

**EĞİTİM**  
yayınevi

DİJİTALLEŞME BAĞLAMINDA  
**TÜRK SİNEMASINDA  
YENİ EĞİLİMLER**

Editör: Seher ŞEYLAN

# DİJİTALLEŐME BAĐLAMINDA TÜRK SİNEMASINDA YENİ EĐİMLER

Editör: Seher ŐEYLAN

**EĐİTİM**  
yayınevi

## DİJİTALLEŞME BAĞLAMINDA TÜRK SİNEMASINDA YENİ EĞİLİMLER

Editör: Seher Şeylan

**Genel Yayın Yönetmeni:** Yusuf Ziya Aydoğın (yza@egitimyayinevi.com)

**Genel Yayın Koordinatörü:** Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

**Sayfa Tasarımı:** Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

**Kapak Tasarımı:** Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

**Yayıncı Sertifika No:** 47830

**E-ISBN:** 978-625-6408-56-2

1. Baskı, Mart 2023

### Kütüphane Kimlik Kartı

## DİJİTALLEŞME BAĞLAMINDA TÜRK SİNEMASINDA YENİ EĞİLİMLER

Editör: Seher Şeylan

172 s., 165x240 mm

Kaynakça var, dizin yok.

E-ISBN: 978-625-6408-56-2

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mechanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

**EĞİTİM**

yayınevi

**Yayınevi Türkiye Ofis:** İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah.

Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

**Konya:** Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok,

No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye

+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42, 0 332 502 50 42

bilgi@egitimyayinevi.com

**Yayınevi Amerika Ofis:** New York: Eğitim Publishing Group, Inc.

P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America

americaoffice@egitimyayinevi.com

**Lojistik ve Sevkiyat Merkezi:** Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah.

10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye

sevkiyat@egitimyayinevi.com

**Kitabevi Şubesi:** Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye

+90 332 499 90 00

bilgi@egitimkitabevi.com

**İnternet Satış:** www.kitapmatik.com.tr

+90 537 512 43 00

bilgi@kitapmatik.com.tr

 **kitapmatik**  
İNTERNET KİTAPÇIĞI  
İNTERNET KİTAPÇIĞI

## **HAKEM LİSTESİ**

Prof. Dr. Nezih Erdoğan  
Prof. Dr. Okan Ormanlı  
Doç. Dr. Hakan Erkılıç  
Doç. Dr. Göksel Aymaz  
Doç. Dr. Remziye Köse Özelçi  
Doç. Dr. Özlem Arda  
Doç. Dr. Yelda Yanat Bağcı



## İÇİNDEKİLER

|   |            |
|---|------------|
| <b>HAKEM LİSTESİ</b> .....  | <b>III</b> |
| <b>ÖNSÖZ</b> .....  | <b>VII</b> |
| <b>EDİTÖRÜN NOTU</b> .....  | <b>IX</b>  |
| <b>FİLMLERİN SİNEMADA İZLENDİĞİ YILLAR: YEŞİLÇAM<br/>DÖNEMİNDE SEYİRCİ DENEYİMLERİNİ AYNILIK VE FARKLILIKLAR<br/>ÜZERİNDEN HATIRLAMAK</b> ..... | <b>11</b>  |
| Serpil Kirel  |            |
| <b>SEYİRCİ ve FİMLER ARASINDA DEĞİŞEN ETKİLEŞİM BİÇİMLERİ:<br/>“ÖZGÜRLEŞEN SEYİRCİ VE EMEK SİNEMASI” ÖRNEĞİ</b> .....                           | <b>45</b>  |
| Seda Aktaş  |            |
| <b>SON DÖNEM TÜRK FİMLERİNİN SEYİRCİ BAKIŞIYLA<br/>SOSYAL MEDYADA YENİDEN ÜRETİLEN ALGISI</b> .....   | <b>59</b>  |
| Fırat Sayıcı  |            |
| <b>‘KÖTÜ MÜ OLUYOR SENCE BÖYLE BİR SON’: SENİ BULDUM<br/>YA (2021) FİLMİNDE ÖZDÜŞÜNÜMSEL STRATEJİLER</b> .....                                  | <b>77</b>  |
| M. Elif Demoğlu   |            |
| <b>SİNEMATİK GERÇEKÇİLİK VE HAREKETLİ KAMERANIN<br/>“ŞİİRSİZ” İMAJLARI</b> .....  | <b>93</b>  |
| Tülay Çelik   |            |
| <b>360 DERECE VR FİLMDE BAKIŞ’IN YENİDEN KURULUMU:<br/>GÖZETLEME, HAZ VE İKTİDAR</b> .....  | <b>113</b> |
| Ümmühan Molo  |            |
| <b>BELGESEL ÜRETİMİNİN DİJİTALLEŞME SÜRECİNDE<br/>TÜRKİYE’DE ETKİLEŞİMLİ BELGESELİN DURUMU</b> .....  | <b>135</b> |
| Ersan Ocak  |            |
| <b>SİNEMETRİYİ TÜRK SİNEMA TARİHİ BAĞLAMINDA YENİDEN<br/>ELE ALMAK: ÖLÇÜM YÖNTEMİ ÜZERİNE GÖRÜŞLER</b> .....                                    | <b>157</b> |
| Serkan Şavk   |            |



## ÖNSÖZ

### NE MAZİ YABANCI BİR ÜLKE, NE DE ŞİMDİ O KADAR AŞINA

Dijitalleşme ve yeni eğilimler deyince akla gittikçe daha hastalıklı hale gelen, daha tanımlı ve dolayısıyla daha kontrol edilebilir bir dünya takıntısı geliyor. Programların, önceden kurgulandığı üzere aksamadan çalışacağından emin olmak, hayatın her veçhesinin ölçülü biçili hesaplara uygun bir biçimde ilerlemesini gözetmek... Ancak, sisteminiz ne kadar tanımlı olursa olsun *Jurassic Park*'ın kaos kuramcısının dediği gibi o sıkıdüzen programınızı bozmak için “hayat her zaman bir yol bulur.” Giderek katılaştıran sistemlerin başını tutan iktidar sahibi öznel tecrübe ettikleri yeni endişelerle yüzleşme ve bunlarla yeni baş etme yolları geliştirmekle meşguller. Belirsizlikler, boşluklar, aksamalar, arızalar, yeni kavrayış imkanlarıyla, yeni direnç noktalarıyla geliyor. Çin’de kameraya yakalanan vatandaşların yüzlerine bakarak kimliklerinin yanı sıra duygularını da okuma iddiasındaki yazılımları yanıltmak için değişik kıyafetler tasarlanmaya başlandı. Günümüzde *glitch* (kusur) yalnızca bir felaket değil, aynı zamanda sanatsal bir pratik.

Rick Altman, sinemada sesin tarihini incelediği bir çalışmasında, her ne kadar toplumlar demokratikleşse de sinemanın tersine bir çizgide başlangıçtaki demokratik karakterinden uzaklaştığını ileri sürer. Sinemanın ilk yıllarında seyircinin katılımına oyun alanı açan gösterim düzeni zamanla Linda Williams’ın Foucault’dan esinlenerek “disiplin ve ceza” dediği düzene dönüştü; bizzat sinema kurumu, salona vaktinde gelmeye zorlayarak, sesini çıkarmasını yasaklayarak, katılımını çeşitli biçimlerde kısıtlayarak seyirciyi terbiye etmişti ancak bugün dijitalleşme ile birlikte seyirciye daha önce hayali bile mümkün olmayan yeni katılım imkanları, oyun alanları açıldı. Türkiye’deki ilk karnavalesk eğlencelerden yalnızca biri, gençlerin yabancı filmlerin karakterlerine çeşitli yerli aksanları taklit ederek komik etki yaratacak dublaj pratiklerini sosyal mecrada dolaşıma sokmaları olmuştu. *Deep fake* ile bu türden uygulamaların yakın bir gelecekte canlanıp farklı mecralara taşacağına ipuçlarına şimdiden tanık oluyoruz. Katılım ve deneyime bitişik bir diğer kavram, etkileşim. Örneğin, etkileşimli belgesel dolayımıyla gerçeği temsil etmek ile onu inşa etmek arasındaki fark gündeme geliyor; şimdiden akademik dergiler bu konuları tartışır oldu. Kullanıcı, yapımcı, seyirci tanımları esnedi, çünkü aradaki çizgiler bulanıklaştı; bugün artık herkes aynı anda hem seyirci, hem “videocu”. Belki en önemlisi, herkesin bu ayrımların ortadan kalktığı mecralarda buluşmaya, topluluklar oluşturmaya başlamış olması.

Bütün bunlar, sinemanın geçmişten tamamıyla koptuğu anlamına mı geliyor? Eğlence endüstrisi bugün üç boyutlu VR gözlüklerle bir ucu *metaverse*’e dokunan üç boyutlu deneyim sunuyor ama üç boyutlu sinemayı zaten on yıllar içinde birkaç kez denemişti. Hatırlayalım, Hitchcock’un bile bir üç boyutlu film (*Dial M for Murder*)



girişimi olmuştu. VR gözlüklerle Edison ve Dickson'ın icadı, seyircinin gözünü uydurarak film izlediği ünlü kinetoskoplar arasında gerçekten o kadar büyük bir mesafe var mı?

Önemini teslim etmekte geciktığımız bir gelişme, dijitalleşme ile birlikte hem belge hem de film arşivlerinin önündeki engellerin kalkıyor olması. Arşivlerdeki köhne filmler üzerlerindeki tozlardan silkinip yalnızca araştırma kaynağı olmakla kalmayıp, başta buluntu film olmak üzere çağdaş sanat arayışlarına dahil olmaya başladı. Prelinger dijital film arşivi, kullanıcıları ellerindeki eski tarihli filmleri telif hakkı talep etmeksizin alıp kullanmak, yeni filmler yapmak için teşvik ediyor. Bir yandan geçmişin görüntüleri, bugünün kurgusuyla yeni anlamlar üstlenirken, diğer yandan sinema araştırmaları bu filmlerle yeni araştırma odak ve yordamlarına açılıyor. Dijital insani bilimler şimdiden büyük yol kat etti. Önceleri düşünülmesi bile mümkün olmayan yöntemlerle sinemamızın geçmişi ve şimdisine dair bulgulara ulaşıldı. Çok yakın bir gelecekte ChatGPT'den bize Osmanlıca sinema belgelerinin farklı alfabelerdeki transkripsiyonlarını birkaç saniyede temin etmesini bekleyebiliriz. Bilimsel çalışmanın içinden sanatsal üretim çıkabilir; araştırma sonuçlarını irdelerken, aynı kaynaklar bizi büyük veriden Refik Anadol'un hareketli veri heykellerine savurabilir.

Mazi kargacık burgacık harflerle şifrelenmiş yabancı bir ülke değil artık; belki uzun zamandır ilk defa kökler ve dallar, onlar için tanımlanmış hiyerarşiyi kırıp beklenmedik eklemlenmelere, biçimlenmelere evrilme fırsatını yakaladı. Diğer yandan, yavaş yavaş korktuğumuzun başına geldiğini, şimdinin bildiğimiz şimdi olmadığını kavriyoruz. Acaba, Alvin Toffler'in zamanında büyük yankılar uyandıran *Gelecek Şoku*'nun içinde mi yaşıyoruz?

Paul Schrader geçenlerde Facebook'ta sinema dilinin değiştiğine dair gözlemini dile getiriyordu: "Multitasking, video oyunları ve dijital film yapımı sinema dilini değiştirdi. Bir zamanlar üslup ve anlatıda deneysel kabul edilen ne varsa şimdi normatif oldu. 'Reji' öğretmek artık nasıl mümkün olabilir? Zaman yönetimi, oyuncularla çalışma, mercek, aydınlatma öğretebilirsiniz ama artık "yönetmenlik" kuralı diye bir şey yok." Schrader'in söyledikleri fazla radikal gelebilir, bununla birlikte, yine de yerleşik kabullerimizi değişen koşullara öylesine uyarlamayı terk edip sanattan sinema eğitime, geniş bir dağılımda kavram ve pratikleri cesurca gözden geçirmemizin zamanı geldi. Elimizdeki kitap, tam zamanında duyduğumuz şok ve endişe ile beraber ona bitişik yeni imkan ve sürprizlerin getirdiği umudun çizdiği bir sinyaller haritası sunuyor.

## EDİTÖRÜN NOTU

Gelişen teknolojinin getirdiği dijitalleşme ile beraber sinema sektörünün işleyişinde önemli değişimler yaşanmıştır. Söz konusu bu değişim film üretiminden, yapımcılığına, dağıtımına, gösterim mekânlarından, izleme kültürüne kadar sinemaya ilişkin pek çok alanda görülmektedir. Öte yandan hem içerik hem teknik anlamdaki bu yeni anlayış pek çok soruyu da beraberinde getirmektedir. *Dijitalleşme Bağlamında Türk Sinemasında Yeni Eğilimler* kitabında, dijitalleşmenin Türk Sinemasına etkileri noktasında tespitler, analizler, sorun ve çözüm öneriler kapsamlı bir biçimde tartışılmaktadır. Bu bağlamda Prof. Dr. Serpil Kirel değişen seyir deneyimini Yeşilçam dönemindeki seyirci deneyimleri üzerinden aynılık ve farklılıkları ile analiz etmektedir. Dijitalleşmenin etkisi ile filmlerin kitlelerle yeni buluşma biçimleri ve yeni buluşma mecralarını Dr.Öğr. Üyesi Seda Aktaş, özgürleşen seyirci kavramı ile Emek Sineması örneği üzerinden ele almaktadır. Dijitalleşme ile birlikte film ve seyirci etkileşiminin değişen boyutuna dikkat çeken bir diğer çalışma ise Dr. Öğr. Üyesi Fırat Sayıcı'nın son dönem Türk filmlerinin seyirci bakışıyla sosyal medyada yeniden üretimini incelediği çalışmasıdır. Diğer yandan, dijitalleşme her ne kadar temelde teknolojik gelişmelere bağlı olsa da yaşanan toplumsal değişimler de sinema dilinde farklı arayışlara yönlendirebilmektedir. Bu bakış açısı ile Covid 19- Pandemi döneminde yönetmenliğini Reha Erdem'in üstlendiği ve çevrim içi görüşme platformu Zoom üzerinden kaydedilen *Seni Buldum Ya (2021)* filmindeki özdüşünümsel stratejileri Doç. Dr. Elif Demoğlu irdelemektedir. Teknolojik ilerleme ile beraber yaygınlık kazanan dijital kameraların filmlerin gerçekliğe tanıklık etme arzusuna etkisini ise Dr. Öğr. Üyesi Tülay Çelik sinematik gerçeklik üzerinden ele almaktadır. Sinema ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi günümüzde en çok tartışılan konulardan biri olan sanal gerçeklik bağlamında, Dr. Öğr. Üyesi Ümmühan Molo sanal filmlerde "bakış"ın yeniden kurulumunu gözetleme, haz ve iktidar alt başlıkları ile irdelemektedir. Sanal gerçeklik dışında sinema diline getirdiği yaklaşımla seyircinin geleneksel konumunu değiştiren bir diğer kavram ise etkileşimliliklerdir. Dr. Öğr. Üyesi Ersan Ocak çalışmasında Türkiye'de etkileşimli belgeselin durumunu analiz etmektedir. Hikâye anlatım mecrası olan sinemayı, sayısal veriler yoluyla anlamının yöntemlerini irdeleyen Dr. Öğr. Üyesi Serkan Şavk ise sinemetri kavramını derinlemesine yorumlamaktadır. Değerli çalışmaları ile katkı sağlayan bölüm yazarlarına ve hakem sürecinde desteklerini esirgemeyen değerli hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

Dr. Öğr. Üyesi Seher Şeylan



# FİLMLEİN SİNEMADA İZLENDİĐİ YILLAR: YEŐİLÇAM DÖNEMİNDE SEYİRCİ DENEYİMLERİNİ AYNILIK VE FARKLILIKLAR ÜZERİNDEN HATIRLAMAK

Serpil Kirel<sup>1</sup>

## GİRİŐ

Sinemaya neden gidilir? Sadece film seyretmek için mi? Film seyretme isteĐi ile sinemaya gitmek eyleminin hem iç içe geçmiş hem de ayrıştırılması gereken karşılıkları vardır. Erken dönemde dünyanın pek çok yerinde olduĐu gibi Türkiye’de de henüz kalıcı sinema salonları olmadığı için tiyatro salonlarında, kahvehanelerde, konaklarda ya da evlerde taşınabilir projeksiyon makinaları ile film seyredildiĐi bilinmektedir. Özel mimariye sahip sinema salonları yaygınlaştıktan sonra sinemaya gitmek gündelik yaşamın olmazsa olmaz ritüellerinden biri olur. Televizyonun ve ardından videonun evlere girişine kadar sinemalar altın çaĐını yaşar. Tahmin edileceĐi üzere her kuşak için sinemaya gitmenin anlamı ve biçimi farklıdır. Bununla birlikte film göstermek amacıyla özel olarak tasarlanan mekânlarla seyircinin kurduĐu baĐın yaşanan döneme dair ipuçları barındırdıĐı ve bütüncül bir bakışla yorumlanarak anlaşılabilen açıktır. Seyir kültüründeki kırılma ve deĐişimlerin içinde bulunulan durumlar kadar filmlerle kurulan ilişkiyi kolaylaştıran aygıt ve kaynaklarla da doğrudan ilgisi vardır. Güncel bir durum olarak 19 Kasım 2019’dan beri içinden geçtiĐimiz Covid 19 pandemisinin etkilerinden biri de sinemasal mekânlarla ilişkimizin sekteye uğraması oldu. Önlemler, kısıtlılıklar ve yasaklamalar sırasında ve sonrasında sinema salonları ile fiziksel olarak kopan baĐın yerini bireysel seyire olanak veren dijital platformlar, bilgisayar, tablet ve cep telefonlarının doldurmakta olduĐu gözlemlenebilir. Dijitalleşme sonrası bireysel seyir olanaklarının çoĐalmasının ardından pandemi döneminde yaşanan mekân/zaman/deneyim baĐlamındaki kırılmalar seyir kültüründeki deĐişimlerin anlaşılabilmesi için önemlidir. Film seyretme isteĐinin gündelik yaşamda yeri deĐişmezken filmlerin tüketilme koşullarının, mekânlarının ve zamanlarının

<sup>1</sup> Prof. Dr., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema Anabilim Dalı Öğretim Üyesi, serpil.kirel@marmara.edu.tr (ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1768-4835>).

değişmesinin o zamanki bize ait önemli izler taşıyan belirteçler olduğu açıktır. Bu çalışma dönüşen ve değişen seyir deneyimlerini anlamak için bugünün düne göre oldukça “ıssız” sinema salonlarından uzaklaşıp Türkiye’de sinemanın popülerleşme sürecindeki önemli duraklardan biri olan Yeşilçam döneminde kadın ve erkek seyirciler için “sinemaya gitme”nin çok boyutluluğuna dair kültürel deneyimlerin anlaşılma çabası olarak tanımlanabilir. Bu amaçla özellikle farklı yaşam deneyimlerine, yaş gruplarına, sınıfsal özelliklere sahip tesadüfi seçilmiş dünün seyircilerine ilk sinemaya gitme deneyimlerine, buldukları yerde sinemaya gitme kültürünün nasıl olduğuna ve sinema salonunda yaşadıklarına dair belleklerinde kalanlar sorularak kaydedilmiştir. Kültürel Çalışmalar ve Sinema yüksek lisans dersi kapsamında yakınlarla/tanıdıklarla gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmelerden elde edilen paylaşımların derlenmesi mikro ölçekte de olsa Yeşilçam döneminde seyirci olmak ile ilgili farklı perspektifler sunmaktadır. Ara(ştır)ma çalışması ile ilgili bir fikir vermesi amacıyla 2013-2014 yılları arasında yapılan görüşmelerde deneyimlerine başvuru alan 25 kişinin 11’inin kadın, 14’ünün erkeklerden ve farklı kuşaklardan oluştuğu belirtilebilir. Görüşme yapılan kişiler arasındaki en olgun yaştaki katılımcı 1931 doğumlu, en genç katılımcı ise 1965 doğumludur. İddiası Yeşilçam dönemi seyircisinin tümüyle nabzını tutmak olmayan bu çalışmada bize ulaşan paylaşımlar arasından mekân, deneyim ve toplumsal cinsiyet kavramlarının kesiştiği anlara dikkat çekilmek istenmektedir. Çalışmanın odağındaki temel çabalardan birini Yeşilçam döneminde aynı sinemasal mekânlarda bulunup aynı filmleri seyretmeler bile farklı deneyimlere sahip olabilen dünün seyircisinin aynılıklar ve farklılıklar içeren seyir dünyasına yaklaşabilmek oluşturmaktadır.

Genel itibarıyla sinemanın filmsel metinler ya da sayısal değerlendirmelerle ifade edilen endüstriyel özelliklerinin ötesinde insanlı tarihi -iktidarı, egemen söylemi ve popüler kültür içindeki çatışmalı alanları görebilmek ve tartışabilmek adına- bir araştırma alanı olarak bütünleyicidir. Sinema seyircisine dair deneyimlerin elde tutulabilmesi için iletişim bilimleri, sosyoloji, tarih yazımı, sosyal bilimlerde araştırma yöntemlerine dair (Anket, Derinlemesine Görüşme, Sözlü Tarih, Gözlem vb. gibi) farklı disiplinlerden gelen çalışma yaklaşımlarının buluşturulması kaçınılmazdır. Sinema ile ilgili akademik çalışmalarda seyircinin bertaraf edilerek kurumlara, yapımcılara, akımlara, önemli filmlere, yıldızlara, olaylara ya da sektörün/sanayinin fiziki ve ekonomik yapısına vb. yer verilmesi temsil açısından sorunlu bir durumdur. Türkiye’de sinemanın “seyircili” tarihinin henüz yeterince derinlikli bir biçimde yazılamamış olmasının ardında arşivlerin yeterli olmayışı, kaynaklara ulaşma sıkıntısı, deneyimlerine başvurulacak seyircilere erişmek konusundaki fiziksel sorunlar ya da geçmiş çalışmalarda seyirci konusuna yeterince önem verilmemesi sayılabilir. Burada seyirci merkezli bir bilgilendirme

yolunun seçilmesinin birincil nedeni, Türkiye’de alanla ilgili gerekli literatürün oluşturulmasına ortaya çıkacak yeni sorularla katkıda bulunmaktır<sup>2</sup>.

### 1. SİNEMA SALONLARINDA DENEYİMLENENLER NASIL YORUMLANMALI?

Sinemaya neden gidildiği ve bu eylem sırasında nasıl bir deneyimle karşılaşıya kalındığı kuramsal olarak çeşitli boyutlarıyla tartışılabilir. Francesco Casetti, “sinemasal deneyim”in; “hem perdedeki görüntülerin (ve seslerin) mağrur bir biçimde duyularımızı işgal ettiği âna, hem de bunların düşünömsel olarak ne izlediğimize ve izleme eylemine dair bir farkındalığı tetiklediği âna denk” (Casetti, 2011, s.81) düşmekte olduğunu belirtir. Casetti, ilkin *bir yerin* (sinema salonu) *deneyimlenmesinin* söz konusu olduğunu hatırlatır. Burası sınırlı, ancak kapalı olmayan bir yerdir. Ne ev gibi bir inziva yeri ne de metropol gibi açık bir dünya olan bu yer, vatandaşların bir araya geldikleri ve aynı duygusal deneyimleri paylaştıkları bir tür ara zemin oluşturur. Kendine özgü bir yaşam alanı kurar. Burada insan hareket halinde bir *flaneur* olabilir. Aynı zamanda bir aidiyet alanı da bulabilir. Salonlar fiziksel bir alan olduğu gibi bir dizi ortak simgeyle dolu yerlerdir. Sinema salonunda seyircinin hem gerçek hem de gerçek dışı bir durumu deneyimlemesi söz konusudur. İlk evren, izleyicinin diğer izleyicilerle, ikinci evren, izleyicinin film ile karşılaşmasıyla ilgilidir. Casetti’ye göre sinemada bulduğumuz şey, iki dünya arasında bir arayüzeyle ve burada sinemasal deneyim bir ayini andırır. Seyirci, görüntü ve seslerden oluşan aynı zamanda kendine özgü tutarlılığı ve derinliği olan bir anlatı dünyasını deneyimler. Seyirci film izlerken görüntüler görür ama aynı zamanda görüntünü «ötesinde», temsil edilen gerçekliği de görür (Casetti, 2011). Yazar, sinema salonunda seyirciyi şekillendiren bir dizi kuralın geçerliliğinden de söz eder. “Standart protokol”e uygun bir biçimde filmler “sağlıklı bir ortamda” yer alır, seyircilerin de “iyi sosyal davranış”a uyum sağlamaları beklenir. Yazara göre bu durum Foucaultcu anlamda “disiplin”dir. Kuşkusuz bu disiplin, seyircileri “zaptetmek” ve toplumsal tasarım için “işlevsel” hale getirmek amacını taşır. Bu kurallar aynı zamanda sosyal kabul ile ilintilidir. Böylelikle sinemanın oluşlara dair modları “disipline” etmek zorunda (Casetti, www.francescocasetti.com/research, ss.16-17) olduğu hatırlatılır. Casetti’ye göre disiplinle karşılaşan seyircinin sinemasal deneyim çerçevesi içinde, de Certeau’nun deyimiyle “kaçak avlanmayı-poaching” gönüllü bir biçimde pratiğe dönüştüreceği de bir başka gerçektir (Casetti, www.francescocasetti.com/research, s.17-18). Sinemanın başlangıcından itibaren modern bir olgu olarak karakterize edildiği açıktır. Filmsel deneyim de bu açıdan zamanının (hız, akışkanlık, gündelik yaşamın mekanikleşmesi vb. gibi) tipik temalarının hepsini içerir. Popüler bir deneyim olan filmsel deneyim yaygındır ve ortak değerlerle ilgilidir (Casetti, www.francescocasetti.com/research, s. 18-19). Buraya kadar sinemasal deneyime dair Casetti’den aktarılanlar genel itibarıyla kabul edilebilir düşünceler olmakla birlikte yeri gelmişken sinemasal deneyimin

2 Bu yazının 2015 yılında kaleme alındığını, yayınlanmasın yazarından kaynaklanmayan bir biçimde geciktiğini ve büyük oranda bütünlüğü bozulmadan bazı eklemeler yapılarak yeniden hazırlandığını belirtmesinde yarar vardır. Bu nedenle 2015 sonrasında yayınlanan kimi çalışmalara kısaca değinilmiştir.

kendine özgülüğü, yerelliği ve yerliliği ile ilgili bir kaç uyarıda bulunulmasında yarar vardır. Örneğin Türkiye’de de ilgilendiren bir tartışma olduğu için Doğulu ve Batılı ülkelerdeki modernlik deneyiminin, toplumsal yapılar ve sinemasal üretim/tüketim koşullarının birbirinden çok farklı olabileceği ve sinemaya gitme olgusunun da buna karşılık olarak farklılık gösterebileceğinin hatırlanmasında yarar vardır. Her ülkenin kendine has koşulları ve toplumsal gereksinimleri olması nedeniyle özellikle popüler filmlerin tüketildiği dönemin bağlam ve hassasiyetlerine göre sinemaya duyulan ilginin kaynakları da değişiklik gösterebilir. Bu nedenle sinemasal deneyimin evrensel bir kabulle her yerde ve her koşulda aynılık arz ettiği ön kabulü yerine ulusal bağlamda –hatta mikro ölçeklerde- sinemasal ortamların fiziksel/mekânsal koşulların ve toplumsal dinamiklerin değişiklik arz etmesi göz önüne alınarak uluslararası sinema literatürü gözden geçirilirken eleştirel bakışa gereksinim vardır. Tahmin edileceği üzere sinemasal deneyimin yorumlanmasında aynı ülkedeki farklı bölgelerin, kente, kasabaya ve çevreye dağılan hatta kimi zaman aynı salon bile olsalar sinema ortamlarının birbirine benzemeziği yeterince tartışılmamaktadır. Bu durumun yanı sıra ırk, sınıf, toplumsal cinsiyet, din, kültürel farklılık vb. gibi değişkenlerin sinemasal deneyime dair değerlendirmelerde ön plana alınmaması büyük bir boşluktur.

Bu nedenle sinemanın toplumsalla ilişkisinin mekânsal bağlamda da sürdürüldüğü bir uzam olması önemsenmelidir. Sinema salonlarının mekânsal düzenlenmesi ve seyir pratiğine dair kimi uygulamaların eleştirel bir bakışla irdelenmesi sinemaseyirci ilişkisini anlamak açısından önemli bir boyut katacaktır. Bu bakımdan örneğin, locaların pahalı olması ve mekânsal olarak kimi seyircinin diğer “sıradan” seyircilerden ayrılmasının da sınıf, statü, ayrılmışlık/yalıtılmışlık durumu, özgürlük vb. gibi çoklu anlamlar içerdiği anlaşılmaktadır. Örneğin seyircilerin sınıfsal özelliklerine göre bilet fiyatlarına yansıyan “mevki”ler biçiminde sıralanarak film seyretmesi, seyir dinamiği açısından “içeride” de kendini hatırlatan sınıf sorununu daima imler. Bu durum da sinema salonunun içinin sanıldığı kadar “demokratik” ve eşitlikçi olmadığını ve “dışarı”yı olduğu gibi “içeri”ye taşıyan sınıflı bir yapıyı öngören bir mekânsal düzenlemeye sahip olduğunu kanıtlar. Sinema salonları işletme mantığı ve mekânsal düzenlemeleri açısından her anlamda dışarının dışarıda bırakılmadığı yerlerdir. Sınıf, toplumsal cinsiyet, kimlik ve ırk<sup>3</sup> ile ilgili gerçeklerin sinema salonunda kendini belli ederek, içinde buldukları ülkenin hassasiyetlerine göre (egemenler lehine) farklı uygulamalara başvurularak gündeme geldiği açıktır. Yine ayrımcılık ve eşitsizliğin doğallaştırılıp bu uygulamaya maruz kalanlar tarafından kabul görmesini beraberinde getiriyor (Kırel, 2012) oluşu konunun en çok tartışılması gereken noktalarından birini oluşturur. O halde bir başka önemli soru kendini hatırlatır: sinemaya gitmek toplumsal cinsiyet denklemi hatırlandığında nasıl bir eylem ve deneyim olabilir?

3 Burada Amerika’da Afro-Amerikalılar için Beyazlardan ayrı izlenen film deneyimi söz konusudur. Bu konuda bir başka örnek, Frantz Fanon’un bir sinema salonunda etrafındaki Beyazların bakışlarıyla ve perdede gördükleriyle kendisinin ırksal farkındalığını hissettiği eşitsiz sinemasal deneyimler kast edilmektedir (Bkz. Kırel, 2012, s.49-52).

### 1.1.Sinemaya Gitme Deneyiminde Kadınlar ve Erkekler

Günümüzdeki deneyimlerimizden yola çıkılırsa kimilerimiz için sinema salonunda “kadın olmak” ve “erkek olmak” arasındaki fark üzerinde yeterince düşünülmemiş olabilir. Bu gündelik yaşam pratiğinin kadın ve erkek seyirciler için karşılıklarını anlamaya çalışmak, ilgili başka soru(n)ları da beraberinde getirecektir<sup>4</sup>. Sinema ve temsil kavramları yan yana düşünüldüğünde genellikle filmlerdeki temsil sorunu akla gelir. Örneğin en temelde filmsel metinlerde kadının sunulmasında tartışma götürmez bir şekilde eril göz ve eril sinemasal üretim zihniyetinin ağırlığının bilinciyle hareket etmek önemlidir<sup>5</sup>. Bu nedenle de kadının sunumu popüler sinemada da bağımsız sinemada da anlatsal formülleri çok fazla değişmeyen bir çizgide paralellik göstermektedir. Bir başka deyişle, –üretim ve üretilen- açısından sinemanın eril bir alan olduğu peşinen kabul edilebilir bir durum tespitidir. Filmsel metinler bir yana bırakılırsa –yani sinema perdesinde yer alanların eril sinemasal dili ve dünyası- sinemaya gitmenin toplumsal cinsiyetle ilgisini ortaya koyacak kimi soruların da canlı bir biçimde yanıtlanmayı beklediği anlaşılır: sinemaya gitmek kadınlara ve erkeklere nasıl olanaklar ve kısıtlılıklar sunar? Kadınlar ve erkekler bu eylemi gerçekleştirirken hangi durumlarla karşılaşılır? Sinema salonunun ve sinemaya gitme eyleminin kadınlıkların ve erkekliklerin yeniden üretiminde nasıl bir işlevi olabilir? İlk sinemaya gitme deneyimleri nasıl hatırlanır? Bu hatırlayışta toplumsal cinsiyete dair farklar nasıl ortaya konur? Eylemin kendisi, içinde bulunulan mekân ve yaşanan deneyimler açısından sinema salonu aslında nasıl bir alan sunar? Bu alan toplumsal cinsiyet açısından cinsiyetlendirilmiş (gendered) bir alan mıdır? Kuşkusuz burada söz konusu edilen ve çoğaltılabilecek soruların her seferinde belli zaman dilimi ve yerle kısıtlanarak araştırılması, kendine özgü değişen/değişmeyen değerleri, tutumları, durumları ve geleneksel ve muhafazakâr olanın, egemen söylemin ve tüm bu cereyanlara karşı koymanın kendini nasıl hissettirdiğini gösterecek ipuçları sunacaktır. Her şeyden önce Türkiye’de sinema deneyimi ile ilgili yapılacak çalışmalar açısından geleneksel/modern çatışmasının ve modernleşme deneyimlerinin tarihsel dönemler içindeki egemen söylemlerle birlikte yeniden düşünülerek ele alınmasının zihin açıcı olacağı açıktır.

Sinema, seyirci<sup>6</sup> ve deneyim ilişkisine dair genel hatırlatmaların ardından konunun toplumsal cinsiyet bağlamında ele alınmasına yardımcı olacak temel kaynaklara kısaca değinilebilir. Miriam B. Hansen, erken dönemde kadınların sinemaya gitme deneyimleriyle ilgilenir. Hansen’e göre sinema, kadınlara medeni durumlarından, yaşlarından ya da geçmişlerinden bağımsız bir uzam açar. Hansen, Kathy Peiss’in çalışmasına değinerek New York’ta yüzyıl dönümünde işçi kadınlar ve boş zaman

4 Sinemaya gitmenin ekonomik, sosyal ve kültürel açıdan nüfusun tamamının ulaşabileceği bir eylem olmadığı açıktır. Seyircilerin sinemaya gitme deneyimlerinin temsil kavramı bağlamında tartışılan sınıf, ırk, toplumsal cinsiyet, sosyal statü vb. gibi kavramlarla birlikte ele alınmasıyla bütünlüklü bir çalışmaya ulaşılabilir. Örneğin farklı etnik ve dini kimliklere sahip grupların, sınıfların ya da LGBTI+ bireyler gibi toplulukların sinemaya gitme deneyimlerinin başka çalışmalar kapsamında irdelenmesiyle literatürdeki temsil boşlukları tamamlanacaktır.

5 Genel anlamda sinemada kadının varlığı ve popüler ve bağımsız sinemada erillik ve dişillğin sunulması hakkında temel tartışmalarla ilgili olarak (Bkz. Kirel, 2012).

6 Robert Stam kitabının “İzleyicinin Doğuşu” bölümünde seyirci ile ilgili kuramsal çalışmaların gelişimini kısaca özetler (Bkz. Sinema Teorisine Giriş, Çev. Selda Salman, Çiğdem Asatekin, Ayrıntı Yayınları, 2014).



ile ilgili araştırmasında ortaya koyduğu yoruma yer verir. Sinema çok çarpıcı bir biçimde kadınların kamusal, ticari eğlenceler dünyasına katılımlarını değiştirir. Sinemaların (kast edilen Nickelodeonlardır) artmasıyla seyirciler arasındaki çalışan kadınların yoğunluğu da artmıştır (Hansen, 2002). Hansen dönemin sinemasının efsanelerinden biri olan Rudolph Valentino çerçevesinde yıldızlar, kadın seyirci, deneyim, arzu, bakış ve modernlik deneyimlerini tartışmayı ihmal etmez. Yazar çalışmasında Valentino'nun kadın seyirci üzerindeki etkisini özdeşleşme açısından ele alır (Hansen, 1986) ve Valentino'nun canlandırdığı erkek kahramanın erotik nesne olarak nasıl düzenlendiği ile ilgilenir (Hansen, 1986). Yazara göre Valentino olgusu, değişen kadın(s)lık ve cinsellik söylemindeki anlamlı ama yine de güvenilir bir an olarak okunmayı hak eder. Bu nedenle bu olgu, erkeksilik, cinsel belirsizlik, sosyal marjinalite ve etnik Ötekilik açısından da sorgulanmalıdır (Hansen, 1986). Hansen'in kendine seçtiği kültürel malzeme üzerinden yapmış olduğu haklı uyarı, sinema ve deneyim ile ilgili yapılacak çalışmaları zenginleştirecek bir katkıdır. Her filmsel kültürel malzeme belirli açıcı kavramlar eşliğinde, üretildiği ve tüketildiği dönemlerin gereksinimleri göz önüne alınarak yorumlanmalıdır. Yeri gelmişken Valentino'nun Türkiye'de –özellikle oyuncunun şeyhi canlandırdığı filmlerinin- gördüğü ilginin, Doğu'nun-Batı'yla, Batı'nın Doğu'yla karşılaşması bağlamında modernlik deneyimi, Oryantalizm ve kendi kendine Oryantalizm gibi kavramlarla yeniden ele alınmasının ilgi çekici bir çalışma olacağı belirtilmelidir. Batılılaşma ve modernleşme telaşındaki ülkede kadın ve erkek seyircinin Valentino ile karşılaşmasının batıdaki seyirciden farklı bir deneyim olarak tartışılması anlamlıdır. Ayrıca kadın seyircinin varlığı, toplumsal cinsiyet olgusu, cinsellik ve özdeşleşme üzerinden sinemada Valentino efsanesi, modernlik göstergeleri ve gündelik yaşam dinamikleri ve diğer değişkenler düşünülerek ele alındığında anlamlı yorumlara ulaşılabilir. Kültürlerarası bir deneyim olarak sinema salonları da, içinde barındırdıkları filmsel metinler de aslında her zaman kendilerinden çok daha fazlasını 'söylerler'.

Seyircinin sinema salonu ve filmlerle kurduğu ilişki; süreç, mekân, deneyim ve toplumsal cinsiyet bağlamında çepeçevre ele alındığında sinemaya gitmenin kültürel karşılıkları daha net anlaşılacaktır. Örneğin Kracauer'in "Küçük Tezgahtar Kızlar Sinemaya Gidiyor" çalışmasında, yirmili yılların atmosferinde ve endüstriyel eğilimlerinde kadın seyircinin kendini hissettiren varlığı, filmsel içeriklerin oluşturulması ve bu içeriğin seyirciye etkisi açısından değerlendirilir (Kracauer, 2007). Filmlerin içerikleri yazarın deyimiyle "küçük tezgahtar kızlar"ı etkilemek üzerine kurulmuştur. Yazıda filmlerin özellikle de az maaşla çalışan kadın seyirciler üzerinden temellendirilerek yorumlanmasındaki cinsiyetçi vurgu dikkat çeker. Yirmilerin sonlarına doğru çalışma hayatına giren ve sosyal hayata katılmaya başlayan kadınların film endüstrisinin dikkatini çekmeye başladığı doğrudur. Ancak aynı dönemde benzeri bir biçimde erkek seyirciler de film endüstrisinin ideolojik etkisinden kendilerini sıyrabilmiş değillerdir. Sinema her dönem kadınlar ve

erkekler için toplumsal cinsiyet inşası bağlamında kendi –ikisi birbirini besleyen egemen ideolojiye ait olma ve ticari olma- ajandasını sürdürmeye devam edecektir. Ve yine tahmin edileceği üzere “sinemaya gitme özlemi”<sup>7</sup> sadece kadınları bağlayan bir durum değildir.

Seyircilerin deneyimlerini birebir anlatıların kullanımıyla derleyen ve yorumlayanlar alana önemli bir katkı sunarlar. Annette Kuhn, *An Everyday Magic: Cinema and Cultural Memory* (2002) adlı çalışmasında 1930’larda sinemaya gidenlerin deneyimlerini Sözlü Tarih yöntemiyle irdeleyerek bir boşluğu doldurur. Seyircilerin deneyimlerini doğrudan onların öykülerinden, anlatılarından öğrenme yolunu seçen Kuhn, Dhoest’in yorumuyla sinemaya gitme deneyiminin yan anlamlarını ve duygularını ortaya çıkarır (akt. Akbulut, 2014). Sinema ve seyirci üzerine çalışan bir başka isim olan Jackie Stacey, gazete ve dergilere ilan vererek ulaştığı 60 yaş üstü İngiliz kadın seyirciden 1940’larda ve 1950’lerde yaşadıkları sinema deneyimlerini aktarmalarını ister. Yazarın araştırmasının sonucunda anılan yıllarda kadın seyircinin sinemaya gitme nedenleri arasında gerçeklerden kaçış, özdeşleşme ve tüketiciliğin önemli yer kapladığı ortaya çıkar. Görüşmelerde kadın seyircilerin “törenleşmiş gece dışarı çıkma” deneyimlerinden bugünden bakıldığında en akla gelmedik biçimiyle sinema salonlarının yaşamsal konforundan söz ederek; “sinemalar sıcaktı, rahattı, cazip yerlerdi, bir çalışma gününden sonra rahatlanan yerlerdi. Bazen, kömür azsa ısınmak için sinemaya gidilirdi” ya da “birkaç saatliğine 1940’lardaki savaşı sinema unuttururdu” gibi açıklamalarla (Stacey, 2002, s.431) ifade ettikleri görülür. Anlaşılacağı üzere sinema ve deneyim kavramları derinlemesine ilişkiler kurularak dönemin toplumsal dinamikleri, toplumsal gereksinimleri, ekonomik gelişmeleri ve fiziksel koşulları ile birlikte ele alındığında anlamlı hale gelir. Bu çok boyutlu bakışa çoğu zaman kent ve kentlilik vurgusu ve modernlik deneyimi ve algısı da eşlik edecektir. Bu noktada kısaca sinemaya gitmenin kadın ve erkekler için nasıl bir deneyim olduğunu anlayabilmek açısından farklı bir coğrafyadan Ghana’dan bir başka örneğe değinilebilir. Ghana’da 1960’lı yıllarda sinemaya gidecek parası olmayan kimi erkek seyircilerin buldukları çözümü şöyledir; içlerinden en iyi öykü anlatıcısını seçip içeri gönderir ve böylelikle “kentli cool” görünmelerine yarayacak olan bazı özlü söz ve diyalogları, yürüyüşe, davranışa dair ayrıntıları ya da nasıl dövüşüleceğine dair incelikleri öğrenirler (akt. Branton, 2000). Bu örnekte olduğu gibi yaşanan yer, kent, toplumsal cinsiyet ve modernlik arasındaki bağda sinema filmlerinin ve salonların –gidilemediği durumlarda bile- erillik ve dişillik kurulumunda işlevi olan alanlar olduğu anlaşılır. Benzer deneyim aktarımlarına Türkiye’de de rastlanmaktadır. Ghana örneği üzerinden gidildiğinde bunun gelişmemiş ülkelere dair bir deneyim olduğu ve bu durumun dünyanın “gelişmiş” ülkelerinde de yaşanabilecek sınıfsal bir zorunlu deneyim olduğu unutulmamalıdır.

