

**T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**



**MEL GIBSON FİMLERİNDE SAVAŞ KONUSUNUN PROPP'UN
İŞLEVSEL YAKLAŞIMI ÇERÇEVESİNDE KULLANIMI: CESUR
YÜREK, VATANSEVER VE KIYAMET FİMLERİNE YÖNELİK
BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Danışman
Doç Dr. E. GÜLBÜĞ EROL**

**Hazırlayan
Mustafa GÜLSÜN**

MALATYA-2019

**T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**MEL GIBSON FİMLERİNDE SAVAŞ KONUSUNUN PROPP'UN İŞLEVSEL
YAKLAŞIMI ÇERÇEVESİNDE KULLANIMI: CESUR YÜREK,
VATANSEVER VE KIYAMET FİMLERİNE YÖNELİK BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazrlayan
Mustafa GÜLSÜN**

**Danışman
Doç Dr. E. GÜLBÜĞ EROL**

MALATYA-2019

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

MEL GIBSON FİLMLERİNDE SAVAŞ KONUSUNUN PROPP'UN İŞLEVSEL
YAKLAŞIMI ÇERÇEVESİNDE KULLANIMI: CESUR YÜREK, VATANSEVER VE
KIYAMET FİLMLERİNE YÖNELİK BİR İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
Mustafa GÜLSÜN

DANIŞMAN
Doç. Dr. E. Gülbuğ EROL

Jürimiz 31.10.2019 Tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda bu yüksek lisans / doktora tezini oybirliği / oyçokluğu ile başarılı bularak İletişim Bilimleri Anabilim Dalında yüksek lisans tezi olarak kabul etmiştir.

Jüri Üyelerinin Unvan Ad Soyadı

1. Doç. Dr. E. Gülbuğ EROL (Danışman)
2. Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Barış YILMAZ
3. Dr. Öğr. Üyesi Emrah AYDEMİR

İmzası



İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun.....
tarih ve sayılı kararıyla tezin kabulü onaylanmıştır.

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Mel Gibson Filmlerinde Savaş Konusunun Propp’un İşlevsel Yaklaşımı Çerçevesinde Kullanımı: Cesur Yürek, Vatansever Ve Kıyamet Filmlerine Yönelik Bir İnceleme” başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün kaynakların, hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuđunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

MUSTAFA GÜLSÜN

ÖZET

Bu çalışmada, günümüz sinemasında belleklerde iz bırakan, Hollywood'un güçlü örneklerinden Mel GIBSON filmlerinden gişe başarısı yakalayan üç filminin anlatı yapısının, eski masalların anlatı yapısı ile benzeşme derecesini belirlemek amacıyla Vladimir Propp'un biçimbilimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Propp'un, masalların yapısını incelerken oluşturduğu 7 karakter ve 31 işlevden oluşan şekil çerçevesinde değerlendirilme yapılmıştır. Gerek oyuncu gerekse yönetmen olarak Mel GIBSON imzası taşıyan, *VATANSEVER(THE PATRIOT)*, *CESUR YÜREK(BRAVEHEART)* ve *APOCALLYPTO (KIYAMET)* seçilen filmlerdir. Propp çalışmasının sonucunda tüm masalarda var olan belli başlı işlevler ve karakterler belirlemiştir. Propp'un çalışmasının sonuçlarına göre masallar başlangıç durumuyla başlar sonra bir kötülüğün veya eksikliğin ortaya çıktığı görülür. Masal kahramanı bu kötülüğü veya eksikliği gidermek için mücadeleye başlar. Bu mücadele bir göndericinin rehberliğinde gerçekleşir. Kahramana karşısına çıkan zorlukları veya kötülükleri yok etmesi için bir başışçı tarafından bir takım güçleri bulunan sihirli bir nesne verilir. Kahramana yardım eden kişilerin varlığı masalda mevcuttur. Kahraman saldırganla yaptığı birkaç mücadeleden sonra zafere ulaşır. Masalların bazılarında zafer kazanan kahramanın ülkesine döndüğünde düzmece kahraman diye tabir edilen kişilerin asılsız iddialarıyla karşılaştığı görülür. Kahramana içinden çıkılması zor bir iş önerilir, kahraman bu işi yerine getirip düzmece kahramanı cezalandırır. Kahraman için mutlu son ya evlilikle ya da bir takım ödüllerle sonuçlanır. İncelenen filmlerin Propp'un masal anlatı yapısıyla örtüştüğü saptanmıştır. *CESUR YÜREK* filminde 31 işlevden 17 tanesi, *VATANSEVER* filminde 31 işlevden 25 tanesi ve *KIYAMET* filminde ise 31 işlevden 19 tanesi tespit edilmiştir. Karakter analizine bakıldığında incelenen filmlerin hepsinde 7 karakterin tamamına rastlanmıştır. Bu sonuçlara bakılacak olursa, günümüz popüler filmlerinin Propp'un çözümlene tekniğiyle uyuştuğunu, aralarında ciddi farklar bulunmadığı görülür.

Anahtar Kelimeler: Propp, Hollywood Sineması, Mel Gibson, Cesur Yürek, Vatansever, Kıyamet.

ABSTRACT

In this study, the morphological analysis method of Vladimir Propp's method was used to determine the degree of resemblance between the narrative structure of the three most impressive films of Mel GIBSON, one of the most powerful examples of Hollywood films that left their mark in memory in today's cinema. Propp evaluates the structure of tales and evaluates it in the form of 7 characters and 31 functions. *THE PATRIOT*, *BRAVEHEART* and *APOCALLYPTO* (Mel GIBSON), are films and directors selected films. As a result of the Propp study, the main functions and characters that exist in all tales were determined. According to the results of Propp's work, fairy tales begin with an initial state and then an evil or deficiency appears. The hero of the fairy tale begins to fight to eliminate this evil or lack. This struggle takes place under the guidance of a sender. The hero is given a magic object with a number of powers by a donor to eliminate the difficulties or evils that confront him. The presence of people who help the hero is present in the tale. The hero is victorious after several battles with the attacker. In some of the fairy tales, when the hero who triumphs returns to his country, he is confronted with the false claims of so-called fake heroes. The hero is offered a difficult task to go through, the hero does this job and punish the fake hero. A happy ending for the hero results in either marriage or a number of awards. It was found that the films examined overlapped with Propp's tale narrative structure. *BRAVE HEARTS* film 17 out of 31 function *VATANSEVER* also 25 and 31 function in the film *APOCALLYPTO* the film was determined in 19 of them 31 function. When the character analysis was examined, all 7 characters were found in all the films examined. Based on these results, it is seen that today's popular films are compatible with Propp's analysis technique and there are no significant differences between them.

Keywords: Propp, Hollywood Cinema, Mel Gibson, Braveheart, The Patriot, Apocalypto.

İÇİNDEKİLER

KABUL ONAY SAYFASI	iii
ONUR SÖZÜ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ANLATI

1.1. Anlatıbilim de Kahraman Ögesi.....	3
1.1.2. Kahramanın Özellikleri	3
1.1.2.1. Ad	3
1.1.2.2. Yaş	3
1.1.2.3. Fiziksel Özellikler	4
1.1.2.4. Kahramanın Dili	4
1.2. Anlatıbilim de Zaman	4
1.3. Anlatıbilim de Uzam	4

İKİNCİ BÖLÜM

İLETİŞİM

2.1. İletişim Süreci.....	9
2.1.1. Kaynak (Gönderici).....	10
2.1.2. Kodlama	11
2.1.3. İleti (Mesaj).....	12
2.1.4. Kanal.....	13
2.1.5. Gürültü	13
2.1.6. Hedef (Alıcı)	15
2.1.7. Kod Açma (Kod Çözme).....	16
2.1.8. Geri Bildirim.....	16
2.2. İletişim Türleri	18

2.2.1. Kitle Kavramı	18
2.2.2. Kitle İletişimi.....	18
2.2.3. Kitle İletişim Araçları	20
2.2.3.1. Telgraf.....	21
2.2.3.2. Radyo	21
2.2.3.3. Televizyon	21
2.2.3.4. İnternet	22
2.2.3.5. Sinema.....	23

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK SİNEMA

3.1. Sinema Öncesi Dönem	24
3.2. Sinemanın Keşfini Hızlandıran Aletler	26
3.2.1. Camera Obscura.....	26
3.2.2. Büyülü Fener.....	27
3.2.3. Thaumatrope (Tomatrop).....	28
3.2.4. Phenakistoscope (Fenakistiscope)	29
3.2.5. Zoetrope.....	30
3.2.6. Kineograf (Flip Book)	30
3.2.7. Praxinoscope	31
3.3. Fotoğrafın İcadı.....	32
3.4. Sinemanın Mimarları.....	33
3.4.1. Eadweard Muybridge	33
3.4.2. Etienne-Jules Marey.....	35
3.4.3. Thomas Alva Edison.....	35
3.4.4. Lumiere Kardeşler	37
3.4.5. George Melies.....	39
3.5. Hollywood Sineması	41
3.6. Hollywood Sinemasında Mel Gibson ve Filmleri	43

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
YAPISAL HALKBİLİM KURAMLARI

4.1. Kahramanın Yapısal Çözümleme Modelleri	48
4.1.1. J.G. Von Hahn'ın Aryan Kahramanı Biyografik Modeli.....	48
4.1.2. Otto Rank'ın Kahraman Kalıbı.....	49
4.1.3. Lord Raglan'ın Geleneksel Kahraman Kalıbı.....	50
4.1.4. Eric Hobsbawn'ın Sosyal Haydut veya Halk Kahramanı Kalıbı	51
4.2. Cloude Levi-Staruss Ekolü Yapısal Çözümleme Yöntemi.....	52
4.3. Yapısal Halkbilim Çalışmalarında Bir Öncü Olarak V. Propp	53
4.3.1. Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Cesur Yürek (Braveheart) Filmi Üzerine Çözümleme	61
4.3.1.1. Filmin Künyesi	61
4.3.1.2. Olay Örgüsü	61
4.3.1.3. Cesur Yürek Filminde Zaman, Mekân Kullanımı ve Diğer Unsurlar	65
4.3.1.4. Cesur Yürek Filminin Vladimir Propp'un Masal Çözümlesin de Uyguladığı 31 İşlev ve 7 Eylem Alanı Kahramanı Açısından Çözümlemesi	66
4.3.1.5. Cesur Yürek Filminin Eylem Alanının İncelenmesi.....	69
4.3.1.6. Cesur Yürek Filmdeki Saldırgan (Engelleyici) Kahramanlar	70
4.3.1.7. Cesur Yürek Filmdeki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar	71
4.3.2. Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Vatansever (The Patriot) Filmi Üzerine Çözümleme	72
4.3.2.1. Filmin Künyesi	72
4.3.2.2. Olay Örgüsü	72
4.3.2.3. Vatansever Filminde Zaman, Mekan Kullanımı ve Diğer Unsurlar	76
4.3.2.4. Vatansever Filminin Vladimir Propp'un Masal Çözümlesin de Uyguladığı 31 İşlev ve 7 Eylem Alanı Kahramanı Açısından Çözümlemesi.....	76
4.3.2.5. Vatansever Filminin Eylem Alanının İncelenmesi	80
4.3.2.6. Vatansever Filmdeki Saldırgan (Engelleyici) Kahramanlar	80
4.3.2.7. Vatansever Filminde ki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar.....	81

4.3.3. Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Apocalypto (Kıyamet) Filmi Üzerine Çözümleme	82
4.3.3.1. Filmin Künyesi	82
4.3.3.2. Olay Örgüsü	83
4.3.3.3. Apocalypto Filminde Zaman, Mekan Kullanımı ve Diğer Unsurlar	87
4.3.3.4. Apocalypto Filminin Vladimir Propp'un Masal Çözümlesin de Uyguladığı 31 İşlev ve 7 Eylem Alanı Kahramanı Açısından Çözümlemesi.....	87
4.3.3.5. Apocalypto Filminin Eylem Alanının İncelenmesi	90
4.3.3.6. Apocalypto Filmindeki Saldırgan (Engelleyici) Kahramanlar.....	91
4.3.3.7. Apocalypto Filminde ki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar	92
SONUÇ	93
KAYNAKÇA.....	95

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Klasik iletişim süreci	9
Şekil 2.2. Şanon ve Weaver Modeli	14
Şekil 2.3. Ortak Referans Çerçevesi	16
Şekil 2.4. Bruce Westley ve Mal Mclean tarafından geliştirilen model.....	20
Şekil 2.5. İlk sinema afişi	23
Şekil 3.1. Les Combarelles Mağarası'nda Bulunan Hayvan Çizimleri.....	25



GİRİŞ

İletişim, sosyal bir varlık olan insanın olmazsa olmazıdır. Onsuz bir yaşam düşünülemez. En az iki kişinin var olduğu yerde iletişim kesinlikle vardır. Aile, toplum, eğitim, iş, siyaset, medya ve uluslararası ilişkiler dünyasının temelinde de yer alan iletişim, basamağın ilk sırasındadır. Ne zaman ki ilişkiler bozulmaya başlar; kırgınlıklar, yanlış anlama ve yanlış anlaşılmalara ortaya çıkar, ötesine bakın mutlaka bir iletişim eksikliği söz konusudur. Çoğu insan iletişimi konuşmak ve kendini dinlettirmekle sınırlı gibi görür. Hâlbuki iletişim iki yönlü işleyen bir süreçtir. Etkili bir iletişim için, konuşmak kadar dinlemek de önemlidir. İletişim kurmayı öğrenmek sizi çıkmazdan kurtaracak, problemlerinizi çözecek, çatışmalarınızı sonlandıracak sihirli bir anahtardır. Bu sihirli anahtarın önemli parçalarından biri de sinemadır. Sinema hayatlarımızı yansıtan bir ayna, hayatlarımızın izdüşümü olarak çoğu kez dünyamızda yer bulur. Belki de hayallerimizin uykudan uyanmasını sağlayan ve hiçbir şekilde hayatımızda rastlayamayacağımız noktaları bizlere gösteren görüntüler geçididir. Lumiere'ler ilk kareleri beyazperdeye yansıttıklarında nasıl bir büyüü başlattıklarının farkında değillerdi bile. Günümüzde inanılmaz paraların harcandığı, yalnızca sanatsal faaliyetleri değil, birçok alanı kasıp kavuran, koca bir derya var dünyamızda. Öyle bir deryadan bahsediyoruz ki, hayatlarımızı etkisiyle şekilden şekle sokan bir sihir. Sinema kitleri bir araya toplayıp hayata aynı pencereden bakmalarını, bazen hüzünlenmelerini, bazen tebessüm etmelerini, hatta bazen hüngür hüngür ağlamalarını, bazen de kahkahalara boğulmalarını sağlar.

Sinema geçmişten günümüze insanların zihinlerinde yeni ufuklar yaratmayı başarabilen çok etkili bir sanat dalı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sihirli sanatın akla ilk gelenle örneklerinden biri şüphesiz ki Hollywood'tur. Hollywood yapımı filmler toplumun her kesiminin merakla takip ettiği ve beğeniyle izlediği eserlerdir. Filmlerin büyük bir kısmı önemli sayılabilecek şekilde hasılat elde etmekte, izleyicilerde derin etkiler bırakabilmektedir. Mel GIBSON Hollywood sinemasının en bilinen oyuncu ve yönetmenlerinden biri olmayı başarmıştır. Oynadığı veya yönettiği filmler yıllarca hafızalarda yer edebilme özelliğiyle dikkat çekmektedir. Aynı filmi defalarca izleyip aynı hazzı yakalayan izleyicilere rastlamak çok kolay olmasa da Mel GIBSON yapımları için bu durum söz konusu olabilmektedir.

Mel GIBSON'ın en çok izlenen yapımları arasında bulunan Cesur Yürek, Vatansever ve Kıyamet filmlerinin Vladamir PROPP açısından analizine konu olan bu çalışmanın birinci bölümünde her sanatın doğal olarak da sinemanın başlangıcı sayılabilecek iletişim kavramına değinilmiştir. Bu bağlamda iletişim süreci detayları ile incelemeye tabi tutulmuş, kitle iletişiminin önemine vurgu yapılmıştır. İkinci bölümde kitle iletişimi olarak sinema kavramına, bizi bu büyüğü gösteriye ulaştıran aktörlere ve icatlara, son olarak da Hollywood ve Hollywood'ta önemli bir yere sahip olan Mel Gibson'a yer verilmiştir. Çalışmanın üçüncü ve son bölümünde ise, Vladimir Propp'un Biçimbilimsel anlatı yapısı incelenerek, bu yöntem çerçevesinde seçilen filmlerin analizi yapılmıştır.

Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Çalışmanın amacı, günümüzde bir tutku haline gelen ve milyonlarca insanın büyük bir heyecanla takip ettiği sinema filmlerinin, anlatı yapısının, günümüzden çok uzun zaman önce var olan efsanevi masaların anlatı yapısıyla ne kadar benzeştiğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda gerek oynadığı, gerekse yönettiği filmlerde büyük bir hayran kitlesi elde eden Mel Gibson'ın hafızalarda yer eden üç filmi (Vatansever, Cesur Yürek, Kıyamet) analize tabi tutulmuştur. Çalışmanın sonucunda ulaşılan bulgular benzeşme derecesinin fazla olduğunu gösterirse, geçen bunca zamana, bunca teknolojik gelişmeye, değişen bunca bakış açısına rağmen, insanlık tarihinden itibaren anlatı ve aktarım tekniklerinin değişmediği gözler önüne serilecektir.

Bu veriler ışığında efsanevi masallar ve filmler arasında ki benzeşme oranı ile birlikte, Propp'un olağanüstü masallar için belirlemiş olduğu karakter ve işlevlerin, seçilen filmlerde gözlemlenebileceği düşünülmektedir.

Vladimir Propp'un biçimsel analiz yönteminin kullanıldığı çalışmada, Propp'un masal çözümlemeleri yaparken belirlediği 31 işlev ve 7 karakterden meydana gelen şema, çerçevesinde değerlendirme yapılmıştır. Yöntemin seçilmesinde ki amaç Propp'un kullandığı anlatı çözümleme yönteminin, diğer yöntemler karşısında daha eskilere dayanması ve daha kapsamlı olmasıdır. Bunun yanında gösterebilimsel analiz yönteminden de yararlanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

ANLATI

Kıran, A., ve Z., Kıran (2011: 97-117) bir olayın veya durumun yeniden sunulması olarak tanımlayabileceğimiz anlatı, V. Propp'un yaptığı çalışmalar neticesinde kurumsal ve uygulamalı araştırmaların ilham kaynağı haline gelmiştir. Anlatıbilim, çeşitli bilimlerde çalışmalar yapan kişilere çok önemli katkılarda bulunmaktadır.

1.1. Anlatıbilim de Kahraman Ögesi

Kıran, A., ve Z., Kıran (2011: 187-2014) anlatının en temel ögesi kahramandır. Kahraman olmadan anlatının var olması çok zordur. Bir eserde kahramanın olmaması veya yitirilmesi söz konusu eserin türünü bile değiştirebilir. Anlatıyı var eden kahraman ögesi, anlatının işlevine göre hareket eder, davranır ve konuşur.

1.1.2. Kahramanın Özellikleri

Eseri oluşturan yazara veya anlatıyı aktaran kişiye göre kahramana bir takım özellikler yüklenir. Bu özellikler aşağıda gösterilmiştir.

1.1.2.1. Ad

Kahramanın olmazsa olmaz ögesidir. Anlatıcı ad ile kahramana has, anlamsal ve simgesel bir kavram yaratma fırsatı yakalar. Marcel Proust, Albert Camus, Emile Zola ve daha birçok yazar kahramanlarının adlarını koyarlarken büyük özen gösterirler. Çünkü kahramana verdikleri isimler, eserlerinin özeti gibidir. Örnek verecek olursak A. Camus "*Yabancı*" adlı eserinde, çevresinde ki olayları kavramakta güçlük çeken, bu yüzden mahkemede kendini savunamayan kahramana, "*Aptalca Ölen*" anlamına gelen "*Meursault*" adını vermiştir.

1.1.2.2. Yaş

Adın yanında okur veya izleyici kahramanın yaşı hakkında da bilgiye sahip olabilir. Örneğin Cesur Yürek filminin kahramanı William Wallace, filmin başlarında 9-10 yaşlarında bir çocuk iken, idam edildiği sırada otuzlu yaşlarda bir genç olarak izleyiciye sunulmuştur.

1.1.2.3. Fiziksel Özellikler

Kahramanın fiziksel özellikleri okur veya izleyicilere kişi hakkında ön izlenim edinebilme fırsatı verir. Boyu posu, kilosu, ten rengi gibi özellikleri kahraman hakkında ipuçları taşıyabilir.

1.1.2.4. Kahramanın Dili

Kahramanın konuşma düzeyi, okur veya izleyiciye kahramanın toplumsal sınıfı, ruhsal durumu, kültür seviyesi gibi durumları hakkında bilgi verir. Kısacası kahramanın kullandığı dil, onun kimliğini açıkça yansıtabilir.

1.2. Anlatıbilim de Zaman

Kıran A., ve Z., Kıran (2011: 217-234) zaman algılaması insanın kültürel seviyesine ve farklı etmenlere bağlı olarak değişir. Kültürel olmasının nedeni, yaşadığımız çevreye, konuştuğumuz dile veya ait olduğumuz medeniyete göre değişim göstermesidir. Çok boyutlu olarak lanse edilebilir. Bu durumu Virginia Üniversitesinde bulunan bir kum saatinde yazarlar özetleyebilir.” Zaman, bekleyenler için çok yavaş, korkanlar için çok hızlıdır”. Üç tür zaman algısından bahsedilebilir:

- Fiziksel Zaman
- Süredizimsel Zaman
- Dilsel Zaman

1.3. Anlatıbilim de Uzam

Kelime anlamı olarak bir şeyin uzayda kapladığı yer olan uzamı, Anlatıbilim de inceleyebilmek son derece önemli bir o kadar da zordur. Anlatıbilim de uzam farklı işlevlere sahiptir. Bazen bir dekor olarak ele alınan uzam, bazen de olay örgüsünün temel ögesi halini alır. Örneğin, Vatansever’de Amerika, Cesur Yürekte İskoçya, Kıyamet de ise Amazon ormanları uzam olarak ulaşılmak istenen nesnenin kendisidir.

İKİNCİ BÖLÜM

İLETİŞİM

İletişim kavramı dilimize Fransızca ve İngilizce de var olan “Communication” kelimesinden çevrilmiştir. Her ki dilde yazılışları aynı olmasına rağmen okunuşları farklılık taşıyan bu kelimenin kökeni Latince de yer alan “Communis” kavramına dayanmaktadır. Fransızcada komünikasyon olarak tabir edilen kavram daha çok haberleşme niteliği taşımaktadır.

İletişim dilimizde eski Türkçede ki Elt- ya da Elet (Gerçek anlamda bir nesneyi fiziksel olarak taşımak, geniş anlam olarak ise bir şeyi bir yerden bir yere götürmek) kökünden gelmektedir. Hece sayısı üzerinde tam bir netlik oluşturulamamıştır. İletmek eylemi –iş eki alarak iletişmek, daha sonra da –ım eki almasıyla sözcük ortaya çıkmıştır (Kaya, 2018: 3).

Fiske’ye göre (2003: 15) iletişim herkesçe yakından tanınan ancak çok az kimsenin tatminkar bir düzeyde anlamlandırabildiği insani bir etkinliktir. Her şeyde iletişimi bulabiliriz. İletişim televizyondur, yüz yüze konuşmadır, bilgi paylaşımıdır, saç şeklidir. İnsan olarak hepimizin duyguların, düşüncelerin, fikirlerin, heyecanların karışmasıyla oluşan farklı bir takım özelliklerimiz bulunmaktadır. Bu farklılıklara rağmen diğer insanlarla birlikte yaşamak ve beraber çalışmak zorunluluğu kabul edilmesi gereken bir durumdur. İşte bu zorunluluk bizi iletişim sürecinin içerisine çeker (Ülger, 2003: 79).

Bir münakaşanın, bir panelin, bir haberin veya reklamın, çalan bir cep telefonunun, bir bebeğin ağlamasının ve ya bir köpeğin havlamasının birer iletişim çeşidi olduğunu düşünürsek, hayatımızın ileti bombardımanı altında geçtiği kanısına varmamız çok kolay olacaktır. Şurası da bir gerçektir ki iletişim olmasaydı birlikte yaşamak, toplumsal hayat oluşturabilmek diye bir şey mümkün olamazdı (Balta, 2009: 204).

Günlük hayatımızda binlerce kelimeyi bilir ve kullanırız. Küçük yaştaki ihtiyaçları anlatabilmemiz için kullandığımız kelimeler genellikle ilk öğrendiklerimizdir. Büyüdükçe yeni kelimeler öğrenip diğer insanlarla sağlıklı bir şekilde konuşmaya başlarız. Bazı durumlarda anlatmak istediğimizi kelimelerle veya hareketlerimizle karşı tarafa aktaramayız. Konuşma, yazma gibi araçlarla çabalamamız

da sonuç vermeyebilir. Herhangi bir nedenden dolayı karşımızdakiler ne anlatmak istediğimizi anlayamaz. İşte iletişim öğrenmeyi, gerçekte anlaşılmayı ya da anlatabilmeyi öğretmektir.

Herkes düzgün bir şekilde iletişim kurmak ister. Gerek aile hayatında gerek arkadaş ortamında gerekse iş hayatımızda karşılaştığımız çoğu problemin kaynağı yanlış veya yetersiz iletişimidir (Ataman, 2009: 501).

Günümüze kadar oldukça fazla iletişim tanımına rastlamak mümkündür. 4 bin 560 adet kullanımının belirlendiği iletişim kavramı üzerine kavramsal içerikleri açısından 15 ortak terim belirlenmiştir Yavuz (Marmara Üniversitesi, 2014: 5).

İletişim bilgi ve haberlerin karşılıklı olarak değişimiyle oluşur. İlk çağlarda yaşamış insanlar jest, mimik, el ve kol hareketleri ve kendilerine göre belirlemiş oldukları bir konuşma dili sistemi aracılığıyla iletişim kurmaya çabalamışlardır. A. AZİZ iletişimi: İlkel insanın tüm gereksinmelerini karşılamakta kullanılan ilkel yöntemler, iletişim gereksinimini karşılamak, gidermek için de kullanılmıştır. İlkel insanın mağara duvarlarına çizdiği resimler, Kızılderililerin ateş yakarak çıkardıkları dumanlar, Afrika yerlilerinin tamtam sesleri ile yapmak istedikleri, iletişimden başka bir şey değildir (Aziz, 2010: 3).

Tuna vd., (2014: 3) insan yaradılış mizacı nedeniyle toplumsal bir varlık olduğu için devamlı çevresindekilerle etkileşim ihtiyacı duyar. İnsanın biyolojik varlıktan toplumsal varlığa evrilmesinin en önemli unsurunun iletişim olduğunu söylemek mümkündür.

McBride'a göre iletişim yalnızca mesaj ve haberlerin değişiminden ziyade, görüşler, veriler, olgular ve bilgilerin paylaşılmasına yönelik bireysel ve ortak faaliyetlerden meydana gelir.

Ünsal OKAY ise iletişime daha geniş bir pencereden bakmaktadır. OKAY'a göre;

İletişim: Birbirlerine ortamlarındaki nesnelere, olaylar, olgular ile ilgili değişimleri haber veren, bunlara ilişkin bilgileri birbirlerine aktaran, aynı olgular, nesnelere, sorunlar, karşısında benzer yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, benzer duygular taşıyıp, bunları birbirine ifade eden insanların oluşturduğu topluluk ya da toplum yaşamı içerisinde gerçekleştirilen tutum, yargı, düşünce, duygu bildirimleridir (Bıçakçı, 2004: 17).

Son yıllarda iletişim alanında yapılan bilimsel araştırmalar şaşırtıcı sonuçları ortaya çıkarmıştır. İletişim kavramının uçsuz bucaksız bir kullanım alanına ulaşmasından dolayı araştırmalar “patlama” olarak nitelendirilmektedir (Demiray, 2019: 8).

Bu kadar çok tanımın içerisinde genel kabul gören bir tanımın elde edilememesinin nedenini John NEWMAN “ A Rationale For a Definition Of Communication” adlı makalesinde, bu durumun nedeninin bilgi eksikliğinden oluşmadığını, ama kavramın doğasını anlama eksikliğinden kaynaklandığını ifade etmektedir (Balta, 2009: 204).

Aşağıda bu kadar geniş bir tanım havuzuna sahip iletişim kavramıyla ilgili örnekler verilmiştir.

- İletişim, alıcı ve verici arasındaki bilgi ve haber alışverişidir.
- Kaynak ve alıcı arasında aynı şeyi düşünme ortaklık oluşturmazdır.
- Bir kişi veya gruptan başka kişi veya gruplara bilgilerin aktarılmasıdır.
- Aynı coğrafi koşullara sahip yerlerde aynı şartlarda yaşayan insanların hayatlarını sürdürebilmeleri için buldukları araç ve gereçleri belirli işlerde kullanarak birliktelik oluşturmak amacıyla farklı bilgileri kaynaştırma etkinliğidir Yavuz (Marmara Üniversitesi, 2014: 8).
- Tuna vd., (2014: 5) insanın yaşayabildiği her yerde, kişiler, takımlar, türler arasında karşılıklı gerçekleşen, iletilerin değiştirilme sürecidir.
- Duygu, düşünce, fikir, bilgi, kültürü içine alan anlamların semboller yardımıyla aktarıldığı bir süreçtir.
- Mesajı gönderen ve mesajı alan arasındaki değişim ile bu değişimden çıkarılan anlam bütünüdür.
- İnsanlar arasında bilgi ve düşüncelerin aktarılmasıdır (Demiray, 2019: 10).
- Kişiler arasında anlamları birleştirme sürecidir.
- Seçilmiş bir haberin, yine belirli bir haber kaynağından belirlenen mesafeye doğru gönderilmesi sürecidir.
- İletişim, kişilerarası ilişki başlatan psiko-sosyal bir süreçtir.
- Yaşadığımız hayatı anlamlı kılan ve elde edilen sonuçları başkalarıyla paylaşabildiğimiz insanı bir süreçtir.
- İletişim beynimizde var olan kelimelerin sözel bir şekilde (konuşma) değiş tokuşudur (Kaya, 2018: 4).
- Kişilerde var olan benlik ile alakalı belirsizliğin giderilmesi, iletişim olarak tanımlanır

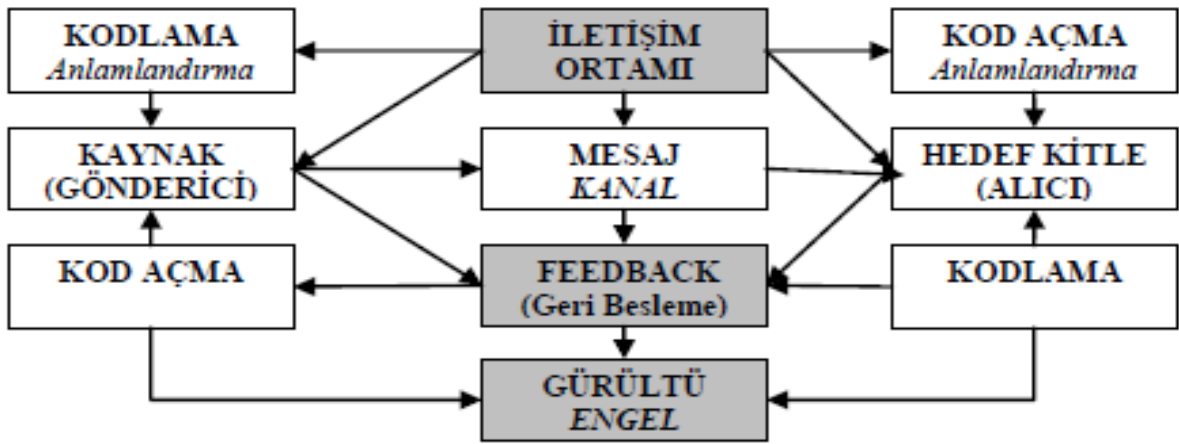
- Bir kişiye ait olan bilgilerin, kişinin tekelinde olan haber, duygu, düşüncelerin başkalarına aktarılmasıdır.
- Organizmanın ortamda yer alan uyarıcıya verdiği hissedebilir yanıt, ortama uyabilen cevap ve verilen bu cevabın ötekileri etkileyebilme gücüdür.
- Yaşayan bir evrenin her zerresinin ilintilenmesi, ilişkilerin kurulma sürecidir Çınlar (Marmara Üniversitesi, 2003: 24).
- Kılınç vd., (2016: 11) eş zamanlı ya da eş zamansız fark etmez kaynak ile alıcı arasındaki alışveriştir.
- Kaynak tarafından uygun bir şekilde kodlanan mesajların belirli kanallar aracılığıyla alıcıya iletilmesidir.
- Alıcıda, hedef kitlede veya belirli bir toplulukta belirli etkiler yaratabilmesi ve bu etkilerin davranış değişikliklerine sebep olmasını amaçlayan süreçler topluluğudur.
- Göndericinin her hangi bir olay veya durum hakkında ki mesajı sözlü veya yazılı bir yol kullanarak alıcıya iletilmesi, alıcının ise bu mesajı çözümlemesi olayıdır (Uzuntaş, 2013: 11-30).
- Bireyler, gruplar ve türler arasında ki mesaj alışverişlerinin, canlıların yaşadığı her ortamda gerçekleşmesi sürecidir (Cemalcılar, 1988: 305).
- Maigret'e göre (2014: 40) iletişim sözcüğünün kendisinde ve kendisine karşı, hem değer tarafına hem de teknik tarafına da çekilebilecek bir anlatımın belirsizliği vardır: Olası tüm kendine mal etmelere elverişlidir.
- Turizm iletişimdir, tiyatro, sosyo-kültürel eğlence, ticaret, izcilik, duygusal açılımlar, posta, çiçek tozu aktarımı da öyle.
- İletişim bir anlam yaratma çabasıdır. Erol (.....)(b)
- Her şeyin içinde barındığı kavram iletişim olarak tanımlanır. Erol (.....)(b)
- Günümüze kadar sürekli farklı disiplinler içerisinde karşımıza çıkan iletişimi, İngiliz yazar ve eleştirmen I.A. Richards bir zihnin başka bir zihinde kendi yaşadığı deneyim ve tecrübeleri canlandırabilme gücü olarak tanımlamıştır. 1928 yılında yapılan bu tanım günümüzde pek karşılık bulmasa da iletişimi ilk kez yaşamın ayrı bir alanı olarak ele aldığı için son derece önem taşır (Goets, 1988: 522).

- Genellikle dil aracılığıyla birbirlerinden haberdar olma durumu, konuşmacı ile yanıt beklediği alıcı arasında ki sözlü alışveriş (Benk, 1986: 6534).
- Lazar'a göre (2009: 49) iletişim genel olarak güç, nüfuz, kudret, denetim, değişim, iletme v.b.'ni rastgele belirtmek için her yerde kullanılmaktadır.
- Aynı zamanda bir süreç olarak ele alındığı zaman ihmal edildiği görülebilir.
- İletişim insanların sosyalleşme sürecinde belleklerine aldıkları sembolleri, işaretleri kullanmalarıyla ortaya çıkar (Arslan, 2016: 6).

