

TÜRKİYE VE DÜNYADA SİNEMA

Editör: Doç.Dr. Feridun NİZAM

yaz
yayınları

Türkiye ve Dünyada Sinema

Editör

Doç.Dr. Feridun NİZAM

yaz
yayınları

2025

Türkiye ve Dünyada Sinema

Editör: Doç.Dr. Feridun NİZAM

© YAZ Yayınları

Bu kitabın her türlü yayın hakkı Yaz Yayınları'na aittir, tüm hakları saklıdır. Kitabın tamamı ya da bir kısmı 5846 sayılı Kanun'un hükümlerine göre, kitabı yayınlayan firmanın önceden izni alınmaksızın elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemiyle çoğaltılamaz, yayınlanamaz, depolanamaz.

E_ISBN 978-625-8678-27-7

Aralık 2025 – Afyonkarahisar

Dizgi/Mizanpaj: YAZ Yayınları

Kapak Tasarım: YAZ Yayınları

YAZ Yayınları. Yayıncı Sertifika No: 73086

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3
İscehisar/AFYONKARAHİSAR

www.yazyayinlari.com

yazyayinlari@gmail.com

İÇİNDEKİLER

Dikey Dizi Formatı Üzerine Eleştirel Bir İnceleme: Estetik, Anlatı ve Kültürel Dönüşüm	1
<i>Hande SEZMEZ</i>	
Azizlik İmgesinin Sinemasal Kuruluşu: Şehrin Azizleri Filmlerinde İkon ve Anlam	25
<i>Tolga GÜROCAK, Sibel TİMUR</i>	
Sentetik Gerçeklik ve Yaratıcı Yıkım: Sinemada Yapay Zeka Paradoksu.....	48
<i>Seda KANDEMİR</i>	
Görsel Anlatım Kodları Bağlamında Bayrak Kullanımının Tarihi Dizi ve Film Örnekleriyle Çözümlemesi.....	61
<i>Melih TOMAK, Ragıp TARANÇ</i>	

"Bu kitapta yer alan bölümlerde kullanılan kaynakların, görüşlerin, bulguların, sonuçların, tablo, şekil, resim ve her türlü içeriğin sorumluluğu yazar veya yazarlarına ait olup ulusal ve uluslararası telif haklarına konu olabilecek mali ve hukuki sorumluluk da yazarlara aittir."

DIKEY DİZİ FORMATI ÜZERİNE ELEŞTİREL BİR İNCELEME: ESTETİK, ANLATI VE KÜLTÜREL DÖNÜŞÜM¹

Hande SEZMEZ²

1. GİRİŞ

Mobil cihazların günlük yaşamın merkezi haline dönüşmesi ve TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts gibi sosyal medya platformlarının popülerleşmesiyle, geleneksel yatay kadrardan dikey formata geçiş hız kazanmış; kısa süreli, hızlı üretilip tüketilen dikey içeriklerin profesyonel alanda kullanımı tartışmalı hâle gelmiştir. Bu çalışmada dikey format, sinemanın insan gözünün doğal görüş açısına dayalı estetik yapısıyla çelişerek anlatısal gücüne bir tehdit oluşturabileceği düşüncesiyle teknik, estetik ve kültürel boyutlarıyla değerlendirilerek eleştirel bir perspektif sunmak amaçlanmıştır. Ayrıca, dikey dizilerin anlatı özelliklerinin bireyi yalnızlaştırma ve sosyokültürel bağları zayıflatma olasılığı tartışılmaktadır. Formatın; düşük prodüksiyon maliyetleri ve hızla yaygınlaşması nedeniyle profesyonel sinema emekçileri için bir sömürü alanı oluşturma potansiyelinin yanında sektörde yapacağı değişimle yaratıcılık üzerindeki etkileri de ele alınmaktadır. Dikey dizi üretimine ilişkin akademik yayınların sınırlı olması nedeniyle, çalışmada, sektörel deneyimler ve yaratıcı ekiplerle olan temaslardan edinilen gözlemlere yer verilmektedir. Çalışma, bu

¹ Çalışma, yazarın kendine ait “Dikey Dizi Üzerine Bir İnceleme” isimli bildirisinden (sözlü sunum) üretilmiştir (6. Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Bilimleri Sempozyumu (USVES), Sözlü Sunum, 8-9.03.2025).

² Araştırma Görevlisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, ORCID: 0000-0002-4067-6115.

bağlamda dikey format ve geleneksel yatay kadrajı karşılaştırmalı olarak incelemektedir.

2. İNSAN GÖZÜNÜN ANATOMİK YAPISI VE “DİKEY”İ İZLEME DENEYİMİ

İnsan gözü, yan yana yerleşmiş iki yapıdan oluşur ve bu anatomik yerleşim, doğal olarak yatay düzlemde geniş bir görüş alanı sağlar. Gözün bu yapısı, çevremizi panoramik şekilde algılamamıza imkân tanır ve tarih boyunca bu biyolojik gerçeklik, görsel anlatı biçimlerine yön vermiştir. Bu yüzden 1895’ten beri insanlar hikâyeleri yatay kadrajla izlemiştir. İlk hareketli görüntü çalışmalarından başlayarak tüm formatlar yatay olarak tasarlanmıştır. Sinema perdeleri, televizyonlar ve ilk başta akıllı telefonlar bile gözün bu doğal yapısına uygun olarak yataydır. Geniş bir alanı görmek, gördüğümüz bu alan içinde dikkatimizi çeken hareketlere, durumlara odaklanmak, odaklandığımız görüntüleri hafızamıza kaydetmek beynin algılama, kaydetme ve hatırlama prensiplerinden kaynaklanan bir alışkanlığımızdır.

İnsan gözü, yatay düzlemde yaklaşık 114°’lik bir binoküler görüş alanına sahiptir; bu alan her iki gözün birlikte gördüğü merkezi bölgeyi kapsar. Her bir gözün yalnızca kendisine ait çevresel görme kapasitesiyle birlikte, toplam yatay görüş alanı yaklaşık 200°’ye ulaşır (http 1). Bu genişlik, bireyin çevresel hareketlere duyarlı biçimde tepki verebilmesini ve görsel çevresini etkin şekilde tarayabilmesini mümkün kılar. Kandel, Schwartz ve Jessell’e göre, görsel alanın bu organizasyonu, retina yüzeyindeki topografik temsil ile görsel bilgilerin retinotopik haritalar aracılığıyla beyin korteksinde işlenmesine dayanır; görsel sistem, çevredeki nesneleri uzamsal bağlamda çözümleyebilmek için bu yapısal düzenlemeye ihtiyaç duyar (Kandel vd., 2013, s. 468, 559-572). Bu fizyolojik yapı, sinematik

anlatılarda kadrajın yatay kullanımını doğrudan etkileyen belirleyici bir etmendir.

Sinemanın başlangıcından beri tercih edilen 4:3 formatı, gözün yatay görüş alanıyla uyumludur. 20. yüzyıl ortasında sinema, bu oranla yetinmeyip daha da geniş görüntü alanları arayışına girmiştir. Panavision, Cinemascope gibi geniş perde teknolojileri, izleyicinin görsel konforunu ve atmosferik deneyimini artırma amacı taşımaktadır. Aynı şekilde televizyon da yayın hayatına başladığı günden itibaren benzer bir yatay formu benimsemiştir. Bu nedenle kadraj seçimi yalnızca estetik bir tercih değil; aynı zamanda izleyici konforu, algı bütünlüğü ve anlatı derinliği ile doğrudan ilişkilidir. Sinematografik anlatının estetik açıdan geniş manzaralar ve detaylı sahnelerle zenginleşmesine olanak tanıyan yatay kadraj, dramatik yapıların gerektirdiği atmosferi destekler. Özellikle hareketli sahneler, kalabalık sekanslar veya manzara planları gibi genel görünümüler yatay kadrajla anlam kazanır.

Kracauer (2015, s. 131)'in de vurguladığı gibi, “filmler genelde normalde görülmeyen şeyleri, bilinci afillatan fenomenleri, dış dünyanın ‘gerçekliğin özel tarzları’ da denebilecek birtakım veçhelerini gözler önüne serer”. Bu bağlamda yatay kadraj, yalnızca estetik değil, aynı zamanda algı düzeyinde derinlikli bir deneyim sunarak sinemanın görünmeyeni görünür kılma işlevini mümkün kılar.

İnsan gözünün anatomik yapısı, görsel kültürün tarihsel gelişimi ve sinematografik estetiklerin evrimi göz önünde bulundurulduğunda, yatay formatın hâlâ temel görsel anlatı aracı olduğu söylenebilir. Dikey format, yeni medya ortamlarında bazı işlevsel kolaylıklar sunsa da izleyicinin biyolojik ve kültürel görsel alışkanlıklarıyla tam olarak örtüşmediği görülmektedir. Format, özellikle mobil cihazlar için geliştirilmiş ve kısa süreli içeriklerle yaygınlaşmıştır. İzleyiciye fiziksel olarak yakın bir

izleme sunduğu için karakterlerin duygularından kaynaklanan yüz ifadeleri ve ruh halleri daha yoğun bir şekilde görülebilir. Özellikle dramalar, romantik komediler ve gerilim türündeki dikey dizilerde bu özellik bir avantaj gibi düşünülebilir.

Yatay formatta kullanılan yakın çekimler, dramatik durumları seyirciye aktarmak için tercih edilen ölçeklerdir. Karakterin içinde devindiği çevre, etkileşimde olduğu kişiler, mekânsal bağlam ya da anlatı içindeki konumu da onun duygusal durumunu anlamamız için gereklidir. Dikey kadraj, bu ilişkileri gösterebilecek alanı sınırladığı için karakterin başka bir kişi, nesne ya da arka planla bağını kurmak zorlaşır. Bunun bir sonucu olarak da anlatının dramatik gücünü zayıflattığı ileri sürülebilir. Estetik açıdan ise sanat yönetimi, görüntü yönetimi ile renk ve ışık tasarımı gibi unsurlarla oluşturulan atmosfer, dikey çerçevede tam olarak görünür hâle gelemediğinden görsel anlatının zenginliği sınırlanmış olur.

3. SİNEMA ESTETİĞİ, TÜKETİM ALİŞKANLIKLARI, YALNIZLAŞMA EKSENİNDE DİKEY FORMAT VE YATAY DERİNLİK

Sanat, bireyi düşünsel anlamda geliştiren, eleştirel bilinç kazandıran ve toplumsal duyarlılığı güçlendiren kültürel bir üretim biçimi olarak, insanın anlam inşasında önemli bir rol oynamaktadır. Sinema, kolektif izleme deneyimi sunan bir sanat dalı olarak duygu ve düşüncelerin paylaşımını destekleyen bir sanat formudur.

Sinemanın sanat olmasının yanında ekonomik, toplumsal, sosyal bir olgu olması, onun temeli olan görsel algı ve görsel etki konularını sadece sinemacıların değil sanat tarihçilerinin, sanat eleştirmenlerinin, estetikçilerin, sinema teorisyenlerinin, bilim insanlarının da üzerinde çalıştığı bir alan haline getirmiştir. John

Berger, görsel algının yalnızca optik bir süreç değil, toplumsal ve kültürel bağlamda şekillenen bir anlam üretimi olduğunu ve bakma eyleminin yönlendirilebileceğini vurgular: “Yalnızca baktığımız şeyleri görürüz” (Berger, 2014, s. 7-8). Ayrıca Berger (2014, s. 16-24), görsel kültürün bir yönünün, bakışın zamanla nasıl yönlendirildiğiyle ilgili olduğunu ve bu yönlendirmenin tarihsel olarak yatay eksen üzerinde geliştiğini söylemektedir.

Ancak, 21. yüzyılın üretim-tüketim alışkanlıkları içinde ortaya çıkan dikey içeriklerin sunduğu hızla tüketilen görsellerin, izleyicinin tarihsel olarak yatay düzlemle kurduğu deneyim bağını zayıflatıp, anlam kurma süreçlerini sınırlayabildiği görülmektedir. Bu durum, görselliğin düşünsel ve estetik bir deneyim olmaktan çıkarak daha geçici bir tüketime dönüşmesine yol açabilmektedir.

Dijitalleşme sürecinin küresel sermaye dinamikleriyle iç içe geçmesi, geniş halk kitlelerine ulaşan sinemayı bireysel tüketime indirgemekte; izleyiciyi yalnızlaştıran ve düşünsel etkileşimi sınırlandıran bir yapıya dönüştürmektedir. Dijital platformların ve akıllı telefon kullanımının yaygınlaşmasıyla, film ve dizilere istenilen her an, her yerde erişim mümkün hale gelmiş; bunun sonucunda sinema salonlarında kolektif olarak deneyimlenen filmler küçük ekranlarda izlenir olmuştur. Bu durum, zamanla tüketim odaklı izleme biçimlerini güçlendirmiş ve dikey kullanım pratiklerinin yaygınlaşması için uygun bir zemin oluşturmuştur.

Bu yeni davranış biçimi, bireylerin gün içinde dikey içeriklerle geçirdiği süreyi artırmaktadır. Sosyal medya platformlarında geçirilen zaman, kimi kullanıcılar için günün stresinden arınma aracı olarak görülmektedir. Ancak bu alışkanlık, zaman algısının bozulmasına ve kısa içerikler için ayrılan sürenin fark edilmeden saatlere yayılmasına neden olmaktadır. Söz konusu yönelim, bir tür bağımlılık niteliği

taşıdığı için bireyin toplumsal bağlardan uzaklaşarak yalnızlaşması ve bireysel tüketime yönelmesine yol açtığı üzerine tartışmaları da beraberinde getirmektedir.

Sinema sanatının, izleyiciye yalnızca kendi yaşamını değil, başkalarının yaşamlarını da deneyimleme fırsatı sağlayarak empati kurma kapasitesini artırdığı düşünüldüğünde, seyirci karakter ya da karakterler aracılığıyla çeşitli duygusal deneyimler yaşar; onların sevinçlerine ve acılarına ortak olur. Bu tür bir paylaşım, dramatik yapının sinemasal zaman ve mekâna ustaca işlenmesiyle mümkün hale gelebilmektedir. Ayrıca sinema salonları gibi ortak izleme mekânları, bireylerin yalnızca içerikle değil, aynı zamanda birbirleriyle bağ kurmalarına olanak tanır. Karanlık bir salonda aynı anda gülmek, aynı anda nefesini tutmak... Bu paylaşımın yerini, tek başınıza izlediğiniz bir dakikalık içeriklerin dolduramayacağı açıktır. Bu bağlamda, dikey içeriklerin, izleyiciyle duygusal ve düşünsel düzeyde güçlü bir bağ kurmakta çoğu zaman yetersiz kaldığı ileri sürülebilir.

“Bir film bizi bir yolculuğa çıkarabilir, akıllarımızı ve duygularımızı meşgul eden bir şablon, bir deneyimi sunabilir. Bu tesadüfen olmaz. Filmler izleyiciyi etkilemek için tasarlanırlar. [...] Genellikle sanat/eğlence ayrımı çok gizli olmayan bir değer yargısını taşır: sanat yüksek niteliklidir, oysa eğlence yüzeyseldir” (Bordwell ve Thompson, 2012, s. 2).

Bu açıdan bakıldığında, izleyiciyle çoğunlukla diyaloglar üzerinden bağ kuran ve onu bir sonraki bölüme geçmeye teşvik edecek şekilde tasarlanan dikey içeriklerin, derinlemesine bir dramatik yapı kurmak yerine eğlence odaklı bir deneyim sunduğu ve izleyiciyi bireysel bir tüketici konumuna dönüştürdüğü söylenebilir.

Bu dönüşüm, Guy Debord’un *Gösteri Toplumu* (Debord, 2016) adlı kitabındaki kavramsallaştırmasında olduğu gibi, bireyin gerçeklikten koparılarak imgelerin sürekli dolaşımı içinde

edilgen bir tüketiciye dönüşmesini hatırlatmaktadır. Sürekli ve hızlı biçimde sunulan kısa içerikler, bireyin dikkatini dağıtmakta, duygusal bağ kurma kapasitesini azaltmaktadır. İzleyici, içerikler arasında geçiş yaparken bir süre sonra duyarsızlaşmaktadır.

Byung-Chul Han'ın ise *Şeffaflık Toplumu* (Han, 2017) ve *Psikopolitika* (Han, 2020) isimli kitaplarında vurguladığı gibi, geç kapitalist sistem bireyi kendi üzerindeki baskının faili haline getirerek, özgürlük yanılsaması altında bir tür öz-denetim mekanizması kurmaktadır. Kişisel gelişim söylemleri aracılığıyla bireyler, değerlerini yalnızca kendi içlerinden üretmeleri gerektiğine inandırılmakta; bu da bireyi sosyal bağlardan koparan ve yalnızlığı alışkanlık haline getiren bir yönelime dönüşmektedir. Ancak bir bireyin değeri kurduğu ilişkiler, ortak deneyimler ve kolektif üretim aracılığıyla belirlenebilmektedir.

Değişim ve dönüşümün iç içe geçtiği günümüzde, insan deneyimi ve anlatısal derinlikle ilişkili pek çok unsurun göz ardı edilmesi dikkat çekicidir. Bu bağlamda, sadece format üzerinden tanımlanan yeni yaklaşımların anlatısal derinliğe dair tartışmaları farklı bir eksene taşıdığı söylenebilir. Örneğin 2013 yılında başlayan *Vertical Cinema* projesi, 35 mm projektörün 90 derece döndürülmesiyle geleneksel yatay sinema perdesinden farklı olarak dikey biçimde yukarı doğru uzayan dar ve uzun bir perdede gösterimi esas alan bir deney olarak tanıtılmıştır ([http 2](http://2)). Soyut çalışmalar, kimyasal işlemlerle üretilmiş görüntüler ve lazer gösterileri içeren bu proje kendi internet sayfasında geleneksel yatay sinema kodlarını kırdığı iddiasında bulunur ve Instagram'ın hikâye trendlerinden önce başlatıldığı için öncü konumda olduğunu vurgular. Ancak burada kullanılan *sinema* kavramının, daha çok teknik bir format yeniliğine işaret ettiği ve dönemin görsel eğilimleriyle sınırlı bir anlayışı yansıttığı düşünülebilir.

Öte yandan dikey anlatı yapılarının, insanlığın binlerce yıllık farklı kültürlerde oluşan ortak hikâye anlatma geleneği ve

görsel estetik birikimiyle çelişki içinde olduğu da söylenebilir. Bu tür içerikler, çağın getirdiği hızlı üretim ve tüketim alışkanlıkları doğrultusunda izleyiciyi belirli bir görsel yönlendirmeye maruz bırakmaktadır. Popüler kültürün etkisiyle özellikle genç kuşaklar arasında hızla tüketilen içerikler, anlatsal derinliğin geri plana atılmasına yol açabilmektedir.

Merkezi New York'ta bulunan ve dünya genelinde medya tüketimi, izleyici davranışları ile tüketici etkileşimleri üzerine araştırmalar yürüten bağımsız veri analiz şirketi Nielsen'in *Millennials on Millennials* başlıklı raporu, Y kuşağının medya içeriklerini tüketirken birden fazla dijital ekranla etkileşim kurduğunu ve bu durumun dikkat dağınıklığını artırdığını ortaya koymaktadır (http 3). Bu bağlamda günümüzde sosyal medya platformlarının sürekli yenilenen ve hızlı tüketilen içerikleri, bireyin dikkat süresinin daralmasına ve içeriklerle kurduğu duygusal-düşünsel bağların zayıflamasına yol açmaktadır.

Bu eğilimi deneysel olarak inceleyen Francesco Chiossi ve arkadaşlarının çalışması (2023) ise, kısa içeriklerin dikkat süresi ve geleceğe yönelik hafıza üzerindeki etkilerini bilimsel olarak ortaya koymaktadır. University College London (UCL) Psikoloji ve Bilişsel Bilimler Bölümü bünyesinde yürütülen araştırmada, katılımcıların geleceğe yönelik bellek performanslarında anlamlı bir düşüş gözlemlenmiştir. Çalışmada kısa içeriklerin art arda ve hızlı bir biçimde izlenmesinin katılımcılarda bilişsel yorgunluk yarattığı ve uzun süreli dikkat odaklamada güçlük çektikleri tespit edilmiştir. Ayrıca, hızlı içerik geçişlerinin, kullanıcıların bağ kurma ve anlam inşa etme kapasitelerini azalttığı öne sürülmüştür. Bu bulgular, sosyal medya kullanımının tüketim alışkanlıklarının yanı sıra bireylerin algı ve düşünme mekanizmalarını da değiştirdiği görüşünü desteklemektedir (http 4).

Bu kullanım biçiminin yaşamın ayrılmaz bir parçası hâline gelmesiyle birlikte, insanların kimliklerini yansıtmaya biçimlerinin dahi *beğeni, yorum ve paylaşım* gibi etkileşim araçları üzerinden şekillenmekte olduğu ve bu durumun bağımlılık düzeyine varan bir kullanım alışkanlığı yarattığı görülmektedir. Ergonomik sebeplerle akıllı telefonların çoğunlukla dik tutulması, fotoğraf çekiminden görüntülü konuşmaya ve hatta film izlemeye kadar pek çok durumda dikey biçimin tercih edilmesine yol açmış, başlangıçta yalnızca bir kullanım alışkanlığı olan bu yönelim, zamanla yerleşik bir görsel davranış biçimine dönüşmüş ve dijital içerik üreticileri ile medya endüstrisini de bu formata uyum sağlamaya yöneltmiştir.

