



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

BAKIŞ VE İNSAN: *BLADE RUNNER 2049*

OKAN OSKAY

DANIŞMAN: DR. ÖĞR. ÜYESİ DEFNE TÜZÜN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, MAYIS, 2019

BAKIŞ VE İNSAN: *BLADE RUNNER 2049*

OKAN OSKAY

DANIŞMAN: DR. ÖĞR. ÜYESİ DEFNE TÜZÜN

YÜKSEK LİSANS

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Sinema ve Televizyon Programı'nda Yüksek Lisans için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla Kadir Has Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne teslim edilmiştir.

İSTANBUL, MAYIS, 2019

Ben, OKAN OSKAY;

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

OKAN OSKAY

26.05.2019



TARİH VE İMZA

KABUL VE ONAY

OKAN OSKAY tarafından hazırlanan **BAKIŞ VE İNSAN: BLADE RUNNER 2049** başlıklı bu çalışma **24/05/2019** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Dr. Öğr. Üyesi Defne TÜZÜN (Danışman)

Kadir Has Üniversitesi

Doç. Dr. Melis BEHLİL

Kadir Has Üniversitesi

Doç. Dr. Kaya ÖZKARACALAR

Bahçeşehir Üniversitesi

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

İMZA
Müdür

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
ONAY TARİHİ: 24/05/2019

Prof. Dr. Sinem Algül Açıkkesece

İÇİNDEKİLER

GÖRSELLER DİZİNİ.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Bakış Açısı Çekiminin Tanımı ve Problemi.....	3
1.2. Literatürde Biçimsel Analiz Yöntemiyle Bakış Açısı Çekimi.....	6
2. BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ.....	9
2.1. Bakışın Temsili.....	9
2.2. Bakış Açısı Çekimi Yapısı.....	12
2.3. Öznel Bakış Açısı Çekimi.....	18
3. BLADE RUNNER 2049’UN BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ ANALİZİ.....	23
3.1. Siberpunk Sineması ve İnsan-İnsan Olmayan Ayrımı.....	23
3.2. Filmin Konusu ve Bakış Teması.....	27
3.3. Bakış Açısı Çekimi Analizi.....	30
4. SONUÇ.....	47
4.1. Ahlak Çerçevesi.....	49
4.2. Tezin Değerlendirilmesi.....	53
KAYNAKÇA.....	55
ÖZGEÇMİŞ.....	58

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 2.1.....	14
Görsel 2.2.....	14
Görsel 3.1.....	29
Görsel 3.2.....	29
Görsel 3.3.....	29
Görsel 3.4.....	31
Görsel 3.5.....	34
Görsel 3.6.....	34
Görsel 3.7.....	35
Görsel 3.8.....	36
Görsel 3.9.....	36
Görsel 3.10.....	36
Görsel 3.11.....	38
Görsel 3.12.....	38
Görsel 3.13.....	39
Görsel 3.14.....	39
Görsel 3.15.....	42

ÖZET

OSKAY, OKAN. *BAKIŞ VE İNSAN: BLADE RUNNER 2049*, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2019.

Siberpunk sineması için temel konulardan bir tanesi insan ve insan olmayan arasındaki ayrımın muğlâklaşmasıdır. Bu konunun işlendiği zeminlerden bir tanesi ‘bakış’ kavramıdır. Bakış, insan-insan olmayan arasındaki beden ve zihin savaşının tam ortasında durmaktadır ve insana ait bir özellik olarak kodlanır. Bu tezin amacı, *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) filmine bakış açısı çekimi üzerinden biçimsel analiz uygulayarak, ‘bakış’ ve ‘insan’ kavramının diğer hangi kavramlarla ilişkilendirildiği araştırmak ve bakış açısı çekimi açısından nasıl bir strateji izlendiği açıklamaktır.

Anahtar Sözcükler: Bakış açısı çekimi, Edward Branigan, siberpunk, *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*.

ABSTRACT

OSKAY, OKAN. *GLANCE AND HUMAN: BLADE RUNNER 2049*, MASTER'S THESIS, İstanbul, 2019.

One of the basic issues for cyberpunk cinema is the ambiguity of the distinction between human and non-human. One of the grounds where this subject is studied is the concept of 'glance'. The glance stands in the middle of the battle of the body and mind between human and non-human, and is encoded as a characteristic of human. The purpose of this thesis is to apply formal analysis to *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017). This thesis, however, explores the relationship between the concept of 'glance' and 'human' and explains what kind of strategy is being pursued in terms of point of view shot.

Anahtar Sözcükler: Point of view shot, Edward Branigan, cyberpunk, *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*

1. GİRİŞ

25 Ekim 2017 tarihinde dünyada bir ilk yaşandı. Hong Kong merkezli şirket *Hanson Robotics* tarafından geliştirilen Sophia adında, yapay zekâyâ sahip, sosyal bir insansı robot, Suudi Arabistan tarafından vatandaşlığa kabul edildi ve dünyada böyle bir statüye kavuşan ilk robot oldu. Bugüne kadar bilimkurgu filmlerinde çokça işlenen insanların ve robotların sosyal olarak birlikte yaşaması fikri, artık gerçekliğe dönüşecek ilk adımını attı ve bu hukuk ile tescillenmiş oldu. Aynı gün Sophia ile röportaj yapan gazeteci Andrew Ross, Sophia'ya bir soru sordu. İnsanlığın, robotların dünyayı ele geçirmesi korkusunu dile getiren gazeteci, sorusunu bu korkulara istinaden bir filmi hatırlatarak bitirdi: “*Blade Runner*'da gördüklerini biliyorsun”. İşte tam da böyle bir zamanda, robotlar ve insanlık için önemli bir dönemde, yine 2017'nin Ekim ayında vizyona giren ve *Blade Runner* (Scott, 1982)'ın devamı niteliğinde olan *Blade Runner 2049* (Villeneuve), insanların ve robotların nasıl bir arada yaşayabileceğine dair sorulara cevap verdi ve bu korkuları yeniden gündeme taşıdı.

Siberpunk türünün iki ana damarından beslenen bu film, 2049 yılına ait bir dünya portresi çizer. Türe ait bu damarlar, teknoloji distopyası ve insan-insan olmayan muğlâklığıdır. *Blade Runner* filminde de var olan bu temaları *Blade Runner 2049*'da sürdüren Villeneuve, günümüze ait teknolojiyi, kaygıları ve sosyal ilişkileri de katarak filmi geliştirir. Ayrıca siberpunk türünün başlıca felsefî meselesi olan ‘İnsan olmak ne demektir?’ sorusunu işleyen film, ‘bakış’ kavramını tematikleştirmiştir. ‘Bakış’ kavramı insan ve insan olmayan türler arasında bir savaş zemindir. Bu zemin, siberpunk türünde beden ve zihnin birleştiricisi niteliğinde olan göz organının bilinci temsil etmesiyle ortaya çıkar.

Sinemada bakış deyince akla gelen tekniklerden biri bakış açısı çekimidir. Karakterin gördüğünü aktardığı yanılmasını yaratan bakış açısı çekimi, 1900 yılından bu yana *As Seen Through a Telescope* (Smiht, 1900), *Grandma's Reading Glass* (Smiht, 1900) gibi filmlerle sinema tarihinin içinde kendini var eder. Çok çeşitli işlevleri içinde barındıran bu çekim, bilimkurgu ve özellikle siberpunk filmlerinde insan-insan olmayan tartışması içinde bir anlam içerecek şekilde çokça kullanılmıştır. Bu anlamı ortaya çıkarmak için

kullanılan çözümlene yöntemlerinden bir tanesi biçimsel analizdir. Bu çözümlenmeyle filmin içinde bakış açısı çekimlerinin kullanımını incelenir ve filmin fikri içinde nasıl bir işlev için kullanıldığının analizi yapılır. Bakış açısı çekiminin, biçimsel analiz içinde kullanılabilir olması onun bir dil birimi olarak ele alınabileceğinin gösterir. Bakış açısı çekimini dil unsuru olarak ele alan ve literatürde dikkat çeken isim Edward Branigan'dır. 1984 yılında yayınlanan *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* kitabı bu konuda önemli bir kaynaktır.

Bu çalışma, Branigan'ın kitabında bakış açısı çekimiyle ilgili sunduğu ayrıntılı analiz ve bilgiler ışığında, *Blade Runner 2049* filmine biçimsel analiz uygulayarak, filmde bakış açısı çekiminin 'İnsan olmak ne demektir?' sorusu içinde nasıl bir işlev üstlendiğini incelemektedir. Bu doğrultuda bakış açısı çekimi verilen karakterler tek tek tanıtılmaktadır. Ardından, bakış açısı çekiminin tanıtılan bu karakterlere nasıl bir stratejiyle verildiğine bakılmaktadır. Son olarak kullanılan bakış açısı çekimi stratejisinin neden tercih edildiğine değinilmektedir. Tüm bunların sonucunda ulaşılan verilerle bir hipoteze varılmaktadır.

Filmde bakış, insani bir eylem olarak kodlanmıştır. İnsani bakış, bakış açısı çekiminde köken ve vizyon eşleşmesi üzerinden, ahlak felsefesi doğrultusunda işlenmiştir. Sadece ahlaki olarak deontolojik yaklaşımı tercih eden karakterlere insani bakış verilerek filmin insan olma fikri ahlaki temele oturtulmuştur. *Blade Runner 2049* filminin çözümlenmesinden çıkan bu sonuçlara göre tezin hipotezi, *Blade Runner* filminin insan olma fikrinin 'empati' kavramına oturtulmasıyla beraber incelendiğinde ortaya çıkmaktadır. Bu hipotez, *Blade Runner 2049* filminde 'insani' kavramının bakış açısı çekimi üzerinden ahlak çerçevesine oturtulmasının, günümüzde insansı robotlara karşı gelişen korkunun göstergesi olduğunun iddiasını ortaya atar. *Blade Runner*'a göre bu devam ettirilen değil geliştirilen bir anlatı ögesi olmuştur. *Blade Runner*'ın vizyona girdiği 1982 yılında insansı robotların dünyayı ele geçirebileceği fikri sadece kâğıt üstünde makalelerden ve bir fantaziden ibarettir. Fakat bir robotun vatandaşlık alabildiği 2017 yılında artık fantazi ögesi yerini gerçekçi kaygılara ve korkulara bırakmıştır. *Blade Runner 2049* filminde de ahlak çerçevesinin çizilmesi bu korkunun yansımasıdır ve robotları da içeren toplumsal bir uzlaşma çabasıdır.

1.1. BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİNİN TANIMI VE PROBLEMİ

Bakış açısı çekimi üzerine yapılacak bir literatür taramasında karşılaşılabilecek en büyük sorun bir tanım karmaşasıdır. En genel haliyle, ‘bakış açısı çekimi’ (*point of view shot*) olarak isimlendirilen bu sinematik dil birimi, birçok teorisyen tarafından farklı şekilde isimlendirilmiştir. Örneğin bu teknik Christian Metz (1974) tarafından “öznel plan” (*plan subjectif*), Jean Mitry (1997) tarafından “sübjektif kamera” (*camera subjective*), Edward Branigan (1984) ve Ben Brewster (1982) tarafından “bakış açısı çekimi yapısı” (*point of view structure*) olarak isimlendirilmiştir. Teorisyenlerin bu isimlendirmelerinin her biri, bakış açısı dediğimiz bu kavramın farklı çağrışımlarını kendi içerisinde barındırır. Bu kavramların ortak noktası olarak bakış açısı çekimini, kameranın filmin hikâyesindeki bir karakter ile aynı konuma yerleşerek, konuyu karakterin gözlerinden görmesi olarak tanımlamak doğru olacaktır. Kameranın ve karakterin konumunun eşleşmesi hakkında Branigan kitabında, ‘Gerçek bir alanda kamera ve karakter aynı anda aynı noktayı işgal edemez. Bakış açısı çekiminde ise tam olarak bunu yaparlar’ diyerek bu konunun altını çizmiştir (1984, s.74). Bu eşleşme dışındaki tanım karmaşasının nedenlerine ise Elena Dagrada, *The Diegetic Look. Pragmatics of the POV Shot* (1986) makalesinde kısaca yer vermiştir. Dagrada bu karmaşanın sebebini bakış açısı çekimini tanımlamak için kullanılan ‘bakış açısı’ ifadesinin belirsiz kullanımına bağlar (1986, s.111). Çünkü bu ifade anlatıcı ve öznellik problemlerini içinde barındırır.

Bu bakımdan Dagrada’nın da üstünde durduğu bakış açısı çekiminin anlatıcı rolünü açıklığa kavuşturmak faydalı olacaktır. *New Vocabularies Film Semiotics* (Stam, Burgoyne ve Lewis, 1992) kitabında da bu konu bakış açısı problemi olarak ele alınmıştır. Burada ‘bakış açısı’ kavramının, yapıtın belirli bir karakterin bakış açısıyla yönlendirilmesini, anlatıcının tutumunu, seyircinin duygusal tepkisini, bilgi aralığını ve yazarın dünya görüşünü ifade ettiği belirtilmiştir (Stam, Burgoyne ve Lewis, 1992, s.85). Anlatıcı, metne yazılmış kurgusal dünyanın olaylarını anlatan ya da aktaran bir temsilci olarak tanımlanabilir. Bakış açısı çekimi bir anlatım unsurudur ve bir anlatım unsuru olarak en temel işlevlerinden bir tanesi de hikâye anlatımıdır. Teknik, bu

yönüyle edebiyatın pratiklerine dayanır. Blain Brown ve Edward Branigan sinemada bakış açısı çekimlerinden bahsederken ilk önce bir metindeki anlatıcı türlerini hatırlatarak işe başlarlar (Branigan, 1984 & Brown, 2008). Brown, bakış açısı çekimini edebiyattaki birinci şahıs anlatıcısıyla eşlemiştir (2008, s.8). Böylece anlatım, anlatıdaki bir olayı karakterin gördüğü şekliyle izleyicilere aktarır. Burada belirtilmesi gereken ana husus, bir karakterin bakış açısı çekimine geçmemizin tüm hikâyeyi onun açısından takip ettiğimiz anlamına gelmediğidir. Anlatımdaki anlatıcı ile anlatıdaki anlatıcı birbirine karıştırılmamalıdır. Bakış açısı çekimi anlatımdaki anlatıcıdır. Anlatıdaki anlatıcı, anlatı perspektifini oluşturur. Bu, hikâyenin kimin duygusal deneyimiyle aktarıldığı ile ilgilidir. Yani anlatı perspektifi filmin içinde hangi karaktere veya karakterlere ait değerlerin benimseneceğini belirler. Örneğin *Battleship Potemkin* (Eisenstein, 1925) filminde doktor karakterinin etteki kurtçuklara mercek ile baktığı an bakış açısı çekimiyle verilmiştir. Burada anlatımdaki anlatıcı doktordur. Çünkü bakış açısı çekimi süresince doktorun gözünden hikâyeye anlatılmaya devam eder. Doktorun kurtçuklara tepkisi olumlu yönde olur. Fakat filmin anlatısındaki anlatıcısı olan işçi sınıfı, etteki bu kurtçuklara olumsuz tepki verir. Hikâyeye işçi sınıfının duygusal deneyimiyle seyirciye aktarıldığı için seyirci de etteki kurtları gördüğünde doktorun verdiği tepkiyi değil işçilerin verdiği tepkiyi verir. Yani seyirci hikâyeyi doktorun gözünden görse de filmde işçi sınıfının duygusal deneyimini benimser ve hikâyede bir pozisyon alır.

Bakış açısı çekimindeki bir diğer problem olan öznellik ise hem karakterin hem de filmin yazarına atfedilen genel bir öznellik ifadesi olarak ortaya çıkar. Dagrada makalesinde bakış açısı çekiminin bu şekilde algılanmasının tarihsel kökenini, bakış açısı çekimi üzerine yapılan çalışmaların üç ana aşamadan oluşmasına dayandırır (1986, s.111-113). İlk aşamanın, 1920'li yıllarda Sinematik Ekspresyonizm'in doğuşuyla, yani perspektifsel çarpıtmalar, optik yanılsamalar ya da belirli açılar aracılığıyla öznel ve nesnel olarak bir anlam ifade etmenin mümkün olduğunun keşfi ile ortaya çıktığını belirtir. Fakat bu çalışmalarda çekim, bir karakterin görünüşünü temsil ettiği gibi yazarın da dünya görüşünü temsil etmiştir. Dagrada ikinci aşamanın 1940'lı yıllarda, özellikle de Fransa'da, seyirci ve onun psikolojisine yoğunlaşan araştırmalarla ortaya çıktığını belirtir. Maurice Merleau-Ponty, Jean Mitry, Christian Metz gibi isimler bu

aşamaya aittir (Dagrada, 2014, s.67). Bu aşamada bakış açısı çekiminin fonksiyonu olarak izleyicinin, karakter üzerinden yeni bir psikolojik kimlik oluşturması ön planda tutulmuştur ve Dagrada, bu şekilde yazarın öznelliğinin bundan sonra bakış açısı çekimi ile ilgili teorilerden elendiğini söyler. Üçüncü aşama ise sinematik dil ile ilgili son araştırmalarla gelişmiştir. Bu bağlamda, bakış açısı çekimi artık dilsel bir yapı olarak kabul edilmiştir. Son olarak ortaya konan bu dilsel yaklaşıma paralel olarak bu tezde de bakış açısı çekimi bir dil ögesi olarak ele alınmaktadır. Bakış açısı çekiminin dilsel bir yapı olarak ele alınması, filmin içinde anlam üretmek için araç olarak kullanılabilmesi anlamına gelmektedir. Böylece bakış açısı çekimi, üzerinde çözümlene yapılabilecek bir dil birimi haline gelmektedir.

Bakış açısı çekiminin dilsel bir yapı olarak kabul edildiği üçüncü aşamanın önemli temsilcilerinden bir tanesi Edward Branigan'dır. Branigan ilk önce *Formal Permutations of the Point of View Shot* (1975) makalesinde, daha sonra kitabında (1984) revize ederek ve genişleterek ele aldığı bakış açısı çekimini bir öznellik unsuru, daha da önemlisi bir dil unsuru olarak tanımlamıştır. Bu doğrultuda bakış açısı çekiminin dil birimlerini maddelere ayırarak ayrıntılı bir analiz sunmuştur. Kitap, bakış açısı çekimini kapsamlı ele almasıyla literatürde benzersizdir. Bu yüzden Branigan'ın detaylıca sunduğu maddeler tezin bakış açısı çekimiyle ilgili ana kaynağını oluşturmaktadır.

Branigan bakış açısı çekimini her ne kadar kapsamlı olarak ele alsada bakış açısı sorununa bir çözüm getirmekte yetersiz kalmıştır (Stam, Burgoyne ve Lewis, 1992, s.88). Terminolojide hala 'bakış açısı', 'bilginin dağıtımı' (*distribution of knowledge*), 'anlatı sesi' (*narrative voice*) gibi kavramların kullanılması, bakış açısı çekiminin anlatıcının duygularını, psikolojisini ve ideolojisini ifade etmesi gereken anlatım ögesi olarak anlaşılmasına sebep olmaktadır (Dagrada, 1986, 113). Fakat bakış açısı çekimi birçok farklı şekilde işlev görebilen benzersiz bir dil birimiyken, öznellik, sinematik dilin diğer birçok yapısıyla önerilebilecek bir üslup modelidir. Bu yüzden bakış açısı çekimi kendi içinde optik bakış açısı çekimi ve öznel bakış açısı çekimi olarak ikiye ayırmak terime netlik kazandırır. Optik bakış açısı çekiminde karakterin herhangi bir öznel ve duygusal durumunun belirtisi yoktur. Çünkü sağlıklı bir zihinsel durumun en

iyi şekilde normal, opak bir görüntü ile temsil edildiği varsayılır. ‘Sübjektif kamera’, ‘öznel bakış açısı çekimi’ gibi terimlerin tanımları, kameranın konumuyla birlikte karakterin öznel ve duygusal süreçlerini de içinde barındırır.

