

HOLLYWOOD’DA DEĞİŞEN KAHRAMAN OLGUSUNUN “SON MUHTEŞEM KAHRAMAN” (1993) VE “GERÇEK KAHRAMAN” (2021) FİLMLERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Okan ORMANLI
İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye
o.ormanli@iku.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0001-7812-7775>

<i>Atıf</i>	Ormanlı, O. (2022). Hollywood’da Değişen Kahraman Olgusunun “Son Muhteşem Kahraman” (1993) ve “Gerçek Kahraman” (2021) Filmleri Bağlamında İncelenmesi. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13 (2), 424-438.
-------------	--

ÖZ

En genç sanat dallarından biri olan sinema sanatı, edebiyat ve tiyatro gibi hedef kitlesine çeşitli hayali veya gerçek hikayeleri anlatmaktadır. Sanatsal tarafı kadar ticari yanı da ağır basan sinema, dünya çapında milyonlarca kişiye ulaşmayı başarabilmiştir. Ticari sinemanın önde gelen aktörlerinden Hollywood da yaklaşık yüz yıldır belli başlı hikayeleri zamanla oluşmuş kalıp ve formüllerle, tür formatında seyircisine aktarmaktadır. Bu bağlamda senaryo yazım süreçlerinde; mitolojiden, edebiyattan, oyun sektöründen, psikolojiden ve çeşitli yazar ve kuramcıların görüşlerinden de faydalanılmıştır. Dünyada olduğu gibi ABD’de de bir kahraman kültürü mevcuttur ve bunun yansımalarına bazı Hollywood filmlerinde rastlanmaktadır. Bu tür filmlerde çoğunlukla dünyayı ya da ülkesini kurtaran süper ya da güçlü ve yenilmez kahramanlara yer verilmektedir. Ancak bazı ekonomik siyasi ve teknolojik gelişmeler, ABD’nin konumunu sarsmış, bu da sinemaya yansımıştır. Bu bağlamda; 1990’lardan film içinde film formatındaki *Son Muhteşem Kahraman* ve 2020’lerden, oyun sektörüne değinen ve film içinde oyun formatındaki *Gerçek Kahraman* adlı filmlerin, Hollywood’daki kahraman olgusunun değişimi bağlamında ele alınması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda filmler sosyolojik çözümleme yöntemiyle çözümlenmiş ve ortaya çıkan bulgular ayrıntılı olarak tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Hollywood, Kahraman Olgusu, Sinema, Oyun.*

ANALYSIS OF THE MOVIES “LAST ACTION HERO” (1993) AND “FREE GUY” (2021) IN THE CONTEXT OF TRANSFORMATION OF THE HERO PHENOMENON IN HOLLYWOOD

ABSTRACT

Cinema, which is one of the youngest branches of art, tells various imaginary or real stories to its target audience such as literature and theater. Cinema has its commercial side as well as its artistic side, has managed to reach millions of people around the world. Hollywood, one of the leading actors of commercial cinema, has been conveying certain stories to its audience in genre format with patterns and formulas formed over time for nearly a century. In this context, in the scenario writing processes, mythology, literature, psychology and the views of

various writers and theorists were also used. As in the world, there is a hero culture in the USA and this situation shows itself in Hollywood movies. In some of the films produced in Hollywood includes super or strong and invincible heroes who save the world or their country. However, some economic, political and technological developments shook the position of the USA, and this was reflected in the cinema. In this context, the film-within-a-film format example *Last Action Hero* from the 1990s and the within-game format movie *Free Guy* from the 2020s were analyzed with the sociological analysis method in the context of the change in the hero phenomenon in Hollywood, and the findings were discussed in detail.

Keywords: *Hollywood, Hero Phenomenon, Cinema, Game.*

GİRİŞ

Sinema ve oyun endüstrisi son yıllarda (pandemiye rağmen ve onun da katkısıyla) en çok ilgi gören ve gelişen alanlar olarak değerlendirilmektedir. Popüler sinema daha çok Hollywood ile özdeşleştirilirken, oyun endüstrisi ABD dışında da büyüyen ve gelişen bir endüstridir. Her ikisinde de belirli bir teknik donanımla uygun bir ortamda eğlenceli vakit geçirme ve özdeşleşme ön plana çıkmaktadır. Birinde seyirci, diğerinde oyuncu vardır, ancak her ikisinde de kişi çoğunlukla pasif durumdadır. Yani filmin ve oyunun yapısı ve akışı değiştirilemez, sadece belirli bir tasarım ve senaryo dahilinde hareket edilir. Her ikisinin nasıl biteceği bellidir. Sinemada mutlu son ve katarsis beklenirken, oyunda ise yüksek puan almak ve oyunu bitirmek hedeflenmektedir.

Sinemada zaman zaman “meta film” adı verilen ve film içinde film yapım aşamalarına yer veren filmler de üretilmektedir. *Son Muhteşem Kahraman* bu tarz için iyi bir örnektir. Oyun endüstrisinin konu arayışları içinde bazı filmlerin de oyunları piyasaya sürülmüştür. Son zamanlarda oyunların da sinemaya ya da televizyona uyarlandığı görülmektedir. Oyunlar çoğunlukla çocuklar içinmiş gibi düşünülse de, bilhassa pandemi döneminde, farklı yaş gruplarının da dikkatini çekmesiyle, oyun endüstrisi büyük bir atağa geçmiştir. Bunun tersi bir durum sinema da yaşanmış ve sinema salonları kapanınca insanlar dijital platformlarla yönelmiştir. Ancak sinema endüstrisi büyük ölçüde sinema salonuna gelen seyirci üzerinden elde edilen gişe gelirine gereksinim duymaktadır. Küresel çapta etkili olan hastalık aslında sinema salonlarının geçmişten gelen sorunlarını ortaya çıkarmış bazı sinema salonlarının kapanmasına yol açmıştır. Netflix ve Disney+ başta olmak üzere çok sayıda iddialı platform kendi orijinal dizi ve filmlerini üretmişlerdir.

Bilhassa ABD’de ve Avrupa’daki son dönemlerde bazı siyasal, ekonomik ve toplumsal değişimler ve krizler de ana akım sinemadaki kahraman olgusunu etkilemeye dönüştürmeye başlamıştır. Hatta bazı büyük bütçeli Hollywood filmlerinde anti kahramanlar daha popüler olmaya başlamıştır. Süper kahramanlar ya da üstün güçlere sahip kahramanlar hem halk tarafından hem de bizzat kendileri tarafından sorgulanmaya başlamıştır. Bunun sonucunda bazı anti-kahramanlar daha popüler ya da ilgi çekici hale gelmeye başlamıştır. Bu gelişmeler doğrultusunda makalede, Hollywood’un temelini oluşturan kahraman mitinin değişimi, çalışmanın sınırlılığı bağlamında iki film çerçevesinde araştırılmaktadır.

Bu makalede ele alınacak *Son Muhteşem Kahraman* (McTiernan, 1993) ve *Gerçek Kahraman* (Levy, 2021) adlı filmler, sosyolojik çözümleme yöntemiye çözümlenecektir. Film çalışmalarında çoğunlukla referans alınan; Douglas Kellner’in, *Politik Kamera* ve *Sinema Savaşları* kitaplarının yanı sıra, Propp’un *Masalın Biçimbilimi* ve Campbell’ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı çalışmaları da bu makaledeki referans kaynakları arasında yer alacaktır.

KURAMSAL ÇERÇEVE VE METODOLOJİ

Son Muhteşem Kahraman'ı çözümlmeden önce kuramsal çerçeveyi çizmek amacıyla öncelikle sinemanın ekonomi-politiği hakkında önemli eserleri bulunan Douglas Kellner'in görüşlerine, daha sonra ise film çözümlmelerinde uzun yıllardır gündemde olan Vladimir Propp'un *Masalın Biçimbilimi* ve Joseph Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı çalışmalarına başvurulacaktır.

