

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

SİNEMA SANATINDA İKONİK SİMGELERİN
GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEME MODELİNE
ÖRNEK VE UYGULAMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GÖKHAN YILDIZ
1410080111

Anabilim Dalı: Sanat Yönetimi
Program: Sanat Yönetimi

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi GÜLNUR IŞIKLAR

OCAK 2021

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

SİNEMA SANATINDA İKONİK SİMGELERİN
GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEME MODELİNE
ÖRNEK VE UYGULAMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GÖKHAN YILDIZ

1410080111

Anabilim Dalı: Sanat Yönetimi

Program: Sanat Yönetimi

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi GÜLNUR IŞIKLAR

Jüri Üyeleri: Prof. Dr. Mehmet Üstünipek, Prof. Dr. Selçuk Hünerli,

Dr. Öğr. Üyesi GÜLNUR Işıklar

OCAK 2021

ÖNSÖZ

Eğitimin hiçbir zaman bitmediği şu hayatta yüksek lisansım için tezimi yazarken beni geliştiren ve değiştiren birçok şeyle karşılaştım. Bana yüzünü gösteren her yeni bilgi ve her yeni araştırma, beni değiştirirken aynı zamanda şekillendirerek eğitimimi bir üst seviyeye taşımama sebep oldu. Tezim için araştırmalarımı yaparken bir yandan Türkiye’de ilk kez denenmiş bir türde roman yazdım. Tezimle paralel götürdüğüm çalışmalarım da ezoterizm ve göstergeler üzerine kurduğum dünyam hem akademik hayatımı hem de sanatsal hayatımı oldukça iyi anlamda etkiledi. İki farklı çalışma birbirini beslerken, paralel evrenlerde yaşayan iki farklı insan olarak yeniden ve yeniden doğmamı sağladı. Bu zorlu ama güzel süreçte sanatsal anlamda kendimi geliştirirken akademik alanda somut bir araştırma çıkarmak dünyamı atomun yapısı gibi güçlü ve görünür bir hâle getirdi. Tezimin önsözünü yazarken teşekkür etmem gereken ilk kişi, sevgili hocam Gülnur Işıklar’dır. O, bana tezim esnasında yardımcı olmadan çok önce yardımcı olmaya ve hayatıma dokunmaya başladı. Bugün tezimin bitmesi ve beraberinde ortaya çıkardığım kitapta emeği çok büyük. Kendisine buradan en derin minnetimi sunar, teşekkür ederim. Umarım ortaya çıkardığım tezim ve beraberinde yayınlayacağım yeni kitabım gençler ve gerçeğin ışığını arayan tüm insanlar için faydalı ve besleyici olur. Araştırmalarımızın ve merakımızın hiç bitmemesi dileğiyle...

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
RESİM LİSTESİ.....	vi
TABLO LİSTESİ	vii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: SANAT NEDİR?	2
1.1. Dil ve Anlatı.....	4
1.2. Anlatıbilim (Narratology)	5
1.3. Algı –Anlam ve Anlamlandırma.....	5
1.3.1. Sanatta Anlam ve Anlam Aktarımı.....	7
1.4. İkonografi ve Sanat	7
1.5. Sanat – Sinema ve Anlam	8
2. BÖLÜM: GÖRSEL SANATLAR VE İLETİŞİM.....	11
2.1. Göstergebilim	12
2.1.1. Görüntüsel Gösterge (İkon)	14
2.2. Göstergebilimin Tarihçesi	15
2.2.1. Charles Sanders Peirce.....	16
2.2.1.1. Peirce’ın Gösterge Kuramı.....	17
2.3. Çağdaş Göstergebilim	18
2.4. Göstergebilim ve Sanat.....	21
2.4.1. Göstergebilim ve Sinema	21
2.4.2. Göstergebilimin Anlamlandırılması	25
2.5. Anlamın Beş Sistemi	26
2.6. Araştırmanın Yöntemi	28
2.6.1. Araştırmanın Amacı	28

2.6.2.	Araştırmanın Evren ve Örneklemi	29
2.6.3.	Araştırmanın Sınırlılıkları	29
2.6.4.	Araştırma Verilerinin Toplanması.....	29
3.	Filmlerin Göstergebilimsel Analizi	30
3.1.	Agora.....	30
3.2.	Goya'nın Hayaletleri	44
3.3.	Kara Ölüm.....	56
3.4.	Notre Dame'ın Kamburu	64
3.5.	Gülün Adı.....	80
SONUÇ		99
KAYNAKÇA		105

Üniversite	:	İstanbul Kültür Üniversitesi
Enstitüsü	:	Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Anabilim Dalı	:	Sanat Yönetimi
Programı	:	Sanat Yönetimi
Tez Danışmanı	:	Dr. Öğr. Üyesi Gülnur Işıklar
Tez Türü ve Tarihi	:	Yüksek Lisans

ÖZET

Göstergebilim, dildışı gösterge dizgelerini (sinema, müzik, mimari vb.) göstergenin nasıl kullanıldığı, kullanılan göstergeler ve göstergeler arasındaki ilişkilerden yola çıkarak çözümlemeye çalışır ve bu doğrultuda da anlamın nasıl oluşturulduğuyla ilgilenir. Sinema, hem dil göstergelerini hem de dildışı göstergeleri kullanan bir sanat dalıdır. Bu bağlamda sinema göstergebilimi, filmleri bir inceleme alanı olarak ele almakta ve filmlerin içinde yer alan göstergelerden yola çıkarak, filmlerin alt anlamını oluşturan göstergelerin *nasıl* işlediğini çözümlemeye çalışmaktadır. Disiplinler arası bir bilim olan göstergebilim, sinemada üstü örtülü anlamları, dolaylı ya da doğrudan gerçekleştirilen anlatımları inceler ve göstergelerin yönetmen ya da senaryo yazarı tarafından nasıl oluşturulduğu ve filmdeki metaforik, metonomik, düz ya da yan anlamları üzerinde durur.

Çalışmamızın amacı, sinema sanatı bağlamında, filmlerde yer alan göstergelerin, özellikle görsel ya da ikonik göstergelerin simgesel ve imgesel bağlamda Roland Barthes'ın film çözümlemeleri için önerdiği göstergebilimsel yöntem doğrultusunda incelemesini yapmaya çalışmaktır. Bu doğrultuda, öncelikle dil ve anlatı konusuna değinilecek, ardından göstergebilim ve özellikle görsel göstergebilim alanına önemli katkılar sağlamış olan Roland Barthes'ın yönteminden yararlanılarak; sinema göstergebilimi konusunda araştırma yapılacaktır. Barthes'ın göstergebilim yöntemi ışığı altında Goya'nın Hayaletleri, Kara Ölüm, Notre Dame'ın Kamburu, Gülün Adı, Agora gibi sinema dünyasında ikonik göstergeler açısından

zengin olarak anılan filmlerde kullanılan görsel göstergelerin çözümlemesi yapılarak, karşılaştırmalı bir sonuca varılmaya çalışılacaktır.

University : **Istanbul Kultur University**
Institute : **Institution of Postgraduate Education**
Department : **Art Management**
Faculty : **Art Management**
Supervisor : **Dr. Öğr. Üyesi Gülnur Işıklar**
Degree Awarded and Date : **Master**

ABSTRACT

Semiotics look afters to analyze non-linguistic sign systems (cinema, music, architecture, etc.), based on how the sign is used, the signs used, and the relationships between the signs and deals with how the meaning is formed. Cinema uses language indicators as well as non-linguistic signs. In this direction, the semiotics of cinema starts from the indicators included in the films. Cinema is considered as a field of study for semiotics dealing with semiotics. It examines implicit meanings, indirect or direct narratives, and dwells on how the signs are created by the director or scenarist, and the metaphorical, metonomic, plain, or associative meanings in the film.

In this study, language and narrative will be discussed first, and then a research will be conducted on cinema semiotics by using the method of Roland Barthes, who has made significant contributions to the field of semiotics and especially visual semiotics. Under the light of Barthes' semiotics method, a comparative conclusion will be reached by analyzing the visual indicators used in films such as Goya' Ghosts, Black Death, The Hunchback of the Notre Dame, The Name of the Rose, and Agora, which are known as rich in iconic signs in the world of cinema.

RESİM LİSTESİ

Resim 1. *Matrix* (1999) filminden bir afiş

Resim 2. *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (Guguk Kuşu, 1975) filminden bir görüntü



TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Filmlerdeki ikonik- simgesel ve metaforik göstergeler tablosu

Tablo 2: Filmlerdeki ortak simgeler ve ikonik göstergeler



GİRİŞ

Geçtiğimiz yüzyıl içerisinde, iletişim teknolojilerinin, kültürleri oluşturmakta, toplumları ve bireyleri değiştirmekte büyük etkileri olmuş, beraberinde iletişim kuramlarının doğmasına ve bu kuramların bilim dünyasına yerleşmesine olanak sağlamıştır. İletişim olgusunu çözümlemek adına yapılan çalışmalarda ortaya konulan savlarda disiplinlerarası bir bilim olması özelliğiyle göstergebilimin, bu anlamda dil ve iletişim kullanımlarına katkısı yadsınamaz bir gerçektir. Bu noktada gündelik yaşamın içinde sıradan bir aracın kullanım şekli, hatta o aracın kullanılması, yalnızca kültürel alanda değil göstergebilimde de araştırılır duruma gelmiştir.

Göstergebilim, kısaca “gösterge” kelimesinden yola çıkarak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini inceleyen bilim olarak tanımlanabilmektedir. Göstergebilimin konusunu dil ve toplumlar arasında iletişim için kullanılan göstergeler oluşturmaktadır. Bu bağlamda göstergebilim; kişinin zihninde inşa ettiği mesajı, bir başka kişiye anlatmak istediği süreçte yaşanan bir anlam yumağı, bir düşünce ya da bu düşünce sürecinde yer alan kodlardır.

Tarihsel süreçte göstergebilim, dilbilimle birlikte anılmış, yapısalcılığın özünden beslenmiş ve yapısalcılığı da bu doğrultuda geliştirmiştir. Göstergebilimin ilk uygulanma alanı yazınsal yapıtlar ve yazınsallığın kendisi olmuştur. Metin göstergebilimi üzerine en belirgin isimler olan; Vladimir Propp, A. J. Greimas, Roland Barthes, Umberto Eco, vd. göstergebilime farklı açılımlar getirmiştir. Bu doğrultuda, A. J. Greimas salt yazınsallıkta bir yöntem geliştirmişken, Roland Barthes ve Umberto Eco bununla birlikte kültürel alanda da bu yöntemin kullanılabilirliğini kanıtlama yolunda önemli adımlar atmışlardır (Demir, 2009: 3-4).

Bildirme işlevi olan ve birbirini izleyen anlamlı cümlelerden oluşturulan metin; bir insan, bir yazar tarafından üretilmiş olsa da yalnızca yazarın düşüncelerini ifade edip temsil etmekle kalmaz; diğer bir deyişle metin, kendi başına var olabilen, bir iletişim aracı değil, iletişimin var olduğu mitinin karşısına dikilmiş bir meydan okumadır.

Sinema sanatında belirlediğimiz ikonografik göstergeler açısından zengin görsel göstergeler içeren filmleri araştırmayı amaçladığımız bu çalışmamızda, bu

göstergelerin bize nasıl sunulduğunu ve alımladığımız göstergelerin imgelemimizde yarattığı evreni, Roland Barthes'ın devingen görüntü çözümlemeleriyle ilgili yöntemi doğrultusunda bir uygulama modeli oluşturarak incelemeyi amaçlıyoruz.

1. BÖLÜM: SANAT NEDİR?

Sanat, kişiye özel anlamının ötesinde yaratmanın ve hayal etmenin kurgularla birleştiği bir gücün ifadesidir. İnsanlığın başlangıcından bugüne neye sanat deneceğine dair bakış açıları sürekli değişmiş, sınırları çizilmiştir. Günümüzde sanat, insanların birçoğu tarafından net gözüken bir kavram olarak kullanıldığı gibi akademik anlamda sanatın nerede konumlanacağı hâlâ bir ikilem yaratmaktadır.

Sanat sözcüğü genel olarak görsel sanatlarda kullanılsa da toplumsal düzeyde çeşitli farklı tanımlar ve açılımlarda da görülebilmektedir. Diğer bir anlatımla tarihsel süreçte çeşitli anlam genişlemeleri geçiren sanat terimi, Rönesans döneminde daralmaya başlamış ve 20. Yüzyılın başlarına kadar da zanaat ve sanat sözcükleri iç içe kullanılmıştır. Üretimin hızla artmasına neden olan Sanayi Devrimi sonrası tasarım ve sanat arasında zanaatı belirginleştirecek ayrımlar doğmuştur. İkinci Dünya Savaşı'ndan yaklaşık beş sene sonra popüler kültüre ve sanat arasına bir başka çizgi girmiş, her tasarım ürünü sanat olarak kabul edilmemiştir (Ünsal Erdal, 2018:109-124).

Sanat belirli bir üslupla, kültürle ve duyguyla harmanlanmış düşünceler taşır; bu nedenle de kültür ortak paydada toplanan insanların ürünüdür denilebilmektedir. Yaratımı sanatla açıklamak var olan bir düşünce olsa da yaratım ürünlerinin tümü sanat olarak kabul edilmemektedir. Sanatçı kültür başlığı altında da dışında da sanatını icra edebilir. Sanatçı her zaman bir insan olmak zorunda da değildir. Açıklamamız gerekirse kimi zaman bir bulutun içinden çıkan yağmur damlası da sanatçıya ve sanata dönüşebilmektedir. Bunu insanlara duygu ve düşünceyle sunan kişi de icra eden olur. Yaratılış da içinde tasarım ve duygu barındırdığı için sanatla eşleşmektedir. Sanat, fiziki olmayan bir varoluştur; en, boy ve derinlikle yaşadığımız uzayın içinde hem vardır hem de yoktur. Varlığı bize göre duyu organlarımızın karşısına çıkınca ortaya

ıkısa da aslında sanat en, boy ve derinlikle yaşıadığımız uzayın dıřında varlığını her zaman srdrmektedir.

Sanatı duyguyla birleřmiř bilgiyi iletiřimsel bir kanal misali, uzayın dıřından ya da evrensel boyuttan yaşıadığımız dnyaya aktaran bir bařka deyiřle yaşıadığımız dnyada bu sanatı icra eden kiřidir. Diđer bir anlatımla, evrende var olan sanat hep oradadır ve vardır; sanatı bu sanatı duyumsayan ve var olan bu yaratımı dnya kodlarına uyarlayarak yeniden tasarlayan, aktarabilen kiřidir.

Sanata terimsel tanımlar yklenmesinin zor olmasının en nemli nedeni, sanatın somut bir meta olmamasından kaynaklanmaktadır. Sanat, hem soyut olarak hem de somut olarak her zaman vardır ve varlığını srdrecektir. Sanatsal bir retim rn olarak ortaya ıkan *obje* her zaman bir plana sahiptir. Bu plan fiziki kuralları iinde barındırırken sanatla ortaya ıkan *obje* fiziki kuralları yok sayacak grnrde ve biimde olabilmektedir. Bu aıdan bakınca tasarım rn olan her obje bir řeyin parası ya da btnn tamamı olmak iin belirli bir planla oluřturulurken, sanat sadece duyguları dıřa vuran soyut bir varlığın eseridir. Bu varlık insan aklının fiziki kuralların ve řartların dıřına uzanırken, farklılařtırmaya da dayanır.

Yaşıadığımız bu  boyutlu evrende yařam alanlarımız olarak kabul ettiğimiz uzamı, mekn olarak tanımlamaktayız. Mekn zamandan bağımsız değıldir. Sanatı, sanatı izgisel bir dzlem olan zamana ve mekna tařıyabilen kiřidir. Sanatın en nemli zelliğı ise, yoğunlařan kiřiye zg duyguların dıřavurumudur. Bu duygular fikirlerin ve tasarımların objelerden ayrılarak deđer tařıyan kompozisyonlar olarak diđer insanların da duygularına dokunmasıdır. Bir bařka anlatımla sanat, sanatsal zelliğini ve terimsel tanımını bu ifadede bulmaktadır. (<https://tr.qaz.wiki/wiki/Art> eriřim: 06.12.2020).

İnsanın duyularına ve duygularına dokunmaya ynelik alıřmalar olarak adlandırabileceğimiz sanat; bireyin yetenekleri aracılığıyla, fikirlerin ya da duyguların, mzik, resim, dans vb. eřitli etkinliklerle iletiřimini sağılayan gzel duyusal, hazzıa ynelik bir ara olarak aıklanabilmektedir. Kısaca ifade etmemiz gerekirse sanat, estetik zevkle bağılantılı olarak, insanda belirli bir duyarlılık durumu retmeyi amalayan nesnelerin ya da sahnelerin yaratılması olarak tanımlanabilir.

Sanat kavramı Antik Yunan'dan gnmze, insanlık tarihinin zerinde en ok tartıřtığı kavramlardan birisi olma zelliğini srdrmektedir. Bu anlamda doğıal olarak

sanat kavramı ile ilgili pek çok tanım yapılmış ve bu tanımlar da pek çok tartışmaya neden olmuştur. “Bu tartışmaların ne sınırı ne de boyutları vardır ve insanlık var olduğu sürece de tartışmalar devam edecektir.” Antik çağın önemli düşünürü Aristoteles’e göre sanatın birey ve toplum üzerinde önemli siyasal, psikolojik ve sosyal etkileri vardır ve düşünüre göre bir karmaşa ve koşturma dünyasında yaşayan insan için sanatın olumlu etkileri yadsınamaz bir gerçektir (Kavuran ve Dede, 2014: 47-64).

Sanatı bir “mimesis” doğa ve insan davranışının sanatta öykünmeye dayalı yansıtılması olarak gören Aristo’ya göre sanatın görevi, dünyadaki varlıkları temsil etmektir (Levinson, 2003: 5). France Farago ise “Sanat” isimli kitabında, sanatın temsil özelliğiyle ilgili; Antik Çağ’dan günümüze sanatın duyularımızla algılanabilir ve ulaşılabilir olduğunu vurgulayarak, sanatın temel eğiliminin kişinin zihninde yarattığı gerçeği betimlemek olduğunu altını çizmiştir. Bu bağlamda Farago’ya göre; “özneyi varoluşa ekleme söz konusu algılamamanın özünü oluşturmaktadır.” (Farago, 2011: 10). Ancak günümüzde Farago’nun sözünü ettiği bu yargı geçerliliğini yitirmiştir. Objektiflikten objektif olmayana, biçimden biçimsizliğe, simgesel olandan soyuta geçiş, varlığın temsilini sanatın temel hedefi olarak meşru kılan niteliklerden arındırır ve saf ontolojik varlığına yönelik arayışa tanıklık eder (Farago, 2011: 10). Temsil, aslında bize verilen bir gerçekliğin simülasyonunu üretmektir; gerçekte o şey orada olsa da olmasa da o şeye gönderme yapmaktır.

1.1. Dil ve Anlatı

Temel işlevi iletişim kurmak olan dil, insan topluluklarının bulunduğu her yerde ortaya çıkmaktadır. İlkece insanlara özgü bir işlevi olduğu varsayılan dil, bireyin bilgi edinmesine bu anlamda da tutum ve davranış geliştirmesine olanak sağlayan bir süreçtir. Canlılar dünyasının dışında gerek görsel gerek dilsel ya da işitsel birçok ses ya da görüntü de yine “dil” adını verdiğimiz bir anlatı oluşturur. Bu anlamda da insanoğlunun yaşamı boyunca varlığını anlamlandırma ve sürdürme biçimini sağlayan başat öge “dil”dir diyebiliriz (G.İşiklar, G. 2000: 12).

1.2. Anlatıbilim (Narratology)

Bir anlatı metni genel anlamda “olay örgüsü” ve bu olay örgüsünü aktaran “anlatıcı”ya dayanır. Diğer bir deyişle olay örgüsü ve anlatıcı bir anlatının olmazsa olmaz ögesidir. Modern anlatıbilimi “Rus biçimbilimci Vladimir Propp’un ‘Morphology of the Folktale’ adlı yapıtı”yla başlatmak olanaklı ise de aslında modern anlatıbilim; 1960’lı yılların sonunda bir disiplin olarak Fransa’da ortaya çıkmıştır (Dervişcemaloğlu, 2014: 45).

İnsanlığın doğuşundan başlayarak her zaman her toplum ve her dönemde var olmuş olan anlatı, yaşantımızda “karmaşık ve çeşitli olayları anlamlandırmak ve açıklamak için modeller oluşturmamıza yardım eden temel yapıları” sağlayan bir olgudur. İngiliz dili edebiyatı ve kültürü profesörü Monica Fleudernik’in de belirttiği gibi günlük hayatta herkes aslında birer “anlatıcı”dır. Tüm zamanlarda, tüm coğrafyalarda ve tüm toplumlarda var olan “anlatı”nın tarihi, insanlık tarihiyle başlasa da genel anlamda kökü Aristoteles’in “Poetika” adlı yapıtına dayanır (<https://tr.wikipedia.org/> erişim: 08.02.2020).

Yirminci yüzyılın son çeyreğinden başlayarak, “Anlatıbilim disiplini altında sistematik bir biçimde” incelenmeye de başlanan anlatı, ilk dönemlerinde daha çok “edebi anlatılarla” sınırlı kalmış; ancak 1990’lı yıllarla birlikte alanını genişleten anlatıbilim birçok disiplinin bakış açısına göre de yeniden tanımlanmaya başlamıştır. Tüm bu verilerin ışığında özetlememiz gerekirse; anlatılar “olay dizilerine uygulanan neden sonuç ilişkilerine dayanan” edebiyat başta olmak üzere pek çok disiplinin yararlandığı bir alandır (<https://aylardanisan.blogspot.com/> erişim: 11.12.2020).

1.3. Algı –Anlam ve Anlamlandırma

20. yüzyılın sonlarından başlayarak, yaşadığımız evreni anlama, algılama ve yorumlama doğrultusunda gelişen çağdaş dilbilim ve göstergebilim kuramları çerçevesinde çeşitlenen gerek dilsel gerek görsel kuramlar, bireyin kendini, çevresini ve dünyayı anlamlandırma bağlamında okur ve yazar arasındaki ilişkiye de farklılıklar getirmiştir. Bireyin bilgi edinme sürecinde “dış gerçeklikte karşılaştığı olay, olgu ve kavramlar”dan algıladığı bilgi önemli rol oynar. Bu bağlamda algı, “duyumlar yoluyla

oluşan ve imgelemin sınırsızlığında somutlaşan bir bilgi edinme ve anlamlandırma ve farkına varma sürecidir” (Işıklar, G. 2017:30).

Algı kavramını bilişsel ve psikolojik bilimlerde anlamsal bağlamda araştırdığımızda; “Duyusal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlemesi” olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir başka deyişle algı duyu organlarının, fiziksel uyarılarla sinir sistemine gönderdiği sinyallerdir. Bireyin bu sinyallerden aldığı duyuları yorumlaması ve anlamlı bir bütün biçimine getirmesi süreci ise algılama sürecini açıklamaktadır. TDK sözlüğü ise, algıyı: “Bir şeye dikkati yönelterek, o şeyin bilincine varma, idrak” olarak tanımlamaktadır.

Türk Dil Kurumu’nun başka dillerden dilimize geçen sözcükler sözlüğünde İngilizce “perception” –algı- kavramı: “Belleğin katkıları ve duyusal izlenimle ortaya çıkan karmaşık, nesnel bilinç içeriği”; olarak ifade edilmektedir. TDK’nin terim ve kavramlar sözlüklerinde ise; algı: “: “Bir şeye dikkati yönelterek duyular yoluyla o şeyin bilincine varma”, Felsefe Terimleri Sözlüğü, “Dış dünyanın duyusal etkilemelerinin bilinçte uyandırdığı izlenimler, söz konusu etkilemeler”, Fizik Terimleri sözlüğü: “Bir olay ya da bir nesnenin varlığı üzerinde duyular yoluyla edinilen yalın bilinç durumu.” Ruhbilim Terimleri Sözlüğü “Nesnel dünyanın başta görme örgeni olmak üzere insanın duyu örgenlerini etkilemesi ve böylece nesnelerin bilinçte yansması.” Toplumbilim Terimleri Sözlüğü “Olay, nesne ve durumlar karşısında; duyular aracılığıyla kazanılan ilk bilinç” olarak açıklanmaktadır (<https://sozluk.gov.tr/> erişim: 06.09.2020).

Grand Dictionnaire Français-Turc: “Perception” maddesi;- “algı”- için: “Bazı şeyleri duyu organları aracılığıyla anlamak kavramak”. “Görmek, sezinlemek”. “Zorluklarına karşın bir şeyi ayırt etmek”. “Zihnin hissettiği” açıklamalarını yapmaktadır (bkz. Işıklar, G. 2017:). Tüm bu açıklama ve tanımları incelediğimizde bireyin fizyolojik ya da psikolojik olarak algıladığı somut ya da soyut; bir durum ya da olay bireyin kendi hayatında edindiği izlenimler, deneyimler bağlamında, kişinin bilincine göre farklı inanç, tutum ve davranışlarla anlamlandırılabilir. Bireyin dünyayı algılama biçimi olarak da açıklayabileceğimiz algılama: İnsanın “çevresindeki olayları, cisimleri ve durumları kavraması, gereğinde arayıp bulması, elde ettiklerini bir bilgi sistemi içerisinde düzenlemesi, çevreyi algılaması halidir.” (Özer, 2012: 155) Bir başka deyişle algılama; kişinin dünyaya bakış açısını, değerlendirmesini ya da dünyayı kavramasını aktarabilmektedir.

1.3.1. Sanatta Anlam ve Anlam Aktarımı

Sanatsal değerin yanı sıra, aynı zamanda bir anlatı ya da diğer bir deyişle bir iletişim aracı olan resim, film, yazın vb. sanat eserleri kendine özgü bir dili olan ileti kaynağıdır. Bu doğrultuda sanat eserlerinin oluşturduğu iletinin görünen temel anlamı dışında yan anlam olarak değerlendirebileceğimiz farklı ve değişken bir anlatım dili vardır. Alt anlam olarak da nitelendirebileceğimiz yan anlam, sanatçının imgeleminde nesnelleştirdiği bir göstergeler dizgesidir (Işıklar, G. 2014:297).

Canlılar dünyasının dışında gerek görsel gerek dilsel ya da işitsel birçok ses ya da görüntü de yine “dil” adını verdiğimiz bir anlatı oluşturur. Bu anlamda da insanoğlunun yaşamı boyunca varlığını anlamlandırma ve sürdürme biçimini sağlayan başat öge “dil”dir diyebiliriz. Tüm yaşamı boyunca insana yol gösteren dil, tüm canlılar için olduğu gibi insan için de iletişim etkinliğinin ayrılmaz bir parçasıdır. Bu bağlamda da iletişim etkinliğini tanımlamak için dile, dil etkinliğini tanımlamak için de iletişim tanımlarına gereksinimimiz olduğu kaçınılmaz bir gerçektir. Bu doğrultuda ele alındığında, dünyaya gözlerini açtığı andan başlayarak, bir iletişim etkinliğine doğan insan için dil; bilgi edinmesine bu bağlamda da tutum ve davranış geliştirmesine olanak sağlayan bir etkileşim sürecidir (Işıklar, G. 2020:27).

1.4. İkonografi ve Sanat

En genel anlamda, dinsel içerikli sanat yapıtlarında görülen tasvirlerin, dinsel olay ya da kişiye özgü simgeleştirilmesi; diğer bir ifadeyle standartlaştırılmasını konu alan bilimsel bir disiplin olarak açıklayabileceğimiz ikonografi; sanat bağlamında ele alındığında bir konuyu, hareketi ya da ideali betimlemek için görüntü, imge ve sembollerin kullanılması olarak açılabilir (https://sanatsozlugum.blogspot.com/2012/10/ikonografi.html erişim: 30.11.2020).

İkonografi tanımlanan biçimin, kavramlar ve tema arasında bir bağ oluşturmaları ile imgelerin çözümlenerek öyküye ulaşılması olarak tanımlanmaktadır. (Panofsky, 1995: 12). Diğer bir ifadeyle, sanat eserinin öznesi olarak kabul edilmektedir.

İkonografi bize eserin simgesel anlamının aktarması bağlamında dönemin inanç, kültür, siyasa vb. kavramları hakkında da bilgi vermektedir. Bir sanat eserinin kültürel ve sembolik öğelerini konusunda bilgi ve fikir vermesi açısından özellikle sanat tarihi incelemelerinde önemli bir yeri olan ikonografi, özellikle “Antik Çağ”da sanatçının kısıtlı özgürlüğünün olduğu dönemlerde tür, olay örgüsü ya da temayla ilgili bize bilgi aktaran sanat tarihine yardımcı bir disiplin olarak, sanat eserleri çözümlemelerinde önemli bir görsel öğedir.

İkonografi, sanat yapıtlarının biçimlerinden çok konuları ve anlamlarıyla ilgilenen bir bilimdir. Grekçe iki sözcüğün Eikon (imge) ve graphia (yazım) sözcüğünün birleşiminden oluşan ikonografi, kökenindeki anlama dayanarak, “imge yazma” ya da “imge oluşturma” biçiminde açıklanabilir. İkonografiyi sanat eserlerinin çözümlenmesinde yöntemelleştiren Erwin Panofsky’nin tanımıyla ikonografi: “Sanat yapıtlarında betimlenen olay, kişi, düzen ve kalıpları inceleyen bilimsel disiplin” dir. Panofsky’a göre ikonografi bu doğrultuda ele alındığında; “tıpkı etnografinin insan ırklarının tanımlanması ve sınıflandırılması olması gibi, imgelerin tanımlanması ve sınıflandırılması”dır demektedir.” (Panofsky, 1995: 32).