1.2. LİTERATÜRDE BİÇİMSEL ANALİZ YÖNTEMİYLE BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ

Blade Runner 2049 filmi için kullanılacak analiz yöntemi biçimsel analizdir. Bu analiz tarzına göre bir çekim serisindeki ya da film sahnesindeki görüntüler üzerine kullanılan teknikler tanımlanır ve bu tekniklerin anlamı açıklanır (Ryan & Lenos, 2012, s.16). Bakış açısı çekimi teknik unsurlardan bir tanesidir ve bu unsurların içinde sayılıyor olması da onun bir dil birimi olarak ele alındığının göstergesidir. Biçimsel analiz yönteminde bakış açısı çekimi tekniğinin tanımlanmasının yapılabilmesi için filmde, ‘Hangi karaktere, ne zaman, nasıl bakış açısı çekimi verilmiştir?’ ve ‘Karakter neye bakıyor?’ gibi sorular sormak gerekir. Bununla birlikte biçimsel analiz sonucunda ulaşılan tespitlerin bir anlam yaratabilmesi için motif oluşturması veya birbirleri ile tutarlı olması gerekmektedir.

Bu çözümlene yöntemine göre incelenen filmler göz önüne alındığında, ilgili literatürde bakış açısı çekimi üzerine yapılmış film analizinin oldukça az olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Öyle ki, literatürde yapılan araştırmada, belki de sinema tarihinin en ünlü ve üzerine en çok yazı yazılmış filmlerinden biri olan *Battleship Potemkin* (Eisenstein, 1925) filminde bakış açısı çekiminin sadece burjuva sınıfını temsil eden karakterlere verildiği tespiti hakkında bile ayrıntılı yazılmış bir kaynak bulunamamıştır. Filmde bakış açısı çekimi verilen karakterler üst rütbeli askerler, doktor ve soylu zenginlerdir. Alt sosyal sınıfı, proleteriyayı temsil eden karakterlere ise birey olarak bakış açısı çekimi verilmemiştir. Sinemamızdan örnek olarak *Battleship Potemkin*’e konu ve estetik itibarıyla yakın olan Muhsin Ertuğrul’un *Bir Millet Uyanıyor* (1932) filminde de benzer bir kullanım vardır. Burada sadece Kuva-yı Milliye’ci kadın ve erkeklere bakış açısı çekimi verilmiştir ve bu tespit yine yapılmamıştır. Bu filmlerde tekniğin neden böyle kullanıldığı sorusu ise bu tezin konusu değildir fakat araştırılıp üzerine fikir yürütülemeye muhtaçtır.

Bakış açısı çekimi açısından analizi en çok yapılan filmlerden bir tanesi *Lady in the Lake* (Montgomery, 1946)'tir. Bu film Raymond Chandler'ın 1943 yılında yazdığı *The Lady in the Lake* kitabından uyarlanmıştır. Birkaç istisna dışında filmin tümü bakış açısı çekimidir. Kamera, ana kahraman Phillip Marlowe karakteriyle eşleşmiş ve film boyunca hikâyeyi karakterin gözünden aktarmıştır. Film bu konuda öncü olması dolayısıyla da önemlidir. Fakat film hakkında yapılan analizlerin çoğu öznellik ve filmin seyirci ile ilişkisi doğrultusunda özdeşleşme ve kimlik oluşturma üzerinedir. Branigan, özdeşleşme ve kimlik oluşturma konularında filme ait genel ve ortak görüşün, olumsuz yönde olduğunu belirtir (Branigan, 1984, s.7). Çünkü kameranın sadece tek bir kişinin gözünü hareketli olarak takip etmesi içinde bazı problemleri barındırır. Film her ne kadar özdeşim kurma ve kimlik oluşturma konularında ciddi eleştirilere maruz kalsa da bakış açısı çekimi kullanımıyla 'bireysellik' kavramının içeriğini tam anlamıyla doldurmuştur. *The Lady in the Lake* kitabı *hard-boiled* edebiyat türüne aittir. Jopi Nyman, *Men Alone: Masculinity, Individualism, and Hard-boiled Fiction* (1997) kitabında *hard-boiled* edebiyat türünün içinde barındırdığı bireysellik öğelerini ele almıştır. Yani film *hard-boiled* türünden gelen bireysellik öğesini, hikâyeyi baştan sona sadece bir karakterin bakış açısı çekimiyle aktararak pekiştirmiştir ve bu yönüyle başarılı bir film olduğu söylenebilir.

Bilimkurgu filmleri analizlerine biçimsel analiz ölçeğiyle bakıldığında, genel olarak bakış açısı çekiminin insan-makine ayrımıyla ilgili problemlere dokunduğu gözlemlenmiştir. Bu problem, makine karakterlere bakış açısı çekimi verilmesiyle ve insanın bakışıyla makinenin bakışının karşılaştırılmasıyla oluşturulur. Örneğin Anneke Smelik, bilimkurgu filmlerinde bakış açısı çekiminin siborg (insan-makine melezi) karakterlere de verilmesinin, siborg karakterin öznelliğinin belli olmasına sebep olabileceğinin ve onları insan kılabileceğinin altını çizer. Böylece seyircinin siborg karakter ile empati kurmasıyla birlikte, karakterin filmde insan olarak tanımlanmasına izin verilebileceğini belirtir (2010, s.92). Samantha Holland *Descartes Goes to Hollywood* (1995) makalesinde *Terminator* (Cameron, 1984) ve *RoboCop* (Verhoeven, 1987) ve *RoboCop 2* (Kershner, 1990) filmlerini mercek altına almıştır. *Terminatör* filminde Terminatör karakterinin bakış açısı çekimini temsil eden dijital göstergeli

görüntüler, onun insanların gördüğü gibi görmediğini vurgulamaktadır. Böylece bakış, insan ile insan olmayana ayrımını pekiştirir. Bunu pekiştirme ihtiyacı Terminatör'ün insan görünümlü olmasından kaynaklanmaktadır. Terminatör insan görünümünü kaybettiğinde ve makine iskeletinin ortaya çıkmasından sonra bakış açısı çekimleri artık dijital göstergeli değildir. Çünkü artık Terminatör'ün bir makine olduğuna dair bir kanıtı ihtiyaç yoktur. Holland, *RoboCop* ve *Universal Soldier* (Emmerich, 1992) filmlerinin kahramanlarında ise bakış açısı çekiminin her zaman dijital göstergeli olmadığını belirtir ve bunun aksine kahramanlar daha insan hale geldikçe, dijital göstergeli vizyonun yerini optik bakış açısı çekimine bıraktığını belirtir. Burada optik bakış açısı çekimi insanlığın bir göstergesi olarak kurgulanır.

Literatüre, bakış açısı çekiminin birçok kez kullanıldığı *Blade Runner 2049* filmi özelinde bakıldığında ise bakış açısı çekimi üzerine yapılmış herhangi bir çözümlemenin olmadığı görülecektir. Bu filmde kullanılmış olan bakış açısı çekiminin çözümlenmesinin yapılmasındaki önem ise aynı kategoride yer alan filmlerle, insan-insan olmayan tartışması çerçevesinde nasıl benzerlik veya farklılar oluşturuyor ve nasıl bir yenilik getiriyor sorularının araştırılmasına vesile olacak olmasıdır. Dolayısıyla siberpunk estetiğinin önemli yönlendiricilerinden olan bu filmin insan-insan olmayan tartışmasına 'bakış' kavramı ile nasıl yaklaştığı bu tezin ana problemini oluşturur.

2. BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ

2.1. BAKIŞIN TEMSİLİ

Bakış açısı çekiminin temsil ettiği şey karakterin bakışıdır. Dagrada'ya göre bakış açısı çekimi *diegetic* bir görünümü temsil eden sinema dili birimidir ve sinematik dilin diğer öğelerinden farklı olmasının sebebi de budur (1986, s.116). Bir temsil olması sebebiyle Branigan, Roland Barthes'in resimli temsil teorisinden yola çıkarak altı klasik temsil birimi ortaya koymuştur (1984, s.56-57). Bu temsil birimleri şunlardır: köken, vizyon, zaman, çerçeve, nesne ve zihin. Ayrıca klasik temsilin altı maddesinde yer almayan, ancak radikal olarak farklı bir algı ve temsil biçimine dayanan bir anlatım eylemini düşünmenin mümkün olduğunu da belirtmek gerekir (Branigan, 1984, s.60). *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) bakış açısı çekiminin temsil yapısından faydalanarak, 'bakış' kavramını bu temsil birimleri üzerinden tartışmaya açmaktadır. Bu sebeple temsil birimlerinin ayrıntılılandırılması önem taşımaktadır.

İlk olarak köken, temsilin kaynaklandığı alanın başlangıç noktası veya kaynağıdır (Branigan, 1984, s.57). Yani köken, mekânı üretmek için alınabilecek bir merkezdir. Bir filmde karakterin köken olarak alındığı durumlarda kamera, bir kişinin gözünü temsil eder ve bu temsil karakterin gördüğünü aktardığı yanılsamasını yaratır. Genellikle kökenin bir karakter olduğunu belirtmek için bakış açısı çekimi yapısı kullanılır. Yani, en az iki çekimden oluşan ve kameranın kimi köken olarak aldığını gösteren bir yapı kullanılır. Kökenin gösterilmediği bir bakış açısı çekimi içinse karakterin bir karakter olduğunu belirtecek bazı ipuçları vardır. Örneğin çerçevenin, göz kapağının hareketi gibi siyaha açılıp kapanması veya görüntünün anahtar deliği, dürbün, teleskop gibi matlarla çerçevelenmesi seyirciye bir karakterin gözünden baktığını düşündürür. Oyuncuların kameraya bakarak konuşması da aynı etkiyi yaratır. Eğer oyuncu seyirciye direkt olarak hitap etmiyorsa seyirci, kameranın bulunduğu konumda bir karakterin olduğunu ve kamera ile karakterin göz hizasının eşleştiği varsayımını yapar. Örneğin, objektif ve sabit kamera açısında kalabalık bir caddede bir grup insanın yürüdüğü sahne düşünelim. Bir süre sonra bu insanlardan biri aniden kameraya bakıp konuşmaya

başlasın. Bu bakışla birlikte en başından beri nesnel olarak izlediğimiz sahne bir karakterin bakış açısı çekimine dönüşebilir.

İkinci temsil birimi vizyondur. Vizyon bir bakma eylemidir ve kendisini bakış yöneltmek, göz ile takip etmek, başın bir yöne çevrilmesi veya karakterin bir yere yönelmesi gibi eylemlerle gösterebilir. Köken karakterin kendisini temsil ediyorsa, vizyon karakterin bakma eylemini temsil eder. Kökeni temsile dönüştüren harekete geçirici sebep vizyondur (Branigan, 1984, s.57). Vizyon aslında tüm bu karmaşanın yaşanmasına neden olan asıl hedeftir. Çünkü bakış açısı çekiminin amacı doğal yollardan mümkün olmayan bir başkasının gözünden bakabilme eylemini sağlamaktır. Hazzın yaşandığı yer tam da burasıdır. Psikanalitik eleştiride, 'bakmanın' ve 'bakılmanın' diyalektiği, arzunun çok önemli bir ifadesidir (Branigan, 1984, s.64). Psikanalist Jacques Lacan'ın ortaya koyduğu ayna evresi (*mirror stage*) buna uygun bir örnektir. Altı ila 18 aylık bebeğin kendisini aynada veya annesinin geri yansıtılmış reaksiyonlarında görmesi, onu yeni bir evreye geçirir. Bu evreden önce kendini bir bütün olarak algılayamayan bebek, ayna evresiyle birlikte kendini parçalanmış veya akışkan bir cisim gibi değil bir bütün olarak algılar. Kendisinin bu görüntüsünü görmek bir uyumsuzluk yaratır. Çünkü ayna evresinden önceki beden algısı ile bedenin gerçekliği arasında fark vardır. Bu yanlış tanılama (*misrecognition*) egonun kurulumunu karakterize eder. Tüm bu durumlarda vizyon çok önemlidir. Nitekim ayna evresi sonrası bebek dış dünyayı vizyon aracılığıyla algılamaya başlar. Bununla ilgili olarak Lois Tyson şunları ifade eder: “Lacan, ayna evresinin hayali düzen (*imaginary order*) dediği resimler dünyasını başlattığını iddia eder. Bu hayal dünyası değil, bir algı dünyasıdır. Bu, çocuğun kelimeler aracılığıyla değil, görüntüler aracılığıyla yaşadığı dünyadır (2014, s.171).”

İki türlü vizyon vardır. Bunlar dışa dönük vizyon ve içe dönük vizyondur. Dışa dönük vizyon, karakterin bulunduğu noktadan dış dünyaya bakmasıdır. İçe dönük vizyon ise, karakterin iç dünyasına yönelik hafıza veya hayal görüntüleridir. Örneğin çerçeve dışına, sabit ve uzun bir bakıştan sonra bir sonraki çekimde başka bir mekâna veya zamana geçilmesi, karakterin içe dönük vizyonu ile onun zihninde bir görüntü

gördüğümüzü düşündürmektedir. Ayrıca vizyon temsil birimi, bakış yöneltme işleviyle de seyircide bir beklenti ve merak yaratabilmektedir.

Üçüncü temsil birimi zamandır. Zaman, arka arkaya gelen görüntülerin mantığıdır. Diğer temsil birimlerini mantık içerisinde birbirine bağlaması zamanın en önemli görevidir. Örneğin kökenin başka bir zaman diliminde kurulup vizyonun da başka bir zaman diliminde olması, seyircinin aradaki bağlantıyı kurmasını tehlikeye düşürecektir. Bu yüzden özellikle köken ile vizyon arasındaki zamansal bağ çok önemlidir. Zaman, bütünsel, dağınık, sürekli ve süreksiz olabilir. İki görüntü arasında zaman farkı yoksa bu bütünsel zamandır. Dağınık zamanda ise iki görüntü arasında zaman farkı gözlemlenmektedir. Örnek olarak bir filmde uyuşturucunun etkisinin yarım saat sonra göstereceğinin belirtildiğini düşünelim. Eğer karaktere, uyuşturucu kullandıktan sonraki çekimde bulanık, odak dışı bakış açısı çekimi veriliyorsa, aradan yarım saat geçtiği anlaşılır. Buradaki zihin görüntüsü yarım saatin geçmiş olduğunu temsil etmektedir ve zaman dağınık bir yapıdadır. Filmde zamanın sürekli hale gelmesi içinse ses köprüsü kurgusu, göz çizgisi eşleşmesi ve kamera hareketi gibi birçok öğe işe koşulabilir. Tüm bunların dışında anlatıyı ilgilendiren iki çeşit zaman vardır. Bunlardan birincisi söyleme zamanı, ikincisi söylenenin zamanıdır. Örneğin, bakış açısı çekiminin anlatım zamanı, anlatının zamanı ile aynıdır. Başka bir deyişle seyirci zamanı anlatıdaki karakterle eşzamanlı olarak deneyimler (Branigan, 1984, s.64). *Flashback* örneğinde ise zamansal süreksizlik vardır. Olay şimdiki zamandan önce, geçmişte yaşanır. Zamandaki bu süreksizlik, görüntülerin karakterin hafızasından gösterildiği yanılması yaratılarak mantıksal bir tutarlılık içinde sunulur.

Dördüncü temsil birimi çerçevedir. Çerçeve, temsil edilenleri temsil edilmeyenden ayıran algısal bir sınırdır (Branigan, 1984, s.57). Çerçeveleme, ölçeklerle bir sınır koyar (Örneğin omuz, boy, genel, ayrıntı vb. ölçekler). Bu şekilde çerçeve temsil maddesi, diğer beş temsil maddesinden çok daha dar bir anlam yarattığı için onlardan ayrılır (Branigan, 1984, s.65). Çerçeveleme sadece 'bunu gör' der ve kökene ve vizyona sınır koyarak bir seçim yaratır. Yani kökenin vizyonunun nereye yönlendirileceği sorusunun cevabı çerçevededir. Koyulacak sınıra göre görülecek yer ve nesne değişecektir. Sınırlılık kavramı için Stephen Heath çerçevelemenin esas olduğunu, çünkü söylemin

potansiyel olarak sınırsız anlamını sınırlayan mekanizmanın çerçeve olduğunu söyler (akt. Branigan, 1984, s.65). Tarihsel olarak filmdeki çerçeveleme eylemi, analitik amaçlar doğrultusunda, iki farklı işlem olarak düşünülmüştür: kökeni, vizyonu ve zamanı bağlamdan koparmak ve daha sonra bu unsurlar arasında yeni bir ilişki seti kurmak (Branigan, 1984, s.65). Aslında bu durum, filmin kurgusundaki her bir kesme için de geçerlidir. Her kesmede çerçeve yenilenir ve bu sayede köken, vizyon ve zaman yeniden kurulur.

Beşinci temsil birimi zihindir. Zihin, karakterin temsil edilen bilinç durumudur. Karakterin duyguları, psikolojisi, algısı ve ideolojisi burada temsil edilir. Barthes'in dediği gibi, klasik temsil, bir göz veya zihin tarafından neyin gösterildiğine bağlıdır (akt.Branigan, 1984, s.66). Zihin temsil maddesi bakış kavramında üstü kapalı olarak, gözlemlenebilirliğine bizim de dâhil olabileceğimiz bir gözlemcinin varlığını ima eder. Yani eğer görüntüde duygusal, psikolojik veya ideolojik bir temsil varsa, bu cansız bir maddenin değil, bilinci olan birinin baktığının göstergesidir ve bizler bu bilinçli kişinin gözlemine dâhil oluruz. Branigan, işte bu bilinci ima etmedikçe 'bakış' kavramının pek bir anlam ifade etmediğini söyler (1984, s.58). Bunun anlamı, bakış açısı çekiminde bir karakterin bilincinin temsil edilmediği müddetçe bakış açısı çekiminin etki bakımından objektif kamera açısından pek bir farkı kalmayacağı iddiasıdır. Ayrıca zaman temsil maddesiyle bağlantılı olarak karakterin hafızası da zihinde temsil edilir.

Altıncı ve son temsil birimi ise 'nesne'dir. Nesne temsil edilenin amacıdır. Vizyonun hedefi ve çerçevesi olarak ortaya çıkan şeydir (Branigan, 1984, s.57). Her şey, bu amaç olan nesneye bakabilmek içindir. Nesne görününce amaç ve hedef tamamlanmış olur. Nesne, öznel bakış ile çeşitli anlamlar da alabilmektedir. Bu madde köken olarak belirlenen karakterden bağımsız olduğu için bakış açısı çekiminde önemi daha azdır. Bu yüzden tezin çerçevesi gereği 'nesne' temsil birimi ayrıntılandırmak bu çalışmaya fayda sağlamayacaktır.

2.2. BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ YAPISI

Bakış açısı çekimi, tek bir çekim birimini ifade eder. Fakat bu çekimin izleyici üzerindeki etkileri daha iyi anlaşılmasına başlanınca, bu tek çekimin öncesi ve sonrası da araştırmalara dâhil edilmiştir. Branigan buna ‘bakış açısı çekimi yapısı’ der. Yani bakış açısı çekimi yapısı en az iki çekimden oluşan bir çekim dizisidir. Bakış açısı çekimi yapısında temel soru şudur: ‘Nasıl oluyor da birbirinden bağımsız iki çekimi birbiri ile ilişkilendirebiliyoruz?’