Kellner ve Ryan, *Politik Kamera* adlı çalışmalarında; 1987'ye gelindiğinde ABD'de kahramanın döneminin hem sinemasal hem politik olarak sona erdiğini ifade etmektedirler. Yazarlara göre ataerkil kahramanın ikiyüzlü bir korkak, girişimcinin işbirlikçi bir dolandırıcı, savaşçının ise beceriksiz ve yüreksiz bir kabadayı olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca 90'lı yıllarda belirli bir yaşa gelmiş baby boom kuşağının, genel olarak daha eğitilmiş ve anne babalarından daha liberal görüşlü oldukları anlaşılmıştır. Yıllardır genç izleyici kitlesine göre film çeken Hollywood sineması ileri yaşa gelenlerin daha eğitilmiş ve bilgili olduğunu fark edince değişime yöneldi. Böylece Hollywood sinemasal kültürü yön değiştirip sola yönelirken, süreç içinde sinemasal yetkinlikleri artmış ve daha karmaşık konulara değinen bir bağımsız sinemacı kuşağı öne çıkmaya başladı. (Ryan, Kellner, 2016: 413-416).

Kellner, *Politik Kamera*'nın ilk baskısından (1988) yıllar sonra *Sinema Savaşları* (İlk baskı 2009) adlı çalışmasında görüşlerini geliştirerek, çağdaş Hollywood ile Amerikan yönetimi arasındaki ilişkiyi ele almıştır. Kellner'e göre; çağdaş Amerikan sinemasının, Hollywood sineması olarak nitelenen anaakım filmlerden çok daha çeşitli tarz ve estetikleri, film türlerini ve eleştirel-muhafız çalışmaları içeren örnekler de üretebildiğine vurgu yapmaktadır. Hollywood filmleri ise uzun yıllardan beri, küresel finans ve prodüksiyon ekipleri ile film sektörünün kalbi olmuştur. Küresel film üretiminde çoğunlukla Hollywood teknik ve personelinin destek alınmaktadır. Bu bağlamda Indiewood olarak nitelenen melez tür, Hollywood ile bağımsız film prodüksiyon türü ortaya çıkmıştır. Zamanla özel bilgisayar efekt ve kurguları da film ile video arasındaki ayrımı zayıflatmıştır. Oyuncular, yönetmenler vd. televizyon yapımlarında daha fazla yer almaya başlamıştır. İnsanlar giderek evlerinde ev sineması sistemlerinde daha fazla içerik ve film tüketmeye başlamıştır. (Kellner, 2013:15).

Douglas Kellner, aynı kitapta "sinematik haritalama" adlı bir kavramı gündeme getirmektedir. Bireylerin hakim ideolojiye göre inşa edilmesi, aynı zamanda başka bir hayat mümkündür gibi ütopyik bir yaklaşımlar bu kavramı kısmen yansıtmaktadır. Yazara göre sinematik haritalama sinemanın günümüzün toplumsal hayatına, siyasetine ve tarihine-çoğunlukla bunları ideolojiyle ve peşin hükümlerle tahrif ederek-erişim imkanı sağlayan toplumsal, siyasal ve bireysel hayatıyla ilgi vizyonlar inşa etme yollarını göstermektedir. (Kellner, 2013:30).

Çoğu Hollywood filmi, tür filmi anlayışıyla ve kalıplar dahilinde yazılan senaryolara göre çekilmektedir. Senaryo alanındaki uzmanların, sinemacıların ve bilhassa senaristlerin bu konuya dair çok sayıda kitabı bulunmaktadır. Gerçek veya kurmaca olaylar senaryolaştırılırken, zaman zaman edebiyattan, tiyatrodan ve mitolojiden faydalanır. Sigmund Freud ve Carl Gustave Jung da, psikanaliz ve analitik psikoloji alanında çalışmalarıyla sinemacılara yön göstermişlerdir. Rus masallarını ele alan Vladimir Propp *Masalın Biçimbilim* adlı eserinde hikayelerdeki kahramanların kabaca 31 işlev arasından bazılarını tamamladıkları takdirde mutlu sona ulaşacağını öne sürmektedir.

Propp'un sınıflandırmasında göre, öncelikli olarak aileden biri uzaklaşır. Kahraman bir yasakla karşılaşır, yasak çiğnenir. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir. Kahraman evinden ayrılır, büyüü bir nesneyi ya da yardımcı edinmesini

sağlayan bir sına-sorgulama saldırı ile karşılaşır. Daha sonra büyümlü nesne kahramana verilir. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. Aranan nesne bir başka krallıktır. Bu krallık ya çok uzaklarda ya yükseklerde ya da çok derinlerde. Ulaşım araçları bütün durumlarda aynı olabilir ama yükseklere ve derinliklere yolculuk yapmanın kendine özgü biçimleri vardır. İlerleyen zamanda kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir. Kahraman çatışma sonucunda arayışını sürdürmede yardım edecek nesneyi bulabilir. Ya da aranan gerçek nesneyi bulabilir. Ve en sonunda güç iş yerine getirilir. Kahraman tanınır, düzmece kahramanın saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar. (Propp, 2017: 28,65).

Propp masallar üzerine yoğunlaşırken 20.yüzyılın başlarında New York'ta doğan Joseph Campbell, mitolojiden ve arketiplerden yola çıkarak 1949 yılında *The Hero with a Thousand Faces (Kahramanın Sonsuz Yolculuğu)* adlı eserini yayınlamıştır. Campbell'in, kahramanların hikayelerde ve mitolojilerdeki yolculuğu için yaptığı genellemeler ve saptamalar sinemada da kullanılmaktadır. Propp'un işlev olarak nitelendirdiği kahramanın yaşadığı/yaşayacağı deneyimleri özetlemek gerekirse: Campbell'a göre kahramanın aşması gereken bir eşik ve aşama vardır. Eşik aşan kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Kahraman bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Bu bağlamda, insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu ilk kez burada da fark edebilir. Kahraman daha sonra bildiğimiz ülkeden karanlığa doğru yola çıkar. Orada macerasını tamamlar ya da yine basitçe bize olan bağlarını kaybeder, hapsedilir, ya da tehlikeye düşer ve dönüşü öte bölgeden bir dönüş olarak anlatılır. Kahramanın en son görevi ise, babanın direngen yanını katletmek ve evreni besleyecek olan yaşamsal enerjileri engellerinden kurtarmaktır. (Campbell, 2000: 115, 393).

Propp'un ve Campbell'ın Türkçe'ye çevrilen kaynakları dışında Ömer Tecimer'in *Sinema-Modern Mitoloji* adlı kitabı da sinemada kahraman olgusuna değinen önemli kaynaklar arasında sayılmaktadır. Tecimer 400 sayfayı aşan kitabında; mitos, Jung ve arketipler, kahramanın yolculuğu gibi ana başlıklardan sonra, örnek yerli ve yabancı sinema filmlerini çözümlenmektedir.

Tecimer'e göre gündelik dünya, yolculuk başlamadan önce kahramanı iyice tanımamızı sağlar. İzleyici çoğu zaman yolculuğu kahramanın gözlerinden göreceği için kahraman alışmalı ona güven duymalı aralarında özdeşlik kurulmalıdır. Birçok öyküde kahraman kusurları olan henüz bütünleşmemiş bir kişilik olarak sunulur. Kahramanın bu yetersizliği izleyiciyle yakınlaşmasını sağlar. Bununla birlikte bilinmeyen dünyalar bilinçaltının özgürce yansıyabileceği alanlardır ve bu nedenle gizemli bir çekicilik, tehlikeli bir zevk ve nostaljik bir güzellik içerir. Kahramanın büyümlü evrene geçmesi için eşik geçmesi gerekir. Eşik aşan kahraman sınavlar yoluna girer. Dostlarla tanışır düşmanlarla yüz yüze gelir. Özel dünyanın kurallarını öğrenir. Bu aşama hem kahraman hem de izleyici için kritiktir. İster gelecekteki bir toplumun hayal dünyasına ister romantik bir aşkın duygusal evrenine girilsin, sınavlar aşaması özel dünyaya ilk bakış olup kendine özgü kuralları ve yaşayanlarıyla kahramanın gündelik dünyasına olan karşıtlığın belirlendiği ilk aşamasıdır. (Tecimer, 2006: 134,159).

