AKSİYON SİNEMASINDA TÜRLERİN MELEZLEŞMESİ: ANLATISAL VE ESTETİK DÖNÜŞÜMLER

Yüksek Lisans Tezi

Ceyda MERT

Eskişehir 2026

AKSİYON SİNEMASINDA TÜRLERİN MELEZLEŞMESİ: ANLATISAL VE ESTETİK DÖNÜŞÜMLER

Ceyda MERT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı

Sinema ve Televizyon Programı

Danışman: Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN

Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Ağustos 2026
Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ceyda MERT'ın ''Aksiyon Sinemasında Türlerin Melezleşmesi: Anlatısal ve Estetik Dönüşümler'' başlıklı tezi **30/07/2026** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Sinema ve Televizyon Programında, Yüksek Lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

		İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**: Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN**	.....
Üye	**:Doç. Dr. Meltem CEMİLOĞLU**	.....
Üye	**:Doç. Dr. Özlem ÖZGÜR**	.....

Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN
Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

AKSİYON SİNEMASINDA TÜRLERİN MELEZLEŞMESİ:

ANLATISAL VE ESTETİK DÖNÜŞÜMLER

Ceyda MERT

Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı

Sinema ve Televizyon Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağustos 2026

Danışman: Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN

Sinemada tür kavramı filmlerin ortak anlatı yapılarına, tematik unsurlarına, karakter tiplerine ve stilistik özelliklerine göre sınıflandırılmasına olanak tanır. Türler hem film yapımcıları için bir çerçeve sunar hem de izleyicilerin beklentilerini yönlendirmekte önemli bir rol oynar. Zamanla sinema türlerinin sınırları esneyerek türler arası geçişkenlikler ve etkileşimler belirginleşmiştir. Böylece türler sabit ve değişmez yapılar olmaktan ziyade kendi içlerinde dönüşen ve başka türlerle ilişki kurarak gelişen anlatı formları hâline gelmiştir. Bu çalışma türler arası etkileşimin örneklerinden biri olan aksiyon sinemasını merkeze almaktadır. Aksiyon türü zamanla farklı türlerle melezleşerek daha karmaşık ve özgün anlatı biçimleri geliştirmiştir. Bu durum aksiyon sinemasında hem anlatısal hem de biçimsel dönüşümlere yol açmıştır. Bu bağlamda tez, aksiyon türünün western, bilim kurgu, komedi, korku ve müzikal türleriyle kesişiminden doğan yeni anlatısal ve estetik dönüşümleri incelemektedir. Bu doğrultuda belirlenen sekiz film, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ve doküman incelemesi ile çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda aksiyon sinemasının tek tip bir melezleşme modeli sunmadığı; yüksek tempo ve fiziksel eylem unsurlarını korurken temas ettiği türün tematik ve estetik kodlarına eklemlenerek özgün melez diller inşa ettiği tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Tür kuramı, Sinemada türler, Aksiyon sineması, Melez türler, Anlatı yapıları, Türler arası etkileşim.

ABSTRACT

GENRE HYBRIDIZATION IN ACTION CINEMA:

NARRATIVE AND AESTHETIC TRANSFORMATIONS

Ceyda MERT

Department of Cinema Television

Programme in Cinema and Television

Graduate School of Anadolu University, August 2026

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Özgür ÇALIŞKAN

The concept of genre in cinema allows films to be classified according to their common narrative structures, thematic elements, character archetypes, and stylistic features. Genres not only provide a framework for filmmakers but also play a significant role in guiding audience expectations. Over time, the boundaries of cinematic genres have become more fluid, making intergeneric fluidity and interactions increasingly prominent. Thus, rather than being fixed and static structures, genres have become narrative forms that transform from within and evolve through relationships with other genres. This study focuses on action cinema as an example of intergeneric interaction. Over time, the action genre has hybridized with various other genres, developing more complex and original narrative forms. This phenomenon has led to both narrative and formal transformations in action cinema. In this context, the thesis examines the new narrative and aesthetic transformations emerging from the intersection of the action genre with western, science fiction, comedy, horror, and musical genres. Accordingly, eight selected films were analyzed using qualitative research methods, specifically descriptive analysis and document review. The findings of the study reveal that action cinema does not present a uniform hybridization model; instead, while retaining its high tempo and elements of physical action, it articulates with the thematic and aesthetic codes of the genres it engages with to construct distinct hybrid languages.

Keywords: Genre theory, Genres in cinema, Action cinema, Hybrid genres, Narrative structures, Inter-genre interaction.

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamdaki emeği ve katkısı büyük olan, eğitim hayatım boyunca olduğu gibi tez çalışmamın tüm bu sürecinde de bana kıymetli fikirleriyle yol gösteren, zamanını ayıran, her konuda destek olan, kendisiyle çalışma fırsatını bulduğum için bana kendimi çok şanslı hissettiren, akademik vizyonu ve mesleğine duyduğu derin tutkuyla kendime her açıdan örnek olarak gördüğüm değerli hocam ve danışmanım sevgili Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN'a tüm emekleri, rehberliği, yardımları ve eksik etmediği güler yüzü için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca tez savunma jürimde yer alarak çalışmama katkı sağlayan sevgili Doç. Dr. Özlem ÖZGÜR'e ve lisansüstü eğitimimde kendisinden ders alma ayrıcalığına eriştiğim, bilgi birikimi, güler yüzü ve akademik duruşuyla bana ilham kaynağı olan sevgili Doç. Dr. Meltem CEMİLOĞLU'na teşekkürlerimi sunarım.

CD'lerden oluşan devasa koleksiyonuyla çocukluğumun filmlerle, özellikle de aksiyon sinemasıyla geçmesini sağlayan, benimle beraber filmler izleyen, sinema aracılığıyla yepyeni dünyalar keşfetmemi sağlayan, üniversitede Sinema ve Televizyon bölümünü seçmemdeki en büyük ilham kaynağım olan ve zamanında birlikte *The Matrix*'i sinemada üç kez izlemiş olan sevgili babam Seyit Ahmet MERT ve sevgili annem Şeyda ŞIK MERT'e, bana sinemayı sevdirdikleri ve beni her konuda destekledikleri için teşekkür ederim.

Ceyda MERT

Eskişehir, 2026

24.08.2026

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Ceyda MERT

24.08.2026

ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında, yürütülmesinde, verilerin analizinde Etik Kurul İzni'ne gerek yoktur.

Ceyda MERT

24.08.2026

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ (ÜYZ) KULLANIM BEYANI

1. ÜYZ KULLANIM DURUMU

☒ Evet ÜYZ kullandım.

☐Hayır ÜYZ kullanmadım.

2. KULLANILAN ÜYZ ARAÇLARI:

Gemini

3. ÜYZ KULLANIM ALANLARI

☐ Literatür araştırması ve akademik metinlerin özetlenmesi

☐ Tez bölümlerinin (giriş, alanyazın, yöntem vb.) taslaklarının oluşturulması

☐ Metin yazımı ve formatlanması, dil ve anlatım iyileştirmesi

☐ Kod yazımı/hata ayıklama

☐ Veri analizi yapılması

☐ Grafik, çizelge, şekil veya görsel üretimi

☒Diğer: çeviri

4. SORUMLULUK ve VERİ GÜVENLİĞİ BEYANI

i. ÜYZ tarafından üretilen bilgilerin ve çıktıların doğruluğunu kontrol ettiğimi, ÜYZ kullanımının tezimin özgünlüğünü bozmadığını ve intihal, halüsinüsyon, sentetik veri üretme, veri uydurma veya çarpıtmaya yol açmadığını,

ii. ÜYZ araçlarına kişisel veri girmediğimi, ÜYZ ile gizli/yayınlanması sınırlandırılmış araştırma verilerini paylaşmadığımı ve üçüncü taraflara ait verileri izinsiz kullanmadığımı,

iii. Tezimi hazırlarken sonuçların yorumlanması, tartışılması ve/veya tezin çıktılarına dayalı sentezleme, değerlendirme, öneri üretme gibi fikir geliştirme basamaklarında ÜYZ desteği almadığımı beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, tezimle ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması halinde, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Ceyda MERT

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI ..... **i**
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ..... **ii**
ÖZET ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
TEŞEKKÜR ..... **v**
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ ..... **vi**
ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ ..... **vii**
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI ..... **viii**
İÇİNDEKİLER ..... **ix**
TABLOLAR DİZİNİ ..... **xiii**
1 GİRİŞ **1**
1.1 Problem **1**
1.2 Amaç **1**
1.3 Önem **1**
1.4 Varsayımlar **2**
1.5 Sınırlılıklar **2**
2 SİNEMADA TÜR KAVRAMI **4**
2.1 Hollywood Stüdyo Sistemi ve Türlerin Ortaya Çıkışı **4**
2.2 Başlıca Sinema Türleri ve Temel Özellikleri **9**
2.2.1 Western **14**
2.2.2 Gangster / Film Noir **17**
2.2.3 Bilim Kurgu **20**
2.2.4 Komedi **23**
2.2.5 Korku **26**
2.2.6 Müzikal **29**
3 AKSİYON SİNEMASI **32**
3.1 Aksiyon Sinemasının Tarihsel Gelişimi **32**
3.2 Aksiyon Filmlerinde Anlatı Yapısı ve İkonografi **34**
3.3 Aksiyon Filmi Karakterleri **39**
4 TÜRLERDE MELEZLEŞME **42**
5 YÖNTEM **47**

5.1 Araştırma Yaklaşımı ve Tasarım 47
5.2 Örneklem ve Film Seçimi 47
5.3 Veri Toplama Süreci 51
5.4 Çözümleme Yöntemi 52
5.5 Analiz Birimi ve Analitik Düzeyler 52
5.6 Yöntemsel Sınırlılıklar 53
5.7 Etik Bildirim 53
6 FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ 54
6.1 Saf Aksiyon 54
6.1.1 *John Wick* (2014) Üzerinden Çağdaş Aksiyon Sineması: Baba Yaga'nın İntikâmı 54
6.2 Aksiyon-Western 58
6.2.1 *Sicario* (2015) Üzerinden Aksiyon ve Westernin Melezleşmesi: Kurtların Bölgesinde Aksiyon 58
6.3 Aksiyon-Bilim Kurgu 62
6.3.1 *Ready Player One* (2018) Üzerinden Aksiyon ve Bilim Kurgunun Melezleşmesi: Geleceğin Aksiyonu 62
6.3.2 *Tenet* (2020) Üzerinden Aksiyon ve Bilim Kurgunun Melezleşmesi: Evirtilmiş Aksiyon 66
6.4 Aksiyon-Komedi 69
6.4.1 *The Nice Guys* (2016) Üzerinden Aksiyon ve Komedinin Melezleşmesi: İyi Adamların Kötü Dünyası 69
6.4.2 *The Gentlemen* (2019) Üzerinden Aksiyon ve Komedinin Melezleşmesi: Beyefendilerin Suç Dünyası 73
6.5 Aksiyon-Korku 77
6.5.1 *Prey* (2022) Üzerinden Aksiyon ve Korkunun Melezleşmesi: Predator'ün Pençesinde Aksiyon 77
6.5.2 *Alien: Romulus* (2024) Üzerinden Aksiyon ve Korkunun Melezleşmesi: Uzayın Sessizliğinde Aksiyon 80
6.6 Aksiyon-Müzikal 84
6.6.1 *The Jungle Book* (2016) Üzerinden Aksiyon ve Müzikalin Melezleşmesi: Orman Çocuğunun Mücadelesi 84
6.7 Aksiyonun Anlatısal ve Estetik Dönüşümü 87
7 SONUÇ 91

KAYNAKÇA.....93
ÖZ GEÇMİŞ

TABLOLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 6.7.1 Ana Karşılaştırma Tablosu.....87

Tablo 6.7.2 Yardımcı Tablo: Melezleşme Boyutlarının Karşılaştırması.....89

Tablo 6.7.3 Çapraz Kesişim Örüntüleri.....90

1 GİRİŞ

1.1 Problem

Sinemanın anlatı gücü tarih boyunca farklı biçimsel ve tematik yaklaşımlarla zenginleşerek geniş bir ifade alanı oluşturmuştur. Bu ifade biçimlerinin düzenlenmesinde türler önemli bir rol oynamış; izleyici beklentilerinden yapım stratejilerine kadar film üretiminde yönlendirici bir işlev üstlenmiştir. Tür kuramı; filmleri belirli yapısal, tematik ve estetik benzerliklere göre sınıflandırarak hem çözümleme hem de yaratım süreçlerinde temel bir kavramsal çerçeve sunmaktadır. Ancak türler sabit yapılar değildir; zamanla dönüşüme uğrayarak başka türlerle etkileşime girmekte, bu etkileşim ise yeni anlatı biçimlerinin ve estetik yapıların oluşmasına zemin hazırlamaktadır.

Bu bağlamda aksiyon sineması, türler arası etkileşimin örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel olarak hızlı kurgu, fiziksel çatışma, yüksek gerilim ve çarpıcı görsel öğelerle tanımlanan aksiyon türü; zamanla farklı türlerle melezleşerek daha karmaşık, özgün ve yenilikçi anlatılar üretmiştir. Bu çalışma, aksiyon sinemasının geçirdiği bu dönüşüm sürecini odağına almaktadır. Bu doğrultuda temel problem; aksiyon türünün hangi melezleşme stratejileri aracılığıyla dönüştüğü ve bu dönüşümlerin anlatısal ile biçimsel düzeyde nasıl somutlaştığı soruları etrafında şekillenmektedir. Aksiyon türünün melez formlarda nasıl yeniden yapılandırıldığı, türler arası geçişlerin nasıl kurulduğu ve bu melezleşmenin sinemasal dile olan etkileri; incelenmesi gereken temel bir problem alanı oluşturmaktadır.

1.2 Amaç

Bu çalışmanın temel amacı, sinemada türler arası etkileşim bağlamında aksiyon sinemasının geçirdiği anlatısal ve biçimsel dönüşümleri incelemektir. Bu amaç doğrultusunda çalışma; aksiyon türünün hangi melezleşme stratejileri aracılığıyla dönüştüğünü ve bu stratejilerin karakter gelişimi, olay örgüsü ve tematik yapı gibi anlatısal ve kurgu, kamera hareketleri, görsel efektler ve mekân kullanımı gibi biçimsel düzeyde nasıl somutlaştığını ortaya koymayı hedeflemektedir.

1.3 Önem

Sinemada tür kuramı filmlerin yapısal, tematik ve estetik özelliklerine göre sınıflandırılmasını sağlayarak hem yapım sürecinde hem de izleyici algısında belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu kuram sinema çalışmalarında anlatı analizlerinden üretim stratejilerine kadar geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Ancak türlerin sabit yapılar olmadığı, zamanla dönüşerek diğer

türlerle etkileşime girdiği ve bu etkileşimlerin yeni anlatı biçimlerinin oluşmasına zemin hazırladığı gözlemlenmektedir.

Türkiye'de sinema alanında yapılan lisansüstü çalışmalar incelendiğinde, tür kuramı ve aksiyon sineması üzerine sınırlı sayıda araştırmanın bulunduğu görülmektedir. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanında yapılan taramalarda; *"aksiyon filmleri"* anahtar kelimeleriyle yalnızca Aslı Davaz'ın (2006) *"The Use of Action Movies in Media Imperialism: A Case Study on the Production of the Turkish Image"* başlıklı tezine ulaşılmıştır. *"Sinemada türler"* araması sonucunda Zafer Özden'in (1988) *"Sinemada Tür Olgusu"* ve Mehmet Emirhan Alan'ın (2019) *"Sinemada Türlerarasılık: Sahte-Belgesel"* adlı çalışmalarına rastlanırken; *"film türleri"* anahtar kelimesiyle Güvenç Atsüren'in (2014) *"Sinema Filmlerinde Ürün Yerleştirme Uygulamalarının Etkinliğinin Film Türlerine Göre Karşılaştırılması"* ve Kader Kaya'nın (2025) *"Posthümanizmin Sinemadaki İzleri: Film Türleri Bağlamında Bir İnceleme"* başlıklı tezleri tespit edilmiştir. Ayrıca çalışmada çözümlenen filmlerin isimleri tek tek aratıldığında, yalnızca Emin Onuralp Gölbaşı'nın (2025) *"Hollywood'da Bir Ticari Strateji Olarak Sinemasal Evren İnşası: John Wick Film Serisi Özgül Örneği"* adlı çalışmasına rastlanmıştır. Yapılan bu tarama sonucunda; doğrudan aksiyon sinemasında türlerin melezleşmesini, bu melezleşmenin ürettiği biçimsel dönüşümleri ve yeni anlatı yapılarını ele alan bağımsız bir çalışmanın bulunmadığı görülmektedir.

Dolayısıyla bu çalışma; aksiyon sinemasının diğer türlerle etkileşimi sonucu ortaya çıkan melez anlatı yapılarını ve estetik dönüşümleri incelemeyi, türler arası geçişkenliklerin sinemasal anlatıya etkilerini ortaya koymayı ve bu doğrultuda hem tür kuramına hem de aksiyon sineması literatürüne özgün bir katkı sunmayı hedeflemesi açısından önem taşımaktadır.

1.4 Varsayımlar

Bu tez aşağıdaki temel varsayımlar doğrultusunda şekillendirilmiştir:

Sinema türleri sabit ve değişmez yapılar değildir. Türler zamanla evrilmekte, toplumsal, kültürel ve teknolojik bağlamlara göre dönüşmektedir. Bu bağlamda türler arası etkileşimin ve melezleşmenin, sinemanın dinamik doğasının bir sonucu olduğu varsayılmaktadır.

Aksiyon türü diğer türlerle birleşerek özgün anlatı ve estetik biçimler geliştirebilir. Geleneksel aksiyon sinemasının tanımlayıcı ögeleri olan fiziksel hareket, gerilim ve hızlı kurgunun; başka türlerle etkileşime girdiğinde dönüştüğü; farklı anlatı stratejileri ve görsel anlatım biçimlerinin ortaya çıktığı varsayılmaktadır.

Türler arası geçişkenlik izleyici beklentileri kadar yaratıcı tercihleri ve endüstriyel dinamikleri de yansıtır. Bu bağlamda melez anlatı biçimlerinin yalnızca estetik bir yönelimi değil aynı zamanda günümüz sinema üretiminde pazarlama stratejilerini ve seyir deneyimini de etkilediği varsayılmaktadır.

1.5 Sınırlılıklar

Bu çalışma, aksiyon sinemasının farklı türlerle kurduğu ilişkiler aracılığıyla geçirdiği anlatısal ve estetik dönüşümleri incelemeyi amaçlamakla birlikte, sinema tarihinde yer alan tüm türlerle olan etkileşimleri kapsamamaktadır. Tür kuramının doğası gereği sinemada birçok melezleşme biçimi mevcut olsa da bu çalışma kapsamında yalnızca belirli türlerle aksiyonun birleştiği örnekler incelenmektedir. Bu doğrultuda, çalışmanın hazırlık aşamasında gerçekleştirilen ön çalışma ve literatür taraması sonucunda, aksiyon sinemasının Hollywood Stüdyo Sistemi'nde en sık kesiştiği, temsil gücü yüksek ve melezleşme pratiklerinde belirleyici rol oynayan türler saptanmıştır. Bu tespitler ışığında; anlatısal ve estetik dönüşüm açısından dikkat çekici örnekler barındıran western, bilim kurgu, komedi, korku ve müzikal türleri çalışmanın odağına alınmıştır. Ayrıca çalışmada kuramsal çerçeveye uygun olarak belirli dönemlere odaklanılmıştır. Bu seçimler çalışmanın derinlemesine bir analiz sunabilmesini sağlamak amacıyla yapılmıştır.

2 SİNEMADA TÜR KAVRAMI

Sinemada Tür Kavramı başlığı altında Hollywood Stüdyo Sistemi ile türlerin ortaya çıkışı, gelişimi ve sinema endüstrisindeki rolü ele alınmaktadır. İlk olarak sinemada tür kavramının tanımı ve tarihsel gelişimi açıklanarak sinemada türlerin nasıl ortaya çıktığı ve evrimleştiği üzerine genel bir bakış sağlanmaktadır. Ardından başlıca sinema türlerinin özellikleri, seçilen her bir türün anlatısal yapıları ve biçimsel özellikleriyle birlikte detaylandırılmaktadır.

2.1 Hollywood Stüdyo Sistemi ve Türlerin Ortaya Çıkışı

Tür kavramının tarihsel kökenleri incelendiğinde, Buscombe (2003, s. 12), edebiyatın teknik ve tematik açıdan farklı sınıflara ayrılmasına dair ilk yaklaşımların Aristoteles'e kadar uzandığını belirtmektedir; Aristoteles *Poetika*'da şiiri trajedi, destan ve lirik gibi kategorilere ayırarak her türün kendine has özelliklerini ve işlevsel sınırlarını belirlemeyi amaçlamıştır. Akbulut (2003, s. 10), *genre* sözcüğünün karşılığı olarak kullanılan "tür" kavramının aralarında ortak özellikler bulunan varlık ve nesneler topluluğu anlamına geldiğini belirtmektedir. Köken olarak Fransızca olan *genre* sözcüğü; tür, cins, çeşit, tip ve kategori gibi anlamlara gelmektedir (Tosun, 2023, s. 106). Ayrıca tür kavramı roman, senfoni veya natürmort gibi tür tanımıyla ilişkili olan olgular için de genelleyici bir terim olarak kullanılabilmektedir (Demeschenko, 2023, s. 12).

Tuğan, sinema endüstrisinde tür kavramının kullanılmasının öykülü filmlerin anlatılmaya başlandığı ilk yıllara kadar gittiğini belirtmektedir (2017, s. 700). Sinemada türler Hollywood Stüdyo Sistemi'nin ortaya çıkışıyla birlikte daha da şekillenmeye başlamıştır. Bondebjerg'e göre tür kavramı, sinema tarihinin başlangıcından bu yana üç temel alanda belirleyici olmuştur: film endüstrisinin üretim, dağıtım ve pazarlama stratejilerinde; film eleştirmenleri ve araştırmacılar tarafından yürütülen akademik, estetik, tarihsel ve kuramsal analizlerde ve son olarak izleyicilerin film seçme kriterlerinde (2015, s. 160). Akbulut bu sürecin temelinde sinemanın ticari bir potansiyeli olduğunu fark eden yapımcıların; farklı yaş, kültür ve cinsten izleyicilerin farklı beklentilerine yanıt vermek amacıyla her kesime hitap edecek biçimde düzenlenmiş film yapma girişimlerinin olduğunu belirtmektedir (2003, s. 11). Tuğan da (2017, s. 702) endüstri yetkililerinin filmlerin nasıl yapılacağına karar verirken mevcut tür kategorilerini referans aldıklarını ifade etmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri'nin Kaliforniya eyaletindeki Los Angeles şehrinde yer alan Hollywood, film şirketleri için çeşitli nedenlerle tercih edilmiştir. Grant (2007, s. 7), film üretimi açısından Los Angeles ve çevresinin iki temel avantajına dikkat çekmektedir: Bu

bölge sahip olduğu elverişli iklim koşulları ve sunduğu çeşitli manzaralar sebebiyle dış mekân çekimleri için idealdir. Aynı zamanda Doğu Yakası'na kıyasla arazi yapısının getirdiği düşük maliyetler; iç çekimler için stüdyolar kurulabilecek geniş alanlara erişimi de mümkün kılmaktadır. Tüm bu nedenler sonucunda Amerikan film endüstrisi Hollywood'da yoğunlaşarak bir sinema merkezine hâline gelmiştir. Hollywood, sahip olduğu coğrafi ve topografik avantajların ötesinde tıpkı bir "rüya fabrikası" gibi yarattığı kurgusal dünyalarla izleyicilere uyanıkken bile rüyaların hazzını yaşatabilen evrensel bir sahneye dönüşmüştür (Powdermaker, 1950'den akt. Grant, 2007, s. 7). Dixon ve Foster (2008, s. 90), Amerika'da ilk vizyon sinemalarının yüksek ücretler karşılığında günde birkaç kez tek bir filmi gösterirken mahalle sinemalarının iki filmi birden gösterime soktuğunu; aralarında çizgi film, gezi videoları, haber bültenleri ve gelecek program fragmanlarının da yer aldığını ve bu gösterimlerin kimi zaman yirmi dört saat boyunca aralıksız tekrarlandığını belirtmektedir. Bu bağlamda Hollywood'un sunmuş olduğu yeni ve farklı dünyalar, Dixon ve Foster'ın deyimiyle "gerçek Amerikan rüyasından" mahrum kalmış halka günlük hayatın sıkıntılarından uzaklaşmak için bir kaçış yolu sunmaktadır.[1]

Schatz (1981, s. 6), Hollywood Stüdyo Sistemi'nin, anlatı sinemasının evriminde yalnızca ulusal ve uluslararası düzeyde geniş bir izleyici kitlesine ulaşmakla kalmayıp aynı zamanda sinemasal anlatım biçimlerini etkili anlatı kalıplarına dönüştürme sürecinde de belirleyici bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Grant (2007, s. 7) Hollywood filmlerinin dünya genelinde baskın bir hale gelerek "Hollywood tarzı" ya da "klasik anlatı tarzı" gibi ifadelerin genellikle yüksek prodüksiyon kalitesiyle hikâyenin net ve akıcı biçimde anlatıldığı sinema tarzını tanımlamak için kullanılmaya başlandığına dikkat çekmektedir. Hollywood tarihinin aynı zamanda türler tarihi olduğunu da öne sürülmektedir (Tuğan, 2017, s. 700).

> "Stüdyo dönemi boyunca uluslararası film pazarı, Büyük Buhran ve savaş nedeniyle dalgalanmalar yaşamıştır ancak tarafsız yapılan tahminler, Hollywood yapımlarının Avrupa ve Latin Amerika ülkelerinin çoğunda mevcut gösterim süresinin %70 ila %90'ını kapsadığını göstermektedir." (Schatz, 1981, s. 6).

Çetin'in de belirttiği gibi Amerikan film endüstrisi; Birinci Dünya Savaşı'nın Avrupa'da film yapımını kesintiye uğratmasının ardından pazar üzerinde egemenlik kurarak, bu egemenliğini günümüze kadar sürdürmüştür (2014, s. 204). Tuğan, tür filmlerinin sinema tarihi boyunca hem Hollywood'da hem de dünyanın dört bir yanındaki diğer ulusal sinemalarda film yapımının büyük bölümünü oluşturduğunu belirtmektedir (2017, s. 701). Dolayısıyla bugün;

[1] Kaçış sineması; sinema literatüründe "escapism" olarak kavramsallaştırılmaktadır.

aksiyon, bilim kurgu, korku ve komedi gibi pek çok tür Amerikan film endüstrisinin belirlemiş olduğu yapısal ve biçimsel kurallara göre tanımlanmakta olup çoğu zaman Hollywood kaynaklı kalıplarla ilişkilendirilmektedir.

Yılmaz ve Özaslan (2024, s. 210), Hollywood'da Stüdyo Sistemi'nin gelişmesiyle birlikte birbiri ardına çekilen ve belirli ikonografilerin sıklıkla kullanıldığı seri filmlerin üretilmeye başlandığını ifade etmektedir. Bu durum filmlerin belirli sinematografik ve anlatısal kalıpların etrafında şekillenerek kategorilere bölünmesine ve dolayısıyla türlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Görsel ve tematik bir kod sistemi oluşturan ikonografi, türlerin kendini inşa etmesinde ve izleyicilerin ortak bir görsel hafıza kurmasında belirleyici bir rol üstlenmiştir. Buscombe (2003, s. 16), ikonografinin yalnızca hikâyenin anlatılabileceği estetik bir çerçeve sunmakla kalmayıp, aynı zamanda anlatının hangi tematik sınırlar içerisinde gelişeceğini de doğrudan belirlediğini ifade etmektedir. Tuğan, izleyicinin türsel okuryazarlığı hakkında, pek çok kişinin farkında olmadan türlerin sınıflandırma pratiklerini kullandığını; western, müzikal, kara film, yol filmi, melodram veya bilim kurgu gibi farklı türlerin sahip olduğu benzer temaları, karakterleri, anlatı yapısını ve kamera tekniklerini ayırt edebildiklerini belirtmektedir (2017, s. 700). Bu durum, izleyicinin tür filmlerini belirli kodlar üzerinden okuma yetisini de ortaya koymaktadır. Decherney (2019, s. 52), film türlerinin sinemaya düzen; yıldız sisteminin ise istikrar getirdiğini savunmaktadır.

Dixon ve Foster (2008, s. 90), 1930'lu yıllarda neredeyse doksan milyon Amerikalının haftada en az bir kere sinemaya gittiğini ifade etmektedir. Grant, yeni filmlere yönelik sürekli talebin yıl boyunca süren üretim takvimlerini zorunlu kılarak fabrika temelli, fordist bir üretim biçiminin gelişmesine zemin hazırladığını ve Hollywood stüdyolarının bu rekabetçi ve kâr odaklı düzende ürün sağlayan bir üretim sistemi geliştirdiğini belirtmektedir (2007, s. 7). Paul, sinemanın eşi benzeri görülmemiş büyüklükte bir kitle yaratması sonucu devasa bir sermaye ve kazanç modeli ürettiğini; bu nedenle Hollywood'un film yapım mekanizmasının da doğrudan endüstri adıyla anılmasının da kaçınılmaz olduğunu vurgulamaktadır (1991, s. 109). Böyle bir ortamda sinema türleri hem yapımcılar hem de izleyiciler için bir referans noktası oluşturarak film üretim ve tüketim süreçlerini etkilemiştir. Türler; hikâye, olay örgüsü ve karakterler bağlamında anlatı açısından, mekânlar, kamera kullanımı ve görsel efektler bağlamında da görsellik açısından birtakım ortak kalıplara ve kodlara sahip olmuşlardır. Tuğan'a (2017, s. 702) göre bir filmin hangi türe ait olduğunu belirleyen ve diğerlerinden ayırt edilmesini sağlayan temel yapı taşları; olay örgüsü, ana temalar, karakter arketipleri ve görsel ikonografidir.

Çetin (2014, s. 204), Stüdyo Sistemi'nin 1920'lerden 1940'ların sonuna kadar Hollywood'ta majörler olarak bilinen beş büyük yapım şirketinin yapım, dağıtım ve gösterim alanını kontrolü altına alarak pazara egemen olmasını ifade ettiğini belirtmektedir. Bu şirketler Paramount Pictures, Metro Goldwyn Mayer (MGM), Radio Keith Orpheum (RKO), Warner Bros. ve 20th Century Fox'tur. Tuğan, Klasik Hollywood Stüdyo Sistemi'nde her stüdyonun, marka kimliğinin bir parçası olarak belirli türler ile özdeşleştiğini; Warner Bros.'un gangster filmleriyle, Ealing'in komedilerle, Hammer'ın ise korku sinemasıyla tanınmakta olduğunu vurgulamaktadır (2017, s. 700). Ayrıca Tuğan, öykülü filmlerin ortaya çıkması ve bazı temaların izleyiciler tarafından ilgi görmesinin, yönetmenleri ve yapım şirketlerini aynı temaya sahip benzer filmler üretmeye teşvik ettiğini belirtmektedir (2017, s. 703). Diğer bir deyişle Hollywood'a yön veren dev stüdyolar, kendi kurumsal kimliklerini belirli film türleri üzerinden inşa etmişlerdir.

Warner Bros.'un *Little Caesar* (Mervyn LeRoy, 1931) ve *The Public Enemy* (William A. Wellman, 1931) gibi 1930'larda Büyük Buhran dönemini yansıtan, işçi sınıfı ve kentli izleyici kitlesiyle özdeşleşen, sert ve sokak dilini konuşan gangster filmlerine ağırlık vererek stüdyo kimliğini bu hedef kitle ve tür üzerine kurduğu görülmektedir. Decherney, Warner Bros.'un bu süreçte James Cagney ve Humphrey Bogart gibi "sert erkek" arketiplerini kullanarak tür ve yıldız sistemini başarılı bir şekilde birleştirdiğini belirtmektedir (2019, s. 53). Warner Bros. aynı zamanda toplumsal melodramlar ve Busby Berkeley'in müzikallerinde de uzmanlaşmıştır (Dixon ve Foster, 2008, s. 91). Bu durum stüdyoların yalnızca o türe özgü filmler çektiği anlamına gelmemelidir. Her stüdyo kâr etmek için her türden film üretmiştir ancak belirli stüdyoların uzmanlaştıkları türler, o stüdyonun marka kimliğini ve pazarlama stratejisini oluşturan temelleri atmıştır. Bu bağlamda Universal Studios *Dracula* (Tod Browning ve Karl Freund, 1931) ve *Frankenstein* (James Whale, 1931) gibi kült gotik edebiyat uyarlamalarıyla kısa sürede korku sinemasının tartışmasız stüdyosuna dönüşmüş (Dixon ve Foster, 2008, s. 91); MGM de *Singin' in the Rain* (Stanley Donen ve Gene Kelly, 1952) ve *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, George Cukorve Norman Taurog, 1939) gibi yüksek bütçeli, yıldız oyuncularla dolu Technicolor[2] müzikalleriyle öne çıkmıştır. Decherney, 1910'lardan 1960'lara uzanan süre boyunca stüdyolar, film türleri ve yıldız sistemi arasında sıkı bir ilişki olduğuna dikkat çekmektedir (2019, s. 53); bu ilişki o kadar yoğundur ki hangi bileşenin öncelikli veya belirleyici olduğunu ayırt etmek oldukça güçtür.

[2] Technicolor, renkli film üretiminde kullanılan renk işleme teknolojisinin ticari markasıdır.

Dixon ve Foster (2008, s. 91), Hollywood Stüdyo Sistemi'ni büyük stüdyoların haftada bir uzun metrajlı film çıkaran bir seri üretim bandına benzetmekte ve üretilen filmleri şu şekilde sınıflandırmaktadırlar: en iyi oyuncu kadroları, yönetmenler ve kapsamlı çekim programlarına sahip A tipi filmler, maksimum tasarrufu sağlamak amacıyla stüdyolarla sözleşmeli oyuncular ile hazır setlerde bir veya iki haftada çekilen B tipi filmer ve basit senaryolarla iki veya üç gün gibi çok kısa sürelerde çekilen, çoğu westernlerden oluşan C tipi filmler. Stüdyo Sistemi'nde ilk dönemlerde bireysel bir sanatsal vizyondan çok kurumsal üretim söz konusudur. Bu durum özellikle yönetmenler açısından düşünüldüğünde auteur kuram[3] bağlamında Stüdyo Sistemi'ne getirilen eleştirilerden biridir. Dixon ve Foster tüm stüdyoların yönetmen, yazar, oyuncu ve teknisyenlerden oluşan bir kadroyu sözleşmeli olarak bünyelerinde barındırarak onları stüdyo yöneticilerinin inisiyatifine bağlı olarak projelerde görevlendirdiğini belirtmektedir (2008, s. 91). Stüdyo Sistemi'nde üretim süreci senaryo, kurgu ve müzik gibi uzmanlaşmış departmanlara ayrılmakta; oyuncular ve teknik ekip üyeleri stüdyolarla sözleşmeli olarak çalışmakta, yönetmenler ise çoğunlukla stüdyo başkanları ve yapımcıların belirlediği projeleri yönetmekle görevlendirilmektedir (Grant, 2007, s. 7). Böyle bir sistemde yönetmenler kendi sanatsal bakış açılarını ortaya koymak yerine daha çok bir uygulayıcı olarak konumlanmaktadır.

Buscombe'a (2003, s. 21) göre sinemada türler, iyi bir yönetmenin türün sunduğu gelenekleri kullanarak çok daha iyi işler çıkarmasına imkân tanımaktadır. Buscombe'un görüşüne göre türler birer engel değil, aksine yönetmenlerin dehasını parlatmasını sağlayan katalizör işlevi görebilmektedir. Örneğin *Psycho*'da (Alfred Hitchcock, 1960) yönetmenin bireysel üslubu, türlerin sunduğu kolektif hafızayla iç içe geçmiştir ve filmin izleyicide uyandırdığı dehşet duygusu yalnızca Hitchcock'un teknik becerisine veya kamera kullanımına indirgenmemelidir (Buscombe, 2003, s. 21). Tekinsiz bir ev, bıçak ve gölgeli bir silüet gibi biçimsel öğeler, izleyicinin zihninde kötü bir şey olacağı beklentisini kurmuştur. Buscombe'a göre Hitchcock, izleyicinin söz konusu sembollere verdiği kodlanmış tepkileri çok iyi bilerek ustaca kullanmıştır. Bu bağlamda Dixon ve Foster (2008, s. 91), stüdyoların yalnızca oyuncuların değil aynı zamanda yönetmenlerin, görüntü yönetmenlerinin ve diğer yaratıcı personellerin kariyerlerini de denetlemekte; sistemin sürekliliğini desteklemek adına adeta bir yetenek geliştirme ve yetkinlik okulu görevi gördüklerini ifade etmektedir.

---

[3] 1940'ların sonlarında Fransa'da ortaya çıkan; bir filmde yönetmenin başlıca yaratıcı güç olarak görüldüğü sinema kuramıdır. Amerikalı film eleştirmeni Andrew Sarris tarafından isimlendirilmiştir. 1951'de kurulan *Cahiers du cinéma* dergisinde gelişerek François Truffaut ve Jean-Luc Godard'ın öncüleri oldukları Fransız Yeni Dalgası hareketinin temelini oluşturmuştur.

Özetle Hollywood Stüdyo Sistemi, film üretiminde standartlaşmayı sağlarken aynı zamanda izleyici kodlarına dayalı tür kategorilerinin şekillenmesine zemin hazırlamıştır. Bu sistem içinde biçimlenen klasikleşmiş sinema türleri, sinema tarihinin ilerleyen dönemlerindeki türler arası etkileşimlerin ve melezleşme süreçlerinin de temel zeminini oluşturmuştur. Bu doğrultuda, Hollywood Stüdyo Sistemi'nde üretilen ve tezin analiz çerçevesine temel teşkil eden sinema türlerini ve söz konusu türlerin belirleyici özelliklerini detaylandırmak gerekmektedir.

2.2 Başlıca Sinema Türleri ve Temel Özellikleri

Sinemanın endüstrileşmesiyle birlikte tür olgusu da gelişmiş; western, korku, bilim kurgu ve tür sinemasının ilk örneklerinden olan müzikaller izleyiciye sunulmuştur (Yılmaz ve Özaslan, 2024, s. 210). Abisel sinemada tür kavramının, konu açısından benzer özellikler taşıyan, ortak yöntemler kullanan, denenmiş olduğu için de zarar riski düşük olan filmleri kapsayan bir terim olduğunu vurgulamaktadır (1995, s. 22). Grant ise tür filmlerinin Hollywood'un endüstriyel üretim modeli bağlamında güvenilir ürünler olduğunu belirtmektedir (2007, s. 7). Ancak Abisel bu noktada önemli bir noktaya dikkat çekmektedir. Hollywood film türleri Amerikan toplumunun kendine özgü toplumsal, ekonomik ve kültürel koşullarının bir ürünüdür (Abisel, 1995, s. 40), bu nedenle Hollywood film türlerinin incelenmesinden yola çıkan kavramsal genellemelerin farklı ülke sinemalarındaki film türlerini açıklamakta ne kadar yeterli olacağı tartışmalıdır. Bu bağlamda her ülke sinemasının, kendi üretim koşulları göz önüne alınarak değerlendirilmesi daha doğru olacaktır.

Akbulut (2003, s. 12) tür filmlerinin ortaya çıkıp yaygınlaştığı dönemlerden itibaren çeşitli özellikleri temel alarak tanımlandıklarını belirtmekte ve bu tanımlamaların temelde bir sınırlandırma çabasına işaret ettiğine dikkat çekmektedir. Tuğan (2017, s. 701), bir sınıflandırmadan veya kategoriden söz edebilmek için söz konusu filmlerin belirli ortak özelliklerinin bulunması gerektiğini ifade etmektedir. Yılmaz ve Özaslan (2024, s. 210), türlerin ortaya çıkmasının, her tür filminin kendine uygun biçim ve içerik özelliklerini içerecek şekilde planlanmalarına sebep olduğunu belirtmektedir. Decherney (2019, s. 53), dekorlar, ikonografi, kurmaca örüntüleri ve estetik tarzlar gibi pek çok farklı unsurun bir araya gelerek bir türü oluşturduğunu ve çoğunun belli bir filmde tamamen veya kısmen bulunduğunu ifade etmektedir.