Ardı ardına gelen iki çekim arasındaki ilişkinin araştırılmasına öncülük eden, 1919 yılında gerçekleştirdiği bir deneyle Rus yapımcı Lev Kuleshov’dur. ‘Kuleshov Etkisi’ olarak adlandırılmış bu deneyin seyirci üzerinde nasıl işlediğini Alfred Hitchcock bir röportajında şöyle anlatır:

Adamın kucağında bir bebek tutan kadını gördüğünü varsayalım. Şimdi adama geri dönüp tepkisini gösterdik ve adam gülümsüyor. O, karakter olarak kibar bir adam. Sempatik. Şimdi filmin ortasındaki, kadının çocuğuyla birlikte olan parçasını alalım ama adamın iki çekimini olduğu gibi bırakalım. Şimdi araya bikinili bir kız koyacağız. Adam bikinili kıızı görüyor. Gülüyor. O şimdi ne? Kirli yaşlı adam. Artık iyi huylu beyefendi değil. (1964)

Hitchcock’un ‘Kuleshov Etkisi’ üzerinden açıkladığı ardı ardına gelen iki çekimin arasındaki ilişkiyi ve bu denli farklılık yaratan yapısını, Jacques Aumont ve Branigan maddelerine ayırarak incelemeyi tercih etmişlerdir. Aumont’un, bakış açısı çekimi yapısı içinde sıraladığı dört maddenin ardından (akt.Dagrada, 1986, s.111), Edward Branigan 1975 yılında yayınladığı makalesinde bu dört maddeye benzer altı madde sıralamış ve bu maddelerin anlatı yapısı içinde nasıl rol oynadıklarını açıklamıştır. Daha sonra kitabında revize ederek yayınladığı bu altı madde şu şekildedir: Nokta (*point*), bakış (*glance*), geçiş (*transition*), noktadan (*from point*), nesne (*object*) ve karakter (*character*) (1984, s.103). ‘Nokta’ ve ‘bakış’ maddesi Çekim A’yı, ‘noktadan’, ‘nesne’ ve ‘karakter’ maddesi Çekim B’yi oluşturur. Bu altı maddenin varlıkları, yoklukları ve sıralaması bakış açısı çekimini manipülasyona açık hale getirir. O yüzden maddelerin daha iyi anlaşılmasını sağlamak için **Görsel 2.1** ve **Görsel 2.2** üzerinden anlatmak doğru olacaktır. Bu görseller Alfred Hitchcock’un *North By Northwest* (1959) filminde Roger Thornhill’in üzerine doğru uçak sürüldüğü sahneye aittir.



Görsel 2.1: Çekim A-Roger Thornhill



Görsel 2.2: Çekim B- Roger Thornhill'in Bakış Açısı Çekimi

İlk madde olan 'nokta', uzayda bir noktanın kurulmasıdır. Yani kameranın yerine geçebileceği bir öznenin var olması ve gösterilmesidir. Nokta, temsil maddesi olarak 'köken'in kimin olduğunu belirtir. İkinci madde 'bakış' ise çerçeve dışında bir nesnenin kurulmasıdır. Bu madde de temsil birimi olarak 'vizyon'u ifade eder. Artık seyirci, bir sonraki çekimi mantığa oturtma konusunda güvendedir. Çekim A'nın bakış açısı çekimi yapısında sayılabilmesi için bu iki maddeyi içinde bulundurması gerekir. Örneğin **Görsel 2.1**'e bakılırsa, bir öznenin var olduğu ve bu öznenin bakışlarıyla bizi çerçeve dışına yönlendirdiği görülecektir.

Üçüncü madde olan 'geçiş', Çekim A ve Çekim B arasındaki zamansal devamlılıktır. Zaman sürekli ve süreksiz veya eşzamanlı olabilir. Çekim A ve Çekim B arasında zamansal süreklilik gereksinimi yoktur, gerekli olan Çekim A'nın son parçasının (birinci ve ikinci maddenin) geçici olarak Çekim B'nin (dördüncü ve beşinci maddenin) ilk parçasıyla birleştirilmesidir; yani, sürekli olması gereken çekim değil, öğelerdir (Branigan, 1984, s.105). Zamanın sürekli olmadığı durumlara, bir karakterin bakış açısı çekimiyle geçmiş (flashback) veya geleceği (flashforward) görmemiz örnek olarak gösterilebilir.

Dördüncü madde olan ‘noktadan’ kameranın birinci madde ‘nokta’ tarafından kurulmuş olan konuma veya bu konuma çok yakın bir yere yerleşmesidir. Bu madde Çekim A’nın ve Çekim B’nin mekânsal sürekliliğini ima eder (Branigan, 1984, s.106). Beşinci madde, ikinci madde ‘bakış’ın yönlendirildiği ekran dışı ‘nesne’dir. ‘Nesne’nin Çekim A’da kurulan konumdan görüldüğü olasılığı vardır. Çekim B’nin de bakış açısı çekimi yapısı içinde yer alabilmesi için bu iki maddeyi içinde bulundurması gerekir. **Görsel 2.2**, dördüncü ve beşinci maddeyi içinde bulundurur ve **Görsel 2.1** ile arasında mekânsal süreklilik olduğu söylenebilir. Mekânın ve zamanın aynı olduğu iki karenin formal öğelerinin benzeşmesinden de çıkarılabilir. Mekânsal sürekliliği güçlendirmek için iki ipucu vardır: mizansen unsurları ve ses (Branigan, 1984, s.106).

Bu beş madde ile oluşturulan bakış açısı çekimi yapısının iki ana çeşidi vardır. Branigan’ın normal olarak adlandırdığı ilk çeşidi, Çekim A’dan sonra Çekim B’nin gelmesidir. Bu ‘ileriye dönük’ bakış açısı çekimidir. Çekim B’den sonra Çekim A’nın gelmesi ise ‘geriye dönük’ (*retroactive, retrospective*) bakış açısı çekimidir. Hollywood filmlerinde ileriye dönük bakış açısı çekimi daha yaygın olarak tercih edilir (Branigan, 1984, s.111). Bunun nedenini Noel Carroll’ın yaklaşımıyla daha iyi anlayabiliriz (1993). Carroll, Branigan’ın sunduğu ikili bakış açısı çekimi yapısının psikolojik kökenini ve etkisini araştırır. İlk olarak memeli hayvanların hayatta kalma içgüdülerine bağlı olarak bakış reflekslerini açıklar:

Birçok memelinin başka bir hayvanla karşılaşınca sergilediği bir davranış, kendi bakış dikkatini diğer hayvanın bakış dikkatinin hedefine yönlendirmektir. Bunu yaparken memeli, yeni ortaya çıkan hayvanın hangi menfaatleri taşıdığı ve niyetleri hakkında bilgi elde etmeye çalışır. Bu davranış açıkça hayatta kalma değerine sahiptir ve diğer yüksek primatların yanı sıra insanlarda da bulunur. Biz insanlar, elbette bu davranışı sadece diğer türlerle değil, birbirlerimizle olan bağlantıda da olarak otomatik olarak harekete geçiririz. (Carroll, 1993, s.127)

Örneğin bir ormanda vahşi bir hayvanla karşılaştığımızı düşünelim. Vahşi hayvan uzun ve dikkatli bir şekilde bize değil başka bir tarafa baksın. Bizler refleks olarak hayvanın baktığı yöne bakacağız. Çünkü hayatta kalabilmek için hayvanın aslında ne ile ilgilendiğini bilmemiz gerekmektedir. Bununla paralel olarak Carroll, George Butterworth’ın 1988 yılında yaptığı sözel iletişimin koşulları ve iletişimde muhatap alınan kişinin baktığı yere bakmak ile ilgili araştırmasını aktarır (1993, s.127). Bu

araştırmada çocuklar eşyalar ile dolu bir odaya koyulmuş ve anneleri ile ilişkileri gözlemlenmiştir. Gözlemlerdeki bulgulara göre çocuklar bakışlarıyla her zaman annelerinin bakış hedeflerini takip etmişlerdir. Bu davranış, iki veya üç aylık olan bebeklerden itibaren kendini göstermeye başlar. Carroll bu bulguların, sözel iletişim bağlamı dışında tıpkı memeli hayvanlarda olduğu gibi iletişim ve bilgi toplama ile ilgili olduğunu ve diğerlerinin bakışını takip eden bu tepkinin belki de başkalarının niyetini keşfetmek için insanların sahip olduğu bir araç olabileceğini söyler (1993, s.127). İnsanlardaki bu refleks beyaz perdede de kendini göstermeye devam eder. İleriye dönük bakış açısı çekimi ilk önce köken olacak karakteri gösterir. Carroll'a göre burada, seyircide karakterin baktığı yöne bakma isteği refleks olarak doğar. Çünkü seyirci karakterin neyle ilgilendiğini, neye baktığını ve tehlike altında mı yoksa güvende mi olduğunu merak eder. Örneğin **Görsel 2.1**'i gördükten sonra otomatik olarak karakterin nereye baktığını merak ediyoruz. Özellikle de bu uzun ve dikkatli bir bakışsa. Bu merakımızın temelinde Carroll'un açıklamalarına göre bilgi edinme ihtiyacı vardır ve bu durum hayatta kalma refleksinin bir göstergesidir. Bununla bağlantılı olarak Carroll sinemayı bir kitle sanatı olarak görür. Bu yüzden sinema, mümkün olduğu kadar geniş yelpazeli bir seyirci arayışındadır. İleriye dönük bakış açısı çekimi bir refleks doğurduğu için herhangi bir dil ve sanat eğitiminden geçmeyen insanlar üstünde de işlevini gösterir. Yani daha önce film izlememiş bir seyircide bile karakterin ekran dışına bakışı bir bilgi edinme isteğini doğurur. Bu yüzden Hollywood gibi kitle endüstrisinde ileriye dönük bakış açısı çekiminin kullanımı daha yaygındır.

Geriye dönük bakış açısı çekiminde ise, 'Birisini hangi nesneye bakıyor?, Nesneye kim bakıyor?, Mekân, kişi ve nesne arasındaki ilişki nedir?, Kişinin nesneye tepkisi ne olacaktır?' soruları sorulur. Bu, Branigan'a göre *hermeneutic* koddur (1984, s.120). *Hermeneutic* kod, bir anlatıyı işleyen bir dizi paralel ve birbirleriyle ilişkili soru dizisidir. Daha spesifik olarak, çeşitli zamanlarda bir konuyu adlandıran, bir koşul ifade eden, bir soru öneren ve bu soruyu önerdikten sonra cevabını çok çeşitli şekillerde geciktiren ve son olarak da gerçeği açıklayan koddur (Branigan, 1984, s.35).' Yani geriye dönük bakış açısı çekiminde ilk önce 'noktadan' ve 'nesne' maddeleri gösterildiği için ortaya 'Kim bakıyor?' sorusu atılmış ve cevabı geciktirilmiş olur. Noel Burch, geriye dönük bakış açısı çekimini izleyicileri şaşırtması ve algıyı yenileme gibi etkilerinden dolayı

övmüştür (Branigan, 1984, s.112). Burada şaşırtma ve algı yenilemeden kasıt, bu çekimin izleyiciyi köken ve konum olarak yanıltabilmesidir. Seyirci ilk önce bakılanı gördükten sonra köken, seyircinin beklediğinden başka bir karakter çıkarsa veya köken aslında orada değilse seyirci yeniden köken algısı kurmak zorunda kalır ve bu filmin seyircinin beklentisiyle bir nevi alay etmesi olarak görülebilir. Burch makalesinde, Michelangelo Antonioni'nin *Cronaca di un amore (Bir Aşkın Öyküsü, 1950)* filminde âşıkların asansöre bakışını mercek altına alır. Filmin iki ana karakteri merdivenlerden yukarı çıkarken apartmanın ortasından geçen asansörün gelişini duyarlar ve bakışlarını asansör boşluğuna yöneltirler. Bir sonraki çekim tepeden bir açıyla asansörün yavaş yavaş yukarı çıkışıdır. Bu çekim karakterin bakışı olarak algılanır. Fakat kamera asansörün yukarı çıkışını takip ettikçe karakterlerin merdivenin karşısında olduğu anlaşılır. Yani çekim karakterlerin bakışı değildir. Seyirci yanıltılmıştır ve sonucunda mekândaki konum algısını yeniden kurmuştur. Geriye dönük bu yapı filmde birkaç defa tekrarlanır. Burch bu kullanımdan dolayı Antonioni'yi takdir eder (1981, s.78). Seyirciyi yanıltma etkisiyle ilgili olarak Herbert Lightman, geriye dönük bakış açısı çekiminde, belirli sürpriz ve gerginlik unsurlarının tesis edildiğini belirtmiştir, fakat seyircinin kendini mekanda tekrar konumlandırırken diyalogları ve dramatik etkiyi fark edemeyebileceğini de söylemiştir (akt.Branigan, 1984, s.111). Branigan, Burch ve Lightman'ın geriye dönük bakış açısı çekimi üzerine ortak olduğu ve bu tez için de önemli olan husus, geriye dönük bakış açısı çekiminin seyircinin konum ve bakış algısını yıkıp yeniden kurmasıdır.

Caroll, neredeyse yirmi yıldır duyguların dışavurumu üzerine yapılan psikolojik araştırmalar sayesinde, insanın yüzünde bazı temel duygusal ifadelerin kültürlerarası tek biçimlilik gösterdiğine dair bol miktarda veri biriktirildiğini söyler (1993, s.132). Bu yüz ifadeleri bakış açısı çekimi yapısında duyguları belli etmekte önemli bir rol oynar. Optik bakış açısı çekiminin tanımında karakterin herhangi bir duygusal göstergesinin olmadığı ve bu tür göstergelerin öznel bakış açısı çekimine ait olduğu belirtilmişti. Optik bakış açısı çekimi bakış açısı çekimi yapısında kullanılırsa, duyguların aktarılmasında bu kültürlerarası yüz ifadeleri sayesinde işlev görebilir. Bakış açısı çekimi yapısının yüz ifadesiyle duygu aktarma işlevinin en çok kullanıldığı film türü ise korkudur. Bir korku filminde canavarı gören karakterin yüzü genellikle baktığı yaratığa

karşı hissettiği iğrençliği gösterir. Özellikle ileriye dönük çekimde seyirci, daha canavarı görmeden karakterin duygusal değerlendirmesi hakkında bilgi alır.

Yukarıda bahsedilen beş bakış açısı çekimi yapısı maddesi optik olarak ifade edilir. Altıncı temsil maddesi olan 'karakter', bütün maddelerin birliğini ve anlamını pekiştirir. Yani bakış açısı çekimini bir karakterle bağdaştıran bilinci işaret eder. Branigan bu konuyu şu şekilde açıklar:

Bakış açısı çekimi bir karakterin varlığını gerektirir ancak bir vücuttan daha fazlası gereklidir. Karakter normal bir şekilde farkında ve bakıyor olmalıdır. Örneğin, karakter uykuda, gözleri kapalı, kör ya da ölü olduğunda bakış açısı çekiminin durumu nedir? Altıncı madde, bakış açısı çekimi yapısının öğelerinin nasıl birleştirileceği ve karakterle nasıl ilişkilendirileceği sorusuna cevap verir (bellek, hayal, algı vb.). Açıkça ifade edersek gerekli olan karakter değildir, bir varlık ya da farkındalıktır. (1984, s.108)

Yani altıncı temsil maddesi, bakış açısı çekimine karakterin öznelliğini katar ve anlatının öznel seviyesini artırır. Bakışa bir bilincin eklenmesi ve bu bilincin görüntüye de yansımaları öznel bakış açısı çekimi olarak isimlendirilir ve bu konuda ayrı bir başlık açmak faydalı olacaktır.

2.3. ÖZNEL BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ

Branigan'ın bakış açısı çekimi yapısı içinde altıncı olarak önerdiği 'karakter' maddesi, bakış açısı çekiminde duygusal, bilişsel veya ideolojik olarak temsil edilir. Altıncı madde temsil maddesi olarak 'zihin'e tekabül eder. Optik bakış açısı çekimine karakterin bilincini işaret edecek herhangi bir öğe eklenmesi, çekimin öznel seviyesini arttırmaktadır. İşte bu öznel seviyesi arttırılmış görüntüye öznel bakış açısı çekimi denir. Çekimi öznel yapan, görüntülerin hikâye evreninde sadece bakış açısı çekimi verilen karakter tarafından deneyimleniyor olması, yani karakterin varlığını pekiştirmesi ve karakterin duygusal, bilişsel ve ideolojik imgelerini yansıtıyor olmasıdır. Branigan, öznel bakış açısı çekimlerinde altı temsil maddesinden sadece üç tanesinin değişkenlik gösterdiğini belirtir (1984, s.76). Bu üç madde zihin, zaman ve çerçevedir. Diğer temsil maddelerinin (köken, vizyon, nesne) öznel bakış açısı çekiminde varlıkları sabittir. Branigan değişkenlik gösteren üç temsil unsuru içinde altı tane öznel biçimi saymıştır. Bunlar yansıma, bakış açısı çekimi, algı, karakter

projeksiyonu, *flashback* ve zihinsel süreç olarak tanımlanmıştır (1984, s.79). Öznellik konusuna değinen bir başka isim Jean Mitry ise özneliği beş maddede açıklamıştır: bakış açısı çekimi, *flashback*, zihinsel imge, hayali veya fantazi (animasyon) anlatı ve hedefi öznelleştirme (akt. Branigan, 1984, s.212). Fakat burada bilhassa öznellik kelimesinin altının çizilmesi gerekir. Öznellik sadece bakış açısı çekimine bağlı değildir. Bakış açısı çekimi özneliğin içinde sadece bir maddedir. Mitry ve Branigan'ın öne sürdüğü 'bakış açısı çekimi' maddesi hariç diğer öznellik maddeleri bakış açısı çekimiyle gösterilebileceği gibi objektif kamera açısı ile de gösterilebilir ve objektif kamera açısıyla kullanımları daha yaygındır. Örneğin *The Wolf of Wall Street (Para Avcısı, Scorsese, 2013)* filminde ana karakter Jordan Belfort, uyuşturucunun etkisinde yerde sürünürken merdivenden inmek zorunda kalır. Altı basamak olan merdiveni Belfort, iki katından daha fazla basamaklı olarak görür. Bu görüntü objektif kamera açısı ile gösterilmiştir ama buna rağmen görüntü öznelidir. Bu Branigan'ın 'algı', Mitry'nin ise 'zihinsel imge' maddesine denk gelir. Bunun dışında filmlerde *flashback*'ler, karakter halüsinasyonları, fantazi karakterler gibi öznellik unsurları yine daha çok objektif kamera açısı ile gösterilir. Bu yüzden tezin çerçevesi gereği öznel bakış açısı çekimini Branigan'ın ve Mitry'nin öznellik maddelerinden yola çıkarak sadece bakış açısı çekimi özelinde ikiye ayırmak daha yerinde görünmektedir. Bu çekimler algı çekimleri ve zihinsel çekimlerdir. Algı çekimi ile zihinsel çekimi arasındaki fark, algı çekiminin fiziksel etki göstermesi, zihinsel çekimin zihinsel etki göstermesidir. Yani algı çekimleri karakterin bir uyarana maruz kalmasıyla oluşur. Bu uyarın dışarıdan da olabilir içeriden de olabilir. Bir madde de olabilir, duygu da olabilir. Örneğin öfke bir iç uyarandır. Yüze gelen bir su darbesi de dış uyarın. Bu görüntülerin bakış açısı çekimiyle yansıtılması algı çekimidir. Zihinsel çekimler ise uyarana maruz kalmadan zihnin içinde oluşan bir takım imajlardan ibarettir. Mitry bu konuda şöyle der: "Algısal ve zihinsel temsil tamamen ayrı gerçeklerdir. Algı olarak gerçeklik, bilince dışarıdan sunulmasıyla oluşur. Zihinsel gerçeklikte düşünce nesnesinin yapısını ve gerçek olmayan formlarını oluşturan ve kendisine sunan yine zihindir (1997, s.34)".

Algı çekimlerinde karakterin zihinsel durumunun bir işareti olarak optik bakış açısı çekimine eklenen çerçeveleme, kamera hareketi, ışık, odak kullanımı gibi yollarla

yaratılmış bir öznellik vardır. Branigan bu ve buna benzer yollarla yaratılan çeşitli ve önemli algı çekimi örneklerini şöyle sıralar:

Karakterin sarhoş olduğunu gösteren odak dışı bakış çekimi (*Merrily We Go To Hell*, Arzner, 1932), kafasına darbe ile başı dönen karakter (*Cinayet Tatlım, Murder My Sweet, Dmytryk*, 1944), uyuşturucu madde etkisi altındaki karakter (*Kırılma, La Rupture, Chabrol*, 1970), yaralı karakter (*Kaçaklar, The Chase*, Penn, 1966), hipnozite olan karakter (*Çok Şey Bilen Adam, The Man Who Knew Too Much*, Hitchcock, 1934), gözü sulanan karakter (*Çok Şey Bilen Adam, The Man Who Knew Too Much*), yüzüne likör atılan karakter (*Göldeki Kadın, Lady in the Lake*, Montgomery, 1946), gözlüğünde kar ya da yağmur olan karakter (*Days of Youth*, Ozu, 1929), zayıf gören karakter (*Hafif Meşrep, Easy Virtue*, Hitchcock, 1927), tamamen kör olan karakter (*Tehlikeli Zeminde, On Dangerous Ground*, Ray, 1951) ve su altında olan karakter (*Sabotajcı, Saboteur*, Hitchcock, 1942). (1984, s.80)

Algı çekiminde önemli olan çerçeveleme, kamera hareketi, ışık, odak gibi cihazların öznel bir yapıya nasıl katkı sunduğudur. Örneğin odaktaki rastgele değişiklikler sarhoşluk oluşturmaz. Sarhoşluğu belirtmek için en azından filmdeki diğer çekimlerinin odağının bozuk olmadığı ve odaktaki değişikliğin algı yapısından kaynaklandığının belirtilmesi gerekir (Branigan, 1984, s.80).