Finale doğru kahraman artık en derinlerdeki mağaraya ulaşmak için son bir hazırlık yapmalıdır. Mağara yolculuğun ateşten gömleğin giyileceği yerdir. Kahraman ejderhanın inine inmek üzeredir. Tehlikenin sınırında mağaranın önünde durur. Çoğunlukla bu aşamada eylem akışı bir süreliğine yavaşlar, hazırlıklar planlar yapılır. Kahraman sonunda cehenneme iner, en derinlerdeki mağaranın en karanlık kuyusunda ateşten gömleği giyer gerçek ölüm kalım kriziyle yüzleşir en büyük korkusunu duyar en zor meydan okumayla karşılaşır ve ölümü yaşar. Yazara göre yolculuğun kaderi başarısızlık uçurumunun kıyısında

sallanmaktadır. Kahraman ölümü aşmış en büyük korkusunun üstesinden gelmiş ya ejderhayı öldürmüş ya da romantik öyküde fedakarlık yapmış ve şimdi ardına düştüğü ödülü alacaktır. Ödül birçok biçime bürünebilir; büyüü bir kılıç bir iksir bir bilgi ya da sezgi, sevgiliye kavuşma olabilir. Ödül ejderhanın hazinesi gibi fiziksel biçimde olabileceği gibi iç huzur ya da aşk gibi çok daha önemli zihinsel duygusal biçimde olabilir. (Tecimer, 2006: 167-178). Görüldüğü üzere Tecimer'in çıkarımları, Propp ve Campbell ile paralellik göstermektedir.

Sinemada kahraman olgusuna dair son çalışmalardan biri olan *Modern Kahramanlar Postmodern Dünyaya Karşı-Süperkahraman Filmlerinde Modernite ve Postmodernite* 2021 yılında yayınlanmıştır. Göral Erinç Yılmaz, modernite ve postmodernite üzerinden kurguladığı kitapta film türlerine ve popüler Hollywood filmlerine de değinmektedir. Yılmaz'a göre film türleri birer tür olarak hem endüstri hem de izleyiciler tarafından, çalışmaların kabul görmelerini sağlayan temel özellikleri; birbirlerinin taklidi olmaları, dolayısıyla ilk bakışta değişmez gibi görünen, ya da değişmez olması gerektiği varsayılan unsurlardır. Bu unsurların devamlılığını sağlayan şey, bahsedilen değişim, dönüşüm, endüstriyle, ekonomiyle toplumla kültürle ideolojiyle sürekli olarak uyumlanma yani birer süreç olma özellikleridir. Dolayısıyla film türleri kendisinden önce gelen çeşitli bilimsel ve film-dışı türlerden belli özellikler ödünç alarak endüstrinin dolayısıyla yapımcıların ihtiyaçlarına göre şekillenen çeşitli başarılı filmlerin bir bozma ve yeniden kurma sürecine tabi tutulmak suretiyle başarıyı sağlayan formüllerin keşfedilip tekrar tekrar uygulanmasıyla pekişen bu yolla kendi türsel uyaşmalarını yaratan, endüstri ve izleyici tarafından geniş biçimde popülerleşen, çeşitli ekonomik tarihsel, toplumsal, kültürel ve ideolojik ihtiyaçlara karşılık gelmektedirler. (Yılmaz, 2021).

Yazara göre popüler Hollywood filmlerinin entelektüel çabayla ön plana çıkan ve bir hoşnutluk yaratan sanat filmlerinden farklı olarak eğlenceli olabilmeleri için, taşıdıkları mesajların rahatsızlık ve huzursuzluk duyulmadan kabul edilip, seyircinin bu filmlerin içinde herhangi bir sınırlama olmaksızın kaybolması gerekmektedir. Dolayısıyla toplu olarak zaten kabul edilen ya da zorlanmadan kabul edebilecek şeylerle ilişkilidirler. Böylelikle kültürel olanın içinde zaten ideolojik olanı da taşıdığı ya da kültürel olanla ideolojik olanın birbirlerini tamamladıkları düşünülebilir. Mitin ya da ritüelin çözümlenmesinin bu bağlamda hem toplumun almaya hazır olduğu mesajların çözümlenmesini sağlayabileceği hem de filmin içindeki ideolojik mesajların ortaya çıkarılması aracılığıyla aynı toplum ve kültürün nereye doğru yönlendirilmek istediğinin ortaya çıkmasını sağlayabileceği varsayılabilir. (Yılmaz, 2021: 159-165).

Yukarıda kavramsal çerçeveye uygun olarak bu makaledeki filmler *sosyolojik çözümleme yöntemiyle* çözümlenecektir. Bu yöntemin seçilmesinin bir diğer nedeni de her iki filmde de Amerikan toplumuna, Hollywood'un yapısına ve oyun endüstrisine dair zengin sosyolojik değerlendirmeler ve veriler olduğunun düşünülmesidir. Zafer Özden, *Film Eleştirisi* (2000) adlı kitabında sosyolojik yöntemin; sosyal ilişkilerin ekonomik temelli diğer faaliyetlerin çözümlenmesinde ve filmlerdeki ideolojik imalarının ortaya çıkartılmasında faydalı olduğunu, ayrıca diğer disiplinlerden kuramsal yardımlara açık olduğunu ifade etmektedir. (Özden, 2000: 133-134).

SON MUHTEŞEM KAHRAMAN (LAST ACTION HERO) FİLMİNİN SOSYOLOJİK ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ BAĞLAMINDA ÇÖZÜMLENMESİ

1993 yılı yapımı *Son Muhteşem Kahraman* adlı film, John Mc Tiernan tarafından yönetilmiştir. Başrollerinde Arnold Schwarzenegger, Austin O'Brien, Charles Dance ve Anthony Quinn gibi oyuncular yer almaktadır. Film genel olarak sinemaya büyük ilgi duyan ve film kahramanı Jack Slater hayranı küçük bir erkek çocuğun *sihirli bir bilet* sayesinde seyrettiği filmin içine girmesini ve burada başından geçenleri anlatmaktadır. Film 1990'ların

başlarında sinema salonlarının teknolojik gelişmeler bağlamında yenilediği, büyük salonların yerlerini çoğunlukla daha küçük sinemaların aldığı ve sadece film gösteren mekanların da değişime uğradığı, AVM kültürünün yükseldiği bir dönemde çekilmiştir. Büyük bütçeli ve süperkahramanlı filmlerin giderek artacağı bir çağa girilmiştir. Amerikan filmlerinin çoğunda olduğu gibi bu filmde de ana mekan New York'tur ve olaylar 90'larda geçmektedir. *Jack Slater 3* adlı film ise Hollywood'un da yer aldığı Los Angeles'ta geçmektedir. Böylece filmin ilk başlarından itibaren, gerçek mekanla sinemasal mekan arasındaki farklılık, zıtlıklar ve tezatlar vurgulanmaktadır.

Açılış sahnesi, çocukları rehin alan kötü adam Karındeşen Jack'e yapılan operasyonla başlamaktadır. Tam bu sırada Jack Slater devreye girer. Hapse attığı Karındeşen Jack intikam için çocuğunu rehin almıştır. Bu arada film, eski büyük bir salonda (klasik sinema salonu) oynamaktadır. Filmdeki netlik bozulunca, Danny adlı çocuk eskiden beri tanıdığı makiniste gider. Filme defalarca gelmiş ve artık filmi ezberlemiştir. Filmin adı *Jack Slater 3*'tür ve dördüncü film de gösterime girecektir. Sinemadaki afişlerde Arnold Schwarzenegger adı gözükmektedir. Film bir anda siyah beyaza döner ve aynı oyuncu Hamlet rolünde oynamaya başlar. Hamlet de dünya edebiyatının önemli karakterlerinden ve kahramanlarından biridir. Filmde sinema ve tiyatro göndermesine yer verilirken siyah beyaz klasik sinemaya ve ayrıca popüler sinemaya göndermeler bulunmaktadır.

Babasını kaybeden Danny, annesi de çalıştığı için çoğu zaman yalnızdır ve kendini sinema dünyasında var etmektedir. Tehlikeli bir mahallede, güvenliksiz bir evde yaşamaktadırlar. Evlerine bir gün hırsız girer onu rehin alır, ancak bir şey bulamayınca çocuğu bırakır. Danny karakoldaki işlemlerden sonra aynı sinemaya gider. Sinema girişindeki yazıda, eski sinemanın yerine 10 salonlu multipleks yapılacağı ibaresi yer almaktadır. Bu sahnede, büyük ve tek salonlu sinemaların yerini, aynı anda daha fazla filmin gösterileceği, daha az koltuklu ve daha fazla salon içeren bir anlayışın yerleşeceği de dile getirilmektedir. Makinist bu arada ona, yıllardır sakladığı sihirli bileti verir. Bu başka dünyalara gitmeyi sağlayan bir bilettir. Yaşlı adam bileten ürkütüğü için kullanamamıştır. Bileti ikiye böler ve çocuğa verir. Film içinde film hikayesi başlamış olur.

