

## **Bilim-Kurgu Film Türünde İdeoloji Örneği:**

### **TRON Efsanesi\***

**Araş. Görv. Özgür Çalışkan\*\***

#### **Özet**

Her film türü kendi ideolojik kurallarına sahiptir ve o film türündeki her film ideolojik bakış açısını güçlendirmek için bu kuralları takip eder. Büyük gişe hasılatına sahip film türlerinden biri olan bilim kurgu, ideolojik öğeleri ile popüler kültür öğelerini sinemanın görsel ve işitsel anlatımı içerisinde birleştirmektedir. Bilgisayar aracılığıyla üretilen bir animasyon filmi olmasından dolayı *TRON* filmi bilim kurgu sineması tarihinde önemli bir yere sahiptir. Bununla birlikte film, alışlagelen makinelerin insanlara karşı olduğu gelecek dünyayı değil alternatif bir dünyayı anlatmaktadır. 28 yıl sonra, ilk filmin devamı olarak çekilen *TRON Efsanesi* teknolojik gelişmeler ışığında yeni bir alternatif dünyayı temsil etmektedir. Bu çalışma, her iki filmin sinematografik özelliklerini görsel ve anlatsal olarak açıklamakta ve *TRON Efsanesi* filmini *TRON* filmiyle karşılaştırarak özellikle bilim kurgu türü özelinde sinema ve ideoloji ilişkisini ortaya koymaktadır. Çalışmanın amacı, filmin dijital dünyasındaki ile gerçek dünyadaki ideoloji toplumun benzerliklerini ve farklılıklarını açıklayabilmektir. Çalışmada, görsel ve anlatsal yapıyı anlamak amacıyla kuramsal kısım ile bağlamsal olarak betimsel durum analizi yöntemi kullanılmıştır. Sonuç olarak, çalışma ideolojinin insanın varolduğu her ortamda bulunduğunu sinemadan destek alarak *TRON Efsanesi* filmi üzerinden ortaya koymayı amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** bilim kurgu, TRON, ideoloji, film analizi, sinema

## **Ideology in Science-Fiction Film Genre:**

### **TRON: Legacy**

**Res. Assist. Ozgur Caliskan**

#### **Abstract**

Every film genre has its own ideological set of rules and every film that belongs to its genre follows those rules to strengthen ideological perspective and features of the genre. For this matter, in producing blockbuster films, science fiction is a genre in which it is possible to combine the ideological discourse with the elements of popular culture under the audio-visual narrated representation of cinema. *TRON* has a specific place in the history of science-fiction cinema because it is computer-generated animation and claims an alternative world, not a future world, where

---

\* Bu çalışma 2013 yılında Şikago, ABD’de gerçekleşen 4. Uluslararası İmaj/İmge Konferansı’nda “An Example of Ideology and Representation in Science Fiction Cinema: TRON and TRON:Legacy” başlığıyla sunulan sözlü bildirinin genişletilmiş halidir. / This paper is revised and extended version of the verbal notice titled “An Example of Ideology and Representation in Science Fiction Cinema: TRON and TRON:Legacy” which is presented at the 4th International Conference on Image, Chicago, USA in 2013.

\*\* Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi / Anadolu University, Faculty of Communication Sciences  
[ozgurcaliskan@gmail.com](mailto:ozgurcaliskan@gmail.com), [ozgurcaliskan@anadolu.edu.tr](mailto:ozgurcaliskan@anadolu.edu.tr).

machines oppose humankind, like many other science-fiction films do. After 28 years, as the sequel of the first one, *TRON: Legacy* has been released and it represents a new alternative world following all developments in the real world. This paper, firstly, explains the cinematographic features of both films in terms of visual and narrative structure. Secondly, the paper analyses *TRON: Legacy* film comparing with the first one to discuss the relation between ideology and cinema, especially science-fiction genre. Finally, the paper aims to explain differences and similarities between ideological society of the digital world in the film and the non-fictional world. For the paper, qualitative descriptive film analysis method is used to understand the visual and narrative structure relating to theoretical background. It demonstrates that persistence of ideology is in every environment in which humankind exists through blockbuster science fiction film sequel of *TRON*.

**Keywords:** science-fiction, TRON, ideology, film analysis, cinema

## Giriş

Sinema, doğası gereği, dünyadan topluma ve toplumdaki insana, nelerin nasıl gerçekleştiğini, hem işitsel, hem görsel hem de öyküsel öğeleri kullanarak insanın bakış açısıyla insanı ve yaşamı anlatır. Bu anlatıyı oluştururken de izleyicisiyle ilişki kurmaya çalışan bir sanat olarak varlığını sürdürmektedir. Bu nedenle, insanın sosyal ve bireysel yaşamı içerisinde kendisiyle ve yaşadığı dünya ile ilgili sorduğu sorulara cevap bulmak, bu sorulardan yola çıkarak yorumda bulunmak sinema için önemli olmuştur. Sorguladığı konuların alanı ve temsil yoluyla gösterdiği gerçekliğin ve hikâyenin sınırları gereği de sinema kendi içerisinde türlere ayrılarak, her film belirli türler altında sınıflandırılmıştır. Bu türler arasında bilim kurgu, insanın yaşamını etkileyen bilim ve teknoloji unsurlarını kullanması, özellikle de bireyin, gelecek ile ilgili merakını giderme ve sorularına cevap verme amacı içerisinde bulunmasıyla kendi ilgi alanını belirlemiştir. Bilim kurgu türü, zamanla hem görsel, hem ideolojik hem de içerdiği öğeler açısından belirgin bir türe dönüşmüştür. Vivian Soobchack'a göre (1991, s.63), bilim kurgu "sosyal bağlam içerisinde insan ile bilinmeyen arasındaki uzlaşım ile ilişki kurarak; gerçek olan, tahmin edilen ya da spekülasyon bilim ile ampirik metotları kullanan bir film türüdür."

## **Tür Olarak Bilim Kurgu**

Birçok farklı çalışma, bilim kurgu sinemasının biçimsel, görsel ve anlatı içeriğine farklı şekilde yaklaşmışlardır. Vivian Sobchack (1991) bilim kurgu sinemasının gelecek ötesi bir çevresel ortam yaratmasıyla ilgili olarak çalışırken bu çalışmalarını temsili alan, yeniden biçimlendirilmiş bilinç, zaman-mekân ilişkisi, geçici beden ve kamu görüntüsü bağlamı üzerinden oluşturmuştur. Frederic Jameson, bilim kurgu ve postmodern kültür ilişkisini incelerken, bilim kurgunun “şimdimizin bizden uzaklaşması ve yenilenmesi” (1991, s.285) ile ilgili olduğunu belirtmiş ve şimdimizi geçmişe dönüştürdüğünü vurgulamıştır (1982, s.152). Film ve medya alanında çalışan Constance Penley (1989, s.197-211), Jameson’ın düşüncesini destekleyerek, bilim kurgunun, postmodern dönemin bir ürünü olduğunu ve bilim kurgu ile postmodern olanın derin bir ilişki yaşadığını söylemiştir. Forest Pyle’a göre (2000, s.124-137) de insan, makine ve cyborg (sibernetik organizma) üçgeni içerisinde bilim kurgu baskın bir film türüdür ve bilim kurgu sineması özellikle 1980 sonrası popülerlik kazanarak insan olanla olmayanın ilişkisini gözler önüne sermiştir. “Terminal Kimlik: Postmodern Bilim Kurguda Sanal Özne” isimli kitabında Scott Bukatman (1993) bilim kurgunun bir sanat türü olarak önemini belirterek, bilim kurguyu geniş bir bakış açısıyla ele almıştır. Bilim kurgunun ana akım bir sinema türü olarak çok geniş kitlelere ulaştığını belirten Bukatman, “terminal kimlik”, “terminal imge”, “terminal alan”, “terminal beden” gibi başlıklar altında bu türü incelemiştir. Bukatman, bilim kurgunun aslında insanın var ve sahip olduğu her biçimin nerede son bulacağını, nereye ulaşacağını “terminal” vurgusuyla yaparak, bilim-kurgunun ne kadar önemli bir inceleme alanı olduğunu ortaya koymuştur. Diğer birçok çalışmada da, bilim-kurgunun geleceği günümüz gerçeklerinden yola çıkarak tahmin etme uğraşında olan bir tür olduğu ve aynı zamanda, birçok tanımla birlikte, değişen teknolojik olanaklar sayesinde bilim kurgu yapıtlarının değiştiği ve bu değişimle beraber bilim kurgunun tanımın da sürekli değiştiği ve yenilendiği düşünülebilmektedir (Edward James’ten akt. Telotte, 2001, s.4).