Söz konusu formun yaygınlaşması mağara resimlerinden günümüze uzanan yatay kadrāj üzerine kurulu kesintisiz anlatı geleneğinde kırılmaya neden olmaktadır. Yeni form içinde yetişen genç kuşaklar klasik sinema dilinin anlam dünyasını bütünüyle kavrayamayabilir; bu da estetik duyarlılıkta ve anlatı algısında kopuşlara yol açabilir. Bu sebeplerle formun *sinema dili* olarak sunulması, köklü bir anlatı geleneğini göz ardı eden sorunlu bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

“Sinema bir dildir ve içinde objektif, kompozisyon, görsel tasarım, ışıklandırma, görüntü denetimi, devamlılık, hareket ve bakış açısına ait dağarlar ve alt diller vardır. Bu dil ve dağarları öğrenmek, hiç bitmeyen ve hayat boyu süren büyüleyici bir çalışmadır. Her dilde olduğu gibi bunları açık ve bilgilendirici düz yazılar oluşturmak ya da görsel şiirler yaratmak için kullanabilirsiniz” (Brown, 2008, s. 18).

Türk toplumunun tarihsel deneyimlerine bakıldığında modernleşme sürecine dair yeni olanı sorgulamadan benimseme ve hızla içselleştirme eğilimi gösterdiği söylenebilir. Günümüzde bu eğilimin, dijital medya ortamlarında ortaya çıkan yeni biçimlerin aynı hız ve sorgulanmadan kabul edilmesinde devam

ettiği görülebilir. Dikey formatın estetik, anlatı yapısı ve kültürel etkileri üzerine kapsamlı bir değerlendirme yapılmaksızın üretim süreçlerine hızla dâhil edilmesi, modernleşme sürecinde gözlemlenen *yeni olanı hemen kabullenme* refleksinin güncel bir yansımasıdır. Bu refleks, her ne kadar gelişmeye ve modernleşmeye açık olma durumu olarak yorumlansa da çoğu zaman geleneğin unutulduğu yüzeysel ve köksüz bir benimsemeye dönüşmektedir. İlber Ortaylı (2012, s. 15) modernleşmeyi şöyle tanımlamaktadır: “Modernleşme aslında, gelişmiş toplumun özelliklerinin az gelişmişler tarafından alınması, diye tarif ediliyor. Bu tarif yeterince açık değil. Modernleşme var olan değişimin değişmesidir. Yani toplum zaten belli bir ölçüde değişedururken ani ve hızlı bir değişme dönemine girilmesi söz konusudur”.

Doğrudan kabullenme; insanların kendi geleneği içinde üretmekten uzak kalmasına neden olmaktadır. Bu durum, derinlikli bir düşünsel dönüşüm yerine, hızla tüketilen ve gelenekle bağı zayıf bir modernlik anlayışına yol açmaktadır. Ortaylı (2012, s. 17)’nin “Modernleşmenin içindeki direnen gelenek sağlıklı ve kararlı bir gelişmede itici rol oynar, ama sağlıklı bir gelişme ve değişme yoksa bu direnme daha sağlıklı biçimlerde ortaya çıkar” sözleri modernleşmenin salt değişimle kurulan ilişkisinin değil, aynı zamanda geleneğin de önemini ortaya koyar.

Ortaylı’nın tespitlerinin toplumsal değişimlerin yanı sıra sinema sanatı alanındaki teknolojik yenilikler için de geçerli olduğu söylenebilir. Bu durum, teknolojik ve biçimsel yeniliğin, içeriksel ve sanatsal bir dönüşümle desteklenmeden kabul gördüğünü ve anlatı gelenekleriyle arasındaki ilişkinin yeterince sorgulanmadığını göstermektedir. Günümüzde birçok yapımda asıl önemli olanın dramatik yapıyı ve hikâyeyi seyircinin kalbine işleyecek şekilde kurmak olduğunun unutulduğu görülmektedir. Fakat dijital dünyanın yarattığı çekiciliğin sinema sanatının

özünden kopmasına neden olmamalıdır. Teknoloji, görsel anlatımda yeni ufuklar açarken çoğu zaman sinema anlatımının derinliğini gölgede bırakabilir. Bu durumun oluşmasında ticari kaygılar önemli bir rol oynamaktadır; ancak bu, bir filmin felsefeden yoksun olmasını gerektirmez. Gerçek sanatçılar, teknolojik olanaklarla sanatsal içeriği zarif bir dengede buluşturabilen kişilerdir. Sinema tarihinde teknolojik devrimlere öncülük eden George Lucas da dijital teknolojinin hikâye anlatımının önüne geçmesi riskine dikkat çekmiştir. Katıldığı *Charlie Rose Show* programında, *Star Wars* filmini dijital olarak çekmenin sinema endüstrisini değiştirdiği yorumuna karşı şu değerlendirmeyi yapar:

“Bu değişim hem iyi hem kötü oldu. Topluma yeni bir şey sunulduğunda iki ihtimal vardır: Bunu ya iyilik için kullanır ya da kötülük için. Ve yeni olan her şeyde insanların bu yeniliği abartıp aşırıya kaçma eğilimleri vardır. İstismar ederler. *Star Wars* iki şekilde istismar edildi ve edilmeye devam ediliyor... Bu film uzay gemilerinden ibaret değildi. Arkasında başka şeyler vardı, çok daha katmanlı konular. Ama kimse dinlemedi. Herkes uzay gemileriyle, kostümlerle ilgilendi. Ve bu alanı istismar ederek herkes uzayda geçen korkunç filmler yaptı ve çok fazla para kaybettiler. İstismar edilen ikinci kısım ise kullanılan teknolojiydi. Bu yeni teknolojiyi, her şeyin mümkün görüldüğü dijital teknolojiyi herkes çok sevdi. Sonra kötüye kullanmaya başladılar. Sesle oynadılar, renklerle oynadılar. Yeni bir araç çıktığında insanlar deliye dönüp asıl meselenin hikâye anlatmak olduğunu unutuyorlar. Bu araçları kullanmak için hikâye anlatmazsınız, hikâyenizi anlatabilmek için bu araçlara ihtiyaç duyarsınız” (http 5).

George Lucas’ın bu uyarısı, teknolojinin yalnızca bir araç olduğu ve esas değer hikâyede, insanda ve üretim sürecinde bulunduğu gerçeğini hatırlatır. Benzer biçimde hayatının büyük bir bölümünü insan yetiştirmeye adanmış Prof. Sami

Şekeroğlu'nun, "Teknik o kadar önemli değildir. Bir araçtır. Çarşıda pazarda satılır, parası olan alır, olmayan da kiralar. Önemli olan iyi bir teknoloji ile iyi şeyler üretebilmektir" (Şekeroğlu, 1997) sözleri bu dengeyi vurgular niteliktedir.

4. DİKEY DİZİ FORMATI VE ANLATI ÖZELLİKLERİ

Teknolojik gelişmelerin yanı sıra hızla değişen toplumsal dinamikler ve bilgiye hızlı erişim talebiyle birlikte yükselişe geçen dikey format, sosyal medyayı yalnızca bir eğlence alanı olmaktan çıkarıp bir anlatı aracı hâline getirmiştir.

Dikey diziler, 1-2 dakikalık bölümlerden oluşmakta ve her bölüm, izleyiciyi bir sonraki bölüme bağlamak üzere kısa bir olay örgüsü sunmaktadır. Genellikle hızlı bir başlangıç, kısa bir gelişme ve merak duygusunu canlı tutan *mini cliffhanger* adı verilen kesmeler üzerine kurulduğu görülmektedir. Mini cliffhanger, kısa bir hikâyenin veya sahnenin ilgi çekici bir anında yapılan kesmeyle izleyicide bir sonraki bölüme devam etme isteği uyandırmayı hedefleyen bir anlatı olarak değerlendirilebilir.

Geleneksel yatay sinema formatı; geniş açılı çekimlere, büyük ölçekli sahne kompozisyonlarına ve birden fazla karakter arasındaki dinamik etkileşimlere odaklanırken, dikey format çerçevenin yalnızca üçte birlik bir bölümünü kapladığı düşünüldüğünde, daha dar bir kadrajla minimalist bir anlatı biçimi sunmaktadır.

Dikey dizilerde çerçevenin sınırlı genişliği, odak noktasını tek bir karakterin yüz ifadelerine veya belirli bir nesnenin ayrıntılarına yoğunlaştırır. Örneğin, iki karakter arasında geçen bir diyalog planında, yatay kadraj her iki tarafın jest ve mimiklerini bir arada sunabilirken, dikey kadraj sıklıkla tek bir karaktere odaklanır ve izleyicinin karakterin duygu

durumlarına daha fazla dikkat etmesi hedeflenir. Bu, bir takım melodram ve romantik hikâyeler için avantajlı gibi gözükse de seyircinin doğal izleme alışkanlıklarından uzak bir deneyim sunar. Çerçevenin dar yapısı, hikâyeyi daha *yakından* deneyimlemeye zorlar. Bu durumun, söz konusu yalnız toplumlarda aslında yalnız olmak istemeyen insanları işaret ettiği söylenebilir.

Dikey dizilerin bir diğer belirgin özelliği, hareket ve aksiyon sahnelerindeki sınırlı kompozisyon imkânlarıdır. Dar bir kadrajla, geniş manzara çekimlerini veya karmaşık koreografi gerektiren aksiyon sahnelerini etkili bir şekilde sunmak neredeyse imkânsızdır. Bu tip sorunları aşmak için hikâye akışında çeşitli çözümlere gidildiği görülmektedir. Örneğin, aksiyon sahneleri, genellikle yukarıdan aşağıya ya da aşağıdan yukarıya doğru bir hareketle düzenlenir. Bir asansörün içinde geçen bir aksiyon sahnesi veya bir binadan aşağı sarkan bir karakterin mücadelesi, dikey kadraj için ideal örnekler gibi durmaktadır. Bu tür sahneler, izleyicide hikâyenin yukarıdan aşağıya doğru bir akış sunduğu algısını yaratır. Fakat insan doğal olana kayma eğilimindedir. Bu noktada Rudolf Arnheim'in kompozisyon üzerine yaptığı tespit dikkate değerdir:

“Bir kompozisyonun dinamizmi ancak, her ayrıntının ‘hareketinin’ bütünü hareketine mantıksal olarak uyduğu durumda başarılı olur. Sanat eseri, hareketin tüm alana yayıldığı baskın bir dinamik tema etrafında örgütlenir. Hareket, ana damarlardan en küçük ayrıntının kılcallarına kadar akar. Üst düzeyde başlatılan tema alt düzeyde de sürdürülmeli ve aynı düzeydeki unsurlar birbirleriyle uyum içinde olmalıdır” (Arnheim, 1974, s. 432).

Bu açıdan bakıldığında, dikey dizi formatının estetik olarak geleneksel sinematografinin zengin ve bütüncül kompozisyonlarından ödün vermek zorunda kaldığı

görülmektedir. Geniş açılı yatay çekimler mekânın atmosferini, hikâyenin geçtiği coğrafyayı veya birden fazla karakterin dinamiklerini etkili bir şekilde aktarmak için kritik öneme sahiptir.

Günümüzde dikey diziler profesyonel prodüksiyon ekipleri tarafından da benimsenmeye başlanmıştır. Formatın giderek yaygınlaşmasıyla teknik altyapı da bu dönüşüme uyum sağlamaktadır. *Adobe Premiere*, *DaVinci Resolve* gibi post-prodüksiyon yazılımlarına dikey format desteği eklenmiş, içeriklerin sosyal medya platformlarına uygun şekilde kurgulanması kolaylaştırılmıştır. Ayrıca profesyonel kamera sistemlerine bağlanan harici monitörler, dikey görüntüleme yapacak şekilde çevrilebilmektedir. Bu durum, dikey formatın yalnızca mobil kullanım için geçici bir biçim olarak değil, prodüksiyon süreçlerini doğrudan etkileyen ticari bir eğilim olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır.

5. AMERİKA'DA DİKEY DİZİ FORMATININ YAYGINLAŞMA NEDENLERİ

Dikey dizilerin Amerika'da hızla yaygınlaşmasının arkasında teknolojik gelişmeler, medya tüketim alışkanlıklarındaki dönüşüm ve sosyal medya platformlarının pazarlama stratejileri gibi birçok etken bulunmaktadır. Bu etkenler, tüketicilerin izleme alışkanlıklarında belirgin bir değişime yol açmış ve içerik üreticileri ile platformları, izleyicinin yeni ihtiyaçlarına cevap verecek formatlara yönlendirmiştir.

Dikey içeriklerin popülerleşmesinde önemli bir dönüm noktası, kısa içeriklere büyük yatırımlar yapan *Quibi*'nin kuruluşudur. 2020 yılında yüksek beklentilerle piyasaya sürülen *Quibi*, yalnızca mobil cihazlarda izlenebilen Hollywood kalitesindeki içerikleri dikey formatta sunmuş ve bölümleri 10

dakikadan kısa olacak şekilde tasarlamıştır. Platform, abonelik ve reklam gelir modeliyle ilerlemeyi hedeflemiş ve kısa sürede milyonlarca dolarlık yatırım sağlanmıştır. Lansman sürecinde 50’den fazla orijinal yapım, bölümlere ayrılmış filmler, 120 reality şov, günlük haber, spor ve hava durumu gibi içeriklerin yanı sıra Steven Spielberg gibi usta bir yönetmenin projeleri de desteklenmiştir (http 6). Ancak yüksek beklentilere rağmen, fiyatlandırma politikası, net bir hedef kitlenin olmaması ve mobil kullanıcı alışkanlıklarının yeterince analiz edilememesi gibi nedenlerle Quibi başarılı olamamıştır (http 7). Bu durum, dikey formatın başlangıçta bazı eksiklikler barındırdığını göstermiştir; ancak popülerleşmesini engellememiştir. Aksine, doğru stratejilerle nasıl daha etkili hale getirilebileceği konusunda bir farkındalık yarattığı gözlemlenebilir.

Quibi’nin ardından, TikTok, Instagram Reels ve YouTube Shorts gibi platformlar, dikey içerikleri daha geniş kitlelere ulaştırarak formatın yaygınlaşmasında belirleyici olmuştur. TikTok, 2024 yılında başlattığı *TikTok Originals* adlı projeye profesyonel yapımları dikey formata taşıyarak, formatın profesyonel içeriklerde yaygınlaşmasını hızlandırmıştır.

Örnek olarak, Reesa Teesa olarak tanınan sosyal medya kullanıcısı tarafından yayınlanan ve 50 Tiktok videosundan oluşan *Who TF Did I Marry?* (Kiminle Evlendim?, Tareasa Johnson, 2024) isimli seri gösterilebilir (http 8).

2024 yılında Amerika’da kullanıma sunulan *Drama Pops*, Quibi’nin bıraktığı boşluğu doldurmayı amaçlayan, mobil cihazlara özel ve tamamen dikey formatta kısa diziler sunan bir platformdur. Uygulamanın tanıtımında kullanılan ifadeler, modern tüketici davranışlarını yakalamaya yönelik pazarlama stratejisini ortaya koymaktadır:

“Uzun filmler veya diziler için her zaman çok mu meşgulsünüz?

Drama Pops anlıyor. Bu yüzden yoğun hayatınıza mükemmel şekilde uyan kısa, ilgi çekici drama bölümleri sunuyoruz. İster kısa bir mola ister yatmadan önce biraz eğlence arıyor olun, Drama Pops ihtiyacınız olan her şeye sahiptir.

[...] Kısa ve Tatlı: Sadece birkaç dakika içinde eksiksiz hikâyelere dalın. Her bölüm, hareket halindeyken mükemmel olan, minimum sürede maksimum drama sunar...” (http 9)

Platform tanıtımında kısa süreli dikey dizilerin sunduğu yoğun eğlence vurgusu, abone sayısını artırmaya yöneliktir. Ayrıca bireysel tercihlere uygun içerik havuzları oluşturarak izleyici çeşitliliğini artırmayı ve kullanıcıların platformda daha uzun vakit geçirmesini hedeflemektedir. Bu strateji, sosyal medya algoritmalarının kişiselleştirilmiş içerik öneri sistemleriyle uyumludur. Örneğin TikTok’un *Sizin İçin* sayfası, kullanıcının ilgi alanına göre içerik sunarak etkileşimi artırmaktadır.

Dikey formatın Amerika’da yaygınlaşmasının bir diğer önemli nedeni, reklam sektörünün bu formata uyum sağlamasıdır. Dikey kullanımın baskın hale gelmesi reklam verenlerin içeriklerini bu formatla üretmelerine neden olmuştur. Kısa ve çarpıcı reklamların yanı sıra, ürün yerleştirme gibi yöntemler de dikey dizilerde sıkça kullanılmaktadır. Bu durum hem medya platformlarının hem de içerik üreticilerinin gelir kaynaklarını çeşitlendirmelerine olanak tanımaktadır.

Bir-iki dakikalık reklamlar tasarlanabilir; ancak bu içeriklerin akılda kalıcı, seyircinin duygularını etkileyen ve dramatik yapının gerekliliklerini aktarabilecek bir anlatıya sahip olması için süre yetersizdir. İlginç olan, izleyicinin geleneksel kısa reklamları pasif olarak geçme eğiliminde olmasına karşın, dramatik yapıyı yeterince karşılamayan bu kısa dizilere erişim için üyelik ödemeye hazır hâle gelmiş olmasıdır.

John Berger’in reklam estetiğine yönelik eleştirisi, günümüz dikey içeriklerini anlamlandırmak açısından önemli bir

referans sunmaktadır. Berger, *Görme Biçimleri* adlı eserinde reklamın yalnızca ekonomik değil, aynı zamanda kültürel ve psikolojik bir yönlendirme aracı olduğuna dikkat çeker:

“Reklamlarla her birimize bir nesne daha satın alarak kendimizi ya da yaşamlarımızı değiştirmemiz önerilir. Aldığımız bu yeni nesne der reklam, sizi bir bakıma daha zenginleştirecektir- aslında o nesneyi almak için para harcayarak biraz daha yoksullaşacak olsanız bile!

[...] Seyirci-alıcının, ürünü edindiği zaman erişeceği durumuna bakarak kendini kıskanması beklenir. O ürünle başkalarının kıskanacağı bir nesne durumuna dönüştüğünü düşünmesi amaçlanır. Bu kıskançlık, onda kendini beğenme duygusunu güçlendirecektir. Bunu başka türlü de anlatabiliriz: reklam imgesi alıcıdan, aslında onun kendisine karşı duyduğu sevgiyi çalar; sonra da bu sevgiyi ona, alacağı ürünün fiyatına yeniden satar. [...] Reklamın amacıysa, seyircide içinde bulunduğu yaşamdan bir ölçüde memnun olmadığı duygusunu kamçılamaaktır. Toplumun yaşamında değil, kendi özel yaşamında bir eksiklik duymalıdır seyirci. Reklam seyirciye, sunulan nesneyi aldığı anda yaşamın daha iyi olacağını söyler; ona içinde bulunduğu yaşamdan daha iyi bir yaşam önerir” (Berger, 2014, s. 131, 134, 142).

Benzer şekilde, dikey diziler de izleyicinin dikkatini ve duygusal tepkilerini kısa sürede yönlendirmeye odaklanır ve izleyicide bir tür tatmin veya eksiklik hissi uyandırarak hızlı tüketimi tetikler. Bu bağlamda, dikey dizilerin izleyiciyle sanatsal veya düşünsel bir bağ kurmaktan çok, reklam estetiği içinde yönlendirilmiş bir görsel süreç yaşattığı fikri üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur.

6. TÜRKİYE'DE DİKEY DİZİ ÜRETİMİ

Türkiye, geleneksel olarak televizyon dizileri ve sinema filmleri ile güçlü yapım endüstrisine sahip bir ülke olarak bilinmektedir. Türk dizileri, özellikle Orta Doğu, Balkanlar ve Latin Amerika'da geniş bir izleyici kitlesine ulaşmış ve dizi ihracatı, Türkiye'nin ekonomisinde önemli bir gelir kaynağı haline gelmiştir. Ancak son yıllarda yaşanan ekonomik kriz ve sinema sektörünün darboğazdan geçmesi gibi sebepler, yapımcıları düşük maliyetli alternatif formlara yönlendirmiştir.

Dikey dizilerin kolay anlaşılır yapısı sayesinde geniş bir kitleye ulaşma imkânı, küçük ekipler ve basit set tasarımlarıyla prodüksiyon maliyetlerini büyük ölçüde azaltması gibi özellikleri onu amatör ve profesyonel üreticiler için cazip bir seçenek haline getirmektedir.

Türkiye'de kısa süreli içerik üretiminin ilk profesyonel adımlarından biri, 30 Aralık 2020 tarihinde yayın hayatına başlayan *Gain* isimli platformla atılmıştır. Gain, özellikle mobil cihazlar üzerinden tüketilmek üzere tasarlanmış kısa anlatılara odaklanarak, yeni içerik stratejisinin öncülerinden biri olmuştur. Platformun ilk dönem yapımlarından *10 Bin Adım* (Duygu Güzelmeriç, 2021) ve *Terapist*, (Zeynep Dadak, 2022) her ne kadar dikey formatta çekilmemiş olsa da kısa bölümlerden oluşmaları ve mobil kullanıma hitap eden anlatı yapılarıyla, kısa sürede hem izleyici hem de içerik üreticileri nezdinde yeni tüketim biçimlerinin Türkiye'deki karşılığını görünür kılmıştır.