Davids'in (2023, s. 17) de belirttiği üzere Hollywood'da film türlerinin erken gelişim sürecinde birkaç temel tür şekillenmeye başlamıştır. Bu süreçte belirli anlatı kalıpları, karakter

tipleri ve görsel stiller etrafında şekillenen yapılar, zamanla tanınabilir tür kategorilerine dönüşmüştür. Decherney (2019, s. 52) Hollywood tarihi boyunca western, müzikal ve diğer türlerin film prodüksiyonu, dağıtım, pazarlama, gösterim ve tüketimin her yönü için önemli olduğunu vurgulamaktadır. Wright (2003, s. 42) western, bilimkurgu, korku ve gangster gibi Amerikan tür filmlerinin, Amerikan film endüstrisinin ortaya çıkardığı en popüler ve en kârlı ürünler olduğunu ifade etmektedir. Ancak türlerin popülerliği sabit değildir. Toplumsal dinamiklere ve dönemlere göre farklı türler popüler olabilmektedir. Tuğan (2017, s. 702), 1960'larda *The Sound of Music* (Robert Wise, 1965) gibi müzikal filmlerin yaygın olarak üretildiğini, ancak günümüzde daha çok korku ve aksiyon filmlerinin popülerleşmeye başladığını ifade etmektedir. Grant'a (2012, s. 4) göre tür filmleri, gerçek hayattaki karmaşık olayları kahramanlar ve kötüler arasındaki çatışmalara indirgeyerek bireylerin kendilerini ve toplumdaki yerlerini keşfetmelerine katkı sağlayacak hikâyeler oluşturmaktadır.

Schatz (1981, s. 31) bir türün uzun süreli başarısının en az iki faktöre bağlı olduğunu; bu faktörlerin de türün tekrar tekrar ele aldığı çatışmaların teması ve bu çatışmalara karşı izleyici ve sinemacıların değişen tutumlarına uyum sağlama esnekliği olduğunu vurgulamaktadır. Gişe başarısı, kâr elde etme ve geniş kitlelere ulaşma amacı güden ana akım sinemanın en önemli bileşenini oluşturan tür filmleri; izleyicinin estetik beklenti ve beğenilerine yönelik standartlaşmış ürünler yaratarak izleyicinin ilgisini tarih boyunca canlı tutmayı başarmıştır (Tuğan, 2017, s. 701). Altman (1999, s. 14-26), film türlerinin karakteristik yapısını dokuz temel ilkeyle açıklamaktadır; türler, çok yönlü ilişkileri bir araya getiren, film endüstrisi tarafından tanımlanıp kitle izleyicisince onaylanan, açık ve sabit sınırlara sahip işlevsel kategorilerdir; tekil filmlerin bütünüyle ve daimi olarak tek bir türe ait olduğu kabul edilen bu düzende türler, belirli bir konu, yapı, külliyat ve ortak özellikleri paylaşarak tarih ötesi ve öngörülebilir bir gelişim çizgisi izlerken aynı zamanda toplumsal alanda ritüel ya da ideolojik bir işlev de üstlenmektedir.

Tür filmlerinin rahatça anlaşılması ve izleyici beklentilerinin şekillendirilmesi için anlatı yapısı, karakter tipleri, ikonografi, mizansen ve yıldız oyuncular gibi kendine özgü kodları bulunmaktadır ve mekânsal düzenlemeler, kostümler, nesneler, tanıdık karakterler ve müzik seçimi aracılığıyla ipuçları sunularak fazla bilgiye gerek kalmadan izleyicinin filmdeki olay ve kişiler hakkında fikir sahibi olması sağlanmaktadır (Tüysüz, 2017, s. 268). Tuğan'a göre bir film türünü katı ve kesin sınırlarla tanımlamak metodolojik olarak mümkün olmasa da; müzikal, gerilim veya mahkeme salonu draması gibi kavramlar, izleyicinin zihninde mekânsal tasarımlar, tipik ikonografiler, karakter arketipleri ve türe özgü nesneler gibi kalıplaşmış

unsurlardan oluşan, sınırlı bir repertuar içerisindeki fikirleri harekete geçirmektedir (2017, s. 702). Decherney, western türünün geniş çayırlar, çiftlikler veya sınır kasabaları gibi spesifik mekânsal kodlar ile tanımlanabileceğini belirtmekte, buna karşılık zombi veya vampir gibi figürlerin ise doğrudan korku sinemasına ait karakter kodları olduğuna dikkat çekmektedir (2019, s. 53). Bu örnekten de anlaşılabileceği üzere, türlerin tanımlanmasında anlatısal ve biçimsel kodlar öne çıkmaktadır. Abisel, film türlerinin statik formüllerden dinamik, seyirci ve endüstri odaklı yapılara nasıl dönüştüğünü açıklamaktadır:

> "Film türleri önce birbirlerine benzerlikleri yani tematik nitelikleri açısından olduğu kadar, karakterler, dekor ve kostümler gibi biçimsel özellikleri açısından da geçerli olan yinelemeler nedeniyle tek bir ad altında bir araya toplanan filmlerin oluşturduğu gruplar olarak kabul edilirken, daha sonra sistematik olarak incelenebilecek yapılar olarak değerlendirilmiş; tür içindeki çeşitlemelerle farklılıkların üzerinde durulmaya başlanmış; türlerin birbirleri ve sinema endüstrisinin iç dinamikleriyle olduğu kadar seyirciyle de yoğun bir etkileşim süreci içinde var olduğu noktasına gelinmiştir." (Abisel, 1995, s. 28).

Tuğan (2017, s. 702), her filmin aynı yöntemle tanımlanmadığını, örneğin bilim kurgu ve westernin işledikleri konular, temalar ve kurdukları dünyalar ile, müzikal filmlerin ise konu veya temadan ziyade, o konunun nasıl sunulduğu ile öne çıktığını belirtmektedir. Wright (2003, s. 43) ise türlerin zamansal konumlanışını şu şekilde ayrıştırmaktadır: western ve korku filmleri geçmişte, bilim kurgu ise tanımı gereği gelecekte geçmekteyken; gangster filmleri görünüşte mevcut toplumsal yapı ile ilişkili olsalar da aslında ondan bağımsız bir zaman ve mekânda geçmektedir. Akbulut (2003, s. 15), bir filmde uçsuz bucaksız çöller, kaktüsler, beyaz atlar ve yerliler varsa western; rengarenk giysiler içinde şarkılar söyleyip dans eden insanlar varsa da müzikal olduğunun kolaylıkla anlaşılabileceğini belirtmektedir.

Schatz (1981)'a göre bir tür filmi ister bir kovboy filmi, ister müzikal, ister absürd komedi veya bir gangster filmi olsun; temelde tek boyutlu karakterlerin tanıdık bir ortamda, öngörülebilir bir hikâye içinde hareket etmelerini içermektedir. Tuğan bu noktada tür ve üslup kavramlarının birbirine karıştırılmaması gerektiğine dikkat çekerek bu durumu belgesel ve melodram üzerinden açıklamaktadır: belgesel veya melodram, doğal ışık veya abartılı karşılaştırmalar gibi tekrarlayan kodlara sahip olsalar da beklenen konu içeriği veya karakterler konusunda bilinen belirli kalıpları yoktur; ikisi de özünde bir materyali ele alma biçimleridir ve herhangi bir türe dahil edilebilirler (Tuğan, 2017, s. 701). Ona göre melodramatik bir polisiye film yapılabilir ancak her polisiye filmi melodramatik değildir. Anadolu (2020, s. 87), kurmaca ve belgesel sinema birer çatı olarak ele alınırsa; tür filmlerinin de bu çatı altındaki evin farklı odaları olarak düşünülebileceğini önermektedir.

Türler aynı zamanda kendi içlerinde özelleşmiş alt-türlere (sub-genre) ve formüllere de ayrılabilmektedir. Tuğan (2017, s. 701), kimi durumlarda türlerin *James Bond* casusluk filmleri veya uzay operaları gibi çeşitlemeleri olabileceğine dikkat çekerek tür kavramının bir kategoride üretilen filmlerde tekrarlanan tüm materyalleri her zaman bütünüyle kapsamak zorunda olmadığını vurgulamaktadır.

Bu noktada çalışmada ele alınan melezleşme kavramını, sinema kuramındaki alt-tür olgusundan ayırmak metodolojik açıdan kritik bir önem taşımaktadır. Alt-tür, bir ana türün kendi içsel mantığı ve kuralları dahilinde özelleşerek oluşturduğu varyasyonlardır. Örneğin dövüş sanatları veya casusluk filmleri aksiyonun doğrudan birer alt-türüdür. Melezleşme ise birbirinden bağımsız ve farklı kuramsal geleneklere sahip iki veya daha fazla ana türün estetik, anlatısal ve ikonografik kodlarının bir araya gelmesidir. Alt-tür var olan kalıpları derinleştirirken, melezleşme temas ettiği türlerin kahraman arketipini, kurgu ritmini, mekân kullanımını ve ahlaki yapısını yeniden inşa ederek özgün bir sinema dili ortaya koymaktadır.

Abisel'e göre (1995, s. 49) türlerin sınıflandırılması sinema kuramı açısından oldukça tartışmalı bir konudur ve bu tartışmanın temelinde, bir türü tüm örneklerini incelemeden tanımlamanın mümkün olup olmadığı sorusu bulunmaktadır. Çünkü herhangi bir filmi tür açısından inceleyebilmek için birden çok filmde geçerli olan ortak özelliklerin belirlenmesi gerekmektedir ancak tüm filmleri izlemenin olanaksız olması nedeniyle kuramsal çözümleme bir çıkmaza girmektedir. Todorov'a göre (aktaran Abisel, 1995, s. 49) bahsi geçen tür sorununa bilimsel bir yöntemle yaklaşılmalıdır. Bilimsel yöntem, tüm örnekleri gözlemlemek yerine, az sayıda filmden hareketle genel bir hipotez oluşturmayı ve bu hipotezin başka filmler üzerinde sınanmasını içermektedir. Ancak bu süreç evrensel yasalar üretmez; önemli olan kuramın kendi içinde tutarlı olmasıdır. Benzer şekilde Tudor (2012, s. 10) tür terimlerinin film grupları arasındaki ilişkiyi ve filmlerin üretilip gösterime sunulduğu kültürleri analiz ederken en uygun biçimde kullanıldığını ifade etmekte; türlerin sinemanın toplumsal ve psikolojik bağlamına dair bir bilgi birikimi ve kuramsal çerçeve ile birlikte yararlı bir şekilde kullanılabileceğini belirtmektedir.

Grant'e göre tür filmleri stüdyoların bu filmleri hızla üretmesine ve izleyicilerin de aynı hızda anlamasına olanak sağlarken yapımcılar filmleri kataloglarında genel kategorilerde serbestçe gruplamışlardır (2007, s. 7). Ancak türsel kalıpların değişmez veya sınırlandırıcı olması gerekmez; aksine yaratıcı ve esnek biçimlerde yeniden üretilmeye açıktır (Tuğan, 2017, s. 700). Abisel'in de belirttiği üzere bir film türü, kendi içindeki örnekleri ve bu örnekler ile türün dışındaki sistem ve süreçler arasındaki etkileşimin sonunda ortaya çıkan, her yeni film

ile yeniden biçimlenen bir oluşumdur (1995, s. 29). Türler hem yapımcıların kâr elde etme amaçları hem de izleyicilerin beklentileri arasında bir uzlaşım sonucu şekillenmekte ve kodlarda değişim gözlenebilmektedir.

Tür kuramları; film türlerini kesin çizgilerle ayrılmış kategoriler olarak değerlendirmek yerine onları daha değişken, geçişken ve belirsiz yapılar olarak ele almaktadır ve türleri katı tanımlar üzerinden değil, prototipler aracılığıyla açıklamakta; türün oluşumunu ise kurumsal pratikler, metinsel özellikler, izleyici deneyimleri ve tarihsel dönüşümlerle ilişkilendirilen dinamik bir süreç olarak değerlendirilmektedir (Bondebjerg, 2015, s. 160). Anadolu, sinema teorisinde kültürel alımlama konusuna dikkat çekerek, kültürel birtakım uylaşımlar üzerinden yapılan tür sınırlandırmalarının her kültürde farklı özellikler gösterebileceğini ve izleyicilerin filmlere verdiği tepkiler üzerinden tür kavramının yeniden analiz edilebileceğini belirtmektedir (2020, s. 88). Sonuç olarak film türleri sabit birer kalıp olmaktan ziyade farklı bağlamlarda, toplumsal ve kültürel koşullara göre sürekli dönüşen ve şekillenen yapılardır.

Neale (2003, s. 161), türlerin yalnızca belirli bir film grubundan ibaret olmadığını; aynı zamanda izleyicilerin sinemaya giderken beraberinde getirdikleri spesifik beklenti ve varsayımları da içerdiğini; bu beklenti ve varsayımların da izleyiciye filmleri tanıma ve anlamlandırma sürecinde işlevsel bir araç sunduğunu belirtmektedir. Türler izleyiciler için kendi beklenti ve zevklerine uygun bir film seçmenin en hızlı ve pratik yoludur. Schatz (1981, s. 11), bir türe aşinalığın zamanla gelişen bir süreç olduğunu belirterek ilk kez bir western veya müzikal filmi izleyen birinin türe özgü anlatı mantığı ve kalıpları nedeniyle tür dışı bir filmi izlemekten daha fazla zorlanabileceğini; ancak tekrar eden izlemelerle birlikte türün anlatı yapısının netleştiğini ve izleyicinin beklentilerinin şekillendiğini belirtmektedir.

Anadolu (2020, s. 88), tür filmlerinin sosyo-kültürel bağlamda çok katmanlı ideolojik okumalara açık yapılar olduğunu belirterek söz konusu filmlerin üretildikleri dönemin; yönetmen ve yapımcı tercihlerini etkilediği gibi alımlama sürecinde izleyicileri de farklı düşüncelere sürükleyebildiğini ifade etmektedir. Grant; film kuramcılarının, film türlerini toplumsal ve ideolojik işlevler üstlenen kültürel mitler olarak gördüğünü ifade etmekte ve bu bağlamda türlerin toplumsal bazı tartışmaları kalıplaşmış anlatılara dönüştürdüğünü belirtmektedir (2012, s. 4). Tuğan, türlerin yönetmenler, izleyiciler ve yorumcular arasında yazılı olmayan bir anlaşmaya dayandığını vurgulamaktadır (2017, s. 702). Üretici, tüketici ve analizciler türün kurallarını bilerek beklentilerini buna göre şekillendirmektedirler.

Sinema tarihinin akışı içerisinde biçimlenen türlerin her biri; kendine özgü görsel kodları, anlatı kalıpları ve karakter tipleriyle türlerin özelliklerini belirlemiştir. Ancak bu türler

durağan yapılar olarak kalmamış; özellikle aksiyon sineması, zamanla bu türlerin sınırlarını aşarak bağlayıcı bir işlev üstlenmiştir. Bu tez çalışması açısından aşağıda detaylandırılacak olan geleneksel tür kalıpları; aksiyon sinemasının bünyesine katacağı, dönüştüreceği ve melezleşme süreçlerinde birer araç olarak kullanacağı temel yapı taşlarını temsil etmektedir. Bu doğrultuda, aksiyon sinemasının etkileşime girdiği ve tezin teorik zeminini oluşturan başlıca sinema türlerinin ve bu türlerin belirleyici özelliklerinin incelenmesi gerekmektedir.

2.2.1 Western

Western, sinema tarihinin en erken şekillenen ve doğrudan Amerikan mitolojisine dayanan film türüdür. Schatz (1981, s. 45), Amerikan sinemasıyla eşzamanlı bir gelişim göstererek Hollywood'un kendisi kadar köklü bir geçmişe sahip olan western türünün sadece sektörün en zengin ve kalıcı türlerinden biri olmakla kalmayıp aynı zamanda Stüdyo Sistemi'nin üzerine inşa edileceği endüstriyel çerçevenin de temelini attığını belirtmektedir. Schatz (1995, s. 69) bu noktada özellikle 1910'larda Thomas Ince tarafından westernlerin seri üretime dönüştürülmesinin Stüdyo Sistemi'nin ilk taslağını oluşturduğuna dikkat çekmektedir. Abisel, westernlerin tür kavramının kuramsal bağlamda ilgi çekmesinde büyük bir katkısı olduğunu ifade etmekte; bu nedenle westernlerin sinema çalışmalarında tür incelemeleri açısından ayrı bir önem taşıdığını vurgulamaktadır.

Lichtenfeld, en temel Amerikan film türü olan westernlerin, sinema endüstrisi var olduğundan beri sektörde baskın bir güç konumunda olduğuna dikkat çekmektedir (2007, s. 2). Tüysüz'e (2017, s. 267) göre Amerika Birleşik Devletleri tarihinin belirli dönemlerini merkeze alarak o sürecin kültürel, politik ve ekonomik unsurlarını doğrudan yansıtması sebebiyle westernler Hollywood sinemasının ürettiği en özgün Amerikan film türü olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda westernler Amerikan kültürünün bir parçası olarak kabul edilmektedir. Schatz, westernin kökenlerinin sömürge dönemi halk müzikleri, Kızılderili esaret hikâyeleri, James Fenimore Cooper'ın *Leather-Stocking Tales* (1823-1841) adlı roman serisi ve 19. yüzyılın ucuz aşk ve macera romanları gibi pek çok kültürel forma dayandığını belirtmekte ve bu yapıtların Amerikan Batısı'nı popüler bir mitolojiye dönüştürmeye başladığını ifade etmektedir (1981, s. 45). Abisel'e göre westernlerin dünya çapında hızla kabul görüp popülerlik kazanması; türün sahip olduğu intikam ve kahramanlık temalarıyla ilişkilendirilen güçlü erkek imgesi, düellolar ve şiddetin estetik bir form olarak sunulmasının ataerkil toplumların geleneksel yapısına uygun olmasından kaynaklanmaktadır (1995, s. 67). *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, 1903) filmi yalnızca ilk western filmi olmakla

kalmayıp aynı zamanda başı, ortası ve sonu olan; izleyiciye bütünlüklü bir hikâye sunarak para kazanmayı amaçlayan ticari hikâye anlatıcılığının da ilk örneğidir (Schatz, 1981, s. 46).

Tüysüz (2017, s. 268) westernlerin olay örgüsünün belirli bir düzene göre ilerlemesinin sadece western filmler için değil, diğer türler için de bir zorunluluk olduğunu belirtmekte ve tür filmlerinin bazı kalıplara dayanılarak oluşturulan, tahmin edilebilir ve kapalı anlatılı filmler olduklarını vurgulamaktadır. Tudor'a (2012, s. 3) göre bir filmi western olarak adlandırmak ve dolayısıyla onu bir film sınıfına dâhil etmek, o film hakkında bazı genel bilgilere sahip olunduğu ve diğer western olarak adlandırılan filmlerle ortak öğeler paylaştığı anlamına gelmektedir. Böyle bir nitelendirme, söz konusu filmin karşılaştırılabileceği bir film külliyatının varlığına da işaret etmektedir. Abisel (1995, s. 77), Kuzey Amerika'nın Batı topraklarında özellikle 1850-1890 yılları arasındaki dönemde ortaya çıkan yaşam tarzı ve bu coğrafyaya ilişkin olayların western türüne dahil edilen filmlere kaynaklık ettiğini belirtmektedir.

Türün ana temaları arasında adalet, özgürlük, cesaret, kanunla çatışma gibi konular yer almaktadır. Davids (2023, s. 17), western filmlerin Amerikan sınır bölgelerinde geçen hikâyeleri konu alarak kovboylar, haydutlar ve kanun adamları arasındaki çatışmaları ve evcilleştirilmemiş doğaya karşı verilen mücadeleyi içerdiğini belirtmektedir. Lichtenfeld (2007, s. 2), western filmlerinin uzak bir zaman ve mekânda geçtiğini, hukuk ile hukuksuzluk arasındaki çizgide dolaşan kahramanlar içerdiğini ve her zaman olmasa da bu kahramanların; taşıdıkları kan itibariyle "öteki" olarak tanımlanan yerlilerle karşı karşıya getirildiklerini belirtmektedir. Tüysüz (2017, s. 267), western filmi anlatılarında yeni bir hayat kurmak, para kazanmak, özgür olmak ya da macera yaşamak isteyen karakterlerin öncü olduğuna değinerek türün bu anlatılarla sınırlı kalmayıp altın arayanlar, soyguncular, Kızılderililer ile savaşan askerler ve kasabaların şerifleri hakkındaki hikâyelerin de türde işlendiğini ifade etmektedir. Zamanla tarihsel gerçeklikler geri planda kalmış, türde batıya doğru yayılma ve vahşi batının medenileştirilmesine dair değer ve idealler ön plana çıkmaya başlamıştır (Schatz, 1981, s. 45).

Western kahramanı yalnız bir figürdür; gelirinin kaynağına ya da ihtiyaçlarını nasıl karşıladığına dair herhangi bir bilgi sunulmaz, karşılaştığı sınav ve çatışmalar ya çöl ve dağlık bölgeler gibi bütünüyle ıssız mekânlarda ya da küçük ve sade bir kasabada geçmektedir (Wright, 2003, s. 43). Abisel, kovboy figürünün doğada yaşamayı seven, özgürlüğüne düşkün, cesur, dayanıklı ve güvenilir erkek kimliğiyle özdeşleşerek vahşi batının efsaneleştirilmesinde önemli bir rol oynadığını ve zamanla gerçek kovboylardan farklı bir nitelik kazanarak figürün

kendisinin de mitleştiğini belirtmektedir (1995, s. 81). Clint Eastwood ve John Wayne gibi yıldız oyuncular bu türün en bilinen isimlerindendir.

Western sinemasının erken dönem anlatı yapısını inceleyen Tuğan (2017, s. 703), başlangıçta türün ana temasını medeniyet ile kanunsuz sınır bölgeleri arasındaki çatışmanın oluşturduğunu ve bu izleğin, yerleşimcilerin kolalı giysileri, Kızılderililerin geleneksel kıyafetleri ve kovboyların kot ve şapkaları arasındaki görsel zıtlıklar üzerinden filmin tüm ikonografisine yapısal bir biçimde yansıtıldığını belirtmektedir. Buscombe (2003, s. 14), bir filmi western yapan şeyin yalnızca hikâyenin gidişatı veya kurgu hızı olmadığını savunarak western veya diğer türleri farklı hikâyelerine rağmen aynı çatı altında toplayan ikonografiye dikkat çekmektedir. Tüysüz (2017, s. 267); çorak arazilerin, barların, kovboy şapkalarının, silahların, şerif ve kanun kaçaklarının western türünü oluşturan unsurlar olduğunu vurgulamaktadır. Tuğan (2017, s. 700), türlerin belirli bir şekilde yorumlanması sonucu alt-türlerin (sub-genres) doğduğunu belirtmektedir: örneğin westernin bir alt-türü olan spaghetti westernler; türe ait temel özellikleri korurken, aşırı yakın yüz planları, kamera açıları, karakteristik müzikler ve kara mizah gibi yeni kodları da yapıya eklemlemektedir.

Buscombe (2003, s. 15), western anlatılarının mekânsal düzlemde vahşi doğayı temsil eden çöl, dağ, ova, kanyonlar gibi açık alanlar ile toplumsal hayatın kısıtlı alanları olan bar, hapishane, çiftlik evi gibi iç mekânlar arasında şekillendiğini; karakterlerin rollerini tanımlayan şapkalar, fularlı açık yaka gömlekler, ordu üniformaları, Kızılderili kostümleri ve kadınlar için kabarık etekler veya daha maskülen kot pantolon ve gömlekler gibi kıyafetlerin yanında atlar, tabancalar, *Colt 45* ve *Winchester* gibi tüfeklerin de görsel dilin tamamlayıcı unsurları arasında yer aldığını belirtmektedir. Buscombe'a (2003, s. 16) göre, bir filmin western olarak tanımlanabilmesi için tüm bu öğeleri aynı anda içermesi şart değildir; ancak bir western filminin bu öğelerden en az birini içeren bir film olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Schatz, westernin 1930'ların sonlarından 1950'lere kadar olan dönemde oldukça popüler olduğunu belirtmekte ve bu dönemi Amerikan Batısı'nın ve geleneksel değerlerinin modern çağ tarafından tehdit edildiği bir dönem olarak açıklamaktadır (1981, s. 46). Schatz bu noktada western türü özelinde modern dünyanın korkularından geçmişin nostaljisine kaçış fikrine dikkat çekmektedir. 20. yüzyılla birlikte fabrikalar kurulmuş, şehirler büyümüş, ekonomik krizler yaşanmış ve dünya savaşlarına bağlı olarak atom bombası gibi korkunç silahlar ortaya çıkmıştır. Bu süreç, Amerika'nın o uçsuz bucaksız, atların koşturduğu Eski Batı yaşam tarzını Schatz'ın deyimiyle ezip geçmiştir. İnsanlar savaşların stresinden, şehirlerin karmaşasından ve ekonomik krizlerden bunaldıkça geçmişe büyük bir özlem

duymaya başlamış; modern dünyanın sorunlarından kaçmak için iyi ve kötünün çok net belli olduğu, kahramanın tek bir tabancayla adaleti sağladığı o eski vahşi batı günlerine sığınmışlardır. Abisel (1995, s. 68), westernlerin 1970'lere kadar yoğun bir şekilde üretildiklerini, ancak 1980'lere gelindiğinde büyük oranda azaldıklarını; günümüzdeki modern westernlerin ise bizzat sinema endüstrisi tarafından mitleştirilen Amerikan tarihinin gerçekçi ve eleştirel yüzünü sergilemek amacıyla, sinema tarihine bir saygı duruşu (homage) niteliğinde üretildiklerini belirtmektedir. Sonuç olarak vahşi batı fiziksel olarak yok olsa da insanların zihninde ve beyazperdede sığınılacak bir mite dönüşmüştür (Schatz, 1981, s. 46).

2.2.2 Gangster / Film Noir

Gangster ve film noir türlerinin bir arada ele alınmasının gerekçesi; bu iki türün de Amerikan sinemasında toplumsal krizleri, suç olgusunu ve yozlaşmayı ele alış biçimlerindeki tematik ve yapısal benzerliklerdir. Kelime anlamıyla bir çetenin (gang) üyesi anlamına gelen gangster, 20. yüzyılın başlarında Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan hızlı kentleşme ve sanayileşme sürecinin bir yan ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Baxter (1970, s. 31), Amerika'da 1920 yılında yürürlüğe giren ve alkol üretimini yasaklayan İçki Yasağı ile birlikte suç dünyasının efsanelerinin doğmaya başladığını ve İçki Yasağı'nın çeteler için kârlı bir yasa dışı sektör yarattığını ifade etmekte, hükümete güvenmeyen halkın taleplerinin, yasa dışı içki satıcıları ve gizli barların toplumsal birer kurum haline gelmesine zemin hazırladığını belirtmektedir.

Skal (1993, s. 114), yeni ve tartışmalı bir eğlence türü olan gangster filmlerinin; halkın öfkesi ve karamsarlığı için bir paratoner işlevi gördüğünü belirtmektedir. Bu bağlamda Amerikan kültüründe gangster, sadece kanun kaçağı olmanın ötesinde; bireysel başarının ve sınıf atlama arzusunun en agresif temsilcisi olarak kodlanmıştır. Warshow'a (1948, s. 12), göre kendi kurallarına göre yaşayan gangsterler, Amerikalıların zihninde modern hayatın baskısı altında ezilen bireyin sisteme duyduğu öfkeyi ve isyanı temsil etmektedir.

Warshow'a göre gangster filmleri başlangıçta sinemanın kâr elde etmek amacıyla tekrar eden kalıplar oluşturma eğiliminin bir örneğidir (1948, s. 12). Tıpkı müzikal ve western gibi gangster filmleri de belirli bir kalıbı takip etmiştir. Warshow sanatta kalıplaşmanın her zaman olumsuz bir nitelik taşımadığını belirtmekte ve geçmişteki başarılı türlerde eserlerin birbirinin yerine geçebileceği kadar sistemli kurallara sahip olduğunu ifade etmektedir. Örneğin Clarens (1980, s. 107), *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972)'da Coppola ve görüntü yönetmeni Gordon Willis'in, filmin görsel tarzını oluştururken genellikle karanlık odalardaki erkeklerin gizemli törenlerini yansıttıklarını ifade etmektedir.

Wright, gangsterlerin diğer suçlular ve kadınlardan oluşan yalıtılmış bir dünyada yaşadıklarını (2003, s. 43), Baxter ise hem gangster hem de polis figürünün alaycı bir mizah anlayışına ve felsefi bir bakış açısına sahip olduklarını belirtir (1970, s. 30). Ayrıca her iki figür de serserilere karşı ortak bir küçümseme duymaktadır. Diğer bir yandan otomobiller gangster filmlerinde önemli bir ikondur ve iki temel işleve sahiptir: hem gangsterin işini yürüttüğü bir araç hem de tıpkı kıyafetleri gibi başarılarının bir simgesidir (McArthur, 1972, s. 43). McArthur'a göre bir silaha ve saldırganlık sembolüne dönüşen otomobil, zamanla gangsterin varlığı ile öylesine bütünleşir ki karakterler içindekini görmeden korkuya kapılır. Kaminsky (1972, s. 47), gangster figürünün II. Dünya Savaşı'ndan sonra psikolojik bir yerinden edilmişlik, acı verici bir öz farkındalık ve belirsizlik nesnesi olarak geri döndüğünü ifade etmektedir. Kaminsky'ye göre geri dönen bu gangsteri *Dark Passage* (Delmer Daves, 1947) filmindeki Humphrey Bogart veya *I Walk Alone* (Byron Haskin, 1947) filmindeki Burt Lancaster karakterlerinde görmek mümkündür. McArthur, Amerikan sinemasının sahip olduğu etkiyi geleneksel olarak son derece doğrudan bir yolla elde ettiğini ve bu durumun en belirgin gangster ve gerilim filmlerinin oyuncu seçimlerinde gözlemlenebileceğini belirtmektedir (1972, s. 40). Örneğin Cagney, Robinson ve Bogart gibi aktörler türün niteliklerini hareketlerinde, mimiklerinde ve konuşmalarında taşımakta; filmlerin şiddetini ve bunalımını yansıtmaktadırlar. Bogart ile özdeşleşen yorgun bakışlar, yıpranmış yüz ve çatallı ses; onu Sam Spade ve Philip Marlowe gibi diğer rollerinden ayıran özelliklerdir.

The Black Hand (Richard Thorpe, 1950) ve *Pay or Die* (Richard Wilson, 1960) gibi filmler suç dünyasına dış bir perspektiften, yasal bir çerçeveden ve ahlaki bir öfkeyle yaklaşmaktayken *The Godfather* ile bu bakış açısı tamamen değişerek suç dünyasının içinden; gelenek, sadakat, onur ve saygı gibi değerlerin yok olduğu yozlaşmış bir topluma doğru bakılan cesur bir anlatı biçimi tercih edilmiştir (Clarens, 1980, s. 107).

Antoniak (2020, s. 266), film noir teriminin ilk kez 1946 yılında Fransız film eleştirmeni Nino Frank tarafından Hollywood'da ortaya çıkmakta olan yeni bir eğilimi adlandırmak üzere, özellikle Paris'te gösterime giren beş Amerikan filminin ardından kullanıldığını belirtmektedir: *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941), *Murder, My Sweet* (Edward Dmytryk, 1944), *Double Indemnity* (Billy Wilder, 1944), *Laura* (Otto Preminger ve Rouben Mamoulian, 1944) ve *The Woman in the Window* (Fritz Lang, 1944). Antoniak'a göre bu filmlerin ortak özellikleri anlatısal bağlamda suç merkezli hikâyeler, ahlaki açıdan gri anti-kahramanlar, femme fatale kadın figürleri, modern toplumun karanlık yüzü; biçimsel ve görsel stil olarak ise low-key lighting, eğik açılar, gece şehir manzaraları ve hepsinde olmasa

da olayların geriye dönüşlerle ya da karakterlerin iç sesiyle aktarılmasıdır. Lichtenfeld, başka hiçbir türün kara film kadar flashback ve dış ses kullanımı ile özdeşleşmediğinin altını çizmektedir (2007, s. 3). Sonuç olarak kara filmler yalnızca mevcut toplumsal çürümeyi yansıtan bir anlatı formu olmakla kalmayıp aynı zamanda bu çürümeyi sanatsal düzlemde yeniden kuran eleştirel bir söylem oluşturmaktadır (Yılmaz ve Özaslan, 2024, s. 214).

Dixon, yağmurlu bir havada ve karanlık bir ara sokakta dış sesin eşlik ettiği yalnız karakterler, polisten kaçan ve sonları en başından trajik olan aşıklar veya karmaşık birtakım gizemleri alaycı bir özgüven ile çözen sert mizaçlı dedektifler gibi bazı klasik arketiplerin, kara film türünün kodları arasında olduğunu belirtmektedir (2009, s. 1). Lichtenfeld, kara filmin en ayırt edici özelliğinin dışavurumcu görsel dili olduğunu ve bu dilin dramatik kamera açıları, atmosferik ışıklandırmalar, keskin hatlarla uzanan gölgeler ve sahneleri çevreleyen duman ile karakterize edildiğini vurgulamaktadır (2007, s. 3). Karanlık tonlar, atmosferik görsellik ve ahlaki açıdan belirsiz karakterlerle tanımlanan kara film anlatılarında sıklıkla suç, yolsuzluk ve ihanet temaları işlenmektedir (Davids, 2023, s. 19).

Lichtenfeld (2007, s. 2), kara film anlatılarının İkinci Dünya Savaşı dönemi Amerikasını temel aldığını ve genellikle çağdaş bir dönemde geçerken geçmişe bakmak için flashbackler gibi kurgusal anlatı tekniklerinden sıkça faydalandıklarını belirtmektedir. Yılmaz ve Özaslan (2024, s. 211), kara film türünün 1940'lardan itibaren hem anlatısal hem de ikonografik olarak bir türü oluşturabilecek olgunluğa kısa sürede eriştiğini ve İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden ilk birkaç yılda yükselişe geçtiğini ifade etmektedir Dixon (2009, s. 1), kara filmin kökenlerinin 1930'ların sonu ile 1940'ların başına dayandığını ancak türün barındırdığı umutsuzluk, başarısızlık, aldatma ve ihanet gibi temaların 21. yüzyılın gerçeklerini kendi dönemine kıyasla çok daha öngörülü bir biçimde ortaya koyduğunu belirtmektedir.

Tür sinemasının akademik incelemelere konu olması, Anadolu (2020, s. 88)'ya göre auteur yönetmenlerin sektöre damga vurmasıyla gerçekleşmiş ve tür sinemasına olan bakış da özellikle 1940'lı yıllarda kara film türünün ortaya çıkması ve bu türde eserler veren saygın yönetmenlerin varlığıyla değişime uğramıştır. Anadolu'nun bahsettiği bu değişim, yalnızca filmlere değil, söz konusu yapımların izleyici kitlesine de ciddiyetle yaklaşılması sonucunu doğurmuştur. Antoniak'a göre film eleştirmenleri kara film türünün savaş öncesi Hollywood sinemasından anlatısal, biçimsel ve tematik bakımdan bir dizi kopuşu temsil ettiğini düşünmüşlerdir (2020, s. 266). Kara filmler Amerikan toplumuna "kara bir ayna" tutarak basit bir sosyolojik yansımanın ötesine geçmekte; kendi estetik gerçekliğini inşa etmekte ve toplumun temel iyimserliğini sorgulamaktadır (Yılmaz ve Özaslan, 2024, s. 214). Dixon

(2009, s. 1), kara filmin türünün temelde bir paranoya, şüphe, korku ve belirsizlik sineması olduğunu ifade etmekte ve savaş sonrası yıllarda dönemin kendi içindeki yozlaşmasını açıkça ortaya koyan en otantik sinemasal dışavurum örneği olduğunu savunmaktadır.

2.2.3 Bilim Kurgu

İngilizcesi "science fiction" olan bilim kurgu kelimesi ilk kez 1926'da ilk bilim kurgu dergisi olan *Amazing Stories*'in yayıncısı Amerikalı Hugo Gernsback tarafından kullanılmıştır (Parlayandemir ve Oğuzcan, 2023, s. 28). Bilim kurgu türü ilk önce edebiyatta ortaya çıkmıştır. Mary Shelley'nin *Frankenstein* (1818) adlı eseri, modern anlamda ilk bilim kurgu romanlarından biri olarak kabul edilmektedir. Jules Verne'in *Denizler Altında 20.000 Fersah* (1870), *Dünya'dan Ay'a* (1865) ve H.G. Wells'in *Zaman Makinesi* (1895) ve *Dünyaların Savaşı* (1898) gibi 19. yüzyıla ait pek çok eser; bilim ve teknolojiyi hayal gücü ile birleştiren, dolayısıyla bilim kurgu türünün de ilk örneklerini oluşturan eserlerdir.

Bilim kurgu, kaynağını geleceğin dünyasından alan bir tür olarak sinemada da varlığını devam ettirmektedir (Arslan ve Köseoğlu, 2023, s. 98). Sinematografik teknolojiler ile bilim kurgu filmleri arasında karşılıklı olarak birbirini şekillendiren bir ilişki söz konusudur çünkü bu tür tanımı gereği teknik yenilikler ile ilgilidir (Stefanopoulou, 2023, s. 44). *Le Voyage Dans La Lune* (Georges Méliès, 1902) ile sinemada en basit şekliyle bilim kurguyu başlatan isim olan Méliès, izleyicilerin ilgisini uzaya çevirerek edebi eserlerden aldığı ilhamla ve birbirinden farklı hikâyelerle izleyicilerin hayal dünyasını genişletmiştir (Hasdemir ve Berk, 2024, s. 4). Sinema sanatı sahip olduğu görsel imkanları ile bu edebi geleneği daha geniş kitlelere taşıyarak türün popülerleşmesine katkıda bulunmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte edebi eserlerdeki insanlık ve bilimin geleceği üzerine yapılmış olan en fantastik varsayımlar bile hareket halindeki imge ve özel efektler aracılığıyla sinemada yeni bir boyuta taşınmıştır (Parlayandemir ve Oğuzcan, 2023, s. 33). Ancak Telotte, bilim kurgu edebiyatının ilk yıllarda bile oldukça ciddiye alınarak hızla önemli bir eleştirel birikim oluşturmasına rağmen bilim kurgu filmlerinin benzer bir eleştirel kabul kazanmasının çok daha uzun bir zaman aldığını belirtmektedir (2004, s. 33). Kendrick (2019, s. 46), bilim kurgu türünün sinemada yükselişe geçmesinin 1950'lerde olduğunu belirtmekte ve bu süreçte ilk olarak *Destination Moon* (Irving Pichel, 1950) ve *Rocketship X-M* (Kurt Neumann, 1950) gibi gezegenler arası yolculukları konu edinen macera öykülerine, ardından *War of the Worlds* (Byron Haskin, 1953) ve *Earth vs. the Flying Saucers* (Fred F. Sears, 1956) gibi uzaylı istilalarına dayalı felaket filmlerine dikkat çekmektedir.

Çalışkan, teknoloji ve bilimin hızla gelişmesiyle her geçen gün yeni makinelerin, teknolojilerin ve araçların ortaya çıktığını belirtmekte; bilim kurgu sinemasının söz konusu gelişmelerin insanı nasıl etkilediğini tartışmak için önemli bir sanat biçimi olduğunu ifade etmektedir (2023, s. 9). Bilim, bilim kurgu için kilit bir noktadır ve modern bilimin doğuşu da bilim kurgu türü ile ilişkilidir (Parlayandemir ve Oğuzcan, 2023, s. 28). Bilim kurgu hikâyeleri özellikle "Ya eğer?" (What if?) sorusu etrafında şekillenen mantıksal senaryolardır. Davids, söz konusu hikâyelerin genellikle gelecekte ya da şimdinin veya geçmişin alternatif versiyonlarında geçtiğini; bu mekânların da gelişmiş teknolojiler, geleceğe ait manzaralar ve yenilikçi mimari tasarımlar ile donatıldığını belirtmektedir (2023, s. 21). İleri teknoloji, robotlar, uzay keşfi veya zaman yolculuğu etrafında şekillenen hikâyeler, bu türün standart anlatıları olarak öne çıkmaktadır (Johnston, 2011, s. 7). Bilim kurgu filmleri tıpkı diğer türler gibi ana birtakım çatışmalardan beslenmektedir (Arslan ve Köseoğlu, 2023, s. 98).