Bilim kurgu türünü özellikleri açısından ele alan Jay P. Telotte, kendi gruplandırmasını Tzvetan Todorov’un “fantazi” düşüncesinden yola çıkarak oluşturmuş ve bu türü; olağanüstü, fantastik ve

esrarengiz olarak alt başlıklar rehberliğinde incelemiştir. İnsan dışındaki yaratıklar ve diğer dünyaların güçlerinin insanın alanına etkileri, bilim ve teknoloji yoluyla kültürde ve toplumdaki değişim ihtimalleri bireyin teknolojik değişimlerle kendinde olan değişimleri olarak bilim kurgu türünün büyüsunü üç biçimde açıklamıştır (2001, s.10-12). Buna ek olarak, bilim kurgu türünün yıllar içerisindeki değişimi ve gelişimiyle birlikte kendi türüne özel hem tarihsel süreçten hem de kültürel etkinliklerden etkilenen belirlenmiş öğeleri oluşturmuştur. Telotte bu öğeleri şu şekilde sıralamaktadır; karakter tipleri, durumlar ve olaylar, giyim-kıyafet, ışık, araçlar ve silahlar (2001, s.17). Bu öğeler, türün dilini oluşturmakta ve bu dil de ileride daha detaylı bahsedeceğimiz gibi temsil, söylem ve ideoloji üçgeninde kullanılmaktadır.

1980'ler sonrası, tüm yaşam alanında hızla gelişen teknolojinin, sinemanın üretim alanını etkilemesiyle, bilim kurgu sineması hem görsel olarak daha gelişmiş eserler verebilme şansına kavuşmuş hem de gelişen bu teknolojinin ve bilimin, bireyin kişisel ve sosyal hayatında nasıl etkiler yaratacağı ile ilgili çok farklı temsil biçimleri kullanmıştır. Bilim, teknoloji, gelecek ve birey ilişkisini konu alan bu filmlerde de günümüz dünyasında bireyin bulunduğu her yerde var olan ahlak, din, politika, ekonomi, makine ve bunlarla ilişkili daha birçok alanlar da bilim kurgunun ilgi odağı olmuştur. Özellikle günümüz dünyasından 1980 sonrası bilim kurgu filmlerine baktığımızda, filmlerin insan yaşamına dair geniş kapsamlı olarak öngördüğü durumlardan bazıları gerçekleşmiş, bazı durumların da gerçekleşmesi ihtimali daha inanılır bir hal almıştır. Tüm bu bilgiler doğrultusunda, her bilim kurgu filmi, insan teknoloji/bilim ve gelecek (bazı filmlerde alternatif/paralel dünya) üçgeninde kendi söylemini yaratmış kendi öngörülerini ortaya koymaya çalışmıştır. Bu öngörülerini ortaya koyarken, insanın ürettiği her eser gibi, bilim kurgu filmleri de belirli bir bakış açısı yaratmış ve bu bakış açısı da belirli bir ideolojik sistemler bütününden dolayı ya da dolaysız olarak etkilenmiştir. Bununla birlikte, yakın dönemde ve günümüzde, teknoloji ve bilimin bir güç unsuru ve ideolojik açıdan bir araca dönüş(türül)meleri, bilim-kurgu filmlerinin konuları haline gelmiştir. Bu durum, gelecekte ideolojik araç olarak kullanılan teknoloji ve bilimin nasıl bir değişime uğrayarak bireyi etkileyeceği sorusunun cevabının aranması için bilim kurguyu bir rehber

dönüştürmüştür. Buna karşın, bilim kurgu da diğer film türleri gibi ideolojinin sınırları dışına çıkamamıştır. Bunun nedeni ise, Ertan Yılmaz'ında belirttiği gibi, sinemanın hem egemen ideolojinin değerlerini kullanan hem de diğer muhalif ideolojilerin kendi görüşlerini yansıtan bir aygıtı dönüşerek (2008, s.66), bilim-kurgu filmleri düşünüldüğünde, her filmin kendi ideolojik gelecek senaryosunu yazmasıdır.

### **İdeoloji, Kültür ve Sinema**

İdeoloji kavramı ilk kez düşünür Destutt de Tracy tarafından 18. yüzyıl sonlarında kullanılmış ve sonrasında da “kitle iletişim araçları, siyaset ve toplum bilimlerinde yaygın olarak kullanılan” bir kavram haline gelmiştir. İdeoloji kavramının temelinde de “düşünce bilimi; nasıl düşündüğümüz, konuştuğumuz ve tartıştığımızın çalışmaları” yatmaktadır. Bununla birlikte, “ideolojiler fikirlerle, ... toplumsal, siyasi ve dini düşüncelerle ilgilidir. Komünizm kadar komünizm karşıtlığı, sosyalizm ve liberalizm, feminizm ve cinsiyetçilik, ırkçılık ve ırkçılık karşıtlığı, pasifizm ve militarizm hepsi yaygın ideoloji örnekleridir” (Dijk, 2003, s.14-15). İdeolojinin genel bir tanımını yapmaya çalıştığımızda da şu tanıma ulaşabiliriz (akt. Güçhan, 1999),

İdeoloji, dünya ile ilgili belirli bir bakış açısıyla ve insanlarla gruplar arasındaki güç ilişkileriyle özetlenen, inanç ve değer kümeleridir. Hepimiz dünya hakkında, onun nasıl olduğu ya da olması gerektiği hakkında bir ideolojiye ya da bakış açısına sahibizdir ve bu bizim içinde yaşadığımız kültür tarafından şekillendirilir (s.160).

Bu düşünceden yola çıkarak sinemanın; toplumu etkileyen bir sanat alanı ve aynı zamanda da kitlelerin bir şekilde farklı kültürlerle, toplumlarla ve genel olarak kendi çevrelerinin dışındaki dünyalarla iletişime geçme olanağı bulunduğu bir alan olarak düşünerek, sinemayı bir iletişim biçimi olarak ele almak mümkündür. Bu bağlamda, bir film, kendi anlatısı yoluyla oluşturduğu iletişimi içerisinde muhakkak ki bir ideolojiyi barındırır. Özellikle ideolojiyle sıkça beraber kullanılan söylem kavramı, filmin içerdiği ideolojik öğeleri izleyiciye aktarmada etkindir. Teun Van Dijk'a göre, söylem, ideolojileri nasıl edindiğimizi, öğrendiğimizi ve değiştirdiğimizi etkilemektedir (2003, s.18). Filmler de oluşturdukları -gerçek olmasa da temsili- söylem içerisinde ideolojilerini izleyiciye aktarırlar. Burada, sinemanın aynı zamanda kültürel ve sosyal bir etkinlik olmasının da önemi vardır. Sinema, üretildiği kültürün barındırdığı ahlaki, politik veya sosyal özellikleri yansıtmaya çalışırken

aynı zamanda da bu özelliklere katkıda bulunur veya onları değiştirebilir. Sinemanın bahsettiğimiz bu katkı ve değiştirme etkinliği izleyiciden beledikleri sayesinde gerçekleşmektedir. Bu konuyla ilgili Robert Kolker (2008) şunları söylemektedir:

Filmlerin üzerimizde ... duygusal ve ahlaki etkileri vardır. Bizden duygularımızla tepki vermemizi ve dünyayı ahlaki kesinlikler içerisinde düşünmemizi, iyi insanlar ile kötü insanların ve etik davranışlar ile etik olmayan davranışların olduğunu varsaymamızı isterler (s.97).

Kolker'in bu düşüncesi, sinemanın bireyden topluma ve toplumun oluşturduğu ve toplumu oluşturan, kültürle toplumun karşılıklı ilişkilerinde, sinemanın hangi konumda olduğunu ve izleyiciden ne belediğini, izleyiciye neler kattığını kısaca özetlemektedir. Aynı zamanda, filmlerin, oluşturdukları söyleme göre, belirli bir ideolojik alt metnin, her film içerisinde bulunduğu ve izleyiciden beledikleri doğrultusunda kültürü yeniden yapılandırıldığını, kültür endüstrisinin içinde var olduğunu söylemek mümkündür.