2.1. İletişim Süreci

Günlük hayatımızda hepimiz iletişim sürecinin pek çok haliyle iç içe bulunmaktayız. Düşünmek, kendi kendine konuşmak gibi kişinin kendisiyle iletişim içerisinde olduğu *kişisel iletişim süreci*, bir kişinin diğer bir kişiyle olan *kişilerarası iletişim süreci*, bir kişinin aynı ortamlarda bulunan diğer kişilerle gerçekleştirdiği *grup iletişimi*, bir iletişimcinin(kişi veya değil) çok sayıda insanla gerçekleştirdiği iletişim, *kitle iletişimi* olarak tanımlanır (Balta, 2009: 205).

İletişim birçok aşaması bulunan süreçlerden meydana gelir. Genel olarak göndericinin aklında ki bilgi, duygu, düşünce ve haberleri karşı tarafa aktarma fikri ile başlar sırasıyla göndericinin bunu çeşitli semboller kullanarak mesaj haline getirmesi, iletişim araçları vasıtasıyla karşı tarafa iletebilmesi, Alıcının gönderici tarafından yollanan mesajı alıp onu algılaması ve son olarak göndericiye yazılı veya sözlü olarak bir yanıt vermesi ile son bulur. Süreç bazen ortamda var olan iletişim engelleri nedeniyle kesintiye uğrayabilir (Ataman, 2009: 503).



Şekil 2.1. Klasik iletişim süreci (Zillioğlu, 2003:1)

İletişim sürecinin temel öğeleri aşağıdaki gibi sıralanabilir.

1. Kaynak(Gönderici)
2. Kodlama
3. İleti(Mesaj)
4. Kanal(Araç, Ortam, Oluk)
5. Gürültü
6. Hedef(Alıcı)
7. Kod Açma(Kod Çözme)
8. Geri Bildirim(geri besleme)

2.1.1. Kaynak (Gönderici)

En yalın anlam olarak kaynağı, iletişim sürecini başlatan, iletiyi hazırlayıp gönderen iletişim elemanı olarak tanımlayabiliriz. Kaynak bazen iletiyi gönderen kişi, grup, kurum ya da toplum olarak karşımıza çıkar. Bu duruma binaen hangi iletişim süreci incelenirse incelenir mutlaka bir kaynağa denk gelinir (Demiray, 2019: 14).

Kaynak mesajları oluşturan birey, küme, öbek ya da cihazdır. Kaynak kimi zaman tek bir kişi, kimi zaman bir ansiklopedi, kitap, radyo veya televizyon istasyonudur. Kaynak eğer tek kişi ise kişisel, radyo veya sinema olursa kurumsal yapıdan söz edilir (Bıçakçı, 2004: 18).

Tuna vd., (2014: 7) kaynağın özünde var olan statü ve rol ilişkisinin birbirleriyle uyum içinde olması gerekmektedir. Yollanan mesajın içeriğinde herhangi bir karışıklığa mahal verilmemesi için sahip olunan statüye göre hareket edilmesi gerekir. Rol davranışlar dışında hareket edildiği takdirde kafa karışıklığı kaçınılmaz olacaktır.

Kaynak alıcılar tarafından tanınıyorsa ileti daha sağlıklı bir şekilde hedefe ulaşır. Alıcı kaynağı tanıdığı için mesajı çözümlemeye zorluk çekmeyecektir. Tanımanın yönü de bu noktada önem taşır. Kaynak hakkında olumlu görüşe sahip olan alıcı gelen mesaja olumlu anlamlar yükleyecek aksi bir durumda mesaj olumsuz bir şekilde değerlendirilecektir.

Kılınç vd., (2016: 6) televizyon, gazete, dergi, radyo gibi kitle iletişim araçlarının sahibi kurumsal yapıların kaynak olduğu durumlarda anlatılmak istenilenlerin tam olarak aktarılması zor olacaktır. Önemli konulardan biri de eş zamanlı ya da yüz yüze iletişimi mümkün kılan iletişim teknolojilerinin söz konusu olduğu durumlarda kaynak ya da alıcının bilgisayar ya da makine gibi hareket etmesini bekleme hatasına

düřülmesidir. Kaynakla alıcının yer deęiřtirmesinin çok kolay olduęu bu durumlarda iletilerin aktarılması yalın veya aynı içerikte olmaz. Kiřilerin yaşı, gelenek görenekleri, yetiřtirilme tarzları, hayattan beklentileri, alışkanlıkları iletiřim sürecinde mesajlar karřısında farklı davranılmasında önemli bir etkindir.

Kaynak olmadan iletiřimden bahsedebilmemiz mümkün deęildir. Bu nedenle kaynaęı başkahraman olarak düşünebiliriz. İletiřim kalitesi kaynaęın mesajı kodlama derecesiyle paraleldir. Kaynaęın bilgi yelpazesi ne kadar geniř ve kodlama yeteneęi ne kadar fazla ise o kadar kaliteli olur. Kaynak tarafından gönderilen mesaj alıcı tarafından anlaşılmazsa mesaj gürültüye dönecektir Yavuz (Marmara Üniversitesi, 2014: 10).

Kitle iletiřim sürecinde ise, kaynak sadece göz önünde bulunan kiři deęil, onun baęlı bulunduęu, temsil ettięi kurum veya görüşlerdir. Örneęin x televizyon kanalında, y programını sunan kiři, göz önünde bulunması ile birlikte, kanal yönetimi ve konuklar iletiřim sürecini etkilemektedir (Pařalı Tařoęlu, 2009: 18).

2.1.2. Kodlama

Gönderilmek istenen mesaj içerięinin sembollere dönüřtürülmesi ile oluşturulur. Bir mesaj farklı şekillerde kodlanabilir. Sözel olarak kodlanacaęı gibi bazen de davranıřsal iřaretlerde kullanılabilir. Örnek olarak arkadaş ortamında yapılan sohbetlerin birinde hořlanmadıęınız biri sizi sürekli imalı yollarla ięnelemeye çalışıyor. Çok kızmanıza raęmen ortamın tadı kaçmasın diye bir bahane öne sürüp müsaade alıp kalkabilirsiniz. Bu durumda içinizde ki öfkeyi sözel olarak deęil de davranıřsal olarak kodladıęınız gözlemlenir (Kaya, 2018: 5).

Canlılara anlamlı gelebilecek şekilde oluşturulan semboller grubu kod olarak tanımlanabilir. Dil aileleri kod örnekleridir. İngilizce, Almanca, Türkçe v.s. Belirli kurallara göre oluşturulan öęeleri (harfler, kelimeler, cümleler, sesler) bulunur.

Grup öęeleri ve bu öęeleri anlamlı bir şekilde bütünleřtiren iřlemlerin(syntax) hepsi koddur. Eęer herhangi bir şeyin kod olup olmadıęını anlamak istersek önce elemanları yalın hale getirmeliyiz daha sonra tekrar birleřtirmek için sistematik yollar var ise kod olduęunu söyleyebiliriz. Dil gruplarının yanında iletiřimde başka kodlar da kullanılır. Müzik, resim, dans, el kol hareketleri, jestler v.b. (Demiray, 2019: 17).

Gönderici iletmek istedięi iletiyi belirli sembollere veya hareketlere dönüřtürerek kodlar. Önemli olan nokta kaynaęın ve alıcının sembol ve hareketlere yükledięi

anlamların aynı veya benzer olmasıdır. Aksi bir durum olursa iletişim yarım kalır diyebiliriz. Bu sorunun kaynağı farklı ülkelere veya kültürlere sahip olanların iletişim kurma çabasıdır diyebiliriz (Ataman, 2009: 504).

2.1.3. İleti (Mesaj)

Kaynak ve alıcı arasında ki ilişkinin can damarıdır. İki taraf arasında ki ilişkiyi kurma sebebi olarak görülebilir. Mesajın olmadığı yerde iletişimin veya enformasyonun oluşması mümkün değildir. Kaynak bilgiyi kodlayıp gönderdiği zaman mesaj ortaya çıkar. Doğal olarak işaretler veya semboller kullanılır. Tanımlayacak olursak: Bir olaya, bir duruma, bir yaşantıya ait duygu, düşünce, bilgi ve haberin kodlanarak sözlü ya da sözsüz bir şekilde alıcı kişilere ulaşmasını sağlayan sembollerdir (Aytekin, 2019: 8).

Yapı bakımından incelendiğinde iletinin özünün karmaşık uyarılar toplamından başka bir şey olmadığı görülür. Tek başına hiçbir anlam yüklenemeyen kağıt üzerinde bir takım semboller veya ağızdan çıkan ses dalgaları ya da görsel işitsel araç ile temas ederek oluşturulan iletileri anlam kazanması için kaynak ve alıcının kod çözme işlemini gerçekleştirmesi gerekir.

İleti herhangi bir aracı veya araç kullanılmadan yüz yüze gerçekleştirildiği zaman iletiyi alan alıcının yüzündeki ifadeler veya vücut dili iletinin ne kadarının anlaşılıp ne kadarının anlaşılmadığı hakkında bilgi verebilir. Örneğin sıra dışı bir haber ya da beklenilmeyen bir bilgi verildiğinde alıcının yüzünde ki şaşkınlık ifadesi mesajın anlaşıldığı şeklinde yorumlanabilir. İletişimin özü insan olduğu için mesaj karşı tarafa aktarılırken yaratılan heyecan, korku, sevinç, beden dili, ses tonu gibi özellikler kişiden kişiye değişebilmektedir. Diğer bir deyişle iki kişi arasında yüz yüze gerçekleştirilen ileti transferinde kişilerin özelliklerine göre mesajlar kodlanmaktadır. Bu olay tamamen bireyin tercihlerine bağlıdır (Keskin Vural, 2012: 8).

Özetle iletiyi kaynağın kodladığı mesajın iletişimin gerçekleşme anındaki fiziksel objesi olarak tanımlayabiliriz. Bir ileti ele alındığında üç noktaya dikkat edilmesi gerekir. Bunlar İleti Kodu, İleti İçeriği ve İleti Geliştirimidir (Demiray, 2019: 16).

İleti alanında sıkça rastlanan tanımlardan bazıları aşağıda gösterilmiştir:

İleti bir alıcı için uyarı babında sinyallerin toplamından oluşur. İletişim sürecinin çıktısıdır denilebilir (Mutlu, 1994: 155).

Kaynağın seçim süzgecinden geçirerek alıcıya ulaştırdığı duygu, düşünce, haber v.s ifadelerinin bütünüdür (Cüceloğlu, 1997: 70).

2.1.4. Kanal

İletişim sürecinin 4. aşaması olan kanal mesajın kaynaktan alıcıya ulaşmasına vesile olan ortam, yöntem ve tekniklerden oluşur. Başka bir ifadeyle mesajın alıcıya sunuş şekli olarak ifade edilir (Mısırlı, 2011: 3).

Ses, ışık, radyo, telefon kabloları, sinir sistemi gibi mesaj taşıyan araçlar kanal olarak tabir edilir. Kişiler arası iletişim kanalları kaynak ile alıcının yüz yüze iletişim kurma çabası içerisindeyken söz, yazı, resim ya da hareket gibi unsurlar kullanılarak oluşturulurken, kitle iletişim kanallarında ise film, video, gazete, televizyon gibi unsurların kullanılması söz konusudur (Paşalı Taşoğlu, 2009: 20).

Beş duyu organı beynimizle beraber çalışan iletişim kanallarına en güzel örneklerdir. Görme ve işitme ise diğerlerine göre daha aktiflerdir (Eren, 2012: 339).

Akgöz, E., ve M., Sezgin (2009: 20) iletişimin gerçekleşmesi ve etki yaratabilme açısından kanal seçimi büyük önem taşır. Hedefe anlatılmak istenen bilgi ve ya habere göre kanalın seçilmesi iletişimi daha sağlıklı kılacaktır. Aksi takdirde amaca ulaşmada zorluklarla karşılaşılması kaçınılmazdır.

Budak, G., ve G. Budak (2004: 117) iletişim kanalları aşağıdaki gibi sıralanabilir:

Yazılı İletişim (İş mektupları, raporlar, formlar, anketler, makaleler, kitaplar, yazılı notlar vb.)

Sözlü İletişim (Konuşmalar, sunuşlar, mülakatlar, toplantılar, telefon görüşmeleri vb.)

Beden Dili (Mimikler, jestler, ses tonu, duruş, kişiler arası mesafe, kıyafet, aksesuar, koku, mekan kullanımı vb.)

Grafik İletişimi (Şemalar, diyagramlar, çubuk ve pasta dilimli tablolar, haritalar, işaretler vb.)

Kitle İletişim Araçları (Radyo-TV, video, sinema, gazete ve dergiler vb.)

İletişim kanalı seçilirken önemli olan çok kanal kullanmak yerine amaca yönelik kanalların etkili bir şekilde kullanılmasıdır. Bu seçimleri yaparken hız, maliyet, amaç gibi kavramlar göz önünde bulundurulmalıdır.

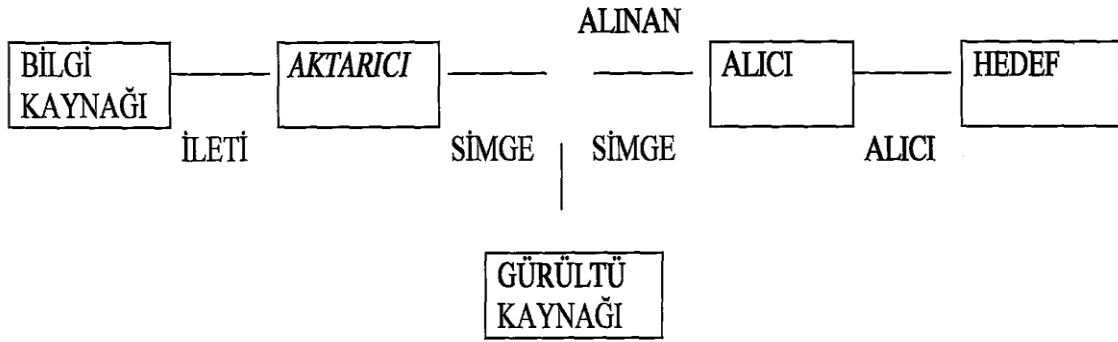
2.1.5. Gürültü

İletişimi engelleyen yanlış anlamalara yol açan faktörler olarak tanımlanır. İletişimin niteliğini düşürüp kesintiye uğramasına sebebiyet verir. Kaynak ve alıcı

arasında yapılan alışveriş sırasında öngörülemediği veya istenmeyen, iletişimi sekteye uğratan unsurlar gürültü olarak tanımlanabilir (Aytekin, 2019: 11).

İletişimin doğruluğuna zarar veren güvenilir olmasına gölge düşüren iletişimin sağlıklı bir şekilde işlenmesini engelleyen her şeye gürültü denir. İletişimin her aşamasında ortaya çıkabilir. Başlıca nedenleri: iletişim becerisinin zayıflığı, hatalı kanal seçimi, kodlama veya çözümlenme yapılırken yapılan hatalar, fiziksel ve psikolojik engeller (Ataman, 2009: 508).

Theaker'a göre (2008: 41) Şanon ve Weaver daha çok teknik anlamda meydana gelen gürültülere odaklanmışlardır. Bu gürültü türünü; trende seyahat eden ve cep telefonu ile konuşan birinin tren tüneline girince konuşmasının kesintiye uğraması örneğiyle açıklayabiliriz. Şanon ve Weaver alıcının dikkatsizliğinden ya da aksaklıklarından meydana gelen noksanlıkları da hesaplamak için gösterge bilime dayanan gürültü kavramı üzerinde durmuşlardır.



Şekil 2.2. Şanon ve Weaver Modeli. www.onurcoban.com (14.02.2019)

Üç tür gürültüden söz edilebilir:

- Fiziksel Gürültü: İletişim esnasında muhitte var olan çocuk sesleri, araba kornaları veya uçağın geçmesinden dolayı tarafların birbirlerini duymamaları fiziksel gürültüye örnek teşkil eder.
- Nöro-Fizyolojik Gürültü: Gönderici tarafından gönderilen mesajın alıcının sağlık durumunda ki bozukluklardan dolayı (Sağırılık) sekteye uğraması nöro-fizyolojik gürültüye örnek verilebilir.
- Psikolojik Gürültü: Mesaj alışverişinde ön yargı unsurunun bulunmasından dolayı amaca ulaşılmaması psikolojik gürültü olarak görülebilir (Güney, 2000: 105).

2.1.6. Hedef (Alıcı)

Kaynağın gönderdiği mesajın hedefinde olan, gönderilen mesajın kodunu çözerek anlamlandıran, gönderici konumuna geçerek geribildirim başlatan kişi, grup ya da kitledir. Yavuz (Marmara Üniversitesi, 2014: 13).

Kaynağın mesajını ulaştırmak maksadında olduğu kişi ya kitledir. Annesinin uyarılarını dinleyen çocuk kişi konumundaki bir alıcıdır. Sınıfta öğretmenini can kulağıyla dinleyen çocuklar, küme grubundaki alıcılardır. Televizyon kanalı için alıcı izleyici kitlesi iken, reklamcı için alıcı tüketicilerdir (Bıçakçı, 2004: 18).

Başarılı bir iletişim mesajın alıcı tarafından alındığı anda kodun çözülmesiyle mesajın anlam kazanması sonucu gerçekleşir. Karmaşık iletişim sistemlerinde gizli ve sadece eğitimini almış kişilerin çözebileceği kodlar kullanılır. Bu sistemlere en güzel örnek askeri birimlerdir. Mesajların anlam kazanması için eğitilmiş kişinin kodu çözmesi gerekmektedir. Bu tür iletişim modellerinde mesajın gizliliği ve güvenliği sağlanmış olur (Eren, 2012: 339).

Alıcı iletişim sürecinin önemli öğelerinden biri olmasına rağmen günlük hayatımızda iletişim sürecinde bu öğeye gereken önemin verilmediği görülür. Kaynak anlatmak istediği mesajı bilgiyi veya haberi o kadar çok dallandırıp budaklandırır ki alıcının anlayabileceği şekilde anlatmayı gözden geçirir.

Bu tür iletişim “iletiye yönelik iletişim” olarak tanımlanır. Genellikle konularında uzman olan kişiler kendi uzmanlık alanına giren konuları açıklamaya çalışırken bu yola saparlar. Kaynak iletiyi gönderirken alıcının bilgi, beceri ve deneyimlerini görmezden gelip kendi yetenek ve becerilerine göre mesajı yollarlar. Oysa bir ileti alıcıya yönelik olduğu ölçüde başarıya ulaşabilir (Demiray, 2019: 22).

İlhan ERDOĞAN başarılı bir iletişim için alıcıda olması gereken özellikleri aşağıda ki gibi sıralamıştır:

- Alıcı rasyonel davranmalı
- Seçici olmaya özen göstermeli
- İletişimin tamamlanması için geribildirim başlatmalı
- Mesajı anlamlandırabilecek bilgi ve beceriye sahip olmalı
- İletişim hakkında önyargılı olmaması gerekmektedir (Erdoğan, 1983: 10).

2.1.7. Kod Açma (Kod Çözme)

Alıcı tarafından gönderilen mesaja anlam yükleyip yorumlama olarak tanımlanır. İletişim sürecinde iletiler ancak kod açma ile birlikte anlamsız işaret, ses veya görüntü olmaktan çıkıp belirli bir şekle girerler (Keskin Vural, 2012: 9).

Akgöz, E., ve M. Sezgin (2009: 23) iletişimin başarısı, kaynağın mesajı gönderirken kullandığı kod yöntemiyle, alıcının kod çözümü yaparken kullandığı yöntemlerin benzer olmasına bağlıdır. Bu durum ancak kaynak ile alıcının anlayışlarının paralel olmasıyla gerçekleşir. Buna “referans” veya “izafiyet çerçevesi” adı verilir. Birlikte yaşama ve deneyimlerin bir yansıması olarak iletişim sürecinde ortak bir dilin kullanılması kod açma sürecinin anahtarı gibidir. Bireylerin izafiyet alanlarının kesiştiği yerde iletişim başlar. Bu bölgede hem kaynak hem de alıcı konu hakkında bilgi sahibidirler.



Şekil 2.3. Ortak Referans Çerçevesi <https://docplayer.biz.tr/> (20.02.2019)

2.1.8. Geri Bildirim

Budak, G., ve G. Budak (2004: 119) iletişimin en önemli unsurlarından biridir. İletişim sürecinin tamamlayıcısı rolündedir. Göndericinin mesajının alınıp alınmadığını

alındıysa ne derece anlaşıldığını görmesini sağlar. Olumlu veya olumsuz olmak üzere 2 şekli bulunur. Olumlu geribildirim, göndericinin amacına ulaştığına işaret eder.

Geribildirimın yararlı olabilmesi için taşıması gereken özellikler şöyle özetlenebilir:

- Yardımcı olabilme amacı içerir.
- Belirli ve ayrıntılıdır.
- Açık ve anlaşılırdır.
- Faydalı olmasının yanında konuyla sıkı sıkıya bağlıdır.
- Zaman unsuru önem taşır.
- Kaynak mesajın gelmesine yönelik beklenti içerisindedir.
- Açıklayıcı olmasıyla birlikte geçerlilik de taşır.

Etkin olmayan geribildirimde ise şu hususlar görülebilir:

- Kaynağa alaycı şekilde davranmayı amaçlar.
- Genel çerçeveler içerisindedir.
- Savunmaya yönelik reaksiyonları vardır.
- Anlam karmaşası yoğundur.
- Zaman unsuru ihmal edilmiştir.
- İlgı önemsizdir.
- Geçerlilikten yoksundur (Koçel, 1989;288).

Baybars, iletişim sürecinin sağlıklı olabilmesi ve her aşamasının anlaşılabilmesi için 5-W yaklaşımını geliştirmiştir. Bu yaklaşım aşağıda ki gibidir:

- WHO (Kişi için kullanılır kim sorusunu sormaya yarar): Mesajın çıktığı kaynak bu soru ile belirlenir.
- WHAT (Ne sorusunu sormaya yarar): Mesaj içeriğinin belirlenmesinde kullanılır.
- WHOM (Kime sorusunu sormaya yarar): Mesajın hedefinin belirlenmesinde kullanılır.
- WHICH MEDIUM (Hangi sorusunu sormaya yarar): Kullanılan kaynağı belirlemeye yarar.
- WHAT EFFECT: Mesajın etki düzeyinin belirlenmesine yarar (Tek, 1999: 711).

2.2. İletişim Türleri

Yaygın görüş olarak ele alındığında iletişim türleri 3 başlık altında toplanır:

- Sözlü iletişim
- Yazılı iletişim
- Sözsüz iletişim

Bir başka sınıflandırmaya göre ise iletişim türleri:

- Kişisel iletişim
- Kişiler arası iletişim
- Grup iletişimi
- Kitle iletişimi

Bu bölümde Kitle İletişimi kavramı üzerinde durulacaktır.

2.2.1. Kitle Kavramı

Sosyal bilimler alanında ki pek çok kavram gibi kitle kavramı da zaman içerisinde farklı anlamları ile birlikte kullanılmıştır. Türk dil kurumuna göre, insan topluluğu olarak tanımlanan kitle, etimolojik olarak içerisinde, küme, yığın, toprak, kalabalık, çokluk gibi anlamları barındırır.

En fazla sosyolojik açıdan değerlendirilen kavram, sayısı kestirilemeyen insan topluluğuna denk düşer. Buradan hareketle, ekonomik olarak ele alındığında sayısı belli olmayan tüketiciye, kültürel olarak, sayısı belli olmayan kültür üretimi ve tüketimine, son olarak topluluk olarak ele alındığında ise, sayısı belli olmayan izleyici, okuyucu, dinleyici sayılarına işaret ettiği görülür. Akbaba Resuloğlu (Kocaeli Üniversitesi, 2014: 9). Kılınç vd., (2016: 121) sanayi toplumları öncesinde bu kavrama rastlanması mümkün değildir. Sanayi toplumlarında görülmesinin en önemli nedeni sanayi devrimiyle birlikte yeni toplumsal hayatların oluşmasıdır. Devrim ile birlikte üretim, biçim ve süreçleri baştan aşağı değiştiği için toplumda yer alan kültür de değişim göstermiştir. Günümüzün popüler deyimini ile dünya artık eskisi gibi olmayacaktır.

2.2.2. Kitle İletişimi

İngilizce mass(kitle), Latince medium(araç) kelimelerinden oluşan kitle iletişimi; birçok yan anlama sahip olduğu için tek başına açıklanması zor bir kelimedir. Toplumsal anlamı hakkında olumlu ve olumsuz olmak üzere iki görüş hakimdir. Olumsuz anlamda grup olarak lanse edilen kelimenin olumlu anlamda işçi sınıfının dayanışması ve güç gösterisi olarak kabul edilir (Mutlu, 1998: 210).

Bazı işaretlerin, bilgilerin, kodların, bazı kaynaklar aracılığıyla ortaya çıkarılmasıyla birlikte sayısı belli olmayan insan topluluklarına iletilmesi ve iletiyi alan insanların yorum yapma sürecini gerçekleştirmesi birlikte oluşan kavram kitle iletişimi olarak tabir edilir (Dökmen, 2006: 38).

İnsanlar senelerce yüz yüze iletişim kanallarıyla haberleşmişlerdir. Günümüze bakıldığında en etkili iletişim tarzıdır. Hayatlarımız bu iletişim tarzına bağlı bir şekilde sürer. Bununla birlikte her geçen gün hayatımıza yeni teknolojik araçlar da girer. Bunlar gönderilen bir mektuptan, çekilen bir faksa, seyredilen bir televizyon programından, dinlenen bir CD çalara ya da sıkça kullanılan kişisel e-postalara kadar değişir. Elbette ki teknoloji kendi başına bağımsız bir değişken değildir. Ancak zaman ve mekan açısından harmanlanarak üretilirse anlam kazanır (Yaylagül, 2006: 23).

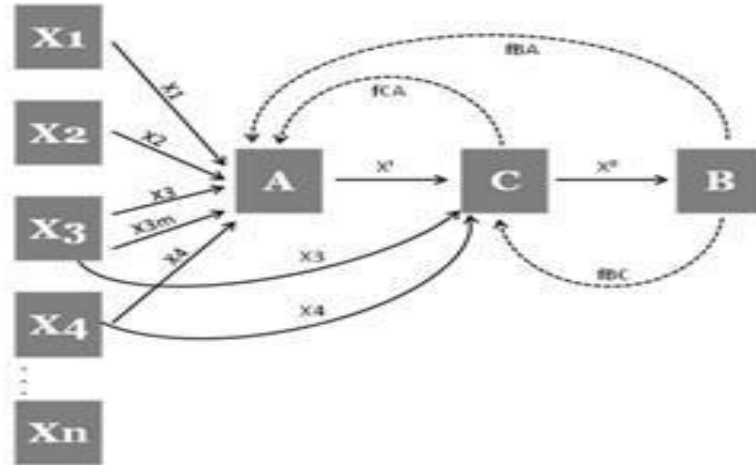
Lazar'a göre (2009: 61) sanayinin gelişmesi ve kentleşme oranının artmasıyla oluşan toplumsal şartlar, kitle iletişimin doğuşunu zaruri kılmıştır. Teknolojik gelişmeler, sinema, televizyon, gazete, afiş, radyo gibi kitlesel medyanın ürünleri olan kusursuz ve sınırı olmayan bir sanayi ortaya çıkarmıştır. Bu araçlardan ziyade, yeni bir toplumsal sürecin üzerinde durulmuştur. Kitle iletişimi ile kişiler arası iletişimi birbirinden ayıran temel nokta, iki sürecin içerisinde yer alan aktörlerin doğasına dokunmaktır. Kitle iletişimi örgütlü bir yapıdadır. İletilerin yayınlanmasını gerçekleştiren iletişimcilerin kurumsal bir yapıya sahip oldukları gözlemlenir.

İletişimin kurumsallaşmış halidir kitle iletişimi. Günümüzün yeni olgusudur. Toplumun tümü iletişim süreci içerisinde hedef alıcı sayısının ulaşması gereken tepe noktadır. Hedef sayısının artması kitle kavramına dönüşü hızlandırır. Kitle iletişiminde:

- Hedef kitleyi oluşturanların birbirlerini tanımaları olanaksızdır.
- Toplumun çeşitli grupları hedef kitleyi oluşturur.
- Hedef kitle kalabalık ve oldukça geniştir.
- Kaynağın da hedef kitleyi oluşturan bireyleri tanınması beklenemez.
- Kitle iletişim araçlarıyla, birbirinden çok uzakta olan aynı şekilde kaynağa yakın olmayan çok sayıda insanla eş zamanlı olarak iletişim sağlanabilir.
- Tek yönlü bir iletişim ağı olduğu için hedef kitlenin eş zamanlı olarak tepki vermesi beklenemez.
- Kitle iletişim araçlarına ulaşabilme maliyeti çok cüzi olduğu için toplumun büyük kimsi kolayca ulaşabilir (Milli eğitim Bakanlığı, 2011: 3).

Kitle iletişimi, televizyon, gazete, radyo, dergi, sinema, internet gibi araçlarla sağlanabilen iletişim biçimidir. Kitle iletişim araçlarının etkilerini incelemek amacıyla çeşitli modeller geliştirilmiştir. Uyarı- Etki- Tepki ya da sihirli mermi modelleri mesajların kitleleri aşırı derecede etkilediğini öne sürmüşlerdir. Oluşan etki kitleyi istenildiği biçimde harekete geçirmeyi başarır. Modele göre hedef altında ki kitle etki açısından en hazır olanlarıdır. İki aşamalı etkileşim modeline göre, hedeflenen kitlede istenilen etkinin oluşabilmesi için kitlenin içerisinde yer alan kanaat önderleri asıl hedef olarak seçilir. Bu birinci aşamayı oluşturur. Kanaat önderlerinin kullanılarak mesajın tüm kitleyi etki altına alması ise ikinci aşamayı meydana getirir. Diğer bir görüşle, kitle iletişim araçlarından etkilenen kanaat önderleri, kitlenin tamamını etkilerler. Kanaat önderlerine örnek olarak, televizyon programcılar, yorumcular, mahalle bakkalı, köy muhtarları verilebilir (Paşalı Taşoğlu, 2009: 23).

Westley and MacLean's Model of Communication



Şekil 2.4. Bruce Westley ve Mal Mclean tarafından geliştirilen model Kılınç vd., (2016: 126)

2.2.3. Kitle İletişim Araçları

Kitle iletişim araçları, uzak veya yakın farketmez dünyada meydana gelen hadiseleri, aynı anda farklı yerlerde ki insanlara aktaran, bu sebeple geniş toplulukları birbirine bağlayan araçlardır diye tanımlanabilir. Aşağıda bazı kitle iletişim araçları incelenecek, bir kitle iletişim aracı olan sinemaya ise, detaylı olarak yer verilecektir.

2.2.3.1. Telgraf

Tele (uzak) ve graphein (yazmak) kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşturulan kavram, belirli bir kod kullanılması ile birlikte yazılı belgelerin iletimi sağlayan telekomünikasyon düzeneğidir. Telgrafta rakamların ve sayıların çizgi veya noktalarla gösterildiği Mors alfabesi kullanılır. <https://docplayer.biz.tr/> (23.02.2019).

2.2.3.2. Radyo

Mucidi İtalyan Guglielmo Marconi olan radyo, elektronik radyo dalgalarını sese çeviren, elektronik bir alettir. Telefon ve televizyondan önce icat edilen radyo, kullanım alanı olarak hayli geniştir. Günümüzde radyo ve radyo programları büyük takip kitlesine sahiptirler. Hızlı bir iletişim aracı olması nedeniyle, birçok alanda kullanılmaktadır. Aynı zamanda haberi geniş kitlelere ulaştırmada önemli bir boyu taşıması, önemini arttırmıştır. <https://bilgihanem.com/> (24.02.2019).

Latince ışık anlamına gelen radius kelimesinden radyo, elektromanyetik dalgalarla ilgili birçok kavram, olay ve aletin ifade edilmesinde kullanılmıştır. Örnek verecek olursak; radyofrekans, radyoelektrik, radyopusula, radyoteleskop, radyotelgraf v.s. www.etoplum.com (25.02.2019).

Sesimiz, kişilerin başkalarıyla ve kendi iç dünyalarıyla bağlantı kurmasını sağlayan en temel araçlardandır. Radyo var oluş sebebinin bu prensibe borçludur (Güler, 1991: 323-345).

2.2.3.3. Televizyon

Yunanca *uzak (tele)*, Latince *gör (visio)* sözcüklerinden 20.yüzyıl başlarında türetilen ve uzaktan görme anlamına gelen televizyon, bir vericiden elektromanyetik dalga şeklinde yayınlanan görüntü ve seslerin, ekranı ve hoparlörlü alıcılar yardımıyla yeniden ses ve görüntü şeklinde açığa çıkmasına yarayan haberleşme sistemidir. <https://televizyonizlenir.wordpress.com/> (25.02.2019).

Mucidi John Logie Baird olan televizyon, ilk yayınını 1929 yılında gerçekleştirmiştir. Zamanla insanlığın en büyük eğlencesi haline gelmiştir. Haber ve bilgiyi iletme hızı son derece yüksek olmasına karşın, ilişkileri sekteye uğrattığı, sohbetleri bitirdiği tartışmaları uzayıp gitmektedir. <https://bilgihanem.com/> (25.02.2019).

Televizyonu, diđer kitle iletiřimi aralarından farklı bir tarafı mevcuttur. Sinema, radyo, yazılı basın gibi, kitle aralarının kendine has bir anlatım dili varken, televizyonda bu dilden bahsetmek mümkün deđildir. Televizyon bu aıđını, sanat, tiyatro, sinema, mzik v.b. sanatsal aralardan yararlanarak kapatır (Gler, 1991: 323-345).

