Ersümer, 2013, p. 118). In terms of its fictional qualities, *Electroma* reflects the integration of technology and the body. In particular, the helmets and hyper-technological surgical arrangements involving the (Daft Punk) costumes of the directors and the hyper-technological surgical arrangements indicate that human settlement is about to disappear with the technological age.

This uprootedness, as Gözel (2014, p. 216) puts it, is neither the work of fatalism nor the result of human negligence; rather, it stems from the spirit of an era in which we

are fixed by our birth. *Electroma* effectively reflects its era. It is a representation of an age in which humanity is being destroyed through the integration of technology and the body; moreover, the 'other' or the 'foreigner' who has different ideas about the return to humanity is threatened with displacement.

The age of *electrons* reflects a period in which technology integrates with the body and dominates (human). In a phase in which the body is detached from its basic biological rhythm and moved into the field of technological rhythm, technological perception has brought the human being to the point of designing themselves as a product of technology (Dağ, 2012, p. 48). In this respect, *Electroma* seems to address the problem of cyborg homelessness after modern man. When it is remembered that Heidegger's concerns about human beings stem from the lack of (human beings') ability to think and move the course between the world and technology, the narrative of electromagnetic signals that 'cyborgs' will also turn into 'techno-slaves' (without their knowledge) in the posthuman era.

Summary, Discussion, and Conclusion

The Second World War, considered as one of the historical ruptures in the interaction between machine and human, is seen to have shaped the birth and development of modern digital paradigms. Claude Elwood Shannon, a mathematician, emphasized the 'balance' value of communication by drawing attention to the concepts of 'entropy' and 'redundancy' in the transfer of information (with his Information Theory). Based on this theory, Norbert Wiener's studies revealed communication processes by focusing on information and feedback. The concept of 'cybernetics' deals with the control of complex structures of human and non-human entities. Another notable term is the 'Punk ethos', which emerged as a reaction to the dominant trends of the 1970s. The notion of 'cyberpunk' was born from the combination of 'punk', a subculture tendency against mainstream and traditional values, with 'cybernetics'. This concept, which came together in the story *Cyberpunk*, published by Bruce Bethke in 1983, combined high technology and punk behavior.

Curator and critic Nato Thompson, in his book *Seeing Power: Art and Activism in the 21st Century*, focuses on social capital and relationships with other people, focusing on the work of avant-garde artists. "Every social milieu has its own coded esthetic" writes Thompson (2014, p. 136), "which both produces community and excludes those

who are not familiar with it". Daft Punk's *Electroma*, in its simplest form, is directed toward the coded esthetic of the town, a social environment. This esthetic context does not only stand out with the social capital it produces; it also excludes the 'alienated' and 'unfamiliar' others. *Electroma* is a cultural product in which different ontological collages are presented together as a postmodern artwork that opens horizons for the viewer despite the work beyond radical singularity. When the film is analyzed in terms of its theme and motif, it combines hyper-technology and punk hardness. At this point, the iconic Daft Punk robots, feeling the "future shock" suggested by Toffler (1984), who depicts the future and states that ontological problems will be seen in social structures that cannot keep up with change, embark on a journey in their cars (with human inscribed plates) symbolizing a return to humanity. The heroes of the film, who are 'alienated' by the android inhabitants of the town they visit, are seen to go beyond the social code and esthetics.

According to Ciftci and Demirarslan (2020, p. 77), interior spaces and architectural structures in cyberpunk narratives are designed in futuristic and modern lines. The space where the return to humanity is staged carries cyberpunk influences. In *Electroma*'s narrative, based on Lefebvorean spatial thought, the existence of social dominance can be read by compressing the dominance over space into daily life. Although the expulsion of the robots seeking a return to humanity by the inhabitants of the town reminds the concept of 'power', from a Foucauldian point of view, since the concept of domination can be mentioned in cases where there is no resistance, it is seen that the relationship between the inhabitants of the town and the main protagonist robots is in the dimension of domination. This situation also reflects the conclusion that Daft Punk robots are far from Bourdieu's process of acquiring 'cultural capital'.

Electroma, which excludes any verbal dialog in its narrative, reflects a universe in which the real and the simulated are intertwined, based on high technology and robots, as in other cyberpunk works. It is a work of art by Thomas Bangalter and Guy-Manuel De Homem-Christo, which is far from a mass cinema design and provocatively calls for critical participation from its audience. *Electroma*, which has a cinema design in which traditional narrative devices are destroyed, uses a deconstructive approach in this respect. Adorno's 'esthetics of non-identity' carries the idea of the viewer's involvement in a work of art through bodily and spiritual endeavor (praxis). In this regard, *Electroma* contains traces of this esthetic idea. Similarly, the notion of 'open work', as conceptualized by Umberto Eco, places emphasis on enabling (the interpreter) to re-enact the work

by revealing the dialectical relationship between the work and the interpreter. *Electroma* has the characteristic of being an 'open work' when taken together with the intellectual context it presents. *Electroma* robots, which correspond to the hybridity of machine-organisms as defined by Donna J. Haraway as a 'cybernetic organism', represent a postmodern knowledge self. The posthumanist approaches of the 'town androids', which decentralize the human being, carry a subversive position with an inherent opposition to the anthropocentric framework and the domination of the human being.

The rhizome, proposed by Deleuze and Guattari (1987), is an orientation of the metaphor of the crossroads that connects any point with another point, while cyberpunk works and subcultural relations can be cited as examples. *Electroma* is a crossroads between cybernetic technology and punk attitude with its story (plot). While the duo-robot, which forms the backbone of *Electroma*, has the desire to return to humanity, they cannot resist the 'social network' order and first leave the town in question and then enter the process of extinction. This situation stems from the inability to declare the 'individual subjective freedom' mentioned by art theorist Mike Watson. Peter Lamborn Wilson suggested creating imaginary free settlements using the concept of 'temporary autonomous zone'. It can be seen that Daft Punk robots prefer the process of extinction by not creating such an (autonomous) zone. In this respect, *Electroma's* narrative makes the subjects 'otherised' by the masses, pushing them into uprootedness. As Heidegger underlines (1977) argued that the information apparatus (with its promises) pushes 'subjects' toward a simulated world. This situation, as Paul Virilio argues in his work 'The Information Bomb' (2000, p. 41), individuals trapped by their own bodies (unable to become subjects) have continued to be enslaved by the loss of behavioral freedom, sliding first from pure technology to 'techno-culture' and then to a 'totalitarian techno-cult'.

In *Electroma*, the melting of robots who desire 'humanity' and take on the appearance of human beings with the help of technology, in the face of the sun is close to the idea of the face of man, which Foucault states is coming to an end. Foucault (1994, p. 539), who sees man as a recent invention, states that as the modern episteme shakes the ground of thought, "man will disappear like a sand image at the edge of the sea". *Electroma's* iconic robots are shaken by the 'modern episteme' of the town androids and disappear like an image of sand.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

References/Kaynakça

- Adanır, O. (2017). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. Eylül Sanat Yayıncılık.
- Aydoğan, E. (2015). Marx ve öncüllerinde yabancılaşma kavramı. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 54, 273–281.
- Bailey, O., Cammaerts, B., & Carpentier, N. (2007). *Understanding alternative media*. McGraw-Hill/Open University Press.
- Bal, M. (2011). Geleneksel estetik anlayışın bir eleştirisi olarak Adorno'nun estetik teorisi. *Sosyal ve Beşerî Bilimler Dergisi*, 3(1), 71–76.
- Bangalter, T., & Homem-Christo, G. M. (Directors). (2006). *Electroma* [Film]. Alterian, Daft Arts, & Wild Bunch.
- Bazin, A. (1971). *What is cinema?* (Vol. II). H. Gray (Ed.). UC Press.
- Benjamin, W. (1982). *The Arcades Project*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Bey, H. (2009). *T.A.Z: Geçici özerk bölge* (İ. M. Aru, Çev.). Altıkkırkbeş Yayınları.
- Brake, M. (1980). *The sociology of youth culture and youth subcultures: Sex and drugs and rock 'n' roll?* Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315887456>
- Çiftçi, S., & Demirarslan, D. (2020). Cyberpunk türü ve örnek filmlerin içsel analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 62, 62–83. <https://doi.org/10.21733/ibad.749586>
- Dağ, U. (2012). Heidegger bağlamında insanın evsizlik problemi ve teknoloji. *Beytülhikme, Uluslararası Felsefe Dergisi*, 2(2), 35–51.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. University of Minnesota Press.
- Dozois, G. (1984, December 30). Science fiction in the eighties. *The Washington Post*. Retrieved from <https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/>
- Eco, U. (2019). *Open work* (A. Cancogni, Trans.). Harvard University Press.
- Ersümer, O. (2013). *Cyberpunk ve bilim kurgu sineması*. Altıkkırkbeş.
- Foucault, M. (1982). The subject and power. *Critical Inquiry*, 8(4) Summer, 1982. <https://doi.org/10.1086/448181>
- Foucault, M. (1994). *The order of things: An archeology of the human sciences*. Vintage.
- Gere, C. (2004). *Digital culture*. Reaktion Books.

- Gözel, Ö. (2014). Technology and meditation. *Divan Journal of Interdisciplinary Studies*, 19(36), 197-227.
- Güvenç, G. (2020). Posthümanizm ve ekosentrizm: Eko-hardcore müzikte çevre bilinci. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 47-58.
- Hall, S. (2013). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Culture, Media and Identities). Sage Publications Ltd.
- Haraway, D. J. (2010). *Siborg manifestosu: Yirminci yüzyılın sonlarında bilim, teknoloji ve sosyalist feminizm*. D. J. Haraway (Ed.), *Başka yer* (pp. 45–90). Metis Yayınları.
- Harvey, D. (1991). *The condition of postmodernity: A study of the origins of cultural change*. Wiley-Blackwell.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. Routledge.
- Heidegger, M. (1977). *The question concerning technology and other essays* (W. Lovitt, Trans.). Garland Publishing, Inc.
- Koç, B. (2016). Yabancılaşma ve modern tüketim mabetleri üzerine bir çözümleme. *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1(2), Haziran, 205-225.
- Koşan, M. A., Coşkun, A., & Karacan, H. (2019). Yapay zekâ yöntemlerinde entropi. *Journal of Information Systems and Management Research*, 1(1), 15-22.
- Laing, D. (2015). *One chord wonders: Power and meaning in punk rock*. PM Press.
- Lefebvre, H. (1991). *Production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Blackwell Publishing.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media*. The MIT Press.
- Mercan, N., Demirci, K., & Oyur, E. (2013). Alvin Toffler'a göre bilgi çağının yeni paradigması: Kaos teorisi. *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi*, 8(1), 115-127.
- Moghimi, H. A. (2023). Sociological film: A medium to promote sociological imagination. *American Sociologist*, 54, 466-484. <https://doi.org/10.1007/s12108-023-09586-z>
- Özden, Z. (2010). *Film eleştirisi*. İmge Yayınevi.
- Pezzella, M. (2000). *Estetica del cinema* (M. Sal, Trans.). Il Mulino / Società Editrice.
- Rancière, J. (2004). *Malaise dans l'esthétique*. Galilée.
- Seçmen, E. A. (2018). Sinematografisinin görsel anlatım kodları ve mekân kullanımının gerçekliğin oluşturulması bağlamında bir dönem dizisi incelemesi: *Narcos* örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(2), 507-532.
- Serbes, H. (2024). *Fotokopiden dijital yeryüzü yayıncılığı: Türkiye'de fanzin altkültürü üzerine soykütükel çözümleme* (Tez No. 867434) [Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Serbes, H., & Güzel, M. (2020). Gençlik altkültürleri: Punk estetiğinin ikonografik fanzinleri. *TRT Akademi*, 6(10), 686-713.
- Sezgin, M., & Talaz, L. (2016). Bilişim devrimi, siberetik iletişim ve stratejik halkla ilişkiler. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(2), 559-571.
- Taşlıoğlu, M. (2018). *Siberetik mekân deneyimleri* (Tez No. 517720) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.

- Thompson, N. (2014). *Seeing power: Art and activism in the twenty-first century*. Melville House.
- Toffler, A. (1984). *Future shock*. Bantam Books.
- Uzunoğlu, M. (2019). Yapıbozumcu çağdaş sanat pratikleri. *Yedi*, 21, 21-31. <https://doi.org/10.17484/yedi.418434>
- Virilio, P. (2000). *The information bomb*. Verso Books.
- Watson, M. (2016). *Toward a conceptual militancy*. Zero Books.
- Wheeler, I. L. (2016). The early life of the word "cyberpunk." *Neon Dystopia*. Retrieved from <https://www.neondystopia.com/cyberpunk-books-fiction/the-early-life-of-the-word-cyberpunk/>
- Yaylagül, L. (2019). *Kitle iletişim kuramları*. Dipnot Yayınları.
- Young, T. H. (1990). *Break all rules: Punk rock and the making of a style*. Umi Research Project Press.

Appendix 1: Cast and Detail

Electroma, an experimental film directed by Thomas Bangalter and Guy-Manuel De Homem-Christo, who are also members of Daft Punk, offers a perspective on today's world through the eyes of wandering characters. The 74-minute film contains a visual and musical narrative without any dialog.

Table 1: Cast and Detail

Directed by	Thomas Bangalter, Guy-Manuel De Homem-Christo,
Screenplay by	Thomas Bangalter, Guy-Manuel De Homem-Christo, Paul Hahn and Cédric Hervet
Music by	Steven Baker
Starring	Peter Hurteau and Michael Reich Hero
Country	United States of America
Duration	72 minutes
Release Date	May 21, 2006 (Cannes Film Festival), March 24, 2007 (France)
Language	English

Appendix 2: Story of the Film

Daft Punk's *Electroma* traces the futile journey of two iconic robots to become 'human' in line with cyberpunk themes and motifs. *Electroma* stars Daft Punk's robotic forms as "Hero Robot No. 1" and "Hero Robot No. 2," one with a silver helmet and the other with a gold helmet. In the opening sequence of the film, a 1987 Ferrari 412 car with the word 'human' on the license plate and robots set off to music. At first, this reference seems like a sarcastic comment, but as the narrative progresses, it points to the object of desire for these cybernetic robots to 'return to humanity'. Following a visual journey accompanied by psychedelic music, the duo moves through a hypnotic landscape. The musical feast, which continues with the intensity of the landscape images of colorful rocks on a mountain range, continues when the Daft Punk robots arrive in the town of Inyo, California, after crossing the Southwestern United States. The tractor driver seen on the road is wearing a helmet, just like the other residents of the town. The inhabitants of Inyo are physically identical to the two main robot characters; however, they are robots of different ages, different clothes, and different genders.

After arriving in town, the duo travels to a high-tech facility where liquid latex is poured over their heads. In a series of surgical procedures, the robots are molded with latex, prosthetic devices and wigs into a human-like face, the appearance of which caricatures Daft Punk members Thomas Bangalter and Guy-Manuel de Homem-Christo. Leaving the facility, now free of their helmets and resembling human beings, the duo starts to move through town. The townsfolk greet the duo with astonishment, especially their strange looks at these human-like characters. After these strange looks, the townspeople begin to chase human-looking robots, whose faces slowly melt into the sun. The duo takes refuge in a toilet after their escape. Here, the couple wipe their faces and reappear as robots and then take a long walk through the desert salt flats.

After walking for a long time, the silver robot stopped. Realizing this, the golden robot returns to the silver one. The silver robot continued to look at the ground for a while before taking off its jacket. The robot then walks away from the other robot, revealing a key on its back. The gold robot flips a switch that starts a timer. When the one-minute countdown is complete, the silver robot is disassembled. The remaining robot collects the remains of the silver robot and continues to walk. The golden robot eventually falls to its knees and attempts to reach the button on its own back, but fails. Another moment passed before the robot removed its helmet and repeatedly hit the

ground until the helmet broke. Using a shard as a burning glass, the robot focuses on the sunlight to set his hand on fire. *The electrons end* with the robot walking in slow motion in the dark, with its hands first burning, and then its whole body burns.

Cinema Occultism as Pseudo-Realism: Using Achille Mbembe's Concept of "The Double" to Rationalize Nollywood Film Audiences' Fetish Mindset

Sahte-Gerçekçilik Olarak Sinema Okültizmi: Nollywood Film İzleyicilerinin Fetiş Zihniyetini Achille Mbembe'nin "Çift" Kavramıyla Rasyonalize Etmek

Floribert Patrick C. ENDONG¹



¹Ph.D., University of Dschang, Fine Art Institute of Foumban, Department of Performing Arts and Cinematography, Foumban, Cameroon

ORCID: F.P.C.E. 0000-0003-1893-3653

Corresponding author/Sorumlu yazar:

Floribert Patrick C. ENDONG,
 University of Dschang, Fine Art Institute of Foumban, Department of Performing Arts and Cinematography, Foumban, Cameroon
 E-mail/E-posta: floribertendong@yahoo.com

Submitted/Başvuru: 31.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 17.12.2024

Citation/Atıf: Endong, F. P. C. (2024).

Cinema occultism as pseudo-realism: Using Achille Mbembe's concept of "the Double" to rationalize Nollywood film audiences' fetish mindset. *Filmvisio*, 4, 25-43.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0113>

Abstract

Like other forms of fictional productions, Nollywood occult movies are make-believe. Yet, it is not uncommon for African audiences and film directors with religious or fetish mindsets to believe that the content of these occult films is real and imbued with energies that can negatively affect viewers, cast, and crew. Despite their fictional nature, Nollywood audiences' tendency to perceive occult movies as real has received limited scholarly attention. To address this gap, the present study examines Nollywood audiences' superstitious mindset through the lens of Achille Mbembe's concept of "the Double." This paper specifically aims at three main objectives. First, it explores Nollywood's obsession with the occult. Second, it investigates how some audiences and film directors associate Nollywood occultism with realism. Lastly, it seeks to rationalize these viewers' and film directors' fetish dispositions in the light of Mbembe's philosophical concept of "The Double." The paper argues that the inclination of Nollywood audiences and film directors to associate cinematic occultism with realism stems from unscientific and speculative methods. Indeed, the religious and superstitious Nollywood audiences who view occult films as real often rely on intuitive approaches. These audiences tend to use an intertextual understanding to draw connections between the events depicted on screen and occult-related occurrences in real life—events that are not only prevalent but often regarded (whether rightly or questionably) as empirical evidence. In other words, audiences attribute a sense of truth and empirical value to everyday occult-related events. This religious disposition shapes their reception of filmic occultism. Off-screen occultism acts as a meta-influencer, prompting audiences to perceive the experience of filmic occultism as an authentic representation of reality.

Keywords: Nollywood video films, realism, occult movies, Achille Mbembe, fetishism

Öz

Diğer kurgusal yapımlar gibi, Nollywood okült filmleri de hayal ürünüdür. Ancak, dinî veya batıl inançlara sahip Afrikalı izleyiciler ve film yönetmenlerinin, bu okült

filmlerin gerçek olduğuna ve izleyiciler, oyuncular ve ekip üzerinde olumsuz etkiler yaratabilecek enerjilerle dolu olduğuna inanması nadir bir durum değildir. Kurgu doğalarına rağmen, Nollywood izleyicilerinin okült filmleri gerçek olarak algılama eğilimi, akademik açıdan sınırlı bir dikkat çekmiştir. Bu boşluğu doldurmak amacıyla, bu çalışma, Nollywood izleyicilerinin batıl inançlı düşünce yapısını Achille Mbembe'nin "Çift" kavramı çerçevesinde incelemektedir. Bu makalenin üç ana amacı bulunmaktadır. İlk olarak, Nollywood'un okült ile olan takıntısını araştırır. İkinci olarak, bazı izleyicilerin ve film yönetmenlerinin Nollywood okültizmini realizmle nasıl ilişkilendirdiğini inceler. Son olarak, bu izleyicilerin ve film yönetmenlerinin batıl eğilimlerini, Mbembe'nin "Çift" adlı felsefi kavramı ışığında anlamlandırmayı hedefler. Makale, Nollywood izleyicilerinin ve film yönetmenlerinin sinematik okültizmi realizmle ilişkilendirme eğiliminin bilimsel olmayan ve spekülasyon yöntemlerden kaynaklandığını savunmaktadır. Gerçekten de, okült filmleri gerçek olarak gören dindar ve batıl inançlı Nollywood izleyicileri genellikle sezgisel yaklaşımlara dayanır. Bu izleyiciler, ekranda görülen olaylarla gerçek hayatta sıkça rastlanan okült olaylar arasında bağlantılar kurmak için metinlerarası bir anlayış kullanma eğilimindedir—bu olaylar sadece yaygın olmakla kalmaz, aynı zamanda (doğru ya da tartışmalı bir şekilde) ampirik kanıt olarak kabul edilir. Başka bir deyişle, izleyiciler günlük okült olaylarına bir tür doğruluk ve ampirik değer atfeder. Bu dini tutum, filmdeki okültizmin izleyici tarafından alımlanma şeklini şekillendirir. Film dışındaki okültizm, izleyicilerin sinematik okült deneyimini gerçekliğın antatik bir temsili olarak algılamasına neden olan bir meta-etkileyici olarak işlev görür.

Anahtar Kelimeler: Nollywood video filmleri, gerçekçilik, okült filmler, Achille Mbembe, fetişizm

Introduction

The idea that occult filmmaking inevitably involves real magic and sorcery is shared by many horror film directors. Some of these directors have not only sought the assistance of occult consultants during the production of their films, but have also designed mechanisms intended to neutralize any spiritual energy generated during the production process. A case in point is veteran Nigerian filmmaker and actor Jimoh Aliu (as cited in Asabe, 2019), who, in his films, has made it a principle to avoid the use of what he calls “hard Yoruba incantations”. According to the veteran filmmaker, this type of incantation (often used by Yoruba native priests in South-Eastern Nigeria) is so imbued with great esoteric energy that only initiates dare use them without suffering spiritual consequences. Another case in point is Zoe Lister-Jones, who, in the course of filming her horror classic *The Craft: The Legacy*, sought the assistance of a real witch, Canadian-born Aerin Fogel. *The Craft: The Legacy* reveals a new coven of witches and teases their beautiful and terrifying relationship with magic; the inclusion of a real witch on the set of the movie is both preventive and protective. Lister-Jones (as cited in Chichizola, 2019) described this role: “With scenes where we’re actually practicing rituals that we are practicing them authentically. She has also been helpful in opening and closing circles. Because magic is real, so making sure that everyone feels safe in the spells that they’re casting even though we’re just making a movie.” The occult consultant, Aerin Fogel, also provides explanations that are in line with the idea that occult films have great spiritual complexity. She says:

My role here in the film is to make sure that anything that pertains to something that might be occult is accurate. So any of the spaces where the girls are practicing magic or where they are experimenting with ritual and starting to open up their power a bit. These are all things that I’ve been consulting on to make sure that they are accurate [...] But [I am] also making sure that things are cared for energetically in the film as well. If we are doing spells and rituals and all sorts of practices that are part of the film, magic does not know you are acting. So I have also been doing some work in my own time and with the cast and crew so that they feel supported. Any energetic space that is opened through the practice in the film is also closed at the end of it (as cited in Chichizola, 2019).

Similar perceptions are common among consumers and makers of Nigerian video films (nicknamed Nollywood). In fact, it is common to find audiences who tend to

perceive the off-camera attitudes and personalities of actors based on the roles that the latter play in occult films. If an actor is constantly typecast as voodooist in films, Nigerian/African audiences often automatically associate that actor with voodoo ("How Nigeria...", 2010; "Lights, camera...", 2010). In this context, popular Nollywood stars such as Kanayo O. Kanayo, Yul Edochie, Danguro, and Jimoh Aliu, who are regularly typecast as cultists, are frequently identified with their film roles. It is also not uncommon to find religious leaders who associate some of the cinematic codes used in Nollywood films with esotericism (Meyer, 2015; Hayes, 2008). Thus, Nollywood occult films are often associated with real magic.

The tendency to view occult films as esoteric or real magical experiences is a popular belief not only in religious circles but also within certain intellectual quarters. Consequently, a number of theorists have sought to investigate the veracity of audiences' belief in the realism of cinematic occultism. A panoply of studies has, for instance, been devoted to the presence of occult symbols and other esoteric signs embedded in films, apparently to convey subtle messages and to facilitate the agency of various paranormal entities. The works of Rowe (1974), Turner (1978), Reich (2001), Hanegraaf (2013a; 2013b), Leyten (2015), Dyer (2016), Sullivan (2017), Taberham (2018, 2019), Ko (2018), and Seig (2021), among others, speak volumes about the perceived esoteric nature of (selected) occult movies.

Most studies devoted to the issue of occult films as sites of real magic are exogenous to Africa or Nigeria. Few scholars have explored Nollywood as a case study for occult movies. In alignment with Nollywood audience's tendency to consider occult movies as real, in spite of their fictional nature, these films have not significantly drawn the attention of African film scholars. To address this gap, the present paper explores Nollywood audiences' fetish mindset in the light of Achille Mbembe's concept of "the Double". This paper specifically aims at three main objectives. First, it explores Nollywood's obsession with the occult. Second, it examines how a number of audiences and film directors associate Nollywood occultism with realism. Finally, the paper attempts to rationalize these viewers and film directors' fetish tendencies in the light of Mbembe's theory of "the Double."

Methodology

This paper is based on a descriptive research model. By definition, descriptive research aims to accurately describe a phenomenon, situation, or population. In the words of Aggarwal and Ranganathan (2019, p. 34), this type of study is "that is designed

to describe the distribution of one or more variables, without regard to any causal or other hypothesis."The descriptive research model is used to determine the characteristics of a population or phenomenon. Consistent with this approach, the present research sought to determine the characteristics of Nollywood audiences' and film directors' fetish mindsets. The paper relies on two data collection methods: Documentary analysis and critical observations. The documentary analysis used in the context of the research involved analyzing secondary sources such as journal articles, book chapters, encyclopedias, newspaper articles and relevant online content. The critical observation part of the methodology involved deploying the senses to collect data. The study also used relevant empirical evidence drawn from recent events and observable trends to support the claims made in the paper.

Nollywood and the Occult

Nollywood is the nickname given to the Nigerian video-film industry. It was formed in 1992 with the straight-to-video release of Chris Obi Rapu's *Living in Bondage*. For many scholars, the industry encompasses video-film productions originating from the southern part of Nigeria. Such authors differentiate it from Kanywood (the Hausa film industry, named after the northern city of Kano), which is mainly located in Northern Nigeria and primarily depicts various aspects of the Hausa culture. However, in popular imagination within Nigeria, Nollywood is more than a southern Nigerian concept. It includes all video film productions in Nigeria. The film industry is characterized by a remarkable number of nationalistic, regional, and ethnic currents. For instance, Nollywood includes video films produced in both the dominant and minority languages existing in the country. In this regard, there is notable production in Yoruba and Igbo (national languages in Nigeria), as well as in other indigenous languages such as Ibibio, Tiv, and Edo. The regional currents in Nollywood have largely focused on regional concerns and tend to promote the cultures of the zones in which they exist. Despite these regional currents, the Nollywood industry as a whole remains dominated by two predominant Southern Nigerian tribes (namely Yoruba and Igbo) and the northern Nigeria-based Hausa tribe (Afolabi, 2022; Omoki, 2020). This dominance has led critics to believe that a great number, if not the majority, of Nollywood films, reflect the Hausa, Igbo, and Yoruba worldviews.

Irrespective of the cultural origins of Nollywood filmmakers, the industry has paid serious attention to the occult. Over the years, themes such as blood money, occultism,

black magic, ritual killing, and spiriticism, among others, have characterized Nollywood films. The film that kick-started the movement *Living in Bondage*, for instance, features black magic and ritual killing as its central themes. The film recounts the story of a man called Andy, who sacrifices his wife to a satanic cult in exchange for economic and social upward mobility. Subsequent films such as *Nneka the Pretty Serpent*, *Karishika*, *Issakaba*, *Night of the Vultures*, and *Festival of Royalties*, among others, have contributed to making the occult a dominant theme in Nollywood. Thus, from its inception, Nollywood has been obsessed with the occult. This obsession has earned it pejorative labels such as "occult economy" and "specter of an occult economy" ("Lights, camera...", 2010; Akande, 2012; Alawode & Fatonji, 2013; Tsaaior, 2018). It has also motivated many critics to tax the industry by selling the idea that a typical Nigerian is a voodooist, ritualist, or cultist (Omoki, 2020; Brown, 2021). These accusations stem partly from the popular belief that audiences in Nigeria, as well as in international spheres, tend to believe the Nollywood depiction of occultism and black magic in Nigeria as a truthful representation of the Nigerian sociocultural and political reality. A one-time Nigerian Minister of Information Frank Nweke emphasized this theory. He argued that "the more people see [continuous depiction of voodoo in Nigerian films], the more they will think that [Nigeria] is all about voodoo practice" (as cited in Ezegwu, Okeckukwu, & Etukudo, 2016, p. 5).

A number of scholars have sought to understand Nollywood filmmakers' obsessions with the occult. Their studies attribute this obsession to a variety of causes, two of which are the extremely religious nature of the Nigerian populace and Nigerian filmmakers' capitalistic approach to cinema (Pype, 2016; Haynes, 2008). In essence, widespread religiosity in Nigeria fuels issues such as occultism, voodoo, juju, and sorcery to profoundly fuel the socio-political discourse and the world views of Nigerians. In a country where high-caliber politicians are often suspected of, or taxed with practicing cultism/occultism (Oviasuji, Ajagun & Isiraoje, 2011; Ellis, 2008; Meyer 1998), successful businessmen are often embroiled in issues of blood money (McNally 2011) and where the news-holes of local tabloids are frequently filled with stories of Pentecostal pastors involved in human sacrifices and occult practices (Samuel, 2016; Akinpelu, 2015), it is logical that black magic and the occult become popular topics for socio-political debate. Such development also makes conditions favorable for the occult to permeate most, if not all, aspects of Nigerian popular culture, including cinema.

Nollywood filmmakers capitalize on the popularity of the occult in Nigeria to construct their films and contribute to social debate. They tap into the socio-political discourse

to make their films authentic representations of the Nigerian experience. This enables them to shape their movies to the tastes of their primary spectators and ultimately make maximum economic profit. In their study on the reasons for Nollywood filmmakers' principal focus on the occult, Azegwu, Nneka, and Etukudo (2016) argue that, like sex, the occult sells Nollywood films. Scholars such as Omoki (2020) have sought to debunk the above theory by arguing that Nollywood's highly grossing films—notably *Wedding Party*, *Wedding Party 2*, *King of Boys*, *Chief Daddy*, and *Sugar Rush*—are romance rather than occult-oriented. To these scholars, the above development was logically supposed to engender a decline in Nollywood obsessive interest in the occult. At first glance, Omoki's argument could be deemed pertinent. However, his logic clearly overlooks the huge commercial success of occult movies such as *Living in Bondage* and *Isakaba*. Thus, it remains undeniable that occult movies are highly sought-after or palatable to Nigerian audiences. In other words, occultism is a powerful draw for local and African spectators. Nollywood filmmakers tend to capitalize on Nigerian society's obsession with and fears/anxiety around the occult to produce films that will enable them to achieve economic success and fame. In addition to this, audiences tend to crave onscreen occults because they are vivid and spell-binding glimpses into the world of the invisible (the spirit world); meanwhile, knowledge of such a world is popularly believed to be power in its self. Haynes (2008, p. 117) notes, for instance, that money rituals (a form of magic enactment) are particularly associated with the Nollywood video culture because "the rituals themselves are inherently shrouded in secrecy, but the video undertake to penetrate this secret realm and reveal stories about it."

Besides the capitalistic tendencies of Nollywood filmmakers, it is important to note the evangelical or moralizing motives that drive many occult film projects undertaken by Christian organizations. Indeed, a considerable number of Nigerian filmmakers are either religious entrepreneurs or Christian entities who regard cinema technology as a strategic tool for evangelism and the promotion of interventionist theology. As Meyer (2015) puts it, for such religious or Christian entities, occult movie making is an excellent medium for revealing the handworks of the spirits of darkness that maliciously and secretly afflict the living and engineer the suffering of mankind. The Liberty Church founder, Helen Ukpabio, on the one hand, and the Mount Zion Church on the other hand, have, for instance, produced occult movies for salvific purposes. These church personalities and movements have, in effect, specialized in the production of Christian films, which are most often occult-oriented in view of reaching both opportunistic and spiritual goals. Exploring the theme of the occult, is for religious entities such as Ukpabio's Liberty Church, a promising strategic action to sensationalize their films, preach specific

Christian values, and ultimately win souls for Christ. This will be addressed in greater detail in subsequent sections.

Nollywood Audiences' Fetish Mindset

The proliferation of occult narratives in Nigeria fuels the fetish mindsets of many Nollywood filmmakers and audiences. Aligned with this mindset, audiences tend to believe that the content of occult movies is a true or perfect reflection of reality. They also tend to perceive these films as media through which spiritual forces directly and mysteriously affect the lives of the cast, crew, and viewers. For instance, it is common for Nollywood critics, audiences, and filmmakers to overlook the fictional quality of occult films to suggest that the spiritual/magical acts enacted on camera are more than make-believe and still esoteric enough to affect the lives of either the actors or the audiences. In an interview, a Yoruba filmmaker Jimoh Aliu, affirms, for instance, that the use of hard Yoruba incantations¹ in occult films is liable to summon esoteric forces and cause them to manifest in real life during and after film production. Jimoh recounts the real-life misadventures of some actors who were mysteriously attacked by some Yoruba deities during a film rehearsal:

Some theater practitioners came to my house for a rehearsal, and they were mimicking *Esu, Sango, and Ogun*². They started rehearsing and calling those deities, and I said to my wife "something will happen [to these actors] this evening". I added, "If I don't quickly stop them, their calling *Esu* might lead to something terrible for them. My wife made a joke about my apprehension and said that I was exaggerating. She asked: "which *Esu* are you afraid of?" Is it not a play that they are just rehearsing? I retorted "*no wahala*"³. [...] by the time they rehearsed for three hours, they started calling me from down stairs to come help them. The situation had become [so] tensed that they had begun to fight and fight each other. It was the spirit they called that appeared to have manifested among them. They never knew the implication would be worse because they were hitting the ground, hitting their heads, and hitting their legs against the ground. It is that incantation [they] called without having the code that made them run into a crisis (as cited in Asabe, 2019, p. 21).

1 The Yoruba people are one of the dominant tribes in Nigeria. Yoruba incantations are part of this tribe's oral poetry. They are used by powerful witchdoctors or priests of the traditional religion under specific circumstances. For the sake of realism, some film directors often use such incantations in their productions.

2 *Esu, Sango, and Ogun* are Yoruba deities.

3 No, wahala is a Nigerian term used to mean no problem.

According to Jimoh, not all Yoruba incantations are suitable for use in cinema production. The film director believes that some actors contract mysterious sicknesses or other misfortunes as retribution for using 'hard' incantations during acting or shooting. He uses personal experience to illustrate the potency of this type of incantation. He confides:

In my younger days when I used to make incantations (Ofo and Ayajo)⁴, I used to withdraw lines (mimicked) in specific parts of the chants. I will say "Lagbaja o! Lagbaja o! Lagbaja o!!!" When he [my fellow actor] responded "Ohoo", I would say "Ipe trunnion ma je, majetaiyemo". This caused the death of three of my children in three days. When that happened to me, [...] I took note. You must learn to remove certain lines from the incantation you are presenting. Don't let it be full (as cited in Asabe, 2019, p. 22).

Similar negative perceptions of filmic occultism have been expressed by Pastor Azuka, the founder of the Pentecostal movement. Azuka claims to have come across many Nollywood actors who provoked spirits by intentionally or unintentionally opening energy spaces during acting or film productions. In an interview with the online tabloid *Spring News*, the man of God claims a number of Nollywood films are shot for esoteric purposes and that some actors have ended up bewitched and dead-on account of the fact that their acting styles opened some energy spaces. He explains that:

The movies that talk about evil forests, ancestral kingdoms, powers, and gods of the land are demonic. These movies are dedicated to satanic kingdoms [...] When producing them, most workers [crew] or actors die during the process. They are used as lambs in sacrifice. The actors or producers [of the films] make huge commitments to lure souls into belonging to occult kingdoms through the films (as cited in Okafor, 2018, p. 19).

It goes without saying that declarations such as those made by Jimoh and Azuka are difficult to prove. Freethinking and atheist critics may even consider these statements delusional. However, these declarations represent manifestations of Nollywood filmmakers' and audiences' fetish mindset. Meyer (1995, 2005, 2015, 2017) explored similar perceptions among some Ghanaian audiences of Nollywood and Ghollywood. Many factors may account for the proliferation of this mindset among Nollywood

4 Ofo and Ayajo are types of Yoruba incantations.

audiences. This paper uses Achille Mbembe's concept of "the Double" to explain the aforementioned phenomenological issue.

Nollywood Occult Films as Doubles

This section begins with a brief incursion into Achille Mbembe's concept of "the Double" and proceeds to demonstrate how Mbembe's concept is a good interpretative tool to understand or explain the Nollywood audience's belief in cinematic occultism as reality.

Achille Mbembe's Conceptualization of the Double

Achille Mbembe's philosophical concept of "the Double" can be viewed as an attempt to explicate what happens to reality when it is projected or screened. The concept is defined in Mbembe's book *Critique de la raison nègre* (*Critique of Black Reason*). According to philosophers, any representation of reality deployed through arts or the media functions like a double reality. He argues in *Critique de la raison negro* that the power or ability to represent reality implies the ability to resort to elements of magic, double-sight, imagination, and even fabrication that involves "clothing the signs with appearances of that thing for which they were a metaphor" (Mbembe, 2013, p. 108). In this framework, a filmic or artistic representation may not be reality itself, as one will find out there, but rather a representation in the form of a double. Far from being a mirror image, this double is a real site for a playful display of transgressions of all sorts which fuels "the hope for an exit from the world as it was and is", so as to "enable a rebirth of life and a continuation of the feast" (Mbembe, 2013, p. 108). Mbembe's concept is a useful interpretative tool for explaining the spiritual complexities and values of Black African occult moviemaking and film-watching as well as the metaphysical phenomena in African audiences' perceptions of these occult films. Several anthropologists and African film scholars have deployed this concept of "the Double" to explain the functions and esthetics of the occult in African films. For instance, Meyer (2015, 2017) draws on Mbembe's reflection to argue that African occult movie makers follow an African politico-esthetic practice of figuration, which guides filmmakers into being less interested in representing or illustrating an outside reality; and being essentially bent on intervening in that reality by doubling it. Using occult movies produced by Ghanaian cineastes as case studies, she explains:

[These] video-movies are situated in this African tradition of figuration that does not aim to represent the world by mirroring it as accurately as possible, but rather to conjure the invisible and unleash creative energies to intervene in the world via a logic of doubling that involves transgression, revelation, and deception. Movies represent in the sense of figuring and figuring out: vision in action. In turn, the images that trace the causes of affliction may be experienced as potentially dangerous and even afflicting themselves, penetrating the imagination of their spectators, and haunting their dreams and daydreams (Meyer 2015, p. 204).

The above suggests that there are different and divergent theories on the spiritual nature and values of cinematic occultism (magic, rituals, witchcraft, voodoo, among others). These theories are based on various methodologies. Although divergent, the theories offer insights into occult filmmaking and watching as esoteric experiences. Of these theories, Achille Mbembe's concept of the Double is relevant when it comes to showing how reality is interpreted vis-à-vis cinema representations of existing things.

Occult Nollywood Films as “the Double”

To make Nigerian audiences believe their narratives, Nollywood occult filmmakers tend to anchor their stories in old religious narratives and popular myths. They also draw upon true and current occult-related happenings in Nigeria. As previously mentioned, Nigerian newspapers and other elite media outlets regularly publish stories of influential politicians, businessmen, and religious figures who allegedly deploy black magic or gruesome occult practices to achieve success (Samuel, 2016; Akinpelu, 2015; McNally, 2011; Oviasuji, Ajagun, & Isiraojie, 2011). Charismatic and revival Pentecostal movements, particularly in the south, spread similar narratives around the ubiquity of occultism in the country (Okene, 2020; Okafor, 2018) (see Image 1). These popular media and church messages, coupled with many other factors, make the occult not only a perceived reality but also the subject of ubiquitous representations in popular culture. Nollywood films, like other forms of popular culture, are therefore, in some ways, a double layering of religious myths, narratives, and occult-related happenings that are prevalent in Nigerian society.



Image 1: Ad Copy selling a religious program against witchcraft

Audiences tend to deploy intertextual understanding to establish links between what they see on screen or in films and occult-related events that are not only rampant but often considered (rightly or questionably) empirical evidence. In other words, audiences attach a degree of truth and empirical value to everyday occult-related events. This gullibility and disposition shape their reception of filmic occultism. Off-screen occultism serves as a meta-influencer that prompts audiences to perceive the occult filmic experience as a true representation of reality.

The observation made above can be well illustrated by the fact that the contents of many Nollywood occult films tend to be in line with the perceived eyewitness accounts of influential spiritual leaders or religious organizations operating in Nigeria. These films recreate and sometimes reenact experiences that are perceived as real-life events. For instance, when a viewer watches a shrine or bloody sacrifice scene in a Nollywood occult film, they do so, with the understanding that people in real life have performed or attended such spiritual/occult rituals. Through this lens, the screening strategy of Nollywood occult movie makers enables a situation where audiences watch the occult movie but think about the real-life events for which the occult movie is a metaphor. Thus, the occult movie functions as a double agent of real life and occult-related happenings.

In some instances, occult films are even made to technically transcend the role of a double for purported real black magic-related events. This happens especially in situations where the occult film functions as a transmedium and has strong meta- or intertextual relationships with some earlier published 'true' narratives. A good example is the ensemble of religious films released by some revivalist religious leaders for the

purpose of evangelization and soul-winning. The aforementioned films usually tend to be filmic versions or extensions of narratives previously published in purportedly true resurrection stories. Liberty Church founder Helen Ukpabio (who is also a filmmaker) has produced various occult films that she claims are based on her earlier accounts of the spirit world in resurrection stories that she published prior to the release of the films.

In fact, the church leader published *The Seat of Satan Exposed*, a book in which she provides an eyewitness description of Satan's kingdom (and the spirit world). In this publication, she also claims to expose some satanic circles to which influential Nigerian personalities belong. She further asserts that little children can be initiated into the coven of witches and made by satanic forces to be spiritually and mortally dangerous. In her words, "If a child under the age of two screams in the night, cries and is always feverish with deteriorating health he or she is a servant of Satan." This statement and similar declarations are also contained in her book *Unveiling the Mysteries of Witchcraft*. These statements have earned her the sobriquet of a witch-hunter campaigning against children (Inekwere, 2015).

Many of the occult practices that the church founder exposes in her books are portrayed in several video films she produced as part of her evangelical mantra. For example, her film titled *End of the Wicked* (1999) technically functions as an extension of *The Seat of Satan Exposed* and *Unveiling the Mysteries of Witchcraft*. In this occult/horror film, Ukpabio uses cinematic codes to reiterate claims about sorcery practice by children (see Image 2). She represents occult acts performed in the spirit world by this category of people and suggests that they (little children) are responsible for many tragic events, including deaths, in Nigerian families. In *End of the Wicked*, Ukpabio repeats many occult traditions that she mentioned earlier in her book. This trans-media situation coupled with the inter-textual relation between her occult film and her books (believed to contained eyewitness testimonials about the invisible world) imbues her film with significant 'credibility'. Audiences who have read and trust the contents of her two books are likely to view the depiction of children's sorcery in *End of the Wicked* as true. Indeed, *End of the Wicked* is popularly (but arguably) regarded as one of the influences behind the maltreatment of children believed to be sorcerers in some southern Nigerian cities.



Image 2: In this shot extracted from *End of the Wicked*, Teco Benson illustrates how sorcerers eat their human victims.

The film (*End of the Wicked*) was even banned by the Nigerian government, on the grounds that it encourages and has been instigating the maltreatment of children perceived as witches in some southern Nigerian homes (Moyo & Meer, 2014). In a paper devoted to religious institutions' participation in fueling the myth of "devil's children" (children accused of witchcraft) in southern Nigeria, Ngbea (2019) highlights Ukpabio's defense in the face of criticism over the effects of her films on Nigerian audiences' beliefs and attitudes toward children's sorcery. He writes:

Ukpabio spoke in her own defense saying that she cannot be blamed for the problem that arose nine years after the opening of her movie. She said that she was only doing her God-given work, which is delivering people from the bondage of witchcraft, and that her movies are only a pointer to the reality that some children are witches and transfer this to greedy ones by offering them edibles (Ngbea, 2019, p. 76).

Like Ukpabio, other Pentecostal and charismatic church leaders have produced and circulated books, pamphlets, and media content—notably Emmanuel Eni's *Delivered from the Powers of Darkness*—in which they recount their years of servitude in the

underworld. In the course of revealing their experiences, these religious witnesses graphically describe or “expose” satanic rituals, doctrines, and circles. For the sake of authenticity and viewers’ credibility, many Nollywood occult film makers have sought to tailor their depictions of the occult to the theories of the above religious witnesses and ecclesiastic figures. This alignment makes audiences view many of the depictions of the occult as a double representation of what is purported in religious leaders’ publications.

Conclusion

Occult films are make-believe. Yet audiences with religious or fetish mindsets tend to view them as real and spiritually potent forces. This paper has attempted to examine this phenomenon in the light of Achille Mbembe’s concept of “the Double,” which explicates what happens to reality when it is projected or screened. It has shown how the occult is a popular theme in Nollywood films and attributed this popularity to the recrudescence of black magic narratives, magical beliefs, and myths in Nigerian society. It also linked this trend to the religiosity that prevails in the country. The paper then illustrated Nollywood audiences’ fetish mindset, underscoring the link between this mindset and certain screening styles and cinematic codes in Nollywood.

This paper argued that the associations between cinema occultism and realism follow from unscientific and speculative methods. Indeed, the religious and superstitious Nollywood audiences who view occult films as real, visibly, hinge on intuitive approaches or Christian esotericism to illustrate the spiritually harmful nature of occult drama. The methods used by these audiences fall outside the scope of natural science principles and theories. These methods are paranormal in themselves, which make their positions controversial (and perhaps doubtful) yet interesting. However, the results of this study reveal that film remains a vital channel for the deployment and sharing of imaginaries that intersect with reality. For a number of Africans, occult films do not always represent reality directly experienced; however, they intersect with reality and intervene in it by doubling it.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

References/Kaynakça

- Afolabi, S. (2022). Tribes that dominate movie industry in Nigeria, *School Drillers*. <https://www.schooldrillers.com/tribes-that-dominate-movie-industry-in-nigeria/>
- Aggarwal, R., & Ranganathan, P. (2019). Study designs: Part 2 – Descriptive studies. *Perspectives on Clinical Research*, 10(1), 34-36.
- Akande, V. (2010, January 16). If sex is it, let the Ghanaian movie rule! *The Nation*. 22-35.
- Akinpelu, B. A. (2015). Trends and patterns of fatalities resulting from cult societies and belief in witchcraft in Nigeria (2006-201). *IFRA-Nigeria working papers series*, 40. IFRA-Nigeria
- Akinsola, I. T. (2020). Nollywood reception preferences among selected multilingual Nigerian undergraduates in the University of Ibadan: Does ethnicity still matters? *American Journal of Qualitative Research*, 4(1), 38-48.
- Alawode, S. O., & Fatoni, S. S. (2013). Ritualism in Nigerian home videos. *1st Annual International Interdisciplinary Conference, AIIC 2013* (pp. 62-72). <https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/1313/1321>
- Asabe, A. (2019). Why actors who chant incantations in Nollywood become wretched in life – Jimoh Aliru (Aworo). *Asabeafrika*. <https://asabeafrika.com/why-actors-who-chant-incantation-in/>
- Azeez, O. A. (2010). Indigenous art religion in Africa. *Global Journal of Human Social Sciences*, 10(7), 28-32.
- Bergunder, M. (2010). What is esotericism? Cultural studies approaches and the problems of definition in religious studies. *Method and Theory in the Study of Religion*, 22, 9-36.
- Brown, M. H. (2021). *Indirect subjects: Nollywood's local address*. Duke University Press.
- Chateau, D. (2011). *Subjectivity: Filmic representation and the spectator's experience*. Amsterdam University Press.
- Chew, S. L. (2018). *Myth: Eyewitness testimony is the best evidence*. Association for Psychological Sciences.
- Chichizola, C. (2019). Why the craft: Legacy had a real witch on set. *Cinema Blend*. <https://www.cinemablend.com/news/2556012/why-the-craft-legacy-had-a-real-witch-on-set>
- Cloete, A. L. (2017). Film as medium for meaning making: A practical theological reflection. *HTS Theologese Studies/Theological Studies*, 73(4), 47-53. <https://doi.org/10.4102/hts.v73i4.4753>
- Dyer, T. (2016). *Esoteric Hollywood: Sex, cults and symbols in films*. Trine Day.
- Elechi, A. (2005). *The ethics in Nigerian culture*. Bookraft.
- Ellis, S. (2008). The Okija shrine: Death and life in Nigerian politics. *Journal of African History* 49(3), 445-466.
- Endong, F. P. C. (2017). The influence of westernised and hybridized Christianity on the appreciation of traditional

- art in Nigeria. *American Journal of Arts and Design*, 2(2), 52-59.
- Eni, E. A. (1996). *Delivered from the powers of darkness*. Editions Parole de Vie.
- Ezegwu, D.T., Okeckukwu, N.C., & Etukudo, O.R. (2016). The effect of portrayal of witchcraft/voodoo in Nollywood on Nigeria's national development. *Oko Journal of Communication and Information Science*, 2(1), 1-38.
- Green-Simms, L. (2012). Occult melodramas: Spectral affect and West Africa video film. *Camera Obscura*, 27(2), 25-59.
- Hanegraaff, W. J. (2013a). Textbooks and introductions to western esotericism. *Religion*, 43(2), 178–200.
- Hanegraaff, W. J. (2013b). *Western esotericism: A guide for the perplexed*. Bloomsbury Press.
- Hanmakuyugh, T. T. (2018). Ritual culture phenomenon in Igbo films: A study of Money is Money. *Ekpoma Journal of Theatre and Media Arts*, 5(7), 374-385.
- Haynes, J. (2008). Melodrama and witchcraft in Nigerian and Ghanaian video films. *Africine*. <http://www.africine.org/critique/africine/7461>
- How Nigeria has affected the rest of Africa. (2010, September 30). *BBC Africa*. <https://www.bbc.co.uk/news/world-africa-11429067>
- Inekwere, B. E. (2015). *A history of religious violence in Nigeria: Ground for a mutual coexistence between Christians and Muslims* [Doctoral dissertation, University of the West]. <https://ir.uwest.edu/files/original/c92e044b21079e7f43471611f194fdcccd3131ea.pdf>
- Khan, K. (2017). Ghosts, witches and the magical world in the Nigerian film Billionaires' Club. *Phantasma*, 21, 284-291.
- Kiara, H. (2018). Spirit and film: Nollywood. *Third Cinema*. <http://thirdcinema.net/portfolio/spirit-and-film-nollywood/>
- Knapp, F. (2019). The overlooked occult movie legend who holds Hollywood's darkest secrets. *Messy Nussy*. <https://www.messynussychic.com/2019/09/18/the-overlooked-occult-movie-legend-who-holds-hollywoods-darkest-secrets/>
- Ko, F. (2018). Esoteric symbolism in animated storytelling. Building a heroine in the narrative of animated films for children. *Journal of Chinese Semiotic Studies*, 14(3), 68-81.
- Kunhivop, S. W. (2016). The role of Nollywood in witchcraft belief and confession. *Sapientia*. <https://henrycenter.tiu.edu/2016/02/the-role-of-nollywood-in-witchcraft-belief-and-confessions/>
- Lasisi, A. (2019). Danguro – Movie herbalist departs with his wealth of incantations. *Phenomenal*, June 15 edition, 28-29.
- Leyten, H. M. (2015). *From idol to art. "Objects with power": A challenge for missionaries, anthropologists and museum curators*. African Studies Centre.
- Lights, Camera, Africa. (2010, December 16). *The Economist*. <https://www.economist.com/christmas-specials/2010/12/16/lights-camera-africa>
- Mbembe, A. (2013). *Critique de la raison nègre*. Editions la Découverte.
- McNally, D. (2011). *Monsters of the market: Zombies, vampires and global capitalism*. Brill.