Çalışkan'ın ifade ettiği üzere bilim kurgu sineması daima kurgusal olmayan dünyadan etkilenmekte ve geleceğin dünyasının ne şekilde ve nasıl olabileceğine dair kültürel, çevresel ve insani kaygıları da beraberinde getirmektedir (2023, s. 11). Dünyanın sonu ile ilgili senaryolar, dünya dışı yaratıklar ve zaman ötesi yolculuklar, bilim kurgu evreninin içerisinde yer alan başlıca temalardır (Hasdemir ve Berk, 2024, s. 4). *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) filmlerinde insan ve teknolojinin çatışması; "İnsanı insan yapan nedir?" sorusu üzerinden varoluşa dair sorgulamalar yaparak ilerlemektedir. *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985) ve *12 Monkeys* (Terry Gilliam, 1995) filmlerinde zaman yolculuğu ve kader kavramı sorgulanırken; *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), *Alien* (Ridley Scott, 1979) ve *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016)'da görülen uzay keşfi ve öteki ile karşılaşma temaları; insanoğlunun bilinmeyene karşı duyduğu kaygılarını ve evrende gerçekten yalnız olup olmadığı sorusunu öne çıkarmaktadır. *1984* (Michael Radford, 1984), *The Matrix* (Lana Wachowski ve Lilly Wachowski, 1999) ve *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006) ise teknolojiyi bir özgürleşme aracı olarak değil, mahremiyeti yok eden bir gözetleme aracı olarak ele almakta; distopya ve toplumsal denetim mekanizmalarını görselleştirmektedir.

Johnston, bilim kurgu türünü tanımlarken tek bir ölçüte bağlı kalmanın doğru olmadığını, türü anlamak için tüm bakış açılarının dikkate alınması gerektiğini belirtmektedir (2011, s. 7). Bilim kurgu akademik bağlamda teknoloji, bilimsel düşünce, geleceğe yönelik tasarımlar ve "öteki" figürü gibi temalar etrafında şekillenmektedir. Endüstriyel perspektif ise bilim kurgu türünü daha çok özel efektler üzerinden değerlendirmektedir. Bu tanımların yanı sıra

toplumun uçan daireler, robotlar, ışın silahları ve uzaylılar gibi ikonografik öğeleri bilim kurgu ile ilişkilendirmesi de bir başka geçerli tanımlama biçimidir. Johnston (2011, s. 7) tüm bu tanımlamaların türleri belirli kurallar ile sınırlandırmak ve hangi filmlerin hangi türe dahil edilip edilmeyeceğini netleştirmek için yapıldıklarını; ancak türlerin kültürel olarak oluşan değişken yapılar olduğunu belirtmektedir. Tuğan'a (2017, s. 705) göre tarihsel süreç içerisinde diğer sinema türlerinde olduğu gibi bilim kurgu da değişime uğramış, alt türler ile gelişmiş ve farklı türlerle birleşmiştir.

Davids, bilim kurgu anlatılarının bilimsel ve teknolojik gelişmelerin toplum üzerindeki etkilerini konu edinerek bu gelişmelerin getirdiği potansiyel faydaları, sonuçları ve ortaya çıkan etik ikilemleri konu edindiğine dikkat çekmektedir (2023, s. 21). Davids'e göre bu anlatılar ayrımcılık, eşitsizlik, devlet kontrolü, çevresel sorunlar ve denetimsiz bilimsel ilerlemenin sonuçları gibi meseleleri ele almasıyla toplumsal ve politik yorumlar için bir platform görevi görebilmektedir. Aynı zamanda günümüzde gerçekleşemeyecek hayal ve düşüncelerin hayata geçirilmesine olanak sağlamakta; yarın kadar yakın ya da uzun yıllar sonrası kadar uzak bir geleceği kabul ederek insanlığın çabalarının sürdüğü herhangi bir günü yansıtarak, özünde insan ırkının ütopyaya dair umutlarını ve distopyaya dair korkularını ifade etmektedir (Parlayandemir ve Oğuzcan, 2023, s. 29). Özellikle çılgın bilim adamları, ileri teknolojiyle donatılmış laboratuvarlar, yapay zekâ, bilgisayarlar, ışın tabancaları ve uzay gemileri gibi ikonografik öğeler, izleyicinin bilim kurgu türünü tanıyıp diğer türlerden ayırt etmesinde önemlidir (Tuğan, 2017, s. 705).

Staiger (1997, s. 8), Knee'nin çalışmalarına dayanarak 1950'lerin bilim kurgu sinemasının, 1940'ların savaş filmleri ve savaş sonrası belgesel geleneklerinden beslenerek yeni bir anlatı biçimi oluşturduğunu belirtmektedir. Kendrick (2019, s. 46), türün 1960'ların sonu ve 1970'lerin başında felsefi, politik ve toplumsal bir farkındalık kazanarak *2001: A Space Odyssey*, *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968) ve *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) gibi kült yapımlar aracılığıyla entelektüel bir dönüşüm geçirdiğini vurgulamaktadır.

Tuğan (2017, s. 705), popüler film türleri içerisinde tanımlanması en zor olan türün bilim kurgu olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Tuğan'a göre bilim kurgu anlatılarını uzay yolculukları, gelecek tasvirleri ya da teknolojinin bireysel ve toplumsal yaşamı domine ettiği mekanlarda geçen öykülerle ilişkilendirmek mümkündür ancak türü yalnızca bu unsurlarla sınırlandırmak *Back to the Future* gibi zaman yolculuğu temasını merkezine alırken aynı zamanda komedi unsurlarını da barındıran yapıtları bu kategorinin dışında bırakma riski

taşımaktadır (2017, s. 705). Tıpkı Çalışkan'ın (2023, s. 11) belirttiği gibi bilim kurgu sinemasının her zaman var olması ve var olacak olması; gerçeklik ile arasındaki ilişkiyi incelemeyi, ayrıca insanın ve gerçek dünyanın bilim kurgu sinemasından nasıl etkilenebileceği konusunu ele almayı daha önemli kılmaktadır.

2.2.4 Komedi

Goswami ve Shruthi, mizahın yaş ve kültür sınırlarını aşarak evrensel bir çekime sahip olduğunu belirtmekte ve mizahın algılanma ve takdir edilme düzeyinin içerik, entelektüel birikim, eğitim, olgunluk ve coğrafya gibi kişisel faktörlere göre değişkenlik gösterebileceğini vurgulamaktadır (2024, s. 134). Scheide'e göre komediler kabul edilen normun dışında bir duruma, alışılmış beklentilerin tersine çevrilmesine ya da kişinin genellikle öngördüğünden farklı bir durum ya da gelişmeye dair bir farkındalığa dayanmaktadır (2013, s. 20). Komedi, sinemanın sahip olduğu görsel imkân ve teknikler ile birlikte kendine yeni ve güçlü bir ifade alanı bulmuştur. Tosun (2023, s. 107), komedilerin Hollywood'un endüstriyel ve estetik rejiminde önemli bir role sahip olduğunu ve Amerika'nın sessiz sinema dönemindeki egemen anlatı formu olarak öne çıktığını belirtmektedir. Baltag (2021, s. 101), 1919 sonrasında harcanabilir gelirin artması, çalışma saatlerinin azaltılması ve kentleşmenin hız kazanması ile sinemanın yeni bir eğlence dünyasının ilk ve öncü formu haline geldiğini ve komedi türünün de bu yeni eğlence dünyasında önemli olduğunu ifade etmektedir.

Scheide, sessiz film komedilerinin tarih boyunca üretildiği teknolojilerden, hedef kitlenin beklentilerinden ve film yapımcılarının kültürel birikiminden etkilendiğini ifade etmektedir (2013, s. 15). Tosun, sessiz sinema döneminde kaba ve fiziksel güldürüye dayalı slapstick komedilerinin öne çıktığını ifade etmektedir (2023, s. 107). Slapstick komedilerinde mizah; fiziksel sakarlıklara, abartılı hareketlere ve beden diline dayanmaktadır. Jones (2019, s. 100), slapstick komedilerinde karakterlerin, durmadan hareket halinde olan ve onları her adımlarında toplumsal bir mahcubiyetten şiddetli bir ölüme kadar her türlü tehlike ile tehdit eden dinamik bir kent ortamında hayatta kalma mücadelesi vermek zorunda olduklarını belirtmektedir.

Barrowman'a (2019, s. 19) göre sessiz sinemanın ve komedi odaklı kovalamaca sahnelerinin iki büyük ustası olan Charlie Chaplin ve Buster Keaton'ın filmleri; daha sonraki aksiyon filmlerinin hem melodramatik aksiyon sekanslarına hem de komedi odaklı şovlarına ilham kaynağı olacak şakalar (gags) ve akrobasi gösterileri (stunts) sunmaktadır. Tosun (2023, s. 108), slapstick komedilerde yüzlere fırlatılan turtalar, kafalara vurulan tavalar, komik dövüşler, tokatlar, tökezlemeler, yuvarlanmalar gibi unsurların görüldüğünü belirtmekte ve

Chaplin'in filmlerinde görüldüğü üzere şiddet ve mizahi eylemlerin kazara, rastlantısal veya tesadüfi bir şekilde gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Bu noktada karakterler öne çıkmaktadır. McCaffrey'ye (1964, s. 1) göre sessiz sinema komedilerinin ayırt edici unsurları arasında en dikkat çekici olanı kovalamaca sekanslarıdır. King (2019, s. 141), son yıllarda *Mystery Men* (Kinka Usher, 1999), *The Incredibles* (Brad Bird, 2004), *Hancock* (Peter Berg, 2008), *Kick-Ass* (Matthew Vaughn, 2010) ve *The Green Hornet* (Michel Gondry, 2011) gibi komedi dozu yüksek aksiyon süper kahraman filmlerinin de giderek arttığını belirtmektedir.

Baltag (2021, s. 100), iki savaş arasındaki dönemin özellikle savaşa katılmış toplumlarda yoğun bir acı ve travmaya sebep olduğunu ve bu toplumlardaki farklı katmanların barışçıl bir şekide bir arada yaşayabilmeleri için savaşın getirdiği travmaların iyileştirilmesi yönünde mutlak bir ihtiyaç doğduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda Paul, 21. yüzyıl sinemasındaki escapist (kaçış) eğilimlerinin kökeninin Büyük Buhran yıllarına dayanan screwball komedilerle benzerlik gösterdiğine dikkat çekmekte ve bu türün temel özelliğinin, ekonomik krizlerin dayatmış olduğu ağırbaşlı davranış zorunluluğuna tezat oluşturacak şekilde karakterlere sınırsız bir hareket özgürlüğü tanınması olduğunu belirtmektedir (2013, s. 273). Schatz (1981, s. 150), Hollywood'un üretmiş olduğu *Twentieth Century* (Howard Hawks, 1934) ve *It Happened One Night* (Frank Capra, 1934) filmlerinin içerdiği hızlı tempo, zeki diyaloglar ve Amerika'nın zengin sınıfına dair iğnelemelerin, erken dönem sesli sinemada popülerleşmeye başlayan screwball komedinin özellikleri olduğunu öne sürmektedir.

> "Sesin devreye girmesi, New York'tan Hollywood'a getirtilen oyun yazarları ve diyaloga dayalı komedinin varlığı, 1929'da yaşanan ekonomik krizin toplumsal etkilerinin aşılma çabası, film dilinin gelişimi ve bütünlüklü bir anlatı yapısının benimsenmesi, 1934 yılında çıkan sinema filmi yapım yasası screwballa evrilen sürecin nedenleri olarak görülebilir." (Tosun, 2023, s. 109).

Genellikle üst sınıfa mensup karakterlerin yaşamlarına odaklan screwball komedilerde paranın mutluluk için yeterli olmadığı; bireyler arası ve toplumsal ilişkilerde çeşitli karmaşalara yol açabileceği konu edinilmektedir. Schatz'ın (1981, s. 151) deyimiyle üst sınıfa yönelik romantik komedi anlayışını yeniden şekillendiren screwball komedi; Büyük Buhran komedilerine hâkim olarak dönemin en dikkat çekici toplumsal yorumlarını da ortaya koymaktadır. Tosun (2023, s. 109) screwball dünyasının üst sınıftan, şehirli, siyah kravatlı veya göz kamaştırıcı gece elbiseleri içinde şampanya içen karakterler ile dolu olduğunu belirtmekte ve çoğunlukla zenginlik ile ifade edilen bu toplumsal güç farklarının bir düşmanlık kaynağı olarak öne çıktığını, kimi zaman da cinsiyet rollerine atfedilen güç eşitsizliklerini de tersine çevirdiğini ifade etmektedir.

Komediler izleyiciyi güldürerek alttan alta belirli davranışları, değerleri, toplumsal normları ve tabuları sorgulatmakta; beklenmedik absürt durumlar yaratarak izleyiciyi düşündürmekte, doğrudan söylenmesi zor olan şeyleri alay, abartı ve ima yoluyla gündeme getirmektedir. Baltag (2021, s. 100) mizahın egemen ideolojilerin, otorite figürlerinin ve güç sahibi kişi ve kurumların yumuşak bir üslupla hicvedilmesine ve eleştirilmesine olanak tanıdığını; kullanılan ifadelerin ise şaka gibi görünseler dahi içerdikleri mesajların hedef alınan birey ve gruplara ulaştırıldığını belirtmektedir. Komedi yalnızca bir eğlence unsuru değil, aynı zamanda toplumsal yozlaşmaya dikkat çeken; normları ve otoriteleri hicvederek eleştiren sanatsal bir medyumdur. Eaton, her komedi unsurunun mevcut düzeni, kuralları ve değerleri hedef aldığı sürece politik olduğunu; özellikle kara komedinin bu yıkıcılığı bir adım daha ileri taşıdığını belirtmektedir (2013, s. 317). Hiciv ve kara komedi, doğaları gereği derin bir sosyo-politik eleştiri barındırmaktadır.

Baltag'a göre mizahın kullanımı çatışma içindeki topluluklarda çatışmaları çözme potansiyeline sahip olduğu kadar gerilimi tırmandırma riskini de içinde barındırmaktadır ve araştırmalar, mizahın olumlu bir etki yaratabilmesi için kültürel yorumlamaya açık ve belirli bir bağlam içinde gerçekleşmesi gerektiğini göstermektedir (2021, s. 100). Bu süreçte yalnızca iletilen mesaj değil, mizah eyleminin yürütüldüğü bağlam da oldukça önemlidir. Bu bağlamda Morrow (2013, s. 251), Birinci Dünya Savaşı'ndan Büyük Buhran'a kadar geçen süreçte, komedi filmlerinde Harold Lloyd, Ernst Lubitsch ve Charlie Chaplin gibi isimler tarafından sıklıkla kullanılan ve olay örgüsünü hayali bir coğrafyaya taşıyan "hayali krallıklar" temasının sinemacılara diplomatik krizler çıkarmadan veya filmin gişe gelirlerini riske atmadan toplumları daha radikal bir şekilde hicvetme imkânı sunduğunu belirtmektedir. Morrow'un distopik veya ütopik hayali krallıklar teması, eleştirilerin doğrudan güncel politik figürleri veya kitleleri hedef alıp filmlerin sansüre uğramasını veya toplumsal kutuplaşmalara sebebiyet verip tepkiye maruz kalmasını engellemektedir. Aynı zamanda eleştirilerin spesifik bir coğrafya, figür veya grup yerine hayali bir evren üzerinden aktarılması; anlatının evrensel bir nitelik kazanmasına ve insanlığa dair daha genel bir bakış açısı sunarak eleştirilerin özünün çok daha kalıcı ve sarsılmaz bir konuma gelmesine de olanak sağlamaktadır. Morrow (2013, s. 251), komedide hayali krallıklar temasına *Why Worry?* (Fred C. Newmeyer ve Sam Taylor, 1923) gibi yalnızca izleyiciyi güldürmek amaçlı yapılmış filmleri; *The Love Parade* (Ernst Lubitsch, 1929) gibi romantik komedileri ve *The Great Dictator* (Charles Chaplin, 1940) gibi gerçek kişi ve olayları hicveden yapımları örnek vermektedir.

Komedi, tıpkı Baltag'ın ifade ettiği üzere rahatsız edici ve yüzleşilmesi zor konuları ele alarak hem karakterler hem de izleyiciler için gerilimi azaltmakta, filmleri akılda kalıcı kılmakta ve belirli karakterleri çok boyutlu hale getirebilmektedir (2021, s. 102). Eaton'a göre *Dr. Strangelove; or, How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964) filmiyle başlayan süreçte kara komedi ivme kazanmaya başlamış ve filmdeki meşhur *"Gentlemen, you can't fight in here, this is the War Room!"* repliği, türün doğasındaki absürtlüğü ve ironiyi gözler önüne sermektedir (2013, s. 315). Kara mizah, hafifletici bir komedi olmaktan ziyade, izleyiciyi rahatsız edebilecek temalar ile yüzleştiren; toplumsal normları ironi, sarkazm ve absürtlük aracılığıyla inceleyen entelektüel bir eleştiri mekanizmasına sahiptir. Eaton (2013, s. 315), kara komedinin uzun bir süre yürürlükte olan katı sansür yasasının[4] henüz tamamen ortadan kalkmadığı bir dönemde, denetim mekanizmalarının radarına takılmadan sinemacıların daha tartışmalı ve ciddi konuları ele almalarına olanak tanıdığını belirtmektedir. Baltag'a (2021, s. 101) göre bir filme mizahın dahil edilmesi, izleyiciyi eğlendirmeyi veya belirli toplumsal davranışları dostça ve ılımlı bir üslupla eleştirmeyi amaçlamaktadır. Tosun (2023, s. 109), en yaygın Hollywood romantik komedi anlatısının temelinde kadın ve erkek arasındaki çatışmanın yer aldığını belirtmekte; söz konusu anlatılarda kadın ve erkeğin başlangıçta birbirlerine karşı belirgin bir antipati ve nefret beslese de, süreç içinde söz konusu düşmanlık yerini kademeli bir uzlaşı ve yakınlaşmaya bırakmaktadır.

2.2.5 Korku

Korku sineması izleyicide tekinsizlik, dehşet, gerilim ve tehdit algısı yaratarak doğrudan bedensel ve psikolojik uyarılmayı hedefleyen, anlatısını çoğunlukla bilinmeyen veya bastırılmış olanın ortaya çıkışı üzerine kuran bir türdür. Sinema, izleyicide fiziksel tepkileri tetiklemekte ve bu tepkileri daha da belirginleştirmek için çeşitli stratejiler kullanmaktadır; sonuç olarak izleyici sinema salonunda neredeyse hiçbir kasını hareket ettirmemiş olsa bile film izleme deneyimi ile kendini canlanmış, enerji dolu veya tamamen bitkin bir durumda hissedebilmektedir (Barker, 2009'dan akt. Jones, 2019, s. 101). Bu bağlamda sinema, insanların alışık olmadığı görüntüleri sunarak şok ve korku yaratma gücüne de sahiptir. Leeder, bir tür olarak olmasa bile korku duygusunun sinemanın kendisi kadar eski olduğunu öne süren görüşlerin olduğuna dikkat çekmektedir (2018, s. 5). Bu tür filmler temel korku ve kaygılara dayanmaktadır. Abisel korku, dehşet, vahşet, gerilim ve felaket gibi sözcüklerin

[4] Production Code Administration (PCA), 1934'ten 1968'e kadar "Motion Picture Production Code" veya "Hays Code" olarak bilinen yasayı uygulayan Hollywood tabanlı bir sansür kuruludur.

esnek bir şekilde birbirlerinin yerine kullanıldıklarını belirtmektedir (1995, s. 119). Korku filmleri birey ve toplumların yaşadığı kaygı, korku ve tehditleri kimi zaman metaforlar aracılığıyla kimi zaman da doğrudan, hayal gücünde canlandığı şekilleriyle beyazperdeye taşımaktadır (Aytekin, 2013, s. 67). Abisel, korku filmi türünün özellikle bir ülkenin tarihine veya coğrafyasına bağlı olmadığı gerekçesiyle dünyanın neresinde olursa olsun izleyici bulabildiğine dikkat çekmektedir (1995, s. 117). Skal, 1931 yılının en kalıcı ve etkili icadının modern korku filmi olduğunu ifade etmektedir:

> "Korku filmleri; insan bedenini ve onun biyolojik işleyişini yeniden düzenleyen, Homo sapiens ile diğer türler arasındaki sınırları bulanıklaştıran, bilimdeki yeni ve neredeyse kavranamaz gelişmelere ve bu gelişmelerin alışıldık toplum, din, psikoloji ve algı yapılarına yönelttiği endişe verici tehditlere tedirgin bir biçimde yanıt veren bir tür popülist gerçeküstücülük işlevi görmekteydi." (Skal, 1993, s. 114).

Smuts, tıpkı komedi ve gerilim gibi diğer türlerde olduğu gibi korku filmlerinin de izleyicide uyandırdığı karakteristik tepkiye göre adlandırıldığını, bu nedenle korku filmlerinin korkutmayı amaçladığını belirtmekte ve korkmuş olmanın ne anlama geldiğine dikkat çekmektedir (2014, s. 6). Abisel'in ifade ettiğine göre korku, bir tehlike tehdidiyle ve tehlikenin kendisinin tanınmasıyla ilgili olup; insanıın yok edilme, zarar görme endişesinden kaynaklanmaktadır ve insanın yaşayan bir varlık olarak hayata kalma yöneliminin doğal bir sonucudur (1995, s. 132). Bu bağlamda Smuts bir paradoksa dikkat çekmektedir: Korku ve tiksinti, doğaları gereği kaçınılması gereken duygular olmalarına rağmen izleyiciler bu hisleri deneyimleyeceklerinin bilincinde olarak korku filmlerini tüketmektedir. Smuts bu paradoksa çözüm olarak en yaygın argümanın, anlatının yarattığı negatif duygu durumunun; izleme eyleminin sunduğu haz aracılığıyla dengelendiği olduğunu ileri sürmektedir.

Korku sineması yalnızca Amerikan sinemasının bir ürünü olmayıp Avrupa sineması tarafından da geliştirilmiştir ancak Hollywood 1930'larda birçok korku filmi üreterek türe büyük katkıda bulunmuştur (Abisel, 1995, s. 117). Leeder, sessiz sinema döneminde özellikle Almanya ve Amerika Birleşik Devletleri'nin korku sineması tarihinde önemli olduklarını belirtmekte ve Alman Dışavurumculuğu'nun türe biçimsel ve tematik anlamda katkı sağladığını ileri sürmektedir (2018, s. 9). Pek çok sinemacı Amerika Birleşik Devletleri'ne gelerek 1920'ler ve 1930'lar arasında Avrupa'ya hâkim olan karanlık ve gölgeli estetiği Hollywood'da taşımıştır. Örneğin *The Golem* (Carl Boese ve Paul Wegener, 1920) ve *Metropolis* filmlerinin görüntü yönetmeni olan Oscar ödüllü Karl Freund, 1928'de Amerika Birleşik Devletleri'ne gelerek *Dracula*'nın görüntü yönetmenliğini yapmıştır. Sharrett, korku sinemasının; kapitalist rekabetin, ataerkil sistemin ve iki dünya savaşının yarattığı yıkımdan

beslenen Dışavurumculuk ile Gerçeküstücülükten etkilendiğini belirterek "öteki" olanın, sistemin kendi devamlılığını sağlamak adına idealize ettiği değerlerle olan çatışmasını en dürüst ve doğrudan tartışan tür olduğunu savunmaktadır (2014, s. 56). Öteki kavramı bilim kurgunun da en temel yapı taşlarından biridir. Korku sinemasındaki öteki genellikle bir tehdit olarak kodlanırken bilim kurguda uzaylı, yapay zekâ veya mutant gibi insanlığın kendi tanımını sorgulaması için bir ayna görevi görür. Ancak hem bilim kurgu hem de korku kodlarını barındıran *Alien*'daki öteki; hem bir uzaylı hem de duygusuz bir katildir.

Korku sinemasının en önemli silahlarından biri, karakterleri bir mekâna hapsetmektir. Wright (2003, s. 43), korku anlatılarında karakterlerin genellikle şato, ıssız ada veya köy gibi dış dünyaya kapalı mekanlarda bir araya getirildiklerini belirterek hapsolmuşluk hissi ve mekansal izolasyona dikkat çekmektedir. Bu stratejiler çaresizlik hissini oluşturmaktadır. Tuğan, tür ikonografisi ve biçimsel kodlar bağlamında korku filmlerini diğer türlerden ayıran temel görsel özelliklerin orman veya perili evler gibi izole mekanlar, maskeli katiller gibi arketipler; bıçak ve silah gibi nesneler ile düşük düzeyli aydınlatma tercihlerinin olduğunu belirtmektedir (2017, s. 700). Spadoni'nin (2014, s. 151) ifade ettiğine göre en erken tarihli gazete eleştirilerinden güncel akademik çalışmalara kadar yapılan yüzeysel bir tarama bile korku sinemasının diğer türlere göre daha atmosferik olduğunu göstermektedir.

Aytekin, korku filmlerinin bilinmeyenle başlayıp bilinmeyenle bitmekte olduğunu ve bu bilinmezliğin de farklı şekillerde temsil edilebileceğini belirtmektedir. (2013, s. 65). Abisel'e göre korku filmleri en uzun ömürlü ve en çok ilgi gören, endüstrilerinin girdiği krizlerden etkilenmeyen, istenildiğinde çok ucuza mal edilebilen ve dünyanın her yerinde tercih edilen filmlerdir (1995, s. 115). Sharrett, korku sinemasının toplumsal ve politik gücünü vurgulayarak; beyaz, burjuva ve ataerkil toplumun değerlerine daha yıkıcı ve doğası gereği daha eleştirel yaklaşan başka bir tür olmadığını ifade etmektedir (2014, s. 56). Sharrett, toplumsal normları gülünç duruma düşürerek eleştiren komedinin aksine korkunun daha radikal, yıkıcı ve uzlaşmaz doğasına dikkat çekmektetir.

Abisel, sosyoloji literatüründe modernite krizi olarak adlandırılan; yirminci yüzyılın başlarında özellikle endüstrileşmiş kapitalist toplumlardaki bireylerin; teknolojinin gelişmesinden duyduğu endişelerin kentsel yaşamdaki yalnızlaşma duygusu ile birleşerek yeni korkular doğurduğuna dikkat çekmektedir (1995, s. 118). Korku anlatıları da modern toplumun yaşadığı korkulara bağlı olarak çeşitli dönüşümler geçirmiştir. Örneğin 1960'lara kadar korku filmlerinin genellikle Dracula ve Frankenstein gibi canavarlara ve fantastik

tehditlere odaklandığı görülmektedir. Ancak *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) ile tehdit artık bir tabutun içinde değil; yan odadaki, görünüşte kibar bir gencin zihnine dönüşmüştür.

Halloween (John Carpenter, 1978), genellikle kısıtlı kaynaklar ile maksimum psikolojik etki yaratmayı hedefleyen slasher türünün kurallarını standartlaştıran, Michael Myers karakteri ile katil tipolojisinin protoripini oluşturan ve düşük bütçeli bağımsız sinemanın ana akımı nasıl domine edebileceğini gösteren bir dönüm noktasıdır. Leeder (2018, s. 65), steadicam kullanımı, geniş açılı kompozisyonlar, maskeli katiller, ritmik müzikler, avcı-kurban dinamiği, izleme eylemi ve takip sekansları ile öne çıkan *Halloween*'in elde ettiği gişe başarısının; daha sonra slasher olarak adlandırılacak düşük bütçeli filmlerde tıpkı Myers gibi basit motivasyonlu, kolayca pazarlanabilecek belirgin görünümlere sahip kötü karakterleri ve Carol J. Clover tarafından "Final Girl" olarak adlandırılan hayatta kalan son kadın kahramanları ön plana çıkardığını belirtmektedir. *Halloween*, huzurlu Amerikan mahallelerini birer ölüm tuzağına dönüştürürken aynı zamanda Sharrett (2014, s. 56)'ın değindiği değerlerin sarsılmasını da görselleştirmektedir. Slasherlar ucuza çekilip çok kazandırdığı için popüler olsa da stüdyolar büyük bütçeli, prestijli korku filmleri yapmaya devam etmiştir.

2.2.6 Müzikal

Müzikaller, adından da anlaşılabileceği üzere müziğe özel bir önem veren filmlerdir (Abisel, 1995, s. 208) ve genellikle parlak renkler, stilize mekanlar ve kusursuz bir ritim duygusu üzerine kuruludur. Grant müzikal türünü, ana karakterlerin şarkı söylediği ve/veya dans ettiği performansları içeren; şarkı ve dansın olay örgüsünün önemli bir unsuru olduğu yapımlar olarak tanımlamaktadır (2012, s. 1). Hikâye yalnızca diyaloglar ile değil; şarkı ve dans yoluyla da ilerlemekte ve karakterlerin psikolojik durumunu yansıtmaktadır. Ancak Abisel (1995, s. 208), karakterlerin metin içi veya metin dışı bir müzik kaynağına tepki vererek dans edip şarkı söylediği tüm filmlerin müzikal olarak kabul edilmediğini, çünkü söz konusu filmlerde şarkı ve dansın filmin varlığı için hayati bir önem taşımayabileceğini belirtmektedir. Schatz (1981, s. 186), müzikalin Amerikan kültürü tarafından en çok sevilen ancak en az anlaşılan veya takdir edilen türlerden biri olduğunu belirtmektedir.

Müzik, dans ve şarkılarla özellikle Büyük Buhran döneminde insanları gündelik yaşamın sıkıntılarından uzaklaştırarak onlara bir kaçış sunan müzikaller, zamanla karakterlerin duygularını ve hikâyenin gelişimini de içeren dramatik bir araç haline gelmiş ve kendi anlatı yapısını kurmuştur. Büyük Buhran döneminde Amerikan halkı işsizlik, yoksulluk ve umutsuzlukla boğuşurken Hollywood stüdyoları fabrikasyon olarak neşeyi, eğlenceyi, zenginliği ve peri masallarını anlatan müzikaller üretmeye başlamıştır. Bu bağlamda

Amerikan müzikali, kitlelerin toplumsal travmalardan kaçmasını sağlayan escapist bir özellik gösterebilmektedir. Abisel (1995, s. 183), pek çok sinema yazarının müzikalleri birer kaçış filmi olmaları nedeniyle onlardan herhangi bir konuda bir beklentiye sahip olmayı anlamsız bulduklarını belirtmektedir.

Altman (1999, s. 32) günümüzde erken dönem müzikallerin klasikleri sayılan filmlerin ilk ortaya çıktıklarında müzikal olarak adlandırılmadıklarını ifade etmektedir. Abisel, müzikallerin hemen hemen tüm ülkelerin sinemaları tarafından kendine özgü tarzlarla yapılmış olsalar da türün genel olarak değerlendirilmesi söz konusu olduğunda Hollywood'un belirleyici olduğuna dikkat çekmektedir (1995, s. 181). Abisel bu durumu iki gerekçe ile açıklamaktadır: ilki müzikallerin yüksek maliyetli prodüksiyonlar gerektirmesi, ikincisi ise özellikle yirminci yüzyılın başından itibaren Amerikan gösteri dünyasında tiyatrolarda sahnelenen müzikallerin getirdiği deneyim ve tecrübedir. Sinema literatüründeki genel kanı; müzikal filmlerin, sinemaya sesin gelmesiyle birlikte Hollywood'da ani bir çıkış yaptığı yönündedir (Altman, 1999, s. 31). Benzer şekilde Grant (2012, s. 4), westernlerin ucuz serüven romanlarından; gangster filmlerinin polisiye dergilerinden ve gazete manşetlerinden; korku filmlerinin ise gotik romanlardan evrilmesine karşılık müzikal türünün bizzat Hollywood ile birlikte gelişen yepyeni bir form olduğunu savunmaktadır.

Sesli filmin ilk dönemlerinden itibaren müzikal filmler de dönemin popüler sinemanın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Abisel, 1995, s. 210). Altman'a göre müzikallerin erken dönemine dair yapılan incelemeler, Hollywood'un sesli filmlere geçiş sürecinde kendi özgün anlatı dilini oluşturmak yerine Broadway'de var olan şablonları benimsediği; orijinal yapımlar üretmeye başladığında ise Broadway personellerinden destek aldığını göstermektedir (1999, s. 31). Amerika özelinde tür, 1920'lerin sonları ve 1930'ların başlarında vodvil, müzikhol ve tiyatrodaki kökenlerinden ortaya çıkarak 1940'larda dikkate değer bir sanatsal ve kültürel ifade düzeyine ulaşmıştır (Schatz, 1981, s. 186). Technicolor teknolojisinin gelişimi ve MGM Stüdyosu'nun yatırımlarıyla müzikaller giderek popülerleşmiştir. Neredeyse tüm tür araştırmacıları *The Jazz Singer*'ı (Alan Crosland, 1927) müzikal filmlerin ilk örneği olarak kabul etmekte; 1929 ve 1930 yıllarını da müzikalın altın çağı olarak adlandırmaktadırlar (Altman, 1999, s. 31). Müzikallere aktarılan yüksek sermayenin kâr ile geri dönebilmesi; sanatçılar, şarkı sözü yazarları, besteciler, orkestra şefleri, dansçılar, koreograflar, sahne tasarımcıları ve senaristlerden oluşan son derece büyük ve uzmanlaşmış bir kadro gerektirmekte; bu gereklilik de müzikal türünün tarihsel süreçte kaçınılmaz olarak büyük stüdyoların kontrol alanında gelişmesine zemin hazırlamıştır (Abisel, 1995, s. 182).

Sinemadaki gerçeklik türün kendi kurallarıyla ölçülmektedir. Müzikalde karakterler büyük bir aşk, hayal kırıklığı veya zafer anı gibi diyalogların duygusal yoğunluğu ifade etmede yetersiz kaldığı anlarda şarkı söyleyip dans etmeye başlamaktadır. Böylece rasyonel gerçeklik kırılarak diegetik dünya (anlatı içi) ile non-diegetik (anlatı dışı) müziğin birleştiği bir alan yaratılmaktadır. Grant (2012, s. 3), müzikallerde şarkı veya müziğin çoğu zaman filmin kendi gerçekliğinin dışından geldiğini belirtmekte ve bu bağlamda *Singin' in the Rain* filminde Don Lockwood karakterinin, şarkıya başlamadan önce boş bir stüdyoda ışıkları ayarlayıp rüzgar makinesini çalıştırmasını, türün gerçeklik kurallarını yıkmasına örnek olarak göstermektedir.

Neale inandırıcılığın türden türe farklılık gösterdiğinin altını çizerek bir karakterin durup dururken şarkı söylemeye başlamasının bir müzikal film için son derece inandırıcı, olası ve gerekli olduğunu belirtmektedir (2003, s. 161). Ancak bu eylem bir savaş veya gerilim filmi için geçerli değildir. Neale bu noktada bir filmde bir karakter mantıklı bir gerekçe olmadan aniden şarkı söylemeye başlıyorsa izleyicinin de bu filmin bir müzikal olabileceği varsayımını geliştirdiğini ifade etmektedir. Abisel sinemanın sahip olduğu imkanlara dikkat çekerek sinematografinin doğası gereği tiyatro sahnesinin fiziksel sınırlarını aştığını; kameranın hareketleri, ritmi ve temposunun da görüntüdeki hareketin ve bu harekete eşlik eden sesin etkisini arttırdığını belirtmektedir (1995, s. 210). Karakterler kimi zaman sokaktaki yabancılarla daha önce prova edilmiş gibi kusursuz bir uyum ile dans etmeye başlamakta, kimi zamansa hikâye doğrudan bir tiyatro oyunu veya gösteri hazırlayan sanatçıların hayatına odaklanmaktadır.

Grant (2012, s. 3) müzikallerin duygulara somut bir biçim vermeleri nedeniyle dışavurumcu sinemaya diğer tüm türlerden daha çok yaklaştığını ve karakterlerin doğrudan kameraya hitap ederek şarkı söyleyip dans etmeleriyle klasik anlatı mantığını sürekli ihlal eden tek tür olduğunu savunmaktadır. Tıpkı Alman Dışavurumculuğu örneklerinde görülebileceği gibi müzikaller de izleyiciye yapay bir dünyada olduklarını hatırlatmaktadır. Technicolor döneminde renklerin parlak ve canlı kullanılması da bu amaca hizmet etmektedir. Ayrıca *Singin' in the Rain*'de "You Were Meant for Me" şarkısının söylendiği sahnede olduğu gibi setin bir stüdyo olduğu gizlenmeden, estetik bir tercih olarak da kullanılabilmektedir. Abisel, müzikallerin sahip olduğu yoğun ekip çalışmasının en popüler yapımlarda bile yönetmenin geri planda kalmasına yol açtığını; Busby Berkeley ve Vincente Minnelli gibi istisnalar dışında türde baskın bir yönetmen imzasının tespit edilmesinin oldukça zor olduğunu ifade etmektedir (1995, s. 182). Ancak kimi yapımcılar; şarkıcılardan koreografiara, senaristlerden bestecilere kadar bir müzikaldeki tüm teknik ve kreatif ekibi seçerek öne çıkabilmektedir.

3 AKSİYON SİNEMASI

Aksiyon sineması özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren giderek artan bir popülerlik kazanarak geniş kitlelere hitap eden bir türdür. Aksiyon filmleri genellikle izleyicide heyecan, gerilim ve adrenalin duygusu uyandırmayı amaçlamaktadır. Bu bölümde aksiyon sinemasının tarihsel gelişimi, aksiyon filmlerinde kullanılan anlatı yapıları, karakteristik kahraman tipleri, düşman figürleri ve yan karakter yapıları ele alınmakta, ardından türün kodlarını içinde barındıran *John Wick* (2014) filmi örnek olarak incelenmektedir.

3.1 Aksiyon Sinemasının Tarihsel Gelişimi

Aksiyon türü Hollywood Stüdyo Sistemi'ndeki diğer türler gibi belirli bir anda aniden doğmamış, zaman içinde başka türlerle iç içe gelişmiş, özellikle teknoloji ve kültürden etkilenerek şekillenmiştir. Soberon'a (2021, s. 2) göre aksiyon filmlerinin tam olarak nasıl tanımlanacağı konusunda süregelen bir tartışma olsa da birçok akademisyen bu türün 1980'li yılların başlarında farklı türlerin birleşimiyle ortaya çıktığını öne sürmektedir. O'Brien (2012, s. 12) aksiyon türünün tarihsel olarak özellikle western, suç ve savaş filmlerinin süzgecinden geçerek ortaya çıktığını ve 1970'ler boyunca bu türlerle kaynaşarak 1980'lerin başlarında belirgin bir biçim ve içerik dizgesine dönüştüğünü belirtmektedir. Benzer şekilde Lichtenfeld (2007, s. 2), aksiyon sinemasının gelişirken western ile film noir geleneklerini bir araya getirerek birbirine tamamen zıt görünebilecek bu iki türü uzlaştırdığını belirtmektedir. Tasker (2004, s. 3) birçok eleştirmenin aksiyon filmlerini Hollywood'un post-klasik gişe filmlerinin temsilcisi olarak gördüğüne dikkat çekmekte ve aksiyon türünü anlamanın, onu tarihsel bir bakış açısıyla değerlendirerek mümkün olduğunu belirtmektedir.

O'Brien, "sinema" teriminin hareket anlamına gelen Yunanca "kine" sözcüğünden türetilmiş olduğuna dikkat çekerek bu etimolojik kökenin; sinemanın doğasında eylem ve hareketin bulunduğunu gösterdiğini savunmaktadır (2012, s. 12). Bu bağlamda O'Brien sinemanın yalnızca bir hikâye anlatımı değil aynı zamanda yapısı gereği hareketle tanımlanan bir pratik, bir hareket, bir "aksiyon/action" olduğunu vurgulamaktadır. Jones (2019, s. 99) da, O'Brien ile paralel olarak aksiyon sinemasını en yalın haliyle bir "hareket sineması" olarak tanımlamakta ve aksiyon filmlerinin konuları, tarihleri ve bütçelerinden bağımsız olarak tamamen bir hareket ve dinamizm düzleminde işlediğini belirtmektedir.

Higgins, aksiyon sinemasını tanımlamak için literatürde genellikle "roller-coaster" veya kısaca "seyir" (ride) kavramlarına başvurulduğunu belirtmekte ve bu benzetmelerin izleyiciye bir dizi heyecan verici deneyimden oluşan bir yolculuk vaat ettiğini ifade etmektedir (2008, s.