Panofsky’ye göre sanat eseri, içinde biçimlendiği ve bir parçası olduğu kültür ortamında –yani dönemin felsefesi, toplumsal yapısı, psikolojisi, dinsel ortamı, politik ve ekonomik durumu gibi olgularıyla birlikte– ele alınmalı ve buna göre incelenmelidir. Kuramcı, bu olguların hepsini “kültürel belirtiler” olarak adlandırmakta ve sanatın da bu kültürel belirtilerinden birisi olduğunu, diğer öğelerle karşılıklı etkileşim içerisinde bulunduğunun altını çizmektedir (Coşkun, 2015: 9-10). Tüm bu kültürel belirtilerin bir araya gelmesi, Panofsky’nin önem verdiği bir kavram olan dünya görüşünün oluşumuna katkıda bulunur ve bu da tek tek kültürel belirtilerin oluşumunu, biçimlenmesini etkiler. Sanatçılar bilerek ya da bilmeyerek, bütün bir çağa damgasını vuran bu dünya görüşünü yapıtlarına taşırlar (Tükel ve Yüzgüller, 2014: 16).

1.5. Sanat – Sinema ve Anlam

Sinema, insanın gereksinimlerini anlatabilme, yaşadıklarını ya da düşlerini paylaşabilmeye olanak sağlayan; izleyiciyi anlık olarak sıralı bir heyecan içine sokan

görüntülerin; teknik ve estetik tanımıdır. Bir başka deyişle sinema, zamanın kurgulanmasıdır (Küçükdoğan, B. 2010: 25). Sinema anlatısını toplumbilimden; toplumbilimi de sinemadan soyutlamak olanaksızdır. Oluşumunda, algılanmasında ve çözümlenmesinde sinema ve toplumbilim arasında sürekli bir etkileşim olduğu yadsınamaz bir gerçektir.

Paul Valery, Walter Benjamin'in "Pasajlar" adlı eserinin "Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı" başlıklı paragrafında teknolojinin değişen dönüşen gelişmesine paralel olarak sanatın değişimini:

"Araçlarımızın esneklik ve yetkinlik bakımından geçirdiği gelişme, Güzel'e ilişkin antik endüstrinin yakın gelecekte köklü değişimlere uğramasını çok olası göstermektedir. Sanatların bütününde artık eskisinden farklı gözlemi ve işlemeyi gerektiren fiziksel bir yan vardır; bu fiziksel yanın kendini çağdaş bilimin ve uygulamaların etkilerine daha fazla kapayabilmesi olanaksızdır. Yirmi yıldan bu yana ne madde ne uzam ne de zaman eskiden beri olduğu konumdadır. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki sanat kavramının kendisini düşünölebilecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazır olmalıyız" sözleriyle açıklamaktadır" (Paul Valery, Piece sur l'art, Paris, p.103-104, aktaran: Işıklar, G).

Bir yandan sanat eserini değiştirirken, diğer yandan sinemanın ayrıca kitlesel bir faaliyet alanı olarak görülmesine neden olan "yeniden üretim, bu doğrultuda sinemanın bir eğlence aracı olarak benimsenmesini de beraberinde getirmiştir.

Sinemanın içindeki anlamlandırma oluşumlarının tam bir tanımlamasını yapmaya çalışan çağdaş sinema kuramcılarından Christian Metz'e göre; "Bir filmi açıklamak zordur, çünkü onu anlamak kolaydır..." Kuramcının amacı, "sinemanın eylemsel dil gibi karmaşık bir dokuya sahip olmadığı"nı kanıtlamak; bu doğrultuda da sinemanın daha çok bir anlamlandırma aracı olmasına dikkat çekerek, sinema dilini çözümlemek için biçimlendirme yöntemlerinin araştırılmasının gerekliliğine vurgu yapmaktadır (<http://web.deu.edu.tr/oadanir/metz.html> erişim: 14.09.2020).

"Sinema Tarihi" ve "Sinema Estetiği ve Psikolojisi" adlı yapıtlarıyla, ilk film kuramcısı ünvanına sahip olan Jean Mitry'nin film kuramı çalışmaları, 1960'lı yıllar ve sonrasında sinemada kendisine önemli bir yer sağlamıştır. Bu bağlamda,

kendisinden sonra gelen kuramcılara da ışık tutan Mitry'e göre sinema; "bir sanat olmasından önce bir anlatım aracıdır". Sembolik dizilimin yapısını referans olarak alan Mitry, sinemanın her ne kadar metaforik ifadelerden oluşmuş bir dili olsa da genel anlamda, daha çok düz değişmeceleri kullanan bir sanat olduğuna dikkat çekmektedir. Yirminci yüzyılla birlikte, "insanların gerçeği daha geniş bir biçimde benimseme gereksiniminden kaynaklanan teknoloji çağının bir ürünü" olarak doğan sinema, anlatım olanaklarının sınırsızlığı, sanat ve estetiğin bir arada bulunması yönüyle, anlatım gücü açısından daha önce hiçbir sanat dalının ulaşamadığı kadar gerçekliğe yaklaşabilme gücüne sahip olmuştur (Tarkovski, 2008: 69).

Sinema filmleri, bir anlatı türü olarak, içerisinde bulunduğu ya da temsil ettiği dönemin siyasal, ekonomik, kültürel ve sosyal yaşantısından beslendiği ve etkilendiği gibi o dönemde yaşananları da izleyiciye aktaran önemli bir araçtır. Bir başka anlatımla, seyirci daha önce yaşanmış olayları ya da içinde bulunduğu dönemi beyazperdede görerek bilgi sahibi olabilmektedir. Ayrıca sinema filmleri başka kültürleri tanımak, diğerlerinin yaşam biçimlerini öğrenmek, uzak diyarların gerek tarihsel gerekse de coğrafi bağlamda farklılıklarını tanımak vb. bağlamında da izleyiciye kaynak olmaktadır.



Resim 1. *Matrix* (1999) filminden bir afiş (<https://www.moviepilot.de/news/matrix-4-mit-keanu-reeves-neo-fliegt-wieder-in-genialen-neuen-set-videos-1125288>).



Resim 2. *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (Guguk Kuşu, 1975) filminden bir görüntü (<https://letterboxd.com/film/one-flew-over-the-cuckoos-nest/>).

Dinin edebiyat ve sinema ile bağının, bir anlatı üretme mekanizması olması ile de ilişkili olduğunu dile getiren Wright, din ve filmin ilişkisini kurarken her ikisinin de insanın duygu ve düşüncelerini metaforlarla ve sembollerle ifade etme ihtiyacının bir ürünü olduğuna dikkat çeker. Din ve film imgelerin, sözün ve fikrin gücünü kullanarak insanı bilinmez, görünmez ve tarif edilemeze yaklaştırır (Wright, 2007: 4).

2. BÖLÜM: GÖRSEL SANATLAR VE İLETİŞİM

Her canlının duygu, düşünce ve isteklerini aktardıkları bir iletişim aracı vardır. İlkbaharda çiçek açan ağaçlar, bir köpeğin mutlu olduğunda kuyruğunun dik olması ya da bir kedinin sevilirken çıkardığı sesler, insanların yüz ifadeleri, giyimleri, günlük rutinleri vb. öğeler bize bir ileti aktarır ve biz bunları “dil” olarak adlandırırız. Tüm yaşamı boyunca insana yol gösteren dil, tüm canlılar için olduğu gibi insan için de iletişim etkinliğinin ayrılmaz bir parçasıdır. Bu bağlamda da iletişim etkinliğini tanımlamak için dile, dil etkinliğini tanımlamak için de iletişim tanımlarına gereksinimimiz olduğu kaçınılmaz bir gerçektir.

İletişim denildiğinde aklımıza ilk gelen, insan ve yine insan arasındaki ileti alışverişidir. Bu bağlamda iletişim; insanın kendisini yönlendirmek ve değişen gereksinimlerini karşılamak için çevreden gelen uyarıları eleyerek düzenleyerek etkin bir anlamlandırma ve bunu paylaşma çabasıdır. İnsan doğduğu andan başlayarak, çevresiyle iletişim kurma, varlığını çevreye duyurma, gereksinimlerini doyurma gibi

duygusal ya da fiziksel tepkilerini aktarma bağlamında çevresiyle iletişim ve etkileşim durumundadır. Diğer bir anlatımla insanoğlu, doğumundan başlayarak “tüm yaşamı boyunca öğrenme, bilgilenme, etkileme, etkilenme, egemenlik kurma gibi türlü fiziksel süreçleri; sevmeye, nefret, özlem, tutku, eğlenme, mutlu olma gibi duygusal gereksinimlerini” dil sayesinde aktarır ve anlamlandırır. Bu doğrultuda “sözlü, yazılı, simgesel, görsel ya da benzer amaçlı iletilerimizi aktarma aracı varsayılan dil, kendi içinde kendine özgü kuralları olan bir yapıdır. Temel işlevi iletişim kurmak olan dil, insan topluluklarının bulunduğu her yerde ortaya çıkar İlkece insanlara özgü bir işlevi olduğu varsayılan dil, bireyin bilgi edinmesine bu anlamda da tutum ve davranış geliştirmesine olanak sağlayan bir süreçtir (Işıklar, G. 2000:11).

Yirminci yüzyılın son çeyreğinden başlayarak, “Anlatıbilim disiplini altında sistematik bir biçimde” incelenmeye de başlanan anlatı, ilk dönemlerinde daha çok “edebi anlatılarla” sınırlıdır; ancak 1990 yıllarla birlikte alanını genişleten anlatıbilim birçok disiplinin bakış açısına göre de yeniden tanımlanmaya başlamıştır.

“Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film” (1978) adlı eseriyle anlatıbilimin görsel sanatlara uygulanabileceğini gösteren Chatman sonrasında, Mieke Bal ve diğer araştırmacılar; anlatıbilimin metinlerarasılık, medyalararasılık gibi çapraz-metinsel olguların ve çokseslilik gibi metin-içi olguların analizinde kullanılabileceğini kanıtlamışlardır. Culler, Derrida’nın yapı-sökücülüğünü tanıtmış ve “öykü”nün “söylem”i değil, “söylem”in “öykü”yü doğurduğunu iddia etmiştir. Lanser cinsiyetin, anlatıcı profilinin, bakış açısının ve sunuş kipinin anlatıbilimsel analizinde sistematik bir kategori olarak yer alması gerektiğini öne sürmüştür. Pavel ve Dolezel, daha soyut bir düzeyde, anlatıbilimsel modele biçimsel mantık ve “mümkün dünyalar teorisi”ni de dahil ederek genişletmişlerdir. Bunlar örtük, kurgusal karakterlerin umutları, istekleri vb. vasıtasıyla gösterilen gerçekleştirilmemiş, sanal anlatıları açıklamaktadır (<https://aylardanisan.blogspot.com/2018/03/anlatibilim-naratoloji.html> erişim: 26.12.2020).

2.1. Göstergebilim

En genel anlamda, “bir başka ‘şey’in yerini alabilecek her türlü nesne, varlık ya da ‘olgu’ olarak tanımlayabileceğimiz gösterge” insan topluluklarının anlaşmalarını

sağlayan çeşitli dizgelerin anlamlı bütünlerini inceleyen disiplinler arası bir bilim dalıdır. Diğer bir anlatımla: Özellikle “şey”leri anlamlandırmada ve çözümlemede yararlanılan göstergebilim; bir metin içinde var olan anlamlı dizgeleri göstergeler aracılığıyla okumak, kodları anlamlandırmak, dizi, dizim, metafor ve metonimi ile metinlerarası ilişkileri değerlendirmek, ima edilen anlamların altında yatan ideolojiyi ve kültürü arama yaklaşımlarıdır denilebilir. Diğer bir ifadeyle anlamlı bir bütün oluşturan her “şey” göstergebilimin konusudur (Parsa ve Olgundeniz: 1). Bu anlamda da göstergebilim, disiplinler arası araştırmalarda “birçok özgül yaklaşımı içeren” genel bir terimdir. Ferdinand de Saussure’ün dilbilim kuramlarından gelen güçlü kökleriyle göstergebilim, dili farklı olgular için genel bir model olarak kullanır (Monaco, J. 2001: 395). Bir başka deyişle, insanlar dil aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurar ve çeşitli göstergeler aracılığıyla belli iletiler aktararak, etkileşim sağlayabilirler. Bu bağlamda, dilsel ögeler bir anlam aktarıcısı olarak hem simgesel hem de göstergesel nitelik taşırlar. Sinema dili; beden dili, reklam dili vb. gibi. Bu bağlamda; “içinde bulunduğumuz birçok anlam aktarma ve iletişim biçimi de ‘dil’ olarak adlandırılmaktadır” (Küçükdoğan, B. 2009: 17).

Çağdaş “dilbilimin” kurucusu F. Saussure’ e göre: “Anlam üretimi, dile bağlıdır” ve dil bir göstergeler dizgesidir. Göstergelerin, düşünceleri iletebilmeleri ise bir dizgenin, uyuşmanın parçası” olmalarıyla ilişkilidir. Saussure’e göre göstergenin; gösteren (biçim) ve gösterilen (kavram) olarak iki yanı vardır. Dikkat edilmesi gereken bu iki ögenin ayrı ayrı değil, “bir göstergenin bileşenleri” olarak varlık bulabileceğidir. Kuramcıya göre; “Gösteren ile gösterilen arasında doğal ya da kaçınılmaz bir bağıntı yoktur.” Bir başka deyişle göstergeler “özel” ya da “durağan” bir anlam içermez. (Culler, 1985: 20 aktaran Işıklar G.)

Antik Yunan’dan günümüze göstergenin, bilimsel bir alan olarak kabul edilmesi, Charles Sanders Peirce’ın hem dilsel hem de dil dışı göstergelerle ilgili bir kuram geliştirmesi ve bu kurama “semiotik” adını vermesiyle başlamıştır. Semiyotik, eski Yunanca da işaret anlamına gelen “sêmeion” kelimesinden gelir. Peirce’a göre: “Semiotik bilimsel incelemelerin genel biçimini oluşturan bir kuramdır ve katışıksız dilbilgisi, gerçek anlamıyla mantık ve katışıksız sözbilim (retorik) olmak üzere üç dala” ayrılmaktadır.” Peirce göre bu kategoriler; hissetmek, duyumsamak ve deneyim göstergelerinin kavramsallaştırılmasını açıklamak için geliştirmiştir. (Peirce, 1984: 227, aktaran: Özmakas, 2010:27).

2.1.1. Görüntüsel Gösterge (İkon)

Görüntüsel gösterge (ikon), belirttiği nesne var olmasa bile kendisini anlamlı kılan özelliği taşıyacak bir göstergedir. Buna örnek olarak fotoğraflar, haritalar, diyagramlar, metaforlar, dildeki yansıma kelimeler vs. verilebilir. Görüntüsel gösterge, nesnesine niteliksel özelliklerle bağlıdır ve nesnesine benzemesi açısından nedenlidir (<http://www.ege-edebiyat.org/docs/506.pdf>). Bu doğrultuda ele alındığında, geometrik bir çizgiyi canlandıran, kurşunkalemle çizilmiş bir çizgi, bir resim, bir desen, bir fotoğraf bu tür bir özellik taşır (Rifat, 2009: 116).

Görüntüsel göstergeler, gönderme yaptıkları ya da yerini tuttukları nesneyi doğrudan temsil ederler. Bu anlamda görüntüsel gösterge kavramı büyük ölçüde fiziksel bir benzerlik olarak düşünülmektedir. (Özmkas, 2009: 39). Bu nedenle, görüntüsel göstergeler (icon) varoluşundan bu yana insan için iletişimini etkinleştirmek için dilsel göstergelerin dışında kalan görüntüsel göstergelerdir. Tarih boyunca çeşitli çizimlerle, resimlerle, fotoğraflarla, hareketli görüntülerle kısaca dildışı göstergelerle iletişim kuran insan için görüntüsel gösterge; dış gerçeklikle benzerlik ilişkisinde bulunan bir başka göstergedir.

İnsanın dünyayı algılamasında, iletişimini etkinleştirmesinde görüntülerin önemi yadsınamaz bir gerçektir. Peirce, görüntüsel göstergeyi, “kendi içinde benzeyebildiği kadar nesnesine benzeyen” gösterge olarak tanımlamaktadır (Erkman-Akerson, 1987: 46).

Belirti: (index) Bir durumun, bir olgunun var olduğunu gösterdiği dış gerçeklikle bir neden-sonuç ilişkisi içinde olan belirti, yine vericinin, alıcıya aktarmak istediği iletiyle bağıntılıdır. Peirce’a göre: “Belirtinin, nesnesiyle görünmez bir zorunluluk aracılığıyla doğrudan bir ilişkisi vardır; bu zorunluluk da yorumlayanla gösterge arasındadır”.

Simge: (Symbol) Uzlaşım sal nitelikte ve istenli olarak kullanılan bir gösterge türüdür. Gösterileniyle, göstereni arasında belli oranda nedenlilik ilişkisi kuran simge, Peirce’a göre; “yorumlayan olmazsa kendini gösterge yapan özelliği yitirecek olan göstergelerdir”. Bir nesne olarak ele alındığında; “görüntüsel, güzel duyusal ve duyumsal özellikleri bulunan bir çağrı işlevi taşır. Topluma yöneliktir; büyüleyici olabilir, şaşırtabilir, inandırabilir, nefret ettirebilir; ama yine de dikkat çeker ya da

çekmelidir”. Bir başka deyişle simge her durumda pozitif ya da negatif “dikkat çekici” (Küçükdoğan, B. 2009: 17) olmalıdır.

2.2. Göstergebilimin Tarihçesi

Göstergebilim alanında çalışan kuramcılarının çalışmaları ardında yer alan temel kaynaklardan biri de kuşkusuz, Ferdinand de Saussure'ün, 1913’de ölümünden sonra Cenevre Üniversitesi'ndeki eski öğrencilerinin ders notlarını bir araya getirerek, oluşturdukları 1915’de basılan *Genel Dilbilim Dersleri* adlı yapıtıdır. Düşünüre göre, göstergebiliminin ilkelerinden biri, işaretlerin keyfi oluşudur ve dil Saussure için “düzenli kültürel geleneklerden geçerek keyfi olarak ulaşılan anlamları olan işaretler sistemidir.” Örneğin, bir uçan böceğe “arı” denmesinde mecburi bir sebep yoktur. “Arı” kelimesindeki harfler dizisinin gerçek hayattaki bir böceği ifade etmesi, belli bir dil grubundaki insanların öyle adlandırmalarından kaynaklanmaktadır (İnankul, 2019: 69).

Saussure, dil göstergesinin hem değişmez hem de değişebilir olduğunu ileri sürer. “Gösteren, belirttiği kavram açısından özgür bir seçim ürünü olmakla birlikte kendisini kullanan topluluk bakımından özgür değildir, zorunlu olarak benimsenmiştir” (Saussure, 1998: 116). Topluma dilin seçtiği gösteren yerine başka bir gösteren seçeneği sunulmaz. Saussure, bunu “zorunlu seçim” olarak adlandırır. Dilin kendisine işaret edilen göstergelyi göstergeler arasından seçmek zorunda olması gibi birey ve toplum da dilin ona sunduğu göstergeleri seçmek zorundadır (Bircan, 2015: 48).

Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri de genelde, gösterge olarak adlandırılır. Diğer bir deyişle, anlamlı bütünleri ya da gösterge dizgelerini betimlemek, göstergelerin birbirleriyle kurdukları bağıntıları saptamak, anlamların eklemlenerek oluşma biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak, ya da insanla insan, insanla doğa arasındaki etkileşimi açıklamak, bu amaçla da bilimkuramsal (epistemolojik), yöntembilimsel (metodolojik) ve betimsel (deskriptif) açıdan tümü kapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak gibi birbirinden farklı birçok araştırma Türkçe’de göstergebilim olarak adlandırılan bilim dalının alanına girer (Rifat, 2019: 111).

İletişim amaçlı bütün araçları ve göstergelerin birbirleriyle olan ilişkilerini araştırmayı amaç edinen göstergebilime adını ilk veren düşünür, İngiliz filozof John Locke'dur (1632-1704) “İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme” (An Essay Concerning Human Understanding-1690) adlı eserinde, düşünür ilk kez “semeiotike” göstergeler öğretisi tanımını kullanarak, zihnin şeyleri anlamak ya da algıladığı bilgileri başkalarına aktarmak adına kullandığı göstergelerin niteliğini çözümlemeyen bilimsel verilere bir anlam yüklenemeyeceği tezini savunmuştur. J.Locke'un göstergeler öğretisinden etkilenen matematikçi J.H. Lambert, “Yeni Organon” (Neues Organon-1764) adlı iki ciltlik eserinde, daha çok dilsel göstergeler, “semiotik” üzerinde durarak; düşüncelerin ve nesnelerin adlandırılmasıyla ilgili bir varsayım öne sürer. Müzik, koreografi, arma, amblem, törenler vb. göstergelere de yapıtında yer veren Lambert'in bu eseri, ilk dönemlerinde daha çok “dil felsefesi” bağlamında değerlendirilen göstergebilim için en önemli kaynaklardan biri durumuna gelmiştir (Rifat, 2009: 18-19). Bu doğrultuda, dil felsefesi, yirminci yüzyılda felsefenin de sınırlarını aşan en önemli çalışma alanlarından biri haline gelmiştir. Özellikle 1960'lı yıllar varoluşçuluk, yapısalcılık ve Marksizm arasındaki hararetli tartışmaların yaşandığı yıllardır. Bu yıllarda öncelikle doğal dillere ilişkin yapılan çalışmalar yapay dil çalışmalarını da içine alacak şekilde genişlemiştir. Bu çalışmaların etkisiyle de bütün anlamlı dizgeleri çözümlemeye ve betimlemeye çalışan göstergebilim ortaya çıkmıştır.

2.2.1. Charles Sanders Peirce

Saussure'le aynı dönemlerde dilbilim ve göstergebilim alanında çalışmalar yapan bir diğer düşünür ise Charles Sanders Peirce'tır. Peirce, göstergebilim kavrayışını mantık temeline oturtmuş ve üçlü ayrımlar üzerine kurduğu gösterge sistemiyle dil felsefesi sahnesinde kendisine önemli bir yer açmıştır. Ferdinand de Saussure, çalışmalarını Avrupa'da ortaya koyarken, Peirce ise Amerika'da çalışmıştır. Bu coğrafi farklılık, yalnızca basit bir mekânsal fark olmakla kalmamış, her iki düşünürün sistemleri arasında da bir fark oluşmasına neden olmuştur. Saussure göstergeyi yalnızca dil temelinde incelemiştir. Peirce ise bilim ile faydacılık (pragmatism) temeline oturan bir mantık kuramı geliştirmeye çalışırken, doğal olarak

gösterge kavramıyla dil felsefesine eğilmiş ve bir gösterge kuramı geliştirmiştir (Özmkas, 2009: 35).

2.2.1.1. Peirce'in Gösterge Kuramı

Peirce bilginin, algılamanın hatta düşünmenin göstergesel bir süreç olduğunu söylemektedir ve bu doğrultuda, göstergeyi üç düzlemli bir süreç olarak tanımlamaktadır:

İlklik (firstness) dediği birinci düzlemde, biz somut bir biçimle (representamen) karşılaşırız, bir şeyi görürüz, duyarız. Yani ilk düzlemi duyularımızla algılarız. Bu ilk karşılaştığımız somut şey, başka bir şeyi temsil eder aslında. Bu temsil ilişkisinin oluşabilmesi için, temsil edilen bir şey de (thing object) bulunmalıdır. Temsil edenle (representamen) temsil edilen (object) arasında bir ilişki, bir bağıntı vardır, bu ilişki ikinci aşamadır (secondness). Ancak, bir göstergede bu bağıntının kurulabilmesi, bir üçüncü aşamaya (thirdness) bağlıdır. İşin can alıcı noktası da buradadır. Neyin temsil edildiğini anlama ve bilme (cognition), yani temsil edenle temsil edilen arasındaki bağıntıyı tanıma, bir yorumlama sürecidir. İşte, üçüncülük, bu yorumlayıcı (interpretant) süreçtir. Yorumlayıcı sürecin gerçekleşmesi, anımsama, değerlendirme, alışkanlıklara başvurma gibi yetilerimizi kullanmakla gerçekleşir. Demek ki, önce duyularla algıladığımız bir biçimi, sonra da bu biçimin temsil ettiği şeyle bağıntılandırabilmek için, yorumlayıcı, değerlendirici, anımsamaya dayanan bir üçüncü sürece gerek vardır (Erkman-Akerson, 2005: 63-64).

Peirce, doğruluğun anlamına ilişkin problemi semiyotik mantık çerçevesinde ele alarak insanın deneyim alanındaki simge ve işaretlerin ifade ettikleri anlamları göstergebilim bağlamında değerlendirir. Peirce, işaretlerle ilgili şunları söyler: Eğer dış gerçeklerin aydınlığını anlıyorsak, düşüncenin bulabileceğimiz koşulları işaretle belirlenen düşüncelerin koşullarıdır. Açıkça, dış gerçeklerden yola çıkarak kanıt bulan başka düşünce yoktur. Fakat düşüncenin dış gerçeklerle ancak bilinebileceğini görmüş bulunuyoruz. O halde idrak edilebilecek tek gerçek işaretle beliren düşüncedir. Fakat idrak edilmeyen düşünce var olamaz. Bundan ötürü, bütün düşüncenin işaretlerle belirlenmesi gerekmektedir (Pierce, 2004: 103).

Roland Barthes, “genel göstergebilim”den etkilenerkek, yine o yıllarda sinema göstergebilimi üzerine arařtırmalar yapan Christian Metz, sinema göstergebilimine önemli katkılarda bulunmuřtur. Christian Metz’in amacı takipçisi olduđu Roland Barthes gibi sinemanın ya da bařka bir deyiřle iřit-görsel olgunun da bir dili olduđunu göstermektir.

2.3. Çağdař Göstergebilim

Göstergebilim bir alan olarak 1930’lardan sonra bařlayan yoğun dilbilimsel arařtırma akımının ortaya çıkmasının ardından çalıřılmaya bařlanmıřtır. Roland Barthes ve onun ardılları, İkinci Dünya Savařı’ndan sonra deđiřen siyasal sistem yapıları nedeniyle, insanları temelden bir makineleřmeye itmekte olan toplumsal dinamiklerin ve bireyin kendi içinde yařadıđı sosyopolitik sistem konusunda sorular sormasının önüne geçmeyi amaçlamaktadır. Bir yandan bu siyasal sistemler bir yandan da kitle iletiřim araçlarının ortaya çıkardıkları yeni gösterge sistemlerinin ideolojik iřlevlerini ortaya çıkarmada disiplinlerarası bir bilim dalı olması bağlamında göstergebilim önemli bir iřlev üstlenmiřtir.

Antik Yunan’dan bařlayarak, günden güne geliřen ve çeřitlenen teknolojinin olanaklarıyla disiplinlerarası bir bilim dalı durumuna gelen göstergebilim, geçmiřten bugüne birçok bilim adamının ve kuramcının inceleme ve arařtırma alanını oluřturmuřtur. Bir “deđer öğretisi” bilimi ya da metinlerdeki “deđerleri çözümleyen” bir yöntem olarak tanımlayabileceđimiz göstergebilim; görsel, dilsel, toplumsal vb. inceleme ve arařtırmalarda, deđerlerin “olası deđerlik biçimlerde algılanmaları”, duyularla algılama, bilgi ile algılama, ahlaki deđerlerle algılama ya da estetik duygusuyla algılama vb. gibi birbirinden farklı algılama düzeyleri sunarak “deđerlik deđerlere ulařma” yol ve yöntemleri ortaya koyar (Erkman-Akerson, 2005: 13).

Çağdař göstergebilim kuramcılarının göstergebilime en önemli katkıları; “göstergeleeri tek bařlarına deđil, göstergebilimsel dizgeler” içinde incelemeleri olmuřtur. Diđer bir deyiřle anlamın “nasıl” oluřturulduđunu inceleyen kuramcılar, göstergenin yalnızca iletiřim boyutuyla deđil, gerçekliđin oluřturulması ve sürdürölmesi bağlamındaki deđerleriyle de ilgilenirler (Coquet, 1984: 21). Anlambilim ve göstergebilimin ayrıldıđı nokta da burada gizlidir. Anlambilim, kelimelerin “ne”

anlama geldiği”yle ilgilenirken, göstergebilim, göstergelerin “nasıl” anlam kazandığını belirtir. Ancak unutmamamız gereken; toplumsal iletişim ve dolayısıyla dili ilgilendiren tüm göstergelerin “anlam” olgusunu yadsıyamayacağı gerçeğidir. Çünkü anlamı dışarda tutarak dille ilgili bir inceleme ya da çözümleme yapamayız; bu nedenle göstergebilimin çözümleme dizgesinde “anlam” ve bu bağlamda da “anlambilim” her zaman yer alacaktır. Bu bağlamda; göstergebilimin konusunu “toplumsal ve bireysel “dil”i biçimlendiren anlamsal yapıların açıklanması” olarak da tanımlayabiliriz (Işıklar, 2017: 62).