- Meyer, B. (1995). "Delivered from the powers of darkness" Confessions of satanic riches in Christian Ghana. *Africa: Journal of the International African Institute*, 65(2), 236–255. <https://doi.org/10.2307/1161192>
- Meyer, B. (1998). The power of money: Politics, occult forces and Pentecostalism in Ghana. *African Studies Review*, 41(3), 15–37.
- Meyer, B. (2005). Religious remediations: Pentecostals views in Ghanaian video movies. *Postscripts*, 1(3), 155–181.
- Meyer, B. (2015). *Sensational movie: Video, vision and Christianity in Ghana*. University of California Press.
- Meyer, B. (2017). Watching movies in Ghana. *Religious Matters in an Entangled World*. <https://religiousmatters.nl/watching-movies-in-ghana/>
- Moyo, F., & Meer, E. V. D. (2014). The Christian church and witchcraft accusation in Africa. *African Journal of Evangelical Theology*, 33(1), 23–40.
- Ngbea, T. G. (2019). Children and witchcraft in Nigeria: The role of Christianity. *Akwanga Journal of Educational Studies*, 3(2), 68–80.
- Nkechi, A. B. U. (2017). Rituals in Nollywood films: A discourse in ideology. *Creative Artiste*, 11(1), 227–242.
- Nwaka, J. C. (2020). The Return of the Gods? Trends and implications of the rising popularity of fetish rituals and occult practices among Nigerian youth. *Africa Development / Afrique et Développement*, 45(3), 53–76. <https://www.jstor.org/stable/27000069>
- Nyabwari, B.G., & Kagema, D. N. (2014). The impact of magic and witchcraft in the social, economic, political and spiritual life of African communities. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 1(5), 9–18.
- Okafor, J. (2018). Nollywood promoting occultism – Pastor Azuka. *Spring News*. <https://naijagists.com/nollywood-movie-promoting-occultism-queen-of-heaven-occult-group/>
- Okene, J. (2020). Breaking power of the grave. *The Guardian*, June 28 edition, p. 37.
- Omoki, R. (2020). How Nollywood demarkets Nigeria to the world. *This Day*. <https://www.thisdaylive.com/index.php/2020/06/21/how-nollywood-demarkets-nigeria-to-the-world/>
- Oviasuji, P.O., Ajagun, O., & Isiraojie, L. (2011). "Fetish oath taking in Nigerian politics and administration: Bane of development. *Journal of Social Sciences*, 27(3), 193–200.
- Pype, K. (2016). Of witness and the Holy Spirit: Christian film production in Ghana. *Marginalia*. <https://themarginaliareview.com/witches-holy-spirit-christian-film-production-ghana-katrien-pype/>
- Quartey, K. (2019). The role of the spiritual in African crime fiction. *Crime Reads*. <https://crimereads.com/spiritual-african-crime-fiction/>
- Reich, J. (2001). The mother of all horror: Witches, gender, and the films of Dario Argento. In K. Jewell (Ed.) *Monsters in the Italian literary imagination* (pp. 89–106). Wayne State University Press.
- Rowe, C. (1974). Illuminating Lucifer. *Film Quarterly*, 27(4), 24–33. <https://doi.org/10.1525/fq.1974.27.4.04a00070>
- Samuel, T. (2016, November 8). End time shocker! See the 8 times Nigerian pastors' have allowed the Devil to use them badly. *Tori.ng*. <https://www.tori.ng/news/45166/end-time-shocker-see-the-8-times-nigerian-pastors.html>

- Scott, T. (2007). The elect and the predestination of knowledge 'esoterism' and 'exclusivism': A Schuonian perspective. In E. Crangle (Ed.) *Esotericism and the control of knowledge* (pp. 1-23). University of Sydney.
- Sieg, G. (2021). *Magical projections through the mirror of the silver screen: Esotericism, occultism and magic*. Southwest Popular/American Culture Association.
- Soetan, O. (2021). Osoromoniga: Representation of witchcraft in Yoruba films. *Nordic Journal of African Studies*, 30(2), 1-19.
- Strother, Z. S. (2017). "Breaking Juju," breaking trade museums and the Culture of Iconoclasm in Southern Nigeria", *RES*, 68, 21-41. <http://doi.org/10.1086/692780>
- Sullivan, R. W. (2017). *Cinema symbolism: A guide to esoteric imagery in popular movies*. Deadwood Publishing.
- Taberham, L. (2019). Style, structure and allusion in *Lucifer Rising*. *Open Screens*, 2(1):2, 1-51. <http://doi.org/10.16995/os.13>
- Taberham, P. (2018). *Lessons in perception: The avant-garde filmmaker as practical psychologist*. Berghahn.
- Tasie, G. (2013). African traditional religion in Nigerian video films: A rethink. *American International Journal of Social Sciences*, 2(1), 23-29.
- Tsaaio, J. T. (2018). "New" Nollywood video films and the post/nationality of Nigeria's film culture. *Research in African Literature*, 49(1), 145-162.
- Turner, W. H. (1978). The hidden power of the Whites. The secret religion withheld from the primal people. *Archives de Sciences Sociales*, 46(1), 36-49.
- Ukpabio, H. (1999). *The Seat of Satan Exposed*. Liberty Foundation Gospel Ministries.
- Yahaya, H. (2020). A week in the life of a coffin maker. *Zikoko Magazine*, March 17 edition, p. 12.

“Metamps(i)piral”: Döngüsel Bir ‘Yalan’ Olarak *Halef* Filminde Ruh Göçüne Akılla İnanmak

Metamps(i)pirical: Believing in Reincarnation with Reason as a Cyclical ‘Lie’ in Halef

Aleyna ZAIM¹⁰



¹Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi
İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve
Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: A.Z. 0009-0005-0311-0322

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Aleyna ZAIM,
İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı,
İstanbul, Türkiye

E-posta/E-mail: aleynazaim@gmail.com

Başvuru/Submitted: 30.03.2024

Kabul tarihi/Accepted: 01.06.2024

Online Yayın/Published Online: 08.10.2024

Atıf/Citation: Zaim, A. (2024). “Metamps(i)piral”: Döngüsel bir “yalan” olarak *Halef* filminde ruh göçüne akılla inanmak.

Filmvisio, 4, xx-xx.

<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0014>

Öz

İnsanlık tarih boyunca varoluşunun anlamını sorgulamış ve bu sorulara farklı cevaplar aramıştır. Her canlı bir gün ölümü tadacaktır ve akıl, ölümün karşısında, evrenin genişliği karşısında insanı kimi zaman çaresiz bırakabilmektedir. İnsanın en büyük korkusunun ölüm olduğu fikrinde, ölüm korkusunun en gizli, en derin yerde saklanıp kaldığını ve insanın onun üstünü birçok şeyle örttüğünü görmek mümkündür. Ölüm korkusu, insanın kendisini yeniden doğduğu anlatıların baş kahramanı olarak yazmasında bir sebeptir bu nedenle. Bu çalışmanın amacı Murat Düzgünoğlu’nun *Halef* (2018) filminde insanı yazılmamış bir tablet olarak ele almaktır; filmin anlatısına da işlemiş olan şüphecilikle bu fikre antitez olarak zihnin duyu ötesi arketiplerle de şekillenebileceği ve filmin ana teması olarak görülen yeniden doğuş fikri, Jung’un çizdiği çerçevede tartışılacaktır. Hikâye anlatısının seçtiği yol her ne kadar reenkarnasyon olsa da bu makale, nasıl ki ölümün yeniden doğuma dönüşmesiye reenkarnasyon; insanın içsel yolculuğuna, sembolik tezahürlerine ve tersine bir biçimde bilincin, bilindiğine ve bilinçdışının da bilince dönüşmesine odaklanmaktadır. Bu felsefi tartışmayı sürdürebilmek adına hermeneutik yaklaşıma başvurma gerekliliği öngörülmüş, *Halef* filmi filmde yer alan baskın semboller ve temalar çerçevesinde tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Reenkarnasyon, yeniden doğuş, tabula rasa, *Halef*, Türk sineması

Abstract

Throughout history, humanity has questioned the meaning of its existence and sought different answers to these questions. Every living thing will taste death one day, and the mind can sometimes leave people helpless despite death and the vastness of the universe. In the idea that man’s greatest fear is death, it is possible to see that the fear of death is hidden in the most secret, deepest place and that man covers it with many things. For this reason, the fear of death is a reason why people write themselves as heroes in the narratives in which they are reborn. The aim of this study is to consider the human being as an unwritten tablet in Murat Düzgünoğlu’s movie *Halef* (2018); the idea that the mind can also be shaped by extrasensory archetypes and the idea of rebirth, which is seen as the main theme

of the film, will be discussed within the framework drawn by Jung, as an antithesis to this idea, with the scepticism that is embedded in the narrative of the film. Although the path chosen by the story telling is reincarnation, this article focuses on reincarnation, just as death turns into rebirth; it focuses on the inner journey of man, his symbolic manifestations, and the transformation of consciousness into the unconscious and the unconscious into

consciousness. To continue this philosophical discussion, the necessity of applying a hermeneutic approach was envisaged, and the movie *Halef* was discussed within the framework of the dominant symbols and themes in the movie.

Keywords: Reincarnation, rebirth, tabula rasa, *Halef*, Turkish Cinema

Extended Abstract

Considering film as a way of thinking requires unravelling the symbols that remain hidden both within the narrative and within the aesthetics specific to the film; these meanings provide some information about the essence of the text and, on the other hand, the essence of the human being who is its creator. Mortal man has questioned the meaning of his existence throughout history, made himself immortal by producing various outputs in order to eternalise his existence, and reincarnated in every mind that imagines it. Thus, the fear of death became a catalyst in the creation of man trying to make himself immortal. In this regard, although the extent to which a film can be philosophical or contribute to philosophical knowledge is a matter of debate in itself, according to general acceptance, many films overlap with traditional and contemporary philosophical issues in some way. In this sense, the audiovisual expression and philosophical structure of cinema can be considered as an outcome of human beings' self-understanding, and in this regard, the movie *Halef* is thought to be important in continuing this discussion.

The term tabula rasa, in its most familiar form, discusses whether the souls of newborns are blank slates to be filled in later by experience and reasoning, or whether they exist as tablets on which the laws of nature and Adam's sins are inscribed as signs of their mission at birth. The blank slate conceptualisation argues that people are born with a neutral mind from birth and that environmental factors, education, culture, and personal experiences shape the mind and personality of the individual. The idea of rebirth, on the other hand, is a doctrine in which the soul is reborn in a new body after death. This belief is prevalent in Hinduism, Buddhism, and other Eastern religions and envisions the soul moving from one life cycle to the next to reach spiritual maturity. The idea of rebirth and reincarnation holds that the individual will continue to exist in a new life with knowledge, experience, and karma from past lives. In parallel with his emphasis on the collective unconscious, Jung sees the fantasy of rebirth as one of the archetypes that are independent of individual experience and emerge and are

transmitted through the experience of generations. In this sense, although archetypes cannot be fully known and limited, they can be traced imaginatively through their psychic representations. In this sense, the aim of this article is to treat Murat Düzgünoğlu's film *Halef* as a philosophical inquiry, discussing existence and extinction, and even the desire not to exist, through the images and symbols in the film through Locke's "tabula rasa" and Jung's archetype of "rebirth".

It is thought that it is necessary to apply a hermeneutic approach to continue this philosophical debate. Hermeneutic is the art of interpreting the meaning of texts and works of art, and in this context, an analysis was made on the dominant symbols and themes in the film. The movie *Halef* re-evaluates man's existential questions and fear of death through symbols and themes, and in this direction, it continues the discussion of *Halef*'s search for identity, Mahir's essence that he avoids confronting, and his identity that he recreates under the influence of his illness. In addition, this study does not seek an answer to this mystery of humankind, but only questions the continuity of the cyclical and mythical narrative through this ambivalent structure and transforming representations.

In this study, in which the universality claim and symbols of the *Halef* movie are examined, the axis mundi symbols are discussed through Jung's archetypes, especially the well; It is associated with the sacred mountain and the tree of life. The last scene of the film represents a reversal of all balances and a break in the central axis. Initiatory death reiterates the paradigmatic return to chaos to enable the repetition of cosmogony, that is, to prepare for a new birth. Based on Eliade's distinction between sacred and profane, the sacred is the revelation of the absolute truth, while the transformation of the characters of the film, Mahir and Halef, is interpreted as the flow between the sacred and the profane, the unconscious and the conscious. Based on Locke's defence of knowledge gained through experience, this questioning process was handled with a hermeneutical approach and supported by symbols in the film, since humans cannot experience death. In this sense, it seems possible to infer that the essence of the film and the basis of human life is "doubt," in parallel with the method of this study, its conceptual framework, and the philosophical inquiry established both within the film itself and in parallel with it within the work itself.

Giriş

“Ölüm kesindir, hayat değil”, ancak buna karşın hayat boyunca ölümün neliği de kesin değildir, insan ancak öldüğünde bilebilir ne olduğunu ölümün.¹ Öyleyse ölüm bir son mudur, yoksa yalnızca bedenin son bulması mı ya da varlığın bilinen bu dünyadan göçüp bir başka dünyada yeniden form bulması mıdır gibi sorular insanoğlunun ‘varlığı’ sebebiyle ve itibariyle temel sorgularını oluşturmaktadır. Ölümün doğallığından ziyade, önemli olan bu gerçeği doğal olarak kabul etmektir. Çeşitli inanışlar bu gerçeğin bir sembolü, metaforu olarak görülebilmektedir. Bourdieu, bu sembolik sistemlerin farklılık mantığına göre düzenlendiğini belirtir (Bourdieu, 1989, s. 20). Ancak kültürler birbirine bağlı anlam kümeleri olduğundan, ritüeller gibi belirli mekanizmalar kültürel kuralları anlaşılır kılmaya yardımcı olmaktadır; insan hayatının temel inisiyasyonları anlatılarında da hayat ve ölüm bulur. Eliade mitlerden söz ederken her zaman ortak bir “yaratılış” temasından söz eder (Eliade, 1993, s. 13). İlk silinmez izler doğum anının kendisidir ve kaçınılmaz olarak doğum travmasıyla birlikte ölümü anımsatır. Doğum ve yeniden doğum, mitolojik ve dinî imgelerde yer edinen psikolojik bir evrensele dönüşür böylece (Campbell, 1959, s. 61-62).

Reenkarnasyon kelimesi Fransızca “vücut bulma, ete bürünme” anlamını taşıyan ‘incarnation’ (enkarnasyon) kelimesinden türemiştir; ‘re’ ön eki sözcüğe “tekrarlanan enkarnasyon olgusu, yeniden bedenlenme durumu” anlamlarını yüklemektedir. Ruhun bir bedenden diğerine göçmesi ya da yeniden bedenlenme durumu Arapça’da bir şeyin bir diğerinden intikali anlamında kullanılan “n s h” kökünden “tenasüh” olarak tanımlanmaktadır ve temelde bir şeyi başka bir şeyle değiştirme anlamını taşır (İbn Manzur, 1956, s. 60). Genellikle ‘rebirth’ ve ‘transmigration’ kelimeleriyle eşanlamlı olarak kullanılan reenkarnasyon, Latince ‘renovatio’ (yeniden doğuş), ‘reincarni’ (yeniden bedene bürünme), ‘transmigrare’ (ruh göçü); Grekçe ‘metapsychosis’ (metampsikoz), ‘paligenesis’ (yeniden yaratılma) şeklinde anılmaktadır. Tüm bu kavramlar kimi kuramcılar için birbirini karşılarken, kimi kaynaklarda belli noktalarda ayrıldıklarına yönelik tartışmalara rastlamak mümkün olmakla birlikte, bu çalışmada yeniden doğuş evrensel bir olgu olarak kabul edilmekte ve bu ayrım çalışmanın sınırlılıkları dışarısında tutulmaktadır.

Yeniden doğuş, çeşitli kültürlerde, birçok dinde ve mitlerde mevcut olan bir olgudur. Yeniden doğuş, diriliş ve doğanın döngüsü arasındaki bağlantı eski Mısır’a ve Seth

1 Orijinali “Mors certa, vita incerta” olan Latince deyiş.

tarafından parçalara ayrılıp İsis tarafından dünyaya döndürülen tanrı Osiris'e kadar uzanabilir (Champdor, 2006). İsa Mesih'in mucizevi dirilişi, Dionysos'un babasının baldırından yeniden doğuşu, Persephone'nin dönüşü, Orpheus'un Eurydice'yi geri döndürme çabası, İnanna'nın yeraltına inışı ve dirilişi gibi birçok mitik ve kadim öyküde ortak temadır. Hepsi, bir tanrı-kralın ölüp yeniden doğuşunun ebedi bir mit oluşturduğu döngüsel inançlardandır (Jung, 2009, s. 107). Yunan mitlerinde Narcissus, Daphne, Thisbe ve Pyramus gibi ölümün bir son değil, yeni bir hayata başka bir formda dönüşüm olduğu metamorfozlar da vardır (Ovid, 1958). Özellikle Hindu veya Budist dinlerde de yeniden doğuş reenkarnasyon olarak tezahür etmektedir. Ölüm ve doğumun ya da ölüm ve yeniden doğuşun sonsuz döngülerini ve bunların tekrarını reenkarnasyon inancının yaygın olduğu Hinduizm'de, Shiva'nın dansında bulmak mümkündür; iki dünyanın efendisidir, kozmik dansçıdır (Campbell, 2017, s. 207). Tasvirlerinde bir elinde tuttuğu davulun sesleri yaşamın kutsal ritmiyle ilişkilidir ve tüm elementlere atıfta bulunarak yaratılışın temel unsurlarını oluşturmaktadır. Bir diğer elinde taşıdığı ateş, kurban törenlerindeki yok edilmenin ve aynı zamanda kozmik döngünün sembolü olarak görülmektedir (Leeming, 1998, s. 120). Bunun yanı sıra Şiva'nın kozmik dansı, onu çevreleyen bir çember ile tasvir edilmektedir; kozmosun ve döngüsellüğün simgesidir bu. Böylece mitik sembolün kendisi, kendinden büyük bir üst anlama işaret ederek bütün bir yapının sembolizmine işaret etmektedir. Neredeyse tüm yeniden doğuş ritüellerinin amacı yukarıdakileri aşağıdakilerle birleştirmektir (Jung, 1973, s. 259-261). Jung'un bu deyişi zümrüt tabletten bir deyişi de hatırlatır: "Aşağıdaki yukarıdakine, yukarıdaki aşağıdakine benzer."² İster ayın döngüsü olsun, ister kozmik döngü olsun, ister kahramanın monomitik döngüsü olsun, isterse tek bir bireyin yaşam döngüsü olsun; tüm bunlar kendi içinde gelişleri ve dönüşleri, aydınlık ve karanlığı, varlığı ve yokluğu, yeryüzü ve yeraltını, sıradan ile olağanüstü gibi döngünün iki ucunu birleştiren eşik noktalarını kendinde barındıran, tekrarlayan ve yeniden tekrarlayan bir yapının örüntüsünü oluşturmaktadır.

Birbirini izleyen kıvrımlarıyla bir spiral genellikle aynı anda hem evrim hem de yeniden doğuşu sembolize etmektedir. İtalyan filozof Vico, döngüsel özelliğinden dolayı tarihi bir spirale benzetebileceğimizi söyler (Hobbs, 1996, s. 562). Roland Barthes ise

2 "As above, so below" Hermetik sembolizm, Pisagor'un ve kabalistlerin öğretileridir. Sözün anlamı şu şekilde açıklanabilir: Kutsal ya da dünyevi tarihin tüm yıllarında, prototipini geçmiş dinlerin ve mitolojilerin geleneklerinde bulamadığımız bir anlatı yoktur. Başımızın üzerinde, ölçülemez bir mesafede, gökyüzünün sınırsız enginliğinde parıltıyan yıldız, bir gölün pürüzsüz sularında kendini nasıl yansıtıyorsa, tufan öncesi çağların insanların imgeleri de, içinde yaşadığımız dönemlerde kendini yansıtmakta; tarihsel bir geçmişe bakış sunmaktadır (Blavatsky, 1977).

spiralin sembolizminin daireninki ile ters olduğunu, dairenin dinsel ve teolojik olduğunu söyler (Barthes, 1977, s. 89). Nasıl daire sonsuzluğa aitse ve mantıklı yorumlanabiliyorsa, spiralin üzerindeki nesneler geri döner konumdadırlar, ancak başka bir seviyededirler: “Burada farklılığa bir geri dönüş mevcuttur, ama kimlik içerisinde bir geri dönüşümsüzlüktür” (Gardin & Olorenshaw, 2019, s. 554). Öte yandan spiral, anne ve çocuk arasındaki göbekbağını, bu spiral bağlantıyı anımsatmaktadır (Bortoft, 1996, s. 57). Locke’un zihin teorisinden sıklıkla modern kimlik ve benlik anlayışlarının kökeni olarak bahsedilir. Bu anlamda kimlik sorununun hem maddi olarak hem de manevi olarak ağır bastığı *Halef* filmi için Locke’un zihin teorisine, tabula rasaya başvurma önemli olduğu düşünülmektedir. Tabula rasa ya da boş levha insanoğlunun doğasına içkin bağıyla saflığın metaforik imgesi olarak işlemiştir. Bununla birlikte, insanın doğasına ilişkin söylemlerde, felsefi alanın dinamikleri, felsefi alanın ötesine, sosyal bilimlere ve medya söylemine uzandıkları yerlerde bile tabula rasa imgesine yapılan çağrılardan söz etmek mümkündür.

Bu makalede amaçlanan, hikâye anlatısının görünür yüzündense sembolik ve felsefi açılımlara izin veren bir tartışma sağlamaktır. Hikâyenin anlatısı her ne kadar reenkarnasyon olsa da, insanın içsel dönüşümü öncelenmektedir; aslolan bilinçdışının bilince dönüşmesidir. Bu sebeple bu makalede, insanın bir ‘hiç’, bir tabula rasa olarak dünyaya geliş tartışılacak; ardından karşı ve kimi zaman birbirine eklektik olan bu kavrayışa ek olarak filmde ele alınan reenkarnasyon inançlılığı ya da inançsızlığı, özellikle Jung’un “yeniden doğuş” arketipi üzerinden sorgulanacaktır. Ancak bu analizin Jungiye bir analiz değil, Jung’un arketiplerinden yararlanan bir analiz olduğunu hatırlatmanın önemli olduğu düşünülmektedir. Filmde tabula rasa olan Halef, etrafın şekillendirmesiyle kendine eski Halef’in hayatı üzerinden bir yeniden doğuş efsanesi yazar, ama bunu neden yaptığı içgüdülere ilişkindir; bu bağlamda Jung’un kavramsallaştırmasına başvurma ve hermeutik yaklaşımla tartışmayı iki yönlü sürdürmenin gerekliliği öngörülmektedir. Tüm bu kavramların *Halef* filmi üzerindeki tezahürleri ise bu çalışmanın film analizi kısmını kapsamaktadır.

Zihnin Bir Metaforu Olarak Tabula Rasa

Tabula Rasa birincil hâldeki zihindir; Latince’den “tabula rasa”, kelimenin tam anlamıyla “kazınmış tablet”; üzerindeki yazı silinmiş, dolayısıyla “silinmiş tablet”, “boş ve üzerine yazılmaya hazır” anlamlarına gelmektedir. Tabula Rasa’nın “silinmiş tablet” anlamı aslında yeniden doğumun (‘rebirth’) bir açıklamasıdır (Merriam-Webster Dictionary, t.y.). Önceki

hayat silinmiş ve birey yeni bir hayata yeniden boş bir levha olarak gelmiştir. Öte yandan özellikle Doğu dinlerinde tenasüh ya da reenkarnasyon, önceki hayatın anımsandığı bir yeniden doğuş biçimi olarak kavramsallaştırılmaktadır. Bu durumda bireyin silinse de izleri kalmış yarı boş bir levha olarak hayata döndüğünden söz etmek mümkün görülmektedir.

Batı felsefesinde tabula rasa kavramının izini, Aristoteles'in *De Anima* (Ruh Üzerine) adlı eserindeki "yazılanmamış tablet"e kadar izlemek mümkündür (Aristoteles, 2019). Bu risalenin en meşhur pasajlarından birinde şöyle yazar: "Aklın durumu hiçbir şeyin yetkin halde yazılı olmadığı bir yazı tahtasının durumu gibidir" (Aristoteles, 2019, s. 191). Dolayısıyla tabula rasa, yazıyı insan zihni için bir metafor olarak konumlandıran ve bunu yaparken insanın temel bilişsel veya ahlaki doğasının açıklanmasını kolaylaştıran Batılı söylemlerin daha geniş tarihi içinde önemli, daha önce çok az dikkate alınan bir konu olarak kavramsallaştırılabilmektedir. Latince tabula rasa, bir tabletin balmumu yüzeyindeki yazılar kaldırıldıktan sonraki durumunu ifade eder ve bu anlamıyla bir biçimsizliktir (Duschinsky, 2012, s. 510). Daha detaylı olarak, metnin silinmesinin etkisi olan "boş bir sayfa" olarak da tanımlanabilir, klasik filolog Nietzsche, bu terimi "yeni bir şeye yer açmak"³ anlamında kullanır (Nietzsche, 1998, s. 35). Bu fikir Descartes'ın "The Search after Truth by the Light of Nature" (1684) adlı makalesindeki düşman Epistemon'a aktarılır. Epistemon, Aristotelesçi ve Skolastik ilkelerden yola çıkarak çocukların erken eğitiminin hatalı olduğunu ve bir çocuğun hayal gücünün, üzerinde fikirlerimizin izini süreceğimiz bir tabula rasa'ya benzetilebileceğini savunur (Verbeek & Bos, 2015). "Duyularımız, eğilimlerimiz, öğretmenlerimiz ve zekamız bu görevde çalışabilecek farklı sanatçılardır ve bunların arasında en az yetkin olanlar ilk rol alanlardır, yani kusurlu duyularımızdır" diye yakınır (Descartes, 2000, s. 320).

Doğu felsefesinde ise, İbn Sina'nın bilgi teorisinin ve ampirist yaklaşımından söz etmek mümkündür. İnsanın rasyonel ruhu, ilk yaratılışında ve yeni doğan bebeğin bedeniyle ilişkisinde bir potansiyeldir, bir tabula rasadır. Çocuk büyüdükçe, deneyim (muşâhada) ona duyular (ḥiss) yoluyla duyular hakkında bilgi sağlar, bunlardan akledilebilir kavramları soyutlar (tecrîd) ve düşünme (i'tibâr) yoluyla kendisi ve nefsinin faaliyetleri hakkında bilgi verir (Gutas, 2012, s. 391). Böylece insan aklının doğal işleyişi (fitra), bu şekilde geliştirilen kavramları ayıklar ve bunları özel mi yoksa genel mi, esaslı mı yoksa tesadüfi mi olduğuna göre sınıflandırır ve düzenler; onları olumlama ve

3 Orijinal metinde "to make room for something new" olarak geçmektedir, yazar tarafından bu şekilde çevrilmiştir.

olumsuzlama gibi karşılıklı ilişkilerle donatır ve sonra bunları birleştirerek düşünmenin mantıksal ve matematiksel çerçevesini oluşturan tanımları ve birincil ve apaçık önermeleri oluşturur. Bunun yanı sıra 12. yüzyılda Endülüslü İslam filozofu ve romancısı İbn Tufeyl’in de felsefi romanı *Hayy İbn Yaqdan* (1160) aracılığı ile tabula rasa teorisini bir düşünce deneyi olarak ortaya koyduğundan söz etmek mümkün olmakla beraber, felsefi romanının Latince çevirisinin, John Locke’un tabula rasa formülasyonu üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir (Russell, 1994).

Tabula rasa terimi, en aşına olunan biçimiyle Locke’un *Essays on the Law of Nature* adlı eserinde geçer; amacının yeni doğanların ruhlarının daha sonra gözlem ve akıl yürütmeyle doldurulacak “rasas tabula”lardan mı ibaret olduğunu, yoksa doğarken üzerlerine görevlerinin işaretleri olarak doğa yasalarının yazılı olup olmadığını araştırmak olduğunu belirtir (Locke, 1997, s. 96). Temelde insan zihninin başlangıçta bir tabula rasa oluşu, Locke’taki bütün niteliklerden yoksun “ak kağıt” ya da “boş oda” önermelerinin aynıdır (Woozley, 1992, s. 12). Başlangıçta insanın, hem Adem’in mirasından geldiği üzere günahkâr olduğu yönündeki Augustinusçu görüşe, hem de insanın temel mantıksal önermeleri doğuştan bildiğini savunan ‘a priori’ bilgiye, Kartezyen görüşe karşı çıkar Locke. Onun zihin felsefesi empiristtir; duygular ve yansımaları kaynak alan deneyimlerle şekillenen bir boş zihin, bir tabula rasa vardır. Zihinde doğuştan kılıgısal idelerin var olmadığını söyler ve kurgusal idelerin varlığını savunur (Locke, 1997, s. 72). Locke’ta zihnin kendisi yalnızca duyuların etkisi ve çapraz çağrışımlar yoluyla içerik ve yapı kazanan pasif bir şeydir; ilkesel olarak duyularda var olmayan bir şeyin akılda da olamayacağını belirtir. Locke ayrıca insanın bebeklik döneminde edindiği küçük ve neredeyse duyarsız izlenimlerin çok önemli ve kalıcı sonuçları olduğunu yazmıştır (Locke, 1997, s. 11). Bunlar tabula rasa’yı işaretleyen, imleyen ilk şeylerdir.

Genellikle tabula rasa fikrini Locke’un ortaya attığına ve bununla insan zihninin biçim veya yapı olmadan başladığı iddiasını öne sürdüğüne inanılırken; John Dewey, Locke’un kendisi bu ifadeyi kullanmadığını göz önünde bulundurarak, Leibniz’in, Locke’un denemesini eleştirirken bu ifadeyi kullandığını ve ondan yeni bir geçerlilik kazandığını öne sürmektedir (Dewey, 1976, s. 256). Leibniz’in eseri başlığıyla bile cevap niteliği taşır Locke’a: *Nouveaux essais sur l’entendement Humain* yani “Anlama Yetisi Üzerine Yeni Denemeler.” Onun kendi sistemi aslında Locke’unkinden farklıdır. Locke’unkinin Aristoteles’le, kendisinininkinin ise Platon’la daha yakından ilişkili olduğunu iddia eder; Locke daha evrensel olarak anlaşılırken, kendisi ise daha soyuttur (Leibnitz, 1916, s. 11). Platon’un Aristoteles’ten farklı olduğu gibi, Leibniz de Locke’tan da farklıdır;

ruhun bir “tabula rasa” olmadığını, ilkeleri olduğunu düşünür; hakikatin deneyimden başka temelleri vardır (Leibnitz, 1916, s. 799). Hegel de *Lectures on the History of Philosophy*’de, hem Aristoteles’in boş yazı tableti imgesinin gerçek anlamına hem de kendi düşüncesine, en önemsiz anlamda gerçekçiliğe, yani ruhun Locke’un anlayışıyla bir tabula rasa olduğuna ve kavramlarını dış dünyadan aldığına karşı çıkmaktadır (Hegel, 2006, s. 226).

Genelgeçer kabul, analitik, mantıksal önermelerin deneyimden bağımsız olduğu yönünde iken, ampirik önermeler ise mantıksal zorunluluktan yoksun kabul edilmektedir. Ancak Ayn Rand, bilginin mantığın deneyime uygulanmasıyla edinilebileceği savunur. Rand’in aktardığı üzere “insan tabula rasa doğar”, onun tüm bilgisi duyularının kanıtlarına dayanır ve bunlardan türetilir (Rand, 1990, s. 112). Aristoteles, meşhur önermesinde “insan doğası gereği politik bir hayvandır” der; insanın sosyal ve toplumsal yönünü vurgulayarak toplumu önceler (Aristoteles, 1905). Önermeyle ilişkili olarak Ayn Rand ise şu soruyu sorar: “İnsan sosyal bir hayvan olarak başladıysa tüm ilerleme ve uygarlık onu bir birey yapmaya yönelik değil midir?” (Rand, 1997, s. 70). Rand’e göre “buradaki süreç aslında şudur: İnsan doğduğunda ham maddedir; doğa ona şöyle der: “Devam et, kendini yarat. Kendi doğanızı anlayarak ve ona göre hareket ederek, dilerseniz varoluşun efendisi olabilirsiniz. Veya kendinizi yok edebilirsiniz. Seçim senin” (Rand, 1997, s. 254). Tabula rasa teorisi, her şeyden önce, dışsal ve görünür olanın görünür olmayanla kıyaslandığında esas olduğunu savunur; zihin doğası gereği bir tabula rasa olduğundan, önemli olan organizmanın kendisi değil, organizmaya dışarıdan ne olduğudur. Kişilik içindeki herhangi bir şey kadar merkezî ve kendiliğinden görünen güdüler, dürtüler bile bir koşula bağlıdır (Allport, 1955, s. 9). Bireyin iç dünyası ve dış çevresi arasındaki etkileşimin karmaşıklığını anlamak, kişinin kendi doğasını keşfetme ve yönlendirme sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, bireyin yaşantıları, değerleri ve seçimleri, hem içsel potansiyelini gerçekleştirme hem de dış dünya ile etkileşimde bulunma sürecinde belirleyici işlev görmektedir.

Tabula Rasaya Tersten Bakmak: Duyuötesi Arketipler Çerçevesinde Yeniden Doğuş

Jung’a göre içgüdüler her türlü yaşamın en tutucu belirleyicileridir, zihin bir tabula rasa olarak doğmaz; beden gibi onun da önceden belirlenmiş bireysel davranış kalıpları vardır. Jung, ait olma, sevgi, ölüm ve korku gibi insan deneyiminin doğasında olan evrensel deneyimlerin olduğuna inanır (Weiner & Gallo-Silver, 2018, s. 5). Bu davranış

kalıpları psişik işleyişin sürekli tekrarlanan kalıplarında kendini gösterir, ta ki içgüdüsel kökleriyle çarpışana kadar (Jung, 1991, s. xi-xiii). Bu içgüdüler çeşitli biçimlerde yeniden ortaya çıkar ve Jung, içgüdülerin bu psikolojik tezahürlerine “arketipler” adını verir; kendi tanımıyla “arketip, *a priori* psişik düzenliliğin içe dönük olarak tanınabilen biçimidir” (Jung, 1985, s. 141). Jung’a göre kolektif bilinçaltı kendisini mitlerde ve halk masallarında ifade eder; onun temel olarak kabul gören arketipleri persona, gölge, anima/ animus ve benliktir (Jung, 2005, s. 36). Öte yandan Jung, doğum, ölüm, yeniden doğuş, çocuk, yaşlı bilge adam, kahraman, toprak ana, güneş, ay, hayvanlar, ateş, yüzük gibi birçok arketipin tanımını yapmış olmakla birlikte tüm bu arketiplerin sayılarının gerçek hayattaki olayların ve objelerin sayısıyla aynı olacağını belirtmiştir (Geçtan, 1998, s. 177). Dinî mitolojilerdeki sürekli olarak tekrarlanan temaları, inisiyasyon, ölüm ve yeniden doğuşun motiflerini hatırlamak, manevi tatmin arayışında ruhun endişelerini bu mitolojilerin nihai olarak ifade ettiği inancına yol açmaktadır. Kolektif bilinçdışının bileşenleri, kişisel bilinçdışıyla karşılaştırıldığında, unutulmuş ve bastırılmış deneyimlerden değil, Jung’un arketipler dediği şeylerden oluşur (Jung, 1959, s. 4). Bu arketipler “ilkel imgelerdir”; ancak arketiplerin tümü imgeler değildir, aynı zamanda fikirler, duygular ve deneyimler ve hatta davranış kalıpları da olabilmektedir (Stevens, 2006, s. 76). Bu bağlamda Jung’un *Four Archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, Trickster* (1991) kitabında temel olarak anne, yeniden doğuş, ruh ve düzenbaz arketiplerinden söz etmek mümkündür. Bu başlığın altında Jung’un yeniden doğuş kavrayışı detaylandırılacaktır.

Yeniden doğuş bukalemun bir kavramdır özünde; nasıl ki her kültür birbirinden ayrıysa her kültür de bir başka ölür ve bir başka dirilir, ancak ölüm yine de tümüyle insanın bir gerçeğidir. Nasıl ki ışık karanlığı gerektiriyorsa, yaşam ölümü, ölüm de yeniden doğuş tezini gerektirir. Jung, çok yönlü yeniden doğuş kavramını başlıca anlamlarınca beş kategoride ele alır; ruh göçü, reenkarnasyon, diriliş (‘resurrectio’), yeniden doğuş (‘renovatio’) ve dönüşüm sürecine katılım (Jung, 2005, s. 47-48). Söz konusu özellikle insan olduğunda iç ve dış dünyalar arasındaki ilişkilerin fantastik ve büyüleyici karmaşıklığını vurgulamak önem taşımaktadır. Bu noktada Jung, psikolojik yeniden doğuşun altını çizer, öznel bir süreçtir (Jung, 2005, s. 51- 54). Jung’un zihninin tabula rasa olduğuna yönelik reddine, ‘çoğalma anlamında dönüşümü’ açıklarken de rastlamak mümkündür. İnsanın başlangıçtaki kişiliği ile sonraki kişiliğini birbirinden ayırarak bu değişimin dış katkılarla da gerçekleşebileceğini belirtir (Jung, 2005, s. 53). Yaygın kabul gören bir fikir bu benimsemenin yalnızca dış kökenli olduğunu varsaysa da Jung’a göre ruhun zenginliği ganimet biriktirmeye değil, alımlama aracılığı ile gerçekleşmektedir.

Önemli görülen bir diğer nokta Jung'un öznel bir yeniden doğuş olarak nitelendirilebilecek dönüşüm sürecini sembolik olarak İslam mistisizminde büyük rol oynayan bir şahsiyet olan Hızır üzerinden açıklamasıdır; aynı zamanda "Hızır" Sami dilinde "yeşil olan" demektir. Eliade bir hiyerofaniden söz ederken, baharın başlangıcında bir geçit töreninde 'yeşil' bir dal taşımanın ve bu geleneğin açık bir hiyerofani olarak Kozmik Ağacın sembolü olduğunu söyler. Bitki cisimleşen kutsalı ortaya koyar; yeniden doğuşun ritmi, bitmeyen ve yinelenen yaşamda ortaya çıkan gerçekliği hatırlatır (Eliade, 1958, s. 9). Devamında Jung, Kur'an'ın "Kefr" yani "mağara" suresinden söz eder, ona göre bu surenin tamamı yeniden doğuş gizemleriyle doludur. Burada yine sembolizmden hareketle mağaranın açık biçimde rahmi, doğumu çağrıştırdığından söz etmek mümkündür. Mağara sembolizmi benzer şekilde Platon'un alegorisinde de büyük bir inisiye, öznel bir ikinci doğuş anlamına tekabül eder (Platon, 2005). Öte yandan Jung'a göre bu, bilinçdışının güvenliğini ve zaptedilemezliğini temsil eder; sembolik ve mitolojik ikonografide tanrıların, ataların veya arketiplerin figürlerinin buluşma yeri olarak oldukça sık görülür (Cirlot, 1962, s. 40; Jung, 1953). İslamiyet öncesi Şamanizmde de Anadolu'da da mağaranın türeyiş ve ataya içkin olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra mağranın karanlık ve tekinsiz biçimi sebebiyle psikolojik bilinçdışının ve yeraltının simgesi olduğunu da söylemek mümkündür. Eliade'ye göre sembolik düşünme, çocuğun, şairin ya da dengesiz zihnin ayrıcalığı değildir; insan varoluşuyla bir bütündür, dilden ve söylemsel akıldan önce gelir (Eliade, 1911, s. 12). İmgeler, semboller ve mitlerin incelenmesi insan hakkında daha geniş bir kavrayışa ulaşmayı sağlar.

Amaç ve Yöntem

Tanrıların sözünü yorumlayarak ileten ve hermeneutik yöneme (yorumbilim) adını veren tanrı Hermes, "alt ve üst dünya" arasındaki yol boyunca ruhların lideri olmasıyla bilinmektedir. "Yollara dikilen Hermes heykelleri -ki bunlar bir tanrı büstü ve phallos simgesini taşıyan yuvarlak kaidelerdi- çok kutsal sayılan ilkçağın kilometre taşlarıdır" (Erhat, 2021, s. 141). 'Herm' olarak da bilinen bu taşlar, 'tek sütun', 'axis mundi'yi (dünya eksenini) temsil eden kozmik semboller grubuna aittir; mikro ve makro kozmos ilişkisini çağrıştırmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın analizinde hermeneutik yaklaşımın kullanımının, filmin bağlamı ve felsefi tartışmanın zeminini aktarabilmesi açısından tutarlı bir çerçeve oluşturacağı öngörülmektedir.

Bir metin, yapısının incelenmesiyle sınırlı değildir, çünkü düşümleri yaşamın yönlerini ifade eder ve onlarla doğrudan ilişkilidir. Bu nedenle hermeneutik, her zaman açık uçlu

ve sürekli anlam arayışı içinde olan yorumlayıcı bir süreci tanımlayarak, herhangi bir nesnel metin veya hakikat kavramına açıkça karşı çıkmaktadır (Baracco, 2017, s. 96). Hermeneutik perspektiften bakıldığında film, hiç bitmeyen bir tarama, izleme ve yorumlama süreciyle zenginleşmektedir. Sanat üzerine düşünürken hakikat, nesnel bir düşüncenin belirlemelerinin sonucu olmaktan çok, bir açıklık ve değişim deneyimi halini almaktadır (Gadamer, 2004). Ricœur, yorumlama görevinin, “görünür anlamdaki gizli anlamı deşifre etmek” ve “gerçek anlamda ima edilen anlam düzeylerini ortaya çıkarmak”tan oluştuğunu söylemektedir (1974, s. 13). Bu anlamda film yorumu, bir sanat eserinin ya da bir filmin esaslarına ulaşmanın yolu haline gelmektedir (Andrew, 1984). Film yorumunda iki farklı bakış açısından söz etmek mümkündür: Metin çalışmaları ve alımlama çalışmaları. Janet Staiger’in belirttiği gibi, “alımlama çalışmaları bir olayı (bir filmin yorumlanması) açıklamaya çalışırken, metinsel çalışmalar bir nesneyi (filmi) açıklamayı” amaçlamaktadır (Staiger, 1992, s. 9-10). Bu bağlamda bu çalışma, filmin metinsel olarak ele alındığı bir çalışma olup, hermeneutik yöntemi benimsemekte ve çalışmanın bütün kurgusunu bu izlek göz önünde bulundurularak gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır.

Jung, sembollerin arketip ile bilinç arasında ve aynı şekilde sanatçı, eser, izleyici ve bilinçdışı arasında bir bağlantı görevi gördüğünü belirtir (Jung, 1964, s. 76). Kutsal semboller, bir halkın ‘ethos’unu ve onların dünya görüşünü, şeylerin katıksız gerçeklikte nasıl olduklarına dair sahip oldukları resmi, onların en kapsamlı fikirlerini sentezleme işlevi görmektedir (Geertz, 1973, s. 89). Jung, sembolün psişik gücü ve estetik arasında ayırım yaparken aslında sanatta da iki tür imge arasında ayırım yapmaktadır; tek ve açık bir anlamı ifade eden motiflerdense, sembollerin gizemli ve tam olarak anlaşılmayan yapısından söz etmekle birlikte yine de başka bir şekilde temsil edilemeyen bir şeye işaret ettiklerini iddia etmektedir (Jung, 1966). Bu bağlamda filmde yer alan semboller, analizin gerçekleştirilmesinde metinlerarası bir yaklaşım benimsenerek yorumlanmıştır. Jung’un yeniden doğuş kavramı filmin analizinde bu anlamıyla kullanılmakla birlikte, amaçlanan Jungiyan bir analiz yapmak değil, Jung’un bakış açısından faydalanmaktadır. Bu nedenle çalışmanın literatür kısmında Jung’un arketipleri yalnızca yeniden doğuş ile sınırlandırılmıştır.

Bu çerçevede bu makalede amaçlanan, *Halef* filmini açıkça görünür olan akıl-dogma/kent-taşra karşıtlığından öte, evrensel bir kavrayışla bireysel bir yolculuk olarak analiz etmektir. Bu doğrultuda literatürde değinilen tabula rasa kavramı, filmin analizinde çok fazla yer edinmemekle birlikte, felsefi anlamda Halef’in hayatının temellerini oluşturduğu

düşüncesiyle ele alınmıştır. Bunun yanı sıra literatürde ele alınan Jung'un yeniden doğuş kavramının filmin "reenkarnasyon"u ele alan temasıyla açık bir şekilde örtüştüğü düşünülmektedir, ancak burada metaforik olarak örtük olan öznel dönüşüm anlamına odaklanılarak semboller üzerinden bir yorumlama yapılmıştır. Bu çalışmada, tabula rasa teorisi ile Jung'un kolektif bilinç yaklaşımının karşıtlığının, hem çalışma kapsamında sürdürülen hem de filmin kendi bağlamı içerisinde yer alan şüpheci felsefi bakış açısından uygun olduğu öngörülmektedir.

"Ya Sadece Karanlık Varsa?": *Halef* Filminde Yeniden Doğuşun Şüphesi

"Genç adam tekrara inanmış olsaydı, her şeye kadir olur nice iç derinliklere ulaşırdı."

Søren Kierkegaard

"Halef" etimolojik anlamda "bir şeyin ardından gelen, yerine geçen" anlamlarını taşır, sefelin karşıtıdır. Temel anlamda filmin anlatısı, bir yanda 'ölünün dirilmesi' ve bir yanda dirinin ölümüdür aslında, bu anlamda halef de selef de birdir. Jung da arketiplerin ikili veyahut en azından kopyalanabilir olduklarını söyler; her halükarda iki kutupludurlar, olumlu ve olumsuz anlamları arasında gidip gelirler (Jung, 1969, s. 190). Baudrillard da, doğum gerçeğinin ölümle onun ayrılmasında ortaya çıkmasına karşın, simgesel düzlemin bu ayrıma son veren şey olduğunu söyler; "ruh ve vücut, insan ve doğa, gerçek ve gerçek olmayan, doğum ve ölüm konularına son veren bir ütopya"dır" (Baudrillard, 2001, s. 233). Yine Jung'un belirttiği üzere, insan aslında ölümlüdür ama ölümsüz olanlar da vardır ya da içimizde ölümsüz olan bir şeyler vardır (Jung, 2012, s. 227). *Halef* de tam da ölüm ve ölümsüzlük arası sınırdadır, arafta durur.

Film kuyu sahnesi ile başlar, Mahir'in ilerleyen sahnelerdeki yüzleşmesini öncelercesine bir portakal düşer kuyuya. Suyun içinde çürümüş portakallar arasında yatan çocuğun cesedi görülür ve çocuk gözlerini açar. Jung, her arketip gibi annenin de sonsuz arketipi olduğunu belirtmekle birlikte, kuyuyu da bu arketiplerin içerisinde sayar (Jung, 2005, s. 22). Bunun yanı sıra Jung'un kaya kovukları için kullandığı betimleme olan "taştan ana rahmi"nin kuyunun da sembolik karşılığı olduğunu düşünmek yanlış olmayacaktır; bu sembol, "değiştığımız, yeniden doğduğumuz esrarengiz mağaralardır" (Jung, 2009, s. 284). Kuyu hem cezalandırmayı hem de yenilenmeyi ve kişisel bir yeniden doğumu temsil etmektedir. Bu bağlam içerisinde, filmde her şeyi çevreleyen ve içine alan kuyu

motifinin yalnızca fiziksel olarak görüldüğü üzere Halef için iki kere mezar olmaktan öte, hem Halef hem de Mahir için de başka biçimde bir yeniden doğum yeri olduğunu söylemek mümkündür; keza filmde kuyunun yanında gördüğümüz karakterler onlardır. Kuyunun sembolizmi özellikle kardeş katli fikri ile birleştğinde ilkin Hz. Yusuf hikâyesini anımsatır: Hikâyeye göre kardeşleri Yusuf’u kıskanarak öldürmek için kuyuya götürürler fakat öldürmezler. Ayrıca aynı temada bir başka hikâye de yeryüzünün ilk cinayeti, Kabil’in Habil’i öldürmesidir ve yine farklı anlatılar olsa da genelgeçer kabul, sebebin kıskançlık olduğudur. Öte yandan film boyunca izleyiciye hissettirilse dahi ucu açık bırakılmış olan Halef’in ölüm nedeni, Mahir’in onu kuyuya itmiş olmasıdır; ancak Mahir bunu kıskançlıktan yapmadığını belirttiğinde anlatı başkalaşır: “İçine portakal değil de sen düşsen nasıl olurdu merak ettim herhâlde... Sonra kuyuyu dinledim. Portakallardan hiçbir farkı olmadı. Öyle tok bir ses çıktı sadece” cümleleriyle nedenselliği altüst eder adeta.

Kuyunun sembolizmine dönülecek olunursa, Türk-Moğol şamanizmi çerçevesinde dağ ve kuyu motifi de filmin mekân kullanımı bağlamında sembolik önem taşımaktadır. Bunu, Saltıktname’de Seyyid Battal’ın kuyudan geçerek yer altına inmesi efsanesi ile örneklemek mümkündür; ‘axis mundi’yi (dünya eksenini) anımsatır, cehenneme inişin, yeraltı evrensel bölgenin karşılığıdır (Roux, 1994, s. 56-57). Bu bağlamda filmin ilk sahnesinin kuyudaki çocuk cesetiyle açılması, filmin sonunda Halef’in Mahir tarafından yeniden kuyuya atılması ve filmin son görüntüsünün dağ olması tüm bu ‘müslüman şamanizmin’ ve onun evrensel sembollerinin bir göstergesi olarak düşünülebilmektedir. Öte yandan ‘axis mundi’, alemler arası bir geçiş, bir merkez simgesidir. Dünya Ağacı’nın sembolizmiyle bağlantılı olarak, sürekli yenilenme ve kozmik yenilenme, evrensel doğurganlık ve kutsallık, mutlak gerçeklik ve son hesaplaşmada ölümsüzlük kavramlarını tekrarlar ve tamamlar; döngüsel yenilenmenin arkaik imgesidir (Eliade, 1991, s. 161-164). Bu bağlamda kuyunun kendisi aynı zamanda kozmik ağaç ve sınırdır.



Görsel 1: Filmin açılış planı (00:09:00)



Görsel 2: Filmin kapanış planı (01:40:53)

Halef’in tek isim-iki ayrı beden ve hayat arasında kalışmışlığı, yaşadığı kimlik çatışması, özellikle maddi olarak da ikinci kimliği için gittiği adliye sahnelerinde vurgulanmaktadır.