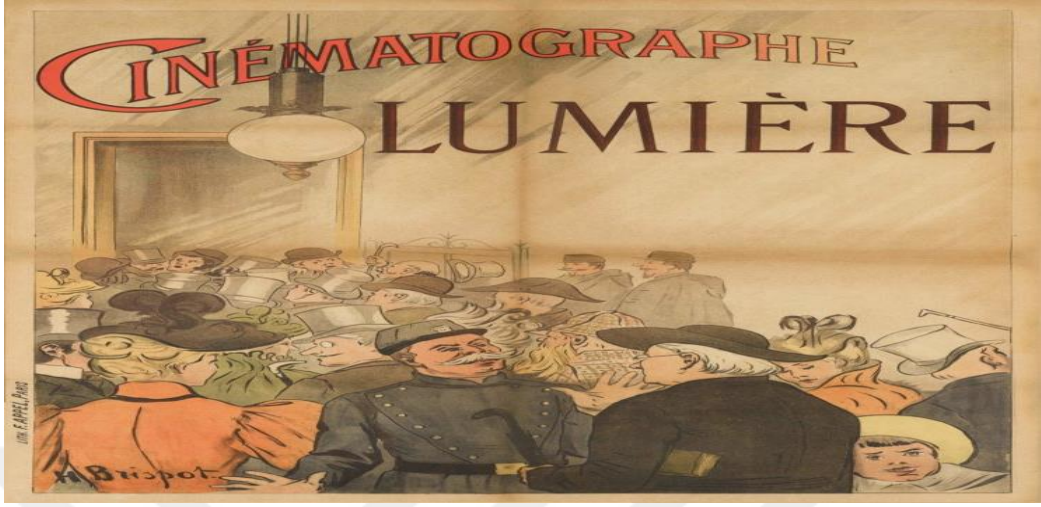
2.2.3.4. İnternet

Dnyanın drt bir yanına dađılmış bilgisayar ađlarının birleřmesiyle ortaya ıkan, devasa boyutlara ulařan bilgisayar ađıdır. Bađlantılar telefon hatları yardımıyla sađlanır. Her kurum, kuruluř veya kiřilerin kendilerine zg bilgisayarları ve bu bilgisayarlarda kullanılan iřletim sistemleri mevcuttur. İnternet, bu farklı bilgisayarları ve iřletim sistemlerini ortak bir dilde buluřturur. En temel iřlevi iletiřim, haberleřme ve bilgi alıřveriřidir. Dnyanın drt bir tarafından, faks kadar hızlı, posta kadar ucuz bir Őekilde iletiřim kurulabilir. İstenilen her konuda bilgi edinilebilir ve elde edilen bu bilgiler kiřisel bilgisayarlarda saklanabilirler. [www. armadigital.net](http://www.armadigital.net) (26.02.2019).

29 Ekim 1969'da saat 22:30'da ArpaNet zerinden ilk internet mesajı, dnyada ilk kez bir bilgisayardan diđerine gnderilmiřtir. İlk zamanlar sadece drt noktayı birbirine bađlayan internet, gnmzde tm dnyayı epeevre sarmıř durumda. İnternetin ne olduđu ve nasıl kullanılması gerektiđi hakkında alıřmalar yapan Tim Berners-Lee, 1990'da web sitesi kurarak anlatmaya alıřmıřtır. <https://www.medyaakademi.org/> (26.02.2019).

2.2.3.5. Sinema

Sinema da bilinen en eski kitle iletiřim aralarından biridir.



Őekil 2.5. İlk sinema afiŐi <http://www.sanatatak.com/view/> (30.08.2019)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

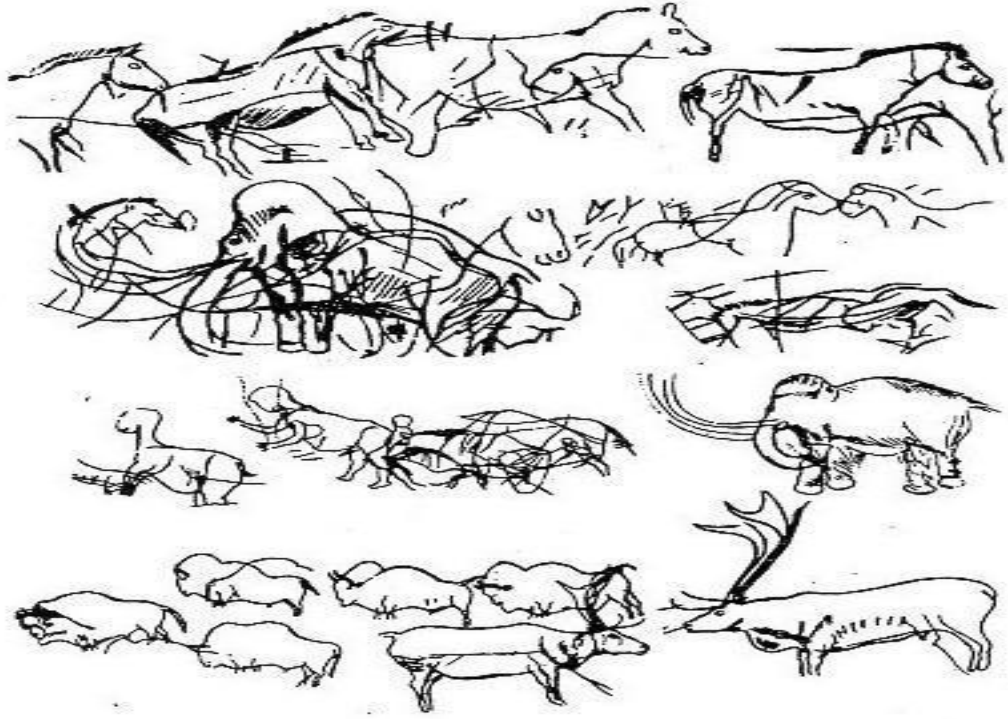
KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK SİNEMA

3.1. Sinema Öncesi Dönem

Sinemanın tarihi üzerine konuşmadan belki de sinemanın ne olduğunu bilmek gerekiyor. Sinema hareketli görüntü demektir ve aslında insanlarda bulunan bir kusurdan ileriye gelmektedir. Retinamız üzerine düşen görüntüler bir süre silinmeden kalma özelliğine sahiptir. Bu süre yaklaşık olarak 2/35 saniye kadardır. Eğer bizler bir saniye içinde 24 kareyi art arda görürsek bu retinamız üzerine düşen görüntüleri hareketli olarak algılamamıza sebep olur ve işte sinemanın da dayandığı prensip budur. <http://www.gazetebilkent.com> (12.03.2019).

1872 yılında Amerika'nın bir eyaletinde vali olarak görev yapan L. SATANFORD izledikleri bir at yarışı müsabakasında atın kısa sürede olsa yere dokunmadığı düşüncesini ileri sürmüştür. Bu tezini kanıtlanmak için bölgesinde yaşayan ve fotoğrafçılık yapan E. MUYBRIDGE'den yardım ister. Fotoğrafçının yapması gereken at koşarken çekebildiği kadar fotoğraf çekebilmesidir. Muybridge birden fazla makineyi bir araya getirerek hepsinin deklanşörüne kısa aralıklarla basarak hareketleri ayırmaya yönelik kareler yakalamayı başarır. Çektiği görüntüleri sunarken sunumda hazır bulunan biri vardır. Bu kişi "Kinetoskop" adı verilen aletin mucidi Thomas Alva EDİSON'dur (Gönen, 2012: 87-101).

İlk insanlar çevreyi gözlemleyerek anladıklarını veya anlatmak istediklerini yaşadıkları mağaranın duvarlarına çizmeye başladılar. İspanyanın kuzeyinde ki Santander ilinde bizon, at, geyik, yaban domuzu gibi hayvanlara ait renkli duvar resimleri bu çizimlere örnek olarak ortaya çıkarılmıştır. Konusu hayvanlar olan resimler genelde tek renklidir. Bazılarının 4 ayaklı olmasına rağmen 8 ayaklı olarak çizilmesi hayvanların hareket ettiğini anlatmak amacıyla yapıldığına işaret eder. Resimlerin çizgi filmlerin ve canlandırma sinemasının ilk tohumları olduğu söylenebilir (Teksoy, 2005: 15).



Şekil 3.1. Les Combarelles Mağarası'nda Bulunan Hayvan Çizimleri (Sinemoğlu, 1984: 16)

Hareketin duvardaki resimlerle anlatılmasının ileri boyutunu ışık kaynağı kullanılarak gösterilmesi almıştır. Bunun bilinen ilk örnekleri gölge oyunlarıdır. Milattan önce Çinlilerin ve Japonların ışık yardımıyla duvara gölgeleri yansıttıkları bilinmesine rağmen yaygın olarak kullanımı 1. Yüzyıl'da Çin'dedir. Arka tarafından aydınlatılan bir perdeye insan veya hayvan figürlerinin yansıtılmasıyla oluşturulan hareketli görüntülerin elde edildiği gölge oyunu, Önce Uzakdoğu'dan Doğu'ya oradan da Batı'ya yayılmıştır. 17. Yüzyılda Avrupa'ya geldiği tahmin edilen tekniğin ilk kullanıcıları Almanya'da Goethe, İngiltere'de ise İtalyan asıllı Ambrogio'dur. Tuncer (Ege Üniversitesi, 2017: 12).

İlk defa Çin'de çıktığına rivayet edilen gölge oyununun doğuya ait bir yenilik olduğu söylenebilir. Kaynaklara göre Çin İmparatoru Wu (M.Ö 140-87) çok sevdiği eşini kaybedince büyük bir hüznü kapılır. İmparatorun acısını hafifletmek isteyen Şav-Wöng adlı bir Çinli, imparatora ölen eşinin silüetini bir perde yardımıyla gösterebileceğini söyler. Sarayın bir odasına büyük bir perde gerdirerek İmparatorun ölen eşine benzeyen birinin gölgesini oraya düşürmeyi başarır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2011: 4).

Gölge hareketlerinin bir başka boyutu ile ilgili örneklere Platon'un "Devlet" adlı yapıtında rastlanır. Bu örnekler sinema tekniğine dayanan ilk yazılı belge özelliği taşır. Platon karanlık bir mağara içerisinde buluna insanların arkalarından vuran ışığın etkisiyle gölgelerini fark ettiklerini ve onlar nasıl hareket ederlerse gölgelerinin de aynı şekilde hareket ettiğini yazar. Bu durum eski Yunan'da da gölge tekniğinin bilindiğini kanıtlar niteliktedir.

Fransız sinema tarihçisi George SADUL'un başını çektiği bir grup araştırmacı sinemayı ağ tabaka izlenimlerine dayandırmalarına muhalif olarak, Münsterberg, Wertheimer gibi araştırmacılar, görüntünün izleniminin ağıtabakada kalmadığını, çok kısa aralıklarla birbirini izleyen iki görüntüyü doğrudan doğruya beynin, arada bir boşluk yokmuş gibi kesintisiz olarak algıladığını öne sürerler. Bu görüşlerden hangisi doğru olursa olsun sonuç değişmez (Teksoy, 2005: 16).

3.2. Sinemanın Keşfini Hızlandıran Aletler

Sinemanın günümüzde ki şeklini alması çok uzun yıllar sürmüştür. Bugün ki halini alana kadar birçok değerli buluşun harmanıya yoğrulmuştur. Sinema her şeyini bilime borçludur diyebiliriz. Tarihsel gelişimine bakıldığında çok sayıda bilim adamının katkıları olduğunu görebiliriz. Sinemanın bir tek mucidi olduğunu söyleyemeyiz. Zaman içerisinde birçok aşamadan geçerek günümüze kadar gelmiştir. Aşağıda sinemanın keşfini hızlandıran ve sinemayı sinema yapan aletler sırasıyla incelenecektir.

3.2.1. Camera Obscura

İngilizce iğne deliği (pinhole) anlamı taşıyan kelime fotoğrafçılık deyimiyle karanlık oda veya karanlık kutu olarak bilinir. Bu kavramın bilinirliği kayıtlara göre 5.yüzyıla dayanmaktadır. Çinli düşünür Mo Ti araştırmaları sonucunda karanlık bir ortama sızan küçük bir ışığın dışarıda kalan nesneyi baş aşağı olarak yansıttığını belirtmiştir. Işığın büyüdü dansı ile ilgili araştırmalar Mo Ti ile sınırlı kalamazdı;

- M.Ö 4.yüzyılda Aristo
- M.S. 10.yüzyılda İbn Al Haytam
- M.S. 15.yüzyılda Leonardo Da Vinci ve Paolo Toscanalli
- M.S. 16.yüzyılda Gemma Frisius
- M.S. 19.yüzyılda Sir David Brewster karanlık odaya açılan iğne deliğinden sızan ışığın büyüyle ilgili çalışmalar yapmışlardır.

<http://www.kameraarkasi.org/> (19.03.2019).

Duca'ya göre (1947: 6) Paul VALERY, Eflatun'un mağarasını küçük bir odaya çevirdikten sonra zihninde mağara ile ilgili bazı düşünceler belirdi. Mağaranın penceresi küçük bir delik olarak dizayn edildikten sonra perde olarak kullanılacak olan mağara duvarının hassas bir maddeden oluşan bir tabaka ile kaplanması halinde oluşan yansımanın banyo ettirmek suretiyle muazzam bir şekilde filme dönüşeceğini söylemiştir. Demek oluyor ki fikirler alemine inilmeye çalışıldığında Kamera Obscura'yı(Karanlık Oda) Eflatuna kadar ulaştırabiliriz. Bu durum şaşılacak bir şey değildir. Karanlık oda özünü ve bünyesini zaten insan gözünden almaktadır.

Fotoğraf makinesinin atasının Camera Obscura olduğunu söylemek yanlış olmaz. En basit şekliyle tanımlayacak olursak, duvarına küçük bir delik açılarak oluşturulmuş karanlık bir odadır diyebiliriz. Bu delikten bakan biri dışarıda ki görüntünün ters bir şekli görebilir. Aristo'nun M.Ö 4. yüzyılda "Problem" adlı çalışmasında değindiği bu durum daha sonra geliştirilerek resim yapımında kullanılmıştır. Teknik açıdan son derece basittir. Objektifi olmayan fotoğraftır. Bildiğimiz manada ki objektifin yerini 1 mm çapında bir delik almıştır. Bu deliğin içerisinden süzülen ışık duyarlı yüzey üzerinde bir görüntü oluşturur. Bu teknikte kullanılan kamera boyutları fark teşkil etmez. Kibrit kutularından oluşturulabilecek karanlık odaların varlığı söz konusu iken aynı teknik bir buzdolabı kullanılarak da elde edilebilir. En yalın ifadeyle, ışık geçirmeyen her kapalı ortam, açılan küçük bir delikle Camera Obscura'ya dönüşebilir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2011: 5).

3.2.2. Büyülü Fener

Son teknoloji ile tasarlanmış projeksiyon aletlerinin atası Büyülü Fener (Lanterna Magica, Magic Lantern, Lanterne Magique) adı verilen aygıttır. Küçük boyutlarda ve tek kişinin izleyebileceği şekilde tasarlanmıştır. Mucidi Kircher olmasına rağmen Henry R. HEYL tarafından 1870 yılında patent altına alınmıştır.

Küçükcan vd., (2012: 5) 17.yüzyılın ortalarında Hollanda da yaşayan mucitler gündüzleri gün ışığını geceleri ise kandilleri kullanarak yansıtıcı bir yüzey üzerine boyanmış resimleri mercek yardımıyla duvara yansıtmayı başardılar. Bugün bildiğimiz anlamda projeksiyon cihazlarının atası olan bu alete *Büyülü Fener (lagerta magica)* adını verdiler. Ortaçağ'da hatta daha öncesinde bile yansıtma amacıyla kullanılan aletlerin varlığı bilinse bile tanımına ilk kez Alman çizvit papazı ve bilim adamı

Atbanasius Kircher'in *Işık ve Gölgenin Yetkin Sanatı* adlı eserinde rastlanır. Işık kaynağı olarak genellikle kandiller kullanılmaktaydı. Cam üzerine yapılmış resimleri yansıtıcı yüzey veya beyaz duvarlara yansıtılabilmek için kandillerden yararlanılırdı. Kandilin yanan ucuna göre merceklerin konumlandırılmasıyla görüntüler yansıtılırdı. Cam üzerinde ki resimler kat ve kat büyütülerek yüzeyde belirirlerdi. 1653'te Kircher saydam resimleri daire şeklinde düzenleyerek, 12 resim yansıtabilen bir aygıt yaparak Büyülü Fener'in işlevini genişletmiştir.

Çok eski zamanlarda insanlar güneşin batması ile birlikte ihtiyaç duydukları ışığı fenerler aracılığıyla sağlamaktaydılar. Fenerin icadı da diğer icatlarda olduğu gibi hayatımızı daha kolay hale getirebilmek adına ortaya çıkarılmıştır. 17.yüzyılın ortalarına gelindiğinde aydınlanmak amacı ile keşfedilen fenerin farklı amaçlar için kullanımı ortaya çıkmıştır. Teknolojide bu duruma sıkça rastlanır. Bir aygıtın mucidi, aygıtın misyonunu tamamladığını düşündüğü anda farklı alanlarda da kullanılabileceğinin farkına varması tarihte sık yaşanan olaylardandır. Büyülü Fenerin öyküsü bu konuda güzel bir örnektir (Kılıç, 2012: 178).

18 ve 19.yüzyıllarda kitlelerin en önemli ilgi odağı haline gelen Büyülü Fener'de görüntülerin daha net bir şekilde gözlemlenebilmesi ışık kaynaklarının gelişimine paralellik göstermiştir. Önceleri *kireç lambası(limelight)* aydınlatılan resimler, keşiflerin hızlanması ile *asetilen ve elektrik arc* lambalarıyla aydınlatılmaya başlanmıştır. Bu sayede resimlere ses ve hareket efektleri eklenebilmiştir. Sulu boya kullanılarak cam üzerine yapılan resimler vernik kullanılarak inceltilmiş, hint mürekkebi sayesinde ise koyuluğu arttırılmıştır. Gösterilen resimlerin üzerinde birkaç sanatçının çalışması olmuştur. Resmin konturlarını çizen bir sanatçı geri kalan kısımları başka sanatçılara devretmiştir (Böcekler, 2015: 145).

3.2.3. Thaumatrope (Tomatrop)

Büyülü Fener'den sonra sinemanın hazırlanışını hızlandıran aletler keşfedilmeye başlanmıştır. Bu aletlerin en ilkeli Thaumatrope'tur. İngiliz Dr. John A. PARIS tarafından icat edilmiştir. Dr. Paris Thaumatrope'u çocuğunu eğlendirebilmek amacıyla tasarlamıştır. Bir silindirin iki tarafına yaptığı kuş ve kafes resmi, silindirin hızla çevrilmesiyle birlikte göz yanılmasından dolayı kuş kafesin içerisine girmiş gibi görünür (Onaran, 1994: 9).

İlk Thaumatrope örneklerine Paleolitik Çağ'da rastlanmıştır.1940 yılında

Passemard tarafından Isturitz mağarasında yapılan arařtırmalarda avlanma ile ilgili çizilen resimler bulunmuřtur. İlk resimde okla vurulan ve hala ayakta olan bir hayvan çizilmişken ikinci resimde ise hayvanın ayaklarının üzerine çöktüğü görölmüřtür. Bu resimlerde anlatılmak istenen hareket yanılısamalarının Thaumatrope'un ilk örnekleri oldukları düşünölmektedir Tuncer (Ege Üniversitesi, 2017: 18).

Küçükcan vd., (2012: 6) hareket yanılısamalarının yaratılmasına olanak sađlayan önemli buluşların başında Thaumatrope gelmektedir. Köken olarak Yunancadan gelen kelime anlam olarak “*Mucize Dönüş*” şeklinde tanımlanmıştır.

Gözde ki kusurdan meydana gelen görmenin sürekliliğı özelliğine dayanan thaumatrope önce ilk resim görülür ve retina tarafından kaydedilir. Hemen ardından ikinci resmin görülmesiyle birlikte iki resim birleşerek tek bir resim varmış gibi algılanır. Paris'in yaptığı bu çalışma asıl olarak hareket izlenimi yaratmaktan daha çok gözde ki kusurdan yararlanıp yüzey üzerinde iki resmi birleştirerek yeni bir resim ortaya çıkarmaktır. Özetle Thaumatrope, sinematografin keşfine giden yolda eklenen bir köprü olmaktan ziyade duyguların geliştirilmesine yönelik bilimsel bir çalışma niteliğı taşımaktadır. Bu yüzden olmalıdır ki döneminde geliştirilen bazı oyuncaklar ile birlikte felsefi oyuncaklar olarak anıldı.

3.2.4. Phenakistoscope (Fenakistiscope)

Belçikalı fizikçi Joseph PLATEU tarafından 1831 yılında icat edilen alet, Yunanca da “Göz Aldatması” anlamına gelmektedir. Çalışma boyutu olarak iki aşamalı çalışan aletin, günümüz çizgi film veya animasyon filminin başlangıcı olduğı kabul edilir. Basit olarak anlatacak olursak bir diskin etrafına eşit mesafeli olarak dizilmiş görüntülerden oluştuğunu söyleyebiliriz. Herhangi bir aynanın karşısına yerleştirilen alet, izleyenin tek bir resmi görebilmesi şeklinde tasarlanmıştır. Daha sonra yuvarlak ve aynı zamanda iki boyutlu olan disk çevrilir. Artık sırasıyla çizilmiş olan kareler sanki hareket ediyormuş gibi görünür. Göktepe (İstanbul Ticaret Üniversitesi, 2015: 13).

En bilinen Phenakistoscope ip atlayan bir adamın görüntülerinden oluşmaktadır. İp atlayan adama ait 16 farklı hareketin resmedildiğı ve ortasına bir delik açılmış, daire biçiminde kartondan oluşan aleti Plateu řu şekilde açıklar: kartonun ayna karşısında döndüröldüğü anda karşıdan bakan biri ip atlayan bir adamın hareketlerini görür. Oysaki dönen bir ayna yerine düz bir şekilde baksaydı resimlerin birbirine karıştığını görecekti. "Bu yanılısamanın dayandığı ilke son derecede yalındır. Büyüklükleri ve

konumları deęişik nesnelere, çok kısa aralıklarla ve birbirlerine yeterince yaklaşmış olarak gözümüzün önünden geçerse, bu nesnelere aętabakada oluşturduęu izlenimler birbirine eklenir ve biz biçimi ve konumu deęişen tek bir nesne görmüş oluruz (Teksoy, 2005: 21).

3.2.5. Zoetrope

Yunanca da “Yaşam Tekeri” anlamı taşıyan, 1867 yılında İngiliz matematikçi William George HONER tarafından icat edilen alettir. Merkeziden döndürülen, tepesi açık, kısa silindir şeklinde tasarlanmıştır. Silindirin etrafında eşit mesafeli kesikler bulunur. Kesiklerden yapılan resimleri izleyen kişi, silindirin iç duvarında bitmeyen bir devinimi görme yanılgısına düşer. Kozan (Marmara Üniversitesi, 2015: 39).

İç yüzünde sıralı biçimde şerit halini almış resimlerden oluşan, üstü açık bir davula benzemektedir. Bulanık gözükmesine yetecek kadar hızla çevrilmesiyle birlikte, içersinde bulunan durgun şekilde ki resimlerin canlandığı görülür. Doğramacı (Dumlupınar Üniversitesi, 2011: 14).

Zoetrope, birden fazla seyircinin izleyebileceği şekilde tasarlandığı için önem taşımaktadır. Hızla döndürülebilen ve dış çeperi resimlerle kaplı olan bir alettir. Ekran vazifesini silindirin önüne konulan dikdörtgen şeklinde ki bir plaka görüyordu. Fakat silindirin dış çevresinde bulunan resimler sınırlı sayıda olduğu için, çemberin içinden atlayan köpek, ip atlayan bir adam veya bir palyaçonun büyüyüp küçülen burnunun görüntüsü gibi kısa sahneler seyirciye aksettirilebiliyordu Özkan (Ankara Üniversitesi, 2001: 9).

Durağan resimlerin canlanmış yanılgısıyla hareket ediyormuş gibi gösteren alettir. Sinemanın doğuşundan önceki dönmelerde popülritesi en yüksek aletlerden biridir. İlk zoetropelar milattan önce 180 yılında Çin’de ortaya çıkmıştır. Çinliler aleti “*fantezileri görünür kılan boru*” olarak adlandırmışlardır. Horner tarafından icat edildikten sonra 1860’lar da Amerika ve Avrupa’da sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Göktepe (İstanbul Ticaret Üniversitesi, 2015: 14).

3.2.6. Kineograf (Flip Book)

1868 yılında John BARNES tarafından icat edilen ve kineograf adı verilen alet günümüzde flip book olarak bilinmektedir. Sıralı olarak yapılan ve parmak kontrolü ile çevrilerek hareket ettirilen resimlerden oluşmaktadır. Diğer icatların aksine görüntüler dairesel değil doğrusal olarak sıralanmıştır. Dünder (Hacettepe Üniversitesi, 2013: 15).

Günümüzde en basit ve popüler aygıtlardan biridir. Tek bir kenarı boyunca farklı resimlerin yer aldığı kitapçık şeklinde tasarlanmıştır. Sayfalar hızlıca çevrildiğinde görüntülerin hareket ettiği izlenimi uyanır. Özellikle ortaokul ve lise dönemlerinde defterlerimizin kenarlarına çizdiğimiz resimleri hızlıca çevirdiğimizde oluşan görüntüyle aynı temele dayanmaktadır. Bugünün animatörleri çizimlerini kamerada veya videoda test etmeden önce flip book yöntemini kullanmaktadırlar. Doğramacı (Dumlupınar Üniversitesi, 2011: 16).

3.2.7. Praxinoscope

Kırık ve Kozan (2015: 299) sinema projektörünün habercisi olarak görülen Praxinoscope, izleyicilere daha rahat bir izleme deneyimi sunması nedeniyle büyük ilgi görmüştür.

Emile REYNAUD'un 1877'de icat ettiği alet hem alıcıların hem de yansıtıcıların belirgin bir şekilde fark edilmesi açısından çok önemli bir yere sahiptir. Kamusal alanda izleyiciye sunulan ve çok büyük ilgi gören aygıt bu nedenle "Görüntü Tiyatrosu" olarak adlandırılmıştır. Reynaud aletin patentini aldıktan sonra daha çok seyircinin izlemesi amacıyla aleti geliştirdi. Bu geliştirme ile birlikte "*İyi Bir Bira*" adı verilen bir film çekilmiştir. Ortaya çıkan yeni alette eskisine göre ayna sayısı daha fazlaydı. Bu aynalar yansıtıcı görevini yerine getirerek, ışık aracılığıyla görüntüyü perdeye yansıtıyordu. Resimlerin iç duvara yerleştirilmek yerine daha uzun bir şeride yerleştirilmesiyle birlikte filmlerin süresi uzatıldı. Bunun yanında kullanılan başka yansıtıcılar sayesinde dış mekan ikinci katman olarak kullanılıyordu. Böylelikle on beş dakikalık beş yüz karelik filmler ortaya çıkarılabiliyordu. Özkan (Ankara Üniversitesi, 2001: 10).

Küçükcan vd., (2012: 8) Zoetrope'un gelişmiş hali olarak lanse edilen Praxinoscope'da tamburun kenarlarında ki yarıklar yerine merkeze 12 adet dörtgen ayna yerleştirilmiştir. Aynaların her biri farklı resimlere denk gelecek şekilde konumlandırılmıştır. İzleyenler tambur döndürüldüğünde hareket yanılgısıyla karşı karşıya kalıyorlardı. Zoetrope'dan daha yumuşak ve daha az baş döndürücü hareketler meydana geliyordu. Bir başka özelliği ise görüntüler daha aydınlık ve daha netti.

Vincenti'ye göre (1993: 16) optik aletlerin hepsinde ister Thaumatrope, ister Zoetrope, isterse de Praxinoscope olsun çizilmiş resimler kullanılmaktaydı. Sinemanın anlık görüntü yansıtılabilme özelliğine kavuşulması için fotoğrafın icat edilmesi gerekmekteydi. Fotoğrafın icadıyla birlikte anlık olaylar, hareketler yakalanıp, daha

sonra filme uyarlanabilmesi mümkün olacaktı.

3.3. Fotoğrafın İcadı

Anlam olarak Yunanca da photos(ışık) ve graphes(yazı) kelimelerinin birleştirilmesiyle türetilmiştir. Bu demek oluyor ki fotoğrafın temelinde *ışık* önemli bir yer tutmaktadır. Fotoğraf, doğada var olan ve görülebilen varlıkların, ışık ve bazı kimyasal maddeler kullanılarak, film, kağıt veya her hangi bir madde üzerinde görüntülerinin kaydedilmesidir. <https://omermuratdogan.files.wordpress.com/> (04.05.2019).

Küçükcan vd., (2012: 13) insanların görebildiklerini kaydetme isteğinin sonucu olarak fotoğrafın keşfi mümkün olmuştur. 19.yüzyılın önemli düşüncelerinden biri de gerçekliği ve anı olduğu gibi kaydetme arzusu idi. Bu düşünce ile hareketsiz bir anın resmedilmesinden, hareketli bir anın kaydedilmesine kadar geçen sürede önemli çalışmalar yapılmıştır. Uzun pozlama gerektiren anlar ile(durağan görüntü), anlık pozlama gerektiren(hareketli görüntü) anlar arasında ki değişim, sinematografa ulaşma yolunda önemli adımlar olmuştur.

Rönesans döneminde yaşayan sanatçılar *Camera Obscura*'un deliğine mercek yerleştirerek görüntüyü daha net bir şekilde yansıtmayı başarmışlardır. Merceğin karanlık kutuya eklenmesiyle birlikte kullanım alanı genişlemiştir. Ressamlar resmetmek istedikleri doğa resimleri için bu yeni tasarımı kullanmışlardır. 18.yüzyılda keskinliği ve netliği artırılan resimler yüzey üzerine yansıtılmışlardır. Ne var ki yansıtılan bu görüntüler kalıcı değildir. Elde edilen görüntülerin kalıcı olması için bir takım çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalardan biri de Alman doğa bilimci Johann Heinrich Schulze'un gümüş nitratin güneş ışığı sayesinde karardığını keşfetmesidir. Işığın etkisini kullanarak görüntüyü saptama çabaları uzun yıllar sürse de istenilen sonuçlar elde edilememiştir. Ta ki 1813 yılında Nicephore Niepce ile birlikte ilk esaslı gelişmeler başlamıştır. Modern anlamda ilk doğa resmini çeken kişi Niepce'dir. Tağ (Anadolu Üniversitesi, 2003: 7).

İlkyaz ve Şahin (2014: 161) Camera Obscura tekniği kullanılarak oluşturulan görüntülerin sabitlenmesi Niepce'nin çalışmaları sonucunda ortaya çıkmıştır. C. Obscura ile denemeler yapan Niepce çiftliğinin avlusunu negatif olarak çekmeyi başarmış fakat pozitif kopyasını elde edememiştir. Nihayet uzun süren çalışmalarının sonucunda, ışığa tepki gösteren bir tür asfaltı, kurşun kalay karışımından elde ettiği bir plakanın üzerine sürerek pozitif kopyayı elde etmeyi başarmıştır. Oluşturduğu plakayı

evinin duvarına monte ederek, duvardan küçük bir delik açmış ve açmış olduğu bu delikten dışarıda ki manzarayı plakanın üzerine kaydetmiştir.

Çektiği bu görüntüye *Pencereden Görünüş* ismini vermiştir. Daha sonra *Kurulmuş Masa* adını verdiği bir resim daha kaydetmeyi başarmıştır. İkinci resim ilk resimden daha net, tonlama ve ışıkları daha belirgindir (Kılıç, 2008: 75).

Fotoğrafın icadını birkaç kişi ile sınırlamak doğru değildir. Aşağıda bu buluşa katkı yapmış kişi ve çalışmalarını şu şekilde sıralayabiliriz:

- 15.yüzyılda Leonardo Da Vinci ve Albrecht Dürer karanlık oda üzerinde çalışmışlardır.
- Girolama Cardano 1550’de Camera Obscura’ya mercek eklemiştir.
- Fotoğraf makinelerinde sıkça kullanılan aynadaki yansıma teorisi 1604 yılında Johannes Kepler tarafından icat edilmiştir.
- 1674 yılında ışığa duyarlı kimyasal maddeler üzerinde ilk çalışma Cistoph Adlof Boldwin tarafından yapılmıştır. Boldwin Bu buluşa Latince *Işık Taşıyıcısı* anlamına gelen *Fosfor* adını vermiştir. <http://www.atalars.com> (04.06.2019).
- Camera Obscura’nın küçültülüp taşınabilir hale gelmesi 17.yüzyılda Johann Zahn’ın çalışmaları sonucunda mümkün olmuştur.
- 1839 yılında, fotoğraf pozlarının süresinin kısaltılması ve görüntünün sabitlemesi Louis Daguerre’nin çalışmalarının sonucunda oluşmuştur.
- Negatif- pozitif baskıyı bulan ve görüntüyü kağıt üzerine sabitleyen kişi 1839 yılında Fox Talbot’tir.

3.4. Sinemanın Mimarları

3.4.1. Eadweard Muybridge

Asıl adı Edward James Muggeridge olan İngiliz fotoğrafçı, köken olarak Hollanda asıllıdır. 9 Nisan 1830’da Londra’da dünyaya gelmiştir. Zamanının çoğunu San Francisco’da geçirmiştir. <https://www.biyografi.info/> (07.06.2019).

Fotoğrafın icat edilmesiyle birlikte insanlarda hareketleri çözümlene isteği hat

safhaya ulaşmıştır. Bu istekle birlikte birçok çalışma ortaya çıkmıştır. 1849 yılında Herve FAYE yıldızların meridyenden geçiş hareketlerini, 1874 yılında Fransız gök bilimci Pierre-Jules Janssen Venüs'ün Güneş etrafındaki hareketlerini, Amerikalı Coleman Sellers ise çocuklarının hareketlerinin çeşitli aşamalarını çekmeyi başarmışlardır. Fakat hareketin çözümlenmesine yönelik en önemli deney E. Muybridge tarafından gerçekleştirilmiştir. 20 yaşındayken Londra'dan San Francisco'ya göç eden Muybridge fotoğrafçı kimliğiyle ünlendi. Central Pasific Demiryolunun yapımının fotoğraflarını çektiği sıralarda demiryolu şirketinin sahibi Leland Stanford ile tanıştı. Yarış atlarına merakı ile tanınan Stanford bir zamanlar Kaliforniya valiliği(ya da senatörlüğü) yapmıştır. Aklını kurcalayan bir sorunun çözümü için Muybridge'den yardım ister. Merak ettiği konu atların hızla koşarken biran bile olsa dört ayağının yerden kesilip kesilmediğiyle alakalıydı(Teksoy, 2005: 22).Bu merakının gerçek olduğuna dair arkadaşlarıyla 25.000 dolar karşılığında iddiaya girdiği söylenir Göktepe (İstanbul Ticaret Üniversitesi, 2015: 17).

Muybridge Stanford'un teklifini kabul ederek çalışmaya başlamıştır. Her şeyden önce saniyenin çok küçük dilimlerinde pozlama yapabilecek örtücüye(orbiratör) sahip fotoğraf makinesine ihtiyacı bulunmaktaydı. Yaptığı çalışmalarla saniyenin 1/500'ü sürede pozlama yapabilen bir makine tasarladı. Sonrasında atın koşacağı alana sıralı bir şekilde 12 kamera yerleştirdi. Her bir kameranın orbiratörünü harekete geçirecek çekim düğmesinden koşu pistine yetiyecek şekilde ip bağladı. At koşmaya başlayınca kameraya bağlanan ipleri koparacak bu sayede atın hareketleri pozlanabilecekti. Düşünce başarıya ulaştı ve atın tüm hareketleri kaydedildi. Sonuç olarak kazanan Stanford oldu. Çünkü Muybridge atın dört ayağının da yere değmediği bir anı yakalayabilmişti.