Dil göstergesinin başlıca iki özelliğinden birincisi göstergenin nedensizliği ilkesidir, “göstereni gösterenle birleştiren bağ nedensizdir... bu doğrultuda dil göstergesi nedensizdir.” (Saussure, 1998: 111). Her bir gösterene bir gösterilen arasındaki ilişki her ne kadar kaçınılmaz olsa da bu ilişki bir gösterilenin herhangi bir gösterenle ifade etme zorunluluğunu içermez. Çünkü gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki toplumsal bir anlaşmaya dayanan keyfi bir ilişkidir. Bir gösterilen dilden dile farklı gösterenlerle ifade edilebilirken aynı dil içerisinde gösterilenleri karşılayan göstergelerin değişmesi de olanaklıdır. Böylece gösteren ve gösterilen bütünlüğü olarak gösterge “nedensiz” ve “rastlantısal” olarak tanımlanabilmektedir (Vardar, 1998: 80).

Dilbilimciler çalışma alanlarını çoğunlukla metinlerin kodlanmış yönleriyle sınırlı tutmaya ve aksanlar, hırıltılar, ulumalar, haykırmalar, kıkırdamalar vb. gibi dereceli tonları konu dışı tutmaya çalışmışlardır. Örneğin Charles F. Hockett şöyle yazmıştır:

Dilbilimsel mesajların içine yerleştirildiği araç ... her verili kültürde belli bir dereceye kadar düzenlenmiş, "sürekli bir dinamik ölçeği" sergiler; birisi sessiz konuşurken öteki daha yüksek sesle, çok daha yüksek bir sesle ya da bunların ikisinin arasında yer alan yükseklikte bir ses ile konuşur -burada derecelemenin inceliği konusunda hiçbir kuramsal sınır yoktur. Fakat genel olarak dil olduğundan emin olduğumuz şeyin dolaylarında "sürekli bir ölçeğin" yarattığı karşıtlıklarla karşılaşıyorsak bunları (kültürün olmasa da) dilin dışında tutabiliriz (Wollen, 1998: 95).

Çağdaş göstergebilime önemli katkıları bulunan edebiyat eleştirmeni ve göstergebilim adına önemli katkıları buluna Fransız kuramcı Roland Barthes,

göstergebilimin dilbilimin bir parçasını oluşturabileceğini savunur. Ona göre, her gösterge dizgesi, dil ile iç içedir. Diğer bir anlatımla; “Dile dayanmayan hiçbir gösterge dizgesi yoktur.” Barthes'a göre, bir anlam aktaran imgeler, nesneler ya da davranışlar, bunu bağımsız bir şekilde gerçekleştiremezler. Anlam ve görsel anlatımlar genellikle dilsel bir mesajla doğrulanır. Bu durum, sinemadaki görseller için de geçerlidir (Keskin, 2018: 48). Barthes, anlamı dilin dışında ortaya çıkan, nesneler dizgesi ya da imge olarak düşünemez ve dilsel olmayan bir göstergebilime imkân vermez. Barthes'a göre, görsel mesajın en azından bir kısmı dilsel metinle tekrarlanır. Barthes araştırmalarında, anlamları taşıyanın dil olduğunu savunmuştur (Kıran, 2013: 376-377).

Barthes, kendinden önce ele alınan dil konusuna yeni bir yaklaşımla yazı kavramının yeni bir tanımlamasını yapar. Kuramcıya göre yazı dendiğinde, beyaz yazı, konuşma veya konuşan yazı gibi farklı yazı türlerini anlamaktadır. O bu anlamalarını yapısal dilbilime borçludur. “Yazının Sıfır Derecesi”nde Barthes'ın, yazarın varoluşsal sıkıntılarına ilişkin incelemelerinde kuramsal açıdan Sartre, Blanchot, Marx, Lukacs gibi filozoflardan etkilendiği gözlenir (Ünal, 2016: 395).

Dil bilimci olarak anılan Noam Chomsky, modern gösterge bilimcileri arasında anılır. Chomsky dilleri anlamlarına göre ayırmıştır. Bu disiplin dil biliminde de vardır. Özel ifadeler meta dil yardımı ile adlandırılırken, Chomsky ikonografiyle de eşleşecek türden her bir harfin numara değerlerini ortaya koymuştur. Yahudi kökenli bir aileden geliyor olması dil bilimi incelerken İbranice harflerden yararlandığını gözler önüne serer. Noam Chomsky, tıpkı İslam literatüründe geçen ebced hesabında olduğu gibi harflere numaralar ekleyerek aslında harfleri ikon haline getirmiştir. Harflerin ikonlaşması ve numara değerleri, göstergebilime yapılan önemli bir katkı olduğu gibi atom ve atom altı frekanslara uygun olarak harflere değer biçilmiştir. Her biri farklı sayısal değerler taşıyan harfler bir araya geldiğinde özel ve genel anlamlar taşıdığı gibi harflerle oluşmuş şekiller de ikon olmaya müsait bir alt yapı oluşturur. Göstergebilim, işaret eden ve ifade eden ikonlar ve sembollerle eşleşirken Noam Chomsky eski bir hesaplama tekniği olan Gematria üzerinden harflere sayısal değerler katarak göstergebilime çok ciddi anlamda katkılar yapmıştır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Noam_Chomsky erişim: 25.10.2020).

2.4. Göstergebilim ve Sanat

Sanat eserleri, türü fark etmeksizin insana dair bir “hikâye” anlatır. Burada hikâye kavramı ya da günümüz kültür dilinde sıkça kullanılan “anlatı” kavramı merkezi bir noktada yer alır. Anlatı kavramı yalnızca yazın kuramını kapsamaz. İçinde belirli bir “olay”, “olay örgüsü” ya da durum olan her türden yazılı/sözlü ya da görsel metin “hikâye” diğer bir deyişle anlatı demektir. Bu anlamda anlatı kavramı, destan, masal, menkıbe, kıssa, sinema filmi, müzik, resim vb. birçok alanı kapsamaktadır. Hikâye kavramı; hikâyenin ontolojik öğeleri, nasıl oluştuğu, hikâye ile yaşadığımız hayat arasındaki ilişki nedir, hikâye kavramının sınırlarının nerede başlayıp nereye kadar genişlemektedir vb. soruların cevapları, anlatı kavramının hayatımızda neden vazgeçilmez olduğunu da ortaya koyar niteliktedir. Bunlar hikâyenin metni ile ilgilidir. Bir de hikâye karşısında “okuyucu” ya da “dinleyici” rolünü üstlenen kişilerin durumları vardır. Çünkü bir hikâyeye (anlatıya) hayat veren, bu kişilerin o hikâyeye ilgili tavır ve tutumlarıdır. Hikâye, yazarın gözünden nasıl “yaratıcı bir yazma” eylemi ise, okuyucunun gözünden de “yaratıcı bir okuma” biçimidir. Dolayısıyla hikâye yazan kişiyle onu okuyan kişi metnin zemininde buluşmaktadır. Burada da merkeze oturan yine hikâyedir. Bütün bunlar madem “hikâye” (anlatı) merkezinde gerçekleşiyor, öyleyse anlatının ne olduğu ayrıntılarına kadar irdelenmelidir. Anlatı, hikâye, kurmaca ve kurgunun ne olduğu; söz konusu hikâye metinlerinin “okuma”, “anlama”, “yorumlama”, “eleştirme” ve “alternatif metin üretme” gibi aşamalardan geçerek çözümlenmesini gerektirir (Monaco, 2001: 47).

2.4.1. Göstergebilim ve Sinema

Farklı malzemeler kullanarak, farklı anlatım yapılarına sahip sanat dalları; içerik ve biçimlerinin yanı sıra konu ve tema bakımından da birbirlerinden yararlanmaktadır. Bu doğrultuda, sinemanın başlangıcından başlayan ve günümüzde de devam eden sinema ve edebiyat arasındaki ilişki, belki de bu yararlanmanın en yoğun yaşandığı iki farklı anlatım biçimine sahip sanat dalıdır.

Sinema göstergebilimi üzerine ilk çalışma 1964'de Christian Metz'in "sinema dil mi yoksa dil yetisi mi?" başlıklı makalesidir. Metz bu çalışmasında sinemayı eklemlili dil olan doğal dil ile karşılaştırır ve sinemanın dili (langue) olmadığını; ancak

bir dil yetisi (langage) olduğunu söyler; çünkü kuramcıya göre, sinemanın en küçük birimi ve göstergesi olan çekimin (plan) doğal dilde karşılığı yoktur; doğal dilin göstergesi olan sözcük, (monéme) biçimbirim ve sesbirimlerden oluşur. Diğer bir deyişle, dil ilk aşamada biçimbirim, ikinci aşamada da sesbirimde oluşan çift eklemliliğe sahiptir. Bunun yanında, sinemanın en küçük anlamlı birimi olan çekim (plan) böyle bir eklemlmeden yoksundur. Bu doğrultuda anlamdan yoksun olan sesbirimlerin karşılığı da doğal olarak sinemada yoktur. Diğer bir ifadeyle Metz’e göre sinemada gördüğümüz her şeyin bir anlamı vardır ve bu anlam sinemanın “langage” dil yetisini oluşturur (Öztin-Bağder, 1999: 144). Sinema göstergebilimi ile ilgili çalışmalar sürdüren Metz’e göre ise, göstergebilimin amacı çözümlemeler üstünde yoğunlaşmak ya da söz konusu sinemanın bir dilbilgisine sahip olup olmadığını kanıtlamak değildir. Göstergebilimin amacı; daha önce yapılmış çözümlemelerden yararlanarak bunlarda bir ortak kod bulunup bulunmadığını araştırmaktır. Söz konusu olan sinemanın bir dilbilgisine sahip olduğunu kanıtlamak da değildir. Zaten bu olguyu araştırmacının kendisi de kabul etmektedir. Kendi deyişiyle “sinema göstergebiliminin hiçbir işe yaramaması” gerek kendisinin gerek bir araştırmacı ordusunun bu konuda araştırmalar yapmasını engellemektedir (<http://kameraarkasi.org/makaleler/makaleler/christianmetz2.html>).

Sinema göstergebilimi alanında uğraş veren kuramcılardan biri olan Metz, sinemayı iki bölüme ayırır: Filmsel olan ve sinemasal olan. “Filmsel ile kastettiği, sinemanın diğer etkinliklerle ilişkisini ele alan soruların sınırsız alanıdır. Bir film yapılmasının içine giren her şey (teknoloji, sınai örgütlenme, yönetmenlerin hayat öyküleri vb.) ve filmlerinin varlığının bir sonucu olarak düşünülebilen bütün boyutlar (sansür yasası, izleyici tepkisi, star kültürü) buna dahildir. Sinematografik alan ise daha dardır; hem kendisini yaratan karmaşıklıkları hem de kendisinin ürünü olan karmaşıklıkları dışta bırakır” (Andrew, 2010: 324).

Christian Metz, film eleştirisini bilimsel bir temele oturtmak iddiasındadır. Amacı filmlerin tek tek çözümlemesi sonucunda tüm filmlere uygulanabilecek yasalar ortaya koymaktır. Bu nedenle göstergebilimin dilbilim içinde gerçekleştirdiği bilimselci tavrın sinema filmlerinde de uygulanabileceğini ileri sürer. Çünkü sinema da bir dildir (Sancar, 2018: 27). “Metz’e göre görüntü, anlamını kültürel kodlar ya da bağlamdan dolayı edinir. Her görüntü tek başına bir anlam taşır ve bu anlamlar başka görüntülerle birlikte olduğunda yeni yan anlamlar edinir” (Büker, 2012: 42).

Bir sinema filminin her bir sahnesi ya da sekansların her biri o filmin parçasal birimlerini meydana getirir; ancak burada unutmamamız gereken filmin parçasal ve parçaüstü birimleri de olduğudur. Örneğin filmin bir bölümünde renk siyah-beyaz veya sepya tonlarına geçtiğinde, filmsel zamanda bir flashback yaşandığı anlamını çıkarabiliriz ya da filmin bir bölümünde kamera bir karakterin baktığı yönü bulanık gösteriyorsa, buradan o karakterin gözlerinin bozuk olduğu ya da sarhoş olabileceği anlamı çıkarılabilir. Göstergebilimsel bir analizde, parçasal birimlerin incelenmesi kadar, parçaüstü birimlerin de analize konu edilmesi gereklidir (Sancar, 2018: 28).

Göstergenin iki yüzü, iki ayrı yanı vardır: fiziksel ve psikolojik. Bunlar seyircide yaratılmak istenen etkiye en uygun uyararı bulmak konusunda çok gereklidir.

- Fiziksel yan, görebildiğimiz ya da duyabildiğimiz somut yanıdır; ‘bir nesne olarak gösterge’dir. Metal bir yol tabelası, kahramanın gözündeki gözyaşı ya da ‘silahına davran’ cümlesi gibi. Bu dış uyarana ‘gösterge’ denir.
- Psikolojik yan ise, nesnenin alıcısındaki karşılığı, zihninde canlanan fikir ya da resimdir; ‘bir kavram olarak gösterge’dir. Gösterene verilen içsel tepkiye ise ‘gösterilen’ denir (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2015: 24).

Pudovkin’in deyişiyle: “Sinemanın temel amacı, insanlara yeni şeyler görebilmelerini öğretmek, içinde körü körüne yaşadıkları dünyayı bıraktırmak, evrenin anlamını ve güzelliğini kavratmaktır”. Diğer bir anlatımla, “Sinema, insanın gereksinimlerini anlatabilme, yaşadıklarını ya da düşlerini paylaşabilmeye olanak sağlayan; izleyiciyi anlık olarak sıralı bir heyecan içine sokan görüntülerin; teknik ve estetik tanımı, bir başka deyişle, “zamanın kurgulanmasıdır” (Küçükdoğan B., 2010: 25).

Amerikalı film eleştirmeni ve yazar James Monaco sinemanın tarihi boyunca, başta atası fotoğrafçılık olmak üzere, diğer tüm sanat dallarıyla olan etkileşimine değindikten sonra sinemanın “edebiyatla olan ilişkisini: ‘Sinemanın anlatı potansiyeli öylesinedir ki, en güçlü bağı resim, hatta tiyatroyla değil romanla kurmuştur.’” sözleriyle anlatmıştır (Monaco, 2001: 47). Bu doğrultuda, sinema dili ve bu dilin çözümleme kuramı üzerine çalışmalar sürdüren Mitry; sinemanın sembolik diziliminin yapısını referans alarak sinema dilinin doğasını oluşturmuştur. Bu anlamda ele alındığında “gösterge ve sinematografik gösterge arasında fark vardır; bu nedenle

sinema dili ve sözlü dil arasında benzerlik aramak boşunadır” diyen Mitry Barthes ve diğer dilbilimcilerin çalışmaları ışığında göstergebilimin dilbilimin içinde görüldüğünü; bu anlamda da göstergebilimsel bir çalışmadan söz edebilmek için artık dilin yapısını bilmek gerekliliğine dikkat çekerken; Barthes’ın çalışmalarını hatırlatarak, “sinemanın her ne kadar metaforik ifadelerden oluşmuş da olsa daha çok düz değişmeceleri kullanan bir sanat olduğunu vurgular”.

1970’li yıllarda varlığı başlı başına bir gösterge olan sinema, göstergebilimin en önemli odağı durumuna gelmiş, bu anlamda da anlatım gücü açısından daha önce hiçbir sanat dalının erişemediği kadar gerçekliğe yaklaşabilme gücüne sahip olmuştur. Dilbilim alanında bir gösterilen ya da kavram ile bir gösteren ya da işitim imgesi arasındaki birleşimden doğan ögeyi belirtmek için kullanılan gösterge kavramı daha genel olarak da “kendisi dışında bir şey gösteren öge” anlamına gelmektedir (Barthes, 1979: IX).

Göstergeler, gösteren ve gösterilen olmak üzere ki ögeden oluşur. Kendisi hariç başka şeyleri gösteren şekil, nesne ya da varlığa gösterge denir. Dil göstergesi gösterge denildiğinde ilk akla gelen gösterge çeşididir. Yazıyla veya sesle meydana gelen gösterge türüdür. Bunu sanatta işleyen en önemli kişi Rene Magritte’tir. Magritte’in “İmgelerin İhaneti” adlı çalışmasında tuvale bir pipo resmedip, altına; “Bu bir pipo değildir.” yazması bir dil göstergesidir. Bu doğrultuda kendisi hariç başka şeyi gösteren nesnenin o şey olmadığı, onun göstergesi olduğu da ortaya çıkar. Gösterge türlerine bir başka örnek olarak belirti göstergesi gelir. Bu gösterge şekli doğal yollarla ortaya çıkar. Örneğin ateşimizin kırk derece olması doğal yoldan oluşmuş gerçek bir göstergedir. Bunun yanı sıra sosyal gösterge de toplumda ortaya çıkmış bazı ortak kararlar neticesinde oluşmuş bir başka gösterge şeklidir. Trafik işaretleri buna örnek verilebilir. Tıpkı sosyal gösterge türüne benzeyen ikon halindeki gösterge şekli de günümüzde haritalar, şehir planları gibi planlanarak yapılmış türdendir. Gösteren ve gösterilen arasında benzerlik olan dil dışı göstergedir. Gösterge bilim ve dilbilim iç içedir. Burada söylenecek önemli bir gösterge şekli olan simge, toplumsal bir uzlaşma biçimiyle ortaya çıkan gösterge şeklidir. Ağzında zeytin dalı taşıyan bir güvercin barışın simgesel göstergesidir. Bu bağlamda dilbilimle iç içe geçmiş olsa dahi ikon ve türevi olan gösterge biçimleri, gösteren ve gösterilen olarak kullanılır. Göstergelerin kullanım amaçları evrensel olarak eş olduğu gibi toplumlar arası farklılık da gösterir.

Onu deęiřtirmeyen en önemli olgu; birçok özel ve genel anlam taşıyan iletişim şekli olduğudur.

Sinema göstergebilimi yapısal olarak doğal dil ile sinemayı karşılařtırdıktan sonra kendi yöntemini kurar; bu doğrultuda da sinemasal olarak anlamın nasıl üretildięini inceler. Dięer bir anlatımla, sinema göstergebiliminin amacı, filmde gösterilen görüntülerin neler olduğunu sıralamak deęildir. Örneęin, bir araba görüntüsü gerçek dünyadaki arabayla iliřki içindedir, bu onun dış dünyayla olan iliřkisidir. Ama bu arabanın sinemasal anlamı, o araba görüntüsünün sinemasal düzgüler kullanılarak (çekimlerin büyüklüęü, alıcının hareketleri, ışığın dozu gibi) nasıl verildięiyle ve de bunun sonucunda özellikle bu görüntüyü alımlayan açıısından hangi anlamları ürettięiyle ilgilidir (Öztin-Baęder, 1999: 145).

Film teorisyeni Wollen göstergebilimin film estetięi çalışmalarında da can alıcı bir alan olmasının iki sebebi olduğunu söyler;

“İlk olarak, herhangi bir eleřtiri kaçınılmaz olarak bir metnin ne demek istedięini bilmeye, metni okuyabilmeye baęlıdır. Anlamın sinemada var olmasını saęlayan ifade kodunu ya da kipini anlamazsak, film eleřtirisinde yoğun bir belirsizlik ve bulanıklıęa, temelsiz sezilere ve anlık izlenimlere dayanmaya mahkûm oluruz. İkinci olarak, herhangi bir sanat tanımının göstergebilim kuramının bir parçası olarak yapılması gereęi gitgide daha açık bir hal almaktadır.” (Wollen, 1998: 17).

Disiplinlerarası bir bilim olan göstergebilim, özel filmlerin -ve film parçalarının- uygulamalı, ayrıntılı çözümlemesine de sıkı biçimde baęlıdır. Bu açıdan, göstergebilimsel eleřtiri, dięer yaklaşımlardan çok daha somut ve yoęundur. Dięer bir anlatımla sinema evreninin göstergebilimsel tanımı, bir anlamda yalnızca göstergebilim için vardır: Bir çekicilięe sahiptir ve göstergebilimsel eleřtiride çoęunlukla film deęil kuramın kendisi vurgulanır (Monaco, 2001: 395).

2.4.2. Göstergebilimin Anlamlandırılması

Düzanlam: Göstergenin birincil, dolaysız, ‘en bilinen’ anlamıdır. Örneęin, askeri üniformalar ve niřanların düzanlamı belli bir rütbe ya da mevkiye (erbaş, çavuş, yüzbaş, general, vb.) karşılık gelir (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2015: 26).

Yananlam: Gösterenin ikincil, dolaylı anlamı ise göstergenin akla getirdiklerinden ortaya çıkar. Örneğin, askeri üniforma kahramanlık, erkeklik, baskı, kurallara uyma ve benzeri yananlamlara sahip olabilir. Yananlam, ortak kültürel tutumlardan ya da kişiye özel çağrışımlardan doğabilir (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2015: 26).

Mitler: Toplumların kültürünü, inanışlarını ve alışkanlıklarını derinden etkileyen, nesnelliği kanıtlanmamış, yaygın inanışlardır. Ergenekon Destanı gibi.

Eğretileme (Metafor/Metaphor): Mecaz, sözcükleri gerçek anlamları dışında kullanma sanatıdır. Ad değişimi de denir. Antik Yunanca’da taşıma (bir anlamı ötekine gönderme) demektir. Bir görüntünün ya da sözün gerçek anlamı dışında başka bir söz veya kavram yerine kullanılmasıdır. Örneğin; Baykuş, akıl, bilim ve bilgeliği; Akbaba, ölümü; Güvercin, barışşı çağrıştırmaktadır. Burada; Baykuş, akbaba ve güvercin (Gösterenler), Bilgelik, ölüm ve barış ise gösterilenlerdir.

Düz değişmece (Metonimi): Bir şeyin anlatımında, o şeyin kendisi yerine ona ait olan bir parçanın ya da özelliğinin gösterilmesine “düz değişmece” denir. Kabaca parça ile bütünün yer değiştirmesidir. Örneğin; Doğayı anlatırken tümünü göstermek yerine doğaya ait olan tek bir ağacın gösterilmesi. Bir kişinin ressam olduğunu belirtmek için ona ait eşyalar arasından fırçanın ya da paletin gösterilmesi düz değişmedir. Eğretilemede, bir kavramın yerini alarak onu temsil eden bir fiziksel nesne söz konusuysa, Düz değişmede gösteren ile gösterilen arasındaki bağlantı çağrışım yoluyla kurulur (Uslu, 2016: 406).

2.5. Anlamın Beş Sistemi

Fransız Edebiyat kuramcısı Roland Barthes; anlatıların temelini oluşturan yapının “metinlerin onların aracılığıyla iletişim kurduğu beş farklı gösterge sistemi ya da çerçeve” üzerine kurulduğunu ifade eder ve bu birimleri “kod” olarak tanımlar. Barthes’a göre; anlatı sanatçıları anlamı yaratmak için bu yapıları kullanırlar. Ancak tasarımcılar, yönetmenler, sanatçılar bu yapıları kullanmayı kendileri seçmezler; yalnızca gerekli durumlarda bu yapıları nasıl uygulayacaklarına karar verirler. Bir sanatçı, “göstergeleri düzenleyerek bütünlüklü bir anlatı ortaya çıkarmaya çalıştığı anda bu yapılar kaçınılmaz olarak kendilerini belli ederler.” Bir başka deyişle; dil için dilbilgisi kuralları ne ise; anlatı için de kodlar aynı şeyi ifade eder. Bu kodları

özömlmek için bireyin herhangi bir uğraş vermesi gerekli değildir; belleğinde var olan bilgi ve yaşanmışlıkları doğal olarak bu kodların özömlmesinde işleve geçer. Burada bellek sanki beş farklı geçirgenlik boyutu olan bir süzgeç gibi bu kodları yakalar, eler ve anlamsal olarak birbirine bağlanan beş farklı elemenden geçirir. Bu elemende, her süzme işlemi “farklı malzemeleri yakalar ve bu malzemeler bir araya geldiklerinde göstergelerin filtre edildiğı ve algımızın düzenlediğı bir ağ şebekesi meydana getirirler.” (Işıklar, 2017: 76).

Seyirciler, metinlerden anlam ıkarabilmek için ‘kod’ olarak adlandırılan geleneksel sistemi kullanırlar. Bu kodları öğrenmek için özel bir eğitime ihtiyaç yoktur, dil gibi doğumdan sonra farkında olmadan öğreniyoruz. Bu kodlarla algımızın düzenlendiğı bir ağ meydana gelir. “Film Dili” kitabında Barthes’ın ‘kod’ ya da ‘anlam sistemi’ ayrıntılı işlenmiştir. Kitaba göre bu sistemlere de değinmeyi gerekli görüyorum.

Barthes’ın beş kodu aşağıdaki gibidir:

1. Enigmatik Kod

Bu kod, seyircinin ilgisini çeken ve bir filmi sürükleyen temel yapılandırıcı araçtır. Tüm filmler kasti olarak bilmeceler kurar, sorular ortaya atar, özölecek sırlar inşa eder, gerçekleştirilmeyi bekleyen hayaller ortaya atar. Film yapanlar stratejik olarak anlatıya dair bilgilerin bir kısmını verip bir kısmını vermeyi geciktirerek seyirciyi kontrol altında tutarlar.

2. Yananlamsal Kod

Bu kod, karakterleri ve ortamı anlamla dolduran göstergeleri içerir. Örneğın, karakter hakkında ıkarımlar yaptığımız sayısız duyumsal gösterge (konuşmalar, giysiler, hareketler, jestler ve mimikler). Bu ıkarımlar karmaşık ve incelikli olabilir, ama hepsi gerçek bir dünyada gerçek deneyimler yaşayan gerçek insanlar oldukları yanılsamasını oluşturan bilgi paracıklarından meydana gelir.

3. Eylemsel Kod

Bu kod, büyük ya da küçük, anlatıyı meydana getiren eylemlere ait olan göstergelere işaret eder. En ilgi çekici örnekler seyirciye bir şeyi gösterirken

başka bir şeyi anlatanlardır. Daha önce görmüş olduğumuz gibi, eğer hikâyenin insani bir derinliği olması isteniyorsa, içsel olaylar dışsal olanlarla gösterilmelidir. Örneğin, bir kovboy kemerini sıktığında sadece kıyafetini düzeltmiyordur, bir ölüm kalım kararı veriyordur. Bu eylemlerin anlamları bizim gündelik hayatımızdaki deneyimlerimizden değil, maruz kaldığımız diğer filmlerden gelmektedir.

4. Sembolik Kod

Bu, seyircinin metinleri algılama biçiminin, bütün deneyimin bir antitez örüntüsü olarak karşımıza organize edilmesiyle belirlenmesine ilişkindir. Bu antitezler şunlar olabilir: İyi/kötü; doğru/yanlış ya da hayat/ölüm. Seyirci metni kavramsal olarak ‘okuyabilmek’, metnin ne ‘anlama geldiğini’ bilmek, yani metnin ‘ne olduğunu anlayabilmek’ için bu karşıtlıklar örüntüsüne ihtiyaç duyar.

5. Kültürel ya da Göndergesel Kod

Metnin, halihazırda ‘bilinen’ ve belirli bir kültür tarafından kodlanmış olan şeylere referanslarını kapsar. Psikoloji, ahlâk ve politika gibi, yokluklarında metnin dünyasının anlamsız olacağı ortak toplumsal varsayımlar bütününü içerir (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2015: 27-30)

2.6.Araştırmanın Yöntemi

2.6.1. Araştırmanın Amacı

Çalışmamızın amacı; Ortaçağ dönemini anlatan filmlerin göstergebilimsel yöntem doğrultusunda çözümlemesini yapmaktır. Bu bağlamda, Agora, Goya'nın Hayaletleri, Kara Ölüm, Notre Dame'ın Kamburu ve Gülün Adı Roland Barthes'ın göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle incelenecektir.

Ortaçağ'da topluluklar üzerinde önemli etkilere sahip olayların günümüze nasıl taşındığı, hangi konuların sinemada ağırlıkla üzerinde durulduğu da bu tezin araştırma konusudur. Bu amaçla, salgınların, dinin ve yönetimin modern dünya olgusunu nasıl şekillendirdiğini göstermek de hedeflenmiştir.

2.6.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini Ortaçağ göstergelerini taşıyan filmlerde hangi öğelerin sıkça kullanıldığını anlamak, göstergeleri belirlemek ve bir dönem çözümlemesi yapabilmek oluşturmaktadır.

Agora, Goya'nın Hayaletleri, Kara Ölüm, Notre Dame'ın Kamburu, Gülün Adı film araştırmanın örneklemi oluşturmaktadır.

2.6.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma Ortaçağ'a ait göstergeleri taşıyan filmleri kapsamaktadır. Amaç filmlerde Ortaçağ göstergelerinin nasıl kullanıldığını araştırmak olduğundan dönem olarak Ortaçağ'da geçen filmlerin yanında Ortaçağ göstergelerini taşıyan filmleri de inceledik.

- Az sayıda film incelemesiyle Ortaçağ'a ait mümkün olduğunca geniş çaplı ve benzer göstergeleri anlatmayı hedefledik.
- İncelemesi yapılan filmler, Barthes'ın göstergebilim anlamlandırma yöntemi ile çözümlendiğinden göstergeleri Barthes'ın film çözümlemesi için önerdiği “anlamın beş sistemi”ne göre açıkladık.