Kültür toplumsal sistem içerisinde bulunan tüm öğeleri bir araya getiren bir olgu olarak düşünülebilir. İçerdiği öğelere göre kültür biçimleri düşünüldüğünde Robert Kolker kültürleri alt-kültür, popüler kültür ve yüksek kültür olarak üç gruba ayırmaktadır. Sinemayı hem hızlı tüketim biçimi açısından hem de seyirciden (tüketiciden) fazla bir beleditisi olmaması açısından popüler kültür içerisinde daha çok yer alan bir sanat alanı olarak belirtmiştir (2008, s.99-100). Burada, özellikle Hollywood sineması, 2. Dünya Savaşı sonrası kendi ticari endüstrisini oluşturup, dünya genelinde yaygın olarak tüketilen filmler ürettiğinden dolayı, popüler kültürün neredeyse merkezine yerleşmiş; küreselleşen dünyanın baskın ideolojisi olan Amerikan kültürünün temsilcisi ve söylem oluşturucusu haline gelmiştir. Sanayi Devrimi sonrasındaki ortamda, nasıl sanayi alanında artık endüstri olarak anılan makine üretiminden bahsediliyorsa, kültürün de hızlı bir şekilde üretilebildiği ve tüketilebildiği bir "kültür endüstrisi"nden bahsetmek mümkündür ki, sözü edilen Hollywood sineması bunun en belirgin örneği olarak gösterilebilir. "kültür endüstrisi" ile ilgili Theodor W. Adorno (2007) önemli bir vurgu yaparak şunu belirtmektedir;

"Günümüzde kültür her şeye benzerlik bulaştırır. Filmler, radyo ve dergiler bir sistem meydana getirir. Bu alanların her biri kendi içinde ve hep birlikte söz birliği içindedir. Siyasal karşıtlıkların estetik ifadeleri bile bu çelikten ritme hevesle uymakta birleşir ... Sinema ve radyo günümüzde kendilerini sanatmış gibi göstermek zorunda değildir. Herhangi bir işten farklı olmadıkları hakikatini, bilerek ürettikleri zirvaları meşrulaştıran bir ideoloji olarak kullanırlar" (s.47-48).

Bu bağlamda, özellikle Hollywood sinemasının doğurduğu bir tür olan bilim kurgu sineması da gelecek ve alternatif dünyalar ile ilgili sunduğu ideolojileri meşrulaştırma çabası içerisine girmektedir. Aynı öğelerin tekrarlarıyla bu ideolojileri de bir anlamda meşrulaştırmaktadır. Gerçek olmayıp, tahmin edilen bir dünyadaki ideolojinin meşrulaştırılması ise o ideolojinin gerçek olmadığı izlenimini yaratmaktadır. Buna karşın, bilim kurgu sinemasının kurduğu ideolojik dünyalar, gerçek dünyanın yeniden yorumlanması üzerinden kurulduğundan, bu ideolojilerin, gerçek ideolojilerle bağımsız olduğu söylenemez. Gerçek toplumlardaki yaşanan ideoloji farklı biçimlerde bilim kurgu filmlerinin görselliğine ve anlatısına yansımaktadır.

### **İdeoloji, Söylem ve Bilim Kurgu**

Sinemanın söylem yoluyla ideoloji ile kesiştiği noktaya geldiğimizde Robin Wood, her film türünün kendi içerisinde ideolojik karşıtlıkları barındırdığını vurgularken, bu karşıtlıklarla birlikte karmaşık şekilde birbirine bağlanan düzenler bütünü oluşturduğunu belirtmiştir (2003, s.63). Bu aşamada bilim kurgu sinemasının, bu karşıtlıkların, ideolojik söylemin ve popüler kültürün bir ögesi olan Hollywood sinemasının tam olarak neresinde nasıl konumlandığı sorusu karşımıza çıkmaktadır. Bilim kurgunun hem bir edebiyat türü hem de film türü olarak önemini belirten Scott Bukatman, bilim kurgunun doğasında bulunan düşünümlülük ve yansıma özelliğinden bahsetmektedir. Özellikle bilim kurgu filmlerinin yansımalarının öneminin; filmlerin ana akım içinde oluşundan, büyük bütçeli statülerinden ve teknolojik olarak çok yönlülüğü barındırdıklarından kaynaklandığını vurgulamıştır. Buna ek olarak, bilim kurgu filmleri, bilim-kurgu çizgi romanları ve edebiyatından daha çok geniş kitlelere ulaştığından, bu türe önemli katkıda bulunmuşlardır (1993, s.12). Bu düşünceden yola çıkarak, bilim kurgu film türünün, “kültür endüstrisi” bağlamında nasıl popüler kültürün ve egemen ideolojinin öğelerini barındırdığı da netleşmiştir. *Star Wars* (1977 – 2005) ve *Terminator* (1984 ve 1991) gibi popüler kültürün yerleşmiş figürleri olarak anılan bilim kurgu filmleri de, bu türün nasıl “kültür endüstrisi”nin tam ortasında yer aldığını pekiştirmektedir. Bu durumla ilgili Jay P. Talotte, bilim kurgunun çok esnek bir popüler tür olduğunu ve bunun nedenlerinin en başında da kültürü

kullanma ve kültürel açıdan kullanışlı olmasını gösterirken, tür olarak canlı ve kültürel etkilerle sürekli değiştiğini de belirtmiştir (2001, s.9-10). Bukatman, bilim kurgu sinemasının tür olarak anlaşılmasını ne bir yazar ne de bir yönetmen türüne bağlı kalmaksızın tüm anlamın, türün görsel organizasyonunda, görme eylemine çektiği dikkatte ve tüm bu özellikleri özel efektler içerisinde sunmasına bağlamaktadır (1993, s.13). Bu nedenle, bilimkurgu türünün söylem ve ideolojisi, tamamen görsel öğeleri, anlatısal bütünlüğü ve teknolojiyi kullanım biçimi içerisinde aranabilmektedir.

Michael Ryan ve Douglas Kellner, bilim-kurgu türünün barındırdığı fantastik tür çerçevesinde, bu türün teknofobik ve distopik öğeler barındırdığını ve bu öğelerde sağ ve sol ideolojik kullanımlar arasındaki karşıtlıkları göstermenin mümkün olduğunu belirtmişlerdir (2010, s.376). Ryan ve Kellner'in bahsettiği bu karşıtlıkların yanında sadece distopik olmayan, distopiğin karşısında ütopyik bir söylem içerisinde yer alan bilim kurgu filmlerini de göz ardı etmemek gerekir. Bununla birlikte, bilim kurgunun postmodern dönemle olan yakın ilişkisini göz önüne aldığımızda, postmodern olanın içinde barındırdığı ve genelde hem kültürel, hem siyasi hem de sosyal karşıtlıklar, ideolojik bağlamda açıkça görülebilmektedir. İnsan ve insan olmayan (makine, robot, cyborg), doğu ve batı karşıtlığı, iyi ve kötü, emperyal ve emperyal olmayan karşıtlıkları; bilim kurgu içerisinde ideolojik söylemin oluşmasında kullanılan öğelerdir. Bunlara ek olarak, bilim-kurgu türü, fantastik ve gelecek/alternatif dünya ile ilgili öğeler barındırdığı için gerçek ve gerçek olmayan karşıtlığını da belirgin bir şekilde ortaya koyar. Ryan ve Kellner, fantastik olanın bu gerçek dışılığını metaforik olarak kullandığını ve bu metaforla da ideolojinin potansiyel bir öğe olarak barınmasının kaçınılmaz olduğunu belirtmişlerdir (2010, s.377). 1980 sonrası, teknolojinin hızlanarak hem toplumlararası ilişkilerde, hem de ülkeler ve kültürler arası ilişkilerde ideolojik güç unsuru olarak kullanılması, aslında tam da yine o dönemde daha çok popülerlik kazanan bilim kurgu türünün en önemli unsuru haline gelmiştir. Bahsettiğimiz tüm karşıtlıklar, teknolojinin gelişimi ve teknoloji – insan ilişkisi üzerinden bilim kurgu filmlerinin distopik ya da ütopyik söylemleri içerisinde yer almaktadır. Buna bağlı olarak, Ryan



ve Kellner (2010), teknolojinin bilim kurgu sineması ve ideoloji ile olan ilişkisini şu şekilde açıklamışlardır;

Toplumsal kurumlar ... kendilerine bağışlanmış olan doğa aylasıyla meşruiyet kazanırken, teknoloji, doğanın muhafazakar söylemin gerektirdiği gibi otoritenin değişmez kaynağı değil, yeniden inşa edilebilir bir kavram olabilirliğini temsil eder ... teknoloji basit bir makineleşme sorununun çok ötesinde, son derece önemli ideolojik bir figürdür. Muhafazakarlığın doğanın birer parçası olduklarını ileri sürdüğü kurumların yeniden inşa edilebilirliği olasılığını gündeme getirmekle, muhafazakar toplumsal otoritenin temelini oluşturan ve ideolojinin yansızlaştırmaya çalıştığı her şeyi tehdit eder” (s.380)

Bilim kurgu filmleri, teknolojinin yaratmış olduğu bu tehdidi kendi söylemleri içerisinde kullanmaya çalışmakta ve aynı zamanda teknolojinin nasıl bir tehdit yaratabileceğiyle ilgili gelecek senaryoları yazmaktadırlar. Bu filmler, izleyiciye alternatif gelecekler sunarlar ki bu geleceklerin içerisinde de nasıl bir ideolojinin var olabileceğini ve var olabilecek ideolojinin bireyi ve toplumu nasıl etkileyeceği ile ilgili ipuçlarıyla, aslında filmin bir ürün olarak ideolojisini de oluşturmuş olurlar.