7 Miriam Hansen’in erken dönemde kadın seyirci ile sinema arasındaki ilişkiyi “sinema özlemi-craving for the cinema” deyişle tanımladığı hatırlanabilir (Hansen’den akt. Kirel, 2012, s.81).

## 2. TÜRKİYE'DE SINEMA SEYİRCİSİ VE DENEYİM İLİŞKİSİ

Türkiye’de sinema incelemelerinde seyircinin varlığını hissettiren akademik çalışmalar burada anılabilir. Örneğin, Nilgün Abisel’in 1982 yılında kaleme aldığı çalışması, 1928-1938 yılları arasını içinde seyircinin de olduğu bir biçimde etraflıca tarif eder<sup>8</sup>. Ayrıca Abisel’in *Türk Sineması Üzerine Yazılar* adlı derleme kitabında popüler sinema ve seyirci üzerine literatürü zenginleştirici katkılar sunulur. Engin Ayça’nın “Türk Sineması Seyirci İlişkileri” (1992) adlı çalışmasında sinema seyirci ilişkisi tarihsel değerlendirme bağlamında gündeme getirilir (Ayça, 1992). Gülseren Güçhan’ın “Sinema-Toplum İlişkileri” (1993) adlı çalışmasında seyirci denkleme katılarak alana katkı yapacak çalışmalarda yöntem konusu da ele alınır (Güçhan, 1993). Nezih Erdoğan’ın kaleme aldığı “Üç Seyirci: Popüler Eğlence Biçimlerinin Alınlanması Üzerine Notlar” (2001) çalışmasında (Erdoğan, 2001) ise seyirci dönemin gelişmeleriyle paralel olarak irdelenir. Erdoğan’ın seyirci ile ilgili çalışmaların yöntemsal handikaplarını hatırlatarak seyircinin sinema öncesi geleneksel eğlence formlarıyla ilişkisini bir devamlılık çizgisi içinde ele aldığı görülür<sup>9</sup>. Dilek Kaya Mutlu’nun (2002) tez çalışmasında ise altmışlı yıllarda yayınlanan Sinema ve Perde dergilerindeki köşelerde yer verilen seyirci mektupları aracılığıyla seyircinin sinemaya gitme deneyimine, Yeşilçam sinemasına, yıldızlara, sinema dünyasına yönelik istek, şikayet ve görüşlerine dair söylemleri yorumlanır. *Yeşilçam Öykü Sineması* (2005) adlı kitapta yer alan “Altmışlı Yıllarda Sinema-Seyirci İlişkileri” bölümü de film izleme kültürünü, kadın ve erkek seyircilerin deneyimlerini ve Yeşilçam döneminde sinemanın seyircisi için neler sunduğunu genel hatlarıyla ortaya koyar (Kirel, 2005). Z. Tül Akbal Süalp’in “Deneyim Ufkumuzun Sineması” (2008) adlı çalışması ise yazarın kişisel sinemasal deneyimlerinin ve yaşanan değişimlerin akademik tartışmalar eşliğinde gündeme getirilmesiyle (Süalp, 2008) kişisel olanla toplumsal olan arasındaki ilişkiye dikkat çeker.

Türkiye’de sinema seyirciliğinin çeşitli dönemlerine dair doldurulması gereken literatür boşlukları olduğu doğrudur. Bu anlamda Nezih Erdoğan’ın *Seyirci ve Bir Anlama Süreci Olarak Sinema* (1989) adlı doktora tezinin seyircinin film ile ilişkisini tartışan öncül çalışmalardan biri olduğu hatırlanmalıdır. Yine Özge Özyılmaz Yıldızcan’ın *Erken Cumhuriyet Döneminde Hollywood’un Alınlanması: Kadınlar, Gençler ve Modernlik* (2013) adlı doktora tezi otuzlu yıllarda sinema ve seyirci ilişkisinin kültürel etkilerini anlamaya yönelik önemli bir çabadır. Yazarın tezinde değindiği Eugene M. Hinkle’in *The Motion Picture in Modern Turkey* (2007) çalışması Türkiye’de erken dönem seyircilerinin sinemayla ilişkisini ele alan araştırmalardan biridir<sup>10</sup>. Hinkle’in 1932 yılında Ankara’da yaptığı ankette, ortaokul ve lise öğrencisi gençlerin takip ettikleri sinema dergileri, yıldızlarla ilişkileri,

8 Bkz. Nilgün Abisel, “1928-1938 Dönemi Türkiye’sinde Sinema Üzerine “Düşünceler””, *Türk Sineması Üzerine Yazılar*, İmge Yayınları, Ankara, 1994 ve içinde yer alan diğer yazılar.

9 Ayrıca Nezih Erdoğan’ın *Seyirci ve Sinema* (1992) adlı kitabı ve “The Making of Our America: Hollywood in a Turkish Context” (2005), “The Spectator in the Making Modernity and Cinema in Istanbul, 1896-1928” (2010) adlı çalışmaları da seyirci ve Türkiye’de seyircinin deneyimlerini tartışmaya açması açısından burada anılabilir.

10 Bu çalışmanın bir kısmının Hilmi A. Malik (Evrenol) tarafından Türkiye’de Sinema ve Tesirleri adlı bir kitapta Eugene M. Hinkle’in adı anılmadan kullanıldığı da belirtilmektedir (bkz. Özyılmaz Yıldızcan, 2013, s.5). Ayrıca *Kebikeç Dergisi*’nde de (2009) Hinkle’den “Modern Türkiye’de Sinema” adlı bir yazı yayınlamıştır.

sinemaya gitme alışkanlıkları kısaca sinema ile kurdukları ilişki sorgulanır. 1933 yılında Türkiye’de 29 sinema dergisi yayımlandığını ve ayda 31.110 tane satıldığını da ekleyen Hinkle, bu dergiler arasında bulunan Holivut dergisinin elden ele dolaşarak satış rakamından daha fazla kişiye ulaştığını belirtir (Hinkle’dan akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013). Kaynakta yer alan ve 1932 yılında Beyoğlu’ndaki sinemalara dair bilgiler ise şöyledir: Beyoğlu’ndaki 1. sınıf sinemalardaki 45 gösterimin kayıtlarına göre izleyicilerin % 63.51’i erkek ve % 36.49’u kadındır. Yine Beyoğlu’ndaki 25 gösterimde seyircilerin çoğunluğunun 30 yaş altı olduğu görülür (Hinkle’dan akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013). Hinkle’ın ayrıca Ankara’da ilkökul, ortaokul ve lise öğrencileriyle sinema alışkanlıkları ve beğenileri üzerine yaptığı anket çalışması içerdiği detaylar açısından ilgi çekicidir. Anket, 465’i ilkökul öğrencisi olmak üzere toplam 920 (143 erkek ve 322 kız ilkökul ve 244 erkek ve 211 kız ortaokul ve lise) öğrenciye uygulanır. Anket sonucuna göre sinemaya gitme sıklığı, cinsiyete göre hemen hemen değişmezken genç erkeklerin kızlara oranla çok daha fazla sinemaya gittikleri anlaşılır. Ankette genç erkeklerin % 57’si arkadaşlarıyla ya da yalnız sinemaya gittiklerini belirtirken, kızların %90’ı aileleri, aile dostları, ağabey ya da ablalarıyla birlikte sinemaya gittiklerini söylerler. Ankete katılan 211 genç kızın arasında sinemaya yalnız giden yoktur. Sonuçlar Ankara için böyleyken İstanbul’da gençlerle yapılan derinlemesine görüşmelerde –çalışmada vurgulanan haliyle- “babası imam olan” bir kız dışındaki tüm kızların ailelerinden izin alma sorunu yaşamadan sinemaya gittikleri ve bu aktiviteyi yalnız ya da arkadaşlarıyla yapabildikleri, hatta flört ettikleri erkek arkadaşlarıyla sinemaya gidebildikleri anlaşılmaktadır (Hinkle’dan akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013). Özyılmaz Yıldızcan, görüşmelerin sinemaya giden gençlerle yapıldığını hatırlatırken, kentnin büyüklüğü nedeniyle İstanbul’un gizlice sinemaya gitmeye uygun olduğunu ve çalışmadan İstanbul’da sinemaya gitmek isteyip de ailesinden izin alamadığı için bunu yapamayan genç kızların olmadığı gibi bir sonuç çıkarılmaması gerektiğini haklı olarak belirtme ihtiyacı duyar (Özyılmaz Yıldızcan, 2013). Hinkle’ın çalışmasında yer verdiği; “Sinemada çok sık ağlarım ve filmin erkek ve kadın kahramanları ilginçse bunu çok severim” diyen “pek çok okula yazılan ama hiç birine devam etmemiş” olduğu belirtilen 19 yaşındaki erkek seyircinin aktardıkları ilgi çekicidir. Çalışmada sinemada ağlamakla ilgili; “Trajik ve dramatik filmlerde genellikle ağlarım ve bu filmleri aşırı derecede severim” (22 yaşında/Kız), “Bütün dokunaklı filmlerde ağlarım ve bunu çok severim” (21/Kız), “Sinemada sık sık ağlarım. Bir sahneyi özellikle unutamıyorum, bir kız feci bir dağ kazasında nişanlısını kaybetmişti... Ağlamamı durduramamıştım ve babam eğer bu saçmalığı kesmezsem beni eve götürmekle tehdit etmişti” (20/Kız) ve “Filmlerde sık sık ağlarım ve bunu fazlasıyla severim” (19/Erkek) gibi (Hinkle’dan akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013, s.81-82) paylaşımlarla karşılaşılır. Filmlerde ağlamak üzerine altmışlı ve yetmişli yıllarda da benzer paylaşımların olması bu durumun devam ettiğini göstermektedir. Ayrıca seyirci için film seyrederken duygulanmanın önemli olduğu anlaşılır. Şu

anda ulaşılması giderek zorlaşan otuzlu yılların seyircisinin gündelik yaşamında sinemanın yerini anlamak için Hinkle'ın yaptığı derinlemesine görüşmelerin birebir yayınlanmasının değeri bir kez daha ortaya çıkar. Her ne kadar sözü edilen çalışma araştırmanın yapılma amacı ve görüşülen kişilerin seçimi gibi parametreler nedeniyle dönem seyircisinin deneyimi hakkında bütüncül bir fikir vermek açısından yeterli olmasa da eldeki az sayıda çalışmalardan biri olması nedeniyle önemlidir.

### **2.1.Sinema Deneyimine Dair Sözlü Anlatılar**

Seyircilerin deneyimlerine ait bilgilerin derlenmesi konusunda araştırma yapmak isteyenlere yardımcı olacak yaklaşım ve yöntemlere değinmekte yarar vardır. Daha önce yer verilen çalışmalarda görüldüğü üzere anket ve derinlemesine görüşmeler aracılığıyla bu türden bilgileri derleyebilmek mümkünken Sözlü Tarih yönteminin de alana katkı sunacak deneyimlere ulaşmaya yardımcı olabileceği eklenebilir. Sözlü Tarih yönteminin belli bir döneme ait kişisel tanıklık ve/veya yaşantıların, belleğin derinliklerinden çıkarılıp değerlendirilmesi yoluyla, toplumların tarihlerinin inşasına katkıda bulunan, çeşitli konulardaki (insani ilişkiler, ev-içi hayatlar, anne-çocuk ilişkileri vs.) anıların derlenmesiyle yazılı tarihin saptayamayacağı bilgilere ulaşılmasını sağlayacağı açıktır (Thomson'dan akt. Akbulut, 2014). Kottak'ın belirttiği gibi Sözlü Tarih, yalnızca bir kayıt faaliyeti değildir. Aynı zamanda bir görüşme hazırlığı, görüşme süreci ve görüşme sonrası “katılımcı gözlemcilik” tekniklerinin kullanıldığı etnografik bir araştırma tekniğidir (Kottak'dan aktaran Akbulut, 2014). Serdar Öztürk de bize iletişim araştırmalarında Sözlü Tarih yönteminden yararlanılarak yapılacak katkıları ve yöntemin özelliklerini tartıştığı çalışmasında Sözlü Tarih'in yazılı kaynakların iktidarının ötesindeki bilgilere ulaşma potansiyeli taşıyan bir araştırma alanı olduğunu hatırlatır (Öztürk, 2010). Sinemada Sözlü Tarih çalışmalarının yönetmenler, sanatçılar, film makinistleri, kameramanlar, ışıkçılar gibi işin üretiminde ve gösterim kısmında yer alanlardan seyircilere ve izlenen mekânlara kadar ayrı bir makalenin konusu olacak kadar geniş bir sahayı oluşturacağını hatırlatan Öztürk'ün çalışmasında sinemayla ilgili bir örnek olarak Esmâ Karakoç ve Hilal İnceplik'in 2006 yılında Sözlü Tarih yöntemiyle Lale Çelik ile yapmış oldukları projelerinde ulaştıkları Giresun ve Tirebolu'da açık hava sinemaları konusunda bilgilere de yer verilir. Öztürk, anlatılardan sinema seyretmenin seyir öncesi ve sonrasıyla bir kültür, bir alışkanlık, bir ritüel haline geldiğini hatırlatarak, insanların zamanlarını sinema seyretmeye göre konumlandıklarını, sinemanın insanların eylemlerini ve davranışlarını yönlendirmede merkezi durumda olduğunu vurgular (Öztürk, 2010). Aynı çalışmada yer alan Ayşe Mirza'nın Sözlü Tarih yöntemi ile 2006 yılında Pakize Çağlar (1950) ile görüşerek ulaştığı bilgilere yer verilebilir. Çağlar'ın çocukluğunda Eskişehir-Bursa yolunun Haymana'dan geçtiği zaman yol boyunca lokanta ve eğlence mekânlarının dikkat çekici varlığı gözler önüne serilir. Haymana, Ankara'nın en modern ilçelerinden biridir ve birden fazla sineması olan, “kürk mantolarıyla parklarda oturan kadınların” olduğu bir yerdir. Açık ve kapalı sinemalarda kadınlar, erkekler ve çocuklar bir aradadırlar.

Haymana'nın bu canlılığı yolun değişmesiyle birlikte sona erer. Lokantalar, oteller, sinemalar bir bir kapanır. Katılımcının deyişiyle “eğitimli kültürlü” kesimler ilçeyi terk eder ve Haymana'nın “kaos” dönemi başlar (Mirza'dan akt. Öztürk, 2010). Ayrıca, Övgü Gökçe'nin bir sinema profesyoneli olan İlhan Arakon ile yaptığı çalışma, sinemayı tarihsel boyutuyla anlamak açısından Sözlü Tarih ve görüşmelerin önemini hatırlatan bir başka çabadır (Gökçe, 2006). Sinemanın seyircili tarihini yazmanın önemini vurgulayan Hasan Akbulut, “Sinemaya Gitmek ve Seyir: Bir Sözlü Tarih Çalışması” (2014) adlı makalesinde Sözlü Tarih yöntemini kullanarak, 1960'lı ve 1970'li yıllarda sinemaya giden 78 seyirci ile yapılan görüşmelere yer verir. Çalışma için Türkiye'nin farklı illerinden en yaş almış olanı 1930, en genci 1963 doğumlu olan ve kadın ve erkeklerle görüşülür ve onların anlatıları yardımıyla sinema deneyiminin neye benzediği, nasıl bir işlevi olduğu araştırılır (Akbulut, 2014). Akbulut'un makalesinde sinema ve seyir deneyimi açısından seçilen anlatılar sınıflandırıp başlıklar altında toplanarak yorumlanır. Anılan çalışmadaki başlıklar; “Sinema, 1960'lı ve 70'li yılların ucuz, popüler ve özellikle belli bir toplumsal kesimi için neredeyse tek eğlencesidir”, “Anlatılar, sinemanın aynı zamanda bir sosyalleşme, bir araya gelme olanağı sunduğunu vurgular. Sosyalleşme olanağı veren sinema deneyiminde açık hava sinemalarının ise, özel bir yeri vardır”, “Sinema anlatıları, seyirciye, ortak bir “biz” kültürünü oluşturan referans çerçevesi sunar”, “Sinemaya gitmek, kolektif bir deneyim olarak hikâye edilir”, “Sinema, modernleşmenin, modern yaşam pratiklerinin öğrenildiği ve yansıtıldığı bir ortamdır, şehir hayatının temel bir bileşenidir”, “Görüşmecilerin anlatılarında sinema, taşranın, kasabaların da kültürel lokomotifleri olarak görülür. Anlatılar, bunda yazlık sinemaların büyük bir yeri olduğunu ortaya koyar”, “Sinema sınırı aşma deneyimi sunar”, “Sinema, çocukluk yıllarının kaçamak dinlenen ve seyredilen tatlı bir anısı olarak hikâye edilir. Sinema ve çocukluk eşleştirmesi, sinemaya da çocukluk gibi bir masumiyet atfeder” ve “Sinema deneyimini anımsamak, hikâye etmek, “geçmişte her şey daha iyi ve güzeldi” biçiminde bir nostalji duygusu üreterek, öznenin şimdiki toplumsal gerçekliğe eleştirel ve mesafeli bakmasına neden olmaktadır” (Akbulut, 2014, ss. 5-14) biçiminde sıralanır<sup>11</sup>. Yeşilçam döneminde Van'da sinema kültürüne odaklanan çalışmasında Arzu Ertaylan (2013), kaynak sıkıntısının kendisini görüşme tekniğine dayalı bir yöntem geliştirmek zorunda bıraktığını belirtir. Yazar betimsel analiz yöntemini kullanarak yapılandırılmış görüşmeler yapar ve 1940'li yıllardan 1980'li yıllara gelene kadar Van'da sinema kültürünü ortaya koymayı amaçlar. Ertaylan'ın çalışmasını ildeki sinema salonları, salonların fiziki koşulları ve matinelere, izleyici tepkileri, salonlarda gösterime giren filmler, filmlerin tanıtımı ve rekabet koşulları,

<sup>11</sup> Hasan Akbulut'un “Cinemas as a Heterogeneous and Multidimensional Strategy: Narratives of Woman Spectators” (2017) çalışmasına burada kısaca yer verilebilir. Yazarın 50 kadın seyirci ile 1960 ve 1970 yıllarındaki sinemaya gitme deneyimleri üzerine yapmış olduğu görüşmelere dayanarak yorumladığı üzere kadın seyircilerin anlatılarında sinemaya gitmek kısıtlı ekonomik ve kültürel olanaklar yüzünden bir boş zaman geçirme eylemi olarak görülmektedir. Bu eylem sosyalleşme, kadınların çevrelerinde statü sağlamaları, kentli kimliğin kazanılması ve aidiyet kurulumları açısından önemlidir. Sinema binalarının etkileyciliği ve sihirli atmosferi de vurgulananlar arasındadır. Sinemaya gitmek giyim, yiyecek, içecek gibi zenginlik göstergesi olabilen farklı yaşam pratiklerine dair kimi tüketim alışkanlıklarının da doğmasını teşvik edebilir. Yazlık sinemalar lüksten uzak yanları ile evdeymiş hissi yaratabilirler. Melodram filmlerini seyredirken ağlamak ve rahatlamak mümkün olabilir. Kadın seyirci için ağlamak iyi bir filmin kriteridir. Evli olmak kadınların sinemaya gitme deneyimleri açısından farklılaştırıcıdır. Evlenene kadar kadınlar aile çevreleri ile sinemaya giderler (Akbulut, 2017, ss. 539-540).

istihdam sorunu ve ilçelerde sinema temaları oluşturur (Ertaylan, 2013). Yazarın çalışmasında sinema kültürü ve kent ilişkisi olabilecek en geniş boyutuyla yaşayan tanıkların anlatılarıyla oluşturulur. Her temanın altında seyirci deneyimlerine dair bilgiler bulmak olasıdır<sup>12</sup>. Yine yakın tarihli bir başka çalışma örneği olarak Ali Sait Liman'ın “Gaziantep’te Sinema, Seyir ve Seyirci (1923-1980)” (2014) adlı makalesi verilebilir. Sözlü tarih yöntemine dayanarak yapılan araştırmada 1920’lerden başlayarak 70’lerin ortalarına kadar Gaziantep’te sinemanın gelişimine odaklanılır. Makalede döneme tanıklık edenlerden edinilen bilgiler ilgili dönemlere ait bilgilerle karşılaştırılarak kontrol edilmiş ve değerlendirilmiştir (Liman, 2014). Yapılan görüşmelerdeki bilgiler aracılığıyla Gaziantep’te sinema kültürüne ve daha ağırlıklı olarak sinema salonlarına dair ayrıntıların toplandığı çalışma da kent ve sinema ilişkisi bağlamında alana önemli bir katkı sunar. Anılan makale sayesinde resmi kaynaklarda bulunamayacak bilgilere erişilmiş, sinemaya gitme kültürünün gündelik yaşamdaki ve Gaziantep özelindeki halleri irdelenmiştir. Kentlerde sinema kültürü ile ilgili olarak yeni tarihli bir başka çaba Ekrem Hayri Peker’den gelir. “Bursa’nın Yazlık Sinemaları” (2015) adlı derlemesiyle şehirle ilgili tarihsel belgeleri çoğaltmak adına bir katkı sunan yazar, Bursa’daki yazlık sinemaların tespitini yaparken bölgede yaşayanların deneyimlerine ve bilgilerine başvurur. Tek tek yazlık sinemaları listeleyip haklarındaki bilgileri toplayan yazarın titizlikle derlediği görüşmelerde seyir deneyimi ve sinemaların fiziksel koşulları üzerine önemli paylaşımlar vardır. Bursa’nın zengin nüfus çeşitliliğinin hissedilebildiği görüşmelerde kentteki gündelik yaşamda, sinemaların nasıl bir yeri ve işlevi olduğuna ve yaşanan değişime dair çeşitli aktarımlar yer alır. Ayrıca günümüzde yerleri yok olan sinemaların bugünkü durumları ve eskiden buldukları yerlerdeki değişimlerin kaydedilmesi de önemli bir çabadır (Peker, 2015). Türkiye’de sinema kültürüne dair seyir ve deneyimi içeren çalışmaların çoğaltılması alandaki boşluğun her geçen gün doldurulması açısından umut vericidir<sup>13</sup>.

### 3.YEŞİLÇAM DÖNEMİ

Sinema salonlarının ve seyirci sayısının çoğaldığı Yeşilçam döneminde seyircinin sinemayla bağı oldukça kuvvetlidir. Abisel, göç ve kentleşme sürecinin etkisiyle seyirci için “başı sonu belli” dünyaların başka deyişle “düzenlilik” duygusunun sarsıntılı dünyasında seyirciye sığınacak bir liman işlevi gördüğünü ileri sürer ve bütünle kaynaşma duygusunun önemine değinir (Abisel, 1994). Bu açıdan seyircinin “hareketli” dış dünyadan kopup, kendi deneyimlerine sahip

12 Gülsiren Mungan Yavuztürk’ün “Ankara’da Yayımlanmış Sinema Dergilerinin Kısa Tarihçesi” (2013) adlı çalışması da burada ana hatlarıyla ele alınabilir. Erken Cumhuriyet döneminde Ankara’da sinema dergilerine odaklanan çalışmada sinema dergilerine, dergilerin yayın hayatına girme amaçlarını nasıl açıkladıklarına, magazin haberlerine ve sinema dergiciliğinin günümüze kadar süren gelişimine değinilir. Çalışmadan dönem içindeki seyircilerin sinemayla dergiler aracılığıyla kurduğu ilişkiyi ve bilgilene hallerini anlamak açısından dolaylı olarak yararlanmak mümkündür. Ayrıca dökümü yapılan dergilerde yer alan okuyucu mektupları vasıtasıyla da görüşülmesi ve ulaştırılması fiziksel olarak mümkün olmayan seyircilerin deneyimlerine erişilebilir.

13 Burada yer kısıtlılığı nedeniyle tek tek detaylı söz edilmesi mümkün olmayan ancak alan yazınına kapsamlı katkılarda bulunmuş diğer çalışmaları gündeme getiren iki çalışmanın hatırlanmasında yarar vardır. Bu açıdan Aydın Çam ve İlke Şanlıer’in “Türkiye Sinema Mekanları, Seyir ve Seyirci Araştırmaları Bibliyografyası: Yaklaşımlar, Kaynaklar ve Yöntemler” (2020) ve Dilar Diken Yücel’in “Türk Sinemasında “Seyir ve Seyirci” Çalışmalarında Akademik Alanyazına Bakış” (2020) çalışmaları alana ilgi duyanlar için yol gösterici olacaktır.

olduğunu varsayabileceğimiz diğer seyircilerle yan yana sinema salonlarında film izlemelerinin ardında yatan nedenler arasında Abisel'in iddia ettiği duygu ağır basar. *Yeşilçam Öykü Sineması*'nda vurgulandığı üzere Yeşilçam'ın seyircisiyle var olan bir popüler film üretim pratiği olması önemsenmelidir. Bu yüzden film üretenlerin “birbirlerine tutunmaya” çalışan, dış dünyadaki “kaygan zemin”den “geçici” olarak kendilerini kurtarıp sinema koltuklarına “sığınan” seyirciyi ürkütmeyecek ve egemen ideolojiyi her seferinde olumlayacak söylemlere sahip filmlerle “avutuyor” olmaları olayın bir başka kültürel boyutu olarak okunabilir. Hızlı toplumsal değişim ve dönüşüm zamanlarında sinema sadece eğlendiren bir araç değildir (Kırel, 2005). Sinemaya gitmek, düzgün giyinerek evden çıkmak, bilet almak için gişede sıra beklemek, fuayede filmin başlamasını beklerken kulağın çalacak gongda olması, yer göstericinin ardından koltuklara oturmak vs. açısından törensi bir eylemdir. Tüm bu ritüellerden sonra film seyretmeye geçilir. Böylece seyirci yaşadığı dünyadan yavaş yavaş soyutlanarak başka dünyalara yolculuğa çıkar. Sinemaya gitmek aynı zamanda bir sosyalleşme deneyimidir. Açık ya da kapalı sinema mekânlarında seyirci kendisi gibi filme gelenlerle yan yana omuz omuzadır. Film sırasında duyulan kahkahalarla, tezahüratlarla, ıslıklarla kendisi gibi orada bulunan diğer seyircilerin farkına vararak film izlenir. Bu bağlamda dönemin seyir dinamikleri düşünülürse film izlemek her şeyden öte yalnızlaştırıcı bir süreç değildir (Kırel, 2005).

Altmışlı yıllarda sinemaya giden seyircilerin belleklerindeki ilgi çekici ayrıntılar, sinemanın gündelik yaşamdaki yerini bize hatırlatır; “Sinemaya ailecek gidiliyordu. Localar da vardı. Localara kalburüstü insanlar, sözlüler, nişanlılar, kıskanç kişiler gelir otururdu”, “Nişanlandık, nişanlımla sinemaya gideceğim, yalnız olmaz dediler, ikimizi göndermediler. Hısım, akraba bu gibi durumlarda eşlik ederlerdi. Sinemaya yalnız gidilmezdi”, “Sinemada gençler genç kızların saçlarını çekerlerdi, sözler söylerlerdi”, “Öpüşme pek yoktu filmlerde çok az yani, Neriman Köksal çok öpüşürdü Orhan Günşiray'la çok öpüşmüştür. O öpüşürken ıslık çalınırdı, bazen yuhananırdı. ıslık sesinden geçilmezdi. ‘Makinist bir daha göster diye’”, “İki sevgili localara giderlerse anlaşılırdı, onlar film için gelmemişler sinemaya başka şey için gelmişler diye” (Kırel, 2005, ss.156-158). Yukarıda yer alan görüşmelerde ağırlıklı olarak altmışlı yıllara ait deneyimlerin vurgulandığı göz önüne alınırsa, kadın seyircilerin sinema salonundaki “kısıtlı” özgürlüğü bir kez daha kendini hatırlatır. Kadın seyircilerin sinema salonlarında özellikle cinsellik bağlamında karşılaştıkları imâ ve deneyimin toplumsal, sınıfsal, kültürel ve fiziksel koşullarla ilintisini irdelemek bu çalışmanın kapsamını aşacak denli detaylı bir araştırma yapmayı gerektirir. Bu anlamda locaların cinselliği ve sınıfı çağrıştıran yanı önemli bir başka ayrıntı olarak incelenmeyi bekler. Sinema salonlarının fiziksel olarak yan yana geliş nedeniyle iki karşı cins arasında olası ya da var olan/var olabilecek bir ilişkiyi imâ eden yanı ön plana çıkar. Ayrıca yukarıda yer verilen görüşmelerde vurgulanan sinemaya yalnız gidil(e)meme hali ve bu anlatılarda ağırlıklı olarak “başka”larının deneyimlerinden söz ediliyor oluşu ilgi çekici noktalar arasındadır.



Yeşilçam sinemasının seyircileri için sinema salonlarının –ister kapalı, ister yazlık açık sinemalar- modernliği çağrıştırmalarına rağmen, eril ve muhafazakâr mekânlar olduklarını belirtmek gerekir. Bekâr genç kadınlar için olduğu kadar, kadın seyirciler için de sinema salonları erkeklerle aralarına set çekilmesi gereken, eş, dost, akraba tarafından korunarak gidebilecekleri ve mahremiyetlerini koruduklarını ispat etmek zorunda kaldıkları, cinsellik çağrışımı, çatışmalı deneyimlerin yaşandığı mekânlardır. Buna perdede gösterilen filmlerin cinsiyetçi metinleri ve eril zihniyeti meşrulaştıran yapısı da eklendiğinde, kadınlar için bir özgürleşme ve dışarıdaki sosyal hayata katılma imkânı olarak görülebilecek sinemaya gitme eyleminin eleştirel biçimde yeniden sorgulanması anlamlıdır. Türkiye’de kadınlar üzerindeki gelenek baskısının görünür ve görünmez varlığı hesaba katıldığında sinema salonlarının anlamı daha net ortaya çıkar. Sinemaya gitme eyleminin kültürel olarak değerlendirildiğinde aygıtın varlığından da kaynaklandığı üzere modern olmakla ilintisi vardır. Filmsel metinlerdeki modernliğin vurgulanmasıyla birlikte düşünüldüğünde bu çatışmanın hissedilir bir biçimde duygusal ve fiziksel anlamda kendini hatırlattığı mekânlar olarak sinema salonlarının, kadın seyircilerin deneyimleri açısından modern ve gelenekselin arasında kalınan/salınan ikircikli ve çatışmalı alanlar olduğu da kabul edilebilir. Sinema mekânlarında yaşanan çatışmanın kaynağı bir yandan filmsel metinler aracılığıyla salık verilen eril muhafazakâr toplumsal düzenleme yoluyla gelenek ve gelenekselliğin kutsanması diğer yandan modernlikle ilgili baskının kendini hissettirmesindeki kararsızlığın salınımında aranabilir. Perdede seyredilen Yeşilçam filmlerinde modern/geleneksel çatışması kendini her zaman hissettirecektir<sup>14</sup>. Son tahlilde Yeşilçam dönemi söz konusu olduğunda sinema salonları eril, cinsiyetçi, heteroseksüel ve geleneksel olanla “modern” olanın çeşitli düzeylerde harmanlandığı ve aslında geleneksel ve muhafazakâr olanın önerildiği bir evren sunacaktır. Dolayısıyla popüler sinemanın ailenin ve evliliğin kutsandığı anlatı evreninde varlığı negatif olarak imlenen kadın özgürlüğünün ve özgür cinselliğin yeri yoktur. En çarpıcı örneğiyle filmlerde modern (kentli ve burjuva) kadınların cinsel deneyimlerini özgür biçimde yaşayabildiği ancak filmsel metnin sınırları içinde merkezde kalamadıkları ve mutlu olmalarına izin verilmediği görülür. Ya da cinselliği sorun etmeden yaşayan kadınların ağırlıklı olarak seks işçileri olduklarına rastlanır ki onlar da asla mutlu değillerdir! Bu nedenle kaçamak sevişmeler filmlerde de sinema salonlarında da kendini hissettirirken, sonuç olarak makbul olanın geleneksel aile ve evlilik olması şartıdır. Sinema salonlarında kadınlar ve erkekler arasındaki “gerilim”in ve sinemanın cinsellik çağrışımı “karanlığı”nın kültürel ve sosyolojik olarak yeniden yorumlanması gerektiği açıktır. Bu nedenle sinemaya gitmek aracılığıyla dışarıdaki hayata katılan kadınların<sup>15</sup> yaşadıklarının şimdiye kadar tahmin edilenin

14 Yeşilçam sinemasında kadının temsili açısından (Bkz. Serpil Kirel, Aylin Ç. Duyal, “Sinemada Kadının Varlığı ve Temsili Üzerine: Ötekileştirilmenin Dayanılmaz Ağırlığı”, Sinemada Bir Asır, Ankara, 2014, s.291-292).

15 Erkeklerin de benzer baskıları üzerinde hissediyor oldukları ileri sürülebilir ancak erkekler dış dünyaya katılma konusunda daha özgür oldukları için burada kadının konumu ve deneyimi daha fazla önemsenmiştir. Ayrıca aşındırma deneyiminin sadece toplumsal cinsiyet üzerinden değil sınıf, ırk, kimlik, kültür vb. gibi diğer kavramlar çerçevesinde de tartışılması alana katkı sağlayacaktır.

ötesinde aynı zamanda toplumsal olarak verili sınırları zorlamaya yarayabilecek bir aşındırma deneyimi olma olasılığı tartışmaya açılmalıdır.

#### **4.BİR KARŞILAŞMA MEKÂNI OLARAK ‘KARANLIK’ SİNEMA SALONLARI**

Türkiye’deki deneyimler düşünüldüğünde sinema salonlarının “cinselliği çağrıştıran” hali, başka deyişle “modern” bir alışkanlık olarak sinema salonlarının hem mekânsal düzenlemesi, hem kadın-erkek karanlıkta birlikte film seyredilmesi, hem de perdedeki filmlerdeki öpüşme gibi cinsellik içeren görüntüler nedeniyle “adaba uygun olmama” potansiyeli ile “kirli”ymişçesine kabul edilmesi konunun üzerinde kültürel açıdan durulmayı gerektirir. Sinema salonlarının gelişimi ve sinemaya gitme eyleminin yaygınlaşmasıyla “kirli” bir yanı olduğunu ileri sürenlerin çokluğu şaşırtıcıdır. Bu konuda yanlış bir algıya neden olmamak için bu tür ahlakçı tavırların sadece ülkemizde gerçekleşmediğini hatırlatmak gerekir. Benzer kaygılar dünyanın hemen hemen her yerinde geçerli olagelmiştir. Örneğin İngiltere’de bu konuyla ilgili konseyler oluşturulmuştur. İngiltere’de 1910 yılında 1.600 sinema varken bu sayı 1916’da yaklaşık 3.500’e çıkar. Bu kadar çok sinema inşa edilince de ahlakçılar durumu sansürün gerekliliği ve yasaklar çerçevesinde gündeme getirmeye başlarlar. Sinema salonlarında sevişildiği, çocukların tacize uğradığı, eşcinsel ilişki deneyimlerinin yaşandığı konusunda da bu konseylerin araştırma yaptıkları ve salonlara baskınlar yaparak raporlar sundukları bilinmektedir (Rapp, 2002). Bu açıdan Türkiye bağlamında da örnekler verilebilir. Örneğin Hakan Kaynar çalışmasında, sinema salonlarının “yakalanma tehlikesinden dolayı mahalle aralarına saklanmış evlerde, hatta geceleyin Haliç üzerindeki kayıklarda gerçekleşen kaçamakları alıp şehrin içine” (Kaynar’dan akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013, s.100) getirdiğini hatırlatır. 1930 öncesi seçkin zümreleri salonlara çekmek için yapılan locaların otuzlarla birlikte işlevlerinin değiştiği iddia edilir (Duhani’den akt. Kaynar’dan akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013). Burçak Evren de “sınır tanımayan ve hiç kimse tarafından yadsınmayacak izdüşümlerini hoş bir loşlukta beyazperdeye yansıttıkları bu küçük mekânları” cinsellikle ve sağladığı özgürlükle ilişkilendirerek ele alır (Evren’den akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013, s.100). Bu bağlamda yine Hinkle’ın gerçekleştirdiği çalışmaya dönersek yazarın 1932’de Pera’da altı tane birinci sınıf sinema salonundaki 27 gösterimi gözlemlediği anlaşılır. Aktarılan gözlemlerde yalnızca bir gösterim haricinde tüm salonlarda öpüşen, hatta daha da ileri giden çiftler olduğu belirtilir. Hinkle, gözlemine dayanarak bu yakınlaşmaların üçünde “profesyonel” kadınlar olduğunun bilindiğini de raporuna ekler (Hinkle’dan akt. Özyılmaz Yıldızcan, 2013). Türkiye bağlamında ayrıca locaların varlığı ve çağrıştırdığı cinsellik yüklü anlam üzerinde durulmalıdır. Hatırlanırsa altmışlı yılların Yeşilçam dönemindeki seyircilerine deneyimleri sorulduğunda bu durumun; “İki sevgili localara giderse anlaşılırdı, onlar film için gelmemişler sinemaya, başka şey için gelmişler diye” (Kirel, 2005, s.158) biçiminde tarif edildiği aktarılmıştı. Yine seyircilerin paylaştıkları deneyim anlatılarına başvurularak devam edilirse

O. G'nin (1946/Erkek), Şan Sineması'nın derin locaları olduğuna ve bu locaların gençlerin "aşk mekânı" olarak kullanıldığına değinmesine de burada yer verilebilir<sup>16</sup>. Sinema salonunun "derin loca"larının "aşk mekânı" olarak tanımlanması localarla ilgili genel algıyı ve gündelik yaşamda bu mekânların çok amaçlı kullanımını bize yeniden hatırlatır. Sinema salonunda cinsellikle ilgili deneyimlerini paylaşan erkek seyircilerden bir diğ erinin: "Gaziosmanpaşa'da Zengin Sineması vardı. Manitamızı alırdık, loca kiralardık, biraz pahalı olurdu, aşk filmi izlerdik..."<sup>17</sup> biçiminde aktardığı görülür. Paylaşılan deneyimde vurgulanan zamanın yetmişlerin sonları ya da seksenli yıllara ait olduğu tahmin edilebileceği gibi localarla ilgili beklenti ve kullanım biçiminin devam ettiği de anlaşılabilir.

#### 4.1.Bölünmüşlük Deneyimi

Deneyim anlatılarına başvurulduğunda sinema salonlarındaki sınıfsal ve toplumsal cinsiyet zeminli bölünmüşlük ve ayırım dikkat çeker. Yeşilçam döneminde ailelerin ve bekârların yerlerinin karıştırılmayacak kadar katı bir biçimde birbirinden ayrıldığı ve bu ayırımın sorgulanmadan kabul gördüğü de iddia edilebilir. Bu bağlamda erkek/kadın seyircilerin deneyimlerinin bir yanı sıra bir diğ erinin yaşadıklarını tarif edebilme özelliğiyle birlikte ele alınmasında yarar vardır. Paylaşım anlatılarında toplumsal cinsiyet ayrımıyla birlikte sınıf ve sosyal statü gibi diğ er ayrımların da mekânı tarif ederken kullanılması dikkat çeker. Örneğin M. Z. T.'nin (1957/Erkek) deneyimleri sinema salonunun bölünmüşlüğünü kanıtlar: "... Balkon biraz daha pahalı olabiliyordu ve daha çabuk kapılıyordu. Özellikle aileler balkonda otururdu, bekârlara pek balkonu vermezlerdi. Yani bayanlarla birlikte gelenler ya da bayanlar balkonda oturur, bekâr erkekler aşağıda otururdu genellikle"<sup>18</sup>. M. Z. T.'nin (1957/Erkek) yetmişli yıllar için hatırladıkları ise şöyledir: "Genelde yan yana oturmazlardı. Erkekler aynı sırada bayan varsa mutlaka bir koltuk boş bırakıp otururdu. Ya da grup halinde gelmişlerse kendi grubundaki erkek yanına otururdu, yabancı bir erkekle yan yana gelmezlerdi"<sup>19</sup>. Benzer bir yoruma sinema ile ilgili kaynaklarda aktarılan deneyimlerde de rastlanır. Yazlık sinemalarda da durum aynıdır; "ailelerde yeni serpilgen genç kızlar varsa, bunlar genellikle anne-babalarının tam arasına oturtulur, yanlarına yabancı birilerinin oturmasına böylelikle set çekilirdi"<sup>20</sup>. Bir başka anlatı statüye dayalı bölünmüşlük ile ilgili bir hatırlatmadır. Gençliğini Beyoğlu'ndaki büyük sinemalarda geçiren G. K. (1938/Kadın) İstanbul dışına (Meriç ve Tunceli Hozat) gittiğinde askerlere moral vermek için sıvanıp ahırdan bozularak sinema yapılması yüzünden ciddi bir hayal kırıklığı yaşadığını aktarır: "Sonra Doğu'ya gittim. Sinemayı askerlerle birlikte seyrettik. Askerlerimiz aşağıda ve biz subay eşleri, çocukları yukarıdaydık. Biraz da olsa perdeyi görebiliyordum, o beni geçmişe götürmeye yetiyordu. Bu bile bana huzur veriyordu ve evime mutlu dönüyordum"<sup>21</sup>.