2.6.4. Araştırma Verilerinin Toplanması

Bu çalışmada, öncelikle Ortaçağ dönemi yazın araştırması, tarihsel süreçte topluma yön veren olaylar incelenmiştir. Ortaçağ'da din hakkındaki düşünceleri ve dinin toplumsal yönlendirmelerini belirlemek amacıyla bu yöndeki göstergeler açıklanmıştır. Bu bağlamda sinema eleştirileri okunmuş, Roland Barthes'ın Anlamın Beş Sistemi'ni oluşturan kodları ve göstergelerin açıklanması “Film Dili” kitabından alınmıştır. Notre Dame'ın Kamburu ve Gülün Adı gibi kitaptan uyarlanan filmlerin kitap eleştirisi ve yorumlarından da faydalanılmıştır.

3. Filmlerin Göstergebilimsel Analizi

3.1. Agora



Orijinal İsmi: Agora

Yönetmen: Alejandro Amenábar

Vizyon Tarihi: 2009

Tür: Dram, Macera, Tarih

Süre: 127 dk

Yapım: 2009 – İspanya

Konusu: Film, 4. yüzyıl Roma İmparatorluğu hâkimiyetindeki İskenderiye’de geçmektedir. Bilinen ilk kadın matematikçi, astronom ve filozof olan Hypatia’nın (d.370 – ö.415) hayatı merkeze alınarak; o dönemdeki din, siyaset, hırs ve çıkar ilişkileri üzerinden evrensel sorunlar irdelenmiştir. Hypatia, İskenderiye Kütüphanesi’nin bilinen son yöneticisi Theon’un kızıdır ve kütüphanede her dinden öğrencisine astronomi, felsefe, matematik ve geometri dersleri veren bir bilim insanıdır. Kütüphane, çok önceden Roma İmparatoru Julius Sezar tarafından yağmalanmıştır ve eski ihtişamına kavuşması hiç de kolay olmamıştır. Birdenbire çoğalan Hristiyan nüfusun, Pagan yönetimindeki Agora’ya göz koymasıyla aydınlık çağ yerini karanlığa bırakmıştır.

Varoluşu sorgulayan, hiçbir dogmatik fikri kabul etmeyen bir filozof olan Hypatia, aşkı bir erkekle yaşanacak bir duygu olarak görmemektedir. Bilime, güneşe, yıldızlara âşıktır. Farklı inanışlardan öğrencilere ders vermektedir ve fikirleriyle yönetimde etkin olduğu için tehlikeli bulunmaktadır. Amenabar, her ne kadar başarılı aktris Rachel Weisz’in canlandığı Hypatia’yı ön plâna çıkarsa da önemle altını çizmek istediği; din kavramının, tarihin her döneminde şiddet ile olan birlikteliğinin insanlığa, bilimsel birikime ve kültüre verdiği zararlara dikkat çekmektir. Film, bilgiye olan tahammülsüzlükleri ve bunların insanlığın maruz kaldığı bin küsur yıllık bir

kayıba neden oluşunu, hedef göstermeden sorgulamaya çalışmaktadır. Amenabar filmde, çatışan her üç dine de aynı mesafede durmuştur. Körlüğün her an, her yerde herhangi bir dinde ya da inanışta iktidar hırsıyla nasıl birleştiği ve anlamını nasıl kaybettiğini göstermeye çalışmıştır. Bunu yaparken ayırım gözetmeksizin bu kayıptan toplumu sorumlu tutmaktadır. Hypatia için yazdığı son ile insanlar için aptallığın nasıl da acze dönüştüğünü gösterirken, içten içe, en az bize bahşedilen dünya kadar güzel eylemleri olan bir insanlık dilemeyi de göz ardı etmemektedir (<https://www.filmloverss.com/agora/> erişim: 04.01.2014).



Görsel 1.Hypatia ders anlatırken

Enigmatik kod: İskenderiye Kütüphanesindeki ders. Kadın bir hoca, erkek öğrenciler, köle.

Yan anlamsal kod: Hocanın davranışları bir pagan olmasına rağmen ilim yolunda. Öğrenciler toy ve bilgiye aç. Hocanın hemen arkasındaki köle, öğrencilere nazaran daha çok bilgi sahibi. Burada kölenin bilgi sahibi olması, bilginin statü ya da paradan değil, dinlemekten ve tekrardan geliyor olmasını anlatmaktadır.

Eylemsel kod: İskenderiye'deki kadın hocaların erkeklerle göz göze gelmek istememesi, dönemin kadın erkek arasındaki davranış farklılıklarını açıklamaktadır. Kadınlar öğretmen olsa da toplumun alt tabakalarına göre değerlendirilmekte, erkekler ise sadece cinsel farklılığı ile kadınlara göre üstün tutulmaktadır. Bu ayrımcılık hocaların evlenmeme isteğini oluşturmuştur. Evlenip bir erkeğin üstünlüğü altına girmeyi kabul etmemektedir.

Simgesel kod: Hocanın durduğu bölgedeki aydınlık bilgiyi temsil eder. Öğrencilerin oturduğu yerin biraz daha karanlık olmasıyla yine bilgiyle bağlantılı olarak, ışık ve karanlık üzerinden simgesel bir anlatım yapılmıştır.

Kültürel kod: Filmin kıyafetleri Helenistik döneme ait. İskender'in fethinden sonra batı ve doğu kültürleri harmanlanarak Yunan ve Arap esintisini bir araya getirmiştir.

Bu sahnede Hypatia'nın tüm erkekleri karşısına almış ve adeta dikta bir pozisyonda onlardan üstün bir hoca olarak ders anlatması gerçek bilginin cinsiyet ayrımı yapmaksızın insanlara eşit dağıldığını ve Hypatia'nın da üstün ve bilgili olduğunu göstermektedir. Sınıf ve öğrencilerin dikkati bir göstergedir.



Görsel 2. İskenderiye Kütüphanesi

Enigmatik kod: Mısır, İskenderiye ve İskenderiye kütüphanesinin kapısındaki İsis figürü.

Yan anlamsal kod: İsis antik Mısır'daki en önemli tanrıça. Kütüphanenin Mısır'da olduğunu göz önünde bulundurduğumuzda, İsis ve Hypatia'nın eşleştiğini kütüphane kapısında duran figürüyle ilişkilendirmek mümkündür.

Eylemsel kod: Kamera açısına göre bir eylem olan bu sahne, yukarıdan aşağıya inen bir kadrajı bize sunmaktadır. Eylemsel olarak İsis adlı tanrıçanın adeta dünyaya inerek, İskenderiye kütüphanesinde Hypatia gibi bedenleşmesi üzerine bir anlatı oluşturulmak istenmiştir.

Simgesel kod: Bölgedeki pagan inancı sembolize eden kütüphane bir anlamda antik bir bilgi merkezi olarak pagan öğretilerle birleşmiş görseller sunmaktadır. Burada paganların bilgiyi elinde bulundurduğu görülmektedir. Filme göre

Hristiyanlar karanlığın tarafında ve tek tanrı inancı olsa da bilgiye ve ilme düşman görünmektedirler.

Kültürel kod: Helenistik kültürü aktaran mimari öğeler ve aynı zamanda pagan heykelleri, antik Mısır kültürü yoğun olarak görülmektedir.

İskenderiye Kütüphanesi'nin kapısındaki İsis'in kanatlı figürü, önemli bir göstergedir. Çünkü pagan olan Hypatia bir pagan tanrıçayla birlikte gösterilmiştir. Bu tanrıça Babil ve Mezopotamya'da İştari olarak geçmektedir. İştari ise Elbab yani tersten okunuşuyla Babel'in önemli tanrıçasıdır. Aynı zamanda Elbab kapı demektir. Bu kapı stargate ile betimlenmiştir. Stargate, İsis ve ejiptolojiye, takımyıldızlarına ve üst medeniyetlere açılan bilgiyi sembolize etmektedir. İsis gibi Hypatia'nın da bir eşi yoktur. Fakat İsis'e kıyasla filozof hiç evlenmemiştir. İsis'in ise kocası saldırı sonrası ölmüştür. Bu hikâyede filozofun etrafındaki erkeklerden babası, saldırı sonrası hayatını kaybetmektedir.



Görsel 3. Pagan heykeller

Enigmatik kod: İskenderiye halk meydanı. Paganlar ve Hristiyanların tanrılarını çarpıştırdığı bölge. Dikkat çeken unsur İsrailoğullarından Davud heykeli ve karşısındaki Mitra kültüne ait heykeller.

Yan anlamsal kod: Hristiyanlar puta tapınmaya karşı olsa da Davut heykelini adeta put olarak benimsemiş ve paganların karşısına bir peygamber olarak çıkartmıştır. Burada İsrailoğlu soyunu ve putperest inancı yan anlamsal kodla aktarılmıştır. Tevrat'a göre Yahve ve Elohim adlı tanrı ve tanrı çocukları inancı burada da görülmektedir. (Elohim inancı, Genesis bölümünde geçen Tevrat'ın çoğul tanrı inancını kapsayan ve Yahudiliğin paganlıktan ayıramadığı inançtır). (<https://tr.wikipedia.org/wiki/> erişim: 12. 12. 2020).

Eylemsel kod: Pagan putlar ve Hz. Davut heykeli eylemsel olarak düalizmi anlatmaktadır. Zıtlık ilkesinin hâkim olduğu anlatıda zıtlıkların bulunduğu noktalar da bulunmaktadır. Burada tek tanrı inancı olsa da paganlar gibi heykele değer veren Hristiyanlar da görülmektedir.

Simgesel kod: Tek tanrı inancı ve çok tanrılı pagan heykelleri, dini simgesel kodlar olarak kabul edilebilmektedir.

Kültürel kod: Paganlar, Helenistik kültüre yakın giyinirken, Hristiyanlar Ortaçağ habercisi gibi karanlık cübbelere bürünmüşlerdir.

Hristiyanlar ve paganlar ateşin önünde tartışırken pagan heykeller gözümüze çarpsa da burada esas gösterge Davut heykeli ve bu heykelin putlaştırılmasıdır. Diğer bir ifadeyle, Hristiyanlar aslında paganlar gibi dinlerini putlaştırmışlardır. Bunu yaparken de cehennem göstergesi olarak ateşin üzerinde yürümeyi seçmişlerdir.



Görsel 4. Köle çocuk ve Hypatia'nın gezegenler hakkında konuşması

Enigmatik kod: Hypatia'nın kölesinin odası. Hypatia'nın değerli kumaşlardan, güzel elbisesi ve kölenin yoksulluğu. Burada dikkat çeken bir diğer nokta da kölenin yoksulluğuna karşın önemli objelere sahip olmasıdır.

Yan anlamsal kod: Hypatia gezegenleri incelemek adına araştırmalarına emek harcaması köle çocuğun ise zekasını kullanarak gezegenleri bir araya getirmesi ve uzay hakkında bilgi sahibi olması. Bu da bilginin mevkiden değil, zekanın süzgecinden geçtiğini açıklamaktadır. Ayrıca bir aşkın ilk kıvılcımı net olarak karşımıza çıkıyor.

Eylemsel kod: Köle çocuğun gezegen ve güneş hareketlerini araştırması, İskenderiye'de yalnızca üst sınıfın değil, her toplumsal sınıftan insanın bilimle

ilgilenebildiğini göstermektedir. Tüm bu anlatının altında kölenin sahibesine olan aşkı da yatmaktadır.

Simgesel kod: Hypati'nın uzun uğraşlar sonucu elde ettiği bilgileri kölenin sevdiği kadının ilgisini çekebilmek için pratik, yaşamsal bilgilerle elde edebilmiş olması. Sahiplik, kölelik kavramları Aşkın ve simgelerin ilim üzerinden bir araya gelişi.

Kültürel kod: Hypatia Helenistik kültüre yakın giyinirken, köle çocuk yoksulluk içinde.

Köle çocuğun Hypatia'ya gösterdiği gezegenler ilimin ve zekânın sadece üst sınıfın tekelinde olmadığını ve bilginin kişiyi özel olarak seçtiğini ve bunun esas sebebinin de zekâyla ve yaşam deneyimiyle özdeşleşebileceğini göstermektedir. Bir başka deyişle köle ya da sahip algısını bilgiyle yıkan bir sahnedir. Gösterge gezegen prototipi.



Görsel 5. Hypatia'nın çocuğa kanlı mendil vermesi

Enigmatik kod: Hypatia'nın ona daha önce aşk ilanı yapan çocuğa toplumun içinde kanlı mendil vermesi, toplum normlarıyla birlikte onu reddetmesinden gelmektedir.

Yan anlamsal kod: Kanlı mendille duygusal anlamda vandalizme gönderme yapılmaktadır. Çocuk saf niyetle aşkını itiraf etse de kadın, bir erkeğin boyunduruğu altına girmek istememektedir.

Eylemsel kod: Hypatia'nın kanlı mendil vererek erkeği reddetmesi. Köle çocuğun reddedilen çocuğu görerek sevinmesi.

Simgesel kod: İstemek, istememek; sevmek, sevilmemek, evli olmak, bekar kalmak vb. karşıtlıklar burada simgesel kodları oluşturmaktadır.

Kültürel kod: Helenistik kıyafetler devam etmektedir. Kanlı mendil vererek objeler üzerinden reddediliş dönemsel kültürel koda örnek oluşturmaktadır.

Hypatia'nın ona ilişki teklif eden çocuğa kanlı mendil vererek reddetmesi duygusal vandalizme karşı bir tepkiyi ve dik duruşu sergilemektedir. Filozof duygusallık adı altında bir erkeğin himayesine girmek istemez ve ilim hayatına devam etmek için bekar kalmayı seçer.



Görsel 6. Savaş sahnesi

Enigmatik kod: Hristiyanların ve paganların savaş alanı, İskenderiye.

Yan anlamsal kod: Din ve siyasi kavgaların yüzyıllardan beri sürdüğünü ve katı din kurallarını benimseyenlerin cehennemin ateşini körükleyeceğini aktarmaktadır.

Eylemsel kod: Ateş etrafında gerçekleşen savaşla, insanlığın tanrı adına birbirini yok etmesi anlatılmaktadır.

Simgesel kod: Heykeller (cansız) insanlar, (canlı) karşıtlığı, ateş cennet-cehennem, barış-savaş karşıtlıklarını simgelemektedir.

Kültürel kod: Pagan inancını benimseyenler ve dönemin Hristiyan inancı.

Din adı altında yapılan savaşların hangi inançtan olursa olsun, insanların hayatına sebep olduğu için dünyayı cehenneme çeviren bir durum olduğu anlatılmıştır. Savaş ve ateş cehennem göstergesi olarak kullanmıştır.



Görsel 7. İsyan ederek Hypatia'nın babasına saldıran köle

Enigmatik kod: Hristiyanların ve paganların savaş alanı. Köle ve Hypatia'nın karşı karşıya gelmesi.

Yan anlamsal kod: İsa ve Judas hikayesindeki gibi bir ihanet anlatılmak istenmiştir. Sözü edilen buradaki ihanet kölenin sahibine saldırması.

Eylemsel kod: Köle, yaşlı adama inancı için saldırmaktadır. Adamı odunla yaralar.

Simgesel kod: Hypatia'nın babası kölenin ihanetini görünce, Hypatia'nın savaşın kötülüğü üzerine yaptığı anlatıları düşünür ve aldığı darbeye birlikte pişmanlığı acıya dönüşür.

Kültürel kod: Kölelerin hepsi ilkel bir kapital kıyafete sahipken, paganlar özel askeri silahlarla donanmış kıyafetler giymektedir.

Bir kölenin isyan ederek Hypatia'nın babasına saldırması ve inançlarını ortaya çıkarması umulmadık bir durumdur. Hristiyanlıkta Judas, Hz. İsa'ya ihanet eder, burada ise pagan lidere ihanet eden bir paganı görmekteyiz. Judas paganlığı seçerek İsa'ya ihanet eder, burada da Hristiyanlığı seçerek paganlığa ihanet edilmektedir.



Görsel 8. Kapıdaki kanatlı İsis figürü

Enigmatik kod: Kütüphane önü. Hypatia'nın reddettiği çocuk.

Yan anlamsal kod: Savaşçı genç kapının önünde duruyor olsa da kütüphanenin kapısındaki İsis figürü kütüphanenin İsis tarafından korunduğunu anlatmaktadır. Hikayedeki İsis ise Hypatia'dır.

Eylemsel kod: Hypatia'ya âşık olan genç, aşkı için kütüphaneye saldıranların karşısına dikilmiştir.

Simgesel kod: İsis'in önünde duran savaşçı genç, aşkıyla tıpkı İsis'in parçalara ayrılan kocası Osiris gibi pagan anlatı verilirken bir savaş esnasında parçalara ayrılan İsis'in kocası da gösterilmektedir.

Kültürel kod: Gencin burjuva kimliğinden vazgeçerek savaşçı gibi kapı önünde savaş kıyafetleri ve kılıcıyla durması, antik kültürü devam ettiren bir kostüm olarak görülmektedir.

Savaşçı gencin kapı önünde durması ve savaşa odaklı olması aslında İskenderiye Kütüphanesi'nin onun tarafından değil de Hypatia tarafından korunduğunu anlatmaktadır. Kapının üzerindeki İsis figürü bunun göstergesidir.



Görsel 9. Kapıdaki yılan figürleri

Enigmatik kod: Kütüphanenin kapısının arkasındaki yılanlar ve yılanları tutan odun, Hristiyanların vahşetini anlatmaktadır.

Yan anlamsal kod: İncil'e göre yılan, İsrailoğulları'nın Musa'yı yolundan çıkararak derin bir yapılanma kuran yılan oğulları figürüdür. Bu figür ve topluluk Orta Çağ'da'ki karanlık Hristiyan dünyasını başlatan okültist topluluktur. Aynı zamanda cehaleti ve günahkarlığı da anlatmaktadır.

Eylemsel kod: Yılanlı kapıyı tutan kütüğün Hristiyanlar tarafından zorlanması. İçeri girişe geri sayımdır.

Simgesel kod: Yılan, İsrailoğullarından; Bünyaminoğlu kavmiyle bağdaşmaktadır. Bu kavim Musevilikle birlikte tüm semavi dinlerin en önemli düşmanıdır ve yılan soyu olarak anılır. Aynı zamanda günümüzdeki reptelian inancıyla da bağlantılı bir antik semboldür. Burada simgesel karşıtlıklar olarak semavi ve semavi olmayan dinlerin inançlarına ve ikonik göstergelerine bir gönderme yapılmıştır.

Kültürel kod: Yılan sembolüyle Sümerlilerin, Annunaki inancına dayalı bir sembolik ve kültürel anlatı yapılmıştır. Aynı zamanda Musa ve soyunun Mısır'dan çıkışı ve başına gelen olaylar da bu bağlamda konu edilmiştir.

İskenderiye Kütüphanesi'nin kapısının arkasındaki ahşap kütüğü tutan yılanlar arkadan gelen güçle oynamaya başlarken bir yandan da saldırıyor görünmektedir. Kara inançla sapmış olan Hristiyanlar burada yılanlarla ve yılan gibi zehirli saldırılarıyla gösterilmektedir. Bu konu Kuran'daki İsrailoğulları ve İncil'deki Yahudi inancını da aktarmaktadır.



Görsel 10. İskenderiye Kütüphanesi'ne saldırı

Enigmatik kod: İskenderiye kütüphanesi el yazmalarına saldırı. Heykellerin yıkılması. Pagan inancının yerini yeni inanca bırakıyor olması.

Yan anlamsal kod: Pagan inancı yok olsa bile, Hristiyanların kitaplığı yakarak karanlık Orta Çağ'ı başlatacağının anlatısıdır.

Eylemsel kod: Derslikleri yıkmak ve kitapları yakmak zalim ve barbar bir topluluk olarak ortaya çıkan Hristiyanları göstermektedir Kavimler göçünden sonra Roma'nın yağmalanması ve Vandalizmin geleceği de bu göstergelerle anlatılmak istenmiştir.

Simgesel kod: Yakılan kitaplar bilginin kaybolmasını ve kaybolan bilgi yerine Batını inancın geleceğini anlatmaktadır. Kitap yakmak ve karanlığa boğulmak İsa'nın İncil'i yazmamış olması yan anlamsal kodlarla aktarılan sembolik kodlardır.

Kültürel kod: Karanlık Orta Çağ kıyafetleri hâkim. Orta Çağ olmasa da paganların kıyafetleri giderek yok olmaktadır.

İskenderiye Kütüphanesi'ne saldırı ve parşömenleri yakma sahnesi olduğu gibi Ortaçağ skolastik inancının başladığının göstergesini de görmekteyiz. Bir başka anlatımla kütüphanenin yanması ile birlikte Helenistik dönem yerini karanlık Ortaçağ'a bırakmıştır.



Görsel 11. Hypatia ve köle çocuk

Enigmatik kod: Kütüphane saldırısı sırasında, korundukları bölgede Hypatia ve kölesi.

Yan anlamsal kod: Elindeki kılıç ölümü sembolize etse de bu sefer özgürlük için kullanılmıştır.

Eylemsel kod: Kılıçla köleyi özgür bırakacak hamle yapan Hypatia, özgürlüğü künyesini keserek vermektedir.

Simgesel kod: Köle çocuk âşık olduğu kadının onu özgür bırakmasıyla duygusal olarak yoğunluğa kapılır ve özgürlüğe rağmen onu bırakmak istemez. Fakat Vandallık ikisine de engeldir.

Kültürel kod: Hypatia şık pagan kostümlerinden sıyrılmaya başlamıştır. Köle çocuk ise paganlarla aynı seviyelere yaklaşmıştır.

Kılıç ve köle kolyesi, özgürlüğün savaşıyla geldiğini anlatmaktadır. İnançlar uğruna savaş her çağda yaşanmıştır. Musa Mısır'dan çıkarken, Muhammed Mekke'yi alırken. İsa'da bu Gladius adlı kılıçları kullanan Romalı askerler tarafından tutuklanmıştır.



Görsel 12. Dersliklerin ahıra dönüşmesi

Enigmatik kod: Daha önce gezegenlerin konuşulduğu derslik adeta bir harabeye dönüşmüştür.

Yan anlamsal kod: Bilgi yerini karanlığa, öfkeye ve cehalete bırakmıştır.

Eylemsel kod: Dersliğin harabeye dönüşmesiyle toplumun artık ilim ışığından yoksun kalacağı aktarılmak istenmiştir. Bu harabe bir ahır görünümündedir ve artık sürü psikolojisi bilimin yerini alacaktır.

Simgesel kod: Kırsal kıyafetler, pagan kıyafetlerinin yerine geçmiştir. Şıklık yerini paçavralara bırakmıştır.

Kültürel kod: Kuzu İsa'yı sembolize etse de tıpkı ahıra kapatılan kuzular gibi İsa ve İsevilik, bilgiye, tanrıya ve gerçeğe uzak kalmıştır.

Savaşın sonra kütüphane içindeki derslik ahıra dönüşmüştür. Bu da Hristiyanların kütüphaneyi ve bilgiyi yakarak gerilediğinin göstergesidir.



Görsel 13. Hypatia'nın ölüm sahnesi

Enigmatik kod: Hypatia'nın kütüphanesinde Hristiyanların onu ölüme hazırlaması. Hypatia'nın ilim için kendini teslim etmesi. Tıpkı İsa gibi bedenini sunması.

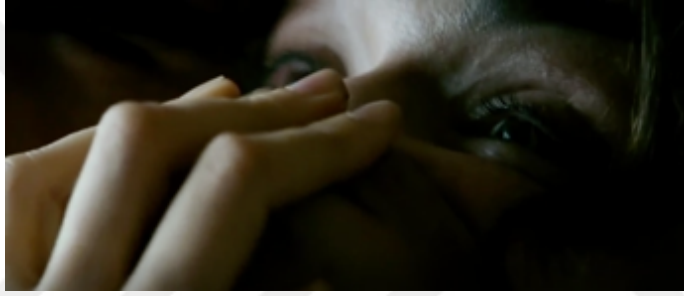
Yan anlamsal kod: Hypatia İncil'de geçen Magdeleli Meryem gibi bir değersizlikle ölüme hazırlanmaktadır. Tıpkı Magdeleli Meryem gerçeğini bilmeyen günümüz Hristiyanları gibi o günün Hristiyanları da pagan kadının mucizevi ilim gerçeğini bilmemekte ve onu İsa'nın yolunda öldürdüklerini sanarak bir yanılgıya kapılmaktadırlar.

Eylemsel kod: Hypatia'nın elbiselerini çıkaran ve onu ağır bir şekilde cezalandıracak karanlık cübbeli adamlar. Hypatia'nın ölümü kabullenışı.

Simgesel kod: Köle çocuğun hiçbir şey yapamadan Hypatia'nın öldürülüşünü izlemek zorunda kalması ve o sırada aklına gelen fikri gerçekleştirmesi.

Kültürel kod: Karanlık cübbelerin arasında kaybolmuş, masum ve çıplak kadın bedeni. İyi ve kötü, bilgin ve cahil, ölüm, yaşam karşıtlıklarının aktarılması

Hypatia'nın ölüme hazırlanması ve teslimiyeti, İsa'yı hatırlatmaktadır. Ölümü bilgi için kabullenmiştir. Adeta insanların günahları için bedenini feda eden İsa gibi bir teslimiyet göstermektedir.



Görsel 14. Hypatia'nın köle çocuk tarafından öldürülmesi

Enigmatik kod: Kütüphanede köle çocuk tarafından bedenine ve ruhuna verilecek acıya katlanmaması için öldürülmesi.

Yan anlamsal kod: Aşkın kutsallığı adına sevdiği kadının daha fazla ruhunun ve bedeninin yaralanmaması için onu öldürmesi.

Eylemsel kod: Gözleriyle aşkını itiraf eden çocuk, elleriyle aşkını sonsuz yaşama uğurlar.

Simgesel kod Köle çocuğun aşkını acı çektirmeden öldürmesi. Fakat kendisi acı çeker ve her şeye rağmen aşkına armağan sunar.

Kültürel kod: Masum ve çıplak kadın bedeni, masum bir şekilde âşık olan köle çocuk tarafından Hristiyanların kıyafetleriyle birlikte öldürülür.

Hypatia ölürken göğe bakar. Bu sahne iki şeyi anlatmaktadır. Birincisi pagan inançlarını, ikincisi ise yıldızlara olan inancını. Bu iki açıyla bir yandan da ölümle birlikte bilinmezliğe geçiş anlatılmak istenmiştir.

3.2. Goya'nın Hayaletleri



Orijinal İsmi: Goya's Ghosts

Vizyon Tarihi: 14 Eylül 2007

Yönetmen: Miloš Forman

Süre: 113 dakika

Tür: Biyografi, Dram, Savaş

Yapım: 2006 – ABD, İspanya

Konusu: 1792 İspanya, Katolik Kilisesi'nin en güçlü olduğu dönem. Goya (Stellan Skarsgrad), ülkenin en ünlü ressamıdır. Goya'nın genç ve güzel ilham perisi Ines'in (Natalie Portman) Engizisyon Mahkemesi'nin arkasındaki güçlü bir rahip tarafından, toplumsal değerlere aykırı davranış ile suçlanması büyük bir skandal yaratır. Güzel Ines, haksız yere Engizisyon mahkemesi tarafından mahkûm edilip işkence görünce, Goya'nın eski dostu rahip Lorenzo (Javier Bardem) ile olan dostluğu sınanır. Goya, Lorenzo'ya Ines'in hayatının bağışlanması için yalvarır. Fakat Lorenzo gücün peşindedir ve Engizisyon'un arkasındaki asıl güçlerin önde gelen kişilerindendir. Ines hapse atılır, işkence görür ve ölüme terk edilir. 20 yıla yakın bir süre geçer. Goya, yaratıcılığının doruğuna ulaşmıştır; ancak artık kulakları duymamaktadır ve akıl sağlığı da pek yerinde değildir. Goya, Ines ve Lorenzo tekrar bir araya gelirler ve yıllarca saklanan sırlar ortaya çıkar (<https://www.sinemalar.com/film/776/goyanin-hayaletleri>).



Görsel 1. Goya'nın *Kara* serisinden

Enigmatik kod: Goya'nın karanlık resim serisinden görsel.

Yan anlamsal kod: Sanatçı, kardinaller ve halkın arasındaki ayrıma dikkat çekilmektedir.

Eylemsel kod: Tüm Orta Çağ'da olduğu gibi karanlık bir kaos.

Simgesel kod: Bilginin gücü ve bağınazlık karşılığında Hristiyanlığın bilgi yolundan ayrıldığı anlatılmaktadır.

Kültürel kod: Giysiler, mekânsal imgeler, inanç yolunda hayatı karartan Hristiyan dinine yakıştırılan yanlışlar.

Goya'nın Ortaçağ'ın tüm karanlığını anlatan serilerdeki resimleri kullanılmıştır. Bu resimler *Kara resimler* ve *Gravürler* olarak ikiye ayrılmıştır. Özellikle *Los Caprichos* serisi, *Akılsız Yaratıklar* ve *Savaşın Felaketleri* serisi baskın hâle getirilerek Ortaçağ skolastik düşüncesi bağlamında, kilisesinin tıpkı diğer Reform hareketleri yapan sanatçılara yaptığı gibi Goya'yı da aynı yargıyla yargıladığını ve onu anlamadığını görmekteyiz. Goya toplumun akılsızlığını ve ahlaksızlığını resmetmiştir. Şiddet, cinsellik gibi konuları resmettiği eserlerinde din adamlarının onu anlamamasıyla karşılaşırken bir yandan onu anlamayan insanların toplumun monarşi yapısının ileri gelenleri olduğu açıktır. Genel anlamda kiliseye ve kilise duruşuna karşı bir durum söz konusudur. Ancak, Rahip Lorenzo onu desteklemektedir. Burada iyinin içindeki kötü anlatımı da var. Fakat bu iyiliğin içindeki diğer kötünün yine Rahip

Lorenzo’da olduğunu görmekteyiz. Çünkü Lorenzo engizisyonun en ağır dönemine geçilmesi gerektiğini yinelemektedir.