Halef ölmeden önceki hayatında sahip olduğu nüfus cüzdanını adaletin onuruna rica eder. Aldığı cevap ise şu şekildedir: “Senin yeniden doğmuş olmandan mahkemeye ne? Ben sana inanıyorum, hepimiz biliyoruz burada böyle şeyler olduğunu”. Bu sahnede memurun cevabının, kolektif bilinçdışının, a priori olan yeniden doğuş arketipini imlediğinden söz etmek mümkündür, ancak psikik süreçler kanunlarda geçmez; öte yandan toplum ve onun bağlı olduğu tüm kurallar insana ‘yazılmıştır’. Filmin sonlarına doğru Halef’in karakter dönüşüm sürecinde, adliye de geçen sahnede memurun “senin dilekçe adliye de meşhur oldu” cümlesiyle alay konusu haline getirmesi, Halef’in sahip olamayacağını anladığı ikinci kimliğinden tamamen vazgeçmesi ve yalanını itirafı için bir katalizör olarak görülebilmektedir. İkili varoluşunun dayanılmaz ağırlığı altında teslim olmaktadır.

Filmde ‘kurban’ ve kurban özelinde ‘koç’ önemli bir sembol olarak görülmektedir, keza film boyunca birçok sahnede görülür ancak hiç kurban edildiği görülmez; bu Hz. İbrahim’in öyküsünü anımsatır: İbrahim’in yaptığı etik açısından ifade edilecek olunursa o, İshak’ı öldürmeye hazırdır; dini açıdan ifade edilecek olunursa ise, İshak’ı kurban edecektir. İbrahim tam İshak’ı bağlamış bıçağını çekecekken Tanrı’nın gönderdiği koçu görür ve koçu kurban eder. Bu anlamda filmde ne için adandığı açıkça belirtilmese de koçun, Mahir’in geçirdiği ilk krizde öldürdüğü kardeşine ve geçmişine dair bir şeyler hatırlattığını varsaymak mümkündür. Bunun yanı sıra kurbanın kesildiği sahnede de Mahir yine kriz geçirmektedir. Kriz anında yine bir sanrı görür; annesi, Halef ve hoca türbededir. Filmin sonunda ölüm ve bir şeye tutunma arzusuyla yaklaştığı inanca ve türbenin bizzat içinde olup bu ritüele katıldığı sahneye karşın; bu sahnede türbenin dışından içeride olanları izlemektedir. Kierkegaard hikâyeyi “O andan itibaren İbrahim yaşlanıverdi. Tanrı’nın ondan bunu istemiş olmasını unutamadı. İshak eskisi gibi büyüdü; ancak İbrahim’in gözlerinin nuru sönmüştü. Artık neşe nedir unutmuştu” şeklinde aktarır (Kierkegaard, 2022, s. 56). Film boyunca Halef hayatına devam edebilmişken ya da en azından bir nebze etmeye çalışırken, vicdanın Mahir’in peşini bırakmadığından ve tutunamayıp, özüne ve yüzleşemediği, geride bıraktığı geçmişine döndüğünden söz etmek mümkündür bu bağlamda. Kurban etmek etimolojik kökenine bakıldığında temel olarak “fedakarlık” anlamını vermektedir. Jung da kelimenin iki Latince kökü olan ‘sacer’ ve ‘facere’nin “kutsal kılmak” olduğunu hatırlatır (Jung, 1969, s. 303). Bunun yanı sıra yaşamın baharında, yaşlanmanın ve ölümün kaçınılmazlığını kabul etmenin zorluğundan bahseden Jung, bunun tanrıları bile korkutan bir fedakarlık olduğunu belirtir (Jung, 1956, s. 551). Kurban burada bir yandan süreksizliğe, diğer yandan da yaşamın sürekliliğine atıf yapmaktadır. Dolayısıyla bu düşüncede ölüm, yalnızca bir

süreksizlik olarak değil, yenilenmeye yol açan bir dönüşümün parçası olarak algılanabilmektedir; tıpkı Mahir'in dönüşümü gibi. Filmde hoca ile beyindeki tümör yüzünden ölmekte olan Mahir arasında geçen diyalogu hatırlamak bu anlamda önem taşımaktadır. Hoca "sende bir düğüm var" der, Mahir ise "Düğüm değil tümör o tümör. Kaçsan da geciktirmenin faydası yok" diye cevap verir. Öte yandan Hz. İbrahim'in hikâyesine odaklanan *Korku ve Titreme*'de de belirtildiği üzere tüm bu hikâyede basit cevap "inanç"tır.

"Mitler kamusal rüyalar; rüyalar ise özel mitlerdir" (Campbell, 1972, s. 14). Rüyalar, duygusal benlik durumunun bir ifadesi olarak genellikle erken çocukluk ve bağlanma ile ilgili deneyimlere kadar izlenebilen ve gerçek bilince erişim olmadan örtük olarak hafızada saklanan bilinçsiz anılarla ilişkilidir (Freud, 1955). Mahir'in beyinde tümör olduğu için geçirdiği krize ilişkin sahneler de öncesinde hep geçmişten gelen bir nevi sanrı, rüya sahneleriyle ilişkilendirilmektedir. Halef portakal ağacının altında uyuyakalır, gök gürleri, Halef ve Mahir'in çocuklukları beraber oynarken görülür, açılmış bir avuca dökülen su, annenin tütsü yakması, köpek havlaması, yağmur ve portakal ağaçları, koç görüntüsü gelir ardından. Son olarak toprakta su dolu küçük bir oyuk ve yanında bir portakal belirir, bir ayak toprakla oyuğu kapatır ve sekansın sonunda Mahir, Halef'in rüyasından uyanır adeta. Filmdeki bu rüya anının sembolik bağlamda özellikle Jung'un arketipleri açısından önemli olduğu düşünülmektedir. İlk olarak tüm sekans bilinçaltına içkindir, öte yandan iki karakteri rüyasını birleştirmesiyle aslında kolektif bilinçaltının da bir temsiline de dönüşmektedir. Burada Jung'a atıfla, anne arketipinin öne çıktığı görülmektedir, 'anne' ve 'gençleşmiş anneden' bahseder (Jung, 2005, s. 21). Filmde yer alan rüyalarda da benzer şekilde anne hep geçmişteki haliyle genç olarak yer almaktadır. Yağmur ve ilişkili olarak su da her şeyden önce hayat veren özelliğinden dolayı kadın ve annelik ile ilişkilidir. Su tüm yaşamın kaynağıdır, Thales zaten suyun birincil madde olduğunu ilan etmektedir, arkhedir (Stamatellos, 2012, s. 53). Herakleitos'a göre ise ölüm suyun kendisidir; "ölümdür ruhlar için suya dönüşmek" (Herakleitos'tan akt. Bachelard, 2006, s. 68). Ayrıca su, vaftiz fikriyle de ilişkilidir. Bu, Jung'un annenin de arketiplerinden saydığı kurtuluş arzusunun hedefi olan kayıp cenneti çağrıştırmaktadır (Jung, 2005, s. 22). Bunun yanı sıra, bu rüya sekansının öncesinde Halef'in rüyaya dalmadan önce kuyunun başında koç ile olması, hemen ardından Mahir'in de anne ile birlikte kaybolan koçu aramaya çıkmasıyla bu bilinçaltı sürecin, yapılmış fedakarlıkların, kendini kurban etmiş olmanın ya da kurban edilmiş olmanın bir sonucu olduğu düşünülebilmektedir. Film izleyiciye bu noktada kimin kurban olduğunu da sorgulatmaktadır. Mahir'in uzak kaldığı, uzaklaştırıldığı geçmişinin, Halef'in ise hiç sahip olmadığı hayatının bir temsili olarak görülebilmektedir.



Görsel 3: *Halef* filminden rüya sahnesi (00:22:22-00:23:36)

Filmde selef olan Halef'in ölümü nasıl ki halef olan Halef'in annesinin rüyasında malum olduysa, Mahir'e de adeta bir görü gibi gelir rüyasında annesinin ölümü. Jung bu durumu açıklarken rüyaların genellikle gerçekleşmeden çok önce belirli durumlara hazırlık yaptıklarını, duyurup uyarıda bulunduklarını belirtmektedir. Ancak bu bir mucize ya da önsezi değil bir kriz durumunun kuluçka süresinde ortaya çıkan ve bilinçli zihnin farkında olmadığı bir süreç olduğunu söylemektedir (Jung, 1976). Mahir'in rüya sekansında ağır çekimde, ağaçların arasında kardeşi Halef'in çocukluğunu görür ve peşinden koşar Mahir, o sırada portakallar üstüne düşmektedir. İlerledikçe rüya daha da absürtleşir. Kendi çelişkisini anımsatır biçimde inanç ve bilimin birbiriyle bütünleştiği, tümörlü beyninin röntgenine bakan hocanın yanından geçer. Yine annesinin gençliğini eve girerken takip eder. Eve girdiğinde ise annesinin yaşlı hâli ile Halef'i karşılıklı otururken görür; geçmiş, an ve gelecek bilinçdışında birleşir. Annesi nefes almıyordur, ölmüştür. Takip eden sahnede annenin cenazesi görülmektedir, anne vasiyet edildiği üzere oğlunun Halef'in mezarının üzerine gömülmektedir. Mahir ve Halef'in konuşmalarından anlaşılacağı üzere Halef her ne kadar bu durumdan rahatsız görünse de, filmin sonunda çöpten bulmuş olduğu cenini de o mezara gömerek aslında kendi kurguladığı yalanın içinde bir parça da olsa inanca tutunmaya çalışmaktadır.

İki kardeşin de Halef'in mezarının başına gittiği ve bir anlamda içsel bir yüzleşme yaşadıkları sahnelerin ardından günah çıkarmayı andırır biçimde hoca ile diyalogları

gerçekleşir. Hoca “yaşlı bilge adam”dır. Jung’a göre bir ruh arketipi olan yaşlı bilge adam, büyücü, rahip gibi otorite sahibi herhangi biri olarak, insanın idrakı, anlayış gibi şeylere ihtiyaç duyduğu ama kendi imkanlarıyla bunlara ulaşamadığı durumlarda ortaya çıkmaktadır. Arketip bu ruhsal yetersizliği, boşluğu dolduran içeriklerle telafi etmektedir (Jung, 2005, s. 86). Halef sarhoş bir şekilde kendi mezarına gittikten sonra, bu olayı çarpıtarak bir rüya biçiminde hocaya şöyle aktarır: “Rüyamda mezarımın otlarını temizliyordum. Sonra kuyu çıkıyor karşıma, portakal bahçesindeki... ama ağaçlarda hiç portakal yok, üzülüyorum. Kuyuya atasım geliyor kendimi, tükürüyorum suya. Sonra yırtıcı bir kuş beni yiyor ama kuşu görmüyorum.” Buna hoca şu şekilde cevap verir: “Mezarlığa gitme sen o değilsin, sadece etin. Gittin ve döndün. Bir kedi, köpek ya da bir kuş olarak da dönebilirdin ama adem olarak döndün.” Bu sahnenin sonunda hoca, Halef’e şüphe etmemesi gerektiğini, şüphenin onu zehirleyeceği söyleyerek bir muska verir. Mahir mezara gitmesinin ardından hoca ile gerçekleştirdiği diyalogun da filmde önemli bir sorgulama açtığı düşünülebilmektedir. Mahir, Halef’in de onun gibi koşullarda, İstanbul’da büyüseydi bunlara inanıp inanmayacağını sorgular. Bu tabula rasa teorisini anımsatır. Sözde aynı anne babadan, aynı topraklarda dünyaya gelmiş iki insan nasıl olur da iki ayrı dünyaya inanır sorgusunu yaptırmaktadır. Bu noktada hocanın Mahir’e verdiği cevap filmin sorunsalı açısından önem taşımaktadır, şöyle der:

Öğrenmenin yolu ölmektir Mahir. Ölüp yok olan, ölümlere karışan yerin, suyun altına inip onlardan haber alan, gökyüzüne hatta daha da ötesine çıkıp ışığı, aydınlığı, bilgeliği, oradan çiçek deler gibi yanına alıp, vücudunun dağılmış parçalarını yeniden bir araya getirerek tazelenip yeniden doğmuş gibi yeryüzüne gelerek karışandır ki her şeyi bilir.

Hocanın bu sözleri Jung’un yeniden doğuş arketipine içkin olarak anka kuşunu anımsatmaktadır. Kendi yıkımının küllerinden yeniden doğan bu yaratık, metaforik olarak Jung’un “özel dönüşüm” dediği yeniden doğuş biçimine işaret eder (Jung, 1956; Jung, 2005, s. 51). Hem Mahir, hem de Halef için bir dönüşümden söz etmek mümkündür. Mahir aklın yetersiz kaldığı bu noktada ruhsal yetersizliğini gidermek için inanca eğilirken, Halef’in ise dünyevi olana küskünlüğü ile ‘inancının’ azaldığını söylemek mümkündür. Yine birbiri ile kıyaslanabilir iki sahne, Mahir ve Halef’in kuyuya gidip kendileri ile yüzleşmeleridir, ki bu ikisi için de hoca ile konuşmalarından sonra gerçekleşmektedir. Burada kuyunun içindeki suyun yansıtıcı özelliğinden söz etmek önemlidir, kendi içine bir bakıştır, bir yüzleşmedir. Halef bu yüzleşmenin ardından sembolik olarak inancı temsil eden muskayı kuyuya atarken, Mahir, kendini asmak için gittiği kuyunun başında

intiharından vazgeçer ve ilerleyen bir sahnede görüldüğü üzere türbeye giderek inanca sığınır. Julia Kristeva, “kendini hedef alan yakınma, ötekini hedef alan bir yakınmadır. Ve kendini öldürmek, bir başkasının katlinin trajik bir maskelenişidir” der, bu anlamda Mahir’in bu girişimini Halef’e yansıtmak mümkündür (Kristeva, 2009). Öte yandan bu sahnede önemli bir detay, yönetmenin Mahir’in kuyuya bakışını suyun yansımından gösterirken, Halef kuyuya baksa dahi yansımadan değil dışarıdan gösteriyor olmasıdır. Burada aşırı yorum yapmaktan çekinilmekle birlikte, belki de bu Halef’in tam anlamıyla yüzleşemediğinin ya da bir başka biçimde tamamen vazgeçtiğinin bir göstergesi olarak düşünülebilmektedir.



Görsel 4: Mahir’in yüzleşmesi (01:19:05)



Görsel 5: Halef’in yüzleşmesi (01:32:33)

Halef’in muskayı kuyuya atmasından sonra Mahir yanına gelir, bu sahne iki ‘kardeşin’ bengi dönüşüdür. Halef, “Mahir ben sana yalan söyledim” diyerek başlar anlatmaya. Küçük yaştayken yanında konuşulanları, bundan etkilenip kendi yalan hayatını kurguladığını söyler. Aristoteles şöyle der: “İnsanda çocukluktan itibaren temsil etme içgüdüğü vardır ve bu yönüyle diğer hayvanlardan farklı olarak çok daha taklitçidir” (Aristotle, 1982, s. 1448b). Bu mekanizma, ilk öğrenmelerini başkalarını taklit ederek yapan insanoğlu için “doğuştan” bir çağrıdır, bu tam anlamıyla bir tabula rasadır. Bu bağlamda Halef’in bütün hayatı ironik bir biçimde kolektif bilinçdışının bir ürünüdür, annesinin rüyasıyla başlayan tatminle ve arzuyla dolan yalandan bir boş sayfadır. Halef devamında “sen de bana her şeyi anlatıp rahatladın işte... başta bir inanmam minanmam diye şehirli ayakları yaptın ama, can derdine düşünce tıpış tıpış geldin ayağıma tabii” der. Mitolojide kahraman çoğunlukla, kibiri yüzünden tanrıların onu yeniden tevazuya döndürmek istemeleriyle ölür (Jung, 2009, s. 120). Jung hilebazdan (düzenbaz) söz ederken, onların insanlara önce kötü oyunlar oynadıklarından, sonra da zarar verdiği kişilerin öcüne kurban gittiğini belirtir (Jung, 2005, s. 122). Benzer şekilde Halef de kibirlidir, hilebazdır, yalan söyler ve zarar verdiği kişinin öcüne kurban gider. Son sözleri de önemlidir bu anlamda Halef’in, Mahir’e altı üstü öleceksin ne olacak ki dedikten sonra durur ve “artık olmuyor, taşıyamıyorum” der. Bu bir yandan yalanının yükünü artık kaldıramayışı, bir yandan da kuyunun suyuna dönüp uydurduğu bir yalana beslediği bir parça umutla tıpkı bir anka kuşu gibi yeniden doğacağına olan inancı olarak

düşünülebilmektedir. Fakat öte yandan ya Mahir’in dediği gibi: “Sadece karanlık varsa? Her şey bitip bir daha başlamıyorsa?”

Tartışma ve Sonuç

“Anlayabildiğimiz kadarıyla insan varlığının yegâne amacı, varlığın karanlığına
bir ışık yakmaktır”

– C. G. Jung

Yeniden doğuş süreci, her anlatıda deseni bulunan ‘tek öykü’nün mitsel olarak canlandırılmasıdır. Farklılıkların altında, kimliğin kaybı ve yeniden kazanılmasıyla ilgili bir anlam, çoğu anlatının temel sorunsalını oluşturur. Bu hikâyeler, binlerce yüzü olan kahramanın yolculuğudur. Kahramanın maceralarının bazı çeşitleri, ölümü, ortadan kaybolması, evliliği veya dirilişi çoğu öykünün ortak noktalarıdır ve kişinin hayatındaki ritüellere, inisiyelere denk gelmektedir. Jung nasıl ki arketiplerin sayısını açıklarken dünyada ne kadar obje ve olay varsa o kadar arketip var demiştir; işte dünyada ne kadar insan varsa en az o kadar da hikâye vardır. Sinema da bu hikâyeleri, insanı anlatmanın yollarından biridir. Öte yandan metaforik olarak tüm bu aşamalar aynı zamanda insanın bilinç yolculuğu ile ilgilidir. Kimi zaman anka kuşları gibi yeniden küllerden doğulan, bir yaşam/ölüm ikircikliğini barındıran arketiplerdir. Bu bağlamda tüm mitolojiler de dinler de sembolizm de insanı ve onu çevreleyen evrenin ortak şemalarından, sembollerinden oluşur; çünkü ‘görmek inanmaktır’. Tüm bu örüntülerde görülebileceği üzere, ne olduğu farketmeksizin hep bir ‘inanç’ ya da arayış için çıkılan bir yolculuk söz konusudur.

Peri masallarının ve mitlerin kalıp ve mantığının rüyaların kalıplarına ve mantığına karşılık geldiğinin keşfedilmesiyle, arkaik insanın uzun süredir gözden düşmüş hayalleri, dramatik bir şekilde modern bilincin ön planına geri dönmektedir. Bu anlatılar, özünde insan davranışının bilinçli kalıplarının altında yatan bilinçdışı arzular, korkular ve gerilimlerdir (Campbell, 1959, s. 238). Bu Jung’a göre, rüyalarda, fantazilerde ve diğer istisnai ruh hallerinde, kendiliğinden ortaya çıkan mitolojik motifler ve simgelerin birliğinden doğan kolektif bilinçdışı adı verilen psişik tabakayı oluşturur ve öte yandan bireysel bilinci tabula rasa olarak imler (Jung, 1960, s. 230). Jung’un perspektifinden bakıldığında, bu anlatılar, insanlığın ortak bilinçdışının zenginliklerini yansıtarak, bireyin kişisel gelişim ve kendini gerçekleştirme yolculuğunda önemli bir rol oynamaktadır.

Öte yandan bu çalışmada kurulan kavramsal çerçeve ve evrensel anlatı savunusunu destekler bir şekilde, her şeyin birbirine bağlı olduğu fikri ve bunun yeniden anımsamalarla kolektif bilinçdışının bir çıktısı olarak yeniden üretildiğinin ve beslendiğinin bir göstergesi olarak da görülebilmektedir.

Hermeneutik yaklaşımın benimsendiği bu çalışmada, herhangi bir durum tespiti yapmaktan öte, ontolojik ve felsefi bir tartışmayı *Halef* filmi üzerinden ele alınması amaçlanmıştır. Bu bağlamda filmin sonunda Halef karakterinin itirafı, bu dünyaya boş bir levha olarak mı geldiğimizi, insanı şekillendirenin yalnızca çevre mi olduğunu sorgulatmaktadır. Buna karşın Jung çerçevesinde sürdürülen tartışmaya göre ise kolektif bilinçaltı duyu ötesidir, insan dünyevi varlığından bağımsız bilinç sahibidir. Görüntüler ve imgeler duyguya şekil verir, duygular da hayal gücüne canlı bir beden verir; bu noktada arketipik olasılığın ifadesi hem şiirsel hem de dramatiktir (Salman, 2008, s. 70). Film, zamanı ve uzamı bulanıklaştıran uzun ve durağan planlarıyla, doğa ile bireyler arasındaki bütünü aktarmakta, gerçeklik ile metafizik anları, ağır çekimleri, sis ve rüya sahneleriyle aktarmaktadır; bu bağlamda portakal bahçesini ve kuyunun çevresini heterotopik bir mekân olarak da düşünmek mümkündür; yeraltı ve göksel dünya arasında kalmış bir araf gibidir. Her ne kadar izleyici filmin Adana'da geçtiğine dair bir önkabulle filmi izlese de, evrensel ve daha aşkın bir anlatının varlığını hissedebilmektedir. Bunun yanı sıra karakterlerin hem kendi içlerinde yolculuk boyunca yaşadıkları içsel çatışma, hem de birbirleri ile karşıtlıkları akıl ve ona karşı konumlandırılan dogmatikğin, inancın altını çizmektedir. Burada da yine ikircikli bir durumdan söz etmek mümkündür, çünkü Halef sözde inancından uzaklaşırken, Mahir ise ölüm korkusuyla bir şeye tutunmaya ihtiyaç duymuş ve inanca yaklaşmıştır. İki karakterin filmde 'axis mundi'yi sembolize ettiği düşünülen kuyunun iki farklı ucunda bulunması da anlatıdaki en önemli zıtlıklardan birini oluşturmaktadır; keza Mahir ölüme giderken, Halef ölümden dönmüş, "yeniden doğmuştur". Jung'un analizleri sonucu ulaştığı en önemli noktalardan biri insandaki doğal dinsel işlevdir. Hakikat üç birliğe tekabül eden teslis inancında değil; su, hava, ateş ve toprağın dördümlü birliğine haizdir (Jung, 1971). Filmde de bu dört elemente rastlamak mümkündür, toprak hem portakal bahçesine hayat veren, hem de hayatını kaybedenlerin bedenlerinin gömüldüğü mezarlık sahnesinde öne çıkar. Kuyu sudur, hava kuş ve sembolik olarak ankadır. Ateş ise portakallarda don olmasın diye Halef ve Mahir'in ateş yaktığı sahnede görülür.

Halef'in anlatısındaki evrensellik iddiası ve ilişkili olarak 'axis mundi'nin sembolleri çalışmada iddia edildiği üzere kuyunun yanı sıra, aynı zamanda kutsal dağ ve sıklıkla

hayat ağacı olarak da kabul görmektedir. Bu bağlamda filmin son sahnesi tüm bu sembollerini içermesiyle önemli görülmekte ve dahası filmin son sahnesinde devrilmiş olduğu söylenen ağaçla başka bir anlam da kazanmaktadır. Şayet bu ağaç "hayat ağacı" olarak kabul edildiğinde, kökünden ayrılmış olması da tüm dengelerin tersine dönmesini temsil etmektedir, merkez ekseninde bir kırılmadır. Böylece ölmekte olan ikinci bir cinayetin faili, yeniden doğan ise bu cinayetin kurbanı haline gelmektedir. Eliade kutsal ve kutsal-dışını ('profane') ayırarak dünyayı oluşturanın ve merkez eksenini açığa çıkaranın uzayda gerçekleşen kırılma olduğunu söyler. Kutsal, kendini herhangi bir hiyerofanide gösterdiğinde bu yalnızca bir kırılma değil, mutlak gerçeğin açığa çıkışı ve kaos içinde bir yönelim kazanmadır. Aksine, kutsal-dışı olan dünyevi deneyim, homojenliği dolayısıyla göreliliği korur (Eliade, 1979, s. 21-23). Her ne kadar bu çalışmada amaçlanan daha önce de belirtildiği üzere akla karşı dogma çatışmasını ele almak olmasa da, Jung'un kolektif bilinç fikrinin dayanağı olarak mitlerden söz edildiğinde bu kutsal ve kutsal olmayan arasında, inanmak ve inanmamak arasındaki sınıra işaret etmektedir. Öte yandan burada savunulanan filmin karakterleri arasında yaşanan bir inanç karşıtlığı olmadığını hatırlatmanın önemli olacağı düşünülmektedir; gözetilen tartışma ontolojiktir. Bu anlamda bu çalışmada, insanoğlunun duyularıyla şekillenen bir varlık, bir boş levha mı, yoksa duyu ötesi arketiplerin bilinçaltında kolektif bir şekilde varlık göstererek şekillendirdiği bir varlık mı olduğu tartışması filmin analiz kısmında verilen bulgularla filmde yer alan imgeler üzerinden tartışılmıştır. Mahir ve Halef karakterlerinin dönüşümü, kutsal olan ile olmayan arasında, bilinçdışı ile bilinç arasında bir akış olarak yorumlanabilmektedir. Öte yandan tartışmanın kurulmuş olduğu kavramsal çerçeve ve Locke'un deneyimlerle edinilen bilgi savunusu göz önünde bulundurulduğunda, insanın ölümü deneyimleyememesi nedeniyle açık uçlu olan bu sorgu süreci, hermeneutik bir yaklaşımla pekiştirilerek filmde yer alan sembolizm ve göstergelerin metinlerarası ilişkileri dahilinde tartışılarak ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Tüm bu değerlendirmeler ışığında *Halef* filminin temelinde yer alan temanın 'şüphe' olduğunu söylemek mümkün görünmektedir. Filmde de hatırlatıldığı üzere kainatta bilinenler ve bilinmeyenler vardır, insan tüm şüphesiyle yeryüzünde bilinen ve bilinmeyenin ortasında yaşar; 'insanda bir düğüm vardır'. Filmdeki kuyu motifi ile ilişkili olarak Jung'un da Nietzsche'ye yaptığı bir atıfın bu anlamda özetleyici olduğu düşünülmektedir: "Uçup gitti mi zaman? Düşmüyor muyum? Düşmemiş miydim -dinle!- sonsuzluğun kuyusuna?" Burada ona yaşamın dirilişini müjdeleyen 'altın halka', 'geri dönüşün halkası' bile görünür" (Jung, 2005, s. 51). Öte yandan tersine bir bakış açısıyla, izleyicinin de dahil edildiği benzer bir karaktere sahip bu mistik deneyimlerin her zaman

dönüştürücü bir etkiye sahip olmadığından söz edilebilir, bazen de insanın 'dışında' kalmaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Allport, G. W. (1955). *Becoming: basic considerations for a psychology of personality*. Yale University Press.
- Andrew, D. (1984). *Concepts in film theory*. Oxford University Press.
- Aristoteles. (2019). *Ruh üzerine* (Ö. Aygün & Y. G. Sev, Çev.). Pinhan Yayıncılık.
- Aristotle. (1982). *Aristotle: In twenty-three volumes*. Harvard University Press.
- Aristotle. (1905). *Aristotle's politics*. Clarendon Press.
- Bachelard, G. (2006). *Su ve düşler: Maddenin imgelemi üzerine deneme*. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Baracco, A. (2017). *Hermeneutics of the film world: A Ricœurian method for film interpretation*. Palgrave Macmillan.
- Barthes, R. (1977). *Roland Barthes by Roland Barthes*. Macmillan.
- Baudrillard, J. (2001). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm* (O. Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayın Evi.
- Blavatsky, H. P. (1877). *Isis unveiled: A master-key to the mysteries of ancient and modern science and theology*. J. W. Bouton.
- Bortoft, H. (1996). *The wholeness of nature: Goethe's way of science*. Floris.
- Bourdieu, P. (1989). Social space and symbolic power. *Sociological Theory*, 7, 14-25.
- Campbell, J. (1959). *The mask of gods: Primitive mythology*. Penguin Books.
- Campbell, J. (1972). *Myths to live by*. Viking Press.
- Campbell, J. (2017). *Kahramanın sonsuz yolculuğu* (S. Gürses, Çev.). İthaki Yayınları.
- Champdor, A. (2006). *Mısır'ın ölümler kitabı*. Ruh ve Madde Yayınları.
- Cirlot, J. E. (1962). *A dictionary of symbols*. Routledge.
- Descartes, R. (2000). *Philosophical essays and correspondence* (R. Ariew, Ed.). Hackett Publishing Company.
- Dewey, J. (1976). *The Middle Works of John Dewey, Volume 2, 1899-1924*. Southern Illinois University Pres.
- Duschinsky, R. (2012). "Tabula rasa" and human nature. *Philosophy*, 87(342), 509-529.
- Düzgünoğlu, M. (Yönetmen). (2018). *Halef* [Film]. Fikirtepe Film.
- Edinger, F. E. (1999). *Archetype of the apocalypse: Divine vengeance, terrorism, and the end of the world*. Open Court.
- Eliade M. (1991). *Images and symbols: Studies in religious symbolism*. Princeton University Press.

- Eliade, M. (1993). *Mitlerin özellikleri* (S. Rifat, Çev.). Simavi Yayınları.
- Erhat, A. (2021). *Mitoloji sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Freud, S. (1955). *The interpretation of dreams*. Basic Books.
- Gadamer, H. G. (2004). *Truth and method*. Continuum Publishing Group.
- Gardin, N., & Olorenshaw, R. (2019). Larousse semboller sözlüğü (B. Akşitçev, Çev.). Bilge Kültür Sanat.
- Geçtan, E. (1998). *Psikanaliz ve sonrası*. Remzi Kitabevi.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of cultures selected essays*. Basic Book Inc.
- Gutas, D. (2012). The empiricism of Avicenna. *Oriens*, 40(2), 391-436.
- Hegel, G. W. F. (2006). *Lectures on the history of philosophy, II*. Oxford University Press.
- Hobbs, C. L. (1996). Vico, rhetorical topics and historical thought. *Historical Reflections / Réflexions Historiques*, 22(3), 559-585.
- İbn Manzur. (1956). Cemalettin Muhammed bin Mukrim, *Lisanü'l Arab*, Beirut.
- Jung, C. G. (1953). *Collected works Vol. 12 psychology and alchemy*. Pantheon Books.
- Jung, C. G. (1956). *Collected works of C. G. Jung, volume 5: Symbols of transformation*. Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1959a). *Collected works vol. 9 pt.1 the archetypes and the collective unconscious*. Pantheon Books.
- Jung, C. G. (1959b). *The archetypes and the collective unconscious*. Pantheon Books.
- Jung, C. G. (1960). *Collected works vol. 8 the structure and dynamics of the psyche*. Pantheon Books.
- Jung C. G. (1964). *Man and his symbols*. Dell Publishing.
- Jung, C. G. (1966). *Collected works of C.G. Jung, volume 15: Spirit in man, art, and literature*. Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1969). *Collected works of C.G. Jung, volume 11: Psychology and religion: West and east*. Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1971). *Psychological types*. Routledge.
- Jung, C. G. (1976). *Collected works of C.G. Jung, volume 18: The symbolic life: Miscellaneous writings*. Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1985). *Synchronicity: An acausal connecting principle*. Routledge.
- Jung, C. G. (1991). *The archetypes and the collective unconscious*. Routledge.
- Jung, C. G. (1998). *Psikoloji ve din* (R. Karabey, Çev.). Okyanus Yayıncılık.
- Jung, C. G. (2005). *Dört arketip* (Z. A. Yılmaz, Çev.). Metis Yayınları.
- Jung, C. G. (2009). *İnsan ve sembolleri* (A. N. Baloglu, Çev.). Okuyan Us Yayınları.
- Jung, C. G. (2012). *Psychology of the unconscious*. Dover.
- Jung, C. G., & Hull, R. F. C. (1973). *C. G. Jung letters, volume 1*. G. Adler, A. Jaffé, & A. Jaffé, (Eds.), Vol. 672. Princeton University Press.
- Kierkegaard, S. (2022). *Korku ve titreme* (İ. Kapaklıkaya, Çev.). Ketebe Kitap.
- Kristeva, J. (2009). *Kara güneş: Depresyon ve melankoli* (N. T. Demiryontan, Çev.). Bağlam Yayıncılık.
- Leeming, D. A. (1998). *Mythology: The voyage of the hero*. Oxford University Press.

- Leibnitz, G. W. (1916). *New essays concerning human understanding*. Open Court Publishing Co.
- Locke, J. (1997). 'Essays on the Law of Nature'. *Locke: Political Writings* (M. Goldie, Ed.). Cambridge University Press.
- Merriam-Webster Dictionary. (n.d.). *Tabula Rasa*. <https://www.merriam-webster.com/>. (Eriřim Tarihi: 02.01.2024)
- Nietzsche, F. (1998). *On the genealogy of morality* (M. Clark & A. J. Swensen, Trans.). Hackett Publishing.
- O'Donnell, J. (2024). St. Augustine. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Saint-Augustine> (Eriřim Tarihi: 03.01.2024)
- Ovid. (1958). *The metamorphoses* (H. Gregory, Trans.). Signet Classic.
- Platon. (2005). *Devlet* (V. Atayman, & C. Saraçoğlu, Çev.). Bordo Siyah Yayınları.
- Rand, A. (1990). *Introduction to objectivist epistemology*. Mentor.
- Rand, A. (1997). *The journals of Ayn Rand*. Dutton.
- Ricœur, P. (1974). *The conflict of interpretations: Essays in hermeneutics* (D. Ihde, Ed.). Northwestern University Press.
- Roux, J. P. (1994). *Türklerin ve Moğolların eski dini* (A. Kazancigil, Çev.). İşaret Yayınları.
- Russell, G. A. (1994). The impact of the *Philosophus autodidactus*: Pocockes, John Locke and the society of friends. In G. A. Russell (Ed.), *The 'Arabick' interest of the natural philosophers in seventeenth-century England* (pp. 224-265). Brill Publishers.
- Salman, S. (2008). The creative psyche: Jung's major contributions. In P. Young-Eisendrath, & T. Dawson (Eds.), *The Cambridge companion to Jung*. Cambridge University Press.
- Staiger, J. (1992). *Interpreting films: Studies in the historical reception of American cinema*. Princeton University Press.
- Stamatellos, G. (2012). Introduction to presocratics: A thematic approach to early Greek philosophy. John Wiley & Sons.
- Stevens, A. (2006). "The archetypes." In R. K. Papadopoulos (Ed.), *The handbook of Jungian Psychology*. Routledge.
- Verbeek, T., & Bos, E. J. (2015). Search for truth by the natural light. In L. Nolan (Ed.), *The Cambridge Descartes Lexicon* (pp. 672-673). Cambridge University Press.
- Weiner, M. O., & Gallo-Silver, L. P. (2018). *The complete father: Essential concepts and archetypes*. McFarland.
- Woozley, A. D. (1992). A. D. Woozley'den giriş (V. Hacıkadıroğlu, Çev.). J. Locke, *İnsan anlığı Üzerine Bir Deneme*. Ara Yayıncılık.

Yamalı Anlatılar: Altmışlı Yılların Toplumsal Gerçekçi Yapısı Ekseninde Yeşilçam Melodramları

Patched Narratives: Yeşilçam Melodramas within the Social Realist Structure of the 1960s

Nigar ZULFUGAROVA¹



¹Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon
ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: N.Z. 0000-0003-0854-3117

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Nigar ZULFUGAROVA,
Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon
ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
E-posta/E-mail: nigarzulfugarova@hotmail.com

Başvuru/Submitted: 03.11.2024

Kabul tarihi/Accepted: 15.12.2024

Atfif/Citation: Zulfugarova, N. (2024). Yamalı anlatılar: Altmışlı yılların toplumsal gerçekçi yapısı ekseninde Yeşilçam melodramları. *Filmvisio*, 4, 71-100.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0015>

Öz

Türkiye sineması; farklı dönemler özelinde, çeşitli anlatı kalıplarının belirginleştiği yapısıyla her daim farklı okumalara, geçmişe bugünün gözünden bakarak, yeniden yorumlamaya olanak tanımaktadır. Bu anlatılar, dönemin toplumsal yapısından, kültürel koşullarından izler taşıdığı gibi aynı zamanda ideolojik okumalara müsaittir. Düşünce eksenini bu şekilde çerçevesiğinde Yeşilçam melodramlarının toplumsal yaşamda bıraktığı etki rastlantısal değildir. Toplum mu Yeşilçam'dan bu kadar etkilendi yoksa bu melodramlardaki anlatı kalıpları mı o dönemdeki değerleri şekillendirdi diye düşünüldüğünde birbirleriyle iç içe geçmiş, bağıntılı bir yapıdan söz edilebilir. Her halükârda, sorgulanması gereken noktalardan biri de 'biz' kimliğini öne çıkaran söylemlerin Yeşilçam melodramlarında hangi anlatılar aracılığıyla kurulduğudur. Bu sorulara yanıt arayan araştırmalar, melodramların iyi ve kötü çatışmaları üzerinden bir anlatı kurduğunu, modern ile geleneksel arasındaki karşıtlığı ve sınıfsal çatışmaları/zıtlıkları da bu söylemlerin içinde erittiğini göstermektedir. Bu bilgiler ekseninde; altmışlı yıllarda çekilen filmlerde bir sapma, farklı bir örüntü görülmektedir. Ancak bu sapmanın ne derece melodram kalıplarından uzaklaştığı veya yaklaştığı belirsizdir. Bu çalışmada, altmışlı yıllarda çekilen dört film; *Suçlular Aramızda*, *Gecelerin Ötesi*, *Otobüs Yolcuları* ve *Gurbet Kuşları* örneklem olarak ele alınmakta olup filmlerin dönemin ideolojik yapısı çerçevesinde toplumsal gerçekçi söylemi yansıma biçimleri incelenmektedir. Bu filmler incelenirken melodramatik anlatıda sıkça rastlanılan kalıplar değerlendirilmekte ve dönemin toplumsal yapısını da göz önüne seren belirli kavramlara odaklanılmaktadır. Sınıfsal çatışmalar, emek biçimleri, göç olgusu, toplumsal cinsiyet kodları bunlardan birkaçıdır. İncelemenin sonucunda ortaya çıkan veriler; melodramatik anlatının, altmışlı yılların toplumsal gerçekçi filmlerinde de sürdüğünü, filmlerde bireyler üzerinden kurulan hikâyelerin toplumsal bir bilinçlenme durumuna işaret etmediğini göstermektedir. Melodramatik öğelerin sıklığı, toplumsal gerçekçi yanının çok önündedir. Mağdur kahramanlar üzerinden kurulan anlatılar, toplumsal bir mağduriyetin, ezilmenin izlerini taşıyor ama bu karakterler bilinçli bir aydınlanma yaşamış değildir. Bir bocalama hali içinde, kendi değer yargılarının peşinde görünürler. Altmışlı yılların toplumsal gerçekçi söylemi etrafında, akımın örneği olarak kabul gören bu filmlerin çözümsüzlüğü de aslında bir sonuca işaretler. Sığınılan sadece geçmiş değil, kaçılmaya çalışılan büyük bir oranda belirsiz kılınan bir gelecek düşüncesidir.

Anahtar Kelimeler: Yeşilçam melodramları, toplumsal gerçekçi sinema, melodramatik anlatılar, sınıfsal çatışma, göç

Abstract

Turkish cinema presents a structure in which various narrative patterns emerge distinctively across different periods. These narratives reflect the social and cultural conditions of their time while also allowing for ideological readings. From this perspective, the impact of Yeşilçam melodramas on social life is far from coincidental. This raises the following question: Did society influence Yeşilçam to this extent, or did the narrative patterns in these melodramas shape the values of the period? This creates an intertwined, interdependent relationship. Regardless, it is crucial to highlight how identity-affirming discourses are constructed through specific narratives in Yeşilçam melodramas. Research addressing these questions reveals that melodramas establish narratives around the conflict between good and evil and blend oppositions between the modern and the traditional, as well as class-based divisions, within these discourses. In this context, films produced in the 1960s display a deviation-a unique pattern.

However, the extent to which this deviation diverges from or adheres to melodramatic conventions remains ambiguous. In this study, four films from the 1960s *The Guilty Among Us* (*Suçlular Aramızda*), *Beyond the Nights* (*Gecelerin Ötesi*), *Bus Passengers* (*Otobüs Yolcuları*), and *Birds of Exile* (*Gurbet Kuşları*)- are analyzed as case studies. The analysis examines how these films convey a socially realistic discourse within the ideological structure of their period. This analysis evaluates narrative patterns commonly found in melodramatic storytelling while focusing on specific concepts that reflect the social structure of the time. These include class conflicts, labor forms, the phenomenon of migration, and gender codes. The findings of this study indicate that melodramatic storytelling persisted in the socially realistic films of the 1960s. The individual-centered stories in these films do not inherently convey a sense of social awareness.

Keywords: Yeşilçam melodramas, socially realistic cinema, melodramatic narratives, class conflict, migration

Extended Abstract

When tracing the roots of melodramatic narratives in Turkish cinema, a familiar term often comes to mind: Yeşilçam melodrams. Extensive research over the years has demonstrated that these melodramas served as narratives of escape in response to the socio-political events of their time, often attempting to convey specific ideological perspectives through exaggerated discourses. Class conflicts are portrayed through the values attributed to good and evil, while perceptions of wealth and poverty are shaped accordingly. These values are examined through the struggle between the modern and the traditional, with everyday practices symbolizing tradition being elevated. The portrayal of labor, family, and women within the conflict between modernity and tradition is intentional. The narratives use negative characters to signify goodness and purity. In each scenario where values are thought to have been compromised under the guise of modernity, virtue gains its strength from victimhood. Innocence is glorified as the purest value and is invariably rewarded; however, this reward process is shaped by gender codes. An innocent woman is easily deceived, loses her values in adapting to modernity, and a male figure, portrayed as a victim, either rescues her or exacts his revenge. Within such a narrative structure, identifying a social dimension is both easy and difficult.

This study limits its historical scope to the 1960s, enabling a closer examination of the melodramas of that era. The socially realistic discourse present in the 1960s Turkish cinema can thus be re-evaluated and analyzed in relation to social events and political processes. This study examines four films from this period-*Bus Passengers* (Otobüs Yolcuları), *The Guilty Among Us* (Suçlular Aramızda), *Birds of Exile* (Gurbet Kuşları), and *Beyond the Nights* (Gecelerin Ötesi) -through this perspective, exploring how these films reflect social awareness. This analysis investigates the extent to which the films remain melodramatic by examining the discourses provided by melodramatic narratives.

The selected films are significant in that they offer a clearer view of specific concepts such as migration, labor, young intellectuals, theft, class conflicts, and patriarchal discourse. These films highlight notable insights when contrasted with melodramatic narratives. They are also crucial for establishing oppositions like East versus West, modern versus traditional, good versus evil, and rich versus poor. If the 1960s indeed signify a narrative shift, this transformation should be most visible in how these concepts are narrated. Despite carrying ideological perspectives, the persistence of familiar narrative patterns remains a question. If the intellectual profile came to the fore in the 1960s, to what extent was this intellectual aware? How does social awareness reflect their relationships and their bonds with the women they love? What is this figure regarded as personal versus societal values? What is their relationship to labor processes? Have they developed class consciousness, or do they merely perpetuate familiar discourse under the guise of intellectualism? Exploring these questions reveals the melodramatic underpinnings of these films, exposing the ambiguous yet artificial impressions left by the narratives. This study pursues the specter of melodrama in 1960s films, attempting to re-read these stories using substantial data that indicates both the presence and absence of melodramatic elements.

The findings reveal that in these films, melodramatic elements often overshadow socially realistic aspects. Narratives centered on victimized heroes carry traces of social victimization and oppression, yet these characters do not achieve conscious enlightenment. Instead, they appear confused, with their value judgments deriving strength from the aforementioned oppositions. There is no class awareness; individual conflicts and competition prevail over collective action. These characters seem to seek revenge on past experiences, continually returning to that past when engaging in social situations.

Analyzing these films draws parallels between today's unresolved narratives and those of the past, connecting present and past in local cinema, known for its middle-class stories and individual-focused narratives. What is avoided? Perhaps this avoidance itself represents a form of resolution. Each unresolved situation may, in its own way, signify a conclusion. The unresolved nature of these films, accepted as examples of the socially realistic movement of the 1960s, also points to a conclusion: the characters are not just seeking refuge in the past but grappling with an uncertain future they are attempting to escape.

Giriş

Yeşilçam melodramları, içinde bulundukları dönemle ilişkili olarak değerlendirilmekte ve dönemin toplumsal, kültürel, politik kodları dikkate alınarak incelenmektedir. Bu bağlamda, klasikleşen anlatı yapısının belirli dönemlerde farklı biçimlerde sunulduğu görülmektedir. Dönemsel olarak değişen biz kimliği, kendi izdüşümünü filmlerde bulmaktadır. Ayça'nın (1996, s. 133) da ifade ettiği haliyle; Yeşilçam Sineması, her açıdan Türk toplumunun sineması olarak, onun kültürel kimliğini taşımaktadır. Bu noktada; 1960'lı yılların değişen atmosferi düşünüldüğünde ülke genelinde kültürel kimliğin geçirdiği dönüşüm ve yerli sinemada bırakacağı etki önemlidir. Ayça'nın (1996, s. 143) belirttiği şekilde Yeşilçam filmleri, hepsi bir tekrarın ürünü olarak ortak bir repertuara sahip olup, "uygun geldiği yerde çekmecedan (dağarcıktan, ortak bellekten)" çıkarılarak yer verilen anlatılar etrafında şekillenmektedir.

Bu anlatılar, ortak bir bilincin ürünü olarak, geleneksel sözlü kültürümüz ile ticari olanın bir araya geldiği, anonim üretimden beslenen, popülist bir sinemaya işaret etmektedir (Ayça, 1996, s. 144). Yeşilçam filmlerinin bu ortak bilinci ve bünyesinde barındırdığı anonimlik, aynı zamanda çok sesli bir ortamda, her bir sesin aynı ortaklık içinde bastırılarak, tek bir anlatı çerçevesinde toplanması değil midir? Ortak bir değerler bütününe içinde yatan bastırılmışlık, tam da böyle noktalarda, en derinden, en abartılı söylemlerde kendini dışa vurmaya çalışmaz mı? Akbulut'a (2012, s. 36) göre yerli sinema, ulusal kimliğini geç elde etmiş, henüz de ikircikli yapısıyla, bu kimliği üzerinde bocalamakta ve kimlik tanımını çeşitli "ötekiler" üzerinden yapmaktadır.

Cumhuriyet ideallerinin modernleşme isteği ile bir arada sunulduğu bu filmler, ulusal kimliğin tanımlanmasına ilişkin de bir perspektif sunmaktadır (Akbulut, 2012, s. 36). Bu noktada Yeşilçam filmlerine ilişkin eldeki veriler, belirli bir ortak bilincin ürünü olan bu anlatıların, ulusal bir kimliğin yansıması olduğunu açılar. Abisel (akt. Aytekin, 2019, s. 132) ürettiği temsiller sayesinde Yeşilçam'ın iyileştiren yönüne vurgu yaparken, toplumda mağdur olan ile kurduğu bağ, değişimin kıyısındakileri anlama çabası ve kadınların toplumsal konumuna ilişkin sorgulamaları sebebiyle de izleyicisiyle arasında "dertlere derman" olacak bir bağ kuran yanına vurgu yapmaktadır. Ellili yıllardan itibaren yaşanan köyden kente göç dalgası, beraberinde getirdiği modern ve geleneksel ayrımına işaret eden kimlik bunalımları Yeşilçam'da sıkça karşılığını bularak (Aytekin, 2019, s. 132) her anlamda ortak bir belleğin üretimini mümkün kılmaktadır. Buna ek olarak, Yeşilçam melodramları, tıpkı Brooks'un (akt. Akbulut, 2012, s. 13) belirttiği melodramatik imgeleme

özgü yananlamda bulunan "güçlü duygusallığa düşkünlük," "ahlaki kutuplaşma," "açık kötülük," "iyiye karşı kötülük," "erdemlin ödüllendirilmesi," "nefes kesici baht dönüşümü" vb. anlatı örüntüsüne sahiptir. Dolayısıyla Yeşilçam melodramlarının konumlandığı bu çerçeve, araştırmanın bir sonraki aşamasını anlamlandırmak açısından önemli bir genelleme sunmaktadır. Yeşilçam melodramlarının kapsadığı alan, toplum üzerindeki güçlü etkisi, ulusal kimliğin inşasında üstlendiği işlevsel rol, araştırmanın temel bölümü olan altmışlı yıllarda çekilen filmleri okumada varsayılması gereken önemli başlıklardır. Çalışmada, altmışlı yılların toplumsal gerçekçi olarak tanımlanan filmlerine bakılırken de bu çerçeve esas alınarak, melodram kalıplarından ne derece ayrıştıkları sorunsalı üzerinde durulmaktadır.

Eğer altmışlı yıllar, filmlerdeki anlatıda bir kırılmaya işaret ediyorsa bunun en net görünmesi gereken alanlar, bu belirli kavramları hikâye ediş biçiminde yaşanacak dönüşümdür. Filmlerin ideolojik bir bakışı da beraberinde taşıdığı düşüncesi her ne kadar gerçekliğini korusa da aslında tam olarak bu sebeple, neden aynı kalıpların içinde kaldığı da bir soru işaretidir. Eğer altmışlı yıllar ile birlikte, aydın insan profili öne çıkarılıyorsa, bu aydın ne derece bilinçlidir? Toplumsal farkındalığını ne şekilde yansıtır? Söylemlerine, insan ilişkilerine, sevdiği ile kurduğu bağa nasıl yansır? Neyi bireysel, neyi toplumsal bir değer olarak konumlar? Emek süreçleri ile ilişkisi nasıldır? Sınıfsal bir bilinçlenmeden geçmiş midir? Yoksa aydın görünümü altında eski ama aşına olunan bir dili yeniden mi sunmaktadır? Tüm bunları sorgulamak, filmlerde melodramatik izin peşinden gitmenin yolunu açar. Üstü belli belirsiz örtülen ama katmanları arasında gezindikçe farklı biçimlerde görülen kalıplaşmış düşünceleri, gerçeğin tüm yansımalarını sunmasına rağmen gerçek olamayacak kadar fazlalıklarla örülmüş ve suni bir izlenim uyandıran söylemleri görünür kılar. Bu yanıyla araştırma, altmışlı yıllarda çekilen filmlerde melodramatik bir hayaletin, yamalı anlatıların peşindedir. Tam anlamıyla varlığı ve yokluğu arasında karar kılınmasa da varlığına dair kayda değer verilerin yardımıyla, hikâyeyi yeniden okumaktadır.

Türkiye'de ellili yıllarda çekilen filmlerle, altmışlı yıllardaki filmler arasındaki benzerlik ve farklıklara değinen Esen'e (2010, s. 72) göre, aradaki en önemli fark; 1961 Anayasası ile birlikte gelen özgürlük ortamı ve eleştirel bakan eserler ortaya çıkarmanın serbest olmasıdır. Bu bakımdan, iki dönem arasındaki farklılık filmler üzerinden ele alındığında, altmışlı yıllarda yapılan filmlerde bahsi geçen eleştirel yaklaşıma rastlanmaktadır. Ancak bu yaklaşım kendisini bir çözümsüzlüğün içinde bulmakta ve bir çıkış yolu sunamamaktadır. Bu çözümsüzlük anlarında, filmlerin melodramatik kodlara başvurduğu görülmektedir.