16 Barış Saydam'ın, O. G. (1946/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

17 Esra Yazıcı'nın, A. A. (1963/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

18 Melike Günhan'ın, M. Z. T. (1957/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

19 Melike Günhan'ın, M. Z. T. (1957/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

20 Akın Kurtoglu, "Bir Zamanlar İstanbul'da Yazlık Sinemalar Vardı", <http://www.wowturkey.com/forum/viewtopic.php?t=40313>.

21 Onur Aytacı'nın, G. K. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (1 Kasım 2014).

Sinema salonundaki bölünmüşlükte kimi zaman meslek ve sosyal statünün de önemli olduğu anlaşılır. Ender Sineması'nın makinisti N. D. (1950/Erkek) de bu bölünmüşlüğü ve katı kuralları "içeri"den biri olarak şu şekilde ifade eder: "Bizim sinemada bekârlar alt katta seyrediyordu. Üst katta da aile seyrediyordu. En düzgün sinema bizimkiydi o zaman çünkü bizim sinemada balkon vardı. Aileler o balkona otururdu. Bir gün baktım film başlamış, bekâr bir adam gelmiş, balkon kısmından bir kızı almış, fuayede konuşuyorlar. Aldım, anlattım uygun değil diye, anlamayınca da pata küte daldım. Kovdum sinemadan"<sup>22</sup>. Yetmişli yıllara denk geldiği tahmin edilen bu paylaşım benzer bölünmüşlüğü'nün devam ettiğini gösterir. Kadınların gündelik yaşamında modern ve kentli olmanın bir işareti olarak okunabilecek sinemaya gitme deneyimi aynı zamanda perdede görülenlerin ve sinemadaki fiziksel koşulların – yan yana oturmak ya da locada biraraya gelmek- belirleyiciliği ile kimlik, sınıf, sosyal statü, toplumsal değerler vs. açısından çatışmalı bir alan olmaya devam eder. Bir yanda geleneksel değerlerin ağırlığı diğer yanıyla her haliyle modern olmayı imleyen sinema salonundaki beklentiler, algılar ve görülen/yaşanan ya da yaşandığı imâ edilen ilgi duyulan kişilerle karşılaşmalar! Yeniliklerin gündelik yaşama girişi açısından sinema salonu gösterdikleri/sundukları ve vadettikleri ile birlikte kısıtladıkları ile de toplumsal cinsiyet bağlamında irdelenmelidir. Her dönemin toplumsal/ekonomik/siyasal açıdan kendi sıkış(tırıl)mışlıkları ve karşısında kimi zaman bunaltma kimi zaman nefes alma alanları açma açısından sinema salonları toplumsal cinsiyet, ırk, sınıf, kimlik, statü ve kültürel belirlenimler açısından kendi bağlamı içinde ele alındığında yaşanan deneyimleri doğru okumak olasıdır.

#### 4.2.Sinema Salonunda Kadın Seyirci Olmak

Osmanlı döneminde sinema gösterimlerinin ve ardından sinema salonlarının yaygınlaşmasıyla "kadınlar matinesi" ve kadınlara özel gösterimlerin düzenlenmesi gündeme gelir. Scognamillo'nun Rakım Çalapala'nın anılarından aktardığına göre Meşrutiyet'in ilânına kadar sinema seyyarlıktan kurtulamamış Abdülhamit zamanında şehrin sayılı binalarında elektrik olduğu için kibar bayanlar<sup>23</sup> filmleri konaklarda hususi seanslarda seyretmişlerdir. Meşrutiyet'in ilânından sonra da uzun yıllar sinema, tiyatrodaki gibi kadınlara ayrı, erkeklere ayrı gösterilir. Çalapala'ya göre İstanbullu bayanlar ilk defa Pangaltı'da Asaduryanların açmış olduğu sinemada film seyrederek. Kaynakta sinemada haftada iki kez kadınlar için film gösterilmiş olduğu da belirtilmektedir. Tarihsel olarak bakıldığında 1914 yılına ait bir el ilanında başka gösterilerle birlikte sinematograf gösteriminin yapıldığı anlaşılmaktadır. İlanda Beşiktaş, Akaretler'de gündüz hanımlara, gece beylere sobalarla ısıtılan tiyatrodaki, gayet mükemmel kordelalar gösterileceği (Scognamillo, 1991) yer alır. Bu geleneğin daha sonraki yıllarda da sürdürüldüğü görülmektedir. Daha hareketli görüntüye dair deneyimlerin başlangıcında kadın-erkek ayrımını gözeten haremlik/selamlık uygulaması, kadınların sinema(ya gitme) deneyimlerini

22 Sümeyra Demirdöven Nurecan'ın, N. D. (1950/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

23 Yararlanılan çalışmada "bayanlar" biçiminde kullanılmıştır.

anlamak açısından tarihsel koşulların kültürel etkilerinin hesaba katılmasının gerekliliğini hatırlatır.

Kadınlar matinesinin özellikle Anadolu kentlerinde haftanın belli günlerinde düzenlenen ucuz matineler olması önemli bir başka ayrıntıdır. Bu uygulamanın gündüz atıl kapasitede olan salonların işler hale getirilmesine yaradığı belirtilmelidir. Kadınların gündüz ucuz matinelerde sinemaya gelmeleri yapımcıların kadınlar için film üretmelerinin söz konusu olmasına da neden olur. Bu uygulamanın kadınların özgürleşmesinden çok ticari sinema yararına bir uygulama olduğu açıktır. Kadın seyircinin altmışlı yıllarda bir yandan filmler yoluyla görgü, bilgi ve deneyimlerinin çoğalacağı varsayılabilirken eril bir sinema anlayışıyla çevrenmeleri de bir başka sorun olarak karşımızdadır. Buna rağmen kadınlar matinesinin görece bir özgürlük sağladığı kadın seyircinin kendisini saran “erkek egemen” kültürden ve kendi toplumsal rolünden kısmen/göreceli olarak sıyrılmış olduğunu iddia etmek yanlış olmaz. Yeşilçam filmleri, erkek egemen kültürü yeniden üreten aynı tipteki öykülerle aslında kadın seyirciye nefes alacak alan bırakmaz. Altmışlı yıllarda kadın seyircinin istekleri anlatıyı biçimlendiren en önemli etkenlerden biri olmuştur olmasına belki ama kadın, kendisini saran “sıkışık”, “değişmeyen”, “sıkıcı”, “baskıcı” ve “erkek egemen” dünyadan sıyrılmak için sinemaya sığınmasına rağmen, yine muhafazakâr kodlarla sarılmış, erkek egemen bir sinema ortamında yaratılan filmlerin varlığı yüzünden aslında dışarıdaki dünyanın dinamiklerinden çok fazla uzaklaşmamıştır. Dönemin popüler sinemasında birbirini doğuran ve birbirinden doğan, birbirini üreten bir muhafazakâr kodlar egemenliği yaygındır (Kırel, 2005). Bu iddialardan yola çıkarak kadınlar matinesinin kadınlar için bir özgürlük ve sosyal hayata katılım olanağı taşıyıp taşımadığı sorusu bu kez deneyim anlatılarına başvurularak tartışılabilir. Altmışlı yıllarda “kadınlar matinesi”ni ve kadın seyircinin sinemaya gitme alışkanlıklarını A. G. (1937/Kadın): “O zamanlar hafta içleri gündüzleri kadınlar giderdi sinemaya. Çok da eğlenirdik, pastalar, börekler, çörekler hep sinemaya götürür yerdik. Kadınlar matineleri vardı o zaman. Çok da ucuzdu biletler, yalan olmasın nerdeyse bir iki ekmeğe kadardı. O babanı az taşımadım sinemaya, sonra çalışınca hep halalarını gittik”<sup>24</sup> biçiminde tarifler. Kadınlar matinesinin bir yandan evden kaçmak için bir bahane olması gündelik yaşamdaki yerin anlaşılması açısından önemli bir ayrıntıdır. Matinelerin evde yapıp götürülen yiyeceklerle, yakın dostlarla ve tanıdıklarla birlikte anılması, sinema mekânlarının bu matinelerdeki “ev hali”ne yakınlığını ve samimi bir sosyal ortam olduğunu gösterir. Kadınlar matinesinin kendi içinde yaratabildiği özgürlük hissini, ritüellerini, hemcinslerle birlikte film izleme deneyiminin anlamını ve filmsel metinlerle karşılaşıldığındaki olası olumlu/olumsuz tepkileri ve etkilenmeleri düşünerek aynı zamanda içinde, de Certeau’nun deyişiyle “kaçak avlanma”yı da barındırabilen bir alternatif alan ve aşındırma olanağı yaratıp yaratmadığı etraflıca araştırılması gereken ayrı bir çalışma sorusudur.

24 Doğuşcan Göker’in, A. G. (1937/Kadın) ile yaptığı görüşme (16 Ekim 2013).

### 4.3.Sinemaya Gitme Hazırlıkları

Pera’da sinemaya gittiği yılları hatırlayan A. S.’nin (1937/Kadın): “O zamanlar Beyoğlu’na süslenmeden çıkılmazdı. Yani üstün başın temiz olacak işte, olmadı mı olmazdı. Şapkasız, tayyörsüz gidilmiyordu. Filmi beklerken Markiz’e giderdik, çay içer, sinema saatini beklerdik ya da sinemadan sonra Lebon’a giderdik yine çay, limonata içmeye”<sup>25</sup> biçiminde deneyimini çoğul bir dil kullanarak öncesi ve sonrası ile bir bütün halinde ifade etmesi dikkat çeker. Sinemaya gitmek birlikte yapılan bir eylemdir. Bir sosyal gerekliliktir ve kesinlikle özen isteyen bir ritüeldir. Bu özenin ardında Pera’nın modernliği “sorgusuz sualsiz” kabul gören Batılı halinin etkisi kadar kıyafet devriminin ve Türkiye’deki modernleşme deneyiminin etkileri de aranmalıdır. Bu haliyle Pera’da sinemaya gitmek demek, gelenekselden sıyrılıp modernliğe geçmek anlamına da gelecektir. Bu deneyim üzerinden yola çıkılırsa “modern” olmanın bir göstergesi kabul edilebilecek Pera’da<sup>26</sup> sinemaya gitmek ile modayı takip ederek sinema önünde ve salonunda bulunmak koşulunun genellikle yan yana geldiği görülür. Sinemaya gitmek dışında caddedeki Markiz ya da Lebon gibi pastanelerde alkolsüz içecekler ve atıştırma malzemeleri alınması da bu ritüeli tamamlayan bir sosyal gereklilik gibi görünmektedir. Deneyim anlatısına başvuru kişinin sınıfsal durumunun, sosyal statüsünün ve yaşadığı çevrenin sinemasal deneyimleri ile birlikte değerlendirilmesi gerektiği bir kez daha kendini hatırlatır. Sinema salonları dışında dönemin popüler dergilerinin ve yabancı filmlerinin artistlerine özenmenin, kadınlığın -kentli, modern ve alımlı- yeniden üretiminde üzerine düşeni yaptığı da akıldan çıkarılmamalıdır. Filmlerin, popüler yayınların ve toplumsal baskılar/etkilenmelerin kadınlıkları ve erkeklikleri modernlik çerçevesinde topyekün Batı merkezli bir şekilde yeniden ürettiği de ileri sürülebilir. Atlas Sineması’nın Sorumlusu Cevdet Pişkin’in altmışlı yıllar için hatırladıkları da benzerdir: “O dönem insanlar Beyoğlu’na geldiklerinde önce bir Saray veya İnci muhallebicesine uğrarlar, orada beraber oldukları insanlara tatlı ısmarlanırdı. Beyoğlu için meşhur bir adetti bu. Tabii buraya herkes üstüne başına dikkat ederek gelirdi. Erkekler tıraşlı ve takım elbise giyerek buralara gelirdi. Kadınlar da öyle en güzel elbiselerini giyerlerdi”<sup>27</sup>.

Beyoğlu’nda sinemaya giderken nasıl hazırlandığını anlatan G. K. (1938/ Kadın); “O zaman bayanlarda pantolon bu kadar moda değildi ama Beyoğlu’ndaki sinemalara giderken muazzam bir özen gösterirdik. Hatta birbirimizle yarışırırdık şıklıkta. Kendimize bluz almaya çalışırdık harçlık alabilirsek. Limon kolonyası dökerdik, şimdiki gibi çok koku yoktu hem ucuz da değildi. Güzel ayakkabılar giyerdik. Rum arkadaşlarımız Furuzağa’da otururdu, saçlarımızı sarardık. Pabuçlarımızı

25 Can Savaş’ın, A. S. (1937/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

26 Özde Çelikkemel-Thomen’in *The Curtain of Dreams: Early Cinema in İstanbul 1896-1923*, (2009) adlı yüksek lisans tezinde anılan yıllarda dönemin tarihsel dinamikleri, modernleşme olgusu, film üretimi ve seyircilik birlikte ele alınıp yorumlanmaktadır. 20. yüzyılın başında İstanbul’da sinemaya gitmek üst sınıflar için bir kültürel aktivitedir. Osmanlı İmparatorluğu’nda Müslüman ya da Müslüman olmayan “elit” -yöneticiler, Yıldız Sarayı’nın sakinleri, Pera ve Galata’da oturan varlıklı tüccarlar- ve çoğunluğu Batı’da eğitim görmüş, Batı’yla ticari ya da herhangi bir başka bağı olanlar bu yeni gelişen Batılı sanat formunun müdavimi olurlar. İstanbul’daki Pera bölgesi de Avrupalı filmlerin dolaşımı için ana merkez olur (s.25).

27 Yaşar Furkan Türkyurt’un, Cevdet Pişkin ile yaptığı görüşme (2014).

boyar, parlatırdım. Elbiselerimiz, ceketlerimiz tertemiz olurdu. Bir kere rahmetlik babaannem Sirkeci’de bir sinemaya götürdü. Öyle virandı ki, aman Allah’ım benim Sirkeci’deki sinemada işim ne? O sinemadan çok korktum, nasıl çıktığımı bir ben bilirim. Yerin altında gibi karanlıktı. Babaanneme de “Bir daha gelmem!” dedim”<sup>28</sup>. Fark edileceği gibi paylaşımda Beyoğlu’ndaki sinemanın şıklıkla ilintisi kurulmuş, Sirkeci’deki sinema korku verecek denli karanlık ve viran bulunmuştur. Bu örnekle sinema deneyimleri açısından salonların bölgesinin ve seyircisinin sınıfsal ve kültürel özelliğinin belirleyiciliği, anlatılarda kendini özenle gidilen şık sinemalarla tarif etme isteği, kozmopolit yapı ve merkez/çevre arasındaki ilişkinin sinema mekânları üzerinden kurulması göze çarpar. Önceki paylaşımın da sahibi olan G. K. (1938/Kadın) sinema sevgisini şöyle tarif eder: “Sinema benim için o kadar önemliydi ve o kadar severdim ki gökyüzünde sinema olsa merdiveni nerede derdim”<sup>29</sup>. Gündelik dilde kadınların düğünlere düşkünlüğünü belirtmek için kullanılan “gökyüzünde düğün var deseler kadınlar merdiven kurmaya kalkar” deyimini sinemayla yer değiştirerek kullanan anlatıcının tarifi yol göstericidir. Sinema mekânlarına erişim ile ilgili bir başka paylaşımda farklı bir macera söz konusudur. 1965 yılı civarında Hozat’ta alayın sinemasına giderken yaşadığı deneyimi S. A. (1959/Kadın) şöyle aktarır: “Çok kötü bir yerdi orası ama biz yine de oraya ‘sinema’ diyorduk. Oradan dönüş çok hoşuma giderdi benim, kurtlar beklerdi çünkü. Elimizde ateşlerle eve geldik, kurtlar korkup da gelmesin diye”<sup>30</sup>.

Sinemaya gitmenin sadece film seyretmekle ilgili olmadığı açıktır. Sinemaya giderken nasıl giyindikleri sorulduğunda ise N. S. (1938/Kadın); “Çok özenli bir şekilde giyinirdik. Çünkü sinemaya gitmek bizim için bir düğüne gitmek kadar özen gösterdiğimiz bir eylemdi. Herkes en şık kıyafetlerini giyip öyle gelirdi. Temiz, şık elbiseler giyer, renkli ve modern şapkalar takardık”<sup>31</sup> biçiminde aktarır. Özellikle “modern şapkalar” takıldığıının belirtilmesinden en erken ellili yılların sonu ya da altmışların başı olarak kabul edilebilecek zaman diliminde şapkanın kentli ve modern olmanın göstergelerinden biri olduğu anlaşılır. Yine giyim-kuşama gösterilen özenin sinemaya gidilen semte de bağlı olduğu düşünülebilir: “Seçkin kişilerin oturduğu yerlerdeki sinemalara daha şık gidilirdi. Mesela Beyoğlu sinemalarına gidenlerin özeniyle Güngören’deki sinemaya gidenlerin kılık kıyafetlerine verdikleri özen farklıydı. En popülerleri Beyoğlu’ndaki sinemaları. Seçkin ve zengin insanlar özellikle oraya giderlerdi, locadan bilet alırlardı”<sup>32</sup>. Paylaşımdaki vurgudan gidilen semte göre giyim-kuşamın değişiklik gösterdiği net bir biçimde anlaşılmaktadır. Sinema salonları arasında “seçkin” ve “zengin” insanların tercih ettikleri Beyoğlu sinemalarının locaları gündeme getirilir. O. G. (1946/Erkek) Şişli’deki İnci Sineması’na dair hatırladıklarını; “İnci, o dönemin önemli sinemalarından biriydi. Herkes süslenip giderdi. Sinemaya gitmek başlı

28 Onur Aytac’ın, G. K. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (1 Kasım 2014).

29 Onur Aytac’ın, G. K. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (1 Kasım 2014).

30 Onur Aytac’ın, S. A. (1959/Kadın) ile yaptığı görüşme (1 Kasım 2014).

31 Cemre Nur Meleke’nin, N. S. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

32 Cemre Nur Meleke’nin, N. S. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

başına bir olaydı. Hanımlar kürklerini, erkekler siyah takımlarını giyer, şapkalarını takar giderdi. Bir kokteyle gider gibi sinemaya gidilirdi. Hakikaten çok şık ve lüks bir sinemaydı. Şimdi çok arıyorum İnci gibi bir sinemayı” ifadesiyle aktarır<sup>33</sup>. Giyim-kuşam konusundaki gösterişçi şıklık ve “lüks” vurgusu bu anlatıda da dikkat çeker. Aynı zamanda sinemaya gitmenin sadece kadınlar için değil erkekler için de şıklıkla ve özenle ilintisi olduğunun vurgulanması önemli bir başka ayrıntıdır.

Bir başka anlatıda İstanbul ve Pera dışında, Kars’a dair deneyimlere rastlanır. Kars’ta Manolya Sineması’na eşi ile giden G. Ç.’nin (1931/Kadın) anılarında kalan sinemaya gitme deneyiminde de sinemanın gelenekselin karşısında kendini hissettiren “modern” ve eril yanı netleşir. G. Ç.’nin eşiyle birlikte sinemaya gitmesine rağmen, bu durumun yaşadığı yerin kültürü ve değerleri açısından şaşırtıcı olduğunu belirterek; “O zamanlar erin yanında bir yerlere gitmek şaşılacak şeydi. Kadın hep evde, ahırda, tandır damında olurdu. Gezme tozma er kişinin işiydi. Ama Allah iki dünyada da rahmetlikten razı olsun; el ne der demedi, nereye gittiyse götürdü, hiç kırmadı hep hoş tuttu beni” biçiminde eşini iyi duygularla anması bu eylemin kendisi ve çevresi için sıradan bir eylem olmadığını göstergesidir. Sinemaya “en iyi patlarını” giyerek gittiğini belirten katılımcının eşinin de sinemaya giderken takımını giydiğini eklemesi önemli bir başka ayrıntıdır<sup>34</sup>. Şimdiye kadar anılan paylaşımlardan zamanları ve mekânları birbirinden çok farklı olsa da sinemaya gitmenin üst başla, giyinmekle ve özellikle sinema için hazırlanmakla doğrudan ilgisi olduğu anlaşılır. Sinemaya gitmenin, popüler olduğu yıllarda koşullar nasıl olursa olsun özen isteyen ve her zamankinden farklı bir giyim tarzına ihtiyaç duyulan ve özel emek harcanan bir süreç olduğu anlaşılmaktadır. G. Ç.’nin kızı R. H. (1964/Kadın) ise deneyimini aktarmaya annesinin onu gençken sinemaya gönderdiğini belirterek başlar ve gittiği sinemanın koltuk düzenini ayrıntılı biçimde tarif eder: “İki, üç katlıydı salon. En altta bekâr erkekler otururdu. Orta katta evli karı kocalar otururdu; onlar için localar vardı. En üstte de biz bekâr kızlar otururduk. Film artistlerine özenirdik. Oradakiler gibi ruj sürüp saç yapmaya çalışırdık. Evden farklı kıyafetle çıkıp gelip tuvalette üst değiştirirdik. Arkadaşlarla birbirimizin kıyafetlerini deşış tokuş yapıp giyerdik. Tabi o zamanın şartlarıyla çok bir şeyimiz yoktu. Her şeye şimdiki gençler gibi sahip değildik ama yine de güzel günlerdi”<sup>35</sup>. Bu anlatıda kuşaklar arası sinemaya gitme alışkanlığının geçişliliği kadar bekârların, evlilerin ve genç kızların birbirlerinden iyice uzaklaştırıldığı Kars’ta adı belirtilmeyen bir sinemadaki oturma düzeni ve deneyimi aktarılırken sinemaya gitme kültüründe kıyafetin önemi ve zorluklarına rağmen geçmişe/gençliğe özlem vurgusu bir kez daha ortaya çıkar. Yetmişli yıllarda Balıkesir’in Gömeç ilçesinde sinema salonunun düzenlenişi Kars ile benzerlik taşır. İ. G. (1947/Erkek) genellikle kadınlarla erkeklerin ayrı oturduklarını belirtir. Paylaşımına göre eğer aynı mahalleden ve çevreden beraber gelindiye salondakiler karma şekilde oturabilirler<sup>36</sup>.

33 Barış Saydam’ın, O. G. (1946) ile yaptığı görüşme (2014).

34 Burcu Güven’in, G. Ç. (1931/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

35 Burcu Güven’in, R. H. (1964/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

36 Mehmet Kurt’un, İ. G. (1947/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).



Sinemaya gitme kültürü açısından benzer tariflerin yetmişli yıllar için de sürdüğünü N. K.'nın (1960/Kadın) paylaşımından da anlayabiliriz: “Millet bayağı normal giyinip gelirdi. Bir düğüne veya gezmeye gider gibi. Normal giyinmiyorlardı. Oturmaya gider gibi giyinmiyorlardı. Misafirlige gider gibi üstleri başları düzgün oluyordu”<sup>37</sup>. Sinemaya giderken yetmişli yılların sonlarında da benzer bir biçimde erkeklerin de özenli davrandığı anlaşılmaktadır (A. K. 1965/Erkek): “Gün içinde zaten çalışıyordum sanayide. Hafta sonları gidebiliyordum. O da yalnızca Pazar günleri. Sadece bir yere giderken giydiğim gömlek ve pantolonumu giyiyordum. Toplum içine giriyorduk. O yüzden dikkat ediyordum. Orhan Gencebay filmiydi. *Aşkı Ben mi Yarattım*. Çalışırken sanayide kasetlerini dinlerdik müşterilerin arabalarının teyplerinde”<sup>38</sup>. Bu anlatıdaki “toplum içine giriyorduk” vurgusu sosyalleşmenin yanı sıra göç, kimlik, kentleşme ve modernleşme bağlamında irdelenmeyi hak eder. Altmışlı ve yetmişli yıllardaki sinema seyirciliği için P. K. (1952/Erkek): “Sinemaya giderken tabi millet özel bir kıyafet giymiyordu. Herkes, akşamları olunca akşam erkeklere oynuyordu. Akşamları adamlar normal kıyafetleriyle gidiyordu. Gündüz de bayanlar gelirdi. Tabi bayanlar biraz şey ederlerdi süslü püslü bayanlar da vardı sinemaya gidenler o zamanları. Memur hanımları falan daha düzenli kıyafetler giyerdi. Erkekler filan hep böyle sinemanın dağılmasını beklerlerdi onların dağılması için falan. Onlara bakmak için kadınlara bakmak için kahvelerin önüne otururlar. Onları seyredelim diye”<sup>39</sup> yorumunu yapar. Buradaki “süslü püslü bayanlar da vardı” ifadesi dikkat çekicidir. Memur hanımlarının “düzenli” kıyafetler giyiyor olmalarının hatırlanması da statüye dair gözden kaçırılmayacak bir ayrıntıdır. Ayrıca filmde çıkışta erkeklerin bu “süslü püslü” ve “düzenli kıyafetler” giyen kadınları izlemek için beklemeleri ya da çevredeki kahvehanelere oturmaları sinemaya gitme kültüründe görme ve görülmenin önemli olduğunu kanıtlar: filmi görmek, başkalarını görmek ve başkaları tarafından görülmek demektir. Bu bakımdan sinemaya gitmek sosyal statünün kendisini belli ettiği bir izleme/izlenme ritüelidir. Şık hanımların birbirlerini süzdükleri tahmin edilebilir ama bunun yanında erkeklerin şık kadınları izlemek için sinemanın dağılmasını beklemeleri de çarpıcıdır. Bu anlamda anlaşılacağı üzere bu deneyim farklı niyetlerle karşılaşmaların bakışlarının birbirlerinin üzerinde olduğu bir karşılaşma deneyimidir. Ayrıca sinemaya gitme eylemiyle birlikte (filmler yoluyla içeride ve karşılaşmalar nedeniyle dışarıda) kentli/modern olmanın “gözetlendiği”, “göz(lem)lendiği”, sınıandığı, ölçüldüğü ve “taklit edildiği” de ileri sürülebilir. Paylaşımlardan gündelik yaşamda kendini olumlu/olumsuz biçimde hissettiren ve içinde geleneksel/modern çatışmasının da olduğu çeşitli katmanlardaki (içsel/dışsal, kişisel/toplumsal, ekonomik, kültürel, sınıfsal vb.) çatışmaların ve görünür/görünmez baskıların kimsenin peşini bırakmadığı anlaşılmaktadır.

37 Tuğba Kozan'ın, N. K. (1960/Kadın) ile yaptığı görüşme (2013).

38 Gökhan Kuloğlu'nun, A. K. (1965/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

39 Tuğba Kozan'ın, P. K. (1952/Erkek) ile yaptığı görüşme (6 Kasım 2013).

#### 4.4.İlk Sinema Deneyimleri

Kadınlar ve erkeklerin sinemaya ilk kez gittikleri günü ve film izlerken yaşadıklarını aktarırlarken farklı deneyimler paylaştıkları görülür. Kadınların, kadınlar matinesi dışında sinemaya erkekler kadar kolay ve her istedikleri zaman refakatçileri olmadan gidemedikleri bilinen bir durumdur. Seyirci deneyimi anlatılarından detaylarla ilgili bilgilere ulaşılabilir (N. K. 1960/Kadın): “Bazısı maddi durumdan bazısı yok ne işiniz var diye? Baskı yapıyorlardı, ne işiniz var sinemada? Ne göreceğiniz, ne öğreneceğiniz falan diye bazıları yollamazdı”<sup>40</sup>. Sinemaya gidemeyenler için bulunan çözüm ise akıllıcadır: sözlü paylaşım! (S. K. 1963/Kadın) “Türk filmlerine gidiyorduk. Sonra da köyde gidemeyen herkese anlatıyorduk”<sup>41</sup>. Anlaşıldığı üzere geleneksel baskıyı kırabilenler ve sinemaya gidebilecek ekonomik gücü olanlar gidemeyenlere göre bir “statü” elde etmektedirler. Aynı zamanda gidilen sinemayı ve filmleri anlatabilmenin de içinde bulunulan çevre için bir “farklılık” ve “gösteriş” imkânı sağladığı anlaşılmaktadır.

Kadınların sinemadaki erkekler tarafından rahatsız edilmeleri de karşılaşılabilen bir başka durumdur. E. N. (1950/Kadın) bu konuda ilginç bir anekdot aktarır: “Benim ailem bana çok güvenirdi, kendi başıma gazozumu elime alır giderdim. Zaten sinemada da erkekler önde oturuyordu. Biz kadınlar arkada oturuyorduk. Eğer bir erkek bizi rahatsız ederse gidip biletçiye şikayet ediyorduk, film den atıyorlardı o adamı”<sup>42</sup>. Bu paylaşımdan da görüleceği üzere sinema salonları sosyal kontrol mekanizmalarının daima aktif olabildiği kontrol(lü) mekânlardır. İlk kez altmışlı yıllarda yirmili yaşlarının başındayken Samsun’da *Acı Hayat* filmini gördüğünü belirten A. G. (1937/Kadın) ilk deneyimini şu şekilde tarif eder: “İlk gördüğümde çok korkmuştum ama. Birden ışık yanınca öyle ödüm koptu. Dedim öleceğiz herhalde. Bir şeyler oluyor sandım ama sonra çok güzeldi. Gerçek gibiydi sanki dokunacak gibiydin”<sup>43</sup>. İlk sinema deneyimini 1975 yılında 12 yaşındayken edinen S. K. (1963/Kadın): “Biz köyde oturuyorduk. 23 Nisan Bayramı’nda Düzce’ye indik orada amcam dedi ki; “Hadi sizi sinemaya götürüyüm”. Öylece gittik işte”<sup>44</sup> diyerek tarif eder ve paylaşımına devam eder: “Cüneyt Arkın’ın filmine gitmişik ama çok korkmuştum”<sup>45</sup>. Kalaycı, neden korktuğunu ise şöyle açıklayacaktır: “Çocuktuk işte. İlk kez sinemaya gidiyordum, büyük perde, büyük salon, her yer karanlık, oturduk işte. Sonra atlardan çok korktum. Sonra ben çok sevdim sinemayı. Köyde öve öve bitiremedim. Herkese anlattım”<sup>46</sup>. Bir başka deneyim S. D.’den (1932/Kadın) gelir. İlk defa ilkokulda, 9-10 yaşlarındayken sinemaya giden S. D., Sivas’ta Tan Sineması’ndaki deneyimini paylaşır: “Kış aylarıydı ilk gittiğimde ve hiç üşümediğimi hatırlıyorum. Koltukları oldukça sertti. Tek girişi vardı salonun.

40 Tuğba Kozan’ın, N. K. (1960/Kadın) ile yaptığı görüşme (6 Kasım 2013).

41 Hacer Sönmez’in, S. K. (1963/Kadın) ile yaptığı olduğu görüşme (Kasım 2013).

42 Sümeyra Demirdöven Nurcan’ın, E. N. (1950/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

43 Doğuşcan Göker’in, A. G. (1937/Kadın) ile yaptığı görüşme (16 Ekim 2013).

44 Hacer Sönmez’in, S. K. (1963/Kadın) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).

45 Hacer Sönmez’in, S. K. (1963/Kadın) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).

46 Hacer Sönmez’in, S. K. (1963/Kadın) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).

Hatta önemli film olduğunda kuyruk oluşurdu”<sup>47</sup>. Aynı kadın seyircinin ilk sinema deneyimini; “Okuldan arkadaşlarla gitmiştik. 3-4 kişiydik. Okulu kırmıştık, gazozlarımızı aldık koşturduk sinemaya daha küçüğümüz tabii, hemen etkiledi bizi, hem salondan hem de filmi kocaman perdede görmekten çok heyecan duyduğumu hatırlıyorum”<sup>48</sup> biçiminde aktardığı görülür. Sinemaya okuldan arkadaşlarla ve okuldan kaçarak gidilir ve ille de gazoz içilir! Sinemaya kaçak girmekle ilgili bir erkek seyircinin paylaşımı ise şöyledir (M. B. 1960/Erkek): “Kışın harçlıklarımızdan biriktirdiğimiz paralarla filmleri izlemeye çalışırdık ama yazın iş daha kolaydı: Yazlık sinemaların duvarlarının üzerinde veya duvar boyunca yükselmiş ağaçların tepelerinden para vermeden de film seyredabiliyorduk o zamanlar. Böyle bir keyfin tek dezavantajı ise, genellikle rüzgârlı günlerde sesin çok az duyulabilmesi olurdu. Bir diğer eksiklik de duvar tepelerinde, ağaç dallarında film seyrederken o dönemin tek meşrubatı gazozdan yoksun kalmaktı”<sup>49</sup>. Ş. Ş. (1962/Erkek) ise seyrettiği ilk filmin *Kurtlar* adlı bir belgesel olduğunu hatırlar: “Benim ilk seyrettiğim “Kurtlar” diye bir belgeseldi ve renkliydi. O zamanlar ilkokuldaydım. Bir kurt sürüsünün sürüye saldırısını gösteren 5 veya 10 dakikalık bir belgeseldi. Neredeyse bayılıyordum mutluluktan. Sonra her hafta ilçe merkezine kaçıyorduk sinema için”<sup>50</sup>. Yetmişli yıllardan kalan bu anıda anlatıcı çocuk yaşına rağmen perdenin büyüklüğünden ve konudan korkmadığını, “mutluluktan bayıldığı” bu deneyime kavuşmak için tekrar tekrar coşkuyla sinemaya koştuğunu belirtmektedir. Paylaşılanlara göre sinemaya gitmek okul çağındaki çocuklar için detayları halen hatırlanan sıradışı bir olay, bir maceradır.

#### 4.5. Erkeklerin Tarafındaki Deneyimler

Bir başka paylaşımcının yetmişli yılların ortalarına denk gelen ilk gençliğindeki ilk film izleme deneyimini: “İlk filmime giderken heyecanlıydık. İspanyol paça pantolon, yumurta topuk ayakkabı ve geniş yakalı gömlek giymiştim. Filme giderken nedense gururluyduk. Salona gittiğimizde kapıda uzun bir kuyruk vardı. Ben iki arkadaşım ile gitmiştim. Salona girdiğimizde nereye oturacağımızı bilmiyorduk. Ön tarafa geçemedik. Çünkü ön tarafta bayanlar arka tarafta erkekler otururdu. Film başladığında çok heyecanlanmıştık. Film bittiğinde gazinonun bahçesinde oturduk. Film tartıştık”<sup>51</sup> biçiminde detaylı olarak aktardığı görülür. Anlatıda filme giderken özel olarak hazırlanıldığı, “nedense” denilerek bugünden bakıldığında nedeni tam olarak anlaşılabilir bir şekilde gururlanıldığı ve heyecanlanıldığı belirtilmesi de ilgi çekicidir. Filme giderken nasıl giyindiği sorulan B. N. (1950/Erkek) ise: “Genç adam sinemaya neden gider? Kız tavlama gidiyorduk genellikle. Saçlarımızı bilyantınlerdik. Ayakkabılarımızı parlatırdık. Pantolonlarımız mutlaka ütülü olurdu”<sup>52</sup> sözleriyle tarif eder. Yine bir başka katılımcı olan İ. K.’nın (Erkek) hatırladıklarından

47 Kutay Ucu'nun, S. D. (1932/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

48 Kutay Ucu'nun, S. D. (1932/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

49 Cengiz Ferhat Altay'ın M. B. (1960/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).

50 Mücahit Alkuş'un, Ş. Ş. (1962/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

51 Gökhan Şener'in, adı belirtilmeyen yakını (1954/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).

52 Sümeyra Demirdöven Nurcan'ın, B. N. (1950/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).

erkekler için sinemaya gitme deneyiminin karşı cinsle karşılaşmak, tanışmak ve arkadaşlık kurmak açısından bir fırsat olduğu anlaşılmaktadır: “Evlerde televizyon olmadığı için o zamanlar sinemaya bağımlılık çoktu. Gençler genellikle arkadaş edinmek için gidiyordu. Bizim bile amacımız buydu. Kızlarla erkekler şimdiki gibi dışarıda rahat rahat konuşuyorlardı. Sinemalar sohbet edebilmek için en uygun yerlerdi”<sup>53</sup>. Sinemaya gitmeyi “bağımlılık” biçiminde tanımlayan İ. K. (Erkek), genç kızlarla nasıl tanışıldığını ise: “Film aralarında, sigara içerken çakmak isterdik mesela; sonra sohbet kendiliğinden başlardı. Çekirdek ikramında bulunulurdu. Tabi yazlık sinemayı daha çok tercih ederdik bunun için” biçiminde tarifler. Kendisine neden özellikle yazlık sinemaları tercih ettiği sorulduğunda ise sinema seyirciliğinin ekonomik, sınıfsal ve statüsel yanını hatırlatır: “Kışlık sinemalar biraz daha pahalıydı. Biletler numaralıydı ve numarana göre oturuyordun. Hatta yanında özel arkadaşın varsa ayrı bir bilet alıp locada oturabilirdin. Kimse seni rahatsız etmezdi. Ona göre de geliri olması lazım insanların. Parası olan insan her gün gidebiliyordu; olmayan haftada bir gün. Tabi daha düzgün ve özenli giyinmek gerekirdi. Yazlık sinemalar halka daha yakın geliyordu. Sıradan insanlar rahat rahat gidebiliyordu. Ortamı da kışlık sinemaya göre daha mahalle işi daha samimiydi. İcabında kaçak bile girebiliyordun içeri”<sup>54</sup>. Yazlık sinemanın “mahalle işi” ve “samimi” tanımıyla tarif edilmesi karşımıza çıkan önemli bir başka ayrıntıdır. Benzer bir yorumu N. S. (1938/Kadın) de yapacaktır: “Evet, yazlık sinemalar çok yaygındı. En eğlencelisi de oydu zaten. Yazlık sinemalarda balkon ve loca yoktu. Sadece sıralı sandalyeler vardı. Frigocular, gazozcular olurdu. Biz hep gazoz içer, çekirdek yerdik. O zamanlar çok güzeldi. Yazlık sinemalara da şık giyinip giderdik. Sosyal ortam orasıydı bizim için. Yazlık sinemalar kapalı sinemalara göre daha sıcak bir ortamdı”<sup>55</sup>. Paylaşımlardaki sosyallik vurgusu önemsenmesi gereken bir değeridir. Sinemanın sosyalleşme mekânı olarak yorumlanmasına bir başka anlatıda daha rastlanır. Kendisi Bosna’dan göçen E. N. (1950/Kadın), 1960-1970’lerde Bayrampaşa’da sinemaya gitmeyi “eş dost arkadaşlarla birlikte vakit geçirmek, komşu ve akrabalarla sosyalleşmek, yanı başındaki farklı hayatları ekranda görerek kendi hayatı adına zenginlik kazanmak”<sup>56</sup> olarak çepeçevre tanımlar.

#### 4.6.Salonlar Ağlayan Kadınlar ve Metanetli Erkeklerle Dolu!

Sinemada ağlamak, kadınlar için adeta bu ritüelin bir parçasıymış gibi kanıksanan ve neredeyse olmazsa olmaz bir eylem gibi aktarılır<sup>57</sup>. Kuşkusuz burada filmsel metinlerin –kadın seyirciyi etkileyebilmek için düzenlenen bilinçli- duygusallığını ve etkileyciliğini de hesaba katmak gerekir. Sözlü Tarih yöntemiyle Giresun, Tirebolu’da 2006 yılında yapılan bir görüşmede açık hava sinemalarında ağlama üzerine bir başka anlatı karşımıza çıkar: “Ekseriyetle acıklı Türk filmleri geldiği

53 Hacer Sönmez’in İ. K. (Erkek) ile yapmış olduğu görüşme (Kasım 2013).

54 Hacer Sönmez’in İ. K. (Erkek) ile yapmış olduğu görüşme (Kasım 2013).

55 Cemre Nur Meleke’nin, N. S. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

56 Sümeyra Demirdöven Nurcan’ın, E. N. (1950/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

57 Melodram filmleri ve sinemada ağlamak üzerine detaylı bir çalışma için Bkz. Kirel, “Kültürel Bir Üretim Alanı Olarak Yeşilçam Filmlerindeki Gözyaşlarının İzlerini Sürmek”, 2021.

için mutlaka ağlayarak, burunlar çekilerek ve kim ağlıyor diye birbirlerimize bakarak duygular paylaşıldı. Komik filmlerde yüksek sesle güldüğünde filmdeki sesler duyulmazdı” (Öztürk, 2010, s.24). Topluca duygulanılması, adeta birbirlerini bu anlamda da kontrol eden bir toplulukla birlikte perdedekilere ağlamak ve gülmek sinemaya gitme deneyiminin ayrılmaz bir parçası gibidir. Anlatılardaki kimi vurgulardan kadınların filmlerde ağlamalarının bir yandan da erkeklerin “erkeklikleri”ni yeniden kurdukları bir “an” olarak aktarılmasının önemsenmesi gerektiğini bize hatırlatır. Paylaşımlardan anlaşılacağı üzere ağlarken kendinden geçen “kadın”ları “erkek”ler hep uyarmaktadır! Bu anlamda sinemada ağlamanın kadınlara özgü bir davranış olduğu konusunda birden çok yorumla rastlanması dikkat çekicidir. Örneğin A. G. (1937/Kadın): “İlk Samsun’da gittim. Komşularla gitmişim, yalan olmasın oğlum, ama 20 yaşında falandım. *Acı Hayat*<sup>58</sup> diye film idi. Rahmetli Ayhan Işık oynardı. Ne yakışıklı adamdı rahmetli. Türkan Şoray da vardı yanında. Çok ağlamıştım oğlum. Hatta deden olacak adam kızdı bile bana, bu kadar milletin içinde ağlanır mı diye (...) Çok ağladım ama. Bizim zamanımızda filmlerde çok ağlanırdı. Sadri Alışık’a da gülerdik. Komik adamdı ama”<sup>59</sup>. Bu yorumda eşinin “bu kadar milletin içinde ağlanır mı?” diye kızdığını hatırlayan A. G.’nin (1937/Kadın) “bizim zamanımızda filmlerde çok ağlanırdı” sözleriyle haklılığını anlatmaya çalışır. Yetmişli yıllarda yazlık sinemalarda kadın seyircilerin duygusallığı bir başka paylaşımda bir kez daha gündeme gelir: “O dönemin, meşhur isimlerinin filmleri... Orhan Gencebay, Yıldırım Çınar, Ferdi Tayfur. Genelde de duygusal filmler olurdu. Bizden beş-on yaş büyük kadınların kendilerini filme kaptırıp bayıldığına çok şahit oldum. Ya da başrole kötülük yapan karakterleri; o zamanların Erol Taş’ını perdede görünce yuhalayıp şişe yağmuruna tutan insanlar da gördüm. Hatta seksene doğru sağ-sol kavgası bile oldu sinema salonunda. Biz anlamıyorduk ama siyasete daha dönük olanlar o filmin hangi kesime hitap ettiğini anladığı için herhalde böyle kavgalar da oldu o dönemler”<sup>60</sup>. Erkeklerin siyasetle ilgisini sinema yoluyla da pekiştirdikleri dönemin ideolojik iklimine sinema aracılığıyla da katıldıkları bir başka anlatıda daha anlaşılmalıdır: “Tam tarihi hatırlamıyorum ama ilk kez sinemaya 1970’li yılların ortalarında gittim. Cüneyt Arkın’ın filmiydi. Filmin ismini tam olarak hatırlamıyorum. Vakıfıkebir Gazinosu’nda film gösterimleri yapıyordu. Genellikle sağ menşei filmler gösteriliyordu. O dönem Beşikdüzü’nde sinema salonu vardı. Biz oraya gidemiyorduk (...) Film bittiğinde gazinonun bahçesinde oturduk. Filmi tartıştık”<sup>61</sup>. Paylaşımının sinema salonlarındaki ideolojik ayırmadan söz etmesi, erkek seyircilerin sinemada fikirdaşlarıyla birlikte olmak istemesi ve filminden çıktıktan sonra filmi tartışmaları gündelik yaşamdaki bir başka bölünmüşlük deneyiminin sinema salonlarında ve dışarıda devam ettiğini bize hatırlatır.