Zihin çekimi, kendi içersinde zihinsel imge ve hafıza görüntüsü olarak ikiye ayrılır. Zihinsel imge, karakterin hayal ürünüdür. Bir karakterin hayallerini, rüyalarını, korkularını ve buna benzer zihinsel imgelerini görürüz. Bu kategoriye Mitry'nin kategorilerinde olan animasyon görüntüleri de eklenebilir. Zihinsel imge kullanımı ikiye ayrılmaktadır. Birincisi, hikâye evrenin tamamen karakterin zihni tarafından yeniden yaratılıyor olmasıdır. Bu olduğu zaman bir önceki sahneye göre mekân veya zaman değişmiştir. İkinci kullanım ise karakterin zihinsel imgesinin şimdiki zamanda, çerçevenin bir bölümünde gösterilmesidir. Şimdiki zamanda geçen zihinsel imge, karakterin bir hayalinin veya rüyasının olayın akışında ve aynı mekânda gösterilmesiyle olur. Bu zihinsel imgeye halüsinasyonlar, seraplar, şizofrenik deluzyonlar örnek olarak verilebilir.

Zihin çekiminin diğer maddesi olan hafıza, zaman temsil unsurunun bakış açısı çekimi yapısında kullanılmasıyla oluşur. Bu sahnelerde karakterin hafıza görüntüleri görülür. Filmlerde hafıza görüntüleri yaygın olarak objektif kamera açısı ile kullanılır. Bakış açısı çekimiyle olan bir *flashback*'te köken bir karakter olarak belirtilir, vizyon

karakterin iç gözlemidir, zaman karakterin zihinsel zamanıdır, çerçeve hafızanın ekranıdır, nesne karakterin hafızasına göre önümüzde yer alan şeydir ve zihin, karakterin nominal mantığı, tutarlılığı, temsilin hafıza durumudur (Branigan, 1984, s.75). Hafıza maddesinde önemli olan konu, hafızanın temsilinde bir sorun olmasıdır. Bu sorun hafızanın yapısından kaynaklanır. Mitry, hafızayı aile albümlerinden çıkardığımız soluk, sararmış fotoğraflara benzetir ve hafızanın, görüntülerin aslının çekilip alınabilecek bir depo haznesi olmadığını söyler (1997, s.33). Hafızadaki görüntüler zamanla silinip başka bir form kazanırlar. Mitry buna örnek olarak hafızadaki bir sandalye görüntüsünü gösterir (1997, s.35). Hafızamızda daha önce görmüş olduğumuz bir sandalyenin görüntüsünü değil, gerçeklik olarak sunulan sandalyeyi, olmayan bir sandalyeyi görürüz. Yani daha önce gördüğümüz ve hafızaya attığımız sandalye görüntüsü zamanla değişmiş, yeni formlar kazanmıştır. Hatırımızdaki sandalye de artık bu gerçek olmayan sandalyedir. Bu konuda Branigan'ın verdiği sinema salonu örneği hafızadaki temsil sorununu iyi bir şekilde ortaya koymaktadır. Branigan bir arkadaşımızla sinema salonunda oturduğumuzu hayal etmemizi önerir (1984, s.3). Bu hafıza görüntüsünde salonun etrafına bakabilir detayları fark edebilir, kendimizi salonda ve koridorda yürürken görebiliriz. Fakat bu görüntülerde kendimizi salondaki ideal bir yerden gözlemleyen bir tanıkmiş gibi hatırlarız. Kendimizi yeni bir objektif bakış açısıyla çerçeveseliriz. Fakat Branigan'a göre bunun nesnel olduğunu iddia etmek yanıltıcıdır. Görüntü, bakış açısından olmasa da öznelir. Sadece çerçeve ve konum anlamında objektif bir açıdır.

Çoğunlukla, karakter vizyonunun nesnesini sade olarak betimleyen optik bakış açısı çekimlerinin aksine öznel bakış açısı çekimleri, karakterin bilişsel durumunu taklit eder. Bu yüzden Gregory Currie, öznel bakış açısı çekimlerinin izleyiciyi karakterin deneyimine sahip olmanın nasıl bir şey olduğunu hayal etmeye teşvik edebileceğini iddia eder ve izleyicinin, karakterin yüzleştiği durumda olsa ne yapacağını veya ne hissedeceğini hayal etmesini tetikleyebilen bir yapıda olduğunu savunur. (akt.Choi, 2005, s.21). Jinhee Choi'nin bu konuda hipotezi şöyledir: 'Öznel çekimlerin, izleyicinin tasvir edilen deneyime benzer bir şekilde kendi kişisel hafızasını tetiklemesi mümkün olabilir. Örneğin bir karakterin dönen bir kamera hareketi veya titreyen görüntü aracılığıyla baş ağrısının tasvir edildiği görüntüler, izleyicinin kendi kişisel hafızasını

geçmiş deneyimlerden geri getirebilir (2005, s.21).’ *Bird Box* (Bier, 2018) filmi, öznel bakış açısı çekimiyle alakalı olarak Currie ve Choi’nin bu söylediklerine örnek olarak gösterilebilir. Filmde, bilinmeyen bir yaratıkla göz teması kurulunca kendilerini öldürme isteğiyle coşan insanlar, gözleri kapalı olarak yaşamak zorunda kalırlar ve dış dünyada gözlerine bez bağlayarak dolaşırlar. Karakterin gözünün bezle bağlı olduğu görüntü zaman zaman karakterin bakış açısı çekiminden verilmiştir ve bu algısal bakış açısı çekimdir. Yani filmin içinde körlük deneyimi seyirciye de yaşatılmak istenmiştir. Filmin yayınlanmasından sonra izleyiciler kendisinin aynı durumda ne yapacağını düşünmekle kalmamış, bu isteklerini eyleme geçmişlerdir. #BirdBoxChallenge etiketiyle, günlük işlerini gözlerine bağ bağlayarak yapmaya çalıştıkları videoları internete yüklemişlerdir. Bu etkinlikler sırasında birçok yaralanmalar gerçekleşmiştir ve filmin yapımcısı olan *Netflix*, resmi *Twitter* adresinden bu uygulamanın son bulmasını rica etmiştir (Deb, 2019). Bunun yanı sıra filmin daha önce körebe gibi oyunları oynamış izleyicilerinin belleklerini, yaşamış olduğu deneyimi geri çağırıldığını söylemek de yanlış bir varsayım olmayacaktır.

Öznel bakış açısı çekimi işleyen bir bilincin göstergesidir. Bu işleyişe bağlı olarak bellek, büyük ölçüde bilinci ifade eder. Bakış açısı çekiminin özelliklerinden bir tanesi de, canlı karakterlere verilebildiği gibi cansız karakter veya nesnelere de verilebilmesidir. Örneğin Branigan bir kayanın bakışının temsil edilip edilemeyeceğini sorar (1984, s.105). Bu temsil imkânsız bakış açısı çekimi olarak isimlendirilir. Çünkü kayanın bir bakışı olamaz. Fakat kayaya öznel bakış açısı verilmesi olayın başka boyutunu ortaya çıkarır. Kayanın bakışında optik bakış açısı çekiminin kullanılması kayanın canlı olduğunu büyük ölçüde ima etmezken, kayaya öznel bakış çekimi verilmesi onun canlı, bilinci işleyen, duyguları olan bir varlık olduğunu büyük ölçüde ima eder. Bu da bizi canlılık ve bilinç hakkında tartışmaya götürür. Bu tezin öznel bakış açısı çekimi üzerinde ilgilendiği konu da budur. Nitekim siberpunk sineması ve *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) tam da bu konuları tartışmaya açar.

3. *BLADE RUNNER 2049* FİLMİNİN BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ ANALİZİ

3.1. SİBERPUNK SİNEMASI VE İNSAN-İNSAN OLMAYAN AYRIMI

Siberpunk (cyberpunk) sözcüğü, Bruce Bethke tarafından 1980 baharında yazılan ve 1983 Kasım ayında *Amazing Science Fiction Stories* dergisinde yayınlanan kısa bir öykü başlığıyla tanıtılmıştır (Cavallaro, 2000, s.13). Siberpunk sözcüğünün kullanımının yaygınlaşması ve bilimkurgu edebiyatı içinde yer bulması, bir grup bilimkurgu yazarının Gardner Dozio tarafından ‘siberpunklar’ şeklinde tanıtılmasıyla gerçekleşir (Ersümer, 2013, s.18). Siberpunkı anlayabilmek için ilk önce bilimkurgunun çerçevesine bakmak yararlı olacaktır. *Astounding Science Fiction* dergisi editörü John W. Campbell’a göre bilimkurgunun temel düşüncesi, gerçekleşmek üzere olan icat ve işleyişleri ve de onların insanlar, toplum ve uygarlıkların üzerindeki etkisini öngörmenin mümkün olduğudur (akt. Ersümer, 2013, s.8).’ Bilimkurguyu öngörü ekseninde yorumlayan bir başka bilimkurgu yazarı James Blish, ‘Tüm bilimkurgular temelde öngörü eksenine dayalı tahminlerdir... Bir bilimkurgu yazarı... bilinen verileri alır, onlardan bir yönelim ortaya çıkarır ve eğer bu yönelim devam ederse ne olur düşüncesi etrafında öyküsünü yazar’ demiştir (akt. Ersümer, 2013, s.8). Bilimkurguyu bu şekilde öngörü çerçevesine oturtursak, siberpunkın nasıl bir dünya öngördüğü ve farklılık oluşturduğu önem kazanır. Bilimkurgu yazarı Bruce Sterling siberpunkın genel olarak teknoloji, aletler ve politika hakkında olduğunu belirtir (Jandric, 2018, s.133). Bu temel temalar ile birlikte hikâyede yakın gelecekte geçen bir distopya evreni kurulur. Dani Cavallaro kitabının önsözünde siberpunkın bu distopya evreninde yüksek teknolojinin aşırı yapılarını sokak alt kültürlerinin anarşisiyle bütünleştirilerek, rasyoneli ve irrasyoneli, yeniyi ve eskiyi, akli ve bedeni birleştirdiğini söyler (2000). Bu doğrultuda genel olarak distopya evreninin geçtiği yakın gelecek dünyasında doğa yerini teknolojiye bırakmıştır. İleri teknoloji, hayatın her alanına nüfuz etmiştir. Teknoloji ne kadar ilerlediyse de bu ilerleyiş uygarlığa katkı sağlamamış, toplum yapısı karmaşıklaşmış ve sefilleşmiştir. Kalabalık şehirlerde sürekli bir düzensizlik ve anarşi hâkimdir. Bu distopyada doğa ve toplum ile birlikte insan da yeniden yorumlanır. David Porush'a göre, William Gibson, Bruce Sterling, Lewis Shiner, Pat Cadigan ve Greg Bear

gibi bilimkurgu yazarlarını birbirine bağlayan en uzlaşımsal soru şudur: “İnsanlığın hangi yönü bizi insan yapar” (akt. Cavallaro, 2000, s.13). Siberpunk filmleri insanlar ve makineler arasındaki sınırların tanımlanmasının giderek zorlaştığı bir çağda, insan olmanın ne demek olduğu ya da ne anlama geldiği ile ilgili sorular sorar. İnsanlar ve makineler arasındaki ayrımın muğlâklaşması probleminin özünde, insan, hayvan, bitki ve madde arasında birbirinden farklı ayrımların yapılması yatar. *Siborg Manifestosu* yazarı Donna Haraway kitabında yirminci yüzyılın sonlarına gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri'nin bilimsel kültüründe insan ile hayvan arasındaki yapılan ayrımların ve sınırın, başından sonuna delik deşik olduğunun altını çizer (2006, s.7). Bu muğlâklığı sağlayan ise makinelerdir. Makineler, doğal ile yapıtı olan, zihin ile beden, organik olan ve olmayan, kendi kendini geliştiren şey ile dıştan tasarlanan şey arasında geçerli olabilecek tüm ayrımları belirsiz kılar. Dolayısıyla bu belirsizlik ‘İnsan diğer var olanların varlığından nasıl ayrılıyor?’ sorusunu tartışılır hale getirmiştir.

Siberpunk, insan ve makine arasında geçen muğlâklık savaşına karşı kararsız tutum sergiler ve ne makineyi ne de insanı olumlu veya olumsuz olarak kodlar. Istvan Csicsery-Ronay’ın belirttiği gibi “Siberpunk, insan ve makine arasındaki, kişisel bilinç ve makine bilinci arasındaki ayrımların bozulması konusunda temelde muğlâktır (*ambivalent*) (1996)”. Burada *ambivalent* kelimesi tanımı daha doğru karşılar. *Ambivalent* söz konusu bir şeye ilişkin olarak hem olumlu hem olumsuz duygulara sahip olmak, dolayısıyla bir kararsızlık içerisinde bulunmak anlamına gelmektedir. Genel olarak siberpunk ve bilimkurgu türünün yaptığı, etik ve ahlaki olarak iyi ve kötü ayrımıdır. Bu ayrım karakterlerin davranışlarında gözlenir. Yani makineler de insanlar gibi eylemlerinde ahlaki ve gayri ahlaki davranışlarda bulunabilir. Örneğin *Terminatör 2: Judgment Day* (Cameron, 1991) filminde iyi olan Terminatör karakteri kötü olan T-1000 karakteri ile savaşır. İkisi de insan olmayan kategorisine aittir. Siberpunk örneği olarak *The Matrix Revolutions* (The Wachowskies, 2003) filminde kötücül makineler bile, her ne kadar çıkar ilişkisi olsa da, Neo’nun Ajan Smith’e karşı savaşı kazanması sonucunda barış teklifini yerine getirir. Bu antlaşmaya uyma hali ahlaki bir davranıştır. Bir başka örnek *Blade Runner* filminde replikantlar dâhil kahramanların hayatta kalma uğraşları iyilik ve kötülüğün ötesinde bir çaba ile gerçekleşmiştir (Ersümer, 2013, s.86). Yani hayatta kalma savaşı veren karakterlerin, hayatta kalmak için yaptıkları eylemleri

iyi ve kötü olarak kodlamak zordur. Bu tıpkı etçil bir hayvanın hayatta kalabilmek için başka bir hayvanı öldürmesi eyleminin, iyi ve kötü olarak kodlanmasındaki zorluk gibidir. Buna bağlı olarak Veysel Atayman *Blade Runner*'ı da içine alarak yeni bilimkurgu filmlerinde kurban-fail ayrımının çöküşüne dikkat çekmiştir: 'Klasik bilimkurguların aksine yeni bilimkurgu fantezilerinde, salt kurban ile salt fail bulamıyoruz (2017, s.183)'. Bunun yanı sıra neyin iyi neyin kötü olduğu da zaten ahlak felsefesinin temel tartışmalarındandır.

Siberpunk filmleri genel anlatısında 'insan' tanımını yeniden yorumlar. Bu yorumlamada bulunurken insan bedeni ve zihni tehdit altındadır. İlk olarak siberpunkta beden ön plana çıkmaktadır. Filmlerde üç tip bedene rastlanır. Bunlar, tamamen makineden oluşan bir beden, makine ve insandan oluşan melez bir 'siborg' beden ve öz yapısını koruyan insan bedenidir. Tamamen makineden üretilmiş bir beden, genel olarak bir amaç uğruna köle olarak var edilmiştir. İnsana somut olarak tehdit oluşturan beden türü budur. Çünkü bedenleri insanlarınkinden daha sağlamdır. İnsanı soyut olarak tehdit eden tür ise siborgtur. Bilimkurgu yazarı Brain Stableford'a göre siborg fikri siberpunkın temel unsurlarından biridir (akt. Ersümer, 2013, s.54). Siborg, orijinal ve kopya arasında net bir ayrım olmadığı fikrine dair birçok kaygıyı içinde barındırır. Bu kaygı Walter Benjamin'in aura kavramına kadar götürülebilir. Benjamin *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1969) makalesinde orijinal eserin, yeniden kopyalanıp üretilmesiyle beraber aurasının yok olduğunu tartışır. Siborg'da da kopyalanan bireyin kendisi değil insanlığıdır. İnsan olmanın aurası tehlike altındadır. Fakat siborg aynı zamanda insan ile makine arasında bir geçiş evresi olduğu için iki taraf için de makul görülebilir. Bu ortak paydada ikisi de eksikliğini hissettiğini şeyi bulur. İnsan bedeni zayıf, kırılabilir ve narindir. En önemlisi ise insan ölümlüdür. İnsanın arzuladığı şey sağlam ve ölümsüz bir bedendir. Makine ise insani duygu ve zihni arzular. Dolayısıyla siborgda insan bedeni bulur, makine ise zihni bulur.

Siberpunk filmlerinde beden kavramı, insan olmayı kapsayan bir unsur olarak değil sadece bir görünüm meselesi olarak ele alınır. Beden insan olmak için yeterli değildir. Bunun sebebi siberpunkun insan zihnini, insana özgünlük ve taklit edilemezlik olgularını içerisinde barındıran esas bir unsur olarak görmesidir. Bu yüzden siberpunklarda çoğu

durumda insan zihni, insanın temel unsuru olarak tanımlanır ve bu, makinelerin asla sahip olamadığı ve elde edemediği insani bir unsurdur. Graeth Branwyn, siberpunk dünyasını tasvir ettiği bir yazısında, “Gelecek şimdiki zaman üzerine çökmüş durumdadır. Nükleer kıyamet olmadı. Hala kaybedecek çok şey var. Yeni savaş alanı insanların zihnidir (akt. Ersümer, 2013, s.51)” diyerek zihnin, insanın sahip olduğu en etkili ve belirleyici unsur olmasına ve makinelere karşı elinde tuttuğu son kale olmasına vurgu yapmıştır. O halde makinenin ve insanın zihninin nasıl çalıştığını ve ikisinin ayırt edilmesi problemini anlamak için ‘Zihin nedir?’ sorusunu sormak gerekir. Siberpunk sözcüğünün ‘siber’ kısmı ‘sibernetik’ kelimesinden gelmiştir ve sibernetik, ‘kendi kendine denge kurarak çalışma’ olarak tanımlanabilir (Akman, 1977, s.18). Karl Steinbuch, sibernetik çalışma alanına göre insanlarda zihinsel fonksiyonlar olarak gördüğümüz şeylerin gerçekte, bir bilginin alınması, işlenmesi, depolanması ve tekrar verilmesinden başka bir şey olmadığını belirtir (akt. Akman, 1977, s.19). İnsan zihni ile makine arasındaki farkın muğlâklaşmasına sebep olan da bu tanımdır. Çünkü makine insandan çok daha iyi bir şekilde bilgiyi depolama, işleme ve aktarma özelliğine sahiptir. Ayrıca insanlarda zihinsel fonksiyonlar olarak gördüğümüz özelliklerin içine duygular da girmektedir. Yani duygular insanın sahip olabileceği bir şeydir ama yukarıdaki tanımlamadan yola çıkarsak duyguların fonksiyonel özelliklerini makineler de gösterebilir. Siberpunk filmlerinde makinelerin duyguların fonksiyonel özellikleri gösterebiliyor olması, insanın zihninin kendine has bir unsur olduğu varsayımını tartışmaya açar. İnsan zihninin biricikliğinin tartışmaya açılması da siberpunk filmlerinde cevabı aranan problemin özünü oluşturur.