Sinemanın eğlence dışında, gerçek problemlerle de ilgilenmesi gerektiğini savunan bu filmler, yerli sinemada toplumsal gerçekçi akımın bir örneği olarak değerlendirilmektedir (Esen, 2010, s. 73). Ancak toplumsal gerçekçi akımın özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, filmlerin ne kadar bu akıma uyduğu ve ne kadar dışında kaldığı soruları doğmaktadır. Çünkü bu filmler, her ne kadar toplumda yaşanan bir olayı, bir rahatsızlığı gerçekçi söyleme uygun olarak aktarmaya çalışsa da bir noktadan sonra melodramatik kalıpların içine düşmekte ve toplumsal sorunları ikinci planda ele almayı yeğlemektedir. Bu çalışma ile birlikte, toplumsal gerçekçi akıma örnek teşkil eden *Gecelerin Ötesi* (Metin Erksan, 1960), *Otobüs Yolcuları* (Ertem Göreç, 1961), *Gurbet Kuşları* (Halit Refiğ, 1964), *Suçlular Aramızda* (Metin Erksan, 1964) filmleri aracılığıyla, filmlerin toplumsal gerçekçi akımın özelliklerine ne kadar uygun olduğu ve hangi noktada ayrıldığı, bu filmlerde melodramatik olanın ne olduğu, tarihsel süreç göz önünde bulundurularak incelenmektedir. Bu bakımdan, çalışma, toplumsal gerçekçi sinemanın özelliklerinin bahsi geçen filmlerde nasıl yansıtıldığını belirginleştirmek için filmleri, melodramatik anlatıda öne çıkan hikâye kurgusu aracılığıyla ele almaktadır.

Yeşilçam Melodramlarında Toplumsal Gerçekçi İzdüşümler

Armes'a (2011, s. 20-21) göre, sinema ile gerçekçilik arasındaki ilişkiyi anlamak kolaydır; çünkü bir film çekebilmek için gerekli araç olan kamera, yaşamdaki ayrıntıları yakalayabilmede eşsizdir ve bu araç sayesinde bütün hile ve sahtekârlıklar ortaya çıkarılabileceğinden gerçekçilik sinemaya uygun bir yaklaşımdır. Huaco, gerçekçiliğin dört özelliğini belirtirken, onun; soyut, çarpıtılmamış, sıradan insan ve ezilen sınıfları aktaran ve idealize etmekten kaçınan bir yapısı olması gerektiğini vurgulamaktadır (akt. Daldal, 2005, s. 32). Gerçekçiliğin bu yapısı göz önünde bulundurulduğunda, onun toplumsal bir soruna da odaklanması gerekliliği görülmektedir. Bu açıdan, Yeşilçam sinemasında toplumsal gerçekçiliğe örnek olan filmler, toplumun sorunlarını ne kadar sunabilmektedir sorusu önemlidir. Bunu anlayabilmek için de toplumsal yapıya bakmak gereklidir. Türkiye sinemasında toplumsal gerçekçi akıma örnek olacak filmlerin ortaya çıkışı altmışlı yıllara tekabül eder.

Altmışlı yılların başında sinema, 27 Mayıs döneminin toplumsal kriz ortamından kendi payına düşeni alır ve o dönem çekilen filmler, krizin kültürel kodlarını içinde barındırır. Daldal (2005, s. 57), sinemanın bu dönemini "Türk Sineması'nda toplumsal gerçekçilik" diye adlandırır. Ancak buna rağmen, filmleri incelerken onların gerçekçilikten ayrılan yönlerini de belirtir (Daldal, 2005, s. 103-111). Kısacası toplumda yaşanan gerçeği

ortaya koymayı amaçlayarak çekimine başlanan bu filmler, bir süre sonra gerçekçi yapıdan sapar. Bu denemelerin hangi noktada toplumsal gerçekçilikten saptığını ve melodramın anlatı kalıbına döndüğünü araştırmak, dönemin filmlerini çözümlemeyi kolaylaştırır. Bu açıklamalar dikkate alınarak, altmışlı yılların başında Türkiye Sineması'nda yeni bir anlam arayışının ürünü olan *Gecelerin Ötesi*, *Otobüs Yolcuları*, *Gurbet Kuşları*, *Suçlular Aramızda* filmleri; dönemin toplumsal, ideolojik ve kültürel dinamikleri ile eklemlenerek incelendiğinde, ortaya sınıf farklılıklarının belirlediği bir yapı çıkar. Adı geçen filmlerin geneline bakıldığında, toplumda yaşanan bir adaletsizliği, bunun sonucu olan sınıfsal farklılıkları ve bu farklar yüzünden ezilen, kandırılan ve buna isyan eden, bir çıkış yolu arayan insanları anlattıkları görülür.

Gecelerin Ötesi ve *Gurbet Kuşları* ile *Otobüs Yolcuları* ve *Suçlular Aramızda* filmleri, toplumsal gerçekçi bir yapı oluşturmaya çalışırken, melodramatik kodları farklı kullanmaktadır. *Gecelerin Ötesi* ve *Gurbet Kuşları* konunun merkezine toplumsal söylemi oturtup, yine de bir çözüme ulaşamaz ve çözüm ararken melodramatik olana dönüşürken, *Otobüs Yolcuları* ve *Suçlular Aramızda* bir aşk hikâyesi üzerinden ilerleyerek toplumsal olayları ikinci plana atar, bu sebeple bir çözüme, çıkış yoluna ulaşamazlar. *Gecelerin Ötesi* filminde farklı özelliklere, zevklere ve yaşam tarzlarına sahip yedi fakir adamın hikâyesi ekseninde toplumsal bir sorun aktarılmaya çalışılır. Evlenmek üzere olan kız kardeşine güzel bir yaşam sunabilmek için çabalayan ve işi gereği sürekli uzun yolculuklara çıkan kamyon şoförü Fehmi, yedi yaşından beri çalışan işçi Ekrem, kadınlara düşkünlüğü ile bilinen ve beğendiği kadın uğruna zengin olmak isteyen ressam Ayhan, Amerika hayalleri kuran müzik meraklısı iki genç: Sezai ile Yüksel ve kendi tiyatrosunu kurup, istediği sanatsal oyunları oynamayı amaçlayan işsiz Cevat. Yedinci genç ise, Fehmi'nin kardeşi Sema'nın nişanlısı Tahsin'dir. Filmde Tahsin karakteri, ahlaki duruşu ve benimsediği değer yargılarıyla birlikte daha çok insani yönüyle öne çıkmaktadır. Diğer altı genç ise para kazanıp bir gecede zengin olabilmek için Fehmi'nin önderliğinde benzin istasyonlarında soygunlar gerçekleştirmektedir. Ancak bundan önce filmde, onları bu noktaya götüren sebeplere odaklanmak gerekir. Uzun yol şoförü olan Fehmi görevini tamamlayıp, taşıdığı yüklerle birlikte İstanbul'a döndüğünde işverenin söylediği malları almadığı için daha az para alır. İzleyici bu sırada Fehmi'nin çıktığı her yolculukta canını tehlikeye attığını ve kamyonun taşıyabileceğinden daha ağır yük taşıdığını öğrenir. Ressam Ayhan ise âşık olduğunu düşündüğü şarkıcı Sevim'den istediği ilgiyi göremez. Çünkü Sevim zengin adamların masasına oturan, para düşkünü bir kadın olarak gösterilir. Yüksel ve Sezai'nin hayali ise istedikleri gibi rock'n'roll müzik yapmaktır ve bunun için çareyi Amerika'ya gitmekte görürler. Cevat'ı para kazanmaya iten sebep ise sanattır.

Çünkü o, idealist birisi olarak, tiyatronun ucuz, basit oyunlarla kuşatılmasına karşı çıkar, filmde de sürekli olarak bunu eleştirdiği görülür. Çocukluğundan beri işçilik yapan Ekrem'in sebepleri ise annesiyle yaptığı konuşmada ortaya çıkar. Çalışıp, para kazanmak zorunda kaldığı için çocukluğunu yaşayamayan Ekrem, artık bu şekilde sonu belli olmayan bir hayatı sürdürmek istemez. Filmin yönetmeni Metin Erksan filmin çekiliş amacını ve düşüncesini şu şekilde ifade eder:

O sıralar, politik yetkenin ağzına bir laf takılmıştı. "Her mahallede bir milyoner yetiştireceğiz." Kendi kendime dedim ki, evet, böyle bir düşünce olabilir, ama her mahallede bir milyoner yetiştirilirken, aynı mahallede başka şeyler de yetişir. Bir grup çocuğu aldım ve filmi çektim. O zamana kadar böyle bir film yoktu. Bu filme çok dikkatli bakmak lazım, o zaman sezdiğim ve düşündüğüm mesele, 1970'lere doğru anarşizmle gündeme gelmeye başladı. O çocuklar yetişmeye başladı. O gün atılan tohumları, ben o filmde gördüm (akt. Esen, 2010, s. 117).

Gurbet Kuşları'nda, Maraş'tan İstanbul'a daha iyi bir hayat uğruna göç eden bir ailenin yaşadıkları, melodramatik kodlarla aktarılmaktadır. Maraş'ta dükkanlarında işlerin kötü gitmesiyle dede yadigarı bahçeli evlerini satıp, kendi deyimleriyle "taşı toprağı altın İstanbul'a dört elle sarılmaya" ve "şah olmaya" gelen Bakırcıoğlu ailesi, büyük hayallerle geldikleri şehirde tutunamaz.

Dönemin toplumsal bir sorunu olan köyden şehre göç olgusu işlenirken, kahramanların çaresizliği ve çözüm arayışları göze çarpar. Film bir yandan, köyden şehre göçün getirdiği sorunlara odaklanırken diğer yandan aile, namus ve kadın, zenginlik gibi Yeşilçam filmlerinde sıkça rastlanılan konuları da irdelemektedir. Bu noktada film, toplumsal olandan, melodramatik olana doğru bir dönüşüm geçirmektedir. Yönetmen Halit Refiğ, filmin konusunu ve toplumsal süreçle ilişkisini şu şekilde ifade etmektedir:

Aşiret yaşayışından site medeniyetine geçmemiş toplumlarda, üretim ekonomisi yerine talan düzeni hakimdir. Bu çeşit topluluklarda sık sık rastlanan iç ve dış göçler, üretim münasebetlerinden değil, talan gayelerinden doğar... *Gurbet Kuşları* küçük bir taşra kasabasından İstanbul'a göç eden, kendilerinden hiçbir değer katmadan, sadece taşını toprağını altın saydıkları şehrin nimetlerinden istifade etmeye çalışan bir ailenin hikayesini anlatırken toplumumuzun bu ana meseleleri üzerinde durmaktadır (akt. Daldal, 2005, s. 107-108).

Otobüs Yolcuları'nda yıllarca çalışıp biriktirdikleri paralarıyla ev alan yoksul insanlar, aslında aldıkları evin sadece kendilerine satılmadığını öğrenirler ve bir hak arayışı başlar. *Suçlular Aramızda*'da ise yine zengin ile yoksul arasında bir sınıf çatışması göz önündedir ve bu çatışma yoksulun zenginden gerdanlık çalmasıyla başlatılır.

Filmler hakkında bu özetleyici bilgilerden hareketle bir çerçeve çizildiğinde; toplumsal yapının öncelikli olarak alt katmanları incelerken öne çıktığı görülmektedir.

Filmlerin çekilmiş olduğu tarihler altmışlı yılların başlangıcını işaret eder. Demokrat Parti döneminin, 27 Mayıs 1960 tarihinde, ordunun yönetime el koyması ile sonuçlanması ve ondan sonra 1961 anayasasıyla birlikte gelebilen özgürlükçü yaklaşım, sinemada yoksul (iyi) ile zenginin (kötü), güçlü ile ezilenin mücadelesinde ortaya çıkar. Buna Yön dergisinin yayımladığı bildiri de örnek teşkil eder. Daldal (2005, s. 83) da bu bildiriden yola çıkarak halkın sorunlarına, yoksulluğuna çözüm getiremeyen bir sistemin uzun ömürlü olamayacağını ifade eder. Burada halkın sorunlarının filmlere yansıtılış şekline bakıldığında *Gurbet Kuşları*'nda göç sorunun ele alındığı görülmektedir. 1950 ve 1960 yılları arasındaki göç sürecini Keyder (2013, s. 170) şu şekilde ifade etmektedir: "İstanbul'un taşının toprağının altın olduğuna inanılıyordu; gerçekten de, 1950'lerin ve 1960'ların büyük bölümünde göçmenlerin iktisadi durumu sürekli iyileşiyordu. Merkezin uzağında olsa bile, şehir hayatının kasvetli Anadolu köylerine tercih edilmesi tabii görülüyordu."

Yukarıda Keyder'in aktardığı gibi o dönem, şehirlere göç etmek daha iyi bir kazanç için önemli sayılmaktadır. Filme yansıtılan da böyle bir göç döneminde İstanbul'a gelen bir ailenin yaşadıklarıdır. Bu bakımdan film, tarihsel süreci yansıtmaktadır. Keyder'e göre (2013, s. 170-171) 1960'lara kadar şehir o elit havasını korudu ve bunu yeni gelenleri uzaklaştırmak amacıyla kullandı ama buna karşılık göç edenler de kendi köy geleneklerini koruyarak bu tepkiye cevap verdi. *Gurbet Kuşları*'nda Kemal, göç eden ailenin oğullarından biri olarak, tıp okurken tanışıp hoşlandığı İstanbullu Ayla'ya kendisinin taşralı olduğunu söylemektedir. Bu da doğrudan şehrin yerlilerin taşradan gelenleri dışlamasından kaynaklanmaktadır. Ayla, gecekondu bakarak Kemal'e göç edenler hakkında olumsuz düşüncelerini belirtirken, kendi kardeşinin de ülkesini bırakarak Amerika'ya taşınıp, orada doktorluk yapması, ikircikli bir noktaya işaret etmektedir. Burada iç göç ve dış göçün ayrı tutulduğu görülmektedir. Çünkü Ayla'nın babası da taşradan şehre göç edenleri eleştirirken kendi oğlunun Amerika'ya gidişini gençlerin yabancı diyarlarda güçlerini temsil etmesi şeklinde yorumlamaktadır.

Bir diğer yandan, *Otobüs Yolcuları* ve *Suçlular Aramızda*'da belirgin bir şekilde işlenen sınıf çatışması; *Otobüs Yolcuları*'ndaki konut sorunu, işçilerin kötü şartlar altında çalışması, *Suçlular Aramızda*'da ise işsizlik, açlık gibi konulara değinilmesi, toplumun arzu ve istekleriyle doğru orantılıdır. Bu filmlerle birlikte, Demokrat Parti döneminde ezilmiş, haksızlığa uğramış, sınırlandırılmış toplumda yaşanan sorunların sinyalleri verilir. *Gecelerin Ötesi*'nde ise sınıf çatışması belirgin olmasa da zenginlik; rahat, mutlu ve huzurlu bir hayatın göstergesi olarak sunulur. Fehmi ve arkadaşlarının hayallerini gerçekleştirmek için benzin istasyonlarını soyması, paranın onlar için değerini göstermektedir. *Gurbet Kuşları*'nda da göç olgusuna paralel olarak, zengin bir hayat düşüncesi işlenmektedir. "İstanbul'a şah olacağız" diyen baba ve ailesi için yaptıkları göç, zenginlik ve para için de atılan bir adımdır. Bu yüzden Murat pavyonda çalışan Seval'i masasına çağırmak istediğini "kahkaha atmak madem parasıyla, biz de mangırı basar, kahkahayı attıramaz mıyız yani" diyerek belirtir. Benzer bir şekilde, *Gecelerin Ötesi*'nde Ayhan'ın, pavyonda şarkı söyleyen Sevim'e onu sevdiğini söylerken "o zaman param yoktu cesaretim yoktu, şimdi param var, cesaretim var" demesi de aynı idealin, zengin olmanın bu karakterlerde nasıl bir algı uyandırdığının da göstergesidir. Bu iki filmde para ve kadın birbirleriyle bağlantılı olarak işlenir.

Mağdurun Dili, Toplumsalın Dili Olabilir Mi?

Filmlerdeki bazı kodlar sayesinde toplumsal gerçekçilik akımının Yeşilçam filmlerine yansıtıldığına dair bir çıkarımda bulunmak mümkün olsa da kesin bir söylemin ve birliğin olmaması sebebiyle bu sinyaller sadece ipucu işlevi görür. *Otobüs Yolcuları* filminde, otobüs şoförü olan Kemal, toplumun bütün özelliklerini kendi bünyesinde barındıran bir kahramandır. Otobüsten gazetesini, evinden kitaplarını eksik etmeyen Kemal, her ne kadar yüksek okulda okuyamamış olsa da okuduğu kitaplarla kendini geliştirmiş, bilgili bir insan olarak gösterilir ve bununla da ideal bir karakter yaratılır. Yüksek eğitim almamış olmak bahanesine sığınmayan Kemal, hayatı dışarıda öğrenmiş, otobüs şoförlüğü yaparak birçok insan tanımış ve o insanların hayatlarına, yoksulluklarına, sorunlarına şahit olmuştur. Onu üniversite öğrencilerinden daha bilgili yapan da budur. Kemal hem hayatın acılarını yaşamış ve yoksulluğun ne demek olduğunu anlamış hem de kitap okuyarak kendisini geliştirmiş, ideal insandır. Yukarıda da belirtildiği gibi Huaco, gerçekçilik üzerine yaptığı değerlendirmede idealleştirilmeden kaçınılması gerektiğini vurgular (akt. Daldal, 2005, s. 32). *Otobüs Yolcuları*'ndaki Kemal, bu değerlendirmenin tamamen karşısındadır. Gerek dış görünüşü gerek de bilgisiyle herkesten bir adım önde durur. Ev vaadiyle kandırılarak, paraları alınan yoksul bir grubun da desteğini arkasına

almayı başarır. Onlar çareyi Kemal’de görür ve yardım isterler. Kemal de oldukça iyiliksever bir insan olduğundan -ki idealleştirme yapıldığında, aksi bir durum olanaksızlaşır- kimseye hayır diyemez ve bu yüzden kendi hayatını dahi tehlikeye atar; onlar için bu çileye katlanır. Çile, bahsi geçen filmlerde benzer şekilde yansılır. Üstelik çileyi çeken kahramanlar sadece Kemal (*Otobüs Yolcuları*) ya da Halil (*Suçlular Aramızda*), *Gecelerin Ötesi*’ndeki yedi genç, *Gurbet Kuşları*’ndaki aile değildir. Filmlerin kadın kahramanları da çile çekmektedir. *Gecelerin Ötesi*’nde Fehmi’nin kardeşi Sema, nişanlısı Tahsin’e geceleri penceresinden şehrin ışıklarına bakarken o ışıklarda zenginliği, mutluluğu gördüğünden bahseder. Arslan’a göre (2010, s. 180) yerli melodramlarda, şehir ışıklarıyla birlikte sunulan; tüketim, başka hayatlar, başkalarına özenmek ve maddiyattır.

Bu bakımdan Sema’nın penceresinin karşı kıyısındaki ışıklı hayata bakarken iç geçirmesi, bir yandan o ışıklardan korkup, diğer yandan orada huzuru gördüğünü söylemesi ve Tahsin yanındayken o ışıklardan hiç korkmadığını belirtmesi tesadüf değildir. Yanında bir erkek, bir eş olan kadınlar için o ışık korkutucu görünmemektedir. Sema’nın şehir ışıklarına yüklediği anlam, filmde bir kadının ağzından duyulup sonra geri çekilen zenginlik ve rahat bir hayat isteğinin göstergesidir (Arslan, 2010, s. 180). Ancak Sema, her gece nişanlısı ve abisinin uzun yoldan dönmesini beklerken kâbuslar görmekte, bir an önce bu işin son bulmasını istemektedir. O da fakir bir hayatın temsilcisi olarak çile çekmektedir. *Gurbet Kuşları*’nda ailenin küçüğü Fatma, abileri için bir namus temsilidir. Ancak zenginlik hayalleriyle duygularıyla oynanan ve kandırılan Fatma, filmin sonunda bir hayat kadınına dönüşür. Çektiği çile ve güzel bir hayat arzusu, Fatma’nın kaçınılmaz sonunu da beraberinde getirir ve onu intihara sürükler. Fatma’nın başına geleceklerin yansıması Örengiller’in kızı Naciye aracılığıyla da sunulur. Naciye yani İstanbullu adıyla Seval, zenginlik içinde, güzel kıyafetler giyerek, özgür bir şekilde yaşamak için pavyonlarda dansözlük yapmakta ve erkekleri eğlendirmektedir. Yaşadığı hayattan tiksinerik bahsedip, kendisini ölmüş biri olarak görse de para ve İstanbul için bu çileye katlanmaktadır. *Suçlular Aramızda*’da zengin bir hayat uğruna Mümtaz’la evlenen Nevin için yaşadığı hayat tam bir çiledir. Ancak Nevin, arzuladığı bir şey uğruna (zenginlik) bu çileyi çekmektedir. Kemal, kötülerin cezasız kalmaması için çileye katlanır. Halil ise hırsızlık yaparak kendini suçlu durumuna düşürür. Bu onun gibi ‘ahlaklı’ biri için kabul edilemez olsa da bunu yapmasının temel sebebi arzudur.

Amaçlanan, daha iyi bir hayattır. Nükhet’in Mümtaz’a katlanması (çile) da para (arzu) içindir. Arzunun yapıtlardaki temsil biçimini ve dönüşüm şeklini mercek altına alan Girard (2013, s. 133 – 134), “nesneye giden yolun, ‘arzu uğruna çilecilikle’ açılabilceğini”

ifade eder. O zaman Kemal başarmak için -haklı olarak- bu çileyi çekmek zorundadır. Ancak Kemal için tek amaç, haksızlığa uğrayan insanları kurtarmak değildir. Hikâyenin biraz daha derinine bakıldığında, Kemal'in geçmişinde bir mağduriyet yaşadığı ortaya çıkar. Kemal, Nevin'e hayatını anlatırken amcasının, babası öldükten sonra ellerinde ne var ne yoksa aldığından bahseder. Öyleyse tıpkı ev vaadiyle kandırılan yoksullar gibi, Kemal de amcası tarafından aldatılmış bir mağdurdur. İnşaatın sahibi Mahmut Bey, Kemal için amcasından farksızdır ve Kemal, Mahmut Bey'de amcasını gördüğünü ima ederek, bu düşünceyi ispatlar. Nevin'le babasının yaptığı yolsuzluklar yüzünden tartışırken, Nevin onu nankörlük etmekle suçlar. Kemal'in cevabı ise manidardır. Bir anda geçmişin acılı günlerine giden Kemal'in gözleri uzaklara dalar ve bu mağdur genç şöyle der:

“Yıllarca evvel, amcam da bana nankör demişti ama varımızı, yoğumuzu elimizden aldı. İhtiyar anamı kahrından öldürdü, tahsilimi bile tamamlamadı bana.”

Bu cümle, geçmişin mağduriyeti altında ezilen bir gencin, kendini geliştirerek bugünlere gelip, ona tahsilini bile tamamlatamayacak kadar yoksul düşüren bir düşmandan alacağı intikamın dile gelmiş halidir. Kemal, içinde sakladığı bu ezikliği, sınırlandırılmışlığı, aldatılmışlığı; kandırılan yoksulların durumu ile bütünleştirir. Geriye de yapacağı tek şey kalır; onları bu duruma düşüren kişiden (Mahmut), onu bu duruma düşürenin (amca) intikamını almak. Bu aslında dönemin siyasal yapısı ile bağıntılı olarak düşünüldüğünde, Kemal'in durumu halkın durumuyla eşdeğerdir. Kongar (2012, s. 151), Demokrat Parti döneminde, devlet eliyle özel kesimin desteklendiğini ve bu yolla ‘yeni zenginler yaratılarak’, burjuvazinin gelişmesine katkıda bulunulduğunu ifade eder. Amca ve Mahmut Bey arasındaki benzerlik dikkate alındığında Kemal, yolsuzlukla ‘yeni zengin olan’ bir kesimin yaşadığı lüks hayat karşısında çözüm arayan halkın bir yansıması gibi işlev görür. Ancak bu yansıma sadece duygular, davranışlar ve hareketlerle dışa vurulur. Her ne kadar Kemal, dönemin siyasal ve ekonomik yapısının izlerini kendi hayatında taşısa da film bunu izleyiciye direkt göstermek yerine; amca, Mahmut Bey gibi karakterler yoluyla, dolaylı olarak aktarır. Ya da bu imalar, sözcüklerin arasına serpiştirilir. Kemal, Nevin ile yaptığı bir konuşma sırasında şöyle der: “Şiir yazmaya özenirdim lisedeyken. Bütün kötülöklere, çirkinöklere direnen, dayatan insanların gücü gibi bir şey... Bir duvar, hiç ummadığımız bir sokak arasından karşımıza çıkan bir deniz parçası, bulutlu, martılı bir gökyüzü; Marmara, Kız Kulesi, Boğaz...”

Kemal, bu sözlerinde direnmekten, mücadele etmekten bahseder. Duvarın ya da sokağın arkasındaki o deniz parçası ve gökyüzü tanımı da aslında engellerden sonra doğacak olan özgürlüğün tanımı gibidir. Ancak burada büyük bir sorunla karşılaşılır.

Kemal ve kötülüğe maruz kalmış toplum nasıl bir direniş gerçekleştireceğinin bilincinde değildir. Toplum, Kemal'i kahraman ilan eder. Kemal ise ezilen yoksulları savunmak için şiddete başvurur ve şiddete başvurduğu oranda da yoksulların ona olan desteği artar. Kısacası klasik Yeşilçam melodramlarında görülen iyi karakter, kötüye karşı fiziksel gücünü kullanarak -ki bu güç her zaman bir yumruğuyla karşısındakini korkutur- onu saf dışı bırakmaya çalışır. Kemal, adalet için hukuki yollara başvurulması gerektiğini söyler, hatta bunun için bir avukat bile bulunur ama yine de filmin temelinde izleyici o avukatın başlattığı hukuk mücadelesini görmez.

Direnme, dayatmadan bahseden Kemal'in arkasındaki yoksullar mücadele yerine sürekli kararsızlık içinde gösterilir. En ufak bir aksilikte, "bu insanlarla baş edilmez" gibi umutsuzluk ifade eden cümleler kurarlar. Bu düşüncüyü destekleyecek biçimde film, Kemal ile Nevin'in aşkı üzerine kuruludur. Türkali de Güvenevler yolsuzluğundan yola çıkarak filmin senaryosunu nasıl yazmaya başladıklarını anlatırken, "otobüs şoförüyle, arabanın burnundaki çalımı kız öyküsünün bu olaya oturduğundan" bahseder (akt. Daldal, 2005, s. 111). Filmde, sınıf çatışmalarının yaşanmadığı tek ortam olarak üniversite gösterilir. Otobüs şoförü olan Kemal, Nevin'in arkadaşlarıyla buluşmaya gittiğinde takdirle karşılaşır. Daldal (2005, s. 95) da filmde öğrencilerin olumlu tipler olarak gösterildiğini vurgular. Benzer bir şekilde *Gurbet Kuşları*'nda da ailenin en akli başında ve yol göstericisi, üniversitede tıp eğitimi alan oğulları Kemal'dir. Bu yüzden bütün aile bireyleri, yenilgiyi kabul edip Maraş'a dönerken, o nişanlısı Ayla ile birlikte İstanbul'da kalır. Yukarıda bahsedilen eşitsizliğe, adaletsizliğe karşı çıkan Yön'ün etrafında toplanan kesimin eğitilmiş, entelektüel kesim olarak adlandırılması ve eğitime verilen önem, bu olumlamanın sebebidir.

Kitlelerin Bireyselliği: Yamanın Ardından Sınıfsal Olana Bakmak

Tüm bu sınıfsal farklılıklar ve onların eşitlendiği yapının, bahsi geçen filmlerde de doğru algılanabilmesi için belli bir sınıf tanımının yapılması zorunludur. Marx ve Engels (2009, s. 38-39) sınıfı tanımlarken burjuvazi ile kastedilenin, üretim araçlarının sahipleri olan ve ücretli emekçiyi çalıştıran kapitalist sınıf; proletarya ile kastedilenin ise hiçbir üretim aracına sahip olmamaları yüzünden yaşamak için işgücünü satmak zorunda olan modern ücretli emekçiler sınıfı olduğunu ifade eder. Bu açıklamadan yola çıkan Belek (2013, s. 61), kapitalist sınıf ve proletarya ile ücretli emekçiler sınıfının eş anlamlı olduğunu belirtir. Burada odaklanması gereken, bu iki sınıf arasındaki yapısal farklardır. *Gecelerin Ötesi* filminde altı genç adam arasında çalışan ve emeğini satan iki kişi vardır:

Kamyon şoförü Fehmi ile çocukluğundan beri işçilik yaparak, eve ekmek götüren Ekrem. Diğer gençler çalışmamakla birlikte, durumlarından şikâyet etmekle yetinirler. *Gurbet Kuşları*'nda ailenin büyük oğlu Murat her ne kadar İstanbul'da ayakta durmak için taksi şoförlüğü yapmaya başladıysa da âşık olduğu kadın onun aklını çeler. Ailenin diğer oğlu Selim ise babasına tamircide yardım etmek yerine, komşu tamircinin Rum eşi Destina'ya kapılır ve işi gücü bırakarak, açtıkları tamirciden müşterinin kaçmasına sebep olur. Bu yüzden bu iki filmde belirgin bir sınıf anlayışından söz edilemez. *Suçlular Aramızda* filminde çalışan, emek harcayan sınıf dışında 'sadece yoksul ve işsiz olan' da bu sınıfa dâhildir. Tıpkı emeği sömüren, haksızlıklarla zenginliğini artıran burjuvazinin, Halis ve Mahmut Bey'in nezdinde anlatılması gibi... O zaman bu filmlerde toplumsal gerçekçi söylemin gereği olarak, toplumsal bir bilinçlenmeyle birlikte, emeği sömürülenin, hakkı yenilenin mücadele etmesi gerekmektedir. Ancak *Gecelerin Ötesi*'nde bu altı genç hakkı olanı almak için çıkış yolunu hırsızlıkta bulur. Filmde yer alan çocuk işçilerin çalışması, sanat anlayışının içinin boşaltılması, toplumun fakirlik karşısındaki çaresizliği ve hakkının yenmesi sorunları, Fehmi'nin yaşadığı pişmanlığın gerisinde kalır. Toplumsal sorunlar, Fehmi'nin kardeşi Suna için yaptığı fedakarlığın da gölgesinde kalır. *Otobüs Yolcuları*'ndaki mücadele bir anda Kemal'in mücadelesi olur. *Gurbet Kuşları*'nda ise gerek iç göç gerekse de dış göç olayına değinip, zengin olmanın yolları aranırken belirli bir çözüm bulamayan aile, tekrar Maraş'a dönmek zorunda kalır ve toplumsal sorun, ekmek gayesi, İstanbul gibi tehlikeli olarak nitelendirilen bir şehirde Fatma'nın hayat kadınına dönüşmesine bağlanır. Aile ve namus meselesi, göç sorunun önüne geçer.

Suçlular Aramızda'da ise tek bir yoksul aileye yardım eli uzatılır. O yüzden de bu mücadele birlikten uzaklaşır. *Otobüs Yolcuları*'ndaki son sahnede topluluk kendisinden çok Nevin'i kurtarmak için seferber olur. İzleyici kandırılan topluluğun ne yaptığını görmek yerine, Nevin'le Kemal'in mutlu bir şekilde otobüse binip gittiği anda kalır. *Suçlular Aramızda*'da da adaletin filmin sonunda polis yoluyla sağlandığına işaret edilir. Peki, bu adalet neyin, kimin adaletidir? Mümtaz'ın kendini öldürmesi, yoksulların açlığına bir çözüm müdür? Kötü olanın cezasını bulması tabii ki beklenendir. Ancak kötü olanın cezasını bulması, sadece ona karşı gelen bireyler için adaletin sağlanması demekse, o zaman burada bilinçli bir toplumun varlığından bahsetmek yanlış olur. *Gecelerin Ötesi*'nde hırsızlık yaptıkları için polis tarafından yakalanan bu altı genç adam, toplumun içinde bulunduğu yapıya bir ayna olmadıkları gibi, adaleti de sağlayamaz, aksine hukuksal yol ile sağlanacak olan adaletin aradığı kişiye dönüşürler. Toplumsal bir sorun, bireysel olana indirgendiyi gibi, haklı olunan bir davada haksız konumuna düşerler. *Gurbet Kuşları*'nda toplumsal bir sorun olan göç, Bakırcıoğlu ailesinin sorununa indirgenir. Her

ne kadar filmin sonunda, Bakırcıoğlu ailesi Maraş'a geri dönerken, garda İstanbul'a yeni gelen bir aile de tıpkı Bakırcıoğlu'lar gibi "İstanbul'a şah olacağız" gibi bir söylemde bulunuyor olsa ve Kemal'le nişanlısı Ayla gülerken onlara baksın da bu, alaycı bir gülmeden öteye geçmeyen, salt Kemal ile Ayla'nın tepkisini göstermek için oraya yerleştirilen bir göstergedir. Yeni gelen aile için bir çözüm yolu olmadığı gibi, gülerken bakan Kemal ile Ayla da bu insanlar için bir çözüm düşünmez ve kendi hayatlarına devam ederler. Toplumsal gerçekçi filmlerin, sıradan insanların sorunlarına yönelip, sıra dışı kahramanlardan uzak durarak gerçek sorunlarla ilgili doğruların ortaya konması düşüncesi göz önünde bulundurulduğunda (Daldal, 2005, s. 62), bu filmlerde, doğruların ne olduğu sorusuyla karşılaşmaktadır. *Gurbet Kuşları*'nda işlenen göç konusu, o dönem Türkiye'de yaşanan toplumsal bir sorundur. Ancak bu sorunlarla ilgili doğrular, Fatma'nın kötü kaderiyle bütünleştirilemez. Fatma'nın örgülü saçlarını açması, makyaj yapısı, içki içmesi ve filmin sonunda abileri onu yakalayacakken, korkup intihar etmesi, yerli melodramlarda ahlakın nasıl değerlendirildiğine dair bir örnektir. Bu bakımdan film, her ne kadar içinde toplumsal gerçekçi söylem barındırsa ve toplumun sorunlarını yansıtmaya çalışsa da kadın bedeniyle ifade edilen ahlaki değerler ve bu bedene yüklenen anlam (namus) yerli melodramların klasik anlatı yapısıyla örtüşmektedir. *Gecelerin Ötesi*'nde ise işçi haklarına yönelik önemli söylemler mevcuttur. Çocuk işçi çalıştırılması, ucuza iş gücü ve işçilerin hak ettikleri paraları kazanamaması, gerçek sanatın değer görmemesi, bu söylemlere örnek teşkil etmektedir. Ortada haksızlığın farkına varmış bir yoksul kesim vardır ama bu haksızlık için ne yapılacağı konusunda geliştirilmiş bir yöntem yoktur.

Yeşilçam'ın toplumsal gerçekçi akıma örnek olarak adlandırılan filmlerinin, aslında toplumsal gerçekçi yapıyı oluşturamaması da tam olarak bu yöntemsizliğinde gizlidir. Belek (2013, s. 56-57), işçilerin patronlara karşı dayanışmak zorunda kalması durumundan bahsederken, zorunluluk kelimesine özellikle dikkat çeker ve 'zorunda kalma durumu' yüzünden "farklı kitlelerin bir araya gelmesini" de mecburi sonuç olarak görür. Ancak Marx'ın kendisi için sınıf olarak tanımladığı düşüncede sınıf tam olarak 'sınıf' olarak kurtuluşu, hatta politik düşünce olarak da var oluşu simgeler (Belek, 2013, s. 60). *Gecelerin Ötesi*'nde Fehmi'nin daha rahat bir yaşam için hırsızlık yapması bireysel bir karardır. Diğer beş kişi Fehmi'nin önderliğinde ve onun yönlendirmesiyle bu işe girerler. Bu yüzden yanlış bir yöntem olsa dahi hırsızlık yaparak, hakkı olanı alma gibi bir konuda, belirli bir kitle tarafından alınmış bir karar yoktur. Kemal, *Otobüs Yolcuları*'nda haksızlığa uğramış kitlenin haklarını geri kazanmaları için verdiği mücadelede aslında tek başınadır. Sürekli kitleyi yönlendirmeye, pes etmemeleri için ikna etmeye çalışır. Kitle çoğu zaman

kendi arasında bile çatışır. Bu yüzden, onun bilinçli bir yapıya sahip olduğunu söylemek oldukça zordur. *Gurbet Kuşları*'nda taşradan göç edip İstanbul'a yerleşenler arasında da bir birlikten söz edilemez. Kayseri'den İstanbul'a gelen ve Bakırcıoğlu ailesiyle beraber yolculuk eden haybeci buna örnektir. Hiçbir geliri ve ailesi olmayan haybeci, para kazanmaya hamallıktan başlar ve sırasıyla dolmuş kahyalığı, müzayedecilik yapar.

Filmin sonunda haybeci, bir gecekondu mahallesine sahip olarak gösterilir ve memleketi Kayseri'ye oradan göç edecekler için bir acente açmaya gider. Geri döndüğünde ise İstanbul'da bir apartman inşaatına başlayacaktır. Haybecinin bu durumu, İstanbul ile ilgili büyük hayaller kurabilmek için her şeye en aşağıdan, sıfırdan başlamak gerektiğini göstermesi açısından önemlidir. Ancak bir yandan da haybeci gibi İstanbul'a göç edip kendi hayatını kurtarmayı başaran taşralılar da olduğu varsayıldığında, kitle olarak bir birliğin sağlanması ve bu birlik yardımıyla sorunların çözümü olanaksızlaşır. Göç edenler için İstanbul'da yaşam sürdürebilmek, bir birlik meselesinden çok kimin kalıcı, kimin ise gidici olacağını deneyimledikleri bir rekabet meselesine dönüşür. *Suçlular Aramızda*'da ise yoksulluğun sonucunda ortaya çıkan bir kitle yoktur. Büyükdere'de yaşayan yoksullar aç ve işsiz olmalarıyla ortak özelliğe sahiptir ama bunun dışında onları birleştiren bilinçli bir düşünce yapısı mevcut değildir. Kitleye mahsus özellikleri ifade eden Le Bon'a (1997, s. 20) göre, "kitle içindeki duygu ve düşünceler, tek ve aynı yöne doğru yönelir." Yerli toplumsal gerçekçi filmlerde de kitlenin yöneleceği istikamet tam olarak mevcut değildir, adaletsizliğe karşı birleşmek zorunda kalsalar dahi, bu adaletsizliğin sonucu olacak rasyonel bir durum oluşmaz. Kitleye bakış açısını anlatan Brecht (2012, s. 57) de "gerçekten bir kitleye ait olan herkesin, o kitlenin yapabileceğinden öteye gidemeyeceğini bildiğini" belirtir. *Gecelerin Ötesi*'nde yaptıklarından pişman olan Fehmi ve Ekrem şu cümleleri kurarlar: "Biz ne diye o işleri yaptık? Ne hakkımız vardı o soygunları yapmaya? Ne hakkımız vardı adam öldürmeye? Gel de bunların cevabını ver. Kurtulamıyorum bu kabustan." "Peki ama ne yapmalıydık? Ne yapabilirdik bundan başka?" "Bilmemek çok kötü." "Biz yaptıklarımızın sebebini bilmiyorduk. Bilseydik böyle yapmazdık." Fehmi ve Ekrem, yaşanan adaletsizliğe, sistemdeki bozukluklara karşı nasıl bir mücadele vereceklerini bilmediğinden, bilinçli bir topluluktan da söz edilemez. Onlar, toplumsal bir mücadele şekli benimseyip, kitle olarak bir hak arayışına giremediklerinden, yanlış yola saparlar. Bu, dönemim toplumsal yapısı göz önünde bulundurulduğunda doğaldır. *Otobüs Yolcuları*'nda ise Kemal kitlenin gücünü aşarak, onların ötesine geçer. Bir yol gösterici olarak kendisi de tam olarak bilinçli olmamasına rağmen, kitleyi yönlendirir ama bu yönlendirmenin sonucu olarak ortada sadece Nevin'i kurtarması kalır. Belirli bir yöntem göstermesi ve yolsuzluğu basına bildirmesi bakımından Kemal, kitlenin diğer üyelerine

göre daha bilgili olan kişidir ama kitleyi çözüme ulaştıracak bir düşünce yapısının temsilcisi olduğunu söylemek doğru bir yaklaşım olmayabilir. *Gurbet Kuşları*'nda da benzer bir şekilde 'ne yapmalı' sorusu sorulmaktadır. Bakırcioğlu ailesi, bir kurban vererek -ki bu kurbanın kadın olması da melodramatik bir koddur- İstanbul'u terk ederler. Arslan'a (2010, s. 255) göre toplumsal çürümenin temsili olan bu genç kız bedeni, modernliğin bedelleriyle yüzleşmenin önüne geçmektedir ve Refiğ, İstanbul'da yaşanan bölünmüşlüğü anlatmak yerine "ulusal-cinsel endişeyi" aktarmaya çalışmaktadır. Bu bakımdan filmin, belirli sorunlara ayna tutma görevi gördüğü söylenememektedir. *Suçlular Aramızda*'da ise Halil hem hırsız hem de oldukça namuslu bir kişi olarak, Mümtaz tarafından aldatılan Demet'i uyarır ve onun hayatını kurtarır. Ancak burada da bir çelişki mevcuttur. Mümtaz'dan çalacağı gerdanlığı yoksullar için aldığını belirten ve bununla da izleyicinin gözünde nedensel motivasyonu sağlayarak kendisine hak verilmesini kolaylaştırmayı amaçlayan Halil, hak etmediği bir parayı istemektedir. Çünkü Mümtaz ve ailesi, filmin başında görüldüğü üzere parayı türlü yolsuzluklar ve suçlar yoluyla kazanmış olsalar da Halil'le aralarında yaşanan bir sorun yoktur. Öyleyse Halil burada kendinden çok, bir sınıfın temsili ve bütün yoksulların simgesel bir bütünüdür. Ancak Halil ne kadar bir bütünü temsil etse de kitle olmadan tek başına bir sonuca varması olanaksızdır. O yüzden Halil'in mücadelesi de dayanaksız ve bireysel kalır. Ayrıca Halil, Büyükdere'deki yoksul halk için mücadele etmez. Onun mücadelesi, Mümtaz tarafından öldürülen arkadaşının ailesi için gibi gözüксе de daha sonra tamamen Demet'in hayatını kurtarmaya yönelerek bir değişime uğrar. Bu noktada her iki film de melodramın anlatı kalıbının içine düşer. *Otobüs Yolcuları*'nda Kemal'in, Nevin'i babasına karşı uyarmak ve kurtarmak için verdiği mücadele de benzer niteliktedir. Marx'ın sınıfa yaklaşımını anlatan Belek'e (2013, s. 68) göre; "Marksizm özneyi kişisel ölçekte değil, toplumsal ölçekte ele alır; devrimci özne işçi sınıfı, yani proletaryadır." Bu yaklaşım düşünüldüğünde, tekrar dönüp örnek filmlere bakmak gerekir. Filmler, yoksul sınıfın sorunlarına odaklanarak başlar ama bireyselle indirgenerek biter. *Otobüs Yolcuları* ve *Suçlular Aramızda*'da devrimci bir özne söz konusu değildir. Adaletin hukuk yoluyla sağlanacağı düşüncesi ise yarım bırakılmıştır. Kemal (*Otobüs Yolcuları*) ve Halil (*Suçlular Aramızda*) suçluları hukukun ellerine teslim eden güçlerdir. Diğer hukuki süreçler, derinlemesine bir araştırma, hikâyede yer bulamamıştır. Yeşilçam melodramlarında sıkça karşımıza çıkan "gereği düşünüldü" söylemine benzer bir yapı mevcuttur. Tam olarak o söyleme yer verilmesi dahi, filmlerin tamamına sinen ve oradan dışarıya yansıyan, 'bir adalet yanılması' olarak değerlendirilebilir. Gerçek değildir ama izleri oradadır. Gereği düşünülmüştür.

Otobüs Yolcuları'nın taş ocağında ve inşaatta çalışan işçileri, kendi haklarından tamamen habersizdir. *Suçlular Aramızda*'da ise bir işçi sınıfından söz edilemez. *Gecelerin*

Ötesi'nde de ise Ekrem ve Fehmi kendi hakları için birlikte mücadele veremedikleri gibi, hukuki yolla sağlanacak olan adalet bu sefer onlar için söz konusu olur ve kanun karşısında suçlu durumuna düşerler. *Gurbet Kuşları*'nda da böyle bir bilinçli sınıftan söz edilemez. Ailenin tıp okuyan oğulları Kemal ve nişanlısı Ayla'nın temsilinde eğitilmiş gençlerin topluma yararlı olacağı ve insanları bilinçlendireceği düşüncesi hâkimdir. Dolayısıyla, birçok ülkeden farklı olarak, altmışlı yıllarda Türkiye'de toplumsal gerçekçi akımın temsili olarak değerlendirilen bu filmlerin "proletaryayı özne yapan" Marksist yaklaşımla bir bağlantısı kurulamamaktadır (Belek, 2013, s. 68). Marksizm'in yöneldiği sanatta gerçekçilik "toplumsal örgütlenmenin de bulunduğu derin bir anlayışa varmayı amaçlar" (Gülseçgin, 2011, s. 15). Öyleyse, toplumsal örgütlenmenin olmadığı *Otobüs Yolcuları*'ndaki birleşim ve mücadele, sadece belirli bir hedef içindir. Şu soruyu sorarak bir çıkarımda bulunmak mümkündür: Eğer bu hedefe ulaşıp, herkesin hakkı olan evin tapusunu aldığı ve huzurlu yaşadığı bir durum söz konusu olsaydı, buradaki topluluk yeniden başka bir sorun için bir araya gelir miydi? Bunun cevabı, herkesin toplanıp haklarını nasıl koruyacaklarını konuştukları sahnede gizlidir. Burada insanlar arasında bir anlaşmadan çok, karşılıklı çatışma göz önündedir. Ne yaptığıının bilincinde olmayan topluluk, Mahmut ile onun etrafındaki zengin ve güçlü kesimden çekinmektedir. Üstelik birbirleri arasında da sürekli bir suçlama durumu mevcuttur. Örneğin; biletçinin kayınvalidesi, Sabire nineyi duyarsız olmakla suçlar, onun tapusunu aldığı için (Kemal'in yardımıyla) rahat olduğunu söyler. Bu tartışmalar yerini bilinçli bir güçten çok kuru bir gürültüye bıraktığı sırada Kemal -olması gerektiği gibi- kalabalığın arasında belirerek, bu dağılan grubu toplar ve filmde esas vurgulanması istenen şeyi söyler: "Kanun var, adalet var!" Ancak yukarıda belirtildiği gibi bu adaleti Kemal kendisi kurar, yapılandırır ve hukukun eline teslim eder. O yüzden filmde, hukukun üstünlüğüne dayalı bir adalet söyleminden bahsetmek doğru olmaz. Zenginlik ve yoksulluk ne kadar ekonomik ve sosyal bir gerçeği gözler önüne seriyorsa da yine bu yolla oluşturulan iyi ve kötü karakterler, filmleri melodram kalıplarına götüren yolu hazırlıyor. *Otobüs Yolcuları*'nda, izleyiciye iyi diye sunulan karakterler yoksuldur; zenginler ise abartılı bir şekilde kötüdür. Bu da yoksul ile zengin arasındaki çatışmaya yeni bir boyut kazandırır: İyi ve kötü arasındaki çatışma (Brooks, 1976, s. 36). Burada, Nevin ile Tayfun'a ayrıca bir parantez açmak gerekir. Nevin, dayısına oldukça düşkündür. Dayısı ise Nevin'in babası Mahmut Bey'in fikirlerine karşı gelmekte ve onunla sürekli tartışmaktadır. Burada dayının olumlu ve karşıt (yoksul) karakter olarak çizilmesi tesadüf değildir. Dayı, filmde görünmeyen ve muhtemelen ölmüş olan annenin temsilcisidir. Buradan da anlaşıldığı üzere, Nevin'in anne tarafı pek yüksek gelirli değildir. Dayı, Kemal'e kendi evini tanıtırken, birçok Yeşilçam melodramında duyulan 'fakirhane' kelimesini kullanır. Dayısına düşkün olan Nevin, yine

bir yoksulun (dayı) hayat tarzını örnek aldığı için olumludur. Nevin'in olumlu olmasının diğer sebebi de yukarıda belirtildiği gibi dönemin yapısına uygun olarak okuyan biri, yani öğrenci olmasıdır. Tayfun ise tamamen baba ile Nevin'in arasında bir yerde durmakta ama babaya göre özellikle abla ve dayısını örnek aldığı için olumlu bir karakter olarak gösterilmektedir. Yoksul dayıya karşı, zengin halaların kullanılması da yukarıdaki düşünceyi destekler niteliktedir. Bu da izleyiciyi, dayı ile halanın timsalinde, yine bir sınıf çatışmasına götürür. Halalar, Mahmut Bey'in ailesinin yozlaşmış üyeleridir; burjuvanın güvenilmez yapısını temsil ederler. Burjuvanın güvenilmez ve kötü olduğu, filmin sonuna doğru yine bir burjuva olan Mahmut Bey'in sesinden duyulur ve evi apar topar boşaltan kardeşlerine, batmakta olan gemiyi önce farelerin terk ettiğini hatırlatır. *Gurbet Kuşları*'nda kötü karakter olarak gösterilen ve Fatma'yı kandırarak gönül eğlendiren Orhan, yerli melodramlardaki kötü karakterlerden biridir. Zenginlik ile Fatma'nın gözünü boyayan ve amacına ulaştıktan sonra da genç kızı terk eden Orhan klasik bir melodram kahramanıdır. Yine Fatma'yı kandırarak onun 'kötü yol'a düşmesine sebep olan Mualla da onu kandırabilmek için güzelliği, kadınlığı kullanır. Bu açıdan o da klasik bir melodram karakteridir. Ancak bu karakterlere yer verilmesine rağmen, bu filmde çatışma; İstanbul ile Anadolu, şehir ile taşra arasındadır. Bu yüzden filmde, kötü ve tehlikeli olarak resmedilen bir İstanbul vardır. *Gecelerin Ötesi*'nde de ise kahramanlar kötülüğe karşı mücadele vermek isterken, kendileri kötü karakterlere dönüşürler. İyi ve kötü arasındaki çatışmanın rol değiştirmesi, bu filmi toplumsal gerçekçi yapıya yaklaştırmaktadır.

İyilik, Kötülük ve Adaletin Kesişme Noktası Olarak Melodramatik Değerler

Otobüs Yolcuları ve *Suçlular Aramızda*'da baba karakterlerinin benzer özellik taşıması, melodramın yarattığı stereotiplere örnek niteliğindedir. Türlü yolsuzluklarla, bir servet kazanmış olan Mahmut ve Halis Bey, bu servete sahip olabilmek için ne kadar zorlu süreçlerden geçtiklerini anlatırlar. Burjuva ile ilgili düşüncelerini aktaran Boal'e (2003, s. 59) göre, "burjuva doğuştan özel haklara sahip olmadığı için kaderine hiçbir şey borçlu değildi, her şeyi soğukkanlılığı sayesinde" elde etmişti ve "erdemini onun birinci yasasıydı." Halis ve Mahmut Bey'in, hiçbir tedirginlik duymadan yaptıkları yolsuzluk planları, dolandırıcılık ve tüm bunların üstüne, yaşadıkları zenginliğe ulaşmak için ne kadar çabaladıklarını anlatmaları da bunun göstergesidir. Bu yüzden her ikisi de geldikleri konumdan gurur duyarlar. Her şeye sonradan sahip olan bu insanlar, bunu bir başarı olarak görüp, kendilerini erdemli bireylermiş gibi göstermeye çalışırlar. Anlatımın izleyiciye sunduğu kodlara bakıldığında muhtemelen, Demokrat Parti döneminin

“tüketim toplumu yaratma hayallerinin” (Daldal, 2005, s. 65) ürünü olan bu zenginleri, sonradan sahip oldukları serveti kaybetmemek için oldukça cimri davranırlar. Ancak bir dönemin zenginleştirdiği bu karakterler, bir dönemin bitimiyle birlikte cezalarını bulurlar. Mümtaz’ın intihar etmesi, Mahmut Bey ve Halim Ağa’nın tutuklanması gibi.