74). Birçok film aksiyon içermekte, aksiyonu sergilemekte veya aksiyon etrafında inşa edilmektedir. Bu nedenle aksiyon filmi ifadesi öz yinelemeli bir kavramdır ve tıpkı "motion picture" gibi aslında sinemanın kendisi için de eşanlamlı olarak kullanılabilmektedir (O'Brien, 2012, s. 12). Sinema tarihi boyunca üretilen çoğu filmde fiziksel aksiyon sahneleri yer almıştır. Tasker, aksiyon ve macera kavramlarının aslında kesin bir türe işaret etmediğini, Hollywood filmlerinin genellikle melez türler olduğunu ve aksiyon sinemasının da bu nedenle "aksiyon-gerilim", "aksiyon-fantezi" gibi farklı geleneklerden beslendiğini savunmaktadır (2004, s. 4). Ancak Kendrick, 20. yüzyılın ikinci yarısında aksiyon filmlerinin; şiddet içeren aksiyon sahneleri ve maceraperest bir kahraman barındıran western, swashbucklers[5] ve egzotik macera filmleri gibi diğer anlatıların bir derlemesi olmaktan çıkıp hem Amerika Birleşik Devletleri'nde hem de küresel ölçekte gişe hasılatlarını domine eden, tamamen bağımsız ve kabul gören bir tür haline geldiğini belirtmektedir (2019, s. 36). Benzer olarak Jones (2019, s. 102), aksiyon sinemasının birçok mihenk taşının 1980'ler ve 1990'larda üretildiğini ifade etmektedir. Söz konusu yıllarda türün popülerleşmesi, aksiyonu izleyiciye doğrudan fiziksel heyecan ve tatmin sunan baskın bir endüstriyel formüle dönüştürmüştür. Higgins'e (2008, s. 74) göre eleştirmenler ve stüdyo pazarlamacıları, aksiyon türünün duygu ve heyecan vaat eden bir araç olarak tanımlanmasında ortak bir kanıya varmıştır ve tüm zamanların dünya çapında en çok hasılat yapan yirmi beş filminden on tanesi aksiyon türündedir.

Lichtenfeld aksiyon sinemasının, 1970'li yıllarda western ve kara film gibi klasik türlerin kodlarının giderek modern metropollere taşınmasıyla doğduğunu belirtmektedir (2007, s. 23). Vahşi batının kanyonları yerini şehrin sokaklarına; at sırtındaki kovboyları da asfalt üzerinde Magnum taşıyan polislere bırakmaya başlamıştır. Kendrick'e göre intikamcı (vigilante) odaklı anlatılar 1970'lerin kentlerde geçen aksiyon filmlerinde öne çıkarak; kara polisiye dedektif hikayeleri ve süper kahraman çizgi romanlarında da sıkça işlenen, yasaları aşan adalet ve cezalandırma eksenli anlatıları karanlık ve gerçekçi bir üslupla tekrar üretmektedir (2019, s. 40). Lichtenfeld bu noktada Clint Eastwood'un western personasının bir polis dedektifine dönüştüğü ve adaleti aramak için kanunun dışına çıkan modern anti-kahraman arketipinin de temellerinin atıldığı *Dirty Harry* (Don Siegel ve Clint Eastwood, 1971) filminin hem bu geçişin hem de aksiyon filmlerinin ilk ve en net örneği olarak kabul edildiğini belirtmektedir.

[5] Kendrick, kılıcın bir kalkana çarpınca çıkardığı "swash" sesi ve bir kalkan türü olan "buckler" kelimelerinin birleşiminden oluşan "swashbuckler" terimini; üstün kılıç kullanma becerisine sahip karakterlere, fiziksel performansa, akrobasiye ve eğlenceli bir anlatıya dayanan tarihi macera/dövüş filmlerini tanımlamak için kullanmaktadır.

Tasker'a (1993, s. 2) göre bütçelerin devasa ölçeği, kazanılan gişe başarıları ve beyazperdede sergilenen erkek bedenleri; 1980'lerin Hollywood sinemasında bir değişim yaratmıştır. Kendrick (2019, s. 47), 1980'ler ve 1990'larda enflasyon, yıldız oyuncuların ücretleri ve pahalı özel efekt kullanımları nedeniyle Hollywood'da film yapım maaliyetlerinin hızla yükseldiğini; bu harcamaların bir sonucu olarak aksiyon filmlerinin de giderek büyüdüğünü; sahnelerin uzadığını, patlamaların sıklığının arttığını ve türün "saf aksiyon" olarak adlandırıldığını ifade etmekte ve aksiyon sinemasına ayrılan bütçenin artmasını tür için bir milat olarak değerlendirmektedir.

1990'ların başı itibarıyla aksiyon filmleri, kendi türsel geçmişinin farkında olan bir sinemasal düzlemde varlığını göstermeye devam etmiş ve Soğuk Savaş'ın politik söylemleriyle özdeşleştirilir hale gelmiştir (O'Brien, 2012, s. 69). O'Brien, *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993) filminin bu duruma dair ironik bir öz farkındalık içerdiğini öne sürerek Sylvester Stallone'un canlandırdığı bir polis ile Wesley Snipes'ın canlandırdığı suçlunun dondurulduktan yıllar sonra barışçıl bir gelecekte uyandırılarak bu yeni topluma ve kültüre hiçbir şekilde ayak uyduramamalarına dikkat çekmektedir. Purse (2019, s. 69), modern aksiyon sinemasının zorlaşan piyasa şartlarına önlem almak amacıyla ucu açık franchiselar ve farklı medya platformlarına uyarlanabilecek hikâyeleri seçme eğiliminde olduğunu belirtmektedir.

Özetle tarihsel süreç boyunca farklı dönemlerin toplumsal ve teknolojik dinamikleriyle biçimlenen aksiyon sineması, türün kendine özgü bir görsel ve tematik dil inşa etmesini sağlamıştır. Söz konusu dilin tez bağlamında tam olarak anlaşılabilmesi ve melezleşme süreçlerindeki rolünün ortaya koyulabilmesi için, aksiyon sinemasının bu süreçte kemikleşen içsel anlatı yapısının ve belirleyici ikonografik öğelerinin incelenmesi gerekmektedir.

3.2 Aksiyon Filmlerinde Anlatı Yapısı ve İkonografi

O'Brien, klasik aksiyon filmi anlatısının hayatta kalma, direnme ve intikam üzerine kurulu üç perdeli bir yapı etrafında şekillendiğini belirtmektedir (2012, s. 14). Lichtenfeld aksiyon türünün diğer tüm türlerde olduğu gibi izleyicide bir dizi beklenti yaratan; bazıları olay örgüsüyle ilgili, bazıları mitolojik, bazıları ise tamamen sinematografik olan unsurların bir karışımından meydana geldiğini ifade etmektedir (2007, s. 1). Purse, David Bordwell'in modern Amerikan sinemasının biçimsel baskın üslubunu tanımlamak için kullandığı ve hızlı kurgu, uç odak uzaklıkları (aşırı geniş veya dar açılar), yoğun yakın çekimler ve dinamik kamera hareketleri olmak üzere dört ana unsurdan oluşan "yoğunlaştırılmış devamlılık" (intensified continuity) üslubunun çağdaş ana akım filmlerinin neredeyse tamamında belirgin

bir şekilde görüldüğünü ifade etmektedir (2011, s. 38). Örneğin *Casino Royale* (Martin Campbell, 2006)'in açılışındaki yüksek tempolu aksiyon sekansı incelendiğinde bu dört unsurun yalnızca bir arada kullanılmakla kalmayıp, aynı zamanda tek bir amaca hizmet edecek şekilde birbirini tamamladığı görülmektedir (Purse, 2011, s. 38).

Kendrick'in (2019, s. 35) ifade ettiği üzere 1950 ve 1990'lar arasında geçen dönemde Hollywood'da westernler, antik çağ destanları[6] ve klasik macera filmleri gibi aksiyon-macera şemsiye kavramı altında yer alan spesifik anlatı veya alt türler popülerliğini kaybetmeye başlamış; buna karşılık kent gerilimleri, intikam öyküleri, blaxploitation[7] sineması, buddy-cop olarak adlandırılan sıkı dost polis komedileri ve bütçeleri giderek artan, görsel efekt odaklı bilim kurgu, fantastik ve süper kahraman filmleri yükselişe geçmiştir. Lichtenfeld (2007, s. 1), aksiyon anlatısını açıklarken *Wanted Dead or Alive* (Gary Sherman, 1986) filminin; geçmişini unutmaya çalışan ve en iyisi olma sorumluluğunun getirdiği yükü taşıyan yalnız bir kahraman ve bu kahramanı feda etmeye hazır bir devlet bürokrasisi, yozlaşmış bir düşman, adalet için verilen mücadele, katledilen bir arkadaş, öldürülen bir sevgili, şiddet, silahlar, patlamalar, kovalamacalar ve akılda kalıcı tek cümlelik replikler olan "one-liners"lar gibi tür için önemli unsurları barındırdığını belirtmektedir.

Purse (2011, s. 66) aksiyon filmlerinde bedenin önemli bir anlatı unsuru olarak konumlandırıldığını ve hem kahramanın hem de düşmanlarının bedenlerinin dikkat çekici biçimde öne çıkarıldığını vurgulamaktadır. Aksiyon sineması, Tasker'ın (1993, s. 2) da ifade ettiği üzere erkek bedeninin sergilenmesi üzerinden şekillenen görsel hazlar barındırmakta; filmlerdeki aksiyonun kendisi dahi etken bir maskülenlik tanımını pekiştirerek bu görsel hazları meşru kılmakta ve hikâye akışı içinde mantıklı bir zemine yerleştirmektedir. O'Brien (2012, s. 14) ise aksiyon sinemasında bedenin fiziksel temsili üzerinden aktarılan toplumsal ve kişisel kurtuluş hikâyelerinin varlığına dikkat çekmektedir.

Gallagher normal şartlarda belki de yalnızca yerel pazarlar ile sınırlı kalabilecek veya yabancı film kategorisinin sınırlarının dışına çıkamayabilecek aksiyon filmlerinin dünya çapında bu kadar çok izlenmesi ve dil engelini kolayca aşabilmesini, hareket halindeki insan bedenini merkeze alan anlatısal ve görsel yapılara sahip olmaları ile açıklamaktadır (2019, s. 77). Gallagher, 1950'lerden itibaren Japon samuray filmleri ve 1970'lerin başından itibaren Hong Kong kung-fu filmlerinin yanısıra 1970'lerdeki blaxploitation ve 1980'ler boyunca Golan-

[6] "Sword-and-sandal epics" Türkçesi ile kılıç ve sandalet destanları tanımı, antik çağ anlatılarını konu edinen filmleri belirtmek amacıyla kullanılmıştır.

[7] 1970'lerde ABD'de siyah kültürünü merkeze alan, genellikle suç ve aksiyon temalı düşük bütçeli popüler filmleri tanımlamak için literatürdeki "blaxploitation" kavramı kullanılmaktadır.

Globus yapımları gibi ABD merkezli fimlerin uluslararası pazarda büyük bir yer edinmesini örnek göstermektedir. Çoğu film her ülkenin kendi kültürel kodlarına ve dile özgü unsurlara bağlı kalırken aksiyon sinemasındaki kavgalar, dövüş sanatları, atletizm, stilize koreografik performanslar ve hareketli sahneler kültürel sınırları aşarak dünyadaki herkes için aynı anlamı taşımaktadır. Bedensel performansın ön plana çıkarılması, aksiyon filmlerinin yerel sınırları aşarak dünya çapında devasa bir gişe başarısı yakalamasını sağlayan en önemli unsurdur. Bu bağlamda aksiyon filmlerinin evrensel, "kinetik" bir dile sahip olduğu düşünülebilir.

Aksiyon filmlerinde hareket, yalnızca sahnelerin akmasını sağlayan teknik bir araç değil, hikâyenin ilerlemesini ve temponun yükselmesini sağlayan en temel unsurdur. Jones, *Speed* (Jan de Bont, 1994) filminin yalnızca hareketi ön plana çıkarmakla kalmayıp aynı zamanda bu hareketin sahnelenmesini de titizlikle yöneterek izleyiciye kendisinin de hareket ettirildiği duygusunu hissettirdiğini vurgulamaktadır (2019, s. 102). Aksiyon filmlerindeki bu hareket ihtiyacının kendini gösterdiği en belirgin formatlardan biri kovalamaca sahneleridir. Barrowman'a göre kovalamaca filmleri hangi tarzda olursa olsun kısa bir sürede yaratıcı yönetmenlerin sinemanın zaman ve mekân sınırlarını esnetmek amacıyla deneysel çalışmalar yürütebildiği en verimli ve üretken alan haline gelmiştir (2019, s. 17). Jones, erken dönem kovalamaca filmlerinin (chase films) kesintisiz aksiyon ve kurgu aracılığıyla farklı mekanları birbirine bağlayarak paralel kurgu ve 180 derece kuralı gibi teknikleri kullandıklarını; ancak kadrajlama açısından statik kalmaları nedeniyle heyecan ve mizah duygusunun oyuncuların kadrajdaki hareketlerine bırakıldığını belirtmektedir (2019, s. 100). Zaman içerisinde sinema teknolojisindeki gelişmeler, kovalamaca sahnelerini bu statiklikten kurtarmıştır.

Barrowman (2019, s. 16) kovalamacanın her bir planının; kovalanan karakter ve onu kovalayanlar kadraja bir taraftan girip diğer bir taraftan çıkana kadar belirli bir mekâna odaklandığını, her yeni planın da karakterlerin yeni bir mekâna girmeleriyle başladığını ve bu sürecin kovalamaca genellikle yakalanmayla sonuçlanana kadar devam ettiğini belirtmektedir. Kovalamaca sahneleri modern aksiyon sinemasında *Point Break* (Kathryn Bigelow, 1991) ve *Casino Royale*'de yaya takipleri, *Bullitt* (Peter Yates, 1968) ve *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008) filmlerinde araba takipleri, *Star Wars* (George Lucas, 1977) ve *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) filmlerinde hava takipleri, *True Lies* (James Cameron, 1994)'ta Arnold Schwarzenegger'ın at üzerindeyken bir motosikletliyi kovalaması veya *Live Free or Die Hard* (Len Wiseman, 2007)'da Bruce Willis'in bir tır sürerek tehlikeli madde kamyonunu takip ederken kendisinin de bir savaş uçağı tarafından takip edilmesi gibi farklı anlatısal ve estetik boyutlarda varlığını sürdürmektedir (Barrowman, 2019, s. 16). Jones

(2019, s. 100), kameranın bir tren, araba veya hareket halindeki bir aracın önüne monte edildiği "phantom ride" yapımları ile kovalamaca filmlerinin sinemadaki hareket estetiğinin ilk adımları olduğunu belirterek bu unsurları içeren 1910'ların "Keystone komedileri" ve 1920'lerin slapstick komedilerinin de aksiyon sinemasının estetiğini önceden müjdelediğini ifade etmektedir.

Kendrick, sessiz sinema dönemindeki en erken kovalamaca sahnelerinde kullanılan kesintisiz kurgu tekniklerinden devasa set tasarımlarına, fantastik dünyalar yaratan stop-motion animasyondan optik basım tekniklerine kadar teknolojinin aksiyon sinemasının her evresini doğrudan etkileyip inşa ettiğini belirtmektedir (2019, s. 35). Örnek olarak Purse, 2000'lerin aksiyon filmlerinde sahnenin içindeki hareket hızını değiştiren "speed ramping" tekniğinin özellikle *The Matrix* sonrasında popülerleştiğini ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha ucuz ve kolay uygulandığını ifade etmektedir (2011, s. 68). Teknoloji zaman içerisinde aksiyon filmlerinin doğası gereği patlamalarla dolu yüksek tempolu hikâyelerinin görselleştirilmesinde önemli bir unsur haline gelmiştir. Nitekim aksiyon sineması ayrıntılı dövüş sahneleri, yüksek tempolu kovalamacalar, büyük patlamalar, tehlikeli olaylar ve gelişmiş özel efektlerle tanımlanmaktadır. Görsel efekt teknolojilerindeki gelişme ve özellikle 1990'larda bilgisayar üretimli görüntülere (CGI) geçiş süreci; izleyici ve görüntü arasındaki ilişkiyi de kökten değiştirmiş; fizik kurallarına meydan okuyabilen aksiyon sekanslarının oluşturulmasına olanak tanımıştır (Kendrick, 2019, s. 35).

Higgins'e göre aksiyon filmleri çağdaş türler arasında hem en popüler hem de en çok eleştirilen türlerden biridir ve çoğu akademisyen tarafından anlatı yerine görselliğe öncelik vermekle eleştirilmektedir (2008, s. 74). Purse bu eleştirinin dijital efektlerin giderek yaygınlaşan kullanımıyla güçlenmiş görünebileceğini ifade etmekte ve *Avatar* (James Cameron, 2009)'ın çığır açıcı 3D tekniği ve hareket yakalama (motion capture) teknolojileriyle iddialı bir görsel deneyim vadettiğini ancak bu teknik yetkinliğin, filmin bazı eleştirmenler tarafından aşırı gösterişli bulunarak eleştirilmesine zemin hazırladığını ve amansızca küçümsendiğini belirtmektedir (2011, s. 21). Ancak Kendrick (2019, s. 35), aksiyon sinemasının teknoloji ile arasında sarsılmaz bir bağ olduğunu ifade etmekte ve renk kullanımının yaygınlaşması, çeşitli geniş ekran formatları, çok kanallı ses sistemleri ve sürekli gelişen görsel efektler aracılığıyla filmlerin izleyici üzerindeki gerçeklik duygusu, seyir zevki ve bağın üst düzeye çıkartıldığını vurgulamaktadır.

Kimi eleştirmenlere göre aksiyon filmleri, esas amacı gişede çok para kazandırmak olan ekipler tarafından tasarlanmakta ve bu nedenle büyük sahneler ve efektler kullanılmaktadır

(Higgins, 2008, s. 74). Güncel eleştiriler, Hollywood yapımlarında görsel önceliğin tesadüfi değil, stratejik bir endüstriyel seçim olduğuna yöneliktir. Bu durum Purse'a (2011, s. 21) göre filmlerin pazarlama süreçlerine hizmet eden ticari bir meta niteliği kazanmasına yol açabilmektedir. Jones (2019, s. 115), özellikle 2000 sonrası modern aksiyon sinemasına yöneltilen, "aksiyonun anlaşılamaz hale geldiği" yönündeki eleştirilere karşı çıkarak, *Quantum of Solace* (Marc Forster, 2008) gibi filmlerdeki hızlı kurgunun, sarsıntılı kameranın ve bulanık görüntülerin izleyiciye olayı net bir şekilde göstermek yerine o anki kargaşayı, hızı ve adrenalini hissettirmek için bilinçli olarak seçildiğini belirtmektedir.

Kendrick (2019, s. 47) en popüler aksiyon filmlerinin franchiselara dönüşmesinin şaşırtıcı olmadığını vurgulamakta ve *Die Hard* (John McTiernan, 1988)'ın bugüne kadar yalnızca dört devam filminin yanında yalnız bir polis veya askerin; izole edilmiş spesifik bir mekânda bir düşman tarafından kontrol edildiği benzer bir kurgu ve anlatıya sahip aksiyon filmlerinin öncüsü olduğunu belirtmektedir. Öyle ki Kendrick, *Under Siege* (Andrew Davis, 1992) filmini gemide geçen bir Die Hard; *Passenger 57* (Kevin Hooks, 1992)'yi uçakta geçen bir Die Hard; *Speed*'i otobüste geçen bir Die Hard ve *Sudden Death* (Peter Hyams, 1995)'i ise hokey arenasında geçen bir Die Hard olarak açıklamaktadır.

Bilgisayar ve konsol platformlarında geniş kitlelere sahip olan pek çok oyun; hareket, fiziksel performans, çatışma ve gerilim üzerine kuruludur ve bu unsurlar aksiyon sinemasının karakteristik öğeleriyle de doğrudan örtüşmektedir. Örneğin Chan (2023, s. 58), nişancı oyunu türünün doğası gereği sinematik bir anlatıma eğilimli olduğuna dikkat çekmektedir. Doğası gereği dövüş sanatları, nişancı, hayatta kalma ve tarihsel fantezi gibi oyun türleri aynı zamanda aksiyon sineması unsurlarını içermektedir. Bu nedenle söz konusu oyun türleri, aksiyon filmlerinin görsel ve anlatısal diline kolayca uyarlanabilmektedir. Mermilerin havada uçuştuğu nişancı türündeki oyundan uyarlanan *Max Payne* (John Moore, 2008); dövüş koreografileriyle öne çıkan *Street Fighter* (Steven E. de Souza, 1994); *Indiana Jones* tarzı klasik aksiyon-macera anlatısına sahip *Uncharted* (Ruben Fleischer, 2022); abartılı akrobatik dövüş koreografileri içeren *Prince of Persia: The Sands of Time* (Mike Newell, 2010) ve *Assassin's Creed* (Justin Kurzel, 2016) filmleri; kıyamet sonrası senaryolarda karakterlerin savaşarak hayatta kalmalarına dayanan "survival" türündeki *Resident Evil* ile kadın aksiyon kahramanı figürünü küresel ölçekte yeniden inşa eden *Tomb Raider* franchiseları gibi pek çok film, farklı türdeki oyun anlatılarının beyaz perdedeki karşılıklarıdır. Chan (2023, s. 58), 2000'lerin başında eleştirmenlerden büyük övgü toplayan *Max Payne* oyununun başarısını;

neo-noir anlatılardan beslenen karanlık ve gerçekçi estetiğine ve John Woo sinemasından esinlenilmiş yüksek tempolu, yoğun çatışma aksiyonuna bağlamaktadır.

Tez bağlamında söz konusu anlatı yapısı ve ikonografi, aksiyonun başka türlerle temas ettiğinde nasıl biçim değiştirdiğini analiz etmek açısından önemli bir ölçüt olarak kabul edilmektedir. Ancak tüm bu yapıyı harekete geçiren ve izleyicinin özdeşleşme kurmasını sağlayan asıl unsur, bu yapının merkezinde yer alan karakterlerdir. Bu doğrultuda aksiyon filmi karakterlerinin incelenmesi gerekmektedir.

3.3 Aksiyon Filmi Karakterleri

Aksiyon filmlerinde hızla akan yüksek tempolu anlatılar, düşmanlarla yüzleşen kahramanlar etrafında şekillenmekte; protagonist ile antagonist arasındaki mücadeleler bu anlatıların odak noktasını oluşturmaktadır. Aksiyon kahramanları kendi zayıflıklarını hedef alan ölümcül tehditlere karşı mücadele etmekte, giderek zorlaşan engelleri aşmakta ve nihayetinde dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek amacıyla başdüşmanlarıyla yüzleşerek onları mağlup etmekte; böylece aksiyon anlarında bozulan düzenin yeniden kurulmasıyla izleyiciye bir arınma (katarsis) duygusu yaşatmakta ve net bir biçimde klasik anlatı sineması içinde kendisine yer bulmaktadır (O'Brien, 2012, s. 3). Aksiyon filmleri *Lone Wolf McQuade* (Steve Carver, 1983), *The Last Boy Scout* (Tony Scott, 1991) ve *The Expendables* (Sylvester Stallone, 2010) örneklerinde görüldüğü gibi sıklıkla topluma tam anlamıyla entegre olamayan, ancak onur ve görev duygularına bağlılıkları sebebiyle yaşamları da dahil olmak üzere her şeyi riske atarak toplumu korumayı üstlenen kahramanları merkeze almaktadır (Barrowman, 2019, s. 26).

Aksiyon kahramanları; abartılı tehlikeli sahneler ve devasa patlamalar eşliğinde, gelişmiş fiziklerine, silah çeşitliliğine ve dövüş becerilerine denk büyüklükte bir yıkım yaratmakta ve toplumun hem ayrıcalıklı hem de mağdur (underdog) kurtarıcısı olarak düşmanlarına karşı amansız bir mücadele vermektedir (Lichtenfeld, 2007, s. 60). Jones (2019, s. 99), aksiyon kahramanının her şeyden önce hareket halinde olduğunu ve bir aksiyon sekansının da her ne içerirse içersin, kendisinden önce ve sonra gelen sahnelerden her zaman daha hızlı olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda Jones (2019, s. 99), aksiyon filmi kahramanlarının, genellikle süper kahramanların durağan bir dövüş sanatı pozu vermeleri veya bir kovalamaca sahnesi öncesi arabanın motorunu bağırtmaları gibi hareketsizlik belirten anların aslında gerilimle yüklü olduğuna dikkat çekerek bu sahnelerin izleyiciye beklenilen hareketin çok yakında gerçekleşeceği sinyalini vermekte olduklarını belirtmektedir.

1980'ler Amerikan aksiyon sinemasında Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone ve Bruce Willis gibi aktörlerin inşa ettiği hiper-maskülen bedenler, yalnızca birer kahraman arketipi olmanın ötesine geçerek doğrudan ulusun gücünü ve kimliğini temsil eden bir simgeye dönüşmüştür (Jeffords, 1994'ten akt. Ayers, 2019, s. 168). Bu bağlamda Kendrick, 1980 ve 1990'larda Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Tom Cruise, Mel Gibson, Jean-Claude Van Damme, Chuck Norris, Steven Seagal ve Eddie Murphy gibi farklı kulvarlardan yıldız oyuncuların, aksiyon sinemasının temel anlatısını Ronald Reagan'ın "Morning in America" sloganının sosyo-politik alt metniyle birleştirerek mutlak bir kazanma kültürünün sinematografik temsilcileri haline geldiklerini savunmaktadır (2019, s. 47). Lichtenfeld, Ronald Reagan'ın "Amerika'da Sabah" (Morning in America) kampanyasıyla vadettiği ahlaki ve politik yeniden doğuş ideolojisinin, özellikle Sylvester Stallone ve Arnold Schwarzenegger gibi aktörlerin şahsında vücut bularak Amerika'nın sınırlarında yer edinen savaşçı mitleri ve ırksal politikalardan beslenen yeni bir "hiper-maskülen aksiyon kahramanı" modeline sosyopolitik bir zemin hazırladığını ifade etmektedir (2007, s. 60). Bu bağlamda aksiyon sinemasının ABD'de yaşanan dönemsel, politik ve ideolojik gelişmelerden beslenen dinamik bir tür olduğu çıkarımı yapılabilmektedir. Ek olarak Tasker (1993, s. 1), Sylvester Stallone'un canlandırdığı Vietnam gazisi John Rambo karakterinin 1980'lerde Amerikan maskülenliğinin bir ikonu haline geldiğini, takip eden yıllarda yerini Arnold Schwarzenegger'e bıraktığını ve sonuç olarak bu iki yıldız ismin 80'ler Amerikan aksiyon sinemasına hükmeden kaslı erkek kahraman figürünün en çok öne çıkan imajını sunduklarını ifade etmektedir.

Aksiyon filmlerinde kahramanlar kadar düşman figürlerinin de önemi büyüktür. Düşmanlar hem anlatının sürükleyiciliği hem de anlatının ideolojik çerçevesi bağlamında aksiyon filmlerinde merkezi bir rol oynar**.** Film yapımcıları, seyircide dramatik bir etki uyandırmak ve onların empati ile bağlılık duygularını yönlendirmek amacıyla sıklıkla yabancılar, canavarlar ve felaketler gibi ikna edici tehdit unsurları inşa etmektedir (Beasley ve Brook, 2019'dan akt. Soberon, 2021, s. 3). *London Has Fallen* (Babak Najafi, 2015), *The 15:17 to Paris* (Clint Eastwood, 2018) veya *Sicario: Day of the Soldado* (Stefano Sollima, 2018) gibi yakın dönem aksiyon filmleri, Soberon'un ifade ettiği üzere Batı'nın İslami terörizme dair korkularını kanalize ederek aksiyon filmi türünün çerçevesine uyan güçlü düşmanlar içermektedir. Soberon bu durumu düşman unsurlarının toplumun fiziksel varlığı veya ahlaki yapısına veya her ikisine birden ikna edici tehditler oluşturması beklendiğinden; film yapımcılarının da izleyicilerin zaten olumsuz olarak algıladığı kimliklere başvurmasının bir sonucu olarak açıklamaktadır (2021, s. 3). İncelenen örneklerden hareketle "öteki"nin sistematik bir biçimde

olumsuzlaştırılması ve bir tehdit unsuru olarak kodlanması; aksiyon sinemasındaki düşman temsillerinin, izleyicinin toplumsal korku ve önyargılarını yeniden üretecek şekilde kurgulanmasına da zemin hazırlayabilmektedir. Sonuç olarak aksiyon filmlerindeki düşmanlar sadece kahramanın sınavdan geçmesini sağlayan, onu zorlayan ve hikâyeye gerilim ekleyen unsurlar olarak değil, aynı zamanda toplumsal algıları şekillendiren, belirli ideolojileri besleyen ve kahraman anlatısını güçlendiren araçlar olarak da işlev görebilmektedir.

Aksiyon kodlarını korku öğeleriyle birleştirerek kadın aksiyon kahramanlarının sinemadaki temsili açısından son derece önemli bir gelişmeyi ortaya koyan *Alien* ve *Aliens* (James Cameron, 1986) filmlerinde Sigourney Weaver tarafından canlandırılan Ripley karakteri; Hollywood sinemasının son yıllardaki en görünür aksiyon kadın kahramanlarından birini temsil etmektedir (Tasker, 1993, s. 15). Ancak O'Brien, *Charlie's Angels* (Joseph McGinty Nichol, 2000) ve devam filmi *Charlie's Angels: Full Throttle* (Joseph McGinty Nichol, 2003) yapımlarının her ne kadar iş hayatındaki cinsiyetçiliğe karşı duran üç kadın dedektif üzerinden feminist bir kurtuluşu tema edinseler de feminizmi popüler kültürün ve tüketim toplumunun içinde eriten, kadın aksiyon kahramanı figürünü ciddi ve ayakları yere basan Ripley ve Sarah Connor gibi örneklerden uzaklaştıran bir geri adımın göstergesi olarak kabul gördüklerini ifade etmektedir. 2000'lerin başlarında Angelina Jolie'nin, 2018'de ise Alicia Vikander'in Lara Croft karakterini canlandırdığı kült oyun serisinden uyarlanan *Tomb Raider* filmleri, aksiyon sinemasında kadın karakterlerdeki değişimin aynı karakter üzerinden okunması bağlamında önemlidir. Jolie'nin Lara Croft'u erkek bakışına daha yakın, karikatürize bir aksiyon figürüyken Vikander ile odak karakterin kökenine çevrilmiş ve hayatta kalma mücadelesi verdikçe sertleşen postmodern bir aksiyon kahramanı olarak yeniden inşa edilmiştir. Tasker'a göre *Aliens*, *Thelma and Louise* (Ridley Scott, 1991) ve *Terminator 2* (James Cameron, 1991) filmlerinin elde ettiği başarı; aksiyon anlatısında kadın figürünü merkeze yerleştiren ve kökleri 1970'lere ve daha da öncesine uzanan köklü bir sinema geleneğinin varlığını gözler önüne sermektedir (1993, s. 3).

4 TÜRLERDE MELEZLEŞME

Demeschenko (2023, s. 11), günümüz sinemasının dinamik bir şekilde gelişmeye devam ettiğini ve eş zamanlı olarak tür sisteminin de dönüşmeye başladığını ifade etmektedir. Benzer şekilde Tuğan (2017, s. 704), tür sinemasının endüstriyel dinamiklerin, izleyici beğenilerinin ve izleme alışkanlıklarının tarihsel süreçteki değişimine uyum sağlamak adına değişimi zorunlu kıldığını; bu değişimin en yaygın halinin de farklı türlerin bir arada kullanılması olduğunu belirtmektedir. Anadolu'nun ifade ettiğine göre, dünya sinemasında 1960'lı yıllardan sonra gelişen tür kuramı; film türlerinin izleyici üzerindeki ideolojik, mitsel ve deneyimsel etkilerini ele almaktayken 1980'li yıllardan itibaren tür kuramı içinde ortaya çıkan melez türler yaklaşımı ise söz konusu türlerin saf olmadıkları ve birbirlerinden beslendikleri anlayışını içermektedir (2020, s. 85). Örneğin *Blade Runner*'ın her iki versiyonunda da görülen bilim kurgu ve kara film arasında kurulan melez ilişki; bilim kurgunun gelecek tasvirleri ve kara filmin ahlaki belirsizliğini birleştirmektedir. Kara filmin karanlık, yağmurlu ve gölgeli sokakları; bilim kurgudaki devasa neon tabelalar ve teknolojik gelişmelerle bir araya gelerek yeni bir ikonografi inşa etmektedir. Bu görsel dil; teknolojinin vaat edilen özgürlüğü getirmek yerine bireysel yalnızlığı ve toplumsal yozlaşmayı daha da derinleştirdiği anlatısını görsel olarak desteklemektedir. Mäntynen ve Shore (2014, s. 738), melezlik kavramını türlerde ve metinlerde meydana gelen her türlü birleşme ve karışma pratiklerini kapsayan şemsiye bir terim olarak açıklamaktadırlar.

Melez tür olgusu, Hollywood'un finansal riskleri minimize etmeye yönelik ticari bir stratejisi olarak görünse de yaratıcı kadrolar açısından yenilikçi imkânlar barındırmakta; böylece yeni anlatı teknikleri ve iletilmek istenen mesajların farklı biçimlerde aktarılma imkanları öne çıkmaktadır (Anadolu, 2020, s. 89). Tuğan, tür filmlerinin evriminden bahsederken onların temel yapısal elementlerinin tamamen ortadan kalkmasından değil; zaman içinde değişen tematik yaklaşımlar, karakter temsilleri veya birden fazla türün sentezlenmesinden bahsetmenin daha doğru olacağını savunmaktadır (2017, s. 704). Nitekim modern aksiyon sineması da tek başına saf bir form olarak kalmak yerine, dönemin izleyici eğilimlerine göre komedi, korku veya bilim kurgu gibi türlerle eklemlenerek örnekler vermektedir. Anadolu (2020, s. 88), bir ülkenin kanunları, egemen yönetim anlayışı, sanata olan bakışı ve toplumun gündelik yaşam pratikleri gibi unsurların; sinemadaki tür kavramını belirli kalıpların dışına çıkarma potansiyeline sahip olduğunu savunmakta ve bu durumun birden fazla türü içeren melez filmlerin incelenmesine olanak tanıdığını belirtmektedir.

Anadolu (2020, s. 88), geleneksel uylaşımlara dayanan türlerin, popüler sinema endüstrisi açısından uzun yıllar boyu adeta bir kurtarıcı işlevi gördüğünü ancak son yıllarda türlerin filmlerde tek başlarına yer almadığı görüşünün ağırlık kazanmaya başladığını belirtmektedir. Türlerin melezleşmesinin modern sinema veya post-fordist "Yeni Hollywood" dönemi ile ortaya çıktığı varsayımına karşılık Staiger, Hollywood filmlerinin hiçbir zaman saf ve kolayca kategorilere ayrılabilen türler olmadığını, söz konusu türlerin çeşitlilik içinde bir düzen bulmayı amaçlayan çabalar olduğunu savunmaktadır (1997, s. 6). Staiger bu düşüncesini açıklarken Hollywood filmlerindeki kalıpları da kabul etmektedir. Demeschenko'ya göre modern filmlerin çoğu geleneksel tür sınıflandırmalarına tam olarak sığmamakta; bu durum da film türlerinin oluşumuna dair yeni ilkeler arama ihtiyacı doğurmaktadır (2023, s. 11). Tuğan'a (2017, s. 703) göre tür filmlerinin tarihsel süreç içinde geçirdiği dönüşüm ve melez türlerin ortaya çıkması konusunda kuramcılar arasında tam anlamıyla bir fikir birliği bulunmamaktadır. Anadolu, günümüzde bir komedi filminin kimi zaman maceradan özellikler taşıdığını, bir korku filmi anlatısının dramadan beslendiğini; sonuç olarak farklı türsel kodların aynı anlatıda bir arada kullanılmasının zamanla türlerarası melez uylaşımları meydana getirdiğini belirtmektedir (2020, s. 88). Iegorova, türlerin melezleşmesinin değişen toplumsal dünyaya ve kültürel bağlamlara yönelik bir uyum sağlama aracı olarak görülebileceğini öne sürmekte; bu teorinin yalnızca dilbilimde değil, sinema ve sanat eleştirisinde de analiz aracı olarak kullanılabileceğine dikkat çekmektedir (2021, s. 90). Bu olgu dinamik bir sürecin sonucudur.

Staiger (1997, s. 5), Andrew Tudor ve Rick Altman gibi isimlerin eleştirilerine odaklanarak modern film çalışmalarındaki türe dair tartışmaları iki başlık altında değerlendirmektedir. Bunlardan ilki türlerin melezleşmesi, ikincisi ise tür kuramındaki yöntemsel belirsizliktir. Türlerde melezleşmeyi tartışırken, Tudor'un (1973'ten aktaran Staiger, 1997, s. 7) belirttiği üzere türleri kategorize etmenin yöntemsel zorluklarını göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Tudor, eleştirmenlerin filmleri sınıflandırırken düştüğü çıkmazları dört ana yöntem üzerinden kavramsallaştırmıştır. Staiger'in de belirttiği üzere idealist yöntem**,** bir filmi türün arketipi olarak konumlandırır ve diğer filmleri bu örneğe benzerliği üzerinden değerlendirir. Ancak bu yöntemin medotolojik sorunu, hangi filmin en ideal örnek olarak kabul edileceği konusunda kuramsal bir fikir birliğinin olamamasıdır. Ampirik yöntem, türün ortak özelliklerini belirlemek amacıyla bir grup filmin tümevarımsal olarak incelenmesini esas almaktadır. Staiger (1997, s. 7) burada bir kısır döngüden söz eder: Eleştirmen zihnindeki ön-kabullere dayalı bir liste oluşturarak nesnel bir gözlem yapamaz hale gelir. Türsel

özelliklerin teorik düzeyde önceden belirlendiği a priori yöntem de idealist yöntemde olduğu gibi eleştirmenler arasında uzlaşmazlıklar yaratmaktadır. Son olarak türün sınırlarını kültürel konsensüs üzerinden tanımlamaya çalışan sosyal uzlaşı yöntemi de söz konusu kültürel uzlaşının hangi metodolojik araçlarla saptanacağına dair bir belirsizlik içermektedir. Ancak çoğu eleştirmen, tür çalışmalarının içerdiği bu teorik eksiklikleri bilerek yoluna devam etmektedir.

Tür sinemasına yönelik eleştiriler arasında, Anadolu'nun (2020, s. 86) da bahsettiği üzere türlerin doğası gereği barındırdıkları tekrara dayalı formüller nedeniyle genellikle gelişmeye kapalı oldukları; belirli bir izleyici kitlesinin beklentilerine hitap etmesi nedeniyle de ticari başarı kapısı olarak görülebilecekleri yer almaktadır. Özellikle Hollywood Stüdyo Sistemi döneminde türler kitleleri eğlendirmeyi ve finansal bir beklenti karşılamayı hedeflediği için hızlı tüketim nesneleri ve Frankfurt Okulu'nun terimiyle kültür endüstrisi ürünü olarak görülmüştür. Ancak tür sinemasına getirilen "gelişmeye kapalı ve derinlikten yoksun hızlı tüketim" eleştirisi, günümüzün modern melezleşme pratikleri göz önüne alındığında yetersiz kalmaktadır. Nitekim aksiyon sineması, tarihsel süreç içerisinde komedi, bilim kurgu, korku gibi farklı türlerin kodlarını bünyesine katarak bu kalıpları kırmaktadır. Türlerin melezleşmesi, aksiyon sinemasını kendi içinde anlatısal ve estetik dönüşümlere sahip olan devingen bir yapıya dönüştürmektedir.

Sinema tarihinde bazı filmler ait oldukları türün geleneksel sınırlarını aşarak kendi kodlarını farklı bir türün kodları ile birleştirmiştir. Tuğan, Ridley Scott'ın 1979 yapımı *Alien* filmini bu anlamda yenilikçi olarak nitelendirmekte ve bilim kurgu türünün kodlarının, klostrofobik bir uzay gemisinin içinde kurbanlarını teker teker avlayan bir uzaylı üzerinden çağdaş korku filmi gelenekleriyle harmanlandığını ifade etmektedir (2017, s. 704). Tuğan'ın da belirttiği üzere özellikle *Alien* ile birlikte uzay gemileri; klasik korku sinemasında ve gotik edebiyatta yer alan, görülmeyen tehlikelerle dolu tekinsiz ve karanlık ev motifinin bilim kurgusal bir yeniden yapımı haline gelmeye başlamış ve 2000'lerin başlarında *Pitch Black* (David Twohy, 2000) ve bilim kurgu-aksiyon-korku karşımı *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) gibi filmler ile türlerin melezleşmesi devam etmiştir. Melez türlerin çözümlenmesinde yönetmenin vizyonu ve izleyicinin metni alımlama pratikleri büyük önem taşımaktadır (Anadolu, 2020, s. 89). Aksiyon ve macera türlerinin zamanla gelişip değişen sinemasal biçimler olmaları ve çok sayıda tür ve alt türde kendilerini göstermeleri; filmlerin de aynı anda birden çok türde olabileceğine dair süregelen tartışmalara zemin hazırlamıştır (Tasker, 2015, s. 2).