9:16 dikey formatta çekilmiş ilk yerli dizi ise, *PUBG Mobile Türkiye* tarafından yayımlanan *Zirvede* (Fatih Ahmet Kaya, 2024) adlı kısa seri olmuştur ([http 10](http://10)). Mobil ekranlara özel kurgulanan *Zirvede*'nin ardından Türkiye'de dikey dizi formatına yönelen yapım girişimleri artmıştır. Örneğin, *MedYapım*, klasik televizyon dizilerini (*Aşk Mantık İntikam*, Murat Öztürk Bölüm:1-4, 7-36, Koray Kerimoğlu Bölüm:5-6, 37-

42), 1,5 dakikalık mobil odaklı mini bölümlere dönüştürme girişiminde bulunmuş; ayrıca 2024 sonbaharında *O Kadın* adlı orijinal bir dikey drama dizisinin prodüksiyon hazırlıklarını başlatmıştır (http 11). Bununla birlikte, dijital platformlarda yayınlanmak üzere geliştirilen *Yelda*, *Aşk Sözleşmesi*, *İyi Olan Kazansın*, *Unutama Beni*, *Hovarda*, *Çarpma* gibi projeler de kısa süreli ve dikey akışa uygun anlatı yapılarıyla Türkiye’de dikey içeriğe olan yönelimin arttığını göstermektedir.

Blackpill (Erim Şişman, 2025) isimli proje ise, Türkiye’nin ilk uzun soluklu dikey gerilim dizisi olarak öne çıkmıştır. 8 günde 70 bölüm olarak çekilen dizi, düşük bütçeyle hızlı üretim yapılabileceğini ortaya koymaktadır (http 12).

Türkiye’de sinema sektörünün üretim zorlukları dikkate alındığında, sektördeki emekçilerin dikey dizi yapım alanına kaydıkları görülmektedir. Ancak düşük maliyet ve hız odaklı bu modelin, çalışanlar için bir sömürü mekanizmasına dönüşme riski üzerinde düşünülmelidir. Dikey dizilerde çalışan bir yönetmenin “6 günlük bir sürede, bölümü maksimum 1,30 dakika olacak şekilde, 70 bölüm çektik. Normalde haftada 50-60 dakikayı daha büyük ekiplerle çekerken, bu sistemle, neredeyse 1/3 kişilik ekiple yaklaşık 50 dakika fazla iş yaptık. Eməğimin karşılığını ise bir televizyon dizisinin 2. yönetmenine karşılık gelecek şekilde aldım.” (Kaya, S. 2025) sözleri bu sömürü riskinin ne kadar somut olduğunu bir göstergesidir.

Yeni kurulacak veya mevcut kısa içerik platformları, bu yönelimi fark eden yatırımcı-yapımcıları etraflarına toplamaya başlamışlardır. Bu yapımcıların bir kısmı, içerikleri adeta birer seri üretim nesnesi olarak görmekte ve yaratım sürecini yalnızca potansiyel tüketim üzerinden değerlendirmektedir. Günümüzde yurtdışındaki bazı dikey içerik platformlarının algoritmik veri odaklı stratejileri model alınarak, henüz açılmamış platformlar için bile içerik üretimi yapıldığı gözlemlenmektedir. Bu

yapımlarda senarist, yönetmen, görüntü yönetmeni gibi üretim bileşenleri, süreci finanse eden yatırımcılar tarafından bir araya getirilmektedir. Bu süreçte, bir kısmı daha önce bu alanda deneyimsiz yapımcılar tarafından hızlı üretim yoluyla kısa içeriklerin biriktirilip platformun aktif hâle getirilmesi amaçlanmaktadır. Bu gibi yönelimler, yaratıcı kadroların düşük bütçelerle yoğun üretim yapmaya zorlanmasına, emeğin değersizleşmesine ve sürdürülebilir bir üretim yapısı açısından ciddi etik sorunlar doğurmasına yol açmaktadır³.

7. SONUÇ

Dikey dizi formatının geleceği, hızla değişen dijital çağ ve bu çağın yeni tüketim alışkanlıklarıyla güçlü bir biçimde bağlantılıdır. Teknolojik yenilikler ve medya platformlarındaki dönüşümler, izleyicilerin dikey içeriklere erişimini artırmakta ve formatın giderek yaygınlaşmasını desteklemektedir.

Dikey dizilerin yükselişi, izleyici kitlesinin yaş ortalamalarındaki değişimle paralellik göstermektedir. Özellikle Z ve Y kuşağı, mobil cihazları ana medya tüketim aracı olarak kullanmaktadır. Bu demografik gruplar, geleneksel sinema ve televizyon izleme alışkanlıklarından ziyade, hızlı ve kolay erişilebilen dikey içeriklere yönelmektedir. Bu eğilim, dikey formatın gelecekteki pazarını şekillendireceğinin göstergesidir.

Dikey dizilerin izlenme oranları, sosyal medya platformlarında sürekli güncellenen veriler aracılığıyla takip edilebilmektedir. Bu durum, içerik üreticileri ve markaların ilgisini çekmekte ve formatın daha fazla desteklenmesini teşvik etmektedir. Bu talep doğrultusunda dikey dizilerin sayısında artış beklenmektedir. Ayrıca, platformların akıllı cihazlara uyumlu

³ Bu değerlendirme, yazarın sektörde aktif yaratıcı ekip üyeleriyle gerçekleştirdiği kişisel görüşmeler ve mesleki deneyimlerine dayanmaktadır.

uygulamaları, dikey içeriklerin yaygınlaşmasını hızlandıran önemli bir etkidir.

Dikey dizi formatının yaygınlaşmasında bir diğer belirleyici etken ise yapımların bütçesidir. Yatırımcılar, düşük maliyetli içerikleri daha cazip bulmaktadır. Bu tür içeriklerin hızlı üretilmesi ve geniş kitlelere ulaşabilmesi onlar için önemli bir avantajdır. Sinema alanındaki ekonomik zorluklar da düşünüldüğünde düşük bütçeli prodüksiyonlara olan ilginin arttığı görülmektedir. Ancak bu yaklaşım, yaratıcı kadroların yoğun şekilde çalışmasına ve emeğin değersizleşmesine yol açarak potansiyel bir emek sömürsü riskini de beraberinde getirmektedir.

Buna ek olarak, markalar popüler dijital içerik üreticileri aracılığıyla, geleneksel reklam maliyetlerinin çok altında tanıtım yapabilmekte ve geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Tüm bu yönelimler doğrultusunda, dikey dizilere olan talebin gelecekte artması öngörülmektedir.

Teknolojik ilerlemeler ve yeni formatlarla hikâye anlatımının evrimi devam etmektedir. Konvansiyonel sinemanın ve hikâye anlatımının sürekliliği, kültürel hafızamızın bir parçası olarak büyük önem taşımaktadır. Bu evrim insan hayatına dokunan, düşündüren ve kültürel mirası gözeten bir sanat anlayışıyla şekillenmelidir. Her ne kadar dikey formatların popülerliği yeni bir dönemin başlangıcı olarak yorumlansa da sinemaya olan bağlılığın insanoğlu var olduğu sürece devam edeceği açıktır. Sanatsal ve etik değerlerin ön planda tutulması, sinema sanatını ve hikâye anlatımını yalnızca bir ticaret aracı olarak değil, insanlık tarihi boyunca süregelen bir ifade biçimi olarak yaşatmanın yoludur.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*, The New Version, University of California Press.
- Berger, J. (2014). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bordwell, D., ve Thompson, K. (2012). *Film sanatı: An introduction* (E. Yılmaz & E. S. Onat, Çev.; 9. baskı). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Brown, B. (2008). *Sinematografi: Kuram ve uygulama* (S. Taylaner, Çev.). İstanbul: Hil Yayın.
- Debord, G. (2016). *Gösteri toplumu* (O. Taşkent, A. Ekmekçi Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Han, B.-C. (2017). *Şeffaflık toplumu* (H. Barışcan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Han, B.-C. (2020). *Psikopolitika: Neoliberalizm ve yeni iktidar teknikleri* (H. Barışcan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kandel, E. R., Schwartz, J. H., Jessell, T. M., Siegelbaum, S. A., & Hudspeth, A. J. (2013). *Principles of neural science* (5th ed.), McGraw-Hill Companies.
- Kaya, S. (2025, Temmuz 17). Yönetmen S. Kaya ile yapılan kişisel görüşme. İstanbul.
- Kracauer, S. (2015). *Film teorisi: Fiziksel gerçekliğin kurtuluşu* (Ö. Çelik, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Ortaylı, İ. (2012). *Gelenekten geleceğe* (18. baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Şekeroğlu, S. (1997). Teori ve pratiğin çakıştığı mekanlara doğru. *Broadcastiletişim*, 10.

ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLAR

- http 1: *Field of view*. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: https://en.wikipedia.org/wiki/Field_of_view
- http 2: *Vertical cinema. About*. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://verticalcinema.org/about/>
- http 3: Nielsen. (2017). *Millennials on millennials: A look at viewing behavior, distraction and social media stars*. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://www.nielsen.com/insights/2017/millennials-on-millennials-a-look-at-viewing-behavior-distraction-social-media-stars/>
- http 4: Chiossi, F., von Zastrow, A., de-Wit, L., & Spiers, H. (2023). *Short-form videos and cognitive fatigue: Effects of TikTok-style media on attention and prospective memory*. *arXiv*. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://arxiv.org/pdf/2302.03714>
- http 5: *George Lucas on Charlie Rose* (2015). [Video]. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: https://www.youtube.com/watch?v=JSI_APk7VD8
- http 6: Berg, M. (2020). *Quibi by the numbers: From sizzle reel to sunken ship in less than seven months*. *Forbes*. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2020/10/21/quibi-by-the-numbers-from-sizzle-reel-to-sunken-ship-in-less-than-seven-months/>
- http 7: *Bir rüzgar gibi geçen Quibi. Manifold*. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://manifold.press/bir-ruzgar-gibi->
- http 8: *Who tf did i marry?*. Erişim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: https://en.wikipedia.org/wiki/Who_TF_Did_I_Marry%F

- http 9: *Drama Pops*. App Store. Eriřim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://apps.apple.com/us/app/drama-pops-reel-shorts-tv/id6503891345>
- http 10: Şefik, Y. (2024). ‘Zirvede’nin yönetmeni Fatih Ahmet Kaya ile konuştuk. *Episode Dergi*. Eriřim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://episodedergi.com/zirvedenin-yonetmeni-fatih-ahmet-kaya-roportaj>
- http 11: *Dikey dizi geliyor: İlk yapımın ismi belli oldu!* (2024). *Cumhuriyet*. Eriřim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://www.cumhuriyet.com.tr/yasam/dikey-dizi-gelior-ilk-yapimin-ismi-belli-oldu-2262773>
- http 12: Can, S. (2025). *Türkiye’nin ilk dikey gerilim dizisi ‘Blackpill’ sete çıktı: 8 günde 70 bölüm! Anadolu’da Bugün*. Eriřim tarihi: 22 Ağustos 2025, Alındığı adres: <https://anadoludabugun.com.tr/televizyon/turkiyenin-ilk-dikey-gerilim-dizisi-blackpill-sete-cikti-8-gunde-70-bolum-243103h>

AZİZLİK İMGESİNİN SİNEMASAL KURULUŞU: ŞEHRİN AZİZLERİ FİLMLERİNDE İKON VE ANLAM

Tolga GÜROCAK¹

Sibel TİMUR²

1. GİRİŞ

Resim ile sinema arasındaki ilişki, modern görsel kültürde görme biçimlerinin sürekliliği ve medyaya bağlı dönüşümleri temelinde tartışılmaktadır (Mitchell, 1986). Resim, tarihsel olarak kompozisyon, figür düzeni ve ışık örgütlenmesi gibi görsel düzenleme ilkelerini kurumsallaştırmakta; sinema ise bu ilkeleri hareket, süre ve ardışıklık içinde yeniden örgütleyerek farklı bir temsil biçimi üretmektedir (Aumont, 1997; Bordwell et al., 2020). Bu süreklilik, kompozisyon kalıpları, figür tipleri, jest ve duruş kalıpları ile ışık ve renk düzenlerinin farklı dönem ve anlatı bağlamlarında yeniden ortaya çıkışı üzerinden izlenebilmektedir.

İkon kavramı, bu tanınabilir kalıpları adlandırmak ve tartışmayı kavramsal olarak tutarlı bir zeminde sürdürmek amacıyla görsel metinlerde tekrar ederek yerleşen ve bu sayede tanıma ile çağrışım süreçlerini hızlandıran işaretleri ifade etmek üzere kullanılmaktadır (Eco, 1976). İkonlar, imge içinde anlamın hızla kurulmasına aracılık eden kodlar olarak işlemektedir (Barthes, 1977; Panofsky, 1955) ve görsel kültürde özellikle dinsel imgeler alanında öne çıkmaktadır (Belting, 1994).

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü, ORCID: 0000-0002-5284-8447.

² Arş. Grv. Dr., Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü Afyon, ORCID: 0000-0002-0067-3489.

Hristiyan gelenekte haç/çarmıh, aziz tasvirleri, relik kutuları, vitraylar ve çeşitli kutsal nesneler, litürjik¹ mekân ile gündelik dindarlık pratiklerinde süreklilik arz eden bir görsel çevre üretmektedir. Bu çevre, kutsalın mekânsal ve görsel olarak deneyimlenmesine aracılık etmektedir (Belting, 1994; Greeley, 2000; Pentcheva, 2010). Bu bağlamda azizlik imgesi, kutsallık, kurban ve adalet temalarının yoğunlaştığı ayrıcalıklı bir ikon türü olarak belirginleşmektedir. Frontal ve durağan duruş, hale, hiyerarşik ölçü ve nitelik nesneleri aracılığıyla standartlaşan aziz figürü, ilahi adaletin, doğru inancın ve çoğu durumda şiddetle ilişkili kurbanlığın görsel odağı hâline gelmektedir (Ouspensky & Lossky, 1999; Freedberg, 1989). Böylece azizlik imgesi, suç, ceza, mazlumiyet ve kefarete temalarını yoğunlaştıran anlamlar bütünü (Greeley, 2000) olarak hem geleneksel resim hem de modern sinema anlatıları içinde yeniden yorumlanabilmektedir (Mitchell, 1986).

Son yıllarda din, görsel kültür ve sinema kesişiminde üretilen çalışmalar, azizlik imgelerinin ve geniş anlamıyla Hristiyan ikonografisinin yalnızca dini film olarak adlandırılan yapımlarda değil, suç, aksiyon ve süper kahraman anlatıları gibi popüler türlerde de yoğun biçimde kullanıldığını ortaya koymaktadır (Spencer-Hall, 2018; Pitafi, 2023). Katolik imgelemi incelemelerinde vurgulanan, Tanrı'nın dünyada ve maddi imgelerde deneyimlenen bir mevcudiyet olarak kavranması, Katolik estetiğin güncel sinemada sıklıkla fazla ve gösterişli dinsel görsellik üzerinden hatırlanmasına zemin hazırlamaktadır (Greeley, 2000; Ripatrzone, 2025). Bu bağlamda *Şehrin Azizleri* (*The Boondock Saints*) (Troy Duffy, 1999) ve *Şehrin Azizleri 2: Azizler Günü* (*The Boondock Saints 2: All Saints Day*) (Troy Duffy, 2009), yoğun kilise sahneleri, abartılı haç kolyeleri, tespihler, dua eşliğinde gerçekleştirilen

¹ Hristiyanlık bağlamında ayin düzenine ve bu düzen içinde kullanılan ritüel, metin ve mekânsal örgütlenmeye ilişkin olan.

infaz sekansları ve doğrudan azizlere gönderme yapan başlıklarıyla aşırı Katolik bir görsel evren kurmaktadır. Bu evrende azizlik imgesi, kent mekânında işleyen bir vigilante² adalet anlatısının odak noktasına yerleştirilmektedir. Yönetmen Troy Duffy'nin yakın tarihli bir söyleşide filmlerdeki dinsel imgelerin bilinçli ve özellikle inanç ile kardeşlik temalarını vurgulamak amacıyla kullanıldığını ifade etmesi, bu görselliğin tesadüfi değil, anlatı kurucu bir tercih olarak işlediğini göstermektedir (Indie Film Hustle, 2025). Böylece azizlik imgesi, klasik resim ve kilise bağlamında kurulan kutsallık-kurban-adalet düğümünden kopmaksızın, *Şehrin Azizleri* filmlerinde seküler bir suç evreni içinde yeniden konumlandırılmakta; Katolik ikonografisi hem tanıma ve çağırışımı hızlandıran görsel bir kısayol (Greeley, 2000; Brungardt, 2022) hem de vigilante adaletini meşrulaştıran bir söylemsel çerçeve olarak işlemektedir.

2. İKON KAVRAMI VE DİNSEL İMGE

İkon, göstergebilimsel tartışmalarda temsil ettiği nesneyle benzerlik ilişkisi kuran işaret türü olarak tanımlanmaktadır. İfadenin biçimsel özellikleri ile gönderdiği nesnenin algısal nitelikleri arasındaki yakınlık, ikonun ayırt edici niteliği olarak görülmektedir (Eco, 1976). Peirce'nin (1931-1958) ikon–indeks–sembol ayrımında ikon, niteliksel benzerliği; indeks nedensel ya da mekânsal ilişkiyi; sembol ise uzlaşımsal bir kural ya da alışkanlığa dayalı bağı temsil etmektedir. Çağdaş tartışmalarda ise hiçbir imgenin nesnesini aynen yansıtmadığı (Cantaş, 2024), ikonik işaretin her zaman belirli bir kurgu ve soyutlama düzeyi içerdiği vurgulanmaktadır (Capirci, 2022).

² Otoritenin adalet sağlayamadığı ya da yetersiz kaldığı iddiasıyla, hukuki yetkisi olmaksızın kendi inisiyatifıyla şiddet kullanarak suçluları cezalandırmaya girişen kişi ya da grup.

Görsel kültür alanında ikon, yalnız biçimsel benzerlikle sınırlı bir işaret değil, kültürel dolaşım içinde tekrar eden kullanımlar sayesinde tanınabilir hâle gelen bir görsel kalıp olarak ele alınmaktadır. Bir imge tarihsel ve toplumsal bağlamlarda sürekli tekrarlandığında, izleyicide neredeyse otomatikleşmiş tanıma ve çağrışım süreçlerini harekete geçirmektedir. Bu tür ikonik kalıpların kompozisyon ve vurgu düzenekleriyle ilişkisi, görsel bir gramer çerçevesinde tartışılmaktadır (Barthes, 1977; Mitchell, 1986; Kress & van Leeuwen, 2020). İkonografik yaklaşım bu kodların imge üzerindeki dağılımını betimlemekte; ikonoloji ise tarihsel, toplumsal ve teolojik anlam ufuklarını iktidar ve ideoloji ilişkileriyle birlikte tartışmaya açmaktadır (Panofsky, 1955; Mitchell, 1986).

Bu çerçevede Hristiyanlık bağlamında haç, Meryem ve aziz tasvirleri, modern anlamda sanat yapısı olmaktan önce, kutsalın dünyadaki maddi taşıyıcısı olarak kavranmakta ve ibadet ile koruma pratiklerinin odağına yerleşmektedir (Belting, 1994; Freedberg, 1989). Bizans panel ikonlarında hiyerarşik kompozisyon, frontal duruş ve altın zemin, belirli teolojik ilkeler doğrultusunda kurulmuş bütünlüklü bir ‘görsel teoloji’ dilinin temel öğeleri olarak tanımlanmakta; altın zeminin ışıkla kurduğu ilişki, kutsal atmosferin maddi ve optik bir yoğunlaşması biçiminde yorumlanmaktadır (Ouspensky & Lossky, 1999; Pentcheva, 2010; Betancourt, 2016). Batı Hristiyanlığında Orta Çağ ve erken modern dönem boyunca freskler, mihrap resimleri ve çok panelli altar düzenlemeleri, litürjik mekânın yapısal parçası ve aziz kültlerinin odak noktası olarak işlev görmektedir (Bynum, 2011; Ivanič, Laven & Morrall, 2019). Yoğun öpülme sonucu kutsal figürün yüzünün ve ellerinin aşındığı panolar ya da şehir içinde taşınan resimler, imgenin yalnızca görülmek için üretilen bir yüzey değil, dokunulan ve ritüel pratikler içinde etkin

biçimde kullanılan bir ibadet nesnesi olarak işlediğini göstermektedir (Rudy, 2010; Hamburger, 1998).

Çağdaş din ve görsel kültür çalışmaları, bu mirası yalnızca tarihsel bir ikonografi repertuarı olarak değil, duyuşal deneyim ve gündelik pratikler düzeyinde işleyen bir medya biçimi olarak kavramaktadır. Morgan'ın (2005) 'kutsal bakış' kavramı ile Meyer'in (2011; 2015) aracılık ve mevcudiyet üretimine odaklanan çalışmaları, özellikle İsa tasvirleri ve popüler dindarlık imgelerinin görünmez olanı gündelik duyuşal dünyada hissedilebilir kılan maddi ve görsel araçlar olarak işlediğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda dinsel ikon, özellikle de azizlik imgesi hem teolojik olarak tanımlanmış hem de kültürel bellek ve duygulanım ekonomisi içinde yerleşmiş yoğun bir anlam düğümü olarak kavranmakta (Freedberg, 1989; Morgan, 2005); bu düğüm modern sinema bağlamında da farklı biçimlerde yeniden kurulmaktadır.