Çalışmalarına devam eden Muybridge stereoskopik görüntü sağlayan çift objektifli, saniyede 1/1000 orbiratör hızına ulaşan bir makine daha tasarladı. Yeni tasarımıyla atın 24 fotoğrafını çekmeyi başarmıştır. Muybridge'nin asıl amacı hareketin anlarını durağan birer fotoğrafa dönüştürmektir. Bu yüzden birçok hayvanın hareketlerini resmettiği *Animal Locomotion(Hayvan Hareketi)* adlı kitabını yayınladı. Amacı sadece canlı hareket anlarını yakalamak olduğu için hiçbir zaman *hareketli resimleri keşfeden adam* olarak tanınmadı.

3.4.2. Etienne-Jules Marey

Küçükcan vd., (2012: 14) 5 Mart 1830'da Fransa'da dünyaya gelmiştir. İnsan ve hayvan hareketlerini fotoğraf ile kaydetme tekniğiyle ilgili çalışmalar yapmıştır.

Nature dergisinde yayınlanan Muybridge'in Occident fotoğraflarını gören Marey derginin editörüne mektup yazarak Muybridge ile tanışmak istediğini söylemiş, sonrasında kendisiyle görüşerek çekimleriyle ilgili bilgi almıştır. Görüşmenin ardından Muybridge'in makinesinin hayalindeki alet olmadığını düşünerek, kendi makinesini yapmaya karar vermiştir.

Marey Muybridge'in durağan resimlerine karşılık hareketi zaman ve mekan olarak kayıt altına alma amacıyla çalışmalarına devam etti. Çalışmalarının sonucunda saniyede 12 görüntüyü kayıt altına alabilen ve tüfeğe benzeyen bir alet geliştirdi. Muybridge'in görüntüyü kaydedebilmek için kullandığı kamera sayısı 12 ile 40 arasında değişirken, aynı görüntüleri tek bir makineyle kaydetmeyi başaran ilk kişi Marey'dir. Doğramacı (Dumlupınar Üniversitesi, 2011: 20).

Marey *Fotoğraf Tüfeği* adı verdiği aletiyle bir kuşun hareketlerini saptayabilme başarısını göstermiştir. Alet küçük, hafif ve kullanışlı olduğu için doğal ortamda çekimleri kolaylıkla yapmıştır. Fotoğrafları önceleri duyarlı kağıtların üzerine kaydeden Marey, daha sonra selüloit maddesini kullanarak kaydetme işlemini gerçekleştirmiştir.

Anatomi ve fizyoloji alanları için yaptığı çalışmalarda kedi, kuş, köpek, at gibi birçok hayvanın hareketlerini kaydederek, iskelet yapıları, eklem, kas gibi anatomik yapıları hakkında bilgi edinmeye çalışmıştır. Daha sonra insan hareketlerine yönelen Marey, çektiği resimleri Hareket(Le Mouvoment) adlı kitabında yayınlamıştır Kozan (Marmara Üniversitesi, 2015: 43).

Mikroskobik ve slowmotion(yavaşlatılmış gösterim) çekimlerin ilk örneklerini Marey'in çalışmalarında görebiliriz. Örnek çalışmalardan en bilinen iki tanesi, merminin sabunu delip geçerken yakalanan an ve bir sineğin kanat hareketlerinin yakalandığı an (Sezen, 2012: 601-608).

3.4.3. Thomas Alva Edison

11 Şubat 1847'de Milan, Ohio'da dünyaya gelen Edison, yedi çocuklu ailenin en küçük bireyiydi. Döneminde ki her çocuk gibi eğitim konusunda sıkıntılar yaşadı. Annesinin evde verdiği eğitimle kendini geliştirmeye başladı. Mütevazı bir ailenin

çocuğu olan Edison çalışma hayatına erken yaşlarda atıldı. 1868’de Boston’a yerleşerek bilimsel çalışmalarına start verdi. <https://ethw.org/> (20.06.2019).

Küçükcan vd., (2012: 17) ampulün, fonografin ve daha birçok aletin yaratıcısı olan Edison 1888’ de hareketli görüntüleri kaydetmek ve göstermek ile ilgili çalışmalara merak sardı. 1889’da Marey’i ziyaret ederek kamerasında ki rulo film mekanizmasını inceledi ve döndükten sonra yardımcısı Dickson’ı bu tarz bir makine yapması için görevlendirdi. Kendisinde George Estman’dan film malzemelerini tedarik ederek kamera yapımına hız verdi. Çalışmalarının sonucunda hareketli görüntüleri kaydedebilen ve adına *Kinetoğraf* dediği aleti icat etmeyi başardı. Kinetoğraf, Yunanca *kinetos* “hareketli” ve *graphin* “yazmak” kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşur. İcat edilen aletle hareketli görüntüyü kaydetme sorununu çözüme kavuşturan Edison’un aklında başka bir düşünce daha vardı. Çektiği hareketli görüntüleri film haline getirip izleyiciye sunmak! Bu düşüncesini gerçekleştirmek için Kinetoğraf’dan bir yıl sonra(1991) adını yunanca *kinetos* ve *scopos* “izlemek” den alan Kinetoskop’u icat etti.

Kinestoskop’u basit bir şekilde tanımlayacak olursak, herhangi bir yanında mercek bulunan kutu ve bu kutunun içerisinde merceğin önünden geçecek şekilde yerleştirilmiş filmler vardır. Filmin yansıtılabilmesi için arkasında ışık kaynağı bulunur. İlk Kinestoskop’tan saniyenin 1/48’i oranında resim geçişi olurdu. Bunun yanında aleti tam bir gösterici olarak tanımlamak mümkün değildi. Yansıtılan resimleri sadece bir kişi izleyebiliyordu (Milli Eğitim Bakanlığı, 2011: 25).

Betton’a göre (1986: 6) 1892’de aletin patentini alan Edison, gösterimlerine devam etti. Ne yazık ki çekilen görüntüleri görmemizi sağlayan makine, görüntüyü ekrana yansıtma olanağına sahip değildi.

Edison ve Dickson yaptıkları icadın çok büyük bir kaynağı olacağını tahmin ettikleri için ticari açıdan sunuma geçmeden önce devamlı film üretebilecekleri bir stüdyo kurdular. Amerika’da bulunan laboratuvarlarının bahçesine kurdukları bu stüdyo, gün ışığından yararlanılabilen, duvarları ziftle kaplı, açılıp kapanabilen tavan ve raylı sistemiyle çok zekice tasarlanmıştı. Stüdyoya *Kara Maria* (Black Maria) adını verdiler.

Rotha’ya göre (1996: 38)1894 yılına gelindiğinde piyasada Kinetoskop’un yüzlercesi bulunmaktaydı. Edison icadını Amerikalılara ticari açıdan sunmaya başladı. Laboratuvarda çektiği filmlerin konuları sıklıkla boks maçları, danslar ve varyete

gösterilerinden oluşmaktaydı.

Edison devam eden çalışmalarıyla birlikte resmin tüm kenarlarına dört çift delik hesaplamasıyla 35 mm'lik kurdeleyi icat ederek çağdaş filmciliğin yönünü tayin etti. Ampülü icat etmesi ve lambaların imalatının genişlemesi, projeksiyon işlerini geliştirdi. Dolayısıyla da sinemada gelişmeye başladı. Edison çektiği filmlerin toplu şekilde görülmesine tamamen karşıydı. Ona göre böyle bir şey yapmak altın yumurtlayan tavuğu kesmekle aynı anlama gelmekteydi (Güvemli, 1960: 9).

3.4.4. Lumiere Kardeşler

Sinematograf kelimesinin kısaltılmasıyla oluşturulan sinema sözcüğü, *Kinema* (hareket) ve *Grapshein* (yazmak) kelimelerinin birleşmesiyle oluşmuştur. LUMIERE KARDEŞLER sinemanın başlangıcı sayılan cihazlarına *Sinematograf* ismini vermişlerdir. Tüm dünyada genel olarak sinema kelimesi şemsiye terim olarak kullanılsa da, Amerika'da bu kelimenin yerine, *Moving Picture*, *Motion Picture* kalıpları daha çok kullanılır. Sinema sözcüğü değişen dönemlerle birlikte filmlerin gösterildiği yapılarda ve sinema ile ilgili yapılan tüm çalışmalarda kullanılmaya başlanmıştır. Sinema her şeyini bilime borçludur diyebiliriz. Tarihsel sürece bakacak olursak çok sayıda bilim insanının katkısı ile karşılaşıyoruz. Bu yüzden sinemanın tek bir mucidinin olduğu söylenemez.

Sinema denince hepimizin aklına gelen ilk şey farklı görüntülerin ardı ardına bir düzen içerisinde bir araya getirilmesidir.. Bunu ilk kez başaranlar, 1862 doğumlu Auguste ve 1864 doğumlu Lois Lumiere kardeşlerdir. Babaları Antoine Lumiere resim öğretmeniymiş öğrencilerine ışığın, renklerin ve yansımaların nasıl kullanılacağını anlatmaktaydı. Öğretmenlik mesleğinden emekli olan baba Lumiere oğulları ile birlikte Lyon'da fotoğrafçılığa başladı. Hareketin kaydedilmesiyle ilgili merakı olan ve çalışmalar yapan baba Lumiere Paris'e yaptığı seyahat sırasında Edison'un *Kinetoskop* adını verdiği ve Avrupa'nın her yerine yayılmış olan icadını 6000 frank ödeyerek satın aldı. Alınan bu cihaz Lumiere kardeşlerin hayallerini gerçeğe dönüştürecekti. <https://sanatkaravani.com> (27.06.2019).

Küçükcan vd., (2012: 94) Antoine Lumiere satın aldığı kinetokoptan daha iyi bir makine yapmaları ve bu yeni makinede yansıtıcı olması gerektiği konusunda çocuklarını teşvik etmiştir. Avrupa'nın en büyük fotoğraf üreticisi durumunda olan kardeşler babalarının bu düşüncesi karşısında bir hayli heyecana kapılmışlardı.

Edison'un yaptığı filmlerin çok pahalı olması nedeniyle yerel bir işletmeci tarafından kendilerine film yapmaları konusunda iş teklifi gelince, kamera tasarımı yapmaları konusunda bir düşünceye sahip oldular. Bu sebeple çalışmalarını yoğunlaştırarak 35 mm selüoit film kullanan hem kamera, hem yansıtıcı hem de pozitif kopyalar üreten bir aygıt geliştirdiler. Geliştirdikleri bu aygıtta *Projeksiyonlu Kinetoskop* adını vererek 13 Şubat 1895'te patentini aldılar. Kısa süre sonrada Edison'un aletinden daha üstün olduğunu düşünerek adını Sinematograf olarak değiştirdiler.

Lumiere Kardeşler yeni buluşlarıyla sadece bilim adamların ve fotoğrafçıların ilgileneceklerini düşünüyorlardı. Fakat ticari kafaya sahip babaları, oynatacakları filmleri halka göstererek daha fazla para kazanabileceklerini onlara söyledi.

Lumiere Kardeşler ilk gösterileri için Paris'te bulunan Grand Cafe'nin bodrum katını kiralamışlardı. *Capucines* bulvarı ile *Scribe* sokağı köşesindeki kafenin önünde duran çığırktan boğaz damarlarını şişire şişire bağıyor ve oradan geçmekte olan insanları içeriye davet ediyordu. Ama kimse ne çığırktan farkına varıyor ne de üzerinde kocaman harflerle "*Cinematographe Lumiere*" yazan afişin.

Yaklaşık otuz kişi çığırktanın söylediklerini merak ederek içeriye girmişlerdi. Hiç biri tam olarak neyi göreceklerini tahmin bile edemiyordu. Aniden seyircilerin arasından bir ışık demeti çıkıverdi. Bu demet karşı duvarda asılı duran levhayı aydınlatmıştı. Sonra seyirciler arasında müthiş bir şaşkınlık başladı. Çünkü gördükleri şey daha öncekilere hiç benzemiyordu. Levha üzerinde beliren görüntüler ne durağan bir haldeydi ne de animasyon çizimlerden ibaretti. Levha üzerinde gerçek insanları görüyorlardı. Üstelik bu insanlar hareket etmekteydiler. Birkaç dakika süren bu büyü orada ki insanları etkisi altına almayı başarmıştı. Doğramacı (Dumlupınar Üniversitesi, 2011: 25).

Paris'in yerel gazetesi La Poste'ta şu satırlar yer almıştı:"insanlar için artık öldükten sonra yok olma korkusu ortadan kalktı! Hareket eden bir çeşit fotoğraf, insanları yok olmaktan, unutulmaktan kurtaracaktır. İleride herkes bu makinelerden edinirse, ailesinin sevdiklerinin fotoğraflarını çeker ve ne zaman isterse onları sanki canlıymış ve karşılarındaymış gibi seyreder.

İlk gösterimler üç dakikadan fazla sürmeyen on filmde oluşmaktaydı. Özellikle *Trenin Gara Girişi* filmi büyük yankı uyandırmıştır. Söylenenlere göre bazı seyirciler trenin üstlerine geldiğini sanıp salondan kaçmışlardır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2011: 20).

İlk sunumda gösterilen 10 film aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Fabrikadan çıkan işçiler
- Bebeğin Kavgası
- Tuileries Havuzu
- Trenin Gara Girişi
- Alay
- Nalbant
- Kağıt Oyunu
- Ayrık Otları
- Duvar
- Deniz

Gösterilen filmlerin başarıya ulaşmasıyla birlikte sinemanın ulaştığı insan sayısı kitlelere ulaşmıştır. Bu sayede daha kaliteli ve daha net filmler çekmek isteyen Lumiere Kardeşler gereken maddi kaynağa sahip oldular. Sinematografin başarısı piyasaya birçok rakibin girmesine neden olmuştur. Bu rakiplerin en dişlisi ise ilk gösterimi izleyenler arasında bulunan George Melies'ten başkası değildir (Teksoy, 2005: 31).

Sinemanın mucitleri sayılmalarına rağmen gideceği noktayı tahmin edemeyen Lumiere kardeşler, bu büyülü sanatın konulu filmlere yönelmesiyle birlikte popülaritelerini yitirmeye başlamışlardır. Kendi aile ortamını daha sonra başka insanların yaşama biçimlerini sinemaya yansıtan Lumiere'ler gelişen yeni koşullara ayak uydurmakta zorlanmışlardır. Konusu olmayan filmleri olduğu gibi aktardıkları için "Belgeselin Ustaları" olarak tarihe adlarını yazdırmışlardır.

3.4.5. George Melies

8 Aralık 1861'de Paris'te varlıklı bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Eğitim hayatının zor geçmesinden dolayı sanata merak sarmıştır. Liseyi zorda olsa bitirmiş, Güzel Sanatlar Akademisine gitmek istemiştir. Babası ileride aç kalacağını söyleyerek bu okula gitmesine izin vermemiştir. Sembolist bir ressamdan ders aldığı dönemlerde atölyede tanıştığı kadına aşık olup evlenmek istemiş fakat ailesi karşı çıkarak onu Londra'ya yollamışlardır. Melies burada ilizyon sanatı ile tanışmış ve ders almıştır. Paris'e döndüğünde öğrendiği numaraları arkadaş çevresinde yapmaya başlayınca bu konuda ki yeteneğiyle ünlenmiştir. Bir kez daha Güzel Sanatlar Akademisine gitmek istemiş ailesi tarafından veto yiyince kendi ayakkabı fabrikalarında

çalışmaya başlamıştır. Babasının mirasını çocukları arasında paylaşırmasıyla, kendi payına düşen parayı alıp *Robert Houdin* adlı tiyatroyu satın almıştır. Lumiere Kardeşlerin yaptığı filmlere olan ilgi azalınca Melies'in filmleri değerine değer katmaya başladı. Melies çektiği bu filmlerde deneyim kazandıktan sonra daha yaratıcı işlere imzasını atmıştır (Teksoy, 2005: 33).

İlk başlarda tiyatro ile alakalı çalışmalar yapan Melies Lumiere Kardeşlerin ilk gösterimlerinde gördüğü sinematoğraf'ı satın almak istedi. Baba Lumiere parasını boşa harcamaması gerektiğini söyleyerek teklifi geri çevirdi. Çünkü Lumiere'ler aletin ticari bir geleceği olacağını düşünmüyorlardı. Bunun üzerine Melies İngiliz İrobert Paul'un makinelerinden birini almak zorunda kaldı. 1896 yılında yaptırdığı stüdyosunda film çekimlerine başladı. Lumiere'lerden farklı olarak tiyatrodan esinlenerek oluşturduğu filmler büyük beğeni kazandı (Onaran, 1994: 17).

Sinemada görsel efektleri kullanan ilk kişi Meliese'dir. Tesadüf eseri bulunan bu yöntemi filmlerinde sıklıkla kullanmıştır. Meliese'in başyapıt olarak gösterilen, *Aya Yolculuk (Voyage To Moon)* filmi, görsel efektlerin sıkça kullanıldığı sahnelerle büyük ilgi görmüştür. Filmin konusu, uzay kapsülü içerisinde aya seyahat yapmak isteyen insanların başından geçen olaylara dayanmaktadır. Doğramacı (Dumlupınar Üniversitesi, 2011: 25)

Meliese'in sinemada kullandığı yöntemleri aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

- Gözden Kaybetme: Makinenin durdurulması ile oluşturulan görüntü
- İkame: Bir nesne veya kişinin başka nesne veya kişi yerine kullanılmasıyla elde edilen görüntüdür.
- Maket Kullanma: Büyük nesnelerin gösterimi sırasında küçük maketlerin yakın çekim tekniğiyle normal boyutunda gösterilmesi
- Üste Bindirme: İki çekimin aynı pelikül üzerinde üst üste bindirilmesiyle sağlanır.
- Çoklu Çevirim: Aletin merceğinin kapatılması suretiyle, aynı kare içerisinde farklı çevirime yer verilmesi
- Karartma: Mevcut görüntünün silinip ya da belirsizleştirilip yeni çekim yaparak açılıştaki kullanma (Milli Eğitim Bakanlığı, 2011: 24).

George Meliese'in filmleri tıpkı Lumiere'lerin filmleri gibi çağa ayak uydurmada zorluk çekince ilgisini yitirmeye başlamıştır. Büyük bütçe ile çekilen filmler karşısında

rekabet edememiştir. Kullandığı film şeritlerinin ham maddeleri aynı zamanda silah sanayi de kullanılmaktaydı. Birinci Dünya Savaşının yaklaşan ayak sesleri nedeniyle film şeridi yerine mühimmat yapımında kullanılan malzemeler yüzünden, şerit fiyatları inanılmaz derecede artmıştır. Masraflarının fazlalığı nedeniyle tüm mal varlığını kaybeden Meliese, 16 yıl boyunca çektiği birçok filmi evinin bahçesinde yakmıştır. Buna rağmen iyi zamanlarında sattığı filmlerden 200 kadarı günümüze kadar ulaşmayı başarmıştır.

3.5. Hollywood Sineması

Amerika Birleşik Devletlerinin Kaliforniya eyaletine bağlı bulunan Los Angeles Şehrinin bir bölgesinde bulunan Hollywood, dünya sinema sanayinin merkezi olarak kabul edilir. Şehir merkezinden 13 kilometre uzakta yer alan bölgede, ABD'nin film, televizyon, radyo şirketlerinin tümü bu bölgede yer alır. Doğal güzellikleri ve ılıman ikliminden dolayı şirketler bu bölgeye yerleşmeyi uygun görmüşlerdir. Bir filmin çekilmesi için çok elverişli koşullara sahip olması tercih sayısını arttırmıştır. www.nkfu.com (03.07.2019).

Sinemanın ataları olarak ün salan Lumiere Kardeşler, 1897'de Paris'te açtıkları sinema salonundan sonra, Amerikan tüketiminin zirve yaptığı 1900'lü yılların başında bu fırsatı kullanarak, Los Angeles'ta bir sinema salonu daha kurdular. Şanslarının da yardımıyla, burada kurdukları sinema, Batı sinemasının merkezi haline geldi (Milli Eğitim Bakanlığı, 2011: 3).

Hollywood'un ilk yıllarında stüdyolar, yapım şirketi görevini üstlenmişlerdi. En Parlak dönemini 1920'lerin başlarında yaşayan Hollywood, Birinci Dünya Savaşının etkisiyle film üretiminde zor anlar yaşayan Avrupalı sinemacılar karşısında, ABD'e pazarına hakim olmuştur. Gittikçe güçlenen şirketler, ileride kuracakları imparatorlukların temelini bu dönemde atmışlardır Hasanov (İstanbul Üniversitesi, 2018: 9).

ABD'de ilk filmler New York şehrinde çekilmiştir. Daha sonra ise film sektörü Hollywood'a doğru hareketlenmeye başlamıştır. Bunun birkaç sebebi vardır. En önemli sebep Edison'a yüklü şekilde ödenen patent bedellerinden kurtulabilmektir. Başka bir neden olarak iklimin uygun olması, bölgenin kıyı şeridinde yer alması

gösterilirken, son neden olarak Meksika sınırına yakın olmasından dolayı aksi bir durum yaşanırsa kolayca sınırı geçebilmektir.

1900'lü yılların başında, ikliminin elverişli olması, bol güneş alan, sıcak ve doğa harikalarının bulunuyor olması Hollywood'un nüfusunun binlere ulaşmasına sebep olmuştur. Sinema endüstrisi için cazibe merkezi haline alması da çok uzun zaman almamıştır. Sinemanın yeni yeni kendini gösterdiği ve yükselişe geçtiği dönemler olan 1900'lerin başında, 'Monte Cristo' adlı film Chicago'da çekilmeye başladı ve bir kısmı Hollywood'da çekilerek film tamamlandı. Aynı dönemde New York'ta yaşayan birkaç kişi birleşerek Edison'un kinetoskop makinesinin hakkını satın alınca bir topluluk kurdular. Bir diğer topluluk da onlara karşı olunca o tarihlerde birçok olay yaşanmaya başladı. <https://gezimanya.com/> (04.07.2019).

Olaylardan bir süre sonra bağımsız olanlar Edendale'e giderek filmlerini orada çekmeye devam ettiler. Arkasından gelenlerle birlikte film çekenlerin genel toplanma bölgesi Edendale haline geldi fakat herkes orada toplanmaya başlayınca yer sıkıntısı yaşanmaya başladı. Aynı sırada bu şirketlerden bazıları Edendale'den ayrılarak Hollywood'a gelmeye başladılar. 1911 yılında, David Horsley bir film şirketi kurarak stüdyolarını Hollywood'a taşımaya başladı. Şirketinin adı Nestor Film Şirketi'ydi. Ardından tam 2 yıl sonra De Mille, S. Goldwyn ve J. Lasky bir araya gelerek Hollywood'da bulunan eski bir mahzeni stüdyo haline getirdi. Bu mahzen sonralarda Paramount olacaktı. Tarih 1920'leri gösterdiğinde Hollywood oldukça kalabalıklaştı ve tüm dünyada bilinen bir film endüstrisi haline geldi. Artık çoğu şirket buradaydı ve dünyanın her köşesinden ünlü olmak isteyenler bölgeye gelmeye başladı. Hollywood, artık ulaşılmaz ve zenginliklerle dolu sinema şehri olmuştu. Bir süre sonra televizyon icat edilince Hollywood'un daha çok çalışması, filmlerin televizyona da hitap etmesi ve daha gelişmiş stüdyoların ortaya çıkması gerekiyordu. Hollywood'ta yer alan şirket sahipleri televizyon programı ve kanal işlerine geçince Hollywood tarihinin en kötü zamanlarını geçirdi fakat bir süre sonra yeniden toparlanarak yükselişe geçti. 1930'larda sesli sinemanın revaçta olmasıyla daha çok ve daha kaliteli filmler üretilmeye başlandı. www.nkfu.com (03.07.2019).

Kullandığı teknikler ve teknolojik özellikleri ile birlikte, filmlerinde işlenen konular açısından da dünya sinemasında farklı bir yere sahip olan Hollywood, Amerika'nın yumuşak gücünün göstergelerinden biri olarak da kabul edilir. Teknolojik

gelişmişliğine bağlı olarak üretilen aksiyon, korku, savaş, bilimkurgu, animasyon filmleri Hollywood’u takip edenleri büyülemektedir. Bu sayede dünya çapında hayran kitlesi elde eden Hollywood, insanlar tarafından hayranlıkla izlenmektedir. Hayran kitlesinin büyük kısmı, yaratıcı kültürün temsilcisi olarak görüldüğü Hollywood filmlerine saygı duymaktadır. Dünyanın her tarafına rahatlıkla ulaşabilen Hollywood, kaliteli yapımları ile de seyircileri cezbetmektedir. Filmler dublajlı olarak ya da yerel dillerde alt yazılı olarak sunulmaktadır. Bu filmler sayesinde Amerika, dünyaya tanıtımını yapma fırsatı yakalayarak diplomasi hedeflerine kolayca ulaşabilmektedir (Aydemir, 2016: 250).

1960’larda Hollywood sineması, Fransız, İtalyan, İngiliz, İsveç, Macaristan gibi birçok ülke sineması karşısında bir sarsıntı evresi geçiriyordu. Bunun temel sebebi, yukarıda sayılan ülkelerde Hollywood’ta ki gibi stüdyo sistemleri olmadığı için, bu ülkelerde yaşayan yönetmenlerin yaratıcılıklarını ve becerilerini kullanarak daha iyi yapımlar ortaya koymalarıdır. Hollywood’ta ise yaratıcılıktan çok bilançolara önem verilmekteydi. Bu yüzden bu yıllarda seyirci sayısı yarı yarıya düşmüştür (Teksoy, 2005: 990).

Hollywood’un tarihsel süreci göz önüne alındığında sinema söylemlerinin sürekli olarak değişim gösterdiği görülmektedir. Örnek verecek olursak, Vietnam savaşından sonra özgüven elde etmek, soğuk savaş döneminde ülkede ırkçılığın olmadığını dünyaya ispatlamak, soğuk savaş döneminden sonra Sovyetler Birliğine karşı üstünlük kurmak, 11 Eylül sonrası ise Doğuyu terörle bir tutmak v.s. (Aydemir, 2016: 291).

Bu güne baktığımızda, heyecan verici görsel tasarımları, cilalanmış gişe rekortmeni filmleri, teknik atraksiyonlarıyla, rakipsiz olarak dünya pazarında ki hakimiyetini sürdürmektedir (Abisel, 1995: 43).

3.6. Hollywood Sinemasında Mel Gibson ve Filmleri

3 Ocak 1956’da 11 çocuklu bir alenin altıncı çocuğu olarak dünyaya gelen aktörün gerçek adı Mel Columsille Gerard Gibson’dır. Babası tren istasyonunda çalışan orta halli biriydi. Baba Gibson iş yerinde geçirdiği bir kaza sonucu çalışamaz hale gelince aldığı yüklü tazminat sayesinde ailesiyle birlikte Avustralya, Sdney’e taşınırlar. Mel İlköğretim ve lise yıllarını burada geçirdi. www.biyografi.info (04.07.2019).

Liseden mezun olan Mel'in aklında gazeteci olmak vardı. Fakat kız kardeşi kendisinden habersiz *Ulusal Dram Sanatı Enstitüsü*'ne başvuru yapmıştı. Başvurusu kabul edilince hiçbir deneyimi olmamasına rağmen seçmeleri geçerek okula kaydını yaptırdı. <https://www.biography.com/actor/mel-gibson> (04.07.2019).

Gibson okul yıllarına çok hızlı bir giriş yaptı. Henüz eğitimini tamamlamamışken *Summer City* adlı bir filmde rol aldı. Aradan 3 yıl geçtikten sonra daha kapsamlı bir yapım olan *Tim*'de embesil bir genç adamı başarılı bir şekilde canlandıran Gibson, bu performansı ile Avustralya'da Oscar'a eşit sayılan bir ödül kazandı. Rol'ü hakkıyla yerine getirmesi dönemin yönetmenlerinden George Miller'in dikkatini çekti ve *Mad Max* adlı yapım için başrol oyunculuğunu kendisine verdi. Bu filmle birlikte şöhret basamaklarına adım atmaya başladı.

Mad Max'in devamı olan *The Road Warrior* adlı yapım sayesinde Amerika' da tanınma fırsatını yakaladı. Danny Glover ile birlikte rol aldığı *Cehennem Silahı(Lethal Weapon)* adlı yapımla aksiyon filmlerinde oynamaya devam etti. www.haberler.com/ (05.07.2019).

Avustralyalı yönetmen Peter Wier, güneş gibi doğan bu yeni yıldızla daha ciddi yapımlara imza attı. Gelibolu filminde kendini Çanakkale'de Mustafa Kemal ve askerlerinin karşısında patır patır dökülen Anzak askerlerinden birini canlandırırken izlediğimiz Gibson, başka bir yapım olan *Tehlikeli Yıl*'da ise kendisini Endonazy'a da kanlı olayların içerisinde yer alan Avustralyalı bir gazeteci olarak buldu. Tina Turner'la *Mad Max* serisinin üçüncü filmi için kamera karşısına geçen Gibson, seriyi bitirdikten sonra uluslar arası bir kariyer için hazır hale geldi. Sinema hep kendisinden beklenilmeyen işlerin altına imzasını atan Gibson, Hollywood camiasında hep farklı biri olarak tanınmıştır. Bunun nedeni olarak gençliğini ilişkilerin daha sıcak olduğu Avustralya'da geçirmiş olmasıdır. Bir Franco Zeffirelli yapımı olan *Hamlet*'i kendi prodüksiyon şirketi *Icon* adına çekmeye karar verdiği zaman sayıları hayli fazla olan bir grup rolün altında ezilip rezil olacağı düşüncesiyle dalga geçmeye başladılar. Ama bu tarz düşünceye sahip olanlar yaşayacakları bu büyük hazdan mahrum oldular. Çünkü Gibson şaşılacak derecede başarılı bir iş çıkardı. *Cehennem silahı 2* ve *Daima Genç* gibi popüler yapımlardan sonra yönetmenlik deneyimini de yaşayacağı *Yüzü Olmayan Adam* gibi zor bir işten yüzünün akıyla çıkmayı başardı. Dokunduğu her şeyi mücevhere dönüştürmeye devam Gibson, *Maverick* adlı western filmiyle gişede büyük bir hasılat

elde ettikten sonra hayatının filmi dediği ve varını yoğunu, ömrünün bir bölümünü, yüreğini ortaya koyduğu *Cesur Yürek(Braveheart)*'adını verdiği filmin çekimlerine başladı. Filmde yapımcı, yönetmen ve başrol oyuncusu olarak çok iddialı bir tutum sergiledi. Kariyerinde zirve yaptığı yapım olarak lanse edilen filmle her ülkede hasılat rekorları kırdı. Tam tamına 10 dalda Oscar'a aday gösterildi. En iyi yönetmen ve en iyi film dalında iki *Oscar Heykelinin* sahibi oldu (Dorsay, 1999: 531).

2000 Yılında rol aldığı Vatansever (The Patriot)'de büyük beğeniyle defalarca izlenen Gibson, 2016 yılında muazzam bir yönetmenlik başarısı gösterdiği Apocalypto'la Hollywood'da adeta bir yıldız gibi parlamaya devam etti.

Mell GIBSON'ın imzasını taşıyan tüm yapımlar aşağıda ki gibi kategorize edilebilir. www.biyografi.info (13.07.2019).

YÖNETMEN

- Savaş Vadisi(Hacksaw Ridge)-2016
- Apocalypto(Kıyamet)-2006
- Tutku(The Passion of The Christ)-2004
- Cesur Yürek(Braveheart)-1995
- Yüzü Olmayan Adam(The Man Without a Face)-1993

SENARYO

- Gringo'yu Yakala(Get The Gringo)-2012
- Apocalypto(Kıyamet)-2006
- Tutku(The Passion of The Christ)-2004

YAPIMCI

- Deli ve Dahi(The Professor And The Madman)-2019
- Eliza Graves-2014
- Tutku(The Passion of The Christ)-2004
- Paparazzi-2014
- Şarkı Söyleyen Dedektif(The Singing Detective)-2003
- Cesur Yürek(Braveheart)-1995
- Daima Genç(Forever Young)-1992

GÖRÜNTÜ YÖNETMENİ

- Kan Bağı(John Link)-2015

OYUNCU

- Deli ve Dahi(The Professor And The Madman)-2019
- Patrona Denk(Boss Level)-2019
- Adaletsiz(Dragged Across Concrete)-2018
- Babalar Savaşıyor(Daddy's Home 2)-2017
- Kan Bağı(John Link)-2015
- Cehennem Melekleri 3(The Expendables)-2014
- Ustura Dönüyor(Machete Kills)-2013
- Gringo'yu Yakala(Get The Gringo)-2012
- Kukla(Puppet)-2011
- İntikam Peşinde(Edge of Darkness)-2010
- 67 Akademi Ödülleri düzenlediği tören(The 67th Annual Academy Awards)-2010
- Janela İndiscreta(Dizi, 2 Bölüm)-2010
- Özgürlük aşkı(For Love of Liberty)-2010
- Elektrikli Arabayı Kim Öldürdü(Who Killed The Electric Car)-2006
- Paparazzi-2014
- Şarkı Söyleyen Dedektif(The Singing Detective)-2003
- İşaretler(Sings)-2002
- Bir Zamanlar Askerdik(We Were Soldiers)-2002
- Kadınlar Ne İster(What Women Want)?-2000
- Vatansever(The Patriot)-2000
- Tavuklar Firarda(Chicken Run- Seslendirme)-2000
- Sırlar Oteli(The Million Dollar Hotel)-2000
- Gününü Göreceksin(Payback)-1999
- Cehennem Silahı 4(Lethal Weapon 4)-1998
- Komplo Teorisi(Conspiracy Theory)-1997
- Fidyeye(Ransom)-1996
- Pocahontas(Animasyon-Seslendirme)-1995
- Cesur Yürek(Braveheart)-1995
- Maverick(Western)-1994

- Yüzü Olmayan Adam(The Man Without a Face)-1993
- Daima Genç(Forever Young)-1992
- Cehennem Silahı 3(Lethal Weapon 3)-1992
- Dias De Cine(Film Günleri- Dizi- 2 Bölüm)-1991
- Teldeki Kuş(Bird On A Wire)-1990
- Hamlet-1990
- Amerika Havası(Air America)-1990
- Cehennem Silahı 2(Lethal Weapon 2)-1989
- Sınıflandırma(Classified X)-1989
- Tehlikeli Kokteyl(Tequila Sunrise)-1988
- Cehennem Silahı(Lethal Weapon)-1987
- Çılgın Max Gök Gürültüsünün Ötesinde(Mad Max Beyond Thunderdome)-1985
- Nehir(The River)-1984
- Ödül(The Bounty)-1984
- Bayan Soffel(Lady Soffel)-1984
- Tehlikeli Bir yıl(The Year of Living Dangerously)-1982
- Çılgın Max 2(Mad Max 2)-1981
- Gelibolu(Galapoli)-1981
- Tim-1979
- Çılgın Max(Mad Max)-1979
- Yaz Şehri(Summer City)-1976

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

YAPISAL HALKBİLİM KURAMLARI

Geleneksel yöntemleri geride bırakmak adına bilimsel bir yöntem olarak meydana gelen yapısalcılıkta, çalışılan alanın bilimsel bir düzeye ulaşması için kendine özgü olan tekniklerini kullanması gerekir (Onart, 1973: 233).