Sonuç olarak aksiyonu tek bir saf grup yerine, Staiger'ın önerdiği gibi melez ve esnek bir yapı olarak değerlendirmek akademik olarak daha doğrudur. Tasker (2004, s. 4), çağdaş ve post-klasik aksiyon filmlerinin çoğunun melez olduğunu; bilim kurgu, western, korku, destan, savaş, suç ve gerilim gibi türlerin; felaket filmleri, kılıç dövüşü hatta komedi gibi kaynaklardan türsel öykü, mekân ve karakter tiplerini alıp birleştirdiğini ifade etmektedir. Kendrick (2019, s. 50), aksiyon sinemasının saf aksiyon olarak adlandırılan karakteristik özellikler etrafında şekillendiğini, ancak 1980'lerde ortaya çıkıp 1990'lara kadar süren bir çeşitliliği de içinde barındırdığını belirtmektedir. King, slapstick komedi içerikli dövüş sanatları filmlerinin, Jackie Chan ve diğer sanatçıların çalışmaları sayesinde Hong Kong aksiyon sinemasının da temel direği haline geldiğini ifade etmektedir (2019, s. 141). Aksiyon ve komedi türlerinin melez anlatısı; saf aksiyon sinemasının yarattığı yüksek tempo ve gerilimi komedinin mizahi diliyle hafifletmektedir. Diğer bir yandan Demeschenko, *Kingdom of Heaven* (Ridley Scott, 2005) ve *Braveheart* (Mel Gibson, 1995) gibi pek çok aksiyon filminin şövalyelik efsaneleriyle paralellik gösterdiğini belirtmektedir (2023, s. 12). Bu bağlamda aksiyon türü, izleyicinin kolektif hafızasındaki şövalyelik mitlerini modern sinemaya taşıyarak kültürel bir süreklilik aracı işlevi de görmektedir.

Demeschenko, yakın dönemdeki pek çok aksiyon filminin komedi unsurlarını kullandığını belirterek *Indiana Jones* filmlerinde kullanılan melez anlatının hem çocukların hem de yetişkinlerin ilgisini çekme çabasının bir parçası olduğunu ifade etmektedir (2023, s. 13). Bu bağlamda türlerin melezleşmesi, filmlerin hedef kitlesini genişletmek amacıyla ticari bir işleve de sahiptir. King (2019, s. 147), aksiyon-komedi teriminin genellikle mizahın çok daha merkezi bir rol oynadığı aksiyon filmleri için kullanıldığını belirtmekte ve *48 Hrs.* (Walter Hill, 1982), *Beverly Hills Cop* (Martin Brest, 1984), *Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987), *Midnight Run* (Martin Brest, 1988), *Bad Boys* (Michael Bay, 1995), *Rush Hour* (Brett Ratner, 1998) ve *21 Jump Street* (Phil Lord ve Christopher Miller, 2012) gibi filmleri bu türün popüler örnekleri olarak sıralamaktadır. Barrowman (2019, s. 19), sinema tarihinde slapstick komedi tarzındaki aksiyon anlatısının en belirgin dövüş sanatları (martial arts) filmlerinde görüldüğünü belirterek bu ekolün modern aksiyon sinemasında yaygınlaşacak olan şaryo çekimleri (tracking shots), el kamerası kullanımı ve David Bordwell'in (2006) yoğunlaştırılmış devamlılık kavramındaki takip formatları gibi pek çok görsel ve anlatısal tekniklerin gelişiminde önöemli olduğunu ifade etmektedir. King (2019, s. 140), mizahın Hollywood özelinde en büyük kahramanlar için popüler bir tercih olduğunu ve klasik aksiyon filmlerinde John Wayne, Clint Eastwood ve Arnold Schwarzenegger gibi yıldızların,

düşmanlarına kurşun yağdırdıkları kadar iğneleyici ve alaycı tek cümlelik replikler (one-liners) kullandıklarını belirtmektedir.

Kendrick (2019, s. 50), genellikle ortak bir düşmana karşı birbirinden belirgin olarak farklı iki polis karakteri bir araya getiren buddy-cop, Türkçesiyle "sıkı dost polis filmleri" formatının büyük bir gişe popülaritesi yakaladığını belirtmektedir. King (2019, s. 147), aksiyon buddy-cop filmlerinin genellikle aynı cinsiyetten, özellikle erkek iki karakterin eşleşmesi üzerinden sınıfsal, ırksal ve toplumsal cinsiyete dayalı maskülenlik krizlerini ele aldığını belirtmekte; bu anlatılarda farklı geçmişlerden gelen veya tamamen zıt kişiliklere sahip olan iki karakterin arasındaki yanlış anlaşılmaların zamanla yerini güçlü bir dostluğa ve karşılıklı saygıya bıraktığını ifade etmektedir.

Brown'a (1993, s. 79) göre buddy-cop filmlerinin popülerleşmesi, bu filmlerin izleyicilere kentsel şiddet, yozlaşmış hükümet kurumları, tehlikedeki aileler ve giderek büyüyen kültürel düşmanlıklara dair düzeltilebilir bir vizyon sunmasından kaynaklanmaktadır. King (2019, s. 147), *Léon: The Professional* (Luc Besson, 1994) ve *The Shawshank Redemption* (Frank Darabont, 1994) gibi daha ciddi ve dramatik filmlerde bile iki ortak arasındaki uyumsuzlukların hikâyeye mizahi bir rahatlama kazandırdığını, bu nedenle de buddy-cop anlatısının aksiyon-komedi melez türü için tartışmasız en yaygın format haline geldiğini açıklamaktadır.

Tüm bu teorik çerçeve; aksiyon sinemasının tarihsel süreç içerisinde sabit bir tür kalıbından sıyrılarak melezleşme stratejileri aracılığıyla nasıl yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır. Alanyazında elde edilen bu kavramsal altyapı, tezin analiz bölümünde incelenecek filmlerin çözümlenmesindeki temel hareket noktasını oluşturmaktadır. Bu doğrultuda bir sonraki bölümde, söz konusu melezleşme ve dönüşüm süreçlerinin hangi metodolojik araçlar, örneklem ve analiz modelleriyle inceleneceği; Yöntem başlığı altında detaylandırılmaktadır.

5 YÖNTEM

5.1 Araştırma Yaklaşımı ve Tasarım

Bu çalışma, aksiyon sinemasında türlerin melezleşmesini incelemek amacıyla; yazılı kaynakların yanı sıra film, video ve fotoğraf gibi görsel materyallerin de temel veri kaynağı olarak kullanılabildiği nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ve doküman incelemesi tasarımıyla yürütülmüştür. Yıldırım ve Şimşek (2011, s. 224), betimsel analizi verilerin önceden belirlenmiş temalar doğrultusunda sistematik olarak özetlenip neden-sonuç ilişkileri bağlamında açıklandığı ve yorumlandığı bir süreç olarak tanımlamaktadır. Doküman incelemesi ise araştırma konusuna yönelik yazılı materyallerin çözümlenmesini içeren ve tek başına ya da karma biçimde uygulanabilen bir nitel veri toplama yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 187). Çalışmada seçilen filmler aksiyon türünün komedi, bilim kurgu ve korku gibi türlerle kesiştiği melez örnekler olarak ele alınmakta; her film, anlatısal ve biçimsel özellikleriyle ayrıntılı biçimde çözümlenmektedir. Filmler yüksek çözünürlüklü kopyalar üzerinden birden fazla kez izlenmiş olup her seferinde anlatı yapısı, kurgu ritmi, kamera kullanımı ve müzik gibi unsurlar not edilmiştir. Bu yaklaşım, tür kuramında vurgulanan dinamik ve geçişken yapıları somut film örnekleri üzerinden takip etmeyi mümkün kılmaktadır.

5.2 Örneklem ve Film Seçimi

Araştırmanın örneklemi, amaçlı örnekleme yoluyla belirlenen sekiz uzun metraj filmden oluşmaktadır. Bu filmler, aksiyon türünün farklı türlerle melezleşmesini temsil edecek biçimde beş alt başlık altında gruplanmıştır: aksiyon-western, aksiyon-bilim kurgu, aksiyon-komedi, aksiyon-korku ve aksiyon-müzikal. Örneklem oluşturulurken; filmlerin 2015 sonrası döneme ait olması, ana akım üretim yapısına sahip olmaları, tür etiketlerinde aksiyon ile birlikte çalışmanın ele aldığı diğer türlerin açıkça yer alması ve tür melezleşmesine dair tartışmalarda sıklıkla anılmaları temel ölçüt olarak alınmıştır. Ayrıca filmlerin belirli bir gişe başarısına ve görünürlüğe sahip olmaları, tür kodlarının yerleşik örnekler üzerinden takip edilebilmesine imkân tanıdığı için tercih edilmiştir.

Bu çalışmada örneklem; araştırmanın amaç, kapsam ve sınırlılıklarıyla uyumlu olacak şekilde amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Sinema türlerinin sabit ve kapalı yapılardan ziyade tarihsel, endüstriyel ve kültürel bağlam içinde dönüşen ve başka türlerle melezleşen dinamik yapılar olduğu kabulünden hareketle, aksiyon sinemasının farklı türlerle kesiştiği çağdaş melez örneklere odaklanılmaktadır.

Örnekleme dâhil edilecek filmler için öncelikle dönemsel, coğrafi, türsel ve niteliksel ölçütler tanımlanmıştır. Buna göre filmlerin 2015-2025 yılları arasında gösterime girmiş olması; Amerika Birleşik Devletleri veya Birleşik Krallık yapımı ya da bu ülkelerle ortak yapım niteliği taşıması; aksiyon türünü birincil anlatı yapısı olarak kullanması ve en az bir başka türle açık biçimde melezleşmesi; IMDb gibi uluslararası veri tabanlarında aksiyon ve ilgili alt tür etiketleriyle sınıflandırılması ya da eleştirel yazında bu doğrultuda tartışılıyor olması; IMDb'de 7 ve üzeri puana sahip olarak belirli bir seyirci görünürlüğüne ulaşması ve melez anlatı ile estetik dönüşümleri metinsel çözümleme açısından açık biçimde gözlemlenebilir kılması ölçütleri benimsenmiştir.

Örneklem belirlenirken IMDb puanlarından faydalanılmıştır. Ancak metodolojik açıdan IMDb puanlarının eleştirel/akademik beğeniye kıyasla daha çok popüler ve kitlesel beğeniyi temsil ettiği göz önünde bulundurulmalıdır. Çalışmada bu ayrım dikkate alınarak, IMDb verileri filmlerin sanatsal tekilliğinden ziyade türün popüler sinema içerisindeki görünürlüğünü ve kitleler nezdindeki melezleşme pratiklerini tespit etmek amacıyla bir ölçüt kabul edilmiştir.

Türler arası melezleşme ve estetik dönüşüm pratiklerinin yalnızca Batı merkezli sinema gelenekleriyle sınırlı olmadığı, farklı ulusal sinema geleneklerinde de varlık gösterdiği göz önünde bulundurulmalıdır. Ancak bu çalışmanın coğrafi kapsamı ABD ve İngiltere üretimi sinema örnekleri ile sınırlandırılmıştır. Bu coğrafi sınırlamanın temel gerekçesi, tezin incelediği sinema türlerinin doğrudan bu endüstriler bünyesinde doğmuş, kurumsallaşmış ve temel kalıplarını burada kazanmış olmasıdır. Dolayısıyla melezleşme stratejileri de belirgin bir biçimde bu gelenek içinde gözlemlenebilmektedir. Söz konusu coğrafi sınırlandırma tezin bir sınırlılığı olarak kabul edilmekte; tez, küresel sinemanın tamamını genellemekten ziyade türlerin doğduğu ve biçimlendiği coğrafyadaki aksiyon sineması geleneğindeki dönüşümleri ortaya koymayı hedeflemektedir.

Bu ölçütler doğrultusunda, ilgili veri tabanları üzerinden 2015-2025 aralığında ABD/İngiltere yapımı aksiyon filmleri taranmış; aksiyon-western, aksiyon-bilim kurgu, aksiyon-komedi, aksiyon-korku ve aksiyon-müzikal etiketleriyle yer alan ya da bu melez türler bağlamında tartışılan filmlerden oluşan kapsamlı bir liste oluşturulmuştur. Bu kapsamlı listedeki filmler tür etiketleri, anlatı yapıları ve görsel-estetik özellikleri bakımından ön incelemeye tabi tutulmuş; çalışmanın amaçlarıyla daha sınırlı ölçüde örtüşen, aksiyonun ikincil konumda kaldığı ya da benzer tür kombinasyonlarını tekrar ederek örneklemde çeşitliliği azaltan yapımlar liste dışı bırakılmıştır. Böylece örneklem, hem tezde belirlenen dönemsel ve coğrafi

sınırlılıklarla uyumlu, hem de farklı melez tür kombinasyonlarını temsil eden bir film kümesinden oluşacak şekilde amaçlı örneklem bağlamında daraltılmıştır.

Franchise ve devam filmleri ile aynı yönetmenin filmografisi söz konusu olduğunda, aynı seriden veya aynı yönetmenden birden çok yapım seçmek yerine, söz konusu eğilimi en yetkin şekilde temsil edecek filmler tercih edilmiştir. Bu tercih; bir yandan yönetmen ya da seri bazında tekrar eden estetik ve anlatı kalıplarının örneklemde baskın hâle gelmesini engellemeyi, diğer yandan aksiyon türünün farklı melez formlarını karşılaştırmalı olarak görünür kılmayı amaçlamaktadır. Benzer biçimde, aksiyon kodlarını barındırmakla birlikte türsel olarak daha çok savaş draması, tarihsel dram ya da biyografik film gibi kategorilerde konumlanan yapımlar, melez tür tartışmasını doğrudan beslemedikleri için örneklem dışında bırakılmıştır.

Sonuç olarak çalışmanın örneklemi aksiyon-bilim kurgu, aksiyon-komedi ve aksiyon-korku alt türlerinden ikişer film, aksiyon-western ve aksiyon-müzikal alt türlerinden birer film olmak üzere toplam sekiz filmden oluşmaktadır. Her bir film, hem araştırmanın dönemsel ve coğrafi sınırlılıklarıyla uyumlu olması hem de aksiyon sinemasında türlerin melezleşmesi sonucunda ortaya çıkan anlatısal ve estetik dönüşümleri temsil gücüne sahip olması nedeniyle örnekleme dâhil edilmiştir. Ancak aksiyon-gangster/film noir kategorisi, yapılan araştırmalar sonucu çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır. Bunun temel gerekçesi; belirlenen kriterlere uygun ve her iki türün kodlarını dengeli olarak barındıran örneklere ulaşılamamış olmasıdır.

Araştırma örnekleminde aksiyon-western ve aksiyon-müzikal birleşimlerinin tek bir film üzerinden incelenmiş olması, elde edilen bulguların bu tür melezleşmelerinin tamamına doğrudan genellenmesini sınırlandırmaktadır. Bununla birlikte; incelenen filmler, söz konusu türlerin bir araya geldiğinde nasıl bir anlatısal ve biçimsel dönüşüm geçirdiğine dair niteliksel bir model sunmaktadır.

Aksiyon-western alt türünü temsil eden ve yapısal kriterleri bütünüyle karşılayan bir yapıt saptanamamış; ancak *Sicario* (Denis Villeneuve, 2015), barındırdığı çağdaş western (contemporary western, neo-western) ve aksiyon kodları ile bu kategori altında incelenmeye kuramsal açıdan en uygun örnek olarak seçilmiştir. Film, ABD merkezli üretim bağlamı ve 2015-2025 dönemsel çerçeve içerisinde yer almakta ve IMDb 7+ puan bandında bulunmaktadır.

Aksiyon-bilim kurgu alt türünü temsil eden *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018) ve *Tenet* (Christopher Nolan, 2020) ABD yapımı olmaları, 2015-2025 dönemsel ve niteliksel

kriterleri karşılamaları ve aksiyon ile bilim kurgu anlatısını birleştirerek melez tür yapısını hem anlatı hem de görsel estetik düzeyinde belirginleştirmeleri nedeniyle örnekleme dâhil edilmiştir. Bu iki film, bir yandan Hollywood merkezli aksiyon geleneğini sürdürürken diğer yandan türler arası geçişleri karakter çatışmaları, uzamsal düzenlemeler ve dijital efekt kullanımı gibi düzlemlerde görünür kılmaları bakımından çalışmanın amaçlarıyla örtüşmektedir.

Aksiyon-komedi alt türü kapsamında yer alan *The Gentlemen* (Guy Ritchie, 2019) ve *The Nice Guys* (Shane Black, 2016), İngiltere ve ABD yapımları olarak coğrafi sınırlılıklara uygun düşmekte ve IMDb 7+ puan bandında yer almaktadır. Bu iki film, suç anlatısını kara mizah ve hızlı tempolu aksiyonla iç içe geçiren ve buddy-cop dinamiğini neo-noir unsurlarla birleştiren yapıları sayesinde aksiyon-komedi melezliğini farklı biçimlerde inceleme olanağı sunmaktadır. Böylece hem yönetmen ve seri bazında tekrarın sınırlanması hem de aksiyon-komedi kombinasyonunun çeşitli anlatı ve estetik formlarının karşılaştırılabilmesi mümkün hâle gelmiştir.

Aksiyon-korku alt türü için seçilen *Prey* (Dan Trachtenberg, 2022) ve *Alien: Romulus* (Fede Álvarez, 2024), ABD merkezli üretim bağlamı, 2015-2025 dönemsel çerçeve ve IMDb 7+ görünürlük eşiğiyle uyumludur. *Prey*, av-avcı dinamiğini vahşi doğa mekânı ve bedensel şiddet temelli gerilimle birleştirerek aksiyon-korku melez türünü ikonografik ve anlatısal düzeyde açık biçimde kurarken; *Alien: Romulus*, uzay-korku atmosferini aksiyon sahneleriyle birleştirerek hem melez tür yapısını güçlendirmekte hem de resmi tür etiketleri ile filmlerin fiilî metinsel özellikleri arasındaki gerilimi tartışmaya açmaktadır. Bu iki film, aksiyonun korku sinemasıyla kurduğu ilişkinin hem mekânsal kurguda hem de tehdit ve beden temsillerinde nasıl yeniden tanımlandığını göstermesi bakımından örnekleme alınmıştır.

Aksiyon-müzikal alt türünü temsil eden *The Jungle Book* (Jon Favreau, 2016), ABD yapımı olması, 2015-2025 dönemsel ve IMDb 7+ nitelik kriterlerini karşılaması ve canlı aksiyon/CGI estetiği içinde müzikal sekansları ve aksiyon set-piece'leri barındırması nedeniyle örneklem kapsamına alınmıştır. Film, aksiyon-müzikal melez türünün özellikle aile sineması bağlamındaki konumunu, türsel kodların şarkı, koreografi ve hareket üzerinden nasıl yeniden düzenlendiğini analiz etmeye imkân tanımaktadır. 20152025 döneminde ABD/İngiltere yapımı, aksiyon-müzikal melez tür etiketini taşıyan ve çalışmanın tüm ölçütlerini eşzamanlı olarak karşılayan film sayısının sınırlı olması nedeniyle bu alt türde yalnızca *The Jungle Book* örnekleme dâhil edilmiştir. Bu bağlamda örneklemde yer alan filmler tezde belirlenen dönemsel, coğrafi ve türsel sınırlılıklarla uyumlu olmanın ötesinde, aksiyon sinemasında

melezleşme olgusunu farklı kombinasyonlar ve anlatı biçimleri üzerinden karşılaştırmalı olarak ortaya koyabilecek temsil gücüne sahiptir.

Örneklem belirlenirken, aksiyon türünün güncel ve popüler bir temsilcisi olarak öne çıkan *John Wick* serisi de değerlendirilmiştir. Seri, stilize şiddet koreografisi, minimal anlatı yapısı ve yüksek tempolu aksiyon set-piece'leriyle çağdaş "saf" aksiyon sinemasının güçlü bir örneğini sunmakla birlikte, çalışmanın odaklandığı türler arası melezleşme olgusunu doğrudan merkezine almamaktadır. Bu nedenle *John Wick* filmleri, analiz bölümünde gerektiği ölçüde başvurulan karşılaştırma ve referans örnekleri olarak anılmakta; ancak örneklem kümesini melez tür kombinasyonlarına odaklı tutmak amacıyla temel analiz grubuna dâhil edilmemektedir.

Örneklem belirleme sürecinde, söz konusu dönemde üretilmiş ve IMDb puanları 7-10 bandında yer alan çok sayıda aksiyon filmi de değerlendirilmiş; ancak bu yapımların önemli bir kısmı aksiyon kodlarını barındırmakla birlikte türsel olarak savaş draması, tarihsel dram ya da biyografik film gibi kategoriler içinde konumlandıkları için dışarıda bırakılmıştır. Örneğin *1917* (Sam Mendes, 2019) ve *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017) gibi filmler, yoğun aksiyon sahnelerine sahip olmalarına rağmen öncelikle savaş sineması çerçevesinde ele alınmakta ve çalışmanın merkezine aldığı türler arası melezleşme tartışmasını doğrudan beslemedikleri için örnekleme dâhil edilmemiştir. Benzer şekilde, belirli yönetmen ya da serilerin filmografisinde yer alan ve aksiyon türünü farklı bağlamlarda yeniden üreten çok sayıda yapım bulunmakla birlikte, yönetmen veya seri bazında tekrarın örneklemde baskın hâle gelmesini engellemek amacıyla her seriden yalnızca tek bir film seçilmiştir. Bu doğrultuda, Guy Ritchie filmografisinden birden fazla aksiyon filmi aday olarak değerlendirilmiş, ancak örneklemde türler arası çeşitliliği korumak için *Wrath of Man* (Guy Ritchie, 2021) gibi yapımlar yerine *The Gentlemen*'in aksiyon-komedi alt türünde temsilci film olarak seçilmesi tercih edilmiştir.

Aynı şekilde, *John Wick* serisi gibi çağdaş aksiyon sinemasının öne çıkan örnekleri, aksiyon türünün "saf" formunu temsil etmeleri nedeniyle kuramsal arka planda ve karşılaştırmalarda referans olarak kullanılmakla birlikte, seri içi tekrarın analizi daraltmaması için örnekleme yalnızca melez türleri temsil eden filmler alınmıştır. Böylece örneklem, hem çalışmanın önceden tanımlanmış ölçütleriyle uyumlu, hem de benzer yapımlar arasından tür melezliğini daha net ve çeşitli biçimlerde görünür kılan filmlerden oluşacak şekilde yapılandırılarak çalışmanın dönemsel ve coğrafi sınırlılıkları içinde melez tür olgusunu en açık ve karşılaştırılabilir biçimde görünür kılan aksiyon-western, aksiyon-bilim kurgu, aksiyon-komedi, aksiyon-korku ve aksiyon-müzikal örnekleri etrafında yoğunlaştırılmıştır.

5.3 Veri Toplama Süreci

Araştırmada birincil veri kaynağını seçilen filmler oluşturmaktadır. Filmler orijinal dillerinde, yüksek çözünürlüklü kopyalar üzerinden birden fazla kez izlenmiş; her izleme turunda anlatı yapısı, karakterler, sahne düzeni, kurgu ritmi, kamera kullanımı, müzik ve ses tasarımı gibi unsurlar not edilerek çözümleme için ayrıntılı gözlem formları oluşturulmuştur.

5.4 Çözümleme Yöntemi

Çalışmada üç düzlemli bir çözümleme yöntemi benimsenmiştir: metinsel/anlatısal çözümleme, biçimsel/stilistik çözümleme ve türsel/ikonografik çözümleme. Bu üç düzlemli yapı; ilk aşamada filmlerin olay örgüsü, karakter arketipleri ve uzam-zaman örgütlenmesini inceleyen anlatısal dinamiklere, ikinci aşamada kurgu, kamera hareketleri, aydınlatma ve ses tasarımının bütünsel organizasyonunu kapsayan biçimsel göstergelere, son aşamada ise türsel ikonografi, görsel kodlar ve anlatı uzlaşımlarının kesişiminde şekillenen türe özgü kalıplara dayanmaktadır.

Her film, olay örgüsü, çatışma yapısı, karakter ilişkileri, kahraman figürünün konumlanışı, anlatı zamanı ve mekânı gibi öğeler açısından incelenmiştir. Bu düzlemde amaç, aksiyon türünün diğer türlerle melezleşmesinin öncelikle anlatı yapısında nasıl tezahür ettiğini ortaya koymaktır. Örneğin *The Nice Guys* ve *The Gentlemen*'da aksiyon kahramanlarının geleneksel "adil, güçlü kurtarıcı" imgesinden sapmaları, buddy cop dinamikleri veya gri ahlaki konumlanışları bu çerçevede ele alınmaktadır.

Film çözümlemelerinde kurgu ritmi, kamera hareketleri, kadrajlama, renk paleti, ışık düzeni, müzik ve ses kullanımı gibi unsurlar sistematik biçimde değerlendirilmiştir. Aksiyon sekanslarının koreografisi, slapstick anların zamanlaması veya kara mizahın ritmi, biçimsel düzeyde tür melezliğinin nasıl kurulduğunu göstermektedir. Özellikle yüksek tempolu kovalamaca, çatışma ve dövüş sahnelerinde aksiyonun ritmi ile komedinin bozucu etkisi arasındaki denge bu düzlemde incelenmektedir. Tür kuramı bölümünde tartışılan kod ve konvansiyonlar doğrultusunda, filmlerdeki ikonografik öğeler (mekân, kostüm, nesne kullanımı, karakter tipleri) ve türsel motifler çözümlenmiştir.

5.5 Analiz Birimi ve Analitik Düzeyler

Analiz birimi olarak hem film bütünü hem de film içinde seçilmiş ana sekanslar esas alınmaktadır. Her film için önce anlatı yapısını özetleyen kısa bir çerçeve sunulmakta; ardından tür melezleşmesinin en yoğun biçimde gözlemlendiği 3-5 ana sekans ayrıntılı biçimde çözümlenmektedir. Bu sekanslar genellikle kahramanların ilk karşılaşma veya

kırılma anlarını içeren sahneler; büyük parti, baskın, kovalamaca gibi set piece aksiyon sahneleri ve finaldeki hesaplaşma veya çözülme sekansları olarak belirlenmiştir. Böylece hem filmin genel anlatısal örgüsü hem de mikro düzeyde tür melezliğini somutlaştıran sahne düzeyindeki örnekler analiz edilebilmektedir.

Çalışma, karşılaştırmalı bir tasarım izlemektedir. Önce her film kendi içinde yukarıda belirtilen üç düzlemde çözümlenmekte; ardından aynı alt tür başlığı altında yer alan iki film yatay olarak karşılaştırılmaktadır. Kahraman figürlerini nasıl kurdukları; şiddet ve mizah dengesini nasıl organize ettikleri (örneğin komedi için); aksiyon sekanslarında komedi tonunu hangi anlatı ve biçim araçlarıyla ürettikleri bakımından benzerlik ve farklılıkları ortaya konmaktadır. Son aşamada ise üç alt tür grubunun bulguları birlikte değerlendirilerek, aksiyon sinemasında tür melezleşmesinin genel anlatı ve estetik eğilimleri tartışılmaktadır.

5.6 Yöntemsel Sınırlılıklar

Çalışma nitel ve yorumlayıcı bir film analizi niteliği taşıdığı için, elde edilen bulgular seçilen örneklem ve kuramsal çerçeveyle sınırlıdır. Farklı filmlerin veya farklı teorik yaklaşımların tercih edilmesi, tür melezleşmesine dair başka okumalara imkân verecektir. Bununla birlikte analiz adımlarının açıkça tanımlanması ve her filmde benzer bir çözümleme şemasının izlenmesi, çalışmanın tutarlılığını ve izlenebilirliğini artırmayı amaçlamaktadır.

5.7 Etik Bildirim

Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar, insan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması, insanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar, hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar, kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar için Etik Kurul Onay Belgesi gerekmektedir. Bu tez çalışmasının Etik Kurul Onay Belgesi Gerektirmeyen çalışmalar arasında yer aldığını beyan ederim.

6 FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ

6.1 Saf Aksiyon

6.1.1 *John Wick* (2014) Üzerinden Çağdaş Aksiyon Sineması: Baba Yaga'nın İntikâmı

Chad Stahelski tarafından yönetilen 2014 yapımı *John Wick,* yeraltı suç dünyası Continental'den bağını koparark yeni bir hayata başlayan John Wick'in (Keanu Reeves), vefat eden eşinin son hatırası olan köpeğinin öldürülmesiyle başlayan intikam mücadelesini konu edinmektedir. Film yakaladığı başarının ardından *John Wick: Chapter 2* (2017), *John Wick: Chapter 3 Parabellum* (2019) ve *John Wick: Chapter 4* (2023) olmak üzere üç devam filminin yanı sıra prequel niteliğindeki *The Continental* (2023) televizyon dizisi ve *Ballerina* (2025) adlı spin-off'u içeren geniş kapsamlı bir franchise'a dönüşmüştür.

John Wick'in olay örgüsü serim (giriş), düğüm (gelişme) ve çözüm (sonuç) bölümlerinden oluşan klasik üç perdeli anlatı yapısını takip etmektedir. Wick'in eşinin ölümünün ardından hayata tutunmasını sağlayan köpeğinin öldürülmesi anlatıdaki tetikleyici unsur işlevi görmekte ve Wick'in içindeki "Baba Yaga"yı uyandırmaktadır. Lichtenfeld (2007, s. 98), aksiyon filmlerindeki pek çok dövüş, silahlı çatışma ve kovalamaca sahnelerinin bireysel bir intikam dürtüsüyle şekillendiğinin altını çizmektedir. Wick'in motivasyonu da kişisel bir intikam duygusu üzerine temellendirilmiştir. Yaralı köpeğin arkasında kan izleri bırakarak Wick'in yanına gelip ölmesi ve Wick'in kan izlerini temizlemesi, anlatının dramatik ağırlığını yansıtmaktadır. Hikâyedeki köpek yalnızca bir hayvan değil, aynı zamanda Wick'in insan kalabilme ihtimalinin de bir sembolüdür. Ancak köpeğinin öldürülmesi, bu şansı Wick'in elinden almıştır.

Wick'in köpeğini öldüren antagonist şımarık ve fevri bir gangster olan Ioseph Tarasov (Alfie Allen) her şeyin parayla satın alınabileceğini düşünmektedir. Gücü, babası Viggo Tasarov (Michael Nyqvist)'un sahip olduğu Rus mafyasına ve paraya dayanmaktadır. Wick ise eski bir suikastçi olmasına rağmen ilkeli ve etik değerleri olan bir karakterdir. Iosef'in kışkırtmalarına ve üslubuna karşı asaletini ve soğukkanlılığını korur. İkilinin ilk kez karşılaştığı benzin istasyonu sahnesinde diyalog ve Wick'in arabasının arka koltuğundaki evcil hayvan eşyaları gibi görsel göstergeler yoluyla protagonist ve antagonist arasındaki farklar ortaya konmaktadır. Hall (2022, s. 2), serinin adını taşıyan başkarakter John Wick'i adaletsiz bir dünyada kendi dürüstlüğünü ve ahlaki bütünlüğünü mevcut dünyanın sunduğu araç ve gereçlerle korumayı başarmasıyla postmodern bir epik kahraman olarak konumlandırmakta ve *John Wick* serisinin, kökenleri geçmişin epik anlatılarına dayanan modern bir destan ortaya

koyduğunu ifade etmektedir. Klasik epik anlatıların kahramanları toplumun veya masumların çıkarları için savaşmaktadır. Bu bağlamda motivasyonları makro ölçektedir. Ancak John Wick, Hall'ın da ifade ettiği üzere postmodern bir kahramandır çünkü motivasyonu bireysel ve mikrodur. Bir suikastçı olan Wick'in geçmişi karanlıktır. Buna rağmen Iosef kaçarken bir kadını kendine kalkan yapması üzerine ateşi kesmesi veya Viggo'nun paravan olarak kullandığı kilisedeki mahzende para sayan kadınların tahliyesine izin vermesi; Wick'in şiddet eylemini profesyonel olarak etik bir sınır dahilinde gerçekleştirdiğini vurgulayan sahnelerdir. Aksiyon sinemasındaki ahlaki bütünlüğe sahip kahraman arketipi, kahramanın şiddet uygularken bile masumlara zarar vermemesini gerektirir. Wick'i herhangi bir katilden ayıran en önemli özellik, sahip olduğu onur kodudur.

Filmdeki evren inşası Continental'i merkeze alarak kurulmuştur. Otel kuralları, altın sikkeler, resepsiyonistler ve temizlik ekipleriyle Continental'de her şey kurallara ve sözleşmelere bağlıdır. Dışarıdan elit bir otel gibi görünen Continental, pek çok ülkede şubesi bulunan küresel ölçekte bir yeraltı suikastçı ağıdır. Konuklarına yalnızca kahvaltı ve oda servisi sunmakla kalmayıp bir suikastçının ihtiyaç duyabileceği tüm lojistik desteği sağlamaktadır. Continental sınırları içerisinde kan dökmek yasaktır ve bu kuralı çiğneyenler infaz edilir. Hikâyenin devam filmlerindeki tetikleyici unsurlar da bu kurallar ve Wick arasındaki çatışmalardan gelişmektedir. Bu bağlamda *John Wick*'teki evren inşası, hikâyenin anlatı yapısında büyük bir öneme sahiptir.

Aksiyon filmlerinde sıkça rastlanan silahlanma ritüeli *John Wick*'te birden fazla kez kullanılmıştır. Wick'in evinin zeminini baltayla kırarak silah zulasını açığa çıkardığı ve Red Circle kulübü sekansındaki çatışma öncesi kurşun geçirmez yeleğini ve silahlarını kuşandığı sahneler; müziğin yükselmesiyle birlikte yaklaşmakta olan aksiyona dair beklentiyi yükseltmektedir. Filmdeki aksiyon sahnelerinin büyüklüğü aynı zamanda Viggo'nun, Wick'in "bir barda üç adamı kurşun kalemle öldürdüğü" efsanesini anlatması örneğinde olduğu gibi diğer karakterlerin korkuları üzerinden de inşa edilmektedir. Wick'in yaralanması, yorulması ve darbeler alması onun yenilmez olmadığını göstererek çatışmanın ve aksiyonun gerilimini arttırmaktadır.

Aksiyon anlatısının en temel elementleri olan eylem ve hareket üzerine inşa edilen *John Wick*, aksiyonu sunuş biçimiyle modern aksiyon sinemasında özgün bir yapım olarak öne çıkmaktadır. Filmde kullanılan Gun Fu koreografisi; O'Brien (2012, s. 12) ve Jones'un (2019, s. 99) aksiyon sinemasının özünde bir hareket sineması olduğu görüşünü desteklemektedir. Modern aksiyon sinemasında giderek popülerleşen Gun Fu; silahlar ile Kung Fu gibi

geleneksel Çin dövüş sanatlarını estetik bir koreografi ile harmanlamaktadır. Gun Fu'nun izleri özellikle 20. yüzyılın sonlarında Hong Kong ve Çin kökenli Bruce Lee, Jackie Chan ve Jet Li gibi dövüş sanatçıları ve aksiyon yıldızlarının filmlerinde sürülebilmektedir. Bu bağlamda Kendrick'in ifade ettiği gibi dövüş sanatları filmleri; kung fu dövüşçüleri, samuraylar ve ninjalar içermesiyle farklı ırktan izleyici kitlelerine hitap ederek çok güçlü ortak bir kültürlerarası bağ oluşturmayı başarmıştır (2019, s. 45). Aynı zamanda Wick'in filmin sonundaki çatışma esnasında arabayla yaptığı geri vites manevraları, düşmanlarına çarpması ve dikiz aynasına bakarak onlara ateş etmesi; arabayı da doğrudan bir dövüş unsuruna dönüştürerek koreografinin bir parçası haline getirmekte, filmdeki hareketin durmaksızın tırmanmasını sağlamaktadır.

Kamera Wick'in Red Circle kulübündeki aksiyon sekansında düşmanlarla boğuşmasını, yerde yuvarlanmasını ve şarjör değiştirmesini aynı dinamizmde takip ederek Gun Fu koreografisinin aktif bir unsuru haline gelmektedir. Filmdeki aksiyon sahnelerinde kamera hareketleri, 2000'ler sonrası aksiyon sinemasında sıkça görülen sallantılı kamera (shaky-cam) ve hızlı kesmeler yerine, kesmelerin minimum düzeyde tutulduğu geniş açılar ve uzun plan sekanslarına dayanmaktadır. *John Wick*'te bu stilize tercihler ile aksiyon sahnelerindeki şiddet adeta bir bale koreografisini hatırlatan bir dansa dönüştürülmüştür. Bu şekilde şiddet, insan bedeninin sınırlarını zorlayan, teknik olarak kusursuz ve ritmik bir performansa dayalı estetik bir biçim kazanmıştır. Kamera hareketleri; yüksek tempolu müzikler ve neon ışıklar ile birleşerek aksiyonu ve hareketi desteklemekte, *John Wick* franchise'ı özelinde tekrar eden bir bütünlük oluşturmaktadır.

John Wick son derece karanlık ve trajik bir intikam öyküsüne sahiptir. Ancak bu atmosfer, sahne geçişlerinde kullanılan şehir manzaraları ve durum ironileri üzerinden zekice yerleştirilmiş kara mizah unsurlarıya dengelenmektedir**.** Örneğin Wick'in evindeki ilk çatışmanın ardından gelen polis memuru ile Wick arasında geçen diyalogta düzinelerce silah sesi ve yerdeki cesetlere rağmen durum sıradan bir gürültü şikâyeti gibi ele alınmaktadır. Ardından gelen Charlie ve "temizlik ekibi" ise Wick'in yaptığı ödeme karşılığında evdeki cesetleri profesyonelce paketler, silahları toplar, hatta camları bile silerek yaşanan çatışmaya dair tüm kanıtları yok eder. Bu sahne, şiddetin altın sikkeler karşılığı faturalandırılabilir bir hizmet sektörüne indirgenmesi ve Continental'in yeraltı suç dünyası kurallarıyla oluşturulan bir comic relief örneğidir. Aynı zamanda Continental'in suikastçılarından biri olan Perkins'in kuralları çiğneyerek Wick'i öldürmek üzere odasına gelmesi sonucu yaşanan dövüşün keskin

bir kurguyla telefon başındaki resepsiyoniste kesilmesi; temposu yüksek bir aksiyon sahnesine görsel ve işitsel bir zıtlık kazandırarak bir absürt mizah örneği oluşturur.

Wick'in Iosef'i öldürerek köpeğinin intikamını almasıyla anlatıda duygusal bir arınma olarak tanımlanan katarsis yaşanmaktadır. Ancak Marcus'un (Willem Dafoe) dostluk ve etik değerlere sadık kalarak arkadaşı Wick'i öldürmeyi reddetmesi ve ona yardım etmesi sonucu Viggo tarafından infaz edilmesi; anlatıda Iosef'in ölümüyle sönen intikam ateşini yeniden yakarak Wick'i bu kez doğrudan Viggo'ya yönlendiren ikinci bir bireysel tetikleyici işlevi görmektedir. Wick ve Viggo arasındaki final kapışmasında müziğin tamamen kesilerek yerini sağanak yağmura ve gök gürültüsüne bırakması; tercih edilen dramatik aydınlatma ile birlikte çatışmanın ciddiyetini görselleştirmektedir. Islak asfalttan yansıyan sokak lambaları ve şehir manzarasındaki gökdelenlerin ışıkları neo-noir bir atmosfer oluşturmaktadır.

Viggo'yu yenerek intikamını tamamlayan Wick'in bir hayvan barınağına sığındığı final sekansında Wick'in kanlı parmağındaki evlilik yüzüğünün kadraja dahil edilmesi, hikâyeyi başlatan birincil tetikleyici unsuru hatırlatmaktadır. Wick'in havlayan diğer tüm köpekler arasından tıpkı kendisi gibi dış dünyaya karşı sessiz, havlamayan ve sarsılmaz bir duruş sergileyen bir köpeği sahiplenmesiyle hikâye anlatısal açıdan bir çözüme ulaşmaktadır. Bu seçim Wick'in maruz kaldığı kaybı telafi etmese de onun tekar hayata tutunabilmesi için yeni bir duygusal bağı temsil etmekte ve hikâyeyi döngüsel bir sonuca kavuşturmaktadır.