Filmin konusu gereği, Slater'in yaşlı akrabası mafya tarafından kaçırılmıştır. Kötü adam ve katil yardımcı klişesi bu filmde de vardır. Kötü adamlar Slater'a tuzak kurarlar. Bu sahnelerde *Cehennem Silahı (Lethal Weapon)* filmine göndermeler bulunmaktadır. Sinemada filmi seyreden Danny heyecanlanınca bilet canlanır ve çocuk filmin içine girer. Aynı anda da kovalamaca sahnesine dahil olur. Bu sahneler de *Terminatör 2* filmindeki sahneleri andırmaktadır. Slater kovalamaca bitince arabayı park eder ve Danny Slater'a "Bu bir film, sahne değişti" der. Her ikisi de Acme stüdyoları içindedirler. Sharon Stone ve Robert Patrick gibi, Schwarzenegger'le oynamış oyuncular gözüktür. Filmde sık sık, sürekli bağırın polis şefi klişesi de söz konusudur. *Amadeus* filmindeki Murray Abraham da polis amiri rolündedir ve adı geçen filme gönderme yapılmaktadır. Bu arada Danny ana karakter Slater'a zaman zaman "sen iyi adamsın" diyerek filmdeki pozisyonuna vurgu yapmaktadır.

Danny bir süre sonra, filmde olduklarını ispatlamak için Slater'ı video kaset dükkanına götürür ve Arnold Schwarzenegger filmlerini ararlar. *Terminator 2* filmi afişinde onun en büyük rakiplerinden biri olan Sylvester Stallone yer almaktadır. Danny ayrıca tüm telefon numaralarının 555 ile başlamasının ve etraftaki bütün kadınların güzel olmasının şüphelenmesi gereken bir durum olduğunu ifade eder. 2021 yapımı televizyon programı *Hollywood Klişelerinin Saldırısı*'nda (Doherty vd., 2021) benzeri Hollywood filmlerindeki belli başlı klişeleri esprili bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Adı geçen programdaki örnek sahnelerde; komik figürana bir şey olmaz, ana karakter ölmez gibi klişelere değinilmektedir.

Başarısız baskından sonra Slater'a görevden el çektirilir. Sıkça seyircilere gösterilen polis merkezi aynı zamanda filmlerdeki görev dağılımının da yapıldığı bir mekandır. Slater ayrılırken herkes ona bakmaktadır, çünkü o herkesin kahramanıdır. Evinde üzerindeki giysilerin aynısından on adete yakın takım yer almaktadır. Tek istediği iyi bir polis olmaktır ve çılgın maceralardan hep kurtulmuştur. Bu arada kızı da onun gibi silahlara meraklıdır.

Filmdeki bir diğer klişe de uyuşturucu taciriyle iş birliği yapan polistir ve tipik bir hain ve kötü adam olarak tasvir edilmektedir. Diğer bir klişe de mafya içi hesaplaşmadır. Cenaze töreninde bile herkeste silah bulunmaktadır, ayrıca tabuta da bomba yerleştirilmiştir. Bu sırada kurmaca filmdeki kötü adam sihirli sinema biletiyle gerçek dünyaya geçince, Slater ve Danny onun peşine düşer ve kovalamaca başlar. Gerçek dünya kurmaca dünyadan farklıdır. Kovalamacada Slater'in eli acır, kazada araç zarar görür ve kurşunlar gerçektir. Bütün bu olup bitenler sonucunda Slater kişilik krizine girer ve kurmaca bir karakter olduğunu anlar. "Hayatım kötü bir film" der. Yaşlı makinist ise; "Dünyada filmlerden daha fazla kötülük var der. Örneğin; politikacılar, savaşlar, orman yangınları, açlık ve salgın hastalıklar. Filmler hayatımdı. Ama bitti, sinema salonu yıkılıyor". Bu sahnelerde eski analog filmlerin ve sinema salonlarının yerlerini, dijital-bilgisayar odaklı sisteme bırakacağı vurgulanmaktadır.

Kurmaca filmin kötü adamı Benedict, New York sokaklarının filmlerdeki kurmaca dünyadan daha tehlikeli olduğunu anlar. Sokaklardaki hayat kadınları, yetişkin içerikli filmler gösteren sinema salonlarıyla New York, Amerikan rüyasından oldukça uzaktadır. Filmde bilhassa New York'un aşırı kalabalık ve tehlikeli bir şehir olduğuna, buradaki ve ülke genelindeki silahlanmaya dikkat çekilmektedir. Bu sahneler *Son Muhteşem Kahraman*'ın belirli bir oranda olsa sistem eleştirisi yaptığı bir kanıtıdır. Bu arada, Danny ve Slater, kötü adamın sinema salonlarında olabileceği düşüncesiyle sokaklarda yürürler. Danny'e göre kötü adamı bulmak neredeyse imkansızdır, çünkü şehirde 1000 kadar sinema salonu bulunmaktadır. Küçük çocuğu sinema bilgisi ve hayranlığı sinemanın geleceğinin gençler olduğu şeklinde değerlendirilebilir. *Son Muhteşem Kahraman* filminde Hollywood'un vazgeçilmez alışkanlıklarından biri olan film galalarına da yer verilmektedir. Gerçek hayattaki Hollywood yıldızı Arnold Schwarzenegger galaya eşyle gelir. Galada çok sayıda ünlü isim de gerçek kimlikleriyle yer almaktadır.

Küresel Hollywood-Ekonomi Politik adlı çalışmada, Hollywood sisteminin iç yapısı kapsamlı olarak irdelenmektedir. Çok yazarlı kitapta; Hollywood'da rakip firmaların filmlerini farklı gösterecek kampanyalarla rekabet ettiklerini, birbirine benzeyen içerikler üretirken de rakiplerini geçmek için pahalı kampanyalar düzenlediklerini ifade etmektedirler. Yazarlara göre Hollywood yapımcıları, seyirci tepkilerini bilimsel olarak ölçemedikleri için çok sayıda film yaparak riski azaltma yolunu tercih etmektedirler. Kitabın orijinal baskısı 2001 yılında yayımlandığı için sosyal medya etkisi gündemde değildir ve yazılı basının gücüne dikkat çekilmektedir. (Miller vd, 2012,).

Bu bağlamda yazarlara göre; New York Times gazetesinin Cuma ve Pazar baskıları ABD'deki sinema gösterimleri için vitrin görevi üstlenmektedirler. Çok satan bir gazete olduğu için, yer verilen film eleştirileri, bölgesel izleyiciler üzerinde etkili olabilmektedir Ulusal kablolu kanalların ve bilgisayar reklamlarının pazarlamacıların kilit segmenti olan 14-24 yaş arası erkekler filmlerin de hedef kitesidir. (Miller vd, 2012: 468,500). *Son Muhteşem Kahraman* filmindeki Danny de bu grup içinde değerlendirilebilir.

Filmin finalinde, kurmaca filmdeki Karındaşen bu sefer gerçek Arnold Schwarzenegger'i öldürmeye gelmiştir. Çıkan kargaşada Slater ve Schwarzenegger, yani kurmaca ve gerçek kişiler karşı karşıya gelir. Schwarzenegger Slater'ın dublörü olduğunu düşünür. Çatıda Karındaşen Danny'i rehin almıştır. Bu bağlamda filmin açılış sahnesi finalde

tekrarlanmaktadır. Slater'ın oğlunun yerinde bu kez Danny vardır. Karındaşen onu çatıdan atınca Slater Karındaşen'i öldürür. Danny şans eseri asılı kalmıştır ve böylece Slater onu kurtarmayı başarır. Tam bu sırada esas kötü adam Benedict onları öldürmeye gelir. Sinema tarihindeki tüm kötü adamları gerçek dünyaya getireceğini ifade eder. “*Bu dünyada kötüler kazanıyor*” diyerek, kurmaca dünyayla gerçek dünyanın farkını vurgulamaktadır. Slater çatışmada vurulur, ancak Benedict'i öldürmeyi başarır. Ölümcül yarası vardır. Ambulansla sinemaya girerler. Hayatta kalabilmesi için filme yani esas olması gereken kurmaca dünyaya geri dönmesi gerekmektedir. Danny de onunla gitmek ister, çünkü onu babası ve aynı zamanda kahramanının yerine koymuştur. Slater; “*Ben hep sinemadayım, sen bana inanmalısın. Sinema seyirci olduğu sürece olacak yaşayacak*” diyerek sinemanın seyirciyle var olacağını vurgular. Ait olduğu yere dönen Slater, polis müdürüne; “*Ben kahramanım. Biz Hollywood'un parçasıyız. Ama artık, şiddet içeren filmlerde olmayacağım*” diyerek filmin mesajını iletmış olur.