## **TRON**

*TRON* (Steven Lisberger, 1982) filmi, gösterime girdiği dönemde, diğer bilim-kurgu filmleriyle karşılaştırıldığında farklı bir anlam ifade etmektedir. Scott Bukatman (1993, s.215-216), *TRON*'u, oluşturduğu dünya ve tahayyül ettiği zaman-mekân ilişkisiyle ilgili farklı bir konuma yerleştirmektedir. *TRON*, diğer bilim-kurgu filmlerinin aksine, ne olumlu ne de olumsuz bir gelecek sunmaktadır. *TRON*, tamamen başka bir mekân-zamanda kendi dünyasını oluşturur ve bu dünya ne gelecektedir ne de geçmişte. Burası alternatif bir dünyadır. *TRON*'un, 16 dakikası dışında tamamen bilgisayar ortamında üretilen ilk ticari film olarak adlandırılan Bukatman, bu nedenle filmin tüm görsel öğelerinin; derinlik, ışık, gölge, hareket ve efektlerin, gerçek kameradan bağımsız üretildiğini vurgular. Film sanal ortamda geçtiği için, kamerada sanallaşarak, gerçek alanda kameranın hareket yeteneklerinin ötesine geçmektedir.

Scott Bukatman (1993, s.218), *TRON* filminin teknik açıdan iki kuramsal yaklaşım ile ele alınmasını önermektedir. İlk yaklaşım, kameranın, öznel bir araç olarak hizmet etmesi ve kameranın göz ile yapılan bağlamsal ilişkisi üzerinedir. Bu yaklaşımda kamera bir gözdür. Diğer yaklaşım ise, kameranın insan hareketinin ve görme gücünün ötesinde olduğunu, bu nedenle de insanın görme

yeti ve bilincini genişlettiği yönündedir. *TRON*, bilgisayar ortamında üretildiğinden ve konusu gereği, bilgisayarın içinde olan bir dünyayı yansıttığından, bu iki yaklaşımın tam ortasında durmaktadır. Bir yandan bazı kamera hareketleri ve ölçekleri, izleyicinin gözüyle empati kurabilirken, bazıları ise tamamen herhangi bir ilişki kullanmaktan uzak ve yapaydır.

*TRON*, grafiklerden oluşan bir dünyada geçtiği için, keskin kamera hareketleri, izleyiciyi ilk başta şaşırtsa da, sonrasında izleyici, filmin dünyasına, kamera hareketlerinin tekrar ve sürekliliğiyle alışmaya başlar. *TRON*'un izleyiciye kendini farklı hissettirdiği diğer bir özellik de, izleyiciyi filmin üç boyutlu bir dünyada geçtiğine inandırmaya çalışmasıdır. Burada aslında *TRON*, diğer filmlerle aynı amaçtır. Sinema, üç boyutlu gerçek dünyayı, iki boyutlu sinema perdesine taşıırken, bu değişimi izleyiciye en az derecede hissettirmeye çalışır. *TRON*'un farklılığı, seyirciye gösterdiği dünyanın boyut algılarının aslında hiçbir zaman varolmuş olmamasıdır. Bilgisayarın içinde varolan ve gerçek olmayan dünyayı anlatan *TRON*, izleyicinin bu dünya ile özdeşleşebilmesi için tüm teknik olanakları kullanır.

*TRON*, izleyiciye kusursuz bir dünya ve ortam sunmaya çalışır. Bu dünya o kadar kusursuz olmalıdır ki, izleyici, kamera hareketlerinden ve çekim ölçeklerinden dolayı bir yabancılık çekmemelidir. Gerçeküstü bir durumu anlatan *TRON*'un bu konuda başarılı olduğu söylenebilir. İzleyici, içine girdiği dünyanın gerçeküstülüğünü bilerek kabullenir. Bu durumu sağlayan aslında yine kamera ile seyircinin özdeşleşme çabasıdır ki *TRON*'da yansıtılan dünya da kamera hareketleri gibi sanaldır.

*TRON* filmiyle ilgili Scott Bukatman (1993) özetle şunları söylemektedir; “*TRON* izleyicinin oluşturduğu ve provokatif estetiğe karşı koyma arasında tereddütte kalmıştır. Bununla beraber, film, tanıdık olan karakter odaklı klasik Hollywood tarzı ile öznel olmayan terminal kimlikle üretilmiş bilgisayar kontrollü kameranın oluşturduğu sibernetik güç arasında durmaktadır.”

## **Yöntem**

Bu çalışmada karşılaştırmalı niteliksel film analizi yöntemi kullanılarak, kuramsal temele dayalı öğeler, çözümleme nesnesi olan filmin içerisinde aranmıştır. İdeoloji bağlamında bilim kurgu

filmlerinin Bu bağlamda, anlatısal özellikler olarak jenerik, filmsel anlatı, karakter tipleri, diyaloglar, çevre, mekan ve zaman öğelerine, kim, nasıl, ne şekilde soruları sorularak bulgulara ulaşılmaya çalışılmıştır. Görsel olarak ise filmin çekim çerçeve ve ölçekleri, kamera hareketleri, ışık, renk, ses, müzik, kurgu, motif, simge ve eğretileme gibi sinematografik özelliklerine hangi sıklıkla, hangi açıdan, hangi biçimde ne zaman soruları sorularak yaygın kullanılan öğeler aranarak bulgulara ulaşılmıştır.

## ***TRON Efsanesi* Filmine İlişkin Bulgular**

### **Jenerik**

*TRON Efsanesi*'nin (Joseph Kosinski, 2010) jeneriği filmin vaat ettiklerini aslında bize en başından, hem de biraz tersinden göstermektedir. Dijital dünyada geçecek olan film, ışık şeklindeki rakamların hızla akmasıyla başlar ve bu rakamlar gittikçe neon ışıklı tabelalara benzeyerek ışıklı çizgilere ve sonrasında bir şehrin sokaklarına dönüşür. Yüksek bir gökdelenin duvarında filmin adı olan *TRON* yazısı görünür ve kamera bir su gibi akarak O harfinin içinden geçer. Film, anlatacağı hikayenin ipuçlarını verirken aynı zamanda bir devam filmi olarak, 1982 yılındaki ilk yapımına benzeyen, ama görsel efekt düzeyi daha yüksek bir jenerik sunmaktadır. Filmin hikâyesi, gerçek dünyadan dijital dünyaya geçişi anlatırken, filmin jeneriğiyle, izleyici, dijital bir dünyadan gerçek dünyaya geçer. Film, bu iki dünyanın benzerliğini jeneriğiyle en başından itibaren oluşturmaya çalışır. Film süresince karşılaşacağımız, “özgür” kamera hareketiyle de izleyici ilk defa karşılaşır. Kamera, şehrin tepesinde özgür bir biçimde uçar ve akar, aynen dijital rakamların ve ışıkların aktığı gibi.

### **Filmsel Anlatı**

27 yaşındaki Sam Flynn, yıllar önce kaybolan ve ENCOM isimli bilgisayar yazılım şirketinin sahibi Kevin Flynn'in oğlu olarak ENCOM şirketinin varisidir. Buna rağmen babasının kaybolmasıyla ilgili bilinmezlik ve şirketin yöneticileriyle olan anlaşmazlığı nedeni ile şirketin işleriyle ilgilenmez hatta onların büyük bir proje olarak sunduğu son işletim sistemi yazılımını, internet üzerinden ücretsiz olarak dağıtır. Sam'in babası Kevin'in yakın arkadaşı olan Alan, Sam'e babasından bir çağrı geldiğini

söyler. Bu haber karşısında Sam, babasının eskiden sahip olduğu küçük atari salonuna gider ve orada *TRON Efsanesi* isimli atari konsolunun arkasında bir kapı olduğunu görür. Bu kapının arkasında babasının eski ofisi bulunmaktadır. Sam, ofisteki bilgisayarı açtığı sırada, zamanında babasını da dijital alana gönderen aygıtın tam önünde olduğunda o da, dijital alan geçer. Dijital alanda bir kaçak olarak yakalanan Sam, kendisini stadyum gibi bir yerde ve bir dövüş müsabakasının ortasında bulur. Herkes, Sam'in bir bilgisayar programı olduğunu düşünürken, Sam'in yaralanmasıyla ve yarasında kanın akmasıyla birlikte, Sam'in bir program değil gerçek dünyadan gelen bir kullanıcı olduğu anlaşılır. Bu durum nedeniyle, dijital dünyaya hükmeden Clu isimli program, Sam ile görüşmek ister. Clu, Sam'in babası Kevin'in dijital dünyayı iyi bir şekilde biçimlendirmek için kendisinden kopyaladığı bir programdır ve görünüşüyle de Kevin Flynn'in aynısıdır. Clu, Sam'in araba yarışlarında yarışmasını ister çünkü amacı onu yok etmektedir. Araba yarışları sırasında Quorra isimli kadın, Sam'i kaçırmak için dijital dünyanın daha uzak bir noktasına, babasının yanına götürür.