Yapısal çözümleme yöntemleri üzerinde çalışmalar yapan bilim insanları bazı kuramlar oluşturmuşlardır. Bu kuramların dilbilimi çalışmalarına paralel olarak geliştiği söylenebilir. Oluşan kuramları üç başlık altında inceleyeceğiz:

- A. “Kahraman biyografisinin yapısal çözümleme modelleri”
- B. “Claude Levi-Strauss ekolü yapısal çözümleme yöntemi”
- C. “Vladimir Propp’un yapısal anlatı çözümleme yöntemi”

4.1. Kahramanın Yapısal Çözümleme Modelleri

Bu modeli incelediğimizde çalışma alanının daha çok dinsel temalara dayandığı gözlemlenir. Model ile alakalı çalışmalar yapan bilim insanları 4 farklı alan oluşturmuşlardır. Bunlar:

- J.G. Von Hahn’ın Aryan Kahramanı Biyografik Modeli,
- Otto Rank’ın Kahraman Kalıbı,
- Lord Raglan’ın Geleneksel Kahraman Kalıbı,
- Eric Hobsbawn’ın Sosyal Haydut Veya Halk Kahramanı Kalıbıdır.

4.1.1. J.G. Von Hahn’ın Aryan Kahramanı Biyografik Modeli

Alman bilim adamı Hahn’ın yaptığı bu çalışma yapısal çözümleme yöntemlerinin başlangıcı olarak görülür. Hahn kahraman analizleri sonucunda benzer noktaları olan on altı madde belirlemiştir. Daha sonra bu maddeleri 4 temel madde altında birleştirmiştir. Bu dört temel maddeyi aşağıdaki gibi gösterebiliriz: <http://www.turkiyeforumlari.net/> (12.08.2019).

Doğum

- Kahraman gayrimeşru bir çocuk olarak dünyaya gelir.
- Kahramanın annesi ülkenin prensesidir.
- Kahramanın babası bir tanrı veya bir yabancıdır.

Gençlik

- Kahraman gelişmeye veya kuvvetlenmeye yönelik işaretler gösterir.
- Yukarıda ki sebepten dolayı terk edilmiştir.
- Hayvanlar tarafından beslenip büyütülür.
- Çocuğu olmayan çoban bir aile tarafından belenip büyütülür.
- Koca yürekli, cesur bir geçtir.
- Yabancı bir ülkeye giderek çalışabileceği bir iş aramaktadır.

Dönüş

- Zafer kazanmış bir şekilde döndükten sonra tekrardan yabancı bir ülkeye doğru yola çıkar.
- Gerçek düşmanlarını öldürerek, annesini kurtarır ve ülkeyi yönetmeye başlar.
- Şehirler fetheder veya kurar.
- Ölüm şekli genel olarak olağanüstü olarak gerçekleşir.

İkinci Dereceden Şahıslar

- Ensest ilişki nedeniyle lanetlen genç acı bir şekilde can verir.
- Harekete maruz kalan bir hizmetçi tarafından öldürülür.
- Kendisinden küçük olan kardeşini öldürür.

4.1.2. Otto Rank'ın Kahraman Kalıbı

Freud'tan etkilenen bir psikanalist olarak tanınan Otto Rank, kahramanlar üzerinde çalışmalar yapmıştır. Temel prensibi incelediği kahramanlar üzerinde ortak noktaları belirleyebilmektir. Genellikle kahramanların kral veya yönetici olmaları noktasından hareket ederek incelemeler yapmıştır (Ekici 2004: 84).

Otto Rank'ın kahraman kalıbına ait maddeler aşağıda gösterilmiştir:

- Kahraman sıra dışı bir aileye mensuptur.
- Babası bir kraldır.
- Annesinin kahramana hamile kalması zor şartlarda oluşmuştur.
- Doğumuyla alakalı kehanetler ve uyarılar mevcuttur.
- Bir kutunun içerisinde suya bırakılır.
- Hayvanlar veya iyi kalpli insanlar tarafından bulunarak koruma altına alınır.
- Dişi bir hayvan veya iyi kalpli bir anne tarafından beslenip büyütülür.
- Büyüdükten sonra gerçek ailesini bulur.

- Gerçek babasından intikamını alır.
- Halkı tarafından sayılır ve sevilir.
- Rütbe kazanır, başarılar elde eder ve onurlanır.

4.1.3. Lord Raglan'ın Geleneksel Kahraman Kalıbı

Günümüze kadar olan Halkbilim çalışmalarına bakıldığı zaman, sözlü edebiyat ürünlerinin belirlenerek bilim dünyasına aktarıldığı gibi L. Raglan'ın çalışmalarında belirlediği kahraman kalıbı modelinin de milli destanlara uygulandığı görülmüştür. Ö. Çobanoğlu, yazılı ve sözlü kültür ürünü kahramanların ortak biyografik profilinin tespiti bağlamında Lord Raglan'ın geleneksel kahraman kalıbının çeşitli kahramanlar arası yapısal kalıplaşmaya dayalı benzerliklerin tespitinde veya milli kültüre ait özel çalışmalara imkân vermesi açısından kullanışlı bir araştırma aracı olduğunu ifade eder. Raglan çalışmalarını, mistik, dini ve epik konulu destanlar çerçevesinde yoğunlaştırarak on sekiz kahraman ve yirmi iki maddeden oluşan bir şema ortaya çıkarmıştır. Bu kalıbı belirlerken anlatıların tek bir kaynaktan çıkmış gibi benzerlikler taşıdığını ortaya koyma amacı ile çalışmalarını sürdürmüştür (Turhan Tuna 2018: 2017-2019).

Buna göre, Raglan'ın “Geleneksel Kahraman Kalıbı” şu şekildedir (Aktaş 2014: 13-30):

1. Kahramanın annesi soylu bir bakiredir.
2. Kahramanın babası kral veya yöneticidir.
3. Baba ile anne genellikle yakın akrabadır.
4. Annesinin kahramana hamile kalması olağandışı şartlarla oluşmuştur.
5. Kahraman aynı zamanda bir tanrının oğlu olarak yarı tanrı olarak kabul edilir.
6. Kahraman doğduğu sırada annesi veya babası tarafından dedesi olan kişi onu öldürmeye çalışır.
7. Kahraman herkesten gizli tutulması şartıyla bir yere gönderilir.
8. Gönderildiği uzak diyarlarda kendisini evlat edinen bir aile tarafından büyütülür.
9. Kahramanın çocukluğu hakkında genellikle bilgi verilmemektedir.
10. Yetişkinlik çağına gelen kahraman, gelecekte kral olacağı yere gelir.
11. Kahraman, bir krala, bir deve veya yırtıcı bir hayvana karşı zafer kazanır.
12. Kahraman genellikle yerini aldığı karalın kızı ile evlenir.
13. Bu sayede kahraman ülkenin kralı olur.

14. Bir süre her hangi bir olayla karşılaşmadan hüküm sürer.
15. Kahraman yeni kanunlar çıkararak düzeni sağlamayı amaçlar.
16. Geçen süre zarfında kahraman tanrıların ve/veya halkının sevgisini yitirir.
17. Bu nedenle tahtan ve şehirden kovulur.
18. Kahramanın ölümle buluşması esrarengiz bir şekilde meydana gelir.
19. Genellikle yüksek bir yerde ölür.
20. Çocukları olsa bile onun yerine kral olamaz.
21. Kahramanın vücudunun gömülmemesine rağmen,
22. Kahramanın gömülü olduğuna inanılan birden fazla mezar bulunur.

4.1.4. Eric Hobsbawn'ın Sosyal Haydut veya Halk Kahramanı Kalıbı

Hobsbawn dünyadaki birçok eseri incelemiş eşkıyaların veya sosyal haydutların anlatıldığı öykü kahramanlarının yapısal benzerliklerinin analizini yapmıştır. *Haydutlar* adlı kitabında sosyal haydutlara ilişkin tanımlamalar yapmıştır. Hobsbawn' a göre sosyal haydut: Toprak ağasının veya devletin suçlu olarak tabir ettiği köylülerin, bu durumlarına karşı halk içinde barınmaya devam etmeleri, adalet savunucuları veya kahraman olarak lanse edilmeleri için ilginç yanını oluşturur. Bu tanım şunu gösterir ki, geleneksel düzene baş kaldıran kişiler toplumda farklı olarak algılanırlar.

Hobsbawn'ın sosyal haydut olarak adlandırdığı bu halk kahramanları, bu düzeye ulaşınca kadar belirli bir şema çerçevesinde değerlendirilirler. Bunlar şu şekilde sıralayabiliriz (Gür 2004: 45-49):

- Sosyal Haydut bu lakabını yasadışı bir suç işleyerek ya da haksızlığa uğrayarak değil de, sistemin suç saydığı bir hareket nedeniyle, zulüm görerek almıştır.
- Sosyal Haydut, haksızlıklarla mücadele ederek düzeltir.
- Sosyal Haydut, zenginden alıp fakire vermesiyle ünlenir.
- Sosyal Haydut, meşru müdafaa veya intikam dışında kimsenin canına kast etmez.
- Sosyal Haydut, hayatta kalmayı başarır, onurlu bir birey ve topluluk üyesi olarak yaşadığı yere geri döner. Asıl olan ise halkını hiç terk etmediğidir.
- Sosyal Haydut, halkı tarafından çok sevilir, saygı duyulur ve yardımına koşulur.
- Sosyal Haydut, halkının sisteme karşı koyacak cesarete sahip olmaması nedeniyle genellikle ihanete uğrayarak öldürülür.

- Sosyal Haydut, teorikte var olan, kolaylıkla ele geçirilen biri değildir.
- Sosyal Haydut, adaleti sağlamakla görevli kralın veya yöneticilerin değil, yerel kibar takımının, memurların ya da diğer baskıcı grupların düşmanıdır.

4.2. Claude Levi-Staruss Ekolü Yapısal Çözümleme Yöntemi

Levi-Strauss'a göre (1994: 1) yapısalcılığın kurucularından biri sayılan Claude Levi-Strauss, 1908'de Brüksel'de dünyaya gelmiştir. Antropoloji ve sosyal antropoloji dalında verdiği eserler, bu alanlarda ki en yetkin eserler arasında gösterilmiştir.

Yapısalcılığın temelinde var olan *yapı* kavramına odaklanan Levi-Staruss, bu kavrama yönelik olarak bazı düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir:

Yapı kavramı, bütün kullanım biçimlerine ortak unsurların soyutlanması ve kıyaslanması üzerine kurulmuş tümevarımsal bir tanımla ortaya konulmaz". Ya bu terimin anlamı yoktur ya da bu anlamın kendisinin bile bir yapısı vardır ve önce kavramın bu yapısı anlaşılmalıdır.

Levi-Staruss'a göre modellerin yapı olarak adlandırabilmeleri için dört özelliği özlerinde barındırmaları gerekir. Bunlar:

- Yapıda diziliş çok önemlidir. Herhangi bir öğede meydana gelebilecek her türlü değişiklik, geri kalan tüm öğeleri etkiler.
- Her model, her biri aynı diziden bir modelde karşılık bulan bir dönüşüm kümesine bağlıdır, böylece bu dönüşümlerin bütünü de bir model kümesi oluşturur.
- Yukarıda belirtilen bu iki madde, öğelerden birinde oluşabilecek değişim sonrasında, modelin nasıl bir hal alacağını önceden kestirmemiz hakkında bize bilgi verir.
- Model gözlemlenen bütün olguları kapsayacak biçimde kurulmuş olmalıdır. www.cangungen.com (12.08.2019).

Levi-Staruss, insanlığın kültürel bağlamda farklılığı bulunmasına rağmen düşüncelsel bağlamda aynı melekelerle sahip olduğu iddiasını antropolojik incelemeleriyle ispatlamaya çalışmıştır (Lévi-Strauss, 1986: 31).

Köse ve Kodal (2011: 3) efsaneler aracılığıyla, toplumun değerlerini göz önünde bulundurarak, geçmişten günümüze kadar oluşan değişiklikleri inceler, karşılaştırmalar yaparak benzer noktaları belirlemeye çalışır. Geleceğe aktarılabilecek ihtimalleri sunar.

4.3. Yapısal Halkbilim Çalışmalarında Bir Öncü Olarak V. Propp

1895'te St. Petersburg'da, Alman kökenli bir ailenin oğlu olarak dünyaya gelmiştir. Slav Dili ve Edebiyatından mezun olduktan sonra, 1915 yılında Vengerov'un seminerlerine katıldı. 1918'de eğitimini tamamlayınca, bazı okullarda Almanca ve Rus Dili ve Edebiyatı derslerini vermiştir Tunçbilek (Ahi Evran Üniversitesi, 2017: 10).

Tam adı Vladimir Yakovlieviç Propp Olan bilim insanı, halkbilim, göstergebilim, budunbilim gibi alanlarda önemli çalışmalara imza atmıştır. *Masalın Biçimbilimi (Morfolojiya Skazki)* adını verdiği eser, en önemli çalışması olarak kabul edilir. Olağanüstü masalların yapısını belirlemeye çalıştığı eserin, ilerleyen yıllarda, İngilizce, Almanca, Çekçe, Fransızca, Macarca, Rumence, İtalyanca, Lehçe gibi dillere çevirileri yapılmıştır. Dilimize çevirisi 1978-1982 yılları arasında yapılmıştır. Bazı bilim adamlarının bu esere dayanarak yaptıkları eleştiri ve çözümlenmeler, Propp'un bu alanda açtığı çığırın önemini göstermiştir (Bars, 2014: 257-269).

Avrupa'da 1950'lere kadar yeterli ilgiyi görmemesine karşın, bu tarihten itibaren anlatıbilimsel çözümlenmenin en önemli örneklerinden biri haline gelmiştir. Günümüzde ise çalışmanın etkileri her geçen gün artarak devam etmektedir. Kınay (İstanbul Kültür Üniversitesi, 2014: 103).

Rus masalları üzerinde çalışmalar yapan Propp, incelediği tüm masalların aynı temel yapı üzerine inşa edildiği sonucuna varmıştır. Propp'a göre masalları incelerken biçim bilimsel çalışması doğru olarak yapılamazsa, masalın sağlıklı bir şekilde değerlendirilmesi olanaksızdır. Bir masalın hangi toplum tarafından, nerede ve ne zaman üretilip aktarıldığından daha çok, hangi işlevleri ve yapısal özellikleri özünde taşıdığı daha önemlidir (Kılıç, 2018: 467-482).

Masal anlatısının başlangıcı yedi işlevden oluşur:

- Uzaklaşma
- Yasaklama
- Yasağı çiğneme
- Soruşturma
- Bilgi toplama
- Aldatma
- Suça katılma (Çağlar, 2015: 31-55).

Efsanevi masalları inceleyen Propp, masalları bölümlere ayırarak, her bölümün

farklı işlevlere sahip olduğunu ve bu işlevlerin sayısının 31 olduğunu belirtir. Masalların başlangıcı her hangi bir nesneye olan gereksinimle ortaya çıkar. Genelleme yapılacak olursa ilk bölümü ve ilk işlemi bu gereksinim oluşturur. Gereksinim duyulan nesne bazen bir ilaç, bazen bir kişi, bazen de sihirli bir asa olabilir. Yarıca Propp İşlevlerine göre 7 karakter de belirlemiştir. Karakterler genellikle belirli bir sıraya göre ortaya çıkar:

1. Saldırgan
2. Gönderen
3. Kahraman
4. Bağışçı
5. Yardımcı
6. Prenses, aranan kişi ya da nesne
7. Düzmece kahraman

Bu karakterlerin her birinin farklı eylem alanlarına sahip olduğu bilinmesine rağmen, masalarda hepsinin birden bulunma zorunluluğu yoktur. Bazıları masalda yer almadığı gibi bazıları da birkaç kez yer alabilir Akbaba Resuloğlu (Kocaeli Üniversitesi, 2014: 85).

Olağanüstü masalarda, yaş, cinsiyet, görünüş, yer, zaman v.s gibi özelliklerin değişebildiğini öne süren Propp, değişmeden kalan tek şeyin işlevler olduğunu belirtir. Bu durumu aşağıda ki örneklerle açıklamaya çalışır:

- Kral, İvan'ı prensesi yakalaması için görevlendirir. İvan yola koyulur.
- Kral, İvan'ı büyülü nesneyi getirmesi için görevlendirir. İvan yola koyulur.
- Kız, erkek kardeşini sihirli tilsimi alması için görevlendirir. Erkek kardeş yola koyulur.
- Demirci, çırağını atını aramaya gönderir. Çıracık yola koyulur Aygüt (Maltepe Üniversitesi, 2017: 5).

Masallar genellikle bir başlangıç durumu ile hasıl olur. Aileyi oluşturan bireyler tanıtılır ya da sadece kahramana yönelik bir bilgilendirme yapılır. Önemli bir biçimsel öge olarak kabul edilen ve α simgesiyle gösterilen edilen başlangıç durumu, işlevler arasında gösterilmemiştir Polat (İstanbul Kültür Üniversitesi, 2014: 42).

Propp, masaldaki en az fonksiyonlar kadar önemli olan başlangıç durumunu şu şekilde izah eder:

Propp'a göre (2018: 45) "Masalların girişinde genellikle bir başlangıç durumu bulunur. Ailenin üyeleri sayılır ya da geleceğin kahramanı (sözcülemi, bir asker) yalnızca, adıyla ya da durumunun betimlenmesiyle belirtilir. Her ne kadar bu başlangıç durumu, bir işlev değilse de yine de önemli bir biçim bilimsel öge niteliği taşır. Bu ögeyi, başlangıç durumu olarak tanımlıyor ve 'α' ile belirtiyoruz."

Her bir işlev için farklı bir rakam belirleyen Propp, işlevlerin tümünü tanımladıktan sonra hepsine farklı simgeler yükler. Bu simgelerin yardımıyla masalları şematik açıdan karşılaştırır. Daha sonra masalın özetini çıkarıp, masalda ki hareketleri tespit eder. Sonuç olarak masalın şematik boyutuna ulaşır. Zaten ulaşmadığı nokta burasıdır. Çünkü masalı doğru olarak analiz etmenin tek yolu budur (Yalçınkaya, 2015: 33-40).

Propp'a göre (2018: 29-64) Propp, anlatı incelemeleri sonucunda masalların değişmez bir sırayla 31 işleve sahip olduğu ve bu işlevleri yerine getiren 7 eylem alanının olduğunu ortaya çıkarmıştır. Propp'un sıraladığı 31 işlev ve simgeleri ise şu şekildedir:

1. AİLEDEN BİRİ EVDEN UZAKLAŞIR

(Tanımı: Uzaklaşma, Simgesi β)

Örnek olaylar: Kahramanın uzun bir yolculuğa çıkması, aileden birinin ölmesi, ana-babanın çalışmak için evden ayrılması, kahramanın savaşa veya ormana gitmesi v.s.

2. KAHRAMAN BİR YASAKLA KARŞILAŞIR.

(Tanımı: Yasaklama, Simgesi: γ)

Örnek olaylar: Ormana gitmemelisin, dışarı çıkmamalısın, sihirli meyveyi yememelisin, yabancılarla konuşmamalısın, savaşa gitmemelisin v.s.

3. YASAK ÇİĞNENİR.

(Tanımı: Yasağı çiğneme, Simgesi: δ)

Örnek olaylar: Kahraman ormana gider, kahraman sihirli meyveyi yer, kahraman tanımadığı insanlarla konuşur, kahraman savaşmaya karar verir v.s.

4. SALDIRGAN BİLGİ EDİNMEYE ÇALIŞIR.

(Tanımı: Soruşturma, Simgesi: ε)

Örnek olaylar: Kahramanın ailesinin nerede yaşadığı ve kaç kişi oldukları, kahramanın sihirli güçlerinin bulunup bulunmadığı, kahraman çeşitli sorular sorulması suretiyle bilgi edinebilme v.s.

5. SALDIRGAN KURBANIYLA İLGİLİ BİLGİ TOPLAR

(Tanımı: Bilgi toplama, Simgesi: ξ)

Örnek olaylar: Kahramanın ailesinin yaşadığı yeri ve sayılarını öğrenir, kahramanın sihirli gücünün olup olmadığını öğrenir, kahramanın neler yapıp yapamayacağını anlar v.s.

6. SALDIRGAN, KURBANINI YA DA SERVETİNİ ELE GEÇİRMEK İÇİN, ONU ALDATMAYI DENER.

(Tanımı: Aldatma, Simgesi: η)

Örnek olaylar: Saldırgan başka bir kılığa girip aldatmayı dener; Cadı, iyi yürekli yaşlı bir kadına, kurt koyun postu giyerek masum bir hayvana, hırsız kadın dilenciye v.s.

7. KURBAN ALDANIR VE BÖYLECE İSTEMEYEREK DÜŞMANINA YARDIM ETMİŞ OLUR.

(Tanımı: Suça katılma, Simgesi: θ)

Örnek olaylar: Kahraman cadıya inanır ve verdiği elmayı yer, kahraman kurdu koyun sanıp kendisine zarar vermesine neden olur, kahraman hırsız dilenci sanınca eşyasını çaldırır v.s.

8. SALDIRGAN AİLEDEN BİRİNE ZARAR VERİR

(Tanımı: Kötülük, Simgesi: A)

Örnek olaylar: Ejderha, kahramanın kızını kaçıtır, saldırgan, kahramanın ailesinden birini öldürür, hırsız büyülü nesneyi çalar, cadı, küçük kıza zarar verir v.s.

9. KÖTÜLÜĞÜN YA DA EKSİKLİĞİN HABERİ YAYILIR, BİR DİLEK YA DA BUYRUKLA KAHRAMANA BAŞVURULUR, KAHRAMAN GÖNDERİLİR YA DA GİDER.

(Tanımı: Aracılık, geçiş anı, Simgesi: B)

Örnek olaylar: Saldırganın, kahramanın ailesine zarar verildiği duyulur, kahraman aldığı kötü bir haberle yola çıkar, Felaketi duyan kahraman ağıt yakar v.s.

10. ARAYICI-KAHRAMAN EYLEME GEÇMEYİ KABUL EDER YA DA EYLEME GEÇMEYE KARAR VERİR.

(Tanımı: Karşıt eylemin başlangıcı, Simgesi: C)

Örnek olaylar: Saldırganın ulaşmak için kahraman yollara düşer, aldığı kötü haber üzerine savaşmaya karar verir v.s.

11. KAHRAMAN EVİNDEN AYRILIR.

(Tanımı: Gidiş, Simgesi: ↑)

Örnek olaylar: Kahraman kötülüğü durdurmak için evinden ayrılır, Saldırganı cezalandırmak için köyünden ayrılır v.s.

12. KAHRAMAN BÜYÜLÜ BİR NESNEYİ YA DA YARDIMCIYI EDİNMESİNİ SAĞLAYAN BİR SINAMA, BİR SORGULAMA, BİR SALDIRI, VB, İLE KARŞILAŞIR.

(Tanımı: Bağışçının ilk eylemi, Simgesi: D)

Örnek olaylar: Kahramandan kendilerine birkaç yıl hizmet edilmesinin istenmesi, kahramana ağır bir nesneyi kaldırası buyrulur, tutsak biri kahramandan kendisini kurtarmasını ister, kahramana büyülu nesne karşılığında kıymetli bir şeyini değış-tokuş etmesi önerilir v.s.

13. KAHRAMAN İLERİDE KENDİSİNE BAĞIŞTA BULUNACAK KİŞİNİN EYLEMLERİNE TEPKİ GÖSTERİR.

(Tanımı: Kahramanın tepkisi, Simgesi: E)

Örnek olaylar: Kahraman sınanmayı başarır veya başaramaz, kahraman tutsağı kurtarır ya da kurtarmaz, kahraman ağır nesneyi kaldırır veya kaldıramaz v.s.

14. BÜYÜLÜ NESNE KAHRAMANA VERİLİR.

(Tanımı: Büyülu nesnenin alınması, Simgesi: F)

Örnek olaylar: Büyülu nesnelere şu şekilde sıralanabilir:

- Hayvanlar: At, kartal, aslan, v.s.
- Aletler: Yüzük, çakmak v.s.
- Silahlar: Kılıç, gürz, asa v.s.
- Sihirli güçler: Hayvana dönüştürme, yok etme, görünmez olma v.s.

15. KAHRAMAN, ARADIĞI NESNENİN BULUNDUĞU YERE ULAŞTIRILIR, KENDİSİNE KILAVUZLUK EDİLİR YA DA YOL GÖSTERİLİR.

(Tanımı: İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, Simgesi: G)

Örnek olaylar: Bir kuşun sırtında yolculuk, uçan halıyla yolculuk, saldırganın peşinden giderek gizli yeri bulma v.s.

16. KAHRAMAN VE SALDIRGAN, BİR ÇATIŞMADA KARŞI KARŞIYA GELİR.

(Tanımı: Çatışma, Simgesi: H)

Örnek olaylar: Savaş alanında karşılaşmaları, kahraman ejderhayla kavga eder, kahramanın kurnazlığıyla saldırganı atlatır v.s.

17. KAHRAMAN ÖZEL BİR İŞARET EDİNİR.

(Tanımı: Özel işaret, Simgesi: I)

Örnek olay: Kahramanın savaşta aldığı darbeye vücudunda iz kalması, prenses kahramanın yanağını bıçakla çizer, yüzükle kahramanın alnına özel bir işaret yapılır v.s.

18. SALDIRGAN YENİK DÜŞER

(Tanımı: Zafer, Simgesi: J)

Örnek olaylar: Açık alanda yapılan savaşta saldırgan yenik düşer, saldırgan yarışmada yenik düşer, saldırgan hemen geri savrulur v.s.

19. BAŞLANGIÇTAKİ KÖTÜLÜK GİDERİLİR YA DA EKSİKLİK KARŞILANIR.

(Tanımı: Giderme, Simgesi: K)

Örnek olaylar: Kahraman aranan nesneyi elde eder, büyülü nesne aracılığıyla yoksulluk son bulur, ölü dirilir, tutsak kurtulur, dilsiz konuşur v.s.

20. KAHRAMAN GERİ DÖNER

(Tanımı: Geri dönüş, Simgesi: ↓)

Örnek olaylar: Kahraman savaştan döner, kahraman ailesine kavuşur, kahraman köyüne gelir, kahraman gücünü tekrar kazanır v.s.

21. KAHRAMAN İZLENİR.

(Tanımı: İzleme, Simgesi: Pr)

Örnek olaylar: Ejderha, kahramanı yakalamaya çalışır, cadı küçük çocuğu gözleriyle takip eder, büyücü farklı kılığa bürünerek kahramanı takip eder v.s.

22. KAHRAMANIN YARDIMINA KOŞULUR.

(Tanımı: Yardım, Simgesi: Rs)

Örnek olaylar: Kahraman uçan bir at sayesinde kaçarak kurtulur, kahramanın eşyaları dağlara, göllere dönüşür, bir ırmak, bir dağ genç kızını saklar v.s.

23. KAHRAMAN KİMLİĞİNİ GİZLEYEREK KENDİ ÜLKESİNE YA DA BAŞKA BİR ÜLKEYE VARIR.

(Tanımı: Kimliğini gizleyerek gelme, Simgesi: O)

Örnek olaylar: Kahramanın evine dönüşü, kahramanın başka bir ülkeye giderek aşçı, seyis v.b. gibi işlerde çalışması, kahramanın bir zanaatçının yanında çırak olarak çalışması v.s.

24. DÜZMECE KAHRAMAN ASILSIZ SAVLAR İLERİ SÜRER.

(Tanımı: Asılsız savlar, Simgesi: L)

Örnek olaylar: Kahraman kendi ülkesine dönerse kardeşi tarafından asılsız savlar ileri sürülür, başka bir ülkeye giderse saldırgan tarafından asılsız savlar ileri sürülür v.s.

25. KAHRAMANA GÜÇ BİR İŞ ÖNERİLİR.

(Tanımı: Güç iş, Simgesi: M)

Örnek olaylar: Herhangi bir krallıkta yedi yıl geçirmek, çözümü olmayan bir bilmecenin cevabını aramak, kızgın bir demir banyoda yıkanmak v.s.

26. GÜÇ İŞ YERİNE GETİRİLİR.

(Tanımı: Güç işi yerine getirme, Simgesi: N)

Örnek olaylar: Herhangi bir karalıktta yedi yıl geçirir, zor bir bilmeceyi çözer, kızgın demir bir banyoda yıkanır v.s.

27. KAHRAMAN TANINIR.

(Tanımı: Tanıma, Simgesi: Q)

Örnek olaylar: Kahraman özel bir işaret, belli bir yara izi, ya da kendisine verilmiş olan bir nesne aracılığıyla tanınması v.s.

28. DÜZMECE KAHRAMANIN, SALDIRGANIN YA DA KÖTÜ KİŞİNİN GERÇEK KİMLİĞİ ORTAYA ÇIKAR.

(Tanımı: Ortaya çıkarma, Simgesi: Ex)

Örnek olaylar: Saldırganın gerçekte kim olduğu ve amacının ne olduğu kahraman tarafından bilinir v.s.

29. KAHRAMAN YENİ BİR GÖRÜNÜM KAZANIR.

(Tanımı: Biçim değiştirme, Simgesi: T)

Örnek olaylar: Kahraman sihirli bir yerden geçerek çok yakışıklı bir hale gelir, kahraman prensesle evlenerek saraya prens olarak girer v.s.

30. DÜZMECE KAHRAMAN YA DA SALDIRGAN CEZALANDIRILIR.

(Tanımı: Cezalandırma, Simgesi: U)

Örnek olaylar: Düzmece kahraman ya da saldırgan ölür, intihar eder, bazen de bağışlanarak kurtulur v.s.

31. KAHRAMAN EVLENİR VE TAHTA ÇIKAR.

(Tanımı: evlenme, Simgesi: Woo)

Örnek olaylar: Bazen kahraman evlenir ama prensesle değil, bu yüzden kral olamaz, bazen de evlilik yerine para veya ödül kazanır v.s.

Masal burada son bulur. Masalda bulunan kahramanların yaptıkları eylemlerden bazıları yukarıda ki sınıflandırmanın dışında kalarak işlevlerin hiç biriyle tanımlanmayabilir. Nadiren de olsa böyle durumlarla karşılaşılabilir(Bars, 2014: 79-97).

Yukarıda sıralanan bu işlevler masalın ana hatlarını meydana getirmesi nedeniyle objektif bir çözümleme olanağı sunar. Her masalda 31 işlevin hepsinin birden bulunması diye bir zorunluluk olmamasına rağmen sıra genellikle aynı şekilde gerçekleşir. Her işlev bir önceki işlevin tamamlayıcısı rolüne bürünür ve böylece döngü sürüp gider. Propp'a göre her masalda değişmez işlevleri yerine getiren yedi karakter bulunur ve eylem alanları birbirinden farklılık gösterir. Aşağıda bu kahramanların eylem alanları gösterilmiştir:

- 1) Saldırganın(ya da kötü kişinin) eylem alanı: Kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen başka kavga biçimleri, izleme işlevlerini kapsar.
- 2) Bağışçının(ya da sağlayıcının) eylem alanı: Büyülü nesnenin aktarılmasının hazırlanması, büyülü nesnenin kahramana verilmesi işlevlerini kapsar.
- 3) Yardımcının eylem alanı: Kahramanın uzamda yer değiştirmesi, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi, izlenme sırasında yardım, güç işleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesi işlevlerini kapsar.
- 4) Prensesin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı: Güç işleri yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, ikinci saldırganın cezalandırılması, evlenme işlevlerini kapsar.
- 5) Gönderenin eylem alanı: Yalnızca kahramanın gönderilmesi işlevini kapsar.
- 6) Kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki, evlenme işlevlerini kapsar.

7) Düzmece kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidişi, bağışçının isteklerine karşı gösterilen ve her zaman olumsuz tepkiyi, asılsız savları kapsar.

İşlevler yedi kişi arasında paylaştırılmıştır ve hiçbir işlev birbirini dışlamaz. Ayrıntılı inceleyecek olursak, benzer olaylar dizisinde ikili işlevlerin var olduğu görülebilir. Örnek olarak saldırgan karşısında zafer kazanan kahraman (H-J), diğer yandan güç işi yerine getiren(M-N) kahraman. Bazen de bu işlevlerin var olmadığı kesitlerle karşılaşırız (Bars, 2014: 257-269).

4.3.1. Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Cesur Yürek (Braveheart) Filmi Üzerine Çözümleme

4.3.1.1. Filmin Künyesi

- Filmin Yönetmeni: Mel GIBSON
- Filmin Senaryosu: Randall WALLACE
- Filmin Görüntü Yönetmeni: John TOLL
- Filmin Yapımcıları: Bruce DAVEY, Mel GIBSON, Alan LADD JR
- Firma: Icon Entertainment International, LaddCompany, The, B.H. Finance C.V
- Filmin Müziği: James HORNER
- Filmin Aldığı Ödüller: 5 Oscar, 17 ödül ve 20 adaylık
- Oyuncu Kadrosu: Mel GIBSON, Sophie MARCEAU, Catherina McCORMACK,

Patrick McGOOHAN, James COSMO, Brian COX, Brendan GLEESON, Sean McGINLEY

- Filmin Çekim Yeri: Aonach Eagach, Highland, Scotland, UK
- Bütçe: \$72,000,000
- Hasılat: \$204,009,945
- Filmin Süresi: 177 dakika
- Filmin Afişi.