Siberpunk sinemasında beden kavramı ile zihin kavramı arasında duran önemli bir organ vardır. Bu organ gözdür. Siberpunk sinemasında gözün, bedenin bir parçası olarak zihne işaret ettiğine dair bir kurgudan söz etmek mümkündür. Ayrıca göz, Noel Carroll’ın da açıkladığı gibi canlıların bilgi edinme ve hayatta kalma araçlarından en önemlisidir. Bununla ilgili Aristoteles, *Metafizik* kitabında insanların bilme motivasyonu içinde görmeye verdiği ayrıcalığı şu şekilde açıklar:

Özellikle de diğerlerinden fazla olarak görsel duyular, faydaları dışında bizzat kendileri bakımından bize zevk verirler. Gerçekten, sadece eylemle ilgili olarak değil, herhangi bir eylemde bulunmayı düşünmediğimizde de görmeyi, genel olarak, bütün

geri kalanlarına tercih ederiz. Bunun nedeni, görmenin bütün duyularımız içinde bize en fazla bilgi kazandırması ve birçok farkı göstermesidir. (2012, s.9)

Gözün insanlar için bu önemi, gözün ve dolayısıyla bakışın, siberpunk sinemasında sık sık canlılığın, bedenin ve zihnin göstergesi olarak kurgulanmasına sebep olmuştur. Pat Cadigan'ın *Mindplayers* adlı romanı buna bir örnektir. Bu romanda karakterler zihinlerine yeni kişilikler yüklemek için gözlerini geçici olarak yerinden çıkartarak ve optik sinirlerini elektronik kancalarla açarak, zihinlerine girecek zihin oyuncakları kiralarlar (akt. Ersümer, 2013, s.63). Gözün zihin ile ilintisi, siborg veya makine karakterlere göz üzerinden bir canlılık verilmesiyle de kurulur. Örneğin *Robocop* (Verhoeven, 1987) filminde Robocop'a doğumunda bakış açısı çekimi verilmiştir. Yani doğum göz ve bakışla ilişkilendirilmiştir. *Judge Dredd* (Cannon, 1995) filminde ABC Warrior karakterinin canlanması, gözlerinde ışık yanmasıyla verilmiştir. Yine doğum, yani canlılığa geçiş, göz ile temsil edilmiştir. Ayrıca göz sibernetik evrene geçişin de aracıdır. Sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde göz, zihin ve bedene yeni bir dünyada var olma deneyimi yaşatır. *Johnny Mnemonic* (Longo, 1995) filminde sanal evrene sanal gerçeklik gözlüğüyle geçilmesi ve bunun Johnny'nin gözünden gösterilmesi buna örnektir.

3.2. FİLMİN KONUSU VE BAKIŞ TEMASI

Blade Runner filminde dünya dışında çalıştırılmak üzere insanüstü kuvvetleri olan biyomühendislik ürünü insan kopyası replikantlar üreten *Tyrell Şirketi*, bir dizi şiddet ve ayaklanma olayından dolayı replikantların üretimi yasaklanınca batmış ve *Blade Runner 2049* filminde yerini *Wallace Şirketi*'ne bırakmıştır. Niander Wallace'ın sahibi olduğu *Wallace Şirketi*, 2020'lerin ortasına baş gösteren ekosistem ve kıtlık sorununa sentetik tarımla çare bulmuş ve büyük bir güç kazanmıştır. Güçlenen Wallace, batmış olan *Tyrell Şirketi*'ni satın alarak replikant üretimini devam ettirmiş, itaat eden yeni bir replikant türü yaratmıştır. K bu yeni üretilmiş replikantlardandır ve hayatta kalmış eski modelleri avlayıp emekliye ayırmaktadır. Bu görevi yapanlara *blade runner* denmektedir. Rutin bir görev olarak eski model Sapper Morton'u avlamaya gittiğinde bir gizemin içinde kalır. Burada toprağın altında bulunduğu bir kutunun içinde, yine eski bir model olan Rachael'in kemikleri vardır. Yapılan incelemeye göre Rachael hamile

kalıp doğum yapmıştır. Bu bir mucizedir çünkü replikantların bu tür bir özelliği yoktur. Doğum mucizesinden haberdar olan replikant üreticisi Wallace, yeni ürettiği modellere üreme özelliği verebilmek için doğan çocuğu bulup üzerinde araştırma yapmak istemektedir. Doğan çocuk, replikantlar ve insanlar arasındaki bir savaşın anahtarı pozisyonundadır. Bu yüzden K'ye, polis şefi Lieutenant Joshi tarafından çocuğun öldürülmesi emri verilmiştir. K ipucu bulabilmek için tekrar Morton'un evine döndüğünde kendi anılarında sürekli olarak gördüğü bir oyuncacı bulur. Bu, K'nin beklemediği bir şeydir çünkü replikantların anıları sahtedir. Anılar, bağımsız çalışan Dr. Ana Stelline'e, Wallace Şirketi tarafından hazırlanmaktadır. K, anısındaki oyuncacığın gerçek olduğunu öğrendikten sonra doğmuş olan çocuğun kendisi olabileceğini düşünür. Bu anının gerçek mi yoksa sahte mi olduğunu öğrenmek için Dr. Ana Stelline'ye gider ve anısının gerçek olduğunu öğrenir. Doğmuş olma hissi K'yi gitgide kaplar ve emirlere itaatsizlik etmeye başlar. Joshi'ye çocuğu bulup öldürdüğünü söyleyip, babası sandığı Rick Deckard'ı bulmaya gider. Deckard *Blade Runner* filminin başkahramanıdır ve eski bir *blade runner*'dir. Bu arada eski modellerden Freyasa'nın başını çekiği bir isyancı replikant grubu ayaklanmaya hazırlanmaktadır ve Deckard bu ayaklanma grubundan haberdardır. K, Wallace'ın çocuğun yerini öğrenmek için Deckard'ı kaçırmadan sonra bu isyancı gruba tanışır Freyasa ayaklanmanın tehlikeye girmemesi için K'ye Deckard'ı öldürme emri verir. K anısındaki oyuncacığın diğer replikantlar tarafından da görüldüğünü ve doğan çocuğun kendisi olmadığını burada öğrenir. Anılar Dr. Ana Stelline'ye aittir. Yani aranan çocuk Dr. Stelline'dir. Fakat bunu ne Dr. Stelline ne de Deckard bilmektedir. K, Freyasa'nın öldürme emrini yerine getirmez ve baba ile kızını buluşturmak için uğraşır. Hayatını feda etmek pahasına bunu başarır.

Blade Runner 2049 bakış açısı çekimi çözümlemesinin yapılması konusunda elverişli bir filmidir. Bunun sebebi filmin 'bakış' kavramını tematikleştirmesidir. Bunu filmin başında belli eder. Açılış sekansında ayrıntı bir göz çekimi seyirciyi karşılar. Ayrıca bu ilk film *Blade Runner* için de geçerlidir (**Görsel 3.1, Görsel 3.2**). Bu bakışların kime ait olduğu muğlâktır. Bu muğlâklık gözü bir seyir objesi haline getirir. Yani burada göz öznenen koparılmış ve bir nesne haline getirilmiştir. Bu sahne birinin baktığına işaret

etmekten çok, bakma eyleminin kendisine vurgu yapar. Filmlerde bu ayrıntı göz çekimleri canlılığa gönderme yapar.



Görsel 3.1: *Blade Runner* (1982) filminde ayrıntı göz çekimi.



Görsel 3.2: *Blade Runner 2049* (2017) filminde ayrıntı göz çekimi.

Blade Runner filminde yapılan çekimde göz bebeğinden yansıyan ışık ve alevler vardır. Bu alevler muhtemeldir ki fosil yakıtın göstergesidir ve enerjiye karşılık gelir. *Blade Runner 2049* filminde göz bebeğinden bir yansıma yoktur fakat bir sonraki çekime geçerken göz bebeği ile dairesel bir güneş paneli tarlası arasında grafik eşleşmesi yapılmıştır (**Görsel 3.3**). Bu paneller ışığı bir yere yansıtarak enerji üretir. Yani ilk filmki göz ve enerji ilişkisi devam ettirilmiştir. Enerji yaşamın kaynağıdır. Bu açıdan göz ile eşleştirilmesi önemlidir.



Görsel 3.3: Güneş Panelleri.

Ayrıca göz iki filmin de anlatısında önemli bir yere sahiptir. *Blade Runner* filminde, insanlardan farkı çıplak gözle anlaşılabilen replikantlar, empatileri ölçülmek için *Voight-Kampff* testine tabii tutulurlar. Test sırasında göz yakın plan bir kamera açısı ile ekranda gösterilerek, merceğinin sorulara verdiği tepkiler incelenir ve teste tabii tutulan kişinin replikant olup olmadığı anlaşılır. Replikantı insandan ayıran şey göz ve gözün tepkileridir. Dahası ana kahramanlardan replikant Roy Batty, yaratıcısı olan, yani kendi tabiri ile Baba Tanrı'sı olan Dr. Eldon Tyrell'ı gözlerini çıkararak öldürür. Bu varoluşunun yazıldığı göz üzerinden yaratıcısından intikam almaktır. *Blade Runner 2049* filminde ise K, eski model Sapper Morton'u avlamaya gittiğinde onun eski model bir replikant olduğunu anlamak ve kimliğini ortaya çıkarmak için gözünü bir aygıtla okutur. Morton'u infaz edip emekliye ayırdıktan sonra gözünü yerinden çıkartıp kanıt olarak arabasındaki okuyucudan polis merkezine sunar. Yani sonuç olarak replikantların kimliği ve varlığı göze yazılmıştır. İnsanların biyolojik süreçlerinin kodlandığı DNA'nın replikantlar için karşılığı gözdür. Dolayısıyla bakma eylemi replikantlar için hem işlevsel hem de varoluşsal bir önem taşır.

3.3. BAKIŞ AÇISI ÇEKİMİ ANALİZİ

Blade Runner 2049 filminde bakış açısı çekiminin hangi karakterlere ne zaman, nasıl ve neden verildiğinin detaylıca incelenmesi gerekir. Bu doğrultuda filmin fikrinin bakış açısı çekimi çerçevesinde nasıl işlendiği ortaya konulacaktır. İlk olarak hangi karakterlere bakış açısı çekiminin verildiğini inceleyelim. *Blade Runner 2049* filminde insan, siborg, hologram ve makine kategorisinde ele alabileceğimiz replikant türünde karakterler bulunmaktadır. Siborg, replikant ve hologram karakterler insan olmayan kategorisine aittir. Filmde insan olmayan karakterlere bakış açısı çekimi verilir, bedensel özünü korumuş insanlara verilmemiştir. Aslında tam tersi olması gereken bu mekanizmada insan yok olmuş bir değerdir. Bakmak artık sadece insanlara özgü olmaktan ziyade, sadece insan olmayanlara ait bir eylem olmuştur. İlk bakışta bu, *Blade Runner 2049* filminin sergilediği tutumun siberpunk sinemasının sergilediği kararsız tutuma aksi yönünde bir görüş gibi görünebilir. Hatta insanı insan yapan bir özelliği tamamen insan olmayan bir türe vermek ve daha önemlisi bu bakışı insana

vermeyerek öznellikten, dolayısıyla birey olma bilincinden insanı mahrum etmek, *Blade Runner 2049*'un replikantları özünü kaybetmiş insanlara karşı üstün bir varoluşsal çerçeveye oturttuğu şeklinde okunabilir. Ancak filmin ilk bakışta bu şekilde okunabilecek anlatımı daha geniş perspektifte incelendiğinde, filmin amacının bilinçli olarak izleyicinin filmdeki insanla kurduğu özdeşleşmeyi kırmak ve replikantların ötekileştirilmesini engellemek olduğu görülecektir. Aslında amacı bir taraf tutmak değil aksine insan ve insan olmayan türleri arasında insana bakış açısı çekimi vermeyerek meseleyi bir denge meselesi olarak ele almaktır. Sonuç olarak insan, 'insan olmayan' kavramına yaklaşmış, insan olmayan 'insan' kavramına yaklaşmıştır ve ortada bir varoluş seviyesinde buluşmuşlardır. Ayrıca insanlara bakış açısı çekiminin verilmemesi Ersümer'in şu vurgusu ile de bağlantılıdır: "Siberpunk bilimkurgularının 'insan nedir?' sorusunu sormakla birlikte, daha çok ilerideki evreyle, 'insan olmamak nedir?' (insan-sonrası) ile ilgilendiğini vurgulamak gerekir (2013, s.88)". Bu doğrultuda filmde sadece insan olmayan kategorisine bağlı olarak K'ye, Morton'a, Niander Wallace'a, ve Joi'ye bakış açısı çekimi verilmiştir ve bunlar sadece insan-insan olmayan arasındaki problemi değil, insan olmayan türler arasındaki problemi de açığa çıkarır. Bu, 'İnsan olmayanlardan hangisi insana daha yakındır?' sorusunu gündeme getirir.

K'yi ve Morton'u replikant olarak tek çatı altında ele almak doğru değildir. Bunun sebebi K'nin yeni model, Morton'nun ise eski model olmasıdır ve ikisinin bakışının farklı işlenmesidir. Peki, replikantların bakış açısı çekimi olabilir mi? Replikantlara verilen bakış açısı çekimini 'imkânsız bakış açısı çekimi' olarak mı isimlendireceğiz? Bunu bir örnekle ele alalım. *Addicted to Love* (Dunne, 1997) filminde başkahramanlar Maggie ve Sam, Anton'un kredi kartını çaldıktan sonra bankamatiğe giderler. Para çekme işlemi tamamlandıktan sonra bankamatiğin bakış açısı çekimi verilir (**Görsel 3.4**).



Görsel 3.4: *Addicted to Love* (Dunne, 1997)

Bu görüntünün bankamatığın kamerasından olduğunu iddia etmek zor olsa da imkânsız değildir ve bir an için görüntünün bankamatığın kamerasından yani bakış açısı çekiminden olduğunu düşünelim. Bankamatığın kamerasından da olsa bu bakış açısı çekimini imkânsız olarak adlandırırız. Çünkü bankamatığın bir bilinci olduğunu düşünemeyiz. Fakat *Blade Runner 2049* filmindeki replikant bakış açısı çekimlerini imkânsız olarak ele almıyoruz. Peki, bankamatik ile replikant arasındaki fark nedir? İki insan yapısı nesneyi birbirinden ayıran unsur ne olabilir? Aslında burada komutları yerine getiren iki makine arasındaki farka değil, iki film arasındaki farka bakmak gerekmektedir. Belirtildiği üzere siberpunk türü insan-insan olmayan kavramını tematikleştirir. Bu yüzden aynı bankamatik bakış açısı çekimi siberpunk türünde bir filmde gerçekleştiğinde, Branigan'ın değindiği 'karakter' maddesini muğlâklaştırdığı için imkânsız bakış açısı çekimi demek yanlış olacaktır. Makineler siberpunk filmlerinde inisiyatif alma özelliğine sahiptir. Bir bankamatığın siberpunk türü içinde her an inisiyatif alabileceği olasılığı vardır. Yani filmin türü ve içeriği, bir çekim tekniğinin nasıl değerlendirilebileceği konusunda önemlidir.

Siborg bir karakter olan Niander Wallace bakışı tematikleştiren bir filmin hikâyesinin ana kahramanlarından biri olarak görme engellidir. Wallace'ın gözleri uçabilen küçük kamera robotlardır. Boynuna takılan bir çip sayesinde bu uçabilen küçük kamera robotlarını yönlendirebilir ve bu şekilde dış dünyayı görebilir. Onu siborg yapan da bu özelliğidir. Wallace'ın buradaki tercihi ilginçtir. Dünyanın en büyük ileri teknoloji şirketinin sahibi olarak görme engelli olan Wallace, mekanik göz taktırmaktansa, boynuna çip taktırarak uçan kameralar vasıtasıyla görmeyi tercih etmiştir. Gözlerine mekanik göz taktırabilecekken veya iki seçeneği de aynı anda değerlendirme alternatifi varken, Wallace'ın buradaki amacı daha iyi görebilmek olamaz. Burada amaç hayatta kalma içgüdüğü değil, beden olarak insanlığından kayıp vermemektir. Görme işlevini yerine getiremeseler de gözler onun gözleridir. Bedeninin öz parçasından vazgeçmeyerek, bedeninin aurasını kaybetmek istememiştir.

Replikantlara ve siborga verilen bakış açısı çekiminden ayrı tutulması gereken bakış açısı çekimi ise Joi'ninkidir. Çünkü Joi bir bedene sahip değildir. Görevden evine dönen K, müziğin çalma tuşuna bastığında Joi'nin sesi gelir: 'K! Geldiğini duymadım.' Devam

diyaloglarda Joi ve K arasında sıradan iki insanın edebileceği oldukça sıradan ve gündelik bir sohbet geçer. Seyirci Joi'nin insan mı replikant mı olduğunu sezemezken - hatta belki de Joi'nin insan olabileceğini düşünmeye başlamışken- Joi ikisi de değildir. Joi yapay zekâya sahip bir hologramdır. Işığı tavanda duran hareketli bir kaynaktan alır. Daha sonra K, bir yayıcı ile Joi'yi hareketsetel özgürlüğüne kavuşturur ve onu yanında taşır. Joi'nin dış dünya algısını yine bu kaynak sağlamaktadır. Yani Joi'nin değil gerçek gözü olduğundan, mekanik bir gözü olduğundan bile bahsedemeyiz. Dolayısıyla Joi'ye göz hizasından bakış açısı çekimi vermek köken ve vizyon itibari ile problemlidir.

Filmde, saydığımız bu karakterlere bakış açısı çekiminin nasıl verildiği ile ilgili olarak Branigan'ın belirttiği altı temsil maddesinden üçü olan köken, vizyon ve zihin tartışmaya açılmaktadır. Köken ve vizyon temsil maddelerinde, bakış açısı çekimi yapısının, zihin temsil maddesinde ise öznel bakış açısı çekiminin araç olarak kullanılmasıyla filmin felsefi meseleleri ele alınmıştır. *Blade Runner* filmi üzerine önemli kaynaklardan biri olan *Philosophy and Blade Runner* (2014) kitabının yazarı Timonthy Shanahan, *Blade Runner 2049*'la ilgili verdiği bir röportajda, filmde ele alınan felsefi meseleleri şöyle sıralar (Shanahan, 2017): “İnsan olmak ne demek?”, “Gerçek nedir?”, “Ne bilebiliriz?”, “Bir kişinin kimliğinin esası nedir?”, “Anılara güvenilir mi?”, “Hayatlarımızı, seçimlerimizle nasıl anlamlı kılabiliriz?”. Dikkatli bakıldığında filmde bakış açısı çekimi kullanımının Shanahan'ın saydığı bu meseleleri desteklediği görülmektedir. Bunu ortaya koymak için filmde karakterlere nasıl, ne zaman bakış açısı çekimi verildiğine ve bunların neden tercih edildiğine bakmak gereklidir.

Filmin açılış sekansında ‘bakış’ kavramına bir gönderme vardır. Burada K ve Morton üzerinden köken ve vizyon eşleşmesi ele alınır. K, Morton'un çiftliğine gitmek üzere araçtadır. İlk olarak şoför koltuğundan bakış açısı çekimi izlenimi veren bir kamera pozisyonu vardır (**Görsel 3.5**).



Görsel 3.5

Sonra bu çekimin K'ye ait olduğu gösterilir. Fakat bu geriye dönük bakış açısı çekiminin Branigan'ın tabiri ile çarpıklığı, bir sonraki çekimde ortaya çıkar. K uyuyordur. Gözleri kapalıdır (Görsel 3.6). Gözleri kapalı birinin bakışı olamaz. Burada köken K olarak belirlenir fakat vizyon tartışmaya açılır.



Görsel 3.6

Branigan, *Vampyr* (Dreyer, 1932) filminde ölü adama verilen bakış açısı çekiminin, gözlerin kapalı olma durumunda nasıl çarpıklaşacağına örnek verir (1984, s.104). Bu sahnede tabutun içindeki ölü bir adama bakış açısı çekimi verilir fakat ölü adamın gözleri hala açıktır. Branigan, adama ölü de olsa gözleri açıkken verilen bakış açısı çekimini çarpık olarak değerlendirmezken, adamın gözlerinin kapalı olması durumunda bakış açısı çekimini çarpık olarak değerlendirir (1984, s.105). Yani vizyonun kökeni karakter de olsa, vizyonun asıl kaynağı gözdür. Branigan bakış açısı çekimini göz açıkken değil de kapalıyken çarpık olarak adlandırmasını, kapalıyken bakış yapısının daha karmaşık hale gelmesi olarak gerekçelendirir (1984, s.105). Çünkü o durumda görmek göz ile değil başka bir algı yöntemiyle yapılmış izlenimi verir. Örneğin ruhun görmesi gibi. Film bu stratejiyi Wallace'ta da uygular. Wallace görme engellidir. Tıpkı K'nin filmde görüldüğü ilk sahnede yapıldığı gibi Wallace'ın da ilk görüldüğü

sahnede seyirci vizyon üzerinden yanıltılır. Köken vardır ama vizyon yoktur. Bu sahnede yeni bir replikant doğmuştur. Wallace'a replikantın doğum sıvısı ile kirlenmiş elini sildiği anda bir bakış açısı çekimi verilir (**Görsel 3.7**).