Kevin Flynn, oğlu Sam'i gördüğünde olanları anlatır. Kevin Flynn'in anlatımına göre, Clu, ilk başlarda iyi bir programdır. Fakat dijital dünyada oluşan ISO isimli yeni bir ırk bulunmuş ve bu ırkın dijital DNA'lara sahip olduğu, insana özgü özellikler taşıdığı anlaşılmıştır. Kevin bu ırka kucak açarken, Clu, bu ırkın kusurlu olduğunu ve yok edilmeleri gerektiğini düşünmüştür. Bu nedenle CLu insan eder ve bu sırada Kevin'i de öldürmeye çalışır. Fakat *TRON* isimli sadık programın müdahalesiyle Kevin kaçmayı başarmıştır. Bu hikâyeyi dinleyen Sam, hem babasını gerçek dünyaya geri götürmek için hem de Clu'ya karşı bir zafer kazanmak için planlar yapmaya başlar. Bu sırada Clu'da Kevin'in sırtında taşıdığı hafıza diskine sahip olmayı amaçlamaktadır. Clu'nun isteği, bu disk sayesinde gerçek dünyaya gidebilmek ve oraya hâkim olabilmektir. Kevin, Clu'ya karşı gelmenin imkânsız olduğunu düşünürken Sam ve Quorra planlarını işleme sokarlar ve gerçek dünyaya açılan kapının yerini öğrenebilmek için dijital dünyanın merkezine geri dönerler. Bu yolculuk, Quorra ile Sam'in arasında duygusal bir yakınlaşmaya da neden olur. İlk önce, Kevin'in diskini eline geçiren Clu, hazırladığı orduyla gerçek dünyaya geçmeye hazırlanırken, Sam, diski tekrar geri alır ve sistemin merkezine ulaşarak hem diski yok eder hem de Quorra ile gerçek dünyaya geçerler. Bu sırada da,

Kevin, kendi yarattığı kopyası olan Clu'yu engelleyerek, hem kendini hem de Clu'yu yok eder. Gerçek dünyaya dönen Sam ve Quorra, ENCOM şirketinin başına geçerek, ENCOM'u hem Kevin Flynn'in istediği hem de kendi istedikleri bir şirket haline dönüştürürler.

### **Karakterler**

**Sam Flynn:** ENCOM şirketinin varisidir bu nedenle zengin olduğu düşünülmektedir ve Kevin Flynn'in oğludur. Babasını erken yaşta kaybettiğini düşünen Sam, isyankâr ve inatçı bir kişiliğe sahiptir. Küçük bir garajda, köpeğiyle, yalnız yaşar. Sam'in annesine ya da akrabalarına dair filmde hiçbir gösterge verilmemiştir. Babasız büyümesi Sam'i hırçın ve asi yapmıştır. Sam Motosiklet tutkunudur ve her yere motosikletiyle gider. Babasına fiziksel olarak benzemektedir. Sarışın, mavi gözlü, düzgün fizikli ve uzun boyludur. Film süresince siyah renkli deri ya da deri görünümlü vücuda oturan kıyafetler giymektedir. ENCOM şirketiyle çok ilgilenmese de bilgisayar konusunda fazlaca bilgisinin olduğu görünmektedir.

**Kevin Flynn:** ENCOM şirketinin ve Flynn atari salonunun eski sahibidir ve aynı zamanda dijital dünyada insanlar tarafından yaratıcı olarak isimlendirilmektedir. Yaşlanmıştır. Film süresince beyaz renkli kıyafetler giydiği görünmektedir. Bilge bir kişilik gibi filmde yansıtılmıştır. Sakin ve mantıklı davranmaya çalışır. Oğlunu zamanında terk etmiş olsa da, oğluna karşı büyük bir sevgi besler. Bilgeliğini güçlendirir nitelikte beyaz saçlı ve sakallıdır.

**Clu:** Filmin kötü karakteridir. Kendisi bir program olduğundan yaşlanmamış, Kevin Flynn'in gençliğinin aynısıdır. Dijital dünyadaki ISO'ları yok ettiğinden ırkçı bir kişiliktir. Gerçek dünyaya gidip orayı ele geçirmek ister ve bu nedenle hırslıdır. Etrafında belirli yardımcıları vardır ve herkese karşı emir verici bir şekilde konuşmaktadır.

**Quorra:** Dijital dünyada soyu tükenmiş olarak bilinen ISO ırkının son temsilcisidir. Güzel bir kadındır. Fiziği düzgün, mavi gözlü ve siyah kısa saçlıdır. Kevin Flynn'in yanında destekçisi olarak tek kişidir. Yetenekli ve güçlü bir kadındır ama aynı zamanda duygusaldır. O da gerçek dünyayı merak etmektedir. Sam Flynn'e âşık olduğu film süresince şüphe uyandırmaktadır. Sevdiklerini kurtarmak için elinden geleni yapabilecek kadar cesurdur.

## **Diyaloglar**

Filmin diyaloglarının genelini, günlük dilin dijital dünyaya uyarlanmış hali oluşturmaktadır. Bununla birlikte belirli diyaloglar dikkat çekmektedir. Örneğin, Sam Flynn ile Quorra, dijital dünyada babasının evinde bulunan kitaplardan bahsederken Quorra, sahnede gösterilen kitapların hepsini okuduğunu söyler ve Sam: “Tolstoy, Dostoyevski, Ya Çing, ‘Amaçsız Yolculuk’, muhteşem bir sonu olmalı” der ve Quorra cevap verir: “Flynn bana özgecil sanatı öğretiyor. Kendini eşitliklerden uzaklaştırmak hakkında ama aramızda kalsın aralarından en sevdiğim Jules Verne” der. Burada dijital dünyada bile gerçek dünyada bulunan edebiyatın, felsefenin ve diğer sanatsal faaliyetlerine, bireyin ihtiyacı olduğu ve bu sayede bireyin bilgelik edineceği mesajı verilmektedir. Diğer önemli bir diyalog da Sam’in babasıyla olan çekişmesini yansıtmaktadır. Sam, Kaliforniya Teknik Üniversitesi’ne gittiğini söyler ve babası da, kendisinin o üniversiteye gittiğini söyler. Bunun karşılığında da Sam: “ben de o yüzden bıraktım zaten” der. Sam’in amacı, babasının yaptıklarını onaylamaması ve ona kızgınlığının olduğunu belirtmesi ve bunu da üniversite üzerinden mesaja dönüştürmektir.

Kevin Flynn, dijital dünyada yaşanan olayları anlatırken şunları söyler: “Mucize olarak gördüğüm ISO’ları, Clu kusur olarak gördü”. Bu cümle aslında gerçek dünyada, insana dair karşılığı olan bir cümledir. Birinin olumlu gördüğü bir durumu ya da olayı, bir başkası olumsuz olarak algılayabilmektedir. Bu durum aslında postmodern kavramının içerisinde anılan bir durumdur. Her şey kişiden kişiye değişebilir. Tek doğru ve yanlış yoktur. Kevin Flynn’in, Sam Flynn’e söylediği başka bir cümle de filmin anlatmak istediği durumu özetler niteliktedir. Kevin Flynn, dijital ve gerçek dünya ile ilgili şunu söyler: “Dünyalarımız birbirine bilindiğinden daha yakın”. Bu cümle, günümüzde, bilgisayar ve internet teknolojilerinin yaygınlaşmasına referans olarak, artık gerçekle dijital/sanal olanın arasında çok kuvvetli bir bağ olduğunu dile getirmektedir. Kevin Flynn, oğlu Sam ile konuşmasını gerçek dünyayı kastederek şu şekilde bitirir: “Bizim dünyamızdan daha kusurlu ne var ki?” Kevin Flynn’in geçmişteki amacı dijital dünyada kusursuz bir sistem yaratmaktı ve bunun için yarattığı program Clu, kusursuzluk için ISO ırkına karşı soykırım uygulamıştı. Bu nedenle Kevin

Flynn, Clu'nun gerçek dünyaya gitmesinin, oradaki herkesi tehlikeye sokacağını, çünkü gerçek dünyanın tamamen kusurlardan oluşan bir yer olduğunu dile getirmektedir. Burada, hem gerçek dünyaya ağır bir eleştiri hem de dijital dünyada yaşananlardan yola çıkılarak yapılmış bir yorum vardır. Dijital dünyanın da kusurları vardı ama gerçek dünyadan daha kusursuz bir yer yoktur.