3. RESİM SANATINDA İKON KULLANIMI

Hristiyan gelenekte görsel sanatlar, inanç dünyasının hem ifadesi hem de öğretim aracı olarak merkezi bir konumda yer almaktadır. En erken katakom³ resimleri ve duvar süslemelerinden itibaren resim, Tanrı'yı yüceltmenin, inanç ilkelerini aktarmanın ve topluluk kimliğini kurmanın başlıca yollarından biri olarak kullanılmaktadır (Belting, 1994). Geç modern dönem koleksiyon incelemeleri, Batı Avrupa resim mirasının önemli bir bölümünün dinsel konulu yapıtlar tarafından oluşturulduğunu; büyük müzelerdeki tabloların kayda değer bir yüzdesinin doğrudan Hristiyan ikonografisine dayandığını göstermektedir (Belting, 2016; National Gallery, 2024). Katolikliğin görsel kültüre güçlü vurgu yaptığını ele alan

³ Genellikle yeraltına oyulmuş mezarlık ve gömü galerileri.

çalışmalar, Katolikliğin görünür olan üzerinden işleyen bir dindarlık tipi ürettiğini ve resimsel ikonların inanç pratiğinin ayrılmaz bir bileşeni hâline geldiğini vurgulamaktadır (Ivanič, 2022).

Bu bağlamda ikon kavramı, resim sanatında tekrar eden ve tanınabilir hâle gelen figür, sahne ve nesne düzeneklerini adlandırmak için temel bir kavramsal araç olarak kullanılmaktadır. Klasik ikonografi geleneğinde resimler; İncil sahneleri, Meryem ikonografisi, aziz yaşamları ve eskatolojik⁴ tasvirler gibi konu dağarcıkları üzerinden sınıflandırılmakta, figürlerin beden duruşları ve mekânsal konumlanmaları ayrıntılı şemalar hâlinde çözümlenmektedir (Panofsky, 1955; Taylor, 2011). Azizlerin sembollerine ilişkin güncel çalışmalar, belirli azizlerin hayvan, bitki ya da araç gereç sembolleriyle (aslan, anahtar, palmiye dalı, kılıç, kitap vb.) sistemli biçimde eşleştirildiğini ve bu görsel kodların yüzyıllar boyunca yüksek bir süreklilik gösterdiğini ortaya koymaktadır (Fine Art Restoration Company, 2022; Ivanič, 2022). Böylece azizlik ikonları, yalnızca anlatının konusunu işaret eden sahneler değil, izleyicinin ayrıntılı metin bilgisine ihtiyaç duymaksızın figürü tanımasını sağlayan görsel kısaltmalar hâline gelmektedir.

Dinsel ikonların resim sanatındaki işlevi öğretici (didaktik) boyutla sınırlı kalmamaktadır. Orta Çağ sonu ve Barok dönem kilise duvar resimleri, mihrap tabloları ve çok panelli altar düzenlemeleri, cemaatin duygulanımını yönlendiren görsel aygıtlar olarak işlemektedir (Freedberg, 1989; Bynum, 2011). Dramatik ışık kullanımı, abartılı jestler ve izleyiciyi içine çeken kompozisyon kurgusu, azizlerin acı, sevinç ya da şefaath sahnelerini yalnız anlatmakla kalmamakta; bu deneyimleri izleyicinin bedeninde de yankılamayı hedeflemektedir (Morgan,

⁴ Dinsel düşüncede dünyanın sonu, ahiretin başlangıcı, ölüm, kıyamet, yargı ve nihai kurtuluş ya da mahkûmiyet gibi ‘son şeyler’e ilişkin inanç ve öğretiler.

2005). Resimsel ikonun mekânsal konumlanması da bu işlevselliği güçlendirmektedir. Mihrap resimleri, yan şapel tabloları ve freskler, litürjik merkeze ve yan sunaklara yerleştirilmektedir. Aynı figürler küçük baskılar ve taşınabilir ikonalar aracılığıyla ev içi dindarlığa da taşınmakta ve kırılma anlarında başvurulmuş görsel odaklar hâline gelmektedir (Ivanič, Laven & Morrall, 2019; Ivanič, 2022; Belting, 2016).

Küresel Hıristiyanlık tarihi dikkate alındığında, resimsel ikonun yalnızca Avrupa merkezli bir fenomen olmadığı belirtilmektedir. Cizvit görsel kültürü üzerine çalışmalar, tarikatın Asya ve Amerika'daki misyonlarında resim, baskı, tiyatral sahneleme ve yerel görsel formları bir arada kullanan esnek bir ikon repertuarı geliştirdiğini göstermektedir (Fleming, 2019). Farklı coğrafyalarda aziz tasvirleri yerel kıyafet, mimari ve sembollerle birleşmekte; böylece azizlik ikonunun melez, senkretik⁵ biçimler aldığı belgelenmektedir (Saints and Syncretism in Global Christian Art, 2025). Modern ve çağdaş resimde ise ikonik dinsel imgeler, bir yandan panel, yumurta tempera⁶ ve altın zemin gibi tekniklerle sürdürülen bir gelenek, diğer yandan feminist, postkolonyal ve queer perspektifler içinden yeniden yazılan bir tartışma alanı olarak ortaya çıkmaktadır (The Handbook of Visual Culture, 2017; God Is Gay, 2024). Bu geniş perspektiften bakıldığında, resim sanatında ikon kullanımı, tarihsel olarak birikmiş teolojik, kültürel ve duygulanımsal anlamların yoğunlaştırılmış taşıyıcısı olarak işlemektedir. Azizlik ikonları kilise, ev, müze ve sergi mekânlarında dolaşarak görsel belleği yapılandırmakta ve sinema

⁵ Farklı kökenlere ait inanç, sembol, ritüel ya da kültürel öğelerin bir araya gelerek iç içe geçtiği, melez bir bütün oluşturduğu durumlar.

⁶ Tarihsel olarak Orta Çağ ve erken Rönesans'ta ahşap paneller üzerine yapılan ikonalar ve altar resimlerinde yaygın biçimde kullanılmış; hızlı kuruyan, ince katmanlar hâlinde uygulanan ve mat, dayanıklı bir yüzey oluşturan bir resim tekniği.

gibi hareketli görüntü mecralarında yeniden beliren ikonografik kalıplar için zemin hazırlamaktadır.

4. SİNEMADA DİNSEL İKONLAR VE AZİZLİK İMGESİNİN DÖNÜŞÜMÜ

Resim sanatında kurumsallaşan dinsel ikon repertuarı, sinema tarafından adeta hazır bir görsel sözlük olarak kullanılmıştır. Sinema kadraj, hareket, kurgu ve ses aracılığıyla bu sözlüğü yalnızca alıntılarla kalmamak; zaman ve mekân içinde yeniden düzenleyerek dramatik süreçlere eklemlenmektedir (Dalle Vacche, 1996; 2019). Resim-sinema ilişkisini inceleyen çalışmalar, sinemanın resimsel kompozisyonları doğrudan tekrar ettiği ya da bunlar üzerinde varyasyonlar ürettiği sahnelerde ikonografik sürekliliğin özellikle görünür hâle geldiğini vurgulamaktadır. Böylece dinsel ikon, panel ya da duvar yüzeyinden ayrılarak hareketli görüntü içinde yeni bir mevcudiyet ve etki alanı kazanmaktadır (Spencer-Hall, 2018). Din ve sinema ilişkisini ele alan güncel yaklaşımlar, film gösterim deneyiminin salt estetik bir tecrübe olmaktan çok ritüel ve topluluk pratikleriyle benzerlikler taşıdığını; sinema salonunun karanlık, ortak ritmi ve odak noktası belirlenmiş modern bir ritüel alan gibi işlediğini ileri sürmektedir (Plate, 2017). Morgan'ın (2005) kutsal bakış kavramı, belirli bir bakma tarzının imgeyi ruhani ağırlıkla yüklediğini ve görüntünün izleyici hafızasında duygusal ve neredeyse bedensel bir deneyim olarak yer ettiğini vurgulamakta; dinsel ikonların sinemadaki kullanımının bu bakışı ya doğrudan çağırmakta ya da seküler bağlamda dönüştürerek yeniden üretmekte olduğu belirtilmektedir.

Sinemada azizlik imgesinin kuruluşu, resimsel ikonografide tanımlanan öğelerin hareketli görüntüye uyarlanması üzerinden izlenmektedir. Figür ikonları düzeyinde

kutsallık atfedilen karakterler kadraj içinde merkezî ve ayrıcalıklı konumlara yerleştirilmekte; bedenleri çoğu zaman frontal, dik ve çevresindeki figürlerden ayrılmış biçimde temsil edilmektedir. Dua, diz çökme, ellerin kenetlenmesi gibi jestler ile kurbanlık ya da teslimiyet çağrışımı uyandıran duruş kalıpları, azizlik imgesini güçlendiren tekrarlanan motifler olarak işlemektedir. Nesne ikonları arasında haç ve çarmıh biçimleri, tespih, aziz heykelcikleri, kutsal kitaplar, ikonalar ve yazılı dualar yer almakta; bunlar kimi zaman kadrajın merkezine, kimi zaman da karakterin bedeniyle organik bağ kuracak biçimde konumlandırılmaktadır (Ivaniç, 2022). İbadet mekânlarında ışığın kutsal bir atmosferin inşasında belirleyici olduğu (Çoban, 2025); kilise iç mekânında yan şapellerin kurgusu, mum ışığının sınırlı ama yoğun etkisi ve vitraylardan süzülen ışık demetlerinin karanlık-aydınlık karşıtlığı ve hale etkisi üreterek azizlik imgesine sinematografik bir derinlik kazandırdığı tartışılmaktadır (Morgan, 2005).

Din ve popüler sinema ilişkisi bağlamında azizlik ikonasının çoğu kez vigilante adaleti, kahramanlık ve fedakârlık temalarıyla eklemlenerek sekülerleştirildiği; aziz figürünün yerini kimi zaman 'sokağın azizi', 'suçla savaşılan kahraman' ya da 'kurban edilen anti-kahraman' gibi melez figürlerin aldığı belirtilmektedir (Pitafi, 2023). Söz konusu figürler, klasik aziz ikonografisinin ışık, duruş, kurbanlık ve adalet temalarını korumakta; ancak anlatı düzeyinde hukuk sistemi, kent şiddeti ve toplumsal travmalarla ilişkilendirilmiş bir görsel-söylemsel çerçeve içinde yeniden kurulmaktadır. Bu genel çerçeve, *Şehrin Azizleri* ve *Şehrin Azizleri 2: Azizler Günü* filmlerinde Katolik ikonografinin suç ve aksiyon anlatısı içinde nasıl devreye sokulduğunu tartışmak için analitik bir arka plan sunmaktadır.

5. *ŞEHRİN AZİZLERİ* (1999) FİLMİNDE AZİZLİK İMGESİNİN KURULUŞU

Troy Duffy'nin yönettiği *Şehrin Azizleri*, Boston'da yaşayan İrlanda kökenli Katolik ikiz kardeşler Connor ve Murphy MacManus'u merkezine alan bir polisiye aksiyon filmidir. Açılıştaki Pazar ayininde İsa heykeli önünde dua eden kardeşler, St. Patrick's Day sırasında Rus mafyasıyla girdikleri çatışmada iki çete üyesini öldürdükten sonra Tanrı'dan şehri kötülükten arındırma çağrısı aldıklarına inanır. Bunun üzerine 'ilahi adalet' adına kentteki suçluları sistematik biçimde ortadan kaldırmaya koyulurlar. 'Veritas' (hakikat) ve 'Aequitas' (adalet) dövmeleri ile Katolik dua ritüelleri, infazları kutsallıkla çerçeveleyen işaretlere dönüşür. FBI ajanı Paul Smecker'in soruşturması boyunca kardeşlere duyduğu sempati giderek artar; finalde mafia liderinin mahkeme salonunda infazı ile ikizler 'Saints' olarak kamusal bir imgeye kavuşur.

Filmin açılışında kilise mekânı, altar düzeni, çarmıh, rahip figürü ve cemaatin toplu beden koreografisi aracılığıyla klasik Katolik kutsal mekân ikonografisini yeniden üretmektedir (Ivanič, 2022). Çarmıhın merkezî kadrajlanması, kırmızı ağırlıklı renk düzeni ve yukarıdan aşağı süzülen kamera hareketleri, kiliseyi tarihsel Katolik görsellikte olduğu gibi ağırlık, otorite ve duygulanımın odak noktası hâline getirmektedir. Vaazın Kitty Genovese vakasına gönderme yaparak 'kötülük karşısında kayıtsız kalmanın' ahlaki sonuçlarını vurgulaması, azizliği pasif kurbanlık yerine etkin müdahale etiği üzerinden tanımlayan bir çerçeve sunmaktadır. Ayin sonrasında kardeşlerin İsa heykelini öpmesi, dokunma ve öpme edimlerinin kutsal figürle yakınlık kuran ritüel niteliğini (Freedberg, 1989; Belting, 1994) sinemasal düzeyde yeniden üretmektedir. Bu edim, geleneksel dindarlıkta teslimiyet ifadesi iken filmde vigilante rolüne geçişi işaret eden bir eşik gibi kurulmaktadır.

İlk büyük infaz sekansında, kardeşlerin tavan arasından Rus mafyasının bulunduğu daireye sarkarken halat konusunda ısrar etmeleri önce komik bir ayrıntı gibi görünmekte, ancak tavanın kırılmasıyla birlikte slapstick⁷ öğeleri içeren, aşırı stilize bir aksiyon koreografisine dönüşmektedir. Kardeşlerin baş aşağı, halata bağlı dairesel hareketlerle saldırganları öldürdüğü bu sahnede bedenlerin simetrik yerleşimi, dua anında yan yana diz çökmeleri ve boyunlarındaki haç kolyelerinin yakın planlarla gösterilmesi, haçın kurbanlık ve kurtuluş çağrışımlarını infaz sonrası bir arınma ritüeliyle birleştirmektedir. Halat sahnesi, dramatik ışık kullanımı ve merkezkaç kuvvetinden faydalanan kompozisyonuyla Barok resimdeki ‘göksel ceza’ temalarını çağrıştıran bir görsel şema üretmektedir. Böylece Katolik ikonografi, popüler aksiyon estetiğiyle kaynaşmakta ve azizlik imgesi kurbanlıktan çok gösterişli, performatif bir kahramanlık tarzı olarak kodlanmaktadır (Dalle Vacche, 1996; Bynum, 2011).

Finalde mafia liderinin yargılandığı mahkeme sahnesinde azizlik imgesi kamusal ve medyatik bir performans düzeyine taşınmaktadır. Üç ay sonrasına atlayan anlatıda, ikizler ve babaları kalabalık salona sızmaktadır. Üç figürün yan yana dizilişi, merkezde silahlı kardeşlerden birinin hafif önde konumlanması ve arkadaki yaşlı baba figürü, altar üçlemelerini çağrıştıran bir kompozisyon kurmaktadır (Belting, 1994; Ivanič, 2022). Aile duasının litürjik ritim ve tekrarlarla okunması, Tanrı adına konuştuğunu öne süren ‘çoban’ söylemini performatif bir bildirgeye dönüştürmektedir. Kadrajda silah namluları, ‘Veritas/Aequitas’ dövmelemleri ve hedefteki mafia lideri aynı görsel düzlemde buluşturulmaktadır. Mahkeme salonundaki televizyon kameraları, infazı ibadet mekânından seküler kamusal alana ve medyatik dolaşıma açılan bir gösteri hâline getirmektedir. Böylece film, resimsel azizlik ikonografisinden

⁷ Abartılı hareketlere ve absürt durumlara dayanarak kahkaha yaratmayı amaçlayan, görsel odaklı bir mizah tarzı.

devraldığı figür, jest ve mekân kodlarını seküler şiddet ve ‘cool’ aksiyon estetiğiyle eklemleyerek azizliği, azizleştirilmiş katillerin kamusal markası olarak yeniden kurmaktadır.

6. ŞEHRİN AZİZLERİ 2: AZİZLER GÜNÜ (2009) FİLMİNDE AZİZLİK İMGESİNİN YENİDEN KURULUŞU

Şehrin Azizleri 2: Azizler Günü, ilk filmin olaylarından yaklaşık on yıl sonrasında geçmekte ve MacManus kardeşlerin babaları Noah ‘Il Duce’ ile birlikte İrlanda kırsalında sürgün hâlinde yaşadıkları pastoral bir açılış sekansı ile başlamaktadır. Koyun güden, uzun saçlı ve sakallı kardeşlerin neredeyse ikonografik bir ‘çoban-aziz’ tipine dönüştürüldüğü bu sahneler, hem kentteki mitik aziz imajından hem de önceki infazların şiddetinden geçici bir geri çekiliş olarak kurulmaktadır (Quinn, 2009). Boston’da bir papazın, MacManus kardeşlerin ‘imzasını’ taklit eden bir biçimde öldürülmesi, anlatıyı yeniden harekete geçiren tetikleyici olay olur. Kardeşler üzerlerine atılan suçu temizlemek ve babalarının geçmişiyle yüzleşmek üzere kente döner. Bu kez yanlarına katılan Romeo ve FBI ajanı Eunice Bloom ile birlikte ilk filmde kurulan ‘İrlandalı Katolik aziz-vigilante’ figürü, daha karmaşık suç ilişkileri ve artan düzeyde stilize şiddet eşliğinde yeniden sahneye sürülür.

Devam filminde azizlik imgesi, ilk filme kıyasla daha abartılı, kendi kendinin farkında ve yer yer öz-parodik bir tona bürünmektedir. ‘Azizler Günü’ (All Saints Day) başlığı, kardeşlerin artık yalnızca kent efsaneleri ve yan karakterlerin anlatıları aracılığıyla değil, bizzat film içinde isimlendirilmiş bir aziz figürü olarak konumlandırıldığını göstermektedir. İrlanda’dan dönüş hazırlığı sekansında saç ve sakalların kesilmesi, aynada kendini yoklama ve yavaş çekimle paltoların giyilmesi, klasik ‘kahramanın geri dönüşü’ klişesini Katolik

ikonografiyle birleştirerek bir yeniden doğuş ritüeli sunar. Kamera, gövdedeki İsa dövmeleri, ‘Veritas/Aequitas’ yazıları, haç kolyeler ve tespihler üzerinde ısrarla durur. Connor’ın sırtındaki İsa gövdesi ile Murphy’nin sırtındaki çarmıha gerilmiş ayaklar, ‘Ecce Homo’⁸ ve ‘Çarmıha Geriliş’ temalarının iki bedene bölünmüş parçalı bir ikon gibi çerçevelenmektedir. Böylece azizlik, dışarıdan ilıştırılan bir sıfattan çok, karakterlerin bedensel kimliğine kazınmış bir işaret hâline gelmektedir (Marsili, 2013).

Nesne ikonları düzeyinde tespih ve haç gibi Katolik objelerin ilk filme göre daha gösterişli biçimde teşhir edildiği görülmektedir. Tespih, gündelik kullanım nesnesi olmanın ötesinde, silaha eşlik eden bir aksesuar, elde sallanan ve kameraya doğru gösterilen bir imge olarak sık sık yinelenmektedir. Bu durum, filmi, dinsel sembollerle iç içe geçen şiddet temsillerinde, ‘tespihini silah gibi tutan ve öldürmeyi Tanrı’ya hizmet olarak gören’ vigilante figürünün örneklerinden biri hâline getirmektedir (Greydanus, 2016). Haç kolyeleri göğüs hizasında iri planlarla sunulmaktadır ve infaz sekanslarında aile duasının yüksek sesle tekrar edilmektedir. Bu durum, Katolik ikonografiyi şiddetin duygusal yoğunluğunu artıran adeta görsel bir müzik ve eylemlere meşruiyet sağlayan retorik bir çerçeve olarak konumlandırmaktadır.

Romeo karakterinin kardeşlere hayran bir fan gibi davranarak tespih ve haçlarla poz vermeye çalışması ve onların duruşlarını taklit etmesi, azizlik ikonunu Katolik bağlamın ötesine geçirerek hayranlık ve taklit üzerinden işleyen popüler bir kimlik koduna dönüştürmektedir. Eunice Bloom’un cinayet

⁸ “İşte (bakın) insan”. Pilatus’un, çarmıha gerilmeden önce kırbaçlanmış, dikenli taç takmış ve pelerin giydirilmiş İsa’yı kalabalığa gösterirken söylediği sözlerdir. ‘Ecce Homo’ ikonografisi, bu ânı betimleyen; yaralı, dikenli taçlı ve çoğu kez izleyiciye doğru bakan İsa figürünü merkeze alan resim ve heykel tiplerini tanımlamak için kullanılmaktadır (Belting, 1994; Morgan, 2005).

mahallerini ağır çekim, teatral jestler ve neredeyse dans koreografisini andıran hareketlerle yeniden canlandırdığı sahneler ise anlatının kendi ‘cool şiddet’ estetiğinin farkında olduğunu açıkça ima etmektedir.

Noah ‘Il Duce’nin gençliğine ilişkin geriye dönüşler, azizlik imgesinin aile geçmişiyle birleşerek bir soyaçekim miti hâline geldiğini göstermektedir. Mafya, kilise ve şiddetle kurulan ilişkileri parça parça açığa çıkan Noah, MacManus kardeşlerin bugünkü vigilante pratiklerine bir tür ‘ata figürü’ olarak bağlanmaktadır Böylece azizlik bu evrende kişisel bir seçimden ziyade ailevi bir kader gibi kodlanmaktadır (Marsili, 2013). Mekân ve ışık kullanımı da bu mitik çerçeveyi desteklemektedir: İrlanda sahnelerinde doğal ışık ve pastoral manzara, yarı-mistik bir inziva hâli kurarken; Boston’a dönüşle birlikte karanlık depo alanları, bodrumlar ve dar iç mekânlarda geçen stilize çatışma sekansları, kutsal ve dünyevi alan arasındaki sınırların sürekli ihlal edildiği, barok bir gösteri atmosferi üretmektedir. Eleştirilerde bu görsel strateji, yüksek oranda yavaş çekim ve koreografik şiddete yatırım yapan, Katolik imge repertuarını etkileyici ama maço bir aksiyon dekoruna dönüştüren bir üslup olarak nitelendirilmektedir (Ebert, 2009).