58 *Acı Hayat* filminin yapım tarihi 1962’dir (Bkz. <https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/6233/aci-hayat>)

59 Doğuşcan Göker’in, A. G. (1937/Kadın) ile yaptığı görüşme (16 Ekim 2013).

60 Hacer Sönmez’in, İ. K. (Yaşı belirtilmemiş/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).

61 Gökhan Şener’in, adı belirtilmeyen yakını (1954/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).

#### 4.7.Gelin, Düğün, Sinema!

Son olarak sinema salonlarında seyircilerin yaşadığı deneyimleri ana hatlarıyla sıralarken salonlarda gerçekleştirilen sünnet ya da düğünlerin varlığını da hatırlatmak gerekir. Aileyi kutsayan ya da ailenin bozulmasının yarattığı “felaketler”i melodramlarda sıklıkla konu eden Yeşilçam filmleri perdede yer bulurken, sinema salonlarında da bu kuruma “sahip çıkılır” ve evlilik merasimleri salondaki yerini alır! Böylesi deneyimlerden Gaziantep’te söz edildiğine rastlanır: “Şimdi gerek Gaziantep’te salon yokluğu, gerekse de halkın arzusuna bağlı olarak sinemalarda; konser, tiyatro, parti kongreleri, hatta düğün, Gaziantep ağzıyla “gelinci” diye tabir ettiğimiz gündüz düğünleri olurdu. Halk gelir, sinema salonunun içinde ikramları yer içer, oturur, eğlenir, kalkıp oynar. Böyle gündüz eğlencesi şeklinde düğünler yapılmıştır” (Liman, 2014, s.109). Yine sinema salonlarında geleneksel olarak erkeklige ilk adım olarak kabul edilen sünnet törenlerinin de yapılıyor oluşu gözden kaçırılmayacak bir başka ayrıntıdır. E. N. (1950/Kadın) Bayrampaşa’da Vildan ve Bahar Sinemaları’nda sünnet törenleri yapıldığını bize şöyle hatırlatır: “Ailelere yer ayrılırdı. Herkes kendi yatak, örtü vs. eşyalarını getirirdi, kendi yerine yerleştirirdi. Belediye Başkanı gelir, konuşma yapardı. Çocukları eğlendirmek için kuklalar gelirdi. Çok başkaydı o günler, akşama kadar hiç film gösterimi olmaz, herkes gönölünce eğlenirdi”<sup>62</sup>. Sinema mekânlarının film izlenen yerler olarak asli işlevi dışında, gelenekselliğin, heteronormativitenin, erilliğin ve muhafazakâr kodların gerçek yaşamda bir kez daha yeniden üretilmesine katkıda bulunan sosyal karşılaşmalara ön ayak olan kuşatıcı yapısı bu merasimlerin varlığında da kendini hissettirir.

#### SONUÇ

Her şeyden öte birebir sözlü anlatılar üzerinden sinemanın seyircili tarihsel gelişimini anlamaya/yazmaya çalışmak bizi dünle, bugünle, kendimizle ve bizden önceki kuşakların deneyimleriyle buluşturduğu için önemlidir. Sinemanın insanlı/seyircili halini yazarken hangi dönemlere, gelişmelere, olaylara ve durumlara dikkat edileceğine dair kimi izler daha sonra yapılacak çalışmaları da zenginleştirecektir. Çalışmaya kaynak bilgi sağlayabilmek için seçilen yöntemlerin yanı sıra Türkiye’de sinema-seyirci ve deneyim ilişkisini anlayabilmek için eldeki kültürel malzemenin modernleşme, kimlik, iktidar, toplumsal cinsiyet, sınıf, etnisite, mekân olgusu ve aynı/karşı cinsle karşılaşma vb. gibi kavramlar/sorgular üzerinden temalandırılıp yorumlanmasının anlamlı olacağı açıktır. Sinemanın erken dönemlerine dair benzer nitelikteki çalışmaların fazla sayıda yapılmamış hatta seyirci deneyimleri üzerinde yeterince durulmamış olması dünün sinema kültürünü anlamak açısından önemli bir boşluk oluşturmaktadır. Bu nedenle derinlemesine görüşme, odak grup ya da Sözlü Tarih yöntemlerini kullanarak birbirinden farklı (sınıf, toplumsal cinsiyet, ırk, kültür vb.) seyirci deneyimlerini kayıt altına almak zamana karşı bir yarış sayılabileceği için geciktirilmemesi gereken bir eylemdir. Türkiye’deki sinema

62 Sümevra Demirdöven Nurcan’ın, E. N. (1950/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).

kültürünü anlamaya çalışırken sadece belleklerde kalanlar aracılığıyla tanımlanan özelliklerden yola çıkmak kimi zaman yanıltıcı sonuçlar doğurabileceği için derlenen anlatıların dönemle ilgili bilgiler eşliğinde sağlamlasının yapılarak kullanılması daha doğrudur. Burada eldeki görüşmelerden aktarılan anlatılar eşliğinde sinemaya gitmenin erkekler ve kadınlar için farklı deneyimler sunduğu üzerinde durulmuştur. Anlatılarda rastlandığı üzere erkekler için sinemaya gitmek; “kız tavlama”, “şık kadınları izlemek”, “filmler hakkında tartışma yapmak”, “toplum içine karışmak” gibi anlamlara sahipken, kadınlar için “sosyalleşmek”, “giyinip kuşanmak”, “kadınlar matinesinde eğlenmek”, “ağlarken ve gülerken duygudaşlık kurmak” ve ev dışında olabilmek gibi bir deneyim alanı açar. Paylaşımlarda ifade edilenler kadar ifade edilmeyenleri de hesaba katarak sinemaya gitmenin anlamının burada söz edilenlerden çok daha fazlası olduğu belirtilmelidir. Görüşmelerden anlaşıldığı kadarıyla kadınlar da ağladıklarını ve bu konuda “uyarıldıklarını” belirtmektedirler. Bu aktarımlarda erkek anlatıcıların sinemasal deneyimde erkeklerdeki cesaret/akılcılığa vurgu yaparken, kadınları (seyirci olarak da) ısrarla duygusal ve duygularıyla hareket eden varlıklar olarak tarif ettikleri görülmektedir. Anlatılarda erkek paylaşımcıların, kadınların sinemada ağlamalarını garipsediklerini gündeme getirmeleri bu aktarım esnasında da erillik/dişillik inşasına başvurulduğu için dikkat çekicidir.

Sinemaya özenilerek ve şık bir biçimde gidilmesi adeta üzerinde karar verilmiş bir “anlaşma” maddesi olmazsa olmaz bir kural gibi kabul edilmiş gözükmektedir. Türkiye’nin farklı bölgelerinde yaşayan ve farklı sınıfsal arka plana, sosyal statüye ve kültürel deneyime sahip kadın ve erkek seyirciler için şıklık, içinde modernliği yapılan vurguyu da barındıran bir gerekliliktir. Sinemalarda kadınların şıklığı hem kadınlar hem erkekler için ilgi uyandırır. Kimi erkeklerin şık memur hanımlarını izlemek için filmde dağılmalarını beklemesi bundandır. Bu noktada, Cumhuriyet ideolojisinde ağırlığı hissedilen kentli modernlik ve modernleşme sürecine dair büyük anlatının olası etkilerini de göz önünde bulundurmak gerekir. Beyoğlu sinemalarının imajının, -Pera’nın Avrupailiği bağlamında- altmışlı yıllarda da sürdürdüğü anlaşılmalıdır. Buradaki sinemaların “zengin”ler ve “seçkin”ler için olduğu mutlaka belirtilen ayrıntılar arasındadır. Şıklığın gidilen semte ve sinemaya göre değişmesi de anlatılarda yer alan bir başka ayrıntıdır. Bu paylaşım altmışlı yıllarda sinemaların sınıf ve sosyal statü ile doğrudan ilgisi olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Anaakım sinemanın eril yanı göz önüne alınarak sinema salonlarındaki kadın ve erkek seyircinin dışarıyı dışarıda bırakıp bırakmadığı sorusu çerçevesinde irdelendiğinde, sinemanın (mekânsal) düzenlenişi ve aileye verilen önemin seyirciler tarafından da sıklıkla vurgulanması, sinema salonlarının (cinsiyetçi) ideolojik mekânlar olarak okunması gerekliliğini ortaya koyar. Anlaşılan odur ki, altmışlı ve yetmişli yıllarda sinema salonları sınıf ve toplumsal cinsiyet olgularının en yoğun

hissedildiği yerler olarak deneyimlenmiştir. Hem filmsel metinlerin, hem sinema salonlarının düzenlenişinin cinsiyetçi olduğu kadar muhafazakâr ve eril olduğu da unutulmamalıdır. Bekâr ya da partneri ile sinemaya gelmeyen erkekler kadınların ve ailelerin bulunduğu “yer”lerden ayrı yerlere oturtulurlar. Bu sınır çizgisi her iki tarafa da bir kez daha “kendini”ni hatırlatan cinsiyetçi ve geleneksel bir sınır çizgisidir. Bu nedenle kadınların, erkeklerden korunmasına yönelik bu “çare” önemsenmeli ve yaratabileceği etkiler irdelenmelidir. Zaman zaman “sınır”ı aşmak isteyen erkekler sinemanın yer göstereni, biletçisi ya da çalışanları tarafından uyarılıp gerekirse zor kullanılarak dışarı atılır. Sinemaya gitme deneyiminde medeni durum, toplumsal cinsiyet kadar önemli bir hal alır. Aileler ve bekâr erkekler ayrı yerlerde film izlerler. Bu hassas ayırım ve düzenlemelerden altmışlı ve yetmişli yıllarda sinemaya gitmenin sadece film izlemek demek olmadığı anlaşılır. Sinemaya gitmek zaman zaman kadınlar ve erkekler arasında çeşitli “münasebet”ler kurabilmeyi denemek için bir kaçamak yapma fırsatını da sunabilmektedir. Anlatılarda localar cinsellikle ve özel alanla ilgili imâlarla anılır. Görüşmecilerden kimisi “derin loca”lardan, kimisi locaların zenginlere ait yerler olduğundan söz eder. Locada film izlemek bilet fiyatı pahalı olduğundan hem bir sınıf ve statü göstergesidir, hem de mahremiyet alanı olarak cinselliği ve kaçamak buluşmayı imler. Bu bağlamda, locada çapkınlık yaptıklarını belirtenler olduğu gibi “başkalarının” yaptığı çapkınlıklar ile ilgili bilgiler aktaranlar da göz önüne alındığında deneyim aktarımlarında kimi kısıtlılıklar (otosansür vb.) akla getirilebilir. Özellikle altmışlı ve yetmişli yılları özlemle anan seyirciler, sinemaya özenle hazırlanıp gidilen zamanların, ailece yaşanan sosyalleşme ihtimalinin, dostça karşılaşmaların ve bilhassa yazlık sinemaların sıcak ve samimi ortamının yok olmasından şikayetçidirler. Seyirciler için yazlık sinemalar ulaşılabilir fiyatlarıyla ve sıra biçimindeki tek tip tahta sandalyeleriyle “mahalle işi” ve “samimi” yerlerdir. Yazlık sinemalar farklı bilet fiyatı uygulaması olan pahalı kışlık/kapalı sinema salonlarından farklıdır. Anlatılarda yazlık sinemalardaki sosyalleşmenin, sıcaklığın ve rahatça bir şeyler yiyip içebilmenin güzelliği özellikle vurgulanır. Ayrıca sinemaya gitmek kadınların medeni durumu ile ilgili değişen bir eylem olarak karşımıza çıkar. Paylaşımlardan anlaşıldığı üzere kimi zaman genç ve bekâr kızlar ya yanlarında tanıdıkları “güvenilir” birileriyle kadınlar matinesine, ya da ailelerinden biri (baba, kardeş, amca vs.) ile birlikte sinemaya gitmek zorunda kalırlar. Bekâr erkekler için de benzer bazı kısıtlılıklar vardır. Yazlık sinemalar bu anlamda fazla katı değilken kışlık sinemalarda erkeklerin kendilerine ayrılan yerlerde ailelerden uzaklaştırılmış bir biçimde oturmak zorunda kaldıkları cinsiyetlendirilmiş ve muhafazakâr bir alan deneyimi söz konusudur. Sinema salonlarının kimi zaman eğer dışarıdan birileriyle gelmişse bir yakınlaşma fırsatı tanıyan ya da localarda olduğu gibi kimi özel yakınlaşmalara imkân veren, mahremiyete izin veren ve görece özgürlük sağlayan bir alan yarattığı da düşünülebilir. Diğer taraftan dışarıdaki hayata katılmak için bir bahane olabilen kadınlar matinesinin bir sınır aşma, aşındırma deneyimi olup olmadığı ve seyircisi için bir özgürlük alanı sunup sunmadığı başka



bir çalışmada detaylarıyla ele alınması gereken önemde bir başka soru olarak karşımızdadır. Bu açıdan sinema salonlarının aslında geleneksel yapı tarafından kuşatılmış seyirciyi mekânsal, sosyal ve kültürel anlamda ayırlandırmış ve cinsiyetlendirilmiş “belirli” alanlara sıkıştıran bir alan/yapı olabileceği akıldan çıkarılmamalıdır. Sinema kültürüne dair yapılacak çalışmalarda sinema salonlarının düzenlenmesinin ve sinemaya gitme deneyiminin kendisinin tarihsel bağlamı içinde ve gündelik yaşam pratiklerini belirleyen egemen söylemin etkileri hesaba katılarak değerlendirilmesi anlamlıdır.

Genel itibarıyla sinemaya gitmeye dair deneyimlerin kişisel, toplumsal, sınıfsal, ırksal, toplumsal cinsiyetle ilintili, dinsel, tarihsel, ekonomik, teknolojik ve mekânsal koşullardan doğrudan etkilenebilecek kırılmalıkta çoklu değişkenli katmanlı yapısı önemsenmelidir. Kuşkusuz seyir kültüründe keskin farklılıklar yaratabilecek bu değişkenlerin yanına ulusal sınırlılıklara dair kültürel belirleyicilik kadar ulusötesi kültürel ilişkilermelerin etkileri de konulabilir. Bu bağlamda Covid 19 pandemisinin küresel ölçekte bir kırılma oluşturduğundan hareketle olası diğer etkilerinin yanı sıra sinemasal mekânlardan uzaklaşmak zorunda kalınan bu dönemde dijitalleşmenin etkilerini ve sinema, seyirci ve deneyim ilişkisini yeniden düşünmek için bir başka soru alanı açılır: Sinema salonlarında hiç film seyredilmezse ne olur? Sinema salonlarının sadece film seyretmek için gidilmeyen yerler oluşu düşünüldüğünde dijitalleşmenin olanaklarıyla yaygınlaşan bireysel seyir biçimlerinde farklı olarak neler deneyimlenebilir? Yalnızlaştırıcı bir deneyim olarak bireysel seyir nasıl tarif edilebilir?

Doksanlı yıllardan bu yana dijitalleşmenin etkileri<sup>63</sup> sinema alanında ve gündelik yaşamda her geçen gün daha yoğun biçimde hissedilirken sinema salonunda diğer seyircilerle fiziksel olarak birlikte film seyretmeye dair sosyal pratik de yerini daha az disipline edilmiş, zaman/mekân kısıtı olmadığı için bağımsız olunabilen ancak bir o kadar da yalnızlaştırıcı bir seyir deneyimine bırakmaya devam ediyor. Buradan hareketle varsayımsal olarak sinemasal mekânların belirleyici, işaretleyici ve sınırlandırıcı fiziksel, toplumsal, kültürel ve söylemsel koşullarından uzakta bireysel film seyretme deneyiminin özgürleştirici bir etkisi olduğu da kabul edilebilir. Gerçekte bedensel olarak diğer seyircilerle karşılaşt(a)mama, yan yana ol(a)mama durumu filmlerin seyredilmesi sırasında oluşabilecek temasları ve duygudaşlık kurularak seyredilebilecek bir film deneyimini engelleyeceği için başkalarından etkilenmeyi de en aza indirgeyebilir. Aynı zamanda bireysel seyir esnasında sinemasal mekânlarda uyulması gereken sosyal kural ve kısıtlılıklardan uzak olmanın yaratabileceği hazdan da söz edilebilir. Ayrıca bireysel seyir biçimi birbirine benzeyen ve benzemeyenlerin yan yana gelişlerinden kaynaklanan ‘makbul bir topluluğa ait olma’ ya da ‘olmama’ duygusunun yüceltilci/yaralayıcı etkisini de azaltabilir.

63 Dijitalleşme sonrası seyir kültürü ile ilgili bkz. Öz (2012), Ormanlı (2012) ve Medin (2018).

Popüler sinemanın ideolojik etkisi düşünüldüğünde karanlık salonlardaki sessiz kalabalıklardan beklenen konsantre olmuş seyir eyleminin ardında filmler ve mekân aracılığıyla iletilen söylemlerin yoğun biçimde alınması için fiziksel ve zihinsel katılıma duyulan gereksinim vardır. Oysa bireysel seyir esnasında istenen zaman, yer ve biçimde bölünerek film seyredilir. Bu durum sinemasal mekânların söylemsel belirleyiciliğinin etkisinden uzakta kalmak anlamına gelir.

Dijitalleşmenin etkisiyle sinema salonlarında kaliteli gösterim olanaklarına kavuşulur. Seyir dinamiklerinin salon dışına taşmasıyla birlikte özellikle internet kullanıcılarının sanal ortamlarda bir araya gelerek birbirini etkileyebilen hayran gruplarının ve seyir cemaatlerinin oluşması da önemli bir kültürel alandır.

Film seyretme sürecinde fiziksel sınırların ortadan kalkabildiği bu durumda film tanıtımlarının internet aracılığıyla yapılabilmesi kadar alternatif oluşum, üretim, dağıtım ve gösterimler de kendini hissettirmektedir. Dolayısıyla seyircinin sayısal olarak varlığının her zamankinden daha çok ölçülüyor oluşu kadar beğenisinin algoritmalar yardımıyla etkilenebiliyor oluşu da önemsenmelidir. Bu nedenle dijitalleşme çağında yapılacak tartışmaların içine seyircinin üretimdeki payının, etkisinin ve seyir deneyiminin geçirdiği değişimin de katılması anlamlıdır. Ayrıca halen sinema salonlarının cazip kılınması için kişisel seyir araçlarından daha özellikli format (örn. 3 D, 4DX vb.) ve ses sistemleriyle donatılması alandaki rekabetin devam ettiğinin de bir göstergesidir. Pandemi koşullarındaki zorunluluklar nedeniyle sinema salonlarından uzaklaşılsa da seyircinin henüz hissedilir biçimde sinema salonlarından vazgeçmediği ve bunun da kültür endüstrileri tarafından istenmediği de tahmin edilebilir. Tüm bunların ardından günümüz seyircisinin ise hangi saiklerle sinemaya gittiği ve neler deneyimlediği bir başka çalışmanın konusunu oluşturacak denli önemlidir. Bitirirken deneyimlerine dair samimi aktarımlarıyla bize bir kez daha sinemaya gitmenin hiç bir zaman sadece film seyretmek demek olmadığını hatırlatan paylaşımcılarımıza ve tüm öğrencilerime alana yaptıkları katkılar için teşekkür borçlu olduğumu belirtmek istiyorum.

## KAYNAKÇA

- Abisel, Nilgün, “Bir Dünya Nasıl Kurulur? Popüler Türk Filmlerinde Anlatı Yapısı Üzerine”, 25. Kare, Sayı: 9, Ekim-Aralık 1994.
- Abisel, Nilgün, “1928-1938 Dönemi Türkiye’sinde Sinema Üzerine “Düşünceler”” (1982), Türk Sineması Üzerine Yazılar, İmge Yayınları, Ankara, 1994.
- Akbulut, Hasan, “Sinemaya Gitmek ve Seyir: Bir Sözlü Tarih Çalışması”, Elektronik Mesleki Gelişim ve Araştırma Dergisi (EJOIR), Cilt:2, Özel Sayı, Ağustos 2014.
- Akbulut, Hasan “Cinema-going as a Heterogeneous and Multidimensional Strategy: Narratives of Woman Spectators”, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC, October 2017, Volume 7, Issue 4, (530-541).
- Ayça, Engin, “Türk Sineması Seyirci İlişkileri”, Kurgu Dergisi, Sayı:11, 1992, (117-133).
- Branton, Gill, Cinema and Cultural Modernity, Open University Press, USA, 2000.
- Çam, Aydın, Şanlier, Yüksel, İlke, “Türkiye Sinema Mekânları, Seyir ve Seyirci Araştırmaları Bibliyografyası: Yaklaşımlar, Kaynaklar ve Yöntemler”, Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi, Cilt 18, Sayı:36, 2020/2, (593-632).
- Casetti, Francesco, “Sinemasal Deneyim”, (Çev. Defne Kırmızı), SineCine-Sinema Araştırmaları Dergisi, 2011, 2 (2), Güz, (80-93).
- Çeliktemel-Thomen, Özde, The Curtain of Dreams: Early Cinema in İstanbul 1896-1923, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Central European University, Hungary, 2009.
- Erdoğan, Nezih, Seyirci ve Bir Anlamlama Süreci Olarak Sinema, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir, 1989.
- Erdoğan, Nezih, “Üç Seyirci: Popüler Eğlence Biçimlerinin Alınlanması Üzerine Notlar”, Doğu-Batı Dergisi, Yıl:4, Sayı:15, Mayıs-Haziran-Temmuz 2001, (117-127).
- Erdoğan, Nezih, Seyirci ve Sinema, Ankara, Med Campus-GİSAM, 1994.
- Erdoğan, Nezih, “The Making of Our America: Hollywood in a Turkish Context” in Hollywood Abroad: Audiences and Cultural Exchange, (eds.) Richard Maltby and Melvyn Stokes, London, British Film Institute, 2005.
- Ertaylan, Arzu, “Yeşilçam Döneminde Van’ın Sinema Kültürü”, Turkish Studies-International Periodical for The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume 8/8, Summer 2013, (1839-1857).
- Gökçe, Övgü, “Türk Sinemasının Sözlü Tarihini Ararken”, Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler-5, Bağlam Yayınları, İstanbul, 2006, (81-92).
- Güçhan, Gülseren, “Sinema-Toplum İlişkileri”, Kurgu Dergisi, Sayı:12, 1993, (51-71).
- Hansen, Miriam B., “Pleasure, Ambivalence, Identification: Valentino and Female Spectatorship”, CinemaJournal, Vol. 25, No.4, (Summer), 1986, (6-32).
- Hansen, Miriam B., “Chamelon and Catalyst-The Cinema as an Alternative Public Sphere”, The Film Cultures Reader, (Ed. by Greame Turner), Routledge, London, 2002, (390-419).
- Hinkle, E. M., Modern Türkiye’de Sinema, Kebikeç, Ankara, Sayı:28, 2009, (91-102).
- Kirel, Serpil, Yeşilçam Öykü Sineması, Babil Yayınları, İstanbul, 2005.
- Kirel, Serpil, Kültürel Çalışmalar ve Sinema, Kırmızı Kedi Yayınevi, 2. Baskı, İstanbul, 2012.
- Kirel, Serpil, Duyal, Aylin Ç. “Sinemada Kadının Varlığı ve Temsili Üzerine: Ötekileştirilmenin Dayanılmaz Ağırlığı”, Sinemada Bir Asır, Antalya Altın Portakal Armağan Kitabı, Ankara, 2014, (287-297).
- Kirel, Serpil, “Kültürel Bir Üretim Olarak Yeşilçam Melodram Filmlerindeki Gözyaşlarının İzlerini Sürmek”, Sinemasal Ortak Kitap-Melodram, (ed.) Dilek Tunalı, Zehra Cerrahoğlu, Doğu Batı Yayınları, Ankara, Cilt 4, 2021, (99-144).
- Kracauer, Siegfried, “Küçük Tezgahtar Kızlar Sinemaya Gidiyor”, Kitle Süsü, (çev. Orhan Kılıç), Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2007.
- Liman, Ali Sait, “Gaziantep’te Sinema, Seyir ve Seyirci (1923-1980)”, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2014/II/47, (97-124).
- Medin, Burak, “Günümüz Sinema Seyir Gündeminin Belirlenmesi”, İleti-ş-im, Haziran 2018, (43- 61).
- Mungan Yavuztürk, Gülseren, “Ankara’da Yayınlanmış Sinema Dergilerinin Kısa Tarihçesi”, Ankara Araştırmaları Dergisi, 1(2), 79-72, Aralık 2013.
- Mutlu, Dilek Kaya, Yeşilçam in Letters: A “Cinema Event” In 1960s Turkey From The Perspective of an Audience Discourse, Bilkent University, Ph.D. Thesis, Ankara, 2002.
- Ormanlı, Okan, Dijitalleşme ve Türk Sineması, TOCDAJ, April 2012, Volume 2, Issue 2, (32-38).

- Öz, Perihan Taş, “Pelikülden Dijitale Sinemada Seyir Kültürü Ve Seyircinin Değişen Konumu”, TOJDAC, April 2012, Volume 2, Issue 2, (65-73).
- Özsoy, Aydan (ed.), Sinema, Seyir ve Seyirci-Türkiye’de 2000 Sonrası Değişen Seyir Kültürü ve Yeni Seyir Deneyimleri, Literatürk Academia, 2020.
- Öztürk, Serdar, “Türkiye’de Sözlü Tarihten İletişim Araştırmalarında Yararlanma Üzerine Notlar”, Milli Folklor Dergisi, 2010, Yıl:22, Sayı:87, (13-26).
- Özyılmaz Yıldızcan, Özge, Erken Cumhuriyet Döneminde Hollywood’un Alınlanması: Kadınlar, Gençler ve Modernlik, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2013.
- Peker, Ekrem Hayri, “Bursa’nın Yazlık Sinemaları”, Olay-Bursa’da Yaşam Dergisi, Ağustos 2015, (210-221).
- Rapp, Dan, “Sex in the Cinema: War, Moral Panic, and the British Film Industry, 1906-1918, A Quarterly Journal Concerned with British Studies, Vol.34, No:3 (Autumn, 2002), (422-451).
- Scognamillo, Giovanni, Cadde-i Kebir’de Sinema, Metis Yayınları, İstanbul, 1991.
- Stacey, Jackie, “Hollywood Cinema: Great Escape”, The Film Cultures Reader, (ed. by Graeme Turner), Routledge, London, (420-443), 2002.
- Stam, Robert, Sinema Teorisine Giriş, Çev. Selda Salman, Çığdem Asatekin, Ayrıntı Yayınları, 2014.
- Süalp, Z. Tül Akbal, “Deneyim Ufkumuzun Sineması”, (7-54), (Yazarlar: Z. Tül Akbal Süalp, Ayla Kanbur, Necla Algan), Özgürlüklerden Kayıplara ve Sonrası, Ankara Sinema Derneği, Ankara, 2008.
- Yücel, Diken, Dilar, “Türk Sinemasında “Seyir ve Seyirci” Çalışmalarında Akademik Alanyazına Bakış”, (içinde) Sinema, Seyir ve Seyirci-Türkiye’de 2000 Sonrası Değişen Seyir Kültürü ve Yeni Seyir Deneyimleri, (ed. Aydan Özsoy), Literatürk Academia Yayınları, 2020. (29-52).

### Diğer Kaynaklar

- Casetti, F. “The Filmic Experience-An Introduction”. Erişim tarihi: 19.09.2015, [www.francescocasetti.com/research](http://www.francescocasetti.com/research)
- Kurtoğlu, A. “Bir Zamanlar İstanbul’da Yazlık Sinemalar Vardı”. Erişim tarihi: 20.09.2015, <http://www.wowturkey.com/forum/viewtopic.php?t=40313>
- Acı Hayat*, Erişim tarihi: 18.07.2022, <https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/6233/aci-hayat>

### Görüşmeler:

- Mücahit Alkuş’un, Ş. Ş. (1962/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).
- Cengiz Ferhat Altay’ın M. B. (1960/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).
- Onur Aytaç’ın, G. K. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (1 Kasım 2014).
- Onur Aytaç’ın, S. A. (1959/Kadın) ile yaptığı görüşme (1 Kasım 2014).
- Sümeysra Demirdöven Nurcan’ın, E. N. (1950/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).
- Sümeysra Demirdöven Nurcan’ın, B. N. (1950/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).
- Sümeysra Demirdöven Nurcan’ın, N. D. (1950/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).
- Doğuşcan Göker’in, A. G. (1937/Kadın) ile yaptığı görüşme (16 Ekim 2013).
- Melike Günhan’ın, M. Z. T. (1957/Erkek) yaptığı görüşme (2014).
- Burcu Güven’in, G. Ç. (1931/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).
- Burcu Güven’in, R. H. (1964/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).
- Tuğba Kozan’ın, P. K. (1952/Erkek) ile yaptığı görüşme (6 Kasım 2013).
- Tuğba Kozan’ın, N. K. (1960/Kadın) ile yaptığı görüşme (6 Kasım 2013).
- Gökhan Kuloğlu’nun, A. K. (1965/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).
- Mehmet Kurt’un, İ. G. (1947/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).
- Cemre Nur Meleke’nin, N. S. (1938/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).
- Can Savaş’ın, A. S. (1937/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).
- Bariş Saydam’ın, O. G. (1946/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).
- Hacer Sönmez’in, İ. K. (Yaşı belirtilmemiş/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).
- Hacer Sönmez’in, S. K. (1963/Kadın) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).
- Hacer Sönmez’in, yakını (Yaşı belirtilmemiş/ Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).
- Gökhan Şener’in, adı belirtilmeyen yakını (1954/Erkek) ile yaptığı görüşme (Kasım 2013).
- Yaşar Furkan Türkyurt’un, Cevdet Pişkin ile yaptığı görüşme (2014).
- Kutay Ucu’nun, S. D. (1932/Kadın) ile yaptığı görüşme (2014).
- Esra Yazıcı’nın, A. A. (1963/Erkek) ile yaptığı görüşme (2014).



## SEYİRCİ ve FİLMLER ARASINDA DEĞİŞEN ETKİLEŞİM BİÇİMLERİ: “ÖZGÜRLEŞEN SEYİRCİ VE EMEK SİNEMASI” ÖRNEĞİ

Seda Aktaş<sup>1</sup>

### GİRİŞ

Sanat tarihinin başlangıcından günümüze, sanat eseri ve kitleler arasında nasıl bir ilişki kurulduğu konusu üzerine çeşitli teoriler ortaya atılmıştır. Dönemlere bağlı olarak değerlendirildiğinde, dijitalleşmenin etkilerinin yoğun biçimde görüldüğü günümüzde, sanat eserlerinin üretim biçimleri olduğu kadar, kitlelerle buluşma biçimleri ve buluştukları mecralar da değişmektedir. Bu değişim, eser ve seyirci arasındaki ilişkiye de yansımaktadır.

Etkileşim kavramının farklı bir bağlamda tartışıldığı ve çeşitlendiği günümüzde, her alanda olduğu gibi sanat alanında da üretici ve tüketici ayrımı silikleşmekte, bireylerin sanat eseri üretebilmesi ya da üretilen esere çeşitli süreçlerde dahil olabilmesi kolaylaşmaktadır. Sanat eserinin tamamlayıcısı olan birey, artık eserin üretim süreci de dahil olmak üzere, birçok aşamada, farklı rollerde bulunabilmektedir.

Film üretiminde de, bahsi geçen değişimlerin etkisi görülmektedir. Çalışma, film üretim süreçlerinde, dijitalleşmenin etkilerine bakarak, seyircinin üretim sürecine içerik üretimi konusunda da dahil olduğu, “kitle kaynak” uygulamaları hakkında bilgi vermeyi amaçlamakta ve Türkiye özelinde, bu biçimde çekilen bir belgeseli örnek olarak incelemektedir.

Bu bağlamda çalışmada, değişen seyirci ve film ilişkisi ekseninde bakılan örnek film üzerinden, etkileşim bağlamında seyirci ve eser arasındaki ilişkide var olan değişimler saptanmaya çalışılmıştır.

Çalışmada veri analizinin temel üç modelinden faydalanılarak elde edilen verilerin değerlendirilmesi yapılmış ve betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Wolcott’un

<sup>1</sup> Dr. Öğretim Üyesi Seda Aktaş, İstanbul Esenyurt Üniversitesi, SSBF, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, sedaaktas@esenyurt.edu.tr ORCID:0000-0002-1735-699X

sınıflandırmasına göre veri analizi, “betimleme”, “analiz” ve “yorumlama” şeklinde üç biçimde yapılmaktadır (Wolcott, 1994).

Çalışma özelinde, konu alınan kavrama ilişkin literatür taraması yapılarak, betimleme yaklaşımı ile “ne” sorusuna cevap aranmış ve kitle kaynak kavramı açıklanmıştır. Seçilen film örneği üzerinden ise, “neden” ve “nasıl” sorularını bulmaya yarayan “analiz” yöntemi ile, kitle kaynak ve film arasında ilişkiye değinilmiştir. Anlamın ön plana çıktığı “yorumlama” modeli ile de, elde edilen verilere araştırmacının yorumu katılarak bir değerlendirme yapılmıştır.

### **1. DİJİTALLEŞME SONRASI YENİ ETKİLEŞİM BİÇİMLERİ**

Sanat tarihini, toplumsal, kültürel değişim süreçlerinden ve ekonomik koşullardan bağımsız ele almak mümkün değildir. Bütün sanat dalları, toplumsal, kültürel, etik ve politik etki gücüne sahip oldukları kadar, değişimlerden ve dönemin dinamiklerinden etkilenmeye ve dönüşüme açıktırlar. Sinema, görece yeni sanat dallarından biri olmasına rağmen, kısa sayılabilecek tarihinde, hiçbir sanat dalının olmadığı kadar değişime ve dönüşüme uğramıştır (Şentürk,2016).Sinemanın doğuşu teknolojik gelişmelere bağlı olduğundan, teknolojik yenilikler, sinemanın doğuşunda olduğu kadar, sinemanın gelişimi ve değişiminde de önemli rol oynamaktadır. Dolayısı ile sinema ve teknoloji arasında birbirine bağımlılık ilişkisi bulunmaktadır. Bu bağımlılık ilişkisi sinemanın dönüşümünü de etkilemektedir. Yeni seyirci pratikleri ile filmler arasındaki ilişki farklılaşan etkileşim biçimlerine bağlı olarak değişmektedir. Bu etkileşim, yalnızca sinemanın prodüksiyonunu değil, yapım yönetmenlik, oyunculuk, gösterim, seyir dağıtım ve pazarlama gibi birçok farklı süreci de etkilemektedir. (Şentürk, 2016)

İçeriklerin izlendiği /tüketildiği mecralar, değişen kültürel pratiklere bağlı olarak çeşitlenmekte ve değişmektedir. Ancak burada tek yönlü bir değişimden ziyade, salt üreticilerin değil, tüketicilerin de yönlendirdikleri bir değişimden söz etmek mümkündür. Toplumsal değişim ve teknoloji ilişkisi çift yönlü bir ilişkidir.

Seyircinin konumuna dair, gösteri sanatlarında süregelen tartışmalar, son dönemlere kadar, genelde seyirciyi edilgen konumlandıran tartışmalar olsa da, bunun tersini iddia eden görüşler bulunmaktadır. Gösteri Toplumu (1992) adlı kitabında, Guy Debord, görüşün hükümdarlığından bahsederken, “Seyre daldıkça insan daha az var olur” (Debord, 2006) demektedir. Gösteri eleştirisini, hakikatinden ayrılmış görüntülere ve gösteri karşısında eylemsiz kalan seyirciye dayandıran görüşlere karşın, izlemenin, seyre dalmanın edilgen bir eylem olduğuna dair ön kabulleri dile getirilmektedir. Kitapta, bakış ile edilgenlik, dışsallık ile ayrılık, dolayım ile simulakrum, kolektif ile bireysel, görüntü ile gerçeklik, etkinlik ile edilgenlik gibi karşıtlıkları gözden geçirmenin gerekliliğinden bahsedilmektedir (Debord, 2006). Seyircinin rolüne dair, sözü edilen sınırlar, günümüzde sanat dallarının kendi alanları dışına taşarak melez hale geldiği, mecralar arası farkların silikleştiği çağdaş sanatın güncelliği ile ilişkilendirilmektedir.

Günümüzde var olan teknolojik gelişmeler, yeni medya kullanımının yaygınlaşması ile birlikte sosyal dönüşümlere yol açmaktadır. Yeni medya yeni metinsel deneyimlere, yeni temsil biçimlerine, yeni kullanıcı ve üretici ilişkilerine işaret etmektedir. “Yeni Medya’nın Dili” (2001) adlı makalesinde Lev Manovich, yeni medyanın özelliklerini, “sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod çevrimi” olarak belirtmekte ve bunlara ek olarak bu yeni ortamın, “kullanıcı odaklı, çift yönlü etkileşime olanak sağlayan, hızlı ve anında bilgi paylaşımı yapılabilen, ağ bağlantılı ve hipermetinsel bir ortam” olduğunu belirtmektedir (Manovich, 2001).

Alıcı ve verici arasındaki geri bildirim olarak sağlayan “etkileşimlilik” (interactivity) özelliği, “iletişim sürecine katılmış bir alıcının teknik düzenlemeler yardımı ile verici olabilmesi veya kaynağın üzerindeki kontrolünü arttırabilmesi” olarak tanımlanmaktadır (Geray, 2003). Geleneksel medyadakinden farklı olarak, yeni iletişim araçlarında yüksek düzeyde bulunan etkileşim, Nilüfer Timisi tarafından 3 maddede sınıflandırılmıştır. Bunlar, yeni medyanın içerdiği hız, eylemlerin sayısı ve kapsama olarak belirtilmiştir (2003).

İletişim biçimindeki değişimler, bireylerin değişen sosyo-kültürel ve ekonomik davranış pratikleri, seyirciyi de, üretime bir biçimde katılan ve daha etkin bir konuma getirmektedir. Bu durumu, izlenen bir içerik üzerinde, izlenilen mecraaya bağlı olarak kontrol kurmak, hangi içeriği nerede, ne zaman hangi biçimde izleyeceğine karar vermek gibi görece basit kararlar olarak örneklendirebileceğimiz gibi, içeriğin kendisine bizzat dahil olmak, üretim ya da gösterim süreçleri ve sonrasına katılmak gibi farklı alanlara da yayabiliriz.

Günümüzde, filmlere ait alanlar artmakta ve mecralar iç içe geçmektedir. Film anlatısı izlenen ve biten bir süreç olmaktan çıkıp, seyircilerin de katkılarıyla farklı mecralara taşınabilen, değişebilen anlatılar haline gelmektedir. Dönemin getirisi olarak, seyirciye izlemek istedikleri içeriklere ulaşabilecekleri yeni mecralar, yeni formatlar ve yeni ortamlar sağlanmaktadır. Casetti, sinemanın ölümüne dair yapılan tartışmalar için, sinemanın, diğer sanat dalları gibi, var olan yeni ortama uyum sağladığı sürece yaşamaya devam etmekte olduğunu belirtmektedir. Tüm medya araçlarının ve medyanın, yakınsama süreçleri ile eski, alışıldık formlarının dışına taşması ve kendine yeni formlar bulması söz konusudur. Tüm medya içeriklerinin ve üretim, gösterim süreçlerinin değiştiği bu ortamda, sinemanın neye dönüştüğüne ilişkin sorular ortaya çıkmaktadır (Casetti, 2021). Yeni deneyimler, yeni fiziksel ortamlarda canlandıkça beraberinde dönüşümü getirmektedir. Ancak bu deneyimi, sinematik deneyim olarak tanımlamak ve tanımak için, geleneksel unsurlar olmasa da, deneyimin sinematik bazı unsurlara sahip olması gerektiği belirtilmektedir (Casetti, 2021).