4.3.1.2. Olay Örgüsü

Filmin hikayesi milattan sonra 1280 İskoçya'da yaşanan özgürlük mücadelesine dayanmaktadır. İskoç kralı arkasında bir varis bırakmadan ölünce İngiltere kralı dinsiz

ve acımasız Uzunbacaklı Edward kendini İskoçya'nın Kralı olarak ilan etmiştir. İskoç soyluları ise bu duruma karşı hem kendileriyle hem de Edwardla taht için savaşmaktadırlar. Uzunbacaklı soylulara ateşkes görüşmeleri yapmak üzere davet gönderir. Davet yerine silahsız ve sadece bir kişiyle gelmelerini emreder. İskoç çiftçilerden biri olan Malcolm WALLACE iki oğlu John ve William ile yaşamaktadır. Edward'ın davetine uyup büyük oğlu John ile birlikte yola koyulur. Vardıklarında hepsinin asılıp öldürüldüğünü görür. Bunun üzerine köyünde ki arkadaşlarını toplayarak Uzunbacaklıya karşı savaşmaya karar verirler ve köyden ayrılırlar. William ise en iyi arkadaşı Hamishle oyunlar oynayarak babasının ve abisinin dönmesini bekler. Kısa bir zaman sonra diğer köylüler dönerler babası ve abisi ise öldürülmüşlerdir. Ailesini gömdükten sonra amcası Argyle çıka gelir. William'ı kendisiyle götürür. Ona dil ve savaş konusunda eğiteceğini dair söz verir. Uzunbacaklı İskoçya'da hakimiyetini sağlamak ve müttefik kazanmak adına oğlunu Fransız Kralının kızıyla evlendirir. Oğlu taht için uygun biri değildir. Uzunbacaklı bunun farkındadır. Söylentilere bakılırsa ilk geceye oğlunun yerine kendisi girmiştir. Uzunbacaklıya göre İskoçya'nın tek sorunu içerisinde çok fazla İskoç olmasıdır. Kendi soylarının bölgede artması için çok eski bir gelenek olan İngiliz soylularına Prima Nocta; yani topraklarında evlenen her kadınla ilk geceyi geçirme hakkını verir. Bu durum İskoçları harekete geçiren en can alıcı olaydır. Tüm bu gelişmelerin akabinde Küçük William genç bir delikanlı olarak köyüne döner. Amacı bir aile kurarak çiftçilik yapabilmektedir. Çocukluktan beri sevdiği Murrone ile köyde yapılan düğünde karşılaşır. William Murrone'u tanır ama Murrone onu hatırlamaz. Tüm köy halkı büyük bir coşkuyla eğlenirken bölgeden sorumlu olan İngiliz soylu "ilk gece "hakkını kullanmak için gelini almaya gelir. Ufak bir sürtüşmeden sonra gelini alıp gider. İskoçlar bu olayı sineye çekerek sessizce dağılırlar. William ile Murrone sık sık görüşmeye başlar. William Murrone'a evlilik teklifinde bulunur. İlk gece hakkından dolayı gizlice evlenirler. William için her şey güzel giderken uzun zamandan beri Murrone'u takip eden İngiliz yaşlı sayılabilecek bir asker Murrone'a tecavüz etmeye çalışır. William yetişerek askerleri darp eder ve ovada buluşmak amacıyla Murrone'u bir ata bindirir ve olay yerinden kaçırmaya çalışır. Kendisinde İngiliz bir askeri darp ederek aldığı elbiseleri giyerek kaçmayı başarır. Murrone ise askerler tarafından yakalanır. İngiliz birliğin komutanı kralın askerlerine yapılan saldırı kralın kendisine yapılmıştır diyerek Murrone'u direğe bağlatarak boğazını kesip öldürür. William buluşma yerinde

Murron'u göremeyince yakalandığını anlar ve intikam için geri döner. İngilizlerde William'ı beklemektedirler. William İngilizlere saldırdığı sırada İskoçlarda ayaklanarak büyük bir isyan başlatırlar. Köyde bulunan bütün İngilizler öldürülür. William Murron'un öldürüldüğü direğe İngiliz komutanı bağlayarak aynı şekilde öldürür. William önderliğinde ki İskoçlar geri dönülmesi zor bir yola girmişlerdir. Yaşananları duyan komşu köylerde ki insanlar savaşmak için William katılmaya başlarlar. Vur kaç taktiğiyle İngilizlere verdirdiği büyük kayıplarla bir anda çok ünlü biri halini alır. İskoçya'nın artık WILLIAM WALLACE adında bir kahramanı vardır. İskoçlar gruplar halinde ordusuna katılmaya devam eder. Ünu diğer ülkelerde de hızla yayılır ve ordusu hızla büyür. İskoç soyluları da William'ın gücünden yararlanmak için çalışmaya başlarlar. Stirling'te İskoç soylularla güçlerini birleştirerek İngilizleri bozguna uğratırlar. Bu sonucun neticesinde soylular tarafından William ve arkadaşları şövalye ilan edilerek ülkenin koruyucusu olarak tanıtılırlar. İskoç soylulardan tahta en yakın olanı Bruce Kontu Robert'tır. Robert'in babası cüzam hastası olan biridir ve Uzunbacaklıyla yakın ilişki içerisinde. Robert'in İskoç kralı olabilmesi için sürekli stratejiler geliştirmektedir. Robert'a William'ı desteklemesini söylerken kendisi Uzunbacaklının yanında yer alır. Stirling'te kazanılan başarı sonrası William gözünü İngiliz topraklarına diker. Soylular bu fikre karşı dururlar ve William'la dalga geçerler. William ise yolundan dönmemeye kararlıdır. İlk iş olarak İskoç topraklarına saldırırlar düzenleyen kuzey İngiltere'nin en büyük şehri olan York'u alır. York'un komutanı aynı zamanda Edward'ın yeğenidir. William kellesini bir sepet içinde Uzunbacaklıya gönderir. Uzunbacaklı William'ın İngiliz topraklarında ki ilerleyişini durdurmak ve zaman kazanabilmek için gelini barış görüşmeleri için William'a elçi olarak gönderir. İngiliz Leydisi Wallace'ın Murron ile ilgili verdiği mücadeleyi duymuştur. Kendisi için büyük bir aşk hikayesidir. Bu yüzden Wallace'sa karşı büyük bir hayranlık besler. İlk görüşmelerinde ikisi de birbirinden çok etkilenir ve Leydi sürekli Wallace'a bilgi sızdırmaya başlar. Bu esnada Uzunbacaklı Fransızlar, Galliler ve İrlandalılar ile anlaşarak büyük bir ordu hazırlar. William Leydiden gelen haber ile birlikte toplanan bu büyük orduya karşı soylularla buluşur ve onların desteğini ister. Soylular ise bu kadar büyük bir orduya karşı hiçbir şanslarının olmadığını anlamak zorunda olduklarını belirtirler. William ise Robert'tan tüm klanları birleştirmesini ister. Robert William'a birliktelik için söz verir. Robert'ın babası ise çoktan Uzunbacaklıyla anlaşmıştır.

Robert'ı Uzunbacaklının yanında yer alması için ikna eder. İki taraf savaş meydanında yerini alır. Uzunbacaklının ordusunda bulunan İrlandalılar son anda taraf değiştirerek Wallace'ın ordusuna katılırlar. Bu olayda Wallace'ın en yakın adamlarından biri olan İrlandalı Stephen'in payı büyüktür. Filmde herhangi bir bilgi verilmese de onun ikna ettiği sezdirilmektedir. Savaş Wallace'ın istediği doğrultuda gelişirken büyük bir trajedi yaşanır. Wallace'ın işaret vermesine rağmen İskoç soyluları Mornay ve Lochlan ihanet ederek meydandan ayrılırlar. Uzunbacaklı ikisine de toprak vererek satın almıştır. Savaşı kazandığını gören Uzunbacaklı askerleri ve yüzü miğferle saklı Robert ile birlikte meydandan ayrılırlar. William da atana binerek peşlerinden gider. Uzunbacaklıya ulaşmak isterken Robert ile dövüşür. Öldürmek için miğferini çıkardığında büyük bir hayal kırıklığına uğrar. Hayattan bir beklentisi kalmadığı için kendini yere bırakır ve İngiliz askerlerinin onu öldürmesini bekler. Bu sırada Stephen yetişir Robert'ın yardımıyla William'ı oradan kaçırlar. William yaşadığı olayın şokunu atlınca intikam almak için hareke geçer. Önce Mornay'ı daha sonra ise Lochlan'ı öldürür. Eskisinden daha güçlü bir duruma ulaşır. Uzunbacaklı William'ı yakalamak için Brucelarla anlaşır. Bu sırada William ve İngiliz Leydisi tekrardan gizlice buluşur. Geceyi beraber geçirirler. Robert William'la buluşmak için haber gönderir. Onu Edinburg' a davet eder. Uzunbacaklıya karşı savaşmak için anlaşma yapmak isteğini belirtir. William'ın adamları tuzak olduğunu düşünerek gitmesine karşı çıkarlar. Özellikle Amish bunun delilik olduğunu düşünür. William ise İngilizleri yenebilmek için tek şanslarının bu olduğunu söyleyerek Edinburg'a hareket eder. Robert'ın haberi olmadan babası İngilizlerle anlaşarak pusu kurar ve William'ı beklemeye başlarlar. William gelir gelmez üzerine çullanır ve onu yakalarlar. Bu sırada William'ı kurtarmak isteyen Robert'ta darp edilir. Sinirle babasının yanına gider ve ondan hesap sorar. Babası bu yaptığıyla ona İskoç tahtını verdiğini söyler. Robert kendisinden hiçbir şey istemediğini ve ondan nefret ettiğini söyleyerek arkasını döner ve gider. İngiltere de yargılanan William idama mahkum edilir. Uzunbacaklıya bağlılık yemini etmesi halinde acı çekmeden öldürüleceği söylenir. Aksi takdirde işkence ile can vereceği uyarısı yapılır. Leydi zindanda William'ı ziyaret ederek af dilemesi için yalvarır. William bunu reddeder. Eğer af dilerse o zaman kaybedeceklerini söyler. Leydi ağır bir hastalığa yakalanan ve ölmek üzere olan Uzunbacaklıya William'ın hayatı için yalvarır. Konuşamayacak durumda olan Uzunbacaklı ise eliyle onu iter ve

kızdır. Bunun üzerine Leydi Uzunbacaklının kulağına William'dan hamile olduğunu fısıldar ve oğlunun uzun süre tahta kalamayacağını Uzunbacaklıya bildirir. William halkın önünde idam edilmek üzere meydana getirilir. Türlü işkencelere rağmen Kraldan merhamet dilemez. Son sözü ise bağıarak “ÖZGÜRLÜK” olur. Merhamet dilemeyeceğini anlayan cellat daha fazla dayatmaz ve boynunu vurur. İskoç tahtına oturan Robert William'ın adamlarıyla birlikte İngilizlerle özgürlükleri için savaşır ve kazanır. İskoçların özgürlüğünü kazanmasında William'ın mücadelesi yadsınamaz bir gerçektir. William Wallace bir halk kahramanı olarak tarihte ki yerini almıştır.

4.3.1.3. Cesur Yürek Filminde Zaman, Mekân Kullanımı ve Diğer Unsurlar

Zaman ve Mekan

Filmde ki zaman kavramı net olarak belirtilmiştir. Filmin hikayesi milattan sonra 1280 İskoçya'sında yaşanan özgürlük mücadelesine dayanmaktadır. Genellikle şimdiki zaman biçimi kullanılmıştır. Anlatılan olaylar şuan yaşanıyormuş gibi, başka bir deyişle gerçek zamanla paralel bir şekilde aktarılmıştır.

Mekan, İç ve dış mekan olarak iki şekilde ele alınabilir. İç mekan, genellikle stüdyo gibi kapalı ortamlardan oluşurken, dış mekan ise filmde bütünlüğü yakalayıp gerçekliğini arttırabilmek için, konunun geçtiği yerlerden ve geniş alanlardan meydana gelir. Bolat (İstanbul Kültür Üniversitesi, 2106: 16).

Filmde genel olarak dış mekan kullanılmıştır. Bunun nedeni, sürekli olarak yapılan savaşlardır. İç mekana ise yapılan gizli toplantılarda ve İngilizler Kralı Uzun Bacaklıya ait çekilen sahnelerde rastlanmaktadır.

Ses ve Müzik

Ses ve müzik bir filmin olmazsa olmaz unsurlarındandır. Filmi incelediğimizde kullanılan bu unsurların sahnelerle uyumlu olduğunu gözlemleyebiliriz. Savaş sahnelerinde ki ses ve müziğin ritmi seyirciyi oluşturabilecek aksiyonlara hazırlamaktadır. William Wallace'ın eşinin ve kendisinin öldürüldüğü sahnelerde kullanılan bu iki unsur, duyguları seyirciye aktarmada önemli role sahiptirler.

Renk ve Işıklandırma

Sahneler genellikle gün ışığından yararlanılarak, güneşli, aydınlık ve bol renkli olarak çekilmiştir. Filmde karanlık çekimler çok az yer kaplamaktadır. Özellikle savaş sahnelerinde kullanılan renk ve ışıklandırmalar en ufak bir ayrıntıyı bile seyirciye

aksettirmektedir. Bazı sahnelerde gerilimin artmasına ve azalmasına göre ışığın şiddeti değişkenlik göstermektedir..

Çekim Planları

Filmde genel olarak yakın ve genel çekim metotlarının kullanıldığı görülmektedir. Özellikle savaş meydanlarında ki sahnelerin çekimlerinde, gerçekliğe daha yakın görüntüler elde edilebilmesi için bu iki teknikten sıkça yararlanılmıştır. Karşılıklı diyaloglara bakıldığında karşı çekim tekniğinin kullanıldığını görebiliriz.

4.3.1.4. Cesur Yürek Filminin Vladimir Propp'un Masal Çözümlesin de Uyguladığı 31 İşlev ve 7 Eylem Alanı Kahramanı Açısından Çözümlemesi

Wallace, ailesi ile yaşamaktadır. (Başlangıç durumu, simgesi α)

1. Wallace' ın babası düşmanları tarafından öldürülünce amcasıyla beraber giderek evinden ayrılır. (Tanımı: Uzaklaşma, simgesi β)

2. İngiliz krallığı İskoçları sindirmek ve direnişlerini pasifize etmek için insanoğlunun en büyük hassasiyet gösterdiği ilkelerden biri olan eşine ilk gece sahip olma hakkını bölgede ki asillere hak olarak tanır. Wallace bu kurala karşı tavır sergiler ve evleneceği kızı ilk gecelerinde vermek istemez.(Tanımı: yasaklama, simgesi γ)

3.İngilizlerin koyduğu yasa nedeniyle Wallace gizlice evlenir.(Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi δ)

4. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: soruşturma, simgesi ϵ)

5. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: bilgi toplama, simgesi ζ)

6. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır .(Tanımı: aldatma, simgesi η)

7. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: suçta katılma, simgesi θ)

8. Wallace 'ın gizlice evlendiği eşi İngiliz orta yaşlı bir İngiliz askeri tarafından sürekli rahatsız edilir. Kadına tecavüz etmek isterlerken kahraman yetişir ve eşini kurtaramaya çalışır. Eşini kurtardığını düşünüp olay yerinden ayrılan kahraman daha sonra eşinin öldürüldüğünü öğrenir. (Tanımı: kötülük, simgesi A)

Bu madde son derece önemlidir. Masalın akışına yön verir. İlk yedi madde masalın hazırlık aşaması olarak incelenir. Bütün masallar kötülükle başlamayabilir. Başka başlangıçlar da olabilir. Bu başlangıçlar da kötülük işleviyle başlayan masallarla aynı gelişmeyi izler. Söz konusu masallar bir eksiklik ve yokluk durumundan kaynaklanır.

9. Kahraman, eşinin sözleştikleri yere gelmemesi üzerine yakalandığını anlar ve olayın gerçekleştiği yere geri döner. (Tanımı: aracılık, geçiş anı, simgesi B)

10. Kahraman eşinin intikamını almak için isyan çıkarır ve saldırıya geçer.(Tanımı: karşıt eylemin başlangıcı, simgesi C)

11. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: gidiş, simgesi ↑)

12 Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: başışının ilk işlevi, simgesi D)

13.Kahraman eşinin boğazını keserek öldüren soyluyu aynı yerde ve aynı şekilde cezalandırır. Hayali eşi ve çocuklarıyla birlikte basit bir çiftçi gibi yaşamak olan Wallace, yaşananlardan sonra, İngilizlere karşı savaşmak hatta onların topraklarını işgal etmek için mücadeleye başlar. (Tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E)

14. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: büyülü nesnenin alınması, simgesi F)

15. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G)

16. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: çatışma, simgesi H)

17. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: Özel işaret, simgesi I)

18. İsyân başlatıp, eşinin intikamını aldıktan sonra Wallace, babası gibi görülmeye başlar ve İskoç halkının birleşmesini sağlar. İlk mücadelede İngilizleri yenilgiye uğratar.(Tanımı: zafer, simgesi J)

19. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: giderme, simgesi K)

20. Babasının öldürmesiyle küçük bir çocuk olarak köyünden ayrılan kahraman, büyüüp köyüne döndükten sonra ardı ardına kazanılan zaferler sonrasında büyük bir üne kavuşur. (Tanımı: geri dönüş, simgesi ↓)

21.Halkını bir araya getirdiği gibi tüm İrlanda'nın desteğini almayı başarır. Çevre ülkelerden de kendi ordusuna katılmak için sürekli olarak insanlar gelmeye başlar. Ordusu gün geçtikçe büyür ve güçlenir. Bu nedenle İngilizler tarafından yok edilmeye çalışılır.(Tanımı: izleme, simgesi Pr)

22. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: yardım, simgesi Rs)

23. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: kimliği gizleyerek gelme, simgesi O)

24. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: asılsız savlar, simgesi L)

25.Özgürlük mücadelesi verebilmek için büyük bir savaş planlanır. İngiliz ordusu büyük bir güce sahiptir ve bu durum İskoçları korkutur. Kahraman savaş için halkını ikna etmeyi başarır.(Tanımı: güç iş, simgesi M)

26. Büyük bir savaş başlar. İngilizler Fransızların yardımıyla savaşı kazanır. Wallace ve adamları İngilizlerin kendilerini koyun süreleri gibi görmelerinden yararlanarak, onlara büyük bir ders verirler. Büyük güce sahip olmalarına rağmen İngilizleri yenilgiye uğratarak, çok zor bir vazifeyi yerine getirirler. (Tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N)

27. İngilizlere karşı başlattığı savaş da büyük başarılar kazanan kahraman, ülkesinde Wallace'ın oğlu olarak ün salar.(Tanımı: tanı(n)ma, simgesi Q)

28.Kahraman yenildikleri savaşın bir sahnesinde yüzü mihverli biriyle kavga etmektedir. Miğferi düşürünce kavga ettiği kişinin soylu ve sözü geçen bir İskoç olduğunu görür ve hayal kırıklığına uğrar.(Tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex)

29. Wallace artık büyük bir kahramandır. İngilizler tarafından türlü hilelerle ele geçirilir ve idam edilir. İşkence yapılmasına rağmen af dilemeyen ve son sözü "ÖZGÜRLÜK" olan Wallace, bu tutumuyla halkının gözünde bir efsaneye dönüşür. (Tanımı: biçim değiştirme, simgesi T)

30. Kahramanın idamıyla zafer kazandığını düşünen saldırgan ölüm döşeğindeyken gelinin karnında ki çocuğun kahramandan olduğunu öğrenir. İskoçları yok etme düşüncesinde olan saldırgan tahtın varisinin kahramanın oğlu olduğu gerçeğiyle cezalandırılır.(Tanımı: cezalandırma, simgesi U)

31.Kahramanın öldürülmesinin ardından kendisine duyulan sevgi ve saygıdan dolayı intikamı için tüm halkı birleşir ve özgürlük savaşını kazanırlar. (Tanımı: evlenme, simgesi W°o)

Propp'un sıraladığı 31 işlevden 16 tanesi film analizinde belirlenmiştir. Eylemler arasında atlama olabilir. Filmin şeması ise şu şekilde oluşur:

$\alpha \beta \gamma \delta A B C J \downarrow Pr M N Q Ex T U W^{\circ} o$

4.3.1.5. Cesur Yürek Filminin Eylem Alanının İncelenmesi

1.Saldırganın (ya da kötü kişinin) Eylem Alanı: Filmde saldırgan olarak İngiliz Kralı tasvir edilmiştir. Kralın İskoç halkını yıldırma, sindirme çabaları çerçevesinde girişilen savaşlar eylem alanını oluşturur.

2.Bağışçının(ya da sağlayıcının) Eylem alanı: Wallace'ın özgürlük mücadelesi verdiği arkadaşlarının oluşturduğu eylem alanıdır.

3.Yardımcının Eylem Alanı: Özgürlüğü için mücadele veren İskoç halkını bu kategoride gözlemleyebiliriz.

4.Prensesin(aranan kişinin) ve Babasının Eylem Alanı: Fransız asıllı olan İngiltere prensesi kahramanın haklılığına inanıp onun yanında yer almak istemektedir. Filmde İskoçları yok etmeye çalışan krala tahtın varisinin kahramanın çocuğu olduğunu söyleyerek olayların akışını değiştirmiştir.

5.Gönderenin Eylem Alanı: Kahraman ve halkını özgürlük mücadelesine iten nedenler olarak filmde lanse edilmiştir.

6.Kahramanın Eylem Alanı: Kahramanın asıl amacı evine geri dönerek evlenmek ve mutlu bir hayat sürmektir. Eşinin öldürülmesiyle hayatını halkının özgürlüğü için harcamanın her şeyden daha önemli olduğunun farkına varır. Özgürlük için savaşlara girer.

7.Düzmece Kahramanın Eylem Alanı: Filmde düzmece kahraman olarak İskoç soylular gösterilebilir. Bir yandan halkın özgürlüğü için savaşıklarını söylerlerken diğer taraftan para ve toprak için düşmanla işbirliği yaparlar (Erol, 2012: 353-359).

4.3.1.6. Cesur Yürek Filmdeki Saldırgan (Engelleyici) Kahramanlar

Kral Edward(Uzunbacaklı): İskoç kralı arkasında bir varis bırakmadan ölünce İngiltere kralı dinsiz ve acımasız Uzunbacaklı Edward kendini İskoçya'nın Kralı olarak ilan eder. Bu duruma karşı çıkıp savaşmaya karar veren, Wallace'ın babasının da içinde bulunduğu bir grup vatansever, Uzunbacaklı tarafından katledilir. Tarihin gördüğü en acımasız İngiliz Kralı olarak anılan Uzunbacaklı, bu unvanını hak edecek bir eylemde bulunarak, *Prim Nocte* (İlk Gece Hakkı) gibi insanı açıdan son derece yakışsız bir geleneği İskoçları sindirebilmek için uygulamaya koyar. Türlü hilelere başvurarak kahramanı ele geçirip yok etmeye çalışır. Bu amaç doğrultusunda birkaç İskoç soyluları satın alarak, Wallace yakalatır ve halkının gözü önünde işkenceyle öldürtür.

Robert Bruce: İskoç soylularından 17. Bruce olarak tanınan Robert, İskoçların yasal kralı olarak lanse edilir. Bu emeline ulaşmak adına, Wallace yakın gibi görünüp, Uzunbacaklıya hizmet etmektedir. Wallace İskoçlar için tarihi bir fırsat olarak gördüğü son savaşta, Robert'tan tüm soyluları birleştirmesi için yardım ister. Robert bu konuda kendisini destekleyeceğini söyleyince, Wallace savaş için hazırlıklarını hızlandırır. Savaş meydanında Bruce'ın kendilerine katılacağını bekler. Fakat Bruce Uzunbacaklının yanında yer alarak ona ihanet eder. Her ne kadar Wallace'ın hayatını kurtarması ve onun ölümünden sonra İskoçlara önderlik etmesi, filmde onu iyi bir kahraman olarak gösterse de, bu ihanetinin üstünü örtmeye yetmez.

Mornay: Filmde önde gelen İskoç soylulardan biri olan Mornay, son savaşta Uzunbacaklıyla toprak karşılığı anlaşarak Wallace ihanet eder. Savaşın kaybedilmesinde baş sorumlulardan biri olarak filmde karşımıza çıkar. Mornay ihanetinin bedeli olarak Wallace tarafından, topuzla kafası ezilerek öldürülür.

Lochlan: Tıpkı Mornay gibi İskoç soylularının ileri gelenlerindedir. Oda Wallace'a ihanet ederek Uzunbacaklıyla toprak karşılığı anlaşır. Wallace'ın işaretine rağmen adamlarını alarak savaş meydanını terk eder. Sonu Mornay gibi olur. Wallace tarafından boğazı kesilerek öldürülür.

Baba Bruce: Robert'ın babasıdır. Cüzam hastalığına yakalanmıştır. Robert'ı ikili oynamaya sevk eden kişi olarak filmde karşımıza çıkar. Kendisi de sürekli olarak Uzunbacaklıyla birlikte hareket eder. Son olarak Robert'ı kandırmak suretiyle Wallace'ı tuzağa çeker ve İngilizler tarafından yakalanmasına sebep olur. Filmin bir sahnesinde her şeyi Robert'ın kral olması uğruna yaptığını ifade eder.

4.3.1.7. Cesur Yürek Filmdeki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar

Amca Argyle: Babasının ölümünden sonra Wallace'ı yanına alarak onu hayata hazırlayan amca Argyle, filmde kısa süreliğine yer alsa da kahraman için önemli bir yere sahiptir. Filmin bir sahnesinde dil eğitiminin yanında amcasından savaş taktikleri yönünde de eğitim aldığı görülür. Amcasından öğrendikleriyle kendisini iyi yetiştiren Wallace, bu sayede güçlü bir karakter sergiler.

Amish: Wallace'ın çocukluk arkadaşı olan Amish, filmde her zaman kahramanın yanında yer almasıyla göze çarpar. Babası ile birlikte Wallace'ın yanında İngilizlere karşı ölüm kalım savaşı verir. Sadık bir arkadaş rolünü üstlenen Amish, Wallace'ın öldürmesinden sonra intikamını almak için savaşmaya devam eder.

Murron: Wallace'ın babasının gömülme sahnesinde küçük bir kız çocuğu olarak seyircinin karşısına çıkan Murron, yıllar sonra kahraman evine döndüğünde çok güzel bir genç kıza dönüşmüştür. Wallace'ın, cenaze töreninde Murron'un verdiği gülü yıllarca saklaması, onu unutmadığını gösterir. Tek hayali köyüne dönüp, sevdiği kızla evlenmek ve çiftçilik yapmak olan Wallace, Murron'un İngilizler tarafından öldürülmesiyle kendini amansız bir kavganın içerisinde bulur. Bu özelliğinden dolayı Murron, filme yön veren kahramanlardan biri olarak yerini alır.

Stephen(İrlandalı): Filmin ortalarına doğru sahne almaya başlayan Stephen başlangıçta Wallace ve adamları tarafından şüpheyle karşılanır. İlerleyen zamanlarda Wallace'ı suikasttan kurtarması ve İrlandalıları İngilizlerle birlikte savaşmaktan vazgeçirip Wallace'ın safına çekmesi nedeniyle önemli bir yere sahiptir.

Galler Prensesi: Uzunbacaklının Fransızlarla müttefiklik kurabilmesi amacıyla oğluyla evlendirdiği Prenses, mutsuz bir evlilik hayatına sahiptir. Yardımcısının Wallace ile ilgili anlattığı olaylardan dolayı, kendisine hayranlık beslemektedir. Uzunbacaklı zaman kazanmak için Prensesi Wallace'la ateşkes anlaşması yapmak üzere göndermesiyle, Wallace ile tanışma imkanına sahip olur. Görüşmeden sonra hayranlığı aşka dönüşür ve Wallace gizlice uyarı mesajları gönderir. Uzunbacaklı Wallace'ı yakaladığında onu affetmesi için kendisine yalvarır ama ölüm döşeğindeki Uzunbacaklı Prensesi iterek reddeder. Bu sahneden sonra Uzunbacaklının yaptığı bütün kötülüklerin yerle bir olmasına neden olan, Wallace'ın çocuğunu taşıdığını kulağına fısıldaması, filmin önemli mesajlarından birini barındır. Çünkü Uzunbacaklı hayatını İskoçları sindirmeye ve yok etmeye adanmıştır. Tüm bunlara rağmen öldükten sonra İngiliz tahtına

İskoç soyundan bir çocuğun oturacağı Uzunbacaklının emellerine ulaşamadığını gösterir. Bu olayı Wallace'ın zaferi olarak da yorumlayabiliriz.

4.3.2. Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Vatansever (The Patriot) Filmi Üzerine Çözümleme

4.3.2.1. Filmin Künyesi

- Filmin Yönetmeni: Roland EMMERICH
- Filmin Senaryosu: Robert RODAT
- Filmin Görüntü Yönetmeni: Caleb DESCHANEL
- Filmin Yapımcıları: Dean DEVLIN, Mark GORDON
- Firma: Centropolis Entertainment, Mutual Film Company
- Filmin Müziği: John WILLIAMS
- Filmin Aldığı Ödüller: 3 Oscar Adaylığı, 8 ödül ve 17 adaylı
- Oyuncu Kadrosu: Mel GIBSON, Heath LEDGER, Joely RICHARDSON, Jason ISAACS, Chris COOPER
- Filmin Çekim Yeri: Güney Carolina, Rock Hill
- Bütçe: \$110.000.000
- Hasılat: \$215.330.342
- Filmin Süresi: 163 dakika

4.3.2.2. Olay Örgüsü

Benjamin MARTİN 1776'da Güney Carolina'da 7 çocuğu(Gabriel, Thomas, Samuel, Nathan, Margaret, William, Susan) ile birlikte yaşamaktadır. En büyük oğlu Gabriel gönüllü olarak orduya katılmak için sürekli babasına baskı yapmaktadır. En küçük çocuk olan Susan ise konuşma zorluğu çekmektedir Martinin eşinin ne zaman ve nasıl öldüğü hakkında filmde herhangi bir bilgi verilmemiştir. B. Martin İngiliz ordusunda görev yapmış ve ün salmış bir subaydır. Özellikle Wilderness Kalesi'nde Fransızlara karşı yaptığı mücadele ile adını duyurmuştur. Çocukları olduktan sonra ordudan ayrılarak Güney Carolina'da çiftçilik yaparak yaşamını sürdürmektedir. İngiltere Kralı George 'un Amerikan ulusana karşı zorba tavırları ve ağır vergi yükleri yüklemesi Amerikalıların özgürlük mücadelesi vermesine sebep olmuştur. B. Martin Charles Town' da ki meclis toplantısına katılması yönünde bir davet alır. Çocukların

teyzesi Charlotte' da Charles Town'da yaşamaktadır. B.Martin ailesi ile birlikte yola çıkar. Meclis toplantısında Albay H. Burwell Amerikan ulusu adına savaşmak için vergi toplamak amacıyla görevlendirildiğini Amerikan ulusunda toplam 13 koloni olduğunu Güney Carolina'nın bu kanuna destek veren 9. Koloni olması gerektiğini vurgular. H. Burwell ile B. Martin İngiliz ordusunda kızıl derililere ve Fransızlara karşı birlikte savaşmışlardır. B. Martin İngilizlerle savaşmanın doğru bir fikir olmadığını, kendisinin 7 çocuklu bir baba olduğunu savaşmak gibi bir lükse sahip olmadığını söyleyip oylamaya katılmayacağını bildirir. Ayrıca bu savaşın çok uzakta değil evlerinin içlerinde geçeceğini söyleyerek herkesi uyarır ve salonu terk eder. Vergi oylaması 28'e karşı 12 oyla kabul edilir. Bu sonuçla Güney Carolina Amerikan ulusunun 9. Kolonisi olarak savaşa girmiş olur. Sonuç neticesinde Gabriel gönüllü olarak sıraya girdiği esnada B. Martin kendi rızası olmadan askere gitmesinin doğru olmadığını söyler. Gabriel kararından vazgeçmeyerek listeye imzayı atar. Bu sırada Burwell B. Martine yanaşarak oğlunun da onun gençliğinde olduğu gibi gözü kara olduğunu söyler. Yanına alacağına dair Martine söz verir. Gabriel savaşta yaşadıkları olumsuzları ve zorlu şartları kardeşlerine sık sık yazar. İngiliz ordularının sürekli galip geldiklerini kendilerinin büyük kayıplar verdiklerinden bahseder. Savaş artık B. Martin ve ailesinin yaşadığı yere çok yaklaşmıştır. Silah ve top sesleri çok yakından duyulmaktadır. Gabriel askeri mektupları taşıdığı sırada yaralanır ve ailesine sığınmak zorunda kalır. Bu sırada İngiliz ve Amerikan güçleri B. Martinin çiftliği yakınlarında şiddetli bir şekilde savaşırlar ve iki tarafta onlarca kayıp verir. Martin ailesi ve çalışanları ile birlikte yaralı askerleri sabaha kadar tedavi ederler. İngiliz ordusunda görev yapan Albay William Tavington süvari birliğiyle birlikte çiftliğe gelir. B. Martine askerlerini tedavi ettiği için teşekkür eder. Bu sırada bir asker Gabriel 'in taşıdığı mektupları bulur. Tavington mektupların kime ait olduğunu sorduğunda ailesini korumak amacıyla Gabriel mektupları kendisinin taşıdığını bu insanların olayla ilgili olmadığını söyler. Tavington Gabriel'in tutuklanarak idam edilmesini emreder. Martin Albaya bu durumun yanlış olduğunu askerin yargılanmadan idam edilemeyeceğini bu durumun savaş kurallarına aykırı olduğunu belirtir. Tavington kararından vazgeçmeyerek Gabriel'in götürülmesini ister. B. Martin müdahale etmeye çalışırken Gabriel onu durdurabilmek için " BABA" diye seslenir. Albay Tavington Gabriel'in B. Martinin oğlu olduğunu anlar ve karşı koymasız halinde diğer çocuklarını da öldüreceğini söyler. B. Martin çocuklarının

hayatını tehlikeye atmamak için geri çekilmek zorunda kalır. Thomas Gabriel götürülürken bir şey yapmasını söyler. B. Martin Thomas'ı uyararak yerinde kalmasını söyler. Thomas babasını dinlemeyerek Gabriel'i kurtarmak için askerlere doğru hamle yapar. Albay Tavington bu olay karşısında silahını ateşleyerek Thomas'ı öldürür. Olay yerinden ayrılmadan önce kendi yaralı askerlerinin tedaviye götürülmesini Amerikalı yaralı askerlerin öldürülmesi emrini verir. Çiftlikte çalışan işçileri ise İngiliz ordusunda çalışmaları için yanlarında götürür. B. Martin ve çocukları büyük üzüntü ve korku içindedir. İngiliz askerleri çiftliği ateşe vererek olay yerinden ayrılırlar. B. Martin iki oğlu Samuel ve Nathan'ı yanına alarak Gabriel'i kurtarmak için harekete geçer. Yol üzerinde pusu kurarak çocuklarına ne yapmaları gerektiğini anlatır. Muazzam bir savaş taktiği göstererek Gabriel'i kurtarır. Askerlerden biri yaralı olarak kurtulur ve saldırı yapanın hayalet gibi içlerinde savaştığını söyler. Bu olaydan sonra B. Martin "HAYALET" olarak ünlenir. B. Martin Thomas'ı gömdükten sonra çocuklarını alarak teyzelerinin yanına götürür. Gabriel ile birlikte Thomas'ın intikamını almak için Amerikan ordusuna katılır. H. Burwell tarafından milis güçleri eğitebilmesi için Albay olarak görevlendirilir. Gabriel de kendi emrine verilir. İlk iş olarak Amerikan ordusunda savaşması için adam toplamaya başlarlar. Kısa süre içerisinde küçük bir milis birliği oluşturmayı başarırlar. İngiliz birliklerine pusular kurarak onları beklemedikleri anlarda gafil avlarlar. Bu savaş taktiğiyle İngilizlere ağır kayıplar veririrler. Yapılan bir saldırı sonucunda İngiliz Ordusu Generali Charles CORNWALLIS'in kişisel eşyaları da ele geçirilir. Verilen kayıplardan son derece rahatsız olan İngilizler Albay Tavington komutasında B. Martin ve adamlarına tuzak kurarak birkaçını öldürürler. Yirmi kişiyi ise esir alırlar. B. Martin ve Gabriel'in içinde olduğu birkaç kişi ise kaçarak kurtulurlar. B. Martin General Cornwallis'e oyun yaparak adamlarını kurtarır. Esir değişimi sırasında Albay Tavington ile karşılaşılırlar. Tavington Thomas'ı hatırlatarak B. Martin'i tahrik etmeye çalışır. B. Martin ise savaş meydanında kendisini öldüreceğini söyleyerek oradan ayrılır. General Cornwallis B. Martin tarafından küçük düşürüldüğünü söyleyerek yöntemlerini tasvip etmese de Albay Tavington'a B. Martin ve adamlarını yakalaması için tam yetki verir. Albay Tavington milis güçlerinin listelerine ulaşarak ailelerine saldırılar düzenler. Ailesini kaybeden bir asker kendini öldürünce B. Martin herkese birkaç gün izin verir ve geri dönmeyenin korkak veya hain sayılmayacağını söyler. Gabriel'i yanına alarak çocuklarının yanına gitmeye karar verir. Çocuklarını ve

teyzesini Tavington'dan saklamak için çocukların dadısı olan Ebige'yt'in de yaşadığı toplama kampına yerleştirmiştir. Kampa vardıklarında çocukları koşarak kendisine sarılır. En küçük çocuğu olan ve konuşma zorluğu çeken kızı Susan ise kendisinden kaçır. Benjamin bu durum karşısında bir hayli üzülür. Aslında Susan uzun zamandan beri konuşmaktadır ama bunu babasının yanında yapmak istemez. Aynı zamanda Gabriel'in çocukluk arkadaşı olan Anne Patricia HOWARD ailesi birlikte kampa gelir. Burada Gabriel ve Anne evlenirler. Bu olaylar yaşanırken çocukların teyzesi ile Charlotte B. Martine kendisinin kız kardeşi olmadığını kendisine böyle davranmamasını söyler ve aralarında bir yakınlaşma oluşur. Kampta bir hafta geçtikten sonra Gabriel ve Benjamin geri dönmek için yola çıkarlar. Tekrardan damaları ile birlikte gizli yerlerinde buluşurlar. Albay Tavington B. Martin ve adamlarını yakalamak için Anne'ın yaşadığı kasabaya bilgi toplamaya gider. Tüm kasaba halkını kilisede toplar ve Benjamin'in saklandığı yeri sorar. Daha sonra kilisenin kapılarını kapatarak içeridekilerle birlikte yakılması emrini verir. Saf değiştirerek İngiliz ordusuna katılan ve Benjamin hakkında Tavington'a sürekli bilgi veren Yüzbaşı Wilkerns ilk başta bu emre karşı gelmek istese de kiliseyi ve içindekileri yakmak zorunda kalır. Gabriel ve Benjamin haber alır almaz kasabaya gelir ama kimseyi bulamazlar. Benjamin kasaba halkının diri diri yakıldığını fark eder. Gabriel ise yanına birkaç kişi alarak Tavington'ın peşinden gider. Tavington ve adamlarını dere kenarında kısıtırlar. Kavga sırasında Gabriel fırsatını bulunca silahını ateşler ve Tavington'ı vurur. Yüz üstü yatan Tavington'ın ağır yaralı olduğunu düşünerek bıçağını alır ve boğazını kesmek için eğildiği sırada Tavington ani bir hareketle süngüyü Gabriel'e saplar ve olay yerinden koşarak uzaklaşır. B. Martin kavganın gerçekleştiği yere vardığında Gabriel'in can çekiştiğini görür. Gabriel'i kucağına alarak ölmemesi için kendisine yalvarır. Gabriel ise Thomasın öldürülmesinden dolayı çok üzgün olduğunu ve babasından onu affetmesini isteyerek can verir. Bu olay B. Martin'i büyük yıkıma uğratır. Kendi savaşının bittiğini söyler. Albay Burwell İngilizlere karşı büyük bir savaşın verileceğini söyleyerek onu da yanlarında görmek istediklerini söyler. Benjamin savaşa katılmayacağını söyleyerek onu reddeder. Gabriel'i gömdükten sonra ise çantasında ki bayrağı yanına alarak savaşa katılmak üzere adamlarının ve Amerikan ordusunun saflarına katılır. Savaş sırasında milis kuvvetleri olarak en önde savaşır. Savaş meydanında Tavingtonla karşılaşır ve mücadele sonunda onu öldürür. Bu durum savaşın seyrini değiştirir ve savaş

Amerikalıların lehine döner. General Cornwallis ve güçleri daha fazla direnemeyerek teslim olurlar. Savaş bitince B. Martin ailesini de yanına alarak yakılmış olan çiftliğine yeni bir başlangıç yapmak için döner.