Suçlular Aramızda’da ise, iyi ve kötü anlayışı biraz farklıdır. İyi yine de yoksul olandır. Ancak temel fark; yoksul olanın, zengin olandan bir malı (gerdanlık) çalmasıdır. Filmin başkahramanı Halil bir hırsızdır ama Mümtaz o kadar kötüdür ki Halil kendisini izleyici karşısında aklamayı başarır. Halil’in ortağı olan hırsız arkadaşının ailesi açtır ve paraya ihtiyaçları vardır. Halil’in arkadaşı, Mümtaz tarafından öldürüldükten sonra Halil, Mümtaz’ın yanına uğrayarak ondan para ister ama Mümtaz açıkça o yoksul insanları umursamadığını dile getirir. Bu da Halil’in, zenginle fakirin bu kadar uçuk farklarla yaşadığı dünyada ihtiyaç duyduğu kadar parayı çalmasında haklı olduğunu gösterir. Filmde de bu yüzden sürekli ihtiyaç vurgusu yapılır. Yani, özünde iyi olanın kusuru, kötü olanın çok kötü olmasıyla dengelenmiş olur. Yoksul sınıfa yöneltilmiş olan adaletsizliği, Halil kendi yöntemiyle çözmeye çalışır. Burada yine hukukun adaletinin nerede olduğu düşünülebilir. Gerek *Otobüs Yolcuları*’nda, gerekse *Suçlular Aramızda*’da hukukun adamlarına son anda deliller ışığında görevlerini yapmak düşer. Bu yüzden, adaleti sağlamak için düşmanın konumuna geçerek hırsızlık yapan Halil, çözümünü hukuki yoldan aramayı tercih etmez. Çünkü görünürde o da Mümtaz ve ailesi gibisi hırsızdır. Onun hırsızlığı, yoksullardan çaldıkları parayla zengin olandan intikam almak için kurgulanmıştır. Maktav, altmış ve yetmişli yıllarda yoksulluğa yüklenen değeri şöyle açıklar: “Kemalist Halkçılığın ve Demokrat Parti’yle önü iyice açılan popülist söylemlerin belirlediği ideolojik zeminde, melodramatik veya komik unsurlar kullanılarak yaratılan Yeşilçam Toplum Modeli, yoksul kahramanları daima ayrıcalıklı bir yere koyar” (2013, s. 205).

Gecelerin Ötesi’nde işleniş bakımından, *Suçlular Aramızda*’daki gibi bir hırsızlık olayı ele alınsa da buradaki fark, hırsızların bilinçli olarak bu işe devam etmeleri, hatta katil olmalarıdır. Burada dikkat çekici olan ayrıntı hırsızlığın benzin istasyonlarında yapılmasıdır. Filmde, özellikle hırsızlık yapılmak için girilen benzin istasyonlarının adı belirgin kılınmıştır. Bu, toplumsal gerçekçi akımın özellikleri göz önünde bulundurulduğunda anti-kapitalist yaklaşımla özdeştir (Daldal, 2005, s. 62). Ancak buradaki hırsızlık olayları da bunu başlatan kişi olan Fehmi’nin pişmanlığıyla son bulur. Çözüm arayışında olan bir toplum, her ne kadar bir çözüm yolu bulamasa da neyin çözüm olmadığını farkındadır: Hırsızlık.

Yukarıda Demokrat Parti dönemini anlatırken Kongar'ın bahsettiği süreç, yani "yeni zenginler yaratma" iddiasından vazgeçmeyen sistemin sonu, bu filmde kendi izdüşümünü bulur. Çünkü kapitalist sistem düşünüldüğünde, yeni zenginler aynı zamanda yeni yoksullar demektir. Böylece, Akbulut'un (2012, s. 74) da belirttiği gibi "yoksulluk, sistem ve resmî kurumların işleyişi, çaresizliği yeniden üretir." *Suçlular Aramızda*'da Halil'in hırsızlığı, çaresizliğinin ve bu çaresizlikten doğan çıkmazın ürünüdür. Halil, bu yaptığıyla zenginlere karşı gelebilmek için hırsız olmuştur ve sınıf farklılığına rağmen, gerçek hırsız olan Mümtaz'la aynı konuma gelerek ona ders verir. O yüzden Halil, Mümtaz'ın ve eşi Demet'in karşısına çıktığında kendini tanıtmak, hatırlatma ihtiyacı duyar. Ben yoksulum yerine de "ben hırsızım" der. Bu Halil'in (yoksulun, haksızlığa uğrayanın), Mümtaz'dan (zenginden, adaletsizlik yapandan) aldığı intikamıdır. Ancak çalınan gerdanlığın sahte olduğunun ortaya çıkması, olayın akışını değiştirir. Filmlerde "çalma suçunun" hangi bileşenlerle beraber sunulduğunu inceleyen Žižek'e (2009, s. 65) göre, "çalınan bir şeyin sahte çıkması zaten çalınacak bir şeyin olmadığı" algısını uyandırarak, "kahramanın (çalının) eksikliği" giderecektir. *Suçlular Aramızda*'da da gerdanlığın sahte çıkması, Halil'in kendini aklamak ve kimliğini tanıtmak için kullanacağı bir göstergeye dönüşür. O, yoksul sınıfın namuslu bireyi olarak, Mümtaz ve babası Halis Bey'i küçümser. Onun geleneksel savunan aile değerleri, bir insanın gelinine ya da eşine sahte kolye almasını algılayamaz. Bu sefer Halil'in bakışı, Mümtaz'ı değersizleştiren bakıştır. Bu bakış onu hırsız olmaktan çıkarıp, kendi yoksul sınıfının değerlerine geri döndürür. O, hırsızlık yapmasına rağmen değişmemiştir. Akbulut (2012, s. 27), Lacan'ın her ben kendisini tanıtmak için 'öteki'ne gereksinim duyar düşüncesinden yola çıkarak, "Türk Sinemasının kendi kimliğini, faillerin değiştiği ama hep varlığını sürdürdüğü ve biz kimliğini tehdit eden bir öteki üzerinden tanımladığını" ifade eder. O zaman, burada 'biz kimliğinin' temsilcisi olan Halil, öteki olan Mümtaz üzerinden kendi geleneğini tanımlar. Telefonla arayıp, Mümtaz'a eşine sahte kolye hediye ettiği için ahlak dersi verir. Biz kimliğinin kabullenemeyeceği bu olay, ötekine verdiği dersle beraber kendi doğruluğunun ve namuslu yapısının altını çizer. Zenginleşen ve zenginleştikçe değerlerini kaybeden Mümtaz, ahlaksızlığın tam merkezine düşmüştür. Böylece öteki ve biz üzerine yerleştirilen; medeniyet ile ilişkili olan modernleşme ve batılılaşma, geleneksel savunan Türk kimliği ve sinemasının anlaşılmasında belirleyici olur (Akbulut, 2008, s. 112). Daldal, (2005, s. 57) hareketin genelindeki arayışın, kimlik arayışı olarak ortaya konulduğunu ve bunun da bir bütünlük oluşturacak şekilde belirlediğini söyler. Bu kimlik arayışı ve modern ile geleneksel olan arasında kalmışlık, iki sınıf arasındaki kültürel farklılıkların gösterilmesiyle aktarılır. Bu kültürel farklılıklardan biri de müziktir. *Otobüs Yolcuları*'nda kullanılan iki çeşit müzik, farklı sınıfların tanımlanması için bir araca dönüşür. Akbulut, "yerli

melodramlarda şarkıların, filmlerde karakterlerin anlatamadığı duyguları dile getirerek anlatımcı bir işlev kazandığını ve bazı durumlarda filmin eksen kişinin yönelimine işaret ettiğini ifade eder. O zaman bu filmlerde kullanılan müzikler, hem bir duygunun ve farklılığın (fakir ile zengin, iyi ile kötü, modern ile geleneksel) ifadesi olmakta hem de Daldal'ın işaret ettiği kimlik arayışına bir tanım getirmektedir. Bu dönemde oluşması beklenen kimlik, *Otobüs Yolcuları*'nda elinde sazıyla, işçilerin arasında türkü söylemeye çalışan yaşlı bir adamın söylediği şarkının, şu sözlerinde ortaya çıkıyor: "Şoförün altında beylik otobüs, yanında bir okuryazar güzel kız." Şarkının devamında ise "herkesin derdinin iyi bir iş ve yuva derdi" olduğu belirtilerek toplumsal kriz döneminde olan bir toplumun, nasıl bir kimlik arayışında olduğu, yine imalarla aktarılmış olur. Akbulut'a (2008, s. 112) göre, "dile getirilmeyen duygu ve düşünceler adeta şarkılarda zincirinden boşalır." *Suçlular Aramızda*'da zengin, lüks hayatın görüntüleri jazz müzik eşliğinde sunulur. *Gecelerin Ötesi*'nde rock'n'roll müzik yapan, Elvis Presley hayranı olan iki genç, Türkiye'de bu müzikle başarılı olamayacaklarını düşünürken Doğu-Batı ayrımına işaret edilir. Alt katta oturan anne ve babanın görünümü, üst katta müzik yapan iki gencin görünümü ile karşıt olarak gösterilir. Böylece geleneksel ile modern olan karşı karşıya getirilir. *Gurbet Kuşları*'nda Fatma, Mualla'nın götürdüğü partiye gittiğinde dans edemediği için onunla alay edilir ve taşralı olduğu vurgulanır.

Öteki ve biz meselesi, *Otobüs Yolcuları*'nda da Batılılaşmanın getirdiği yozluğu gözler önüne serer. Nevin'in halası, nişanına gelen Kemal'le şoför olduğu için dalga geçer ve cha-cha-cha oynamasını ister. Böylece Kemal ve onun emeğe dayalı işi ile alay edilir. Geleneksel yapısına sahip çıkan, namuslu, ahlaklı bir insan olan Kemal (biz), Nevin'in halasının (öteki) tehdidi ile karşı karşıya kalır. Ancak onunla dalga geçen kişileri tek yumruğuyla etkisiz hale getirerek orayı terk eder ve böylece biz kimliği; alay edilmenin yarattığı ezikliği, şiddet ile bastırır. Bu bastırılmışlık, kendi dönüşümünü Kemal'in Nevin'le olan konuşmasında gerçekleştirir. Kemal, Nevin'e "benim Nevin'im olarak gelersen olur bu iş" der ve Mahmut Bey'in kızı olarak yanına geldiği sürece evlenmeyeceklerini söyler. Burada Kemal'in "benim Nevinim" demesi önemlidir çünkü Nevin'i kendi başına bir birey olarak algılamaktan ziyade, ona bağlı olması gereken bir kadın olarak gördüğünü gösterir. Böylece, sınıf farklılığı başka bir boyuta taşınır ve bu sefer işin içine cinsiyet farkı da girmiş olur. *Otobüs Yolcuları*, *Gurbet Kuşları* ve *Suçlular Aramızda*'da kadın değersizleştirilir, erkeğin yanında duran ikincil güç olarak anlatıya hizmet eder. *Otobüs Yolcuları*'nda Nevin'i sürekli değişmeye, babasına karşı kendisini seçmeye zorlayan bir Kemal vardır. Laf arasında sürekli Nevin'e dünyada başka şeylerin de olduğunu ve genç kızın bunlarla ilgilenmediğini söyler. Bu eril güç, Nevin'i yönlendiren ve ona kendi

istekleri doğrultusunda biçim veren güçtür. Boal (2003, s. 22), Aristoteles'e göre somut gerçekliğin göstergesinin "bir erkek olmak fazlalık, bir kadın olmak ise eksiklik" düşüncesi olduğunu ileri sürer ve bu tanımdan yola çıkarak şöyle bir sonuca varır: "O halde özgür erkekler en üst seviyede olacaktır; sonra özgür kadınlar gelecek ve onları erkek kötüler izleyecektir, zavallı kadın köleler de en alt seviyede yer alacaktır."

Buna göre, *Otobüs Yolcuları* filminde Kemal, *Suçlular Aramızda*'da Halil, *Gurbet Kuşları*'nda Murat, Selim, Kemal, özgür erkeklerdir. Kadın olduğu için eksik gibi görülen ve özgür erkeğin arkasında durması gereken kişiler; Nevin (*Otobüs Yolcuları*), Demet (*Suçlular Aramızda*), Fatma (*Gurbet Kuşları*), onları takip eden erkek kötüler; Mahmut Bey (*Otobüs Yolcuları*), Mümtaz (*Suçlular Aramızda*), Halis Bey (*Suçlular Aramızda*), Halim Ağa ve yancıları (*Otobüs Yolcuları*), Orhan (*Gurbet Kuşları*) en altta duran zavallı kadınlar ise; paranın kölesi olan Nevin'in halaları (*Otobüs Yolcuları*), Mümtaz'ın sekreteri (*Suçlular Aramızda*), kandırılan Nükhet (*Suçlular Aramızda*), Naciye ve Mualla'dır (*Gurbet Kuşları*). *Gecelerin Ötesi* ise bu yapıdan uzak durarak, bu noktada toplumsal gerçekçiliğe yaklaşıp da para düşkünü kadınlar bu filmde de görülmektedir. Pavyon şarkıcısı, Sevim'in parası için Ayhan'la birlikte olması, paraya olan köleliğinin de göstergesidir. *Suçlular Aramızda*'da Demet, zenginlik için Mümtaz'la evlendiğini söyler. Yani Mümtaz, onun 'sevdiği kişi' değil, onun 'sevdiği, arzu duyduğu zengin hayatın sahibi' olan kişidir. Demet paraya sahip olduktan sonra değişen bir şey olmadığını fark etmiştir. Arzu ettiği değişimi yaşayan kişinin (öznenin) daha sonraki durumunu inceleyen Girard'a (2013, s. 85-86) göre, "özne, nesnenin kendi kişiliğini değiştirmedeğini saptıyor ve nesne elde edildiği anda kutsallığını yitiriyor, nesnel özelliklerine geri dönüyordur." Filmde Demet, orta hâlli bir ailenin kızı olduğunu ama zenginliğin gözünü boyadığını itiraf eder. Yani kendisi oraya ait olmadığını fark etmiş, hayal kırıklığı yaşamıştır. Arzuladığı zengin hayat için kendini feda eden Demet'e doğru yolu gösterecek, onu o zengin ama yozlaşmış hayattan, yoksul ama ahlaklı hayata götürecek olan kişi Halil'dir. Yani Demet bir kadın olarak, yoksul bir erkek tarafından kurtarılmaya muhtaçtır. Böylece Mümtaz'ın eşi olarak yanlış yola sapmış olan Demet, "erkek egemen ideolojinin kendisine biçtiği değerler ve sembollerle" bu yoldan kurtarılır (Maktav, 2013, s. 126). Yine bu değerlerle kurtarılan bir başka kadın da Nevin'dir. Yukarıda da bahsedildiği gibi Kemal, "benim Nevin'im" derken tam da bu düşünceye işaret eder. Kemal'in Nevin'i; kötü eril güçten kurtulup (baba), iyi eril gücün (Kemal) etkisi altına girerek onun gibi düşünen, onun yoksulluğuna ortak olacak biri olmalıdır. Öyleyse kadın, eril güçlerin savaşı arasında gidip gelirken, adeta o gücün malına dönüşür ve edilgin (pasif) Nevin ve Demet, etkin (aktif) gücün temsilcileri olan Kemal ve Halil tarafından yönetilirler. *Gurbet Kuşları*'nda Naciye (Seval),

Murat'ı da diğer erkekler gibi görür ve birlikte evine geldiklerinde onunla bir birliktelik yaşamak isteyeceğini düşünür. Ancak Murat bir eril güç olarak, tepkisini attığı tokatla gösterir. Böylece Naciye onda, diğer erkeklerde görmediği bir şeyler görür. Bir süre sonra ise bu eril gücün koruması ona fazla gelir çünkü o eril güç ile arzu ettiği gücün arasında sıkışır. Arzu ettiği hayat zenginliktir ve bu da Murat'ta yoktur. Naciye ile Maraş'ta komşu olduğunu öğrenen Murat, onu, yukarıda da bahsedildiği gibi erkek egemen ideolojinin, ona uygun gördüğü değerlerle yönlendirmeye çalışır. Pavyona gitmesini istemez ve Maraş'a geri dönüp yeni bir hayat kurmayı teklif eder. Ancak Naciye geriye dönemeyeceğini bildiği için bir zamanlar arzuladığı, zengin hayatı tercih eder. Oysa bu arzu duyduğu hayat da bir süre sonra onun için sıradan hale gelmiştir. Çünkü gözünde büyüttüğü, evden kaçıp İstanbul'a geldiği o hayat onu bir ölüye dönüştürmüştür. O artık hem ailesi için hem de kendisi için ölmüş ve başka bir kimliğe bürünerek, başka birine dönüşmüştür. Murat için de arzu duyulan kadın olan Naciye, bir süre sonra kutsallığını yitirir ve ona bıçak dayamayı bile göze alır. *Gecelerin Ötesi*, *Suçlular Aramızda* ve *Gurbet Kuşları*'da kadının bir gösteri objesine dönüştüğü görülmektedir. Mulvey, bunu şöyle ifade eder:

Belirleyici olan erkek bakış, fantezisini kadın figürüne yansıtır; kadın figürü de buna göre inşa edilir. Kadınlar geleneksel teşhirci rollerinde aynı anda hem bakılan hem de teşhir edilen figürlerdir; görünüşleri güçlü görsel ve erotik etki yaratacak biçimde kodlanır, böylece bakılası oldukları fikrini uyandırırılar (Mulvey, 2012, s. 286).

Bu 'bakılası olma' durumuna, *Gecelerin Ötesi*'nin Sevim'i, *Gurbet Kuşları*'nın Naciye ve Destina'sı, *Suçlular Aramızda*'nın Nükhet'i örnek teşkil eder. *Gecelerin Ötesi*'nde Sevim evinde spor yaparken Ayhan, onu pencereden gözetlemektedir. Sevim'in görüntüsü, Mulvey'nin bahsettiği gibi, Ayhan'a ve izleyiciye güçlü erotik etkiyi vermektedir. *Gurbet Kuşları*'nda Naciye dansöz olarak sahneye çıkar ve erkeklerin önünde dans ederek onları eğlendirir. Bu sırada bütün erkeklerin gözü onun üzerindedir. Buna göre filmde kadın figürü, erkek bakışın fantezisini yansıtacak şekilde oluşturulmaktadır. *Suçlular Aramızda*'da Nükhet'in dış görünüşü dışında onu tanımlayacak başka bir özelliği bulunmamaktadır. Para için Mümtaz'ın "ağız kokusuna katlanan" Nükhet, yine paraya sahip olmak için kendi bedenini kullanmaktadır. Bir sahnede Mümtaz, paraları adeta bir giysi gibi onun üzerine yerleştirir. Böylece kadın vücudunun para ile satın alındığı anlamı ortaya çıkar. Her iki filmde de kadın, kendi emeğiyle çalışıp para kazanan biri olarak değil, sadece vücudu ve güzelliği ile para kazanan, erkeğin yanında duran (*Suçlular Aramızda*) ya da babadan zengin (*Otobüs Yolcuları*) bir varlık olarak gösterilir.

Bu filmlerden yola çıkarak, oluşturulmak istenen izleğin adaletsizlik ve onun sonucu olarak ortaya çıkan sınıf çatışmaları konusu üzerine kurulduğu söylenebilir. Adaletsizlik, haksızlık her zaman olduğu gibi iyi-kötü, zengin – fakir gibi birbirinden ayrılan sınıfları karşı karşıya getirir. Bu sınıfların karşılaşmasının sonucu olarak, adaletsizliğe sebep olanlar cezalarını bulur. Akbulut (2012, s. 35), melodramlarda “Batılı değerleri benimsemiş, zengin üst sınıfın insanlaşmasına” yardımcı olabilecek kişilerin “yoksullar” olduğunu ifade eder. *Otobüs Yolcuları* da bu düşüncüyü doğrulayan bir sonla biter ve Mahmut Bey tutuklanırken onu ölümden kurtaran Kemal’e karşı oldukça mahcup görünür. *Suçlular Aramızda*’da ise bu kurtarılışı yaşayan kişi Demet olur ve içinde bulunduğu “varlıklı sınıf insanların rezilliklerinden” (Esen, 2010, s. 122) kurtularak yeniden ‘insanlaşır.’ Mümtaz’ın filmin sonunda söylediği sözler ise yaşadığı hayatın tanımıdır: “Çaldım, öldürdüm ama bundan kendimi suçlu saymıyorum. Ben içinde yaşadığım çevrenin şartlarına uydum. Sizsiniz o çevre.” Mümtaz, yaşadığı durumun sorumlusu olarak etrafındaki zengin kesimi, burjuvayı gösterir. Kendini boşluğa bırakırken söylediği söz, onun içindeki kibrin de yansıması gibidir: “Beni kendimden başka hiçbir kuvvet cezalandıramaz.” Mümtaz’ın intihar ederken söylediği bu sözler, yaşanan toplumsal olaylarla birlikte ele alındığında, yine ortaya imalar çıkar. *Gurbet Kuşları*, yukarıda da belirtildiği gibi, bir geri dönüşle biter. Bu filmde, ders veren yoksul kişi ise tıp öğrencisi Kemal’dir. Filmin sonunda söylediği sözler de buna örnek teşkil eder:

Bence Maraş’tan İstanbul’a taşınmak burasını fethetmek hayaline kapılmak, hatanın başlangıcı. Biz kendi dar imkanlarımızla savunma hâlinde yaşamayı gereken bir aileyken, taarruza kalktık. Sırt sırta verip çalışacağımıza, herkes kendi havasına daldı, kendimizden hiçbir şey katmadan, bu şehrin nimetlerinden istifadeye kalktık. İşte bunun için başaramadık.

Gecelerin Ötesi’nde de ise ortaya çıkan duygu pişmanlık olur. Daldal’a (2005, s. 98) göre bu film, “Demokrat Parti döneminin ‘hızlı sınıf atlama’ ve ‘köşeyi dönme düşüncesi’nin” eleştirisidir. Bu bakımdan filmde hırsızlık yaparak, birden zengin olmayı hedefleyen bu altı genç adam da bu düşüncenin kurbanları olarak görülmelidir. Bu filmler, 1960 ve sonrasında toplumsal kriz döneminde çekilmiş filmlerdir. Toplumun yaşadığı kriz, belirli imaların arkasına gizlenmektedir.

Sonuç

Melodramatik anlatılar, Türkiye sinemasında ulusal bir kimliğin oluşumunda ve

kendini yansıttığı biçiminde karşılığını bulmuş olup toplumun yapısı, korku ve endişeleri ile bir bütün olan farklı bir dil oluşturmuştur. Bu bakımdan Yeşilçam melodramlarının biricik olan, bugün izlendiğinde bile geçmişe dönük belirli duyguları uyandıran, eski değerleri anımsatan bir yanı vardır. Bu anlamda Yeşilçam sineması, toplumla iç içedir. Toplumsallaşmanın izlerini yansıtır. Uzun yıllar boyunca yapılan araştırmalar da bu melodramlara, böyle bir değeri atfeder.

27 Mayıs 1960 sonrası Demokrat Parti yönetimine son verilmesi ve ordunun yönetime el koymasıyla başlayan sürecin beraberinde birçok yeniliği getirdiği görülmektedir. Toplumun içinde bulunduğu kriz ve bu krizi aktarış şekli, yeni arayışları da beraberinde getirir ve bu dönemde yönetmenler, toplumun içinde bulunduğu durumu, yaşanan sorunları sinemaya yansıtmaya çalışır. Toplumsal kriz döneminde, topluma çıkış yolunu göstermeyi amaçlayan bu filmlerde, aydınlığın, eğitimin, hukukun önemi vurgulanırken, geleneksel olan ile modern olan arasında da bir bağlantı oluşturulur. Bu noktada geleneksel olanı ön plana çıkararak belirli bir değer atfedilir. Modernliği kötülüğün, bozulmuşluğun simgesi olarak ele alan bu filmler, konunun merkezine aşkı alarak, toplumsal olanı ikinci plana atarlar. Her ne kadar işsizlik, göç gibi toplumsal sorunların ele alındığı görülse de belirli bir aşk hikâyesinin veya melodramatik öğelerin içinde kaybolan bu filmler, toplumsal krize bir çözüm sunamamakta, sadece toplumun içinde bulunduğu yapıyı aktarmaya çalışmaktadır. Bu yapı da olduğu haliyle, gerçekçi yönüyle sunulmamaktadır. Hikâyelerin tamamına yansıyan söylemler, geleneksel olan ile ideolojik olan arasında ilişkiseldir. Aydın gençlere yönelik toplumda oluşturulmaya çalışılan bakış açısı, hikâyenin içine yedirilir. Ancak tıpkı bir deliğin, eskimiş bir parçanın üzerine veya ortasına iliştirilen bir yama gibi, kapatılmak istenen parçayı daha da belirginleştirir. Üzeri örtülmeye çalışılan, artık görünürdür. Bu makale, o görünürlüğü izlerini dört film üzerinden melodramatik anlatının ördüğü anlam kalıpları üzerinden okumaya çalışmakta olup sonuç olarak; *Gecelerin Ötesi*, *Otobüs Yolcuları*, *Gurbet Kuşları* ve *Suçlular Aramızda* filmlerinin toplumsal kriz döneminde, toplumsal sorunu aktarış yöntemi olarak melodramatik kodları kullandığını belirlemiştir.

Yeşilçam melodramları biz kimliğini koruduğu için, onu her bir izleyen kendi hikâyesinden tanıyabilir. Ancak bu hikâye biricik değil, yukarıda altı birçok kez çizildiği gibi ortak bir belleğin ürünüdür. İnanılan değerlerin, korkuların, yaşanan iyi ve kötü deneyimlerin, dönüşümlerin izini taşır. Dönemsel olarak kurgusu değişse de anlatı yapısı olarak aynılıktır onu bugün zihinlerde canlı tutar.

Çalışmanın odağında yer alan altmışlı yıllar göz önünde bulundurulduğunda dönemin sosyo-politik olaylarına karşı Yeşilçam melodramları bir kaçış anlatısı sunar, belirli ideolojik bakış açılarını abartılı söylemler üzerinden vermeye çalışır. Sınıf çatışmalarının, iyilik ve kötülüğe atfedilen değerler üzerinden ele alındığı, zenginlik ve fakirlik kavrayışlarının da buna göre şekillendiği görülür. Tüm bu değerler, modern ve geleneksel olanın zıtlığı, birbiriyle olan mücadelesi ekseninde ele alınarak, gelenekseli imleyen gündelik yaşam pratikleri de bu doğrultuda yüceltilir. Emeğe, aileye, kadına bakış açısının da filmlerde modern ve geleneksel çatışması üzerinden kurulması rastlantısal değildir. Olumsuz olarak sunulan karakterler aracılığıyla iyiliğe, saflığa işaret edilir. Değerleri parçalanan, modernlik adı altında yozlaştığı düşünülen her konuda iyilik, gücünü mağduriyetinden alır. Masumiyet en saf değer olarak yüceltilirken, mutlaka ödüllendirilir. Ancak bu ödüllendirilme sürecinde de devreye toplumsal cinsiyet kodları girer. Masum bir kadın, kolay bir şekilde kandırılabilir, modern olmaya uyum sağlarken değerlerini kaybedebilir. Kurtarıcı olarak sunulan mağdur eril güç, onu ya değiştirecek ya da intikamını alacaktır. Böyle bir anlatının içinde toplumsalı aramak hem kolay hem de zordur.

Çalışmada incelenen dört film aracılığıyla ele alınan başlıklar düşünüldüğünde, altmışlı yılların melodramlarında yer alan aydın karakterlerinin her ne kadar eğitilmiş profil çizseler de bir çözümsüzlüğün içinde bocaladığı görülmektedir. Bireysel bilinç, geçmişin mağduriyet söylemleri etrafında şekillenmektedir. Toplumsal bilinçlenme de bu mağduriyete değindiği sürece kıymetlidir. Bu açıdan sınıfsal bir konumlanma, emek ve haklar için ortak bir mücadele de kısıtlıdır. Bunun yerine her sınıfsal mücadele, bireysel hikâyenin içinde eritilir. Bu açıdan, yukarıda belirtildiği hali ile altmışlı yılların toplumsal gerçekçi filmlerine, delikten dışarı sızanlar olarak bakmak daha doğru olacaktır. Bir boşluk açılmış, oradan dışarı çeşitli söylemler sızarken, başka bir parçayla kapatılmaya çalışılmaktadır. Bunlar, yamalı anlatılardır. Araştırmacı o yamaya derinden bakarak hem neden o noktada açıldığını hem de üzerindeki farklılıkları incelemektedir.

Araştırmanın sonucunda elde edilen veriler göstermektedir ki bu filmlerde melodramatik öğelerin sıklığı, toplumsal gerçekçi yanının çok önündedir. Mağdur kahramanlar üzerinden kurulan anlatılar, toplumsal bir mağduriyetin, ezilmenin izlerini taşır ama bu karakterler bilinçli bir aydınlanma yaşamış değildir. Bir bocalama hali içinde, kendi değer yargılarının peşinde görünürler. Bu değer yargıları da yukarıda sözü edilen kavramların karşıtlığından gücünü alır. Sınıf farkındalığı mevcut değildir, kitlesel bir hareket yerine bireysel çatışmalar, rekabet belirgindir. Filmlerdeki karakterler, verdikleri

her mücadelede geçmişe dönük olarak bir yaşanmışlığın intikamını almakta, toplumsala dokundukları her anda ve alanda, yeniden, bahsi geçen geçmişe geri dönmektedirler.

Bu filmleri okurken, bugünün çözümsüzlük anlatılarına dair bir veri de ortaya çıkmaktadır. Orta sınıf hikâyeleri ve bireysel anlatılar özelinde öne çıktığı bilinen yerli sinemanın bugünü ile geçmişi arasında bir bağlantı kurmak mümkün hale gelmektedir. Kaçınılan şey nedir? Bu kaçma halinin kendi içinde bir çözüm olarak değerlendirilmesi de söz konusu olabilir. Her bir çözümsüzlüğün kendi içinde bir çözüm olması muhtemeldir. Altmışlı yılların toplumsal gerçekçi söylemi etrafında, akımın örneği olarak kabul gören bu filmlerin çözümsüzlüğü de aslında bir sonuca işaretler. Sığınılan sadece geçmiş değildir, kaçılmaya çalışılan büyük bir oranda belirsiz kılınan bir gelecek düşüncesidir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Akbulut, H. (2008). *Kadına melodram yakışır: Türk melodram sinemasında kadın imgeleri*. Bağlam Yayıncılık.
- Akbulut, H. (2012). *Yeşilçam'dan yeni Türk Sinemasına melodramatik imgelem*. Hayalperest Yayınları.
- Armes, R. (2011). *Sinema ve gerçeklik: Tarihsel bir inceleme* (Z. Ö. Barkot, Çev.). Doruk Yayınları.
- Arslan, U. T. (2010). *Mazi kabrinin hortlakları: Türklük, melankoli ve sinema*. Metis Yayınları.
- Ayça, E. (1996). Yeşilçam'a bakış. S. M. Dinçer (Ed.), *Türk sineması üzerine düşünceler* (s. 129-148). Doruk Yayınları.
- Aytekin, E. P. (2019). *Hatırlamanın 'masum' hali: Arzu Film ekolü ve Ertem Eğilmez sinemasıyla hatırlamak*. Agora Kitaplığı.
- Belek, İ. (2013). *Kapitalizmde sınıf*. Yazılama Yayınevi.
- Bertolt, B. (2012). *Radıyo kuramı ve sinema üzerine* (S. Kaya, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Boal, A. (2003). *Ezilenlerin tiyatrosu* (N. Hasgöl, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Brooks, P. (1976). *The Melodramatic imagination: Balzac, Henry James, melodrama and the mode of excess*. Yale University Press.
- Daldal, A. (2005). *1960 Darbesi ve Türk sinemasında toplumsal gerçekçilik*. Homer Kitabevi.
- Erksan, M. (1985, Aralık). Türkiye'de entelijansiya yok. *Ve Sinema*, 1, 24-39.
- Erksan, M. (Yönetmen). (1960). *Gecelerin Ötesi* [Film]. Ergenekon Film.
- Erksan, M. (Yönetmen). (1964). *Suçlular Aramızda* [Film]. Birsil Film.

- Esen Kuyucak, Ş. (2010). *Türk sinemasının kilometre taşları*. Agora Kitaplığı.
- Girard, R. (2013). *Romantik yalan ve romansal hakikat: Edebi yapıda ben ve öteki*. Metis Yayınları.
- Göreç, E. (Yönetmen). (1961). *Otobüs Yolcuları* [Film]. Be-Ya Film.
- Gülseçgin, İ. (Ed.). (2011). *Sanatta sosyalist gerçekçilik*. Parşömen Yayıncılık.
- Keyder, Ç. (2013). *Türkiye’de devlet ve sınıflar*. İletişim Yayınları.
- Kongar, E. (2012). *21. yüzyılda Türkiye*. Remzi Kitabevi.
- Le Bon, G. (1997). *Kitleler psikolojisi* (Y. Ender, Çev.). Hayat Yayıncılık.
- Maktav, H. (2013). *Türk Sineması’nda tarih ve siyaset*. Agora Kitaplığı.
- Marx, K., & Engels, F. (2009). *Komünist manifesto* (D. Görsev, Çev.). Yazılama Yayınevi.
- Mulvey, L. (2012). Görsel zevk ve anlatı sineması (E. Soğancılar, Çev.). A. Antmen (Ed.), *Sanat / cinsiyet: Sanat tarihi ve feminist eleştiri* (s. 277-297). İletişim Yayınları.
- Refiğ, H. (1965, Şubat). Gurbet Kuşları ile ilgili bir açıklama. Sinema 65.
- Refiğ, H. (Yönetmen). (1964). *Gurbet Kuşları* [Film]. Artist Film.
- Žižek, S. (2009). *Sanat ya da konuşan kafalar* (M. Yıldırım, Çev.). Encore Yayınları.

Sanal Dünyada Yeniden Doğmak: Dijital Kapitalizm Bağlamında *Upload* Dizisi Örneği

Rebirth in the Virtual World: Upload as a Case Study in the Context of Digital Capitalism

Hilal SATICI¹



¹Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon
ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: H.S. 0000-0003-2298-7806

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Hilal SATICI,
İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler
Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema
Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
E-posta/E-mail: hilalsatici@gmail.com

Başvuru/Submitted: 30.09.2024

Kabul tarihi/Accepted: 06.11.2024

Atıf/Citation: Satıcı, H. (2024). Sanal dünyada yeniden doğmak: Dijital kapitalizm bağlamında *Upload* dizisi örneği. *Filmvisio*, 4, 101-120.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0016>

Öz

Yapay zekâ, kişilerin hayatını kolaylaştırmak için insan zekâsını taklit eden ve yineleyerek derin öğrenme metoduyla eylemlerini hayata geçiren gündelik hayatın birçok alanında karşımıza çıkan teknolojik sistemlerdir. Sanal gerçeklik kullanılan çeşitli cihazlarla kişileri bambaşka bir evrenin içine dahil ederek farklı sanal deneyimler yaşamasını sağlar. Günümüzde dijital platformlarda üretilen içeriklere bakıldığında bilim kurgu temasıyla yapay zekâ ve sanal evren konularına yabancı kalınmadığı açıkça görülmektedir. Sanal bir evreni konu edinen *Upload* (Yükleme, 2020) isimli dizi Amazon Prime'da yayınlanmıştır. Yönetmenliğini Greg Daniels'ın yaptığı dizide kişiler ölecekleri sırada belirli bir para karşılığında "Lakeview" isimli sanal bir evrende avaturlarıyla yaşamaya devam edebilmektedir. Ölüm ya da yüklenme seçenekleri sunulan bireyler eğer ölmek yerine yüklenmeyi seçerse bir başka evrenin kapıları kendilerine açılmaktadır. Dizide kişilerin yaşam kalitesi sanal evren için sisteme ödedikleri paraya göre şekillenmektedir. İki gigabayt (GB) ve sınırsız gigabayt hakkı olanlar olarak iki sınıfın oluştuğu bu sanal evrende bireylerin bir ay boyunca iletişimleri ve eylemleri var oldukları kategorideki GB hakkına göre değişim göstermektedir. Lakeview isimli bu sanal evrende sanal olarak hayatlarını sürdüren bu kişilerin "Angel" (Melek) kod adıyla kendilerine yardımcı olan ve avaturlarını oluşturan, sorunlarını çözen gerçek karakterler bulunmaktadır. Kavramsal olarak dijital kapitalizm ve yapay zekâ kavramlarının temel alındığı bu çalışmada, *Upload* dizisi bu kavramlar ışığında veri analizi tekniklerinden betimsel analiz tekniği kullanılarak irdelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, sanal evren, sanal gerçeklik, dijital kapitalizm, *Upload*

Abstract

Artificial intelligence refers to technological systems that mimic human intelligence and implement actions through deep learning methods, appearing in many aspects of daily life to make people's lives easier. Virtual reality, on the other hand, allows individuals to experience different virtual environments by immersing them in entirely new worlds through various devices. When we look at the content produced on digital platforms today, it is evident that the themes of artificial intelligence and virtual worlds are no longer unfamiliar, especially in the realm of science fiction. One such example is the series *Upload* (2020), which premiered on Amazon Prime. Directed by Greg Daniels, the series explores the concept where individuals, at the moment of death, can choose to continue living

in an alternate virtual world called "Lakeview" in exchange for a certain fee. Those presented with the options of death or uploading can unlock the doors to another universe if they choose the latter. In this virtual world, individuals' quality of life is determined by the amount of money they pay into the system. The virtual universe is divided into two classes: those with 2 gigabytes (GB) of data and those with unlimited GB. The communication and actions of individuals in this world are restricted based on their GB allowance within their category over the course of a month.

Within Lakeview, there are real-life characters, codenamed "Angels," who assist individuals by creating avatars and resolving any issues that arise. In this study, the conceptual framework is built around the notions of digital capitalism and artificial intelligence, and the series *Upload* will be analyzed using the descriptive analysis method, a data analysis technique, in light of these concepts.

Keywords: Artificial intelligence, virtual universe, virtual reality, digital capitalism, *Upload*

Extended Abstract

The concept of virtual reality, which began to be discussed in the 1950s, is now used in many fields. Additionally, the concepts of the Internet of Things, wearable technologies, and artificial intelligence have been integrated into various sectors, from education and art to health and fashion, and beyond. In science fiction television series and films, predictions are made about how network technologies will transform individuals' lives in the future. The series *Upload*, which is set in the year 2033, is a two-season, 20-episode science fiction show aired on Amazon Prime. An analysis of the show's storyline reveals that it deals with the themes of artificial intelligence, virtual worlds, wearable technology, and digital capitalism. Virtual reality technology, combined with wearable technologies such as smartwatches, smart glasses, and smart clothing, allows individuals to step into virtual worlds.

The use of virtual reality headsets, in particular, has become common in both the gaming and film industries, enabling users to experience content as if they were inside it and even influence its direction. As a result of digitalization, the concept of digital capitalism has emerged as a new economic system driven by the use of the internet and digital technologies. In this system, companies often use big data analysis, artificial intelligence, and other digital tools to track customer behaviors and preferences. Using this data, they deliver personalized advertisements to consumers and market products and services more effectively. Digital capitalism also stands at the intersection of transforming traditional business models across various industries through the internet and digital technologies. While this transformation creates many new job opportunities, it can also lead to job losses in certain sectors.

This new economic system brought by digitalization allows individuals to create virtual lives with avatars in virtual worlds and exist within these virtual lives through digital commodities. Virtual worlds, through their simulated environments, offer users surreal experiences. In this context, as digital capitalism provides these experiences to users, different technological tools continue to be developed with the goal of generating higher profits. New media technologies, which bring users to the point of being participants and experiencers, have also introduced the concept of the 'prosumer.' A prosumer is a consumer who also produces. These prosumers, who are users, have added a new dimension to capitalism through their digital labor within the information society that uses technology. The concepts of digital labor and digital capitalism have sparked various debates among communication theorists as technology continues to advance in information societies. As an overarching concept, virtual worlds are frequently featured themes in content produced for digital platforms. In the Amazon Prime series *Upload*, for instance, characters who can purchase new lives for themselves after death begin to live different virtual lives to the extent that their economic and social status within digital capitalism allows. Accordingly, this study examines the series *Upload* through the lens of digital capitalism, virtual reality, and wearable technologies.

Giriş

İnternet teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve ağ toplumu kavramıyla birlikte verilerin depolanması ve aktarılması dijitalleşmeye başlamıştır. Sayısallaşan veri aktarımı sonucunda teknolojik bir dönüşüm yaşanarak pek çok alanda akabinde dijitalleşmiştir (Beyaz, 2022, s. 141). Web 1.0 teknolojisiyle başlayan internet serüveni, “World Wide Web (www)’in” dolaşıma girmesiyle birlikte kullanıcı sayısını artırmaya başlamış ve ilerleyen dönemlerde web 2.0 teknolojisiyle birlikte de bireyler yalnızca içeriği görüntüleyen konumundan içeriği hem görüntüleyen hem de içerik üretebilen bir konuma geçiş yapmıştır. Dijitalleşme ve internet teknolojisinin bu dönüşümü pek çok alanda olduğu gibi geleneksel iletişim araçlarında da bir dönüşüm yaşatarak yeni medya kavramını beraberinde getirmiştir.

Geleneksel iletişim düzenini kökten değiştiren yeni medya, ağ tabanlı, açık ve etkileşimli bir iletişim modeliyle yeni bir iletişim çağı başlatmıştır (Aydoğan & Kırık, 2012, s. 59). Bireylerin akıllı telefonlarıyla haberleri okuyabilmeleri, bu haberlere internet sitelerinde yorum bırakabilmeleri, bankacılık işlemlerini gerçekleştirmeleri, alışveriş yapabilmeleri, sosyal medya platformlarından fotoğraf, metin ya da video paylaşımı yapabilmeleri, çeşitli topluluklara üye olarak fikirlerini dile getirmeleri, sosyal sorumluluk projelerine katılabilmeleri ve daha pek çok olanak yeni medya çağının getirilerindendir (Alakuş, 2019, s. 14). Özellikle Instagram, X (Twitter), Facebook, LinkedIn, YouTube gibi Web 2.0 teknolojisiyle birlikte kişilerin hayatına hızlıca giren sosyal medya platformları bireylerin akıllı telefon, tablet ya da bilgisayarlarıyla istedikleri anda ve istedikleri yerde fikirlerini diğer sosyal medya kullanıcılarıyla paylaşabilmesine imkân sağlamaktadır. Bireyler, kendi web sitelerini oluşturabilir, Instagram, Facebook, X gibi sosyal medya platformlarında profil oluşturabilir, kendi YouTube kanallarını açarak videolu içerik üretebilir hale gelmiştir. Bireylerin içerik üreticisi olması aynı zamanda birer içerik tüketicisi de olması anlamına gelir. Bu doğrultuda kişiler dijitalleşmeyle birlikte dijital teknolojilerde duygu ve düşüncelerini, gündelik hayatlarından kesitleri ya da kendi beğenilerine/zevklerine yönelik platformun izin verdiği ölçüde paylaşımlarını yapabilir, diğer kullanıcılarla etkileşime girebilir bir noktaya gelmiştir. Kullanıcıları birer katılımcı ve deneyimleyici noktasına getiren yeni medya teknolojileri üre-tüketici (prosumer) kavramını da beraberinde getirmiştir. Üre-tüketici üreten tüketici anlamına gelir. Üreten tüketiciler olan kullanıcılar dijital bir emekle teknolojiyi kullanan enformasyon toplumu içinde kapitalizme de yeni bir boyut kazandırmıştır. Dijital emek ve dijital kapitalizm kavramları enformasyon toplumlarında teknolojinin günden güne ilerlemesiyle birlikte

iletişim teorisyenleri arasında farklı tartışma alanları açmıştır. Çatı bir kavram olarak sanal dünyalar dijital platformlara üretilen içeriklerde de sıkça kullanılan temalardan biridir. Bir Amazon Prime¹ dizisi olan *Upload* (Yükleme) dizisinde de sanal dünyalarda öldükten sonra kendilerine yeni hayatlar satın alabilen karakterler dijital kapitalizmin varlığıyla ekonomik sosyal statülerinin el verdiği ölçüde farklı sanal hayatlar yaşamaya başlar. Bu doğrultuda bu çalışmada *Upload* dizisi dijital kapitalizm, yapay zekâ ve sanal gerçeklik kavramları çerçevesinde incelenecektir.

Dijital Kapitalizm

Dijital teknolojiler dünyanın her yerini sararak Marshall McLuhan'ın dünyanın küresel bir köye dönüştüğü görüşünü doğrular niteliktedir. Dijitalleşme toplumun üretim, tüketim ve dağıtım süreçlerinin tamamını dönüşüme uğratmıştır. Günümüzde içinde bulunduğumuz enformasyon toplumu, kapitalist sistem yapılanması içinde hem dijital hem de teknolojik yenilikler barındırmaktadır.

Christian Fuchs (2015, s. 203), enformasyon toplumu kavramının kapitalist sistem içindeki teknoloji bağlamında ortaya çıktığını söyler. İnternet teknolojileriyle birlikte yeni bir ekonomik sistem oluşmuştur. Manuel Castells'e (2005, s. 500) göreyse toplumun ağlarla örülmesi ağ toplumunu yaratmıştır. Ağlarla örülü bu dijital toplumda yalnızca üretim faaliyetleri değil aynı zamanda bireylerin sosyal yaşamlarındaki eylemlerde etkilenecek bu yeni toplumsal yapılanmada dijital kapitalizm kavramı öne çıkmaktadır (Yıldırım, 2022, s. 395). Dijital kapitalizm dijital yapılabilen tüm işler ve dijital emek, sayısal ekonomi, teknoloji tabanlı yeni girişimlerle gelen sermaye modelleri dijital teknolojik dönüşüm ve inovasyon gibi yenilikçi unsurları bünyesinde barındırmaktadır (Demirkaya & Koyuncu, 2021, s. 178). Kıyan'a (2015) göre, kapital sistemde yaşanan bu değişim sisteminin özünde değil sistemin biçimde yaşanmaktadır. Bu noktada ekonomik sistemin temelinde dijital oluşumların vurgusu yapılmaktadır.

İlk olarak 1999 yılında Dan Schiller tarafından kullanılan dijital kapitalizm kavramı dijital teknoloji ve ağlarla anılan çağdaş kapitalizme atıfta bulunan genel bir kavram olarak tanımlanmaktadır (Akçoraoğlu, 2019, s. 530). Dan Schiller (2000) kapitalist ekonomik yapının hem sosyal hem de kültürel anlamda ağların etkisiyle şekillendiğini, bu ağların kapitalizmi dijital bir yapıya dönüştürdüğünü savunur. Günümüz dünyasında

1 Amazon Prime, kullanıcılarına belirli bir ücret karşılığında istenilen zaman ve mekânda içerik izleme imkânı sunan dijital bir yayıncılık platformudur.

ekonomik faaliyetlerin uluslararası düzeyde genişlediğini, finans ve ekonomik süreçlerin sınır tanımadığını vurgular. Bu durumun temelinde ise internet ve ona bağlı iletişim sistemlerinin getirdiği küreselleşme yatmaktadır. Schiller'e (2000) göre, medya teknolojileri kapitalizmin dijital dönüşümünü simgeler ve bu dijital kapitalizmin toplum üzerinde baskın hale gelmesinde en önemli unsur internet teknolojileridir.

Dijital kapitalizme online oyunlar üzerinden bakmakta da fayda bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları kendi dünyalarında sanal paralarla kendi milyonerlerini yaratabilmektedir. Örneğin *Second Life* isimli bilgisayar oyunu, oyun ekonomisini anlamamız için iyi bir örnektir. *Second Life* kişilerin gerekli yazılım programlarını yükleyerek internet bağlantısı aracılığıyla oynayabildiği bir oyundur. Oyuncular kendilerini sanal dünyada temsil edecek bir "avatar" diğer bir ifadeyle dijital bir kimlik oluştururlar. Günümüzde *Second Life* isimli bu oyunun 10 milyondan fazla tekil kullanıcısı bulunmakta ve her ay oyuna 1,5 milyondan fazla kişi giriş yapmaktadır. Bu durum görsel dünyada işleyen bir ekonomi olduğunun da göstergelerinden biridir (Başlar, 2013). Oyuncular oyun içinde sanal mekanlar satın almakta ve avatarlarına kıyafet ve aksesuar satın alabilmektedir. Gerçek dünyada karşılığı olmayan ve yalnızca sanal dünyada yer alan ürünler üzerinden oyun içinde bir ticaret ortamının kurulduğu fark edilmektedir. Bu durum, dijital kapitalizmin sanal tasarımları ticarileştirip satarak kendine has bir dijital ekonomi yarattığını ortaya koymaktadır.

Hem üretim süreçlerinde hem de üretilen metalarda dijitalleşme, dijital kapitalizmin etkisini gün geçtikçe artırmaktadır. Sosyal medyada aktif olan kullanıcılar birer deneyimciye dönüşerek dijital kapitalizm sürecinde içerik üreticisi konumunda yer almaktadır. İnternet üzerinden sosyal medya platformlarında gerçekleşen tüm faaliyetler beraberinde birer metayı da ortaya çıkarmaktadır.

Dijital kapitalizm, internet ve dijital teknolojilerin kullanımıyla gelişen yeni bir ekonomik sistemdir. Bu sistemde, şirketler genellikle büyük veri analizi, yapay zekâ ve diğer dijital araçları kullanarak müşterilerinin davranışlarını ve tercihlerini takip ederler. Bu verileri kullanarak, tüketicilere kişiselleştirilmiş reklamlar sunarlar ve ürün ve hizmetleri daha etkili bir şekilde pazarlarlar. Dijital kapitalizm aynı zamanda, internet ve dijital teknolojilerin birçok sektördeki geleneksel iş modellerini dönüştüren bir yerde durmaktadır. Bu dönüşüm süreci, birçok yeni iş fırsatı yarattığı gibi, aynı zamanda bazı sektörlerde de iş kaybına neden olabilmektedir. Dijitalleşmenin yarattığı bu yeni ekonomik sistem bireylerin sanal evrenlerde avatarlarıyla kendilerine sanal yaşamlar

kurabilmelerini ve bu sanal yaşamlarda dijital metalarla var olmalarını sağlamaktadır. Sanal dünya yarattığı simülasyon evreniyle kullanıcılarına gerçek üstü deneyimler sunmaktadır. Bu doğrultuda dijital kapitalizm bu tecrübeleri deneyimleyicilere sunarken, daha çok kâr elde edebilmek amacıyla farklı teknolojik araçlar da geliştirilmeye devam etmektedir. Yapay zekâ uygulamaları, sanal gerçeklik, karma gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve metaverse simülasyon teknolojisini içinde barındıran günümüzün yeni deneyim sahaları kullanıcıların hayatında yerini almaktadır. Sanal evrenlerdeki ekonomik sistemlerin dijital kapitalizm çerçevesinde şekillendiğini söylemek mümkündür.