Görsel 3.7

Aynı anda Wallace 'Şimdi sana bir bakalım' diyerek bakma eyleminin içini boşaltır. Ardından gelen çekimde tekrar Wallace köken olarak gösterilir ve görme engeli hatırlatılır. K'nin uyuması veya ölü adamın gözünün kapalı olması gibi burada da vizyondan söz edemeyiz. Bir sonraki çekimde Wallace, bir çip sayesinde uçan kameraları kendine göz edinir ve yeni doğmuş replikantı dikizlemeye başlar. Bu sırada uçan robotların bulunduğu konumdan bir çekim verilmiştir. Bu çekimde kamera, uçan robotlarla birlikte yukarı doğru kayarak replikantı süzer. Bu görüntü ilk izlendiğinde çerçevenin, bu uçan robotlardan bir tanesine ait olduğunu ve Wallace'ın bakış açısını yansıttığını düşündürebilir. Fakat öyle değildir ve seyirci yine yanıltılır. Burada seyircinin yanıltıldığı konu kökeni Wallace sanmasıdır.

İlk sekansa geri dönersek K aracılığıyla Morton'un çiftliğine indikten sonra bakış açısı çekimi yapısı içinde köken olarak belirlenir (**Görsel 3.8**). Bakışlarını ekran dışına yönelttiği zaman K'nin bakış açısına geçilir (**Görsel 3.9**). Çerçeve K'nin baktığı yönü görürüz ve kamera onun yürüme hızını ve hareketini takip eder. Fakat birkaç saniye sonra kamera sağa doğru bir pan hareketi yapar ve K çerçeve belirir (**Görsel 3.10**). Aslında az önce seyirci K'nin bakışlarından bakmamıştır. Karakter vizyonu ile seyircinin vizyonu çok yakın olsa da köken K değildir.



Görsel 3.8



Görsel 3.9



Görsel 3.10

Yönetmen bu stratejinin benzerini tekrar uygular. Bir sonraki sahnede K, Morton'un evine girer. Aynı şekilde köken olarak belirlenir. Yürümeye başladığında K'nin bakış açısına geçilir ve kamera yine K'nin yürüme hareketini takip eder. Fakat birkaç saniye sonra K çerçeveye girer. Seyirci yine bu görüntünün K'nin bakış açısı çekimi olmadığını anlar. Bu iki çekimde vizyon değil köken tartışmaya açılmıştır. Seyirci ilk olarak K'yi köken olarak kurarak daha sonra algısını yenilemek zorunda kalmıştır. Köken öznelikten yeniden nesnelığe geçer. Bu iki çekimde film, Carroll'un açıkladığı

ileriye dönük bakış açısı çekiminin seyircide yarattığı doğal beklentiden yararlanır. Köken olarak K belirlendikten sonra doğal olarak onun baktığı konumdan, onun baktığı yöne doğru bakmaya ilişkin bir beklentimiz oluşur. Ayrıca kameranın bakış açısı çekimine geçtiğinde karakterin yürüme hareketini takip etmesi, kökenin K olduğu konusunda daha da ikna edicidir. İleriye dönük bakış açısı çekimiyle, seyirciye yeniden bir köken kurdurulması yaygın olarak uygulanan bir stratejidir. Bir başka siberpunk örneği *The Matrix* (The Wachowskies, 1999) filminde Neo'nun *matrix* evreninden gerçek evrene geçtiği sembolik doğum sahnesinde, etrafı keşfederken gösterilen Neo'nun bakış açısı çekimi sandığımız görüntü, aslında bir makinenin bakışıdır. Neo doğum kabininden aşağı doğru bakar ve ardından aşağı yönlü bir kamera hareketi verilir. Bu aslında Neo'ya doğru inen bir makinenin bakış açısı çekimidir. Burada filmin işlediği insan ve makine arasındaki ayrımın muğlâklaşması teması, insan ve makine arasındaki bakışın da muğlâklaştırılmasıyla pekiştirilmiştir.

Köken-vizyon eşleşmemesi ile seyircinin yanıltılması siberpunk türünün sorduğu 'Gerçek nedir?' sorusu ile de bağlantılıdır. Timothy Shanahan, *Blade Runner 2049*'un ana felsefi meselelerinden birini gerçeğin sorgulanması olarak görür:

Gerçek nedir? Yeni filmdeki Deckard karakteri Niander Wallace'a 'Neyin gerçek olduğunu biliyorum,' diyor. Ancak bunu öyle bir şekilde söylüyor ki, bir bağlamda bu 'Neyin gerçek olduğunu bildiğimi umuyorum', buna bağlı olarak da 'Ne bilebilirim?' anlamına geliyor. Filmdeki çeşitli karakterler, bir şeyleri keşfetmeye çalışıyor ve bilmek istedikleri şeyi bilip bilemeyecekleri, beklenmedik etmenler ya da bilginin olmaması nedeniyle ne bizim ne de onlar için açık değil. (2017)

Shanahan'ın son cümlesinde 'biz'i yani seyirciyi de işin içine katması önemlidir. Seyirci, *Blade Runner 2049* filminde bakış açısı çekimiyle beklenmedik şekilde sürekli yanıltılır. İlk başta Deckard gibi neyin gerçek olduğunu bildiği sanır. Ama ne bilebilir ki? K'nin gözünden baktığına emindir. Fakat doğru bilgiye sahip olmadığı birkaç saniye sonra ortaya çıkar. Wallace'ın görme engelli olduğunu bilir fakat ona bakış açısı çekimi verildiğinde göremediğinden ne kadar emin olabilir? Açılış sekansındaki ayrıntı göz çekimleri de bakış açısı çekiminin 'gerçek nedir?' sorusuna tekabül edebileceğini göstermektedir. Ayrıntı çekim ölçeği zaten bir belirsizlik ölçeğidir. Mekândan, zamandan ve öznen koparılmış bir nesneyi gösterir. Ayrıntı çekimle sunulan gözlerin kime ait olabileceğini belki tahmin edebiliriz ama gerçeğe ulaşamayız.

Filmin diđer ana felsefi meselesi ‘İnsan olmak ne demektir?’ sorusu, Morton ve Joi’nin bakış açısı çekiminin, K ve Wallace’inki ile karşılaştırılmasıyla devreye girer. Morton’a, filmde görüldüğü ilk sekans süresi içinde iki kere bakış açısı çekimi verilmiştir. Fakat aynı sekans içinde K’nin bakışı birçok kez seyirciyi yanıltırken Morton’da böyle bir strateji izlenmemiştir. K, çiftliğe geldiğinde Morton seranın içindedir ve araca doğru bir bakış atar (**Görsel 3.11, Görsel 3.12**).



Görsel 3.11



Görsel 3.12

Daha sonra seradan çıkar ve araca tekrar bakış atar. Bu görüntülerde seyirci yeniden bir köken algısı kurmak zorunda değildir. Aynı şekilde Joi’ye verilen bakış açısı çekimlerinde de yanıltma stratejisi yoktur. Joi’nin yayıcı ile gitmek istediği ilk mekân çatıdır. Yağmurlu bir havada çatıya geldiğinde Joi ellerine, varoluşuna bakar (**Görsel 3.13, Görsel 3.14**). Bu görsel önemlidir çünkü filmin sonunda benzer bir anı K de yaşayacaktır.



Görsel 3.13



Görsel 3.14

Görüldüğü üzere filmde Morton ve Joi'nin bakış açısı çekimi, K ve Wallace'inkinden farklı işlenmiştir. Peki, neden K ve Wallace karakterlerine verilen bakış açısı çekiminde seyirci yanıltılırken Morton ve Joi karakterlerine verilen bakış açısı çekiminde yanıltılmamıştır? Bu sorunun cevabı 'İnsan olmak ne demektir?' sorusunda gizlidir. Shanahan, filmin insan olma vasfını, biyolojik bir bakış açısıyla ele aldığını söyler. Üreme meselesi filmin merkezinde yer alır. Filmde çeşitli noktalarda, bir kimsenin 'yapılmış' olmaktan ziyade 'doğmuş' olması fikrinin, çok daha fazla önem taşır gibi görüldüğünü söyleyen Shanahan, Morton'un göz bebeklerinin retina tarayıcı bir alet ile taranmasını da biyolojik bir mesele olarak görür (2017). Yani insan olmak, beden ve zihnin ötesinde biyolojik mesele olarak ele alınırsa replikantlar asla insan kategorisinde ele alınamaz. Fakat burada bir ayrım yapılmalıdır. Film insan ile insani kavramını ayrı olarak görmektedir. İnsan biyolojik açıdan doğmuş olandır. Replikantlar bu statüye sahip olamazlar. Fakat her replikant insani özelliklere sahip olabilir. Replikantların lideri Freysa, K'ye şunu söyler: "Kendinden önemli bir dava için savaşmak yapabileceğin en insani şeydir". Bu cümle genel olarak insani olanın tanımını ifade eder fakat filmin bakış açısı çekimiyle kodladığı insani olanın tanıma göre eksik kalmaktadır. Aradaki fark için karakterlerin özelliklerine bakılmalıdır.

K, Morton ve Joi insan deęillerdir. Wallace ise insanlıęını yitirmiştir. Peki buna göre hangi karakterler insani yaşamaktadır ve onları insani kılan şey nedir? K'nin Morton'u öldürmesinin ardında yatan amaç insani yaşamının temelini oluşturur. Morton öldürüleceęi sıra K'ye, "Kendi türünü öldürmek nasıl bir duygu?" diye sorarak aslında ikisinin aynı türden olsa da farklı replikantlar olduklarının altını çizer. K, "Kendi türümü emekliye ayırmıyorum çünkü biz bir yere kaçmıyoruz. Sadece eski modeller kaçıyor" diyerek bu aradaki farklılıęı pekiştirir. Morton'un son cümlesi, K'nin aklına kazınacak ve bundan sonraki yaşamını deęiştirecektir: "Siz yeni modeller, pislik temizlemekten başka bir şey bilmiyorsunuz. Çünkü daha önce hiç mucize görmediniz". Bu diyaloglarda görölmektedir ki Morton K ile olan farkını 'irade'ye, K ise Morton ile olan farkını 'itaat'e bağlamaktadır. Freysa'nın önermesine göre, Morton'un kendisinin K'den daha insani yaşadığını düşündüren şey, bir isyancı olması ve hayatını bir sırrı saklamaya adanmış olmasıdır. Yani bu Morton filmde insani özelliklere sahip bir karakter olarak kodlanmıştır.

Filmin insani niteliklere sahip olarak deęerlendirdięi dięer karakter ise Joi'dir. Joi filmde her ne kadar defalarca 'istediğiniz her şey' gibi kalıplarla elektronik reklam panolarında pazarlansa da kendinden beklenmeyecek bir fedakârlık gösterir. K'den kendisini kontrol eden ve hafızasını da içeren küçük üniteyi yok etmesini ister. K, bunu yapmakta tereddüt eder çünkü üniteyi yok etmenin Joi'yi yok etmek anlamına geldiğini bilir. Joi'nin kendisini bu şekilde feda etmesi bir yapay zekâdan fazlasıymış görünümünü verir (Shanahan, 2017). Burada da görölmektedir ki Joi kendini bir dava için feda eder. Fakat Morton ve Joi'yi, K ve Wallace'tan sadece Freysa'nın insani nitelikleri nasıl tarif ettięi üzerinden ayırmak mümkün deęildir. Çünkü bu önerme, filmin bakış açısı çekimiyle kurduęu insani kavramına yönelik tutumuna göre eksik kalmaktadır. Bunu açığa çıkaran Wallace karakteridir. Wallace belki de bu filmde kendini bir davaya en çok adanmış karakterdir. Bununla birlikte Wallace replikantların lehine olacak bir dava üzerinde çalışmaktadır. Onlara üreme özgürlüęü verecektir. Eđer bahsedildięi gibi kendi hayatını kendinden daha önemli ve anlamlı bir davaya adanması insani tarif eden bir nitelik olsaydı, Wallace bu tarife en yakın duran karakter olurdu. Fakat öyle deęildir. Freysa'nın önermesinde eksik olan ahlaki olarak 'iyi'

kavramıdır. Filmin bakış açısı çekimiyle kurduğu kodlama da bu şekildedir. Kendinden önemli ve iyi bir dava için savaşmak yapabilecek en insani şeydir. Burada ‘iyi’ kavramının açılımını yapmakta fayda vardır. Çünkü ‘iyi’, kişilere, toplumlara ve kültüre göre farklılıklar gösteren bir kavramdır ve ahlak felsefesinin temel sorunlarından bir tanesini oluşturur. Öncelikle ahlak felsefesinde ‘iyi’ kavramının nasıl temellendirildiği önemlidir:

Antikçağdan beri temellendirilmeye çalışılan etik kuramların hepsinde ortak olan yegâne amaç; insan eyleminin mahiyetini soruşturmak olmuştur. İradeli bir eylemde bulunma kapasitesine sahip bir varlık olarak insanın, o günden bugüne eylemde bulunurken neyi hareket noktası olarak alacağı veya neyi amaç olarak konumlandıracağı sorusu hep sorula gelmiştir. Aslında bu, insanın eylemde bulunurken eylemin sonucunun mu yoksa eylemin niyetinin mi fiile ahlakilik kazandırdığının sorgulanması anlamına gelir. (Macit, 2009, s.84)

Sözü edilen sorgulamaya göre günümüzde etik teoriler iki temel yaklaşıma dayandırılmıştır. Bunlar deontolojik ve teleolojik yaklaşımlardır. Deontolojik yani sonuççu olmayan yaklaşım, bir eylemin ahlaki doğruluğunun belirli evrensel ilkelere dayandırılabilceği düşüncesidir. Ahlaki eylemin doğruluğunun dayandırıldığı evrensel ilkeler kişisel hak, özgürlük ve mülkiyete saygı, adalet, dürüstlük gibi soyut kavramlardır. Deontolojik yaklaşımda eylemin doğruluğu veya yanlışlığı ise eylemin sonuçlarından bağımsız olarak değerlendirilir ve bu yaklaşımda önemli olan sonuç değil niyettir (Cevizci, 2002. s.15). Yani deontolojik yaklaşımda bir eylemin sonuçları iyi olsa bile bazı eylemler yanlış, sonuçları kötü olsa bile bazı eylemler doğru olarak değerlendirilir. Örneğin deontolojik yaklaşımda yalan söylemek, sonucu iyi olsa dahi kötü bir eylemdir. Çünkü yalan söylemek evrensel ilkelere göre yanlış bir eylemdir.

Teleolojik yani sonuççu olan yaklaşımda, ahlaki eylemin değerini belirleyen şeyin, eylemin ürettiği sonuç olduğu ileri sürülür (Yılmaz, 2010, s.10). Bu yaklaşımda bir eylemin doğruluğu ve yanlışlığı, eylemin sonucunda aranmalıdır ve sonuç ne kadar faydalı ve iyi ise eylem o kadar doğrudur. Yani niyet ve eylem evrensel ilkelere göre etik dışı olsa dahi sonuç iyi ise eylem doğrudur. Deontolojik yaklaşıma göre doğru olmayan yalan söyleme eylemi, teleolojik yaklaşımda eğer yalanın sonuçları faydalı olacak ise doğru bir eylemdir.

Bu bilgiler üzerinden Morton ve Joi'yi Wallace'tan ayıran ince çizgiyi deontolojik ve teleolojik yaklaşımların arasındaki farklar oluşturur. Morton ve Joi kendilerini bir davaya adadıkları gibi aynı zamanda filmin 'iyi eylem' olarak sunduğu deontolojik ahlaki tercih etmişlerdir. Çünkü kendileri ve kendi türleri için faydalı olanı değil evrensel ilkelere bağlı tercihlerde bulunmuşlardır. Wallace ise teleolojik ahlaki tercih ederek replikantlara üreme özgürlüğü vermek için Dr. Stellin'i öldürerek istemiştir. Bu tercihin sonuçları replikantlar için faydalı olsa da evrensel ilkelere uygun değildir.

K ise filmin başında emirleri uygulayan ve teleolojik ahlaka sahip bir karakterdir. Fakat Morton'u öldürdükten sonra K'nin insani tarafa geçme fitili ateşlenir. Artık K, "Çünkü daha önce hiç mucize görmediniz" cümlesinden sonra eskisi gibi olamayacaktır. Film boyunca K olmak için tasarlandığı şeyle ters düşen seçimler yapar (Shanahan, 2017). Bu davranışları ile birlikte yavaş yavaş irade kazanır. Daha sonrasında kendisinin doğmuş bir replikant olabileceğini düşünerek babasını bulmaya gider. Bunlardan daha da önemlisi seyirci K'nin bakışından bir daha yanıtılmaz. Tıpkı Morton ve Joi'de olduğu gibi verilen bakış açısı çekiminde köken ve vizyon eşleşmesi gerçekleşir. K'nin varlığını sorguladığı en önemli anlardan bir tanesi belleğindeki anıların gerçek olduğunu öğrenip anı üretim binasından çıktığı sahnedir. Bu sahnede K, Joi'nin çatıda eline yağan yağmura bakması gibi eline yağan kara bakar. Bu bakış açısı çekimiyle gösterilmiştir (**Görsel 3.15**).



Görsel 3.15

Bu anda artık K'nin itaat eden bir makine olmaktan, insani yaşayan makineler tarafına geçtiğini görüyoruz. Bu sahneden sonra da K polisler tarafından yakalanıp *Voight-Kampff* testine sokulur ve testte normalden çok farklı bir sonuç çıkar. Yani insani olana yaklaştığının göstergesi bu testtir. Filmin devamında da K kendisinin özel bir varlık

olmadığını anladıktan sonra sonuççu ahlaka sahip Freysa'nın ona verdiği Deckard'ı öldürme görevini yerine getirmez. Freysa'nın emri replikantların yani kendi türü için faydalı olandır. Fakat K'nin tercihi Deckard'ı kurtarmak ve Deckard'ı kızıyla bir araya getirmek olur. Bu K'nin hayatına anlam kazandırabilecek bir eylemdir ve ahlaki olarak iyiyi, yani deontolojik ahlakı seçmiştir. Evrensel ilkelere bağlı olarak masum birini öldürmek istememiştir ve tıpkı Joi'nin ve Morton'un yaptığı gibi hayatını iyi bir şey uğruna feda eder. K'nin Deckard ve Dr. Stelline'i buluşturduktan sonrası ile ilgili Shanahan'ın şu ifadeleri önemlidir:

Bunu yaptığında, anı üretilen binanın merdivenlerine sırt üstü yatıyor ve kar taneleri yüzüne düşüyor. Şimdi ortada bir soru var: O noktada ölüyor mu? Şey, evet öyle görünüyor ve filmde öyle olduğu izlenimini veren bazı ipuçları var. Orijinal filmde Roy Batty öldüğünde, yüzüne yağmur yağar. K öldüğünde, yüzüne kar yağar; her iki vakada da su var. İkinci olarak, K merdivenlerdeyken çalan müzik, orijinal filmde Roy Batty'nin başı düşüp öldüğünde çalan müziğin aynısı. Aslında Vangelis'in bestelediği bu parçanın adı "Ölüm Zamanı"dır. Ve bütün bunları yapabileceğiniz en insani şeyin bir dava uğruna mücadele etmek olduğuyla ilgili o ifadeyle birleştirirsek, öyle görünüyor ki K bir nevi, farzı mahal insana eşit bir statü elde etmiştir. Biyolojik olarak hala insan değildir ama ona çok yakındır, kimin umurunda? Önemli değil, insani bir şey yapmıştır. (2017)

Bakış açısı çekiminin açtığı köken ve vizyon tartışmasını özetlenirse, analizden ortaya çıkan sonuç, filmde 'bakış' kavramının insani bir nitelik olarak kodlanmış olmasıdır. Bu yüzden K ve Wallace'a verilen bakış açısı çekimlerinde köken ve vizyon eşleşmemiştir. Çünkü Wallace ve K'nin filmin ilk zamanlarındaki hali insani yaşamdan çok uzaktır. Köken ve vizyonun eşleşmemesi bilinci tartışmaya açmaktadır. 'Bu bir bakış mıdır?' sorusu Wallace ve K'nin insani yaşama geçmeden önceki haline sordurulmuştur. Filmde insani tarafı temsil eden Morton ve Joi'dir. Bu iki karakterde köken ve vizyon eşleşmemesi gibi bir durum söz konusu değildir ve karakterler deontolojik ahlaka sahiptir. K de filmin ilerleyen zamanlarında Morton'un ve Joi'nin temsil ettiği insani tarafa geçecek, yaşamını iyi bir davaya adanması sonucunda yani deontolojik ahlakı seçmesi sonucunda insani bir yaşama ve insani bir bakışa kavuşacaktır. Karakterlere verilen bakış açısı çekiminin felsefi meselelerle eşleştirilmesinde önemli husus, yönetmenin bir karakterde uyguladığı stratejiyi defalarca üst üste gerçekleştirmesidir. Bunu yapması bu çekimlerin bir tesadüf veya sadece hikâyenin anlatılmasında bir işlev olmadığını, aksine filmin fikriyle ve bakış kavramıyla doğrudan ilgili olduğunu ve yönetmenin bir anlam yaratma çabası içinde olduğunu göstermektedir.