Post Sinema terimi, dijitalleşme sonrası sinemayı tanımlamak için kullanılan terimlerden biridir. Var olan bütün değişimlere rağmen, Post Sinemanın bir modelin



sonu değil, orijinal olana geri dönüş olduğu söylenmektedir. Konuya ilişkin Miriam Hansen, çağdaş sinemanın klasik Hollywood kurallarını yıkıyor gibi gözükse de aslında, Hollywood'un tipik başlangıç özelliklerine yaklaştığını belirtir (Hansen'den Aktaran Casetti, 2021).

Bilim ve teknolojideki fiziksel gerçekliğin sınırlarını esneten gelişmeler, zaman ve mekana yönelik sınır ve kısıtlılıkları ortadan kaldırmaktadır. Bu da, insanın bedensel olarak kısıtlardan kurtulması ile birlikte, gerçeğe ve gerçekliğe dair algısının değişimine yol açmaktadır. Bireyler, daha önce görülmemiş düşünme, bilme, görme, algılama ve tecrübe biçimlerini deneyimlemektedirler (Şentürk, 2016)

Casetti, Mc Luhan'ın da belirttiği gibi, medyumun iletinin kendisi haline dönüşmesi durumunu dünya ve başkaları ile iletişim kurma biçimi ile ilişkilendirerek, kullanılan aracın neyi aktive ettiğinin önemli olduğunu ve aracın, daha çok kültürel bir anlama sahip olduğunu söyler (Casetti, 2021).

Değişen ve gelişen teknoloji ile birlikte, amatörlerin de profesyoneller gibi film üretebilmelerinin yolu açılmıştır. İzleyicilerin toplumsal pratikleri değiştikçe, filmlerin yeni bir estetik anlayışı benimsediği düşünülmektedir. Gerçeklik algısının değiştiği günümüzde, kusursuz kamera hareketleri yerine sarsıntılı kamera hareketleri, daha özensiz aydınlatma, düşük kaliteli ve grenli görüntülerin yanı sıra, aniden kararmalar, aniden kesmeler, sıçramalar gibi teknikler fazlaca kullanılmaktadır. İzleyici artık karakter ile özdeşleşmekten ziyade, gerçeklik algısının temelini, filmi üretebilecek olması hissiyatından almaktadır (Künüçen, OlgunTürk, 2016).

David Bordwell konuya dair, yeni seyircinin artan görsel işitsel okuryazarlığını görmezden gelmenin mümkün olmadığını belirtir. Film üreticileri de buna bağlı olarak, kamera açıları, lensler, çerçeveleme ve kurgu ile ilgili farklı biçimsel yapılar kullanılmaktadırlar. Özellikle, hızlanan anlatılar ve artan kesme sayılarına dair Bordwell, “yoğunlaştırılmış devamlılık” terimini kullanır (Bordwell, 2002). Diğer değişimlere örnek olarak, güvenlik kamerasına benzer görüntülerin artması, filmlerin büyük ekran dışında mecralarda izlenebilmesi, insanların günlük hayatlarındaki iletişim biçimlerinin ekrana yansması ve filmlerde kullanılması, bloglar, forumlar, hayran grupları gibi yapılar ile filmlerin kendi mecralarının dışına taşması ve hikayenin devam etmesi sayılabilir. Kısaca, film teknolojisi ilerledikçe, film yapımcıları da biçimsel olarak var olan katı çerçevelerden özgürleşebilmektedirler (Rombles, 2009).

Değişim yalnızca biçimsel değil, içerikler de de görülmektedir. Cinsiyet, ırk, köken ve sınıflara ait temsillerde değişimlere rastlanmaktadır. Yeni seyirciler bilgiye erişimin de kolaylaşması ile, metinler arası ilişkileri daha kolay çözümleyebilmekte ve bu da seyircinin seyir keyfini arttırmaktadır. Uyarıların artması ile dikkati daha kolay dağılan seyirci, ikincil ekran kullanımına alışkindir. Ancak dikkati dağılmaya

açık bu seyirciyi çekmek adına, içerisinde daha fazla çözmeye açık semboller, simgeler bulunan, seyircinin zihnini aktif tutmaya çalışan, “Mind Game” filmler olarak adlandırılan içerikler üretilmektedir. (Elsaesser, as cited in Buckland 2009). Sınırların silikleştiği post modern dönemde film alanında da türler arası geçişler, anlatılar arası iş birlikleri bulunmaktadır.

Sinema filmleri ve seyirci arasındaki ilişki, salt filmlerin gösterim aşamalarında değil, üretim aşamasında ve filmlerin dağılım süreçlerinde de değişim göstermektedir. Seyircinin daha edilgen olma isteği –bunun bir yanığı olarak sunulduğu savını göz önüne alarak- Seyirciyi farklı deneyimlere açık hale getirirken, film üreticilerini de farklı üretilere yönlendirmektedir. Sinemada dijitalleşmenin etkilerinden biri olarak sinemanın demokratikleştiği varsayılmakta ve bireylerin yalnızca kendilerine sunulan tercihler arasından seçim yapma gibi süreçlerde değil, yeni üretim modelleri ve yeni formlar üretme konusunda da katılımcı kültürün üyeleri olarak daha etkin olacakları söylenmektedir (Tryon ,2009).

Dijitalleşme ile birlikte var olan CGI, VR, AR gibi filmin üretimine ve gösterimine dair değişimlerin yanı sıra, seyircinin anlatı biçimlerine dahil olmasını ve anlatılar tarafından kuşatılmasına olanak sağlayan “transmedya” uygulamaları da önem kazanmaktadır.

Henry Jenkins’in tanımı ile “Transmedya anlatım, bir kurmacanın (fiction), ayrılmaz öğelerinin, bütünsel ve koordine bir eğlence deneyimi yaratmak amacıyla, birçok dağıtım kanalına, sistematik bir şekilde yayılması işlemini temsil eder” (Jenkins: 2007). Transmedya uygulamaları dahilinde, seyircinin senaryo üzerine etki edebilmesine kadar varan etkileşim modelleri ortaya çıkmıştır.

Yakınsama kavramı ve medyalar arası birliktelikler, sinema açısından da içeriklerin, biçimsel ve tematik kısmında görülmektedir. Öykü anlatmanın, kullanıcıların da katılımı ile, birden fazla platformda gerçekleşebildiği bir ortam söz konusudur. Eskiden filmi çevreleyen unsurlar filmin kısıtlı zamanına hapsolürken, artık filmin kısıtlı zamanının dışına taşmakta ve öykü farklı ortamlarda sürdürülebilmekte, öykünün farklı detayları, farklı platformlar üzerinden, farklı kesimlere ulaşmaktadır. İzleyici bu süreçte daha aktif bir rodedir ve bazen bu öykü oluşturma sürecini desteklemeye kadar ilerlemektedir.

Film üretimine kitlelerin katılımı, yalnızca finansman olarak değil, filmin içeriğine katkı sağlamak biçiminde de görülebilmektedir. En basit tanımı ile, bir işi kitleler ile birlikte tamamlamak olarak tanımlanabilecek olan kitle kaynak, “bir şirket ya da kurumun, belirli bir işin tamamlanması için, bir ağ üzerinden, bireylere açık çağrı yapması” olarak 2009 yılında “Wired” adlı dergide, Jeff Howe tarafından tanımlanmıştır (Howe, 2006). Bu tarz uygulamalar, film üretiminde genelde maddi bir beklenti ile değil, gönüllü destekler şeklinde görülmektedir. Kitleler, kişisel yetenek ve isteklerine göre, bazen filmin senaryo aşamasına, bazen çekim sürecindeki çeşitli aşamalara katılabilmekte, bazen ise çalışmada bahsi geçen “Özgürleşen Seyirci ve

Emek Sineması” gibi belgesellerin bizzat görüntülerini sağlayan kişiler olarak içerik sağlama gibi desteklerde bulunabilmektedirler. Sara Bannerman “Kitle Fonlaması Kültürü” (2013) adlı makalesinde, bu tarz uygulamaları sosyal bir devrim olarak tanımlar ve uygulamalara dair asıl önemli değişimin, teknolojik yenilikten ziyade, insanların farklı üretme modellerinin farkına varması olduğunu belirtir. Klasik modellerde yaşanan değişime bağlı kültürel bir değişim yaşandığını söyler.

Kitle kaynak ve benzeri uygulamaların, çeşitli kültürel, sosyal ve ekonomik sınırları ortadan kaldırarak, kitlelerin üretime katılmalarını sağlaması dolayısı ile, internet ortamında ağlar üzerinden iş birliği ve üretimin gerçekleşmesinin mümkün kılındığı ve sanat alanında bu sayede sanatın görece demokratikleştiği iddia edilmektedir (Aktaran Literat, 2012) .

## 2. KİTLE KAYNAK UYGULAMALARI

Kitle (Crowd) ve Kaynak bulma (Sourcing) kelimelerinden türetilen ,“Kitle Kaynak” (Crowdsourcing) terimini, Jeff Howe ilk defa, 2006 yılında “Wired” adlı dergide “bir şirket ya da kurumun, belirli bir işin tamamlanması için, bir ağ üzerinden, bireylere açık çağrı yapması” olarak tanımlanmıştır (Howe: 2006). Bu uygulamanın dış kaynak kullanımı anlamına gelen “outsourcing” uygulamalarından farkı, dış kaynak kullanımında, bir kurumun, bazı hizmetleri dışarıdan tedarik etmesi ya da bazı ürünleri kendi bünyesi dışında farklı kurumlara yaptırması söz konusu iken, burada uzmanlar yerine gönüllülerin yer almaktadır. İşler, bazen ücret karşılığında yapılır iken bazen tamamen gönüllülük esasına dayalı tamamlanmaktadır. Kitle Kaynak uygulamalarının diğer ortaklaşa çalışma ve problem çözme modellerinden farkı, bir işin uzman kişiler tarafından yapılması yerine, işi yapabilme potansiyeli olan adaylara açık bir çağrı yapılması ve bunun çevrim içi gerçekleştirilmesidir. Bu çalışmalarda açık bir çağrı ile önceden belirlenmiş olmayan gruplar, ya da ayrı çalışan bireylerin, bir işi tamamlamak için yönlendirilmesi söz konusudur (Howe, 2006). Kitle Kaynak uygulamaları, ortak değer yaratıcılığına olanak sağlayan ve ortamın altyapısını hazırlayan bir olgudur (Howe 2008; Schenk ve Guittard 2009 aktaran Banger, 2014).

Kitle kaynak uygulamaları, internet teknolojilerinin gelişmesi, internet kullanımının yaygınlaşması ve sosyal kültürel pratiklerimiz içerisinde çevrim içi ilişkiler ve ağların görünür olması ile yaygınlaşmaktadır. Yalnızca sanat alanında değil, güvenlikten, eğlenceye, ekonomik modellerden politik eylemlere kadar birçok alanda kendini gösteren kitle kaynak uygulamaları, Brabham tarafından dört ana kategoride değerlendirilmektedir. Bunlardan ilki var olan bir problemin çözülmesine yönelik bilgi arayışı, bir diğeri, elde edilen ya da elde var olan bilgilerin analizi ve işlenmesi, bir diğeri, bilgi işlemekten çok bir sorunun çözümüne yönelik arayışlar ve sonucusu ise kitlelerin özellikle yaratıcılığa dair alanlarda seçimlere katılmasına yönelik uygulamalardır (Bannerman, 2013).

İnsanların, internet destekli kitle kaynağa başvurdukları yaygın kullanım biçimleri, Jeff Howe tarafından, Kitlesel Oylamalar (Crowdvoting), Kitlesel Fonlama (Crowdfunding), Küçük Ölçekli İşler (Microwork), yaratıcı Kitle Kaynak uygulamaları (Creative Crowdsourcing) ve teşvik edici ödülleri olan yarışmalar olarak sıralanmaktadır (Howe, 2010). Bir diğer çalışmada ise Kitle Kaynak uygulamaları beş ana grupta sınıflandırılmaktadır. Bunlar, Kitle Ağı (Crowdcasting), Kitle İşbirliği (Crowdcollaboration), Kitle İçerik (Crowdcontent), Kitle Fonlama (Crowdfunding) ve Kitle Fikir (Crowdopinion) olarak adlandırılır. Bu maddelerden Kitle içerik bünyesinde yer alan Crowdproduction yani Kitle Üretimi, kitlelerin bir işi mikro ölçeklerde bölerek tamamlamasıdır. (Sanchez, Gimilio ve Altamirano, 2015). Bu da çalışmada örnek alınan belgeselin üretim modeline örnek teşkil etmektedir.

Howe, “Wired” (2006) dergisinde Kitle Kaynak olarak tanımladığı bu değişimi bir devrim olarak niteler ancak, var olan değişimin kültür ve ekonomi üzerinde oluşturabileceği etkileri ilk başta, kendisinin dahi tahmin edemediğini söyler. Jeff Howe kitle kaynak modelinin asıl önemli yönünün, insanların birbirleri ile kurdukları bağlantılar sayesinde adeta bir organizma oluşturması olduğunu ve bu sayede farklı bölgelerden insanların, anlamlı iş birlikleri ve değiş tokuşlar yapabildiğini belirtir. Howe, Uygulamaların başarısını, kitle kaynağın bünyesinde barındırdığı özelliklere dayandırır ve katılımcıların temel motivasyonunun, topluluğun üyesi olma, bir toplulukla birlikte iş yapma olduğunu ve karşılığında alınan ödülün ortaya çıkan işin ve işbirliğinin kendisi olduğunu belirtmektedir (Howe, 2010).

İletişim biçimlerindeki değişime paralel olarak, bireyler, çevrim içi uygulamaları daha sıklıkla kullanmakta ve dijital okuryazarlık artmaktadır. İnternet bu bağlamda insanlara, küresel işbirlikleri vaat etmektedir. Bireyler kendilerini ifade etme biçimlerinde değişim yaşarken, yaratıcılık gerektiren alanlarda da görülen kültürel bir değişim yaşanmaktadır. Şirket ve kurumların hatta siyasetçilerin dahil olduğu bu değişim süreci, girişimciler, gazeteciler, iletişim alanı ve sanatçıları da etkilemektedir. Şirketlerin, ağlar aracılığı ile bağlantı kurmuş birlikte çalışan toplulukların üretme potansiyellerinin farkına varması ile kitle kaynak uygulamalarına yöneldikleri ve şirketlerin kitlelerin bilgeliğinden, sorun çözme becerilerinden, iş geliştirme modellerinden yararlanmayı faydalı bulduğunu görülmektedir.

Rheingold, (2007) ve Reid, (2012), kitle kaynak uygulamalarının avantajları arasında, şirketler ve kurumlar açısından, üretim maliyetlerinin düşmesi ya da sıfırlanması, bireyler açısından ise topluluk kaynaklı üretim imkanı oluşması ve yeteneklerinin değerlendirilmesini sıralanmaktadır. Sara Bannerman, “Kitle Fonlaması Kültürü” (Crowdfunding Culture, 2013) adlı makalesinde, Kitle Kaynak ve Kitle Fonlaması uygulamalarına dair asıl önemli değişimin, teknolojik değişimden ziyade, kültür alanında da farklı üretim modellerinin var olabileceği fikrinin insanların zihnine yerleşmesi olduğunu belirtmektedir (Bannerman, 2013).

İçerisinde bulunduğumuz dönemde, devletler, üretim yapan kurumlar, kitle kaynak ve benzeri uygulamaları üretim stratejileri içerisine dahil etmektedirler. Bireylerin katılımcılık olgusuna bağlı olarak üretimlere dahil olmak ve kendilerine anlamlı gelen hareketler içerisinde yer alma arzularını dikkate alan kuruluşlar, sanayi toplumundaki hiyerarşik yapının aksine, kitlelerin katılımcı olduğu yeni planlama, yönetim ve denetim aktörleri ortaya çıkarmaktadırlar.

Bu model ile üretilen sanat eserlerinde, sanatçının rolüne dair önemli bir değişim görülmektedir. Sanatçı ve seyirci, üreten ve tüketen, özne ve nesne konumları arasındaki ayrımlar belirsizleşmekte, bireylerin sanatsal pratiklerde katılımcı olarak yer almaları ile sosyolojik ve politik düzlemde, sanatın ve sanatçının yeniden değerlendirilmesi söz konusu olmaktadır (Bourriaud,2006).

Kitle Kaynak uygulamalarına dayalı sanat üretiminde, sanatçının geleneksel rolü değişirken, katılımcılar, edilgen alıcılardan, üretime dahil olan bireylere dönüşmektedirler. Ağlar üzerinde gerçekleşen kitle kaynak uygulamaları, internetin üretimi kolaylaştıran yapısı ve üretilen eserin kendine özgü estetik ve kavramsal yapısı gibi unsurların birleşiminden meydana gelmektedir.

Bireylerin daha önce de, sanat projelerine katılımı mümkün olsa da, internet ortamının çeşitlilik ve birbiri ile bağlantılı olma bağlamında sağladığı olanaklar dahilinde uygulamalar artmış ve gelişmiştir. Katılım Kültürü (Participation Culture) ile ilişkilendirilen bu uygulamalar, sanatsal ifade biçimlerindeki bariyerleri kaldırmaktadır. Bu kültürün üyelerinin değer verdiği şey ise, üretime direk ya da dolaylı her türlü katkılarının olması ve diğerleri ile olan ilişkileridir (Jenkins vd., 2006, aktaran Literat).

Bu bağlamda değerlendirildiğinde, Kitle Kaynak ve benzeri uygulamaların, önceden beri var olmalarına karşın, uygulanma sıklığının internet tabanlı platformlar üzerinden arttığı, sosyolojik ve teknolojik değişimler ile bu tarz uygulamalara katılımın arttığı görülmektedir.

### **3. “ÖZGÜRLEŞEN SEYİRCİ VE EMEK SINEMASI” ÖRNEĞİ**

Dönem içerisinde klasik üretici ve tüketici ayrımının silikleştiği ve bireylerin, daha aktif biçimde üretim sürecine dahil oldukları uygulamaları tercih ettikleri görülmektedir. Özellikle sanat alanında yaratıcılık ve üretim kısmı tarihten günümüze üretici ve tüketici arasında keskin bir ayrım olduğu var sayımı üzerine kurulmuştur. Kitle kaynak uygulamalarının bireylere, mimari, resim, sinema gibi yaratıcılık gerektiren alanlarda da üretim yapma ve üretime katılma imkanı sunması nedeni ile, bu uygulamalara ilgi duyulduğu görülmektedir. Film alanında da, bu tarz uygulamalara ilgi olduğu görülmekte, bazen ise kişilerin yalnızca ortaklaşa eylemler esnasında farkında bile olmadan, birlikte hareket etme motivasyonu ile üretime dahil oldukları görülmektedir.

Henry Jenkins ve arkadaşları, katılım kültürüne olan ilginin artması ile kitle kaynak uygulamalarına olan ilginin artmasını paralel olarak değerlendirirler. Kitlelerin

üretimde dahil olduğu sanatsal üretimler, farklılığı ve çeşitliliği de arttırmakta, insanların deneyim aktarımını ve kolektif çalışmasını kolaylaştırmaktadır. Bu üretim modeli aynı zamanda, ağlarla birbirine bağlı küresel toplulukların oluşumuna katkı sağlamaktadır. Sanatsal ifade biçimindeki çeşitli bariyerleri kaldıran ve fikir paylaşımına imkân sağlayan katılım kültürü, üyelerinin üretime direk ya da dolaylı katıldıkları ve diğer üyeler ile olan iletişimlerinin değerli olduğu bir kültür olarak tanımlanmaktadır (Jenkins vd., 2009).

Çalışmaya konu olan belgeselin adını aldığı Jacques Rancière'in "Özgürleşen Seyirci" adlı kitabında, seyircinin edilgen konumuna ve bu konumdan çıkmasının yollarına dair birçok farklı tartışmadan bahsedilmektedir. Tarih boyunca süregelen tartışmalarda, seyircinin bir görüntünün karşısına geçip bakar pozisyonda olmasının, aslında içerisinde edilgen bir süreç barındırıp barındırmadığı da tartışılmıştır.

Kitapta, bahsedilen "Seyirci Paradoksu" seyircisiz tiyatro olmaz önermesinden hareketle yola çıkar. Rancière, seyirciye dair eleştirilerin, bakmanın bilmenin zıddı olduğuna ve bakmanın eylemin zıddı olduğuna dayandığını ve seyirci olmanın hem bilmek hem de eylemek kudretinden kopmak olduğu iddialarını tartışır (Ranciere, 2015). Ancak bu görüşün karşısında, bakmanın gözlemlemek, seçmek, karşılaştırmak, yorumlamak ve gördüklerini diğer şeylerle ilişkilendirmek gibi dönüştüren bir eylem olduğuna dair tezler vardır (Ranciere,2015). Rancière, özgürleşme kelimesini, eylemde bulunan ile izleyenler arasındaki sınırların belirsizleşmesi olarak tanımlamaktadır (Ranciere, 2015).

Film ve seyirci arasındaki ilişki günümüzde değişmekte ve yalnızca filmler izlenirken değil, filmler izlenilmeden önce ve sonrasında da, seyirci ve anlatılar arasında etkileşim gerçekleşebilmektedir. Filmlerin üretim aşamasına katılabilen seyirciler, film izlerken gerek zihinsel, gerek fiziksel olarak daha edilgen konumdadırlar. Film anlatısı ile olan ilişki film izlendikten sonra da seyirci yorumları, medya platformlarındaki paylaşımlar, oylamalar gibi süreçler ile devam etmektedir.

Transmedya öykü aktarımı ile, anlatıların aktarıldığı ortamlar, anlatı zamanının dışına taşarak, anlatıların sınırsız olması ve bu anlatıların farklı parçalarının farklı mecralara yayılması söz konusudur. Günümüzde yapımcıların tercih ettiği bir model olan transmedya öykü aktarımında, anlatının farklı bölümleri yayımlandığı mecranın özelliklerine uyum sağlayacak biçimde seyirci ile paylaşılmakta ve bazı örneklerde seyircinin anlatılar üzerinde etkisi olabildiği görülmektedir.

İçerik üretimine katkıda bulunan seyirciler artık amatör profesyonel arasındaki ayrımın silikleştiği ve üreten tüketici olarak adlandırıldığımız dönem içerisinde, film üretimine çektikleri görüntüler ile katkıda bulunabilmektedirler. Bu görüntüler, bazen buluntu benzeri görüntüler olabildiği gibi bazen de bilinçli olarak seyircilerden çekip gönderilmesi istenen görüntüler olabilmektedir.

2016 yılında gösterimi yapılan “Özgürleşen Seyirci: Emek Sineması Mücadelesi / Audience Emancipated: The Struggle for the Emek Movie Theater” adlı film, kolektif bir üretimin eseri olarak, seyircilerin, Emek Sineması’nın yıkımına karşı yapılan protestolarda kayıt altına aldıkları görüntülerden kurgulanılarak üretilen bir belgeseldir. Kurgusu Emek Bizim İstanbul Bizim inisiyatifi adına, Fırat Yücel, Zeyno Pekünlü tarafından yapılan 48 dk’lık bu Belgesel halen aktif paylaşım yapmanın ve mümkün olduğu ve üretim/ gösterim sürecinin devam ettiği kendi web sitesinde, şu şekilde tanımlanmaktadır.

*“Özgürleşen seyirci: Emek Sineması Mücadelesi, kamu yararı ve insanların söz hakkı hiçe sayılarak yıkılan ve yerine bir AVM yapılan Emek Sineması için verilen mücadeleyi aktivistlerin ve seyircilerin gözünden aktarıyor. Eylemlere katılmış insanların birbirinden habersiz çektiği görüntüler bir araya getirilerek oluşturulan film, bu anlamda seyircinin, kent hakkına sahip çıkan insanların ortak kurgusu olma niteliği taşıyor. Türkiye’de Gezi Direnişi’yle birlikte görünürlük kazanan, devlete değil sokaktaki insana işaret eden yeni bir kamusal fikirini, sinema için verilen mücadelenin içinden sinema perdesine taşıyor”* (<https://ozgurlesenseyirci.com/>).

Film üreticisi ve seyirci arasındaki ayrımın, üretici ve tüketici ayrımında olduğu gibi silikleşmesi ve teknolojik gelişmeler ile birlikte, kayıt altına almanın kolaylaşması sayesinde, kolektif üretim yapılabilmesi ve bunun farklı mecralarda seyirciye sunulabilmesi söz konusu olduğu gibi, bu kayıtların gösterimi sonrası seyirci ile olan etkileşim bitmemektedir. Seyircilerin katıldığı paneller, tartışmalar, forumlar, yazdıkları yazılar vb. devam ederek, aslında bir sinema filminin izlendikten sonra seyirciler üzerinde var olan bireysel ve toplumsal etkisi değişmektedir.

Belgesel bu bağlamda, hem seyirciyi salt izleyen konumundan çıkartan, hem de amatör profesyonel ayrımını silikleştirirken, kitleleri kolektif üretim yapma pratiğine yönlendiren bir yapıdadır. Belgeselin salt üretim biçimi değil, anlatı yapısı ve içeriği de birbirine uyum içerisindedir. Emek Sineması’nın yıkımına karşı duran protestolarda yer alan bireylerin, içerisinde buldukları durumu kayıt altına alırken, görüntüler ile bir yönetmenin dışarıdan, seyirci konumunda kayıt aldığı görüntülerden farklı bir ilişki kurdukları görülmektedir.

Belgeseli, bu yönleri ile çalışmanın konusu olan ve seyircinin etkileşim kurma biçimlerine dair değişime örnek olabilecek bir kitle kaynak üretimi olarak tanımlamak mümkündür.

Belgesel ile aynı adı taşıyan web sitesinde, filmi çevrim içi izlemek mümkün olduğu gibi, filmin daha önceki gösterimlerinden izlenimlere ve yazılara ulaşmak, seyir günlüğü adlı bölümde ise, belgeselin gösterimlerinden görüntüler ve yapılan söyleşilerin video kayıtlarına ulaşmak mümkündür. Site üzerinden belgeselin gösteriminin yapıldığı: Leipzig Gösterimi, (5 Kasım 2016), 8. Hangi İnsan Hakları Film Festivali Açılış Gösterimi (9 Aralık 2016), Batman Yılmaz Güney Sineması Gösterimi (19 Mart 2017), Kiev Docudays Gösterimi (27 Mart 2017), Berlin Lause

Bleibt Gösterimi (5 Mayıs 2017), Green Park Atina (7 Haziran 2017) ve Boğaziçi Üniversitesi Gösterimi (24 Mart 2021) gibi farklı mekanlardaki gösterimlere ulaşılmaktadır. Sitede, yazılar, belgesel hakkında bilgiler, gösterim takvimi, söyleşiler, filmin fragmanı, belgeselin kendisi ve diğer bir kısa belgele de ulaşılabilmektedir. Ayrıca belgeselin yayınlandığı link üzerinden, belgeselin gösterimi sonrası yapılan forumlara da ulaşmak mümkündür (<https://ozgurlesenseyirci.com/>).

Burada belgeselin üretim biçiminin yanı sıra gösterim anlamında da kitleleri bünyesine dahil eden, toplulukla birlikte hareket eden bir yaklaşım içerisinde olduğu görülmektedir.

Filmin Emek Sinemasının yıkımına karşı yapılan eylemlerde, bizzat eylemlere katılan kişiler tarafından kayıt altına alınan görüntülerden oluşması, filmin içeriğini kitlelerin oluşturduğunu gösterirken, kitlelerin filme olan katkısının bununla sınırlı kalmadığı görülmektedir. Emek Bizim İstanbul inisiyatifi, “kent hakkına sahip çıkan seyircinin ortak anlatısı niteliğinde” şeklinde tanımladığı belgesel için, burada verilen mücadeleyi farklı mücadelelerde yer alan kişiler ile buluşturarak, bir tartışma zemini oluşturmayı hedeflediklerini belirtmektedirler. Çevrim içi mecalarda devam eden topluluk desteklerine örnek olarak ise, inisiyatif, belgeselin görüntü havuzuna katkı yapmanın mümkün olduğunu ve hatta dileyen kişilerin var olan materyallerden kendi kurgularını yaparak içerik üretebileceklerini belirtmektedirler. Filmin gösterimine dair ise dayanışma ve işbirlikleri için açık bir çağrı yapılmaktadır (<https://ozgurlesenseyirci.com/>).

Bu bağlamda bir açık kaynak konumundaki görüntüler, topluluğun rızası ile topluluğun kullanımına açıktır. Kitle Kaynak uygulamalarında katılımcı motivasyonun, ortaklaşa hareket etmek, bir topluluğun üyesi olmak, ortaklaşa sorun çözmek olduğu belirtilmektedir. Dolayısı ile burada belirli bir amaç çerçevesinde bir araya gelen topluluğun, gönüllülük esasına dayalı bir biçimde hareket ettiği görülmekte ve bu da belgeselin Kitle Kaynak örneği olduğunu göstermektedir.

Belgeselin üreticisi “Emek Bizim İstanbul Bizim inisiyatifi”, yine aynı site üzerinde ulaşabileceğimiz, “Özgürleşen Seyirci: Emek Sineması Mücadelesi / Audience Emancipated: The Struggle for the Emek Movie Theater” belgeseline bağlantılı olan ve Emek Sinemasının şu an içerisinde bulunduğu Grand Pera AVM’yi anlatan kısa bir belgesel daha çekmiştir. “Grand Pera Yalnızlığı” adlı belgesel, bir AVM içerisindeki yalnızlığı, yalıtılma ve tek tipleşmeyi anlatırken kendini “toplumsuz gerçekçi” olarak tanımlamaktadır (<https://ozgurlesenseyirci.com/kisa-belgesel-grand-pera-yalnizligi/>)

Bu belgesel diğer anlatıyı destekler konumda olması açısından, anlatıların farklı mecra ve platformlarda ya da aynı platform üzerinden ama sürekli bir şekilde devam ettiği, birbirine eklenen yeni üretim modeline uymaktadır.



## SONUÇ

Dijitalleşme ve yeni medyanın yayılımı ile birlikte, kullanıcılar kendilerine ait imgeler oluşturabilme, enformasyon paylaşabilme ve söylemde bulunabilme fırsatına erişmişlerdir. Yeni medyanın kişileri üretime katılabilen, üretim yapan özenler konumuna getirmesi ile görece merkezlessiz bir yapı olduğu söylenmektedir. Bu yapı bireyleri izole ettiği, yalnızlaştırdığı, ekrana bağımlı kıldığı gibi konular yanı sıra, sanal kimlik oluşumu, gözetlenmeye açık oluşu gibi birçok açıdan eleştirilse de, yapının bireyleri kolektif hareket edebilme, eylemler için örgütlenebilme konusunda olumlu etkilediği ve zaman-mekan kısıtlılıklarını ortadan kaldırdığı için, iletilerin hızlı ve geniş alana yayılabilmesine olanak sağladığı için olumlu yönleri olduğuna da dikkat çekilmektedir.

“Etkileşim” kavramı, var olan yeni ortamı anlamak için önemli bir kavramdır. En az iki nesne arasında etkileşim vasıtasıyla, nesnelerin birbirlerini davranış ya da biçimsel olarak değişikliğe uğratması olarak adlandırılan etkileşim, klasik iletişim modellerinde bulunan geri bildirimden farklıdır. Alıcının iletiye müdahale ederek iletiyi değiştirebilmesine olanak sağlayan etkileşim, bu yönü ile iletişim biçimini değiştirmektedir.

İnsanlık tarihi, insanların, topluluklar halinde bir araya gelmeleri ve yaşamaya başlamalarından itibaren, paylaşım olgusu ile karşılaşmıştır. Kimi zaman zoraki kimi zaman gönüllü olarak yapılan paylaşımlar, aynı zamanda kuşaktan kuşağa aktarılan bir kültürel değer olarak varlığını sürdürmektedir.

Yeni toplumsal hareketlere baktığımızda, bilgiye ulaşımın kolaylaşması ve yayılımı ile, bireylerin, sosyal, ekonomik, ekolojik sorunlara daha duyarlı hale geldikleri, zaman ve mekandan bağımsız enformasyona erişim ile dünya üzerindeki herhangi bir bölgedeki sorun ve sıkıntılara dahi şahit olabildikleri görülmektedir. Bu bireylerin, davranış pratiklerinin değişmesinde etkili olan diğer bir unsur ise, bilginin altyapısını paylaşımın oluşturmasıdır. Paylaşarak çoğalan ve dağılan bilgiler sayesinde, yeni bilgiler edinilebilmekte ve dolayısıyla, paylaşımın var olan önemi artmaktadır.

Sanat eseri ile kitleler arasındaki ilişkinin formuna dair tartışmalar, yeni medya ile birlikte değişen toplum modeline bağlı olarak çeşitli çalışmalara konu olmaktadır. Günümüzde sanat eserlerinin üretim biçimleri olduğu kadar, kitlelerle buluştukları mecralarda değişmiştir. Var olan yeni toplum modelini oluşturan bireyler için Pierre Levy “Kolektif Zeka” tanımlamasını yapar. Levy, içerisinde bulunduğumuz çağın, bilgi ve güç dengelerini değiştirme potansiyeli taşıyan bir geçiş dönemi olduğunu vurgular (Levy, 2001: 253). Bu bahsi geçen güç dengelerinin değişmesi durumu, sivil toplum ve birey odaklı toplumsal hareketler ile kendini göstermekte ve bu hareketler çevrim içi ortamlarda yayılmaktadır.

Bireylerin diğer bireyler ile ortaklaşa çalışarak yaptıkları üretimler ve sanat alanında bu üretimlerin gerçekleşmesine olanak sağlayan Kitle Kaynak

uygulamasının, Türkiye’den bir belgesel üzerinden örneklendirilmesi yapılan çalışma, 2016 yılında gösterimi yapılan “Özgürleşen Seyirci: Emek Sineması Mücadelesi / Audience Emancipated: The Struggle for the Emek Movie Theater” adlı filmi konu almaktadır. Belgesel kitlelerin gönüllü katılımı ve yolladıkları video görüntüler ile kurgulanarak, Emek Bizim İstanbul Bizim İnisiyatifi tarafından yayınlanmıştır. Filmin üretim sürecinde dikkat çeken diğer bir unsur ise, kamerayı kullanan kişilerin, eylemlerde bizzat yer alan kişiler olması dolayısı ile kameranın hakimiyetini de kıran ve özne-nesne bakan-bakılan, kayıt eden ve kayıt altına alan gibi karşıtlıklardaki iktidar ilişkilerini de değiştirmesidir.

Belgesel üreticileri de kendilerini görece anonim tutarak, belgeseli inisiyatif adına yayınlamakta ve belgesele dair inisiyatif adına toplu açıklamalarda bulunmaktadırlar. Bu yönüyle de kolektif üretim, ortaklaşa iş yapma gibi modellere uyum sağlayan belgesel, aynı zamanda halen katkı yapılabilen açık bir veri tabanı ve yapıya sahip olması ile de dijitalleşme, yeni medya ve yeni üretim modelleri bağlamında değerlendirilmektedir.

**KAYNAKÇA**

- Bannerman, S. (2013).“Crowdfunding Culture”. *Wi Journal of Mobile Media.Vol: 9*, No:2, <http://wi.mobilites.ca/crowdfunding-culture/> (accessed 12.03.2022)
- Bordwell, D. (2002). “Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film,” *Film Quarterly* 55. no. 3.(pp. 16-28). University of California Press.
- Bourriaud, N. (2006). *Relational aesthetics*. In C. Bishop (Ed.), *Participation* (pp. 160–171). Cambridge, MA: MIT Press
- Casetti,F (2021). “Sinemanın Yeniden Konumlandırılması””. *İçinde Post Sinema* (Denson, S. , Leyda, J). Nota Bene.
- Debord, G. (2006). *Gösteri Toplumu*. (Ayşen Emekçi,-Okşan Taşkent çev.). Ayrıntı.
- Denson, S. , Leyda, J. (2021). *Post Sinema*. Nota Bene.
- Elsaesser, T. (2009).“The Mind-Game Film”, In Warren Buckland (ed.), *Puzzle Films, Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp.13-42). Wiley-Blackwell
- Geray, H. (2003). İletişim ve Teknoloji:Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları, Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Howe, J. (2010). *Crowdsourcing: Kalabalıkların Gücü Bir İşin Geleceğine Nasıl Şekil Verebilir?* (Günseli Aksoy çev.). Optimist Yayıncılık.
- Howe, J. (2008). *Crowdsourcing: Why the power of the crowd is driving the future of business?* Crown Business.
- Howe, J. (2006). “The Rise of Crowdsourcing”. *Wired*. C. 14, S. 6, (s. 1-5).
- Jenkins, H. (2009). *Confronting The Challenges of a Participatory Culture: Media Education For The 21st Century*. The MIT Press.
- Künüçen, H, Olguntürk, K (2021). “Yeni Film Dili Amatör Video”. *İçinde Post Sinema* (Denson, S. , Leyda, J). Nota Bene.
- Levy, Pierre (2001).”Collective Intelligence”. In David Trend (ed.), *Reading Digital Culture*. Malden Mass: Blackwell, (s. 253-259).
- Literat, I. (2012). “The Work of Art in the Age of Mediated Participation: Crowdsourced Art and Collective Creativity”, *International Journal of Communication*, 2012, Vol: 6, 1932–8036/20120005,( s. 2979-2980).
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*.The MIT Press: Cambridge, London,
- Ranciere, J. (2015). *Özgürleşen Seyirci*. Metis.
- Rombes, N. (2009). *Cinema in The Digital Age*. Wallflower.
- Sánchez, D. Á., Gimilio, D. P. & Altamirano, I. J.. (2015). Crowdsourcing: a New Way to Citizen Empowerment. *En Advances of Crowdsourcing*, (73-86), Cham: Springer.
- Şentürk, R (2016). “Sinemanın Dramı”. *İçinde Dijital Sinema*, İnsanart, İstanbul
- Timisi, N. (2003). Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi, Dost Kitabevi, Ankara.
- Tryon, C. (2009). “Wall to Wall Color”, *Reinventing Cinema Movies in The Age of Media Convergence*. NewJersey: Rutgers University Press. (pp. 59-93)
- <https://ozgurlesenseyirci.com/kisa-belgesel-grand-pera-yalnizligi> (erişim tarihi 08.07.2022)
- <https://ozgurlesenseyirci.com/> (erişim tarihi 08.07.2022)

## SON DÖNEM TÜRK FİMLERİNİN SEYİRCİ BAKIŞIYLA SOSYAL MEDYADA YENİDEN ÜRETİLEN ALGISI

Fırat Sayıcı<sup>1</sup>

### GİRİŞ

Sinema var olduğu günden beri seyirciyle sürekli bir etkileşim haline girmiştir. İlk yıllarında sinemanın sadece hareketli fotoğraflardan oluştuğunu zanneden seyirci, film izleme eyleminin tam olarak ne anlama geldiğini tahmin edememiştir. Tıpkı bir sirk gösterisi ya da hafif bir vodvil gösterisi izler gibi izledikleri küçük pelikül parçacıkları onların dünyasını renklendirmek ve kısa süreler içerisinde keyiflendirmekten başka bir amaçla hazırlanmamıştır. 1920’den itibaren emekleme dönemine giren sinema, bazı sinema yazarı ve teorisyenlerinin de çabasıyla yavaş yavaş bir sanat dalı olarak kabul görmeye başlamıştır. Sinemanın bir hikaye anlatma aracı olarak daha da değerlendirilebileceğini keşfeden sinemacılar bu yönde çalışmalarını hızlandırmışlardır. O dönemlerde seyirciyi salonlara çeken en önemli özelliği ‘hikaye’ bazlı olmasıdır. 1930 ve sonrasında özellikle Hollywood’da star sisteminin ortaya çıkmasıyla seyirciler hikayenin yanı sıra beyazperdede görmek istedikleri ünlü isimleri görmek için de salonlara akın etmeye başlamıştır. Bu süreçte yıllar ilerledikçe sadece hikaye ve oyuncular değil, sanat yönetimi, müzik kullanımı, görsel öğeler, teknik gelişmeler gibi olgular da bilinçli sayılabilecek seyircinin motive kaynakları haline gelmişlerdir.

1. ve 2. Dünya Savaşı sırasında sinema bir yandan propaganda aracı olarak kullanılırken bir yandan da sıradan seyirci için dertleri tasaları unutturan bir seyirlik olmuştur. 50’lerden sonra ise artık tüm dünyada hem sanat hem de eğlence aracı olarak görülen sinema seyircisiyle ilişkisini onların ihtiyaçları ve istekleri doğrultusunda geliştirmeye dikkat etmiştir. Zira diğer sanat dallarında olduğu gibi sinema da bir ‘tüketici’ye ihtiyaç duymaktadır. 90 sonrası internetin hayatımıza

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Esenyurt Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Radyo, TV ve Sinema Bölümü, firatsayici@esenyurt.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8041-6847

girmesiyle önemini arttıran dijital dünya ve bu dünyaya ayak uydurmak zorunda kalan sinema yeniçağını yaşamaktadır. Sinema eski çağda da, dijital çağda da seyircisini kaybetmemek için çabalamıştır. Çünkü seyirci tarafından izlenilmeyen, beğenilmeyen ya da daha kaba tabirle rağbet görmeyen filmler, türler, yönetmenler bir köşeye itilmiştir. Sinemayı gizemli ve dipsiz bir kuyuya benzetecek olursak, seyircinin bir kovayla bu kuyudan ne zaman ne çekeceğini kestiremediğini, nasıl bir keyif ya da can sıkıntısıyla karşılaşacağını bilemediğini görürüz. İzlenen filmler seyirciyi bireysel ya da toplumsal olarak çoğu kez memnun edebilirken bazen de istenilen tatmin/katarsis duygusunu verememişlerdir.