Sanal Gerçeklik Teknolojisi

Sanal gerçeklik teknolojisinin 1838 yılında Charles Wheatstone'un icat ettiği stereoskop cihazına dayandığı kabul edilir. Günümüzün popüler kavramlarından biri olan sanal gerçeklik teknolojisinin ilk örneklerinden kabul edilen bu cihaz üç boyutlu görüntü oluşturmak amacıyla icat edilmiştir. Görsel derinlik algısını kullanan ilk bilim insanı Wheatstone iki boyutlu olan görüntüyü üç boyutlu görüntüye çevirmeyi başararak bugünkü üç boyutlu film teknolojisinin de temelini atmıştır (Akın & Çakmak, 2023, s. 110). Stereoskopun icadının ardından 1850 yılında David Brewster Wheatstone'un icadını geliştirerek stereoskopu kutu şeklinde bir tasarıma kavuşturmuştur. 1929 yılında ise pilotluk eğitiminde kullanılmak amacıyla Edwin Albert Link ilk uçuş simülatörünü icat ederek sanal gerçeklik uygulamalarında bir ilke imza atmıştır. 1960 yılındaysa Coleman Sellers Kinematoscope'u icat etmiştir. Kinematoscope'ta eş resimlerin bir mil etrafında döndürülmesiyle derinlik hissi oluşturularak film izlenimi yaratılmaya başlanmıştır (Şekerci, 2017, s. 1128). Ardından 1962 yılında Morton Heilig'in tasarladığı ilk multimedya aracı olarak tarihe geçen Sensorama isimli buluş sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımının ilk örnekleri arasında yer alır (Bulut, 2023, s. 70). Sensorama cihazı sinemada tüm duyuların hem mekanik hem de elektronik olarak seyirciye aktarılması gerektiği düşüncesinden hareketle oluşturularak izleyicinin bir koltuğa oturarak kafasını cihazın içine yerleştirip üç boyutlu film izleyebilmesini sağlamaktadır (Şekerci, 2017, s. 1129). Morton Heilig'in Sensorama isimli çalışmasını 1965 yılında Ivan Shutterland'in, 1970'li yıllardaysa Myron Krueger'in çalışmaları izlemiştir. Ardından A. Lippman, Scott Fisher ve Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) çeşitli bilim insanlarının çalışmaları da sanal gerçeklik alanında literatürde yerini almaktadır (Arıcı vd., 2019, s. 5). 1980'li yıllarla birlikte farklı teknolojiler ortaya çıkarak bu teknolojik gelişmeler sanal gerçeklik sistemiyle birleştirilmiştir. Tüm gelişmelere ek olarak 1982 yılında Wilson Gibson tarafından kullanılmaya başlayan "siberuzay" kavramı bilgisayar tabanlı bir mekân

tasarımını vurgulayarak sonsuz sanal ve yapay bir dünyanın ilk tanımlamasını yapmıştır. 1990'lı yıllardan itibaren internet ve dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte yeni medya çalışmaları sanal gerçeklik ve sanal dünyalar kavramlarının kullanım alanlarını günden güne geliştirmeye başlamıştır. Sanal gerçeklik ve sanal dünyalar kavramları günümüzde pek çok sektörde gelişim göstererek çalışmanın da konusunu oluşturan dizi ve filmlerin temalarında izleyiciyle buluşmaktadır.

Sanal gerçeklik; geçmiş gibi hissettirebilen, duyulabilen, davranabilen ve görünebilen bir dünya/ortam yaratma sanatıdır (Gobbetti & Scateni, 1998). Bireylerin duyularını yanıltarak gerçek dünyaya yakın ortamlarda bulunma hissi yaratmayı amaçlayan bir teknolojidir. Kullanıcılarda geçmiş duygusu uyandıran, bilgisayar teknolojileri kullanılarak oluşturulan ve kullanıcılarla etkileşime imkân veren bir sistemdir. Sanal gerçeklik uygulamalarında insanın birden çok duyusuna hitap edilmekte ve hazırlanan ortam gerçeğe çok yakın olma hissi uyandırmaktadır. Diğer bir ifadeyle gerçekliğin somut olarak yaşanılan ortamda değil, o an algılanan soyut ortamda kabul edilmesi teknolojisi sanal gerçekliği oluşturmaktadır. Kullanıcılarına geçmiş hissi veren sanal gerçeklik uygulamaları bilgisayar aracılığıyla yaratılan etkileşimli bir ortamda çift yönlü bir iletişim modeli sunmaktadır (Bayraktar & Kaleli, 2007, s. 2).

Simülasyon, sanal gerçekliğin üzerine kurulu olduğu başat unsurlardan biridir. Bu sayede belli bir süreç, sistem ya da modelin, bir başka ortamda yeniden ortaya konması, irdelenmesi, değiştirilmesi olanaklı olmaktadır (Kuruüzümcü, 2007, s. 94). Jean Baudrillard simülasyon kuramını simülakr, simüle etmek ve simülasyon olmak üzere üç temel kavram etrafında şekillendirerek şu sözlerle açıklamaktadır (Baudrillard, 2011, s. 7):

Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm,

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi geçmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak, Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklama amacıyla bir maket ya da bilgisayar programı aracılığıyla yapay şekilde yeniden üretilmesi.

Simülakr, simüle etmek ve simülasyon kavramlarının ortak noktası gerçeğin sanal bir taklidi olması durumudur. Kişi sanal gerçeklik uygulamalarında gerçek dünyanın sanal bir yansımasında o an oradaymış hissine kapılmaktadır. Söz konusu "oradaymış" gibi hissetme simülasyona gönderme yaparak, sanal gerçeklik ve simülasyon arasındaki

bağlantıyı açıkça vurgulamaktadır. Sanal gerçeklik (Virtual Reality/VR) kişinin farklı bir ortamda, gerçek dünyadan bağımsız sanal bir evrende gibi hissetmesini sağlayan bir teknolojidir. Bu teknoloji başa takılan bir ekran, bir konsol ya da bilgisayar yardımıyla kişiye farklı bir evreni deneyimleme imkânı sunar.

Yapay Zekâ Uygulamaları

Makinelerin akıllı davranışlar sergilemesi genel olarak yapay zekâ kavramıyla özdeşleşmektedir. Akıllı davranış ise, algılama, mantık yürütme, öğrenebilme, hareket edebilme, iletişim kurma gibi kavramları kapsamaktadır. Nilsson'a (1998, s. 9) göre uzun vadede yapay zekâ teknolojilerinin hedefi, insanların yaptığı her şeyi en az insanlar kadar hatta belki onlardan daha iyi yapabilen makineler geliştirebilmektir. Yapay zekâyâ ilişkin bir diğer tanımlamaysa "akıllı davranışın otomasyonu ile ilgilenen bilgisayar bilim dalı"dır (Luger & Stubblefield, 1998, s. 1). Yapay zekâ, yapay sinir ağları aracılığıyla insan beyninin veya merkezi sinir sisteminin çalışma prensiplerini taklit ederek, bilgi işletim sistemlerini kullanmaktadır. Bu sistem içinde yapay zekâ insan gibi anlama, aktarma, akıl yürütme, anlamlandırma, genelleme yapma, daha önce gördüğü ve öğrendiği deneyimleri yeniden yapabilme noktalarında geliştirilmektedir. Duruma özgü çözümler üretme kapasitesine sahip yapay zekâ uygulamaları, zeki davranış modellerinin temellerini oluşturmaktadır. Canlı organizmalara ihtiyaç duymadan yapay araçlarla oluşturulan yapay zekâ, insan benzeri davranış ve hareketler sergileyerek makinelerin işleyişini sağlayan bir teknolojik kavramdır (Sucu & Ataman, 2020, s. 41). İnsana özgü olan hissedebilme, olayları öngörebilme ya da karar verebilme özellikleri robotlara atfedilmiştir.

Yapay zekâ teknolojisinin gelişimine bakıldığında 1950 yılında Alan Turing'in "makinelere düşünebilir mi?" sorusundan yola çıkarak "Computing Machinery and Intelligence" isimli makalesini yayınlaması yapay zekâ ve robotlar konusunda bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Türkiye Yapay Zekâ İnisyatifi, 2024). Turing'in bu çalışması akıllı makineler ve düşünen robotlar konusunda yapay zekâ çalışmalarının temelini oluşturmaktadır. Aynı yıl Isaac Asimov *I, Robot* isimli bilim kurgu türünde bir roman yayınlamıştır. 1956 yılında ise yapay zekâ kavramının isim mucidi olarak kabul edilen John McCarthy Dartmouth Konferansı'nda ilk kez yapay zekâ terimini kullanmıştır (Gökhan & Çavuşoğlu, 2023, s. 9). 1980'li yıllara gelindiğinde makine öğrenmesi kavramı ortaya çıkmaktadır. Makineler veri girerek ve verileri işleyerek kendi kendilerini eğitebilir bir noktaya gelmiştir. 21. yüzyılda derin öğrenme (deep learning) kavramı ortaya çıkmış ve büyük verinin kullanımıyla birleşmiştir. Yapay zekâ teknolojisi kendi içinde

hem makine öğrenmesi hem de derin öğrenme yöntemlerini kapsayan çatı bir kavramdır (Kocaman, 2021, s. 3003). İnsan dilini anlama ve konuşabilme yeteneği olarak doğal dil işleme yöntemi, görselleri tanıma ve kategorilere ayırma noktasında görüntü işleme ve kendi kendine karar alabilen ve bu kararları uygulama yetisine sahip olan otonom sistem kullanımı yapay zekâ uygulamalarının yararlandığı çeşitli yöntemlerden bazılarıdır. Düşünebilen robotlar ve makineler nesnelerin interneti ve giyilebilir teknolojiler kavramlarını da beraberinde getirmiştir.

Nesnelerin İnterneti ve Giyilebilir Teknolojiler

Nesnelerin interneti (internet of everything / IOT) kavramı ilk kez 1999 yılında Kevin Ashton tarafından kullanılmıştır. (Gökrem & Bozuklu, 2016, s. 48). Procter & Gamble isimli firma için hazırlanan sunumda Kevin Ashton, RFID (Radio Frequency Identification) isimli bir uygulamanın söz konusu firmaya sağlayacağı faydaları anlatarak sistem konusunda çeşitli önerilerde bulunmuştur (Kutup, 2011). Kavram ilk ortaya çıktığında nesnelerin internetini kullanabilmek ve haberleşmeyi sağlayabilmek için radyo frekans kimlikleri (RFID) kullanılırken günümüz teknolojinin ilerlemesiyle birlikte akıllı sensörler ve dijital kimliklerle buna gerek kalmamıştır. Nesnelerin interneti teknolojinin gelişimi internet teknolojinin ilerlemesiyle birlikte gelişmiştir. En basit anlamda nesnelerin interneti gündelik hayatta kullanılan tüm araçların ağ teknolojisine bağlanması ve bu şekilde yönetilmesi, iletişime geçilmesi şeklinde açıklanabilir. Evde kullanılan robot süpürgeler, ışıkların mobil cihazlara yüklenen uygulamalarla açılıp kapanabilmesi, otonom araçlar, akıllı şehir uygulamaları, araç park uygulamaları, tedarik uygulamaları gibi pek çok geniş alanda kullanılan nesnelerin interneti teknolojisi global anlamda birbiriyle etkileşime giren internet tabanlı bir bilgi alışverişi haline dönüşmüştür (Weber & Weber, 2010). Akıllı otomobiller, akıllı şehir uygulamaları, ev sistemleri, mobil cihazlar ve bilgisayarlar gibi kişilerin çevresini kuşatan çeşitli uygulamalar kişilerin sistemlerle etkileşim içinde olduğu, bilgi alışverişi yapabildiği iletişim tabanlı gündelik hayatı kolaylaştıran oluşumlardır. Nesnelerin interneti çağındaki bu bilgi alışverişi ve ağ tabanlı uygulamalar, giyilebilir teknolojileri de beraberinde getirmiştir.

Giyilebilir teknolojiler, literatürde giyilebilir araçlar ya da giyilebilir bilgisayarlar olarak da tanımlanır. Kullanıcılar tarafından insan bedenine giyilen çeşitli aksesuarlar aracılığıyla internet teknolojisine bağlı olan giyilebilir teknolojilerin başlıcaları akıllı gözlükler, akıllı saatler ve bileklikler, yüzük, kolye, küpe gibi sensörlü aksesuarlar, sanal gerçeklik gözlükleri, akıllı kıyafetler olarak sıralanabilir (Sezgin, 2020, s. 78-79). 1884 yılında, LED

lambalarının balerin eteklerindeki tütü adı verilen tüllere entegre edilmesiyle oluşturulan ve “Electric Girls” olarak adlandırılan ürün, ilk giyilebilir teknoloji ürünü olarak kabul edilmektedir (Çakır vd., 2018, s. 86). Bireylere özgü olarak kişinin bedenine uygun tasarlanan giyilebilir teknolojiler kullanımı kolay ve rahat taşınabilen yapıdadır. Bu teknolojilerin mobil teknolojilerin farklı olarak insan bedenine entegre olan ve insan bedenine oldukça yakın bir yapıda tasarlanan araçlar olmaları gerekmektedir (Svanberg, 2013). Tekstil, eğitim, sağlık, sinema gibi pek çok farklı alanda kullanımına rastlanan giyilebilir teknolojiler toplanan verilerin Bluetooth gibi kablosuz araçlar yardımıyla teknolojik bir nesneye aktarımının gerçekleşmesi gerekmekte olup akıllı algılayıcıların kullanımına da açık olması zorunludur (Çakır vd., 2018, s. 87). En yaygın kullanılan giyilebilir teknolojilerden biri akıllı saatlerdir. Apple Watch, Samsung Galaxy Watch, Honor gibi akıllı saatler adım saymak, kalp ritmini ölçmek, gelen mesajlara ve aramalara cevap vermek, duruş bozukluğunu önlemek için oturduğunuz yerden ayağa kalkmanız konusunda uyarı vermek, GPS takibi gibi pek çok şeyi içerisinde barındırmaktadır. Google Glass, Microsoft HoloLens gibi akıllı gözlükler sesli komutla çalışarak video kaydedebilir, navigasyonu kullanımına izin verir ve internete bağlanabilirler. Sağlık verilerini takip etmek, sporcuların performanslarını kayıt altına almak ya da kişilerin duruş bozukluğunu önlemek için akıllı giysiler kullanılmaktadır. Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR gibi pek çok farklı markanın ürettiği sanal gerçeklik gözlükleri kişilerin izlediği içerikteki sanal evrene dahil olmasını sağlayarak sanal evren içinde hareket etmesini ve etkileşimli bir izleme deneyimini beraberinde getirmiştir. Apple AirPods, Samsung Galaxy Buds, Bose Sleepbuds gibi kablosuz kulaklıklar da giyilebilir teknoloji ürünleri arasında yer almaktadır. Oura Ring ve Motiv Ring gibi akıllı yüzükler kişilerin uyku takibini yapmak, sağlık verilerini işlemek, aktivite takibi yapmak gibi amaçlarla kullanılmaktadır.

Sanal gerçeklik ve giyilebilir teknolojiler çalışmanın konusunu oluşturan *Upload* dizisinde karakterlerin sanal dünyalarda hareket edebilmesi ve sanal dünyayla iletişim kurabilmesi için kullanılan ve olay örgüsünü şekillendiren ağ tabanlı uygulamaların başlıcalarıdır.

Upload Dizi İncelemesi

Upload (Yükleme) 2020 yılında yayınlanan bir Amazon Prime dizisidir. Yönetmenliğini Greg Daniels’in yaptığı *Upload* dizisinde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte kişiler belirli bir para karşılığında yüklenerek sanal bir evren olan “Lakeview” evreninde hayatlarına

devam edebilmektedir. Ölmek ya da yüklenmek seçeneklerinden birini seçen karakterlere sanal bir dünyanın kapıları aralanmaktadır. Sanal dünyalar kişilerin bütçelerine göre seçtikleri yerlerdir. Lakeview dünyası dizide en lüks ve en pahalı yüklenme şirketlerinden biridir. Yüklenme eylemi dizide ölmek değil başka bir evrende yaşama devam etmek anlamında kullanılmaktadır. Baudrillard'ın gerçeğin simülasyona dönüştüğü görüşünden hareketle dizide sanal evrende tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi karakterler bir bilince sahiptir. Yüklenme esnasında karakterlere geçmiş hatıraları ve tüm diğer kişisel özellikleri Horizen çalışanları tarafından aynı şekilde yeniden yüklenir. Sanal bir evrende yapay zekâ uygulamalarının kullanılmasının ötesinde robot karakterler dizide düşünebilen, karar verebilen, hissedebilen bir konumda yer almaktadır. Sanal gerçekliğin en temel üç özelliğini Pimentel ve Teixeira (1995) üç boyutlu grafiklerle oluşturulmuş bir dünya, kişinin sanal evrenin içine dahil olması ve etkileşimli bir deneyim yaşaması şeklinde özetlerken, Sherman ve Craig (2003) bu özelliklere ek olarak deneyimleyicinin “duygusal bir geri dönüş” yaşadığını ifade eder. Duygusal geri dönüşte kişi kendi varlığını ortama uyarlayarak yaşadıklarından duygusal anlamda etkilenir ve eylemleri duygusal bir çağrışımla anlamlandırır. *Upload* dizisinde de tüm sanal gerçeklik ortamı özellikleri iyi bir biçimde işlenerek sanal gerçeklik dünyası ve gerçek dünya arasındaki sınırları muğlaklaştırmıştır.

Dizinin açılış sahnesinde “İyi yaşanmış bir ömrün ve iyi planlanmış bir yüklemenin mükâfatı nedir? İnsanın tasarlayabileceği en kusursuz güzellik. En güzel günleriniz hayatınız bittikten sonra başlayabilir. Başardınız. Horizen’in Lakeview’ünü hak ediyorsunuz” cümlelerinin kurulduğu bir reklam filmi bulunur. İzleyici gördüğü ilk sahnede “Horizen” isimli şirketin yaratıcısı olduğu “Lakeview” isimli sanal evrenin bir tanıtımıyla karşılaşmaktadır. Dizinin ana karakteri Nathan, ücretsiz bir yüklenme programı üzerinde çalışmaktadır. Nathan, yalnızca ekonomik durumu iyi olan kişilerin sanal evrende yeniden hayatına devam etmesi durumuna karşı çıkar. Dan Schiller’in (2000) ekonomik yapılarda hem sosyal hem de kültürel anlamda teknolojinin varlığıyla dijital bir yapıya dönüştüğü düşüncesinden hareketle, dizide gerçek dünya ve sanal dünya arasında kapital düzenin paralellik gösterdiği vurgusu yapılmaktadır. Nathan, yüklenme eyleminin dünyadaki herkesin hakkı olduğu düşüncesine sahiptir. Nathan’ın ortağı bu düşünceye karşı çıkarak arkasından iş çevirir ve kullandığı otonom arabasının yazılım sistemiyle oynayınca Nathan kaza geçirir. Otonom arabasıyla kaza geçiren Nathan’a hastanede iki seçenek sunulur. Bunlardan biri ameliyata girmek ancak bu ameliyatın riskli olduğu söylenmektedir. Diğer seçenekse yüklenmektir. Nathan yüklenme konusunda kararsızdır ancak kız arkadaşı Ingrid’in ısrarlarıyla yüklenmeyi kabul eder.



Görsel 1: *Upload* Dizisi, Nathan Karakteri

Horizen şirketinde çalışan Nora, Nathan'ın yüklemesini gerçekleştirir ve Nathan Lakeview isimli sanal evrene giriş yapar. Yükleme tercih eden bireylerin "Angel" kod adlı müşteri temsilcileri bulunmaktadır. Nora, Nathan'ın meleği yani temsilcisi olur. Şirkette yüklenen kişilerle iletişim kuran bu Angel kod adlı kişiler bir gözlük yardımıyla "Lakeview" evrenine ışınlanmakta ve sanal evrendeki kişilerle iletişim kurarak kişilerin sorunlarını çözmektedir.



Görsel 2: *Upload* Dizisi, Nora Karakteri

Sanal Dünya ve Gerçek Dünya Arasında Bir Köprü: Giyilebilir Teknolojiler

Gerçek dünyadaki karakterlerin sanal evrene geçiş yapmasında kullanılan giyilebilir teknolojilerin başlıcalarından biri sanal gerçeklik gözlükleridir. Giyilebilir teknolojiler², teknolojinin katkılarıyla geliştirilen yenilikçi ürünler olarak öne çıkmakta ve 21. yüzyılın en önemli teknolojik bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Bu teknolojiler, giyilen kıyafetler veya kullanılan aksesuarlar üzerine entegre edilmiş, bilgi ve iletişim teknolojisiyle donatılmış, sistemlerinde bulunan akıllı sensörler sayesinde, akıllı cihazlara veri transferi gerçekleştirebilen ürünlerdir (Çakır, vd., 2018, s. 84). *Upload* dizisinde de sanal gerçeklik gözlükleriyle sanal evrendeki karakterlerle iletişim kurulmaktadır. Aynı zamanda sarılma kıyafetleri giyen karakterler sanal evrendeki karakterlere temas edebilmektedir. Ingrid sevgilisi Nathan'la iletişim kurmak için bir gözlük kullanmakta, ona dokunabilmek ve 'oradaymış' gibi hissedebilmek için ise özel tasarımlı bir kıyafet kullanmaktadır.

Dizide yüklenen kişilerin neredeyse tüm hakları şirketler tarafından kullanılmakta ve sürekli birileri tarafından kameralarla izlenme ve takip edilme durumu söz konusu ve olağandır. Horizen çalışanlarının tamamı sanal evrene istedikleri an istedikleri şekilde erişim sağlayabilmektedir. Simülasyonda yeni bir hayata sahip olan kişilerin gizlilikten ve mahremiyetten yoksun olarak gözetlendiği bilinciyle yaşamayı kabul ettiği görülmektedir.

Dizide yüklenmenin yanı sıra indirilme sistemi üzerinde de çalışılmaktadır. Zamanı geldiğinde dizide yüklenen karakterler, gerçek dünyaya indirilme arzusuyla söz konusu sanal evrende misafir olarak konumlanmaktadır. Ancak ilk indirilme deneyimi sırasında kişinin önce burnu kanamış ardından da kafası patlamıştır. Yüklenenler bunu gördükten sonra uzun bir süre gerçek dünyaya indirilemeyeceğini anlayarak aslında indirilme eyleminin yüklenme kadar kolay olmadığını da farkına varmıştır. Dizide, gerçek dünyadan sanal dünyaya geçiş ne kadar kolaysa sanal dünyadan gerçek dünyaya geçiş bir o kadar zordur. Üç boyutlu bir sanal dünya deneyimi sunan Lakeview evreni karakterlerin "buradalık algısını" desteklemektedir (Yee vd., 2007). Dizide gerçek dünyadaki karakterle aynı fiziksel özelliklerde avatarının oluşturulabilmesi ve etkileşimin gerçek dünyayla istenilen zamanda çeşitli cihazlarla gerçekleştirilebilir olması sanal dünyanın gerçek dünyayla hemen hemen benzer şekillerde yansıtıldığını göstermektedir.

2 Giyilebilir teknolojiler hakkında bir alan araştırması için bkz. (Ometov et al., 2021).

Nick Bostrom (2003), “Are You Living in a Computer Simulation?” isimli çalışmasında gerçek dünyanın teknolojik anlamda güçlü bir medeniyet tarafından yaratılan bir bilgisayar simülasyonu olabileceği teorisi üzerinde durmaktadır. Bilgi işlem teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin bilinçli insan zihnini kopyalamak için kullanılabileceğini savunarak post-insan kavramıyla yapay zihinlerin gerçekçi bir biçimde gerçek dünya simülasyonunda nasıl varlığını sürdüreceğini tartışmaktadır. Bu teoride Bostrom (2003, s. 245-247), simülasyon içindeyken kişilerin bilinçlerinin yapay ya da gerçek olduğuyla ilgili herhangi bir bilgi verilmemesi gerekliliği üzerine bir yaratır. Sanallık ve gerçeklik kavramlarının birbirine yaklaştığı bir dünya düzeni üzerine yapılan bu tartışma, *Upload* dizisinin senaryosuyla da örtüşmektedir. Karakterler dizi ilerledikçe giyilebilir teknolojilerle istedikleri anda sanal evrene geçiş yapabilmekte ve yine aynı şekilde kıyafetleri çıkardıkları anda gerçek hayatlarına uyum sağlayabilmektedir. Sanal dünyadaki karakterler Lakeview evrenine gerçek dünyadaki bedenleri, zihinleri ve anılarıyla birlikte geçerek buradaki varlıklarını gerçek dünyayla neredeyse aynı eksende ilerletmektedir.

Başka bir açıdan bakıldığında, Lakeview evreni bir simülasyondan ibaret olduğundan gerçek dünyayla arasında çeşitli farklılıklar da bulunmaktadır. Bu evrende mevsim geçişleri yoktur. Karakterlerin duvarlarında mevsim modları bulunmaktadır. Karakterler mevsimleri diledikleri gibi istedikleri anda değiştirebilmektedir. Sanal gerçeklik ortamında yiyecek ve içecekler de birer simülasyondan ibarettir. Yemek saati bittiğinde yiyecek ve içecekler bir anda ortadan kaybolur. Sanal gerçeklik evreninde yaşanan bu simülasyonlar yalnızca o evrene ait değildir. Gerçek dünyada da karakterler sanal dünyaya benzer eylemler gerçekleştirir. Gerçek dünyada kullanılan teknolojik tüm cihazların yanı sıra yiyecekler için üç boyutlu yazıcılar kullanılmaktadır. Sahnelerden birinde Nora babasına “bifteği nasıl buldun” diye sorduğunda buna karşılık babası “sanırım yağ kartuşun biraz azalmış” cevabını vermektedir. Yeme-içme kültürünün bahsi geçen 2033 yılında simülasyon evrenine benzer bir biçimde gerçekleşeceği vurgusu açıkça görülmektedir.

Nesnelerin İnterneti ve Yapay Zekâ Uygulamaları

Dizide yapay zekâ gerçek dünyanın merkezinde yer alır. Bireylerin görüntülü konuşma yapabilmesi için iki parmağını açması yeterlidir. Telefonlar akıllı saatlerin içine girmiştir. Bir şeyler izlemek için yine aynı şekilde iki parmağını kullanarak kişinin önünde bir ekran belirlemektedir. Marketlerde çeşitli sensörler bulunmaktadır. Bu sensörler bireyin sağlığına dair yorumlarda bulunmaktadır. Örneğin demir eksikliği olan birine dizide “İspanak al” uyarısı yapıldığı görülmektedir. Dizide otonom olarak ifade edilen konuşan sürücüsüz

araçlar kullanılmaktadır. Bu otonom sistemlerin yapay zekâ teknolojisinden yararlanmasının yanı sıra bir bilince sahip olduğu, düşünebildiği hatta yalan söyleyebildiği görülmektedir. Sanal evrende yüklenen kişilere hizmet eden bu robotlar duygusal tepkiler veren ve başka karakterlerle arkadaşlık yapabilen insani özelliklerin pek çoğuna sahiptir. Dizide sanal evrendeki karakterler, robotlar ve gerçek dünyadaki karakterler arasındaki iletişim, teknolojinin insan ilişkilerini nasıl etkileyeceğinin de bir göstergesi niteliğindedir.

Lakeview evreninde gündelik hayattaki tüm işler robotlar tarafından yapılmaktadır. Hizmet sektöründeki robotlar insan görünümü olup yüklenen kişilere hizmet etmektedir. Burada da tek bir karakter yaratılmıştır ve bu karakter birçok meslek dalı için kendi kendine kopyalanarak farklı işler yapmakta ve evrenin farklı noktalarında bulunabilme imkânına sahip olmaktadır. Dizide hem gerçek dünyada hem de sanal evrende robotlardan yararlanılmaktadır. Bilinçli sanal karakterler gibi bilince sahip robotların varlığı teknolojik gelişmelerin insan doğası üzerindeki etkilerini yansıtarak post-hümanist bir bakış açısıyla ahlak ve etik konularında da insanlık olgusunun sınırlarının aşıldığı bir evreni tasvir etmektedir.

Yüklenmek Herkesin Hakkı: Dijital Kapitalizm ve Sanal Dünyalar

Dizide karakterler iki GB (gigabayt) sınırlı ve sınırsız GB sürümleri olarak avatarlarına ekonomik durumları ölçüsünde hareket etme ve iletişim kurma özgürlüğü yaratmaktadır. İki GB sınırlı plan olarak ifade edilen daha düşük ücretli avatarlar, iki gigabayt hakları bittiğinde avatarlarına yakınlarının para yatırmasını beklemektedir. Bu durumda karakterler Angel kod adlı temsilcileri tarafından dondurularak para yüklenene kadar sanal evrendeki hayatlarına devam edememektedir. Tıpkı telefon operatörlerinde bulunan kontör sistemi gibi bir sistemin içinde hayatlarına devam edebilen karakterlerin yanı sıra dizide sınırlı iletişim hakkına sahip olan planı bile alamayan ve sanal dünyaya erişim sağlayamayan kişiler bulunmaktadır. Bu noktada dizide açıkça kapitalizm vurgusu görülür. Sosyal ve ekonomik eşitsizlik hem gerçek dünyada hem de sanal evrende aynı şekilde kapitalist sistemin dışlıları etrafında dönmektedir. Dijital alanda yaşanan gelişmeler tüketimin dijital mecralara yönelmesini sağlamıştır. Bu bağlamda kapitalizm olgusu da dijital alanlarda kendine yeni alanlar açarak genişlemiş ve dijital kapitalizm olgusunu doğurmuştur. Kıyan'ın (2015) da dediği gibi, dizideki kapitalist sistemin değişimi özde değil biçimde yaşanmaktadır. Sanal evrenler ekonomiyi ve sosyo-kültürel statüleri dijitalleştirerek başka bir boyuta evirmiştir. Dizinin konusu gereği ekonomik

ve sosyal eşitsizlikler karakterlerin hayatına sanal evrende devam etmesi ya da edememesi tercihlerinde ekonomi başat unsurlardandır. Bu noktada dizide karakterler yüklenme gerçekleştirse dahi eğer daha az para verirlerse yükleme sonrasında belirli bir düzeyde konuşabilir, iletişim kurabilir, yemek yiyebilir ya da barınabilir bir yaşama sahip olmaktadır. Statü, sınıf ve tabakalaşma kavramları dizi evreninde hem diyaloglarda hem de karakterlerin yaşayış şekilleriyle izleyiciye vurgulanır. Dijital kapitalizm bağlamında değerlendirildiğinde teknolojik yeniliklerin kapitalizmden ayrı düşünülmediği ve sistemin kuralları çerçevesinde erişilebilir olduğu görülmektedir. Yüklenen kişiler pek çok kişisel aktivite için ekstra para ödemek durumunda kalmaktadır. Sanal cennet olarak tasvir edilen Lakeview evreninde yazılımcı şirketin kontrolün dışında kalan, kara borsanın yer aldığı sahneler de bulunmaktadır. Suç işlenebilen, yazılım sisteminin hatalarından faydalanan bir alan olması dikkat çekicidir. Bu noktada insanların sanal cenneti de öğrenerek kendi yaşam alanına dönüştürdüğü ve hem duygusal hem de bilişsel olarak aktif bir şekilde varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Sınıfsal farklılıkların ve kapitalizmin izlerinin yoğun bir şekilde hissedildiği *Upload* dizisinde, yoksul kişiler yüklemenin her bireyin hakkı olduğu düşüncesiyle dizide mücadele etmektedir.

Sonuç

1950’li yıllardan itibaren konuşulmaya başlayan sanal gerçeklik kavramı günümüzde pek çok alanda kullanılmaktadır. Ek olarak nesnelerin interneti, giyilebilir teknolojiler ve yapay zekâ kavramları günümüzde eğitimden, sanata, sağlığa, moda ve daha çok pek sektöre entegre edilmiştir. Bilim kurgu türünde üretilen dizi ve filmlerde geleceğe yönelik olarak ağ teknolojilerinin bireyin hayatını nasıl dönüştüreceğine dair öngörülerde bulunmaktadır. *Upload* dizisi 2033 yılını anlatan ve bilim kurgu türünde yayınlanan 2 sezon 20 bölümden oluşan bir Amazon Prime dizisidir. Dizinin senaryosuna bakıldığında yapay zekâ, sanal dünya, giyilebilir teknoloji, dijital kapitalizm kavramları çerçevesinde olay örgüsünün işlendiği görülmüştür.

Dizideki karakterler ölüme yaklaştığında ya da yalnızca kendi istekleri olduğunda gerçek dünyadaki hayatlarına son vererek Horizen firmasının yarattığı Lakeview isimli evrende hayatlarına devam edebilme şansına olmaktadır. Horizen dışında da pek çok firmanın Lakeview benzeri sanal dünyalar yarattığı dizide görülür ancak en popüler ve en lüks olan Lakeview evrenine talep oldukça fazladır. Bu evren için yüklenme eylemi gerçekleştiren karakterlere şirkette çalışan kişiler destek olmaktadır. Gerçeklik ve sanallık arasındaki bağlantıda akıllı gözlükler ve diğer giyilebilir teknolojilerden yararlanılmaktadır.

Kişiler ekonomik elverişlilikleri ölçüsünde tıpkı bir telefon operatöründen paket satın alırcasına kendilerine sanal evrende plan satın almaktadır. Bu planlar iki gigabaytlık plan ve sınırsız plan olarak ikiye ayrılmaktadır. Diğer insanlarla iletişim kurmalarının sınırlı ya da sınırsız olması, barındıkları yerlerin lüks ya da alt katlarda olması, yedikleri yiyecek ve içeceklerin türü gibi gerçek dünyada olduğu gibi hayat standartlarını belirleyen bir konumda bulunmaktadır. Bu çalışmada dizinin bu özelliği kapitalizmin sanal evrendeki halini ifade eden dijital kapitalizm kavramı çerçevesinde incelenmiştir. Bilincin dijitalleştiği, yapay zekâyla birlikte insan ilişkilerinin nasıl bir evrim geçireceği ve bu durumun ahlaki ve etik sorunları dizide işlenen diğer konu başlıkları arasında yer almaktadır.

Gerçek dünyada yaşamaya devam eden karakterler, Lakeview evrenindeki tanıdıklarıyla iletişim kurmak için akıllı kıyafetler, gözlükler ya da çeşitli aksesuarlar kullanmaktadır. Bu aksesuarlar sayesinde iletişim kurmanın yanı sıra kişilerle temasa geçebilen karakterler iki farklı dünya arasında iki farklı hayat yaşar hale gelir. Karakterlerin sanal evrende her an her yerde izlenebilir ve gözetlenebilir bir biçimde yaşamına devam etmesi durumu dijital mahremiyet ve etik konusunda da çeşitli tartışmaları beraberinde getirmektedir. *Upload* dizisinde sanal ve gerçek dünya arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir evren yaratılarak dijital bir öteki dünya tasviri yapılmaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Alakuş, S. (2019). *Sosyal medyanın gençlerin marka tercihlerine etkisi: Özel okul öğrencileri üzerine bir araştırma* (Tez No. 556132) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi.
- Arıcı, A., Kılınç, Ö., & Bayçu, S. (2019). Yeni medya çağında ilişki inşası: Sanal gerçeklik teknolojisi ve halkla ilişkiler kampanyaları. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 30, 91-115. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.442965>
- Akçoraoğlu A (2019). 'Yeni kapitalizm' teorileri, dijital devrim ve Türkiye kapitalizmi. *Mülkiye Dergisi*, 43(3), 525-575.
- Akın, D., & Çakmak, S. (2023). Sanal gerçeklik: Sanat mekânlarının dijital dönüşümü. *Akademik Sanat*, 20, 107-122.
- Aydoğan, F., & Kırık, A. M. (2012). Alternatif medya olarak yeni medya. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi*

Dergisi, 18, 58-69.

- Başlar, G. (2013). Yeni medyanın gelişimi ve dijitalleşen kapitalizm. Akademik Bilişim 2013 – XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Akdeniz Üniversitesi, Antalya. https://ab.org.tr/ab13/kitap/baslar_AB13.pdf
- Bayraktar, E., & Kaleli, F. (2007). Sanal gerçeklik ve uygulama alanları. Akademik Bilişim'07 - IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya. https://ab.org.tr/ab07/kitap/bayraktar_kaleli_AB07.pdf
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon*. (O. Adanır, Çev.). Doğu-Batı Yayınları.
- Beyaz Özbey, İ. (2022). Dijitalleşme, sosyal medya ve risk toplumu. *Imgelem*, 6(10), 141-158. <https://doi.org/10.53791/imgelem.1053815>
- Bostrom, N. (2003). Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly*, 53(211), 243-255.
- Bulut, Ş. (2023). Metaverse ya da sanal gerçeklik kavramı ve sanatçı Refik Anadol'un çalışmaları. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 47(1), 69-76.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür ağ toplumunun yükselişi* (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çakır, F. S., Aytekin, A., & Tüminçin, F. (2018). Nesnelerin interneti ve giyilebilir teknolojiler. *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, 4(5), 84-95.
- Demirkaya, İ., & Koyuncu, E. (2021). Dijital Kapitalizm, tüketim kültürü ve Y kuşağının değişen tüketim davranışları. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 174-196. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.107>
- Fuchs, C. (2021). *Communicating Covid-19 everyday life, digital capitalism and conspiracy theories in pandemic times*. Emerald Publishing Limited.
- Fuchs, C. (2015). *Dijital emek ve Karl Marx* (T. E. Kalaycı, & S. Oğuz, Çev.). NotaBene Yayınları.
- Gobbetti, E., & Scateni, R. (1998). Virtual reality: Past, present, and future. *Virtual Environments in Clinical Psychology and Neuroscience: Methods and Techniques in Advanced Patient-Therapist Interaction*.
- Gökhan, A., & Çavuşoğlu, T. (2023). Yapay zekanın tarihçesi, tanımı ve tıbbi entegrasyonu. Sağlık Bilimleri Alanında Uluslararası Araştırmalar XV, 7.
- Gökrem, L., & Bozuklu, M. (2016). Nesnelerin interneti: Yapılan çalışmalar ve ülkemizdeki mevcut durum. *Gaziosmanpaşa Bilimsel Araştırma Dergisi*, 13, 47-68.
- Kocaman, Ş. (2021). Grafik tasarım endüstrisinde yapay zekâ. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(77), 3000-3016.
- Kuruüzümcü, R. (2007). Bir dijital ortam ve sanat formu olarak sanal gerçeklik. *Sanat Dergisi*, 12, 93- 96.
- Kutup, N. (2011). Nesnelerin interneti: 4H her yerden, herkesle, her zaman, her nesne ile bağlantı. XVI. Türkiye'de İnternet Konferansı, İzmir. <http://inet-tr.org.tr/inetconf16/bildiri/27.pdf>
- Kıyan, Z. (2015). Dijital kapitalizmin iletişim alanındaki izleri: Üretim, dolaşım, emek ve tüketim süreçleri. *Toplum ve Bilim*, 135, 27-56.
- Luger, G. F., & Stubblefield, W. A. (1998). Artificial intelligence: Structures and strategies for complex problem

solving. Addison Wesley Longman.

McLuhan, M., & Powers, R.B. (2001). *Global köy* (B. Öcal Düzgören, Çev.). Scala Yayıncılık.

Nilsson, N. J. (1998). *Artificial intelligence a new synthesis*. Morgan Kaufmann Publishers.

Ometov, A., Shubina, V., Klus, L., Skibińska, J., Saafi, S., Pascacio, P., & Lohan, E. S. (2021). A survey on wearable technology: History, state-of-the-art and current challenges. *Computer Networks*, 193, 108074.

Pimentel, K., & Teixeira, K. (1995). *Virtual reality: Through the new looking glass*. McGraw-Hill.

Sherman, W. R., & Craig A. B. (2003). *Understanding virtual reality*. Elsevier Science.

Schiller, D. (2000). *Digital capitalism: Networking the global market system*. The MIT Press.

Sucu, İ., & Ataman, E. (2020). Dijital evrenin yeni dünyası olarak yapay zekâ ve *Her* filmi üzerine bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 40-52.

Svanberg, S. (2013). Biophotonics-techniques and applications. *Laser & Photonics Reviews*, 7(5), A43-A44.

Şekerci, C. (2017). Sanal gerçeklik kavramının tarihçesi. *Journal of International Social Research*, 10(54), 1126-1133.

Türkiye Yapay Zekâ İnisiyatifi (2024). <https://turkiye.ai/kaynaklar/yapay-zeka-zaman-cizelgesi/> sitesinden 29.09.2024 tarihinde erişildi.

Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 115–121.

Yıldırım, O. (2022). Dijital kapitalizm ekseninde metaverse: Örnekler ve uygulamaları. *Fenerbahçe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 392-408.

Weber, R. H., & Weber, R. (2010). *Internet of things* (Vol. 12). Springer.

Sürdürülebilir Sinema ve Yeşil Film Yapımı Üzerine Serpil Altın ve Korhan Uğur ile Söyleşi: “Yerin Altına İnmemek İçin Yeryüzünü Doğru Kullan”

An Interview with Serpil Altın and Korhan Uğur on Sustainable Cinema and Green Filmmaking: “Use the Earth Right So You Don’t Go Under”

Cansu ÖKSÜZ KARADEMİR¹



¹Öğr. Gör. Dr., Pamukkale Üniversitesi,
Kurumsal İletişim Uygulama ve Araştırma
Merkezi, Denizli, Türkiye

ORCID: C.Ö.K. 0000-0003-4977-3138

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Cansu ÖKSÜZ KARADEMİR,
Pamukkale Üniversitesi, Kurumsal İletişim
Uygulama ve Araştırma Merkezi, Denizli,
Türkiye

E-posta/E-mail: cansuosuz@hotmail.com

Başvuru/Submitted: 06.08.2024

Kabul tarihi/Accepted: 10.10.2024

Online Yayın/Published Online: 13.11.2024

Atıf/Citation: Öksüz Karademir, C. (2024).
Sürdürülebilir sinema ve yeşil film yapımı
üzerine Serpil Altın ve Korhan Uğur ile
söyleşi: “Yerin altına inmemek için yeryüzünü
doğru kullan”. *Filmvisio*, 4, 121-133.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0017>

Öz

Bu söyleşide, gündelik hayatta sıkça karşılaşmaya başladığımız sürdürülebilirlik kavramı Türk film endüstrisi bağlamında değerlendirilmektedir. Zira özellikle Hollywood film endüstrisinin küresel gücü göz önünde bulundurulduğunda sinema sektöründe sürdürülebilirlik adımlarına dair bir farkındalık oluşturmak, gelecek çalışmalarda bu bilinci sağlamak adına atılacak adımlar son derece önemlidir. Amerika ve Avrupa kıtasında hâlihazırda sinema sektöründe konuya ilişkin çalışmalar ve platformlar oluşturulmasına karşın Türk sinemasında bu yönde gerçekleştirilen çalışmaların henüz başlangıç noktasında olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda Türkiye'nin ilk uzun metrajlı sürdürülebilir film yapım girişimi olan *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* filminin yönetmeni Serpil Altın ve ortak yapımcısı Korhan Uğur ile filmin üretim sürecindeki deneyimler ve yeşil film yapımına ilişkin detaylar üzerine görüşmenin yanı sıra yurt dışında bu yönde gerçekleştirilen adımların Türk sinemasındaki girişimler ile karşılaştırılması yapılmaktadır. Buradan hareketle *Bir Zamanlar Gelecek: 2121*'i Türk sinemasında yapılacak yeşil film yapımı çalışmaları açısından uzun metrajlı bir 'case study' olarak değerlendirmek mümkündür. Yapılan söyleşide filmin üretim süreçlerinden hareketle sürdürülebilir film ve yeşil film yapımına ilişkin birtakım örneklerle yer verilmekte; bu örnekler beraberinde ise Türk film endüstrisinde bu yöndeki girişimlerin geliştirilebilmesi adına öneriler sunulmaktadır. Dolayısıyla söyleşi bu girişimlere ilişkin bir kılavuz niteliği taşıma amacından hareket etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilir film, sürdürülebilirlik, yeşil film yapımı, Türk sineması, film endüstrisi

Abstract

In this interview, the concept of sustainability, which we have started to encounter frequently in daily life, is evaluated within the context of the Turkish film industry. Given the global influence of the Hollywood film industry, it is extremely important to raise awareness about sustainable practices in cinema and the necessary steps to ensure this awareness in future productions. Although studies and platforms

related to sustainability have already been established in the film industries of the American and European continents, it appears that efforts in this direction within Turkish cinema are still in their initial stages. In this regard, an interview is conducted with Serpil Altın, the director of Turkey's first feature-length sustainable film production *Once Upon a Time Will Come: 2121*, and co-producer Korhan Uğur. The discussion not only covers their experiences during the film's production process and the details of green filmmaking but also includes a comparison between international efforts and similar initiatives within Turkish

cinema. From this perspective, *Once Upon a Time Will Come: 2121* can be considered a feature-length case study on green filmmaking efforts in Turkish cinema. The interview presents several examples of sustainable filmmaking and green filmmaking practices based on the film's production process, along with recommendations for advancing such initiatives in the Turkish film industry. Thus, the interview aims to serve as a guide for these initiatives.

Keywords: Sustainable film, sustainability, green film production, Turkish cinema, film industry

Cansu Öksüz Karademir: Sürdürülebilirlik gündelik hayatımızın hemen her alanında peşine düştüğümüz bir kavram hâline gelmeye başladı. Fakat bu kelimenin aslında neye tekabül ettiğine dair soru işaretleri ve özellikle film endüstrisi bağlamında düşündüğümüzde belirsizliğin hâkim olduğu bir konu olarak da karşımıza çıkıyor. Bu nedenle Türkiye'nin ilk uzun metrajlı sürdürülebilir yeşil film yapımı girişimi olan *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* oldukça önemli bir konumda. Çünkü filmin üretim sürecinde yeşil film yapımına bağlı kalmanızın yanı sıra konusu itibarıyla da sürdürülebilirliğe dikkat çeken bir film. Şüphesiz film yapanlar ve yönetenler olarak bu bilinci sinema alanında üretim yapan, yapmak isteyen herkese aşılardan önce onun nasıl yapılabileceğine dair bilgiye sahip olmalarını sağlamak ise son derece önemli. Zira bir şeyin nasıl yapıldığını önce kendiniz öğrenmeden, akışını, işleyişini bilmeden onun nasıl yapılacağını bir başkasına öğretmek mümkün değil. Dolayısıyla bugün sizlerle bu söyleşiyi gerçekleştirdiğimiz için öncelikle her ikinize de teşekkür etmek istiyorum.

Serpil Altın: Kesinlikle. Siz bu bilgileri topluyorsunuz ve okuyorsunuz. Örneklerle bakıyorsunuz ve kendi bilimsel bakış açınızdan bunu bir sonraki kuşaklara aktarmak üzere yola çıkıyorsunuz. Bizim başlangıç aşamamız da böyle bir noktadan çıktı. Bir kamera arkası belgeseli tasarladık ve bununla kalmayıp gittiğimiz uluslararası festivallerde yaptırdığımız özel mataraları dağıtarak bunu anlatma yoluna da gittik. Yani sürdürülebilirlik dediğimiz şey sette yaptık bitti, olmadı. Yolculuğumuz gittiğimiz her yerde devam etti. Benim en çok dikkat çekmek istediğim şey de bu. Bizim işimiz film gösterime çıktığında bitmiyor. Çekimlere başladığımız dönem depreme denk gelmişti ve öğrenciler evlerden eğitime başlamıştı. Yoksa bizim planlamamızda film gösterime girdikten sonra üniversitelerle bağlantıya geçmek ve workshoplar yapmak da vardı. Zaten filmimizin çıkış noktası da "gelecekte gelen bir mektup" dolayısıyla biz geleceğe bir şey bırakmak noktasında da üstümüze düşeni yapalım istedik. Filmimizde de bahsi geçen durum "yerin altına inmemek için yeryüzünü doğru kullan" mesajını ulaştırmayı hedefledik. O yüzden şu an sizinle buluşmamız bizim için de çok kıymetli.



**“YERİN ALTINA
İNMEMEK İÇİN
YERYÜZÜNÜ DOĞRU
KULLAN”**

Görsel 1: *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* (2024) filminden bir kesit

C. Ö. K.: Filmin yönetmeni olarak Serpil Hanıma şunu sormak istiyorum. Sürdürülebilirlik kavramına dair sizin düşünceniz nedir? Biliyorsunuz bugün her yerde bu kavramı çokça duyuyoruz fakat içeriğinde sürdürülebilirliği konu alan bir film yaratan bir yönetmen olarak genel itibarıyla sürdürülebilirlik sizin için ne ifade ediyor?

S. A.: Sürdürülebilirlik aslında iki farklı anlam ifade ediyor. Yaptığımız işler anlamında öncelikle hayatı tekrar sürdürülebilir hâle getirebilecek bir formatın içinde ürün çıkartmak, bir diğeri ise devamlılığını sağlayacak şekilde hareket etmek. Bunu ben film sektöründe de aslında şöyle ifade ediyorum. İlk filmimi *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* ile yapmış oldum ama bir örnekle açıklamam gerekirse bu film aslında benim ilk filmim ama sonraki filmlerimin de bu bakış açısıyla devam etmesi gerekiyor ki Serpil Altın olarak kurduğum felsefenin, mantığın, düşüncenin ya da insanların hafızalarında oluşturmaya çalıştığım temaların devamlılığını ve gelecek nesillere aktarımını sağlayabileyim. Buna sadece doğa, iklim ya da diğer kavramlar üzerinden bakmak yerine daha bütünsel bir yaklaşımla bakıyorum. Bir matematiği, yaşadığı süre boyunca kurguladığı bu sanat dallarından ulaşabildiği kadar insana ulaştırarak gerçekleştirmek. Çünkü pahalı bir iş sinema ve bir ekip işi. Bu imkânları bir araya getirmek oldukça zor. Ben bunu yaşam motivasyonu olarak devam ettirmenin yanı sıra bu temayı seyirci özelinde de kurguladığım hikâyeler üzerinden aktarmak şeklinde düşünüyorum. İki taraflı bir ilişki biçimi olarak kabul edebiliriz.