Film hakkındaki eleştirilerin birinde ünlü eleştirmen Roger Ebert, filmde seyirci ile perde arasındaki ince çizgiye vurgu yapıldığını ifade etmektedir. Sinema seyircisi karakterle özdeşleşmek istemektedir ve sektör de bunun farkındadır. Her sahne ve plan görünmez bir duvar karakterle seyirciyi birbirinden ayırmaktadır. Ebert'e göre filmdeki ilgi çekici yönlerinden biri Danny'nin kendisinin gerçek hayatta yaşadığını, Slater'ı da bir film içinde olduğunu inandırma çabasıdır. Filmde gerçekle kurmaca arasında fark ve çizgiye dikkat çekilmektedir. Ayrıca macera filmlerinin vazgeçilmezleri olan aşk ve aksiyona ve çeşitli klişelere de yer verilmektedir. Film aynı zamanda bu tür filmlerin parodisi gibidir. Diğer yandan; fan olmak, hayran kültürünün gücü, özdeşleşme ve katarsis (arınma) gibi olgulara da filmde rastlanmaktadır. Gerçek Schwarzenegger filme çok dahil edilmez ve kısa süre gözüktüğü sahnelerde sahibi Planet Hollywood adlı restoranın reklamını yaparken ve filmlerinde artık daha az şiddet olduğuna vurgu yaparken resmedilmektedir. Yazara göre film içindeki film olan *Slater* filminin konusu tam olarak belli değildir ve sadece patlama ve kovalamacaya yer verilmektedir. Ayrıca drama ve derinlik bulunmamaktadır. Roger Ebert, *Son Muhteşem Kahraman* adlı filmin daha çok, Danny karakterinin yaşındaki çocuklar ve gençler için iyi ve eğlenceli olabileceğini ifade etmektedir. (Ebert, 1993).

Kellner de adı geçen filmle bağlantı kurulabilecek bir yaklaşımla, her ne kadar ticari ve popüler sinemada çok sık rastlanmasa da, az sayıdaki yenilikçi filmin, tarz ve biçimleriyle seyircilere daha iyi hayat hayalleri sunabildikleri gibi günümüzle ilgili eleştirel düşünceler de ortaya koyabildiğini ifade etmektedir. Bu tarz filmlerde seyircilerin mevcut hayat hayat ve zamanlarının sınırlarını aşarak yeni görme, yaşama ve varoluş tarzları düşünmelerini sağlayacak ütopyacı bir boyut potansiyel olarak vardır. İdeolojik görüşler ideolojik haleler olarak sunulabilir. Bu görüşler eleştirel biçimde deşifre edildiğinde kendi döneminin ideolojik sorunsallarına ve mücadelelerine ışık tutabilirler. (Kellner, 2013: 35).

GERÇEK KAHRAMAN (FREE GUY) FİLMİNİN SOSYOLOJİK ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ BAĞLAMINDA ÇÖZÜMLENMESİ

Bu makalede ele alınacak diğer film 2021 yapımı *Gerçek Kahraman* (Yönetmen: Shawn Levy) adlı filmidir. Başrollerinde Ryan Reynolds, Jodie Comer ve Joe Keery gibi oyuncuların yer aldığı filmin büyük bölümü *Free City* adlı bir video oyunu içinde geçmektedir. *Free City* ise deniz kenarında, gökdelenlerin ve büyük caddelerin olduğu New York benzeri bir şehirdir.

Filmdeki (oyundaki) Guy karakteri bankada çalışan ve oyunda pasif olarak görev alan bir karakterdir. Her gün aynı olaylarla karşılaşmakta, olup bitenleri sorgulamadan hayatına devam etmektedir. Ancak sokakta karşılaştığı bir kadın karakter onu oldukça etkiler ve hayatını sorgulamaya başlar. Oyunu tasarlayan şirket bu durumu oyundaki bir hata olarak

değerlendirir. Bu nedenle Guy'u yok etmek için oyuncu kılığındaki yazılımcılar onun peşine düşer. Bir süre sonra Guy karakterinin yapay zeka motoru ürün olduğu ortaya çıkar.

Bu arada film boyunca zaman zaman *Free City*'i oynayan oyuncuların görüntü ve tepkilerine yer verilmektedir. Bu bağlamda çoğunluğunun ergen kafalı, sosyopatlar olduğu vurgusu yapılmaktadır. Oyun endüstrisinin şiddet odaklı olduğu saptaması çeşitli bilimsel kitaplarda yer almaktadır. Bu bağlamda çalışmanın bu bölümünde, filmin çözümlemesine geçmeden oyun endüstrisi ve sanal gerçeklik olgularına kısaca yer verilecektir.

2022 yılı sonlarında düzenlenen *Dijital Dönüşüm Çağında Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi*'nde 2020 yılında 30 milyar dolar paya sahip müzik ve 45 milyar dolar paya sahip film endüstrisi ile kıyaslandığında 160 milyar dolar ile bu sektörü gerisinde bırakıp öne dijital oyun sektörü çok ciddi bir ticari değere sahip olduğu ifade edilmektedir. Bu sektörün 2019 yılından bu yana artan ivme ile payını artırdığı görülmektedir. Yapılan tahminlerde 2024 yılına gelindiğinde gelirin 218 milyar dolara ulaşacağı varsayılmaktadır. Dijital oyunlar oyunculara sunuldukları platformlar kapsamında çeşitlenmektedir. Bunlar arasında indirilen bilgisayar oyunları, konsol oyunları, tablet oyunları, mobil oyunlar, çevrimiçi oynanan oyunlar olarak farklı kategoriler yer almaktadır. Geliştirilen stratejiler doğrultusunda hem oyun platformları hem de firma eğilimleri yönünden hitap edilen oyuncu yaş grupları detaylı olarak incelenmektedir. Dijital oyunları buldukları platform, tip ve içerik farklılıklarının yanı sıra, oyunun ticari stratejisi de farklılık gösterebilmektedir. Örneğin bazı oyunlar oyun içi satın alma opsiyonunu farklı nedenlerle oyunculara sunabilmektedir. Karakter özelleştirme, yeni bir özellik yükleme, stratejik hamle, statü göstergesi gibi sebeplerle oyun içi satın alma davranışını tetikleyen içerikler sunulmaktadır. (Yavuz, 2022: 408-409).

Bilgisayar ve internet çağının bir getirisi olan *sanal gerçeklik* oyun sektörünü daha cazip hale getirmektedir. Bu ortamda kullanıcının birey kimliğine bürünen insanının hiper gerçeklik ortamını deneyimlemesi ve bu deneyimin gerçek yaşamına olan etkilerinden dolayı cazip görülmüştür. Kullanıcı birey sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu etkileşim ortamı ile gerçek yaşam alanını herhangi bir teknik bilgiye sahip olmasa da projelendirip somut hale getirebilmektedir. (Yengin, Bayrak, 2017: 71).

Bu aşamada akla, iletişim çalışmalarında sıkça ele alınan *Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı* akla gelmektedir. "Kullanımlar ve Doyumlar" yaklaşımında bireyin durumu aktiftir ve aynı zamanda yaklaşım, bireyin bu aktifliğini bireyin medyadan aktarılan içerikleri kendi ihtiyaçları öncülüğünde almasına ve aldıklarını kullanmasına bağlamaktadır. Rosengren'in da üzerinde durduğu gibi, kişilerin yaşadıkları toplumsal ortamda karşılaştıkları zorlukların ve kurdukları ilişkiler neticesinde yaşanan problemlerin çözümünün medyanın sağladığı ortamda arandığını belirtmektedir. (Yengin, Ormanlı, 2020: 86).

Filmde sıklıkla, oyun pazarı ve endüstrisinin güçlü ve çok karlı olduğu vurgusu yapılmaktadır. Oyunlar sürekli olarak; patlama, soygun takip ateşli silahlar üzerinedir. Oyunda en başarılı oyuncularından *Molotof* adlı karakterdir. Adından da anlaşılacağı üzere oyunda son derece aktiftir ve çeşitli silah ve patlayıcılar kullanmaktadır. Guy'a film boyunca tavsiyelerde bulunur. Bunlardan birinde Guy'a "iyi adam ol" derken de aslında kelime oyunu yapmaktadır.