Filmdeki en kuvvetli diyalog, Kevin Flynn'in jenerikle beraber dış ses olarak söylediği sözlerdir. Kevin Flynn şunları söyler: "Ağ, dijital bir sınır. Bilgi demetlerinin bilgisayar içinde nasıl yol aldıklarını resmetmeye çalışmıştım. Neye benziyorlardı? Gemilere mi? Ya da motosikletlere mi? Devreler otoyollara mı benziyordu? Hiçbir zaman göremeyeceğimi düşündüğüm bu dünyayı hayal etmeye devam ettim. Ama bir gün, içeri girdim." Bu cümleler aslında dijital dünyayı sürekli gerçek dünyadaki kavramlar ve nesnelere üzerinden tahmin etmekle olan yargıları vurgulamaktadır. Bununla birlikte, "içeri girdiğini" belirten Kevin Flynn ile birlikte film bizi de, o bilinmeyen dijital dünyanın içerisine götürür. İzleyici olarak gittiğimiz yer, Kevin Flynn'in hayal ettiklerini andırmakla beraber daha çok edicidir ve Flynn bizi bu konuşmasıyla yeni dünyaya hazırlar.

### **Çevre, Mekân ve Zaman**

Filmin başlangıcındaki gerçek dünyayı yansıtan şehir metropol bir şehirdir ama tam olarak neresi olduğu bilgileri filmde verilmemiştir. Gökdelenlerin yoğun olduğu, yüksek binalar ve dar sokaklardan oluşmaktadır. Filmin başlangıcında, Sam Flynn'in hızlı bir şekilde motosiklet kullandığı kalabalık otoyollar, çevre ve mekânın kalabalık bir şehir olduğu hakkında bize bilgi vermektedir. ENCOM şirketinin binası ise modern gökdelen binalarına benzemektedir ve neon ışıklarla ışıklandırılmıştır.

Sam Flynn'in yaşadığı garaj ise şehrin varoşlarındaki bir garaja benzemektedir. Beton duvarları ve sade yapısıyla, Sam'in yalnızlığını yansıtır. Kevin Flynn'in sahip olduğu ve terkedilmiş atari salonu da, Sam'in garajıyla benzerlikler gösterir ama burası daha tozludur ve terkedilmiştir. Atari oyun konsollarını üzerleri örtülmüş ve tozlanmıştır. Bu mekân, *TRON* filmindekiyle aynı olduğu için

1980'leri anımsatan bir yapıya sahiptir. Bu üç farklı mekânın hepsi de şimdiki zaman olarak filmin çekildiği zamanı yansıtmaktadırlar.

Sam Flynn'in dijital dünyaya ışınlandığı ve dijital dünyanın merkezi olarak adlandırılan şehir cam duvar ve zeminlerden oluşmaktadır. Hâkim olan yapı materyalleri metal, cam ve deridir. Bu çevre ve mekânda zaman kavramıyla ilgili bir bilgiye rastlanmaz. Hem gökyüzü yoktur hem de zamanı gösterebilecek bir saat. Şeffaf duvarların olduğu bu mekânda her şey görünür kılınmıştır. Duvarların şeffaf olması sonsuzluk hissi yaratmıştır. Gökyüzü olmadığından ve sürekli yapay ışıklandırılmanın kullanıldığı bu dijital dünyanın merkezinde genellikle siyah ve karanlık hâkimdir. Çok fazla aydınlık ortama rastlanmaz. Tüm çevre ve mekânlar çizgi şeklinde ışıklarla donatılmıştır. Genellikler geometrik şekillerle birlikte, birkaç belirgin binaya benzeyen yapılara da rastlanmaktadır.

Dijital dünyanın merkezinin dışı ise, tamamen karanlık bir çölü andırmaktadır. Hiçbir doğa nesnesine rastlanmamakla beraber, terkedilmiş arazilere benzeyen bu çevrenin sonu da tamamen görünmez. Boyutsuzluk ön plandadır. Bu çevrede baskın olan ve görünen tek şey, belirli bir yol ve yolun etrafında oluşan sistir. Kevin Flynn'in yaşadığı ve dijital dünyanın merkezinin uzağında olan ve eve benzeyen ortam ise beyaz rengin hâkim olduğu bir mekândır. Bu mekân genellikle, Asya kültürüne ait dekorasyon eşyaları, çok eski duran kitaplar, duvarları cam olan küçük odalar, yer yatakları, yer minderleri gibi eşyalardan oluşan bir mekân olarak algılanmaktadır. Bu mekânda, dijital dünyaya bakan geniş bir cam duvar vardır. Filmin içerisinde, aydınlık mekân olarak, Kevin Flynn'in yaşadığı mekân göze çarpmaktadır. Hem mekândaki hâkim rengin beyaz olması hem de filmin içerisindeki mekân ışıklandırması gayet açık renkle ve aydınlatıcı bir özellik olarak bu mekânı kurgulamıştır.

## **Sinematografik Öğeler**

### ***Çekim Çerçeveleri ve Ölçekleri***

*TRON Efsanesi*, başlangıcı dışında, gerçek mekânda geçmemektedir ve bu nedenle gerçek kamera kullanımından çok ilk filmde olduğu gibi sanal bir kameranın kullanımı hissedilmektedir. Bununla beraber, kamera gerçek ya da sanal olsa da, kameranın göstereceği alana ve nesneye karar veren kişi yine yönetmen ve görüntü yönetmenidir. Kamera kendi halinde özgür değil, önceden düşünüler



inşa edilen bir düşünceyle kullanılmaktadır. Bu nedenle, filmin yapım aşamasında, filmin hikâyesi gereği, kamera açıları ve ölçekleri geniş olarak düşünülmüştür. Bu filmde çok belirgin bir biçimde görünmektedir. Filmin hikâyesinin ve vurgulamak istediği konunun en önemli ögesi mekân ve çevredir. Bundan dolayı filmin genelinde geniş ölçekler; mekânın tümünü gösteren ölçekler kullanılmıştır. Filmdeki çerçevelerde yoğun olarak tepe açısıyla çerçevelenmiş ve ölçeklenmiş sahnelere sıkça rastlanmaktadır. Jenerikten itibaren izleyici tepe açısıyla ve geniş ölçekle karşılaşır. Filmde insan vücudun çekimlerinde de çok fazla yakın çekime rastlanmamaktadır. Bunun nedeni ise, mekânın, izleyicinin alıştığı bir mekân olmamasından dolayı, izleyiciye, karakterin hangi mekânda ve mekânın neresinde konumlandığı algılatmaktır. Filmde, tüm karakterler en az bir kere, orta ölçekle tam karşı açıdan gösterilmektedir. Bu durum bize karakterleri iyi tanımamamız ve yüzlerini iyi hatırlamamız gerektiğini söylemektedir. Buna karşın, filmde amors çekime (omuz üstü çekim) çok fazla rastlanmamaktadır. Karakterler ya birlikte orta ölçekle çerçevelenmiştir ya da diz üstü ölçeğin içerisine yerleştirilmişlerdir.

Filmin, hikâyesi gereği kamera çerçeve, ölçek ve açılarıyla oluşturmaya çalıştığı diğer bir durum ise izleyiciyi makinayla özdeşleştirmektedir. Ana karakter Sam Flynn'in bilgisayar başında olduğu sahnelerde, muhakkak bilgisayarın açısından Sam'in yüzü gösterilmektedir. Aslında, bu çekimle izleyiciye hissettirmeye çalışılan duygu, izleyicinin bilgisayarın gözünden dünyayı gördüğünü hissetmesidir. Film bizi bilgisayarın içerisinde geçecek bir hikâyeye doğru yönlendirirken, baştan kameranin konumlandırılmasıyla bizi bilgisayarın içine yerleştirmiştir. Bununla birlikte, ana karakter Sam de bilgisayar ekranına bakarken, gerçekte izleyicinin gözünün içine bakmaktadır. Filmde sık kullanılan diğer bir çerçeveleme ise karakterlerin ortaya alınarak çapraz alt ve üst açıdan gösterilmeleridir. Bu filmin geçtiği dünyadaki geometrik çizgilerin tersine eğiklik hissi yaratmaktadır. Bu eğik alt ve üst eğik açılar, kameranin kendi başına varolmuş gibi olduğunu hissettirmektedir. Kameranin konumu aslında bu eğik açılar sayesinde daha belirginleşmiştir. Eğik açılar sayesinde, izleyici, dijital olan dünyanın boyutlarını algılar.