İnfaz sahnelerinde dua, Latince metinler ve İncil göndermelerinin ısrarla sürdürülmesi, azizliği yalnızca bir lakap olmaktan çıkararak, karakterlerin kendi şiddet eylemlerini Tanrısal adaletin dünyevi uzantısı olarak kavradıkları düşünsel bir çerçeveye bağlamaktadır. Din ve görsel kültür açısından bakıldığında, azizlik imgesinin bu şekilde dünyevileştirilmesi ve suç anlatılarına eklemlenmesi, dinsel ikonların modern popüler sinemada nasıl bir ‘marka işareti’ne dönüştürüldüğünü gösteren verimli bir gözlem alanı sunmaktadır. İkon, hem metin içi düzeyde karakterlerin öz meşruiyet kaynağı hem de metin dışı düzeyde seyircinin tanıdığı ve yeniden ürettiği bir kült figür olarak işlemektedir (Greydanus, 2016; Morgan, 2005).

7. SONUÇ

İlk filmle karşılaştırıldığında *Şehrin Azizleri 2: Azizler Günü*'nde azizlik imgesinin daha da abartılmış, kendi kendinin farkında ve zaman zaman öz-parodik bir ton kazandığı söylenebilir. Filmin başlığının bizzat Hristiyan takvimindeki 'Azizler Günü'ne gönderme yapması, açılıştaki İrlanda'daki kır sahnelerinde kardeşlerin çobanlığa sürülmüş azizler gibi resmedilmesi ve saç, kostüm, jest düzeyinde aşırılığın bilinçli biçimde kullanılması parodiye yaklaşan bir üslup olarak değerlendirilmektedir (Derry, 2012; Stone, 1999). İkinci filmde yan karakterlerin (Romeo, dedektifler, Eunice Bloom) neredeyse karikatüre varan oyunculuk tarzları ile sık sık ilk filme ve efsaneleşmiş aziz figürüne yapılan göndermeler birleştiğinde, anlatının kendi mitini tanıyan ve yer yer bu miti ironik biçimde yeniden üreten bir fan-kült estetiği kurduğu görülmektedir.

Devam filmi, MacManus kardeşlerin kült statüsünü ve azizlik imgesini hem anlatı içinde hem de filmin hedeflediği hayran topluluğu düzeyinde yeniden üretmeye odaklanmıştır. İlk filmin sınırlı vizyon gösterimine rağmen ev gösterimi üzerinden kült bir filme dönüşmesi ve bu sayede ikinci filmin üretim ve dağıtım sürecinin doğrudan hayran kitlesine seslenen bir stratejiyle tasarlanması, bu yönelimi desteklemektedir. Kardeşlerin 'Veritas/Aequitas' dövmeleleri, iri haç kolyeleri, tespihleri ve aile duaları, filmde hem karakter inşasının merkezine yerleştirilmekte hem de film evreni dışında poster, tişört, dövme şablonu ve kolye tasarımlarında yinelenen bir görsel repertuvara dönüşmektedir. Böylece azizlik imgesi, yalnızca klasik resim ve kilise bağlamına ait bir kutsal ikon olmaktan çıkarak, çağdaş popüler sinemada yeniden üretilebilen, çoğaltılabilen ve ticarileştirilebilen bir ikon türü olarak işlemektedir.

Bu çözümleme, *Şehrin Azizleri* filmlerinde kurulan azizlik imgesinin, uzun bir resimsel ikonografi tarihine dayanan kodlar

aracılığıyla işlediğini göstermektedir. Bizans panel ikonlarında ve Batı Hristiyanlığının altar düzenlemelerinde görülen frontal duruş, hiyerarşik ölçü, hale etkisi, merkezî figür vurgusu ve ikonografik öznitelikler, filmlerde simetrik kadrajlar, merkezde konumlanan bedenler, arkadan gelen yoğun ışık huzmeleri ve sürekli görünür kılınan haç, tespih, aziz heykelciği gibi nesne ikonları şeklinde yeniden kurulmaktadır (Belting, 1994; Ouspensky & Lossky, 1999; Ivanič, 2022). Barok resmin dramatik ışık-gölge kullanımı ile bakışın ve hareketin kadrajın/kompozisyonun merkezinden dışa doğru dağıldığı, dışarıya fırlayan bir dinamizm üreten kurguları, özellikle halat sahnesi ve yavaş çekimle kurulan infaz koreografilerinde aksiyon estetiğini biçimlendirmektedir. Altar üçlemesine özgü kompozisyon mantığı ise mahkeme finalindeki üçlü (iki kardeş ve baba) sahnelemesinde güncellenmiş bir sinemasal karşılık bulmaktadır. Resim sanatında yüzyıllar boyunca aziz figürünü ilahi adalet, kurbanlık ve şefaathemaları etrafında yoğunlaştıran görsel şemalar, bu filmlerde seküler bir kent şiddeti bağlamına taşınmakta; böylece resimsel ikonografi, çağdaş seyircinin hem kolayca tanıyabileceği hem de etik olarak tartışmaya açabileceği güçlü bir referans alanı hâline gelmektedir.

Şehrin Azizleri serisi bu açıdan, dinsel ikonların sinemada yalnızca dekoratif bir stil unsuru olarak değil, resimsel ikonografiyle ilişkili tarihsel anlam birikimini de taşıyan işaretler olarak işlediğini ortaya koymaktadır. Kardeşlerin dua eşliğinde infaz gerçekleştirdikleri sahnelerde, kilise içi mekân, altar düzeni ve ikona etrafında kurulan görsel algı düzeni yeniden var edilmektedir. Aynı işaretlerin bar, depo, mahkeme salonu gibi seküler mekânlara taşınması, kanun dışı adaleti meşrulaştırıcı işlev görerek resimden sinemaya uzanan ikonografik sürekliliği görünür kılmaktadır. Bir yandan kutsal mevcudiyet ve kurbanlıkla ilişkilenen azizlik imgesi yeniden harekete geçirilirken diğer yandan bu imge, popüler kültürün cool şiddet

anlayışı, fan kültürü ve ürünleştirme pratikleriyle iç içe geçirilerek sekülerleştirilmiş, hatta metalaştırılmış bir görsel figüre dönüştürülmektedir.

Bu çalışma, resim sanatında azizlik ikonografisi etrafında biriken teolojik, duygulanımsal ve kültürel anlam katmanlarının, çağdaş sinema anlatılarında nasıl yeniden kodlandığını *Şehrin Azizleri* filmleri üzerinden örneklemektedir. Panel resimlerden altar düzenlemelerine uzanan tarihsel repertuvar, bu filmlerde kilise sahneleri, mahkeme performansları ve koreografik infaz sekansları aracılığıyla hareketli görüntüye aktarılmakta; böylece resim-sinema ilişkisi, yalnızca biçimsel alıntı düzeyinde değil, azizlik imgesinin kutsallık, adalet ve şiddet eksenlerinde yeni anlamlar kazanmaktadır.

KAYNAKÇA

- Aumont, J. (1997). *The image*. London, United Kingdom: British Film Institute.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Çev.). London, United Kingdom: Fontana Press.
- Belting, H. (1994). *Likeness and presence: A history of the image before the era of art* (E. Jephcott, Çev.). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Belting, H. (2016). Iconic Presence. *Images in Religious Traditions. Material Religion*, 12(2), 235-237. doi: 10.1080/17432200.2016.1172769
- Betancourt, R. (2016). The icon's gold: A medium of light, air, and space. *West 86th: A Journal of Decorative Arts, Design History, and Material Culture*, 23(2), 252-280.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An introduction* (12th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Brungardt, J. G. (2022). *Misunderstanding the Rosary: 'The Boondock Saints'*. <https://johngrungardt.com/2022/08/20/misunderstanding-the-rosary/>
- Bynum, C. W. (2011). *Christian materiality: An essay on religion in late medieval Europe*. New York, NY: Zone Books.
- Cantaş, A. (2024). Politikadan Sinemaya Minör-Oluş: Türkiye’de Bir Direniş Figürü Olarak Sinema. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Capirci, O., Bonsignori, C., & Di Renzo, A. (2022). Signed Languages: A Triangular Semiotic Dimension. *Frontiers in psychology*, 12, 802911. doi: 10.3389/fpsyg.2021.802911

- Çoban, G. (2025). Comparative Analysis of the Use of Natural Light in the Medieval Period Wooden Hypostyle Mosques of Anatolia. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 15(1). 1-16.
- Dalle Vacche, A. (1996). *Cinema and painting: How art is used in film*. Austin, TX: University of Texas Press.
- Derry, K. (2012). Believing is seeing: Teaching religion and violence in film. In B. K. Pennington (Ed.), *Teaching religion and violence* (pp. 185-217). New York, NY: Oxford University Press.
- Duffy, T. (Yönetmen). (1999). *Şehrin Azizleri* [Film]. United States: Franchise Pictures.
- Duffy, T. (Yönetmen). (2009). *Şehrin Azizleri 2: Azizler Günü* [Film]. United States: Stage 6 Films.
- Ebert, R. (2009). *The Boondock Saints 2: All Saints Day*. Chicago Sun-Times. <https://www.rogerebert.com/reviews/the-boondock-saints-2-all-saints-day-2009>
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Fine Art Restoration Company. (2022). *Divine signs: The symbolism of saints in Christian art*. <https://fineart-restoration.co.uk>
- Fleming, A. C. (2019). Jesuit Visual Culture: Communication, Globalization, and Relationships. *Journal of Jesuit Studies*, 6(2), 187-195. doi: 10.1163/22141332-00602001
- Freedberg, D. (1989). *The power of images: Studies in the history and theory of response*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Greeley, A. M. (2000). *The Catholic imagination*. Berkeley, CA: University of California Press.

- Greenberg, G. (2023). The Iconic-Symbolic Spectrum. *Philosophical Review*, 132(4). 579-627.
- Greydanus, S. D. (2016). Let's face it: Hollywood's got a 'religion problem'. Decent Films. <https://decentfilms.com/articles/hollywood-religion-problem>
- Hamburger, J. F. (1998). *The visual and the visionary: Art and female spirituality in late medieval Germany*. New York: Zone Books.
- Hardiman, E. K. (2014). *Medieval materiality: The multisensory performance in late-medieval manuscripts*. Reinvention: An International Journal of Undergraduate Research, BCUR 2014 Special Issue. https://warwick.ac.uk/fac/cross_fac/iatl/research/reinvention/archive/bcur2014specialissue/hardiman/
- Hart, A. (2024). The theology of the icon. *St. Andrews Encyclopaedia of Theology*. Brendan N. Wolfe et al. (Eds.) University of St. Andrews. <https://www.saet.ac.uk/Christianity/TheologyoftheIcon>
- Heywood, I., & Sandywell, B. (Eds.). (2017). *Critical Approaches to the Study of Visual Culture: An Introduction to the Handbook*. Heywood, I., & Sandywell, B. (Eds.). The handbook of visual culture. London, United Kingdom: Bloomsbury.
- Ivanič, S. (2022). *Catholica: The visual culture of Catholicism*. Thames & Hudson.
- Ivanič, S., Laven, M., & Morrall, A. (2019). Introduction. In S. Ivanič, M. Laven, & A. Morrall (Eds.), *Religious Materiality in the Early Modern World* (pp. 15-31). Amsterdam University Press. doi: 10.5117/9789462984653

- Jeffes, I. (2023/2024). *God is gay: A new canon of Christian iconography in queer art*. Canvas.
<https://www.canvasjournal.ca/read/god-is-gay-a-new-canon-of-christian-iconography-in-queer-art>
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2020). *Reading images: The grammar of visual design* (3rd ed.). New York, NY: Routledge.
- Marsili, M. (2013). *Almost white: Cinematic representation of Irish Americans* (Yüksek Lisans Tezi, Università Ca' Foscari Venezia).
<https://hdl.handle.net/20.500.14247/2197>
- Meyer, B. (2011). *Mediation and the genesis of presence: Towards a material approach to religion*. Universiteit Utrecht Faculteit Geesteswetenschappen.
- Meyer, B. (2015). *Sensational movies: Video, vision, and Christianity in Ghana*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: Image, text, ideology*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Morgan, D. (2005). *The sacred gaze: Religious visual culture in theory and practice*. Berkeley, CA: University of California Press.
- National Gallery. (2024). *Art and religion*. National Gallery Research Programme.
<https://www.nationalgallery.org.uk/research/about-research/art-and-religion>
- Ouspensky, L., & Lossky, V. (1999). *The meaning of icons* (rev. ed.). Crestwood, NY: St Vladimir's Seminary Press.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the visual arts*. Garden City, NY: Doubleday Anchor.

- Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vols. 1-8; C. Hartshorne, P. Weiss, & A. W. Burks, Ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Pentcheva, B. V. (2010). *The sensual icon: Space, ritual, and the senses in Byzantium*. University Park, PA: Pennsylvania State University Press.
- Plate, S. B. (2017). *Religion and film: Cinema and the re-creation of the world* (2nd ed.). New York, NY: Columbia University Press. doi: 10.7312/plat17674
- Pitafi, N. A. (2023). Religion in the Age of Superheros: An Examination of Consecration and Exemplarity in Hollywood. *IIUM JOURNAL OF HUMAN SCIENCES*, 5(2), 16-30. Retrieved from <https://journals.iium.edu.my/irkh/index.php/ijohs/article/view/313>
- Ripatrazone, N. (2025). *Catholic imagination*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/Catholic-imagination>
- Saints and Syncretism in Global Christian Art. (2025). Exhibition catalogue, Kruienza Art Museum, Hope College. <https://hope.edu/arts/kam/exhibitions/past/saints-syncretism-global-christian-art-catalog-2025.pdf>
- Spencer-Hall, A. (2018). *Medieval saints and modern screens: Divine visions as film and television*. Amsterdam, Netherlands: Amsterdam University Press.
- Stone, B. P. (1999). Religion and violence in popular film. *Journal of Religion & Film*, 3(1), Article 5.
- Taylor, P. (2011). Iconology and Iconography. *obo* in Renaissance and Reformation. doi: 10.1093/obo/9780195399301-0161

Trexler, R. C. (1980). *Public Life in Renaissance Florence*.
Cornell University Press.
<http://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctvv415gs>

Indie Film Hustle (2025). 'IFH 455: The True & Raw Story
Behind the Indie Classic Boondock Saints with Troy
Duffy.' Indie Film Hustle (Podcast).
<https://www.youtube.com/watch?v=sbimETxz6eg>

SENTETİK GERÇEKLİK VE YARATICI YIKIM: SİNEMADA YAPAY ZEKA PARADOKSU

Seda KANDEMİR¹

1. GİRİŞ: TEKNOLOJİK BELİRLENİMCİLİKTE ALGORİTMİK ESTETİĞE

Sinema, doğası gereği teknolojik bir sanattır. Lumière Kardeşler'in sinematografisinden bugüne, teknoloji her zaman anlatım dilini dönüştürmüş ve yeniden şekillendirmiştir. Ancak yapay zeka (YZ) ve makine öğrenimi (ML), sinema tarihinde daha önce görülmemiş bir kırılma yaratmaktadır.

Geleneksel sinema, Andre Bazin'in(1967) deyişiyle "gerçekliğin mumyalanması" iken; YZ destekli sinema, gerçekliğin yeniden inşası veya sıfırdan "halüsinasyonu"dur. Bu durum, sinemanın ontolojisini (varlık sebebini) değiştirmekte ve şu temel soruyu doğurmaktadır: Görüntüyü oluşturan bir lens değil de bir algoritma olduğunda, sanat eserinin "aurası"na ne olmaktadır?

Walter Benjamin, 1936 tarihinde yazdığı “Teknik Olarak Yeniden-Üretilirlik Çağında Sanat Yapıtı” makalesinde bu soruya çok net bir cevap vermektedir. Yeni teknolojilerle birlikte sanat eserinin aurası (biricikliği) yok olmaktadır (2015).

¹ Doktor Öğretim Üyesi, Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, ORCID: 0000-0003-3751-2678.

Benjamin'e göre (2015), teknolojinin (o dönem için fotoğraf ve sinemanın) sanata müdahalesi, eserin "biricikliğini" ve "tarihsel tanıklığını" elinden almaktadır. En kusursuz yeniden üretimde bile sanat eserinin 'şimdi ve burada'lığı; yani bulunduğu yerde sahip olduğu biricik varlığı eksik kalmaktadır. "Teknik olarak yeniden-üretilebilirlik çağında sanat yapıtı"nın aurası yok olmaktadır. Bu durumda "Aura"nın kaybı ne anlama gelmektedir? Benjamin'in "Aura" kavramının üç temel dayanağı vardır: Biriciklik, Mesafe ve Hakikat. Örneğin; bir yağlı boya tablonun (örneğin *Mona Lisa*) aurası vardır. Çünkü o tabloyu görmek için Louvre'a gitmek gerekmektedir. O tablonun bir tarihi, tuvalin üzerinde zamanın bıraktığı izler vardır. O, "orada"dır. Ancak o tablonun fotoğrafını çekilip bir tişörte bastırıldığında veya dijital bir kopyası telefon ekranında görüntülendiğinde, eser kabuğundan çıkarılmış olur. Eser artık görmek isteyeneye gelmiştir, onu görmek için Louvre'a gitmeye gerek kalmamıştır. Mesafe yok olunca, biriciklik de (aura) kaybolmaktadır. Kopyanın olduğu yerde "orijinal" kavramı da anlamını yitirmeye başlamaktadır. Benjamin'e göre (2015) bir fotoğrafın "orijinali" olmaz; o zaten çoğaltılmak için vardır. Günümüzde bu durum yapay zeka teknolojileri ile birlikte daha da karmaşık bir hal almıştır. Benjamin'in auradan ilk bahsettiği dönemlerde bir "orijinal" eser vardır (örneğin bir heykel) ve onun kopyaları (fotoğrafları) aurayı zedelemektedir. Yapay zeka dönemindeyse ortada bir "orijinal" eser zaten yoktur. YZ ile üretilen bir görselin veya metnin, fiziksel dünyada bir karşılığı, bir "şimdi ve burada"sı hiç olmamıştır. YZ ürünleri, "aurasız doğan" nesnelerdir denebilir. Onlar sadece birer veriden ibarettir, tarihleri yoktur, coğrafyaları yoktur. Yapay zeka ile üretilen sanat eserlerini, Benjamin'in bakış açısıyla, auranın sadece yok olduğu değil, "biriciklik" fikrinin de tamamen imha edildiği ürünler olarak tanımlamak daha doğru olabilir.

Bu çalışmanın, film endüstrisindeki yapay zeka üzerine yapılan araştırmalara katkıda bulunmasının yanı sıra, gelecekte yapılacak çalışmalara ışık tutarak potansiyel araştırmalara da yol göstermesi amaçlanmıştır.

2. ÜRETİM PRATİKLERİNDE DÖNÜŞÜM: "YAZARIN ÖLÜMÜ"NDEN "YAZARIN OTOMASYONU"NA

Yapay zeka, senaryo yazımından kurguya kadar yaratıcı sürecin her aşamasına sızmıştır. Bu durum, Roland Barthes'ın (2013) "yazarın ölümü" kavramını dijital çağda yeniden tartışmaya açmaktadır. "Yazarın Ölümü" (The Death of the Author) adlı makale, edebiyat eleştirisinde ve metin okumalarında devrim yaratmış, post-yapısalcı düşüncenin en temel taşlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Barthes, 2013).

Bu kavramın temel iddiası, yazarın bir Tanrı olmadığı üzerinedir. Klasik edebiyat eleştirmenlerine göre, bir eseri anlamak için yazara odaklanmak gerekmektedir. "*Yazar burada ne demek istedi?*", "*Yazarın çocukluğu nasıldı?*", "*Yazarın siyasi görüşü neydi?*" gibi sorularla metnin şifresinin yazarın hayatında saklı olduğu düşünülmektedir. Barthes buna karşı çıkmaktadır. Ona göre, yazar, metnin tek sahibi ve otoritesi (bir nevi Tanrısı) değildir. Bir metni yazarın hayatına veya niyetine hapsetmek, o metnin anlamını sınırlamakta ve fakirleştirmektedir (Barthes, 2013).

Barthes (2013), kutsal ve dahi yazar (author) yerine, anlatıyı incelemektedir. Anlatı halihazırda var olan kelimeleri, fikirleri ve kültürel kodları bir araya getiren bir araçtır. Ona göre metin, yazardan çıkan orijinal bir ilhamdan kaynaklı yazılmamaktadır. Metin, "bir alıntılar kumaşdır". Yazar, yaşadığı kültürden kelimeleri almaktadır ve onları yeni bir sırayla

dizmektedir. Yani her metin, aslında daha önce yazılmış metinlerin bir kolajıdır.

Barthes'a göre (2013) "Yazarın ölümü, okurun doğumudur." Anlam yazarın zihninde değil, okurun zihninde oluşmaktadır. Metin, yazarın elinden çıktığı an yazarın kontrolünden de çıkmaktadır. Her okur, kendi birikimi, duygusu ve bakış açısıyla metni yeniden yazmaktadır. Örneğin; Franz Kafka *Dönüşüm*'ü (2019) yazarken babasıyla olan sorunlarını düşünmüş olabilir (yazarın niyeti). Ama ben bugün o kitabı okurken, onu modern iş hayatının insanı böcekleştirmesi olarak okuyabilirim (okurun yorumu). Barthes'a göre benim yorumum, Kafka'nın niyetinden daha az değerli değildir. Hatta metin artık bana aittir.