C. Ö. K.: Sürdürülebilir bir film yapma düşüncesi ve bu yöndeki girişimleriniz nasıl başladı?

S. A.: Aslında filmin temasına karar verdiğimizde yani “Gelecekte neler olacak? Biz gerçekten bizden sonraki nesillere nasıl bir gelecek bırakıyoruz?” sorusunu sormaya başladığımızda dert olarak kafamıza düştü. Bunu önemsemenin ardından gelen bu sorunun, bu derdin üzerine bir iş yapmaya karar verdik ama öncesinde yurt dışında takip ettiğimiz projelerde birtakım farkındalıklara eriştik. *The Amazing Spider-Man 2* (Marc Webb, 2014) yakın zamanın popüler örneklerden biri. Gittiğimiz Berlin Film Festivali’nde, Cannes Film Festivali’nde Green Production konusundaki seminerler öncül oldu. Filmimizin çekimleri Ocak 2022’de başladı ancak biz hazırlık dönemine Ekim 2021’de başladık. Fakat bunun çok öncesinde bu bahsettiğim yurt dışı gezilerimizde ve okuduğumuz diğer film prodüksiyon bilgilerinde biz bu kavramı duymuş, peşine düşmüş ve ülkemizde yapılabilir mi derdiyle gerekli uluslararası platformlarla bağlantıya geçmiştik. Biz İtalya’da gerçekleşen bir oluşum olan Green Production’la bağlantıya geçtik ve onların manifestolarını Türkiye’de ne kadarı yapılabilir diye incelemeye başlamıştık. Bununla ilgili fon araştırmalarımız sırasında ülkelerin bu konuda fonlar vermeye başladığının farkına varmıştık ama bizi bunlardan öte aslında hiç kimse zorlamadı. Hiç kimse bize sana ekstra para vereceğiz demedi, esas önemli olan kısmı da burası. Biz içimizden bu filmi yaptığımızda bu değerler üzerinden bir şeyi aktarmaya çalışırken aslında dürüst olmamız gerektiğini düşündük. Yani bir film yaptığımızda aslında film yapmamak en doğru yeşil film yapma yöntemi. Çünkü bir film ürettiğimizde farklı mekânlar kullanıyoruz. Çalışan kişi sayısı fazla dolayısıyla karbon ayak izi, doğayı yanlış kullanım, geriye çöpler bırakmak, kullanılmayan ürünler koymak yani o kadar çok şey çıkıyor ki karşınıza. Bu durumda bir film yapmamak aslında en doğal yeşil film yapma yöntemi. Ama biz film yapmak istiyoruz o zaman bu dürüstlüğü sağlamak adına da bu koşulları kendimize bir şekilde aktarmamız gerekiyor diye düşündük ve böyle yola çıktık. Şu anda halen Batı’da devam eden bu gelişimi Amerika’dan Avrupa’ya bir harita üzerinde düşünürsek aslında tam anlamıyla Türkiye’ye kadar getirdik bunu. Türkiye’den daha Doğu’da kimler yapıyor bu konuda bilgim yok.

K. U.: Aslında şöyle bir şey var. Bu başlığın başladığı noktaya baktığımızda sorunun, dünyayı en çok kirleten yerlerde olduğunu görüyoruz. Çünkü Tacikistan’da ya da daha az gelişmiş bir başka ülkede çekilen filmlerde insanlar doğaya ne kadar zarar verebilir ki?

C. Ö. K.: Evet. Benim de bu konuyla ilgili yapmış olduğum diğer çalışmada tam da bunun üzerine düşünüyoruz. Bir alt başlık var, “Yaşasın Var Olmak İçin Film Çekiyoruz: Film Endüstrisinde Sürdürülebilirliğin Görünmeyen Yüzü.” Evet, film yapıyoruz ama içerik olarak sürdürülebilirliği konu alan filmlerin dahi bunu başaramadığı ile alakalı bir sürü veri var elimizde. Bu sadece film endüstrisinde de değil, dijital platformlar da bu işin içinde. Sizin bir saat boyunca sosyal medyada gezinmenizin bile çok ciddi bir zararı var çünkü her şeyden önce zaten siz bu hizmete henüz erişmeden gerçekleştirilen alt yapı girişimleri dahi doğayı mahvediyor. Peki Serpil Hanım Türkiye için şu an emekleme aşamasında diyebilir miyiz? Çünkü şu an bu yeni oluşumla ilgili sizin de içinde bulunduğunuz birkaç örnekten başka bir girişimle ben araştırmalarım boyunca karşılaşmadım.

S. A.: Şu sıralar co-production (ortak yapım) olarak ülkemize gelen bir ekip sürdürülebilir film yapmaya çalışıyor. Bunun yanı sıra bir kısa film projesi var. Fakat bu girişimler yabancı ortaklı diye biliyorum ama yönetmen ve yapımcı açısından baktığımızda yerli yapımlar olarak önce *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* Ocak 2022; Mart 2022’de de *Neandria* ekibi bu şekilde bir filmi başlatıyorlar. Dolayısıyla bu konuda ülkemiz çok geride ve kesinlikle emekleme aşamasındayız çünkü bana arkadaşlarım bile şunu soruyorlar: “Yeşil film yapım fonları varmış ülkemiz dışında biz onlara başvurmak istiyoruz. Siz nasıl yaptınız bu işi?” Evet, biz emekleme aşamasındayız çünkü aslında bunu tam anlamıyla içimizde hissetmemiz gerekiyor. Bu kavramı anlamlandırmış olmayı kendi hayat biçimimize de yansıtmalıyız. Biz dışarı çıktığımızda mataralarımızla çıkan bir ekibiz. Plastik su satın almamaya gayret eden, çöplerimizi evde ayrıştıran, dışarıdan yemek söylemek yerine kendimiz evde üreten, kompost yapmaya çalışan bir ekibiz. Aslında içsel bakışla alakalı bunun oturabilmesi. Fakat biz, bize alıştırılmış bir kapital düzenin içerisinde hızlıca devam ediyoruz. Biz okula mataralarla gittiğimiz zamanları unuttuk. Annemizin bize sandviç hazırlayıp okula gönderdiği zamanları unuttuk. Çünkü öğrenciler kantinden yemeye alıştırıldı mesela ve başka bir kapitalist düzenin içerisinde harcamayı ve tüketmeyi temel alan bir toplum yaratılmaya çalışıldı. Bu anlamda sosyolojik ve psikolojik olarak baktığımızda Türkiye çok geride. Aslında markalar şu anda çok kullanıyorlar bu kelimeyi. Araştırma yaptığınızda kaynakların da sürdürülebilir olması gerekiyor yani siz elektriğinizi de rüzgâr gücü vasıtasıyla üreten bir yerden alarak bu işi yapmalısınız. Bizim zorlandığımız yerler bunlardı. Türkiye’de aslında sürdürülebilirlik kavramını sadece dillere pelesenk olmuş bir trend, marka değeri anlamında kullanıyoruz. Aslında her sektörde bunun uzmanlarının ciddi boyutta ar-ge çalışmaları yaparak kendilerini sektöre entegre etmeleri gerektiği bir durum. Bu nedenle biz ülke olarak her şeyin en başındayız.

C. Ö. K.: Bu noktada yönetmen ve yapımcı olarak her ikinizi de ilgilendirdiğini düşündüğüm bir soru var. Filmin pre-prodüksiyon aşamasında özellikle sürdürülebilir set ortamı hususunda bir rota belirlerken neleri referans aldınız? Az önce bahsettiğiniz şeylerden de hareketle set ortamında bu yönde aldığınız kararları ne oranda uygulayabildiniz?

K. U.: Yurt dışında bununla ilgili bir puanlama sistemi var. Mesela İtalya'daki Green Production'ın yazdıkları puanlama sisteminde yaklaşık 20 tane parametre var. Türkiye'de böyle bir sistem olmadığı için burada belirlenen kriterler ve detaylar bizim kılavuzumuz oldu. Burada hiç kimsenin bir case study stratejisi yok. Bu noktada bir çalışmışlığı yok. Bilgisi yok ve biz de zaten bunu ilk Berlin Film Festivali'nde gördük 2019 senesinde. Berlin Film Festivali yeşil festival olarak gerçekleştirilmişti ve bize sanki havaalanındaymışız gibi pet şişeyle içeri giremezsiniz dediler. Bir duvara çarpar gibi olduk çünkü "asla pet şişelerle giremezsiniz, isterseniz biz size bardak veriyoruz" dediler. Aldığımız o bardaklarla zaten damacınalar var. Oradan suyumuzu aldık. Plastik bu kapıdan giremez dediler bize ve biz o anda demek ki bu çok önemli bir mevzu dedik. Biz de bir anda hayat akışımızda cebimizdeki o plastiklerden kurtulduk ve bir rahatlama geldi. O noktada Türkiye'de neler yapabileceğimizi, yaklaşık 20 maddenin içerisinde neleri gerçekleştirip neleri gerçekleştiremeyeceğimizi düşündük. Bunun üzerinde çalıştık. Yani bir solar karavanın, bir güneş enerjisi karavanının olmaması aslında maliyetle ilgili bir şey değil. Bakıldığında daha ucuz çünkü solar karavanın üstüne güneş panelini bir kere monte ettikten sonra siz ömür boyu oradaki enerjiyi kullanıyorsunuz. Hiçbir işgücü kaybı yok, sadece çok ciddi mazot tasarrufu sağlıyor. Düşündüğünüzde *Spider-Man*, Green Production olarak çekilebiliyorsa bizim burada daha küçük ölçeklerde filmleri yeşil film olarak yapamıyor olmamız bizim kusurumuz. Hep verdiğim bir örnek vardır. Bir pikniğe gidersin. Orada iki farklı grupla karşılaşırsın. Bir grup vardır. Pikniğini evden getirdiği tabaklarla yapar, yemeğini yer, çöplerini toplar ve gider. Sıfır atık. Fakat başka bir grup daha vardır. Toplamıştır marketten yiyeceklerini, pikniğini yapar ve bütün çöpünü oraya bırakır. Aslında bu son derece pahalı bir kültürel oluşumdur. Plastiğe her gün bir para harcadığınız zaman onun maliyeti daha yüksek.

C. Ö. K.: Bir şeye ulaşabilirlik ne kadar kolay olursa aslında israfta o kadar fazla oluyor diyebiliriz.

K. U.: Evet, aslında o lüks tüketimin de verilmemesi lazım. Gerçekten biz bu yolda öncelikle ekipleri ikna ettik. Zaten ekibi ikna edemezsen bir yeşil film yapamazsın.

C. Ö. K.: Evet, setin ilk günü Serpil Hanım tüm ekibi bilgilendiriyor. Tüm set çalışanlarına neler yapacağınızı ve bunu neden yaptığınızı anlatıyor. Bu alışılmadık set ortamına adaptasyon sürecini de kamera arkası görüntülerinden oluşan belgesel filminizde görüyoruz. Serpil Hanım her şeyin başında olan ve bu konuşmayı yapan kişi olarak en başından itibaren sizin için nasıl bir deneyim oldu? Çünkü bu film aynı zamanda sizin ilk uzun metrajlı filminiz.

S. A.: Setlerin birtakım hiyerarşiler çerçevesinde işlediğini düşünürsek setlerde öncül kanı önderleri vardır. Bir yapımcının söylemesi ile bir yönetmenin söylemesi arasında bir fark vardır. Yönetmene hoca denmesi ama yapımcıya bey ya da hanım diye hitap edilmesi bundandır. Özellikle bağımsız bir setin hiyerarşisinde yönetmen her zaman ön planda tutulur. Bu noktada bizim kanı önderleri belirleme stratejimizde bunu doğru aktarma noktasında kullanabileceğimiz iki araç vardı. Biri oyuncularımız diğeri ise yönetmendi. Yönetmenin ekibe karşı bu matematiği anlatmış olmasının amacı öncelikli olarak bunu neden yaptığımızı anlamalarını sağlamak ve bunun onlarda nasıl bir karşılık bulacağını, bunu bir alışkanlık hâline nasıl getireceğimizi konuşma noktasında bir karar verdik ve bana düştü bu görev. Zaten fazlasıyla buna kafayı takan ve böyle olmasını arzu eden biri olarak da bu görevi üstlendim. Ama aslında burada rolün büyük bir kısmı da oyuncularımıza düştü çünkü oyuncularımıza da kendilerine yönelik ayrıcalıklı bir davranış biçimi görmeyeceklerini kabul ettirdik. Örneğin karavan. Şu anda herhangi bir seti ziyarete gittiğinizde karavan, kamyon, minibüs olmak üzere yani abartmamak kaydıyla ekip sayısının yarısı kadar araçla karşı karşıya kalıyorsunuz. Karavanın birlikte getirdiği alt unsurlara baktığımızda özellikle mazot tüketimi çok önemli. Karavanın mekâna gelmesi, gün boyunca klima vs. gibi nedenlerle boşa giden mazotun karbon ayak izi bırakarak doğaya verdiği zarar bambaşka bir boyut. Bu noktada neyi, hangi amaçla yaptığımızı oyuncularımıza aktararak onları ikna ettik. Zaten oldukça zorlu olan bir işe kalkıştık ve bunu da içine dert edenlerle yürütmek istedim. Öncül olarak oyuncularımız Selen Öztürk, Çağdaş Onur Öztürk ve Ayşe Nil Şamlıoğlu tek bir araçla sete gelmeyi, senaryolarının basılmamasını, yedikleri yemeklerin, içtikleri içeceklerin özel bir şekilde onlara getirilmemesini kabul ettiler. Sette herkese farklı bir davranışın varlığını değil de setin en küçük asistanından en yoğun çalışan oyuncusuna kadar aynı eşitlikte olmasını kabul ettiler. Bu çok önemlidir çünkü film ekip işidir ve yol arkadaşlığı yapmayı da kabul etmiş oldular. Bu anlamda filmin seyircisine doğru kişilerle ulaşılmış olması gerekiyordu. Bu deneyimi böyle anlatabilirim.

C. Ö. K.: Filmin kamera arkası belgeselinde şöyle bir şey bir ifade geçiyor: “Tüketim toplumunun üretim çılgınlığının doğaya zarar verdiği ve insanların olmamaları gereken doğa dışı dünyalara hapsediği bir evrende geçiyor bu film.” Ayrıca film ekibinin bu evrenin oluşmaması için elinden geleni yaptığından bahsediliyor. Sanıyorum ki o ses size ait Korhan Bey.

K. U.: Hayır. Ayşe Nil Şamlıoğlu’nun oğlu, senarist ve yönetmen Avni Tuna Dilligil’in ifadeleri. Kendisi setimizi ziyaretimize gelmişti. O esnada kamera arkası çekimlerine denk gelmişti. Sonrasında kamera arkası yönetmenimiz bunu kullanmak istediğini söyledi. Burada güzel olan nedir biliyor musunuz? Bunu setin içinden birisi söylemiyor. Sete ziyarete gelen birisi söylüyor. Önemli olan bu konuda başkasını farkındalığa ulaştırmaktı.



Görsel 2: *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* (2024) filminden bir kesit

**“TÜKETİM
TOPLUMUNUN
ÜRETİM
ÇILGINLIĞININ
DOĞAYA ZARAR
VERDİĞİ VE
İNSANLARIN
OLMAMALARI
GEREKEN DOĞA DIŞI
DÜNYALARA
HAPSOLDUĞU BİR
EVRENDE GEÇİYOR
BU FİLM.”**

C. Ö. K.: Bu girişim, Türk Sineması açısından son derece önemli bir konumda. Benim de bu söyleşi vasıtasıyla ulaşmak istediğim aslında sizin de yapım aşamasında karşılaştığınız ve bir şekilde atlattığınız sorunlar ve bunların uygulanabilirliğine ilişkin bir case study. Bu nedenle Korhan Bey siz, filmin yapımcısı olarak izlediğiniz adımlardan detaylandırarak bahsedebilir misiniz?

K. U.: Setimizde yeniden kullanılabilen tabildot, çatal, bıçak, kaşık ve servis tercihi ederek gereksiz atıkların önüne geçtik. Artan yemekleri ayrıştırıp sokaktaki hayvan dostlarımıza dağıttık. Yeniden kullanılacak tüm ürünler için farklı atık kutuları hazırladık ve bu atıklar Kartal Belediyesi tarafından eşzamanlı olarak toplandı. Evsel

atıklar hariç hiçbir atık, çöp olarak doğaya karışmadı. Sette kullanılan kostümler, çekimler bittikten sonra temizlenip ihtiyaç sahiplerine dağıtıldı. Geleneksel aydınlatma metotları yerine yeni nesil LED spotları kullandık. Bu bize %70'e varan bir tasarruf sağladı. Sadece LED spotlar kullanıldığı için atmosfere yaklaşık 200 kg daha az karbon salınımı oldu. Kullanılan pillerin hepsi kullanım sonrası toplanıp atık pil kutusuna atıldı. Bir matara firmasıyla yapılan iş birliği sayesinde tüm ekibe doğa dostu mataralar dağıttık. Bu sayede pet şişe kirliliğinin önüne geçtik. Bakıldığında tüketilemeyip yarım kalan suların israfı da engellendi. Film boyunca 5760 adet 250 ml'lik pet şişe tüketiminin önüne geçtik. Bunlar tabii 40 kişilik ekip sayısı üzerinden hesaplandı. Biz ayrıca sete gelen ziyaretçiler için de aynı yöntemi uyguladık. Yine bu da 7200 adet kâğıt/pet bardak tüketiminin önüne geçmemizi sağladı. Senaryoyu hiçbir aşamada basmadık. 2500 sayfa kâğıt tasarrufu yaptık. Günlük programda da aynı yolu izledik. Bu da 720 sayfa kâğıt tasarrufu sağladı. Jeneratör ve karavan kullanmadık. Jeneratör 1440 litre, karavan 800 litre akaryakıttan tasarruf ettirdi. Sadece iki tane servis aracımız vardı. Bunda da 1100 litre yakıt tasarrufumuz var.

Geri dönüştürülebilir dekorlar yaptık. Kullandığımız suntalar ve demirler aslında daha önceden farklı setlerde kullanılmış malzemeler ve bizden sonra da geri dönüştürülerek kullanılabilir. Setimizdeki tüm aksesuar ve dekorlar doğa dostu malzemedendir yapıldı. Hepsisi de başka setlerde kullanılmak üzere sökülüp depolandı. Bu maddi anlamda da bir avantaj sağlıyor. Zaten başkasından aldığın şeyleri başka birine devrediyorsun. Sürdürülebilirlik kelimesi dedik ya kelimenin tam altında yatan şey bu. Benim kullandığım bir şeyi başkası da kullanabilir. Sürdürülebilirliğin altını dolduracak donelere önem vermemiz gerekiyor. Fakat bize tam tersi sürekli yeniden tüketmeyi dayattılar ve bu bir bağımlılığa dönüştü. Ondan kurtulma çabası aslında bir hastalıktan kurtulma çabası sürdürülebilirlik. Biz bunu oyuncular dahil tüm ekiple birlikte yaptık.

C. Ö. K.: Gerçekten sürdürülebilirliğe dair çok güzel bir tanım oldu. Peki Yeşil film yapımı ve klasik film yapım üretim biçimlerini karşılaştırdığınızda nasıl bir durum ortaya çıkıyor?

K. U.: Aslında bizden daha yeşil film yapmış ama bunun farkında olmayan bir dönem var Türk sinemasında. Paket suların bile olmadığı 1990'lar ve öncesi var. Herkes gidiyor kendi bardağıyla doldurduğu suyunu içiyor. Bir lokantaya gittiğiniz zaman masanıza sürahi geliyor yanına da bardak geliyor. Ne kadar güzel. Şimdi bizim aslında o noktada zihniyet olarak sürdürülebilirliği sağlamak için o tarafa doğru yeniden bir bakış atmamız

lazım. Biz de setimizde bunu yapmaya çalıştık. Bu da bir filmin üretim sürecini olumlu yönde etkileyen bir şey. Fazladan, boşuna hiçbir şey harcamamak eğer olabiliyorsa her şeyi kiralamak. Bizim kendi filmimizde kullandığımız mobilyaların hepsi kiralık. Gidip sıfırdan mobilyalar yapalım düşüncesine girmedik fakat onu da yapıyor olsaydık yine dekor malzemelerinde yaptığımız gibi geri dönüştürülebilir malzemelerden yapardık. Bunun gibi şeylere dikkat ederek bir kere ekonomik olarak bir avantaj sağlıyorsunuz ve inanın bunun filme en ufak kötü bir etkisi olmadığı gibi artısı oluyor. Daha az paraya daha iyi bir iş çıkartıyorsunuz. Lüks tüketim yok. Fazla ekip insanı yok çünkü her insan sette bir karbon ayak izine neden oluyor. İnsan sayısı bile bunu etkiliyor. Onun yiyeceği, çekim mekânına ulaştırılması bunların hepsi bir karbon ayak izi ve bunlardan kurtulmak gerekiyor. En temelde bu adımlar atılmalı. Yani pahalı bir şey yapıyormuş gibi değil imkânları zorlayarak geriye dönüş gerekiyor. Doksanlarda, seksenlerde, altmışlarda çekilen filmlerde bunlar yapıldı aslında. Ama orada imkânsızlıklardan doğan zorunluluklar vardı.

C. Ö. K.: Önemli olan bugün bu imkânlar varken bilinçli hareket etmek, gereksiz her şeyden kaçınmak. Sanırım bizim bu bilinci ortaya çıkarmamız gerekiyor. Peki yeşil film yapımı noktasında Türkiye’yi ileri aşamaya ulaştıracak kesin adımlar ya da uygulamalar neler olmalı? Gelecekte atılması gereken veya atılması beklenen adımların gerçekleşmesi hususundaki düşünceleriniz nelerdir? Türkiye’nin film endüstrisinin buna hazır olmadığını gördük. Sizin de tecrübelerinizden hareketle bunun her şeyden önce bir bilinç meselesi olduğunu fark ettik. Alışılan durumlardan, kolaylıklardan vazgeçme meselesi. Yönetmen ve yapımcı olarak her ikiniz açısından da Türkiye’de yeşil film yapımını ilerletecek hususlar nelerdir?

S. A.: Bu konuda öncelikle teşvik edici ve bilinçlendirici bir eğitim süreci olması gerekiyor. O kadar uzun bir yol ki bu alışkanlıkları değiştirmek anlamında da çok zor.

K. U.: Bizim bütün doneleri aldığımız Green Production şirketi kâr amacı gütmeyen, herhangi bir para almayan, orada çalışan üç beş insanın kurgulayıp film yapmak isteyen herkese bunu anlattığı ve böyle bir onay mekanizmasını kurduğu bir oluşum. Bunun Türkiye’de olması lazım. Devletin bu noktada el atması gerektiğini düşünüyorum.

S. A.: Sanatın iyileştirici bir yönü olduğu gibi farkındalığı ortaya çıkaran bir yönü de var. Bizim çıkış amacımız da oydu aslında. Hem kendimize dürüst olmak hem yaptığımız işe ve söylemeye çalıştığımız şeylere karşı dürüst olmakla yola çıktık. Baştan beri

söylüyorum bizi bunu denememiz için destekleyen veya bunu denememiz için bizi ikna edecek bir danışman, bir devlet sistemi ya da yurt dışından bir ortak yoktu. Bunun özelinde insanın biraz ruhunda olan bir şey olmalı. Gelişim için bunu konuştuk. Alışkanlıkların değişmesi noktasında da konuştuk ama Korhan'ın da bahsettiği gibi devlet tarafından bir mekanizma kurulup önce bir teşvik sistemi oluşturmalı çünkü ödüllendirme sistemi her zaman bir farkındalık yaratır. Türkiye'deki film endüstrisi için bir manifesto hazırlanıp ona göre en azından bir yerden başlanması gerekiyor. Mesela Kültür Bakanlığı'nın fon verdiği projeler %100 bu şartlara uymalı. Senaryo bastırılmaması ya da diğer kurallar için bir müfettiş gelip bütün setin içinde bunları fotoğraflayıp değerlendirmeli. Çünkü bir fon verdiklerinde bir müfettiş yolluyorlar ve kontrol ediyorlar. Bunun en nihayetinde devlet tarafından onaylı bir mekanizmayla başlatılması gerekiyor kesin sonuç bu noktaya getiriyor.

C. Ö. K.: Kontrol mekanizması, ödül ve ceza sistemi her zaman işe yarar, değil mi? Peki benim son olarak merak ettiğim başka bir nokta daha var. Bu film yapım biçiminin ekibi aynı zamanda psikolojik olarak etkileyen yönleri de oldu mu? Sizin kamera arkası belgeselinizde de ekip çalışanları bu yaklaşımın kendilerini iyi hissettirdiğinden bahsediyorlar. Bu doğrultuda set ortamında filmin üretim sürecinde insanların birbirleriyle olan ilişkilerine dair izleniminiz nasıldı? Bakıldığında yönetmenin en tepede olduğu, kendi içinde ayrılan bir hiyerarşik sistem söz konusu.

K. U.: Hiyerarşik olarak bence o hiyerarşi kırılmalı. Birbirimizden farkımızın olmadığı, hepimizin insan olduğunu fark ettiren, ezilen tarafın olmaması gerektiği bir şeye dönüşmeli. Eğer başımızdaki insanlar bizim yanımda yürürse bu toplumun içerisinde de bir iç huzur yayar. O hiyerarşinin ortadan kalktığı, herkesin birbirini anladığı, o iş düzeninde herkesin eşit olduğunu hissettiği noktada insanın kendini kötü hissetmesi için kötü olması lazım. Çünkü böyle bir durumda onun dışındaki herkes kendini iyi hisseder. Özünde setteki herkese de bu yansıdı. Işık asistanından yönetmenine, görüntü yönetmeninden oyuncusuna herkeste bu iç huzur vardı. Çağdaş buna iyilik diyor. İyilik, bunun temel sebebi de bu. Eskiden de insanlar böyleydi, yani Yeşilçam'a bağlayacağım. İnsanlar bir film yapıyorlar ve herkes birbirinin komşusuymuş gibi davranıyor, anlatabiliyor muyum? Sen yukarıdasın ben aşağıdayım gibi değil. Şu sıcaklığa bakar mısınız? Böyle bir sıcaklıkta bir kötülüğün çıkma ihtimali sıfır ve işi yaparken de herkes gönülden yapmaya başlıyor. Bizim setimizdeki en önemli şey, bir şey olmuyorsa inanın bizden daha çok üzülüyordu ekip. Yani olabilir, aksilikler çıkabilir fakat benden daha çok üzülüyorlardı ve ben bundan mutlu olurum. Çünkü onu çözmeye çalışıyor herkes. Ama

öteki türlü bir hiyerarşide bir ışıkçı setteki diğer işe karışmaz. Beni ilgilendirmiyor der ve geçer. İşte o yüzden de yeşil film birleştiricidir. O ekibe kan olur, can olur ve mutluluk yayar.

S. A.: Ben bununla ilgili son bir örnekten bahsetmek istiyorum. Bir arkadaşımız son 2-3 gün kala yanıma geldi. “Hocam çok teşekkür ediyorum size çünkü bana kendimi iyi hissettirecek bir ortamda bir set yaşattınız. Bir de bize o mataraları hediye ettiniz ama ben onlardan satın alıp çocuklarıma da vereceğim artık okula da öyle yollayacağım” dedi. Tabii ki ben hemen mataralardan ona verdim çünkü bu, işte tam sürdürülebilirlik. Bir taraftan iyilik bulaşıcıdır o setin içinde olan bir farkındalığı çocuğuna aktarmaya çalışmak ve onun da ondan sonraki yaşamında bir damla damlatmaktır. Bir başkası “ben sete giderken artık bu hediye ettiğiniz mataralarla gideceğim” dedi. Hâlâ bana ekibimden arkadaşlar yazıyor “iyi ki böyle bir projede çalıştım benim için bambaşka bir bakış açısı oldu” diye. Şimdi bunların hepsini bir arada tuttuğumuzda hem tür olarak başarılarımız, ödülllerimiz bu arada biz hep En İyi Film ağırlıklı aldık ödüllümüzü. En İyi Yönetmen ödülü aldım ben ama 14 ödülümüz var toplamda. İki tane En İyi Yönetmen, bir tane En İyi Oyuncu, bir tane En İyi Kadın Oyuncu ödülümüz var geri kalanların hepsi En İyi Film. En İyi Film ödülü normalde yapımcının ödülüdür ama ben bu ödülü gerçekten bizim ekibimizin ödülü olarak görüyorum. Bu filmin öyle bir değeri de var. Bir anlamda Korhan’ın bahsettiği o birleştirici, iyilik iyidir’in bir motivasyon karşılığı.

C. Ö. K.: Burada gerçekten öğretmek, paylaşmak ve bu sayede bir şeyleri sürdürmek adına aktardıklarınız çok kıymetli. Bu iş nedir ve nasıl yapılır noktasında bizler de önce öğrenmeliyiz ki öğretebilelim.

S. A.: Aslında hep birlikte bunu yaparak sürdürülebilir kılıyoruz. Bizim açımızdan yaptığımız film yaşıyor. Bu çok önemli. Yani hayatta kalabilmesini sağlayacak bir sürü örnek üzerinde konuştuk. Demek ki kök salmışız. Şu an sizinle buluşmak da o köklerden birisi. Siz de öğrencilerinize burada aldığınız belli bir bilgiyi aktarıyorsunuz ve akademik çalışma olarak bunu gerçekleştirdiğinizde bir kanıt bırakıyorsunuz ortaya. Bu bizim için tam anlamıyla ilk sorunuzun cevabı niteliğinde. Sürdürülebilirlik işte budur. Ulaşılmak istenen şey, birbirimizden de o kadar uzaklaştık ki set ortamında bir çay alırken bile birbirimize yaklaşabiliriz aslında bu kadar kolay bir iş.

C. Ö. K.: Ben her ikinize de paylaştığınız tüm bilgiler için teşekkür ediyorum. Sürdürülebilirlik hakkında farklı bir bakış açısına sahip olduk sayenizde.

A Critical Analysis of Ridley Scott's *Napoleon*

Ridley Scott'in Napoleon Filminin Eleştirel Bir Analizi

Scott, R. (Director). (2023). *Napoleon* [Film]. Apple Studios, Scott Free Productions.

Cenk TAN¹



Introduction

Ridley Scott, known for his grandiose cinematic endeavors such as *Gladiator* (2000) and *Kingdom of Heaven* (2005), has built a reputation for producing visually impressive films. Consequently, *Napoleon* was eagerly awaited as one of the major box office releases in 2023. With a staggering budget of 200 million dollars, the renowned director Ridley Scott, collaborating with screenwriter David Scarpa, and featuring the acting skills of Joaquin Phoenix alongside Vanessa Kirby, set exceptionally high expectations. This review aims to provide a comprehensive analysis of Scott's *Napoleon* using the classical narrative cinema technique by offering both a historical context and a detailed critique of the film's characterization, acting, screenplay, and historical accuracy, revealing the extent of its fidelity to historical events.

A General Overview of Ridley Scott's *Napoleon*

Ridley Scott's *Napoleon* remains ambiguous in terms of its genre. While many sources categorize it as a historical film, its classification is a subject of debate due to the

¹Assoc. Prof. Dr., Pamukkale University,
Department of Foreign Languages, Denizli,
Türkiye

ORCID: C.T. 0000-0003-2451-3612

Corresponding author/Sorumlu yazar:

Cenk TAN,
Pamukkale University, Department of
Foreign Languages, Denizli, Türkiye
E-mail/E-posta: ctan@pau.edu.tr

Submitted/Başvuru: 24.09.2024

Accepted/Kabul tarihi: 08.10.2024

Citation/Atıf: Tan, C. (2024). A critical
analysis of Ridley Scott's *Napoleon*. *Filmvisio*,
4, 135-144.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0018>

absence of several distinct characteristics commonly associated with biographical films. The film lacks clear character development and fails to evoke attachment or empathy, constituting a significant shortcoming. Another issue arises from the fragmentary screenplay of the film. It comprises disjointed narrative segments that appear largely disconnected from one another. The scenes abruptly leap forward from one historical event to another without proper context or development. While fragmentation is a commonly used storytelling technique in biopics, *Napoleon's* use of the technique mainly results in disconnection and an absence of meaningful character development. Viewers witness Napoléon's quest from artillery captain to emperor, whose portrayal is superficial and unengaging. Instead of an actual biopic, the film offers an impression of a compilation of Napoléon's life events. The audience is left with numerous unanswered questions, such as why Napoléon went to Egypt, why he formed an alliance with the Russian Czar, and why he chose to invade Russia. The film neglects any form of cause-and-effect relationships, leaving these and many other inquiries unresolved. In addition to these, the film includes several scenes such as the cannon shots fired at the Great Pyramid of Cheops, inconsistent dialogues, and absurd sex scenes involving Napoléon and Joséphine. Furthermore, the film lacks any French elements, despite its focus on a French historical figure, its predominantly French setting, and its reflection of French history. The sole connection to France is represented by a tricolor flag, which is prominently visible throughout the movie. Apart from this visual symbol, there are no associations with French culture or language. As a result, viewers do not experience or perceive any cultural elements associated with France and its culture. These seemingly minor yet significant details are either omitted or disregarded in this movie. Scott's portrayal of Napoléon Bonaparte is not only questionable but also presents a distinctly "Anglo-American" interpretation of this figure. The following table reveals the major missing French elements and the Anglo-American elements in Scott's *Napoleon*.

Anglo-American Elements Present	French Elements Missing
Focus on individualism: Napoleon's heroic, larger-than-life character.	Revolutionary Ideals: Emphasis on French Revolutionary values.
Simplified and Fictionalized History: Emphasis on military conquest and personal ambition.	Historical complexity: A focus on French policies and societal context.
Action-Driven Spectacle: An intensive focus on battles and visual effects.	Nuanced Filmmaking: Introspective storytelling and character development.
English Language & Casting: American actors and English dialogues. (Pronunciation of "France" in American English by Phoenix)	French Language and Casting: French-speaking actors, French dialogues and terms.
Grandiose Settings: Dramatic depictions of battlefields and palaces, favoring spectacle over historical fidelity.	Cultural and Social Settings: Authentic French locations, depictions of French society and revolutionary landmarks.
Linear, Heroic Narrative: Conventional rise-and-fall storytelling.	Philosophical Depth: Moral uncertainty and power relations.

Table 1: Anglo-American elements present vs. missing French elements in the movie

Historical Background vs. Fictionalized History

When a film portrays a historical figure, there is a justifiable expectation that it will adhere to a requisite degree of historical fidelity. However, Ridley Scott and David Scarpa do not adhere to this convention in their portrayals. This underscores the significant shortcomings in historical fidelity in Ridley Scott's portrayal of Napoléon, which is below an acceptable standard. Additionally, the film omits many significant events from Napoléon's lifetime, further contributing to the disconnected narrative. Napoléon's childhood and upbringing in Corsica, his years as a military cadet, the Italian Campaign (1796-1797), the Battle of Jena (1806), the Battle of Wagram (1809), and the Battle of Leipzig (1813) are some of the historical events left out in this film. In addition to the vital Italian Campaign, the Franco-Spanish alliance of 1796, which forced the British Royal Navy to leave Gibraltar (Fremont-Barnes, 2012, pp. 11-12), was also unmentioned in this film. The film also fails to acknowledge Napoléon's major failure in Egypt against Ottoman/Turkish forces. Scott's depiction simplifies a complex historical event and misattributes Napoléon's actions to personal motives rather than the broader political context (Fremont-Barnes, 2012, p. 13). Several moments in the film, such as Napoléon's horseback charge, his encounter with Wellington, his slapping of Joséphine, and the exaggerated, vulgar sex scenes, did not occur in reality (Keslassy, 2023). These additions contribute to the fictionalized and sensationalized nature of the movie.

Additionally, the scene in which Napoléon returns from Elba to regain power and reclaim his throne in Paris has historical fidelity but is ineffectively performed. This

scene is one of the most unconvincing in the entire film, lacking credibility and authenticity. The portrayal of Napoléon's speech, leadership, and charisma is executed in such a contrived and ineffective manner that it fails to convincingly capture the qualities for which he is known, thereby undermining the significance of a pivotal historical moment in the narrative. The powerful speech he delivered to his soldiers: "Soldiers of the Fifth, you recognize me. If any man would shoot his Emperor, he may do so now!" ("Napoleon Bonaparte," n.d.) demonstrated Napoléon's courage to all the soldiers who rushed to arrest him but were eventually mesmerized by his charismatic speech and determination. To observe a well-executed scene of Napoléon's comeback from Elba, viewers could refer to *Waterloo* (1970 – Directed by Dino De Laurentiis) and the *Napoléon* miniseries (2002 – Directed by Yves Simoneau). The contrast in the scene's execution between these productions with Scott's *Napoleon* is noteworthy.

Napoléon was a leader who brought stability and success during a time of upheaval following the French Revolution. As a matter of fact, he immediately gained recognition as a hero and savior whom the revolutionaries (Republicans) successfully used in their favor to gain public opinion (Dwyer, 2004, p. 380). Napoléon successfully built a good "Republican warrior-hero cult" (2004, p. 380), which had a vast contribution on his fame and success. Philip G. Dwyer highlights the point that Napoléon did not create an image of the revolutionary hero; rather, it was created by the revolutionaries to mobilize the French people in support of their cause (2004, p. 384). Nevertheless, Napoléon did not possess total control over this constructed image because it was severely influenced by the artists and journalists who wrote articles, newspapers, and pamphlets to promote his image (Dwyer, 2004, p. 402). This particular savior-hero image, though meeting resistance at some points by royalists alike, was well received by the French people in the long run. Napoléon fulfilled the people's longing for a savior-hero, and that is one of the reasons why he was admired by the public, the army and by the ruling, revolutionary elite. Despite these, the film does not display any of the above-mentioned sentiments. Napoléon is a lifeless, bland character who has no relationship with his people, goes to war, and returns to his palace. Historically, Napoléon is known as the man who granted France "a rigid Civil Code, the hierarchy of a pyramidal administration, foundation of the central bank of France, laws on dowry, inheritance and equal division of the land among all children, fixed-interest bonds and the sacrosanct diploma" (Peyre, 1960, p. 26). With its emphasis on plainly expressed and easily understandable legislation, the development of the code represented a significant shift in the character of the civil law legal system. Adopted across much of Continental Europe, only in the territories he

conquered, the Napoleonic Code persisted even after Napoléon's downfall (Sultana, 2017, p. 192). In sum, it is discernible that *Napoleon*, while not constrained by an imperative for absolute historical precision, should have upheld at least some degree of historical representation. The conscious choice to deviate from this standard is a noteworthy issue in this production.

Characterization and Acting in *Napoleon*

In addition to the fragmentary screenplay and fictionalized history, other debatable aspects of Ridley Scott's *Napoleon* are the characterization and acting. Every character in the movie, including Napoléon and Joséphine, lacks depth and complexity, making them predictable and oversimplified. There is a notable absence of character development throughout the film. The film's extensive coverage of Napoléon's life raises concerns, and the absence of realistic character development is even more controversial. These factors deteriorate realism and consolidate the sentiment of artificiality.

The film focuses on Napoléon and Joséphine's relationship in detail, but despite their significant screen time, their portrayal lacks credibility and emotional nuance. Napoléon is depicted only as a soldier and a womanizer, ignoring his multifaceted identity as a leader, strategist, and even poet. However, in the film, this complex figure is portrayed as a two-dimensional man who only possesses two identities; soldier and womanizer. Napoléon appears to be a skilled general, consistently victorious in battles; however, the film provides no insights into his relationships with soldiers, commanding staff, or marshals. He is depicted as a stern and indifferent commander, merely covering his ears whenever a cannon is fired, offering no insight into his interactions or connections with those under his command. In addition, Joséphine is depicted as a promiscuous woman who enjoys deceiving Napoléon. Despite the long-lasting screen time, the relationship between Napoléon and Joséphine is not deep. There exists no romance, the sex scenes are exaggerated, and in overall, their love relationship lacks passion and credibility. Other characters, such as Wellington, Paul Barras, and Czar Alexander, receive very little screen time and are also flat and unrealistic.

In addition, characterization and acting are also disputable. Although Joaquin Phoenix is a noteworthy actor, it is debatable whether Joaquin Phoenix was the right person to play Napoléon. It can be claimed that this was not one of his best performances, as the actor was bland, uncharismatic, and void of emotion. Nevertheless, Vanessa

Kirby has performed a more realistic depiction of Joséphine than Phoenix has, as her character reflects emotion and personality in a more credible style. Furthermore, the film spans the majority of Napoléon's and Joséphine's lifetimes, encompassing their youth to their early fifties; however, both characters show no signs of aging, maintaining the same appearance throughout the years. This undermines the film's credibility, prompting viewers to question its plausibility. Another controversial issue is the senseless lines uttered by Napoléon and Joséphine. Lines such as: "You think you're very great because you have boats. Destiny has brought me this lamb chop" (Scott, 2023), leaving the spectators with a puzzled look. These lines are particularly ironic and thought-provoking, given that Napoléon Bonaparte was an iconic figure who delivered some of the most sublime quotes in Western history. Celebrated quotes such as: "Never interrupt your enemy when he is making a mistake", "Glory is fleeting but obscurity is forever", "History is a set of lies agreed upon", "He who fears being conquered is sure of defeat" (Quotes of Napoleon Bonaparte: On politics and power, n.d.) belong to none else but Napoléon. Therefore, it is worth questioning why a figure as influential and inspiring as Napoléon is portrayed in such an overwhelmingly contentious manner.

The Favorable Aspects of Ridley Scott's *Napoleon*

There are some favorable aspects to Ridley Scott's *Napoleon* as well. First, the costumes are not only accurate but also impeccably designed. While Napoléon's famous uniform is shown as green instead of historically accurate blue, most details are skillfully preserved. The coronation scene is skillfully executed, featuring extremely realistic costumes in which even the smallest details are meticulously preserved by the costume designers. In addition to the costumes, the use of guns and artillery is depicted in an effective and impressive style, drawing a realistic portrait of 19th century warfare. Another appealing aspect of this film is the war scenes, a domain for which Ridley Scott is renowned. The expectation for impactful battle sequences in *Napoleon* is met, and overall, these scenes prove to be satisfying. Along with the costumes, the war scenes are the most gratifying elements of the film. The film depicts four main battles: the Siege of Toulon (1793), the Battle of Austerlitz (1805), the Battle of Borodino (1812), and the Battle of Waterloo (1815). Additionally, the war scenes, a domain in which Ridley Scott excels, are impressive and meet expectations. Austerlitz stands out as one of Napoléon's greatest triumphs, while the Battle of Waterloo includes well-executed square formations, despite the superficial dialogues. Nevertheless, the depiction of Napoléon's well-known paintings in the film is a creative and authentic idea.

Napoléon in the Context of Historical Films

Historical films about Napoléon Bonaparte exhibit a broad and diverse range of representations. Many films and television series have been produced on Napoléon, including the very first Abel Gance's renowned *Napoleon* (1927), *Desirée* (1954) by Henry Koster starring Marlon Brando and the *Napoleon* TV mini-series (2002) starring Christian Clavier and Gérard Depardieu. Robert Rosenstone asserts that the historical film "does more than want to teach the lesson that history hurts; it wants you, the viewer, to experience the hurt (and pleasures) of the past" (2018, p. 15). Rosenstone emphasized the difference between written history and historical films. According to Rosenstone, history is far from a natural process like eating, breathing, or sleeping; rather, it is something that people learn and engage in (2018, p. 27). Additionally, the historian points out the differences between the natures of film and that of written history. The former is symbolic and metaphorical, while the latter is more lateral and recorded (Rosenstone, 2018, p. 27). The historical film producer's main objective is to make the past relevant and meaningful to the present (2018, p. 34). This involves selecting the most effective historical events and characters. As a result, historical films are considered recreations and interpretations of past events. Rosenstone contends that film is beyond historians' control. This demonstrates that we do not possess ownership of the past. Film constructs a version of history that books cannot rival, at least in terms of popularity. It represents an unsettling emblem of a world moving beyond literacy, where people can read but choose not to (2001, p. 50). The historian offers a critique of the public for their lack of literacy and preference to acquire history through films. He goes a step further to argue that history itself is not an exact mirror of the past but rather a construction—a collection of data shaped by a broader project, vision, or theory, often unspoken yet inherent in how history is presented (2001, p. 52). Therefore, it would not be correct and just to expect accurate representation from historical films; nevertheless, for a historical film to be taken seriously, it must adhere to the established facts and interpretations of the past. Any alterations or creative additions should be relevant and appropriate to the truths within that historical context (Rosenstone, 2001, p. 67). This is a major debatable aspect of Scott's *Napoleon*. The film does not comply with the established conventions about Napoléon and the major events he experienced. Ridley Scott attempts to establish a new convention about this leader, one that is fabricated and imaginary. In addition, Robert Burgoyne acknowledges that historical films contain various subtypes, such as war, epic, biographical, topical, and evolving new, contemporary forms such as the metahistorical film (2008, p. 2). According to these, Scott's *Napoleon*

falls in between a war story and a biographical film as it conforms to the qualities of both. Burgoyne also adds that in recreating historical events, Hollywood films use various techniques to enhance authenticity and realism, resulting in a deeply captivating experience for audiences (2008, p. 8). This reenacting of historical films “does not consist in re-living but in rethinking, and rethinking already contains the critical moment that forces us to take the detour by way of the historical imagination” (Ricoeur, 1984, p. 8). Thus, historical film production involves rethinking, reimagining, and reenacting the historical past. Finally, Rosenstone identified three specific types of historical films:

Those that “vision” history — films that present a traditional, experiential representation of the past in a more or less realist framework; those that “contest” history and that challenge the metanarratives that structure historical knowledge; and those that “revision” history—films that reject the realism that purports to show the world “as it is” in favor of “expressive modes of representation that expand the vocabulary of the historian,” such as those in JFK. (1995, p. 11)

Napoleon aligns himself closer to the first type of historical film that offers a more or less realist framework due to the emphasis on dramatic storytelling, the focus on key moments such as his rise to power and his major battles, while simultaneously exploring his personal relationships, particularly with Joséphine. These elements are often dramatized for emotional impact and narrative cohesion. Though the film depicts significant historical events, it likely employs creative liberties with details for cinematic effect, simplifying complex historical facts to create a more engaging story for a wide audience. While *Napoleon* might have elements of an innovative or postmodern historical film, it largely adheres to the conventions of the traditional dramatic category, offering a visually spectacular yet dramatized version of history. As a product of the contemporary historical film, *Napoleon* conforms to its major characteristics, presenting spectacle, center and periphery (global appeal), remembering the nation (national elements), and the body in the epic (masculine emphasis) (Burgoyne, 2011, pp. 3-15). As one of the most prevalent features of *Napoleon*, spectacle is visible through the war scenes and action sequences and at the center and periphery of Napoléon's campaigns in foreign territories. The nation is underrepresented through the presence of French banners, and the body is showcased mainly through the embellished uniforms of the soldiers and commanding leaders. *Napoleon* does not reach the level of other well-known historical films such as *Spartacus* (1960), *Braveheart* (1995), *Gladiator* (2000) and *300* (2007), unable to make use of compelling storytelling, impressive acting and the

exploration of essential themes. What makes *Braveheart* (1995) such a memorable film is its emphasis on themes like rebellion, freedom, loyalty, leadership, national identity, and the fight against oppression. *Gladiator* (2000) is a remarkable film not only because of its acting and special effects but also because of its representation of themes such as honor, revenge, the quest for freedom, corruption, leadership, and justice. Finally, *300* (2007) is still acknowledged because of its emphasis on liberty, heroism, sacrifice for freedom, glory, myths, and national unity. *Napoleon*, however, does not manage to present and deeply explore any specific themes, and this is one of the major issues of this production.

Conclusion

The public expected a monumental film that would leave a lasting mark on cinematic history. Yet, despite a substantial budget and ample opportunities, *Napoleon* fell short. Scott's depiction of Napoléon Bonaparte as a historically fabricated personality is utterly cynical and lame, lacking any realistic character development and compelling qualities. Scott portrays Napoléon as a rude, impulsive, and ruthless leader. Scott's *Napoleon* does not manage to explore themes essential to historical films. In addition, Ridley Scott's *Napoleon* is quite un-French as the movie reflects the anti-French / anti-Napoleonic sentiment that was dominant in Britain in the 19th century (Shusterman, 2005, p. 1). *Napoleon* is a mechanical work of cinema that is deficient in emotional depth and neglects any themes central to the character.

In conclusion, the closing credits of *Napoleon* reveal the total death count of the Napoleonic wars to have been three million. This ending highlights that Napoléon's leadership led to mass massacres and bloodshed throughout Europe. In an epoch of war and constant turmoil, many kings and political leaders have emerged to lead their country to war and ruination. Napoléon made various mistakes, and many people lost their lives due to his actions. Nevertheless, the film points to Napoléon as the sole belligerent leader, implying that he is the ultimate responsible figure for the resulting casualties. A deliberate emphasis is placed on the dictatorial identity, revealing a bias on the part of the producers toward this sophisticated and versatile historical personality. Scott's *Napoleon* is executed in black and white, restricted to two dimensions only, missing the essential third dimension and depth required to effectively depict and reflect a historical figure who is acknowledged as one of the greatest military and political leaders in world history. All in all, *Napoleon* is a product of Ridley Scott's revision

and attempt to create a blockbuster production whose historical flaws could have been compensated by the help of a well-executed, consistent screenplay and acting performances, which seem to miss the mark in the larger context of the historical film.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

References/Kaynakça

- Burgoyne, R. (2008). *The Hollywood historical film*. Wiley-Blackwell.
- Burgoyne, R. (2011). *The epic film in world culture*. Routledge.
- Dwyer, P. G. (2004). Napoleon Bonaparte as hero and saviour: Image, rhetoric and behaviour in the construction of a legend. *French History*, 18(4), 379-403. <https://doi.org/10.1093/fh/18.4.379>
- Fremont-Barnes, G. (2012). *Napoleon Bonaparte*. Bloomsbury Publishing.
- Keslassy, E. (2023, December 7). *French historians slam Ridley Scott's 'Napoleon' inaccuracies: 'Like spitting in the face of French people'*. *Variety*. <https://variety.com/2023/film/news/napoleon-inaccuracies-french-historians-pyramids-1235823975/>
- Napoleon Bonaparte. (n.d.). *New World Encyclopedia*. https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Napoleon_Bonaparte
- Peyre, H. (1960). Napoleon: Devil, poet, Saint. *Yale French Studies*, 26, 21-31. <https://doi.org/10.2307/2929219>
- Quotes of Napoleon Bonaparte: On politics and power. (n.d.). Napoleon Bonaparte: https://www.napoleonguide.com/quote_power.htm
- Ricoeur, P. (1984). *The reality of the historical past*. Marquette University Press.
- Rosenstone, R. A. (1995). Introduction. In R. A. Rosenstone (Ed.), *Revisioning history: Film and the construction of a new past* (pp. 3-13). Princeton University Press.
- Rosenstone, R. A. (2001). The historical film: Looking at the past in a postliterate age. In M. Landy (Ed.), *The historical film: History and memory in media* (pp. 50-67). A&C Black.
- Rosenstone, R. A. (2018). *History on film/film on history*. Routledge.
- Scott, R. (Director). (2023). *Napoleon* [Film]. Apple Studios, Scott Free Productions.
- Shusterman, N. (2005). Review of Semmel, Stuart, Napoleon and the British. *H-War, H-Net Reviews*. <https://www.h-net.org/reviews/showrev.php?id=10941>
- Sultana, Z. (2017). Napoleon Bonaparte: His successes and failures. *European Journal of Multidisciplinary Studies*, 6(2), 189-197. <https://doi.org/10.26417/ejms.v6i2.p189-197>

Yaşamının Doğru Yolu ya da İzin Vermenin Çaresizliği: *Speak No Evil* Filmi Üzerine Bir İnceleme

The Right Way to Live or the Despair of Letting Go: A Review of Speak No Evil

Tafdrup, C. (Director). (2022). *Speak No Evil* (Gæsterne) [Film]. Profile Pictures, Oak Motion Pictures.