Görsel 2. Goya’nın İnés’in resmini yaptığı sahne

Enigmatik kod: Goya kendi evinde, İnés’in resmini yapmaktadır. Masum bir yüzü olduğu için model olarak onu ve bakışlarını kullanmaktadır.

Yan anlamsal kod: Tavşan avını anlatan tablonun yanına İnés’in resminin yapılması İnés’in de masum bir tavşan gibi avlanacağını göstergesidir.

Eylemsel kod: Empresyonizm ve romantizme yakın tarzıyla Goya’nın farklı resim teknikleriyle resim yapması.

Simgesel kod: Hristiyanlığın bilgi yolunda olması gerekirken, bağnazlık modelini benimsemesinin karşılığı aktarılmıştır.

Kültürel kod: Engizisyon dönemi İspanyasına uygun lokal kostümler ve mimari yapılar, sanatla birlikte Rönesans’a hazırlanma sürecinin ifadesidir.

Bu sahnede İnés yüzü olmayan bir portreyi sorar. Goya ise o portrenin bir hayalet olduğunu söyler. Ancak tablo Rahip Lorenzo’nun tablosudur, burada tabloda yüzün olmaması aslında kişinin gerçek yüzünü göstermediğinin göstergesidir.



Görsel 3. Rahip Lorenzo'nun tablosu

Enigmatik kod: Goya'nın odası. Rahip tablosu.

Yan anlamsal kod: Resmin yüzü olmaması hayalet tablo izlenimini ortaya çıkarmaktadır. Rahip Lorenzo, bir hayalet gibi her yerde; ama hiçbir izi olmadığı için hiçbir yerdedir.

Eylemsel kod: Sanata karşı çıkan kilisenin kardinallerinden birinin tablosu.

Simgesel kod: Kilisenin sanatın yanında olması – olmaması karşıtlığı aktarılmıştır.

Kültürel kod: Orta Çağ mimarisi ve dekorasyonu

İnés rahibin yüzü gözükmeyen tablosundan korkarak cadıları sorar. Cadıları soran İnés'e Goya, kendisinin güzelliğini kastederek benim tanıdığım cadı genç ve güzel der. Burada da *Malleus Maleficarum* adlı Ortaçağ'ın cadılık kitabına gönderme yapmaktadır. Ortaçağda, Kramer adında bir adam cadılık kitabını yazarak kadınların çoğunu cadılıkla suçlamış olsa da karanlık Orta Çağ düşüncesinden uzak bir sanatçı olan Goya'nın yine iktidara eleştirisini görmekteyiz.



Görsel 4. İnés'in masasına gelen domuz

Enigmatik kod: Bir meyhane. İnés ve diğér İspanyollar eğlenir.

Yan anlamsal kod: Meyhanenin görünmeyen özelliğı ise, engizisyon sırasında Katolik kilisesi tarafından izlenmesi. Bu izlence dahilinde halkın ne yaptığının araştırılmasıdır.

Eylemsel kod: Masaya gelen domuzu gören İnés, domuzdan iğrenir.

Simgesel kod: Domuz eti yemek ve yememek karşılığında Hristiyanlık ve Musevilik dinleri sorgulanmaktadır. Suçluluk – suçsuzluk karşılığı

Kültürel kod: Engizisyon İspanyasındaki Orta Çağ kostümleri dönemin kültürel göstergeleridir.

Bu sahnede İnés'in masadaki domuz etinden iğrenmesi görülmektedir. Domuz burada Yahudileri temsil etmektedir. Yahudiler domuz yememektedirler. Hristiyanlar ise domuz eti yerler. İnés'in domuzdan tiksinen bakışları, İnés'in bir Yahudi gibi görünmesine sebep olmuştur. Rahip Lorenzo'nun engizisyon kurallarını sertleştirmesi Ortaçağ'daki Yahudilerin soykırımını anlatmaktadır. Bu sahne İnés'in sadece domuz yemediğı için suçlanmasını anlatır. Daha sonraki sahnelerde, Yahudi olmakla suçlanan ve mahkemeye çıkan İnés'e "neden domuz eti yemediğı" sorulur ve İnés domuz etinin tadını sevmediğini söyler. Mahkeme bunu kanıtlamasını ister ve İnés'e işkence uygularlar. Filmin bu sahnesinde, kilisenin insanlardan istedikleri cevapları alma ve kendisini haklı çıkarma konusunda ne kadar acımasız olabileceğı aktarılmaktadır.



Görsel 5. Rahip Lorenzo'nun portresinin alınması

Enigmatik kod: Goya'nın evinden rahip Lorenzo'nun portresinin alınması

Yan anlamsal kod: Portreye el konulması, Rahip Lorenzo'nun iktidarı kaybettiğinin ve taraf değiştirdiğinin göstergesidir.

Eylemsel kod: Portrenin yakılmak üzere alınması. Portrenin imha edilmesi, Lorenzo'nun da yok edilmesinin belirtmektedir.

Simgesel kod: Kilisenin sanata karşıtlığı – engizisyon, barış ve sevgi dini olması gereken dinin öğretilerinin engizisyon tarafından çarpıtılması karşıtlığını anlatmaktadır.

Kültürel kod: Orta Çağ İspanyasına ait kostümler, engizisyon mahkemeleri, kilisenin öğretileri, dönemin kültürünün göstergebilimsel kodlarıdır.

Rahip Lorenzo'nun iyi ve dürüst bir din adamı gibi görünmesine karşın aslında içinde yatan kötülüğü ve din dışı duygularının anlatımı yapılmıştır.



Görsel 6. İspanya düküne kralın haberinin getirilmesi

Enigmatik kod: İspanya dükünün odası. Bir habercinin mektup getirmesi.

Yan anlamsal kod: Gelen mektup siyasi değişikliğe işaret ettiği gibi İspanya Dükünün de üzerindeki aklı anlatmaktadır. Bu *akıl*, sistemi kontrol ederken krallıklara da yön vermektedir.

Eylemsel kod: Dük, mektubu aldıktan sonra öldürülen akrabası gibi kendisinin de suçlanacağını ve bir sorunla karşılaşacağını düşünür. Kuzeninin halk tarafından öldürüldüğü izlenimi olsa da Dükün kuzenini, üst yapılanmanın stratejik planları yok etmiştir.

Simgesel kod: Batı Frank kavimlerinin içinden çıkan Marovenj ve Karolenj hanedanlıkların giyotinle Fransa kralını öldürmesi, yeni bir halk yapılanmasının ortaya çıkacağıının belirtileri.

Kültürel kod: Dönemin kraliyet kostümleri, bir ucu Ortaçağ ve Rönesans figürleriyle dönemin toplumsal anlayışı yansıtılmıştır.

İspanya dükünün kuzeni Kral Louis'nin Fransız İhtilali sebebiyle başı giyotinle kesilir. Bu olayın arkasındaki kişi, 1789-1799 yıllarında yaşanan halk ayaklanmalarının başkahramanı Napolyon Bonapart'tır. Batı Frankların içinden çıkmış Marovenj ve Karolenj hanedanlarının soyunu temsilen Avrupa'daki mavi kan olaylarına darbe yapmak istemektedir.

Bu sahnedeki anlatı, ulağın mektubu getirmesiyle başlar. İspanya düküne öldürülen kuzeni göndermesiyle, yaklaşan ölümünü haber vermektedir. Çünkü Frankların ve Karolenj hanedanlarının günümüz uzantısı olan Fransa, Orta Çağ'daki skolastik inanç ve mutlak monarşiyle birlikte kilise ve otoriter diktatörlüklere karşı çıkmaktadır. Burada alt anlamda anlatılmak istenen; Fransız İhtilali, monarşi, Frank kültürünün değişmesi ve iktidarın ve Protestanların (Martin Luther) hümanizm anlayışının göndermeleridir. Bu olayların başındaki seçilmiş kişi ise Napolyon'dur. Lakin Napolyon tüm bu sözde halkın eline geçen gücü, yine derin Avrupa yapılanması üzerinden soylu kan ve Frankların kökenindeki Marovenj hanedanlığı üzerinden yapmaktadır. Franklar yani günümüz Fransa'sının ataları, Marovenj hanedanları olarak MS 100 civarında, Batı Germen kabilelerinin içinden Hz. İsa'nın kızının tohumlarını taşıyan hanedanlık olarak çıktı. Saf kanı taşıyan Napolyon ise zaten ayaklanmaya başlayan halkı sanki monarşiyi yıkarak halka özgürlük vermek vaadiyle Fransız İhtilali'nin gerçekleşmesinden de yardımı alarak yapsa da Avrupa'da hiçbir şey kökten değişmemiş, sadece Skolastik kilise inancı yıkılmış, yerine Protestan ve Ortodoks inancı kuvvetlenmiştir. Bunu reform hareketleri izlemiştir. Bu sahne, tümüyle Marovenjlere, oradan Karolenjlere oradan da günümüz Fransa'sının mutlak monarşisini yıkmaya dayalı yeni dünya kurallarını anlatmaktadır. Avrupa sistemi Amerika kıtasının keşfiyle değişmiş ve şekil almıştır. Halkın aydınlanması sanatçılarla olduğu için kontrolü kaybetmek istemeyen soylu kandan aileler, monarşileri yıkarak rejim değişikliklerine gitse de bu değişikliklerin temelini yine onların iradesi altındaki insanlar yapmıştır.



Görsel 7. Inés'in serbest kalışı

Enigmatik kod: Inés'in yıllar sonra hapishaneden aklını yitirmiş güzelliğinden eser kalmamış biri olarak çıkması.

Yan anlamsal kod: Burada Orta Çağ Avrupa halkının Yeni Çağ'a geçişini anlatan bir yan anlam vardır.

Eylemsel kod: Hapishaneden çıkan Inés, Engizisyonun Orta Çağ'da işkenceler ve karanlık zindanlarla delirttiği insanlardandır. Inés'in güzelliği gitmiş, yerine çirkin zavallı ve aklını yitirmiş bir kadın gelmiştir.

Simgesel kod: Çirkinleşmiş Inés her ne kadar dış görünüşüyle kötü de gözükse, içindeki masum ve duru kadın hala durmaktadır.

Kültürel kod: Engizisyonun pisliğiyle boğuşmuş Ortaçağ kostümü hakimdir. Arabalar, mimari vd. araçlar zamanı ve mekânı belirten kültürel kodlar olarak sıralanabilir.

Aradan 15 yıl geçmiş, Napolyon ve askerleri tarafından, kilisenin görev ve yetkileri elinden alınmıştır. Tüm mahkûmlar serbest bırakılır. 15 yıl sonra serbest kalan Inés, ciddi zararlar görmüş ve akıl sağlığını kaybetmiştir. Bu Ortaçağ'dan Yeni Çağ'a geçen Avrupa halkını anlatan bir göstergedir.



Görsel 8. Inés Goya'nın yanına gider

Enigmatik kod: Goya'nın evi. Inés gelmiştir.

Yan anlamsal kod: Goya'nın kulakları duymamaktadır. Yıllarca yaşadıkları ve gördüğü haksızlıklar bir anlamda halkın gerçeğini ve feryadını duymasına karşın yapabileceği bir şey olmaması onu sağırлаştırmış gibi fiziki olarak da sağırlığı başlamıştır.

Eylemsel kod: Inés ve Goya birbirini hatırlar. Goya, Inés'e yardımcı olmak için kolları sıvar.

Simgesel kod: Hakkı yenmiş kadının hakkını arayan Goya, çirkinleşmiş Inés'in ardında hala daha eskiden gördüğü güzel kızı görmektedir. Bu sahnede, güzel-çirkin, iyi-kötü, haklı-haksız, gerçek-hayal karşıtlıklarıyla yaşamın gerçek ve sahte yüzüne yapılan göndermeler vardır.

Kültürel kod: Yeni Çağ'a geçmiş Avrupa'da Ortaçağ'ın etkilerinden sıyrılmaya çalışan Avrupalı kostümleriyle dönemin değişimi aktarılmaya çalışılmıştır.

Goya başta Inés'i tanımaz onu dilenci zannederek para verip göndermeye çalışır. Inés'e dikkatle baktığında onu tanır ve içeriye alıp ona yemek verir. Goya sağır olmuştur ve bu yüzden Inés'e kâğıt kalem vererek söyleyeceklerini yazmasını ister. Goya'nın sağır oluşu bu zamana kadar gördüklerini ve yaşadıklarını görmezlikten ve duymazlıktan gelmesini anlatmaktadır. Bu engizisyonun insanlar üzerinde yaptığı etkinin bir göstergesidir. Inés, Rahip tarafından tecavüze uğradıktan sonra doğan ve kendisinden alınan kızını aramaktadır.



Görsel 9. İnés'in kızının gösterilmesi

Enigmatik kod: Güzel bir parkta hakketmediği bir hayat yaşayan İnés'in kızı.

Yan anlamsal kod: Goya'nın da üzerinde durduğu *Dünyevi Zevkler Bahçesi* tablosundaki anlam vardır. İnés'le birlikte olan rahip, dünyevi zevklerin getirdiği cehennem içinde.

Eylemsel kod: Rahip Lorenzo, İnés ten olan kızını araması ve onun ortaya çıkmasını engellemek istemesi.

Simgesel kod: Lorenzo yaptıklarının bedelini adeta İnés'le birebir benzeyen kızının suratına bakarak ödemek zorunda kalır. Bu yüzden kızın sürgün fermanını hazırlamayı düşünür. Burada bahçe ve bahçe içindeki günahlar simgesel olarak devam etmektedir. İyi – kötü, güçlü-güçsüz, günah- günah olmayan vb. kavramlarla gerçek suçlunun, gerçekte günahın ne olduğunu tartışmaya açmaktadır.

Kültürel kod: Yeni Çağ Avrupa'sında para karşılığında erkeklerle birlikte olan kadınların bol dekolteli ucuz kostümleri, Fransa da park ve bahçelere verilen önem, ancak bu güzellikler içindeki çirkin hayat aktarılmaya çalışılmıştır.

Rahip Lorenzo, Bardo Bahçesi adındaki yerde İnés'in kızını gördüğünü söyler. Günah, para, iktidar, cinsellik vb. kavramların dünyevi olduğu algısı verilmektedir. Bu doğrultuda, bu dünyevi zevklerin içinde rahibin İnés'e tecavüzünün günahı ise *Dünyevi Zevkler Bahçesi* tablosundaki gibi cehennem kavramına gönderme yapmaktadır. Rahip Lorenzo kızıyla yani en büyük günahıyla tanışır. Bu sahne Hieronymus Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi* tablosunun göstergesidir.



Görsel 10. Lorenzo'nun ölümü

Enigmatik kod: Kilise Lorenzo'nun ölümüne karar vermiş ve onu öldürmüştür. Bir at arabasının üzerinde yakılmaya giden cesedi görülmektedir.

Yan anlamsal kod: Lorenzo, *Dünyevi Zevkler Bahçesi* tablosunun cehennem bölümüne geçmiştir. Katolik bir adamın günahları karşısında yaptıklarının karşılığını aldığını göstermektedir. İnés'in Lorenzo'nun cesedinin elini tutuyor olması da bunu anlatır.

Simgesel kod: Yaşam – ölüm, iyilik – kötülük, güç-güçsüzlük vb. kavramlar ne olursa olsun iyiliğin galibiyetine gönderme yapmaktadır.

Kültürel kod: Dönemin cezalandırma ve idam biçimini aktaran öğeler bulunmaktadır.

Lorenzo, *Dünyevi Zevkler Bahçesi* tablosunda olduğu gibi dünyevi zevklerin peşine düşerek İnés'ten yararlanarak cennetten kovulmuş ve sonunda cehennemde cezalandırılarak öldürülmüştür.



Görsel 11. Hieronymus Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi* tablosu

Enigmatik kod: Hienronymus Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi*

Yan anlamsal kod: Rahip Lorenzo göstereni üzerinden dünya hayatı anlatmaktadır.

Eylemsel kod: Cennetten, günahlarıyla cehenneme geçen Lorenzo'nun İnés'e yaptıkları tamamen eylemleri anlatan ve tabloyla eşleşen göstergedir.

Simgesel kod: Din kisvesi altında işlenen günahlar, din adamı- sıradan kişi, günah-günahsızlık, doğru-yanlış kavramları bu sahnede de sorgulanmaktadır. Dante'nin *İlahi Komedya*'sına benzer bir anlatı vardır. Dante'nin "öte dünya seyahati"yle cennet, cehennem ve arafa geçişi, filmde Lorenzo ve İnés üzerinden aktarılmıştır.

Kültürel kod: Ön Rönesans tablosu

Bütün film bu tabloyu ve Orta Çağ'daki kilisenin skolastik anlayışına bir eleştiridir. Bu eleştiri, Martin Luther'in Protestanlığı ve Yahudilere yapılan anti - hümanist düşünceye karşı bir duruş sergilemektedir. Aynı zamanda Rahip Lorenzo tıpkı o dönemin kilise yapılanması ve din adamları gibi sahtekâr bir karakterdir. Ne kadar kötülük yapsa da hep din arkasına saklanmıştır. Daha sonraları ise kendi güç ve iktidarı uğruna Napolyon ile birlikte tarafını da değiştirmiştir. İnés ise Ortaçağ'daki "geri kafalı" zihniyetin yargıladığı kadın katliamlarını ve kadının gücünden korkuyla dönemin erkek zihniyetine yapılan göndermeye göre konumlandırılmış bir karakterdir. Goya kendisini diğer bir anlatımla sanatçı bakışına bir göndermedir. Kullanılan Goya eserleri ise hem cahil halkı hem de sistemi eleştiren ve filmle eşleşen eserlerdir.

3.3. Kara Ölüm



Orijinal İsmi: Black Death

Yönetmen: Christopher Smith

Süre: 102 dk

Tür: Aksiyon, Dram, Korku

Yapım: 2010 – ABD, Almanya, İngiltere

Konusu: 1348'de veba salgınına yakalanan Ortaçağ İngiltere'sinde, papaz adayı Osmund'un, manastırın sığınağında Averill adında genç bir kadınla gizli bir ilişkisi vardır. Hastalık manastıra sıçradığında, Averill Osmund'un ısrarıyla manastırdan ayrılmak üzere yola çıkar, ancak Osmund'u yakındaki bir ormanda bir hafta beklemeye söz verir. Osmund, Manastırı terk etmek ve Averill ile yeniden bir araya gelmek için Tanrı'dan bir işaret gelmesi için dua eder. Kısa bir süre sonra, bölge piskopos elçisi Ulric, veba bulaşmamış uzak bir bataklık köyüne ulaşmak için ormandan bir rehber aramak için manastıra gelir. Ulric'in, oradan ayrılma işareti olarak geldiğini düşünen Osmund, rehber olarak hizmet etmeye gönüllü olur ve Wolfstan, Griff, Dalywag, Mold, Ivo ve Swire askerlerinden oluşan gruba katılır. Grup, Osmund'a, köyün deneme ve infaz için piskoposa teslim etmek istedikleri bir büyücü tarafından yönetildiğine inanıldığını söyler ([https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Death_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Death_(film)) erişim: 01.06.2020).



Görsel 1. Tanrımızın Yılı

Enigmatik kod: Dilsel gösterge: Yazılar ve tarih

Yan anlamsa kod: Dilsel gösterge olan yazının siyah zemin üzerine yazılması veba salgının getirdiği ölümleri aktarmaktadır. Bu dönem Tanrı'nın bir gazabı olarak görülmektedir.

Eylemsel kod: Dilsel ve görsel göstergelerle aktardığı tarih ve yazıyla dönemin zorlu ve ölümcül bir zaman dilimi olmasını aktarmaktadır.

Simgesel kod: Tanrının yılı. Ceza-ödül, günah-günahsızlık, somut-soyut karşıtlıkları ile aktarılan dönemin dünyaya etkisidir

Kültürel kod: Skolastik kilise öğretisine dayalı gotik harfler

Film “the Year of our Lord” yani “Tanrımızın Yılı” cümlesiyle başlar. Bu söz de tanrı gazabını destekleyen bir göstergedir. Veba da Ortaçağ'da diğer salgın hastalıkların algısı gibi tanrının gazabı olarak görülen bir hastalıktır.



Görsel 2. Veba'dan ölen bir adam

Enigmatik kod: Mahzene benzeyen bir yerde ölen adam

Yan anlamsal kod: Cehaletin neden olduğu ölümler.

Eylemsel kod: Karanlığın içinde yara izleriyle ölen adam kilise inancının karanlığıyla birleşir. Aslında stigmata hastalığı gibi dursa da, tam tersi tanrının yolundan, ışığın yolundan çıktıkları için karanlık ve kara bir ölüm yaklaşmıştır.

Simgesel kod: Bilgi – cehalet, hastalık – sağlık, ölüm yaşam karşıtlıkları ile dönemin salgın hastalıkları aktarılmıştır.

Kültürel kod: Hristiyan dinine özgü vaftiz, su vb öğeler üzerinden yıkanmama ve yıkanmayan insanlarda mikropların neden olduğu hastalıklar, dönemin toplumsal sorunlarına gönderme yapmaktadır.

Yolda ölü bulunan yaşlı adam vebanın izlerini taşımaktadır. Hastalık yaraları ve yüzündeki beyazlık Kara Ölüm'ün bu adamı yakaladığının ve hastalığın her an her yerde yakalayabileceğinin bir göstergesidir.



Görsel 3. Fare ve uyuyan adam

Enigmatik kod: Mahzeni andıran taş duvarlı bir mekân; adam ve fare.

Yan anlamsal kod: Karanlıkta uyuyan adam kilisenin inancını göstermektedir. Fare ise yaklaşmakta olan tehlikeyi simgelemektedir.

Eylemsel kod: Işğın içinden ilerleyen fare, vebayı (ölümü -karanlığı) getirmektedir.

Simgesel kod: Işğın içindeki farenin karanlığa ve adama ilerlemesi, karanlığın içindeki kilisenin bu işten ancak bilgi yoluyla kurtulacağını anlatmaktadır. Bilgi ışıkla aktarılmıştır.

Kültürel kod: *Rattus rattus* adlı Ortaçağ'da bolca üremiş iri kuyruklu fare ve keşiş kıyafeti dönemi aktaran zamansal göstergelere örnek olarak verilebilir.

Bir tahta üzerinde uyuyan adam, karanlığın içindeki farenin zeminde yürümesi, bir göstergedir. Veba insan vücudunda siyah beyaz lekeler bırakır; kara olan zeminde yatan adam ve onun zeminin üzerine vuran ışığı, insan teni vebaya gönderme yapmaktadır. Ayrıca farenin insana yaklaşması o dönem *Rattus rattus* adındaki farelerden geçen hastalığı anlatan bir göstergedir. Ortaçağ yalnızca veba değil mikroplar nedeniyle yaşanan pek çok salgın hastalıkla geçen bir dönemdir.



Görsel 4. Dua eden çocuk

Enigmatik kod: İsa heykelinin önünde dua eden keşiş.

Yan anlamsal kod: İsa heykeline dua etmek fikri paganlığı sembolize eder.

Eylemsel kod: İnsanlık için İsa'ya ve tanrıya dua ederken, karanlıktan çıkışın gerçek inançla olması gerektiği aydınlatmayla aktarılmıştır. Karanlığın içinde beliren ışık aydınlanma çağının başlayacağını bir göstergesi olarak düşünülebilir.

Simgesel kod: Kiliseye adanmışlık – bilimden kopuş, dogmatik ve bilimsel bilgi karşıtlığında keşişin kilise öğretilerine dogmatik bir yapıda bağlılığı ve bunu duasıyla aktarması dönemin din adamlarının karakteristik özelliklerini aktarmaktadır.

Kültürel kod: Gotik mimari ve din adamlarının kıyafetleri dönemin zamansal kültürel göstergelerine aktarmaktadır.

Dua sahnesinde çocuğun hatalarını affettirmek için İsa'ya dua etmesi Avrupa Skolastik Kilisesine dayanan bir göstergedir. O dönemki engizisyon mahkemeleri ve inanç sistemleri, ağırlığını fazlasıyla arttırdığı için İsa pagan bir figür gibi gösterilmiştir. Günümüzde de devam eden bu inanış pagan bir putperestliğin varlığının göstergesidir.



Görsel 5. Kılıcını karınca yuvasına daldıran adam

Enigmatik kod: Orman ve kılıç. Karınca yuvasına daldırılmıştır

Yan anlamsal kod: Süleyman Peygamberi anlatmaktadır. Tapınak şövalyeleri Süleyman'ın karıncalarla konuştuğuna ve tanrının gücünü böyle fantastik bir şekilde kullandığına inanmaktadır.

Eylemsel kod: Adam karınca yuvasına bir tapınak şövalyesi olarak kılıcını soktuğu için Süleyman gibi kötülükle savaşacağını kılıç üzerinden vurgulamıştır. Kılıç burada simgesel bir göstergedir. Karıncalar ise, Kutsal Toprak için verilen savaşı aktarmaktadır. Hz. Süleyman ve Süleyman Mabedi'nir hikayesi Tapınak Şövalyeleri ve İsrailoğulları'na gönderme yapılarak aktarılmıştır.

Simgesel kod: Kılıç, burada gücün simgesidir. Güç-güçsüzlük, kutsal ve kutsal olmayan, egemenlik ve esaret, savaş-barış öğeleri simgesel kodu aktaran kavramlardır.

Kültürel kod: Tapınak Şövalyelerine ait savaşçı kostümleri ve kılıçlar, dönemin savaş aletlerini ve savaş biçimlerini aktaran kodlardır.

Bir şövalye kılıcını toprağa, karıncaların yuvasına daldırır. Bu Hz. Süleyman'ın kutsal mabedini inşa etmek üzere Hristiyan şövalyelerin, diğer bir ifadeyle, "Tapınak Şövalyeleri"nin, "Tanrının Kılıcı" adı altında Süleyman'ın Müslümanların kutsal dini kitabı olarak kabul edilen, Kuran-ı Kerim'de de adı geçen karıncalarla iletişimi ve Süleyman Mabedini yeniden inşa etmek üzere Kudüs'e geçişini iki farklı bakış açısıyla anlatmaktadır. Bu doğrultuda karıncalar üzerinden Süleyman Peygamberi; Süleyman Peygamber üzerinden Tapınak Şövalyeleri ve Tanrının Kılıcı niteliğini aktararak, Kudüs'e yapılacak seferi anlatmaktadır.



Görsel 6. Kendini kırbaçlayarak nehri geçen adamlar

Enigmatik kod: Nehir ve üzerindeki adamlar

Yan anlamsal kod: Opus Dei Tarikatının benimsemiş olduğu kendini cezalandırma yöntemi. Kırbaçları kullanarak tanrı adına kendilerini cezalandırmaktadırlar.

Eylemsel kod: Kırbaçlarla birlikte sanki ölümler nehri Stynx'i geçen adamlar, Tanrı'ya doğru yol aldıklarını adeta bir ritüelle anlatmaktadır.

Simgesel kod: Suç-suçsuzluk, Tanrı-kul, günah-günahsızlık, vb. göstergelerle, kırbaç ve kara cübbelerle yüzünü kapatan adamlar, Tanrı'nın zebanileri gibi hem kendilerini hem de diğerlerini cezalandırmaktadır.

Kültürel kod: Çıplak vücut, yara izleri İsa'yı ve Hristiyan dinini aktaran kültürel kodlar olarak algılanabilmektedir.

Bu sahnede kendini kırbaçlayan adamlar bir nehrin üzerinde yürümektedir. Bu nehirle mitolojide adı geçen *Stynx* nehrine gönderme yapılmış olabilir. Daha önceki sahnede ölen bir kadının ölümler diyarına geçmesi üzerine konuşmalar geçmektedir. Diğer bir gösterge ise adamların kendini kırbaçlamasının aslında İsa'nın yolunda gitmek adına çektiği işkencelerle birleştirilmesi olarak algılanabilir. Film bu göndermeyi "Vatikan Opus Dei Tarikatı" adı altında bir tarikatla aktarmaktadır. Burada kullanılan üçgen kukuletalar da tarikatı simgeleyen diğer bir göstergedir. Sözü edilen tarikatın en önemli göstergeleri: Boğa takımyıldızı, Orion ve Sirius takımyıldızıdır. Bu doğrultuda en önde yürüyen adamın ezoterik bir gösterge olarak boğa ya da inek kafası taşıdığı görülmektedir. Ezoterizm: Bir konudaki derin bilgilerin

ve sırların ehil olmayanlardan gizlenerek, bir üstad tarafından sadece ehil olanlara inisiyasyon yoluyla öğretilmesidir (<https://tr.wikipedia.org/> erişim: 20 ocak 2021).

Ejiptolojinin İsa'nın dinine yansımada ise tanrısal ışığın Oiron'dan ve Sirius'tan geldiği göndermesi bulunmaktadır. Bu doğrultuda İsis, Sirius'un tanrıçası inek, Orion'un tanrısı ise Osiris yani boğa olarak betimlenmiştir. Bu göstergelerle, Hristiyanlığa geçiş ve İsis'in oğlunun babasız doğması anlatılmaktadır. Yani Horus da İsa gibi Güneşle adlandırılmaktadır.