Barthes'ın öne sürdüğü bu kavramın yapay zeka ile bağlantısı önemlidir. Çünkü yapay zeka (YZ), Barthes'ın ifade ettiği anlatıyı ortaya çıkarmaktadır. YZ'nin bir "niyeti", "çocukluğu" veya "travması" yoktur. YZ, bir veri havuzundaki (kültür sözlüğü) milyarlarca metni taramakta, bunları karıştırmakta ve yeni bir kombinasyon sunmaktadır. Eğer bir YZ senaryo yazarsa, burada "yazar" kelimenin tam anlamıyla "ölmüştür"; geriye sadece dilin sonsuz kombinasyonu ve onu anlamlandıran izleyici/okur kalmaktadır. Roland Barthes'ın (2013) da dediği gibi; metnin babası (yazar) ölmüştür, artık metin özgürdür. Onu dilediği gibi anlamlandırmak, okurun özgürlüğündedir.

2.1. Senaryo ve Algoritmik Yaratıcılık

Doğal Dil İşleme (NLP) modelleri (örneğin GPT serisi), klasik senaryo yapılarını analiz ederek yeni anlatılar oluşturabilmektedir. Ancak bu, yaratıcılıktan ziyade istatistiksel bir olasılık hesabıdır. Çünkü algoritma, var olan klişeleri tekrar etme eğilimindedir. Bu durum, sinemada özgünlüğün yitirilmesi ve klişe standardizasyonu riskini doğurmaktadır.

Akademik literatürde, algoritmaların "yaratıcı" olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışılmaktadır. Ritchie (2007), bir programın yaratıcılığının, ürettiği sonucun kalitesi ve bu sonucun ne kadar "tipik" olduğu ile ölçülmesi gerektiğini savunmaktadır. Yapay zekanın bir senaristin yerini almaktan ziyade, yazara 'dramatik bir asistan' olarak hizmet eden bir araç olduğu düşünülmektedir (Cohn, 2013).

2.2. Görsel Efektler ve Deepfake Teknolojisi

Computer-Generated Imagery (CGI) teknikleri kullanılarak, ölmüş oyuncuların canlandırılması (Peter Cushing - *Rogue One*) veya oyuncuların gençleştirilmesi (*The Irishman*) mümkün hale gelmiştir. Ancak bir oyuncunun bedeni ve sureti üzerindeki mülkiyet hakkı, dijital veri haline geldiğinde bulanıklaşmaktadır. Bu, "dijital kuklacılık" olarak adlandırılabilir yeni bir sömürü biçimini de gündeme getirmektedir. Etik olarak da ileride çok daha fazla sorunla karşılaşılma olasılığı olan bir konu olarak karşımıza çıkabilir.

Deepfake teknolojisi, sinemada "gerçeklik" ve "temsil" arasındaki sözleşmeyi tek taraflı olarak feshetmiştir. Bir oyuncunun yüzünü ve sesini, onun fiziksel varlığı olmadan manipüle edebilme yeteneği, sinema etiğinde üç temel kriz alanı yaratmaktadır: Rıza, Mülkiyet ve Hakikat.

Akademik literatürde "Digital Necromancy" olarak adlandırılan bu durum, vefat etmiş oyuncuların CGI ve Deepfake yöntemleriyle yeni filmlerde yeniden yer verilmesidir. Örneğin; Peter Cushing (*Rogue One*) filmi ele alınacak olursa, 1994'te vefat eden Cushing, 2016 yapımı *Rogue One: A Star Wars Story* filminde Grand Moff Tarkin rolüyle geri döndürülmüştür. Yapılan bu uygulama ve kullanılan teknik yasal olabilir (mirasçılarının izniyle), ancak etik midir? Oyuncu, yaşarken belki de asla kabul etmeyeceği bir senaryoda, ölümünden sonra oynatılabilir mi? Bu durum, oyuncuyu bir "sanatçı" olmaktan

çıkartıp, mirasçılar tarafından kiralanabilen bir "dijital varlığa" indirgemektedir denebilir. Akla şu sorular gelmektedir: Bir oyuncunun mirası, onun filmografisi midir yoksa biyometrik verileri midir? Ölüm, dijital çağda bir kariyer sonu olmaktan çıkmış mıdır? Teknolojinin daha da gelişmesiyle birlikte; sinemada yapay zeka ve etik sorunsalının akademik olarak sıkça tartışılmaya değer bir konu olduğunu söylemek mümkündür.

Sadece ölümler değil, yaşayan oyuncular da tehdit altındadır. Hollywood'daki son SAG-AFTRA grevinin ana maddelerinden birinde, yapım şirketlerinin figüranların yüzlerini tarayıp, onlara bir günlük ücret ödeyip, bu yüzleri sonsuza kadar kullanmayı istemelerine karşı oldukları belirtilmiştir.

Eğer bir stüdyo, oyuncunun "dijital ikizini" (digital twin) oluşturursa, oyuncunun yaşlanması, hastalanması veya hayır deme hakkı anlamsızlaşmakta ve zorlaşmaktadır. Oyunculuk, anlık bir duygu aktarımıdır. Deepfake ile bir oyuncunun ağlaması, gülümsemeye çevrilebiliyorsa; performans oyuncuya mı yoksa teknolojinin kendisine mi aittir? Yani o yüze sahip olan oyuncuya mı, yoksa o yüzü manipüle eden teknisyene mi?

2.3. Türkiye Bağlamı: Kolektif Hafıza ve Nostalji

Bu teknoloji Türkiye'de de tartışma yaratmıştır. Özellikle Kemal Sunal'ın deepfake teknolojisiyle bir banka reklamında (Ziraat Bankası) oynatılması, toplumsal hafıza ve etik açısından önemli bir örnektir. Kemal Sunal, Türk halkı için sadece bir komedyen değil, sosyolojik bir figürdür. Onun suretinin ticari bir meta olarak, rızası dışında (her ne kadar ailesinin izni olsa da) kullanılması, izleyicide "tekinsiz" bir his ve manevi bir rahatsızlık yaratmıştır. Bu, teknolojinin kültürel ikonları nasıl "içi boş görsellere" dönüştürebileceğinin yerel bir kanıtıdır.

Türkiye'de son dönemde de benzer bir tartışmayı "Oyuncular Sendikası" sosyal medya hesabında gerçekleştirmiş

ve bir açıklama yaparak bir “Yapay Zeka Deklerasyonu”² (2025) yayınlamıştır.

2.4. Hakikatin Aşınması: Gördüğüne İnanmamak

Sinema tarihsel olarak "gerçeğin kanıtı" olarak görülmüştür. Ancak Deepfake, görüntünün "kanıt" niteliğini yok etmektedir. Bu durum epistemolojik bir kriz yaratabilir. İzleyici, izlediği belgeseldeki röportajın veya haber görüntüsünün gerçek olup olmadığını ayırt edemez hale geldiğinde, görsel medya güvenilirliğini yitirebilir. Sinema, "gerçeği yansıtmaya" iddiasından tamamen vazgeçip, mutlak bir "halüsinasyon rejimine" dönüşme riskiyle karşı karşıya kalmaktadır. Deepfake teknolojisinin sinema estetiği ve etiği üzerindeki etkileri göz ardı edilemeyecek boyutlara ulaşabilir (Özdemir, 2021). Yapay zeka ve Deepfake kullanımı için sinema endüstrisinin bazı etik kodları benimsemesi gerekmektedir:

1. Şeffaflık: İzleyiciye, izlediği yüzün sentetik olduğu açıkça belirtilmelidir. Noble (2018), "algoritmik baskı" kavramıyla, veriye dayalı sistemlerin mevcut toplumsal eşitsizlikleri nasıl yeniden ürettiğini açıklamaktadır. Senaryo yazımında veya cast seçiminde kullanılan YZ'nin, belirli demografik grupları dışlamasının etik ihlal çerçevesinde değerlendirilmesi gerekmektedir. Algoritmik sistemlerin etik tasarımı, kullanıcıyı/izleyiciyi koruyacak bir "dijital okuryazarlık" ve "şeffaflık" ilkesine dayanmalıdır (Yurdakul ve Ferah, 2021).
2. Sınırlı Rıza: Oyuncular, yüzlerinin kullanım haklarını "sonsuz kadar" değil, proje bazlı devretmelidir. Schick (2020), "deepfake" teknolojisinin bireyin "dijital ikizi" üzerindeki kontrolünü yok ettiğini savunmaktadır. Sinema endüstrisi, bir oyuncunun dijital suretinin

² Yapay Zeka Deklarasyonu tam metni: <https://www.oyuncularsendikasi.org/wp-content/uploads/2025/06/Kamuoyuna-ve-Ilgililere.pdf>

kullanımını, oyuncunun hayatta olduğu dönemdeki rızasına veya mirasçılarının sıkı denetimine bağlayan "Dijital Onam Protokolleri" geliştirmelidir.

3. Manevi Mirasın Korunması: Vefat etmiş oyuncuların "diriltilmesi", sadece ticari kaygılarla değil, sanatsal bütünlük ve saygı çerçevesinde (veya eğitim amaçlı) yapılmalıdır. Erdoğan (2021), yapay zeka tarafından üretilen içeriklerin (özellikle Deepfake) bireyin "maddi ve manevi bütünlüğüne" olan etkilerini inceleyerek, dijital kişilik haklarının mutlak suretle korunması gerektiğini savunmaktadır.

3. TEMSİL VE ANLATI: CANAVARDAN YOLDAŞA EVRİLEN YAPAY ZEKA

Sinema tarihi boyunca YZ'nin bir karakter olarak temsili, toplumun teknolojiye bakışındaki değişimle paralel ilerlemiştir. Bu evrim iki ana dönemde incelenebilir:

3.1. Frankenstein Kompleksi ve Distopya

Erken dönem bilim kurgu sinemasında (örneğin *2001: A Space Odyssey* - HAL 9000 veya *The Terminator*), YZ genellikle kontrolden çıkan, yaratıcısını yok etmeye çalışan bir "canavar" olarak kodlanmıştır. Bu, insanın tanrıyı oynama korkusunun (Hubris) bir yansıması olarak görülebilir.

3.2. Post-Hümanizm ve Duygusal Yapay Zeka

"Ex Machina", "Her", "After Yang" ve "The Creator" gibi filmler, yapay zeka karakterlerini aşkınlık, kutsallık ve ilahilik soruları etrafında şekillendirmektedir. Bu filmler YZ'yi yok edici bir güçten ziyade, insan varoluşunu sorgulatan bir "öteki" olarak konumlandırmaktadır. Bu filmlerde YZ, insandan daha "insani" özellikler (empati, aşk, fedakarlık) sergileyerek, biyolojik insanlığın noksanlıklarına ayna tutmaktadır.

Burada devreye “Uncanny Valley” teorisi girmektedir. Masahiro Mori'nin (1970) bu teorisi, bir robot veya animasyon, insana çok benzediğinde ama tam olarak insan olmadığına hissettiğimiz tiksinti ve korkuyu açıklamaktadır. Modern sinema, bu vadiyi aşmak veya estetik bir araç olarak kullanmak arasında gidip gelmektedir.

4. İZLEYİCİ VE DAĞITIM: ALGORİTMİK KÜRASYON

Yapay zekâ, birçok sektörün dijital dönüşümünde baskın bir rol oynamış ve çok sayıda akademik çalışmanın odak noktası olmuş olsa da , ChatGPT gibi büyük dil modelleri ve Sora gibi üretken yapay zekâ araçlarındaki ilerlemelerden sonra bile, yapay zekânın film endüstrisi üzerindeki etkisini inceleyen araştırmacı sayısı oldukça azdır. Yapay zekânın kullanımının film endüstrisinin değer zincirinin (yaratım, üretim, dağıtım ve gösterim) temel işlevlerini nasıl etkilediğine dair sorular yalnızca kısmen veya yetersiz bir şekilde ele alınmıştır (Tsiavos ve Kitsios, 2025).

Sinema sadece üretilen değil, aynı zamanda tüketilen bir üründür. Netflix ve Amazon Prime gibi platformlar, izleyici verilerini işleyerek neyin üretileceğine karar vermektedir (Örn: *House of Cards* dizisinin, David Fincher ve Kevin Spacey hayranlarının verilerinin kesişimiyle tasarlanması gibi)³.

Yapılan araştırmalar, yapay zekânın film endüstrisinde uzun zamandır rol oynadığını ve yapay zekâdaki son gelişmelerle birlikte etkisinin daha da arttığını ve film endüstrisinin değer

³ Bkz.
https://www.reddit.com/r/entertainment/comments/18b5pl/house_of_cards_was_built_on_big_data_and_market/?tl=tr

zincirinin tamamını etkilediğini ortaya koymaktadır (Tsiavos ve Kitsios, 2025).

Bu durum, "veri güdümlü sinema" (Data-Driven Movie) kavramını karşımıza çıkarmaktadır (Mutlu, 2020). Sanatsal vizyon, izleyiciyi ekranda tutma metriklerine bırakma tehlikesiyle karşı karşıyadır.

5. SONUÇ

Sinema sanatının yapay zeka ile imtihanı, sadece bir araç değişimi değil, yaratıcılığın ve insan varoluşunun dijital düzlemde yeniden tanımlanması sürecidir. Benjamin'in işaret ettiği "aura" kaybı, yapay zeka çağında yerini "orijinali olmayan bir hiper-gerçekliğe" bırakmıştır. Roland Barthes'ın "yazarın ölümü" kehaneti ise günümüzde algoritmaların anonim kolajları sayesinde bir "yazarın otomasyonu"na dönüşmüştür.

Çalışmada tartışılan Deepfake teknolojisi ve "dijital nekromansi" örnekleri, sinema endüstrisinin küresel ve yerel düzeyde etik kodlar benimsemesi gerektiğini açıkça ortaya koymaktadır. Türkiye bağlamında Kemal Sunal örneğinde görüldüğü üzere, teknolojik imkanların toplumsal hassasiyetler ve manevi mirasla çatışma potansiyeli yüksektir. Bu noktada, şeffaflık, sınırlı rıza ve algoritmik denetim ilkeleri, sinemanın ticari bir veri madenciliği alanına dönüşmesini engelleyecek yegâne koruma kalkanlarıdır.

Sonuç olarak yapay zeka, sinemayı özgünlükten uzak bir "klişe standardizasyonuna" mahkûm edebileceği gibi, insani yaratıcılığın sınırlarını genişleten dramatik bir asistan olarak da işlev görebilir. Sinemanın geleceği, teknolojinin hızı ile insan etik bilincinin dengelenmesine bağlıdır. Algoritmaların "halüsinasyon" gördüğü bir çağda, sinemanın hakikate olan

tanıklığını koruması; sanatı sadece veriye değil, insanın biricik duygusal deneyimine dayandırmasıyla mümkün olacaktır.

Yapay zeka destekli pazarlama ve izleyici tahmininin önyargıları güçlendirip güçlendirmediği ve film içeriğindeki çeşitliliği potansiyel olarak sınırlayıp sınırlamadığı incelenmelidir. Yapay zekanın sinemadaki rolü, özellikle sinemaların yayın platformlarıyla rekabet etmesine yardımcı olmak açısından, araştırılabilecek başka bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Son olarak, yapay zekâ tarafından üretilen görsel efektleri ve oyuncularını, izleyicinin nasıl algıladığını anlamaya yönelik araştırmalara da ileride daha fazla ihtiyaç duyulabileceğini söylemek gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Bazin, A. (1967). *What is Cinema?*(Çev. Hugh Gray), University of California Press.
- Barthes, R. (2013). “Yazarın Ölümü” *Dilin Çalışma Sesi*, Çev: Ayşe Ece – Necmettin Kamil Sevil –Elif Göktepe, Yapı Kredi Yayınları.
- Benjamin, W. (2015). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı* (Çev. G. Sarı). İstanbul: Zeplin Kitap.
- Cohn, N. (2020). Visual narrative comprehension: Universal or not?. *Psychon Bull Rev* 27, 266–285
<https://doi.org/10.3758/s13423-019-01670-1>
- Erdoğan, G. (2021). Yapay Zekâ ve Hukukuna Genel Bir Bakış. *Adalet Dergisi*.
- Kafka, F. (2019). *Dönüşüm*, (Çev. Ahmet Cemal), Can Yayınları.
- Mori, M. (1970). "The Uncanny Valley". *Energy*, 7(4), 33-35.
- Mutlu, N. G. A. (2020). The future of film-making: Data-driven movie-making techniques. *Global Journal of Arts Education*. 10(2), 167–174.
<https://doi.org/10.18844/gjae.v10i2.4735>
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York University Press.
- Özdemir, Ş. (2021). Yeni Nesil Tehdit: Derin Kurgu (DeepFake). *TRT Akademi*, 6(13), 904-917.
<https://doi.org/10.37679/trta.1002526>
- Ritchie, G. (2007). "Some Empirical Criteria for Attributing Creativity to a Computer Program". *Minds and Machines*, 17(1), 67-99.

- Schick, N. (2020). Deepfakes: The Coming Infocalypse. Twelve Publishing.
- Tsiavos V. & Kitsios F. (2025). The digital transformation of the film industry: How Artificial Intelligence is changing the seventh art, Telecommunications Policy, Volume 49, Issue 8. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2025.103021>.
- Yurdakul, H., & Ferah, N. (2021). Dijital Çağda Kitle Kültürü, Eğlence ve Sanat. Yeni Medya, 2021(11), 184-189.

GÖRSEL ANLATIM KODLARI BAĞLAMINDA BAYRAK KULLANIMININ TARİHİ DİZİ VE FİLM ÖRNEKLERİYLE ÇÖZÜMLENMESİ¹

Melih TOMAK²

Ragıp TARANÇ³

1. GİRİŞ

Sinema ve televizyon yapımlarında anlam, öncelikle diyalog ve hikayeye dayanan anlatı unsurlarının ötesine geçerek, görüntü düzenleme teknikleri, görsel kararlar ve sembolik betimlemeler aracılığıyla karmaşık bir çerçeve içinde kurulan bir yapıdır. Görsel hikaye anlatımı, izleyicinin algısını eşzamanlı olarak harekete geçiren çok yönlü bir iletişim biçimidir. Bu bağlamda, karenin kompozisyonu, ışığın yönü ve yoğunluğu, renk tonları, mekân düzenlemesi, kostüm tasarımı ve nesne seçimi gibi öğeler, görüntülerin yorumlanabilirliğini etkileyen temel bileşenler olarak ortaya çıkmaktadır. Bu yorumlanabilirlik, izleyicinin kültürel arka planı ve görsel okuryazarlığıyla ilgilidir ve aynı zamanda hikayenin ideolojik yönelimini ve duygusal kapsamını da etkileyen bir unsurdur. Sinema ve televizyon metinlerinin incelenmesi, yalnızca görünür anlatı unsurlarına değil, aynı zamanda ima edilenlere, söylenmeyenlere ve bunların

¹ Bu çalışma, 17 Ekim 2023 tarihinde düzenlenen 2. Uluslararası Film Araştırmaları Sempozyumu'nda sözlü özet bildiri olarak sunulmuştur.

² Öğretim Görevlisi Doktor, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü, ORCID: 0000-0001-9945-4878.

³ Profesör Doktor, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Film Tasarımı ve Yönetmenliği Bölümü, ORCID: 0000-0002-2936-8517.

görsel sunum biçimine de vurgu yapılmasını gerekli hale getirmektedir.

Sinematografik bir yapıt, yalnızca bir hikaye anlatma aracı değil, aynı zamanda karmaşık bir göstergeler sistemidir. Göstergebilimsel yaklaşıma göre, bir göstergede gösteren ile gösterilen arasında kurulan ilişki, anlamlama sürecinin temelini oluşturur (Karaman, 2017, s. 31). Film göstergebilimi, hareketli görüntülerin anlam üretme ve iletme süreçlerini inceleyen bir meta-disiplindir. Bu disiplin, sinematik metni oluşturan görsel, işitsel ve anlatsal öğelerin nasıl birer kod olarak çalıştığını ifade etmektedir. Görsel anlatı kodları, anlatının işleyişini yöneten bir tür “sessiz gramer” olarak değerlendirilebilir. Bu gramer, bazı durumlarda doğrudan ve açık anlamlar üretirken, diğer durumlarda metaforik, çağrışımlara dayalı ve dolaylı anlamlar oluşturur. İzleyici genellikle bu kodları bilinçaltında yorumlar; belirli bir renk aracılığıyla duygusal bir atmosfer algılayabilir, mekansal düzen aracılığıyla tarihsel arka planı kavrayabilir veya belirli bir nesne aracılığıyla ideolojik bir duruşu tanımlayabilir. Bu açıdan bakıldığında, görsel kodlar anlatı sürekliliğini korumak, karakterleri oluşturmak, dramatik gerilim yaratmak ve temaları güçlendirmek açısından stratejik bir role sahiptir.

Bayrak sembolü, görsel anlatı kodları içinde derin bir anlam taşıyan önemli bir unsurdur. Bayrak, sıradan bir nesne olarak görülse de, toplumsal hafıza, ulusal kimlik, siyasi meşruiyet ve kolektif duygu için önemli bir araçtır. Sanatçıların da bu simgesel nesneyi, konularına göre farklı bağlamlarda incelediği açıktır (Çalışkan, Cihat Burak’ın Resimlerinde Türk Bayrağı İmgesi, 2016, s. 86) Ekrana çıktığında, “yer” ve “ait olma” üzerine düşünceleri çağrıştırır; bir topluluğu algılanabilir kılar, belirli bir tarihsel bağlamı vurgular ve ideolojik bir çerçeveyi pekiştirebilir veya bazı durumlarda bu çerçeveyi sorgulamak için bir temel oluşturulmasına yol açabilir.