Dijital dünyanın ele geçirdiği birçok kültürel kavramda olduğu gibi sinema da hızla yeniliklere ayak uydurmuş, bilgisayar teknolojisinin kendine sağladığı imkanları sonuna dek kullanır hale gelmiştir. Ölmüş bir oyuncunun fotoğraf ve eski görüntülerinden yararlanarak onu sıfırdan bir filmin içine dahil etmek ya da insanlığın hiç karşılaşmadığı dinazorları sinemada kanlı canlı görmek işten bile değildir. Ancak bu durum sinema seyircisinde doyumsuzluğa da yol açmıştır. Günümüzde dijital platformlardaki kütüphanelerin eksik bulunması, o platformlara özel çekilen filmlerin aboneleri tatmin etmemesi, yeni/alternatif yapımlar ararken farklı dijital platformlara kayıp oralarda beklentilerin yükseltilmesi gibi modern ama deforme olmuş seyircinin tavırları sinemanın geleceğinin nasıl şekillendirileceği konusunda kafa karıştırmaktadır.

Pandemi sonrası seyircisi, bir yandan dijital platformlardaki içeriklerden beslenirken ve çoğu zaman tatmin olamazken, eskisi gibi sık olmasa da, bir yandan da sinema salonlarına gitmeyi sürdürmektedir. Seyircilerin hangi filme gidecekleri konusunda karar verme süreci eskiden gazete ya da dergilerdeki eleştirmen fikirlerinden oluşmaktayken şimdilerde tıpkı kendileri gibi sıradan seyircilerin o filmle ilgili sosyal medyadaki görüşlerinden ibarettir. Yeni bir ürün satın alırken internetteki ürün yorumlarını okuma alışkanlığı kazanan bireyler bu davranışlarını film seçme süreçlerinde de yaşamaya başlamışlardır. Vizyona yeni girecek/giren filmlerin takibini yaparken okudukları seyirci yorumlarını baz alan çoğu seyircinin sonradan kendisi de bir yorum/tavsiye üreticisi haline gelmektedir.

Tüm bunların yanı sıra filmlerin yayın mecrası ister sinema salonu isterse televizyon/internet/dijital platformlar olsun gönüllü bir içerik üreticisi olan günümüz seyircisi işi ileri götürerek izlediği filmlerle bağlantı olarak ilgi çekici orijinal paylaşımlar üretmeye de başlamıştır. Seyirci bunu, beğendiği ya da beğenmediği iki seçenek için yapmaktadır. Bu çalışmada, sinema filmlerinin sıradan seyirci tarafından sosyal medyada nasıl ve hangi yollarla konuşulduğu, eleştirildiği ya da yüceltildiği üzerinde durulacaktır. Bu sayede sinema filmlerinin algısının eleştirel bazda yeniden ve yeniden sosyal medyada nasıl yaratıldığı tartışılmaya açılacaktır. Çalışmada öncelikle sinema ve seyirci arasındaki ilişki gözlemlenecek ve sinemada tanıtım araçlarının öneminden bahsedilecektir. Ardından yeni medya kavramıyla birlikte dijital dünya olgusu incelenip seyircinin sosyal medyadaki ayak izlerinin

peşine düşülecektir. Son olarak da sosyal medya üzerinden filmlerin yeniden üretilen algısı bazı örneklerle açıklanacaktır.

## 1. SİNEMA VE SEYİRCİ İLİŞKİSİ

Sahne ve gösteri sanatları ortaya çıktığından beri seyirciyle sanat ürününün etkileşimi her iki tarafı da beslemek durumunda kalmıştır. Sinema ve seyirci ilişkisine geçmeden önce kitle iletişim araçları kavramından da bahsetmek gerekir. Oskay'a göre iletişim, bir ortaklığı, sosyalleşmeyi, birlikte olmayı, ortak olmayı içerir. Böylece iletişim, hem bireyler arası bir süreç olarak hem de bunlar aracılığıyla toplumsal düzeyde bir süreç olarak ifade edilebilir (Oskay, 1993). Kitle iletişimi ise bilgi, düşünce ya da kavramların geniş bir kitleye teknik aygıtlarla iletilmesi sürecidir. Günümüzde kitle iletişim araçlarının özellikle de internet ve sosyal medya aracılığı sayesinde daha düşük maliyetle ve daha yaygın bir topluma ulaşması bilinen bir gerçektir. Kitle iletişim araçlarının toplumlara yön vermede, kültürü yaymada, şekillendirmede ve gelecek nesillere aktarmada büyük önemi vardır. Geleneksel ya da yeni medya, insanların dünya görüşünü, tutum ve davranışlarını etkilemekte ve diğer bildirimlerle insanları belirli bir şekilde değiştirmektedir. Tüm medyaların ortak noktası belli bir sentez getirmek ve toplumdaki insanların düşüncelerini etkileyerek ortak davranışlara ulaşmaktır (Kara, 2011)

Kitle iletişimde ana damar yaklaşıma göre kitle iletişim süreci tek yönlüdür. 1928'de Hareketli Resim Araştırma Konseyi tarafından sinema seyircisi üzerine yapılan en önemli deneysel araştırmanın sonuçlarında filmlerin çocukların ve gençlerin bilgi edinmelerine yardımcı olduğu, tutumları değiştirmede ve duyguları harekete geçirmede etkili rol oynadığı görülmüş, hedef kitlenin olay ve durumlara duygusal tepkiler verdiği tespit edilmiştir. Herbert Blumer'ın gerçekleştirdiği çalışmanın sonuçlarına dayanarak sinema seyircisinin duygusal olarak sinemanın etkisinde olduğu, sinemanın seyirci üzerindeki duygusal etkisinin ise sinemanın başarısında yattığı sonucuna varılmıştır (Gripsrude, 2014). 2. Dünya Savaşı sırasında sayılabilecek sınırlı etkiler döneminde yapılan araştırmalarda sinema seyircisinin mesajlara fazla dikkat etmemesiyle birlikte aralarında güçlü bir etkileşimin olmadığı da görülmüştür. Ancak 60'lı yıllardan sonra girilen güçlü etkiler döneminde işler değişmeye başlamıştır. Güçlü etkiler çağında araştırmacıların çalışmalarında şunlar görülmüştür; iletişim araçlarının etkileri sayesinde izleyicilerin siyasi meseleler hakkında bilgisi ve yorumları çeşitlenmiş, kendileri ve başkaları hakkında rol beklentileri artmış, politik tutum ve davranışlar edinmişlerdir. Bu sayede toplumsal konuların önemine ilişkin algılar genişlemiştir (Türkoğlu, 2010). Ardından özellikle de 90'ların sonlarına doğru aktif izleyici tezi ortaya çıkmıştır. Buna göre izleyiciler kendi ihtiyaçlarına göre iletişim araçlarını ve içeriğini kullanmaktadırlar. Etkileşimli bir model olan aktif izleyici modeli, tek yönlü ve dikey bir ilerleme yerine, etki-tepki kavramını da kullanarak iki yönlü bir model haline gelmiştir. Artık kitle iletişim araçlarının bu araçları kullananlara sunduğu imkanlar ve işlevler üzerinde durulmaktadır (Yumlu, 1994).

Kitle iletişim araçlarının yönlendirdiği bir birey olarak seyirci, toplu şekilde bir yerde aynı oyunu, filmi ya da gösteriyi, gözle görünen bir durumu, kişiyi, olayı seyreden kişidir. Nezih Erdoğan'a göre seyirci, dağarcığını kullanarak zihinsel işlemler yürüten, bilişsel olarak varsayımlarını sınayan, psikik aygıtıyla beliren sinematografik bir öznedir (Erdoğan, 1993). Seyirci-film ilişkisi sinemanın en temel belirleyici unsurlarındandır. Özellikle sinemanın ticari niteliğine göre, filmler öncelikle halk için üretilir (Özden, 2000). Filmler her ne kadar üreticisinin eseriyseler de diğer yandan seyirci olmazsa var olamazlar. Seyircinin gişede oluşturduğu etki ya da ekonomik güç, üretilecek filmlerin içeriğini ve biçimini belirleyecek görünmez bir güçtür (Kirel, 2005). 1920'lerden beri çeşitli araştırmacılar tarafından kullanılan kullanımlar ve doğumlar modeli ile seyirci ihtiyaç ve beğenilerine atfedilen önem ortaya konmaya çalışılmıştır. McQuail, Blumler ve Brown'a göre bu doğumlar dörde ayrılmaktadır. Vakit geçirmek; bireylerin, gündelik yaşamın dertlerinden kaçmak ve bir nebze de olsa duygusal rahatlama sağlamak amacıyla medyayı kullanması... Kişisel ilişkiler; bireylerin kitle iletişim araçlarını kullanarak ya da seyrederek hem medya kişileri hem de diğer insanlarla ilişki kurmaları... Kişisel özdeşlik; seyircilerin izlediklerinden yola çıkarak kendi hayatlarında bunu uygulaması ya da bunun üzerine düşünmesi... Gözetim altına alma; kişilerin daha çok haberler ve güncel olayları konu alan programları takip etme isteği... (Mutlu, 2016).

Sinema araştırmacısı Francesco Casetti'ye göre bizi şaşırtan ve ele geçiren bir şeye maruz kalmak, deneyimlemeyle ilişkilidir. Ama önemli olan bu maruz kalma durumunu bilgiye ve güce dönüştürmektir. Sinema deneyiminin, hem ekrandaki görüntülerin duyularımızı işgal ettiği ana, hem de onların refleks olarak baktığımız şeyin farkındalığını ve bakma eylemini tetikledikleri ana denk düştüğünü öne süren Casetti, sinematografik deneyimin sinemada önemli olduğu üç yönü onaylar. Bunlardan ilki, sinematografik deneyimi araştırmaktır. Bu, sinemanın 20. yüzyıldaki yerini daha iyi anlaşılmasını ve gerçeklik/seyirci ilişkisini yeniden inşa eder. İkincisi, sinematografik deneyimin sinema tarihi hakkında daha iyi bir tartışmaya izin vererek, film izlemenin tarihsel yönünü öğrenmenin yanı sıra görme eyleminin tarihsel olarak nasıl yapılandırıldığını anlamaya yardımcı olmasıdır. Üçüncüsü, günümüz sinemasının sınırlarını genişletmekle birlikte kimliğini de kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya oluşudur (Casetti, 2011). Seyirci filmleri seçici/seçmeli görüntüleme/izleme, katılımcı, edimsel izleme ve tekrarlı görüntüleme uygulamaları ile izlemektedir. Seçici izlemede seyirci, filmi bir bütün olarak görmek yerine beğendiği ya da dikkatini çeken sahneyi görmeyi tercih eder. Seçici izlemede tutarlı bir anlatım yoktur, seyirci filmin başından sonuna kadar kanepede oturma ihtiyacı hissetmez, filmi kendi ihtiyaçlarına ve eğlencesine göre yeniden yapılandırır. Öte yandan, yeniden izleme, seyircinin en sevdiği filmi tekrar tekrar izlemesine dayanır. Katılımcı ve etkileşimli görselleştirme, izleyicilerin ekranda gördükleri hakkında yorum yapmaları, karakterlerle konuşmaları ve taraf tutmaları gibi uygulamaları da içerir (Srinivas, 2002).

Sinemaya gitmek hem sosyal hem de bireysel bir eylemdir. İzleme deneyiminin kişisel ve sosyal yönleriyle ilgilenen Jarvie'ye göre kişisel süreç, sinema salonundaki izleyicinin sinema salonunun karanlığında kaybolması ve etrafındakilerle etkileşime girmemesidir. Ancak seyirci tanıdıklarıyla ile sinemaya gidip izleme sürecinde filmde veya oyuncularından bahsederken sinemanın sosyalleştirici bir yönü olduğunu, sinemaya gitmenin de sosyal bir aktivite olarak değerlendirilebileceğini belirtmektedir. Bu faaliyetler bireysel olarak yürütülmekle birlikte, görünmez bir sosyal grup da oluştururlar; bu grup, sinemada aynı içeriği izleyen sosyal bir grup insandır (Jarvie, 1993). Bu çalışmanın konularından biri olan sosyalleşmiş seyircinin dijital medyada nasıl örgütlendiği mevzu, Jarvie'nin sinemada aynı içeriği izleyen bir grubun nasıl farklı tepkilerle o içeriği değiştirmeye kalkıştığına paraleldir.

## 2. YENİ MEDYA VE DİJİTAL SOSYALLEŞME

Aynı içeriğe yönelen seyirci grubunun sosyal medyadaki yeniden üretimine geçmeden önce yeni medya kavramının nasıl oluştuğuna, özelliklerine, avantaj ve dezavantajlarına da göz atmak elzemdir. Günlük yaşamın her alanında kullanım pratikleri bulan ve gündelik yaşamın mevcut pratiklerini kökten değiştiren, toplumsal yaşam nedeniyle kullanım oranları ve yoğunlukları artan, hatta birer parçası haline gelen yeni medya, bilgisayarlar, internet ortamı, cep telefonları, video konsolları, iPod'lar gibi dijital teknoloji aletlerini kapsar (Binark, 2007). Yeni medya kavramı, 1970'li yıllarda bilgi ve iletişim, sosyal, psikolojik, ekonomik, politik ve kültürel çalışmalara dayalı araştırmalarda ortaya çıkan bir kavramdır. 1990'lı yıllarda bilgisayar teknolojilerinin ve internetin gelişmesine bağlı olarak yeni medya kavramı farklı boyutlarda da anlamlar kazanmıştır (Dilmen, 2007). Yeni medya dijital kodlama sistemine dayalı hipermetinsellik ve modülerlik özelliklerini de barındıran etkin bir iletişim alanıdır. Geleneksel medya varlığını devam ettirmesine rağmen yeni medya, geleneksel medya tekniğini benimser ve onu yeniden şekle sokar (Yengin, 2012).

Yeni medyanın sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, kod çevrimi ve değişkenlik olmak üzere beş temel niteliği vardır. Sayısal temsil, kodlardan, yani matematiksel sembollerden ve algoritmalarından oluşan ortamdır. Bu nedenle yeni ortamdaki tüm veriler sayılabilir ve programlanabilir hale gelir ve daha tutarlı davranır. Modülerlik, yeni medyanın bağımsız parçalardan oluşması anlamına gelir. Örneğin internet, sırayla fotoğraflar, videolar, metinler ve sekmeler gibi diğer öğelerden oluşan birçok web sayfasından oluşur. Otomasyon, yeni medyanın kullanıcı olmadan üretebileceği aktiviteleri sembolize eder. Kod döngüsü, yeni ortamların iki ana katmanını temsil eder; sosyal katman ve bilgi işlem katmanı... Geleneksel medya üretimi ve aktarımı bilgisayarlar tarafından gerçekleştirilirken, geçmiş kültürel yargılar da bilgisayarlarla bir geçişe girmiştir. Ayrıca, bir formattan sayısallaştırılmış verilerin diğerine dönüştürmesini de içerir (Yılmaz, 2018). Yeni medya üzerine kuramsal çalışmaları yapan ilk isim olan Manovich, yeni medyanın



genel özelliklerini şu şekilde özetler. Yeni medya kavramı, sadece aracın ürettiği kültürü değil, aynı zamanda aracın kullanım pratiklerini de kapsar. Bu dinamik bakış açısı sadece kültürel bir yaklaşımı değil, aynı zamanda sosyoekonomik ve teknopolitik yaklaşımları da içerir. Yeni medya kavramında ‘yeni’ tanımlaması özellikle de geleneksel medya kavramı üzerine yapılandırılmıştır. Konsept, eski ve yeni arasındaki bir ayrıma değil, çevrimiçi etkileşimli dijitale dayanmaktadır. Çünkü artık teknolojilerle etkileşimimiz çevrimdışı teknolojilere dayanmaktadır. Yöndeşme özelliği sayesinde yeni medya, içeriklerini her aygıt için elverişli hale getirir ve gerektiğinde onları manipüle eder. Eski veriler görsel gerçekliğin ve insan deneyiminin temsilleriyken yeni veriler ise sayısal verilerdir. Örneğin, sinemada yapımın bazı alanlarında yazılım kullanılırken başka alanları bilgisayar animasyonları ile yaratılmaktadır. Yeni medya bilgiye yeni yollarla erişmek ve müdahale etmekten ibarettir (Manovich, 2003).

Yeni medya sayesinde sosyalleşme kavramı da hem içerik hem de biçim olarak bazı değişiklikler göstermiştir. Sosyalleşme bir süreç olarak ailede başlayıp okul, arkadaş grupları ve medyanın etkisiyle devam eden bir özellik olarak görülmekte ve bu dinamikleri sağlayan araçlara ise sosyalleşme araçları denilmektedir. Sosyalleşme sürecinde birey, bu araçlar sayesinde diğer insanlarla ve sosyal gruplarla sağlıklı bir şekilde etkileşim kurmayı öğrenir ve böylece toplumun devamlılığı sağlanır (Erkal, 2000). Günümüzde tüm dünyayı etkisi altına alan teknolojik evrim ve bu bağlamda gelişen sosyalleşme, sosyalleşme araçlarını da değiştirmiştir. Bu araçlar arasında yeni medya olgusunu vurgulamak gereklidir. Yeni medya ses ve görüntünün eşzamanlı iletimini kolaylaştırır ve zaman/mekan kavramını tamamen ortadan kaldırır. Yeni medya sosyalleştirme işlevi ile sosyalleşmenin mekana bağlı olma zorunluluğunun ortadan kalkmasını sağlar ve bu yönüyle bireylerin kendilerini ifade etmeleri için önemli bir araca dönüşmüştür (Aslan, 2008). Kendini ifade etmeye çok önem gösteren bireyler doğup büyüdükleri toplumun bir parçası olmak için de çaba sarf ederler. Bu çabalar sonucunda toplumsal bir varlığa dönüşüp buna uygun hareket eden birey toplumsallaşmayı içselleştirir. Bu sürecin birey ve toplum arasında karşılıklı bir etkileşimde olduğunu da unutmamak gerekir. Yeni medya ise bireyin toplumsallaşma ihtiyacı ve hedefini karşılama konusunda ona yardımcı olmaktadır. Yeni medya sayesinde bireyler teknolojik aletlere ulaşabilme koşuluyla, toplumsallaşma yolunda attıkları her adımda, özgür, şeffaf ve eşit hissedebilirler. Bu sayede, özellikle günümüzde, ağırlıklı olarak dijital dünyada oluşan toplumsallaşma eylemi bireyin ve toplumun düşünce biçimlerini ve yöntemlerini de alt üst eder, onları yeni yaratım yolları aramaya sevk eder. Özellikle geleneksel medyada gündeme getirilen herhangi bir olay kısa sürede sosyal medyada takip edilebilir hale gelir. Konuyla ilgili hararetli tartışmalarla gruplar açılır, üyeler her türlü konuşmayı geliştirebilir, aynı şekilde bir başka muhalif üye de onlara cevap verebilir. Genel olarak sosyal medya kullanıcıları, benzer düşünen diğer üyelerle birlikte olma davranışı sergilerler (Toprak, Yıldırım vd., 2009).

### 3. SOSYAL MEDYADA SEYİRCİNİN FİLMLERE BAKIŞ AÇISI

Sosyal ağların kanalları, sadece bireyler arasındaki etkileşimde değil, aynı zamanda örgütlerin amaçlarına uygun olarak mesajların yayılmasında da bir kitle iletişim aracı haline gelmiştir (Onat, 2010). Yeni iletişim teknolojileri ile bireyler aynı amaca yönelik birçok iletişim aracından gelen mesajlara maruz kalmakta ve farkında olmadan bu mesajları hedef alarak istenilen davranışı gerçekleştirmektedir (Aytekin, 2015). Bu durum aynı zamanda tüketimin kitleleşmesini de beraberinde getirmiştir. Aslında tüketimin kitleleşmesi ve kültüre dönüşmesi modernleşmeyle paraleldir. Geleneksel çağda tüketim insanların temel ihtiyaçlarını karşılamaktan ibaretken, modern çağda birey, yaşam koşullarının iyileşmesi, kentleşme, sanayileşme, ürün ve hizmet üretimindeki teknolojik yenilikler sayesinde artan seçeneklere kayıtsız kalamamıştır (Özcan, 2007).

“Ağ Toplumu” teorisi ile alana katkı sağlayan Manuel Castells, günümüz dünyasının ekonomik ve sosyal yönünü yeni iletişim teknolojilerine dayalı olarak düşünenlerden biridir. Castells’e göre, ekonomi ağ toplumunda yeniden düzenlenir. Yeni gelişme biçimindeki temel dinamik bilgidir. Kültür endüstrisi ortamında bilginin üretilmesi ve işlenmesi, sembollere dönüştürülmesi, medyanın tüketime sunulması gibi tüm süreçler ağ ortamında gerçekleşir. Ağ toplumunda ürün bilgi, bilgiyi üretenler işçi, kullanılan ağ ise işyeri olarak tanımlanmaktadır. Castells, ağa erişen ve bir akıllı telefon veya herhangi bir elektronik cihazla içerik üreten herkesi bu ekonominin işçi sınıfına dahil eder. Günümüz ağ toplumunda zenginlik ve yoksulluk da ağa erişememekle ilişkilendirilmektedir. Ağ toplumunda varlıklı ve seçkin bir birey olarak tanınmak için dijital medyadaki konumun mümkün olduğunca çeşitlendirilmesi gerekir. Bu yeni çağda, şebekeden ayrılanlar yoksullaşmaya ve tecrit edilmeye mahkumdur (Güngör, 2016). Jenkins’e göre önceleri dar gruplar halinde ilerleyen hayran etkinlikleri dijital medya sayesinde geniş kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Hayran kitlesinin ve davranışlarının büyümesi onları daha görünür kılmakla kalmayıp hayran oldukları ürün/kişi/kurum için onları potansiyel içerik üreticileri haline getirmiştir. Dijital teknolojinin olanaklarını başarıyla kullanan ana akım film seyircileri hayran grupları tarafından gerçekleştirilen üretim faaliyetlerine de katılım sağladılar (Jenkins, 2006b).

Sosyal medya aynı zamanda teknolojiye meyilli olmayan tüketicilerin klipleri ve fragmanları kolaylıkla izlemesini sağlamıştır. Filmlerin hayranlarına ulaşması için tanıtım faaliyetlerinde önemli değişikliklere de yol açmıştır. Hedef kitleye ulaşmanın hızlı ve etkili yollarından biri olarak kabul edilen sosyal ağlar, gişeden sonra filmler için üretilen DVD veya diğer endüstriyel malzemelerin satışlarının artmasına olduğu kadar filmin bilinirliğinin artmasına da katkı sağlamaktadır. Ayrıca sosyal ağlar sayesinde gözden kaybolan bir film gündemde kalabilir ve izleyicinin ilgisi canlı tutulabilir (Akyol&Kuruca, 2015). Dijital medya, kullanıcılarının ‘tüketici’ olmanın yanı sıra, onlara aktif bir içerik üreticisi olma fırsatı da vermektedir. Sosyal ağları kullanan bir kişi, dilerse geleneksel medyadaki pasif izleyici profilinden

kurtularak ekranda gördüğü içeriklere katkı sağlayabilir. Başka bir deyişle, yeni medyanın kullanıcısı istediği zaman içerik üreticisi de olabilir (Nuran, 2015). Sosyal medya, ürünün yani filmin izleyiciler arasında tanıtılmasında, izleyicilerin bilgilendirilmesinde, izleyicilerde merak ve ilginin uyandırılmasında ve nihayetinde sinemaya gitmelerinin teşvik edilmesinde etkin rol oynamaktadır. Sinema ürününün fikir aşamasından son aşamasına kadar sosyal ağlar aktif olarak kullanılmaktadır. Öte yandan, oluşturulan ürünün bir parçası olma arzusunda olan sinemaseverler, en sevdikleri filmlerin tanıtımını yapmak için sosyal ağları kendiliğinden kullanmaktadırlar (Bhattacharyya & Dasgupta, 2014).

Dünyanın her alanında ivme kazanan gelişim ve değişim süreci, kaçınılmaz olarak iletişim araç ve yöntemlerinin kullanımına da yansımaktadır. Çift yönlü iletişim imkânı sunan yeni iletişim teknolojileri hem kurumsal, hem kişisel hem de ürün bazında yeni kapılar açmaktadır. Yeni medya olarak tanımladığımız yeni iletişim teknolojileri ve internet tabanlı iletişim yöntemleri, film reklam ve tanıtımına da avantajlar getirmektedir. Bazen geleneksel medyada yer alan içerikler doğrudan bireylerin ilgisini çekmeyebilir. Ancak sosyal ağlar bu süreci tersine çevirmektedir. İnsanlar sosyal medya sayesinde istedikleri yayına, istedikleri konuya ulaşabilmektedir. Satış grafiği, pazarlamacıların büyük önem verdiği ‘Ağızdan Ağıza Pazarlama’ (WOMM) yani kulaktan kulağa pazarlama ya da kabaca deyişle fısıltı gazetesiyse yükselir. Bu WOMM efektini sosyal medyaya taşımayı başaran filmler, yapımcılar ve yönetmenler elbette rakiplerinden bir adım öne geçmektedirler (Sayıcı, 2020). Çağan Irmak’tan *Babam ve Oğlum* (2005) geleneksel medya zamanlarına ait bir örnek iken, son yıllarda gişeye damga vurmuş *Müslüm* (2018), *Ayla*, (2017), *7. Koğuşdaki Mucize* (2019), ve *Bergen* (2022) gibi yapımları dijital medya imkanlarını doğru kullanmış örnekler arasında göstermek mümkündür. Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok ve Youtube başta olmak üzere kullanılan tüm sosyal medya mecraları sinema filmlerinin tanıtımına ve seyircilerin filmler üzerinde konuşmasına/yorumlamasına kapı açar. Sosyal ağlar aynı zamanda film yapımcılarına filmle ilgili haberleri, köşe yazılarını, seyirci yorumlarını paylaşmaları ve oyuncu ile seyirci arasındaki röportajlar, toplantılar hakkında bilgi yayınlamaları için uygun bir ortam sağlar (Akar, 2018).

#### **4. SOSYAL MEDYA ÜZERİNDEN FİMLERİN YENİDEN ÜRETİLEN ALGISI**

Bu çalışmanın kuramsal çerçevesi oluşturulurken betimsel analiz yönteminden faydalanılmıştır. Bu yöntemle göre elde edilen veriler daha önce belirlenen değişkenlere göre özetlenir ve yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Betimsel analiz yöntemi, sosyal medya platformlarını ve sosyal etkilerini anlamak ve anlamlandırmak için uygun bir yaklaşım sunmaktadır. Çalışmada öncelikle sinema seyirci ilişkisi, yeni medya kavramı..vs. konular üzerinde literatür taraması yapılmıştır. Ardından seçilen filmlerin başta Instagram, Twitter, Facebook ve Tiktok olmak üzere seyircilerin sosyal medya uygulamalarında nasıl içerikler ürettiklerine

dair örnekler toplanmıştır. Araştırma evreni olarak 2000 sonrasında Türkiye’de vizyona giren ve 300 bin kişiden fazla gişe potansiyeline ulaşabilmiş yerli filmler seçilmiştir. Araştırma örneğini ise araştırmaya konu olan filmler arasında sosyal medyada en çok konuşulan yapımlar oluşturmuştur.

Sıradan bireylerin dijital ortamlardaki etkileşimleri sonucunda sosyal oluşum denen olgu ile karşılaşmıştır. Bu toplumsal oluşumda her ne kadar kuşaklar arası iletişim sorunları olsa da dijital devrim sayesinde yaratılan yeni dille etkileşimlerin yaptırım gücü artmıştır. Film şirketleri ya da üreticileri dijital dünyanın değişken ve akışkan yapısına ayak uydurmak zorundadırlar. Bu sebeple hedef kitle ile iletişim halinde kalabilmek için sosyal medya hesaplarını sürekli güncellemeleri gerekmektedir. Film üreticileri için önemli fırsatlar sunmaya devam eden sosyal ağlar toplumsal kültür hareketlerinin çevrim içi dünyaya aktarılmasına imkan yaratırken bir yandan da sanal ortamlarda yeni popüler söylemlerin filiz vermesini sağlamaktadır. Dijital medyadaki gelişmeler, tıpkı sinema alanında film izleme pratiğinde olduğu gibi seyircilerin film sonrası izlenimlerini çeşitli sosyal ağlar aracılığıyla iletmelerini ve filmin yeniden üretim ya da WOMM sürecine katılmalarına olanak tanımıştır. Ağırlıklı olarak günümüz sosyal medyasında seyircilerin etkileşimleri mizahi dile dayanmaktadır.



Görsel 1. “Mandıra Filozofu” Mustafa Ali Karakteri

Vizyonda iyi bir gişe başarısı elde ettikten sonra televizyonda her yayınlandığında yüksek reytingler alan *Mandıra Filozofu* (2014) sosyal medyada da ilginç bir karşılık bulmuştur. Birol Güven’in senaryosunu yazıp Müfit Can Saçınıtı’nın yönetmenliğini yaptığı filmde Müfit Can Saçınıtı ve Rasim Öztekin başrolü paylaşmışlardır. Filmin

kısaca konusu ise şu şekildedir; Mustafa Ali'nin içinde yaşadığı dünya düzenine karşı koyduğu tavır, onu Muğla'nın Çökertme köyünün yakınlarında, ıssız bir kulübede yaşamaya kadar götürür. Felsefe bölümü mezunu olan Mustafa Ali burada doğayla iç içe, modern hayatın getirisi olan her şeyden uzak bir yaşam sürer ve zamanının tamamına yakını kitap okuyarak geçirir. Çalışmaya ise kesin olarak karşıdır. Cavit ise kurnaz ve çalışkan bir iş adamıdır ve yeni projesi için Çökertme köyüne gelir. Amacı Mustafa Ali'nin sahip olduğu araziye satın alıp yerine kazanç getirecek bir butik otel yaptırmaktır. Ne var ki İstanbul'dan gelen bu beklenmedik konuğun hayatı Mustafa Ali ile tanıştıktan sonra eskisi gibi olmayacaktır. *Mandıra Filozofu* (2014)'nin ana karakteri olan Mustafa Ali'nin hayata bakış açısı çoğu film karakterinin aksine çalışmaya ve dünya düzenine karşı çıkar. Mustafa Ali sadece çalışmaya değil, kapitalizme, insanların sömürülmesine, betona... vs. karşıdır. Oldukça sevilen bu karakter sayesinde filme göndermeler de yapan bireyler sosyal medya paylaşımlarında tıpkı Mustafa Ali gibi konuşup çeşitli durumlar karşısında tepkilerini koymaya başlamışlardır. Bu tepkiler kimi zaman eleştiri kimi zaman övgü içermektedir. Ağırlıklı olarak mizahi bir dille yapılan bu durum tespitlerinin temelinde Mustafa Ali karakterinin söylemlerine başvurulmaktadır. Bu tarz içerikler üretilirken artık illa ki görsel paylaşımlar yapılmamaktadır, çünkü '-ne karşıyım!' söylemi, bu filme ve bu filmin oluşturduğu söylemi hatırlatmaya yeterlidir. Sosyal medyada viral olarak yayılan bu söylem sayesinde film vizyonda 27 hafta kalmayı başarmış ve ortalama 956 bin kişilik bir gişe başarısı elde etmiştir.



Görsel 2. "Ayla" Filmi

Vizyona girdiğinde milli duygularla harmanlanan, duygusal bir hikayeye sahip olan *Ayla* (2017) filmi Yiğit Güralp tarafından yazılmış ve Can Ulkay tarafından yönetilmiştir. İsmail Hacıoğlu, Çetin Tekindor, Ali Atay, Murat Yıldırım, Taner Birsnel ve Damla Sönmez gibi isimlerin oynadığı film büyük ilgi toplamıştır. Sosyal medyada filmle ilgili oluşan WOMM fırtınası filmin vizyonda 46 hafta kalmasını sağlamıştır. Film yaklaşık 5,5 milyon kişilik bir gişe başarısı da elde etmiştir. 1950-53 yılları arasında yapılan Kore savaşına giden Türk askerlerinden Süleyman ile orada tanıştığı ve Ayla ismini verdiği küçük kız çocuğu arasındaki sevgi dolu ilişkiyi anlatan film sosyal medyada oldukça ilgi görmüştür. Seyirciler filmle ilgili görüşlerini belirtirken ağırlıklı olarak filmin duygu yüklü olduğunu ve bolca ağladıklarını dile getirmişlerdir. Kore savaşına katılan Türk askerlerinin yaşanmış hikayeleri, o döneme ait gerçek fotoğraf gibi materyallerin kullanıldığı sosyal medya paylaşımlarıyla filmi henüz izlemeyenler de sinema salonlarına akın etmişlerdir.

### Cem Yılmaz'dan protesto yanıtı: #CemYılmazFilmineGitmiyorum

KÜLTÜR.SANAT 22.10.2019 13:40



Abone Ol

Google News

Cem Yılmaz'ın *2 Arada* ve *Kaçamak* isimini verdiği bir biletle iki film konseptli *Karakomik Filmler* ilk üç günlük izlenme rakamları açıklandı. Ünlü komedyenin son filmi bazı izleyiciler tarafından beğenilmeyince sosyal medyada gündem oldu.

Sosyal medya kullanıcıları Cem Yılmaz'ı protesto ettiklerini belirterek, #cemyilmazfilminegitmiyorum etiketi altında paylaşım yaptı.

### Görsel 3. #CemYılmazFilmineGitmiyorum Hashtag Çalışması

Cem Yılmaz'ın *2 Arada* ve *Kaçamak* isimlerinden oluşan *Karakomik Filmler* (2019) projesine bakıldığında ise olumsuz bir WOMM etkisiyle karşılaşmıştır. Cem Yılmaz'ın kişisel olarak attığı ve ağırlıklı olarak muhalif olarak görülen twitleri ve filmini beğenmeyen kişileri bazen rencide edecek tarzda eleştirileri bu projenin gişe başarısını azaltmıştır. Sinema seyircileri Twitter'da "#cemyilmazfilminegitmiyorum", "#CemYılmazBoykot" gibi hashtagler ile Yılmaz'ı protesto etmişler ve bu filme gidilmemesi konusunda diğer seyircilere telkinde bulunmuşlardır. Ortalama 700 binlik bir seyirci rakamına ulaşan yapım

Cem Yılmaz ve şirketi için bir hayal kırıklığına yol açmıştır. Sosyal medyada seyircilerin gösterdiği bu tavır serinin ikinci yapımı olan *Karakomik Filmler 2* (2019)' de sürdüğü için bu filmin gişesi de 440 bin gibi görece düşük bir rakamda kalmıştır. Buradan da anlaşılacağı üzere sinema seyircisi sosyal medya aracılığıyla bir filmin kaderini tayin etme konusunda başarılı olabileceğini idrak etmiştir.

Comedy  
Crime  
Documentary  
Drama  
Family  
Fantasy  
Film-Noir  
History  
Horror  
Music  
Musical  
Mystery  
Romance  
Sci-Fi  
Short

17:23

30 Ocak 2013

f  
t  
in  
w  
e  
p

|     |     |   |        |
|-----|-----|---|--------|
| 9.  | 1.7 | <a href="#">Titanic: La leggenda continua... (2000)</a> | 4,876  |
| 10. | 1.7 | <a href="#">From Justin to Kelly (2003)</a>             | 19,751 |
| 11. | 1.7 | <a href="#">The Skydivers (1963)</a>                    | 733    |
| 12. | 1.8 | <a href="#">Kis Yük (2008)</a>                          | 45     |
| 13. | 1.8 | <a href="#">The Hillz (2004)</a>                        | 33     |
| 14. | 1.8 | <a href="#">The Beast of Yucca Flats (1961)</a>         | 26     |
| 15. | 1.8 | <a href="#">Troppo belli (2005)</a>                     |        |
| 16. | 1.8 | <a href="#">Alom.net (2009)</a>                         |        |
| 17. | 1.8 | <a href="#">Disaster Movie (2008)</a>                   |        |
| 18. | 1.8 | <a href="#">Hobgoblins (1988)</a>                       |        |
| 19. | 1.8 | <a href="#">Ulli Lommel's Zodiac</a>                    |        |
| 20. | 1.8 | <a href="#">Celal ile Ceren (2013)</a>                  |        |



### Şahan'a IMDb şoku

Sosyal medyanın en keyifli topluluklarından İnci Sözlük, bu sefer de Şahan Gökbağar'ı hedef aldı

Televizyon programlarına yaptıkları sürpriz telefon bağlantılarıyla ve internet ortamındaki etkinlikleriyle adından söz ettiren İnci Sözlük, bu sefer ünlü komedyen Şahan Gökbağar'ı hedef aldı. Sözlük yazarları, film değerlendirme sitesi IMDb'de kullandıkları oylarla, Gökbağar'ın son filmi 'Celal ile Cereni' 'bottom 100' -en kötü filmler- listesine soktu.

Film, listede 20. sırada bulunuyor.

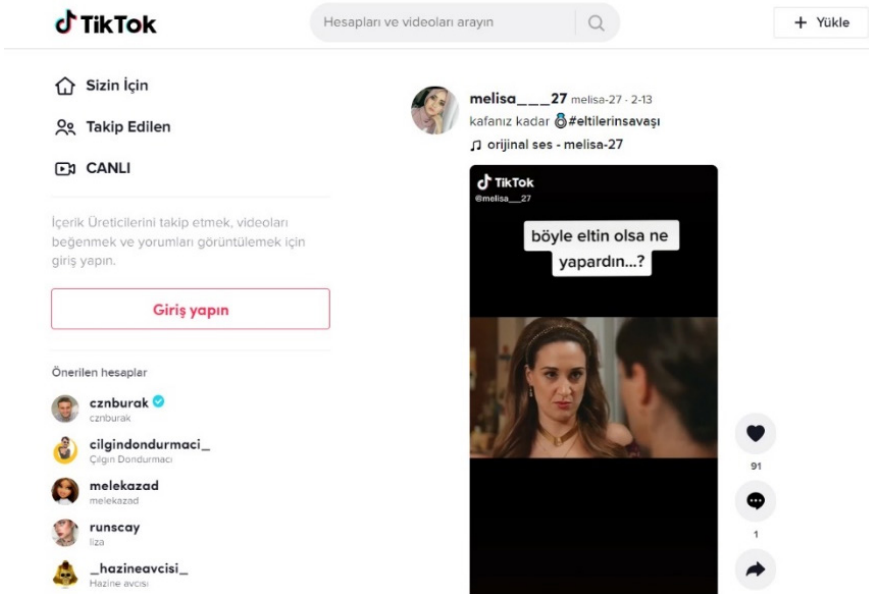
#### Görsel 4. "Celal ile Ceren" ile Şahan Gökbağar'a IMDb Şoku

Yine aynı şekilde Şahan Gökbağar'ın *Celal ile Ceren* (2013) filmini beğenmeyen sinema seyircileri kendi aralarında örgütlenerek tüm dünyanın en kapsamlı sinema arşiv sitesi sayılan IMDb'de filme düşük puanlar vererek 2013 yılında filmin puanını 1,7'ye kadar indirmişlerdir (İHA, 2013). Hatta bu konuda da rekabete giren Cem Yılmaz ve Şahan Gökbağar arasında IMDb ile ilgili göndermeler yaşanmıştır. Magazine yansıyan haberlere göre Şahan Gökbağar, *Celal ile Ceren* (2013) filmi sitenin "En Kötü Filmler" listesinde ilk sıraya oturunca "IMDb çok da fifi" sözleriyle IMDb'yi ciddiye almadığını belirtmiştir. Buna karşılık o dönemlerde Cem Yılmaz, sinemalarda 3 milyon 800 bin kişi tarafından izlenen "CM101MMXI FUNDAMENTALS" adlı gösterisinin IMDb'de 10 üzerinden 9.5 puan almasının mutluluğunu Facebook sayfasında yazdığı bir notla hayranlarıyla paylaşmıştır; "İzlenme rekorları kıran "CM101MMXI FUNDAMENTALS" IMDb'de 9.5 puanla yükselmeye devam ediyor! Teşekkürler Türkiye!" (Akbaş, 2013) Tıpkı seyircilerin vizyon esnası ya da sonrası sosyal medya mecralarında filmler üzerine konuştukları gibi filmlerin üreticilerinin de WOMM etkisine katkı sağladıkları bilinen bir gerçektir.



Görsel 5. Ata Demirel'den "Eyyah Eyyah" Müjdesi

Film üreticisinin WOMM ya da PR etkisine katkı olarak gösterilebilecek bir örnek olarak Ata Demirel'in Instagram hesabında paylaştığı içeriğe bakılabilir. Ata Demirel çok sevilen film serisi *Eyyah Eyyah* ile ilgili bir görsel koyup #eyyvaheyyvah hashtagiyle birlikte "Özlemiş miyiz?" yazarak bir paylaşım yapmıştır. Bunun en büyük amacı kuşkusuz ki seyircisinin nabzını tutarak serinin devam filmi ile ilgili bir kamuoyu oluşturmaktır. Paylaşımın altına gelen yorumlar ise serinin yeni filminin bir an önce gelmesi konusunda hem fikirdir.



Görsel 6. "Eltilerin Savaşı" ve Sosyal Medya Etkisi



Seyircilerin ürettiği içerik biçimlerinin bir başkası da kendi takipçilerine farklı sorular sormak için bir filmde ve onun oluşturduğu popüler kültürden yararlanmaktır. Bir fenomen Tiktok'ta kendi takipçilerine soru sormak, etkileşimi veya takipçi sayısını arttırmak adına *Eltelerin Savaşı* (2020) filminin 'elti' algısından yararlanmıştır. Gupse Özay'ın kaleme aldığı film aralarındaki çekişme ve rekabetin hiç sönmediği, birbirinden farklı karakterlere sahip Sultan ve Gizem adındaki iki eltinin hikâyesini anlatmaktadır. 14 haftalık vizyon sürecinde 3.6 milyon kişilik bir gişe başarısına ulaşan ve özellikle de evli kadınların yoğun ilgi gösterdiği yapım seyirci tarafından oldukça sevilmiştir. Örnekteki Tiktok paylaşımında *Eltelerin Savaşı* (2020) filminden kısa bir sahne paylaşılmış ve ardından takipçilere 'Böyle eltiniz olsa ne yapardınız?' diye soru sorulmuştur. Sosyal medyadaki bu tarz paylaşımlar filmin görünürlüğünü ve üzerinde konuşulma oranlarını artırırken bir yandan da bu konu hakkında konuşan sıradan seyircinin de tıpkı bir film üreticisi gibi kendisini özel hissetmesini sağlamaktadır. Seyirci filmle ilgili kişisel yorumlarını yaparken adeta bir eleştirmen edasına bürünür. Aynı zamanda, kendini aynı çatı altında konuşan bir zümreye ait hissederek Jarvie'nin belirttiği sosyal grubun içine girmiş olmaktadır.