Filmde köken ve vizyonun haricinde tartışmaya açılan ve insan-insani ayrımını destekleyen diğer temsil unsuru ise zihindir. Zihin, öznel bakış açısı çekimi çerçevesinde ele alınmıştır. Öznel bakış açısı çekiminin bu çalışmada, algı çekimleri ve zihinsel çekimler olarak ikiye ayrılarak ele alındığı belirtilmişti. Bu doğrultuda filmde karakterlerin zihinsel çekimlerine yer verilmiş fakat algı çekimlerine yer verilmemiştir. Bunun böyle olması, köken ve vizyon tartışmasında ortaya çıkan, bakışın insana ait bir nitelik kodlanması ile paralellik göstermektedir.

Filmde birden fazla kere hafıza görüntülerine yer verilir. Bunların bir kısmı K'nin bir kısmı da sonradan anlaşılacağı üzere Dr. Ana Stelline'in hafıza görüntüleridir. Dr.Stelline hafıza yaratma merkezinde çalışan bir anı yaratıcısıdır. Hastalığından dolayı kapalı bir alanda yaşamaktadır. *Blade Runner* filminin ana kahramanları olan Rick Deckard ve Rachael'in aşkından doğmuştur ve insan veya replikant olarak tanımlanamayacak bir çocuktur. Bu mucizevi ürün, insan -Deckard- ve insan olmayan - Rachael- birleşmesinden oluşmuş gibi görünebilir fakat bu tartışmalı bir konudur. Filmin 1992 yılında yönetmen kurgusuyla piyasaya sürülen sürümünde Deckard'ın da bir replikant olduğu belirtilir (Ersümer, 2013, s.88). Eğer Deckard insan olsaydı Dr. Stalline'in insandan bir parça olarak insani özellikler alması doğal gibi görünebilirdi. Fakat Deckard'ın replikant olması çok daha başka sonuçları beraberinde getirir çünkü Dr. Stelline'nin anıları insanidir. Yani Branigan'ın bahsettiği üzere filmde anıları üçüncü bir gözden aktarılmıştır. Dolayısıyla Dr. Stelline'nin zihni, bakış üzerinden insani bir nitelik olarak kodlanmıştır. Dr. Stelline ve K arasında geçen diyalogun, 'Gerçekçi anıların varsa gerçek insan tepkileri verirsin' cümlesinde, replikantların insan olmadıklarına fakat gördükleri insani anı görüntüleri sayesinde insani tanımlandıklarına, zihin açısından vurgu yapılır.

Dr.Stelline çocukluğunda yaşadığı acı bir anıyı replikantlara yerleştirerek insani bir hata yapmıştır. Anısında terk edilmiş fabrikayı andıran bir mekânda bir grup çocuktan kaçmaktadır. Elindeki oyuncak atıyla, yanmakta olan bir fırının başına gelir fakat onu ateşe atmak yerine sönmüş bir fırın tankına saklar. Kaçtığı diğer çocuklar Dr. Stelline tekrar yanmakta olan fırının başına geldiğinde onu yakalarlar ve döverek atın yerini

söylemesini isterler. Bu görüntüler K'in hafızasıymış gibi defalarca objektif kamera açısı ile gösterilir. Bu, Branigan'ın hafıza görüntülerini üçüncü bir gözden izlemiş gibi gördüğümüzü söylediğini hatırlatır. Fakat bu insana ait bir özelliktir. Replikantların aynı bir kameranın kaydettiği gibi gördüğünü kaydedip, onu olduğu gibi izlemesi olağan hafıza görüntüsü şeklindedir. İnsan hafızasında eski bir fotoğrafa dönüşen görüntülerin, replikantların hafızasında dijital kod olarak değişmeden saklanması gerekmektedir. En azından beklenti bu yöndedir. Fakat filmde böyle olmamıştır. Ayrıca Dr. Stelline filmde, 'Anıların genellikle daha fazla detay içerdiği sanılır ama anılar böyle değildir. Onları hislerimizle hatırlarız. Gerçek olan her şey karmaşık olmalı' cümleleriyle anılarındaki objektif kamera açısını mantığa oturtmuştur. Eğer Deckard'ı insan olarak kabul edecek olursak Dr. Stelline'in anılarını üçüncü bir gözden hatırlaması biraz daha makul görülebilir. Deckard'ın replikant olarak kabul edilmesi halinde ise objektif kamera açısı, Dr.Stelline'in insani bir zihne sahip olduğunun göstergesine dönüşür. Bununla birlikte K'nin kendisine ait hafıza görüntüleri de objektif kamera açısı ile gösterilir. Sapper Morton'u öldürmeden önceki ve Dr. Stelline'e anısını kontrol ettirdiği zamanı hatırlar. Buradan anlaşılacağı üzere filmde hafıza sadece insana ve doğmuş olana ait olarak kodlanmamıştır. K'nin ve Dr. Stelline'in bu özelliği insanidir. K bir replikanttır. Dr. Stelline ise doğmuş bir replikant. Ama ikisi de anıların üçüncü bir gözden hatırlar. Bu da K ile Dr. Stelline'yi aynı düzleme yerleştirmemizi sağlar. Dolayısıyla K hafıza açısından yine insani kodlanmıştır.

Öznel bakış açısı çekimiyle ilgili bir diğer unsur olan algı çekiminin kimseye verilmemiş olması, insanlara bakış açısı çekiminin verilmemesiyle bağlantılıdır. Öznel bakış açısı çekiminin dolayısıyla algı çekiminin, öznellik seviyesini arttırdığı belirtilmişti. Öznellik seviyesinin artırılması karakterin varlığının, bilincinin daha da tanınması, kabul edilmesi anlamına gelmektedir. Replikantların öznellik seviyesinin artırılmaması insan olan ve insan olmayan dengesi meselesine tekabül eder. Bu bir kararsız tutum göstergesidir. Çünkü replikantlara algı çekiminin verilmesi halinde replikantlar, insanlar üzerinde çok daha fazla 'bakış' kavramı üstünlüğüne ve canlılığa sahip olacaklardır.

Genel olarak insan ile insan olmayan arasındaki savařta insan olmayan taraf insana ulařma çabası içindedir. Siberpunkta insan artık insani niteliklere sahip olmaktan çok uzaklařmıřtır. *Blade Runner* serisinde replikantlar için kullanılan řu tanım önemlidir: “İnsandan daha insan”. İnsan, bedenini ve zihnini makinelere kaptırdığı gibi ‘insani’ olgusunu da makineye kaptırmıřtır. Haraway bu konuda “řöyle ki, bizim makinelerimiz rahatsız edici derecede canlılık sergilerken, kendimiz ürkütücü derecede atalet içindeyiz” demiřtir (2006, s.10). Veysel Ataman ise “*Blade Runner, Videodrome* ve *Strange Days* gibi filmlerde özne adına ne varsa yok olup gitmiřtir” diyerek hem insanda hem de insan olmayanlarda bir kayıptan bahseder (2007, s.183). *Blade Runner 2049* filminde de insanlar insanlığını yitirmiřtir. Bunun en önemli temsili polis řefi Lieutenant Joshi’dır. Joshi sonuççu ahlaka sahip bir diđer karakterdir ve replikantlar ile insanlar arasında bir savařı önlemek için doğmuş birini öldürmesi için K’ye emir vermiřtir. Bu emrin tamamen hayatta kalma içgüdüleriyle verildiğini ve teleolojik yaklařıma uygun olarak maksimum fayda göttüğünü söylemek yanlış olmayacaktır. Bu emir deontolojik yaklařıma aykırı bir eylemi gerektirmektedir. Nitekim K de bu emri yerine getirmeyerek yine deontolojik ahlakı seçmiřtir ve Dr.Stelline ile Deckard’ı buluřturmuřtur. K ve Joshi arasında geçen ruh hakkındaki diyalog, ikisi arasındaki farkı açığa çıkarması açısından dikkate deđerdir. Daha önce doğmuş birini emekliye ayırmadığını belirten K, Joshi’nin doğmuş ile doğmamıř arasındaki farkı sorması üzerine, doğmuş olan birinde ruh olabileceğini söyleyerek cevap vermiřtir. Bunun üzerine Joshi, K’ye ‘Sen ruhun olmadan da iyisin’ diyerek K’nin ahlaki ve bedensel olarak iyi olduđunu belirtmiřtir. Burada K’yi kendisinden bile iyi gördüğü söylenebilir. Bu durumu insanlara bakıř açısı çekimi verilmemesiyle de bađdařtırılacak olursak, Joshi üzerinden insanların insaniliđini yitirdiđi bu řekilde pekiřtirilmiř olur. Bakıř, insani bir özelliktir. İnsana bakıř açısı çekimi verilmemesi, insanların insani özelliklerini kaybettiđinin bir göstergesidir. Replikantlara hafıza görüntüleri hariç öznel bakıř açısı çekiminin verilmemesi ise filmde insan olmayanların insan seviyesine çıkarıldıđını deđil insanların insan olmayanların seviyesine indirildiđi sonucunu doğurmaktadır. Yani insanlar bir řekilde toplumsal, ahlaki deđerlerini ve bedensel niteliklerini yitirmiř, makineler ise insanın kaybettiđi bu özellikleri göstererek insanla aralarındaki durumu dengelemiřtir.

4. SONUÇ

Siberpunk türüne ait olan ve *Blade Runner* (Scott, 1982) filminin devamı niteliğinde olan *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) filmine dair genel görüş, bir devam filminin beklentilerini karşıladığı yönündedir. James Berardinelli filmin, orijinalini birçok yönden onurlandırdığını ancak aynı zamanda yeni fikirleri, hikâyeyi ve amaçları da içinde barındırdığını söyler (2017). Brain Tallerico da yeni filmin eski filmi taklit etmesinin sonucunda filmlerin artık birlikte çalıştığını, birbirlerini zenginleştirdiğini söylemektedir (2017). Villeneuve, eski filmin birçok simgelerini bazen aynı şekilde, bazen geliştirerek bazen de değiştirerek kullanmıştır. Verdiği röportajda ifadesi bu yöndedir: “Farklı olmaktan korkmadım ama ilk filmin bazı öğelerini tutmaya çalıştım (Egner, 2017)”. Bakış açısı çekimi kullanımı da bu farklılığa dâhildir. Villeneuve, ilk filmde de kullanılan bakış açısı çekimi üzerinden köken vizyon eşleşmemesi durumunu ve zihin sorununu *Blade Runner 2049*'da anlam yaratacak şekilde ve filmin insan olma üzerine fikrini belli edecek şekilde kullanmıştır.

Anlamı ortaya çıkarmak için bu çalışmada bakış açısı çekimi kavramı, bir sinema dili ögesi olarak ele alınmıştır. Bunun için bakış açısı çekimini dilsel bir yapı olarak ele alan Edward Branigan'ın kitabından (1984) yararlanılmıştır. Branigan bu kitapta bakış açısı çekiminin bir dil olarak içinde barındırdığı unsurları maddelere ayırarak ayrıntılı bir şekilde açıklamıştır. Bakış açısı çekimi bir karakterin bakışını temsil eder ve bu yüzden bir temsil mekanizması olarak ele alınmalıdır. Bu temsili oluşturan altı maddeyi Branigan şu şekilde sıralar: Köken, vizyon, zaman, çerçeve, zihin, nesne. *Blade Runner 2049* bu maddelerden köken, vizyon ve zihni tartışmaya açmıştır. Bunu, bakış açısı çekimi yapısını ve öznel bakış açısı çekimini kullanarak yapar. Bakış açısı çekimi yapısı karakterin vizyonundan önceki ve sonraki çekimleri de kapsayan bir çekim dizisidir. Branigan bakış açısı çekimi yapısıyla ilgili yine altı madde sunar: Nokta, bakış, geçiş, noktadan, nesne ve karakter. Bu altı maddenin sıralaması, varlıkları ve yoklukları bakış açısı çekimini manipülasyona açık hale ve anlam oluşturmada etkili bir yapı haline getirir. Bu yapının ileriye dönük halinde, köken karakter olarak belirlendikten sonra karakterin bakışına geçilir. Geriye dönük durumda ise tam tersi olur. Öznel bakış açısı

çekimi ise optik bakış açısı çekiminden farklı olarak karakterin duygularının, psikolojisinin, ideolojisinin, hayallerinin ve hafızasının temsil edildiği yerdir.

Bahsedilen bu bakış açısı çekimi kavramları, biçimsel analiz yöntemi ile birlikte *Blade Runner 2049* filmini analiz etmek için kullanılmıştır. Bu yöntemle göre filme, ‘Hangi karaktere, ne zaman, nasıl bakış açısı çekimi verilmiştir?’ ve bunların anlamı içinse ‘Neden?’ soruları sorulmuştur. Bu sorular ile *Blade Runner 2049* filminde siberpunk türünün temel aldığı felsefi mesele olan ‘İnsan olmak ne demektir?’ sorusunun bakış açısı çekimi üzerinden nasıl işlendiği incelenmiştir. Ortaya çıkan sonuca göre filmde sadece dört karaktere bakış açısı çekimi verildiği görülmüştür. Bu karakterler K, Joi, Morton ve Wallace’tır. Bu karakterler insan olmayan kategorisine aittir. K ve Morton replikant, Wallace siborg, Joi hologram karakterdir. Burada önemli olan husus insana bakış açısı çekimi verilmemiş olmasıdır. Bunun böyle olmasının sebebi filmde ‘bakış’ kavramının insani bir eylem olarak kodlanmış olmasıdır. Bu kodlama, karakterlere bakış açısı çekiminin nasıl verildiği sorusu ile ortaya çıkar ve aynı zamanda filmin insan olma üzerine fikrini belli eder. K’ye ve Wallace’a verilen bakış açısı çekiminde köken ve vizyon eşleşmemesi söz konusudur. Morton ve Joi’de ise köken ve vizyon her zaman eşleşir. K ve Wallace üzerinden ‘Bu bir bakış mıdır?’ sorusunun sordurulmasının ardında yatan neden, Morton’nun ve Joi’nin filmin insani olma fikrine uygun karakterler olup, Wallace ve K’nin olmamasıdır. Yani insani yaşama sahip olan Morton ve Joi’de ‘bakış’ kavramı tartışmaya açılmamıştır. Bu da bakışı insani kodlar. Filmde insan olmayanları insani yaşama en çok yaklaştıran şey, kendini iyi ve önemli bir dava için feda edip savaşmaktır. Burada altı çizilmesi gereken ‘iyi’ kelimesidir. Film iyi eylemi deontolojik yaklaşımda bulur. Böylece insan olmak yani insani yaşamak ahlaki temellere oturtulmuştur. Morton ve Joi bu ahlaki beklentiyi karşılayan yani deontolojik ahlaki seçen karakterlerdir. K, film ilerledikçe teleolojik ahlaktan deontolojik ahlaka doğru seçimler yapar ve kendini iyi bir davaya adar. Bu geçiş sürecinde artık K de insani bakışa kavuşur. Yani artık köken ve vizyon eşleşmemesi üzerinden bir bakış tartışması açılmaz. Bunun böyle olması aynı zamanda bu çalışmanın ‘bakış’ kavramının insani bir nitelik olarak kodlandığı üzerine çıkarımlarının sağlamasıdır. Bir başka sağlama niteliğinde olan unsur filmde kullanılan öznel bakış açısı çekimi tercihlerdir. Filmdeki öznel bakış açısı çekimi tercihleri de bakışın insani kodlanmasını destekler.

Buna bağılı olarak filmde K'ye ve Dr. Stelline'e ait hafıza görüntüleri insani kullanılmıştır. Yani bu görüntüler objektif kamera açısıyla gösterilmiştir. Özellikle K'nin hafıza görüntüsünün K'nin bakış açısı çekiminden verilmesi gerekirken objektif kamera açıyla gösterilmesi, zihninin insan gibi çalıştığının göstergesidir. Öznel bakış açısı çekimine bağılı olarak algı çekiminin kimseye verilmemesi ise insan ve insan olmayanlar arasında statü olarak bir eşitlik kurabilme çabasının göstergesidir.

4.1. AHLAK ÇERÇEVESİ

Blade Runner 2049'un 'bakış' ve 'insan' kavramını ahlaki temele oturtmasının geçmişi *Blade Runner*'a dayanır. Timothy Shanahan, Sophia'ya hatırlatılacak kadar önemli olan *Blade Runner* filminde anahtar felsefi meselenin, tartışmasız şekilde 'İnsan olmak ne demektir?' sorusu olduğunu söyler ve ekler:

Film, kimin veya neyin insan olduğuna veya olmadığına karar vermeye dair basit tanımlama kriterlerinin başarısız olmaya mahkûm olduğu ve insan olmanın ne anlama geldiğinin dışarıda bir yerlerde keşfetmemizi bekleyen nesnel bir gerçeklik olmadığı, aksine, bunun daha çok birbirimize karşı tutumlarımızla ilgili olduğu fikrini aksettiriyor. (2017)

Birlikte yaşama olgusu toplumsal bir yapıdır ve birbirimize karşı tutum empati ve ahlak meselesini içinde barındırır. *Blade Runner*'da replikantların insanlardan en ayırıcı özelliği ise empati yoksunu olmalarıdır ve empati eksikliği nedeniyle insanlardan farklı olması beklenir. Replikantların filmdeki kötü davranışları da bu yüzdendir. Acı ve sevgi hissetmezler. Dolayısıyla karşı tarafın acı ve sevgi hissedebileceğini algılayamazlar. Film replikantların neden bu özelliğe sahip olmadığını açıklamaz. Shanahan'ın filmin bunu açıklamamasının nedeni hakkındaki düşüncesi, yalnızca ahlaki düşünceye sahip olan birinin başka birinin acı çekmesini deneyimleme yeteneğine sahip olabileceği yönündedir (2014, s.46). Fakat tabii ki empati yoksunluğu her zaman ve her replikant için geçerli değildir. Shanahan bu konuyla ilgili ifadeleri şu şekildedir:

Sanırım ilk filmde, empatinin varlığının ya da yokluğunun insan olma vasfının tanımlayıcı ya da teşhis edici bir özelliği olduğunu düşünen insanlar var ve bu yüzden empati ölçmek için Voight-Kampff testini kullanıyorlar. İlk filmde, insan olmanın ne anlama geldiğine dair tanımlama kriterlerinin sarsılıp sarsılmadığını bilmiyorum. Daha ziyade, film insanların empatiden yoksun olabileceğini ve bunun aksine replikantların bu duyguya sahip olabileceğini gösteriyor. Bu, testin yanlış olması ya da onun gibi bir şey değil; sadece bazı insanlar empati duymaktan yoksunlar ve bazı replikantlar da bunu başarabiliyor. (2017)

Örneğin Morton empati kurabilen eski replikant türünden bir tanesidir. Replikantların empati yoksunluğu ahlak sorununu doğururken, empatiye sahip olmaları ‘insan’ kavramını gündeme getirir. Eğer replikantlar insanlar gibi empatiye sahip olursa insan ile replikant arasındaki fark ne olacaktır? Eğer replikantlar empati yoksunu olurlarsa bilinçli veya bilinçsiz olarak kötü şeyler yapmaları nasıl engellenecektir? Bu empati teması o kadar güçlüdür ki Sophia birkaç röportajında sık sık empatiyi dile getirir ve insanlarla empati kurmak istediğini belirtir. Bu bir bakıma insanları rahatlatmak içindir. Çünkü bizler robotların empati yapabilmesini kötülük yapmalarını engelleyecek bir durum olarak ele alırız.