4.3.2.3. Vatansever Filminde Zaman, Mekan Kullanımı ve Diğer Unsurlar

Filmde zaman olarak 1776 yılı ve Amerikanlıların özgürlükleri için İngilizlerle yaptığı savaş dönemleri işlenmektedir. Şimdiki zaman biçimi kullanılmıştır. Bu sayede izleyici filmin içerisine girmekte zorlanmamıştır. Böylelikle filmin gerçekçi bir temele oturtulduğu düşünülmektedir. Filmde genel olarak dış mekan kullanılmıştır. İç mekan kullanımına kahramanın ailesi ile birlikte olduğu zamanlarda rastlanmaktadır. Filmin sürükleyici bir yapıya sahip olması ve sürekli olarak yaşanan savaşlar bu duruma neden olmaktadır.

Ses ve Müzik

Filmde kullanılan ses ve müzik çekilen sahnelerle uyum içerisindedir. Kritik, hüznü, korku dolu anlarda ses ve müzik izleyiciye doğru bir şekilde aktarılmıştır. Her sahneye özgü farklı ses ve müzik efektleri kullanılması, seyirciye izleme devamlılığı kazandırmıştır.

Renk ve Işıklandırma

Filmde zamanın da şartları göz önünde bulundurularak güneş ışığında, aydınlık çekimler yer almaktadır. Karanlık çekim yok denecek kadar azdır. Sahnelerde ışığın doğru kullanılmasıyla birlikte her ayrıntı izleyici tarafından fark edilmektedir. Renk kullanımında ise sıcak renler göze çarpar. Sevinç, mutluluk, zafer v.b. sahnelerinin çekimlerinde kırmızı gibi sıcak renklerin kullanılması filmde yaygın olarak seyirciye sunulmuştur.

Çekim Planları

Sahnelerin gerçekliğini yakalamak için genellikle yakın ve genel çekim teknikleri kullanılmıştır. Özellikle kalabalık orduların savaşmalarında çekilen sahneler, genel çekim tekniği yardımıyla seyirciye doğru bir şekilde yansıtılmıştır.

4.3.2.4. Vatansever Filminin Vladimir Propp'un Masal Çözümlesin de Uyguladığı 31 İşlev ve 7 Eylem Alanı Kahramanı Açısından Çözümlemesi

Benjamin Martin yedi çocuğu ile birlikte Güney Carolina'da, yaşamaktadır. (Başlangıç durumu, simgesi α)

1. Benjamin'in büyük oğlu Gabriel babasının rızası olmadan orduya gönüllü olarak katılmak için evden ayrılır. (Tanımı: uzaklaşma, simgesi β)

2. İngiliz ve Amerikan güçleri kahramanın çiftliği yakınlarında çatışmaya başlarlar. Bu sırada Gabriel yaralı halde askeri mesajları taşıırken evine döner. Kahraman Gabriel ile birlikte yaralanan İngiliz ve yasak olmasına rağmen Amerikalı askerleri tedavi eder.(Tanımı: yasaklama, simgesi γ)

3. Mesajların Gabriel tarafından taşındığı tespit edilmesi üzerine Albay William TAVİNGTON tarafından Gabriel asılmak üzere tutuklanır. B. MARTİN Gabriel'i kurtarmak için Thomas ve Samuel'i (çocukları) yanına alarak İngiliz birliğine pusu kurar ve Gabriel'i kurtarır.(Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi δ)

4. Gabriel'i kurtarmak için kurulan pusada başarılı olan B. MARTİN hayalet olarak ünlenir. Albay Tavington 'hayalet' hakkında bilgi toplamak için harekete geçer. (Tanımı: soruşturma, simgesi ϵ)

5. Tavington kahraman ile ilgili bilgileri taraf değiştirerek İngiliz güçlerine katılan Yüzbaşı Wilkins'tan elde eder. (Tanımı: bilgi toplama, simgesi ζ)

6. B. MARTİN topladığı adamlarla milis gücü oluşturmuş ve beklenmedik anlarda yaptıkları saldırılarla İngilizlere önemli kayıplar vermiştir. Bunun üzerine Albay Tavington, tuzak kurarak Martin ve adamlarının ortaya çıkmalarını sağlar.(Tanımı: aldatma, simgesi η)

7. Benjamin ve adamları İngilizlerin yolunu kestikleri zaman, tuzak kuran ve kahramanı aldatan Tavington, saldırıya geçer ve 22 milisi öldürür bir kısmını da esir alır.(Tanımı: suça katılma, simgesi θ)

8. Gabriel idam edilmek üzere İngilizler tarafından yakalanmıştır. Thomas Gabriel'i kurtarmak için askerlere doğru koşar bu sırada Albay Tavington sırtından vurarak ailesinin ve kahramanın gözünün önünde Thomas'ı öldürür.(Tanımı: kötülük, simgesi A). Bu madde son derece önemlidir. Masalın akışına yön verir. İlk yedi madde masalın hazırlık aşaması olarak incelenir. Bütün masallar kötülükle başlamayabilir. Başka başlangıçlar da olabilir. Bu başlangıçlar da kötülük işleviyle başlayan masallarla aynı gelişmeyi izler. Söz konusu masallar bir eksiklik ve yokluk durumundan kaynaklanır.

9. Charles Town da meclis toplantısı düzenlenecektir. Kahraman bu toplantıya davet edilerek İngilizlerle savařma konusunda ikna edilmeye alıřılır.(Tanımı: aracılık, geiř anı, simgesi B)

10. Thomasın öldürölmesi üzerine intikamını almak isteyen B. MARTİN albay rütbesiyle savařa katılır.(Tanımı: karřıt eylemin bařlangıcı, simgesi C)

11. B. MARTİN ocuklarıyla ve ocuklarının teyzesiyle vedalařarak karargaha dođru yola ıkar. (Tanımı: gidiř, simgesi ↑)

12. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıřtır.(Tanımı: bađıřcının ilk iřlevi, simgesi D)

13. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıřtır.(Tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E)

14. B. MARTİNE milis güçlerini koordine etmesi için albay rütbesi verilir.(Tanımı: büyülu nesnenin alınması, simgesi F)

15. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıřtır.(Tanımı: İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eřliđinde yolculuk, simgesi G)

16. B. MARTİN esir düřen adamlarını kurtarmak için Lord Cornwallis ile görüřmek üzere kaleye gider. Esir deđiřimi konusunda anlařırlar(Kahramanın elinde aslında esir İngiliz askeri bulunmamaktadır. İngiliz kıyafetleri ile samandan askerler oluřturarak hile yapar).Adamlarını alıp kaleden ayrılmak üzereyken Albay Tavington ile karřılařır. Tavington kahramanın üzerine yürür ve kendisiyle dövüřmesini ister. Öldürdüđü ođlunu hatırlatarak kahramanı kışkırtmaya alıřır. Kahraman savař bitmeden kendisini öldüreceđini söyleyerek olay yerinden ayrılır.(Tanımı: atıřma, simgesi H)

17. B. Martin, Fransızlar ve Kızılderililere karřı İngiliz ordusunda savařırken, kaleye yaptıđı baskın sonrasında Wilderness Kalesi kahramanı olarak tanınır.(Tanımı: özel iřaret, simgesi I)

18. B. Martin milis kuvvetleriyle İngilizlere kayıplar verdirir. Bu bařarıların kazanılması Albay Tavington'u General ve ordusu karřısında zor duruma düřürür. B. Martin, Albay Tavington karřısında büyük bir zafer kazanmıřtır.(Tanımı: zafer, simgesi J)

19.Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıřtır. (Tanımı: giderme, simgesi K).

20. Savař bitince kahraman, ailesiyle birlikte yakılan çiftliđine geri döner. (Tanımı: geri dönüř, simgesi ↓).

21. B. MARTİN çiftçilerden oluşan milis güçler tarafından sevilir ve istekleri yerine getirilir. Arkadaşlarından savaşın ön saflarında yer almalarını ve iki el ateş etmelerini ister. Bu isteği çok zor olmasına rağmen yerine getirilir.(Tanımı: izleme, simgesi Pr).

22. Savaş sonrası yeni bir hayat kurmak isteyen kahramanın adamları ilk önce onun evini inşaa ederek ilk adımları atarlar. (Tanımı: yardım, simgesi Rs)

23. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: kimliği gizleyerek gelme, simgesi O)

24. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: asılsız savlar, simgesi L)

25. B.MARTİN'e milis güçlerini eğitip savaşa hazırlaması için albay rütbesi verilir. (Tanımı: güç iş, simgesi M)

26. B.MARTİN çevre kasabalardan adam toplayarak milis kuvvetler oluşturur. Oluşturduğu bu güçle İngilizlere büyük kayıplar verir ve savaşın yönünü leyhe çevirir (Tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N)

27. B.MARTİN göstermiş olduğu başarıyla ulusunun gözünde kahraman olarak yer edinir.(Tanımı: tanı(n)ma, simgesi Q)

28. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex)

29. Wilderness Kalesi kahramanı olarak tanınan kahraman Gabriel'i kurtarıken yapmış olduğu saldırıyla 'Hayalet' olarak ün salmaya başlar.(Tanımı: biçim değiştirme, simgesi T)

30. Savaşın seyrinin değiştiği son karşılaşmada kahraman ile saldırgan kişi karşı karşıya gelir. Kahraman saldırgan kişiyi öldürerek çocuklarının intikamını alır.(Tanımı: cezalandırma, simgesi U)

31. Filmin son sahnesinde teyze rolünde olan Charlotte'un kucağında küçük bir bebek gösterilir. Bu durum kahramanın Charlotte ile evlendiğini seyirciye gösterir.(Tanımı: evlenme, simgesi W°o)

Propp'un sıraladığı 31 işlevden 23 tanesi film analizinde belirlenmiştir. Eylemler arasında atlama olabilir. Filmin şeması ise şu şekilde oluşur:

$\alpha \beta \gamma \delta \varepsilon \zeta \eta \theta A B C \uparrow F H I J Pr Rs M N Q T U W^{\circ}o$

4.3.2.5. Vatansever Filminin Eylem Alanının İncelenmesi

1.Saldırganın (ya da kötü kişinin) Eylem Alanı: Filmde saldırgan olarak İngiliz ordusunda görevli olan Albay Tavington karşımıza çıkmaktadır. Tavington'ın Amerika halkını yıldırma, sindirme çabaları çerçevesinde tutunduğu acımasız davranışlar, bu alanın oluşmasını sağlar.

2.Bağışçının (ya da sağlayıcının) Eylem alanı: B. Martin'in çabaları sonucu oluşturulan milis askerlerinin eylemleri bu alanı oluşturur.

3.Yardımcının Eylem Alanı: Özgürlüğü için mücadele veren milis kuvvetlerinin eylemlerini bu kategoride gözlemleyebiliriz. Milis kuvvetler olarak öleceklerini bile bile B. Martin'in isteği üzerine en önde savaşmışlardır.

4.Prencesin(aranan kişinin) ve Babasının Eylem Alanı: Çocukların teyzesi olan Charlotte, Martin'e verdiği mücadelede çok yardımcı olur. Martin savaşırken çocuklarını kendisine emanet etmiştir. Sırf bu yüzden Albay Tavington'un gazabına uğramış çiftliği ve yakılarak yok edilmiştir. Filmin son sahnesinde B. Martin ile Charlotte'ın evlendiği izleyicilere sezdirilmeye çalışılmıştır. Charlotte'ın eylemleri bu alanı oluşturur.

5.Gönderenin Eylem Alanı: Kahraman ve halkını özgürlük mücadelesine iten nedenler olarak filmde lanse edilmiştir.

6.Kahramanın Eylem Alanı: Kahramanın asıl amacı anneleri olmayan çocuklarını yaklaşan savaştan uzak tutarak, çiftliğinde mutlu bir hayat sürebilmektir. Tavington oğlu Thomas'ı öldürünce tüm hayatı alt üst olur ve kendini amansız bir savaşın içinde bulur. Martin'in eylemleri bu alanı oluşturur.

7.Düzmece Kahramanın Eylem Alanı: Filmde düzmece kahraman olarak Benjamin Martin'in oğlu Gabriel'i gösterebiliriz. B. Martin çocukları için savaştan uzak durmak istemiş, Gabriel ise babasını korkaklıkla suçlamıştır. Askeri mektupları taşıdığı sırada yaralanıp ailesine sığınması ve neticesinde yakalanması, kendisini kurtarmak isteyen kardeşi Thomas'ın ölümüne neden olmuştur.

4.3.2.6. Vatansever Filmindeki Saldırgan (Engelleyci) Kahramanlar

Albay William Tavington: Filmde son derece acımasız bir karakter olarak seyirciye sunulan Albay Tavington, Filmin kahramanı B. Martin'in oğlu Thomas'ı öldürerek hikayeye yeni bir boyut kazandırmıştır. O zamana kadar savaşa karşı olan ve ailesini

savaşın dışında tutmakta kararlı görünen B. Martin, o Tavington'ı öldürüp Thomas'ın intikamını alabilmek için savaşa aktif olarak katılmak zorunda kalır. Martin'in kazandığı başarılar ve İngilizlere verdirilen kayıplar, Tavington'ı daha acımasız bir hale getirir. B. Martin'i ele geçirebilmek için kiliseye topladığı insanları diri diri yakması, acımasızlığının derecesini izleyiciye gösterir. Kahramana, büyük oğlu Gabriel'i de öldürerek, ikinci büyük acısını yaşatır. Filmin sonlarına doğru B. Martin savaş meydanında Albay Tavington'ı öldürerek amacına ulaşır.

General Charles CORNWALİLS: İlk başlarda ılımlı bir görüntü veren Cornwallis, savaş bitince Amerikalılarla yeniden beraber yaşabilecekleri düşüncesini taşımaktadır.. Bu yüzden Tavington'ın eylemlerini tasvip etmemektedir. B. Martin esir değişimi sırasında Cornwallis'e oyun oynayarak arkadaşlarını kurtarmıştır. Küçük düşürüldüğünü düşünen Cornwallis, hiç tasvip etmese de Albay Tavington'a tam yetki verir. Bununla birlikte birçok masum insanın katledilmesinde rol oynar. Amerikan ordusunu küçümsemekle büyük hata yapar ve savaşın sonunda teslim olmak zorunda kalır.

Yüzbaşı Wilkerns: filmin başlangıç sahnelerinde Charles Town' da ki meclis toplantısına katıldığı görülen Yüzbaşı Wilkerns, meclisten savaş kararı çıkınca İngiliz ordusuna katılmıştır. Albay Tavington B. Martini yakalamak için onu son derece yakından tanıyan Wilkerns'ten yardım alır. Tavington Wilkerns'ten elde ettiği bilgiler sayesinde, B. Martin'in ailesi ve arkadaşlarına baskınlar düzenler. Son olarak Wilkerns Albay Tavington'dan aldığı emirle, insanların diri diri yakılması olayında ilk meşaleyi atan kişi olarak izleyicinin nefretini kazanmıştır.

4.3.2.7. Vatansever Filminde ki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar

Charlotte Teyze: Ablasının ölümünden sonra çocuklarına göz kulak olan Charlotte, B. Martin'in savaş kararı sonrası çocuklarını yanına almıştır. İçten içe Martin'e ilgi duyduğu hal ve hareketlerinden seyirciye sezdirilir. Albay Tavington çiftliğini yakınca çocuklarla birlikte sığınma kampına yerleşir. Martin savaş sırasında Charlotte sayesinde çocukları hakkında endişeye kapılmaz ve amacına konsantre olur. Filmin son sahnesinde kucağında küçük bir bebekle görülmesi, Martinle evlendikleri anlamı taşır.

Gabriel: Filmde asi bir karakter olarak rol üstlenir. B. Martin'in karşı çıkmasına rağmen, onu korkaklıkla suçlayarak orduya katılır. Thomas'ın ölümüne sebep olmasından sonra, Martin'in düşüncelerinde haklı olduğunu anlar. Martin ilk çocuğu

olması dolayısıyla kendisine büyük bir sevgi beslemektedir. Sebep olduklarına bakılırsa saldırgan karakterler arasında bile gösterilebilir. Sonradan yaptıkları ve seyircide iyi bir karakter izlenimi uyandırması nedeniyle bu bölümde değerlendirilmiştir.

Anne Patricia HOWARD: Gabriel'in çocukluk arkadaşı olan Anne, onun değişiminde büyük role sahiptir. Gabriel Anne ile evlendikten sonra babasının haklı olduğunu anlar. Ailesi ile birlikte diri diri yakılması, Gabriel ve diğerlerinde büyük bir yıkıma sebep olur.

Albay H. Burwell: Martin'in İngiliz ordusunda Fransız ve Kızılderililere karşı beraber savaştığı Burwell, meclis toplantılarında Güney Carolina'nın savaşa girmesi için konuşmalar yapar. Gabriel'in orduya katılma kararında çok endişeli görünen Martin'e onu yanına alacağına dair söz verir. Daha sonra Martin'e Albay unvanı vererek, mücadelesinde yanında olur.

4.3.3. Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Apocalypto(Kıyamet) Filmi Üzerine Çözümleme

4.3.3.1. Filmin Künyesi

- Filmin Yönetmeni: Mel GIBSON
- Filmin Senaryosu: Mel GIBSON, Farhad SAFİNİA
- Filmin Görüntü Yönetmeni: Dean SEMLER
- Filmin Yapımcıları: Mel GIBSON, Bruce DAVEY
- Firma: Icon Entertainment International
- Filmin Müziği: James HORNOR
- Filmin Aldığı Ödüller:
- Oyuncu Kadrosu: Rudy YOUNGBLOOD, Raoul TRUJILLO, Dalia HERNANDEZ, Jonathan BREWER, Carlos Emilio BAEZ, Ramirez AMILCAR
- Filmin Çekim Yeri: Meksika
- Bütçe: \$40.000.000
- Hasılat: \$120.654.000
- Filmin Süresi: 138 dakika

4.3.3.2. Olay Örgüsü

Apocalypto, Mell Gibson'ın Maya uygarlığı hakkında çektiği 2006 yapımı bir filmidir. Filmde kullanılan dil günümüzde Yukatan Yarımadasında 800.000 kişi tarafından konuşulan Yukatek Mayacasıdır. Film zaman açısından Amerika kıtasının keşif zamanlarına denk gelmektedir. Maya uygarlığının çöküş dönemlerine farklı bir pencereden bakılmaktadır. Filmin kahramanı *Jaguar Paw*(*Jaguar Pençesi*), babası *Flint Sky*(*Billur Gökyüzü*), hamile karısı *Seven*, küçük oğlu *Turtles Run*(*Koşan Kaplumbağa*)ve dostları, akrabaları ile kendi kabilelerinde huzurlu bir yaşam sürmektedirler. Film çok etkileyici bir av sahnesi ile başlar. Jaguar Paw (Jaguar Pençesi)babası ve arkadaşlarıyla birlikte kurdukları tuzağa doğru bir domuzu kovalarlar. Domuz tuzağa yakalanınca etini paylaşırlar. Yumurtalıklarını ise çocuğu olmayan ve bu sebepten dolayı sürekli dalga geçilen Blunded'e (Körelmiş) yedirirler. Dalga geçildiğini anlayan Körelmiş, Jaguar Pençesine saldırır. Diğerleri araya girerek onu durdururlar. Aralarında tatlı sürtüşmeler devam ederken Jaguar Pençesi ormanın derinliklerinde bir şeyler sezerek oraya doğru yönelir. Herkes elini silahına götürüp savaşıma hazırlanırken Billur Gökyüzü onları sakinleştirir ve konuşmaya başlar. Derinliklerden çıka gelen yabancılara uzun zaman önce babasıyla ormanda avlandığını, oğlu Jaguar Pençesinin kendisiyle avlandığını, öldükten sora ise onun kendi oğluyula yine bu ormanda avlanacağını söyler. Yabancılar ise köylerinin yağmalandığını, yeni bir başlangıç yapabilmek için sadece geçip gitmek istediklerini söylerler. Billur gökyüzü geçebileceklerini belirtir. Jaguar Pençesi ise onlara ne olduğunu merak eder ve konuşmak ister. Billur Gökyüzü buna engel olarak köye dönmeleri gerektiğini vurgular. Yolda giderken herkese ormanda gördüklerini köyde anlatmamalarını tembihler. Jaguar pençesi ile özel olarak görüşerek, gözlerinde korku gördüğünü, korkunun tehlikeli bir hastalık olduğunu, onunla savaşıp köyün dışında bırakması gerektiğini anlatır. Jaguar pençesi ise ormanda gördüklerini aklından bir türlü çıkaramaz. Bir sabah erkenden gördüğü bir rüyayla irkilerek kalkar. Rüyasında yeni bir başlangıç aradıklarını söyleyen yabancı karnı yarılmış bir şekilde elinde kalbini tutarak ona kaçmasını söylemektedir. Rüyanın etkisiyle yatağında otururken acımasız yerli savaşçılardan oluşan ve önderliğini Zero Wolf isimli birinin yaptığı grup köyü sarar. Jaguar pençesi onları fark ederek karısı ve çocuğunu köyden uzaklaştırır. Acımasız savaşçılar ise köydekileri yakalayıp bağlamaya çalışırlar. Çıkan kavgada bazı köylülerde acımasızca öldürülür.

Jaguar Pençesi karınsı ve oğlunu köyün yakanında bulunan derince bir kuyuya indirir. Onlara tekrar geleceğine dair söz vererek akrabalarına yardım için geri döner. Köye girdiği anda babasının biriyle kavga ettiğini ve zor durumda olduğunu görür. Babasıyla kavga eden Middle Eye(Küçük Göz)'ı öldürmek üzereyken Zero Wolf yetişir ve onu kurtarır. Küçük Göz'e onu bağlamasını söyler. Küçük göz çok sinirli olduğu için öldürmek üzere hamle yapar ama Z. Wolf engel olur. J. Pençesi babasına bakarak üzgün olduğunu söyler. Bunu duyan Küçük Göz billur gökyüzünün boğazını keserek öldürür. J. Pençesini ise yeni adının "*Az Kalsın*" olduğunu söyleyerek sert bir cisimle vurarak onu bayıltır. J.Pençesi kedine geldiğinde tüm akrabalarının ellerinin ayaklarının bağlanıp hapsedildiğini görür. Blunded ise tecavüze uğrayan eşini seyrederek, hayatlarının bittiğini haykırmaktadır. Zero Wolf'un komutuyla yola koyulmak için harekete geçerler. Kakao Yaprağı kavga sırasında ağır yara almıştır ve zar zor yürümektedir. Kısa bir süre sonra savaşçılar tarafından hapsedilmiş diğer esirlerle karşılaşılır. J. Pençesi esirlerin içerisinde ormanda gördüğü yabancıyı fark eder. Onlarda kaçmamış ve esir düşmüşlerdir. Yola devam ederlerken daha önce yağmalanmış bir köyden geçerler. Küçük bir kız çocuğu öldürülmüş annesinin yanın başında ağlamaktadır. Onları görünce yanlarına doğru gider. Yüzü gözü yara bere içerisinde olduğu için savaşçılar tarafından hastalıklı olarak görülür yaklaşmasına izi vermezler. Göğsüne kalın bir ağaçla vurarak uzak tutmaya çalışırlar. Bu sırada J. Pençesi ile göz göze gelir ve ağzından şu cümleler dökülür: Benden korkuyor musunuz? Nasıl öleceğinizi bilmek ister misiniz? Kutsal zaman çok yakın. Günün karanlığından sakının! Jaguar getiren adamdan sakının! Onun çamur ve yeryüzünden tekrar doğuşundan sakının! Sizi Götürdüğü yerde gökyüzünüzü karartacak ve sizi yok edecek! O şimdi aramızda. Askerler küçük kızın sözlerine bir anlam veremeseler bile endişeye kapılırlar. Artık Güneş Şehrine varmışlardır ve gizem yavaş yavaş çözülmektedir. Şehre girdiklerinde her yer pislik içerisinde tarlalarda ki mahsuller çürümüş ve insanlar çeşitli hastalıklara yakalanmış durumdadırlar. Erkek esirlere mavi boyalar sürerlerken kadınları esir pazarında satmaya başlarlar. Mavi boya sürülen esirler büyük bir piramide doğru götürülmeye çalışılır. Labirentin koridorlarında çeşitli resimler çizilmiştir. Bu resimler mavi boyalı insanların vahşice öldürüldüğünü resmetmektedirler. Labirentin üstüne çıkarıldıklarında esir edilmelerinin gizemi açığa çıkar. Esirleri kurban eden cellat halka seslenerek bu vahşetin nedeni açıklamış olur.

Sözlerine Güneş Aleminin yüce insanları bu günler bizim en büyük yas günlerimiz diye başlar ve devam eder: Toprak susuyor! Büyük bir salgın mahsulümüzü istila ediyor. Bu hastalıkların acısı canımızı çok yakıyor. Bu durumun bizi zayıf düşürdüğünü söylüyorlar. Bizi her şeyden yoksun bıraktığını. Bozulduğumuzu söylüyorlar! Güneş Aleminin büyük halkı bende diyorum ki; Biz güçlüyüz! Kudretli Kukulcan(Mayaların en büyük tanrısı)! Öfkesi ile dünyayı yerle bir edebilen, bu kurbanla öfkeni dindirmemize izin ver diyerek Tüten Kurbağanın önce kalbini çıkarır sonra kafasını keserek öldürür. Bu yapılanlar mayaların kıtlığı ve hastalıkları önlemek için insanları vahşice kurban ettiklerini seyirciye gösterir. Bükük Burnu da kurban ettikten sonra sıra J. Pençesine gelir. J. Pençesi ailesini düşünerek ölme sırasının şimdi olmadığını söyler. Tam kurban edileceği sırada güneş tutulması başlar. Trans halinde biri – Şehrin Büyücüsü- titrek bir şekilde güneşi işaret eder. Tüm halk çok büyük bir endişeye kapılır. Tanrılarının ışıklarını kapattığını düşünürler. Baş cellat ise korkmamalarını Kukulcanı kana doyurup memnun ettiklerini söyler. Bu sırada tutulma sona ermeye başlar. J. Pençesini kurban etmekten vazgeçip diğer esirlerin yanına iterler. Halk büyük bir sevinç içerisinde kendinden geçmiş bir durumdayken Zero Wolf cellata esirleri ne yapacağını sorar. Cellat onlardan kurtulması gerektiğini söyleyince hızlı bir şekilde piramitten ayrılırlar. Boş bir araziye varınca esirlere ormanlarının karşıda olduklarını ve oraya doğru koşmalarını söylerler. Z. Wolf oğlunu cellat olarak seçerek karşıya doğru gönderir. K. Göz J. Pençesine izlemesini söyleyerek Körelmiş ile birinin daha ellerini çözerek koşmaları için bağırır. Esirler korku içinde ne olacağını merak ederek ormana doğru koşmaya başlarlar. Bu sırada acımasız savaşçılar ok, mızrak, taş gibi silahları onlara doğru fırlatırlar. Körelmiş mızrakla yaralanırken diğer esir taşla vurularak ağır yara alır. En sonda bekleyen Z. Wolf'un oğlu Kesik Kaya yaralara doğru giderek onları infaz eder. Sıra J. Pençesi ve ormanda gördüğü yabancıya gelir. İkisi çapraz bir şekilde koşmaya başlarlar. Yabancı ağzından giren okla öldürülür. J. Pençesi ormana varmak üzereyken Z. Wolf'un attığı okla yaralanır. K.Kaya tarafından öldürüleceği sırada Körelmiş K. Kayanın ayağından çekerek ona kaçması için bağırır. K. Kaya Körelmiş öldürdüğü esnada J. Pençesi vücuduna saplanan okun başını kırarak yerde yatar şekilde bekler. K. Kaya onu öldürmek için hamle yaptığı anda oku K. Kayanın boğazına saplar ve ayağa kalkarak ormana doğru koşar. Savaşçılar hızla K.Kayanın yanına geldiklerinde onun ölmek üzere olduğunu görürler. J. Pençesini yakalamak üzere ormana doğru

koşmaya başlarlar. J.Pençesi ormanda saklanmak için ağacın üzerine çıkar. Acımasız savaşçılar onu geçip giderlerken bir damla kan K.Göz'ün omzuna damlar. J. Pençesi kurtulduğunu düşünürken birden ağacın üzerinde yavru bir jaguar ve annesiyle karşı karşıya gelir. Savaşçılar J. Pençesinin ağaçlardan birine çıktığını anlayıp yakalamak için dağılmaya karar verirler. Bu sırada J. Pençesinin kendilerine doğru koştuğunu fark ederler. J. Pençesi ise jaguardan kurtulmak için var gücüyle koşar. Jaguarın tam yakalayacağı sırada savaşçılardan biri J. Pençesini yakalamak için ikisinin arasına girer. Jaguar savaşçıyı yakalayıp kafatasını parçalamaya başlar. Savaşçılar yetişip jaguarı öldürürler. J.Pençesi bu fırsattan yararlanarak kaçmaya devam eder. Savaşçılar ise küçük kızın kehanetlerinin gerçekleştiğini söyleyerek korkuya kapılırlar. Z. Wolf bunun saçmalık olduğunu onu yakalayıp derisini yüzeceğini söyleyerek kovalamaya devam ederler. Kovalama sırasında savaşçılardan biri yılan ısırmasıyla, biri şelaleden atlayıp kafasını kayaya çarparak, biri de Z. Wolf tarafından öldürülür. J. Pençesi ormanına vardığında artık kaçmayacağını buranın kendi ormanı olduğunu onlardan kaçmayacağını savaşçılara haykırır. Bataklığa düşüp çamur içinde sürünerek çıkar ve kehanetin bir bölümü daha gerçekleşir. Geriye 5 savaşçı kalmıştır. Birini zehirli oklarla öldürdüğü sırada K. Göz ile karşı karşıya gelir. K. Gözün Kafatasını parçalayarak öldürür ve babasının intikamını alır. Bu esna da yağmur başlamış ailesinin bulunduğu kuyu hızla suyla dolmaktadır. Kuyunun başına vardığında eşi ile oğlunun taşın üzerine çıktıklarını ve zor durumda olduklarını görür. Z. Wolf ve iki adamı da kuyuya ulaşmışlardır. J. Pençesi koşmaya devam eder ve film başında domuzu avladıkları bölgeye geldiğini fark eder. Tuzağın sonunda durarak Z. Wolf'u tuzağa çeker. Z. Wolf okla yaralayıp ona koştuğu sırada tuzağa basar ve domuz gibi feci şekilde can verir. J. Pençesi yaralıdır ama hala iki savaşçı onu öldürmeye çalışmaktadır. Sahile doğru kaçtığı anda dizlerinin üzerine çöker ve karşıyı izler. Savaşçılar da yanına vardıklarında aynı tepkiyi verirler. Bu kadar etkilendikleri şey sahile yanaşan ve üzerinde farklı renklerden insanların bulunduğu gemilerdir. Savaşçılar gemilere doğru yönelince J.Pençesi eşini ve çocuklarını kurtarmak üzere harekete geçer. Son sahnede eşi ve çocuklarıyla yeni bir başlangıç için ormana gittikleri görülür.