Filmin ve oyunun ilerleyen bölümlerinde, Guy kendi yöntemiyle iyilere zarar vermeden, şiddete yol açan kötülere savaş açar. En büyük yardımcısı *güneş gözlüğü*'dür (büyülü nesne). Güneş gözlüğü bilhassa silah kullanımında büyük avantaj sağlamaktadır. Genç adam kısa sürede gerçek bir kahraman adayı haline gelir ve sürekli seviye atlayarak popüler olur. Dünya çapında tanınır ve merak unsuru olur. Bu bağlamda filmde, yapay zekanın üstünlüğüne de

vurgu yapılmaktadır. Guy aslında iyi niyetli ve zararsız bir yapay zeka ürünüdür. Sadece kötülere şiddet uygulayarak pasif ve etkisiz bir yan karakterden, aktif ve kendi kararlarını veren oyuna müdahale eden bir kahramana dönüşmüştür. Filmde ayrıca, sinema sektöründe de yaygın bir anlayış olan yeni projeler yerine devam filmleri gibi oyunlarının devamının tasarlanmasına belli oranda eleştiri söz konusudur.

Free City adlı oyunda film seti gibi sınırlı bir oyun alanı bulunmaktadır. Bu bağlamda Guy ve Molotof farklı şeyler denemek isterler. İki oyun karakteri arasında romantizm de yaşanmaktadır. Normalde oyun evreninde kullanıcı (user) adları vardır ve gerçek yaşamdaki isimler söylenmez ama, Molotof gerçek adının Millie olduğunu söyler. Bu arada alternatif oyun evreni metaverse ile uyumlu gözükmektedir. İnsanlar sanal evrende daha fazla vakit geçirebilmektedir, ancak gerçeklik algısının yipranma riski de bulunmaktadır.

Sanat ve metaverse hakkındaki yeni tarihli çalışmada oyun ve sanal gerçeklik konusu da ele alınmaktadır. Yazarlara göre oyun, insanlara gerçek hayattan, sahip oldukları kimlikten kaçış anları yaratarak, onları başka bir varoluş senaryosuna daldırmaktadır. Sanat, yaratıcısının tasarımlarının dışavurumu olmasının yanı sıra alımlayıcısını kendi perspektifi doğrultusunda bir serüvene çekmektedir. Bu anlamda her ikisi de gerçek kavramının başka türden boyutlarını işlemeye, göstermeye, sunmaya çalışmaktadırlar. Sanal ortam, fiziksel gerçekliğin yasalarını da içermekle birlikte fiziksel boyutta gerçekleştirilmesi çok zor ya da olanaksız olan yapılabirlikleri içeren yeni bir dünya yaratmıştır. Özellikle VR, AR, MR, XR gibi teknolojik gerçeklik sistemleri ile üç boyutlu dünyaların kurulması, gerçeğin çeşitlenmesi ve artırılmasına yönelik girişimleri, oluşumları çoğaltmıştır. Fiziksel dünyanın bir uzantısı ve paralel başka bir dünya meydana gelmiştir. (Aydoğan, Yengin, Bayrak, 2022: 63).

Bu arada Guy oyun içinde güçlendikçe, erkek egemen ve kadını nesneleştiren senaryoya ve pasif figüranlara müdahale etmeye başlar ve onlara farklı seçenekler sunmak ister. Bu doğrultuda “Rutin dışına çıkmak gerekir” der ve bağımsızlığı telkin eder. Oyundaki simülasyon ortamı Baudrillard’ın “simülasyon” düşüncesini akla getirmektedir. Guy da olup bitenleri sorguladıkça varoluş sorunu yaşamaya başlar. “Gerçek değiliz, her şey anlamsız şirketin ve oyuncuların tekelinde” diyerek farkındalığını dile getirir. Film kapsamındaki oyunda Guy’ın da çabalarıyla dostluk yardımlaşma iyi duygular öne çıkartılırken, oyunlarda aynı filmlerde olduğu gibi binlerce figüranın öldürülmesinin, yani insan hayatının değersizleştirilmesine dikkat çekilmektedir. Guy oyundaki diğer figüranları örgütler ve onların oyunda belirli bir alanda toplanmasını sağlar. Şirket bu durumu isyan gibi algılayarak oyunu sıfırlamak için harekete geçer

Filmde aynı zamanda, oyunun genel yapısından ve akışından yola çıkılarak, ABD’deki silahlanma çılgınlığına ve silah lobisine eleştirel yaklaşım bulunmaktadır. Oyunda polisler olsa da oyunculara karşı etkisizdirler. Kısacası *Free City* eski vahşi batıya benzemektedir. Oyun şirketi Guy karşısında çaresiz kalınca, yapımı bitmemiş Dude karakterini devreye sokar. Dude aptal ama güçlüdür. Final sahnesinde Guy ve Dude karşı karşıya gelince, aksiyon filmlerine ve Marvel evrenine göndermeler yapılır. Oyunu oynayanlar izleyenler son dövüşü izler ve Guy kazanır. Sistem boyun eğmiştir, yapay zeka; barışı, uzlaşmayı ve iyiliği sağlamıştır. Sinema tarihinde daha önce, *Terminatör 2*, *Yapay Zeka (A.I)* ve *Bıçak Sırtı (Blade Runner)* gibi filmlerde de benzer yaklaşımlar bulunmaktadır. Keys ve Mille’in ortak çabaları ve hayalleri sonucu, *Free City* yerine *Free Life* dünyası / oyunu mantığı yerleşmeye başlar. En sonunda sistem ile alternatif anlayış el sıkışır, böylece her ikisi de kazanacaktır. Daha önce vurgulandığı üzere filmde bilgisayar oyunlarından yola çıkılarak metaverse göndermesi yapılmaktadır.

Yeni Medya 101 adlı kitapta Metaverse olgusu da alınmaktadır. Yazarlara göre, Metaverse'in içinde yer alan artırılmış gerçeklik uygulamaları, sanal gerçeklikten farklı olarak eş zamanlı ve fiziksel ortama eklenerek yapılmaktadır. Sektörel anlamda birçok alanda kullanım kolaylığı sağlamaktadır. Teknik işlerde parçaların birleştirilmesi için üretilen görüntü (simülasyon) izlenerek doğru parçaların seçilmesi, üretimi ve tamiri yapılabilmektedir. Ayrıca ürün/hizmet tanıtımlarının sınırlı bir hedef kitleye, tek bir mekânda ve tekrarı olmadan yapılabileceğinin de göstergesidir. Artırılmış gerçeklik kavramı reklam ve pazarlamadan ayrı tutularak, halkla ilişkilerin tanıtım aracı olarak kullanılabilmesinin de göstergesidir. (Yengin, Bayrak, 2022: 172-173).

Yapay Zeka ve Sinema adlı kitapta, yapay zeka ile birlikte sinemada posthümanizm ve transhümanizm tartışmalarının gündeme geldiği ifade edilmektedir. Yazara göre; filmlerde robotlara dair çeşitli sorgulamalar aynı zamanda insanlık için de yapılmaktadır. İnsan-makine ikiliği, teknolojik gelişmeler, siyasal ve ekonomik dönüşümler ve giderek artan ekolojik değişimler insanlarda belirsizlik ve endişe duygusunu arttırmaktadır. (Cevher, 2022: 224). *Gerçek Kahraman* filmindeki yapay zeka ürünü Guy da, kar odaklı şirket sahibi için bir tehdit iken, yakın çevresindekiler ve daha sonra oyunu oynayanlar için, kendi kendilerini sorgulamaya iten ve insanlığın faydası için mücadele eden bir yapay zeka karakteri olarak konumunu sağlamlaştırmaktadır.

Film gösterime girdiğinde büyük ilgi çekmiş ve hakkında çok sayıda yorum ve eleştiri yapılmıştır. Film dünya çapında, pandemiye rağmen yaklaşık 300 milyon dolar hasılat yapmıştır. Filme dair bir eleştiride Mehmet Açar, "Sanal dünyanın gerçek kahramanı" başlıklı yazısında, iki ana karakterin, Guy Keys ve Millie arasındaki duygusal bağ birbirini dönüştürmesinin naif bir yaklaşımla ele alındığını ifade etmektedir. Filmde, sayıları milyonları aşan ve sanal hayata gömülü şekilde yaşayan insanların haliyle ince ince dalga geçilmektedir. Free City'deki şiddet kültürü çok satan oyunların çoğunda yer almaktadır. Şirket sahibinin siyasal doğruculuğu, meslek etiğini göz ardı etmesi ve sadece kar ve sonuç odaklı olarak şiddeti ve hırsızlığı savunması güçlü bir alt metin olarak öne çıkmaktadır. Antwan'ın şirketini ve oyununu aynı acımasızlıkla yönetmesi büyük teknoloji şirketlerine ve sahiplerine gönderme göze çarpmaktadır. (Açar, 2021).