Görsel 7. "Arif v 216" Paylaşımı

Ünlü sosyal medya fenomenlerinden Burak Özdemir'in bir twitter paylaşımında (<https://twitter.com/cznburak/status/939198817240481792>) Cem Yılmaz'ın *Arif v 216* (2018) filmine gönderme yapması oldukça konuşulmuştur. Fenomen, tıpkı filmdeki Arif gibi giyinmiş, bir arkadaşını ise 216 isimli robota büründürmüştür.

Paylaşımında fenomen, Cem Yılmaz ve Can Yılmaz'ı da mention olarak eklemiştir. Bu tarz bir paylaşımın iki işlevi vardır. İlkinde fenomenin kendisine sağladığı fayda görülür. Fenomenin kendi takipçileri için özel olarak kurguladığı ve bir film karakterine gönderme yaptığı bu paylaşım sayesinde fenomenin etkileşim gücü artmış, yeni takipçiler kazanmıştır. İkinci olarak ise bu paylaşım bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde filmin tanıtımına katkı sağlamıştır.



Görsel 8. Sinema ve Caps Kültürü

Çeşitli durum ve olaylardan esinlenerek oluşturulan internet meme kavramı ülkemizde daha çok ‘caps’ olarak bilinmektedir. Birçok kişinin kullanıcı olarak dahil olduğu bu alternatif mecra, geleneksel medyadan farklı olarak kullanıcı bazlı yapısıyla bir katılım kültürü oluşturmuştur. Tamamen tüketici olmak zorunda olmayan sosyal ağ kullanıcıları kendi mizahi maceralarına bu sayede başlamışlardır. Ortaya çıkan mizah ürünleri çok sesli bir konuşma yaratmış, diğer kullanıcılara ilham vermiş ve onları yeni kreasyonlar yapmaya teşvik etmiştir. Bu tarz ‘caps’ler bazen gündelik hayatın gülünç, komik ve eğlenceli yanlarını malzeme olarak kullanarak bir komedi unsuru haline gelmiştir. Sosyal medya platformlarında kırmızı şerit üzerine bindirilmiş yazılar ve bunlara eşlik eden fotoğraftan oluşan ‘caps’lerin ağ ortamındaki ‘meme’lerin tam olarak karşılığı olmasa da internet ‘meme’lerinin bir biçimini oluşturduğunu söylemek mümkündür. Viral terimi, virüs gibi doğal bir yayılmayı ifade eder ancak hızla yayılabilen ve bir anda popülerlik kazanabilen internet ‘meme’leri, ağ ortamında doğal yayılan bir süreç olarak devam etmemiştir. Ağ ortamında ‘meme’ler şeklinde üretilen içeriğin gücünü fark eden halkla ilişkiler ve reklam sektörleri bazen de planlı bir şekilde “viral içerik” üretebilirler (Kırık ve Saltık, 2017) Yine yukarıdaki örnekte olduğu üzere *Arif v 216* (2016) filmi üzerinden üretilen caps çalışmasında “Kasiyer ‘Limit Yetersiz’ Dediğinde Ben” şeklinde, sıradan bir bireyin içine düşmüş olduğu durumun mizah yoluyla aktarımı gerçekleşmiştir. Bu tarz paylaşımlarda ülkede yaşayan çoğu insanın o filmi izlediği ve o karakterleri tanıdığı varsayımından yola çıkılır.



Görsel 9. "Bergen" Filmi Üzerine Yapılan Övgü Paylaşımı

Farah Zeynep Abdullah'ın ses sanatçısı Bergen'i canlandırdığı *Bergen* (2022) filmi Mehmet Binay ve M. Caner Alper yönetmiştir. Erdal Beşikçioğlu, Tilbe Saran, Nergis Öztürk ve Ali Seçkiner Alıcı'nın da oyuncu kadrosunda yer aldığı yapım 18 haftalık bir vizyon sonrası yaklaşık 5.5 milyonluk bir seyirci rakamına ulaşmıştır. Filme gelen övgüler arasında üstteki örnekte olduğu gibi Farah Zeynep Abdullah'ın oyunculuk gücüne 'Sen Bergen'i oynamamışsın, sen Bergen olmuşsun...' vurgusu yapılmıştır. Bu film sayesinde Bergen sosyal medyada en çok konuşulan isimler arasına girmiş, onun şarkıları ve hayat öyküsü yeniden gündeme gelmiştir. Filmi izleyen seyirciler Bergen'in şarkılarını paylaşmaya başlamışlar ve onu yeniden popüler hale getirmişlerdir. Tıpkı Netflix'te gösterilen "Bir Başkadır" (2020) dizisinden sonra Ferdi Özbeğen'in onu pek tanımayan genç kuşak arasında popülerlik kazanması gibi... Görüldüğü üzere sinema ya da dizi ürünlerinin sosyal medya aracılığıyla konuşulmaya başlanması seyircinin bu tarz yapımlarla kurduğu derin bağla mümkündür. Seyirci artık, etkileşimli/çift yönlü yeni medya sayesinde herhangi bir yapıyı yüceltebileceğini ya da görünmez hale getirebileceğini öğrenmiştir.

## SONUÇ

Günümüz dünyası ve teknolojisi geleneksel sinema seyircisini farklı bir yapıya doğru evrime uğratmıştır. Tanıdığı ya da tanımadığı bir grupla toplu şekilde aynı oyunu, filmi ya da gösteriyi izleyen/takip eden seyirciler artık yeni medya sayesinde filmlerin eleştirel anlamda yorumlanmasına katkıda bulunmaktadır. Sinema seyircisiz belli bir değere ulaşamaz. Çekilecek filmlerin içeriğinden biçimine dek seyircinin tutumları/beğenileri sinema sanatını icra edenler için de önemli bir gösterge haline gelmiştir.

Jarvie (1993) sinemada film izleme deneyiminin önceleri bireyin her şeyden kopup sinema salonunun karanlığında kaybolması üzerine kurulu olduğunu ancak sonradan seyircinin tanıdıklarıyla filme gidip film üzerine konuşmak ve filmi yorumlamak üzere kurduğu sistemle sosyalleşme ihtiyaçlarını giderdiklerini ortaya koymuştur. Film izlemek bir nevi sosyal bir aktivite sayılmaktadır. Yeni medya sayesinde ise bir film üzerinde konuşmak, filmi eleştirmek, beğenmek ya da farklı yorumlarda bulunmak bireyleri hiç tanımadıkları bir sosyal grubun içerisine sokmaktadır. Bireyler, demografik yapıları ne olursa olsun filmle ilgili kişisel görüşlerini sosyal medya ortamında gönül rahatlığıyla paylaşabilmektedirler. Bu sayede gerçekleşen sosyalleşme sırasında seyirci aktif birer içerik üreticisi haline gelmiştir. Dijital medyadaki gelişmeler, tıpkı sinema alanında film izleme pratiğinde olduğu gibi seyircilerin film sonrası izlenimlerini çeşitli sosyal ağlar aracılığıyla iletmelerini ve filmin yeniden üretim ya da WOMM sürecine katılmalarına olanak tanımıştır.

Çalışmada verilen örneklerde olduğu üzere Türk seyircisi özellikle de geniş filmlerinde kendi fikirlerini sosyal medya üzerinde söylemekten çekinmemekte, hatta zaman zaman bunu kendilerine görev edinmektedir. Sevdikleri filmlerin tanıtımına olumlu anlamda katkı sundukları gibi beğenmedikleri yapımları da yermekte sakınca görmemektedirler. Yapılan paylaşımlar aynı zamanda o filmlerin algısının sosyal medyada yeniden değiştirilmesini, en azından pekiştirilmesini sağlamaktadır.

Gün geçtikçe sosyal medyanın gücünün farkına daha çok varan seyirci kitlesi Türk sinemasında yeni yapımların kaderini de tayin edecektir. Bu bağlamda, çekilen filmlerin içerikleri ve de filmlerin üreticilerinin sosyal medya davranışları gelecekte çok farklı noktalara ulaşacaktır.

## KAYNAKÇA

- Akar, D. (2018). Filmlerin tanıtımında halkla ilişkiler aracı olarak instagram kullanımı: ayla filmi örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Cilt: 29, 2018, s.95-109.
- Akbaş, Z. (2013). "Cem'den Şahan'a IMDb taşı!". Erişim tarihi: 10.07.2022, <https://www.haberturk.com/magazin/herkes-bunu-konusuyor/haber/824265-cemden-sahana-imdb-tasi>
- Akyol, M. Kuruca, Y. (2015). Sinema filmlerinin pazarlanmasında sosyal medyanın kullanımı." *Akademik Yaklaşımlar Dergisi*. 6(1): 64-92.
- Aslan, K. (2008). *Değişen Teknolojiler ve Habercilikte İstihbarat*. Anahtar Kitaplar Yayınevi. 220
- Aytekin, M. (2015). Sadece iletişim. (Aytekin, M., Ed.) *Yenilenen Medya*. KOCAV Yayınları. 25
- Bhattacharyya, M., Dasgupta, D. (2014). Promotions and marketing: a study with special reference to indian hindi film industry using social media platform. *International Journal of Technical Research and Applications*, 10, 128-131.
- Binark, M. (2007). Yeni medya çalışmalarında yeni sorular ve yöntem sorunu. (Binark, M. Ed.) *Yeni Medya Çalışmaları*. 21-45. Dipnot Yayınları. 21
- Casetti, F. (2011). Sinemasal deneyim (Kırmızı, D., Çev.) *Sinecine*, 2(2): 81-93
- Dilmen, N. E. (2007). Yeni medya kavramı çerçevesinde internet günlükleri-bloglar ve gazeteciliğe yansımaları, *Marmara İletişim Dergisi*, 12. 114
- Erdoğan, N. (1993). *Seyirci ve Sinema*. "Seyirci ve Bir Anlamlama Süreci Olarak Sinema". Med-Campus Proje. 13
- Erkal, M.E. (2000). *Sosyoloji*. Der Yayınları. 80-82
- Gripsrude, J. (2014). "Sinema İzleyicileri". (Murat İri, Der.), *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar* (ss. 307-324). Derin Yayınları.
- Güngör, N. (2016). *İletişim, Kuramlar, Yaklaşımlar*. Siyasal Kitabevi. 169
- Pancar, S. (2013). "Şahan'a IMDb şoku". Erişim tarihi: 11.06.2022, <https://www.ih.com.tr/haber-sahana-imdb-soku-261165/>
- Jarvie, I. C. (1993). Sosyal bir kurum olarak sinemaya gitmek. *25. Kare*, 5: 23-24
- Jenkins, H. (2006b). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU.
- Kara, T. (2011). Görsel medyanın aile bireyleri üzerindeki etkisi üzerine bir araştırma, (Yayınlanmamış TÜİK Uzmanlık Tezi). T.C. Başbakanlık, 5
- Kırel, S. (2005). *Yeşilçam Öykü Sineması*. Babil Yayınları. 138
- Kırık, M., Saltık, R. (2017). Sosyal medyanın dijital mizahı: internet meme/caps, *Atatürk İletişim Dergisi*. Sayı 12. 99-118
- Manovich, L. (2003). New media from borges to html. *New Media Reader*, MIT Press. Erişim Tarihi: 05.07.2022. [http://manovich.net/content/04-projects/033-new-media-from-borges-to-html/30\\_article\\_2001.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/033-new-media-from-borges-to-html/30_article_2001.pdf) 13-25
- Mutlu, E. (2016). *Globalleşme, Popüler Kültür ve Medya*. Ütopya Yayınevi. 94-99
- Nuran, B. M. (2015). Geleneksel medya ve yeni medya etkileşiminin gezi parkı gösterileri bağlamında incelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Beykent Üniversitesi. 39
- Onat, F. (2010). Bir halkla ilişkiler uygulama alanı olarak sosyal medya kullanımı: sivil toplum örgütleri üzerine bir inceleme. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. (31): 103-122.
- Oskay, Ü. (1993). *XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*. Der Yayınları. 309-310
- Özcan, B. (2007). Tüketim, risk ve bireyselliğin modern dönemde artan önemi, Erişim tarihi: 21.06.2022, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/iusoskon/article/88>
- Özden, Z. (2000). *Film Eleştirisi*. Afa Yayınları. 76
- Sayıcı, F. (2020). Film tanıtımında sosyal medyanın birincil araçları. 1. ULUSLARARASI YENİ DÜNYADA İLETİŞİM KONGRESİ
- Srinivas, L. (2002). The active audience: spectatorship, social relations and the experience of cinema in India. *Media, Culture and Society*. Brander University. 24: 165-169
- Toprak, A., Yıldırım A. vd., (2009). *Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: Görülüyor Öyleyse Varım*. Kalkedon Yayınları.
- Türkoğlu, N. (2010). *İletişim Bilimlerinden Kültürel Çalışmalara Toplumsal İletişim Tanımlar, Kavramlar, Tartışmalar*. Urban Yayınevi. 119
- Yengin, D. (2012). "Yeni Medya Ve...". *Yeni Medyaya Eleştirel Bakış*, (Yengin, D. Ed.) 123-133, Anahtar Kitaplar. 128
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayınevi. 239
- Yılmaz, A. B. (2018). Yeni medya ve toplumsal hareketler: vegan hareketi örneği üzerine bir inceleme. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi. 3-4
- Yumlu, K. (1994). *Kitle İletişim Kuram ve Araştırmaları*, İzmir. 104-105

# 'KÖTÜ MÜ OLUYOR SENCE BÖYLE BİR SON': SENİ BULDUM YA (2021) FİLMİNDE ÖZDÜŞÜNÜMSEL STRATEJİLER

M. Elif Demođlu<sup>1</sup>

## GİRİŞ

2022 tarihi itibarıyla 127 yařındaki sinema, krizlere, ekonomik zorluklara, savařlara rađmen günün kořullarına kendini uyarlayarak teknoloji ile dönüřen, geliřen, kendini yenileyen bir sanat dalıdır. Günümüzde sinemanın yapım, dađıtım, gösterim kořullarının deđiřmesine neden olan olgulardan biri kuřkusuz 2020 Mart ayından 2021'in sonuna kadar dünyayı etkisi altına alan Covid-19 küresel salgınıdır. Bu dönem, dünyanın genelinde yařam kořullarını deđiřtirirken, sinemayı da her açıdan olumsuz etkilemiřtir. Türkiye'de sinema salonları tarihinde ilk kez kapatılmıř, sinema filmleri kendilerine bařka gösterim mecraları, çekim kořulları ve buna bađlı olarak yeni anlatım yolları bulmak zorunda kalmıřtır. Reha Erdem'in hem sinemada hem de gündelik hayatta küresel salgın halini belgelediđi *Seni Buldum Ya* (2021) filmi, Türk sinemasında önemli bir yerde durmaktadır.

*Seni Buldum Ya*, olay örgüsünde İstanbul'daki salgına bađlı karantina kořullarını yani dönemi belgeleyen bir filmken, sinemanın kendisine yeni çıkıř yolları arayıřına yaratıcı bir örnek oluřturmaktadır. Filmin neredeyse tamamı, -bilgisayar ve internete ulařabilenler arasında- bu dönemde oldukça yaygınlařan çevrimiçi görüřme platformlarından biri olan Zoom programı üzerinden çekilmiřtir.

Film, film ekibinin fiziksel olarak bir araya gelmeden yapılması ile çekim kořullarını; çevrimiçi bir platformdan galasının yapılması ve yayınlanması ile gösterim ve dađıtım kořullarını deđiřirmiřtir. Bu açıdan *Seni Buldum Ya* (2021) akademik çalıřmalarda da ilgi görmüřtür.

2021 yılına ait güncel bir film olmasına rađmen, günümüzün deđiřen yařam kořulları ve sinema üretimi göz önünde bulundurulduđunda, eser üzerine pek

<sup>1</sup> Doç. Dr., Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo TV ve Sinema Bölümü, Sinema Anabilim Dalı, ekurtoglu@marmara.edu.tr. ORCID ID: 0000-0002-1448-6991.

çok bilimsel çalışmanın ardı ardına yapılmış olması şaşırtıcı değildir. Elif Gizem Uğurlu'nun editörlüğünü yaptığı kolektif bir çalışma olan ve *Seni Buldum Ya* filmi üzerine farklı analizlerden oluşan *Bir Meçhul Aleme Giderken Sinema Farklı Okumalarla Bir Film: Seni Buldum Ya!* (2022) temel bir kaynaktır. Film, alternatif yapım yöntemlerine bir örnek olarak anlatı yapısı ile inceleyen Selen Gökçen Ayyıldız ve Yavuz Ayyıldız'ın yazdığı *Covid-19 Pandemisinde Alternatif Film Yapım Yöntemleri Seni Buldum Ya Örneği* (2022) başlıklı makalesi; Lale Kabadayı'nın, filmi bellek ve deneyim üzerinden inceleyen *Özne-Deneyim-Anı İlişkisinin Dijital İnşası: Seni Buldum Ya!* (2021) başlıklı çalışması, Ece Su Özcan'ın *Seni Buldum Ya* filminin Reha Erdem sinemasındaki yerini incelediği *Reha Erdem Sinemasının Ortak Paydaları Bağlamında 'Seni Buldum Ya' Filminin Karşılaştırmalı Analizi* (2021) başlıklı yazısı film üzerine yapılmış bilimsel çalışmalar arasında yer almaktadır.

Bu çalışmada ise *Seni Buldum Ya*, mizansat yani mizansenin nasıl çekildiği/filme alındığı/kaydedildiği açısından incelenecek; filmin kendisine/sinemaya/kameraya gönderme yapan özdüşünümsel bir yapıda olduğu ifade edilecektir. Filmin özdüşünümsel yapısına dikkat çekilmesinin sebebi, çevrimiçi görüşme platformu Zoom üzerinden kaydedilen filmin, bu görüşmenin yapısal özelliklerini zorunlu olarak taşıması ve bu özelliklerin de filmde kamera farkındalığını mecburi hale getirmiş olmasıdır. Kamera farkındalığını sağlayan koşullardan biri, filmde oyuncuların kameranın merceğine bakarak seyirciye doğrudan hitap etmesi durumudur. Seyirci ve film arasında dördüncü duvarı yıkan bu strateji aynı zamanda film izlediğinin farkında olma deneyimini beraberinde getirmektedir.

Bu bağlamda sinemada özdüşünümsellik, kameraya doğrudan hitap etme ve öznel bakış açısının nitelikleri ortaya koyulacak, *Seni Buldum Ya* (2021)'nin çekim koşulları ele alınacaktır. Ardından film, Warren Buckland (2018)'in mizansen analizi içerisinde yer verdiği mizansat analizi ile incelenecek ve son olarak filmin çekim koşullarıyla sağlanan, içeriği ile bilinçli olarak desteklenen özdüşünümsel yapısı ortaya koyulacaktır.

## 1. SINEMADA ÖZDÜŞÜNÜMSEL STRATEJİLER VE ÖZNEL BAKIŞ AÇISI

Kendi varlığının farkına varma olarak ifade edilebilecek özdüşünümsellik (self-reflexivity), bir sistemin kendine gönderme yapabilme özelliği olarak tanımlanmaktadır (Mutlu, 1994)<sup>2</sup>. Terim, felsefe ve psikoloji gibi farklı disiplinlerden ödünç alınarak sinema için kullanılır hale gelmiştir (Stam, vd., 1992). Özdüşünümsel filmlerde yönetmen sadece ele aldığı konuyu anlatmamakta, sinemanın kendisi üzerine düşüncelere de yer vermektedir. Bu tür filmler kendilerinin bir yapıntı, kurmaca olduklarını çeşitli stratejilerle açık eden metinlerdir (Akbulut, 2005).

Özdüşünümsel (kendini yansıtma) stratejiler Kovacs (2010)'a göre, *estetik geleneklerin yarattığı yanulsama etkilerini yok etmek için* kullanılmaktadır. Kendine gönderme yapan bir eser, *yapay olanın suni yapısını bilinçli biçimde* ortaya

2 Bu makalede, kitap editörünün belirlediği yazım kuralları çerçevesinde APA 7 kullanmış, metin içi referans gösteriminde, doğrudan alıntılar dışında, kaynak eserlerin sayfa numaralarına yer verilmemiştir.

koymaktadır (Stam, 2010). Stam (2021)'a göre düşünümsellik, sanatın şeffaf bir iletişim aracı, hayata açılan bir pencere olma varsayımını bozguna uğratmaktadır. Bu açıdan klasik anlatı yapısının şeffaflık ilkesinin karşısında konumlanan özdüşünümsellik, seyirciye kendi konumunu hatırlatan bir etkiye sahiptir. Bu öğeler arasında filmin kendine referans vermesi, oyuncuların filmin içinde yer aldıklarının farkında olduklarını belirten ifadeler kullanmaları, film ekipmanlarının veya ekibin çerçeve içerisinde görünür olması, dekorun yapaylığının ortaya çıkarılması ve kameraya doğrudan hitap ederek dördüncü duvarı yıkan, seyirci ile konuşan karakterlerin varlığı sayılabilmektedir.

Robert Stam (2014)'a göre sinemasal özdüşünümsellik en geniş anlamda, *filmlerin kendi üretim süreçlerine (örneğin Truffaut'un La Nuit Americaine [Amerikan Gecesi]), auteurlüğü (Fellini'nin 8,5), metinsel prosedürlere (Hollis Frampton'un ya da Micheal Snow'un avangard filmleri), metinlerarası etkilere (Mel Brooks'un parodik filmleri) ya da alımlamalarının (Sherlock Jr., The Purple Rose of Cairo [Kahire'nin Mor Gülü]) ön plana çıkarılmasını sağlayan bir süreç* gönderme yapmaktadır (s. 162-163). Stam, özdüşünümsel nitelik taşıyan filmlerin hepsinin aynı derecede özdüşünümsel olmadığından bahsederek özdüşünümsellik katsayısını ortaya koymaktadır. Özdüşünümsellik katsayısı türden türe, dönemden döneme ve aynı yönetmenin filminden filmine değişim gösterebilmektedir (Stam, 2014). Kovacs (2010) ise bu durumdan şu şekilde bahsetmektedir:

*(kendini yansıtmaya) çeşitli yollarla yapılabilir ve farklı amaçlara hizmet edebilir. Örneğin auteur'ün filmin içinde film üzerine sözlü yorumlar yaptığı daha açık ve doğrudan yollar vardır ve filmin bir türe, stile ya da belirli bir grup sanat yapıtına ait olarak kendi anlatsal ya da görsel düzenlenişleriyle yansıtıldığı daha güç fark edilen ve gizli işlemler vardır* (Kovacs, 2010, s.237).

Özdüşünümsel metinlerden, öz bilinç sahibi metinler olarak da bahsedilmektedir. Öz bilinç sahibi bir anlatı, kendi yapaylığını göstermekte, yapaylık ve gerçeklik arasındaki sorunlu ilişkinin derinine inmektedir. Öz bilinç sahibi anlatı, biçemiyle, bakış açısıyla, karakterlerin doğasıyla, onların başına gelenlerle, kurmaca dünyasını yazarın/yönetmenin geleneksel anlatının uyuşmalarına karşı inşa ettiği bir yapı içerisinde (Alter'den aktaran Chatman, 2008).

Bilinçli ya da bilinçsiz olarak sinemanın ilk dönemlerinden beri filmlerde özdüşünümsel nitelikler görülmektedir. Erken dönemde en önemli örneklerden biri Dziga Vertov'un *Kameralı Adam* (1929) filmidir. Filmin görünenin ardındaki amacı ve konusu, sinema sanatının icrasını görünürleştirerek, gizeminden arındırmaktır. Vertov bunu, film yapım sürecinin tüm aşamalarını filmin içerisinde göstererek gerçekleştirmektedir. Böylece *seyircinin bilincini arttırarak sinemasal yanılısamanın yıkılışını* ortaya çıkarmıştır (Chatman, 2008).

Sinemada özdüşünümsel niteliklerden sayılan kamera farkındalığının bir ögesi, kameraya doğrudan hitap edilmesi durumudur. Filmde bir karakterin doğrudan



kameranın merceğine bakması, seyirciyle göz göze gelmesi anlamına gelmektedir. Brecht'in *Epik Tiyatro*'da ifade ettiği gibi dördüncü duvarın yıkılarak seyirci ve eserin buluşması ve aynı zamanda seyircinin seyirci konumunun farkına varması gerçekleşmektedir.

Brecht, seyirciye doğrudan hitap etme durumunu, seyircinin anlatı karşısında sürüklenip gitmesini önlemek için kullanmıştır. Bu durumda maskelerini çıkarmış olan oyuncular, seyirciye filmdeki bir karakter olarak değil oyuncu olarak hitap etmektedir. Brecht'in tiyatro üzerinden bahsettiği bu durum, sinemaya uyarlandığında karakterler kameraya baktığında seyirciye doğrudan hitap etmiş olurlar (Stam, 2021). Hitap etmek, *sözü birine veya birilerine yönelmek, seslenmek* anlamındadır (<https://www.tdk.gov.tr/>). Dolayısıyla hitap eden bir kişinin varlığı, hitap edileni de görünürleştirmektedir. Bu durum tam olarak Yeni Dalga Akımı'nda, Jean Luc Godard'ın filmlerinde karşımıza çıkmaktadır. Doğrudan kameraya bakan (François Truffaut'un *400 Darbe*, 1959) ve sadece bakmakla kalmayıp seyirci ile konuşan karakterler (Jean Luc Godard'ın *Serseri Aşıklar*, 1960) sıklıkla görülmektedir. *Serseri Aşıklar*'ın ilk dakikalarında Jean Paul Belmondo hem bakışı hem de sözleriyle seyirciye doğrudan hitap etmektedir. Doğrudan kameraya hitap, *oyuncuların asla kameraya/seyirciye bakmamalarına ve böylelikle de izleyicileri korunmuş röntgenciler olarak konforlu pozisyonları içinde rahatsız etmemelerine yönelik uyuşma karşı seyircileri tiyatronun tiyatro olduğunun bilincine varmaları (ya da filmin film) ve kendilerini performansın içinde aktif muhataplar olarak görmeleri için tasarlanmıştır* (Stam, 2021, s.130). Bu noktada bilinçli olarak kullanılan kamera farkındalığı, seyircinin alıştığı seyir deneyimini bozarak kameranın varlığını ve seyircinin konumunu hatırlatmaktadır. Michael Haneke'nin *Funny Games* (1997) filminde karakterin, şiddetin dozunu arttıracığı noktada seyirciye hitap ederek içinde bulunduğu film ile ilgili konuşması benzer biçimde kurmacada bilinçli bir yarık açılmasına örnektir.

Sinemada kameraya doğrudan bakan tüm oyuncuların seyirciye bilinçli olarak hitap ettiğinden söz etmek güçtür. Bu noktada özdüşünümsellik katsayısını arttıran unsur hem bakış hem de sözün seyirciye hitap etmesi durumudur. Seyirci ve karakterin bakışlarının buluşması, sinemanın başlangıcından beri var olan, bir karakterin neye baktığını birinci şahısta gösteren bir film açısı olan öznel bakış açısı çekimini akla getirmektedir. Burada kamera, bir karakterin gözü gibi hareket etmekte, seyirci o karakterin gördüklerini görmektedir. Yani bu noktada öznel bakış açısı karakterin gözü gibi konumlanırken aynı zamanda seyircinin gözü haline gelmektedir.

Öznel bakış açısı çekimi, kameranın baktığı yer ve durduğu yeri ifade eden iki nesnel çekimin bir araya getirilmesi ile oluşturulmaktadır. *Karakterin bir şeyi bakarkenki nesnel çekimi, karakterin gözünden gördüğü şeyi gösteren öznel çekim ve sonra nesnel bir çekimle karakterin gördüğü şeye tepkisini gösterme* biçiminde açıklanabilmektedir (Stanley'den aktaran Kirel, 2012, s. 171). Bu noktada bahsedilen

durum, öznel bakış açısında karakterin baktığı yerin gösterilmesi iken, karakter kimi zaman doğrudan kameranın merceğine bakmakta, böylece seyirci ile göz göze gelmektedir. Kamera doğrudan bakan karakter, dördüncü duvarı yıkmaktadır. Tıpkı özdüşünümsellik katsayısını belirleyen Stam gibi, doğrudan kamera bakışın da özdüşünümsellik düzeyinden bahsetmek mümkündür. Özdüşünümsel yaklaşımlar bilinçli olarak sinemanın olağan akışını yıkma eğilimindeyken, yukarıda bahsedilen, kurgudaki kesmeler ile sağlanan öznel bakış açısındaki genel kullanımı, karakter ile seyircinin bakışını kurgu vasıtasıyla eşitleyerek özdeşleşmeyi arttıran bir sürece hizmet etmektedir.

Öznel kamera tekniğinin genellikle çoğu filmin bazı kısımlarında kullanımı yaygınken, bütün filmde kullanıldığı örnek *The Lady in the Lake* (1947, Yön: Robert Montgomery) filmidir. Bu filmde görünmeyen kahramanı canlandıran oyuncu, film boyunca göğsüne bağlanmış bir kamerayı taşımaktadır. Karakter aynaya bakmadığı sürece filmde gösterilmemektedir. Kimi zaman bazı uzuvları kadraja girmektedir. Karakter ile konuşanlar ise doğrudan kamera bakmaktadır (Chatman, 2008).

Özdüşünümselliğin kurmaca anlatıda kırılmaya yol açan bilinçli kullanımı yukarıda da bahsedildiği gibi Bertolt Brecht'in Epik Tiyatro'sunun unsurlarında da karşımıza çıkmaktadır. Seyircinin ilgisinin oyunun sahneye koyulmasına çekilmesi, olayların doğrusal değil bilinçli biçimde sıçramalı ilerleyişi, akış ve kurgu tekniğinin görünür olması, sahnelerin eserin bütünlüğü için değil kendileri için var olması gibi unsurlar Epik Tiyatro'nun nitelikleriyken Brecht'in önemseydiği yabancılaştırma efektlerinin kullanılması gerçeklik izleniminin zayıflatılmasına da işaret etmektedir (Parkan, 1983).

Bu çalışmada *Seni Buldum Ya* filminde mizanşat analiziyle özdüşünümsel stratejiler inceleneceği için, önemsenecek unsur filmdeki zorunlu kullanımıyla öznel kamera açısının özdüşünümsellik katsayısının artmasına yol açmasıdır. Öznel Kameranın karakterin gözünden seyirciye gösterdiği bakış noktasından farklı olarak, özdüşünümsel bir öznel bakış açısında karakterin baktığı yerin kamera olduğu açıkça anımsatılmaktadır.

Dijital kameraların gelişmesiyle birlikte sinemada da farklı anlatımlar denenmekte, bakış açısı, bakılan ve bakan arasındaki ilişkinin yeniden düzenlendiği görülmektedir. 1999 yapımı *Blair Cadısı Projesi* (*Blair Witch Project*, Yön: Eduardo Sánchez, Daniel Myrick) bu durumun en önemli örneklerinden biridir. Film, en başta konusu itibarıyla özdüşünümseldir. Sinema öğrencileri Blair cadısı efsanesinin belgeselini çekmek üzere ormana giderler. Film, içerisindeki karakterlerin kimi zaman başka yerlere kimi zaman da doğrudan kendilerine doğrulttukları el kamerasıyla çekilmiştir. Filmin çekim ekibi aynı zamanda filmin oyuncularının kendisidir. *Blair Cadısı Projesi* 'nde kamera farkındalığı ve kamera doğrudan hitap etme durumu farklılaşmış, filmin yapıntılığını ortaya çıkarmak yerine karakterin içinde bulunduğu durumun belgeselvari gerçeklik etkisini arttırmıştır. Kameranın

sallantısıyla, açılıp kapatılması, kayda girilmesiyle varlığı hissettirilmiş olmasına rağmen, yapaylık yerine gerçekçilik vurgulanmıştır. Dijital kameraların hayatımıza girerek küçülüp herkesin film çekebilme durumunun bilinirliği sayesinde kameranın yapısı ile seyircinin bakış algısı değişmiştir.

Günümüzde dijital iletişim/görüşme platformları üzerinden çekilen filmlerde benzer bir durum gerçekleşmektedir. Bakışın nesnesi ve öznesinin eşitlenmesi, bilgisayar kamerasının zorunlu varlığının bilinirliği, bir yandan öznel bakış açısını diğer yandan da kameraya doğrudan hitap eden oyuncularla, kameranın farkında olma durumunu zorunlu hale getirmiştir. Bu etkinin özdüşünümsellik katsayısı ise filmin genelini incelenmesi ile ortaya koyulabilecek bir durumdur. Zoom platformu üzerinden çekilmiş olan *Seni Buldum Ya* (Reha Erdem, 2021) filminde özdüşünümselliğin belirlenmesi için filmin çekim koşulları mizanşat analizi ile incelenecektir.

## 2. DÜNYANIN EN HUZURLU SETİ<sup>3</sup>: SENİ BULDUM YA

Mart 2020 yılı itibariyle tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de gündelik yaşamı her anlamda durduran ve değiştiren Covid-19 küresel salgını nedeniyle uygulanan sosyal mesafe önlemleri, kültürel ve sanatsal etkinliklerin azalması, neredeyse ortadan kalkmasına neden olmuştur. Koronavirüs Tedbirleri kapsamında 16 Mart 2020 sinema salonları geçici olarak kapatılmış, 1 Temmuz-20 Kasım 2020 kısa bir süre açılmasına rağmen, kısıtlamanın uzatılmasıyla, sinema salonlarının açılma tarihi 12 Mayıs 2021 olmuştur. Çekilmesi planlanan filmler ertelenmiş, gösterime girmesi öngörülen filmler ve aynı zamanda film festivalleri ise kendilerine yeni gösterim olanakları bularak çevrimiçi dijital platformlara taşınmıştır (Erkılıç vd., 2021).

Zoom görüşme platformu üzerinden çekilen ve ilk gösterimini dijital yayın platformu MUBI’de çevrimiçi olarak gerçekleştiren Reha Erdem’in son filmi *Seni Buldum Ya* Türk sinemasında pek çok açıdan öncü konumdadır. Film, İstanbul’un karantinada olduğu günleri fonuna alan bir siber dolandırıcılığı konu almaktadır. Dolandırıcıların birbirini dolandırdığı, dolandırılacak kişilerinse dolandırıcıları dolandırdığı karmaşık bir sarmal içerisinde, insanların bilgisayarına ve özel alanlarına sızan Ali Felek karakteri, pek çok kişi ile bilgisayar üzerinden görüşerek onlardan para almayı amaçlamaktadır. Amatör çetenin ele başı ise Kerim’dir. Dolandırılacak kişilerin bilgilerini Kerim bularak Ali Felek’e vermektedir. Ali Felek ise insanları kandırma ve ikna etme pozisyonundadır. Reha Erdem sinemasındaki güçlü kadın motiflerinin bir tekrarı olarak Ali Felek’in kadınları dolandırmakta zorlandığı, hatta âşık olduğu kişi tarafından filmin sonunda kendisi dolandırıldığı görülecektir.

*Seni Buldum Ya*, güven-güvensizlik, suçlu-suçsuz ekseninde Aydemir’in belirttiği gibi bir yandan da toplumsal çürümenin resmini çizmektedir. Aralarında tapu dairesinden emekli, akademisyen, bankacı gibi belirgin mesleklerin bulunduğu

dolandırılmaya çalışılanlar grubundaki hiç kimse masum değildir. Herkesin ufak da olsa yolsuzluğa karıştığı ön görüldüğü filmde, herkes kendi adına dolandırıcıdır. Bu açıdan suç temasını içeren film, suç türüne yaklaşmaktadır (Aydemir, 2021).

Ömer Atay ve Serra Ciliv'in yapımcılığını üstlendiği filmde, kimileri Erdem'in diğer filmlerinde yer almış, kimileri ile ilk kez çalıştığı hatta film tamamlanana kadar yüz yüze dahi gelmediği tanınmış oyuncular yer almaktadır. Serkan Keskin, Nihal Yalçın, Bülent Emin Yarar, Ezgi Mola, Taner Birsell, Tilbe Saran, Esra Bezen Bilgin, Tansu Biçer ve Ecem Uzun rol aldığı filmin ismi ise Orhan Gencebay'ın bestelediği, Neşe Karaböcek'in icra ettiği *Seni Buldum Ya* şarkısından ilham almaktadır.

Filmin biçimsel yapısını besleyen unsur, pandemi sürecinde aşına olunan yeni iletişim kurma biçimlerine dayalı ortak deneyimlerimizin yarattığı gerçekliktir (Kabadayı, 2021). Kabadayı, filmde Erdem'in diğer filmlerinde de görülen stilize mekânlara, mesafeli karakterlerin varlığına ve biçimci/yapay bir anlayışın devamına işaret etmekte, bilgisayardan kaydedilerek oluşturulan film evreninin, yönetmenin biçimsel anlayışıyla örtüştüğünü ifade etmektedir (Kabadayı, 2021). Reha Erdem filmlerinde kendi ifadesine göre, yapısı özgür, seyirciyle kurduğu ilişki alışılmışın dışında olan, dayatmacı, kısıtlayıcı, buyurgan ve kuralcı olmayan bir sinemayı önemsemektedir (Karabağ Sarı, 2016).

Günümüzde yaygınlaşan dijital deneyimler, gerçeğin var olmadığı ve bu durumun önemini yitirdiği bir ortam sunmaktadır. *Seni Buldum Ya*'da dijital platformun kullanımı, kaydedilen karakterlerin ekran çerçevesi ile sınırlandırılmış yaşam alanı içinde sunulduğu, geçici süreyle tanık olunan personalar gibi işlemektedir. Burada tanık olunan karakterler daha çok kurgulanmış tipler topluluğu işlevi görmektedir (Kabadayı, 2021). Reha Erdem, filmin kısıtlanmışlık duygusuna ve filmde yer alanlara ilişkin '*evlerinde kısıtlanmış insanları kısıtarmaya çalışan kısıtlanmışlar*' ifadesini kullanmaktadır (Vardan, 2021).

Lale Kabadayı filmin kurmaca ile oyun oynayan yapısına işaret etmektedir:

*"Geçmiş ile bilgisayar ekranında görülen sohbet arasındaki dijital dayalı gerçeklik kurgusu, bir yılı aşkın süredir dijital platformlar üzerinden sürdürülen iletişimin sürekli o anda olma hissini hatırlatmasından yararlanır; gerçek algısına sırtını dayayarak seyir deneyimine oyun oynar"* (Kabadayı, 2021, s.56).

## **2.1. Reha Erdem'in *Seni Buldum Ya* Filminin Mizanşat Analizi ve Özdüşünümsel Stratejileri**

Mizansen, *çekimlerin çerçevelenmesine ilişkin film yapım uygulamaları* anlamına gelirken bir yandan mekân, kostüm ve ışık gibi set unsurlarını diğer yandan kadraj içindeki hareketi ifade etmektedir (Hayward, 2012). Günümüzde çekim ile ilgili her şeyi içeren mizansen, seyircinin alımlamasını yönlendirmek için oluşturulan set unsurları, kostüm, oyuncu performansı, kamera hareketi, kamera açısı, ses ve kompozisyon oluşturmayı da kapsayan bir terimdir (Kabadayı, 2013).

Warren Buckland (2018), kadraj içerisindeki her öğenin filme nasıl çekildiğine işaret eden, çekim yapmak, film çekmek anlamında kullandığı mizanaşat (mise-en-shot) kavramından söz etmektedir. Filme çekme yani mizansenin filme dönüştürme süreci anlamına gelen mizanaşat, Sovyet yönetmen ve kuramcı Sergei Eisenstein'in ortaya koyduğu bir terimdir (Buckland, 2018). Mizanaşat unsurları, kamera açısı, kamera hareketi, çekim ölçeği, tek çekim süresi ve kurgulama hızından oluşmaktadır.

*Seni Buldum Ya* filminin mizanaşat analizi çerçevesinde, filmin nasıl çekildiği, kamera açısı kamera hareketi, çekim ölçekleri üzerinde yoğunlaşarak filmin biçimsel tercihleri ortaya koyulacaktır. Zoom platformu üzerinden çekilmesinin çekim unsurlarını nasıl farklılaştırdığı incelenecektir.

Zoom platformunun ve diğer tüm çevrimiçi görüşme platformlarının vazgeçilmez unsuru, bilgisayar aygıtının üzerine iliştirilmiş ya da bilgisayar aygıtının içerisinde dâhil olarak bulunan bir başka aygıt olan kameraya doğrudan hitap edilmesi durumudur. Sanal görüşmedeki temel amaç, bilgisayarın diğer tarafındaki ile sanal ortamda yüz yüze gelmek olduğu için de karşılıklı etkileşim zorunludur. Bu noktada sinema aygıtının kendisi dönüşüme uğramış ve bilgisayarın ya da telefonun içerisinde yer alan bir kaydeden cihaza dönüşmüştür. Etkileşim amaçlı kullanılan dâhilî ya da haricî kaydedici konumundaki kamera ise zorunlu olarak özdeşünümsellik taşımakta, kendi farkındalığını yaratmaktadır. Bu sebeple, *Seni Buldum Ya* filminde alışılmışın dışında kullanılmış olan kameranın açısı, konumu ve hareketi incelenerek özdeşünümsellik derecesi ortaya koyulacaktır.

### 2.1.1. *Seni Buldum Ya*'da Çekim Ortamına Genel Bakış:

Reha Erdem, filmin çekim koşullarını tanımlarken geleneksel çekim koşullarına bir alternatif oluşturulduğunu, bunun da set ortamını kendisine göre olumlu yönde değiştirdiğini ifade etmektedir:

*Oyuncular direkt bana karşı oynadıkları için birbirlerini hiç görmediler. Belki de dünyanın en huzurlu setiydi... Bilgisayar ekranından beraberce dekorları, kostümleri oluşturduk* (Vardan, 2021).