4.3.3.3. Apocalypto Filminde Zaman, Mekan Kullanımı ve Diğer Unsurlar

Zaman ve Mekan Kullanımı

Filmde zaman olgusu net değildir. Filmin son sahnesiyle birlikte izleyiciye, Amerika kıtasının keşif zamanlarına denk geldiği hissettirilmiştir. Genellikle şimdiki zaman formatında sahnelenmiştir. Mekan olarak filmin konusu gereği tamamen dış çekimler hakimdir. Aksiyon sahnelerinin bol oluşu, filmin konusunun ormanlık bir alanda geçmesi, bu durumu ortaya çıkarmıştır.

Ses ve Müzik

Filmde kullanılan ses ve müzik çekilen sahnelerle uyum içerisindedir. Kritik, hüznü, korku dolu anlarda ses ve müzik izleyiciye doğru bir şekilde aktarılmıştır. Her sahneye özgü farklı ses ve müzik efektleri kullanılması, seyirciye izleme devamlılığı kazandırmıştır.

Renk ve Işıklandırma

Sahneler genellikle gün ışığından yararlanılarak, güneşli, aydınlık ve bol renkli olarak çekilmiştir. Karanlık sahnelere ait çekimlerde filmde kullanılmıştır. Renk ve ışıklandırma sahnelerde çok başarılı bir şekilde kullanılmış, bu yüzden en ufak ayrıntı bile izleyici tarafından anında fark edilmiştir. Yaban domuzunu avlama ve jaguarın acımasız savaşçıyı parçalama sahnelerinde kullanılan sıcak renkler, sahnelere derinlik kazandırmıştır.

Çekim Planları

Filmde genellikle yakın ve omuz çekimlerine yer verilmiştir. Genel çekimler çoğunlukla savaş sahneleri ve mekân değişikliklerinde kullanılsa da bunların yanı sıra kimi zaman arka planda vurgulanmak istenen olayların görülmesi/fark edilmesi amaçlandığında da bu çekimlere yer verilmiştir. Ayrıca filmde, vurgulanmak istenen olaylara göre baş çekimlerin ve boy çekimlerin de kullanıldığı görülmektedir.

4.3.3.4. Apocalypto Filminin Vladimir Propp'un Masal Çözümlesin de Uyguladığı 31 İşlev ve 7 Eylem Alanı Kahramanı Açısından Çözümlemesi

Jaguar Pençesi, ailesi ve akrabaları yaşamaktadır. (Başlangıç durumu, simgesi α)

1. J.Pençesi acımasız savaşçılar tarafından esir alınarak köyünden uzaklaştırılır. (Tanımı: uzaklaşma, simgesi β)

2. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı:

yasaklama, simgesi γ)

3. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi δ)

4. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: soruşturma, simgesi ϵ)

5. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: bilgi toplama, simgesi ζ)

6. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: aldatma, simgesi η)

7. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: suça katılma, simgesi θ)

8. Middle Eye(Küçük Göz), J. Pençesinin babası Billur Gökyüzünü boğazını keserek öldürür. (Tanımı: kötülük, simgesi A)

Bu işlev oldukça önemlidir. Masalın devingenliğini sağlar. İlk yedi işlev masalın hazırlayıcı bölümü olarak ele alınır. Olay örgüsü kötülük aşamasında düğümlenir. Bütün masallar bir kötülüğün yapılmasıyla başlamaz. Başka başlangıçlar da vardır. Bu başlangıçlar da kötülük işleviyle başlayan masallarla aynı gelişmeyi izler. Söz konusu masallar bir eksiklik ve yokluk durumundan kaynaklanır.

8a. Blunded'in çocuğu olmamaktadır. Bu yüzden bütün köy onunla her fırsatta dalga geçmektedir. Blunded ve eşi çocuk sahibi olmayı çok istemektedir.(Tanımı: eksiklik, simgesi α)

9. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: aracılık, geçiş anı, simgesi B)

10. Eşi ve çocuğunu kuyuya indirmeyi başaran J. Pençesi akrabalarına yardım etmek ve savaşmak için geri döner. (Tanımı: karşıt eylemin başlangıcı, simgesi C)

11. Esir düşen J. Pençesi kurban edilmek üzere evinden ayrı konulur. (Tanımı: gidiş, simgesi \uparrow)

12. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: başışçının ilk işlevi, simgesi D)

13. Blunded eşinin tecavüz edilirken son anda rıza gösterebileceği ihtimalini düşünür ve sabah olmadan kendini öldüreceğini, ölürken yanında öldürebileceği kadar savaşçıyı götüreceğini söyler. J. Pençesi bu düşüncenin yanlış olduğunu düşünür. Bu

zor durumdan kurtulabilmeleri için hep birlikte savaşmaları gerektiğine inanır.(Tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E)

14. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: büyüdü nesnenin alınması, simgesi F)

15. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır. (Tanımı: İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G)

16. J.Pençesi babasını öldürmek üzere olan Middle Eye(Küçük Göz) ile kavga etmeye başlar. (Tanımı: çatışma, simgesi H)

17. Middle Eye(Küçük Göz) tarafından J. Pençesine “Az Kalsın” lakabı takılır. (Tanımı: özel işaret, simgesi I)

18. J. Pençesi Middle Eye’ı(Küçük Göz) kafatasını parçalayarak öldürür.(Tanımı: zafer, simgesi J)

19. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.(Tanımı: giderme, simgesi K)

20. Acımasız savaşçılar tarafından kovalanan J. Pençesi, ailesini kurtarmak için kuyuya ulaşır.(Tanımı: geri dönüş, simgesi ↓)

21. Kesik Kayayı öldürdükten sonra ormana doğru kaçan J. Pençesi acımasız savaşçılar tarafından izlenir. (Tanımı: izleme, simgesi Pr)

22. K. Kaya tarafından öldürülmek üzere olan J.Pençesi Körelmişin yardımıyla hayatta kalır. (Tanımı: yardım, simgesi Rs)

23. Filmde bu maddeyle ilgili herhangi bir bilgiye rastlanmamıştır.. (Tanımı: kimliği gizleyerek gelme, simgesi O)

24. Zero Wolf, kehanet nedeniyle korkuya kapılan adamlarına, J.Pençesini yakalayınca derisini yüzüp giyeceğini ve bunu ona izleteceğini söyler. (Tanımı: asılsız savlar, simgesi L)

25. Elleri çözülen J. Pençesine ormana doğru koşması ve orada özgür kalabileceği söylenir. Bu sırada acımasız savaşçılar arkasından mızrak, ok, taş gibi silahlarla saldırırlar. (Tanımı: güç iş, simgesi M)

26. K. Kayayı Öldüren J. Pençesi ormana ulaşır. (Tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N)

27. Ormanına ulaşan J. Pençesi burasının kendi ormanı olduğunu, adının J.Pençesi olduğunu ve onlardan korkmadığını haykırır. (Tanımı: tanı(n)ma, simgesi Q)

28. Esirler Güneş Şehrine varınca Z. Wolf'un kurban edilmek üzere insan toplayan bir canı olduğu görülür.(Tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex)

29. J. Pençesinin bir jaguarla koştüğünü gören acımasız savaşçılar kehanetin gerçekleşeceğini düşünerek ilk defa ondan korkmaya başlarlar. Bataklığa düşen J. Pençesi tüm vücudu çamur kaplı olarak tıpkı bir jaguar gibi ayağa kalkar. Artık Jaguar Pençesi av değil, avcıdır.(Tanımı: biçim değiştirme, simgesi T)

30. Z. Wolf filmin ilk sahnesinde avlanılan domuz gibi tuzağa basar ve feci şekilde can verir. (Tanımı: cezalandırma, simgesi U)

31. J. Pençesi eşi ve çocuklarını kurtararak yeni bir başlangıç için ormanın derinliklerine doğru gider. (Tanımı: evlenme, simgesi W°o)

Propp'un sıraladığı 31 işlevden 19 tanesi film analizinde belirlenmiştir. Eylemler arasında atlama olabilir. Filmin şeması ise şu şekilde oluşur:

$\alpha \beta A \alpha C \uparrow E H I J \downarrow Pr Rs L M N Q Ex T U W^{\circ}o$

4.3.3.5. Apocalypto Filminin Eylem Alanının İncelenmesi

1.Saldırganın (ya da kötü kişinin) Eylem Alanı: Filmde saldırgan olarak Z. Wolf'u ve katil savaşçıları görüyoruz. Özellikle Middle Eye(Küçük Göz), esirlere karşı çok acımasız tavırlar sergileyerek bu alanın önde gelen karakterlerinden biri olmuştur. Jaguar Pençesinin babasını öldürmesi filmin seyrine yön vermiştir.

2.Bağışçının(ya da sağlayıcının) Eylem alanı: Blunded, Jaguar Pençesini ölümden kurtararak ormana kaçmasını sağlamıştır. Bu sayede kahraman babasının ve akrabasının intikamını alabilmiştir. Blunded'in eylemleri bu alanı oluşturur.

3.Yardımcının Eylem Alanı: Bir bilinmeze sürüklenen ve hayatta kalma mücadelesi veren Jaguar Pençesi ve akrabalarının eylemleri bu alanın oluşmasını sağlar.

4.Prensesin(aranan kişinin) ve Babasının Eylem Alanı: Jaguar Pençesinin eşi ve çocuklarının annesi Seven, kahramanın hayatta kalma mücadelesi vermesinde ki en büyük etken olarak filmde karşımıza çıkar. Kahraman tarafından derin bir kuyuya saklanan Seven ve oğlu, her an yağabilecek yağmur nedeniyle büyük bir tehlike altındadırlar. Kahraman bu yüzden biran önce esaretten kurtulup onları kuyudan çıkarmak için can havliyle mücadele eder.

5.Gönderenin Eylem Alanı: Kahraman ve akrabalarını hayatta kalma ve intikam alma mücadelesine iten nedenler, bu alanı oluşturur.

6.Kahramanın Eylem Alanı: Jaguar Pençesi, ormanında ailesi ve akrabalarıyla mutlu bir şekilde yaşamaktadır. Z. Wolf ve savaşçılar gelince hayatları birden alt üst olur. Jaguar Pençesinin hayatta sadece bir amacı kalmıştır. Yaşamak ve ailesini kurtarmak. Bu yüzden savaşçılara karşı insanüstü bir mücadele verir. Jaguar Pençesinin eylemleri bu alanı oluşturur.

7.Düzmece Kahramanın Eylem Alanı: Filmde düzmece kahraman olarak Güneş Şehrinin Kralını ve yöneticilerini gösterebiliriz. Yaşanan kıtlık ve hastalık nedeniyle, yakalanan zavallı insanları vahşice katlederek, halkın gözünde kıtlığı ve hastalığı bitiren insanlar olarak görülmek istemektedirler. Bu alanı bu acımasız insanların eylemleri oluşturur.

4.3.3.6. Apocalypto Filmindeki Saldırgan (Engelleyici) Kahramanlar

Zero Wolf: Filmde acımasız savaşçıların lideri rolünü üstlenen Zero Wolf korkutucu bir görüntüye sahiptir. Vücudunun her yerinde öldürdüğü insanlara ait parçalar bulunmaktadır. Ormanın derinliklerinde bulunan köylere baskınlar yapar, oraları yerle bir eder ve köyde yaşayan insanları kurban edilmek üzere canlı olarak Güneş şehrine götürür. Baskın yaptığı köylerden biride Jaguar Pençesinin köyüdür. Zero Wolf Jaguar Pençesi'nin Babasını ve akrabalarından bazılarını adamları ile birlikte katleder. Filmin sonuna doğru Jaguar Pençesi Zero Wolf'u önceden kurdukları tuzağa çekerek feci şekilde öldürür.

Middle Eye(Küçük Göz): Acımasız savaşçıların en zalimidir denilebilir. Jaguar Pençesi'nin babası Billur Gökyüzünü gözünü kırpmadan öldürür. Film boyunca kahramana ve akrabalarına türlü işkenceler yapar. Sonu Zero Wolf'tan farksızdır. Jaguar Pençesi kafatasını parçalayarak onu öldürür.

Kesik Kaya: Zero Wolf'un köy baskınlarında yanında götürdüğü oğlu olarak filmde seyircinin karşısına çıkar. Babası gibi zalim bir karaktere sahiptir. Cellat görevi üstlendiği sahnede yaralı esirleri soğuk kanlılıkla öldürür. Jaguar Pençesini de öldüreceği sırada, boğazına Jaguar Pençesi tarafından saplanan bir okla can verir.

Billur Gökyüzü: Jaguar Pençesi'nin babası rolünde filmde karşımıza çıkar. Uzun zaman önce babasıyla ormanda avlanan Billur Gökyüzü, şimdi ise Jaguar pençesiyle

avlanmaktadır ve öldükten sonra ise Jaguar Pençesinin kendi ođluyla aynı yerde avlanmaya devam edeceđi düşüncesini taşımaktadır. Jaguar Pençesine güçlü olması için telkinlerde bulunur. Middle Eye tarafından öldürölünce Jaguar Pençesi büyük bir hüzne kapılır. Babasını intikamını almak için hayatta kalmaya çalışır.

4.3.3.7. Apocalypto Filminde ki Yardımcı (Destekleyici) Kahramanlar

Blunded (Körelmiş): Çocuđu olmadığı için tüm akrabaları tarafından dalga geçilen Blunded, güçlü kuvvetli bir yapıya sahiptir. Köy baskınında Zero Wolf'un adamlarından birkaçını tek başına öldürür. Acımasız savaşçılar onu, üzerine ağ atarak anca yakalayabilirler. Kesik Kaya Jaguar Pençesi'ni öldüreceđi sırada ona engel olur. Bu hareketinin bedelini canıyla öder fakat Jaguar Pençesinin kurtulmasını sağlar.

Seven: Jaguar Pençesinin eđi ve çocuklarının annesi rolündedir. Baskın esnasında kahraman tarafından derin bir kuyuya indirilerek saklanır. Jaguar Pençesinin hayatta kalma mücadelesi vermesinin en büyük sebebi olarak gösterilebilir. Jaguar Pençesi onu ve ođlunu kurtarabilmek için tüm zorluklara göđüs gerer. Filmin sonunda kahraman tarafından kurtarılır ve yeni bir başlangıç yapabilmek için ailesi ile birlikte ormanın derinliklerine dođru yola koyulurlar.

SONUÇ

Kamera Obscura ile başlayan ve Lumiere Kardeşlerin sinematografi ile zirve yürüyüşünü hızlandıran sinema zamanla geniş kitlelerin cazibe merkezi haline gelmiştir. Bu gelişmeye katkıda bulunan bilim insanlarını da unutmamak gerekir. Sinemanın bu kadar çok beğenilmesine ve bu kadar çok takip edilmesine katkıda bulunan bir öğede Hollywood'tur. Sinema fabrikası gibi çalışan ve seri şekilde film üreten Hollywood, sinemanın bu denli gelişmesine öncülük etmiştir. Birçok yıldız bu büyüdü dünyanın içerisinde, büyük işlere imza atmış ve çok büyük hayran kitlelerine sahip olmuşlardır. Bu yıldızlardan biri de Mel Gibson'dır. Dokunduğu her şeyi altına döndüren adam diye anılan aktör, dünyaca ünlü biri haline gelmiştir. Yapımları o kadar çok beğenilmiş ki, tekrar tekrar izlense bile aynı hazzı izleyenlerde hep uyandırmıştır. Bu yapımlardan en çok beğenilen üç tanesi Cesur Yürek, Vatansever ve Kıyamet adlı filmlerdir.

Propp'un işlevsel çözümlemesi bu üç filme uygulandığı zaman, Cesur Yürek filminde 31 işlevden 17 tanesini, Vatansever adlı yapımda 31 işlevden 25 tanesini ve son olarak Kıyamet adlı yapımda 31 işlevden 19 tanesini barındırdığı, yedi eylem alanının hepsine ise tüm filmlerde rastlanıldığı gözlemlenmiştir. Bu sonuçlardan hareketle filmler arasında Propp'un işlevsel çözümleme metoduna en uygun filmin Vatansever olduğu görülmüştür. Filmlerin işlevsel simgelemi sırasıyla şu şekilde oluşmuştur:

1. Cesur Yürek: $\alpha \beta \gamma \delta A B C J \downarrow Pr M N Q Ex T U W^o$
2. Vatansever: $\alpha \beta \gamma \delta \epsilon \zeta \eta \theta A B C \uparrow F H I J Pr Rs M N Q T U W^o$
3. Kıyamet: $\alpha \beta A \alpha C \uparrow E H I J \downarrow Pr Rs L M N Q Ex T U W^o$

Propp çalışmasında belirlediği işlevlerin tümünün masallarda bulunmasının zorunlu olmadığını ancak sıralamalarının değişmez olduğunu ileri sürmüştür. Zaten çözümlemelere bakıldığında hiç birinde 31 işlevin eksiksiz olarak yer almadığı görülür. Ancak ikinci veri olarak öne sürdüğü düşünce, yani sıralamalarının değişmediği iddiası incelenen filmlerde gözlemlenememiştir. Örnek verecek olursak, Vatansever adlı yapımda 8. Madde de gerçekleşen işlev, filmin akış planında, üçüncü, dördüncü, beşinci, altıncı ve yedinci işlevden önce sahnelenmiştir. Filmlerde bunun gibi birkaç tane daha örneğe rastlamak mümkündür. Sıralamanın Propp'un iddia ettiği gibi değişmezliği söz konusu olmasa bile, işlevlerin çoğununun filmlerde görülebilmesi, yapılan çalışmanın üzerinden bu kadar çok zaman geçmesine rağmen, yıllar önceki

efsanevi masallar ve gnmz filmleri arasında bu kadar benzer noktaları barındırması, bizlere nesiller nceki anlatı ve aktarım tekniklerinin deęiřmedięini gstermektedir.



KAYNAKÇA

- Abisel, N., (1995), Popüler Sinema ve Türler, (1. baskı), Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Abisel, N., (2003), Sesiz Sinema (2. baskı), Om Yayınevi, İstanbul.
- Akbaba Resuloğlu, F., (2014), *Yakınsama Kültürü ve Transmedya Hikaye Anlatımı Uygulamaları Üzerine Bir Çözümleme: Propp'un İşlevler Kuramı ve Taht Oyunları (Game Of Thrones) Dizisi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kocaeli Üniversitesi, İletişim, Kocaeli (Türkiye).
- Akgöz, E. ve M., Sezgin, (2009), Genel İletişim, (1. baskı), Gazi Kitapevi, Ankara.
- Aktaş, E., "Lord Raglan'ın Kahraman Kalıbı ve Han Orba", *Siberian Studies*, 2014, (4), ss. 13-30.
- Arslan, M., "Kitle İletişim Araçları, Medya ve Din İlişkisi Üzerine", *Birey ve Toplum*, 2016, (11), ss. 6-7.
- Ataman, G., (2009), İşletme Yönetimi Temel Kavramlar ve Yeni Yaklaşımlar, (3. baskı), Türkmen Kitapevi, İstanbul.
- Aydemir, E., (2016), Dış Politikada Yumuşak Güç ve Medya, (1. baskı), Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Aygüt, C., (2017), *Çocuk Tiyatrosunda V. Propp'un Masalın Biçimbilimi İlkelerinin İncelenmesi ve Bir Örnek Oyun: İrmikoğlan*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar, İstanbul (Türkiye).
- Aytekin, H., (2019), İnsan İlişkileri ve İletişim, (2. baskı), Pegem Akademi Yayıncılık, İstanbul.
- Azéma, M., ve F. Rivere (2012), Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema, Ancient Publications, York.
- Aziz, A., (2010), İletişime Giriş, (1. baskı), Hiperlink Yayınları, İstanbul.
- Balta, F., (2009), Halkla İlişkiler Nedir?, (6. baskı), Belta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul.

- Bars, M. E., “Vladimir Propp’un biçimbilimsel yaklaşımı çerçevesinde “Basat Tepegözü Öldürdüğü boy” üzerine bir inceleme”, *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 2014, (3), ss. 257-269.
- Bars, M. E., “Vladimir Propp’un Yapısal Çözümleme Yöntemi Çerçevesinde “Battal Gazi Destanı” Filminin İncelenmesi”, *Tarih Okulu Dergisi*, 2014, (18), ss. 79-97.
- Bazin, A., (2011), *Sinema Nedir?*, Çev. İbrahim Şener, (1. baskı), Doruk Yayınları, İstanbul.
- Benk, A., *İletişim, Büyük Larousse*, 11. Cilt , (17. baskı), İnterpress Basın ve Yayıncılık A.Ş., İstanbul.
- Betton, G., (1986), *Sinema Tarihi*, Çev. Şirin Tekeli, (1. baskı), Yeni Yüz Yıl Kitaplığı İletişim Yayınları, İstanbul.
- Bıçakçı, İ., (2004), *İletişim ve Halkla ilişkiler “Eleştirel Bir Yaklaşım”*, (5. baskı), Kapital Medya Hizmetleri A.Ş., İstanbul.
- Bolat, R., (2016), “Titanların Öfkesi” Filminin Filmsel Anlatı Açısından Çözümlemesi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Kültür Üniversitesi, İletişim Tasarımı, İstanbul (Türkiye).
- Böcekler, B., “Louis-Jacques-Mande Daguerre ve Charles Marie Bouton’un Dioraması ve Tarihsel Kökenleri”, *Sanat Tarihi Dergisi*, 2015, (2), ss. 139-160.
- Budak, G. ve G., Budak, (2004), *Hakla İlişkilerde Davranışsal Bir Yaklaşım*, (4. baskı), Barış Yayınları Fakülteler Kitapevi, İzmir.
- Cemalcılar, İ. (1988). *Pazarlama Kavramlar ve İlkeler*, (1. baskı), Beta Yayınevi, İstanbul.
- Cüceloğlu, D., (1997), *Yeniden İnsan İnsana*, (1. baskı), Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Çağlar, B., “Vladimir Propp’un Masal Anlatısı Perspektifinden “Interstellar” Filminin İncelenmesi”, *Akdeniz İletişim Dergisi*, 2015, (24), ss. 31-55.

- Çınlar, C., (2003), *İletişim Teknolojilerinin Kurum İletişiminde Kullanımı ve Halkla İlişkiler Perspektifi İle Türkiye İçin İdeal İletişim Uygulamaları*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Marmara Üniversitesi, İletişim Bilimleri, İstanbul (Türkiye).
- Demiray, U., (2019), *Etkili İletişim*, (9. baskı), Pegem Akademi Yayıncılık, İstanbul
- Dil Üzerine”, *Icanas* 38...
- Doğramacı, T., (2011), *Başlangıcından Günümüze Animasyon- Sinema ilişkisi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dumlupınar Üniversitesi, Grafik Ana Sanat Dalı, Kütahya (Türkiye).
- Dorsay, A., (1999), *100 Yılın 150 Oyuncusu*, (2. baskı), Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Dökmen, Ü., (2006), *İletişim Çatışmaları ve Empati*, (35. baskı), Sistem Yayıncılık, İstanbul.
- Duca, L., (1947), *Sinema Tarihi*, Çev. Nuri Sarıdoğan, (1. baskı), Tan Matbaası, İstanbul.
- Dündar, S. D., (2013), *Üç Boyutlu (3D) Animasyon Çalışmalarında Gerçeklik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Grafik Ana Sanat Dalı, Ankara (Türkiye).
- Ekici, M., (2004), *Araştırma Yöntemleri*”, Türk Halk Edebiyatı El Kitabı, Grafiker Yayınları, Ankara,
- Erdoğan, İ., (1994), *İşletmelerde Davranış*, (4. baskı), İstanbul Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Eren, E., (2012), *Örgütsel Davranış ve Yönetim Psikolojisi*, (16. baskı), Beta Yayınevi, İstanbul.
- Erol, G., “Kitle İletişim Araçlarında Kullanılan Türkçe ve Yozlaşan Bir Değer Olarak
- Erol, G., “Vladimir Propp’un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Cesur Yürek Filminin İncelenmesi”, *İletişim Fakültesi Dergisi*, 2012, (23), ss. 353-359.
- Fiske J., (2003), *İletişim Çalışmalarına Giriş*, Süleyman İrvan, (2. baskı), Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.

- Goets, P. W., İletişim Modelleri, AnaBritanica, 11. Cilt, (18. baskı), Ana Yayıncılık ve Sanat Ürünlerini Pazarlama A.Ş., İstanbul.
- Göktepe, E., (2015), *Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Ticaret Üniversitesi, Medya ve İletişim, İstanbul (Türkiye).
- Gönen, E. Ö., “İletişimin Tarihsel Süreci”, *İletişim Fakültesi Dergisi*, 2012, (28), ss. 87-101.
- Güler, D., “Kitle İletişim Araçlarının İletişim ve Eğitim İletişimi Özellikleri”, *Kurgu Dergisi*, 1991, (9), ss. 323-345.
- Güney, S., (2000), *Yönetim ve Organizasyon El Kitabı*, (1. baskı), Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Gür, N., “‘Sosyal Haydut’ Düzleminden ‘Halk Kahramanı’ Statüsüne Bir Yükseliş: Köroğlu ve Sergüzeşti” *Milli Folklor Dergisi*, 2008, (79), ss. 45-49
- Güvemli, Z., (1960), *Sinema Tarihi*, (1. baskı), Varlık Yayınları, İstanbul.
- Hasanov, F., (2018), *V. Propp’un Şemasına Göre Hollywood Tür Sinemasının İncelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi, Radyo Televizyon ve Sinema, İstanbul (Türkiye).
- <http://www.turkiyeforumlari.net/konular/108466-Metin-merkezli-halkbilimi-kuramlari.html>, Erişim Tarihi, 12.08.2019
- İlkyaz, A., D., Şahin, “Fotografin Sanat Serüveni”, *İdildergisi*, 2014/3, (14), ss. 159-172.
- Kaya, A., (2018), *İnsan İlişkileri ve İletişim*, (13. baskı), Pegem Akademi Yayıncılık, İstanbul.
- Keskin Vural, İ., (2012), *Medya ve İletişim*, (1. baskı), Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Kılıç, E. G., “Farlı Yüzyıllar Aynı Biçimler: V. Propp’un İşlevsel Yaklaşımı Çerçevesinde Alacakaranlık Film Serisi Üzerine Bir Çözümleme ve Kitle Kültürü Sineması Eleştirisi”, *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 2018, (3), ss. 467-482.

- Kılıç, L., (2012), Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, (2. baskı), Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Kılınc, Barış, vd., (2016), İletişim Bilgisi, (1. baskı), Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Kıran, A., ve Z., Kıran, (2011), Yazınsal Okuma Süreçleri, (4. baskı), Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Kırık, A. M., E., Kozan, “Üç Boyutlu (3d) Dijital Animasyon Teknolojisinin Tv Yayıncılığında Kullanımı”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2015/3, (13), ss. 292-311.
- Koçel, T., (1989), İşletme Yöneticiliği, Yönetici Geliştirme, Organizasyon ve Davranış, (1. baskı), İşletme Fakültesi Yayını, İstanbul.
- Kozan, E., (2015), *Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin Tv Yayıncılığında Kullanımı: “Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar” ve “Can” Çizgi Film Örnekleri*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Radyo Televizyon ve Sinema, İstanbul (Türkiye).
- Köse, O., T., Kodal, “Claude Levi-Strauss’un Mit Çözümlemeleri Üzerinden Resimlerarasılık Perspektifinde Resim Değerlendirmesi”, *Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 2011, (7), ss. 3
- Küçükcan, Ufuk, vd., (2012), Hareketli Görüntünün Tarihi, (2.baskı), Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Lazar, J., (2009), İletişim Bilimi, Çev. Cengiz Anık, (2. baskı), Vadi Yayınları, Ankara.
- Levi-Staruss, C., (1994), Yaban Düşünce, Çev. Tahsin Yücel, (1. baskı), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Levi-Strauss, C., (1986), Mit ve Anlam, Alan Yayınları, İstanbul.
- Maigret, E., (2014), Medya ve İletişim Sosyolojisi, Çev. Halime Yücel, (4. baskı), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Mısırlı, İ., (2011), Genel ve Teknik İletişim, (6. baskı), Detay Yayıncılık, Ankara.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), Amerikan Sineması, (2011), Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara.

- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), Kitle İletişimi, (2011), Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), Sinemanın Doğuşu, (2011), Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Mutlu, E., (1994), İletişim Sözlüğü, (1. baskı), Ark Yayınevi, Ankara.
- Muybridge, E., (1985), Horses And Other Animal In Motion, (1. baskı), Dover Publications , Inc, New York.
- Onaran, A. Ş., (1994), Sessiz Sinema Tarihi, (1.baskı), Kitle Yayıncılık ve Yapımcılık Ltd. Şti., Ankara.
- Onart, A., “Değişik Yönleriyle Yapısalcılık ve Yapı Kavramı, Özel Bölüm:
- Özkan, E., (2001), *Canlandırma Sinemasının Biçimsel ve Anlatsal Özellikleri*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi, Radyo Televizyon ve Sinema, Ankara (Türkiye).
- Paşalı Taşoğlu, N., (2009), Pazarlama İletişimi, (1. baskı), Detay Yayıncılık, Ankara.
- Polat, G. F., (2014), *Bağımsız Sinema ve Semih Kaplanoğlu Yusuf Üçlemesi'nin V. Propp Açısından Çözümlemesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Kültür Üniversitesi, İletişim Tasarımı, İstanbul (Türkiye).
- Propp, V., (2018), Masalın Biçimbilimi, Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, (4. baskı), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Rotha, P., (1996), Sinema Tarihi, Çev. İbrahim Şener, (1. baskı), Sistem Yayıncılık, İstanbul.
- Sezen, T., “Lumiere Kardeşler Öncesi Sinema”, *İletişim Fakültesi Dergisi*, 2012, (17), ss. 601-608.
- Sinemoğlu, N., (1984), Sanat Tarihi-Tarih Öncesinden Bizans'a, (1.baskı), Mimar Sinan Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- strauss/, erişim tarihi, 24.05.20218.
- Tek, Ö. B., (1999), Pazarlama İlkeleri: Global Yönetimsel Yaklaşım Türkiye Uygulamaları, (8. baskı), Beta Basım Dağıtım, İstanbul.

- Teksoy, R., (2005), Sinema Tarihi, (1. Cilt), Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti., İstanbul.
- Teksoy, R., (2005), Sinema Tarihi, (2. Cilt), Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti., İstanbul.
- Theaker, A., (2008), Halkla İlişkilerin El Kitabı, Çev. Murat Yaz, (2. baskı), MediaCat Yayınları, İstanbul.
- Tuna, Yavuz, vd., (2012), İletişim, (2. baskı), Pegem Akademi Yayıncılık, İstanbul.
- Tuncer, P.A., (2017), V. Propp'un Yaklaşımına Göre Son Dönem Amerikan Animasyon Filmlerinde Anlatı Yapısı, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi, Radyo Televizyon ve Sinema, İzmir (Türkiye).
- Tunçbilek, L., (2017), *Şereflikoçhisar Masallarının Propp Metoduna Göre İncelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ahi Evran Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı, Kırşehir (Türkiye).
- Turhan Tuna, S., “Lord Raglan’ın “Geleneksel Kahraman Kalıbı”ndan Hareketle “Maaday Kara” Destanında Eski Türk Kültüründen İzler”, *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, 2018, (2), ss. 207-219.
- <https://www.onurcoban.com/2011/09/shannon-weaver-modeli.html>, Erişim Tarihi 14.02.2019.
- <https://www.armadigital.net/bilgi-bankasi/internet-nedir>, Erişim Tarihi 26.02.2019.
- <https://www.etoplum.com/radyo-hakkinda-bilgi.html>, Erişim Tarihi 25.02.2019.
- <https://bilgihanem.com/radyonun-icadi-radyo-nedir/>, Erişim Tarihi 24.02.2019.
- <http://www.atalars.com/pdf/fotograf/fotograf-tarihine-giris.pdf>, Erişim Tarihi, 04.06.2019.
- <https://televizyonizlenir.wordpress.com/>, Erişim Tarihi 25.02.2016
- <https://www.onurcoban.com/2011/09/shannon-weaver-modeli.html>, Erişim Tarihi 14.02.2019.
- <http://www.gazetebilkent.com/2013/05/10/sinema-tarihi-sinema-oncesi-donem-1920/>, Erişim Tarihi, 12.03.2019.

- <https://sanatkaravani.com/ilkel-fotograf-makinesi-camera-obscura/>, Erişim Tarihi, 24.03.2019.
- <https://docplayer.biz.tr/993857-Telgraf-nedir-telgraf-turleri.html>, Erişim Tarihi 23.02.2019.
- <https://www.medyaakademi.org/2016/11/26/internet-hakkında-5-ilginc-bilgi/>, Erişim Tarihi 26.02.2019.
- Uzuntaş, A., “Etkili İletişim: Anlatabilmek Ve Anlayabilmek”, *Kastamonu .eğitim Dergisi*, 2013, (1), ss. 11-30.
- Ülger, B., (2003), İletişim ve Halkla İlişkiler “The Big Business”, (1. baskı), DER Yayınları, İstanbul.
- Vincenti, G., (1993), Sinemanın Yüz Yılı, Çev. Ayça Engin, (1. baskı), Evrensel Kültür Kitaplığı, İstanbul.
- Yalçinkaya, F., “Ayı İslam Batur Masalının Vladimir Propp’un “Masalların Yapısal Çözümlemesi” yöntemiyle incelenmesi”, *Uluslar Arası Uygur Araştırmaları Dergisi*, 2015, (5), ss. 33-40.
- Yapısalcılık”, *Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi*, 1973, (262), ss. 231-237.
- Yavuz, B., (2014), *Yeni İletişim Ortamı Olarak Mobil İletişim Teknolojilerinin Pazarlama İletişimi Etkinliğini Arttırmada Bağlam Temelli Kullanımı*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Marmara Üniversitesi, Gazetecilik, İstanbul (Türkiye).
- Yaylagül, L., (2006), *Kitle İletişim Kuramları*, (1. baskı), Dipnot Yayınları, Ankara.
- Zılloğlu, M., (2003), *İletişim Nedir?*, (1.baskı), Cem Yayınevi, İstanbul.