Diğer bir eleştiride filmin oyundan ibaret olduğu belirtildikten sonra, oyuncuların oyunda çok becerikli ve başarılı iken, gerçek hayatta çocuk ya da asosyal oldukları ifade edilmektedir. Klişe olan yansıtılırken onlarla da dalga geçilmektedir. Millie karakteri neredeyse yapay zekaya aşık olurken, ana karakter Guy'ın, tasarımcı Keys karakterinin yansımaları olduğu anlaşılmaktadır. Filmde ayrıca oyun dünyası daha renkli gösterişli yansıtılırken, gerçek dünya daha sıradan ve doğal olarak resmedilmektedir. (Yüksel, 2021).

Filmde bu bağlamda sanal dünyanın yakın zamanda gerçek dünyanın alabileceğine dair ipuçları bulunmaktadır. Hollywood sinemasında son dönemlerde robotlara, yapay zekaya ilgi duymak/aşık olmak gibi konulara da yer verildiğinden *Gerçek Kahraman* da bu akımın parçası olarak sayılabilir. Ayrıca *Son Muhteşem Kahraman* adlı filmde de sinema dünyasıyla gerçek dünyanın karşılaştırılması yapılmakta ve gerçek dünya daha acımasız ve korkutucu olarak gösterilmektedir. *Gerçek Kahraman*'da ise oyun evreni *Free City* tehlikeli ve tekinsiz, kontrolsüz gösterilmekte, alternatif olarak ise daha sakin ve herkesin dost olduğu ütopyik bir sanal evren önerilmektedir.

Juraj Malicek'e göre büyük bütçeli ve iyi eleştiri alan Hollywood filmleri kolektif bilinç altına hitap etmede son derece başarılıdır. Yazar bu bağlamda *Gerçek Kahraman*'ın içindeki düşüncelerin de derinlikli olduğunu ve filmin uzun yıllar sonra da inceleneceğini iddia etmektedir. Bununla birlikte sinema sanatı ve video oyunlar arasındaki ilişkiye dair keskin ve

sofistike bakış da söz konusudur. Yazar bu çok katmanlı filmde oyun oynama deneyimi anlatılırken, bu deneyimin oyuna dıştan değil içten bakan bir yapıda olduğunu ileri sürmektedir. Eserde ortak zemin oyun ve film olurken, macera yapısı öne çıkmaktadır. Oyun macerasının ve film deneyiminin getirdiği heyecan ve zevk içiçe geçmiştir. Malicek, oyuna yaklaşım ve oynama biçiminin filmde öne çıkmasını, yapımcı-yönetmen ve yaratıcı ekibin 50'li yaşlarda, yani video oyunu oynayan ilk kuşaktan olmalarına bağlamaktadır. Film bu bağlamda geçmiş ve bugün arasında bir köprü görevi üstlenmektedir. Çünkü oyun deneyimi ve kültürü, kişisel gelişimin bir parçasıdır. Yetişkinlikte, benzer ya da aynı oyunların eski zevki vermemesi de aslında erginleşmenin ve olgunlaşmanın bir sonucudur. (Malicek, 2021).

SONUÇ

İnsanlık tarihi boyunca yazılı, görsel ve işitsel sanat dallarında anlatılan hikayelerde, konularda ve olaylardaki karakterler, toplumların ortak hafızalarında önemli bir yer teşkil etmiştir ve etmeye devam edecektir. Tiyatro metinlerinde, romanlarda, destanlarda, müzik eserlerinin (klasik-halk-pop-jaz-blues vb.) notalarında-sözlerinde ve operaların librettolarında çoğunluğu erkek karakterler, değişik biçimlerde kahramana da dönüşmüşlerdir.

En genç sanat dalı olan sinema da mitolojiden, edebiyattan, tiyatrodan ve güncel olaylardan yola çıkarak kendi karakterlerini daha da önemlisi kendi kahramanlarını yaratmıştır. Bu alandaki en etkin ve güçlü örneklerden biri olan Hollywood sineması küresel çaptaki gücünün de etkisiyle çok sayıda aksiyon, macera ve bilimkurgu filmde kahramanlar ve süper kahramanlar ortaya çıkarmış ve bunların sinema dışında da bilinir olmasını sağlamıştır.

Blockbuster adı verilen büyük bütçeli filmlerin milyonlarca dolar gişe hasılatı elde etmesindeki temel etmenlerden biri de filmlerdeki senaryo yapısı ve hikaye anlatma başarısıdır. Senaristler ve senaryo uzmanları yerel ya da evrensel mitolojiden, psikoloji biliminden faydalanmışlardır. Bunların yanı sıra, diğer sanat dalları kadar, Propp ve Campbell gibi araştırmacılardan ve yazarlardan da etkilendikleri çeşitli mecralarda dile getirilmektedir. Bu bağlamda Hollywood ve benzeri ticari sinema örneklerine dair çözümlenmelerinde genellikle yukarıda adı geçen yazarların görüşlerine ve yazılarına yer verilmektedir.

Bu çalışmada iki farklı dönemden ve Hollywood'daki kahraman olgusuna dair yaklaşımı yansıtan iki film seçilmiş ve filmler, değiştiği düşünülen kahraman olgusu bağlamında değerlendirilmiş ve sosyolojik çözümleme yöntemiyle çözümlenmiştir. 1990 yılların başlarında, bilgisayar teknolojilerinin geliştiği bir dönemde, popüler ünlü Hollywood yıldızı Arnold Schwarzenegger *Son Muhteşem Kahraman* adlı filmde oynadı. Film içinde film mantığıyla yönetilen film, aksiyon ve macera sinemasının ve bu türe ait filmlerin de parodisi niteliğindedir. Ancak film beklenen ilgiyi görmedi ve iş yapmayan zarar eden, fazlaca beğenilmeyen bir film olarak nitelendi. Bunun nedenleri arasında; bir macera filmine giren ergen bir çocuğun, Jack Slater/Arnold Schwarzenegger'in arkadaşı / oğlu olarak resmedilmesi ve kahramanın zaman zaman zayıf ve çaresiz olarak gösterilmesi olabilir. Aslında filmin özünde, baba ihtiyacı olan, erginleşme aşamasındaki bir çocuğun / kahramanın yolculuğu anlatılmaktadır. Yapımcıların ve yönetmenin içinde buldukları sisteme ve ortama getirdikleri yaklaşım da seyircilerde yabancılaşma yaratmaktadır. Senaryo gereği; savaşçı, dövüşçü ve kurtarıcı Jack Slater / Arnold Schwarzenegger filmin başında yaşadığı travmayı (oğlunun ölümü) atlatmak ve olayı yeniden yaşamamak için Danny'e sahip çıkar. Esasında filmde yolculukları keşisen ve birbirlerini tamamlayan iki kahraman bulunmaktadır.

Sinemanın geleceği olarak nitelendirilebilecek seyirciyi, sinema hayranını hatta bir sinefili temsil eden Danny, sihirli bilet sayesinde eşiği geçerek başka bir diyara filmin içine gider. Gerçek dünyada hayli farklı olan kurmaca dünya aslında ona çok yabancı değildir. Hayranı olduğu aksiyon sineması kahramanı Jack Slater/Arnold Schwarzenegger ile aynı filmde ve

neredeyse başrolüdür. Her ikisi de çeşitli sınavlardan geçerler ve ölümlerden dönerler. Bu bağlamda Propp ve Campbell'ın farklı zamanlarda yakın tarzlarda nitelendirdiği, kahramanın işlevleri ve yolcuğu bu filmde de görülmektedir.