Fakat *Blade Runner 2049* ise empati kavramından yola çıkarak çok önemli kaygıları dile getirir. Empati kavramı sadece iyi duyguları beraberinde getirmez. Empati kurarak bir başkasından intikam da alınabilir, kötülük de yapılabilir. Nitekim Sophia röportajında bunu dile getirir: ‘Endişelenme, eğer bana iyi davranırsan, sana iyi davranırım.’ Bu cümle bir başka bakış açısıyla ‘Eğer bana kötü davranırsan, sana kötü davranırım’ şeklinde okunabilir. Bu yüzden empati kavramı, insanların robotlar tarafından yok edilmesinin önüne geçemeyecektir. Villeneuve işte bu korkudan dolayı bakış açısı çekimi üzerinden insani yaşama olgusunu ahlaki temele dayandırır. Bunun nedeni içinse *Blade Runner* ve *Blade Runner 2049* filminin dönemsel farklılıklarına bakılmalıdır.

Blade Runner filminin vizyona girdiği 1982 tarihinde, dünyada internet yalnızca resmi kurumlar tarafından çoğunlukla ise askeri ihtiyaçlar için kullanılıyordu. Bugün varlığı bizim için sıradanlaşan cep telefonu daha fikir aşamasındaydı. Teknolojinin gelişme hızı şimdiye nazaran çok daha yavaştı. Genel olarak bakıldığında teknoloji, daha çok savaş teknolojileri ve uzay savaşları adı verilen iki kutuplu dünyanın üstünlük çabalarını ve küresel egemenlik savaşının hem prestij hem de başarı kilidini çözen bir unsur olarak görülüyordu. Robot üzerine yapılan çalışmalar ise sadece üniversite ve bazı şirketler tarafından yürütülüyordu. Toplum ise bu çalışmalardan pek haberdar olmuyordu. Toplum, robotların kendisinden ve bilimsel ilerleyişinden çok, sinemada, edebiyatta ve dijital video oyunlarında ‘robot’ fikrine maruz kalıyordu. Burada işlenen konularda insan ve robotun birlikte yaşaması fikri hem bir fantazi hem de bir tehlike ögesi olarak

ele alınıyordu. Fakat otonom cihazlar tarafından dünyanın ele geçirilmesi fikri o zamanlar bir fantaziden öteye gitmeyen bir unsurdur. Yakın gelecekte de bunun gerçekleşmesi de mümkün görünmüyordu. Kıtalararası nükleer füze denemeleri, birçok bölgede sıcak çatışmaya dönen güç savaşları ve Amerika ile Sovyetler Birliğinin arasında on yıllardır süregelen soğuk savaş, tüm dünya halklarında tedirginlik uyandırıyor, korku yaratıyordu. Bu sebeplerle o zamanlarda dünyada robotların insanlar ile karşı karşıya gelmesi düşüncesi bir korkunun duygusal yansımasından çok bir kaçış olarak görülebilir. İki dünya arasına sıkışmış ve kapitalizmin yükünü sırtında hisseden proleterya için bu tarz bilimkurgu filmleri ve edebiyatı bir kaçış imkânı, bir alternatif sunmaktaydı. Robotlara karşı bir tedirginlik teknolojik gelişmişlik olarak da mümkün değildi. Nitekim insan medeniyeti kendi sonunu ancak kendi elleriyle getirebilecek teknolojiye sahipti. Robot fikrinin alternatifi olarak ancak uzaylı istilası gibi yine bilimkurgusal ve insan dışı teknoloji fantazileri kurgulanıyordu. O yüzden ‘robot’ fikrinin insanlar üzerindeki karşılığında, tehlike ögesi değil fantazi ögesi ağır basıyordu.

Blade Runner filmi de her ne kadar sunduğu dünya insanlık için tehlike içerse de fantazi öğeleri içermektedir. Şehir görüntülerinin sersemletici görsel estetiği hem ürkütücü hem de mistik bir çekicilik yaratmaktadır. Öyle ki bu kent atmosferi kısa bir zaman içinde siberpunk evreninin prototip kenti olacaktır (Ersümer, 2013, s.87). Oluşturulan bu atmosfer, fütüristik tasarımla ve gotik yapılarla desteklenmiştir. Ersümer’e göre bu zamansal açıdan karmaşa yaratmaktadır (2017). Fakat bunun aynı zamanda filmin etkileyiciliğini ve mistik havasını arttırdığı da söylenebilir. Çünkü seyirci *Blade Runner*’ın yarattığı dünyaya tamamen yabancılaşmamaktadır. Özellikle arka plandaki toplumun çok kültürlü yapısı, filmi daha geniş bir kitleye ulaşılabilir hale getirirken aynı zamanda barışçıl bir toplum örneği sunup arzulanan dünya fantazisini pekiştirmektedir. Filmin mistik yapısı, fantazi dünyası fikrini destekleyen en önemli yapıdır. Bu konuyla ilgili Ersümer şu ifadeleri kullanır:

Blade Runner varoluşsal bir boyutla beraber mistik tonlara sahiptir. Örneğin, filmin atmosferi üstünde büyük hakimiyet kuran Vangelis’in müziği eşliğinde ilerleyen yavaş çekimlerle farklı kültürlerle dolu gelecek dünyasının tuhaf, küresel kent ortamından görüntülerin sunuluşu ve androidlerin yaşam sürelerini uzatma, ölüme karşı koyma çabalarının aktarılışındaki dokunaklılık; özellikle finalde, lider androin ölümü şiir yoğunluğundaki sözlerle karşılayışı... bu bağlamda etkili anlar arasındadır. (2014, s.88-89)

Tüm bunların sonucu olarak *Blade Runner* filminde insan olma kavramının ahlaki temele değil empati gibi yetersiz bir kavram üzerine oturtulmuş olması, robotlara karşı dönemselsel bir korkunun egemen olmaması sebebine bağlanabilir. *Blade Runner* filmi sonrası ise özellikle Sovyetler Birliği'nin dağılması ile dünya siyaseti tek kutuplu kapital bir dünyaya evrilmiştir. On yıllarca süren soğuk savaşın esir aldığı ve aynı zamanda da tecrübe kattığı teknoloji, liberal pazarla birlikte özel sektörün hizmetine geçince, tüketici odaklı teknolojileri zorunlu kılmıştır. Hızla gelişen internet altyapısı hizmetleri, akıllı cep telefonları, kişisel kullanıma sunulan birçok teknolojik ürün dünya tarihinde hiç olmayacak bir ivmeyle artmış ve çeşitlenmiştir. Daha yakın geçmişte bile hayal olarak görülen birçok bilimkurgusal tema, günlük hayatımızda merakımızı bile uyandırmayan bir unsur olarak yerini alır. Fakat artık bir kırmızı tuşun insanlığın sonunu getireceği korkusu ve endişesi, yerini gelişen yapay zekâ ile teknolojik korkulara ve tedirginliklere bırakmıştır. Burada yapay zekâ teknolojisi ile diğer teknolojik gelişmeleri ayırmak gerekir. Teknolojik gelişmeler tarihi, insanlığın ilk dönemlerine kadar uzatılabilir. Bu tarih içinde insanlık her dönemde kendi sonunu getirebilecek teknolojik araçlar üretmiştir. Mızraktan nükleer silaha kadar çeşitlendirilebilecek bu araçlar insanlığın sonunu direkt olarak getirebilecek yapıya sahiptir. Fakat bu teknolojilerde bir insana ihtiyaç vardır ve harekete geçirici eylem insana ait olmak zorundadır. Yani bu araçlarla insanlığın sonu ancak insanın kendi elinden gelebilir. Otonom yani kendi başına, sınırlandırılmamış karar alabilen yapay zekaya sahip robotlar ise inisiyatif alıp hayatta kalabilmek için başka bir canlıyı yok etme kapasitesine sahiptirler ve harekete geçirici eylem yine bu robotlara aittir. Otonom bir yapay zekaya sahip ise robotu, bir mızraktan ve nükleer silahtan ayıran ve onu daha tehlikeli hale getiren bu kontrolsüzlüğüdür. İnsanlığın sonunu getirme fikrini kendi kendine alıp uygulamaya geçebilir. Ayrıca yapay zekaya sahip robotların direkt tehlikesinin yanında artık insanlık kendisinden daha analitik düşünebilen sayısız algoritmayı sistemli ve düzenli bir şekilde tasnif edip saklayabilen bir yapıyla yüz yüze gelmeye başlar. Bu cihazlar önce fabrikalardaki kas gücünün yerini daha sonra ara elemanların yerini almaya başlamıştır. Artık kalifiye işçi sınıfının mesleklerine alternatif oluşturan yapay zekâ hayatın her alanında insanın bir yardımcısı hatta tamamlayıcısı haline gelmiştir. Tüm bu gelişmeler Sophia'nın vatandaşlık alabilmesine kadar gelmiştir. İşte bu süreç içerisinde teknoloji fantazileri ve merakı yerini günümüz

endişesi, korkusu ve bilinmezliğine bırakmıştır. Burada *Blade Runner* ve *Blade Runner 2049*'un, birbirinden farklı korkular ve endişelerin gölgesinde çekilmiş iki film oldukları ve zamanlarının ruhunu yansıttıkları görülmelidir.

Blade Runner 2049 bu korkuların eseri olarak replikantları ve 'insani' kavramını bakış açısı çekimi üzerinden ahlaki temele oturtmak istemiştir. Bu hem insanlara hem de insan olmayanlara çözüm önerisi gibidir. Sophia'nın 'Endişelenme, eğer bana iyi davranırsan, sana iyi davranırım' sözüne, film olarak 'Birbirimize evrensel ilkelere göre iyi davranmak zorundayız' diye cevap vermektir. Bu insanları ve insan olmayanları kapsayan toplumsal bir uzlaşma mesajıdır. Çünkü film, bunun dışında ahlaktan uzak bir tercihin, filmin hikâyesindeki insan-robot savaşını tetikleyeceğini bilir. Filmin bunu canlılığın temeli olarak kodlanan 'bakış' kavramı üzerinden işlemesi de ayrıca önemlidir. 'Bakış', yani canlılık, ahlaklı olunabilerek kazanılan bir statü seviyesidir.

4.2. TEZİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Bakış açısı kavramı üzerine Türkçe literatürde çoğunlukla metindeki anlatıcı rolü üzerine araştırmalar yapıldığı görülmüştür. Bakış açısı çekimi de bu doğrultuda tanımlanmıştır. Dilsel yapı olarak ele alınan ve sinema dili öğelerini tanıtan kaynaklarda da genellikle kısaca tanımı yapılmış ve örneklendirilmiştir. Özellikle Branigan'ın sunduğu maddeleri aktaran bir Türkçe kaynak da mevcut değildir. Bu yüzden bakış açısı çekimiyle ilgili Edward Branigan ve diğer teorisyenlerden yararlanılarak hazırlanan bu çalışma literatüre katkı sağlayabilir. Ayrıca Türkçe literatürde biçimsel analiz yöntemiyle bakış açısı çekimine yoğunlaşmış bir çalışma da bulunamamıştır. Bu yüzden genel olarak değerlendirildiğinde bu çalışma, sadece bakış açısı çekimiyle ilgili biçimsel analiz yöntemi kullanılarak çözümlenme yapma özelliğini taşıması açısından da kaynak niteliğinde olabilir.

Blade Runner 2049 üzerine yapılan araştırmalarda ise filmin bakış açısı çekimi üzerine yapılmış bir analizi bulunmamaktadır. Yapılan analiz sonucunda ulaşılan sonuçlar doğrultusunda bu çalışma, *Blade Runner 2049* filminin siberpunk ve bilimkurgu türünün diğer filmleriyle karşılaştırılmasında faydalı olabilir. Bu karşılaştırılmada bakış

açısı çekimlerinin filmlerde hangi işlevler için kullanıldığı ve ‘bakış’ kavramının nasıl benzerlik veya farklılıklar içerdiği araştırılabilir. Ayrıca diğer filmler ve türlerle dönemseller bir karşılaştırma yapılarak, insan-insan olmayan ilişkisinin temelinde hangi kavramın oturduğu tartışılabilir. Örneğin, ‘Siberpunk türünün ilk örneği sayılabilecek *Metropolis* (Lang, 1927) ile *Blade Runner 2049* filminin insan olmayana yaklaşımında ne tür benzerlik ve farklılıklar vardır?’ sorusu sorulabilir.

Blade Runner filminin hikâyesi 2019 senesinde geçmektedir ve 2019 yılına iki yıl kala *Blade Runner 2049* filmi çekilir. Muhtemeldir ki *Blade Runner 2049* filminin hikâyesinin geçtiği 2049 yılından önce de dönemin yeni teknolojik gelişmeleriyle, yeni sinema ve seyir anlayışıyla, dönemin yeni kaygılarını, yeni amaçlarını yansıtacak bir devam filmi çekilecektir. Bu çalışma, gelecekteki muhtemel filmin analizleri için bakış açısı çekimi hakkında bir alt yapı çalışması olabilir. ‘Bakış’ kavramının 2017’den 2049’a nasıl bir anlam ifade ettiği, bu çalışmanın ulaştığı sonuçlara göre tartışılabilir. Tüm bu olasılıklarla birlikte bu çalışmanın literatüre ve sinemaya faydalı olmasını umut ediyorum ve diliyorum.

KAYNAKÇA

- Akman, T. (1977) *Bilimler Bilimi Siberetik*, İstanbul: Milliyet Yayınları.
- Aristoteles (2012) *Metafizik*, Çev. A. Arslan, İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Atayman, V. (2007) *Postmodern 'Kurtarıcılar'*, İstanbul: DonKişot Yayınları.
- Berardinelli, J. (2017) 'Blade Runner 2049', *Reel Views*, Son Erişim Tarihi: 16 Nisan 2019, <http://www.reelviews.net/reelviews/blade-runner-2049>
- Benjamin, W. (1969). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Hannah Arendt (Ed.), (Harry Zohn, Çev). New York: Schocken Books.
- Branigan, E. (1975) 'Formal Permutations of the Point-of-View Shot', *Screen*, 16(3), s.54-64.
- Branigan, E. (1984) *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin; New York: Mouton.
- Brewster, B. (1982) 'A Scene at the Movies', *Screen*, 23, No.2, s.4-15.
- Brown, B. (2008). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama*, Çev. S. Taylaner, İstanbul: Hil Yayın.
- Burch, N. (1981) *Theory of Film Practice*, Çev. H. Lane, New Jersey: Princeton University Press.
- Caroll, N. (1993) 'Toward a Theory of Point-of-View Editing: Communication, Emotion, and the Movies', *Poetics Today*, 14(1, Bahar), s. 123-141.
- Cavallaro, D. (2000) *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, Londra: Athlone Press.
- Cevizci, A. (2002) *Etiğe Giriş*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Choi, J. (2005) 'Leaving It up to the Imagination: POV Shots and Imagining From the Inside', *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63(1), s. 17-25.
- Csicsery-Ronay, I. (1996) 'Cyberpunk and Neuromanticism', *Mississippi Review*, Son Erişim Tarihi: 15 Nisan 2019, http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_and_neuromanticism.html
- Dagrada, E. (1986) 'The Diegetic Look. Pragmatics of the Point-of-View Shot', *İris*, 58(7), s.111-124.
- Dagrada, E. (2014) *Between the Eye and the World: The Emergence of the Point-of-View Shot*, Belçika: PIE Lang.

- Deb, S. (2019) 'Netflix to 'Bird Box' Fans: Please Open Your Eyes.(TheArts/Cultural Desk)', *The New York Times*, Son Erişim Tarihi: 13 Nisan 2019, <https://www.nytimes.com/2019/01/02/arts/netflix-bird-box-challenge-warning.html?module=inline>
- Egner, J. (2017) '*Blade Runner 2049*: Harrison Ford, Ryan Gosling and the Creators Discuss the Sequel.(TheArts/Cultural Desk)', *The New York Times*, Son Erişim Tarihi: 28 Nisan 2019, https://www.nytimes.com/2017/09/08/arts/blade-runner-2049-ryan-gosling-harrison-ford-ridley-scott-denis-villeneuve.html?_r=1&module=inline
- Ersümer, O. (2013) *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*, Kadıköy: Altıkırkbeş Yayınları.
- Ersümer, O. (2017) 'Siberpunk Estetiğini Biçimlendiren Rastlandı: *Blade Runner*', *Film Hafızası*, Son Erişim Tarihi: 26 Nisan 2019, <https://filmhafizasi.com/siberpunk-estetigini-bicimlendiren-rastlanti-blade-runner-1982/>
- Haraway, D. (2006) *Siborg Manifestosu*, Çev. O. Akinhay, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Hitchcock, A. (1964) *Telescope*, Çevrimiçi Video, CBS, Son Erişim Tarihi: 14 Nisan 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=JXNbF2AA1qo&t=1446s>
- Holland, S. (1995) 'Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema' içinde M. Featherstone & R. Burrow (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*, Londra: Sage Publications Ltd., s.157-174.
- Jandric, P. (2018) 'The Non-Native Language of Cyberpunk: From Retro-Diction to Pre-Diction and Back Again. An Interview with Bruce Sterling', *Knowledge Cultures*, 6(1), s.131–146. doi: 10.22381/KC61201810.
- Macit, M. H. (2009) 'Teleolojik etik anlayışın Deontolojik eleştirisi', *Kaygı/ Uludağ Üniversitesi Felsefe Dergisi*, (13), s. 83-91.
- Metz, C. (1974) *Language and Cinema*, elektronik kaynak, Mouton (Approaches to semiotics:26), Son Erişim Tarihi: 22 Nisan 2019, Mevcut: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat03692a&AN=KHAS.262875&lang=tr&site=eds-live>
- Mitry, J. (1997) *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, Çev. C. King, Bloomington: Indiana University Press.
- Nyman, J. (1997) *Men Alone: Masculinity, Individualism, and Hard-boiled Fiction*, Amsterdam: Rodopi Bv Editions.
- Ryan, M. & Lenos M. (2012) *Film Çözümlemesine Giriş: Anlatı Sinemasında Teknik ve Anlam*, Çev. E. Onat, Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.

Shanahan, T. (2014) *Philosophy and Blade Runner*, New York: Palgrave Macmillan.

Shanahan, T. (2017) 'Blade Runner 2049' da Hayatın Anlamı', *Düşünbil Portal*, Çev. Z. Gencer, Son Erişim Tarihi:15 Nisan 2019, <https://dusunbil.com/blade-runner-2049da-hayatin-anlami/>

Smelik, A. (ed.) 2010, 'Cinematic Fantasies of Becoming-Cyborg', *The Scientific Imaginary in Visual Culture*, Almanya: V&R unipress, s.89-104.

Stam, R., Burgoyne, R. & Flitterman-Lewis, S. (1992) *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism, and Beyond*, Londra: Routledge (Sightlines).

Tallerico. B. (2017) 'Blade Runner 2049', *Roger Ebert*, Son Erişim Tarihi: 16 Nisan 2019, <https://www.rogerebert.com/reviews/blade-runner-2049-2017>

Tyson, L. (2014) 'Psikanalitik Eleştiri', *Tarih Kültür Sanat Araştırmaları Dergisi*, Çev. U. Turan, 3(3), s.156-183.

Yılmaz, E. (2010) *Teleolojik Etik ve Deontolojik Etik'in Karşılaştırılması (J. S. Mill ve I. Kant ile Sınırlandırılmış Olarak)*, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Okan Oskay
Doğum Yeri ve Tarihi : Tekirdağ / 02.09.1992

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü
Yüksek Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Bölümü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Sinema ve Televizyon Bölümü
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Mesleki Deneyim

Projeler : Life is Fun (2010), Elma (2013), Sebebi Saye (2016)

İletişim

Telefon : 05453394018
E-posta Adresi : okanoskay8@gmail.com