Görsel 7. Boğa ya da inek başı taşıyan adam

Enigmatik kod: Ölüler nehri gibi bir nehirde bir hayvan kafası iskeleti tutan adam

Yan anlamsal kod: Ölü hayvan başı antik tanrı inancına dayanır. Burada ölü hayvan başının ezoterik bir anlatımı vardır.

Eylemsel kod: Ölü hayvan başı baba oğul kutsal ruhtaki, oğulu sembolize eder. Öldürülen oğul, Mısır inancında Osiris'tir. Onun karısı da İsis olarak Musevi inancı terminolojisine girmiş, oradan da Hristiyan öğretilerine geçmiştir. Hayvan başı, İsa'nın insanlığın günahları adına, insanoğlu için kendini feda edişini temsil etmektedir

Simgesel kod: Yaşayan-ölü, beden-iskelet, su-toprak, vb öğelerin karşıtlığında ezoterizme göndermeler yapılmıştır.

Kültürel kod: Çıplak bedenler ve İsa anlatısı vardır.



Görsel 8. Büyücü kadın

Enigmatik kod: Şifa odasında büyücü kadın

Yan anlamsal kod: İlim sahibi olsa da gizemli, karanlık bir durum aktarılmıştır.

Eylemsel kod: Şifacı bir kadının yaraları sağaltmak için merhem hazırladığı görülmektedir; ancak kadının beden dili ve bakışları yaptığı eylemle örtüşmemektedir.

Simgesel kod: Yin ve Yang betimlenmiştir. Kilise karanlıktır ama içinden iyi insanlar çıkabilir. Kilise karanlığının dışındaki halk aydınlıktır lakin içinden kötü insanlar çıkabilir.

Kültürel kod: Köy halkının giysileri, Ortaçağ'ı aktaran zamansal kültürel göstergelere örnek olarak gösterilebilir. Filmde görülen beyaz tenli büyücü kadın, kara vebaya rağmen beyaz teni ile bir yandan sağlıklı olan tarafı anlatsa da her kötünün içinde bir iyi, her iyinin içinde bir kötü vardır düşüncesini aktarmaktadır.



Görsel 9. Filmin başında İsa'ya dua eden çocuk

Enigmatik kod: Bir şövalye mahzendedir.

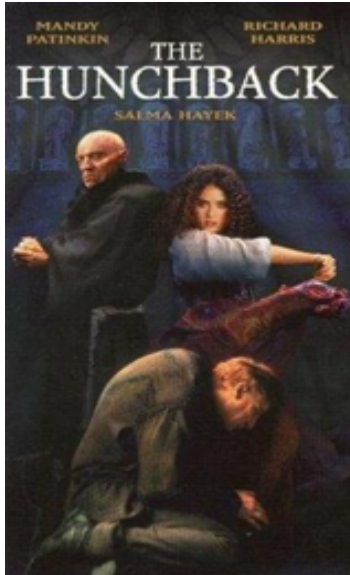
Yan anlamsal kod: Mahzende görülen şövalye daha önce keşiş olarak tanıdığımız dua eden masun çocuktur. Ancak yaşanan olaylarla masumiyetini yitirmiş ve tapınak şövalyelerinin karanlıkları arasına katılmıştır.

Eylemsel kod: Eski keşişin korkak tavırları gitmiş, yerine güçlü bir asker gelmiştir.

Simgesel Kod: İyi-kötü, masum- masum olmayan, şövalyelik-sıradanlık vb. öğelerle, Ortaçağ'ın başlarında kutsal kabul edilen ve kral adına halkın iyiliği için yaşayan şövalyelerin, dönemin sonunda asi ilan edilmeleri anlatılmaktadır. Filmin son sahnesinde ise masum ve iyi niyetli keşişin, tıpkı büyücü kadın gibi kötü bir karaktere dönüştüğünü görmekteyiz. Bu doğrultuda, şifacı kadında olduğu gibi yine yin ve yanga gönderme yapılmıştır.

Kültürel kod: Jack De Molay'ın tapınak şövalyelerine ait kara şövalye kostümü ve Malta haçı kültürel kodlara örnek olarak verilebilmektedir.

3.4. Notre Dame'ın Kamburu



Orijinal İsmi: The Hunchback of Notre Dame

Yönetmen: Peter Medak

Vizyon Tarihi: 16 Mart 1997

Süre: 98 dk

Tür: Dram, Romantik

Yapım: 1997, ABD

Konusu: Eser Claude Frollo adında bir papazın, bir kilisenin kapısı önünde bulduğu çirkin, kambur bir bebeği kiliseye alması ve ona Fransızca 'eksik-tamamlanmamış' anlamına gelen Quasimodo ismini vermesiyle başlamaktadır.

Quasimodo büyüdüğünde güçlü; ancak kambur, bir gözü görmeyen çanların sesi nedeniyle kulakları da duymayan hantal bir yapıdadır. Papaz ona kilisede zangoçluk görevi vermiştir. Quasimodo, Esméralda adında bir kızla tanışır, kız bir çingenedir. Aslında Esméralda dünyaya bir çingene olarak gelmemiştir. Çingeneler onu küçükken kaçırmış ve yerine sakat bir çocuğu bırakmışlardır bu çocuk ise Quasimodo'dur. Esméralda genç ve güzel bir kızdır Quasimodo'nun onu görüp âşık olmasıyla karmaşıklaşan olaylar, Papazın da Esméralda'ya âşık olması Esméralda'nın âşık olduğu genç subay vd. olaylarla sürer. (<https://www.sinemalar.com/film/23302/notre-damein-kamburu>).



Görsel 1. Kiliseye doğru koşan çocuk

Enigmatik kod: Kilise avlusu

Yan anlamsal kod: Çocuk, hırsız olmasına karşın kiliseye sığınınca günahları affedilir. Bu da kilisenin gücünü gösterir.

Eylemsel kod: Koşan çocuk ve kovalayan görevli. Pedere sığınan çocuk polisten de kurtulur.

Simgesel kod: Kanun-kanunsuzluk, Suç – suçsuzluk, ödül – ceza kavramları, Orta Çağ'da kilisenin kanundan daha kuvvetli olduğunu ve dinin kişilere göre yorumlanması ve objektiflikten uzak olmasının doğuracağı sonuçlar aktarılmıştır.

Kültürel kod: Notre Dame Kilisesi, dönemin giysileri kültürel koda örnek verilebilir.

Filmin giriş sahnesinde bir çocuk kiliseye doğru koşarken görülmektedir; ardından da gözcü gelmektedir. Çocuğun bir Azizin arkasına saklanarak kiliseye sığınması kilisenin buradaki konumunun yüceliğine ait bir göstergedir. Bu gösterge, Haçlı Seferleri sırasında çok saygınlık kazanmış olan Kral Aziz Louis'nin kudretinden gelmektedir. MS843-1214 Capet Hanedanı, Batı Frank Krallığı'nda Paris Dükü sıfatıyla bir nüfusa sahiptir. İlk Capet Krallıklarının toprakları sadece Paris çevresindeydi. Kutsal Roma Germen İmparatorluğu'na kadar kilisenin askeri hat üzerindeki etkilerini tarihsel bir dilden özetlemek için Notre Dame'ın kullanılması da kültürel bir göstergedir.



Görsel 2. Yoksul Paris halkı

Enigmatik kod: Notre Dame civarı, Paris.

Yan anlamsal kod: Çingeneler, Paris'in yoksul halkını anlatır. Monarşi – kilise ve halkın durumu çingenelerin yaşantısından yola çıkılarak aktarılmıştır.

Eylemsel kod: Çingeneler kendi içinde olup biteni yorumlar ve kiliseden korkar.

Simgesel kod: Varsıllık-yoksulluk, inançlılık-inançsızlık, özgürlük-tutsaklık, iyilik-kötülük kavramları üzerinden dönemin sömürü düzeni ve özgür ruhlu çingenelerin bu duruma karşı tutumları aktarılmıştır.

Kültürel kod: İspanya engizisyonu ve Batı frank monarşisi arasından çıkmış Ortaçağ kostümleri, yaşam tarzları ve mimari kültürel gösterge olarak örneklendirilmiştir.

Çingeneler yoksul Paris halkını oluşturmaktadır. Onlara akıl vermeye çalışan genç adam yoksulluğun içindeki zenginliği göstermektedir. Genç adamın konuşmaları dilsel bir göstergedir. Filmin hikâyesi de yaşamda olduğu gibi temelde zıtlıklar üzerine kurulmuştur. Göze çarpan en önemli zıtlıkların başında; güzel Esméralda ve çirkin kambur Quasidimo gelmektedir. İkinci zıtlık ise iyilik beklenen kilisenin aslında kötü işler yapıyor olması; kötü ve fakir olarak algılansa da halktan bir kişinin bilginin önemini vurguluyor olmasıydı. Bu doğrultuda ele alındığında bu sahnede Çingeneler ve yoksul adamın iki farklı göstergeyi simgelediği düşünülebilir. Burada sözü edilen iki farklı gösterge ise, yine her insanın içinde iyilik ve kötülük zıtlığının diğer bir ifadeyle yin ve yangın bulunduğu aktarılacak istenmesidir.



Görsel 3. Kilise camından Esméralda'yı seyreden peder ve kilisede bulunan heykeller

Enigmatik kod: Notre Dame'ın tepesinden Esméralda'yı izleyen Peder.

Yan anlamsal kod: Esméralda güzel ve çekici bir kadın. Peder ise dünyevi arzularını bastırmış olması gereken bir kişi; ancak görüldüğü üzere Esméralda'yı izlemekte ve ona karşı düşünmemesi gereken duygular hissetmektedir.

Eylemsel kod: Esméralda'nın cazibeli dansı ve papazın baştan çıkması.

Simgesel kod: Güzel-çirkin, güçlü-güçsüz kavramları; çirkin ve korkutucu heykellerle betimlenerek hem kilisenin kamburunu hem de pederi anlatan bir bütünlük olarak işlenmiştir.

Kültürel kod: Rönesans öncesi gotik mimari ve Avrupa kilisesi

Bu sahnelerde kilise içinde peder gösterilmektedir. Kilise iyilik barındıran bir din kurumu gibi gözüktüğü de filmde kötülüğü sembolize etmektedir. Karanlık bir tarafının olduğunu görmekteyiz. Bu geçiş esnasında heykeller çirkinliği göstererek dış Quasimo'ya gönderme yapsa da aslında güzellik ve çirkinliğin dış görünüşte değil,

insanın içinde gizli olduğunu aktarmaktadır. Diğer bir anlatımla, söylenmek istenen görünüşün yanıltıcı olabileceği, bunun aklımızı karıştırarak, düşüncelerimizi etkilememesi gerekliliğidir. Aynı zamanda filmin genelinde Fransa Kralı IV. Philippe'nin Papa IV. Clemens'i de yanına alarak Tapınak Şövalyesi Jack De Molay'ın öldürüldüğünü anlatan genel bir mesajı da vermektedir.



Görsel 4. Gotik Mimariye sahip kilise iç cephesi

Enigmatik kod: Notre Dame kilisesinin gotik iç mimarisi ve bu iç mimariye sahip yapının içindeki Quasimado.

Yan anlamsal kod: Quasimado, kambur ve çirkin olsa da içi temiz, kilise karanlık ve gotik gözükse de en derinlerinde temel olarak İsa'nın ışığa yakın öğretisini barındırır. Fakat tıpkı mimari yapısı gibi İsa'nın öğretileri de örtünmüş duvarlar ardında saklı kalmıştır.

Eylemsel kod: Quasimado'nun bir şeyler yapmak için hareketliliği. Kiliseye karşı çıkışını anlatılır. Bu olay kilisenin içinden birinin artık kiliseye dur demesi gerektiğini gösterir.

Kültürel kod: Gotik mimari

Kamera açısı ve kilisenin karanlık gotik görüntüsüyle kilisenin gücü yine vurgulanmaktadır. Notre Dame yapı olarak da karanlık mimari bir tarza sahiptir. Özellikle Gotik Mimari'yi kiliselerin yapımında kullanmaları sert görüntüsünü ve gücünü ortaya koymak için olmuştur.



Görsel 5. Kendini kırbaçlayan Peder

Enigmatik kod: Peder odası, Notre Dame

Yan anlamsal kod: Pederin kendine ceza vermesi. Genç kadına olan dünyevi arzuları nedeniyle kendini cezalandırmaktadır. Bu Opus Dei tarikatının bir geleneğidir.

Eylemsel kod: İsa'nın cezalandırılması gibi kendini cezalandıran peder, sırtına kırbaç vurmaktadır. Bu kırbaçlar tanrı adına yapılmaktadır.

Simgesel kod: İsa ve paganlaşmış heykele tapınım simgesel koddur.

Kültürel kod: Mimari ve İsa gibi çıplak bedenle tanrıya uzanan ceza biçimi dönemin kültürel kodlarını yansıtan örneklerdendir.

Opus Deis adlı Vatikan'ın Kutsal Mafyası olarak da bilinen tarikata ait bir kırbaçlama sahnesi gösterilmektedir. Peder kendini İsa'nın yolundan çıkmış olarak gördüğü için kırbaçlamaktadır. İşte tam bu nokta İsrailoğullarıyla ve İsa'yı öldüren Yahudilerle de bağlantılı olduğu anlaşılır. İsa bir Yahudi'ydi ve İsa'yı öldürenler de onun din kardeşiydi. Tanrı adına tanrının peygamberini öldürdüler. Peder de Tanrı yerine geçtiğinin farkında olmaksızın; Tanrı adına kendine ceza vermektedir. Esméralda'ya karşı ilgisinin ortaya çıkarıyor olması ve onu öldürmek istemesinin sebebi de nefesine kendini teslim etmeme isteğinden kaynaklanmaktadır.



Görsel 6. Esméralda ve keçisi

Enigmatik kod: Paris sokakları. Esméralda ve keçisi

Yan anlamsal kod: Keçi, İsrailoğullarının atası İbrahim'i temsil eder. Keçi elinde sokakları gezen Esméralda ise Magdalalı Meryem.

Eylemsel kod: Keçiyi sokaklarda sürüklemesi, günahlarının üzerine kurban edilme anlatısı sunarak bize pederi ve pederin arzularını kırbaçladığı için Esméralda'nın güzelliğini anlatıyor.

Simgesel kod: İyi-kötü, neşeli-neşesiz, katil-yaşam veren, vb. kavramlarla insanların çeşitli hallerinin iyi ya da kötü olmalarını belirlemediği aktarılmıştır.

Kültürel kod: Ortaçağ kostümü ve karanlık fikirli kişileri simgeleyen cübbe.

İlerleyen sahnelerde gösterilen Esméralda'nın keçisi önemli bir göstergedir. Esméralda da Magdalalı Meryem gibi keçisiyle birlikte gezmektedir. Magdalalı Meryem İsa'nın Katolik Kilisesi tarafından kabul edilmemiş eşidir. Buna rağmen İncil'de Cana Kasabası'nda geçen bir düğünle evlendirildiği anlatılmıştır. Esméralda Magdalalı Meryem'le benzeşmektedir. Çünkü filmin sonunda kurban edilmesi ve filmin başından beri birlikte gezdiği keçi figürü İsrailoğullarına; Hz.İbrahim'e dayanmaktadır.



Görsel 7. Bohemya Yasası'nda bahsedilen genç adamın asılma sahnesi

Enigmatik kod: Çingenelerin mahzeninde genç adamın asılması.

Yan anlamsal kod: Kendi yasalarını koyan Paris halkı, yakında ortaya çıkacak olan Fransız devriminin hazırlıkları görülmektedir.

Eylemsel kod: Adam asılırken Bohemya yasaları dedikleri yasanın yürürlüğe girmesi

Simgesel kod: İyilik-kötülük, masumiyet-canilik, güç-güçsüzlük gerçek-yalan kavramları, Esméralda'nın masum adamı kurtarmak için onu ipten alması sahnesinde betimlenmiştir.

Kültürel kod: Çingenelerin yoksul kıyafetleri. Fransız devrimi öncesi durum

Bu sahnede Çingenelerin Bohemya Yasası diyerek bahsettikleri ve adamı asarak adeta bir devlet gibi yargıya götürme durumu Ortaçağ'ın sonundaki Magna Carta Yasası'nı hatırlatmaktadır. Ayrıca İngiltere ve Fransa arasındaki Yüzyıl Savaşları'nın da böyle vahşi ve bıkmış bir halk tarafından desteklenebileceği anlatılmaktadır. Magna Carta Olayı ise Avrupa Ortaçağ'ının sonunda İngiliz halkının kraliyete karşı ayaklanmasının resmi anlaşmasıdır. Bu olayın arkasında Fransa ile yapılan Yüzyıl Savaşları vardır. Bu savaşlar İngiltere'de Magna Carta'yı doğururken kıtaların keşfi ve halkın ayaklanmaları Fransa'da yaklaşan Fransız İhtilali'nin ayak seslerinin göstergesidir.



Görsel 8. Haksız yere suçlanarak hücreye atılmış olan Quasimodo

Enigmatik kod: Mahzende tutuklu Quasimodo

Yan anlamsal kod: İsa'nın azap yoluna girmeden önce haksız yere tutulması gibi Quasimodo da iyi niyeti ve aşkı nedeniyle uğruna buna maruz kalmaktadır.

Eylemsel kod: Mahzende tutkulu olan Quasimodo kendini aşkı için feda etmiş ve bunu kabullenmiştir.

Simgesel kod: Esaret-özgürlük, aşk-nefret, kölelik-sahiplik karşıtlıkları simgesel kodlara ve bu bağlamda genç adama, Quasimodo'ya, İsa'ya gönderme yapmaktadır.

Kültürel kod: Dönemin ölüm cezası biçimi, çarmıha gerilme. Şekilsiz, biçimsiz vücudu ve çirkin yüzüyle günahkâr gibi görülen Quasimodo, aslında bir anlamda kilisenin olması gereken saf yüzüdür.

Quasimodo'ya hücrede yapılan işkenceler tıpkı İsa'ya yapıldığı gibi haksız yere hapse atılması ve ayrıca düşmanları ona kötülük yapsa da onun düşmanlarına kötülük yapmaması ya da onlar için kötülük düşünmemesi İsa'yı aklımıza getirir. Aynı zamanda geçmiş sahnelerden birinde pederin kendisine tanrının elinin değdiğini söylemesi de yeniden bunu destekler gibi görünmektedir. Quasimodo kilisenin yanlışlarına rağmen gerçek bir inanan figürü gibi temsil edilmektedir. Buradaki sahne İsa'nın çarmıha gerilmeden önceki Romalı askerler tarafından uğradığı hakaretlere gönderme yapan bir göstergenin bir gösterilen boyutu varsayılabilir.



Görsel 9. Kırbaçlanan kambur ve Esméralda

Enigmatik kod: Engizisyon mahkemelerinin kararıyla halk önünde kırbaçlanan kambur ve onu izleyenleri görmekteyiz. Fransa Dükü de tahtında bu olayı izlemektedir.

Yan anlamsal kod: Kambur bir günah keçisi olarak halkın önüne atılmıştır. Halka uyarı gibi yapılan bu durum Kudüs'te çarmıha gerilen İsa'yı hatırlatır. Onu da izleyen kadınlar tıpkı Esméralda gibi çarmıhtan indirilmesi için haykırmışlardır.

Eylemsel kod: Kırbaçlanan Quasimodo'ya dayanamayan Esméralda onun için af diler. Quasimodo ise acıyı kabullenmiştir.

Simgesel kod: Çirkin Quasimodo'nun çirkin bedenine karşın, yüreğinin güzel olması, haksızlığa rağmen cezayı kabullenmesinden geçmektedir.

Kültürel kod: Engizisyon mahkemeleri

Görsellerde gördüğümüz kırbaç sahnesi İsa'ya çarmıh öncesi yapılan işkencelerle birleşmektedir. Haksız yere masum birinin canı yanmaktadır. Kudüs'te İsa'nın çarmıha gerilmeden önce işkence görmesi esnasında Magdalalı Meryem ve Meryem Ana da tıpkı sahnedeki Esméralda gibi onun acılarına dayanamamaktaydılar. Esméralda bu sahnede biraz daha İsa'nın annesi Meryem gibi davranmaktadır. Keçiyle gezdiği sahnelerde de karısı Meryem gibi betimlenmiştir. Diğer bir anlatımla Esméralda, İsa'nın dünyasında yeri olan iki kadını temsil etmektedir. İsa'nın hayatında yer alan iki kadının adı da Meryem'dir. Keçi ve Esméralda ise İsrailoğulları ve İbrahim'in kurban meselesine dayanmaktadır. İsa'nın dini öğretilere bağlı kalması ve gerçek güzelliğin Tanrı yolunda olduğunun göstergesi filmde Quasimodo'yla özdeşleştirilmiştir.



Görsel 10. Esméralda'nın Quasimodo'ya su vermesi

Enigmatik kod: Quasimodo acı çekerken Esméralda engizisyonun işkence alanında, Paris'in orta yerinde ona su verir.

Yan anlamsal kod: Kamburun yapmış olduğu iyilikler karşısında Esméralda'nın ona iyi davranmasını görmekteyiz. Herkes ceza verirken, Esméralda, onun gerçek ve doğru yüzünü görebildiğinden ona yardımcı olmaktadır.

Eylemsel kod: Esméralda, Quasimodo'yu su ile besler. Herkesin nefretle baktığı adama, elleriyle su akıtması ise, kamburun da onu elleriyle kurtarmasına yönelik eyleme yapılan göndermedir.

Simgesel kod: İyi, kötü, çirkin ve güzel kavramlarının iç içe geçmiş biçimiyle aktarılan simgesel kodları görmekteyiz.

Kültürel kod: Kamburun çıplak bedeni filmde çok kez tekrarlanan İsa anlatısı gibi tekrarlanmıştır. Tüm kültürel tasarım Kudüs ve Kudüs'ün Ortaçağ uzantısı görünümünde yansıtılmıştır.

Esméralda ve Quasimodo ilk kez bu sahnede Yin ve Yang anlatısı gibi birlikte gösterilmektedir. Güzel ve çirkin, ikisinin de iyi ve kötü tarafları vardır. Yani her güzelde bir kötü, her kötüde bir güzel vardır zıtlığıyla da “*düalizm*” anlatılmaktadır.



Görsel 11. Quasimodo'nun işkencelerden sonra kiliseye, tanrının evine sığınması

Enigmatik kod: Notre Dame katedralinin içi. Peder ve Quasimodo.

Yan anlamsal kod: Her şeye rağmen Quasimodo'nun sığınacağı yer yine tanrının evi olarak kabul edilen kilisedir. Cezayı veren yere sığınması ise Quasimodo'nun aslında kilisenin gerçeğinin içinde yaşaması nedeniyle umudun Tanrı'nın evinde olduğunu ve ancak ona sığınabileceğini bilmesindendir.

Eylemsel kod: Quasimodo'nun, pederin ayaklarına kapanırcasına af dilemesi, kiliseye olan bağlılığını gösterirken, bir yandan kararsızlığın ve kırılma noktası yaşamanın da göstergesi olarak düşünülebilmektedir.

Simgesel kod: Günahkâr-masum, güçlü-güçsüz, suçluluk-af dileme karşıtlıklarında Pederin kara cübbesi ve ayağının ucunda acıyla yatan günahsız adam, artık kiliseye baş kaldırma zamanı geldiğini anlatmaktadır.

Kültürel kod: Gotik Ortaçağ Fransız kilisesi. Giydikleri siyah cübbeler İsa'nın yasını tuttuklarının göstergesi olarak kabul edilebilir.

Bu sahnede Quasimodo'nun pedere karşı olan itaatkarlığı gösterilmiştir. Fakat bu sahnede arkadaki kilise fonundan bu itaatin pedere değil, tanrıya olduğu ve sağırlığından da kaynaklı olarak duyularının da körleşmesi pederin kötülüğünü görememesine sebep olmaktadır. Ortaçağ Avrupa halkının inançlarının bilimsellikten ve sorgulamadan uzak olduğunun ve din uğruna kilisenin kötü yanlarının görememesine vurgu yapılmıştır.



Görsel 12. Pederin kralın adamını bıçaklaması

Enigmatik kod: Pederin, kralın adamının odasında, adamı bıçaklaması.

Yan anlamsal kod: Pederin kanuna karşı çıktığı ve arzularına yenik düştüğünü anlatırken, masum adamın peder tarafından bu şekilde bıçaklanması, İsa çarmıha gerildikten sonra acı çektiğini gören bir Romalı askerin de onu aynı şekilde mızrağının ucundaki keskin bıçakla öldürmesini anlatıyor.

Eylemsel kod: Bıçaklama hareketi, Gül ve Haç tarikatına dikkat çekmektedir. Pederin bir din adamı olduğu halde birini öldürmesi ise, kilisenin İsa yolundan çıktığını göstermektedir. Bu yüzden de Gül ve Haç tarikatına dikkat çekilmiştir.

Simgesel kod: Gül ve Haç tarikatına ait eylemin, ezoterik bir yapılanmayla, gizlenerek kilisenin öğretisini koruyacağını anlatmaktadır. Çünkü kilise yolundan çıkmış, insan öldürecek duruma gelerek ruhani liderliği terk etmiştir. Sözü edilen olayla ilgili can alma-can verme, doğruluk-sapkınlık, din-din dışılık vb. kavramlardan yararlanıldığı görülebilmektedir.

Kültürel kod: Kudüs ve Tapınak Şövalyeleri'ne ait objelerin kullanılması kültürel kodlara örnek olarak gösterilebilir.

Bıçak ve saplandığı yer İsa çarmıha gerildikten sonra ortaya çıkan kutsal hançer konusuna dayanmaktadır. Romalı bir asker, İsa acı çekmesin diye onu hançerler. Fakat bu sahne, Peder'in iktidara karşı çıkışını ve aydınlığa, ilme karşı çıkışını da göstermektedir. Peder tam bir karanlık Ortaçağ insanı olarak karakterize edilmiştir. Hem İsa'ya itaat eder görünür hem de Tanrı adına semboller ve yöntemler kullanarak inancı şeytanileştirip halk üzerinde yaptırım uygular.



Görsel 13. İsviçreli Muhafızların kilisenin kapısına dayanması

Enigmatik kod: Notre Dame’ın önüne İsveç muhafızları gelmiştir.

Yan anlamsal kod: İsveç muhafızları, Vatikan’ın kontrolünde gibi gözüксе de esasında İskoç locasına ait derin mason locasının yapılanmasıdır. Bu yapılanma Orta Çağ’ın sonlarına doğru kurulmuştur. Fakat burada henüz kilise ve tapınakçılar ayrılmadan iç içe işlenmiştir.

Eylemsel kod: İsveç muhafızlarının kiliseye gelerek, suçluyu aramaya başlama çalışmaları.

Simgesel kod: Muhafızlar Tapınak Şövalyeliğini anlatır. Şövalyelik Orta Çağ’ın sonlarına doğru “Güzel Philippe” adlı Fransız kralıyla birlikte “zındıklık” olarak ilan edilir. Ancak filmde, kilisenin yandaşı gibi gösterilmiştir. Çünkü İsveç muhafızları bir süre sonra kiliseden ayrılmıştır. Özellikle mason locasına ait koruma birliğidir.

Kültürel kod: İsveç Muhafızlarının kostümü Rönesansta, Michalangelo tarafından renkli ve gösterişli tasarlanmıştır.

Esméralda’yı kurtaran Quasimodo’ya rağmen kilise muhafızları olan İsviçreli Muhafızları görüyoruz. Bu muhafızlar kiliseye hizmet etmektedir.



Görsel 14. Peder ve Papa tablosu

Enigmatik kod: Kral odasında peder ve kral.

Yan anlamsal kod: Kral ve peder konuşurken, papa tablosunu görmemiz tüm yapılanların arkasında Papa'nın kanatları altına sığınma olarak gösterildiği düşünülebilir. Bu sahne gösterilen boyutunda incelendiğinde, pederin Notre Dame içinde yaptığı her yanlış hareketin papaya sığınılarak yapıldığını ve Vatikan'ın da aynı şekilde bir yönetim biçimi kullandığı anlatılmaktadır.

Eylemsel kod: Peder ve kralın tartışmalı konuşmasında, peder kendini Vatikan'ın gücü ve tanrı adına söylediği yalanlarla haklı çıkarmaktadır.

Simgesel kod: Vatikan, Paris ve Ortaçağ skolastik inancını monarşi yapısı üzerinden net bir şekilde görüyoruz.

Kültürel kod: Fransa'nın ataları Batı Frankların kültürünü ve Vatikan'ın karmaşasını görmekteyiz. Kavimler Göçünden itibaren hâkim olan dönüştürülmüş Helenistik kültür ve Avrupa imajı söz konusudur.

Filmin sonuna doğru yaklaşırken Papa'nın tablosunu görmekteyiz. Pederin sürekli olarak Papa'dan ve kiliseden güç aldığını görüyoruz. Burada Papa'nın tablosunun kullanılması sadece Notre Dame Katedrali'nde değil Vatikan Kilisesi'nde de aynı yanlışların yapıldığını, din adına, Tanrı adına kötülük yapıldığını göstermektedir.



Görsel 15. Quasimodo'nun ölüm sahnesi



Görsel 16. Filmin başında gösterilen taç

Enigmatik kod: Notre Dame, Quasimodo'nun yaşam alanı.