Bayrağın çerçeve içindeki konumu, boyutları, hareketi (dalgalanma, indirilme, katlanma, yırtılma), eşlik eden müzik ve karakterlerin tepkileri ile değerlendirildiğinde, bayrak basit bir dekorasyon olmaktan öteye geçer ve anlatının duygusal ve entelektüel gidişatını yönlendiren “anahtar imge” haline gelir. Çeşitli fikirleri, duyguları ve tarihsel bağlamı aktarabilen çok yönlü ve zengin görsel kod işlevi gören bayraklar sinemada genellikle ulusal kimliği ve vatanseverliği belirgin hale getirmek için kullanılır. Bir bayrak belirgin bir şekilde gösterildiğinde veya dalgalandırıldığında, belirli bir ülke veya ideolojiyle güçlü bir bağı işaret etmektedir.

Bu metinde, bayrak sembolünü görsel anlatı kodlarının genel çerçevesi içinde bağlamsallaştırmayı hedeflemekte olup, tarihi diziler ve filmlerden örnekler aracılığıyla bayrağın anlatı işlevlerini metodik olarak incelemektedir. Bu bağlamda, görsel kod örneği olarak seçilen bayrak nesnesinin *Kurtuluş (1994)* ve *Cumhuriyet (1998)* belgesel filmlerinde ve çalışmayı destekleyici tarihsel film ve dizi yapım örnekleriyle nasıl ve ne amaçla kullandığını göstergebilim yöntemiyle çözümlenecektir.

2. GÖRSEL ANLATIM KODLARI VE BAYRAK SİMGESİNİN ANLATISAL ROLÜ

Sinematik anlatı, anlamın sadece anlatı düzeyinde değil, aynı zamanda görsel, işitsel ve sembolik göstergeler kullanılarak çok boyutlu bir şekilde üretildiği sofistike bir işaret sistemi olarak kabul edilir. Bu bağlamda, görsel hikaye kodları, filmin estetik çerçevesini ve ideolojik ve kültürel yönelimlerini şekillendiren temel mekanizmalardır. Görüntüdeki nesneler, renkler, mekânsal düzenlemeler, ışıklandırma ve sembolik bileşenler anlatı bağlamında anlam kazanır; bu anlamlar daha sonra izleyicinin tarihsel bilinci, kültürel hatıraları ve sosyal deneyimlerine göre yorumlanır. Önemli sembolik ağırlığa sahip ulusal semboller,

kimlik oluşumu, mekansal temsil ve zamansallıkla ilgili sabit ve tekil yorumlar üretmek yerine, sinematik ortamda çeşitli ve tartışmalı anlam düzeyleri oluşturur.

2.1. Görsel Anlatım Kodlarının Yapısı: Anlam, Bağlam ve İzleyici Okuması

Sinemada yaratım sürecinde yönetmenin düşsel evreninin dönüşümüne görsel anlatım kodları yardımcı olmaktadır. Sinematografi zaman içinde ortaya çıkan görsel ve duyuşsal olayların akışını düzenleme sanatıdır. Gerçek nesnenin, yaratıcı hayal gücü ve kültürel normlarla farklı bir üslup ve anlatımla zenginleşmesi sinematografinin önemli unsurları arasındadır. Görsel anlatım kodları, anlatı metninin görsel-işitsel yüzeyinde düzenlenen göstergeler bütünüdür. Bu göstergeler; nesneler, renkler, kostümler, mimari öğeler, ışık düzeni, kamera açıları ve hareketleri gibi çok farklı bileşenlerden oluşur. Görsel algılama, görsellere ilişkin bilginin kodlanmasıdır. Bu kodlama üç aşamada gerçekleşir; imgeyi görme eyleminin ardından zihinsel ve kültürel okuma gerçekleştirilir (Bakar Fındıkcı, 2021, s. 451) Kodların temel gücü, kısa yoldan anlam üretme kapasitesidir. İzleyici, uzun açıklamalar olmadan bir mekanın soğukluğunu, bir karakterin otoritesini, bir dönemin atmosferini veya bir sahnenin tehditkar havasını hızlıca kavrayabilir. Bu anlayış genellikle kültürel geleneklerin oluşturduğu ortak bir anlam birikimine dayanır.

Görsel anlatı kodlarının işleyişi, üretimlerinin yapıldığı ortamla özünde bağlantılıdır. Aynı nesne veya sembolik unsur, farklı hikaye bağlamlarında çeşitli anlamlar ve değerler kazanabilir; bir senaryoda güveni ifade eden bir imge, başka bir anlatı çerçevesinde baskı veya egemenliği sembolize edebilir. Görsel kod analizi, sadece “ne anlatılıyor?” sorusunu sormaktan öteye geçerek, aynı zamanda nasıl betimlendiği, hangi bağlamda sunulduğu ve hangi anlamları aktardığının da araştırılmasını gerektirir. İmgeler izleyicinin algılama boyutunda ilgisini ve

dikkatini daima canlı tutmaktadır (Parsa, 2007). Kadrajın merkezinde konumlandırılmış bir imgenin veya sembolün amacı ve önemi, arka plana itilmiş bir imgeden veya sembolünkinden farklıdır; benzer şekilde, yakın çekimde vurgulanan bir ayrıntı, geniş bir görüntüde mekansal bütünlüğe entegre edilmiş bir öğeyle izleyici üzerinde aynı etkiyi meydana getirmez.

Sinemanın yapısı kodlarla tanımlanır, öyle ki, sinema kodların, kodlar da sinemanın içinde işler. Kodlar, sinema olgusundan türeyen önemli yapılar, mantıksal ilişki sistemleridir (Monaco, 2001, s. 172). İzleyicinin yorumu, görsel anlatı kodlarının anlaşılmasını kesinleştiren önemli bir öğedir. İzleyici, görsel metni tarihsel bilgisi, siyasi, sosyal ve kültürel hafızasına göre değerlendirir. Bu çözümleme teknikleri bazen yaygın ve genel kabul görmüş kodları kullanabilir, ancak çelişkili ve farklı yorumlara da yol açabilir. Ulusal sembollerin yer aldığı hikayelerde, izleyicinin yorumları daha derin ve karmaşık hale gelerek, bireylerin sembolü kendi kişisel ve kolektif hafızalarıyla ilişkilendirmelerine olanak tanımaktadır. Bu ortamda, bu semboller hem “biz” duygusunu güçlendirebilir hem de eleştirel bir mesafe oluşturabilir. Bu ikili yapı, görsel hikaye anlatım kodlarının uyumlu ve tartışmalı özelliklerini açıkça göstermektedir.

Görsel semiyotik, bir anlatıdaki her görsel öğenin (renk, nesne veya beden dili gibi) yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, aynı zamanda anlam üretebilen bir işaret olarak da değerlendirilmesi gerektiğini vurgu yapmaktadır. Göstergebilimin öncüleri olan Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce, bu alandaki temel kavramları belirlemiştir. Saussure’ün “gösteren” (signifier) ve “gösterilen” (signified) ayrımı (Barthes, 1979, s. 26), bayrağın görsel formu ile onun zihinde uyandırdığı “vatan”, “özgürlük” veya “fedakarlık” gibi soyut kavramlar arasındaki ilişkiyi açıklamaktadır. Peirce ise göstergeleri üç kipe ayırır (Chandler, 2002, s. 36-37):

- *Sembol/Sembolik*: Bu kipte gösteren, gösterilene benzemez; ilişki temelde keyfi ya da tamamen uzlaşımsaldır. Dolayısıyla bu ilişki toplumsal olarak üzerinde anlaşılması ve öğrenilmesi gereken bir nitelik taşır. Örnek olarak genel anlamda dil (ve özel diller), alfabetik harfler, noktalama işaretleri, sözcükler, ifadeler ve tümceler; sayılar, mors alfabesi, trafik ışıkları ve ulusal bayraklar gösterilebilir.
- *İkon/İkonik*: Bu kipte gösteren, gösterilene benzediği ya da onu taklit ettiği şeklinde algılanır; yani görünüş, ses, dokunma, tat ya da koku bakımından onunla tanınabilir bir benzerlik ilişkisi kurar ve bazı niteliklerini paylaşır. Portreler, karikatürler, ölçekli modeller, yansıma sözcükler (onomatopeler), metaforlar, “program müziği”ndeki gerçekçi sesler, radyo dramalarındaki ses efektleri, dublajlı film ses bantları ve taklit edici jestler bu kapsama girer.
- *İndeks/Indexical*: Bu kipte gösteren keyfi değildir; gösterilenle doğrudan, fiziksel ya da nedensel bir bağlantı içindedir (niyetten bağımsız olarak). Bu bağlantı gözlemlenebilir ya da çıkarımsal olarak kurulabilir. “Doğal göstergeler” (duman, gök gürültüsü, ayak izleri, yankılar, sentetik olmayan kokular ve tatlar), tıbbi belirtiler (ağrı, döküntü, nabız), ölçüm araçları (rüzgârgülü, termometre, saat, su terazisi), “sinyaller” (kapı tıklatılması, telefonun çalması), yönlendiriciler (işaret eden bir işaret parmağı, yön tabelası), kayıtlar (fotoğraf, film, video ya da televizyon görüntüsü, ses kaydı) ve kişisel “ayırt edici izler” (el yazısı, sık kullanılan ifadeler) bu türe örnek olarak verilebilir.

Peirce'in üç modu çerçevesinde ele alındığında, bayrak, bağlama bağlı olarak sembolik, göstergesel ve metonik anlam

düzlemleri arasında hareket eden çok katmanlı bir semboldür. Maddi düzlemde sadece bir kumaş parçası olarak var olan bayrak, belirli bir bağlamda sergilendiğinde, sosyal ve tarihsel konsensüse dayalı olarak bir ulusun kolektif kimliğini, tarihsel geçmişini, mücadelelerini, başarılarını ve travmatik kırılma anlarını temsil eden sembolik bir anlam katmanına dönüşür. Bu düzeyde bayrak, temsil ettiği şeyle hiçbir benzerliği olmayan, kültürel olarak öğrenilmiş ve içselleştirilmiş bir gösterge olarak ulus, egemenlik ve aidiyet gibi soyut kavramları çağırıştırır.

Televizyon ve sinema anlatılarında bu sembolik değer daha da yoğunlaşmaktadır. Her bir görsel karenin belirli bir duygu, düşünce veya ideolojik yönelimi aktarmak için bilinçli olarak tasarlandığı bu anlatı biçimlerinde bayrak, sadece sembolik bir işaret olmanın ötesine geçer ve çok katmanlı bir anlam üretim sürecinin aktif bir bileşeni haline gelmektedir. Anlatı içindeki konumu, çerçeve içindeki ölçeği ve diğer görsel öğelerle ilişkisi, bayrağın çağrışım alanını genişletir. Bu bağlamda, bayrak sinema uygulamalarında sıklıkla gösterge rolünü üstlenir. Parçalanmış, düşmüş veya hasar görmüş bir bayrak, belirli bir olayla doğrudan nedensel bir bağlantı göstererek yenilgi, işgal veya çöküşün görsel kanıtını sembolize etmektedir. Dahası, bir bileşenin bütünü ifade ettiği metonik bir çerçevede, bayrak tekil bir görsel unsur aracılığıyla devleti veya ulusu algılanabilir hale getirmektedir. Sinematik anlatımda bayrak, duruma bağlı olarak sembolik anlaşıma, gösterge kanıtı ve metonik yoğunlaşmayı kapsayan karmaşık bir işaret sistemi içinde anlam üretmektedir.

2.2. Bayrak Simgesinin Anlatısal Rolü: Kimlik, Mekan ve Zaman

Filmlerin anlamları vardır, çünkü onlara anlam yükleriz. Bu nedenle anlamı filminden çıkarılacak basit bir içerik olarak göremeyiz. Filmle bir deneyim olarak ilişkimizin bir işareti

göndergesel, açık, örtük ve semptomatik anlamları aramamızdır. Filmleri analiz ederken filmi daha geniş bir anlamın içine yerleştirme isteğimiz ile somut sisteme yönelik ilgimizi dengelemeliyiz (Bordwell & Thompson, 2008, s. 62). İmgeleri kullanarak düşünce üreten filmlerde boşluklar ve aralıklar ön plana çıkar. Seyirciler de bu boşlukları kendi zihinsel pratikleriyle doldurmaya çalışır (İpek, 2019, s. 21). Tarihi film ve dizilerde bayrak imgesinin kullanımı, izleyicinin kolektif hafızasını tetiklemek, ulusal kimliği pekiştirmek veya belirli bir politik anlatıyı meşrulaştırmak amacıyla stratejik bir görsel kod olarak kullanılmaktadır.

Bayrak, görsel anlatılarda ulusal kimliğin statik bir sembolü değildir; kimlik oluşumu, mekânsal bağlam ve zamansallık ile olan karmaşık ilişkileri aracılığıyla anlatının anlam oluşturma süreçlerine katılan dinamik bir işarettir. Göstergebilimsel bir bakış açısıyla, bayrak fiziksel düzlemde sıradan bir nesne olmakla birlikte, toplumsal konsensüs yoluyla ulus, kolektif hafıza, ideoloji ve tarihsel deneyimle bağlantılı önemli sembolik anlamları bünyesinde taşımaktadır. Simgesel bir araç olarak bayrak; toplumlar ve devletler için temsiliyet, aidiyet, kutsallık, sınırlar gibi çoğaltılabilecek birçok soyut ve somut kavramın tanımlayıcı nesnesidir (Çalışkan & Şahinoğlu Altınel, 2016, s. 351). Bayrağın sinemadaki anlamı, yalnızca onun varlığıyla değil, sinematografik olarak nasıl sunulduğuyla şekillenmektedir. Yönetmenler ve görüntü yönetmenleri, bayrağın sembolik yükünü artırmak için ışıklandırma, doku ve kamera açılarını birer retorik araç olarak kullanırlar. Sinema ve televizyon anlatılarında, bu sembolik anlam görsel kompozisyon, kadraj ve dramatik ortam aracılığıyla tekrarlanır ve yoğunlaştırılır.

Ulusal grubun ve kimliğin sembolleri olarak bayraklar, ulusal gruba ve onun tarihine dair bilgileri temsil ederler (Taşdemir, 2019, s. 96). Kimlik belirleme çerçevesinde bayrak,

kişisel öznelikten toplumsal aidiyete kadar uzanan bir anlam sürekliliği oluşturur. Bir karakterin bayrakla olan etkileşimi - bayrağı taşıması, koruması, kirletmesi veya bir kenara atması - onun ideolojik konumunu, ulusa olan bağlılığını veya bu bağlılık nedeniyle yaşadığı içsel çalkantıları ortaya çıkarabilir. Bu durumda bayrak, salt sembolizmden öteye geçerek karakter psikolojisini ve anlatının yönünü açıklayan bir anlatım aracı görevini üstlenir. Çatışma, göç, direniş veya trajedi odaklı anlatılarda bayrak, ulusal kimliğin kalıcılığı ve kırılganlığı arasındaki ikilemi özetleyen önemli bir görsel simge fonksiyonu görmektedir. Bayrak, bağımsızlığı sembolize etmenin ötesinde, bir ulusun sevinç ve keder dönemlerinde yaşanan derin duygusal yüklerle yakından bağlantılı olan, sosyal bağlamlarda anlam taşıyan güçlü bir simge görevini de yerine getirmektedir. Sevindik'e göre, konu çeşitliliğinden bağımsız olarak pek çok eserde sanatçılar, düğün ritüelinin taşıdığı duygusal yoğunluğu göz önünde bulundurarak bayrak imgesini kompozisyonun en görünür ve estetik açıdan etkili noktasına yerleştirmeye özen göstermiştir. Türk bayrağı, yalnızca bağımsızlığın bir göstergesi olarak değil; aynı zamanda acı ve sevinç anlarında toplumsal birlik ve beraberliği simgeleyen güçlü bir anlam katmanı taşımaktadır (2023, s. 74). Bu bağlamda bayrak, görsel anlatı içinde yalnızca ideolojik bir işaret olarak değil; bireysel deneyim ile kolektif hafıza arasında köprü kuran, anlatının duygusal yoğunluğunu derinleştirerek izleyicinin kimlik, aidiyet ve ortak kader algısını yeniden düşünmeye sevk eden çok katmanlı bir anlam taşıyıcısı olarak değerlendirilebilir.

Bayrak, hikayenin tarihsel ve coğrafi arka planını hem uzamsal hem de zamansal boyutlarda güçlendiren önemli bir sembol olarak kullanılmaktadır. Belirli bir yere yerleştirilen bayrak, o bölgeyi sembolik olarak temsil ederken, hasarlı, yıpranmış veya düşmüş bir bayrak, o mekanın tarihsel evrimini, yenilgisini veya kaybını zamansal olarak yansıtmaktadır. Bu

bağlamlarda bayrak, sadece kişinin konumunu değil, aynı zamanda belirli bir tarihsel anı da ifade eder. Bayrak, hikayede bir gösterge rolü üstlenir, geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasında bir bağlantı kurarken, toplumsal hafızayı görsel olarak harekete geçirmektedir. Sinematik bir ortamda, bu çok işlevlilik bayrağı hikayenin sessiz ama güçlü bir anlatıcısı haline dönüştürür.

3. TARİHSEL FİLM VE DİZİ ÖRNEKLERİNDE BAYRAK SİMGESİNİN İNCELENMESİ

Bayraklar, tarihsel, siyasi ve kültürel anlamları iletme konusunda dikkate değer bir güce sahiptir ve bu sayede diğer görsel sembollerden farklılaşırlar. Tarihsel olarak bayraklar, kimlik, temsil ve iletişimin çeşitli yönlerini aktaran önemli semboller olmuştur. Çeşitli renkler, amblemler ve motiflerle süslenmiş tekstil ürünlerinin kullanımı, tarihsel anlatıların oluşturulmasında, siyasi söylemin formülasyonunda ve sosyal kimliklerin evriminde önemli bir rol oynamıştır. Bayraklar, görsel ifadede güçlü semiyotik araçlar olarak işlev görür ve karmaşık sosyo-kültürel mesajların kodlanmasını ve iletilmesini kolaylaştırır.

Bir bayrağın sinemadaki temel amacı, gerçek hayattaki muadiline benzer şekilde, kimliği sembolize etmek ve temsil etmektir. “*Rocky*” (Görsel 1) ve “*Top Gun*” (Görsel 2) gibi sinema eserlerinde Amerikan bayrağı izleyicinin zihninde derhal farklı bir konum ve aidiyet duygusu uyandırır. Anlatılarda karakter aidiyetlerinin işlevi, izleyiciyi bir karakterin ilişkili olduğu belirli ulus ya da grup hakkında bilgilendirmektir. Bu, hikaye içinde ortaya çıkan daha büyük çatışmalar veya ittifaklar için bağlam oluşturmaktadır.



Görsel 1. Rocky filminden bir kare

Rocky filmindeki bu sahne, spor anlatısını salt bireysel bir zaferden ulusal kimlik ve ideolojinin bir temsiline yükseltir. Rocky'nin yorgun ve yaralı bedeninin Amerikan bayrağıyla birleşmesi, karakteri salt zafer kazanan bir boksör olmanın ötesine taşır ve onu Amerika Birleşik Devletleri'nin dirençliliğinin, kararlılığının ve ahlaki üstünlüğünün bir sembolü haline getirmektedir. Bayrak, zaferin sadece görsel bir temsilinden öteye geçerek, fedakarlık yoluyla elde edilen başarının ulusal bir başarı olarak anlaşıldığını ve kişisel mücadelenin toplumsal gurura dönüştüğü anı özetlediğini sembolize eder. Sonuç olarak Rocky, bayrağı ideolojik bir güçlendirici olarak kullanarak ve izleyiciyi ulusal birlik, güç ve direnç hikayesiyle duygusal olarak uyumlu hale getirerek, atletik rekabeti dramatik bir destan hikayesine dönüştürür.



Görsel 2. Top Gun filminden bir kare

Top Gun filmindeki bu görsel, bayrağı askeri güç, teknik üstünlük ve ulusal kimlik temalarıyla iç içe geçiren bir görsel ideoloji yaratır. Arka planda hakim olan Amerikan bayrağı, pilotu devlet ve ulusal otoritenin sembolü haline getirir; savaş uçağı, üniforma ve bayrak, Amerikan ordusunun gücünü görsel olarak temsil etmektedir. Karakterin sakin ve kendinden emin duruşu, bayrağın sembolik otoritesiyle birleşerek cesaret, ustalık ve hakimiyet anlatısını vurgular. Bu sahnede bayrak, hem ulusal kimliğin sembolü hem de *Top Gun*'ın anlatısı içinde askeri teknolojiyi, disiplinli fiziksel yapıyı ve küresel hakimiyet iddiasını etkili bir şekilde sergileyen ideolojik bir görsel kod görevi görmektedir.

Bayraklar film yapımcıları tarafından belirli duygusal tepkileri ortaya çıkarmak için sıklıkla kullanılır. Bir bayrağı göndere çekme eylemi, *Flags of Our Fathers* (*Atalarımızın Bayrakları*) filminin meşhur sekansında örneklendiği gibi zaferi sembolize edebilir (Görsel 3) ya da *Les Misérables* (*Sefiller*) filminde isyancıların barikatların üzerine bayraklarını çekmelerinde görüldüğü gibi direnişi ve azmi sembolize edebilir (Görsel 4). Aksine, bir bayrağın indirilmesi ya da bayrağa saygısızlık edilmesi, yenilgi, boyun eğme ya da küçümseme gibi

kavramları ifade edebilir ve böylece gözlemcilerde derin bir duygusal tepki uyandırabilir.