## ***Kamera Hareketleri***

*TRON Efsanesi* filmi bir bilim kurgu filmi olmakla beraber sıklıkla aksiyon sahnesi de içermektedir. Bilgisayarla oluşturulmuş ortamın verdiği kazanımlar sayesinde, gerçek kameranın imkân verdiği kadar çok kamera hareketi oluşturulması sıklıkla kullanılmıştır. Filmde en çok kullanılan kamera hareketi sağa-sola ve yukarı-aşağı kaydırmalardır. Sam Flynn'in dijital dünyaya ilk gelişinde yaptığı disk savaşlarında kamera sürekli kayarak hareket etmektedir. Bu hareketin belirli bir tekerlekli aygıt üzerinde olmadığı da izleyici tarafından anlaşılabilir. Kaydırma öncelikle gerçek kamera kurallarıyla oluşturulmaktadır ama bu arada da, özellikle geniş alan hissi verilmek istenilen sahnelerde, kamera tamamen boşlukta uçuş hissi vererek hareket etmektedir. Kamera bir kuş görevi görerek, sahnenin tüm yönlerini taradıktan sonra gösterilmek istenen olayda ve görüntüde durmaktadır. Bununla birlikte, kamera bazen hareket eden nesnelere hızlı bir biçimde takip eder. Örneğin, dijital dünyada, motosiklet yarışlarının yapıldığı ve stadyumu andıran mekânda kamera, motosikletleri, gerçekte kameranın yapamayacağı hızla takip etmektedir. Buna benzer olarak, disk savaşları sahnesinde, kamera havada uçan diskle aynı hızda onu takip eder ve arkasından gider. Bu hareketler, tamamen bilgisayar ortamında hazırlanmış sahnelerdir ve bu nedenle kamera film süresince bu ve bunun gibi sahnelerde özgürce ve bazen olağandışı bir hızla hareket etmektedir.

Kameranın insan gözüyle özdeşleştirildiği noktada, gözün yapamadığı ama kameranın yapabildiği en belirgin hareket zoom (yakınlaştırma) hareketidir. Bu aslında bir mercek hareketidir ve kamera, gösterilmek istenen nesneye gerçekte hareket etmeden mercek ve objektif yoluyla yaklaşır. *TRON Efsanesi* filminde sıkça kullanılan bu hareket, yine kameranın devingen bir his yaratması nedeniyle kullanılmaktadır. Buna karşın, gerçek kamerayla çekilen filmlerde zoom hareketi ile ileri kamera hareketinin arasındaki fark anlaşılabilirken, *TRON Efsanesi* filminde anlaşılabilir değildir. Bu nedenle, aslında zoom, insan gözünün doğasına ters bir mercek hareketiyken, filmde bu durum hiçbir ters etki yaratmaz. Bunun nedeni ise, izleyicinin zaten filmdeki kameranın gerçek dışı hareketlerine alışmış olmasıdır.

Filmde göze çarpan durum, mekâna ve hikâyeye göre kamera hareketlerinin biçim deęiřtirmesidir. Örneęin Kevin Flynn'in dijital dünyada yařadığı mekânda, kamera neredeyse hiç hareket etmez. Her sahne, duraęan kamerayla çekilmiřtir. Bu durum, izleyicinin, hızlı hareket eden kamera sahnelerinden sonra dinlenmesine izin verirken, dięer bir açıdan da, mekânın sakinlięini, kapalılıęını ve küçüklüęünü vurgular.

### ***Iřık, Renk, Ses ve Müzik***

*TRON Efsanesi* filminde, amaçlanan ıřık ortamı, gerçeęe yaklařmak için biçimlendirilmiřtir. Bilgisayar ortamıyla oluřturulan dijital alanda ıřık gerçekçi olmakla beraber, ortamın gerektirdięi ölçüde yapay da olmak zorundadır çünkü dijital dünyadaki ortam, gerçek dünyadaki ortam gibi gökyüzü, güneř, yıldızlar, ay, gündüz ve gece gibi kavramlardan uzak olarak yapılandırılmıřtır. Film dijital dünyada geçtięi için aslında ıřık kaynakları filmin içerisinde řeritler halinde görünür ve bu řeritlerin dıřında kalan yerler hep karanlık bir tonla aktarılmıřtır. Bununla birlikte, filmde neredeyse hiç gölgeye rastlanmamaktadır bunun yerine, cam yüzeylerde ıřık yoluyla oluřmuř yansımalar göze çarpmaktadır. Filmde ıřığın olduęu yerler tamamen parlak, olmadıęı yerler ise tamamen karanlıęa yakın bir biçimde oluřturulmuřtur. Iřığın bu filmdeki en önemli kullanımını alanı ve mekânı belirlemek için kullanılmıřtır. Koltuklardan, araçlara ve duvarlara, tüm nesnelere, hatta kıyafetler bile ıřıklarla renklendirilmiř ve hatları belirginleřtirilmiřtir. Bu nedenle, ıřık bir duvar, bir engel, bir araç haline bürünerek önemli bir yer tutar.

Filmde renk kullanımını belirli renklerle sınırlandırılmıřtır. Beyaz, kırmızı, siyah ve gri renkleri dijital dünyada karřılařtıđımız renkleri oluřturur. Bunun dıřında, dijital dünyadaki karakterlerin ten renkleri de tam bir ten rengi deęil beyazlařmıř bir ten rengidir. Bu dijital dünyanın ortamını yaratabilmek için kullanılmıř bir renk ögesidir. Az renk kullanılmıř olsa da, filmdeki renkler canlı bir şekilde görünmektedir. Özellikle ıřıkla renk iliřkisi, filmin geçtięi dijital dünyanın temsilinde sıkça kullanılmıřtır. Neredeyse dijital dünya ıřık ve birkaç renkten oluřmuřtur demek mümkündür. Renklerin, filmin hikâyesi içerisinde anlamları da vardır. Beyaz renk iyi karakterlerin üzerindeki kostümlerde kullanılırken, kırmızı renk kötü karakterlerde kullanılmaktadır. Filmdeki, gerçek

dünyaya en yakın olarak kullanılan ses insan sesi ve gök gürültüsü sesidir. Bunun dışındaki sesler aslında yoğun olarak yine bilgisayar ortamında hazırlanmış ama gerçek dünyadakine benzerlerinden yola çıkılmış seslerdir. Örneğin motosiklet ses, filmde motosiklete benzeyen ışık bisikletlerinin sesindedir. Ayrıca, filmdeki camların kırılma sesi yoğun olarak yer alırken, bu ses daha çok metalik bir sesi andırmaktadır.

Filmin müzikle ilişkisi ise sahnelerin konusuyla ilişkilendirilmiştir. Birçok sahnede, sadece ritimli elektronik sesli müzikler kullanılırken, devinimi yüksek sahnelerde ve yeni bir heyecan noktasıyla izleyiciyi karşılaştırmaya hazırlamak için, bas tonu ağır ve hızlı bir orkestra müziği duyulmaktadır. Bununla birlikte Kevin Flynn'in oğlu Sam'e, kendi hikâyesini anlattığı sahnede tek bir kemanla çalınmış klasik tarzda bir müzik duyulmaktadır. Bu müzikler filmin ortamında değil, izleyiciyi özdeşleştirme amacıyla dış müzik olarak aktarılmışlardır. Filmin iç müziğinde ise pek fazla müziğe rastlanmamakla beraber, tek bir sahnede, Sam'in Zuse isimli karakteri bulmak için gittiği mekânda, orta ritimli elektronik-tekno müzik duyulurken, sahnenin deviniminin artmasıyla bu müziğin ritmi hızlanmaktadır.

### ***Kurgu***

*TRON Efsanesi* filmi, çoğunlukla bilgisayar ortamında yapıldığı için zaten yapılma aşamasında kurgulanarak ilerlemiştir. Aynı zamanda bilgisayar ortamı, kurguda birçok farklı kurgu tekniğinin kullanılmasına da imkân vermiştir. Filmde, geleneksel sinema anlayışına göre, karartmalara ve iç içe sahne geçişlerine çok fazla izin verilmemiştir. Filmde yoğun olarak kullanılan kurgu tekniklerinden ön plana çıkan yavaşlatma efektleridir. Örneğin Sam Flynn'in dijital dünyada yaptığı disk savaşında yaralandığı zaman kolundan damlayan kan, çok yakın planda ve yavaş hareketle gösterilir. Burada bilgisayar efektinin kullanıldığı da göze çarpmaktadır. Bununla birlikte, filmin sık devinime sahip olmasından dolayı, izleyicinin, filmin hızlı hareketlerinden yorulmasını önlemek için, aksiyon sahnelerinde de yavaşlatma efektine rastlanır. Bu efekt, izleyicinin aksiyonu daha iyi algılamasını sağlarken, yoğun olan aksiyon içerisinde bir mola vermesini de sağlamaktadır. Filmin devinime uygun, ani kesmeler de filmde sıkça rastlanan bir kurgu ögesidir. Bunun nedeni ise, filmin devinimine

uygun bir kurgusal yapı oluşturma çabası olarak gösterilebilir. Bunun dışında filmin başlangıcında ve Sam'in babası Kevin Flynn ile karşılaşması sırasında geri dönüş sahneleri vardır Bu geri dönüş sahneleri, hayali ya da rüyayı anımsatan bir biçimde kurgulanmıştır. Bu şekilde izleyicide geçmiş zaman hissi yaratılmasının istendiği söylenebilir.