Yan anlamsal kod: Quasimodo'nun erdem, ahlak ve gerçekler uğruna kendini feda etmesi, İsa'nın insanların günahları için kendini kurban sunmasına benzemektedir. Bunu destekleyen diğer şey ise Quasimodo'nun tacı. Çünkü İsa da ölürlen başında dikenli tacı vardı.

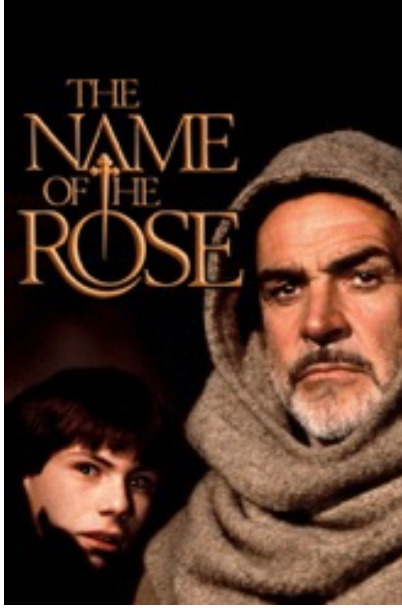
Eylemsel kod: Quasimodo ölürlen, gözlerini sonsuz bir bilinmezliğe dikmesi ve etrafında onun ölümünü seyreden dostları eylemsel koddur. Çünkü kamburun fani ve lanetli dünya hayatını bırakarak sanki bir peygamber gibi göğe yükseldiğini anlatır.

Simgesel kod: Kamburun etrafındaki heykeller, melekler konseyi gibi anlatılmıştır. Halk olup bitenleri göremese de heykeller adeta melekler gibi olup biten her şeyi görüyor.

Kültürel kod: Ağırlıklı kültürel kod olarak Paris ve Kudüs bağlantısı aktarılmıştır.

Filmin sonunda Quasimodo ölürken gösterilen taçla birlikte ölüm sahnesinde onun çirkin bir adam değil, gerçek bir kral olduğu anlatılmaktadır. Tıpkı İsa Mesih ölürken herkesin olaylar karşısında onun gerçek bir peygamber olduğunu anlaması gibi. Burada sözü edilen olaylar *taç* göstergesiyle aktarılmıştır. Diğer bir gösterge ise, gösterilen boyutunda ele alındığında, Quasimodo'nun bir gözünün az görmesi ve bir gözünün net bir şekilde görebiliyor olması eterik bedeni ve fiziki bedenini de anlatmaktadır. Özellikle ölürken bunu görüyoruz. Ruhsal bedeni bir kahraman gibi öldü. Fiziksel bedeni ise fani ve kusurluydu, tıpkı hasta gözü gibi. Aynı zamanda göz sembolü İsrailoğullarına da dayanır, madde hayatının kusurlarını ve sıkıntılı sistemini anlatır. Diğer göz ise mana hayatının güzelliğini ve gerçekleri net görebilmeyi anlatmaktadır.

3.5. Gülün Adı



Orijinal İsmi: The Name of the Rose

Yönetmen: Jean- Jacques Annaud

Vizyon Tarihi: 24 Eylül 1986

Tür: Dram, Gerilim, Gizem

Süre: 130 dk

Yapım: 1986 – Fransa, İtalya, Batı Almanya

Konusu: Fransiskanların lideri Cesena'lı Michelle'nin, İsa ve Havarileri'nin yoksul olduğunu bu bağlamda İsa'ya inananların da yoksul bir yaşam sürmesi gerektiğini söylemesinin ardından, İmparator, Fransiskanlara karşı bir yakınlık hisseder. Oysa Papa XXII. Ioannes, tüm tezlerini yetki ve varlık üzerine kurmuştur. İtalya'nın kuzeyinde bir manastırda, cinayet işlenmiştir. Saygın ve bilgili bir Fransiken olan Baskerwilleli rahip William (Eski sorgucu), olayı araştırmak üzere

imparator tarafından görevlendirilir. Babası tarafından, rahip William'ın yanına eğitilmesi için verilen genç rahip Melk'li Dom Adso'da, bu görevde hazır bulunur (<https://www.sinemalar.com/film/989/gulun-adi>).



Görsel 1. Rahipler

Enigmatik kod: Katedralin içi, skolastik inançlı iki Katolik rahip

Yan anlamsal kod: İsa'nın cömertliği ve iyiliğini sembolize eden iki rahip, İsa'dan farklı olarak altın haç takıp, karanlığın yolunda kara cübbelerle ışıktan uzak hayatı seçmişlerdir. İsa'nın tam aksine, onun yolunda olduğunu sanıp ondan farklılar.

Eylemsel kod: Bir pencerenin önünde konuşan iki rahip ışığa rağmen ışıktan saklanırlar. Bunu da kilisenin karanlık cübbeleriyle yapmaktadırlar. Burada ışığı İsa, kiliseyi de cübbeler gibi anlatarak, insanın üzerine gelen tanrı ışığını kilisenin örttüğü anlatılmaktadır.

Simgesel kod: Aydınlık-karanlık, yoksulluk-varsıllık karşıtlıklarında siyah cübbeler, altın haç ve ışık gelen pencere simgesel koddur.

Kültürel kod: Avrupa karanlık çağı ve bilgidenden uzak, koyu Katolik yaşamı.

Rahiplerin siyah cübbeleri tanrı için karanlığa gömülürken bilginin ve gerçeğin karşısındaki kapalı duruşu da sembolize eder. Düalizmin ikili var oluşundaki karanlık taraf. Yani aslında mutlak kötü yoktur, fakat zıtlık vardır ve her şey tanrıdandır. Burada rahiplerin karanlıkta olmasının sebebi mutlak kötülükten gelmemektedir. Zaten tüm filmin anlatısı da budur. Rahipler ve katedraller kötülük için değil, tanrı

yolu için bilgiyi ve aydınlığı örtmektedirler. Asıl niyetleri tanrı yolunda olmaktır. Ancak, Tanrı yolunda olduklarından söz ederken, kendileri için zevk ve haz unsuru olan ögelerden vazgeçememektedirler.



Görsel 2. Mezarlıkta bir karga

Enigmatik kod: Mezarlık ve bu Katolik mezarlığındaki karga

Yan anlamsal kod: Karga, hainliği, kötülüğü, ölümü simgeleyen bir hayvandır. Burada Avrupa katedrallerinin geldiği durum anlatılmaktadır. İnançlar arkasına saklanan bu kiliselerin anlatısı mezarlıkla aktarılmıştır.

Eylemsel kod: Hristiyan mezarlığında leş arayan karga ve onu izleyen her şeye rağmen bilginin ışığındaki aydın insan.

Simgesel kod: Zodyak takımyıldızları, uzay ve dünya hayatı aktarılmıştır.

Kültürel kod: İsa'nın yolundaki çeşitli tarikatlar verilmiştir. Bazı tarikatlar kilisenin aksine tam anlamıyla İsa'nın her öğretisini taşımaktadır. Beyaz cübbeler ve aydınlık enerji de bu insanların üzerinde farklı tarikatların kodları olarak renk farkıyla yansıtılmıştır.

Karga Hristiyanlığın Avrupa katedrallerinde ne durumda olduğunun göstergesidir. Roma'daki 325 İznik konsülünde belirlenen Hristiyanlık kurallarının Ortaçağ'da artık eskidiği ve demode kaldığını anlatmaktadır. Karganın ölümü temsil etmesi, rahiplerin Tanrı adına gerçekleri gizlemesi ve cinayetler işlemelerini aktarmaktadır. Karga, siyah cübbeli rahipleri simgelemektedir. Bu anlatıları

destekleyen diğer olay ise Baskerville’li William’ın kargayı gördükten hemen sonra altın bir levhayı çantasından çıkarması. Bu levha Zodyak takvimlerine ait bir takımyıldızı haritasıdır. William aydın insanı sembolize eder ancak kapısına dayanan peder, Hristiyanlığı ve gericiliği yansıtan aydınlıktan kaçan bilge olması gerekirken, bağınaz düşüncelere inanan insanların göstergesidir.



Görsel 3. Fransisken rahip Baskerville’li William

Enigmatik kod: Fransisken rahibin odası. Katedral içi.

Yan anlamsal kod: Fransisken tarikatı verilmektedir. Bu tarikatın yoksulluğu seçmesinin kiliseye nazaran daha da çok İsa’nın yolunda olduğunun anlatısı niteliğindedir.

Eylemsel kod: Temiz yüzü ve aydın duruşuyla kilisenin aksine, bilgiyi gösteren Baskerville’li William’dır.

Simgesel kod: Bağınazlık-Rönesans.

Kültürel kod: Batı Avrupa kiliseleri ve içindeki karşıt görüşler.

Bu sahnede bir önceki göstergenin devamı niteliğinde başka bir anlatı vardır. Siyah ve daha güzel duran rahip cübbesi yerine gri ve daha eskice duran cübbe esasında Baskerville’li William’ın Fransisken tarikatına bağlı olduğunu gösterir. Fransisken tarikatının ideolojisinde İsa’nın isteğine göre yoksul yaşamayı seçmiş rahipler vardır. Fakat filmdeki katedral ve Vatikan kilisesi İsa’nın isteğine göre yaşayan rahiplerden oluşmamaktadır. Buradaki gösterge William’ın cübbesidir.



Görsel 4. Hayvan kanı kullanılması

Enigmatik kod: Katedralin içi

Yan anlamsal kod: Hayvan kanının akıtılıyor olması, kilisenin tanrı adına kan akıtacağını anlatmaktadır.

Eylemsel kod: Akan kanı gören bir keşiş korkar. Bu kilisenin kanlı yüzünü göstermektedir.

Simgesel kod: Kan, genetiği anlatır. Soylu kan ve genetik ise İsa'dan Musa'ya, oradan da İsrailoğulları'na dayanır. Avrupa kilisesinin en büyük sorunu olarak hep saklamaya çalıştıkları esas konu budur.

Kültürel kod: Avrupa kırsal yaşantısı verilmiştir. Kutsal kan, kutsal kâse anlatısı vardır.

Hayvan kanının kullanılması hem şarap ve Hristiyan kültürünü hem de İsa'nın kanı ve soylu kan anlatısını göstermektedir. Filmde gönderme yapılan bir diğer konu ise, engizisyonun yine tanrı adına kan akıtacağıdır; ancak bu eylemin yanlış olduğunu çocuğun kanı gördüğünde içgüdüsel olarak kaçmasından anlamaktayız. Çünkü İsa'nın da Tanrı adına öldürüldüğü söz konusudur.



Görsel 5. Bir tanesi sönmüş altı adet mum

Enigmatik kod: Katedral, dua odası.

Yan anlamsal kod: Yanan mumların birinin sönmesi, ölümü ve yok oluşu çağrıştırmaktadır. Bu sahnede bir adamın yerde yatıyor olması da bu göstergenin gösterilen boyutunda bu düşüncüyü kuvvetlendirmektedir

Eylemsel kod: Yerde yatan adamın bir süre sonra ayılması ve kontrolün kilisenin içinde gerçekleştiğini anlatması, ölümü de yaşamı da onların getirdiğine ait bir inanç anlatısı sunmuştur.

Simgesel kod: Yerde yatan adamın tuhaf ve deli gibi tavırları korkudan kaynaklı olarak ortaya çıkmış bir simgedir. Çünkü kilise korkularla bilgiden insanları uzak tutmuştur.

Kültürel kod: Ortaçağ Avrupa inancı doğrultusundaki cübbeler hakim.

Beş mum yanarken bir tanesi Meryem Ana altında sönmüş durmaktadır. Hemen peşinden yerde yatan bir adam görülmektedir ve adamın ölü olduğunu, onun mumunun sönmüş olduğunu anlatıyor görünmektedir ancak aslında kilisenin iyi gözükse de gizlice bilgiye uzak bir karanlığı yaşadığını anlatmaktadır.



Görsel 6. Adso'nun kızı görmesi

Enigmatik kod: Katedralin bahçesi. Adso ve peder. Aynı zamanda köle gibi fakir halk.

Yan anlamsal kod: Adso'nun bir kadını beğenmesi, arzulu bedeninin bastırılmış halinin açığa çıktığı bir yerdir. Çünkü beğendiği kadın yoksul bir çingenedir. Aynı zamanda Adso'nun kadınlardan ne kadar uzak kaldığını da gösterir.

Simgesel kod: Adso'nun bir kızı beğenmesi, kilisenin insanların arzularına ne kadar hükmettiğinin simgesidir. Adso da cinselliğini bastıran kilise kölesi haline gelmiştir. Kıza nazaran durumu çok daha iyidir. Fakat cinsel anlamda tıpkı kız gibi karnı açtır.

Kültürel kod: Aşk ve kilise yoksulluk ve yoksunluk üzerinden anlatılmıştır

Cinayet anlatılırken Adso'nun kızı görmesi ve bir rahip aday olması rağmen kızı arzulaması tanrının evinin kurallarına karşı geldiğini anlatmaktadır. Manastır Katolik yobazlığını anlatırken, Adso ölen rahip gibi olsa da aşkının katili Katolik kilisesidir. Adso genç bir adam olarak bir kadına arzu besler fakat manastır göstergesi altındaki Katolik inancı Adso'ya engel olmaktadır. Filmde bu konu aynı zamanda cinayetle de birleştirilmektedir. Adso ölen çocuk kız ise güldür. Gülün ardındaki haç sembolü ise, aşka engel olan kilisedir. İlahi aşka ulaşmak için tensel aşktan vazgeçmek gerektiği anlatılmaktadır.



Görsel 7. Rahiplerin akşam yemeği

Enigmatik kod: Katedral yemek odası. Tüm rahipler.

Yan anlamsal kod: Son akşam yemeği tablosu gibi dizilmiş masalar, kutsallığı anlatırken, dor düzenekleri de Rönesans'ın yaklaşacağını habercisi.

Eylemsel kod: Pederlerin hararetli konuşmaları.

Simgesel kod: Bilginin nereden geldiği ve bilginin saklanmış olduğunu karanlık cübbeli pederlerde görmekteyiz.

Kültürel kod: Ezilmiş Avrupa ve Müslüman coğrafyasındaki üstünlük sahnenin konusudur. Aynı zamanda kostümler ve masanın dizilimi de bunu anlatmaktadır.

Bu sahnede karanlığın içine gizlenmiş güç ve para arzusu altın haç üzerinden aktarılırken, William Fransisken inancını gösteren gri cübbesini giymeye devam etmektedir. Bu sahnede masa düzeni Son Akşam Yemeği'ne göre kurulmuştur. Aynı zamanda engizisyon mahkemesi gibi dizilmiş insanların ardında duran dor düzenekli surlar da yaklaşan Rönesans'ın habercisidir.

Ortaçağ'da Şam üzerinden İbn-i Sina ve İbn-i Rüşd gibi Müslüman alimler kitapları çevirip Avrupa'ya gönderirlerdi. Bu filmde de bu kitapların çevirisi saklanan bilgi olarak gösterilmektedir. Sahnede göstergeler birden fazladır ancak dor düzenekli surlar, şamdanlar antik dönemin izlerini taşımaktadır. Bu antik dönem göstergelerini saklanan kitaplar, diğer bir anlatımla saklanan bilgi izlemektedir.



Görsel 8. Baskerville’li William ve Adso

Enigmatik kod: Adso ve William’ın odası

Yan anlamsal kod: Adso, kiliseyi sorgulamaya başlamıştır. Bir yandan da aşkı mı, kilise mi üstün gelecek düşüncesi içindedir. William’ın hangi taraftan olduğunu da anlamaya çalışmaktadır.

Eylemsel kod: William ve Adso’nun bilgi üzerindeki konuşmalarından ikisinin de yeteri kadar bilgili olmadığı ortaya çıkar.

Simgesel kod: İkilinin konuşmaları ve karanlığın içinde kalmaları, bilginin saklandığının habercisidir. Kilisenin sır sakladığı tekrar vurgulanmıştır.

Kültürel kod: Skolastik Avrupa kilisesi kültürü.

William ve Adso, Ay ışığı altında kadrja ikisi de aynı boyda görünecek şekilde oturtulmuştur. Buradan usta-çırak ilişkisinin olmadığını ve bilgiyi aramak konusunda ikisinin de aynı oranda bilgili aynı oranda cahil olduğu anlatılmaktadır. Çünkü Adso yaşanan olaydan felsefi bir dersi düşünerek çıkarır ve bir yandan da yorumlarken, William salt bilginin peşinde koşar.



Görsel 9. Kör rahip

Enigmatik kod: Katedral içi, rahibin bölgeleri.

Yan anlamsal kod: Kör rahibin, gözleriyle birlikte inançlarının da körleştiği verilmiştir.

Eylemsel kod: Rahip adeta Tanrı'nın elçisi gibi tanrıya ait bilgileri, tanrı adına saklı tutma yetkisini kendisinde görmektedir.

Simgesel kod: Görmek-görmemek, açık – gizli, aleni- sır vb. kavramlar kör rahibin gözlerinin görememesi, Adso ve peder için imkân sunacaktır.

Kültürel kod: Karanlık cübbeler ve aydınlık cübbeler, siyah ve beyaz üzerine anlatıyı düalizm üzerinden vermiştir.

Kör rahip yaptıklarının tanrı adına olduğunu düşünürken aslında düşünceleri de tıpkı gözleri gibi körleşmiştir. Rahibin gözleri kilisenin körlüğünün göstergesidir.



Görsel 10. Yemek sırasındaki kambur

Enigmatik kod: Katedralin yemek sırası. Buradaki kambur ve aç yoksullar.

Yan anlamsal kod: Buradaki kambur, Avrupa halkı olarak verilmiştir. Halk kilise yüzünden cahil kalmış, vicdanını yitirmiştir.

Eylemsel kod: Kamburun insanlara davranış biçimini görmekteyiz. Aynı zamanda davranışlarının ardındaki kilise izlerini.

Simgesel kod: Güzel-çirkin, asalet – halktan olma, vb. öğeler kamburun çirkin oluşuyla Avrupa halkını ve kiliseyi aktaran göstergelerdir.

Kültürel kod: Ortaçağ karanlık kültürü devam etmektedir.

Bu sahnede çirkin kambur görülmektedir. Bu çirkin kambur karakter doğrudan Vatikan kilisesinin halk üzerinde oluşturduğu batıl inançla harmanlanmış kötücül Hristiyanlığı göstermektedir.



Görsel 11. İkinci cinayet

Enigmatik kod: Katedral banyosu, cinayet ekibi ve ceset

Yan anlamsal kod: Şişman ceset, Hristiyanlığın yedi günahından biri olarak verilmiştir.

Eylemsel kod: Boğulmuş bir ceset ve izleri takip eden kilise ekibi.

Simgesel kod: Yaprakların içindeki küvet ve su, cinayetin türünü anlatmaktadır.

Kültürel kod: Vaftiz odası olarak verilmiş küvet ve banyo Vaftizci Yahya ve İsa'ya uzanan bir anlatı sunar.

Şişman ceset Hristiyanlığın nefesine hâkim olamama günahını göstermektedir. Filmin ilk cinayeti ise şehveti anlatmaktaydı. Cesetlerin dilinde ve ellerindeki kara

leke ise veba salgınına bir göndermedir. Asıl vebanın bilgiyi saklamak olduđu anlatılmaktadır. Bu cinayet de bir önceki cinayet gibi merak sebebiyle işlenmiştir.



Görsel 12. Manastırın zenginliği

Enigmatik kod: Rahip odası. Odanın içindeki maket ve zenginlik

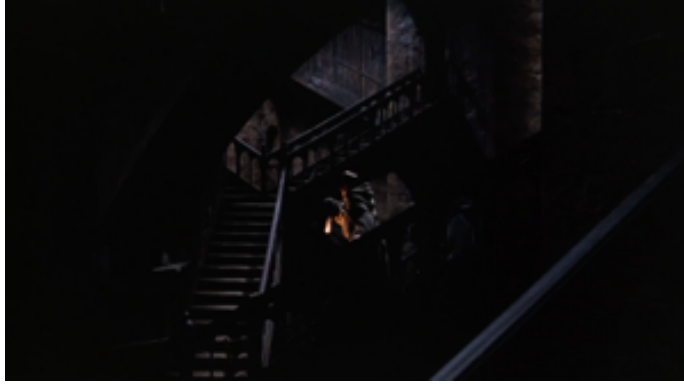
Yan anlamsal kod: Aziz Petrus Bazilikasına benzeyen maket, Avrupa'daki tüm kiliselerin Vatikan'ın gösterişli yaşantısına özendiğini anlatmaktadır. Bunun için de Vatikan gibi bilgileri saklamaya çalışmaktadırlar.

Eylemsel kod: Zenginlik ve İsa'nın yolu çarpıştırılırken, iki peder farklı görüşlerde, Vatikan önünde birleşmektedir.

Simgesel kod: Vatikan ve Aziz Petrus Bazilikası, Kudüs ve Tapınak Şövalyeliği'ni, oradan da vaat edilmiş toprakları anlatmaktadır. Bazilika Süleyman Mabedine benzediği için bir simge olarak kullanılmıştır.

Kültürel kod: Yeni dünya düzeninin sesleri Evanjelizm üzerinden Vatikan ve Kudüs'le bağdaştırılarak verilmiştir. Maket bunun en büyük kültürel göstergesi.

Aziz Petrus Bazilikası'na benzeyen altın bir maket gösterilmektedir. Tanrı adına kazanılmış zenginlik gösterilmektedir. Lakin bu zenginlik İsa'nın öğretisi ve Fransiskanlarla çelişmektedir. Aynı zamanda üzerinde de haç olan altın bir küre gösterilmektedir. Bu küre dünya, haç ise Evanjelizm'dir. Bir başka anlatımla, Hristiyanlığın dünyayı kontrol edeceği inancını aktarmaktadır. Bu sahnedeki rahibin sözleri ve davranış biçimleriyle tuttuğu tüm semboller Vatikan'ın yasama yönetme, yargıyı toplayarak ortak bir bilinç ve kültür oluşturacağı, ardından da yer küreyi Hristiyanlık üzerinden kontrol edeceği düşüncesini göstermektedir.



Görsel 13. Kütüphanenin merdivenleri

Enigmatik kod: Katedralin gizli bölümleri. Tıpkı Vatikan'ın gizli arşivi gibi gösterilmiştir. Merdivenler ve şifreler konuya yapılan göndermelerdir.

Yan anlamsal kod: Merdivenler Fibonacci dizilimine göre tasarlanmıştır. Altın orana göre dizilir, kâinatın sistemine uygun hareket ederek sırları saklar. Fibonacci dizilimini göre tasarlanmış olan bu merdiven dizilimi, aynı zamanda Rönesans'ın Vatikan ve aydınlanma tarikatlarıyla olan mücadelesini anlatmaktadır.

Eylemsel kod: Labirentin içinde ilim yolunu arayan peder ve Adso, akıl ve bilim yolunda bu yolu bulmaya çalışır.

Simgesel kod: İniş-çıkış, açık-gizli, huzur-mücadele, vb. öğelerle Rönesans müjdesi verilmektedir.

Kültürel kod: Ortaçağ teknolojisinin üzerindeki bir mimari yapı görülmektedir. Bu bağlamda, mekânsal kültürel gösterge olarak, Erken Rönesans dönemi olarak düşünülebilmektedir.

Labirente benzeyen kütüphane Fibonacci diziliminden esinlenerek yapılmıştır. Orta Çağ'da sır saklarken Fibonacci, sayıları kullanılır. Bu merdivenlerin yapısı da belirli bir matematikte birbirine bağlandığı için Fibonacci ile uymaktadır. Masonlukta merdiven ve labirent sembolü gizli bilgiyi gösterir. Gizlilik bu anlamda sadece ulaşılamamış değil, aynı zamanda özellikle saklanmış ve bir zümre tarafından elde tutulan bilgiyi aktarmaktadır. Bu sahnedeki labirent ve merdivenler de bilginin kütüphanede saklandığının gösterir.



Görsel 14. Manastır

Enigmatik kod: Manastırın bir tepenin üzerinde kudretli duvarlarıyla gösterilmesi

Yan anlamsal kod: Manastırın duruşu Sion tepesine inşa edilen Kubbetül Sahra'yı anlatırken, esas planın Kubbetül Sahra ve Mescid-i Aksa yerine dikilmek istenen tapınak yapısı olduğu verilmektedir. Saklanan bilgiler de bu ezoterik yapının izlerini taşımaktadır.

Eylemsel kod: Kudretli surlar ve tapınak tepesi, Kudüs'ü anlatır.

Simgesel kod: Süleyman Mabedi ve manastırın benzerliği üzerinde karşıtlıklar verilmiştir.

Kültürel kod: Kudüs ve Sion tepesi anlatısı. MÖ 900'lü yıllar.

Manastır tek başına gösterilmektedir. Bu duruş Kubbetül Sahra'daki Süleyman Mabedine dayanmaktadır. Filmdeki şamdanlar ve dor düzenli sütunlar Hristiyanlığın içine giren Yahudiliği anlatmaktadır. Manastırın duruşu Kubbetül Sahra'da yeni dünya düzeni için yapmak istedikleri Süleyman Mabedine dayandırılmaktadır.



Görsel 15. Suçlu bulunanların idamı

Enigmatik kod: Manastırın önünde suçlu bulunan üç kişi idam edilmek için hazırlanır.

Yan anlamsal kod: Kilisenin günah keçisi aradığını ve bulduğunu görmekteyiz. Üç kişi olması Hristiyanların teslis inancıyla ilişkilendirilebilir. Kilise yine kilise için insan öldürmekten kaçınmaz. Tanrı yoluna, şeytanın arabasıyla giden kilise anlatısı verilmiştir.

Eylemsel kod: Yakılan suçlular Tapınakçıların lideri Jack De Molay'ın Vatikan kilisesi tarafından yakıldığını ve yine kendi içinde günahkarları bularak, günah işlercesine çözüm üretmesini anlatmaktadır.

Simgesel kod: Öldürülen üç kişi teslis inancını verirken, ölüm ve yaşam arasındaki hassas çizginin ezoterik anlatısı Umberto Eco tarafından baba, oğul ve kutsal ruh olarak değil de, atomun iç yapısını oluşturan nötron, proton ve elektron olarak verilmiştir. Çünkü kötülüğü yapan da maruz kalan da iç içe geçmiştir. Tüm kâinat bir insan, bir insan tüm kainattır. Bunun için üçlü anlatı verilmiştir.

Kültürel kod: Avrupa kilisesi, Orta Çağ ve skolastik düşüncesi görülmektedir.

Kambur ve kız günah keçisi olarak gösterilmektedir. Suçsuzlardır ama suçlu gibi anlatılmaktadırlar. Avrupa kilisesi bunu her dönemde kullanmıştır. Adso'nun ustasının son sahnede ona verdiği mercekler ise bilginin karanlığa üstün geldiği ve aşkın hem dünyevi hem de ilahi olduğudur. Gül sembolü haç üzerine konunca gül ve haç tarikatı göze çarpar. Kutsal bilgiyi koruyan ve paylaşan tarikattır. İsa'nın çarmıha

gerilmesine dayanan bir hikayesi vardır. Buradaki çocuk ve kızın aşkı ise hem dünyevi hem ilahi aşkı gül ve haçın birleşmesi üzerinden anlatmıştır.