Tür kuramı bağlamında *John Wick*, aksiyonun kendisini anlatının kurucu öznesi haline getirmekte, aksiyon sinemasının kurucu kodlarına bağlı kalarak aynı zamanda aksiyonun sunumu açısından bedensel seyir zevkini yeniden inşa ederek türe yeni bir soluk getirmektedir. Filmdeki şiddet; kostümler, müzik tercihleri, canlı renk paletleri ve Gun Fu koreografileriyle görsel bir haz nesnesi haline gelmiştir. Hızlı kesmeler ve sallantılı kamera yerine geniş açılar ve uzun planlar tercih edilerek kahramanın yoğun bedensel çabasını doğrudan yansıtan bir seyir zevki sunulmaktadır.

Sonuç olarak saf aksiyonu en güncel haliyle sunan ve türe yeni bir soluk getiren öncü bir örnek olarak *John Wick;* aksiyon türünün komedi, korku, bilim kurgu ve müzikal gibi farklı türlerle melezleşerek ortaya koyduğu anlatısal ve estetik dönüşümler bağlamında modern aksiyonun temel kodlarını ve estetik sınırlarını açıklamak adına bu çalışmada temel bir referans olarak tercih edilmiştir.

6.2 Aksiyon-Western

6.2.1 *Sicario* (2015) Üzerinden Aksiyon ve Westernin Melezleşmesi: Kurtların Bölgesinde Aksiyon

Denis Villeneuve'ün yönettiği *Sicario* (2015), acımasız bir uyuşturucu kartelini çökertmek amacıyla gerçekleştirilen bir operasyonu merkeze alırken aynı zamanda ailesinin katledilmesinin intikamını almak isteyen Alejandro'nun (Benicio Del Toro) hikâyesi etrafında şekillenmektedir. Film, aksiyon ve çağdaş western kodları barındırması nedeniyle aksiyon-western melezleşmesi başlığı altında incelenmektedir. Bu nedenle kavramsal ayrımları netleştirmek gerekmektedir.

Davids (2023, s. 17), western türünün Amerikan sınır bölgelerinde geçen anlatıları merkezine alarak kovboylar, haydutlar ve kanun adamları arasındaki çatışmalar ile evcilleştirilmemiş vahşi doğaya karşı verilen mücadeleyi yansıttığını belirtmektedir. Klasik western; medeniyet ile vahşet, kanun ile kanunsuzluk arasındaki net sınırları temsil eden, coğrafi ve tarihsel olarak sabit bir yapıyı ifade eder. Klasik westernler 19. yüzyılın sonlarında, kanunların henüz ulaşmadığı Amerikan sınır hatlarında (frontier) konumlanırken; çağdaş westernler (neo-western, contemporary western), söz konusu çatışma atmosferini ve klasik westernin sınır ihlâli, ahlâki muğlaklık, adalet, hukuksal boşluk gibi temalarını modern dünyanın otoyollarına, kasabalarına, banliyölerine ve sınır kaçakçılığı yapılan gri bölgelerine taşımaktadır. Bu mekânsal dönüşüm ikonografik düzleme de yansımış; atlar ve posta arabaları yerini otomobiller ile helikopterlere, klasik revolver tabancalar ise modern otomatik silahlara bırakmıştır. Bu tür anlatılarda ana karakterler çoğunlukla modern dünyanın bürokratik kurallarına uyum sağlayamayan "son kalan kovboy" arketipi üzerinden kurgulanmaktadır. Ayrıca klasik westernlerde iyi ve kötünün keskin çizgilerle ayrıldığı ahlaki yapı yerini, çağdaş westernlerde sınırların bütünüyle muğlaklaştığı gri bir ahlak alanına bırakmaktadır.

Sicario filminde karşılaşılan yapı, klasik bir dönem westerni yerine sınır hattını ABD-Meksika sınırına, Vahşi Batı algısını ise kartel savaşları ve devlet bürokrasisinin gri alanlarına taşıyan çağdaş bir western örneğidir. Nitekim Lichtenfeld (2007, s. 23), aksiyon sinemasının 1970'li yıllarda western ve kara film gibi klasik tür kodlarının modern metropollere taşınmasıyla evrildiğini belirtmektedir. Bu dönüşümde klasik Vahşi Batı'nın uçsuz bucaksız kanyonları yerini modern kentin tekinsiz sokaklarına ve sınır hatlarına; at sırtındaki kovboylar ise asfalt üzerinde ağır silahlar taşıyan kolluk kuvvetlerine ve federal ajanlara bırakmıştır.

Sicario'da hikâye, olayları yönlendirmek veya başlatmak yerine anlamlandırmaya çalışan idealist FBI ajanı Kate Macer (Emily Blunt) üzerinden aktarılmaktadır. Bu açıdan *Sicario*, geleneksel aksiyon sinemasındaki anlatı yapısından farklılaşmaktadır. İzleyici, yürütülen operasyona dair bilgilere Kate ile eşzamanlı olarak ulaşmaktadır. Filmin ikinci yarısında klasik giriş, gelişme ve sonuç yapısından kopularak Kate yerine Alejandro karakterine odaklanılmaktadır. Karteller tarafından karısının kafası kesilmiş, kızı ise asit tankına atılmış olan Alejandro; çağdaş westernlerin eski usul şeref, adalet ve intikam dürtüleriyle hareket eden "son kalan kovboy" arketipini temsil etmektedir. Nitekim Abisel (1995, s. 67), western türünün evrensel kabulünü ve popülerliğini; intikam ve kahramanlık temalarıyla harmanlanan güçlü erkek imgesine, düellolara ve şiddetin estetik bir formda sunulmasına dayandırmaktadır. Ancak Alejandro, klasik dönemin yasayı ve kamu düzenini koruyan idealize edilmiş kahramanlarından ayrılarak salt kişisel kan davası ve intikam hırsıyla hareket eden modern bir anti-kahramana dönüşür; bu yönüyle klasik kovboydan ziyade *John Wick* gibi modern intikam anlatılarının figürlerine benzemektedir.

Matt Graver (Josh Brolin) ise Merkezi İstihbarat Teşkilatı adına çalışan ve amacı uyuşturucu kartellerini tamamen ortadan kaldırmak yerine onların kontrol edilebileceği eski usul bir düzen yaratarak sınır güvenliğini yönetebilir kılmak olan bir özel operasyon yöneticisidir. Sınırda yürüteceği bir operasyonun yasal olabilmesi için ekibinde resmi bir kolluk kuvvetinin yer alması gerekmektedir. Bu nedenle Kate'i kendi özel operasyon ekibine hiçbir şeyden haberi olmayan pasif bir gözlemci olarak dâhil etmek istemektedir.

Filmdeki Juárez şehri ve sınır hattı; hukukun bütünüyle askıya alındığı, devlet otoritesinin yerini kartel şiddetine bıraktığı modern bir Vahşi Batı coğrafyası olarak kurgulanmıştır. FBI ajanı Kate'in temsil ettiği yasal düzen ve medeniyet ideali, sınırın diğer tarafına geçildiğinde yerini Alejandro ve Matt'in uyguladığı kuralsız şiddete ve ahlaki kaosa bırakır. Bu durum, klasik westernin kurucu çatışmasını tersyüz eder. Zira Schatz (1981, s. 46), klasik westernin modern dünyanın karmaşasından kaçış arayanlar için iyi ve kötünün net sınırlarla ayrıldığı bir adalet miti sunduğunu vurgularken; Abisel (1995, s. 68) günümüz modern westernlerinin tam aksine sinema endüstrisi tarafından mitleştirilen bu Amerikan tarihini gerçekçi ve eleştirel bir yüzle yeniden ürettiğine dikkat çekmektedir. *Sicario*, klasik westernin idealize edilmiş adalet mitini yıkarak seyirciyi ahlaki sınırların silindiği çıplak bir şiddet sarmalıyla yüzleştirir.

Denis Villeneuve'ün görsel dili; sınır coğrafyasını yalnızca pasif bir öğe olarak kullanmaz. Geniş açı çekimler, helikopter/drone ile yukarıdan yapılan çekimler ve gece görüş/termal kamera açıları sayesinde aksiyonun yaşandığı mekân, karakterleri yutan tekinsiz bir alana

dönüşmektedir. Filmin açılış sekansındaki rehine kurtarma operasyonu aksiyon sineması özelliklerini taşımaktadır. Zırhlı bir aracın duvarı yıkarak eve girmesi, kasklı ve teçhizatlı özel harekat polislerinin eve girmesi ve patlayan silahlar aksiyon sinemasına ait kodlardır. Ancak evdeki duvarların arkasından çıkan düzinelerce çürümüş ceset ve bir bubi tuzağının patlamasıyla iki polisin ölmesi, anlatıyı aniden çağdaş westernin yozlaşmış ve kuralsız sınır bölgesi atmosferine taşımaktadır.

Filmdeki anlatının kurulduğu mekân çağdaş westernin en önemli ve en temel kodu olan Amerika Birleşik Devletleri ve Meksika sınırıdır. Alejandro'nun Kate'e söylediği *"Sen bir kurt değilsin ve burası artık kurtların bölgesi."* ifadesi, filmdeki çağdaş western atmosferini desteklemektedir. Kanunların tam anlamıyla ulaşamadığı ve büyük ölçüde karteller tarafından yönetilen kritik bir sınır bölgesi olan Juárez'deki konvoy sekansı, bu bağlamda aksiyonun gerçekleştirildiği mekân olarak işlev görmekte ve bu iki türün melezleşmesine alan tanımaktadır. Juárez'deki kafası kesilmiş çıplak cesetlerin asılarak sergileniyor oluşu, bölgeyi modern bir Vahşi Batı kasabasına dönüştürmektedir. Havadan çekilen geniş açılı, kuş bakışı arazi görüntüleri eşliğinde gerilimi tırmandıran müzik kullanımı, yaklaşmakta olan aksiyona dair beklentiyi inşa etmektedir. Siyah zırhlı araçlardan oluşan polis konvoyunun El Paso'dan Juárez bölgesine geçerek bir rehineyi teslim almalarının ardından konvoyun sivillerle dolu bir trafikte sıkışıp kalması sonucu kartel tetikçileri ile girilen silahlı çatışmalar filmin melez anlatısına örnek teşkil etmektedir.

Gün batımında gerçekleştirilen tünel baskını sekansında yeşil ışıklı gece görüşü kamerası ve negatif görüntülerin kullanılmasıyla anlatıya askeri aksiyonun teknolojileri dâhil edilmektedir. Tünel operasyonunun ardından gerçekleşen final hesaplaşmasında Alejandro, kartel lideri Alarcon'a (Julio Cesar Cedillo) ulaşmak için stratejik bir aksiyon sekansı başlatır. Kartelle iş birliği yapan yerel polis Silvio'yu rehin alarak, Alarcon için çalışan Manuel Diaz'a ulaşır. Ardından polisi kafasından vurup Diaz'ı da bacağından yaralayarak rehin alır ve Alarcon'un malikanesine sızmayı başarır. Malikanenin içindeki düşmanları tıpkı *John Wick*'te olduğu gibi tek başına sistematik bir şekilde etkisiz hâle getirdikten sonra Alarcon'un ailesiyle yemek yediği masaya ulaşır. Önce karısını ve çocuklarını vurduktan sonra Alarcon'u da soğukkanlılıkla infaz eder.

Filmin aksiyon ve western kodlarını bir araya getiriş biçimi, basit bir görsel eklemlenmenin ötesindedir. Otobandaki çatışma sahnesi gibi yüksek tempolu sekanslarda aksiyon kodları öne çıkarken; bu aksiyon sahnelerini hazırlayan belirsizlik, sınır geçişleri ve ahlâki çatışmalar, western atmosferini beslemektedir. Dolayısıyla western, *Sicario*'da yalnızca bir görsel fon

veya dekor işlevi görmemektedir. Hukukun yetersiz kaldığı yerde şiddetin adalet olarak sunulması ve "kurtların bölgesi" söylemi; filmin ahlâki zeminini klasik westernin temel çatışmasına yerleştirmektedir.

Sonuç olarak *Sicario*, bünyesinde barındırdığı yüksek tempolu askleri operasyonlar ve bireysel intikâm anlatısı gibi saf aksiyon kodlarını; kanunların ve devletin işlevsizleştiği modern bir Vahşi Batı atmosferinde, çağdaş westernin sahip olduğu ahlâki griliği ile eşzamanlı olarak birleştirmektedir. Dolayısıyla film, aksiyon-western melezleşmesi başlığında, çağdaş western etiketi kapsamında değerlendirilmeye uygun bulunmuştur.

6.3 Aksiyon-Bilim Kurgu

6.3.1 *Ready Player One* (2018) Üzerinden Aksiyon ve Bilim Kurgunun Melezleşmesi: Geleceğin Aksiyonu

Arslan ve Köseoğlu'nun belirttiği üzere bilim kurgu türü, kaynağını geleceğin dünyasından ve teknolojik öngörülerden almaktadır (2023, s. 98). Bu türün nitelikli çağdaş örneklerinden biri olan, Steven Spielberg'ün yönettiği ve Ernest Cline'ın aynı adlı romanından uyarlanan *Ready Player One* (2018), söz konusu gelecek vizyonunu 2045 yılının distopik dünyasında, insanların gerçeklikten kaçıp sığındıkları OASIS adlı bir sanal gerçeklik evrenini merkeze alarak kurmaktadır. OASIS'in yaratıcısı James Halliday (Mark Rylance) ölmeden önce oyunun içine gizlediği üç görevi tamamlayıp üç anahtarı kazanarak büyük sürpriz yumurtaya ulaşan kişiye tüm servetini ve OASIS'in kontrolünü devredeceğini vasiyet etmiştir. "Yığınlar" adı verilen, üst üste dikey olarak istiflenmiş karavanlardan oluşan getto bir mahallede yaşayan yetim bir genç olan Wade Watts (Tye Sheridan) ve arkadaşları bu ipuçlarının peşine düşerken, OASIS'i ele geçirip onu tamamen ticarileştirmek ve insanları sömürmek isteyen IOI (Innovative Online Industries) şirketi ve hırslı yöneticisi Nolan Sorrento (Ben Mendelsohn) ile karşı karşıya gelirler. Bu dijital dünyada her kullanıcının kendini temsil eden bir avatarı bulunmakta; ana karakter Wade de Parzival adıyla yer almaktadır.

Çöplerle kaplı sokaklar, dronelar ile yapılan pizza teslimatları ve insanların odalarında tek başına sanal gerçeklik gözlükleriyle yalıtılmış bir hayat sürmeleri; bilim kurgu türünde insanlığın sorunları çözmek yerine onlardan kaçmayı seçtiği bir kıyamet sonrası distopya anlatısı olarak karşılık bulmaktadır. Filmdeki sanal gerçeklik yalnızca gettolarda değil, şirketlerde dahi egemen haldedir. Şirket çalışanlarının ve patronların sanal dünyadaki bir kaybın ardından gerçek dünyada neredeyse intiharın eşiğine gelmeleri dikkat çekicidir.

Ready Player One'da aksiyon sinemasına ait olan fiziksel performans, dövüş sanatları, kovalamaca ve silahlı çatışma unsurları bilim kurgu türü ile birleştiğinde yepyeni bir karşılık bulmaktadır. Bu melezleşmenin örneklerinden biri; Parzival ve Art3mis'in (Olivia Cooke) OASIS'teki yer çekimi olmayan bir dans kulübünde IOI şirketi çalışanlarıyla karşı karşıya geldiği çatışma sekansıdır. Karakterler kurşunlardan kaçmak için havada akrobatik hareketler yapmakta, lazer silahlarını ateşlemekte ve fiziksel mücadelelere girerek aksiyon sinemasının unsurlarını bilim kurgu türüne ait mekân ve araçlarla gerçekleştirmektedirler.

Purse (2011, s. 66) aksiyon filmlerinde bedenin önemli bir anlatı unsuru olarak konumlandırıldığını ve hem kahramanın hem de düşmanlarının bedenlerinin dikkat çekici

biçimde öne çıkarıldığını vurgulamaktadır. *Ready Player One*'da Parzival ve Sorrento'nun arasında geçen yakın dövüş koreografisi aksiyon sinemasının en saf kodlarını taşır. Ancak bu sahneyi bilim kurgu türüyle birleştiren asıl detay, karakterlerin gerçek hayatta giydiği gelişmiş kostümlerdir. Karakterler OASIS'te dövüşürken gerçek dünyadaki bedenleri de bu darbelerin fiziksel acısını, basıncını ve yönünü kostümleri aracılığıyla hissetmektedirler. Bu durum, bilim kurgu ve aksiyon sinemasını sanal ve fiziksel olmak üzere iki farklı düzlemde inşa etmektedir. Şiddet sanaldır ancak yarattığı fiziksel reaksiyon gerçektir; bu durum tür bağlamında bilim kurgu ve aksiyonun melezleşmesini simgeler niteliktedir.

Teknoloji, aksiyon filmlerinin doğası gereği patlamalarla dolu yüksek tempolu hikâyelerinin görselleştirilmesinde önemli bir unsurdur. *Ready Player One*'daki OASIS evreni bütünüyle animasyon, CGI ve gelişmiş özel efekt teknolojileriyle kurgulanmış bir video oyunu simülasyonudur. Kendrick (2019, s. 35), aksiyon sinemasının teknoloji ile arasında sarsılmaz bir bağ olduğunu ifade etmekte ve sürekli gelişen görsel efektler aracılığıyla filmlerin izleyici üzerindeki gerçeklik duygusu, seyir zevki ve bağın üst düzeye çıkartıldığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda teknoloji; aksiyon ve bilim kurgu türlerinin ortak olarak kullandığı bir unsurdur.

Ready Player One, geleneksel aksiyon sinemasının kahraman ve düşman karakterler şemasına sadık bir anlatı yapısı sunmaktadır. Bilim kurgunun en temel kodlarından biri olan kapitalist distopya unsuru; filmde IOI şirketi ve Sorrento figürü üzerinden somutlaşmaktadır. OASIS'teki kirli işleri için "I-R0k" gibi paralı askerleri kullanan Sorrento, OASIS'i ve Halliday'in sürpriz yumurta yarışmasını sadece bir oyun olarak değil; geleceğin dünyasını, bilgisini ve ekonomisini bütünüyle kontrol etmek için verilen bir savaş olarak gören klasik bir aksiyon kötüsüdür. IOI'ın "Sadakat Merkezi", insanların borçlarını ödemek üzere küçük kabinlere hapsedilerek OASIS'te birer köle gibi çalıştırıldığı ve avatarlarına verilen elektrik şokunun fiziksel bedenlerine de yansıtıldığı bir sistemdir. Samantha'nın babasının, borçlarını ödeyebilmek için Sadakat Merkezi'nde hastalanarak ölmüş olması, karakterine aksiyon anlatılarının kodlarından biri olan intikam motivasyonunu yüklemektedir.

Sorrento'nun karşısında geleneksel aksiyon sinemasının kahraman özelliklerini taşıyan Wade (Parzival) ve dostları yer almaktadır. Barrowman, aksiyon filmlerinin sıklıkla topluma tam olarak entegre olamayan ancak onur ve görev duygularına bağlılıkları ve sorumlulukları nedeniyle yaşamları da dahil olmak üzere her şeyi riske atarak toplumu korumayı üstlenen kahramanlara sahip olduğunu belirtmektedir (2019, s. 26). Wade/Parzival karakteri, Barrowman'ın açıkladığı bu aksiyon kahramanı tanımına uymaktadır. *Ready Player One*'ın anlatısında Parzival tıpkı O'Brien'ın aksiyon filmleri özelinde açıkladığı gibi kendi

zayıflıklarını hedef alan ölümcül tehditlere karşı mücadele etmekte, giderek zorlaşan engelleri aşmakta ve nihayetinde dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek amacıyla başdüşmanı Sorrento ile yüzleşerek onu mağlup etmekte; böylece bozulan düzenin yeniden kurulmasıyla izleyiciye bir arınma duygusu yaşatmakta ve net bir biçimde klasik anlatı sineması içinde kendisine yer bulmaktadır (2012, s. 3). Parzival'ın arkadaşlarından Art3emis gerçek hayatta IOI şirketine karşı savaşan Samantha adında bir direnişçi; maskülen bir avatar olan Aech, Helen adında siyahi bir genç kız; Daito, Toshiro adında Asyalı bir genç ve Sho ise henüz on bir yaşında olan Xo adında küçük bir çocuktur.

İlk görev bugüne kadar hiçbir oyuncunun bitiş çizgisine ulaşamadığı, King Kong gibi popüler kültür öğelerinden oluşan ölümcül engeller barındıran bir araba yarışıdır. Parzival ve arkadaşları bu yarışı ve ilk anahtarı kazanır. Bu zaferin ardından Wade, Sorrento'nun ortaklık teklifini reddeder. Sorrento'nun Yığınlar'ı patlatılması ve Wade'in teyzesinin ölümüyle birlikte anlatı, geleneksel aksiyon sinemasının en temel formülüne evrilir. Mücadele sanal dünyadan çıkarak gerçek hayata taşınır. İlk başta dijital bir hazine avı olarak başlayan hikâye, gerçek adı Samantha olan Art3mis'in de sürece dahil olmasıyla, gerçek hayatta fiziksel bir hayatta kalma ve intikam mücadelesine dönüşür.

Ready Player One ve OASIS evreni ikonik video oyunları, kült sinema filmleri ve popüler kültür göndermeleriyle doludur. İkinci anahtarı bulmak için Halliday'in anılar arşivine giden Parzival ve arkadaşları, buldukları ipuçlarından yola çıkarak Stanley Kubrick'in *The Shining* (1980) filminin geçtiği Overlook Oteli'ne ışınlanır. Bu sekans boyunca ikiz kız kardeşler, koridorda patlayan kan nehri ve labirentteki yüksek tempolu kaçış sahneleri gerilim unsurları yaratmaktadır. Görevin sonunda Art3mis bulmacayı çözerek ikinci anahtarı almayı başarır. Ancak IOI şirketinin sığınaklarına yaptığı baskında Samantha, Wade'in kaçabilmesi için geride kalarak yakalanır.

Üçüncü ve son görevle birlikte Parzival, bireysel bir hazine avcısından tam anlamıyla bir aksiyon kahramanına evrilir. OASIS sakinlerine yaptığı konuşmada sanal bir dünyanın içinde asıl değerli olan şeyin kurulan gerçek bağlar olduğunu ve haksızlığa karşı durmaları gerektiğini açıklar. Onun bu motivasyonu, Sorrento'nun OASIS'i ele geçirme hırsına karşı toplumun direnişini de tetikler. OASIS sakinleri ile IOI çalışanları arasında yaşanan meydan savaşı; lazer silahları ve bütünüyle CGI ve özel efektlerden oluşan görsel bir şölen sunmaktadır. Toshiro'nun avatarının öldürülerek sıfırlanması, Demir Dev'in erimiş lavlara düşerek kendini feda etmesi, Parzival'ın Sorrento'nun ofisinden oyuna bağlanan Art3mis'i

gerçek dünyadaki fiziksel tehlikeden korumak için oyunda öldürerek OASIS'ten zorla çıkarması; aksiyon kahramanlarının koruyucu ve fedakâr doğasının bir göstergesidir.

Final hesaplaşmasında karakterler OASIS'e Aech'in sürdüğü bir minibüsün içinden bağlanmaktadır. IOI operasyon sorumlusu F'Nale'nin Wade ve arkadaşlarını aramaya başlamasıyla tehlike gerçek dünyada eş zamanlı olarak tırmanmaktadır. Sorrento'nun kendi adamının bile feryatlarına kulak asmadan patlattığı Kitle İmha Bombası, OASIS evrenindeki tüm avatarları bütünüyle yok eder ve herkes sistemden atılır. Ancak Parzival'ın daha önce kazandığı ekstra can sayesinde hayatta kalan tek avatar olması sonucu tüm dünya canlı yayında onun son görevi tamamlamasını izler. Üçüncü anahtarı da kazanan Parzival sürpriz yumurtaya ulaşır. Ancak gerçek dünyada Sorrento ve F'Nale'nin çocukların minibüsüne çarparak ilerlediği kovalamaca sahnesi başlar. Halliday Parzival'a OASIS'i sonsuza dek kapatacak bir "Kapatma Düğmesi" sunar ancak arabanın savrulmasıyla Parzival az kalsın düğmeye yanlışlıkla basacaktır. Bu şekilde aksiyon ve bilim kurgu kodları birleştirilerek gerilim tırmandırılmaktadır. Yığınlar'da yaşayan halk, Sorrento'nun etrafını fiziksel bir barikat gibi sararak silahsız bir direniş sergiler.

Filmin sonunda Sorrento ve F'Nale polisler tarafından tutuklanırken Wade, OASIS'in sahipliğini arkadaşlarıyla paylaşır ve OASIS'i haftanın iki günü tamamen kapatma kararı alır. Film; sanal dünya ne kadar kusursuz olursa olsun, insanın hayatta kalabileceği, dostluğu ve aşkı bulabileceği tek yerin fiziksel gerçeklik olduğu vurgusuyla sonlanır.

Ready Player One, aksiyon ve bilim kurgu türlerini yalnızca yan yana getirmekle kalmayıp yaratmış olduğu evrende bu iki türü birbirinin varoluşsal sebebi haline getirerek melez bir anlatı dili inşa etmiştir. Sonuç olarak *Ready Player One*, çağdaş sinemada aksiyon ve bilim kurgu türlerinin melezleşmesine verilebilecek nitelikli bir örnektir.

6.3.2 *Tenet* (2020) Üzerinden Aksiyon ve Bilim Kurgunun Melezleşmesi: Evirtilmiş Aksiyon

Yönetmen ve senaristliğini Christopher Nolan'ın üstlendiği *Tenet* (2020), filmde ismi açıklanmayan bir CIA ajanının (John David Washington), ortağı Neil (Robert Pattinson) ile birlikte gelecekte üretilip geçmişe doğru gönderilen bir teknolojiyi kullanarak küresel bir yok oluş planlayan Rus oligarkı Anderi Sator'u (Kenneth Branagh) durdurma mücadelesini konu edinmektedir. *Tenet*'te geleneksel aksiyon sinemasındaki dünyayı ve insanlığı kurtarma anlatısı, maddelerin zaman içinde hareketinin tersine çevrilmesi şeklindeki bilim kurgu temelli bir tehdit ile yeniden tanımlanmaktadır. Bu maddelere "evirtilmiş" denmektedir. *Tenet* patlamaların, araba takiplerinin, silahlı çatışmaların ve yakın dövüş koreografilerinin aynı sahnede hem ileriye hem de geriye doğru eş zamanlı aktığı anlatısı ile yaratıcı bir melezleşme örneğidir. Film, olay örgüsü olarak geleneksel bir casusluk/aksiyon filmi şemasına sahipken bilim kurgunun zaman paradoksları ve evirtme teknolojisi ile aksiyonun nedensellik zinciri karmaşıklaştırılmıştır.

Tenet anlatısında baş karakterin açılıştaki opera baskını sekansında sivilleri kurtarmak adına kendi resmi görevinin sınırlarını aşması ve anlatı boyunca Sator'u engellemek için canını hiçe sayması, geleneksel aksiyon sinemasının masumları koruyan ahlâki kahraman arketipini somutlaştırmaktadır. Nitekim Barrowman (2019, s. 26), aksiyon sinemasının merkezinde yer alan kahramanların sıklıkla sisteme tam entegre olamayan ancak yüksek bir onur ve görev bilinciyle kendi yaşamları pahasına toplumu koruma sorumluluğunu üstlenen figürler olduğunu vurgular. Baş karakter de adının dahi anonim bırakıldığı bir ajan kimliği içinde, salt etik motivasyonlarla hareket ederek ortağı Neil ile birlikte tüm dünyayı küresel bir zamansal yok oluştan kurtarma misyonunu üstlenir. Bu kurtarma çabası, O'Brien'ın (2012, s. 3) aksiyon anlatılarına dair tespitleriyle doğrudan örtüşmektedir; zira baş karakter giderek karmaşıklaşan zamansal engelleri ve tuzakları aşarak başdüşmanıyla yüzleşmekte, Sator'un yarattığı varoluşsal kaosu bertaraf ederek bozulan evrensel düzeni yeniden tesis etmekte ve böylece klasik anlatı sinemasının vadettiği katarsis hissini üretmektedir.

Sator ise pankreas kanseri olması ve kendi ölümüyle birlikte tüm dünyayı da yok edecek olan algoritma cihazını aktifleştirmeyi planlaması ile anlatıdaki saf kötü figürdür. Gelecekteki insanlar kuruyan nehirler ve taşan okyanuslar yüzünden geçmiştekileri suçlamakta ve Sator ile iş birliği yaparak geçmişlerini yok etmek istemektedir. Sator'un şantajla tutsak ettiği karısı Katherine Barton (Elizabeth Debicki) ise özgürlüğünü geri kazanmak ve küçük oğlunu alıp

Sator'dan kaçmak istemektedir. Bu bağlamda *Tenet*'teki karakterlerin geleneksel aksiyon karakterlerine uygun olduğu tespit edilmiştir.

Baş karakter ve ortağı Neil havaalanı sekansında bir depoya sızmak için pistte kasıtlı bir uçak kazası yaratırlar ve burada bir turnike mekanizması keşfederler. Bu mekanizmadan geçen insanlar, diğer taraftan evirtilmiş olarak çıkmakta ve tersine doğru hareket etmektedirler. Havaalanı sekansında baş karakter ve Neil, bu turnikeden çıkan siyahlar içindeki kasklı adamlarla dövüşürler. Kasklı adamların dövüş hareketleri tersten ilerlemektedir. Filmin ilerleyen kısmında bu adamların aslında baş karakterin gelecekteki hali olduğu ve kendisiyle dövüştüğü anlaşılmaktadır. Böylece sıradan bir dövüş sahnesi, aynı karakterin farklı zamanlardaki hali ile dövüşmesi sonucu bilim kurgu temelli bir anlatı ile melezleşmiş, bir paradoks oluşturulmuştur.

Otoyol sekansında baş karakter ve Neil, hareket halindeki zırhlı bir araçtan, maddeleri evirtebilen algoritmanın bir parçasını çalmak amacıyla bir operasyon gerçekleştirmektedir. Kuş bakışı kamera açıları ve tırmanan müzik kullanımıyla baş karakterin hareket halindeki araçların üzerinden atlayarak hedefe ulaşması, aksiyon sinemasının fiziksel performans unsurlarını desteklemektedir. Sator, geri geri ilerleyen evirtilmiş bir aracın içinde karısı Katherine'i rehin tutarak baş karakterin çalmayı başardığı algoritma parçasını istemektedir. Baş karakter ve Neil için zaman normal akarken Sator zamanı tersten yaşamaktadır. Yolda daha önce ters dönmüş bir aracın aniden doğrularak geri geri hareket etmeye başlaması ve aynı anda hem normal arabalar hem de tersten, geri vites ile çok hızlı giden arabalar aracılığıyla aksiyon sinemasında sıklıkla kullanılan araba takibi sekansı melez bir anlatıyla yeniden yaratılmaktadır. Araba takibinin ardından Sator'un Katherine'i evirtilmiş bir mermiyle vurması sonucu baş karakter kadının hayatını kurtarmak için turnikeden geçer ve evirtilmiş bir özneye dönüşür. Anlatının bu noktadan itibaren tersten akmaya başlamasıyla ilk başta izlenen tüm otoyol sekansı da yeniden inşa edilmektedir. İlk izlenimde yolda ters dönmüş olan aracın, aslında baş karakterin evirtilmiş haliyle sürdüğü araba olduğunun açığa çıkmasıyla filmdeki bir başka paradoks oluşturulmuştur.

Final hesaplaşmasında terk edilmiş bir Sovyet askeri şehrinde büyük bir meydan savaşı yaşanır. Sator'un adamlarına karşı savaşan askerler Kırmızı ve Mavi olmak üzere iki time ayrılmıştır. Baş karakterin yer aldığı Kırmızı Tim zamanı düz yaşarken, ortağı Neil'in yer aldığı Mavi Tim zamanı tersten yaşamakta ve onlar için bilgi toplamaktadır. Mavi Tim'in gözünden yıkılan binalar yeniden yukarı doğru geri birleşmekte, kurşunlar namlularına geri girmekte, mayınlar ve patlamalar tersine dönmektedir. Bu sekansta iki takım eş zamanlı

savaşırken hem patlayıp çöken binalar hem de daha önce patlamış binaların geri toparlanıp dikildiği görülmektedir. Bu meydan savaşı, Katherine'in Sator'u öldürdüğü sahneyle paralel kurgu yapılarak eş zamanlı bir şekilde ilerlemektedir. Neil'ın, tüm bu operasyonun aslında gelecekteki baş karakter tarafından başlatılmış devasa bir "zaman kıskacı harekâtı" olduğunu açıklamasıyla anlatıdaki doğrusal zaman algısı tamamen yıkılmaktadır.

Tenet, aksiyon sinemasını bilim kurgu unsurları ile birleştirerek melez bir görsel ikonografi yaratmaktadır. Aksiyon sinemasının en temel ikonografik öğesi olan silahlar, normalde sadece şiddet aracı olarak kullanılırken, *Tenet*'teki evirtilmiş mermi teknolojisi ile birleştiğinde mermiyi namluya geri hareket ettiren bilim kurgusal araçlar haline dönüşmüştür. Silahlar gibi aksiyon filmlerinde sıklıkla kullanılan arabaların da evirtilerek tersine hareket etmeleri, onları da bilim kurgunun dönüştürdüğü araçlar haline getirmektedir. Evirtilmiş askerlerin kullandığı oksijen maskeleri de aksiyonun maskülen kodlarını taşıyan asker üniformalarına eklenmiştir.

Filmdeki opera baskını, havaalanı operasyonu ve finaldeki meydan savaşı şeklindeki büyük ölçekli aksiyon sahnelerinde geniş açılı lensler tercih edilmiş, otoyol soygununda kuş bakışı kamera açıları ile hareketin tamamı gösterilmiştir. Turnike mekanizmalarının kullanıldığı anlarda ise kamera ortada yer alan kurşun geçirmez camın her iki tarafını da görecek şekilde konumlandırılarak hem ileri giden Sator'u hem de geriye doğru hareket eden evirtilmiş Sator'u tek bir planda göstermektedir.

Sonuç olarak *Tenet*'in sunduğu melez yapı, sinema literatüründeki geleneksel türlerin sınırlarının bulanıklaşmasını ve türlerin birbiriyle nasıl birleşebileceğini gösteren somut bir örnek teşkil etmektedir. Film aksiyon sinemasının anlatı yapısını muhafaza etmekle birlikte olay örgüsüne bilim kurgunun teorilerini eklemektedir. Böylece bilim kurgu unsurları; filmdeki aksiyonu yeniden şekillendirmektedir. Aksiyonun fiziksel temposu, bilim kurgunun zaman paradoksları için itici bir güçken; bilim kurgu teorileri de aksiyon için yeni hareket alanları oluşturmuştur. Böylece iki türün sınırları birbirinden ayrılamaz hâle gelmiştir.

6.4 Aksiyon-Komedi

6.4.1 *The Nice Guys* (2016) Üzerinden Aksiyon ve Komedinin Melezleşmesi: İyi Adamların Kötü Dünyası

Shane Black'in *The Nice Guys* (2016) filmi ortak bir hedef uğruna bir araya gelen iki uyumsuz dedektif Jackson Healy (Russell Crowe) ve Holland March'ın (Ryan Gosling) ipuçlarını takip ederek kendilerini ölümcül bir suikast ağının ortasında bulmaları ve yozlaşmış bir bürokrasiyi ifşa etmelerini konu edinmektedir. Film, gizemli bir kayıp vakasının adım adım devasa bir kurumsal komploya evrilmesi üzerine kurulan bir buddy-cop anlatısına sahiptir. Stilize bir text ve hareketli caz müzikleri eşliğinde açılan film, 1977 yılında Los Angeles'ta geçmektedir. Hikâyenin tetikleyici unsuru, gizemli bir araba kazasında ölen Misty Mountain adındaki bir aktrisle ilgili bilgi sahibi olan Amelia'nın (Margaret Qualley), kendisini koruması için Healy'yi tutması ve March'ın da Amelia'nın izini sürmesi ile gerçekleşmektedir.

Healy kendi etik değerleri olan, parayla adalet dağıtan sert ve pragmatik bir figürken March ise karısının ölümünün ardından duygusal bir çöküş yaşayan, sakar, fırsatçı ancak sezgileri güçlü bir özel dedektiftir. March on üç yaşındaki kızı Holly (Angourie Rice) ile yaşamaktadır. *The Nice Guys*'ta geleneksel aksiyon sinemasının acıya meydan okuyan, güçlü ve sarsılmaz maskülen kahraman miti sürekli olarak sabote edilmektedir. Örneğin March'ın kızının doğum gününde bir tuvalet kabininde sigara ve dergi eşliğinde otururken Healy tarafından bulunmasıyla gelişen sekansta kabin kapısının sürekli kendiliğinden kapanması ve March'ın elindeki dergiyle mahremiyetini koruma çabası; sahneyi ciddi bir hesaplaşma anından uzaklaştırmaktadır. Ayrıca March'ın bir mekâna gizlice girmeye çalışırken kolunu keserek panikle ambulans çağırmak zorunda kalması gibi geleneksel aksiyon kahramanı mitini yıkan ve karakterlerin sakarlıklarına dayanan sahneler; filmde slapstick komedi unsurlarının aksiyon-komedi melezleşmesindeki işlevselliğini ortaya koymaktadır. Tosun'un (2023, s. 108) da berlitmiş olduğu üzere slapstick komedilerde şiddet ve mizahi eylemler kazara, rastlantısal veya tesadüfi bir şekilde gerçekleşmektedir. *The Nice Guys*'taki pek çok sahne slapstick komedi unsurlarını aksiyon kodları ile birleştirmektedir.

Healy ve March'ın ortak olarak aynı suç ağının içine çekilmesiyle birlikte anlatı boyunca gelişen olaylar, slapstick ve absürt durum komedisi elementlerinin yanı sıra kötü adamların peşlerine düşmesiyle yaşanan aksiyon dolu çatışma sahnelerini de barındırmaktadır. March'ın sakarlık eseri balkondan düşerek bir cesetle karşılaşması sonucu Healy ile birlikte bu cesedi çitin üzerinden diğer taraftaki bir ziyafet masasının üzerine fırlatıp panikle kaçtıkları sahnede

olduğu gibi filmde şiddetin, ölümün ve tehlikenin yarattığı tüm gerilim; karakterlerin sakar hamlelerinden doğan mizah unsurlar ile kesintiye uğratılmaktadır. Dolayısıyla film, suç dünyasının yarattığı gerilimi, birbirine zıt iki ortağın uyuşmazlıklarından doğan komik sahnelerle yumuşatmaktadır.

The Nice Guys'ta Healy ve March'ın aynı gizemli cinayeti ve kaybolan Amelia'yı araştırmaları; onları tıpkı Kendrick'in (2019, s. 50) belirttiği üzere aynı düşmana karşı bir araya gelen ortaklar hâline getirmektedir. Healy'nin silahlı saldırganlar tarafından bir suikast girişimine uğraması sonucu durumdan şüphelenerek March'ı bulmaya karar vermesi, hikâyedeki buddy-cop ortaklığı sürecini başlatmaktadır. Karakterlerin ilk karşılaşmasında sert mizaçlı ama yufka yürekli Healy, March'ı kızları takip eden bir tacizci sanarak yumruklar ve kolunu kırar. Buna karşılık March, aksiyon sinemasındaki geleneksel maskülen kahraman imajını sarsan tiz bir çığlık atar. Farklı geçmişlerden gelip tamamen zıt kişiliklere sahip olan Healy ve March arasındaki uyumsuzluklar hikâyeye mizahi bir rahatlama kazandırmakta olup, ikili arasındaki yanlış anlaşılmalar zamanla yerini güçlü bir dostluğa ve karşılıklı saygıya bırakmakta; bu bağlamda King'in (2019, s. 147) açıkladığı buddy-cop anlatısını desteklemektedir. Klasik buddy-cop ortaklığı fiziksel uyuşmazlıklara, karşılıklı yanlış anlaşılmalara ve çıkar çatışmalarına bağlıdır. Healy'nin para karşılığı adaleti sağlayan sert yapısı ile March'ın sakar, anti-maskülen olarak yorumlanabilecek fırsatçı dedektif portresi; King (2019, s. 147) ve Kendrick'in (2019, s. 50) ileri sürdüğü zıt karakterlerin uyuşmazlığı ilkesini doğrudan desteklemektedir.