Görsel 3. Flags Of Our Fathers (Atalarımızın Bayrakları)



Görsel 4. Les Misérables (Sefiller)

Çok sayıda filmde bayraklar genellikle coğrafi ve siyasi çağrışımlarının ötesine geçerek daha büyük ideolojileri temsil eden semboller olarak rol üstlenirler. Örneğin, İkinci Dünya Savaşı filmlerinde Nazi bayrağının kullanılması, altta yatan baskı, düşmanlık ve radikalizm motiflerini iletir. Benzer bir şekilde, distopik filmler de otoriter yönetimin, direniş eylemlerinin ya da anlatı içinde önemli yer tutan diğer çeşitli ideolojilerin temsili olarak hizmet eden sembolik bayraklar üretme kapasitesine sahiptir. Sembolik öneminin yanı sıra bayrakların sinema alanında estetik bir işlevi de vardır. Rüzgarda dalgalanan bir

bayrağın huzurlu bir gökyüzü, savaştan zarar görmüş bir kırsal alan veya kentsel bir ortam gibi çeşitli arka planlara karşı görüntüsü çok dramatik bir niteliğe sahiptir. Bu *görsel unsurun* kullanımı film yapımcılarına güçlü duygular uyandırma kabiliyetine sahip dinamik ve estetik açıdan hoş bir bileşen sunarak belirli bir sahnenin genel atmosferini güçlendirir.

Bu çalışma için örneklem olarak seçilen *Kurtuluş (1994)* ve *Cumhuriyet (1998)* filmlerinin yönetmeni Ziya Öztan, Türk sinema sektöründe önemli bir yere sahiptir. Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş sürecini anlatan *Kurtuluş* ve *Cumhuriyet* adlı iki televizyon filmi, Türkiye'nin yakın tarihini anlatan epik yapılarıdır. Turgut Özakman'ın senaryosundan yola çıkarak çekilen bu filmler Öztan'ın sinema kariyerinin zirvesi olarak kabul edilebilir (Scognamillo, 2003, s. 434). *Kurtuluş*, Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş öncesindeki dönemi, Kurtuluş Savaşı'nın 1921 yılı I.ve II. İnönü savaşları ve sonraki sürecini ele almaktadır. Bu dönemde yaşanan olaylar, karakterler ve atmosfer, filmde detaylı bir şekilde işlenmiştir. Filmin başrollerinde Rutkay Aziz (Mustafa Kemal Atatürk), Ayda Aksel (Halide Edib Adıvar), Savaş Dinçel (İsmet İnönü) gibi usta oyuncular yer almaktadır. *Kurtuluş*, toplam 6 (altı) bölümden oluşan bir dizi şeklinde yayımlandı ve Türkiye'de büyük ilgi gördü. *Cumhuriyet* filmi *Kurtuluş* filminin devamı niteliğinde olup, Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşundan sonraki süreci ele almaktadır. 1923'ten 1933'e kadar olan dönemi kapsayan film, Atatürk'ün devrimlerini, Türkiye'nin modernleşme sürecini ve dönemin siyasi olaylarını detaylı bir şekilde göstermektedir. “*Cumhuriyet*” de, tıpkı “*Kurtuluş*” gibi, toplumda büyük ilgi görmüş ve eleştirmenlerden olumlu yorumlar almıştır. Her iki film de, Türkiye'nin yakın tarihini anlamak ve bu sürecin nasıl işlediğini görmek isteyenler için önemli başvuru kaynaklarıdır. Ziya Öztan, bu filmlerle Türk televizyon tarihine önemli bir katkıda bulunmuştur.

Bu iki film, döneminin Türk televizyon yapımları arasında yüksek prodüksiyon değerleriyle öne çıkıyordu. Hem kostüm, hem set tasarımı, hem de oyunculuklar açısından filmler oldukça başarılıydı ve tarihsel gerçekliği yansıtmada büyük bir özen gösterildi. Bu filmlerin başarısının arkasında sadece Öztan'ın yönetmenlik becerisi değil, aynı zamanda senaryo, prodüksiyon ve oyuncu kadrosunun üst düzeyde olması da bulunmaktadır. Rutkay Aziz'in Mustafa Kemal Atatürk rolündeki performansı, birçok izleyici ve eleştirmen tarafından övgüyle karşılandı (Görsel 5). Diğer oyuncuların da karakterlerine uygun ve gerçekçi performansları, filmlerin etkileyciliğini artırdı.



Görsel 5. Rutkay Aziz Cumhuriyet filminde Atatürk rolünde

“*Kurtuluş*” ve “*Cumhuriyet*”, Türkiye’de tarih bilincinin oluşturulmasında önemli bir yere sahiptir. Özellikle genç nesiller ve araştırmacılar için bu dönemleri daha iyi anlamalarına yardımcı olacak görsel ve dramatik öğelerle doludur. Aynı zamanda, bu yapımlar Türkiye’de tarihsel drama türünün nasıl başarılı bir şekilde ekrana taşınabileceğinin de bir örneği olarak kabul edilir. Öztan'ın bu iki eseri, onun sinema kariyerinin doruk noktası olarak kabul edilse de, kariyeri boyunca birçok başka film ve projede de yer almıştır. Ancak *Kurtuluş* ve *Cumhuriyet*, onun

adını Türk televizyon tarihinin önemli yönetmenleri arasına yazdıran başyapıtlar olarak kalmaya devam ediyor.

Tarih, sembollerle anlatıldığında daha güçlü ve etkileyici olabilir. Ziya Öztan'ın yönettiği *Kurtuluş* ve *Cumhuriyet* televizyon filmleri, Türkiye'nin yakın tarihini dramatik bir şekilde ele alırken, sembollerin gücünden de yararlanıyor. Bu sembollerin başında ise *bayraklar* geliyor. Kurtuluş filmi, Türkiye'nin kurtuluş mücadelesini konu alır. Bu dönemde, Türk milletinin bağımsızlık için verdiği mücadele, birçok sembolle birlikte, en belirgin şekilde Türk bayrağı ile temsil edilir. Filmde, cephede savaşan askerlerden (Görsel 6), direnişe katılan sivil halka kadar birçok sahnede bayrağın varlığına şahit olunuyor (Görsel 7). Bu, bayrağın sadece bir ulusal sembol değil, aynı zamanda bir direniş ve bağımsızlık sembolü olarak nasıl kullanıldığının bir göstergesidir.



Görsel 6. Kurtuluş filmi cephede savaşan askerler ve bayrak



Görsel 7. Kurtuluş filmi direnişe katılan sivil halk ve en önde bayrak taşıyan asker

“Cumhuriyet” filmi, Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş yıllarını ele alır. Bu dönemde, yeni bir devletin doğuşunu ve bu devletin değerlerini temsil eden Türk bayrağının önemi vurgulanır. Filmde, Atatürk'ün önderliğinde gerçekleştirilen reformlar ve devrimler sırasında bayrak, ulusal birlik ve beraberliğin, aynı zamanda modern bir ulus devletinin sembolü olarak kullanılır (Görsel 8).



Görsel 8. Cumhuriyet filminden bir kare

Ziya Öztan'ın *Cumhuriyet* filmi bağlamında bu görsel, bayrak imgesinin ulusal kimliğin kültürel ve tarihsel sürekliliğini temsil eden kurucu bir görsel kod olarak kullanıldığını göstermektedir. Sahnenin merkezine yerleştirilen Türk bayrağı, bireysel karakterlerin önüne geçerek anlatının odağını kolektif bir ulus bilincine yönlendirir; müzik ve sahne performansı ise Cumhuriyet ideolojisinin sanatsal ve eğitsel boyutunu görünür kılar. Bayrak, burada yalnızca devletin simgesi olarak değil, modernleşme, birlik ve ortak değerler etrafında inşa edilen yeni toplumsal düzenin görsel temsili olarak konumlanır. Öztan'ın anlatısında bu tür sahneler, Cumhuriyet'in yalnızca siyasi bir dönüşüm değil, aynı zamanda kültür ve sanat yoluyla içselleştirilen bir toplumsal proje olduğunu vurgularken, bayrak imgesini bu projenin anlamını sabitleyen ve izleyiciyi kolektif hafızaya çağırان merkezi bir anlatım aracına dönüştürür.

Her iki filmde de, bayrak sıkça görsel bir motif olarak kullanılır. Bu motif, bazen bir karakterin karar anını vurgulamak,

bazen bir dönemin sonunu veya yeni bir başlangıcı simgeliyor. Özellikle “*Cumhuriyet*”te, Atatürk’ün yaptığı devrimler sırasında, bayrağın görsel olarak sıkça yer alması, bu değişimlerin ve yeniliklerin ulusal kimliğimizin bir parçası olduğunu vurgular. “*Kurtuluş*”ta bayrak, direnişin ve bağımsızlık arayışının bir simgesi olarak kullanılırken; “*Cumhuriyet*”te daha çok yeniden doğuşun, modernleşmenin ve ulusal birliğin sembolü haline gelir. Bu iki film arasında bayrağın kullanımındaki bu değişiklik, aynı sembolün farklı bağlamlarda nasıl farklı anlamlar kazanabileceğini gösterir. Bayrak, filmlerde sadece bireysel karakterlerin değil, toplumun genelindeki duyguları ve tepkileri de yansıtan bir araç olarak kullanılır. Özellikle toplu sahnelerde, bayrağın etrafında toplanan insanların duygusal tepkileri, o dönemin sosyal ve politik atmosferini yansıtmada etkili bir yöntem olarak kullanılır (Görsel 9).



Görsel 9. Cumhuriyet filminden bir kare

Bu görsel, *Cumhuriyet* filmi bağlamında bayrak imgesinin toplumsal coşku, tarihsel kırılma ve kolektif aidiyet duygusunu eşzamanlı olarak yoğunlaştıran bir anlatım aracı olarak

kullanıldığını göstermektedir. Tren istasyonunda toplanan kalabalığın Türk bayraklarıyla mekânı kuşatması, Cumhuriyet'in yalnızca siyasal bir rejim değişimi değil, halkın gündelik yaşamına sirayet eden kitlesel bir seferberlik ve ortak umut atmosferi yarattığını vurgulamaktadır. Bayrakların tekrar eden ritmik hareketi, bireysel bedenleri tekil öznellikler olmaktan çıkararak kolektif bir ulus bedenine dönüştürürken, tren imgesi modernleşme, ilerleme ve zamanın ileriye doğru akışıyla ilişkilendirilir. Bu bağlamda bayrak, anlatıda sadece ulusal kimliğin sembolü olarak değil, Cumhuriyet ideallerinin halk tarafından sahiplenildiğini gösteren görsel bir kanıt, tarihsel belleği sahneleyen ve izleyiciyi kurucu bir toplumsal anın tanığı konumuna yerleştiren merkezi bir sinematografik kod olarak kullanılmaktadır. Her iki filmde de bayraklar, sadece arka planda duran dekoratif objeler olarak değil, hikayenin dramatik yapısını güçlendiren unsurlar olarak kullanılır. Özellikle kritik anlarda, bayrağın dalgalanışı, karakterlerin duygusal tepkileriyle birleşerek izleyiciye güçlü mesajlar verir.

Ziya Öztan'ın *Kurtuluş* ve *Cumhuriyet* filmleri, bayrağın sembolik gücünü etkili bir şekilde kullanarak, Türkiye'nin yakın tarihinde yaşanan önemli olayları anlatmada bayrağın ne kadar önemli bir rol oynadığını gösteriyor. Bayrak, sadece bir ulusal sembol değil, aynı zamanda bir milletin bağımsızlık, birlik, beraberlik ve direniş duygularını temsil eden güçlü bir araçtır. Bu filmler, bayrağın bu gücünü etkileyici bir şekilde ekrana taşıyarak, tarihsel olayları daha anlamlı ve dokunaklı bir şekilde izleyiciye sunmaktadır. Görsel tarih yazma sorunsalı, televizyonun teknolojik ve ekonomik olanaklarıyla, yönetmenlerle anlatım biçimlerinde yeni biçimleri denemek daha da kolaydır. Özellikle, resmi ideolojisi doğrultusunda yayın yapan televizyon kuruluşlarında yapımcılar ve yönetmenler edebi uyarlamalar yalnızca popüler yönlerinden ya da nostaljik tatlar sunmak amacıyla çok izleyici kitlelere insan ilişkilerinin

çerçevesinde tarihi panoramalar sunmanın kaygıları vardır. Zaten docu-dramaların estetik nitelik ve nicelik yönünden, popüler dizi filmlerle iç içe bir yakınlaşma içindedirler. Ziya Öztan'da, docudrama nitelikli programlara başladığı dizi film çalışmalarını, görsel tarih yazma kaygısını sürekli yaşayarak popüler dizi filmlerle sürdürmüştü.

“Türkiye’de yazılı kültür, görsel kültürün hep önünde olmuştur. Yazılı kültür, hakim kültürün unsurudur. Halbuki çağdaş kültür, görsel kültürdür. Onun için Türkiye’nin tarihi defalarca yazılmıştır... ama görsel tarihi yapılmamıştır... Mesela, Kemal Tahir, yazılı tarihin romanda yansımaları yapmıştır. Halit Refiğ, sinemada Haremde Dört Kadın’la başlattığı görsel tarih yazma tartışmasını televizyonda Aşk-ı Memnu ile sürdürmeye çalışmıştır, daha sonra Lütfi Akad başka bir boyutta bu olguyu tartışmaya çalışmıştır... Türkiye’de gerçek anlamda görsel tarih yazılmıştır.”⁴



Görsel 10. Kurtuluş filminden kareler

Öztan, bütün çalışmalarında ön ve arka iki unsuru birbirinin fonu olarak kullanmaktadır. Yani bir insanın öyküsünü

⁴ Ragıp Taranç’ın Televizyon Dizi Filmlerinin Estetik Sorunları adlı doktora tezi hazırlık aşamasında 18 Ocak 1989 tarihinde TRT İstanbul TV Ortaköy Stüdyolarında Cahide filminin kurgusu sırasında Ziya Öztan’la yapmış olduğu söyleşi. Bu doktora tezi 1991 yılında DEÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü’nde yapılmıştır.

anlatırken, o toplumu diğer boyutlarıyla izleyiciye sunmaktadır. Bu olgunun temelinde görsel tarih yazma ya da dönem filmi çekmenin yanı sıra, televizyonun öğretici yanını kullanma isteği yatmaktadır (Görsel 10).

Canlı renk tonları ve benzersiz desenleriyle karakterize edilen bayraklar, maddi kompozisyonlarının ötesine geçen bir öneme sahiptir. Sinema dünyasında yönetmenler kimlik, duygu, felsefe ve estetik çekicilik gibi unsurları iletmek için önemli araçlar kullanırlar. Karakterlerin belirli bir sahneye dahil edilmesi ya da hariç tutulması önemli anlamlar taşıyabilir ve bu da onları sinema dünyasında kalıcı ve etkili bir sembol haline getirebilir (Görsel 11).

Bu görsel, *Cumhuriyet* filmi bağlamında bayrak imgesinin toplumsal dönüşüm, eğitim ve kolektif bilinç inşasıyla doğrudan ilişkilendirildiği kurucu bir anı temsil etmektedir. Kalabalığın elinde dalgalanan Türk bayrakları, Cumhuriyet ideallerinin yalnızca devlet elitleri tarafından değil, halkın tüm kesimleri tarafından benimsendiğini ve içselleştirildiğini gösteren görsel bir birlik duygusu üretmektedir. Sahnenin merkezindeki eğitim vurgusu (kara tahta, alfabe ve “Yaşasın Cumhuriyet” ifadesi), bayrağı askeri ya da savaşçı bir sembolden çıkararak modernleşme, aydınlanma ve kültürel yeniden yapılanmanın simgesine dönüştürmektedir. Bu bağlamda bayrak, coşkulu bir kalabalık içinde tekrar eden ritmik bir motif hâlinde, Cumhuriyet’in halkla kurduğu doğrudan bağı, ortak gelecek tasavvurunu ve kolektif aidiyet bilincini görünür kılan temel bir sinematografik anlatım kodu olarak kullanılmaktadır.



Görsel 11. Cumhuriyet filminden bir kare

4. SONUÇ

Bu çalışma, bayrağın imgelerinin sinema ve televizyondaki görsel anlatı kodları bağlamında nasıl anlam ürettiğini ve anlatı çerçevesi içinde hangi işlevleri yerine getirdiğini aydınlatmayı amacıyla yapılmıştır. Göstergebilimsel bir yöntem kullanılarak yapılan araştırma, bayrağın sinematik anlatıda yalnızca ulusal bir sembol olarak değil, bağlamsal olarak değişken, karmaşık ve dinamik bir görsel kod olarak da işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Bayrak, sembolik, göstergesel ve metonik boyutlar arasında bağlantılar kurarak kimlik, aidiyet, tarihsel süreklilik ve ideolojik perspektiflerin görsel olarak oluşmasını sağlamaktadır.

Çalışmada incelenen tarihi filmler ve diziler, bayrak imgesinin anlatı içindeki yeri ve sinematografik betimlemesinin, bayrağın iletmediği çağrışımı güçlü bir şekilde etkilediğini göstermektedir. Popüler sinemada bayrak, kişisel başarı öykülerini ulusal ideolojiyle birleştiren bir söylem aracı olarak kullanılmaktadır; tarihsel ve politik açıdan önemli yapıtlarda ise kolektif mücadele, direniş, zafer veya başarısızlık temalarını güçlendiren güçlü bir görsel sembole dönüşmektedir. Bu senaryo,

bayrağın sinemada stratejik bir anlatı aracı olarak kullanıldığını, ideolojik söylemi güçlendirdiğini, duygusal yönlendirme sağladığını ve izleyicinin anlatıyla özdeşleşmesini artırdığını göstermektedir.

Ziya Öztan'ın yönettiği Kurtuluş ve Cumhuriyet filmlerinin incelemesi, bayrak imgesinin tarihsel bağlamla bağlantılı olarak anlamsal evrimini açıkça göstermektedir. Kurtuluş'ta bayrak, direniş, fedakarlık ve bağımsızlık arayışının görsel bir sembolü olarak kullanılırken, Cumhuriyet'te modernleşme, yeniden yapılanma ve kolektif ulusal kimliğin temel sembolüne dönüşür. Aynı görsel öğelerin farklı tarihsel anlatılarda farklı ideolojik ve duygusal anlamlar taşıdığı gözlemi, görsel hikaye kodlarının statik olmadığı, bağlamsal ve yorumlayıcı bir çerçeveye sahip olduğu fikrini doğrulamaktadır. Bu bakış açısıyla bayrak, film anlatısında hem tarihsel sürekliliği hem de ideolojik evrimi simgeleyen görsel bir hatırlatıcı rol oynamaktadır.

Böylece, sinema ve televizyon anlatılarında bayrağın anlatımı, ulusal kimliğin statik bir sembolü olmanın ötesine geçerek, izleyicinin kolektif hafızasını harekete geçiren, anlatının duygusal yoğunluğunu artıran ve ideolojik çerçevesini açıklayan önemli bir görsel anlatım kodu haline almaktadır. Görsel hikaye anlatım kodları açısından değerlendirildiğinde, bayrağın önemi yalnızca varlığıyla değil, çerçevesiyle, içinde bulunduğu dramatik bağlamla ve diğer görsel ve işitsel bileşenlerle olan ilişkisiyle de belirlendiği görülmektedir. Bu çalışma, görsel tarih yazımı ile ilgili tarihi film ve dizilerde bayrak temsiline önemini vurgulamakta ve sinemanın toplumsal kimliğin şekillenmesindeki etkisine ilişkin akademik tartışmayı zenginleştirmeyi hedeflemektedir.

Kaynakça

- Bakar Fındıkçı, M. (2021). Görsel Anlatım Dili Olarak İmge. *İdil*, 449-454.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilimin İlkeleri*. Ankara : Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Sanatı*. (E. Yılmaz, & E. S. Onat, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Chandler, D. (2002). *Semiotics: The Basics*. London, UK: Routledge.
- Çalışkan, S. (2016). Cihat Burak'ın Resimlerinde Türk Bayrağı İmgesi. *Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 75-88.
- Çalışkan, S., & Şahinoğlu Altınel, Z. R. (2016). Cumhuriyet Dönemi Türk Resminde Mimaride Bayrak İmgesi. *Art-E Sanat Dergisi*, 8(16), 350-358.
- İpek, Ö. (2019). *İmgeler Arasında Yeni Türkiye Sinemasının Düşünen İmgeleri Üzerine* . İstanbul: Doruk Yayınları.
- Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 25-36.
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Parsa, A. F. (2007). İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi. *Fotografya Dergisi*.
- Scognamillo, G. (2003). *Türk Sinema Tarihi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sevindik, İ. (2023). Çağdaş Türk Resim Sanatının Düğün Konulu Resimlerinde Bayrak İmgesi Kullanımı. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 9(1), 71-84.

Taşdemir, N. (2019). Bayrağa Yüklenen Anlamlar: Sosyal Kimlik Motivasyonlarının Rolü. *Türk Psikoloji Yazıları*, 94-102.

TÜRKİYE VE DÜNYADA
SİNEMA

yaz
yayınları

YAZ Yayınları
M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3
İscehisar / AFYONKARAHİSAR
Tel : (0 531) 880 92 99
yazyayinlari@gmail.com • www.yazyayinlari.com