### ***Motif, Simge ve Eğretileme***

Motif bir filmdeki gizli simge niteliği taşıdığından ve seyircinin dikkatini çekmeyen bir öge olduğundan, fark edilmesi de zordur. *TRON Efsanesi* filminde, motif olarak gösterilebilecek öge daire şeklindedir. Film süresince, dijital dünyada var olan tüm nesnelere muhakkak daire şeklinde bir öge bulunur. Işık bisikletleri, kıyafetler, insanların sırtlarında taşıdığı diskler gibi ögeler hep daire şeklindedir. Filmdeki simgesel öğelere daha çok rastlanmaktadır. Örneğin, kırmızı renk kötüler, beyaz ve mavi renkler iyileri simgeler. Dijital dünyadaki karakterlerin sırtlarında taşıdıkları diskler onların hafızalarını ve hayatlarını simgelemektedir. Camlar duvarı simgelemektedir. Işık ise merkezi simgeler. Işığın olduğu yerlerin hepsi merkezle özdeşleştirilebilir bir anlam ifade ederler. Dijital dünyanın enerji kaynağı ışık olarak simgelenmektedir.

Filmde biri yaygın ve biri daha az olarak görünen iki eğretileme durumu vardır. Bunlardan yaygın olanı suyun eğretileme yoluyla dijital dünyada aktarılmasıdır. Burada su eğretileme yoluyla ışığa ve ateşe dönüştürülmüştür. Örneğin, ışık bisikletlerinin arkasında bıraktıkları ışık, aynı zamanda suya da benzemektedir ama su değildir. Ancak parçalandığı zaman su olduğu anlaşılmaktadır. Burada suyun eğretileme yoluyla aktarılması, dijital dünyada suyun olmayan varlığının bu şekilde giderilmesini sağlamıştır. Suyun eğretilemesi ile ilgili diğer bir belirgin örnek ise Kevin Flynn'in dijital dünyada yaşadığı yerde, şöminede ateş yerine suyun yanmasıdır. Gerçek dünyada su ateşi söndüren bir şey iken, dijital dünyada bu tam tersine dönmüştür. Su ateşin yerini almış, şöminede su dalgalar şeklinde yanarak, eğretilenmiş bir anlam oluşturmuştur.

### **Sonuç**

*TRON Efsanesi*, 28 yıl önce yapılmış olan ilkinin oluşturduğu dünyaya sağdık kalarak ve ilkinin yansıttığı dijital dünyadan daha şeffaf, daha akıcı, daha pürüzsüz bir dijital dünyada geçen bir

hikâyeyle, izleyiciyi bilinmeyene doğru çağırıştır. İlk film, bilgisayarın insan hayatına girmeye başladığı dönemdeki bilgisayarla ilgili merakları gidermeye çalışırken, *TRON Efsanesi* ise, artık tamamen bilgisayarla iç içe olan insanın gözünden dijital dünyaya bakmıştır. Artık dijital dünya daha parlak, daha ışıklı ve daha modern bir görünümde. Filmin bize anlatmak istediği, insanın ve bireylerin olduğu yerde, ya da en azından insanı yarattığı bir yerde insandan bağımsız bir şey gerçekleşemez. Dijital dünyadaki, sistem ve düzen de gerçek dünya ile aynıdır. Clu, isyan çıkarmış, lider olmuş ve ISO ırkını yok etmiştir. Bu hikâye aslında, gerçek dünyada 1900'ler sonrası yaşanan dünya savaşları ve soykırımları bize hatırlatmaktadır.

*TRON* filmi, 1982'de soğuk savaşın son dönemlerinde yapılmış bir film. Bu nedenle, film gerçek dünyada bölünen tarafların renklerinden temsil eder. Hollywood, Amerika Birleşik Devletleri'nin soğuk savaşta taraftarlığını yaparken, *TRON Efsanesi*, dijital dünyayı da iki tarafa ayırarak beyaz maviler ve kırmızılar olarak sınıflandırmıştır. Özellikle İkinci Dünya Savaşı'nın taraflarına baktığımızda, kırmızı bayraklı Almanya karşımızda durmaktadır ve onun karşısında mavi Amerika Birleşik Devletleri vardır. Bu düşünceyle, kırmızılar kötü taraftır ve hatta ISO ırkını yok ederler. ISO'lar ise İkinci Dünya Savaşı'ndaki Yahudiler olarak algılanabilmektedir. Bu anlamda film aslında gerçek dünyada yaşanmış tarihi, dijital dünyada da yaşatmaktadır.

Film sinematografik açıdan seyirciyi kamera hareketleriyle özgür kılmayı amaçlar ama aynı zamanda da hiç alışık olmadığı bir dünyayı tanıttığı için, kameranın varlığını da tamamen yok saymaz. Kamera neredeyse film süresince hiç durmadığından, izleyici sürekli kameranın yönlendirdiği görüntüyü ve oluşturduğu çerçeveyi takip etmek zorundadır ve durağan olmayan çerçevede, çerçeveyi tamamen ayrıntılı olarak görme şansını elde edemez. Bu durum aslında filmin dijital dünyasıyla paralel bir durumdur. Dijital dünya hızlı ve akan bir sisteme sahiptir ve kamerada bu hız ve devinime ayak uydurmak zorundadır.

Filmin asıl olarak söylemek istediği şey, dijital dünyayı yok ederek, gerçek dünyanın, tüm kusurlarına rağmen daha güzel olduğu, daha yaşanabilir olduğu olgusudur. Bunu desteklemek için, film süresince izleyicinin maruz kaldığı dijital dünya karanlığı, sonsuzluğu, yapay ışıkları ve zamansızlığıyla

insanın dođasına aykırı bir ortamdan sonra, filmin son sahnesinde, Sam ve Quorra, gerek dnyada, gneř ıřıklarının aydınlattığı ve iki taraflı ağalarla kaplı yolda motosikletle ilerlemektedirler. Bu, hem filmin asıl söylemek istediđini vurgularken, hem de izleyiciye, film sresince zlediđi kendi dnyasına dndrmeyi ve onun deđerini anlamlandırmasını amalamaktadır. Film sresince dijital dnyayı ziyaret eden izleyici, filmin sonunda yine kendi dnyasını hatırlar ve dijital dnya, aynı řekilde filmin sonunda olduđu gibi artık nemsizdir. Dijital dnyaya yapılan sadece bir yolculuktur, kalıcı bir ziyaret deđildir.

## Kaynakça

- Adorno, T. W. (2007). *Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi* (Nihat Ülner, Mustafa Tüzel ve Elçin Gen (Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. London: Duke University Press.
- Dijk, V. T. (2003). Söylem ve İdeoloji: Çok Alanlı Bir Yaklaşım. Nurcan Ateş (Çev.). Barış Çoban ve Zeynep Özarslan (Ed.), *Söylem ve İdeoloji: Mitoloji, Din, İdeoloji* içinde (s. 13-112). İstanbul: Su Yayınevi.
- Güçhan, G. (1999). *Tür Sineması, Görüntü ve İdeoloji*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Jameson, F. (1982). Progress vs. Utopia: or Can We Imagine the Future? *Science Fiction Studies* 9 (2), 58-152.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Kolker, R. (2008). Kültürel Pratik Olarak Sinema. Ertan Yılmaz (Çev.). Burak Bakır, Yörükhan Ünal ve Sali Saliji (Ed.), *Sinema, İdeoloji, Politika: Sinemasal Yazılar I* içinde (s. 97-144). Ankara: Orient Yayıncılık.
- Kosinski, J. (Yönetmen). (2010). *TRON Efsanesi* [Film]. U.S.: Walt Disney.
- Lisberger, S. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (1982). *TRON* [Film]. U.S.: Walt Disney.
- Penley, C. (1989). Time Travel, Prime Scene and the Critical Dystopia. James Donald (Ed.), *Fantasy and Cinema* içinde (s. 197-211). London: BFI.
- Pyle, F. (2000). Making Cyborgs, Making Humans: of Terminators and Blade Runners. David Bell ve Barbara M. Kennedy (Ed.), *Cybercultures Reader* içinde (s. 124-137). New York: Routledge.



- Ryan, M. ve Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. Elif Özsayar (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sobchack, V. (1991). *Screening Space: the American Science Fiction Film*. New York: Ungar Publishing.
- Telotte, J. P. (2001). *Science Fiction Film*. New York: Cambridge University Press.
- Wood, R. (2003). Ideology, Genre, Auteur. Barry Keith Grant (Ed.), *Film Genre Reader III* içinde (s. 60-74). Austin: University of Texas Press.
- Yılmaz, E. (2008). Sinema ve İdeoloji İlişkileri Üzerine. Burak Bakır, Yörükhan Ünal ve Sali Saliji (Ed.), *Sinema, İdeoloji, Politika: Sinemasal Yazılar 1* içinde (s. 63-85). Ankara: Orient Yayıncılık.