Healy ve March'ın kayıp Amelia'nın izini sürerken dahil oldukları büyük parti sekansı; aksiyon ve komedi kodlarının melezleşmesine örnek teşkil etmektedir. Healy'nin daha önce kendisine saldıran tetikçilerden biriyle karşılaşmasıyla başlayan fiziksel çatışma; aksiyon sineması kodlarını içeren silahların, çekilen bıçakların ve dövüş sanatlarının devreye girdiği bir mücadeleye evrilir. Eş zamanlı olarak Holly ve Amelia'nın diğer tetikçiyle yüzleşmesi sonucu aksiyon sinemasında önemli olan bir kovalamaca sahnesi gerçekleşir. March ise kızını kurtarmak üzere arabayla tetikçinin peşine düşer ancak alkolün etkisiyle kontrolünü kaybederek kaza yapar. Nihayetinde Holly, March ve Healy üçlüsü üzerinden ilerleyen dinamik bir kurguyla akan sekans; tetikçiye bir aracın çarpmasıyla son bulur.

Parti sekansının sonunda adalet bakanlığında görev yapan üst düzey bir bürokrat olan Kuttner'ın (Kim Basinger) Amelia'nın annesi olduğunun ortaya çıkmasıyla birlikte; anlatının politik ve kurumsal boyutu derinlik kazanır. Kuttner figürü üzerinden somutlaştırılan devlet otoritesi; kamu yararı ve ahlaki değerleri savunuyor gibi görünse de aslında kapitalist

endüstriyel tekellerle ve yer altı suç örgütleriyle iç içe geçmiş yozlaşmış bir bürokratik mekanizmayı temsil etmektedir. Film bu noktada sosyo-politik bir eleştiri barındırmaktadır. Brown'a (1993'ten aktaran Kendrick, 2019, s. 50) göre buddy-cop filmlerinin popülerleşmesi; bu filmlerin izleyicilere kentsel şiddet, yozlaşmış hükümet kurumları, tehlikedeki aileler ve giderek büyüyen kültürel düşmanlıklara dair düzeltilebilir bir vizyon sunmasından kaynaklanmaktadır.

Healy ve March'ın absürt bir diyaloğuyla başlayan asansör sekansı; filmdeki aksiyon-komedi melez anlatısını destekleyen en önemli sahnelerden biridir. Asansörün kapıları açıldığı an aksiyon kodları içeri sızmaya başlar. Healy ve March, boğazı kesilmiş bir adamın can çekişerek yere yığılması ve duydukları silah sesleri üzerine bir adamın vurulması gibi çiğ şiddet unsurlarına şoke edici bir tepkisizlik ile şahit olurlar. Karakterlerin yüzlerindeki sakin ifadelerle asansörde geri çekilerek düğmeye basmalarıyla kapı kapanır. Asansör aşağı doğru hareket ederken camdan düşen bir başka bedene şahit olan ortakların bu durumsal absürtlüğü, March'ın fiziksel titreyişi ve ardından gelen ani kesmeyle arabayla hızla uzaklaşmaları, sahnenin mizahi değerini güçlendirmektedir. Bu noktada *The Nice Guys*'taki komedi öğeleri ve türsel kodların ötesinde, Ryan Gosling'in filmin anlatısal başarısındaki rolü göz önünde bulundurulmalıdır. Holland March karakterinin beceriksizliği ve absürt durumlara verdiği fiziksel tepkiler dikkate alındığında, geleneksel aksiyon kahramanı stereotipini kusursuz bir mizahi zamanlama ve jest-mimik kullanımlarıyla parodileştirmeyi başaran Gosling, sergilemiş olduğu performans ile aksiyon-komedi melez anlatısını desteklemektedir. Bu bağlamda aksiyon türünün komedi unsurları ile bir araya gelerek oluşturduğu yeni melez anlatıda, diğer türlere göre karakter ve oyunculara daha büyük bir önem düştüğü göze çarpmaktadır.

Karakterlerin, Amelia'nın annesinin de işin içinde olduğu yozlaşmış sisteme karşı gerçekleştirdikleri son büyük hesaplaşma Los Angeles Pasifik Sahili Otomobil Fuarı'nda gerçekleşir. March ve Healy, komployu ifşa edecek film makarasını ararken kiralık katil Tally tarafından köşeye sıkıştırılırlar. Ancak beklenen aksiyon sahnesi; March ve Healy arasındaki absürt diyaloglar, durum komedisi ve March'ın olmayan bir silahı araması üzerine kurulan sakarlıklar ile ertelenir. Sahnedeki fiziksel aksiyon, Holly'nin içeri dalıp Tally'nin üzerine kahve dökmesiyle başlar ancak türün melez anlatısı burada da devreye girer, kahve sıcak değil soğuktur ve beklenti boşa çıkartılır. Tally dökülen kahveye basıp kayarak, kendi kendini bayıltır. Bu sahnede klasik bir aksiyon filminde büyük bir dövüş koreografisiyle alt edilmesi gereken düşman, sessiz sinema döneminin Charlie Chaplin tarzı fiziksel sakarlık komedileriyle saf dışı bırakılmıştır.

Filmin otomobil fuarında geçen final sekansı, aksiyon-komedi melez anlatısına dair nitelikli örneklerinden biridir. Sekans boyunca Healy'nin tetikçilerle olan kaba kuvvete dayalı boks ve yakın dövüş mücadelesi doğrudan dövüş sanatlarının fiziksel performansına dayanmaktadır. Aynı zamanda yoğun silahlı çatışmalar, patlamalar ve yüksek tempolu kovalamacalar, saf aksiyon sinemasının hareketini anlatıya dahil etmektedir. Ancak klasik aksiyon sinemasında sıkça kullanılan, arkasındaki patlamalara bakmadan soğukkanlılıkla yürüyen karizmatik kahraman imajının aksine March; panik içinde arkasındaki arabalar patlarken yuvarlanan bir film makarasını yakalamaya çalışmaktadır. Dolayısıyla bu sahne, tehlike ve şiddetin yarattığı aksiyon gerilimini, fiziksel beceriksizlik gibi durum komedisi unsurlarıyla birleştirerek aksiyon-komedi türlerinin oluşturduğu melez anlatıyı net bir biçimde yansıtmaktadır.

Sonuç olarak *The Nice Guys*, aksiyon sinemasının ciddi ve fiziksel güce dayalı yapısı ile durum komedisinin absürt, sakar ve ironik yapısını birleştirmesiyle aksiyon-komedi melezleşmesine örnektir. Film anlatı bağlamında faili meçhul cinayetler, suikast girişimleri ve yozlaşmış devlet mekanizmaları gibi aksiyon kodlarına sahip bir olay örgüsünü merkeze almakta; Healy ve March'ın diyalogları, insani zaafları, fiziksel beceriksizlikleri ve tepkileriyle bu ciddi atmosfer sürekli olarak hafifletilmektedir. Bu açıdan aksiyon ve komedi türleri bir bütün oluşturmaktadır.

6.4.2 *The Gentlemen* (2019) Üzerinden Aksiyon ve Komedinin Melezleşmesi: Beyefendilerin Suç Dünyası

Yönetmenliğini Guy Ritchie'nin üstlendiği *The Gentlemen* (2019), suç ve aksiyon sineması ile kara mizah ve durum komedisinin absürt dinamiklerini bir araya getiren melez yapımlardan biridir. Guy Ritchie, *The Gentlemen*'de klasik üç perdeli dramatik yapıyı bütünüyle reddetmek yerine bu yapıyı öznel bir anlatıcının kronolojiyi kıran, lineer olmayan söylemleri üzerinden yeniden üretmiştir. Film, özel dedektif Fletcher'ın (Hugh Grant) olayları kendi kafasında bir Hollywood filmi gibi kurgulayarak Ray'a (Charlie Hunnam) bir film senaryosu şeklinde anlatmasıyla gelişen bir hikâye içinde hikâye formunda ilerlemektedir.

Fletcher'ın anlattığı hikâye; Amerikalı suç baronu Mickey Pearson'ın (Matthew McConaughey) Londra'daki uyuşturucu imparatorluğunu satma girişimiyle başlayarak bir güç savaşına dönen olayları konu edinmektedir. Cinayetler, baskınlar ve şantajlar gibi olaylar özünde sert ve ciddi bir aksiyon anlatısına işaret ederken Fletcher'ın bu olayları sunuş biçimiyle absürt komedi unsurları devreye girmektedir. Fletcher, bilgi sahibi olmadığı anlatısal boşlukları kendi spekülasyonları ile doldurmaktadır. Bu bağlamda Fletcher bir güvenilmez anlatıcı konumundadır. Filmdeki diyaloglar, yönetmenin de karakteristik bir özelliği olup kimi zaman takip etmesi oldukça güç, kafiyeli sokak argoları ve yoğun metaforlarla doludur ve son derece hızlı bir şekilde aktarılmaktadır. Karakterler en tehlikeli durumlarda bile bu laf cambazlıklarını bırakmazlar.

Filmdeki tüm karakter ağı, olayları bir film stüdyosuna satmak üzere kendi perspektifinden bir senaryo gibi kurgulayan Fletcher'ın bakış açısıyla biçimlenmektedir. Fletcher'ın anlatısının merkezinde, aristokrat arazilerinin altında bir esrar imparatorluğu kuran ancak artık emekli olmak isteyen uyuşturucu baronu Mickey ve onun sağ kolu Ray yer alır. Bu ikilinin karşısında, Mickey'nin işini ucuza kapatmak için sinsi planlar yapan Matthew (Jeremy Strong) ve onunla iş birliği yapan Çinli mafya lideri Dry Eye (Henry Golding) birer tehdit olarak konumlanmaktadır. Sokak çocuklarını adam etmek için dövüş sanatlarını kullanan ama şiddeti son çare gören disiplinli Koç (Colin Farrell), çocuklarının yaptığı soygunun hatasını telafi etmek adına Ray'e sadakatle bağlanır. Aynı zamanda Mickey'nin eşi Rosalind (Michelle Dockery), kadın tamircilerle çalıştığı bir otomobil galerisi yönetmektedir ve en az Mickey kadar güçlü bir figürdür. Fletcher'ın tüm bu olaylar zincirini satmakla tehdit ettiği gazete patronu Koca Dave (Eddie Marsan) ise Mickey'ye elini sıkmadığı için kişisel bir düşmanlık beslemektedir. Anlatının finalinde ortaya çıkan asıl büyük gerçek; olaylar esnasında pencereden düşerek ölen Rus genç Aslan'ın (Danny Griffin) babasının eski bir

KGB ajanı ve güçlü bir Rus oligarkı olduğunun ortaya çıkmasıdır. Böylece Fletcher; hem Ray ve Mickey'den şantaj yoluyla para koparmaya çalıştığını hem de onların yerini Rus mafyasına satarak çift taraflı bir kazanç elde etmeyi hedeflediği planını itiraf etmek zorunda kalır.

Geleneksel aksiyon sinemasında kahramanlar ahlaki açıdan net bir pusulaya sahip, masumları koruyan, toplumsal ya da kişisel bir adaleti sağlamak amacıyla fiziksel güç kullanan kurtarıcı bir figürdür. Bu kahramanlar (örneğin *John Wick*) şiddete başvursalar dahi bu şiddet izleyicinin gözünde meşru bir intikam, hayatta kalma ya da ahlâki bir ilkeden kök almaktadır. Lichtenfeld, (2007, s. 60) aksiyon filmi kahramanlarının abartılı tehlikeli sahneler ve devasa patlamalar eşliğinde gelişmiş fiziklerine, silah çeşitliliklerine ve dövüş becerilerine denk büyüklükte bir yıkım yaratmakta ve toplumun hem ayrıcalıklı hem de mağdur kurtarıcısı olarak düşmanlarına karşı amansız bir mücadele verdiklerini vurgulamaktadır. Ancak *The Gentlemen*'da tam anlamıyla masum, ilkeli ya da temiz bir adalet dağıtıcısı figürüne rastlanmamaktadır. Tüm karakterler suç mekanizmasıyla doğrudan bağlantılıdır. Filmin ana karakterleri Mickey ve Ray geleneksel anlamda iyi ya da masum karakterler değildir. Mickey, devasa bir illegal uyuşturucu imparatorluğunun kurucusu ve yöneticisidir; Ray ise gerektiğinde dondurucusunda ceset saklayan bir adamdır. Mickey'nin eşi Rosalind'i koruma çabası, onu geleneksel aksiyonun savunma veya koruma motivasyonuna yaklaştırsa da, başvurduğu yöntemler bütünüyle suç dünyasının parçasıdır.

Koç karakteri film boyunca ahlaktan, dürüstlükten ve ilkeli olmaktan bahseden, kendisine bıçak çeken sokak çocuklarını korumaya çalışan temiz bir figür gibi sunulmaktadır. Koç'un restoranda kendisine bıçak çeken serserileri profesyonel dövüş hareketleriyle etkisiz hâle getirirken bir yandan onlara eğitici bir üslupla fırça atması, sahnedeki fiziksel şiddeti komedi unsurları ile birleştirmektedir. Ancak çocukların yaptığı hatayı temizlemek için Ray gibi acımasız bir mafya adamının emrine girerek onun için adam kaçırmak gibi pek çok suç işlemektedir. Koç'un amacı çocukları korumak olsa bile başvurduğu yöntemlerin suç şebekesiyle ilişkili olması, karakteri saf iyi olmaktan uzaklaştırmaktadır.

The Gentlemen'da izleyici, Mickey ve Ray'in işlediği ağır suçlara rağmen onlarla ahlaki bir bağ değil, durumsal bir sempati kurmaktadır. Ray gibi bir adamın getto bir mahallede ergen çocuklarla cep telefonu için laf dalaşına girmesi, Koç'un ahlak dersi verirken bir yandan mafyanın kirli işlerini üstlenmek zorunda kalması, karakterlerin mutlak kötü veya kusursuz birer suç makinesi olarak kalmasını engellemektedir. Filmdeki şiddet ve cinayet gibi aksiyon öğeleri; karakterlerin insani beceriksizlikleri, takındıkları absürt tavırlar, laf cambazlıkları ve kara mizah ile harmanlanarak hafifletilmektedir. *The Gentlemen*, karakterleri saf iyi ya da saf

kötü olarak kodlamak yerine onları ahlaki yargılardan arınmış, yalnızca kendi çıkarlarını korumaya çalışan gri suçlular olarak sunmaktadır.

Film boyunca Fletcher'ın perspektifinden ekrana yansıyan aksiyon ve komedi türlerinin melezleştiği pek çok sahne bulunmaktadır. Dry Eye'ın ilk tanıtıldığı sahnede elinde taramalı tüfekle etrafı yaylım ateşine tutması aslında Fletcher'ın hayal gücünün bir ürünüdür. Aynı şekilde Fletcher'ın senaryosunda Mickey, rakibi Dry Eye ile görüşürken bir anda masanın altındaki saklı silahını ateşleyerek hem Dry Eye'ı hem de adamını vurmaktadır. Dry Eye yaralı bir halde yerde sürüklenirken Mickey de silahını ona doğrultarak onu takip etmekte ve nihayetinde bitirici kurşunu sıkmaktadır. Ancak bu sahne de Ray'in uyarması üzerine Fletcher'ın hayal gücünün bir eseridir. Filmin en özgün melezleşme yöntemi, sahte aksiyon sahnelerinin bu şekilde durum komedisine dönüştürülmesidir. Bu sahnelerin aslında hiç yaşanmadığının ve Fletcher'ın senaryoyu canlandırmak için uydurduğunun ortaya çıkması ve filmin geriye sarılması, aksiyonun ciddiyetine mizah katmaktadır. Böylece şiddet, somut bir tehdit olmaktan çıkarak Fletcher'ın bir parodi malzemesi hâline gelmektedir.

Mickey'nin isteği üzerine Ray'in bir lordun kızı olan Laura'yı getto bir mahalledeki evden kurtarma sekansında evdeki gençler ile Ray ve adamları arasında bir arbede yaşanır. Laura'nın ortamı terk etmeyi hemen kabul etmesi absürt mizah üretirken; Aslan adlı Rus gencin çekiçle saldırmaya çalışırken talihsizce pencereden düşerek ölmesi şiddet ile mizahı iç içe geçirir. Olayı cep telefonuyla kaydeden gençlerin peşine düşen Ray ve adamlarının adamları (özellikle de adı Tavşancık olan iri yarı adamın) sokak aralarındaki takibi, aksiyonun en temel dinamiklerinden biri olan kovalamaca formülünü devreye sokar. Nitekim Jones (2019, s. 100); erken dönem kovalamaca filmleri ile 1910 ve 1920'lerin Keystone ve slapstick komedilerinin sunduğu fiziksel mizahın, modern aksiyon sinemasının hareket estetiğini önceden müjdeleyen kurucu unsurlar olduğunu belirtmektedir. Sahne de bu tarihsel ve biçimsel bağı doğrular niteliktedir. Ray'in getto mahallesinde ergen çocuklardan telefonunu geri alabilmek için adeta dilenmek zorunda kalması ve çaresizce havaya ateş açması aksiyonun fiziksel ciddiyetini durum komedisiyle kırarken; kaçan bisikletli çocuğun Ray'in aniden açtığı araba kapısına çarparak savrulması, klasik slapstick komedinin fiziksel mizah kodlarını modern aksiyonun temposuna eklemlemektedir.

Filmin çözüm kısmında Rus oligarkın adamlarının Ray'in evini basması, eş zamanlı olarak Mickey'nin arabasına sızıp ona silah doğrultmaları ve tam o esnada Koç'un çocuklarının arabayla önlerini keserek Rusları yaylım ateşine tutup arabayı taramaları sonucu Mickey'nin kurtulması; filmin doruk noktasını oluşturan yüksek tempolu ve hareketli aksiyon sekansıdır.

Bu sekans; karakterlerin gizli planlarının deşifre olduğu, anlatıcı konumundaki Fletcher'ın tüm manipülasyonlarının boşa çıktığı dinamik bir çözülme sürecidir. Hikâye boyunca her şeyi çözdüğünü düşünen Fletcher; aslında başından beri Mickey ve onun sağ kolu Ray'in takibindedir. Filmin anlatı yapısı, Fletcher'ın tüm bu olayları Miramax stüdyolarında bir yapımcıya film senaryosu olarak pazarlamaya çalışmasıyla son bulmaktadır.

Guy Ritchie'nin *The Gentlemen* filminde kurduğu aksiyon-komedi melezleşmesi, mizahı hem durumsal hem de diyalog odaklı katmanlarda üretmektedir. Yönetmen ilk olarak yer altı dünyasının acımasız ve sert erkek arketipini; onları sürekli olarak kontrolleri dışında gelişen, absürt ve trajikomik olayların içine atarak durum komedisi yaratmaktadır. Ray gibi soğukkanlı bir profesyonelin dondurucuda ceset saklarken şantajcı özel dedektif Fletcher ile mutfakta dedikodu yapması veya Koç'un gençlere ahlak dersi verirken bir anda mafya taşeronuna dönüşmesi, aksiyonun ciddiyetini durumun absürtlüğüyle kırarak melez bir anlatı oluşturmaktadır. Bu durumsal mizah, karakterlerin şiddet ve gerilim anlarında sergilediği sivri dilli diyaloglarla tamamlanır. King (2019, s. 140), klasik aksiyon sinemasında kahramanların düşmanlarına kurşun yağdırdıkları kadar iğneleyici ve alaycı tek cümlelik replikler kullandıklarını ve mizahın aksiyon yıldızları için vazgeçilmez bir kod olduğunu belirtir. *The Gentlemen*'da da mafyanın, kiralık katillerin ve oligarkların çatıştığı ölümcül yeraltı dünyasında karakterler, en kritik pazarlık ve tehdit anlarında dahi bu alaycı ve zeki söz düellolarını sürdürerek aksiyonun yarattığı gerilimi sözel mizah aracılığıyla dönüştürmektedir. Filmin geçtiği dünya ve olay örgüsü bütünüyle aksiyon ve suç kodları üzerine inşa edilmiştir. Anlatının merkezinde mafyanın, uyuşturucu baronlarının, kiralık katillerin ve Rus oligarkların yer aldığı bir yeraltı dünyası bulunmaktadır.

Sonuç olarak *The Gentlemen*, aksiyon sinemasının ciddi, fiziksel güce ve tehditlere dayalı dünyası ile komedinin absürt ve ironik yapısını birleştirdiği için aksiyon-komedi melezleşmesinin nitelikli ve özgün örneklerinden biri olarak seçilmiştir. Film, geleneksel aksiyon sinemasından suikast, pusu, kovalamaca ve silahlı baskınlar gibi unsurları barındırırken durum komedisinden ise absürt diyalogları, karakter uyuşmazlıklarını ve kara mizahı içermektedir. Filmi geleneksel örneklerden ayıran ve yeni bir anlatı dili kurmasına katkı sağlayan asıl farklılık, bu iki türün hikâye içinde hikâye formunda sunulmasıdır.

6.5 Aksiyon-Korku

6.5.1 *Prey* (2022) Üzerinden Aksiyon ve Korkunun Melezleşmesi: Predator'ün Pençesinde Aksiyon

Yönetmenliğini Dan Trachtenberg'ün üstlendiği *Prey* (2022), *Predator* franchise'ına bir prequel olarak eklenen, serinin beşinci filmidir. Hikâye, 1719'da kendisini avcı olarak kabilesine kanıtlamak isteyen genç bir Komançi kadını olan Naru'nun (Amber Midthunder) uzaylı bir yaratık olan Predator'e karşı verdiği mücadeleyi konu edinmektedir.

Prey filmindeki türsel melezleşme, Naru'da izlenen aksiyon kahramanı arketipi ile korku sinemasının canavar figürünün karşı karşıya gelmesiyle inşa edilmektedir Anlatının düşmanı konumunda olan uzaylı Predator, gelişmiş kamuflaj teknolojisi ile ormanda görünmeden avlanmaktadır. Kabile üyelerini ve hayvanları hiçbir rasyonel gerekçe olmadan, kafa kesme ve omurga sökme gibi bedensel dehşet (body horror) ögeleri içeren eylemlerle katletmesi, onu doğrudan korku sinemasının acımasız canavar kodlarıyla eşleştirmektedir. Bu mutlak tehdidin karşısında konumlanan Naru ise kurban rolüne hapsolmayı reddederek fiziksel ve taktiksel bir direniş sergiler. Dolayısıyla geleneksel aksiyon sineması kahramanının özelliklerini taşır.

Ataerkil Komançi kabilesindeki erkekler tarafından küçümsenen ve zorbalığa uğrayan Naru, kendini abisi Taabe (Dakota Beavers) gibi güçlü bir avcı olarak kanıtlamak istemektedir. Öncelikli motivasyonu doğrudan kabileyi korumak olmasa da Naru, bu büyük tehdidi ortadan kaldırmak için mücadele etmektedir. Nitekim Tasker (1993, s. 3); *Aliens, Thelma & Louise* ve *Terminator 2* gibi yapımların başarısına işaret ederek kadın figürünü merkeze yerleştiren güçlü kadın aksiyon kahramanı temsilinin köklü bir sinema geleneğine dayandığını vurgulamaktadır. Naru, bu aksiyon mirasını taşırken aynı zamanda Leeder'ın (2018, s. 65) sözünü ettiği korku literatüründeki "Final Girl" (Son Kalan Kız) arketipiyle de örtüşmekte; erkek avcıların birer birer yok edildiği anlatıda canavarla zekâsı ve çevikliğiyle tek başına yüzleşip hayatta kalan figür olarak türler arası bir sentez üretmektedir.

Ayrıca Komançileri esir alan ve ateşli silahlar kullanan Fransız avcılar da anlatıya düşman figürü olarak eklenmektedir. *Prey*'de karakter bağlamında Predator korkuyu üretirken, kadın protagonist ise aksiyon kodlarını taşımaktadır.

Naru'nun yaralı Fransız tercümanı tedavi ederek karşılığında bir tüfeği nasıl kullanacağını öğrendiği sahnede, yaralı adama kan akışını ve vücut ısısını düşüren şifalı otlardan yedirmesi sonucu Predator'ün termal bakış açısından adamı cansız bir nesne olarak algıladığı anlaşılır. Bunun üzerine Naru da bu otlardan tüketerek canavarın karşısına çıkacağı bir plan yapar.

Naru'nun abisi Taabe'nin at sırtında sahneye dahil olmasıyla anlatı ok, yay ve mızrağın kullanıldığı yüksek tempolu, ritmik bir aksiyon koreografisi sunar. Bu mücadele sırasında yaratığın kaskının düşmesiyle korkutucu yüzü bütünüyle açığa çıkar. Taabe'nin kendini feda etmesi ise aksiyon sinemasının kahramanlık anlatısını destekler. Filmin final sekansında Naru, abisine işkence eden Fransız bir avcıyı yem olarak kullanır. Vücut ısısını düşüren şifalı otu yiyerek Predator'e karşı görünmez olan Naru; kurduğu tuzaklar, köpeği Sarii ile olan koordinasyonlu dövüşü ve canavarın kendi teçhizatını ona karşı kullanmasıyla Predator'ü yenerek kabilesine kendini kanıtlar.

Filmdeki yakın dövüş koreografileri, fiziksel çatışmaların net bir şekilde izlenebildiği geniş açılar ve karakterlerin manevralarıyla senkronize edilen dinamik kamera hareketleri aksiyon anlatısını sürekli kılmaktadır. Buna karşılık kamera, sıklıkla Predator'ün vücut ısısına duyarlı bakış açısına (POV) geçerek termal bir görüntü üzerinden canlıları kadraja alır. Bu tercih, Leeder'ın (2018, s. 65) korku ve gerilimin temel öğeleri arasında saydığı avcı-kurban dinamiğini, izleme eylemini ve takip sekanslarını biçimsel olarak somutlaştırır; izleyiciyi canavarın röntgenci bakışına ortak ederek avların çaresizliğini ve korku atmosferini tırmandırır.

Filmin mekân tasarımı uçsuz bucaksız vahşi ormanlar ve nehir yataklarından oluşmaktadır. Aytekin (2013, s. 65), korku filmlerinin bilinmeyenle başlayıp bilinmeyenle bittiğini ve bu bilinmezliğin anlatı içinde farklı biçimlerde temsil edildiğini ifade etmektedir. *Prey*'de de geceleri mutlak bir tekinsizliğe bürünen uçsuz bucaksız açık alanlar ve Predator'ün görünmezlik sağlayan kamuflajı, mekânsal bir bilinmezlik ve tecrit hissi yaratarak korku atmosferini derinleştirmektedir. Bu tekinsiz coğrafyada gerçekleşen aksiyon, zengin bir ikonografiyle desteklenir. Aksiyon türüne ait Fransız kürk avcılarının ateşli tüfekleri, Predator'ün üstün uzay teknolojisine dayalı teçhizatları ve Komançilere özgü ok, yay ve fırlatılabilir baltalar bir arada kullanılarak türlerin melezleşmesi görselleştirilir. Ayrıca Komançilerin yüz boyaları ve kabile kıyafetleri, filmin özgün anlatısını güçlendirir.

Prey, anlatının korku atmosferini güçlendirmek ve Predator'ün acımasız doğasını vurgulamak amacıyla doğadaki hayvanların arasındaki av-avcı mücadelesini kullanmaktadır. Örneğin bir yılanın fareyi avlamasının ardından Predator'un yılanı avlayıp derisini yüzmesi; bir kurdun tavşanı avlamasının ardından Predator tarafından vahşice katledilmesi ve bir ayının Naru'yu kovalarken Predator tarafından öldürülmesi gibi sahneler; doğadaki en güçlü avcıların bile bu canavar karşısında kurbana dönüştüklerini göstererek Predator'un yarattığı gerilim ve korku unsurlarını güçlendirmektedir.

Sonuç olarak *Prey* filmindeki aksiyon ve korku türlerinin melezleşmesi, Naru ve Predator'ün arasındaki av-avcı mücadelesi üzerinden formüle edilmektedir. Aksiyon türünün fiziksel performansı balta, ok, yay ve ateşli silahların kullanıldığı hızlı tempolu, ritmik ve fiziksel yakın dövüş koreografilerinde ortaya çıkmaktadır. Korku türünün öğeleri ise karanlıkta tekinsizleşen geniş mekânlarda ve doğadaki hayvanları acımasızca katlederken silüeti belli belirsiz gösterilen Predator'ün oluşturduğu gerilim ile somutlaştırılmaktadır. *Prey,* aksiyon sinemasının koreografik performansları ile korku sinemasının atmosferik dehşet unsurunu karakter bağlamında da destekleyerek melez bir anlatıda bir araya getirmektedir.

6.5.2 *Alien: Romulus* (2024) Üzerinden Aksiyon ve Korkunun Melezleşmesi: Uzayın Sessizliğinde Aksiyon

Alien franchise'ının Fede Álvarez tarafından yönetilen yedinci filmi *Alien: Romulus* (2024), serinin ilk filmi *Alien* (Ridley Scott, 1979) ile ikinci filmi *Aliens* (James Cameron, 1986) arasında geçen bağımsız bir hikâyeye sahiptir. Bilim kurgu temellli bir hikâye olmasına rağmen *Alien: Romulus*, aksiyon ve korkunun melezleşmesine de örnek teşkil etmektedir. Bu bağlamda film, üç ayrı türün bir arada olduğu melez bir yapım niteliğindedir.

Alien: Romulus, Weyland-Yutani şirketinin sömürgesi altındaki maden kolonisinde çalışan bir grup gencin Yvaga adlı bir gezegene kaçış planını konu edinmektedir. Bunun için uzayda sürüklenen başıboş ve terk edilmiş eski bir istasyondaki dondurucu uyku kapsüllerini çalmak üzere yola çıkarlar ancak bu istasyonda onları korkutucu yaratıklar beklemektedir. Anlatı, istasyonun bir asteroit kuşağına çarpacak olmasıyla zamana karşı yarışılan bir afet senaryosunun (aksiyon kodu) içine kurulmuş, Xenomorph'un avcı olduğu bir slasher (korku kodu) anlatısıdır. Çevresel faktörler, teknik arızalar ve korkutucu yaratıklar, karakterleri sürekli hareket etmek, koşmak ve savaşmak zorunda bırakmaktadır.

Korku sinemasının görsel dilini tanımlayan Tuğan (2017, s. 700); türü ayrıştıran temel ikonografik ögelerin izole mekânlar (perili evler, ormanlar), düşük anahtarlı (low-key) aydınlatma ve belirli tehdit figürleri olduğuna dikkat çeker. *Alien: Romulus*, tam da bu biçimsel kodlar üzerine inşa edilmiş klostrofobik ve tekinsiz bir mekân tasarımına sahiptir. Uzay boşluğunda terk edilmiş ve karanlığa gömülmüş halde sürüklenen Renaissance uzay istasyonu, bu izole mekân ikonografisini doğrudan karşılayarak bilinmezliğin ürettiği mutlak bir korku atmosferi kurmaktadır. Karakterlerin istasyona ilk girdiklerinde karşılaştıkları laboratuvar ortamı, Facehugger adlı yaratıkların kozalarından çıkarak tüm istasyona yayılmasıyla ölümcül ve tehlikeli bir mekâna dönüşmektedir. Nereden neyin çıkacağının belli olmadığı bu mekânsal yapı, saf bir canavar korkusu üretirken; filmin bir bilim kurgu anlatısı üzerine inşa edilmesi sonucu yaşanan teknik arızalar da anlatıya eklenerek karakterlerin önlerine aşmaları gereken çeşitli engeller çıkarmaktadır. Bu tekinsiz uzam ve canavar tehdidi; Xenomorph'un Navarro'nun (Aileen Wu) kemiklerini parçalayarak göğsünden çıkması ya da asidinin Bjorn'un (Spike Fearn) derisini eritmesi gibi sekanslarla korku ve bedensel dehşet (body horror) kodlarını üretirken, arka arkaya beliren teknik arızalar ve kaçış çabası anlatıyı aksiyon türünün dinamik hayatta kalma mücadelesine eklemlemektedir.

Alien: Romulus'un içerdiği korku ve aksiyon türlerinin melezleşmesi en somut haliyle karakter arketipleri üzerinden okunmaktadır. Anlatının düşman figürleri, korku sinemasının

kodlarına uygun olarak; rasyonel bir iletişim kurulması imkânsız olan, sadece avlamaya ve yok etmeye odaklı acımasız yaratıklardır. Bu yaratıkların ürettiği bedensel tehdit ve tiksinti hissi, Smuts'ın (2014, s. 6) işaret ettiği korku paradoksunu akla getirmektedir; zira doğası gereği kaçınılması gereken bu negatif duygu durumları, seyircide yaratılan yüksek gerilim ve ardından gelen aksiyon mücadelesinin sunduğu seyir hazzıyla dengelenmektedir.

Bu mutlak korku nesnesinin karşısında ise hem korku sinemasının "hayatta kalan kadın" kodlarını hem de geleneksel aksiyon kahramanının niteliklerini taşıyan Rain Carradine (Cailee Spaeny) yer almaktadır. Rain; kaba kuvvetle hareket eden fevri Bjorn karakterinin aksine savaşçı, zeki, soğukkanlı ve içgüdülerine güvenen aktif bir özne konumundadır. Arkadaşları için kendini tehlikeye atması ve kaderine teslim olmuş bir kurban rolünü reddetmesi, aksiyon sinemasının kahramanlık özelliklerini doğrulamaktadır. Rain'in koridor sekansında Kay'i (Isabela Merced) kurtarıp asansöre ulaştırması, ardından bir android olmasına rağmen kardeşi olarak görüp değer verdiği Andy'yi (David Jonsson) kurtarmak için elinde silahıyla tek başına geri dönmesi ve filmin final sekansında "The Offspring" olarak bilinen insan-Xenomorph melezi dehşet verici yaratıkla girdiği mücadele, aksiyon sinemasının fiziksel ve mücadeleci kodlarını Rain karakteri üzerinden anlatının merkezine yerleştirmektedir. Bu sahneler, Tasker'ın (1993, s. 15), *Alien* ve *Aliens* (1986) filmlerindeki Ripley karakteri üzerinden tanımladığı; aksiyon kodlarını korku unsurlarıyla harmanlayarak sinema tarihindeki en güçlü kadın aksiyon temsillerinden birini üreten geleneğin Rain figürü üzerinden doğrudan devam ettirildiğini göstermektedir.

Renaissance uzay istasyonunda bulunan sentetik bir bilim subayı olan Rook (Ian Holm/Daniel Betts), Weyland-Yutani şirketinin acımasızlığını temsil etmekte ve yaratıkları insanların yaşadığı sistemlere ulaştırmak istemesiyle tüm insanlığa karşı bir tehdit unsuru oluşturmaktadır. Rook, serinin ilk filmindeki Ash (Ian Holm) gibi bir Weyland-Yutani androididir. 2020'de vefat eden Holm'un *Alien: Romulus*'ta Rook olarak yeniden anlatıya dahil edilmesi, oyuncunun ailesinin izni alınarak üretken yapay zekâ teknolojilerinin kullanılmasıyla sağlanmıştır.

Rain'in koridor sekansında yer çekimi jeneratörünü kapatmayı akıl etmesi, onun zekâsının en somut örneğidir. Rain yer çekimini sıfırlayarak yaratıklara havada ateş açar; böylece kan yerine asit akıtan yaratıkların zemini delmesine ve ölümcül bir basınç kaybına yol açmasına engel olur. Ardından havada süzülen asit kütlelerine değmeden üstün bir beden kontrolüyle ilerlemeyi başarması saf bir aksiyon performansıdır. Andy ile asansör boşluğuna ulaştıklarında Xenomorph'un takibi sürerken yer çekiminin geri gelmesi, asitlerin zemini

delmesi ve hızla düşen asansör kabininin yarattığı tehlike, sahnenin kinetik temposunu zirveye taşır. Bu yüksek tempolu sekans, salt içeriksel bir mücadele sunmakla kalmaz; Purse'ün (2011, s. 38) David Bordwell'den aktardığı modern aksiyon sinemasının temel biçimsel kodlarıyla inşa edilir. Sahnedeki hızlı kurgu kesmeleri, yer çekimsiz uzamda süzülen dinamik kamera hareketleri ve karakterlerin yaşadığı paniği yansıtan yakın plan çekimler, çağdaş aksiyon sinemasının "yoğunlaştırılmış devamlılık" (intensified continuity) üslubunu doğrudan yansıtarak sahnenin fiziksel ve ritmik etkisini güçlendirir.

Filmin final sekansında, insansı bir anatomiye sahip olan insan-Xenomorph melezi bir yaratık olan The Offspring ile rasyonel hiçbir bağ kurulamayan mutlak bir canavar dehşeti üretilmektedir. Andy'yi yaralaması ve Kay'i vahşice öldürerek ondan beslenmesi saf bir korku yaratmaktadır. Gruptan sağ kalan son kişi olan Rain'in yaratıkla ilk karşılaştığı anda elindeki soğutucu silahın tutukluk yapması; aksiyon sinemasının tetiğe basıp yok eden mekanizmasını, korku atmosferinin çaresizliğini beslemek için kullanılan bir araç haline getirmektedir. Rain'in silahı çalıştırmayı başarmasına rağmen, yaratığın darbesi sonucu silahın odayı aniden dondurması, Rain için yeni bir engel oluşturur. Rain'in bu dondurucu sise ve arkasından beliren ürkütücü yaratık silüetine karşı son saniyede kapıyı kapatıp astronot giysisini giymeyi başarması, aksiyon kahramanının direncinin zaferini simgelemektedir. Mücadelenin kargo bölümüne taşınmasıyla birlikte Rain, geminin kargo bırakma uyarısını bir avantaja dönüştürerek zekâya dayalı bir aksiyon operasyonu başlatır ve yaratığı yenmeyi başarır. Leeder'ın (2018, s. 65) Carol J. Clover'a referansla vurguladığı, korku ve slasher anlatılarında kurban rolünü reddederek canavarla yüzleşen "Final Girl" (Son Kalan Kız) arketipi, Rain karakterinde aksiyon türünün fiziksel dinamizmiyle yeniden üretilir.

Alien: Romulus, filmdeki korku atmosferini ve içerdiği aksiyon sekanslarındaki fiziksel gerilimi biçimsel tercihler ve yaratıcı kamera açıları ile güçlendirmektedir. Final sekansında korku sinemasında sıkça başvurulan formül işletilir; kamera izleyiciyi karakterden daha bilgili kılacak biçimde konumlandırılarak Rain'in arkasındaki karanlıkta hareket eden yaratığı gösterir. Böylece karakterin bilgisizliği ile izleyicinin tanıklığı arasındaki açı, tekinsiz bir gerilim üretir. Rain'in kabloya tırmanarak gemiye ulaşma mücadelesi sırasında kamera tamamen kaskının içine yerleştirilerek öznel ve dar bir açıdan uzay boşluğunda yüzü parçalanan The Offspring'in aniden kaska yapışması Rain'in perspektifinden deneyimlenmektedir. Yaratığın kaskın camını kırma çabası, tercih edilen bu kamera açısı ile gerilimi ve dehşeti güçlendirmektedir. Ayrıca Tyler (Archie Renaux), Bjorn ve Andy'nin

Renaissance uzay istasyonundaki laboratuvara girdikleri esnada kamera, suyun içindeki yaratığın bakış açısına konumlandırılarak gerilim unsuru yaratılmıştır.

Bu biçimsel yapı, işitsel ve mekânsal izolasyonla derinleştirilir. Uzay sahnelerinde diegetik ses efektlerinin ve müziğin bütünüyle kesilmesi bilimsel bir gerçeklik hissi üretirken, aynı zamanda korku türünün mutlak yalnızlık ve tecrit duygusunu pekiştirir. Nitekim Wright (2003, s. 43), korku anlatılarında karakterlerin şato, ıssız ada veya köy gibi dış dünyaya bütünüyle kapalı mekânlara hapsedilmesinin temel bir anlatı stratejisi olduğunu vurgular; bu mekânsal izolasyon çaresizlik ve hapsolmuşluk hissini tırmandırır. *Alien: Romulus*'ta da derin uzayın mutlak sessizliği ve uzay istasyonunun kaçışı imkânsız kılan klostrofobik sınırları, klasik korku anlatılarındaki kapalı mekân formülünü yeniden üreterek karakterlerin çaresizliğini somutlaştırır.