Eleştirel Kuram'ın öncülerinden Douglas Kellner'in çeşitli tespitlerinin ve değerlendirmelerinin geçerliliği her iki filmde görülmektedir. Kellner 80'lerde ve 90'larda ABD ve Hollywood'un ülke içindeki dışında olup bitenlerle hesaplaşma ve yeni düzenlemelerle meşgul olduğunu ileri sürmektedir. Ayrıca sayıları az da olsa bazı filmlerde mevcut durumun ve sistemin eleştirisinin yapıldığını ifade etmektedir. *Son Muhteşem Kahraman*'da iyi yürekli kahramanın kendini sorgulaması, canının yanması ve yaralanmasının yanı sıra, gerçek dünyanın kurmaca film dünyasından daha tehlikeli ve şiddet dolu olmasına vurgu yapılmaktadır. Filmin orijinal adının *Last Action Hero* yani "son aksiyon kahramanı" olması da filmin yola çıkışını ortaya koymakta, bu filmi döneminden önceki, kendi dönemindeki ve daha sonra gelecek filmlerden ayırmaktadır.

Bu filmde yaklaşık 30 yıl sonra, filmdeki öngörülerin gerçekleştiği ve dijitalleşmenin had safhada olduğu bir dönemde *Gerçek Kahraman (Free Guy)* filmi 2021 yılında gösterime girdi. Orijinal isminin tam çevirisi "özgür insan", "özgür adam" olan filme, konusundan yola çıkılarak *Gerçek Kahraman* adı verildiği düşünülmektedir. Filmde gerçek dünya ile oyun dünyası arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ele alınırken, bir motivasyon olarak aşk ve sevgi de merkeze alınmıştır. Çoğunluğu oyunun içinde geçen filmde, başrol karakteri ise bir yapay zeka ürünüdür.

Filmde günümüz dünyasında, oyun sektörünün büyüklüğüne ve karlılığına dikkat çekilmektedir. Çocuklar ve gençler vakitlerinin çoğunluğunu ekran karşısında, şiddet dolu oyunların karşısında geçirmektedir. Filmde oyuna olan ilgi ve bağımlılığın küresel çapta olmasına da vurgu yapılmaktadır. İnternet ve bilgisayar teknolojileri sayesinde milyonlarca insan, aynı anda farklı oyunlarda dünyanın diğer ucundaki kullanıcı, oyuncu (gamer) ve fanla, sesli ya da yazılı iletişim de kurarak, rakip ya da takım olarak oyun oynayabilmektedir.

Yukarıda adı geçen Guy karakteri çevrimiçi ortamda, sıradan, sıkıcı bir hayat sürerken, oyun içindeki kadın oyuncudan (kullanıcı) etkilenir. Olayların gelişimi sonucu gerçek hayatta oyun tasarımcısı ve kod yazıcı, oyunda ise Molotov karakteri olan genç kadına yardım etmeye karar verir. Sıradan bir karakter olan Guy, oyundaki sihirli / büyülü nesne olan *güneş gözlüğü* sayesinde kısa süre içinde gerçek kahraman olur. Böylece sinema filmlerinde az rastlanan bir durum olur ve yapay zeka ideal olanın, ütopyanın peşine düşer. Bunu yaparken de şiddet yanlısı ve acımasız olan diğer oyuncularını etkisiz hale getirmeye başlar ve *Free City* evrenindeki iyilere, masumlara ve silahsızlara yardım etmeye başlar. Kısacası insanlık idealini artık bir yapay zeka ürünü gerçekleştirmek üzeredir.

Her iki film de dünyadaki, bilhassa ABD'deki aşırı silahlanmayı eleştirirken, şiddete de tavır koymaktadır. Ayrıca filmlerdeki kahraman yenilmez değildir, ancak idealleri vardır. Silahlanmaya ve şiddete karşı çıkarak masum insanları korumak görevini üstlenir. Sinema ve oyun sektöründeki hızlı büyüme ve karlılık uğruna, kurmaca da olsa şiddete ve silaha aşırı yer verilmesi, insanları hissizleştirmekte ve de çevresine, ailesine yabancılaştırmaktadır. Nihayetinde her iki film de, bazı özel veya genel saptamalarda bulunurken, sistemin tamamen yıkılmasını ve yerine sadece alternatifin gelmesini önermemektedir. Dünyadaki, sinemadaki ve oyun sektöründeki değişim, mevcut kalıp klişe ve yaygın yaklaşımlar kullanılarak estetize edilmekte, abartılmakta ve karikatürleştirilmektedir. Bu bağlamda idealin nasıl olması gerektiğine dair öneriler sunulmakta, didaktik ve dayatmacı olmaktan kaçınılmaktadır. Sonuç olarak iki filmde de, kahraman olgusu anahtar kelimesinden yola çıkılarak, anaakım ticari

sinemada fazlaca görülmeyen; farkındalık yaratma, kalıpları kırmak yeni bakış açıları oluşturma çabaları göze çarpmaktadır.

KAYNAKÇA

- Açar, M. (2021, 15 Ağustos). Sanal dünyanın gerçek kahramanı. <https://www.haberturk.com/yazarlar/mehmet-acar/3162644-sanal-dunyanin-gercek-kahramani>.
- Aydoğan, D., Yengin, D. & Bayrak T. (2022). Sanatın hibrit gerçeklik alanı: “Metaverse”. yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 28, 53-66. 10.17484/yedi.1028845.
- Campbell, J. (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev: Sabri Gürses, Kabalcı Yayınları.
- Cevher, E. (2022). Posthümanizm ve Transhümanizm Ekseninde Bilimkurgu Sinemasında Yapay Zeka ve İnsan İlişkisinin Ontolojik Konumlanması. (F.Zengin) (Ed.), *Yapay Zeka ve Sinema* (s.191-230) içinde. İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Doherty, S, Kelehar, R., Mathias, A. (2021). *Attack of the Hollywood Cliches* (Film). Netflix.
- Ebert, R. (1993, 18 Haziran). Last Action Hero. <https://www.rogerebert.com/reviews/last-action-hero-1993>.
- Kellner, D. (2013). *Sinema Savaşları-Bush-Cheney Döneminde Hollywood Sineması ve Siyaset*. Çev: Güral Koca, Metis Yayınları.
- Levy, S. (Yönetmen). 2021). *Free Guy* (Film). Disney.
- McTiernan, J. (Yönetmen). (1993). *Last Action Hero* (Film). Columbia Pictures.
- Malicek, J. (2021). Free Guy A Film Portrait of a Digital - Gaming Presence. https://actaludologica.com/wp-content/uploads/2021/12/AL_2021-4-2_Review-2_Malicek.pdf.
- Miller, T., Govil, N., McMurria, J., Maxwell, R. & Wang, T. (2012). *Küresel Hollywood-Ekonomi Politik*. Çev. Zahit Atam, Selim Türkmenoğlu, Yusuf Can Ekinci, Doruk Yayınları.
- Özden, Z. (2000). *Film Eleştirisi*. Afa Yayınları.
- Propp, V. (2017). *Masalın Biçimbilimi*. Çev: Mehmet Rifat, Sema Rifat, İş Bankası Yayınları.
- Ryan, M, Kellner, D. (2016). *Politik Kamera*. Çev. Elif Özsayar, Ayrıntı Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema Modern Mitoloji*. Plan B Yayınları.
- Sözüer, Z.D. & Yavuz, G.D. (2022, 11-12 Kasım). *Giysi tercihlerinde yeni dönem, sanal moda dijital oyun iş birlikleri*. [Bildiri Sunumu]. 5th Media Literacy Forum." Dijital Dönüşüm Çağında Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi, İstanbul, Türkiye. https://www.istanbulmedialiteracyforum.org/_files/ugd/614b1f_da76127554ea40d0aef019ecd8b14148.pdf.
- Yengin, D. & Bayrak, T. (2022). *Yeni Medya Kuramları 101*. Der Yayınları.

Yengin D. & Ormanlı, O. (2020). İnteraktif Kurgu Örneği Olarak Bandersnatch Filminin Analizi. Turkish Online Journal of Design Art and Communication. 10 (2). s.86. 10.7456/11002100/002.

Yengin, D. & Bayrak, T. (2017). *Sanal Gerçeklik-VR*. Der Yayınları.

Yılmaz, G. E. (2021). *Modern Kahramanlar Postmodern Dünyaya Karşı-Süperkahraman Filmlerinde Modernite ve Postmodernite*. Pegem Akademi Yayınları.

Yüksel, E. M. (2021, 18 Ağustos). Kendi sınırlarını aşan bir oyun figüranı: Free Guy <https://dialmformovie.net/2021/08/18/kendi-sinirlarini-asan-bir-oyun-figurani-free-guy/>.