Eren AKOĞLU¹



¹Araştırma Görevlisi, Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul, Türkiye

ORCID: E.A. 0000-0002-7494-4886

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Eren AKOĞLU,
Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
İstanbul, Türkiye
E-posta/E-mail: erenakoglu55@gmail.com

Başvuru/Submitted: 25.05.2024

Kabul tarihi/Accepted: 19.08.2024

Online Yayın/Published Online: 07.11.2024

Atıf/Citation: Akoğlu, E. (2024). Yaşamının doğru yolu ya da izin vermenin çaresizliği: *Speak No Evil* filmi üzerine bir inceleme. *Filmvisio*, 4, 145-160.
<https://doi.org/10.26650/Filmvisio.2024.0019>

Giriş: Postmodern Dünyada Ahlak ve Etik

Bir arada yaşama pratiği, insanlığın yüzyıllar öncesinden belirli amaçlar ve çıkarlar doğrultusunda mutabakata vardığı bir süreci kapsamaktadır. Yerleşik olma hâli, kaynaklara ulaşım, onları doğru ve sürekliliğe yönelik değerlendirme, yasa ve düzenlemelerle gündelik yaşamın kontrollü devamlılığı açısından, insanlığın 21. yüzyıla kadar geline süreçteki aşına bir yaşama biçimidir. Hâliyle hem birey hem de toplumsal anlamda, bu yerleşik düzen çerçevesinde uyulması kimi durumlarda 'beklenen', kimi durumlarda ise yasalarla düzenlendiği için 'gereken' birtakım kurallar, kaideler söz konusudur. Tüm bu kural ve kaideler, bulunan toplumun ait olduğu yasal sınırlılıklarla düzenlendiği gibi gündelik pratikte kültürel bir alt yapıyla da desteklenmektedir. Bu çalışmanın örnekleme olan *Speak No Evil*¹ (2022, Christian Tafdrup)

1 Film, orijinal ismiyle vizyona girmiş, İncil ayetine doğrudan gönderme yaptığı için alternatif isim çevirisi kullanılmamıştır. İlgili ayetin geçtiği yerde "kimseyi kötülememek" olarak bir çeviri mevcuttur. Film, aynı adla 2024 yılında James Watkins tarafından uyarlanmıştır.

filminin incelenmesi, gündelik hayat normlarının referans aldığı kültürel alt yapının incelenmesi açısından önem arz etmektedir.

Burada öncelikle iki kavramın doğru anlaşılması, çalışmanın da doğru bir şekilde idrak edilmesi için mühimdir. Ahlak ve etik kavramları kimi zaman birbirlerinin yerine kullanılmasıyla yanlış anlaşılmalara sebebiyet vermektedir. Çalışmanın başında Türk Dil Kurumu üzerinden açıklanan ahlak kavramının bir başka yorumu ise; “bir insanın manevi vasıfları, nitelikleri” olarak ve genellikle doğru ve yanlışla ilgili davranış, tutum ve yaşam biçimi şeklinde tanımlanmaktadır (Online Etymology Dictionary, 2022). Etik kavramı ise yine aynı kaynakta “ahlak bilimi” olarak ele alınmaktadır. Bu ikili arasındaki ayrım, tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere ahlakın daha çok birey ve toplum özelinde, gündelik hayat pratiğinde ortaya çıkan tutum ve davranışların görünümü olarak anlaşılması iken, etik kavramının ahlakı da içine alan bir perspektifte, felsefi bir disiplin mahiyetinde olmasıdır.

Bauman, ahlak kavramının doğru ve yanlış kavramları arasında gidip gelen insan eylemlerinin tanımlanmasında kullanılmasını modern çağın bir başarısı olarak görmektedir. Kilise yönetiminin baskın olduğu dönemde özgür irade kavramının “yanlış doğruya tercih etme” özgürlüğü olarak ele alındığını söyleyen düşünür, zamanla geleneksel kontrol mekanizmalarının etkisini yitirmesi ve insan davranışlarının yönlendirilmesine yönelik baskının azalmasıyla, erkek ve kadının “birey” kimliğine kavuşmalarının bu anlayışı geride bıraktığını savunmaktadır. Yani burada bireyi birey yapan, bir eylemi başka bir eyleme tercih etme, seçme özgürlüğüdür. Bu da karar alan insanın, eylemlerinin hangi ölçütlere göre değerlendirileceği ve birden fazla ölçüt kullanılıyorsa bunların hangisinin öncül olarak alınacağı sorusunu doğurmaktadır (Bauman, 2011, s. 13-14). Düşünüre göre, modernliğin gelişiyile birlikte insanlığın giderek tanrısızlaşmaya yol aldığı, dogmatik inançlara sırt çevirdiği bir ortamda modern birey ve kendi gibi bireylerden oluşan toplumu kapsayıcı bir düşünce sistemine ihtiyaç duyulmuştur. Bu da doğal olarak, ahlakın insan yaşamına içkin olmaktan çok, tasarlanması, üzerinden düşünülmesi gereken bir sistemler bütünü yaratılmasını meşru kılmaktadır (2011, s. 15). Postmodern olarak tanımladığı yaşanan bu yüzyılda ise, evrensel ve sarsılmaz temellere dayandırılabilir bir etik anlayışın pratikte mümkün olmadığını söylemektedir. Hâliyle postmodern perspektifte insanların özünde iyi veya kötü olması gibi bir diyalektikten çok ahlaken “müphem” oldukları görüşünü savunmaktadır (2011, s. 20). Postmodern Etik, Bauman tarafından bu çerçevede kaleme alınmıştır.

Bu çalışmanın amacı, filmin seyirciye aktardıkları ve örtük bıraktıkları aracılığıyla kurduğu sinema dilinin peşine düşerek, yapımı, ahlak ve postmodernizm üzerinden bilimsel bir yöntemle analiz etmeye çalışmaktır. Örneklem olarak alınan *Speak No Evil* filmi metin çözümlemesi yöntemiyle ele alınacak, filmin çözümlemesine katkı sunacağı düşünülen sahneler üzerinden incelenecektir.

Metin çözümlemesi, bir dizi sözlü veya sözlü olmayan işaretlerin tanımlanmasını ve yorumlanmasını içermektedir. Anlam, metin çözümlemesinde kritik bir rol oynamaktadır. Tarihsel ve kültürel bağlam açısından incelenen anlam, dolayısıyla metin üzerinde farklı yorumlamalara yol açmaktadır. Her bir film, görsel birer metin olarak, metin çözümlemesinin alanına girmektedir. Metin çözümlemesi yönteminde üç tip yaklaşım söz konusudur. Bunlar; retorik perspektif, eleştirel çalışmalar perspektifi ve söylem analizi perspektifi olarak ayrılır. Retorik perspektifin varsayımı, her metnin bir anlam ihtiva ettiği ve bu anlamların insanları etkilediği yönündedir. Filmler, reklamlar, televizyon dizileri ve benzeri her türlü görsel metin insanların inanç, tutum ve davranışlarını etkilemektedir. Metin çözümleme yöntemindeki retorik bakış açısı, kültürün metinler aracılığıyla deneyimlendiğini varsaymaktadır. Gelenek ve görenekler, toplumsal değerler ve kimlik, retorik bakış açısına göre ancak kültürel metinlerin yorumlanmasıyla anlaşılabilir. Metin çözümlemesindeki bir başka yaklaşım olan eleştirel çalışmalar perspektifinde ise metinleri, bir güç mücadelesi alanı olarak görmektedir. Popüler kültür metinlerinde örtük olarak; kimin güce sahip olup olmadığına dair mesajlar barındırdığı savunulmaktadır. Eleştirel çalışmalar perspektifinde metinler, genellikle belirli bir grubun gücünü oluşturur ve pekiştirir. Üçüncü tip yaklaşım olarak söylem analizi perspektifinde ise bir kültür, sosyal grup veya bir fenomeni anlamlandırmak, konuşmaların ve hikâyelerin ayrıntılı analizinden geçmektedir. Söylem analizinin altında yatan varsayım, anlamların iletişim yoluyla yaratıldığı ve sürdürüldüğüdür. Söylem analizi de kendi içinde; doğal olarak meydana gelen bir konuşmanın yorumlanmasını içeren “konuşma analizi” ve doğal olarak oluşan hikâye anlatımının analizi olarak “anlatı analizi” şeklinde ikiye ayrılmaktadır (Johnston & Vanderstoep, 2009, s. 210-213). Metin analizi, sözlü, yazılı ve görsel metinlerin içeriğini, yapısını ve anlamını detaylı bir şekilde inceleyen bir veri analizi yöntemidir. Bu yöntem, metinlerin nasıl anlamlar ürettiğini, nasıl oluşturulduklarını ve bu anlamların doğasını anlamak için kullanılır. Sosyologlar, coğrafyacılar, tarihçiler, dilbilimciler, iletişim ve medya araştırmacıları ve film araştırmacıları gibi çeşitli disiplinlerden araştırmacılar, farklı kültürel metinleri değerlendirmek için bu yöntemi kullanırlar. Metin analizi, bir metnin tek bir ‘doğru’ yorumunu belirlemeyi amaçlamaz, ancak mümkün ve olası yorumları belirlemek için kullanılır. Metinler genellikle birden

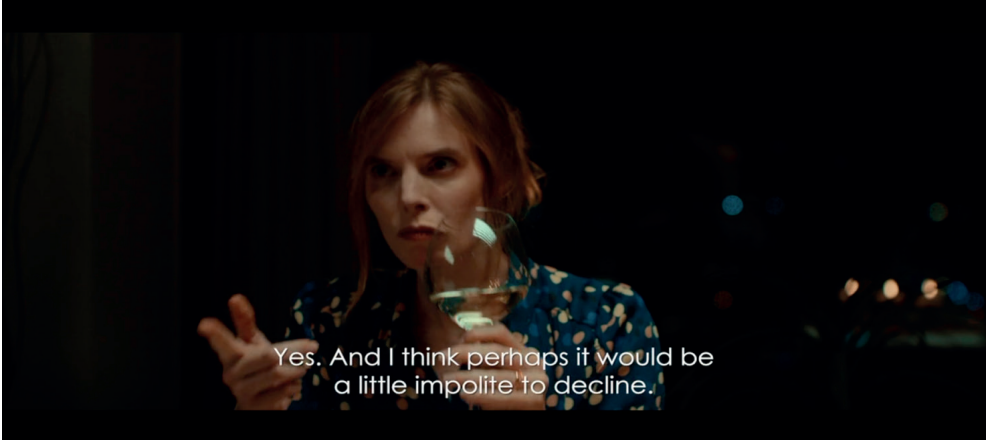
fazla anlama sahiptir. Bu anlam çeşitliliği, okuyucuların metne kendi anlamlarını yükleyebilecekleri anlamına gelmez. Anlam, metnin kodlarından, geleneğinden, türünden ve sosyal, kültürel, tarihsel ve ideolojik bağlamından türetilir. Bazı metin analizleri, metnin içindeki ve dışındaki anlamların birbirleriyle nasıl bağlantılı olduğunu inceler. Bu nedenle, metin analizi sırasında sorulan sorular genellikle metnin retorik bağlamına işaret eder: “Metni kim yarattı?”, “Yazarların niyetleri nedir?”, “Hedef kitle kim?”; metne özgü özellikler olarak: “Hangi konu ya da sorun ele alınıyor?”, “Hedef kitleye nasıl hitap ediliyor?”, “Ana tema ya da iddia nedir?”, “Temayı ya da iddiayı destekleyecek kanıt ya da açıklama var mı?”, “Bu kanıt ya da açıklamanın niteliği nedir?” ve metnin daha geniş bağlamı olarak: “Metin aynı tür ya da formattaki diğer metinlerle nasıl bir ilişki içindedir?” gibi sorulara cevap arar (Lockyer, 2008, s. 865).

Filmin analiz edildiği süreçte, metin çözümleme yöntemi kullanılacaktır. Bu yöntem, yazılı, sözlü veya görsel medya metinlerini incelemeyi amaçlar. Metin çözümlemesi içindeki retorik bakış açısı, metnin insanların tutumlarını, davranışlarını ve inançlarını etkilediğini öne sürer. Bu bakış açısına göre, gelenekler, toplumsal değerler ve kimlik gibi konular ancak kültürel metinlerin yorumlanmasıyla anlaşılabilir. Bu nedenle, görsel bir medya olan filmler, bu anlama çabasına katkıda bulunan örneklerle dolu sanat eserleri olarak görülür. Bu çalışmada da metin çözümlemesi yönteminin alt başlığı olan retorik perspektif yaklaşımı kullanılarak, *Speak No Evil* filmi vasıtasıyla aktarılan sembolik anlam ele alınacaktır.

Tahammülün Sınırlarında Yaşam Pratiği: *Speak No Evil* Örneği

2022 yılında vizyona giren, Danimarka ve Hollanda ortak yapımı olan *Speak No Evil* (orijinal adı: *Gæsterne*) filmi, Danimarkalı yönetmen Christian Tafdrup imzasını taşımaktadır. Film, özetle, bir yurt dışı tatili sırasında başka bir aileyle tanışan Danimarkalı çiftin başından geçen olayları anlatmaktadır. Bjorn ve Louise adındaki Danimarkalı çift ve kızları Agnes, İtalya’ya yaptıkları yaz tatili sırasında, Patrick ve Karin adında Hollandalı bir aileyle tanışır. Hollandalı çift, bir sonraki tatillerinde Danimarkalı aileyi kendi evlerinde ağırlama teklifinde bulunur. Teklifi nazik ve samimi bulan ve bu nezakete olumsuz bir karşılığın ‘kaba’ olacağını düşünen Bjorn ve Louise, kızları Agnes ile, kendilerini bir hafta sonu Hollanda’da bulur. Bu noktada çiftin, bir seçim yaptığı görülmektedir. Bu seçim aslında, bireylerin sosyal davranışlarında yaptıkların edimlerin motivasyonunu anlamamıza yardımcı olacak bir teoriyi akla getirir. Klasik bir güven davranışı teorisine göre insanlar bir seçim yaparken kararlarının sonuçlarına odaklandıkları varsayılır. İnsanlar güvenmek için güvenmezler, daha ziyade güvenlerinin bir ödülle sonuçlanacağına dair yeterince iyimser oldukları için

güvenirler. Bu teorinin merkezinde insanların beklentileri yer almaktadır (Dunning vd., 2016, s. 19). Bjorn ve Louise, iyi zaman geçireceklerine olan güvenle iyimser bir seçim yaparlar.



Görsel 1: Louise, daveti reddetmenin nezaketsiz bir davranış olacağını onaylayan bir tutum sergiliyor (“Evet. Bence, belki de bu teklifi reddetmek birazcık kaba olabilir”).

Film, izleyiciye, aslında daha ilk dakikalardan itibaren Bjorn ve Louise çiftinin nazikliğine dair nüveyi vermektedir. Filmin üçüncü dakikasında, kızları Agnes için ayırdıkları ve üstünde ona ait eşyalar olan şezlongun, Patrick tarafından istenmesine verdikleri onaydan bunu anlamak mümkündür. Bu nezaketin bir başka örneğine ise izleyici, yine Agnes üzerinden Hollandalı çiftin evinde tanık olmaktadır. Karin, Agnes’e yatacağı yeri gösterir. O esnada Agnes, yatağın yerde ve görece küçük olmasından duyduğu hoşnutsuzluğu annesi Louise’ye bakarak beden diliyle yansıtmaktadır. Louise ise durumu toparlama adına nezaketini sergileyen bir tavırla, Agnes adına konuşur.



Görsel 2: Karin: “Beğendin mi?” Louise: “Evet, beğendi.”

Louise ve Bjorn karakterlerinin film boyunca nazik olma düsturunu korumaları film anlatısının finale doğru çözüme kavuşacak kısmına kadar küçük detaylarla devam etmektedir. Öyle ki devam eden sahnelerde Louise, Patrick’in yemek hazırlığı sırasında uzattığı et parçasını başta reddetse de Patrick’in ısrarına kısa bir süre sonra nazikçe evet der. Yönetmenin, iki aile üzerinden yarattığı kimlik inşası, film boyunca kendini göstermektedir. Karakterler, onlar için tasarlanan kurgu dünyası içinde kendi rollerini oynamaktadır. Kellner, medyanın algıları, inançları ve davranışları nasıl şekillendirdiğini tartışırken özne ve onun kimliğine atıfta bulunur. Medya, metinler aracılığıyla öznenin konumlanacağı yeri, onun kimliğini inşa etme eğilimdedir. Bireyi; spesifik figürler, imgeler ya da konumlarla özdeşleşmeye davet eder. Kimi birey, ulusal veya diğer kolektif kimliklere kayıtsızdır ve kimliklerini kendi yaşam tarzları, görünüşleri ve imajları üzerinden inşa etmek isterler. Kimisi ise ne olduklarına dair en derin duygularını, çeşitli gruplara veya kolektivitelere göre şekillendirir. Grup aidiyeti yoluyla kimlik kazanmayı, düşünür modern bir olgu olarak ele alır (Kellner, 2003, s. 258-259). Öte yandan postmodernizmde gerçekliği göreceli hale getirilerek ve bütünlük kavramından uzaklaştırılarak bir parçalanmış hakikat düşüncesi oluşur. Bu yaklaşımda, keşfedilecek bir mutlak hakikatin olmadığı savunulur ve mutlak önermelerin dağıtılmasıyla yorumun ön plana çıkması sağlanır. Bu durum, belirsizliği ve karmaşıklığı öne çıkararak bulanıklığı artırır (akt. Kaleci ve Solmaz, 2019, s. 434).

Patrick ve Karin, film anlatısı içinde çatışmanın karşı unsurudur. Zira bu ikili hayata karşı tutum ve davranışlarıyla modern olanın karşısındadır. Louise ve Bjorn ise çatışmanın diğer cephesinde yer alan modern aileyi temsil eder. Bu çatışmanın gün yüzüne çıktığı

ilk sahnede ise yaşanan diyalog arabanın yol tarifi özelliği üzerinedir. Louise, Hollandalı çiftin evine gelene kadar yolu bulma anlamında yaşadıkları zorlukları, arabanın yol tarifi özelliğiyle bulduklarına atıf yapan birkaç cümlemin ardından Patrick söz alır.

Patrick: Yaşamın içinde yolumuzu bulmaya dair yeteneğimizi kaybetmek bana bazen ürkütücü geliyor. Çünkü sorumluluğu teknolojiye devrettik.

Bjorn: Bu çok doğru.

Patrick: Demek istediğim, bugünlerde insanlar bir haritanın nasıl okunacağına dair bilgiye sahip değil.

Bjorn: İtiraf etmeliyim ki, içinde GPS'i ve modern şeyleri olan arabayı sürmek... Bazen GPS'i kapatmak istiyorum...

Bu diyalogda Louise'nin GPS yardımıyla yolu bulmalarını olumlaması, Patrick'in bakış açısında modern olana bağımlılığın olumsuz bir göstergesi olarak yorumlanmaktadır. Bjorn'un ise Patrick'i destekleyici tutumu, izleyici için filmin devamında katlanarak ilerleyecek huzursuz atmosfere bir başka örnektir. Olay örgüsünün nereye doğru evrileceğinden habersiz olan izleyici için ekranda yaşananlar, gerilimi tetikleyen ve filmin çözüleceğe yere kadar giden noktada birer gizem unsurudur. Bir yandan Louise ve Bjorn, çocuklarını da yanlarına alarak bir serüvene çıkarlar. Ancak madalyonun diğer tarafında bu tatil serüveni bir kapana dönüşecektir. Abisel (1995, s. 132), korku filmleriyle serüven sinemasının ortak yanlarından birini her iki türün de bilinmeyen hazzından ya da korkusundan yararlandığını söyleyerek belirtir. Ancak aralarındaki bariz fark; serüven sinemasında seyirci serüvene ortak olur, heyecanlanır, zaman zaman olaylara müdahale etmek ister. Bu türde seyircinin karakterlerle özdeşleşme yaşadığı görülür. Öte yandan korku filmlerinde karşımıza çıkan seyircinin karakterden çok "durum"la özdeşleştiğidir. Seyirci belirli anlarda ortaya çıkan gerilimden haz alır. Korku filmlerinde karakter bilinmeyenden, öteki olandan korkar. Filmi deneyimleyen izleyici de bu bilinmeyen yarattığı gerilimden haz alır.

Yönetmenin iyi yaptığı unsurlardan biri, ustalıkla her sahnede üzerine koyarak inşa ettiği tedirgin atmosferdir. Danimarkalı çiftin yadırganmamak ve sorumluluktan kaçmak için kendi doğrularını söylemekten çekindikleri ve uyum sağlama çabaları gereği edindikleri pasif durum, filmin izleyiciye her sekansta işlediği tedirgin atmosferin dozajını arttırmaktadır. Bu da seyircinin filme olan ilgisini canlı tutar.

Film boyunca süregelen iki aile arasındaki çatışma ve huzursuz edici atmosfer, devam eden sahnelerde katlanarak ilerleyen bir olay örgüsünü meydana getirmektedir. Öyle ki Louise, ilk defa sesli bir şekilde bu tatilden memnun olmadığını Bjorn'a belirterek bunun nedenini ise Patrick ve Karin'in davranışlarını hoş bulmadığını söyleyerek temellendirmektedir.

Louise ve Bjorn için, bir hevesle başlayan yurt dışı tatili, zamanla rahatsız edici bir deneyime doğru giderken, yine de bu ikilinin nezaketten taviz vermedikleri seyirciye belirli sahnelerle aksettirilir. İki çiftin, gittiği bir restoranda önlerine gelen yemeklerin isimlerinden ötürü- ne olduğuna dair bir çıkarım yapamayan Louise ve Bjorn, kararı evlerine misafire geldikleri ikiliye bırakır. Burada başka bir çatışma unsurunu örnekleyen olay yine Louise ve Patrick arasındaki karşıt görüşlülüğe dayanır.

Louise : Unutmayın, ben bir vejetaryenim. Et yemiyorum.

Patrick: Çevre için çok iyi, evet. Ama balık tüketiyorsun değil mi, yani vejetaryen değil pesketaryensin. Yani balık da bir et değil mi?

Louise: Evet öyle ama çevre için daha iyi.

Patrick: Yani, balıkçılık endüstrisinin nasıl işlediği ve bizim okyanuslara muamele etme şeklimiz iklimi etkilemiyor mu?

İkili arasında geçen diyalog, Patrick'in baskınlığıyla sonuçlanırken, Bjorn araya girerek konuyu değiştirir ve gergin atmosferi dindirmek için kadeh kaldırmayı teklif eder. Restorandan ayrılma zamanı geldiğinde ise hesabı, kendileri davet etmelerine rağmen Bjorn'a ödeten Patrick, burada da baskınlığını karşı tarafa örtük bir biçimde hissettirir.

Psikolojide, ötekine olan pasif bağımlılık olarak tanımlanan "boyun eğme davranışı" türlerine, sosyal bağlama ve tehdit derecesine bağlı olarak çeşitlilik göstermektedir. Allan ve Gilbert'e göre (1997, s. 470), mesafe koymak, ötekiyle olan gerginliğin önlenmesinde birincil savunma mekanizmasıdır. Bununla birlikte insan ve hayvanların kendi aralarındaki ilişkilerde bu her zaman mümkün olmamaktadır. Dolayısıyla çatışma durumlarında insan, hayvandan farklı olarak, bilinçli bir birey olması sebebiyle seçim yapabilir. İnsanın kimi durumlarda gösterdiği itaatkâr davranış, iradi bir varlık olmasının sonucudur. Psikopatolojide istemsiz boyun eğme olarak tanımlanan bu durum farklı düzeylerde

kendisini gösterebilir. Meydan okumaya karşı koyamayacak ya da iddialı davranışlar başlatamayacak kadar depresif olmak ya da korkudan felç olmak, duygusal durumun istemsiz boyun eğme üzerinde güçlü bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Farklı bir düzeyde, insanın istemsiz boyun eğici davranışı, istemediği halde başkalarını yatıştırmak için taleplere uymayı ve baskın ve arkadaş canlısı olmayı tercih etmediği halde arkadaş canlısı görünmeyi de içerebilir. Kişi direnmenin maliyetinin itaat etmenin maliyetinden daha fazla olduğunu algılar. Bu nedenle, başkalarına uymak zorunda kalmak bir tür zorunlu boyun eğme davranışı olarak görülebilir. Dolayısıyla, çatışmalar bağlamında, kaçış, pasiflik ve gönülsüz uyumun hepsi boyun eğici davranış biçimleri olarak kabul edilebilir (1997, s. 471).

Yapım, bir türe bağlı olan unsurları, karakter gelişimi, olay örgüsü ve işlenişiyle klasik bir anlatı sunar. Bu anlatının merkezine koyduğu iki aile ile de bir zıtlık, çatışma yaratır. Bir filmin anlattığı öyküde, durum değişimlerinde, karakterlerin birbirleriyle yaşadıkları ilişkilerin gelişimlerinde çatışma unsuru büyük önem arz eder (Ersümer, 2013, s. 20). Film, 97 dakikalık süresi içinde iki çift arasındaki çatışmayı örnekleyecek sahneleri ilmek ilmek işleyerek devam ettirmekte ve tırmanan gerilimi seyircinin de hissetmesine olanak tanımaktadır. Buna bir diğer örneği ise restoran dönüşü arabanın içinde yaşanan sahne örnek olarak gösterilebilir. Radyodan çalan müziğin fazla sesli olmasından ötürü Louise Bjorn’a, Patrick’ten müziği kısmasını söylemesini rica eder. Bjorn’un talebi Patrick tarafından önemsenmeyince, Louise hiddetli bir şekilde müziğin kısılmasını talep eder ve bu sahne ile Louise’in ilk kez tatil boyunca yaşananlardan dolayı bir tür öfke patlaması yaşadığına tanık olunur. Film metni seyirciye çok defa “Neden?” sorusunu sordurur. Patrick ve Karin karakterleri üzerinden, herhangi bir sınır gözetmeden ve karşı tarafın rızasını almadan yapılan eylemler, defalarca sessiz kalışlar; nezaket gösterişi ya da boyun eğişi ile açıklanabilecek sonuçlar doğurmaktadır.

Speak No Evil filmi, ismini bir İncil ayetinden almaktadır. “Doğru Olanı Yapmak” başlıklı Titus bölümünde İncil, kullara tüm insanlığa karşı nazik ve kibar olmayı öğütlemektedir (Bible Gateway, 2022). Louise ise ilk kez bu bariyeri, yaşadığı öfke patlamasıyla aşar. Ancak anlık yaşanan bu öfke patlaması, sonrasında yatışır ve Louise, evde duş aldığı sahnede Patrick’in banyoya girip dişlerini fırçalamasına sesini çıkaramaz.

Filmin kırılma noktasını oluşturan sahne ise 39. dakikada yaşanmaktadır. Louise, kızları Agnes’in Patrick ve Karin ile aynı yatakta yattığına şahit olur ve Bjorn’u kaldırarak evden gitmek istediğini belirtir ve aile yola çıkar. Ancak Agnes oyuncağını evde

unuttuğunu düşünerek üzülürken, Bjorn oyuncağı geri almak için eve geri dönme kararını verir. Burada seyirci, Bjorn'un bir baba figürü olarak sorumluluk aldığına şahit olmaktadır. Eve dönüldüğünde Patrick uyanmış ve habersiz bir şekilde evden ayrılan çiftte olan sitemini Karin üzerinden dile getirmektedir.



Görsel 3: Patrick: “Birileri elveda demeden gitmiş.”

Bjorn'un bir baba figürü olarak eve geri dönerek aldığı sorumluluk, Patrick ve Karin'le mutfakta yüzleştikleri sahnede tekrar bastırılmış bir kişiliğe bürünmektedir. Evden ayrılmalarını gerektiren birtakım sebepler olduğunu söyleyerek cümleye başlayan Bjorn, Patrick'in bu sebeplerin neler olduğunu sorması üzerine, Louise'den açıkça “Birazcık yardım etsen, tatlım” demesi, bu kişiliğini bir kez daha ortaya çıkarmaktadır. Mutfak sahnesinde ilerleyen diyaloglarda seyirci de ilk kez iki çift arasındaki yüzleşmeye şahit olmaktadır. Louise, sözü devralarak nelerden hoşlanmadıklarını dile getirirken Patrick ve Karin de üzüntülerini dile getirip aileyi bir gün daha beraber kalmaya ikna eder.

Hollandalı aileyle bir gün daha kalmayı kabul eden hem Bjorn ve Louise için hem de izleyici için filmin ikinci bölümü başlamaktadır. Patrick, Bjorn'u da alıp bir geziye çıkar ve aralarındaki buzları eritmek amaçlı ilk hamlesini, “Radyoyu açabilir miyim” sorusuyla kırar. Zira bir önceki radyo sahnesinde yaptığı hareketin fevri olduğunu bilir ve Bjorn'un arkadaşlığını kazanmak için “nazik” bir ricada bulunması gerektiğini düşünmektedir. Ardından, o gece yaptığı davranış için özür dileyerek, Bjorn ile olan

bağını güçlendirecek bir başka hamlede bulunmaktadır. Bu küçük gezi boyunca birbirlerini daha yakından tanıyan ikili özelinde seyirci, Bjorn'un saklı tuttuğu yanıyla karşılaşmaktadır. Bjorn, gündelik hayatta yaptığı rutin işleri ve sıkıcı hayatından yakınırken kendisine samimi gelmeyen davranışlarda bulunmanın kendisini yıprattığını savunan bir itirafı ağlamaklı bir şekilde dile getirmektedir. Patrick bu noktada, Bjorn'un bastırılmış benliğini keşfetmiştir. İkili, beraber bir tepeye çıkıp boşluğa doğru bağırarak benliklerini rahatlatma ihtiyacı duyarlar. Freud, insanın kendi içinde çatıştığı iki karşıt duygunun beraber var olduğunu söylemektedir. Egemen bir sevgi duygusunun yanında ona karşıt ve bilinç dışı olan bir nefret duygusu olduğunu da vurgulamaktadır. Haliyle burada nefret duygusu, egemen olan karşısında bastırılmak durumunda kalmıştır (Freud, 1998, s. 31). Bjorn karakteri de Patrick'e olan itirafıyla içindeki bastırılmış duyguların kendisini yordüğunu dile getirmektedir.



Görsel 4: Bjorn: “Ve her daim gülmekten çok yoruldum.”

Bjorn, Patrick ile yaptıkları yolculukta kendini ona daha yakın hisseder ve boş araziye karşı gerçekleştirdikleri ritüel ile artık birbirlerine bağlandıklarını düşünmektedir. Bu sayede Bjorn, Patrick'e artık sempati duymaya başlamaktadır.

Louise ve Karin özelinde ise film anlatısı çatışmayı sürdürmeye devam etmektedir. Yemek masasında bir araya gelen iki aile, Karin'in Louise ve Bjorn çiftinin çocukları olan

Agnes'e aralıklarla yemekte nasıl davranması gerektiğini öğütleyen tavrından rahatsız olan Louise, "Kızıma ne yapması gerektiğini söylemeyi bırak. Kızıma ne yapması gerektiğini söylemek sana kalmadı, tamam mı?" diyerek, onun annesinin kendisi olduğuna vurgu yapma ihtiyacı hissetmektedir.

Bir başka sahnede ise Patrick, oğlu Abel'in Louise ve Bjorn'un kızları Agnes ile olan dansına durmadan müdahale ederek otoritesini ortamda hissettirmektedir. Müdahale boyutunun rahatsız edici seviye ulaştığını sezen Bjorn ise dayanamayarak araya girme ihtiyacı hisseder.

Patrick : Sorun ne?

Bjorn: Tanrı aşkına o sadece bir çocuk! Demek istediğim, senin sorunun ne? Onun ağladığını, acı içinde olduğunu görmüyor musun?

Louise: Onunla böyle konuşamazsın, senin sorunun ne?

Karin: Aman Tanrım! Sorun mu? Yani, biz bazı şeyleri farklı yapıyoruz diye mi?

Bjorn: Bu, bir şeyleri farklı yapmakla alakalı değil. Bununla ilgili değil. Hayır! Bu, doğru olanı yapmakla ilgili. Bu cidden... Sizin için doğru olanı yapmakla alakalı. Çocuğunuz ağlarken ona bağırarak yerine ona sevgi göstermek mesela. Patrick, sorunun ne senin, neden çocuğun sadece dans etmesine izin vermiyorsun?

Bjorn'un "doğru olanı yapma" savunusu filmin isminin geldiği İncil ayetine de bir gönderme içermektedir. Bjorn'un kekeleyerek yaptığı bu çıkış, kendine göre olan doğrunun bir savunusudur. Bauman, Postmodern Etik adlı eserinde, ahlaki öznenin tutumundan bahsetmektedir. Birey, bir zamanlar dinler tarafından vaat edilen "iyilerin ödüllendirilmesi" düşüncesini bilinçaltında benimseyerek, kendince ahlaklı olanı yapmaya yönelmektedir. Zira ahlaklı olmak, geleceğe adeta bir yatırım yapmaktır. Herkesin iyiliği için kişi sadece kendisine değil ötekine de özen göstermeli ve bir arada yaşamayı sürdürmelidir. Bir arada yaşamak, birbirine yardım etmekten, yani fedakarlıktan geçer. Bu anlamda ahlak, fedakârlık yapmak demektir (2011, s. 73-74). Louise ve Bjorn, film anlatısı içinde ahlaklı olanı yapan ikili görünümüyle, film boyunca sürekli bir şeylerden fedakârlık eden taraf olarak göze çarpmaktadır. Bu durumun film içinde kırılma yaşadığı anlar ise son yarım saatlik dilime denk gelmektedir.

Bjorn'u bir gece, evdeki seslerden dolayı uyku tutmaz ve kendisini evin bahçesindeki ışıkları yanan kulübede bulur. Burada film artık çözülmeye doğru yol almaktadır. Bjorn, kulübenin çatı katında duvarlara asılı onlarca fotoğrafı görerek gerçeğin farkına varır. Patrick ve Karin, birer çocuk kaçakçısıdır. Kulübeden uzaklaşıp eve doğru dönecekken Patrick ve Karin'in oğulları Abel'in havuza yüz üstü uzanmış bedenini gören Bjorn, dehşete kapılarak odasına çıkar ve Louise'yi de uyandırarak gitmeleri gerektiğini söyler.

Eve dönüş yolunda takip edildikleri hissiyle yoldan çıkan Bjorn ve ailesinin arabası, arıza yapar. Bjorn yardım talep etmek için ailesinin yanından ayrılır ve geri döndüğünde, onların arabada olmadıklarını fark eder. Bu sefer bastırılmış öfkesini değil, çaresizliğini boşluğa haykırarak, kızı ve karısına seslenmektedir. Arkasına döndüğünde kendisine doğru yanan arabanın içinde Patrick ve Karin çiftiyle ailesini bulur. Onların gerçek kişiliğinin farkında olan Bjorn, çaresiz bir şekilde Patrick'e kendilerine zarar vermemeleri ricasında bulunur. Patrick, denilenleri harfiyen yaparsa onlara zarar vermeyeceklerini ve arabaya binmesini söyler. Yolda ihtiyaç molası için duran Patrick, arabadan indiği halde, Bjorn anahtarı kontağın üzerinde olan arabayla kaçma girişiminde bulunmaz. Kabul edilmiş bir çaresizlikle kendini bastırmaktadır.



Görsel 5: Bjorn, kulübenin çatı katındaki fotoğrafları görür.

Filmde gerilimin en yükseğe çıktığı anlar, Bjorn ve Louise'nin kızları Agnes'in, Patrick ve Karin tarafından zapt edilerek dilinin kesilmesi olarak vuku bulur. Arabanın içinde

geçen bu sekans, bir nevi Bjorn'un aynı arabada kendi bastırılmış duygularını Patrick'e açarken ifade ettiği "klostrofobik" hissetme durumunun yansıması gibidir. İzleyici, sıkışmış bir çerçeve içinde, Bjorn'un çaresizliği ve Louise'nin haykırışlarına şahit olmak durumunda bırakılır.

Filmin son sahnelerinde ise Bjorn, çaresiz bir şekilde kendilerine neden bunu yaptıklarını sorar. Aldığı cevap ise buna onların izin verdiği yönündedir. Film, Bjorn ve Louise'nin çıplak bir biçimde Patrick ve Karin tarafından taşlanarak öldürülmesiyle zirve noktasına ulaşır.

Sonuç

İnsanlık, maddi ve manevi kültürünün mimarı olarak binlerce yıldır süregelen bir yaşama pratiği sürdürmektedir. Bu pratikte kültüre eklemlenen ve onu zaman zaman değiştiren ve dönüştüren birçok unsuru benimser ya da dışarıda bırakır. Kültürü şekillendiren gelenek ve görenek, toplumsal normlar, düşünce sistemleri, dil, din, tarih, sanatsal anlayış gibi birçok etken bulunmaktadır.

Speak No Evil filmi, her ne kadar dine dayandırılarak şekillenen bir aile panoraması sunmasa da ismini semavi bir din olan Hristiyanlıktan ve onun kutsal kitabı olarak bilinen İncil'in bir ayetinden alması ile, film anlatısında yaşananlar hakkında bir temsil yaratmaktadır. İyiyi, doğru ve ahlaklı olanı, nezaketli olmayı bir yaşam biçimi haline getiren aile ile, bu toplumsal normların karşısında zıtlık oluşturan başka bir ailenin çatışmasının yansıtıldığı yapımda, seyirciyi gerilim dozajı giderek yükselen bir olay örgüsü beklemektedir.

Film çözümlenmeye çalışılırken girilen yolda, metin çözümlemesi yöntemi kullanılmaya çalışılmıştır. Çalışmada, filmlerden ele alınan sahnelerden örneklerle, karakterlerin film içindeki çatışmayı tetikleyen davranış kalıpları, toplumsal normlara olan bakış açıları incelenmiş olup, modern ve postmodern temsilleri tartışılmıştır.

Filmin hem yazarı hem de yönetmeni olan Christian Tafdrup, yapımın senaryosunu Mads Tafdrup ile kaleme almıştır. Nezaket uğruna başkalarının kendi sınırlarını aşmasına izin verme hakkındaki kasvetli ve uyarıcı olan bu öykü, İsveçli yönetmen Ruben Östlund'un *Force Majeure* filmindeki erkek kaygısını çağrıştırmasıyla ve Michael Haneke'nin *Funny Games* yapımındaki kötücülüğü ile harmanlanan bir karakter panoraması sunmaktadır.

(Aguilar, 2022). Louise ve Bjorn ile Patrick ve Karin, filmin iki ayrı ucunda konumlanan iki aileyi temsil etmektedir. Danimarkalı ailenin modern görünümü, toplumsal normlara uyumlu hali, nezaketli tavrının karşısında; Hollandalı çiftin rahatsız edici üslubu, üstenci eylemleri ve sınır tanımayan davranışları ile çatışma körüklenmektedir. Seyirci, film boyunca ister istemez Danimarkalı çiftin pasifliğini sorgulamaktadır. Bunun yanında, süreç boyunca örtük bir amacı olmasına rağmen Hollandalı çiftin yaptıklarındaki pervasızlıklar ise bir noktada filmin gerçekliğini de sorgulatmaktadır. Filmin atmosferi; soğuk renkler, müzik seçimleri ve senaryonun kurgulanışıyla gerilim dozajını arttıran bir yapıya sahiptir. İki çiftin sembolik olarak temsil ettikleri karakter özellikleri, filmin ele aldığı sorunlardan olan; nezaketin sınırı, boyun eğme davranışı, ahlaki duruş gibi temalar üzerinden yarattığı çatışma unsuru ile seyircinin ilgisini canlı tutmaktadır.

Bir Danimarka ve Hollanda ortak yapımı olan *Speak No Evil* filmi, iki aile üzerinden kurduğu anlatıda evrensel ahlak öğretisini sorgularken, ötekine olan itimat ve hoşgörünün sınırlarını da kalın bir çizgiyle belirler. Zygmunt Bauman'ın *Postmodern Etik* adlı eserinde, Danimarkalı etik felsefeci Knud Ejler Løgstrup'tan yaptığı alıntı, filmi anlamlandırmada yardımcı olacak bir açıklama sunmaktadır. Toplumsal uzlaşımın yaşamı kolaylaştırdığını savunan filozof, gündelik hayatta kişilerden beklenenin; bir kişinin hayatından ziyade, uzlaşımın nezakete giren şeylere ilgi göstermesi olduğudur. Yapılması ve yapılmaması gerekenler hakkında kesin talimatlar veren toplumsal normlar, uzlaşımın nezaketi meşru kılmaktadır (akt. Bauman, 2011, s. 101). Güven der Løgstrup, yapılmış değil, verilmiştir. Hayatın akışında geline nokta, kişinin ötekine duyduğu güven veya ona kendini teslim edip etmemesi dışında yaşanamaz hâle gelmiştir. Tavrımız başkasının hayatını da şekillendirmektedir. Her insan ilişkisinde bir güç, iktidar olduğunu savunan filozof, güveni, ahlaki yaşamın temeli olarak görmektedir (1997, s. 18). Film anlatısı özelinde Louise ve Bjorn, nezaketli olmayı ve güvenmeyi seçmiştir. Film ise izleyiciye, postmodern dünyada aksini öğütlemektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça/References

- Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler*. Alan Yayıncılık.
- Aguilar, C. (2022, 9 Eylül). *Speak No Evil* [Web log post]. <https://www.rogerebert.com/reviews/speak-no-evil-movie-review-2022>
- Allan, S., & Gilbert, P. (1997). Submissive behaviour and psychopathology. *British Journal of Clinical Psychology*, 36, 467-488. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8260.1997.tb01255.x>
- Arslan, A. (2009). *Felsefeye giriş*. Adres Yayınları.
- Bauman, Z. (2011). *Postmodern etik* (Çev. A. Türker). Ayrıntı Yayınları.
- BibleGateway (2011). Titus 3:2-4. www.biblegateway.com/passage/?search=Titus%203%3A2-4&version=EXB
- Dunning, D., & Fetschenhauer, D., & Schlösser, T. (2016). Advances in motivation science. In A. J. Elliot (Ed.), *The psychology of respect: A case study of how behavioral norms regulate human action* (pp. 5-34). Academic Press.
- Ersümer, A. O. (2013). *Klasik anlatı sineması*. Hayalperest Yayınevi.
- Freud, S. (1998). *Totem ve tabu* (Çev. N. Berkes). Yeni Gün Haber Ajansı Basın ve Yayıncılık.
- Kaleci, F. N., & Solmaz, B. (2019). Din ve kimlik: Çeşitli değişkenler bağlamında ergenler üzerine ampirik bir analiz. *Dini Araştırmalar*, 22(56), 429-462. <https://doi.org/10.15745/da.561257>
- Kellner, D. (2003). *Media culture*. Routledge.
- Lockyer, S. (2008). The Sage encyclopedia of qualitative research methods. In L. M. Given (Ed.), *Textual analysis* (pp. 865-866). Sage Publications.
- Løgstrup, K. E. (1997). *The ethical demand*. Notre Dame University Press.
- Giddens, A. (2017). *Sosyoloji* (Çev. G. Altaylar). Say Yayınları.
- Johnston, D. D., & Vanderstoep, S. W. (2009). *Research methods for everyday life: Blending qualitative and quantitative approaches*. Jossey-Bass.
- Online Etymology Dictionary. (t.y.). Morals. <https://www.etymonline.com/search?q=morals> adresinden 10 Mart 2024 tarihinde edinilmiştir.
- Tafdrup, C. (Director). (2022). *Speak No Evil* [Film]. Profile Pictures, Oak Motion Pictures.
- Taslaman, C. (2016). *Evrin teorisi, felsefe ve tanrı*. İstanbul Yayınevi.
- Tomlinson, J. (2013). *Küreselleşme ve kültür* (Çev. A. Eker). Ayrıntı Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Ahlak. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 20 Ocak 2024 tarihinde edinilmiştir.

Hakkında

Filmvisio, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi bünyesinde faaliyet gösteren hakemli, açık erişimli, akademik bir dergidir. Yılda iki kez (Haziran ve Aralık) çevrimiçi olarak yayımlanan Filmvisio'da, sinema alanı dâhilinde tarihsel, kuramsal ve eleştirel yaklaşımlara sahip disiplinlerarası ve kültürlerarası çalışmalara yer verilmektedir. Yayımlı dili Türkçe ve İngilizce olan dergide sinema alanında her türlü özgün araştırma makalesi, değerlendirme makalesi, çeviri, söyleşi, görüş, film, televizyon dizisi ve kitap eleştirisi olarak çeşitli akademik çalışmalar yer alabilmektedir. Dergiye gönderilen makaleler için herhangi bir işlem ücreti veya yayın bedeli talep edilmez.

Amaç ve Kapsam

Filmvisio, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi bünyesinde faaliyet gösteren, hakemli, çevrimiçi ve açık erişimli bir sinema araştırmaları dergisidir. Dergi bünyesinde, sinema alanı dâhilinde tarihsel, kuramsal ve eleştirel yaklaşımlara sahip disiplinlerarası ve kültürlerarası çalışmalara yer verilmektedir. Sinemanın bir sanat türü ve bir kitle iletişim aracı olarak etik, politik, felsefi, sanatsal, sosyo-kültürel ve teknolojik boyutlarıyla incelenmesi derginin temel amacını oluşturmaktadır. Beşeri bilimler, sosyal bilimler ve sanat alanlarından farklı araştırma metodolojisi ve perspektifine sahip çalışmaların kabul edildiği dergide araştırma makaleleri, derleme makaleler, kitap, film ve dizi eleştirileri, festival, sergi ve konferans raporları ve söyleşiler yer almaktadır. Dergi ayrıca sinema alanında tartışmalara olanak sağlayan, televizyon ve dijital medya gibi diğer görsel-işitsel medya ve ekran kültürleri dâhilindeki çalışmaları kabul etmektedir.

Yılda iki kez (Haziran ve Aralık) çevrimiçi olarak yayımlanan derginin yayımlı dili Türkçe ve İngilizcedir. Dergiye gönderilen makaleler için herhangi bir işlem ücreti veya yayın bedeli talep edilmez.

Makale Hazırlama ve Gönderim

Makale gönderimi derginin e-mail adresine: filmvisio@istanbul.edu.tr yapılmalıdır. Gönderilen yazılar, yazının yayınlanmak üzere gönderildiğini ifade eden, makale türünü belirten ve makaleyle ilgili bilgileri içeren (bkz: Son Kontrol Listesi) bir mektup, kapak sayfası, yazar formu, yazının elektronik formunu içeren Microsoft Word 2003 ve üzerindeki versiyonları ile yazılmış elektronik dosya ve tüm yazarların imzaladığı Telif Hakkı Anlaşması Formu eklenerek gönderilmelidir.

1. Araştırma makaleleri ve derleme makaleler (sonnotlar ve kaynaklar dâhil) 5.000-10.000 kelime aralığında olmalıdır. Kitap, film ve dizi incelemeleri 750-1.500 kelime aralığında olmalıdır. Açıklayıcı notlar metnin içinde numaralandırılmalı ve makalenin sonunda, kaynaklardan önce yer almalıdır. 180-300 kelime arasında Türkçe ve İngilizce Öz/Abstract eklenmelidir (5 anahtar kelimeyle birlikte). Türkçe yazılan makalelere 600-800 kelime aralığında Genişletilmiş İngilizce Özet (Extended Abstract) eklenmelidir. İngilizce makalelerde geniş özet istenmez.

2. Çalışmalar, A4 boyutunda, üst, alt, sağ ve sol taraftan 2,5 cm. boşluk bırakılarak, 12 punto Times New Roman harf karakterleriyle ve 1,5 satır aralık ölçüsü ile hazırlanmalıdır. 40 kelimedenden fazla doğrudan alıntılar 11 punto ve 1,15 satır aralığıyla, 1 cm. içeriden yazılmalıdır. Ana makale dosyası, çift taraflı kör hakemlik gereği yazar bilgilerini içermemelidir.

3. Yayımlanmak üzere gönderilen makale ile birlikte yazar bilgilerini içeren kapak sayfası gönderilmelidir. Kapak sayfasında, makalenin başlığı, yazar veya yazarların bağlı oldukları kurum

ve unvanları, kendilerine ulaşılabilecek adresler, cep, iş numaraları ve e-posta adresleri yer almalıdır (bkz. Son Kontrol Listesi).

4. Çalışmaların başlıca şu unsurları içermesi gerekmektedir: Başlık, Türkçe öz ve anahtar kelimeler; İngilizce başlık, İngilizce öz ve anahtar kelimeler; İngilizce genişletilmiş özet, ana metin bölümleri ve kaynaklar.

5. Çalışmalarda tablo, grafik ve şekil gibi göstergeler numaralandırılarak, tanımlayıcı bir başlık ile verilmelidir.

6. Kurallar dâhilinde dergimize yayınlanmak üzere gönderilen çalışmaların her türlü sorumluluğu ve çalışmada geçen görüşler yazar/yazarlarına aittir.

7. Kabul edilmiş ancak henüz sayıya dâhil edilmemiş makaleler Erken Görünüm olarak yayınlanır ve bu makalelere atıflar “advance online publication” şeklinde verilmelidir. Genel bir kaynaktan elde edilemeyecek temel bir konu olmadıkça “kişisel iletişime” atıfta bulunulmamalıdır. Eğer atıfta bulunulursa parantez içinde iletişim kurulan kişinin adı ve iletişimin tarihi belirtilmelidir. Bilimsel makaleler için yazarlar bu kaynaktan yazılı izin ve iletişimin doğruluğunu gösterir belge almalıdır.

8. Hem metin içinde hem de kaynakçada Amerikan Psikologlar Birliği tarafından yayınlanan Publication Manual of American Psychological Association (APA) (7. baskı) adlı kitapta belirtilen yazım kuralları uygulanmalıdır.

About

Filmvisio is an online, open-access, peer-reviewed film studies journal published twice a year (June and December) by the Faculty of Communication of Istanbul University. The journal's primary objective is to investigate cinema as an art form and a medium of mass communication focusing on its ethical, political, philosophical, artistic, social, and technological dimensions. The journal includes research articles, review articles, book, film, and TV series reviews, festival and conference reports, and interviews. No processing fee or publication fee is charged for the articles sent to the journal.

Aim and Scope

Filmvisio is an online, open-access, peer-reviewed film studies journal published twice a year (June and December) by the Faculty of Communication of Istanbul University. The journal publishes intercultural and interdisciplinary research on cinema with historical, theoretical, and critical perspectives. The journal's primary objective is to investigate cinema as an art form and a medium of mass communication focusing on its ethical, political, philosophical, artistic, social, and technological dimensions.

The journal accepts articles with diverse research methodologies and theoretical perspectives from the humanities, social sciences, and arts. The journal includes research articles, review articles, book, film, and TV series reviews, festival and conference reports, and interviews. In addition, the journal accepts articles from other audio-visual media and screen cultures, including television and digital media.

Manuscript Organization and Submission

Manuscripts should be submitted in Microsoft Word file format and sent by email to: filmvisio@istanbul.edu.tr They must be accompanied by a cover letter indicating that the manuscript is intended for publication, specifying the article category (i.e. research article, review etc.) and including information about the manuscript (see the Submission Checklist), title page, author form, and Copyright Agreement Form that has to be signed by all authors.

1. Research articles and review articles (including endnotes and references) should be in the range of 5,000-10,000 words. Book, movie, and TV series reviews should be between 750-1,500 words. Endnotes should be numbered in the text and placed at the end of the article, before the references. Abstracts should be between 180-300 words (with 5 keywords). Extended abstracts are not required for articles in English.
2. The manuscripts should be in A4 paper standards: having 2.5 cm margins from right, left, bottom, and top, Times New Roman font style in 12 font size, and line spacing of 1.5. Direct quotations of more than 40 words, should be written in 11 font size and 1.15 line spacing, 1 cm. The main article file should not contain author information due to the double-blind peer review.
3. A title page including author information must be submitted together with the manuscript. The title page is to include a fully descriptive title of the manuscript and, affiliation, title, e-mail address, postal address, phone, and fax number of the author(s) (see The Submission Checklist).
4. Tables, graphs, and figures should be given with a number and a defining title.
5. Authors are responsible for all statements made in their study submitted to the Journal for publication.
6. Both in-text citations and references should comply with the APA guidelines as provided in the Publication Manual of American Psychological Association (APA) (7th edition).