Tablo 1: Filmlerdeki ikonik- simgesel ve metaforik göstergeler tablosu

Film	İkonik Göstergeler Simgeler -Metaforlar	Anlamlandırma GÖSTERİLEN
A G O R A		
	İskenderiye Kütüphanesi	Bilim-İlim-Gelecek
	İsis Figürü	Hypatia ve İsis göndermesiyle, İsis'in, Hypatia'nın bedeninde yeniden yaşam bulması
	Pagan İnancı	Doğanın yüceltilmesini temel alan bir grup din ve dinsel gelenek olarak tanımlanır. Pagan tapınakları genellikle; orman, deniz kıyısı, dağların tepesi vb. gibi doğa ortamlarıdır.
	Davut Heykeli-Mitra Kültü heykelleri	Tek tanrı inancı olsa da Hristiyanların Paganizmden gelen gelenekle puta tapınmaları
	Siyah (kara)cübbe	Bağnaz, batıl, kötücül düşünce ve eylemler
	Ateş	Cehennem, ölüm, Tanrı adına yapılan eylemler
	Freskler-gökyüzü ve gezegen sembolleri	Paganizmde kutsal kabul edilen doğa hareketleri, astronomi bilimlerinin başlangıcı
	Kanlı mendil	Metaforik düzlemde Duygusal Vandalizm-Erkek egemenliği reddetme
	Kobra yılanı	Antik Mısır'da Uraeus, kobra yılanı hem tanrısal korumayı hem de krallara özgü bilgeliği temsil ederdi. Pagan inancında hazine koruyucusu olarak kabul edilen kobra yılanı, bilgi hazinesini korumaya çalışmaktadır.
	Kütüphanenin yanması, Roma'nın yağmalanması	Resmi Vandalizm
	Koyunlar	Kötü çobanların elinde yok olan bilgi, İsa
	İşkence	Haksızlık-Hz. İsa
	Kılıç	Egemenlik, güç, ölüm, özgürlük
	Hançer-Bıçak	Hiz. İsa-Ölüm-Kurtuluş
G O Y A' nın		
	Siyah (kara)cübbe	Bağnaz, batıl, kötücül düşünce ve eylemler
	Resim (tablo) İnés	Sanat-güzellik-haz-masumiyet-yansıma
	Tavşan	Av

H A Y A L E T L E R İ	Resim (tablo) Rahip	Kişinin içindeki kötü, görünmeyen yüz
	Cadı-cadılık	İktidara eleştiri
	Domuz (domuz eti)	Musevileri temsil etmektedir
	Goya'nın duymaması	Acı çekenler karşısında çaresizliği
	İşkence	Haksızlık-Hz. İsa
	Yakma Eylemi	Yok ediş, ceza, ölüm
	Mimari	Kültürel-uzamsal gösterge
	Yin-Yang	Zıtlıklardan doğan birlik felsefesi
K A R A Ö L Ü M		
	Gotik harfler	Kilise-Skolastik Düşünce
	Siyah (kara)cübbe	Bağnaz, batıl, kötücül düşünce ve eylemler
	İsa Heykeli	Koruyucu-sığınak
	Gotik mimari	Romanesk mimarinin gelişmesiyle ortaya çıkan mimari yapı, kültürel-uzamsal gösterge
	Kılıç	Güç-egemenlik-savaş-barış
	Üçgen siyah başlıklar	Tarikat-karanlık zihniyet
	Kırbaç	Ceza-acı-Tanrı adına eylem
	Gökyüzü simgeleri	Pagan inanış
	Hayvan kafatası	Pagan inanış-Tanrıça İsis-Horus-İsa-Güneş
	Cadı- Cadılık	Şifacılık, gizli ilimler
	Yin-Yang	Zıtlıklardan doğan birlik felsefesi
	Malta Haçı	Şövalyelik-Hristiyan inancı
N O T R E D A M E'		
	Quasimodo	Eksiklik
	Kilise	Kilisenin hakimiyeti ve yönetim ve halk üzerinde etkileri
	Çingene	Cadılarla eş değer gösterilmektedir. Günah-cinsellik
	Heykeller	Dini sembolize eden aziz ve azizeler
	Kilise Çanı	Güç- egemenlik-buradalık
H A Ç	Haç	Din sembolü- Hristiyanlık

K A M B U R U	İsa İkonu	Kurtarıcı-Bağışlayıcı
	Keçi	Hız. İbrahim-Magdalalı Meryem
	Gotik Mimari	Romanesk mimarinin gelişmesiyle ortaya çıkan mimari, kültürel-uzamsal gösterge-erken Rönesans
	Peder (din adamı)	Sapkınlık-Bağnazlık din adamı
	Siyah (kara)cübbe	Bağnaz, batıl, kötücül düşünce ve eylemler
	Kırbaç	Ceza-acı-Tanrı adına eylem
	İşkence	Haksızlık-Hız. İsa
	Kama – Bıçak	Hız. İsa-Tarikat-Günah
	Yin- yang	Zıtlıklardan doğan birlik felsefesi
G Ü L Ü N A D I	Rahip (Din adamı)	İyi ve kötü, din yolunda-din dışında, bilimsel-bağnaz
	Kütüphane	Bilgi-ilim-gizem
	Ateş	Yok etme-ölüm
	Haç	Hız. İsa-dini sembol-inanç
	Çingene	Cadılık-cinsellik-günah
	Engelli rahip	Eksikli
	Siyah (kara)cübbe	Bağnaz, batıl, kötücül düşünce ve eylemler
	Fransiskan cübbe	Sufizm, lüksten kaçınma, bilgiye bağlılık
	Altın Haç	Lüks-dünyevi haz
	Kilise	Paganizm, din, gizem, yoldan çıkma, sapkınlık
	Haç	Ölüm-Dini inanış
	Siyah Karga	Ölüm
	Gezegen-Yıldız	Astroloji haritası-Göksel bilgi
	Kan	Kutsal kâse- Soylu kan-ölüm
	Heykel	Kutsal azizler ve azizeler-Meryem Ana, İsa
	Cübbe başlıkları	Sır-Gizem-Kötücül düşünce-Bağnazlık
	Kör Rahip	Korku-Ölüm-Azrail
	Aziz Petrus Basilikası	Vatikan-İhtişam-Sır-Gizem

	Labirent	Arayış-Bilmece-Mezar-Oyun
--	-----------------	---------------------------

Tablo 2: Filmlerdeki ortak simgeler ve ikonik göstergeler

Simge İkon Gösterge	Agora	Goya'nın Hayaletleri	Kara Ölüm	N. Dame'ın Kamburu	Gülün Adı
Kütüphane	X				X
İsis	X				
Gezegen Yıldız	X		X		X
Yangın					
Ateş	X		X	X	X
İşkence	X	X	X		
Kılıç	X	X	X	X	X
Bıçak	X	X	X		X
Siyah Başlık			X		
Yin-Yang	X	X	X	X	X
Heykel-Resim-Fresk	X	X	X	X	X
Haç	X	X	X	X	X
Sembol Hayvanlar	X	X		X	X
Cadılık	X	X	X	X	X
Siyah Cübbe	X	X	X	X	X
Kan	X				X
Yakma Eylemi		X			X
Paganizm	X		X		X
Gotik Mimari		X			
Kırbaç		X		X	

SONUÇ

Göstergebilim, bir bilim dalı olarak göstergelerin anlaşılmasına, üretilmesine katkı sağlarken, iletişimin de açık kollarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sadık tutkularıyla hayran kitlesine sahip olan tarihsel dönem filmlerinde özellikle dinsel ögeler söz konusu olduğunda göstergebilime ait birçok ikon karşımıza çıkar. Bu ikonların her birinin ayrı ayrı anlamları olsa da seçmiş olduğumuz filmlerde, ikonların daha çok görüldüğü dini temalı filmler arasından olması bağlamında, bu filmler içinde yer alan ikonik göstergelerin karşılaştırmasını yapmaya da çalışmamızda yer vermeyi uygun bulduk. Bu doğrultuda, Roland Barthes'ın film çözümlemesi için önerdiği anlamın beş sistemini içeren kod çözümleme örneğinin değerlendirme boyutunda anlamlandırılabilmesi adına, ikonik göstergelerin göstergebilimsel ve simgesel değerlendirilmesinden yararlandık.

Dini anlatılarda göstergeler daha çok sanatsal bağlamda kullanılarak, metnin ya da anlatının içinde gizli bir mesajı iletmektedir. Bu bağlamda Vatikan Kilisesi'nin İncil'den, Eski Ahit'e, oradan da Kitab-ı Mukaddes'e varan göstergelerini de fark edebilmekteyiz. Bu göstergelerin anlaşılması ve anlamlandırılması, pek çok farklı disiplinin inceleme alanlarının bileşimiyle anlaşılrsa da tümü kapsayan ortak küme disiplinlerarası uygulanabilir bir bilim olma özelliğiyle gücünü yine göstergebilim çözümleme yöntemlerinde bulmaktadır.

İnsanoğlunun, Paleolitik Çağ'dan günümüze bazı objeleri ikon haline getirdiği bilinen bir gerçektir. Bu noktada, özellikle sanatla birleştirilerek bize sunulan sözü edilen bu ikonik göstergeler, dinin öğretileriyle birleştiğinde, ortaya çıkan şifrelenmiş gizli alt anlam mesajlarının çözümlenebilmesi yine göstergenin gösteren ve gösterilen boyutunun derinliğinde anlam bulmaktadır.

İlk Çağ'dan itibaren başlayan Pagan inancının ortaya çıkardığı dini göstergeleri incelediğimizde, bu çağ insanların anlamlandıramadıkları ve bu bağlamda korktukları doğa güçlerine Tanrısal bir anlam yüklediklerini görmekteyiz. Bu doğrultuda, kullanılan araç, gereç, ritüel ve diğer simgesel ögeler ise bu anlamda değer bularak ikonik göstergeler olarak günümüze kadar gelmiştir. Pagan inancından gelen birçok ritüel ve simge İlk Çağ'ın sonuna doğru yayılan gerek Musevilik gerekse de Hristiyanlık inancında da bu etkileşim doğrultusunda kültürel bir miras olarak yerini almıştır.

İncelediğimiz filmlerde İlkçağ, Pagan inançlarını da görebildiğimiz bir örnek bu doğrultuda Ortaçağ ve Reform hareketleriyle birlikte Yeni Çağ'a uzanan bir zaman çizelgesi kullanılmıştır. Bu iki uzantı İlk Çağ ve onun öncesi Neolitik döneme ait bazı ikonları gözler önüne sermektedir. Örneğin, İlk Çağ'da ortaya çıkan Mısır Uygarlığı, Neolitik döneme ait dini ikonlar taşırken, Pagan tapınışının hâkim olduğu dönemde yıldızlar ve onlara atfedilen tanrısal güçlerden söz edilebilmektedir. İsrailoğulları adlı kavimin içinden çıktığı varsayılan Hz. Musa, Musevilik dinini getirdiğinde Pagan inanıştan ve ikonlara tapınmaktan halkını uzaklaştırırsa da Musevilik ve din, ikonlardan kopmadan Mısır inancıyla harmanlanarak yeniden ele alınmıştır. Söz konusu bu durum, Hristiyan inanışı içinde de görülebilmektedir. Hz. İsa'nın bir ikon olarak ortaya çıkması, göstergebilimin varlığının dünyanın karanlık çağlarından günümüze var olduğunu bize bir anlamda kanıtlamaktadır.

Roland Barthes'ın "Anlamın beş sistemi" başlığı altında önerdiği film çözümlemesi modeline göre, göstergebilimsel çözümlemesini yaptığımız filmlerden, *Goya'nın Hayaletleri*, Yeni Çağ dönemini aktarsa da 1492'de Yeni Dünya'nın keşfi ve 1571'de reform hareketlerinin başlamasına karşın Ortaçağ izlerinin sözü edilen Yeni Çağ döneminde de devam ettiğinin göstergesidir. Rönesans'ın etkileriyle birleşen Goya döneminde hâkim olan romantizm izleri filmde yer alan eserlerde de izlenebilmektedir. Bu izler, 12. yy'dan kalma Gotik simgelerle birleşmiştir.

Göstergebilimsel çözümlemesini yaptığımız tüm filmlerde benzer yönler vardır. Bu bağlamda, sözü edilen ortak ikonik ve simgesel göstergeler ve anlamlandırmaları da bir arada karşılaştırmalı olarak görebilmemiz adına tablo biçiminde de çalışmamızın, ortak ve farklı ikon ve simgeleri görebilmemiz açısından daha anlaşılabilir olacağını düşünmekteyiz.

Filmler konu ve kültürel kodlar bağlamında değerlendirildiğinde: Ortaçağ'dan gelen anti- hümanist yaklaşımların, Yeni Çağ'a geçiş dönemini örneklendiren, *Goya'nın Hayaletleri* filminde her ne kadar Ortaçağ bitmiş ve Yeni Çağ'a geçilmiş olsa da skolastik inanç ve Rönesans'la birlikte ortaya çıkan modernleşme izlerinin sürdüğü görülmektedir. Bunların ardında ise, reform hareketlerine sebep olan Fransız İhtilali ve Batı Frank Kavmi'nin, Yeni Dünya ile birlikte Avrupa kıtasında başlamış olan hareketliliği kontrol altında tutmaya çalışma çabasının olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Dönemde ayrıca yine mitolojik bazı unsurlar, kilise ve Hristiyanlık üzerinden kullanılarak, Pagan inançla tapınmanın devam ettiği izlenmektedir.

Kara Ölüm, Ortaçağ'da MS 1346 ve 1356 yılları arasında en yoğun veba salgını döneminde geçmektedir. Gotik ve Katolik Avrupa kilisesi hâkimiyetinde büyü ve büyücülük üzerine imgesel kodları görebildiğimiz filmde, Amerika'nın keşfiyle birlikte kıtaya giden iki kitabın da aynı şiddeti yaşattığı anlatılmaktadır. Sözü edilen bu kitaplardan biri İncil diğeri ise cadılık kitabıdır. Germen kabilelerinin Ren Nehri'nin batısına göç etmeleri ve Batı Roma İmparatorluğu'nun dağılmasıyla başlayan Ortaçağ dönemini ve vebanın temelini de kilise öğretilerine dayandığı filmde görülmektedir. Ayrıca filmde, İber Yarımadasından Orta Asya'ya kadar olan Müslüman hâkimiyeti, kilisenin ve Avrupa'nın geri kalmışlığına da gönderme yapılmaktadır. İncelenen filmlerin diğer benzer yönleri arasında örneğin; Orta Çağ'da yaşanan Germen kavimlerinin Batı Roma'yı yıkmasıyla başlayan karanlık Avrupa döngüsünden söz edilebilir. Bu döngü içinde kavimler kendi kararlarıyla hanedanlıklarla imparatorluk kurmaya yönelirken, Hristiyanlığın kurallarını ve korunması gereken değerlerini kendi kendilerine belirlemişlerdir. Belirlenen bu kurallar ve değerlerin neredeyse tamamı Pagan unsurlarla donatılmış ve bu öğretiler, Roma topraklarında yaşam bulmuştur.

Çok tanrılı bir inanç sistemine sahip Roma İmparatorluğu; Antik Mısır'a ve oradaki yıldız inancına dayanan bir inanç sistemini benimsemiştir. Bu inançla birlikte yeryüzündeki seçilmiş soyun, (firavun soyu) dünya dışından geldiğini anlatan tanrının çocuğu ve çocukları kavramları da bu dönemde ortaya çıkmıştır. Bu inanç, Hristiyan dininde Kilisenin İsa'yı tanrının çocuğu olarak görmesi probleminin kaynağını da oluşturmaktadır. Görüldüğü üzere bu inancın asıl temeli, Mısır'dan gelen bir firavun soyu algısının etkisinden kaynaklanmaktadır.

Bir başka benzer film olan *Notre Dame'ın Kamburu* ise her ne kadar 1800'lerin başında yazılmış bir eser olsa da bizi Ortaçağ'ın bağnaz din anlayışına götürmektedir. Bu dönemde, Doğu Roma imparatorluğu, Bizans adıyla varlığını sürdürürken Avrupa'da hanedanlıklar ve kavimler, yeni krallıklar kurmuşlardır. İmge olarak: Skolastik Katolik kilisesi, Gül ve Haç Tarikatı ve Opus Dei Tarikatı'nın izlerini taşıyan filmin diğer araştırmamıza konu olan filmlerle ortak bir yanı da Gotik Avrupa mimarisi ve erken Rönesans izleridir. Avrupa'nın iç karışıklıklarının soylu kan üzerinden geçtiğini anlatan filmde, diğer tüm Ortaçağ Avrupa hikâyelerinde olduğu gibi Pagan inanç ve bu inancın temelinde yatan Mısır mitolojisinin hakim olduğu izlenmektedir. Kilise, Tanrı'nın oğlu sıfatıyla, Hz.İsa'yı her şeyin üzerinde tutarken,

mutlak monarşi ve askeri üstünlük için dini kullanmaktadır. Kilisenin Gotik mimarisinin içinde sırlar, Kudüs'teki Süleyman Mabedi misali saklanırken, ezoterik her metnin yine kilise tarafından halktan saklanıldığı da filmde altı çizilen diğer konulardandır.

İkonlar ve simgeler açısından birbiriyle örtüşen *Gülün Adı* filmi, Ortaçağ, Batı Almanya ve İtalya kültürel yoğunluğu ve mezhepler göz önünde bulundurulduğunda 1483-1546 dönemlerinde karanlık kilise öğretisinin hümanist düşünceyle mücadelesini anlatmaktadır. Film, aynı zamanda Martin Luther adlı keşişin hümanist yapılanma ve Protestan inancını başlattığı tarih ve eylemlerle de ilişkilendirilebilmektedir. Bu anlamda da bize aslında kilise yapısının çatırdamaya başladığını aktaran bir göstergedir. Rönesans dönemine ait Fibonacci dizilimi ve sır saklama yöntemlerinin fazlaca kullanıldığı filmde Erken Rönesans ve aydınlanma tarikatlarının kuruluşu ve hâkimiyeti de söz konusudur. Kutsal Roma İmparatorluğu da dâhil olmak üzere, bu dönemlerde Vatikan'la birlikte Avrupa'daki kiliselerin neredeyse tamamı bilgiyi saklamaktadır. Bu saklı bilginin temeli, Pagan dinlerinden gelirken, kilisenin de esas olarak saklamak istediği şey; yıldız dinlerinin anlatımıdır; çünkü gerçeğin bilimden ve hümanist düşünceyle adaletten geçtiğini antik metinler sıkça dile getirmektedir. Bu doğrultuda, kilise ve Vatikan, Pagan unsurları ters üslupta kullanarak askeri ve siyasi gücü elde ederken, halkı da karanlığın içinde bırakmıştır.

Agora filmi ise, MS.250-350 dolaylarında İskenderiye Kütüphanesi'nin yakılışını anlatmaktadır. İlk Çağ'ın başlangıç tarihi Neolitik dönemde MÖ 3500 yıllarında yazının bulunmasıdır. Yazının bulunmasına karşın, Paleolitik dönemde ortaya çıkmış hikâyeler İlk Çağ'da kendini inanç olarak benimsetmiştir. İmgesel öğeler olarak, Helenistik dönem etkileri olsa da filmde, Paleolitik ve Neolitik döneme ait denilebilecek antik tanrı inancı hâkimdir. Bu inanç Mısır tanrıları olarak Pagan tapınmayı ortaya çıkarırken, Hristiyanlık, resmi anlamda ilk darbesini bilgiye karşı yapmıştır. Benzer yönleri, Mısır mitolojisi ve Roma Hristiyanlığına dair inançlardır. Filmde ana karakter Antik Mısır'ın tanrıçası İsis'e çeşitli görsel göstergelerle göndermeler yaparak aktarılmıştır. İsis Mısır inancından anne kraliçedir. Babasız çocuk dünyaya getirir. Bu eşleşme Hz. Meryem'le bağlantılıdır. Hz.İsa da aynı şekilde mucizevî bir biçimde doğmuştur. Burada iki farklı anlam çıkmaktadır. Birincisi Hristiyanlığın İznik Konsülü'nde alınan kararlar dâhilinde Pagan öğretileri taşıdığı, ikincisi ise eğer gerçekten de babasız bir çocuk doğduysa bu mucizenin temelini antik

inançlarda yatan bir sır olduğudur. Bu sırrın Mısır Piramitleri'ne, oradan da Atlantis ya da Sümerlilerdeki Gılgamış Destanı ve Büyük Tufan'a dayandığını varsayarsak, kilisenin esas sakladığı bilginin Ortaçağ ya da İlk Çağ'a göre çok daha teknolojik bir bilginin dünyada kayıtlı olduğudur. Dini yapıların da bunu gizlediği en büyük ortak özellik olarak tüm Avrupa, Ortaçağ filmlerinde ve sanat eserlerinde bulunan gizil göstergelerle aktarılmıştır. Tüm bu verilerin dayandığı ortak özellikler ise, İlk Çağ, Ortaçağ, Avrupa ve reform hareketleridir. Bu ortak özellikler, ortak ikonların oluşturduğu tabloda da görülmektedir.

Dil bilimi açısından İbranice ve numara değeri taşıyan harflerin önemi ikonlar üzerinden vurgulanmıştır. Tüm filmler İlk Çağ'daki Pagan ve Semavi din inancının mücadelesi neticesinde doğan olayları anlatırken; ilmin batıl ve bağınaz inançtan daha önde tutulması gerektiğini ve Rönesans'ın da bu nedenle ikonlar kullanarak kara inançtan ilmi sakladığını göstermektedir. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda filmlerin temelindeki gizli öğretinin: İkonların, Rönesans döneminde sanatçıların sakladıkları gizli bilgilerin şifreleme sistemlerine dayandığı düşünülmektedir.

Sonuç olarak üretilmiş tüm göstergelerin temelinde sinemaya dahil olmuş bir iletişim vardır. İkonlar ve göstergeler belli başlı anlam içeren objeleri sistematik bir şekilde karşımıza çıkarmaktadır. Göstergeler, kendilerinden başka bir şeye gönderme yapan eylemler ya da yapılarıdır. Bu anlamda da her filmin kendine özgü bir kodu olması ve bu kod açılımlarının birbirleriyle ilişkilendirilmesinin bize farklı bir dünyanın kapılarını açması yadsınamaz bir gerçektir. Diğer bir anlatımla, göstergeler sinemada iletişim aktarma ve toplumsal ilişkiler pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır. Anlam evreninde, anlam yaratmak, anlamlandırmak gibi soyut durumların dizgeleştirilmesi, filmlerde ayrı ayrı anlamlar yarattığı gibi kimi zaman birbiriyle iç içe geçmiş aktarımlar da yaratmaktadır. Anlamı ilgilendiren her şey göstergebilimin de ilgi alanına girmektedir.

Çözümlemesini yaptığımız *Agora*, *Goya'nın Hayaletleri*, *Kara Ölüm*, *Notre Dame'ın Kamburu* ve *Gülü'n Adı* filmlerinde bize anlamı aktaran, çeşitli simgeler ve göstergeler bulunmaktadır. Bu filmler gerek her filmin kendine özgü kurgusu içinde çeşitli kodları aktaran anlamlar aktarmakta gerekse de ortak göstergeler ve kodlar olarak her filmde yer alarak bize türdeş filmleri çözümlememize katkı sağlayacak ipuçları sunmaktadır.

Tablo 2’de yer alan ve incelemesini yapmış olduğumuz filmlerde kullanılan ortak simge ve ikonları belirten göstergeler, örneğin, haç kılıç, ateş, göksel ögeler, siyah cübbe, cadılık, kan vb. göstergeler Ortaçağ’ın karanlık düşüncesinin altındaki bağnaz eylemlerin devam etmesi ve bu eylemler için ilmin ve bilginin saklanarak, halktan uzak tutulmasını bize aktaran ögelerden bazılarıdır. Bu bağlamda, seçmiş olduğumuz filmleri incelediğimizde, filmlerin ortak göstergelerinin insanın var olduğu günden günümüze her çağda insan ve insanla ilgili her kavramda görülen ve yaşanan düallite olgusudur. Diğer bir ifadeyle, filmlerin ortak özelliği olan ikonlar ve göstergeler, geçmişten günümüze var olan karşıtlıkları aktarmaktadır. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda insanın varoluşuyla başlayan simgesel iletişim sinema sanatında da dönem filmleri söz konusu olduğunda izleyiciye yön veren bir rehber ya da kod çözümü anahtarı olmaktadır. Bu noktada söyleyebileceğimiz, okumasını ve anlamlandırmasını bildiğimiz sürece disiplinler arası bir bilim olarak göstergebilim, insan adına insan için, bireyin her daim gereksinim duyduğu temel bir iletişim yöntemidir.

KAYNAKÇA

- Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*, (Z. Atam, Çev.) İstanbul: Doruk Yayınları.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bircan, U. (2015). Saussure’de Dil, Dilbilim ve Göstergebilim, *SBARD dergisi*, yıl 13, sayı 25.
- Büker, S. (2012). *Sinemada Anlam Yaratma*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Coşkun, M. (2015). Deniz Bilgin Sanatının İkonografik Çözümlemesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Coquet, J. C. (1984). *Söylem ve Öznesi I, II*, (Le discours et son sujet I, II), Paris: Klincksieck.
- Demir, S. (2009). Göstergebilim, Umberto Eco ve Yapıtları Bağlamında Göstergebilime Katkıları. *Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Fakültesi Gazetecilik Anabilim Dalı.
- Dervişcemaloğlu, B. (2014). *Anlatıbilime Giriş*, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. Rawle, S., (2015). *Film Dili*, (S. Aytaç, Çev.) İstanbul, Literatür Yayınları.
- Erkman-Akerson, F. (2005). *Göstergebilime Giriş*, İstanbul: Multilingual.
- Farago F. (2011). *Sanat*, (Ö. Doğan, Çev.) İstanbul: DoğuBatı Yayınları.
- (G)Işıklar, G. (2001). Sanal İletişim Ortamlarında Dilsel Kullanım: "Chat Dili" Çözümlemesi İçin Yöntem Ve Uygulama Örneği. *Yüksek Lisans Tezi*, 22,124. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tanıtım ve Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı.
- Işıklar,G, (2014) İletişim Araştırmalarında Göstergebilim, (Editör, Ahmet Güneş) İstanbul, Literatürk-Academia
- Işıklar, G. (2016). Paris Pasajlarında Bir “Flaneur” Walter Benjamin Sanat Yapıtı – Aura Ve Lüks İmgesi, *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 6(4):429-436.
- Işıklar, G. (2017, Nisan). Kadın Dergilerindeki Reklam İletilerinde Haz Kavramı ve Görsel Kod Eşleşmesi. *Doktora Tezi*, İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Işıklar, G. (2020) Bağlantısal Bütünsel İletişim Araştırmaları, (Editör, Seher Er), İstanbul, Filiz Yayınevi
- İnankul, F. (2019). Modernleşme Bağlamında Boş Zamanın Metalaştırılması: Ruka (El) Filminin Göstergebilimsel Analizi. *Yüksek Lisans Tezi*, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı.

- Kavuran, T. ve Dede, B. (2020). Platon ve Aristoteles'in Sanat Etiği, Estetik Kavramı ve Yansımaları, *Sanat Dergisi*, sayı 23. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/29070> erişim: 11.12.2020
- Keskin, S. (2018). Sinemada Göstergebilim Çalışmasına Uygulamalı Bir Örnek: Kim Ki Duk'un Bin Jip Filminin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Radyo Televizyon ve Sinema Bilim Dalı.
- Kıran, A. (2013). *Dilbilime Giriş*, Ankara: Seçkin Yayınları.
- Küçükerdoğan, B. (2010) *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*, İstanbul: Hayalbaz Yayınları
- Levinson J, (2003). *The Oxford Handbook of Aesthetics*, Oxford University Press.
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur*, (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Öztin-Bağder, D. (1999). Sinema Göstergebilimi, *Dokuz Eylül Üniversitesi, Dilbilim Araştırmaları*.
- Özer, M. A. (2012). Bir Modern Yönetim Tekniği Olarak Algılama Yönetimi ve İç Güvenlik Hizmetleri, *Karadeniz Araştırmaları*; Bahar 2012, sayı 33.
- Özmkas, U. (2009) Charles Sanders Peirce'in Gösterge Kavramı, *Usak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2/1.
- Özmkas, U. (2010). Peirce, Saussure ve Derrida'da Gösterge Kavramı. *Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı.
- Özmkas, U. (2010). Peirce, Saussure ve Derrida'da Gösterge Kavramı. *Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı.
- Panofsky, E. (1995) İkonografi ve İkonoloji Rönesans Sanatının İncelenmesi Giriş, çev. Engin Akyürek, İstanbul: Afa Yayıncılık.
- Parsa, A. F., & Olgundeniz, S. S. (2014). İletişimde Göstergebilim ve Anlamlandırma Sürecini Örneklerle Değerlendirme. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi*, 1.
- Peirce, C. S. (2004). *Mantık Üzerine Yazılar*, (H. Yıldız, Çev.) Ankara: Öteki Yayınevi.
- Rifat, M. (2019). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*, İstanbul: Say Yayınları.
- Sancar, M. K. (2018). Göstergebilimsel Film Çözümlemelerinin Bergsoncu Eleştirisi, *SineFilozofi Dergisi*, cilt 3, sayı 6.
- Saussure, F. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*, (B. Vardar, Çev.) İstanbul: Multilingual.
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş Zaman*, (F. Ant, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.

- Uslu, Y. (2016). Madencilerin Gözünden “Madenciler” Adlı Fotoğrafların Göstergebilim Açısından Çözümlemeleri, *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 11/8 Spring.
- Ünal, M. F. (2016). Göstergebilimin Serüveni, *Mütefekkir Dergisi*, cilt 3, sayı 6, Aralık.
- Ünsal Erdal, Sanat ve Hayat Bağlamında, Sanat/Zanaat Söylemi Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi / Cilt: 20, Sayı: 1, Haziran 2018, DOI NO: 10.5578/jss.66172
- Vardar, B. (1998). *Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri*, İstanbul: Multilingual.
- Tükel, U. ve Yüzgüller Aarsal, S. (2014). *Sözden İmgeye Batı Sanatında İkonografi*, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Wollen, P. (1998). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, (Z. Aracagök ve B. Doğan, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Wright, M. J. (2007). *Religion and Film: An Introduction*, London: I.B. Taurus.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

<https://tr.qaz.wiki/wiki/Art> (erişim: 06.12.2020)

<https://tr.wikipedia.org/> (erişim: 08.02.2020)

<https://aylardanisan.blogspot.com/> (erişim: 11.12.2020)

<https://sozluk.gov.tr/> (erişim: 06.09.2020)

<https://sanatsozlugum.blogspot.com/2012/10/ikonografi.html> (erişim: 30.11.2020)

<http://web.deu.edu.tr/oadanir/metz.html> (erişim: 14.09.2020)

<https://aylardanisan.blogspot.com/2018/03/anlatibilim-naratoloji.html>
(erişim:26.12.2020)

<http://www.ege-edebiyat.org/docs/506.pdf>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Noam_Chomsky (erişim: 25.10.2020)

<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Cult-Films.html>

<https://www.filmsite.org/cultfilms.html>

<https://examples.yourdictionary.com/examples-of-iconography.html>

<https://www.filmloverss.com/agora/> (erişim: 04.01.2014)

<https://www.sinemalar.com/film/776/goyanin-hayaletleri>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Death_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Death_(film)) (erişim: 01.06.2020)

<https://www.sinemalar.com/film/23302/notre-damein-kamburu>

<https://www.sinemalar.com/film/989/gulun-adi>