Sonuç olarak *Alien: Romulus*, bilim kurgu zemininde yükselen anlatısını yalnızca tek bir türe hapsetmeyip korku ve aksiyon sinemasının temel kurucu kodlarını hem tematik hem de biçimsel düzlemde birleştiren yetkin bir türsel melezleşme örneğidir. *Alien: Romulus*, izleyicide korkunun yarattığı gerilim ve tiksinti hissini aksiyonun sunduğu mücadele ve katarsis hazzıyla dengeleyerek çağdaş tür sinemasında korku-aksiyon melezleşmesinin bir modelini ortaya koymaktadır.

6.6 Aksiyon-Müzikal

6.6.1 *The Jungle Book* (2016) Üzerinden Aksiyon ve Müzikalin Melezleşmesi: Orman Çocuğu'nun Mücadelesi

İngiliz yazar Rudyard Kipling'in 1894'te yazdığı aynı adlı eserinin Disney tarafından gerçekleştirilen modern live-action uyarlaması *The Jungle Book* (2016), ormanda bebekken panter Bagheera (Ben Kingsley) tarafından bulunan ve bir kurt sürüsüne emanet edilen Mowgli'nin (Neel Sethi) hikâyesini konu edinmektedir.

The Jungle Book, görsel efektlerle üretilmiş konuşan hayvanlar içeren fantastik bir macera anlatısına sahiptir ancak müzikal ve aksiyon türlerinden öğeler barındırmaktadır. Film anlatısı ve karakter bağlamında klasik aksiyon sinemasının arketiplerine sahipken içerdiği iki sahnede müzikal türünün biçimsel özelliklerinden yararlanmaktadır. Ancak aksiyon ve müzikal türleri, filmde yapısal olarak birleşmek yerine ayrı ayrı yer almaktadır.

Bir çocuk olmasına rağmen ormanın ve kendisini büyüten kurt sürüsünün güvenliğini sağlamak amacıyla bireysel bir fedakârlık örneği sergileyerek sürüden ayrılıp ormanı terk eden Mowgli; kuyuya düşen yavru bir fili kurtarması, ayı Baloo'ya (Bill Murray) kışlık erzak toplaması için yardım etmesi gibi özellikleriyle geleneksel aksiyon sinemasının kahraman arketipine uymaktadır. Aynı zamanda panter Bagheera, bilge ve merhametli yapısıyla kahramana mentorluk eden klasik bir aksiyon figürüdür. Kurt anne Raksha (Lupita Nyong'o) koruyuculuğu ile öne çıkarken ayı Baloo ise ilk baştaki pragmatist yaklaşımına rağmen Mowgli için canını ortaya koyan sadık bir yoldaş arketipine uymaktadır. Anlatının kötü karakteri, geçmişte insanlara saldırması sonucu yüzü çizilen ve insanlara karşı bir nefret besleyen kaplan Shere Khan'dır (Idris Elba). Sürü lideri Akela'yı (Giancarlo Esposito) öldürmesi ve Mowgli'nin bir insan olduğu için ormanda yerinin olmadığını söyleyerek onu öldürmek istemesi, Shere Khan'ı anlatının baş antagonisti olarak konumlandırmaktadır. Ayrıca Mowgli'yi hipnotize ederek yemeye çalışan yılan Kaa (Scarlett Johansson) ve "kırmızı çiçek" olarak bildikleri ateşi ele geçirip besin zincirinin tepesine tırmanmak isteyen maymun Kral Louie (Christopher Walken) de kahraman Mowgli'nin hayatta kalma mücadelesini zorlaştıran diğer kötü karakterlerdir.

The Jungle Book, iki adet belirgin müzikal sekans içermektedir. Bunlardan ilkinde ayı Baloo ve Mowgli nehirde neşeli bir şarkı söyleyerek kışlık erzak toplarken, ikincisinde maymun kralı Louie tapınağında Mowgli'yi kendisine ateşi öğretmesi için ikna etmeye çalışmaktadır. Nitekim Grant (2012, s. 3), müzikallerin duygulara somut bir biçim kazandırarak

dışavurumcu sinemaya diğer türlerden çok daha fazla yaklaştığını ve klasik anlatı mantığını sürekli ihlal eden tek tür olduğunu savunur. İncelenen her iki sahnede de karakterler gündelik anlatı akışını kesintiye uğratıp aniden şarkı söylemeye başlayarak içsel motivasyonlarını ve duygularını doğrudan dışa vurmaktadır. Neale (2003, s. 161), inandırıcılık kıstasının türsel kodlara göre değiştiğini vurgulayarak, bir karakterin görünürde mantıklı bir gerekçe olmaksızın şarkı söylemeye başlamasının müzikal türü için son derece olağan, gerekli ve inandırıcı bir tercih olduğunu belirtir. Bu doğrultuda filmdeki öyküsel (diegetik) müzik geçişleri anlatı evreni ve diğer karakterler tarafından hiçbir biçimde yadırganmamakta; izleyici nezdinde de türün biçimsel uzlaşımlarını pekiştiren doğal bir anlatım aracına dönüşmektedir.

Grant (2012, s. 3), müziğin anlatı dışından gelerek sahneye eşlik etmesini, türün klasik gerçeklik sınırlarını bilinçli bir ihlali olarak tanımlar. *The Jungle Book*'taki müzikal sekanslar, bu teorik zemini doğrular niteliktedir. Baloo ve Kral Louie gibi karakterlerin motivasyonlarını salt sözlü diyalog yerine dışarıdan gelen ritmik bir müzikal altyapıyla birleştirerek performe etmeleri, anlatı içi gerçekliği geçici olarak askıya almakta; böylece izleyiciye rasyonel mantığın ötesinde, duygulara dayalı bir türsel gerçeklik deneyimi sunulmaktadır.

Ancak tür melezliği kapsamında bu müzikal sahnelerin ikisinde de bir aksiyon öğesine yer verilmemektedir. Örneğin maymun kral Louie'nin şarkısı bittiği an müzikal yapı tamamen sona ermekte ve hemen ardından yüksek tempolu, kovalamacalı bir aksiyon sekansı başlamaktadır. Bu durum, aksiyonun fiziksel gerçekliği ile müzikalin dışavurumcu doğasının birleşmeden, ayrı ayrı yer almalarının tercih edildiğini göstermektedir. Şarkının ritmi aksiyona sızmamakta; müzikal ile aksiyon birbirinin içine geçmek yerine ardışık biçimde sıralanmaktadır.

The Jungle Book örneğinde karşılaşılan bu durum, çalışmanın teorik çerçevesi açısından son derece kıymetli bir bulguyu ortaya koymaktadır: film, organik bir aksiyon-müzikal melezleşmesinden ziyade, her iki türün kodlarının yan yana varoluşu (juxtaposition) üzerinden ilerleyen bir yapı sunmaktadır. Aksiyon türünün fiziksel çatışma ve yüksek gerilime dayalı anlatı yapısı ile müzikal türünün biçimsel ve dışavurumcu yapısı; filmde homojen bir biçimde eritilmemiştir. Film, müzikal unsurları aksiyon sahnelerini hareketlendirmek için kullanmak yerine, bir aile/fantastik/macera çatısı altında hem müzikale hem de aksiyona kendi bağımsız alanlarını vermeyi tercih etmektedir. Bu bulgu, sinemada tüm tür birleşimlerinin homojen bir melezleşme üretemeyeceğini; bazı türlerin kendi içsel

mantıkları ve anlatısal zorunlulukları gereği ancak ardışık ve ayrışmış bir birliktelik sergileyebileceğini metodolojik olarak kanıtlamaktadır.

Diğer bir yandan, filmdeki aksiyon öğelerinin izi, Mowgli'nin maymun kral Louie'den kaçışında olduğu gibi yüksek tempolu kovalamaca sahnelerinde ve hayvanların fiziksel dövüşlerinde sürülebilmektedir. Mowgli'nin yıkılmakta olan maymun tapınağından kaçışı sırasında Baloo ve Bagheera'nın maymun sürüsüne karşı verdiği mücadele, dinamik ve ritmik bir aksiyon performansı olarak kabul edilebilir. Shere Khan ile Mowgli arasındaki final hesaplaşması da geleneksel aksiyon anlatılarındaki final mücadelesi koduna uygundur. Mowgli'nin kaplanı fiziksel güç yerine zekâsıyla alt etmesi sonucu iyi, kötüyü yenerek katarsis yaratılmaktadır.

Sonuç olarak *The Jungle Book*, hem müzikal hem de aksiyon türlerinden belirgin kodlar barındırmasına rağmen, bu iki türün anlatı içinde homojen bir şekilde eriyemeyip ayrı ayrı varlık gösterdiği bir film olarak öne çıkmaktadır.

6.7 Aksiyonun Anlatısal ve Estetik Dönüşümü

Çalışmada ele alınan filmlerin tür bazındaki dönüşümleri, genel bir çerçevede bütünsel olarak karşılaştırıldığında türler arası dengenin ve biçimsel araçların değişkenliği öne çıkmaktadır. Aşağıda yer alan Tablo 6.7.1 (Ana Karşılaştırma Tablosu); incelenen yapımları anlatısal melezleşme stratejisi, aksiyon kodunun dönüşümü, aksiyon ile melezleşen diğer türün katkısı, kamera/biçim tercihleri, melez kahraman arketipi ve türsel ağırlık dengesi parametreleri üzerinden karşılaştırmalı olarak sunmaktadır:

Tablo 6.7.1

Ana Karşılaştırma Tablosu

Tür	Film (Yıl)	Melezleşme Stratejisi (Anlatısal)	Aksiyon Kodunun Dönüşümü	Diğer Türün Katkısı	Kamera/Biçim	Melez Kahraman Arketipi	Türsel Ağırlık Dengesi
Saf Aksiyon (Referans)	*John Wick* (2014)	Kişisel intikam güdüsü; makro tehdit yok	Gun Fu koreografisi; uzun plan ve geniş açı ile gösterim	—	Minimize kurgu; sürekli hareketi izleyen kamera	Onur kodu taşıyan mitolojik anti-kahraman (Baba Yaga)	Saf aksiyon
Aksiyon-Western	*Sicario* (2015)	Kahramanın bilgisizlik perspektifi; ahlaki belirsizlik	Gerilim-aksiyon birlikteliği; çözünürlüksüz final	Sınır mekânı "modern Vahşi Batı" olarak kodlanmış; yalnız adam	Deakins'in geniş çöl planları; kaderin değişmezliğini vurgular	Pasif gözlemci kahraman; başarısız kurtarıcı figür	Western ağırlıklı melez
Aksiyon-Bilim Kurgu	*Ready Player One* (2018)	Sanal/gerçek dünya eş zamanlı kurgu; oyun mantığı	Gerçek beden + avatar bedeni çift katmanlı aksiyon	Teknoloji aksiyonu araçsallaştırır; OASIS sınırsız ikonografi sunar	Hızlı CGI kesmeler; sanal sekanslar gerçek sekanslardan estetik olarak ayrışır	İki dünyada varolan melez kahraman (Wade/Parzival)	Eşit ağırlıklı melez
Aksiyon-Bilim Kurgu	*Tenet* (2020)	Zamanın evirtilmesi anlatı omurgasını yeniden yapılandırır	Aksiyon ikonografisi, zamansal ters işlemle dönüşür	Bilim kurgu aksiyonu kavramsal düzeyde yeniden tanımlar	İleri/geri hareketin eş zamanlı kurgusu; beden kontrolü biçimin kendisi olur	Kimliksizleştirilmiş kahraman (İsim Yok); araçsal figür	Bilim kurgu ağırlıklı melez
Aksiyon-Komedi	*The Nice Guys* (2016)	Slapstick ve durum komedisi aksiyonu keser	Performatif yetersizlik, aksiyon kahramanını parçalar	Komedi, gerilimi boşaltan ventil; ton zıtlaşması yaratır	Sahneler arası ton kırılmaları; yavaşlatılmış reaksiyon planları	Anti-kahraman ikilisi; birbirini tamamlayan kusurlu figürler	Eşit ağırlıklı melez
Aksiyon-Komedi	*The Gentlemen* (2019)	"Hikâye içinde hikâye" yapısı aksiyonu parodiye dönüştürür	Kriminal aksiyon zekâ oyununa dönüşür; kaba kuvvet değil kurgu öne çıkar	Komedi biçimsel düzeyde işler; anlatıcı perspektifi tüm türü meta-anlatıya taşır	Parçalı zaman, çapraz kesmeler; Fletcher'ın anlatısı görsel bir şov yaratır	Soğukkanlı, ironik beyefendi arketipi; güç sahnelemesi aracılığıyla inşa edilir	Komedi ağırlıklı melez

Tablo 6.7.1 (Devam)

Ana Karşılaştırma Tablosu

Tür	Film (Yıl)	Melezleşme Stratejisi (Anlatısal)	Aksiyon Kodunun Dönüşümü	Diğer Türün Katkısı	Kamera/Biçim	Melez Kahraman Arketipi	Türsel Ağırlık Dengesi
Aksiyon-Korku	*Prey* (2022)	Av-avcı mücadelesi üzerine kurulu çift türlü gerilim	Fiziksel mücadele koreografisi; zekâya dayalı tuzak kurma	Predator korku figürü olarak kodlanmış; body horror	Termal bakış açısı ile korku; geniş açıda aksiyon koreografisi	Final Girl + aksiyon kahramanı örtüşmesi (Naru); zekâ ve hayatta kalma	Eşit ağırlıklı melez
Aksiyon-Korku	*Alien: Romulus* (2024)	Klostrofobik uzay istasyonuna hapsolmuş hayatta kalma anlatısı	Yer çekimi manipülasyonu + silah kısıtlaması = çevre-koşullu aksiyon	Xenomorph mutlak korku nesnesi; body horror ile aksiyon iç içe geçer	Kaska yerleştirilen kamera öznel dehşet üretir; karanlık + dar çerçeveler	Final Girl arketipi (Rain); soğukkanlı, zekâ odaklı aksiyon figürü	Korku ağırlıklı melez
Aksiyon-Müzikal	*The Jungle Book* (2016)	Türler ayrı ayrı varlık gösterir	Çocuk kahraman; hayatta kalma ve fedakârlık	Biçimsel melezleşme kurulamaz	Büyük ölçekli CGI mekânlar; doğa anlatısını destekler	Klasik aksiyon kahraman arketipi ve mentor-çırak	Aksiyon ağırlıklı; müzikal yan yana

Tablo 6.7.1'de görüldüğü üzere referans film olan *John Wick* saf aksiyon çizgisinde dururken, diğer filmler melezleştikleri türün ağırlığına göre şekil alır. Örneğin *Sicario* western; *Tenet* bilim kurgu, *The Gentlemen* komedi ve *Alien: Romulus* ise korku ağırlıklı bir melezleşme sunarken *Ready Player One*, *The Nice Guys* ve *Prey* eşit ağırlıklı melezleşmelere örnek teşkil etmekte; *The Jungle Book* ise iki türün organik erimesi yerine yan yana varoluşunu sergiler.

Elde edilen bulgular doğrultusunda, aksiyon sinemasında tüm türlerle kurulan tek bir ortak melezleşme mantığının olmadığı tespit edilmiştir. Aksine, her türle kurulan ilişki kendine özgü bir strateji üretmektedir. Dolayısıyla aksiyon sineması; korkunun tekinsizliği, komedinin absürtlüğü ya da westernin sınır mitolojisi gibi temas ettiği türün estetik ve tematik kodlarına eklemlenebilen bir tür olarak melez bir sinema dili inşa etmektedir. Böylece aksiyon sineması, diğer türlerle girdiği bu çok katmanlı etkileşimler sayesinde kendi türsel kimliğini zenginleştirirken sinemasal anlatının olanaklarını da genişletmektedir.

İncelenen yapımlarda melezleşmenin yalnızca tek bir düzeyde gerçekleşmediği, aksine farklı sinematografik katmanlara yayıldığı görülmektedir. Aşağıda sunulan Tablo 6.7.2 (Yardımcı Tablo: Melezleşme Boyutlarının Karşılaştırması); filmlerin geçirdiği bu dönüşümü anlatısal, biçimsel/stilistik ve ikonografik boyutlar ekseninde kategorize etmekte ve her filmin ürettiği özgün melezleşme biçimini ortaya koymaktadır:

Tablo 6.7.2

Yardımcı Tablo: Melezleşme Boyutlarının Karşılaştırması

Tür	Anlatısal Dönüşüm	Biçimsel/Stilistik Dönüşüm	İkonografik Dönüşüm	Melezleşme Biçimi
Aksiyon-Western (*Sicario*)	Kahramanın ahlaki otoritesi ortadan kalkar; çözümsüz bitiş	Boş yatay çerçeve; Batı sinemasının sessizliği	Sınır çölü = modern vahşi batı; kıyafet kodları yok	Tematik melezleşme
Aksiyon-Bil. Kurgu (*Ready Player One*)	İki gerçekliğin eş anlı anlatısı	Avatar/beden çift katmanlı aksiyon estetiği	Sanal ikonografi sınırsız; gerçek ikonografi sıradan	Anlatısal + görsel melezleşme
Aksiyon-Bil. Kurgu (*Tenet*)	Kronolojik anlatı çözülür; nedensellik tersine çevrilir	Ters-ileri eş zamanlı kurgu; beden dönüşümü biçimin ta kendisi	Silah, araç, beden ters işlemle tanımsızlaşır	Kavramsal + biçimsel melezleşme
Aksiyon-Komedi (*The Nice Guys*)	Çatışma ve komik başarısızlık dönüşümlü ilerleme	Ton kırılmaları; sahneler arası ritim oyunları	Dedektif + aksiyon karıştırılmış; sahte kahraman imgesi	Ton ve ritim melezleşmesi
Aksiyon-Komedi (*The Gentlemen*)	Meta-anlatı; hikâye kendi üzerine döner	Parçalı anlatı; Fletcher'ın bakışı her şeyi çerçeveler	Suç dünyası ikonografisi parodiye dönüşür	Biçimsel + meta-anlatısal melezleşme
Aksiyon-Korku (*Prey*)	Av-avcı gerilimi iki türde eş anlı çalışır	Termal bakış aksiyon sahnesini korku sahnesi yapar	Ateşli silah + primitif silah + uzaylı teçhizat birlikte	Karakter ve ikonografi melezleşmesi
Aksiyon-Korku (*Alien: Romulus*)	Kaçış/hayatta kalma + canavar avı birleşir	Kasklı öznel kamera dehşet ve aksiyonu bütünleştirir	Uzay boşluğu = mutlak izolasyon; yaratık kodu/silah kodu	Mekânsal + karakter melezleşmesi
Aksiyon-Müzikal (*The Jungle Book*)	Türler bütünleşmez; yan yana varolur	Müzikal ve aksiyon sahneleri estetik olarak ayrışır	Orman mekânı hem macera hem müzikal sahnesi olarak kullanılır	Yan yana varoluş (gerçek melezleşme kurulamaz)

Tablo 6.7.2 incelendiğinde; *Sicario*'nun tematik, *Ready Player One*'ın anlatısal-görsel, *Tenet*'in kavramsal-biçimsel, *The Gentlemen*'ın ise biçimsel-meta-anlatısal düzeyde melezleştiği netleşmektedir. Tablo ayrıca *The Jungle Book* örneğinde olduğu gibi bazı tür bileşimlerinin iç mantığı gereği gerçek bir melezleşme kuramayıp ancak yan yana var olabileceğini katmanlar bazında doğrulamaktadır.

İncelenen filmlerin büyük bir kısmında anlatısal arka plan; en temel düzeyde engellerle karşılaşan bir ana karakterin mücadelesini ve bu süreçteki eylemlerini odağa almaktadır. İster evrenin veya toplumun kurtarılmasını hedefleyen geniş ölçekli yapımlarda (*Tenet*, *Ready*

Player One), ister *Sicario* veya *John Wick* gibi örneklerdeki kişisel intikam ve hayatta kalma mücadelelerinde olsun, bu temel çatışma, aksiyonun sürükleyici gücü haline gelir. Ancak *The Gentlemen* örneğinde olduğu gibi bu geleneksel kalıp da esnetilebilir. Farklı türlerle kurulan ilişkilerdeki bu çeşitliliğe rağmen, inceleme sonucunda filmler arasında belirgin bazı çapraz kesişimler ve ortak eğilimler tespit edilmiştir. Aşağıda yer alan Tablo 6.7.3 (Çapraz Kesişim Örüntüleri); sol sütunda tanımlanan ortak örüntü başlıkları ile ilgili filmler ve bu örüntülerin aksiyon sinemasına getirdiği kuramsal açıklamaları bir araya getirmektedir:

Tablo 6.7.3

Çapraz Kesişim Örüntüleri

Örüntü	İlgili Filmler	Açıklama
Kahraman arketipinin dönüşümü	Tüm filmler	Saf aksiyondan uzaklaştıkça kahraman pasifleşir, çoğalır (ikili) veya cinsiyeti ve kimliği değişir
Mekânın türel işlevi	*Sicario*, *Prey*, *Alien: Romulus*, *The Jungle Book*	Her türün kendi mekânsal kodu aksiyonun gerçekleştiği ortamı yeniden tanımlar
Kamera perspektifinin anlam üretimi	*Tenet*, *Prey*, *Alien: Romulus*	Öznel/türe özgü bakış açısı anlatının hangi türe ağırlık verdiğini belirler
Anlatısal gerilim yönetimi	*The Nice Guys*, *The Gentlemen*	Komedi türü aksiyon gerilimini kesmek veya parodi zeminine çekmek için kullanılır
Final Girl + aksiyon kahramanı örtüşmesi	*Prey*, *Alien: Romulus*	Korku ve aksiyon melezleşmesinin en tutarlı bulgusu; hayatta kalan kadın figürü her iki türün kodunu taşır
Yan yana varoluş vs. gerçek melezleşme	*The Jungle Book* (yan yana) - *Tenet* (gerçek melez)	Bazı türler iç mantıkları gereği aksiyonla bütünleşemez; bu durum melezleşmenin sınırlarını ortaya koyar
Biçimsel melezleşme	*Tenet*, *The Gentlemen*	En özgün melezleşme biçimi: anlatıdan değil kamera, kurgu veya anlatıcı yapısından üretilir

Tablo 6.7.3'te açıkça görüldüğü üzere; kahraman arketipinin dönüşümü tüm filmleri kapsayan ana bir örüntüyken, mekânın türel işlevi (*Sicario*, *Prey*, *Alien: Romulus*, *The Jungle Book*), kamera perspektifinin anlam üretimi (*Tenet*, *Prey*, *Alien: Romulus*), "Final Girl" örtüşmesi (*Prey*, *Alien: Romulus*) ve biçimsel melezleşme (*Tenet*, *The Gentlemen*) gibi olgular filmler arasında ortak yapısal köprüler kurmaktadır. Bu örüntüler, aksiyonun melezleşirken biçimsel ve tematik olarak belirli dönüştürücü kalıpları tekrarladığını göstermektedir.

7 SONUÇ

Bu çalışmada, aksiyon sinemasının farklı türlerle girdiği etkileşimler sonucunda ortaya çıkan anlatısal ve biçimsel dönüşümler incelenmiştir. İncelemeye konu olan filmler üzerinden yürütülen nitel analizler, aksiyon türünün tek tip bir melezleşme modeli sunmadığını; temas ettiği türün yapısına, tarihsel mirasına ve estetik beklentilerine göre farklı melezleşme stratejileri geliştirdiğini ortaya koymaktadır. Aksiyon sineması, bünyesinde barındırdığı anlatı yapısı, yüksek tempo, çatışma ve fiziksel eylem unsurları sayesinde farklı türsel kalıplara nüfuz edebilen son derece esnek bir nitelik taşımaktadır.

Aksiyon-western türlerinin melezleşmesine dair belirlenen kriterlere uyan bir yapıta ulaşılamaması sonucu çağdaş western örneği olan *Sicario*'nun çalışmaya dahil edilmesi; aksiyon ve western türlerinin, çalışmada incelenen diğer türler kadar sık bir şekilde bir arada tercih edilmediğini, ancak aksiyonun, çağdaş western anlatıları ile de birleşebileceğini ortaya koymaktadır. Westerndeki ağır gerilim veya kasaba meydanındaki durağan düellolar; *Sicario*'da yerini yüksek tempolu taktiksel operasyonlara, konvoy pusularına ve askeri disiplinli çatışma koreografilerine bırakmaktadır.

Aksiyon, bilim kurgu türü ile birleştiğinde kurgu ritmini, zaman/mekân algısını ve görsel efekt estetiğini dönüştürmüştür. *Ready Player One* aksiyonu OASIS adlı sanal gerçeklik platformu üzerinden kurgularken; *Tenet* filmindeki evirtme teknolojisi, mermilerin ve dövüş koreografilerinin zamansal olarak tersine işlemesini sağlayarak aksiyonun doğasını bilim kurgusal bir zeminde yeniden inşa etmektedir. Bu bağlamda *Tenet*'in oldukça özgün bir melezleşme örneği teşkil ettiği tespit edilmiştir.

Aksiyon, komedi türü ile birleştiğinde geleneksel kusursuz kahraman mitini yıkarak karakter inşasını ve diyalog yapısını dönüştürmüştür. *The Nice Guys* örneğinde Holland March karakteri üzerinden sakarlık ve slapstick ögeleri aksiyon temposuna dahil edilmiş; *The Gentlemen* örneğinde ise Guy Ritchie'nin auteur üslubuyla durum komedisi, diyaloglar ve gri alandaki anti-kahramanlar aracılığıyla melezleşme sağlanmıştır.

Aksiyon, korku türü ile birleştiğinde mekân tasarımlarını ve düşman/canavar arketipini dönüştürmüştür. *Alien: Romulus*'ta terk edilmiş uzay istasyonu ve uzaylı yaratıklar; *Prey*'de ise tekinsiz orman ve gelişmiş teknolojili Predator arketipi üzerinden aksiyon, korku türünün tekinsizliğiyle melezleşmektedir. Ayrıca çalışmada aksiyonun korku ile melezleşmesi kapsamında incelenen *Alien: Romulus* ve *Prey* filmlerinin her ikisinde de kahramanın kadın olduğu ve filmlerin "Final Girl" anlatısına sahip oldukları dikkat çekmektedir.

Aksiyon-müzikal türlerinin melezleşmesi kapsamında belirlenen kriterlere uygun yalnızca *The Jungle Book* olmak üzere bir örneğe ulaşılması ve bu örnekte de aksiyon ve müzikal türlerinin eşzamanlı homojen bir melezleşme yerine anlatı içinde ayrı ayrı varlık göstermeleri; sinemada aksiyonun müzikal türü ile melezleşmesinin, incelenen diğer türler kadar tercih edilmediğini göstermektedir. Bu durumda aksiyonun müzikal yerine bilim kurgu, komedi ve korku türleri ile birlikte daha çok tercih edildiği tespit edilmiştir.

Bu çalışmanın sunduğu teorik çerçeve ve bulgular, ileride yapılacak araştırmalar için farklı alanlar açmaktadır. ABD ve İngiltere sinemaında aksiyon geleneği odağa alınmaktayken gelecek araştırmalarda Türk sinemasındaki tür melezleşmeleri benzer bir tipolojiyle incelenebilir. Ayrıca melezleşme stratejilerinin izleyici üzerindeki algısal karşılığını ölçebilmek adına nitel veya nicel izleyici alımlaması çalışmaları yapılabilir. Son dönemde Netflix, Disney+ ve Apple TV+ gibi dijital yayın platformlarının küresel izleyici kitlesine hitap etme kaygısıyla tür melezleşmesini bir yapım stratejisi haline getirip getirmediği göz önüne alınarak, dijital platformların tür dönüşümlerine etkisi ekonomi-politik ve estetik açılardan araştırmalara konu edilebilir.

Sonuç olarak, sinema tarihinde devasa bir külliyata sahip olan aksiyon sineması; çeşitli türler ile bir araya gelerek anlatısal ve estetik dönüşümler geçirmekte ve varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Bu çalışmada incelenen yapıtlar, aksiyon sinemasının farklı türsel kodları bünyesinde nasıl barındırdığını kuramsal olarak kanıtlamaktadır. Nitekim bu çalışma; aksiyon sinemasının, diğer türler ile oluşturduğu yeni melez anlatılar aracılığıyla sinemasal anlatının da geleceğini yeniden inşa eden yaratıcı bir alan ortaya koyduğunu göstermektedir.

KAYNAKÇA

Abisel, N. (1995). Popüler Sinema ve Türler, Alan Yayıncılık.

Akbulut, H. (2003). Türden Türselliğe: Kuramlar Çerçevesinde Tür Sinemasına Bir Yaklaşım, *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi,* 9(4), s. 9-38.

Altman, R. (1999). Film Genre. British Film Institute: London.

Anadolu, B. (2020). Yeni Dönem Türk Sinemasında Bir Melez Tür Örneği: İki Dil Bir Bavul. M. Tunçer (Ed.), *2. Ulusal Başkent Disiplinler Arası Bilimsel Çalışmalar Kongresi Kongre Kitabı* içinde (s. 85-97), IKSAD Yayıevi.

Antoniak, K. (2020). Film Noir: (re)constructing the definition, Rocznik Komparatystyczny Comparative Yearbook.

Arslan, T., Köseoğlu, A. (2023). Sinemada Bir Tür Olarak Bilimkurgu Sineması: Distopya ve Tasarlanmış İnsanın Tasavvuru Üzerine Bir Analiz, *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 34, s. 95-116.

Ayers, D. (2019). The Composite Body Action Stars and Embodiment in the Digital Age. J. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film* içinde (1. baskı, s. 165-186), John Wiley & Sons.

Aytekin, M. (2013). Korku Sinemasında Türler, *Atatürk İletişim Dergisi,* 5, s. 63-84.

Baltag, V. (2021). Humour in Film as a Method of Expression. *Galactica Media: Journal of Media Studies,* (3), s. 98-109.

Barker, J.M. (2009). The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience. University of California Press.

Barrowman, K. (2019). Origins of the Action Film: Types, Tropes, and Techniques in Early Film History. J. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film* içinde (1. baskı, s. 11-34), John Wiley & Sons.

Baxter, J. (1970). The Gangster Film. A. Silver, J. Ursini (Ed.), *Gangster Film Reader (2007)* içinde (1. baskı, s. 11-16), Limelight Editions.

Beasley, C., Brook, H. (2019). The Cultural Politics of Contemporary Hollywood Film: Power, Culture, and Society. Manchester University Press.

Bondebjerg, I. (2015). Film: Genres and Genre Theory, *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences, 2nd edition,* s. 160-164.

Brown, J.A. (1993). Bullets, Buddies, and Bad Guys: The "Action-Cop" Genre. *Journal of Popular Film & Television,* 21(2), s. 79-87.

Buscombe, E. (2003). The Idea of Genre in the American Cinema. B.K. Grant (Ed.), *Film Genre Reader III* içinde (1. baskı, s. 12-26), University of Texas Press.

Chan, T. (2023). The Gun-Fu Remediated Proprioceptive Aesthetics of Max Payne. *Caméra Stylo*, 23, s. 58-70.

Clarens, C. (1980). All in the Family: The Godfather Saga (from Crime Movies, 1980). A. Silver, J. Ursini (Ed.), *Gangster Film Reader (2007)* içinde (1. baskı, s. 107-115), Limelight Editions.

Çalışkan, Ö. (2023). Bilim Kurgu Sinemasının Şimdiki Geçmiş Zamanı: Teknoloji, Beden ve Kimlik. Palet Yayınları: Konya.

Çetin, D. (2014). Fordizm Perspektifinden Hollywood Stüdyo Sistemi, *Atatürk İletişim Dergisi,* (6), s. 203-214.

Davids, E.L. (2023). The Evolution of Film Genres: A Comparative Analysis of Hollywood and Bollywood, *Art and Society*, 2(4), s. 15-34.

Decherney, P. (2019). Hollywood, (E. Ünver, çev.). Dost Kitabevi Yayınları: Ankara.

Demeschenko, V. (2023). Features of genre formation in film art of the 21st century. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review,* 2(2), s. 11-19.

Dixon, W.W., Foster, G.A. (2008). A Short History of Film. Rutgers University Press.

Dixon, W.W. (2009). Film Noir and the Cinema of Paranoia. Edinburgh University Press.

Eaton, M. (2013). Dark Comedy from Dr. Strangelove to the Dude. A. Horton & J.E. Rapf (Ed.), *A Companion to Film Comedy* içinde (1. baskı, s. 315-339), John Wiley & Sons.

Gallagher, M. (2019). Around the World in Action. J. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film* içinde (1. baskı, s. 74-96), John Wiley & Sons.

Grant, B.K. (2007). Film Genre From Iconography to Ideology. Wallflower Press: London.

Grant, B.K. (2012). The Hollywood Film Musical. Wiley-Blackwell.

Goswami, M.P., Shruthi, K. (2024). Dark Humour in Moving Frames: A Discourse Analysis of Bollywood Black Comedies. *Critical Arts,* 38(6), s. 134-152.

Hall, A.C. (2022). John Wick: Keanu Reeves's Epic Adventure. *Heroism Science,* 7(2), s. 1-19.

Hasdemir, A., Berk, M.E. (2024). Bilim Kurgu Filmlerinde Robot Temsiline Bir Bakış: 1980 ve Sonrası Filmler Üzerinden İnceleme, *Konya Sanat,* (7), s. 1-25.

Higgins, S. (2008). Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film. *Cinema Journal*, 47(2), s. 74–96.

Iegorova, A.N. (2021). Intertextuality, Interdiscursivity and Hybrid Genres. *Nova Fìlologìâ*, (84), s. 87-90.

Jeffords, S. (1994). Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era. Rutgers University Press.

Johnston, K.M. (2011). Science Fiction Film: A Critical Introduction, Berg Publishers.

Jones, N. (2019). The Perpetual Motion Aesthetic of Action Cinema. J. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film* içinde, (1. baskı, s. 99-117), John Wiley & Sons.

Kaminsky, S.M. (1972). Little Caesar and Its Role in the Gangster Film Genre. A. Silver & J. Ursini (Ed.), *Gangster Film Reader (2007)* içinde (1. baskı, s. 11-16), Limelight Editions.

Kendrick, J. (2019). A Genre of Its Own: From Westerns, to Vigilantes, to Pure Action. J. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film* içinde (1. baskı, s. 35-55), John Wiley & Sons.

King, C.M. (2019). Comedy in Action. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film içinde,* (1. baskı, s. 140-164), John Wiley & Sons.

Leeder, M. (2018). Horror Film: A Critical Introduction. Bloomsbury Publishing Inc.

Lichtenfeld, E. (2007). Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie. Wesleyan University Press.

Mäntynen, A., Shore, S. (2014). What is meant by hybridity? An Investigation of Hybridity and Related Terms in Genre Studies. *Text&Talk*, 34(6), s. 737-758.

McArthur, C. (1972). Iconography of the Gangster Film**.** A. Silver & J. Ursini (Ed.), *Gangster Film Reader (2007)* içinde (1. baskı, s. 11-16), Limelight Editions.

McCaffrey, D.W. (1964). The Evolution Of The Chase In The Silent Screen Comedy. *The Journal of the Society of Cinematologists*, 4(5), s. 1-8.

Morrow, C. (2013). It's Good to be the King Hollywood's Mythical Monarchies, Troubled Republics, and Crazy Kingdoms. A. Horton & J.E. Rapf (Ed.), *A Companion to Film Comedy* içinde (1. baskı, s. 251-272), John Wiley & Sons.

Neale, S. (2003). Questions of Genre. B.K. Grant (Ed.), *Film Reader III* içinde, (1. baskı, s. 160-184), University of Texas Press.

O'Brien, H. (2012). Action Movies: The Cinema of Striking Back, Wallflower Press: London.

Parlayandemir, G., Oğuzcan, D. (2023). Bilim Kurgu Sineması ve Öte(ki)si, Eğitim Yayınevi.

Paul, W. (1991). Charles Chaplin and the Annals of Anality. A. Horton (Ed.), *Comedy/Cinema/Theory* içinde (s. 109-130), University of California Press.

Paul, W. (2013). No Escaping the Depression Utopian Comedy and the Aesthetics of Escapism in Frank Capra's You Can't Take It with You (1938). A. Horton & J.E. Rapf (Ed.), *A Companion to Film Comedy* içinde (1. baskı, s. 273-292), John Wiley & Sons.

Powdermaker, H. (1950). Hollywood, the dream factory: an anthropologist looks at the movie-makers. Little Brown: Boston.

Purse, L. (2011). Contemporary Action Cinema, Edinburgh University Press Ltd.

Purse, L. (2019). The New Dominance Action-Fantasy Hybrids and the New Superhero in 2000s Action Cinema. J. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film* içinde (1. baskı, s. 55-73), John Wiley & Sons.

Schatz, T. (1981). Hollywood Genres: Filmmaking, the Studio System, Temple University Press: Philedelphia.

Scheide, F. (2013). The Mark of the Ridiculous and Silent Celluloid: Some Trends in American and European Film Comedy from 1894 to 1929. A. Horton & J.E. Rapf (Ed.), *A Companion to Film Comedy* içinde (1. baskı, s. 15-38), John Wiley & Sons.

Sharrett, C. (2014). The Horror Film as Social Allegory (And How it Comes Undone). H.M. Benshoff (Ed.), *A Companion to the Horror Film* içinde (1. baskı, s. 56-72), John Wiley and Sons.

Skal, D.J. (1993). The Monster Show: A Cultural History of Horror. W.W. Norton & Company.

Smuts, A. (2014). Cognitive and Philosophical Approaches to Horror. H.M. Benshoff (Ed.), *A Companion to the Horror Film* içinde (1. baskı, s. 3-21), John Wiley and Sons.

Soberon, L. (2021). In action cinema's crosshair: A longitudinal mapping of enemy images in the American action film, *Poetics,* 85.

Spadoni R. (2014). Carl Dreyer's Corpse Horror Film Atmosphere and Narrative. H.M. Benshoff (Ed.), *A Companion to the Horror Film* içinde (1. baskı, s. 151-167). John Wiley and Sons.

Staiger, J. (1997). Hybrid or Inbred: The Purity Hypothesis and Hollywood Genre History, *Film Criticism,* 22(1), s. 5-20.

Stefanopoulou, E. (2023). The Science Fiction Film in Contemporary Hollywood: A Social Semiotics of Bodies and Worlds, Bloomsbury Publishing Inc.

Tasker, Y. (1993). Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema, Routledge.

Tasker, Y. (2004). Action and Adventure Cinema 1st Edition, Routledge.

Tasker, Y. (2015). The Hollywood Action and Adventure Film, John Wiley & Sons.

Telottle, J.P. (2004). Science Fiction Film, Cambridge University Press.

Tosun, A.F. (2023). Bir Melez Alt Tür Olarak Yol Komedileri; Sağ Salim Film Örneği, *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Sanat Araştırmaları Dergisi,* 2(1), s. 104-122.

Tudor, A. (2012). Genre. B.K. Grant (Ed.), *Film Genre Reader IV* içinde (4. baskı, s. 3-11), University of Texas Press.

Tuğan, N.H. (2017). Tür Sinemasının Evrimi: "Kovboylar ve Uzaylılar" (2011) Filminin Türsel Yapısı, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4(12), s. 699-710.

Tüysüz, D. (2017). Amerikan Uygarlığı Kuruluş Mitinin İnşası Bağlamında Western Filmlerinde Ceza ve Adalet Anlayışı, *Erciyes İletişim Dergisi,* 5(1), s. 266-280.

Warshow, R. (1948). The Gangster as Tragic Hero. A. Silver & J. Ursini (Ed.), *Gangster Film Reader (2007)* içinde (1. baskı, s. 11-16), Limelight Editions.

Wright, J.H. (2003). Genre Films and the Status Quo. B.K. Grant (Ed.), *Film Genre Reader III* içinde (1. baskı, s. 42-50), University of Texas Press.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2011). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, E., Özaslan, Ö.Y. (2024). Kara Film Türünün Dönüşümü Bağlamında Suçlular Aramızda ve Abluka Filmlerinin Türsel İncelemesi, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 46, s. 208-243.

ÖZ GEÇMİŞ

Adı Soyadı: Ceyda MERT

Yabancı Dil: İngilizce

Doğum Yeri / Yılı:

E-Posta:

ORCİD Numarası:

Eğitim Bilgileri

- 2022, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü (Lisans)
- 2023, Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi, Kültürel Miras ve Turizm Bölümü (Ön Lisans)
- 2025, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Turist Rehberliği Bölümü (Tezsiz Yüksek Lisans)
- Anadolu Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü (Lisans, Devam Ediyor)