*Seni Buldum Ya* filminin çekim koşullarında geleneksel film çekim durumlarının dışında bir yapı görülmektedir. Bu yapı, Reha Erdem'in ifadesiyle oyuncuların, kendi evlerinde bulunan bilgisayarlarının ön kameralarıyla, kendi kadrajlarını ve dekorlarını, yönetmen ile zoom üzerinden görüşerek, yönetmenin direktifleri doğrultusunda yaptıkları alternatif birlikte üretim durumudur:

*Filmde oyuncular kendi kadrajlarını kendileri yaptılar, kendi bilgisayar kameralarıyla evde tek başlarına çerçeveyi belirlediler. Oyuncular birbirlerini görmeden bilgisayar karşısında bana karşı oynadılar, hiçbir oyuncu birbirleriyle film sırasında fiziksel olarak karşılaşmadı. Kıyafet seçimlerinden, evlerinin içindeki mekân seçimlerine kadar her şeyi oyuncular yaptılar. Hatta bazı oyuncuların evi uygun değildi o nedenle komşularında çekimleri yaptık* (MUBI).

Tansu Biçer ise oyuncu olarak çekimde yaşadığı farklı deneyimi şu şekilde ifade etmektedir:

*Hem oyuncu arkadaşşıma oynuyordum, hem de yönetmenin monitör başındaki hâlini görüyordum. Onu, beni çekerken izlemiş oldum aslında. Monitörün içinden ona bakmak gibiydi” (Kakı, Pekdoğan, 2021).*

### **2.1.2. Mizanşat Analizi:**

Filmde iki ayrı çekim türü vardır. Biri ve temel olanı sinema kamerasının kullanılmadığı, bilgisayar vasıtasıyla açılıp, kapatılan ve kayda girilen kamera ile yapılmış olan çekimlerdir. Bu noktada bilgisayarın bilinçli biçimde çekim işlemini yaptığı değil daha çok görüntüleme ve kaydetmeyi gerçekleştirdiği bir yapı söz konusudur; bu sebeple çekmek fiili, kaydetmek fiili ile değişmektedir.

İkincisi ise filmin temeli olan İstanbul’daki karantina anına dair aktüel görüntüler içermektedir. Filmin bu noktası döneme, yaşanan ana vurgu yaparak belgeselvari bir tavır takınmaktadır. Bu aktüel görüntüler travelling çekimlerinden, bilinçli olarak özensiz kadrajlardan oluşmakta, arabada giden bir kameraman tarafından belgelendiği anlaşılmaktadır. İstanbul’u mekân olarak belgeleyen bu görüntüler, boş sokakları, ambulansı, cenaze arabasını, maskeli insanları, sokağa çıkma yasağında çevirme yapan polisleri belgelemiştir. Bu sekanlardan birinde Ali Felek’in Nurperi’nin evine gitmek için yola koyulduğu görülmektedir. Filmde yalnızca Ali Felek karakteri bilgisayar kamerasının dışında sinema kamerasıyla, dış mekânda görüntülenmiştir. Maskesi, şeffaf eldivenleri ile zamanın İstanbul’unda salgına yakalanmamak için kendini korumaya çalışmaktadır. Dış çekimlerde sallantılı el kamerası kullanılmıştır; kameramanın varlığı görünmez olsa da bu görüntüleri çeken kameramanın varlığı söz konusudur. Jenerikten anlaşıldığı üzere bu görüntüler Reha Erdem ve Özkan Karaköse tarafından çekilmiştir.

Filmde baskın olan görüntü kayıt aracı bilgisayar kamerasıdır. Buradaki kamera, daha çok kaydeden konumundadır. Filmde temel olarak 9 kişiden oluşan bir grubun bilgisayar üzerinden birbiriyle görüşmesi ele alınır. Ali Felek’i kandırarak yalnız olduğuna ikna eden Kerim’in ara sıra yanlılıkla çerçeveye giren kadın arkadaşı ve yine Kerim’in bir kadın ile dans ettiği sahne dışında filmin genelinde her kadrajda tek bir kişi yer almaktadır.

Film bölümlerden oluşan epizodik bir yapı üzerine kuruludur. Zoom platformu gibi sanal görüşme platformlarında en az iki kişinin iletişimi amaçlanmaktadır. Filmdeki görüşme anlarının değişmez kişisi Ali Felek’tir. Film boyunca Ali Felek ve diğerlerinin ikili diyaloglarına şahit olunmaktadır. Zoom platformunun bilgisayar ekranını birden çok ekrana bölen çoklu görüşme yapısı filmde kullanılmamıştır. Aynı şekilde ekranda görüşme halindeki iki kişinin aynı anda görüntülenmesini sağlayan ikiye bölünmüş ekran da kullanılmamıştır.

Bu diyaloglarda aç-karşı aç tekniğinin baskın olduğu görülmektedir. Geleneksel sinemada gözlemlenebilecek etki-tepki çekimleri biçiminde, genellikle konuşan kişinin görüntüye girdiği görülmektedir.

Kadrajlar konuşan kişinin net biçimde görülebileceği ve genellikle karakterin kadrajın ağırlık noktasında, ortaya yakın bir yerde konumlanmasıyla oluşturulmuştur. Karşılıklı konuşma planlarının çoğu bel plan ya da göğüs plandadır. Filmde genel planlara da yer verilmekte, kaydeden konumundaki bilgisayar ekranına yaklaşan ve ekrandan uzaklaşan karakterlerin kadraj içerisindeki konumu değişiklik göstermektedir. Karakterler, kendilerini ekrana göre konumlandırarak çerçeve içerisindeki görünümünü, kaydeden bilgisayar kamerası sabit kalacak şekilde ayarlamaktadırlar. Kimi zamansa özellikle filmde anlatıyı bilinçli biçimde sekteye uğratan, olay örgüsünü bölen klipvari-müzikal kısımlarda karakterler, kaydeden konumundaki bilgisayarın yerini değiştirmektedirler. Sıklıkla dans ettikleri kısımlarda oyuncular, genel planda görülmektedir.

Bu noktada Reha Erdem'in filmlerinde giriş-gelişme-sonuç biçiminde ilerleyen klasik anlatının dışına çıktığı, modernist bir anlatı yapısı kullandığı ifade edilebilir. *Seni Buldum Ya*'da da hem epizodik anlatı hem de anlatıyı bölen müzikal kısımlar bu etkiyi sağlamaktadır. Boz (2019), Erdem'in filmlerinde yapıyı bozarak klasik anlatıya aşına olan seyircinin beklentilerini boşa çıkardığını, seyirciyi şaşırttığını ifade etmektedir (Boz, 2019).

Filmde kadrajlar yukarıda belirtilen yönetmenin ifadesine göre yönetmenin direktifi doğrultusunda oyuncular tarafından yapılmıştır. Bu noktada görüntü yönetmeni Erdem iken, kamera operatörü bir nevi oyunculardır. Kameranın görüş noktası karakterler arasındaki güç ilişkisini destekler konumdadır. Örneğin Ali Felek'in dolandırarak para koparmayı başardığı tapucu Cemil karakterinin bilgisayarı göğüs hizasındaki tezgâhın üzerinde yer aldığından kameranın üst açıda konumlandığı ifade edilebilir. Üst açının etkisi karakterin, Ali Felek'ten güçsüz ve kandırılan konumunu desteklemektedir. Ali Felek'i dolandıran Nurperi'nin ise kamerasının-bilgisayarının diz hizasındaki bir sehpa üzerinde durduğu anlaşılmakta, karakterin kameranın kadrajına girmek için çoğunlukla hafif eğilmesi gerekmektedir. Bu noktada kamera açısı alt açılı gibi görülmektedir.

Dolandırıcılık zinciri içerisinde yer almayan tek karakter Kerim'in arkadaşının evden kaçan kızı Ceren'dir. Kerim, Ali Felek'ten Ceren'i biraz korkutup evine gitmeye ikna etmesini ister. Ama Ceren, Ali Felek için bilgisayar virüsü konumuna gelecek, Ali Felek'in bilgisayarına sızarak onu tehdit edecek olan kişi halini alacaktır. Ceren'in kameradaki konumu çeşitlilik göstermektedir. Ceren'in tekensiz hallerini destekler niteliktedir. Ceren, Ali Felek'ten kurtulmak için bilgisayar ekranını kapatmasının yeterli olduğunu bilmektedir. Kamera kayıttayken bilgisayarın kapanmasıyla ekran siyaha düşmektedir. Filmde Ali Felek'in kamerasına-evine dikizci biçimde sızan Ceren, Ali Felek'i banyo yaparken yakalamıştır. Uzak Plan'da

bu kez kameraya yaklaşan Ali Felek şaşkındır. Bu noktada Reha Erdem'in filmlerinde sıklıkla yer verdiği mekânın tekinsiz konumu hatırlanabilir. Erdem filmlerinde bir yandan huzurun arandığı kıyıları diğer yandan tekinsiz evler mevcuttur (Boz, 2019). *Seni Buldum Ya*'da da birbirinin evine bilgisayar ile izinsiz biçimde sızan karakterler ile özel alanın sanal yolla ihlali, bu tekinsiz ev metaforunu yinelemektedir.

Filmde çok yakın plan ve detay planlara da yer verilmektedir. Çok yakın planın en belirgin örneği Ali Felek'in dolandırmayı başardığı ikinci kişi olan Rifat'ın, Ali Felek'i tehdit ederken kameraya yaklaşarak sadece dişlerinin çerçeveyi kaplamasıdır. Detay planlar ise Cemil'in klipvari playback'inde, kırmızı temizlik eldivenleriyle yaptığı koreografik hareketlerde karşımıza çıkmaktadır.

Filmin neredeyse tamamında karakterler bilgisayarın kamerasına doğrudan bakarak konuşmaktadır. Yukarıda bahsedildiği gibi sanal görüşme platformunun yapısı gereği zorunlu olan bu durum, bir yandan açı-karşı açı çekimlerinde karakterlerin birbirine hitap ederek konuşmasını gösterirken, diğer yandan kameraya doğrudan bakmalarını gerektirmektedir. Özel bakış açısı özdüşünümsel bir nitelik kazanmıştır.

### 2.1.3. Özdüşünümsel Stratejiler:

Yukarıda da bahsedildiği gibi *Seni Buldum Ya*, yapısı itibarıyla bilgisayar kamerasına doğrudan bakarak birbiriyle iletişim kuran karakterleri barındırır. Bu zorunlu bir tercihtir, çünkü sanal ortamda yüz yüze gelenler birbirinin gözüne kamera aracılığıyla bakmaktadır. Dolayısıyla birbiriyle iletişim kuran karakterler doğrudan seyirciye bakmaktadırlar. Bu durum seyirci ve oyuncunun göz göze gelmesine neden olan dördüncü duvarın yıkılmasına sebep olurken, bir nevi kameraya bakış, kamera farkındalığı konumundadır. Bilgisayara dâhilî ya da haricî biçimde bağlı olan bir kameranın varlığı söz konusudur.

Bilgisayar kamerası daha çok kaydeden konumundadır. Filmde çoğunlukla Ali Felek'in insanların bilgisayarına sızmasıyla onun tarafından kontrol edilirken kimi durumlarda da (Kerim'le kurduğu karşılık diyalog, Ceren'in Ali Felek'in kamerasına sızması gibi) diğerleri tarafından kontrol edilmektedir. Kameranın kayda girme durumu her seferinde farkına varılan bir durumdur. Bu açıdan kameranın varlığı sürekli hissedilmektedir. Kameranın varlığı aynı zamanda karakterlerin kendi kadragealarını bilinçli bir müdahale ile değiştirmelerinde de hissedilmektedir. Karakterlerin sesleri, ses ve görüntülerini kaydeden aygıttan uzakta konumlandıklarında uzaktan gelmekte, yaklaştıklarında ise daha iyi duyulmaktadır. Bu durum da aynı şekilde kaydeden aygıtın konumunu hatırlatmaktadır.

Filmin genelinde, olay örgüsü bahsedildiği gibi parçalı bir yapıdadır. Bu parçalı yapı, filmin olay örgüsünü sekteye uğratan kesintiler içermektedirken, filmin biçimsel yapısını ve kurgu düzenini ön plana çıkarmaktadır. Ali Felek'in görüşmelerine başlarken ve görüşmelerini sonlandırırken görünür biçimde bilgisayarının tuşuna basarak devreye soktuğu 4D jenerağı, sıklıkla tekrarlanan bir ayrıç konumundadır.



Klipvari, müzikal kısımların kimi zaman İstanbul görüntüleriyle kolajlandığı kısımlar ise, müziklerdeki şarkı sözleri konu ile ilişkili olsa da, olay örgüsünü sekteye uğratmaktadır. Özellikle filmin sonlarına doğru tüm karakterlerden parçaların kolajlandığı kısım, filmin kendi içerisinde özeti gibi konumlanırken, bu bölümde kimin kime hitap ettiği belirsizdir. Brecht'in Epik Tiyatro'sunun özellikleri filmin genelinde klasik anlatının bilinçli biçimde sekteye uğratarak, biçimin öne çıkarılması durumunu göstermektedir.

Özdüşünümsel stratejiler arasında sayılan film yapımını açığa çıkaran nitelikler sayılırken dekorun görünür kılınması, kurulan, düzenlenen bir yapı olması sayılabilmektedir. Filmde bu durumun bir örneği Ali Felek'in sahte bir yapı olan 4D dolandırıcılık dekorunu açığa vurduğu sahnelerdir. Ali Felek bilgisayar kamerasından görülen çerçeveyi bir devlet dairesi görüntüsü verecek biçimde düzenlemiştir, dekorun sahte olduğu filmin ilerleyen kısımlarında farklı noktalarda açığa vurulur; Ali Felek'in duvarla bir gibi görülen dolabın ardından geçmesi, Kerim ile konuştuğu sahnelerde genel plan içinde evinin salonunda, tıpkı bir tiyatro sahnesi gibi, arkada görülen 4D dekoru ve son olarak 4D dekorunun oluşturması filmde, bir yandan dolandırıcılık durumuna diğer yandan da yapay dekorun kendisine gönderme yapmaktadır. Burada iki dekor bulunmaktadır; filmin özdüşünümsel niteliği kadraj içerisinde filmin dekorunu çiftlemiş, kurmaca içinde kurmaca etkisi yaratılmıştır. Kovacs'ın dediği gibi, kurmacanın kendi düzeni ile ilişki kurulması ile kurmacada bir delik açılmıştır (Kovacs, 2010).

Filmin diğer özdüşünümsel niteliği, film içerisinde doğrudan kendi adına referans vererek, seyirciye izlediği filmi hatırlatmasıdır. Pek çok karakter konuşmaları içerisinde '*Seni Buldum Ya!*' ifadesini kullanmaktadır.

Filmin son diyalogu Nurperi ile Ali Felek arasında gerçekleşir. Nurperi, Ali Felek'i dolandırdığını ve onun paralarıyla hayalini kurduğu güzellik salonunu açtığını ifade eder. Ardından gelen filmin son diyalogları şu şekildedir:

Ali Felek: *Bitti mi yani şimdi?*

Nurperi: *Yani belki bitmez belki başka bir gün...*

Ali Felek: *Seni buldum ya... öyle diyelim*

Nurperi: *Kötü mü oluyor sence böyle bir son?*

Ali Felek: *Bilmem... Ama aşkla bitiyor sonuçta.*

Yukarıdaki diyalog, filmin kurmaca yapısında bir yarık açan çift katmanlı bir yapıdadır. Bir yandan dolandırıcı Ali Felek'in dolandırmaya çalışırken âşık olduğu Nurperi tarafından dolandırıldığını öğrenmesine verdiği tepkiyi göstermektedir. Ali Felek'in tepkisi, beklenilenin dışında, gerçek olamayacak kadar sakin ve anlayışlıdır. Bu açıdan filmin inandırıcılığını sekteye uğratmaktadır. Diyalogun ikinci katmanı ise, doğrudan seyircinin izlediği *Seni Buldum Ya* filminin kendisine gönderme yapan bir niteliğe sahiptir. Bu noktada oyuncular, bir nevi filmin içinde oyuncu

olduklarını açığa vurmaktadırlar. Ali Felek'in, 'bitti mi yani şimdi' ifadesi bir yandan ilişkilerinin bitmesine diğer yandan filmin bitmesine gönderme yaparken; ardından 'Seni Buldum ya öyle diyelim' ifadesi ise filmin adına gönderme yapması dışında kendi başına bir anlam taşımamaktadır. Devamında Nurperi'nin 'kötü mü oldu böyle bir son' ve ardından filmin son diyalogu olan Ali Felek'in 'bilmem ama aşkla bitiyor sonuçta' ifadesi doğrudan yönetmenin filmin sonu üzerine yorumunu açık eder niteliktedir. Film, son sahnesi ile kurmacanın kendi büyüsunü bozarak kendi üzerine yorum yapmıştır. Tüm bu diyalogların yapaylığını destekleyen bir unsur olarak, karakterlerin kameranın vizörüne bakarak seyirciye hitap etmiş gibi konuşmaları, bu diyaloglardaki yapaylığı destekleyen bir unsur sayılabilir. Filmin finaline dair cevap bekleyen sorular bir nevi seyirciye yöneltilmektedir. Bu noktada Brecht'in dördüncü duvar illüzyonizmini yıkmak, seyircinin kurmaca ile sürüklenişinin altını oymak için kameraya/seyirciye doğru hitap etmeyi kullandığı hatırlanabilir. Brecht, dördüncü duvarın yıkıldığı noktada oyuncuların maskelerini çıkararak seyirciye karakter olarak değil oyuncu olarak hitap ettiklerini ifade etmektedir (Stam, 2021). Filmin yukarıda bahsi geçen son sahnesinde karakterlerin dönüşümü bu şekilde gerçekleşmiştir. Diğer yandan bu noktada seyircinin yaşadığı dönüşüm ise seyircinin performansın içinde aktif muhataplar olarak konumlanmalarıdır (Stam, 2021).

Final sahnesinden sonra jenerik akarken duyulan 'Seni Buldum Ya' şarkısının sözleri ile filmin kurmaca niteliğine son bir vurgu daha yapıldığı görülmektedir: '*Bir meçhul aleme giderken dünya... belki biz geçeceğiz belki de rüya... seni buldum ya... olsan da hem gerçek hem rüya...*'.

## SONUÇ

Reha Erdem, lafla anlatılamayan, bir sonra neyin geleceğinin bilinmediği, yeni sürprizler, yeni ufuklar açan, nereye gittiğini bilmediği ya da beraber yol aldığı filmleri sevdiğini ifade etmekte ve kendi sinemasını, yapmak istediği sinemayı 'beklenmeyen sinema' olarak tanımlamaktadır (Vardan, 2016).

Reha Erdem'in 'beklenmeyen sinema'sı son filmi *Seni Buldum Ya*'da da karşımıza çıkmaktadır. Olay örgüsünden çok biçimin ön plana çıktığı, oyuncu, yapı bozucu, alışılmışın dışında modernist bir filmidir.

Teknolojinin gelişmesi ve dünyanın değişmesine ayak uyduran sinema, kendisine her dönemde çıkış yolu bulmuştur. Sokağa çıkma yasağının olduğu, herkesin evlerine kapanmak zorunda kaldığı, iletişimin sanal ortamlardan sürdürülebildiği bir dönemde Reha Erdem de üretmek için günün koşullarını yaratıcı biçimde kullanmıştır. Filmin çekiminde kullanılan dijital görüşme platformu Zoom'un niteliği, zorunlu olarak özdüşünümsel bir yapıdadır. Yönetmen ise bu özellikten yararlanarak filmin kendisine ve kendi koşullarına referans verme durumunu filmin içerisinde uygulamış ve özdüşünümsellik katsayısını arttırmıştır.

2021 yılında yapılan film, akademik çalışmalarda ilgiyle karşılanmış ve pek çok açıdan incelenmiştir. Bu çalışmada ise *Seni Buldum Ya* filminin özdüşünümsel

stratejileri, mizaşat analiziyle saptanmıştır. Filmin genelinde doğrudan kameraya hitap etme, filmin dekorunun yapaylığının görünümü, filmin kendi ismine doğrudan referans vermesi ve filmin sonunda karakterlerin maskelerini çıkararak içinde buldukları filmin finalinden söz etmelerinin bu stratejiler arasında olduğu saptanmıştır.

Zoom üzerinden çekilen filmlerin genelinde özdüşünümsellik, kamerayı kapatıp açma durumu ve kameraya doğrudan hitap etme durumu, filmin konusu ne olursa olsun filme özdüşünümsel bir katman eklemektedir. Bu durum alternatif bir film üretiminin olduğu kadar özdüşünümselliğin de geçirdiği bir dönüşüme işaret etmektedir. Filmin Zoom platformundan çekilmiş olması filme kendine has bir kamera farkındalığı kazandırmış, özdüşünümsellik de çekim koşulunun bir parçası haline gelmiştir. Bu noktada yeni bir soru akla gelmektedir: dijital toplantı platformlarına aşina olan seyirci ile bu programlara aşina olmayan seyircinin filmi algısında nasıl bir değişim gözlenmektedir? Bu soru başka bir çalışmanın konusu olabileceken, bu çalışmada saptanan fikri daha derinleştirebilir.

**KAYNAKÇA**

- Akbulut, H. (2005). *Nuri Bilge Ceylan Sinemasını Okumak*. Bağlam.
- Aydemir, Ş. (2021, 16 Mart). Reha Erdem Ne Yapmak, Nereye Varmak İstemektedir! *GazeteDuvar*. Erişim: 25.04.2022, <https://www.gazeteduvar.com.tr/reha-erdem-ne-yapmak-nereye-varmak-istemektedir-makale-1516175>
- Ayyıldız, S. G. & Ayyıldız, Y. (2022). Covid-19 Pandemisinde Alternatif Film Yapım Yöntemleri Seni Buldum Ya Örneği. *Journal of Academic Social Sciences*, 117,153-172.
- Boz, Ö. (2019). “Auteur Kuram” Çerçevesinde Reha Erdem Sineması. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Buckland, W. (2018). *Sinemayı Anlamak*. (T. Göbeköçin Çev.). Hayalperest
- Stam, R., Burgoyne, R.& Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotic*. Routledge.
- Chatman S. (2008). *Öykü ve Söylem Filmede ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Ö. Yaren, Çev.). DeKi.
- Duruel Erkılıç, S., Erkılıç, H.& Değirmen, S. (2021). Covid-19 Pandemisi ve Sinema Sektöründe Kriz: Yapısal Sorunlarla Yüzleşme Fırsatı. *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 60. 91-125.
- Hayward. S. (2021). *Sinemanın Temel Kavramları*. (U. Kutay, M. Çavuş Çev.). Es.
- Kabadayı, L. (2021). Özne-Deneyim-Anı İlişkisinin Dijital İnşası: Seni Buldum Ya! *Journal of Eriçyes Communication*. Özel Sayı 2. 45-61.
- Kabadayı, L. (2013). *Film Eleştirisi*. Ayrıntı.
- Kakı, B.& Pekdoğan, D. M. (2021, 16 Mart). Pandemi, Suç, Aşk ve Dans: Seni Buldum Ya!. *Artfulliving*. Erişim tarihi: 21. 06.2022, <https://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/pandemi-suc-ask-ve-dans-seni-buldum-yai-i-22895>
- Karabağ Sarı, Ç. (2016). “Özgürlüğün Olmadığı Yerde Hakikat Nedir Ki?” Reha Erdem’le Söyleşi. *Moment Dergi*. 508-511. Erişim tarihi: 25.04.2022, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/moment/issue/36301/410116>
- Kırel, S. (2012). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*. Kırmızı Kedi.
- Kovacs, A.B. (2010). *Modernizmi Seyretmek*. (E. Yılmaz Çev.). DeKi.
- MUBI. (2021, Mart 13). *HEY THERE! Online Gala*. (Erişim: 20.05.2022).
- Mutlu, E. (1994). *İletişim Sözlüğü*. Ark.
- Özcan, E. S. (2021). Reha Erdem Sinemasının Ortak Paydaları Bağlamında “Seni Buldum Ya” Filminin Karşılaştırmalı İncelemesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*,18. 102-131.
- Parkan, M. (1983). *Brecht Estetiği ve Sinema*. Dost.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (Ç. Asatekin, S. Salman Çev.). Ayrıntı.
- Stam, R. (2021). *Yıkıcı Film: Medya Estetiğinde Anahtar Sözcükler*. (O. Orhangazi Çev.). Ayrıntı. TDK <https://sozluk.gov.tr/>
- Uğurlu, E. G. (2022). *Bir Meçhul Aleme Giderken Sinema Farklı Okumalarla Bir Film: Seni Buldum Ya!*. Nobel Bilimsel Eserler.
- Vardan, U. (2016, 8 Ekim). Reha Erdem: ‘Sanat bilgiyle olur, girişimcilikle değil’. *Hürriyet Gazetesi Kelebek*. Erişim tarihi: 25.04.2022, <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/reha-erdem-sanat-bilgiyle-olur-girisimcilikle-degil-40243024>
- Vardan, U. (2021, 6 Mart). Dünyanın En huzurlu Setiydi! *Hürriyet Gazetesi Cumartesi*. Erişim tarihi: 20.06.2022, <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/hurriyet-cumartesi/dunyanin-en-huzurlu-setiydi-41756156>



# SİNEMATİK GERÇEKÇİLİK VE HAREKETLİ KAMERANIN “ŞİİRSİZ” İMAJLARI

Tülay Çelik<sup>1</sup>

“Hareket bu mecranın başlangıcı ve sonudur”.<sup>2</sup>

## GİRİŞ

Bu çalışma, hareketli omuz kamerası görüntülerini, sinematik gerçekçilik bağlamında tartışmayı ve *Hayaletler* (Azra Deniz Okyay, 2020) filmi odağında analiz etmeyi amaçlar. Son yıllarda Türkiye sinemasında sıklıkla hareketli omuz kamerası kullanıldığı görülmektedir.<sup>3</sup> Ulaşılabilir hale gelen dijital kameraların film maliyetlerini ciddi oranda düşürmesi, şüphesiz bu tercihte etkilidir. Fakat filmlerin gerçekliğe tanıklık etme arzusu çok daha belirleyici bir sebep gibi gözükmektedir. Çünkü bu filmler, toplumsal ve ekonomik bağlamları içinde kişileri mümkün olduğunca gerçekçi biçimde görünür kılma, durumları tüm sıradanlığıyla ortaya koyma, hayatın olağan akışını takip etme eğilimindedir. Bu gerçekçi yönelim, dijital teknolojiler döneminde Türkiye’de -Dünyada da olduğu gibi- gerçekçi bir sinemanın yeniden yükselişe geçtiğini düşündürür.<sup>4</sup> Fakat kamera kullanma biçimiyle görünür olan bu yeni stilin, gerçekçi filmler ortaya çıkardığını söylemek her zaman mümkün değildir.

André Bazin’in (1995) dile getirdiği gibi sinema, “duyulabilir dünyanın görünüşleriyle” kendini sunar (s. 28). Fakat bu tanıdık imajlara rağmen, sinemayı anlamak sanıldığı kadar kolay değildir. Görüntülerin evreni ancak derinlikli bir düşünme süreciyle kavranabilir. Bazin’in bu tespiti, Jacques Rancière’in (2018) “estetik rejim” yaklaşımında benzer bir karşılık bulur (s.18). Sinemayı anlamak;

1 Dr. Öğr. Üyesi, Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID: 0000-0002-8277-3386, tcelik@sakarya.edu.tr

2 Siegfried Kracauer (2015, s. 273). *Film Teorisi* (Özge Çelik, Çev.). Metis Yayınları.

3 *Çatlak* (Fikret Reyhan, 2020), *Nasipse Adayız* (Ercan Kesal, 2020), *Bilememek* (Leyla Yılmaz, 2020), *İki Şafak Arasında* (Selman Nacar, 2021), *Okul Tıraşı* (Ferit Karahan, 2021) gibi festivallerde aldıkları ödüllerle de ön plana çıkan yapımlar sayılabilir.

4 Bu bağlamda yakın dönem Türkiye sinemasında sinematik gerçekçiliğe dair farklı eğilimleri derleyen ve teorik düzeyde genel bir çerçeveye çizen bir çalışma olarak Ulaş Can Olgunsoy’un (2021) çalışmasına bakılabilir.

bir duygulanım ve düşünce rejiminin mantığının idrak edilmesini gerektirir. Söz gelimi hızlandırılmış montaj komünizmin gerçeğine nasıl dönüşebilir sorusunun cevabı ancak başkalaşım mantığının kavranmasıyla mümkün olur. Bu bağlamda omuz kamerası, sinematik gerçekçilik bağlamında hangi tür bir başkalaşımı tetikler diye sorabiliriz. Bu yeni araç ne tür bir estetik rejimin parçasıdır? Düşünür Jocelyn Benoist, gerçekten var olan bir şeyin hakikatinin onun deneyimi olduğunu dile getirir. Bu deneyim “elimize bir neşter alıp” gerçeğin içine doğru hareket etmektir (Başer, 2022b, s.37). Bu bağlamda hareketli kamera deneyiminin, sinematik gerçekçiliğin derinliklerine doğru yolculuk etmemize imkân vereceğini düşünüyoruz. Gündelik hayat tanıklığındaki hareketli omuz kamerasının kullanımıyla sınırladığımız çalışma, gerçekçi kuramlar yardımıyla derinleştirilecektir.

Hareketli kamera kullanımının olanakları odağında sinemada gerçekçilik tartışması yapan Rodice Ieta (2010) benzer bir çalışma ortaya koymuştur. Yeni Romanya sinemasında hareketli el ve omuz kamerasının kullanıldığı filmler üzerine yazdığı makalesinde, “soluk soluğa” (s. 26) tanıklık edilen gündelik yaşamı “sınırları olmayan gerçekçilik” (s. 25) olarak tanımlar. Bu filmleri empresyonist estetik ile ilişkilendirir. Her şeyin anlık oluşlar içinde ele alınabileceği bu sinema stilini, gerçekçiliğe taze bir temas olarak yorumlar. Ieta’ya göre Yeni Romanya sinemasında büyümlü ve sıradanı birleştiren özgün bir eğilim vardır. Yazar, yol gösteren manifestoların, ekollerin olmadığını altını çizse de Romanya’daki bu yeni film stiline *auteur* sinema geleneğinden beslendiğini düşünür. Bu filmlerde yönetmenlerin özgün gerçeklik yorumlarının yer aldığı dile getirir. Ieta’nın yorumu bu çalışma açısından ilgi çekicidir. Çünkü gerçeklik ve özgünlük arasında kurduğu bu ilişki, Bazin’in (2007) gerçekçilik yaklaşımını hatırlatır. Sanat mutlaka bir seçme ve yorumlama işlemine ihtiyaç duyar. Gerçeğin görüntüsünü yaratan sinema bunu bir taraftan kamerayla zorunlu olarak yapar. Malzemesi fiziksel dünyanın görüntüsüdür. Hatta kamera özgür hareket ettikçe, bu benzerlik daha fazla vurgulanır, böylece gerçeğin katsayısı artar. Aynı şekilde Siegfried Kracauer (2015) için de filmin fiziksel gerçekliği kaydetmesi ve göstermesi, onun varoluşunun temelidir. Öte yandan bu benzerliğin gerçekçi bir sinema yapmak için yeterli olmadığı açıktır. Kamera gerçeği bütünüyle yakalayamayacaktır çünkü gerçek her zaman kaçacaktır. O halde sinemanın aradığı salt gerçek değildir; ancak estetik olabilen gerçekçiliktir (Bazin, 2007). Bu çalışma, Bazin’in tezinden yola çıkarak estetik olanın izini sürer. Şiirsel<sup>5</sup> imajlar ile sinematik gerçekçilik arasında kökensel bir ilişki kurar. Hareketli kameranın gerçekle temasını, şiirsel olanla birlikte düşünür. Bu doğrultuda, gerçekçi eğilimlere sahip *Hayaletler* filminin hareketli kamera görüntülerini, şiirsellik açısından değerlendirir. Gerçekçi sinemanın sınırlarını ve imkanlarını Türkiye sinemasındaki yeni yönelimler üzerinden tartışmaya açar.

5 Bu çalışmada şiirsel kelimesi poetik kelimesinin karşılığı olarak kullanılmıştır.

## 1. YÖNTEM: “GERÇEĞİN İÇİNE DOĞRU HAREKET”

“(G)erçeğin eti ve kanını ... sinemanın ağında tutup yakalamak, düşün en ucuz fantezilerini yakalamaktan daha kolay değildir”<sup>6</sup>

Benoist’a göre yaşamda salt gerçeğe ulaşmak mümkün değildir çünkü gerçeklik şeyler arasındaki potansiyel bir ilişkinin zorunlu hale gelmesidir. Var olanla kurduğumuz ilişkiler, onları ve bizi var eder (Başer, 2022b). Bazin de benzer biçimde gerçekle kurulan olası bir temastan bahseder: Aynı olayın ve nesnenin farklı yollardan ortaya konabileceğini dile getiren Bazin’in düşüncesi ile Nami Başer (2022b) tarafından “her seferinde başka bağlantılarla bizi gerçeğe götürecek yollar içeren” (s. 43) bir düşünür olarak tanımlanan Benoist’ın düşüncesi arasındaki benzerlik ilham vericidir. Spekülatif gerçekçi bir düşünür olarak değerlendirilen Benoist’ya göre “(b)izim gerçek koşulumuz bu dünyada, algılayan ve hareket eden olmaktır” (s. 38). Bu ifade, serbest hareket eden kameranın fiziksel gerçeğin içinde yol almasını anımsatır ve kameranın gerçekle kurduğu ilişkiye dair yeni sorular sordurur. Béla Balázs’ın (2019) düşüncesi ile kurulabilecek yeni bir ilişkiyi de görünür kılar. İmaj hem gerçeğin parçası hem de kamera arkasındaki kişinin tutumunu açığa çıkaran bir bakış açıdır. Bu durumda böyle bir tutumun var olmadığını gösteren gerçekçi bir sinema aldatmaca mı yaratır? Veya şöyle sorabiliriz: Bir tutumu hissettirme edimi, gerçeklikle temas yollarından biri olduğunu hatırlattığı için filmi daha gerçekçi kılabilir mi? Bu bağlamda Kracauer’ın (2015) gerçekliği kucaklamak için fiziksel dünyanın derin katmanlarına doğru hareket edilmesi gerektiğini dile getirmesi anlamlıdır. Fiziksel dünya, “estetik kavrayış”ın “asli malzemesi(dir)” (s. 516). Filmde aşağıdan yukarıya doğru bir hareket vardır. Bu hareketin gerçekleşmesi için fiziksel varoluşun tesis edilmesi ve ifşa edilmesi gerekir. Böylelikle yeryüzüyle ilişkimiz derinleşir.

Kamera fiziksel gerçeğin kurtarılmasına yardım eder. Çünkü “maddi hayatın akışını meydana getiren nesnelere ve olayları, ilk defa, yanımıza alıp gitmemize imkân verir” (Kracauer, 2015, s. 518). Bizi gündelik çevremizden ayıran engelleri kaldırır. O halde bugün sinemada hareketli kamera kullanma eğiliminin ve gerçek hayata tanıklık etme isteğinin altında gerçekliği kurtarma arzusu mu yatmaktadır? Hareketli omuz kamerasının sıradan olana tanıklığı bir kurtuluş yolu sunar mı? Ortaya y Gasset (2013), *Sanatın İnsansızlaştırılması* başlıklı kitabında insanoğlunun yaşadığı büyük tutum değişikliklerinin, sanatsal yaratıcılığın ürünlerinde dışa vurulduğunu dile getirir. Türkiye’deki yeni film stili ve gerçekçi eğilim böyle bir tutum değişikliğinin bir işareti midir?

Şüphesiz böyle bir sorunun yanıtı dünyadaki ve Türkiye’deki politik, ekonomik, kültürel bağlamı kavramayı gerektirir. Günümüzde dijital görsel efektler ve kurgunun yaratıcı alanı içinde büyük ilerlemeler kaydedilirken; hayali, irrasyonel, düşsel, sezgisel, masalsı olan görkemli bir biçimde yükselirken; hakikat sonrası söylemi

6 André Bazin (2007, s. 204). *Sinema nedir?* (İbrahim Şener, Çev.). İzdüşüm Yayınları.



“konfor” alanımızı genişletirken yeni sinemacılar, neden fiziksel gerçekliğe tanıklık etmenin çekimine kapıldılar? Belki bu sorunun yanıtı bir zamanlar gerçeklikten kaçmak için başını kuma gömen sinemanın, İkinci Dünya Savaşı sonrasında belirgin biçimde gerçekçiliğe dönüşünde aranmalıdır. Fakat gerçekçiliğe dönüş, gündelik ve sıradan olanın detaylarında kaybolma riskini de taşıyabilir. Çünkü sinemacı kafasını gerçekliğin kısıntıları içine de gömebilir (Balázs, 2019). Böyle bir tutum, gerçekçi eğilime sahip filmlerde bugün de karşımıza çıkar. Bu çatışmalı durumu çözümlemek için sinematik gerçekçiliği tanımlamak, gerçekçiliğin sınırlarını ve kapsamını belirlemek gerekir. Bu doğrultuda Bazin, Kracauer, Balázs, Elie Faure (2006) gibi öncü kuramcılarının düşüncelerinden yola çıkmak özgün bir değerlendirmeye imkân verecektir. Ardından sinematografik olarak kamera hareketinin bugün gerçeklikle, temsille ve anlatıyla ilişkisi ortaya konacaktır. Bu amaçla David Bordwell’in (2002) hareketli kameranın baş rolde olduğu yeni film stiline ilişkin tespitlerinden ve Eleftheria Thanouli’nin dijital sinema ve gerçekçilik ilişkisine odaklandığı çalışmalarından yararlanılacaktır (2009; 2013). Üçüncü olarak gerçekçi kuramcılarla birlikte Jacques Rancière (2016) ve Gilles Deleuze (2014) tarafından da farklı isimlerle adlandırılan şiirsel imaj, gerçekle temas biçimi olarak kavranmaya çalışılacaktır. Son bölümde, gerçekçi bir sinema yapma niyetiyle yola çıkan fakat gerçeğe temas etmekte zorlanan filmlerin bir örneği olarak *Hayaletler* (2020) filmi ele alınacaktır. *Hayaletler* (2020) filmi, dinamik omuz kamerası aracılığıyla ekonomik, kültürel ve politik bağlamları içinde kişileri gerçekçi biçimde görünür kılmaya; durumları tüm sıradanlığıyla ortaya koymaya; hayatın olağan akışını takip etmeye ve gündelik süreçlere tanıklık etmeye çalışan fakat bu süreçte şiirsel imajlardan uzaklaşma eğilimi gösteren filmlerin tipik bir örneği olarak kabul edilmiştir. Türkiye’deki yeni gerçekçi film stiline temel özelliklerine sahip olan film, çizeceğimiz kavramsal çerçeveden hareketle betimsel olarak analiz edilecektir.

## 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE: SİNEMATİK GERÇEKÇİLİK, DİJİTALLEŞME VE ÖZGÜRLEŞEN KAMERA

Sanatın diğer alanlarında olduğu gibi sinemada da gerçeklik arayışı, içerik ve biçime dair iki yönlü ama aynı zamanda birbirini tamamlayan bir sorgulama sürecidir. Kamera hareketi ile gerçekçilik arasındaki ilişki de bu sürekli devam eden tartışmalar içinde kendine yer bulur. Auguste ve Louis Lumière kamerayı taşınabilir hale getirir ve “hareket halindeki yaşamı” kaydederek ilk gerçekçi filmleri yapar (Armes, 2011). Daha sonra kamerayı bir canlı gibi gören, onu spontane olarak kullanan Robert Flaherty, “görüntünün katışıksız güzelliği”ni ortaya koyar (s.37). Ardından Dziga Vertov, Kino-Pravda ile (sinema-gerçek) kamerayı kanlı canlı bir kahraman olarak öne çıkararak sinematik gerçekliği yeniden tanımlar. Otuz yıl sonra haber filmlerinden *cinéma-verité* (sinema-gerçek) ekolüne uzanan yolda Vertov’un yaklaşımı yeniden doğar. Hafif kamera ve taşınabilir bir ses kayıt cihazı, öznelere her yerde izleme imkânı verir. Bu şekilde *cinéma-verité* filmleri öngörülemez hareketleri takip eder, hayatın doğal dramını yakalar. Amatör oyuncu

kullanan ve doğaçlamalara yer veren bu sinema, durumların yaşamda olduğu haliyle kaydedilmesini amaçlar. Böylelikle kameranın önündeki gerçeklik alanını görünür kılar. Bu noktada televizyon ile gerçekçi sinema arasındaki ilişki önemli hale gelir. Söz gelimi Ken Loach, televizyonun getirdiği özelliklerden faydalanarak belgesel ve kurmacayı birleştirmeyi dener. Onun *Cathy Come Home* (1966) filmi kamera ve senaryonun varlığını unutturur, gerçek yaşama tanıklık ediliyormuş hissi yaratır (Armes, 2011). Fakat Armes'e göre filmin doğacılığı, ele aldığı meseleleri tartışmak ve izleyicinin bakışında değişiklik yaratmak için yeterli değildir. Böyle bir değişikliğin meydana gelmesi için öncelikle estetik düzeyde olası gerçeklerin farkına varılabilmesi gerekir. Televizyonun popüler türlerinden biri olan *reality* şovların gerçekçilikle ilişkisi bu bağlamda önemlidir. Hito Steyerl (2020), bu şovlardaki gerçekliğin natüralist (doğalcı), yavan ve indirgenmiş biçimini eleştirir. Gerçeklik ve kapitalist gerçeklik olarak iki farklı gerçeklikten bahseder. Mark Fisher'in dile getirdiği gibi "kapitalist gerçekliğin" ürünü olan şovlar (s. 238), güçlü olanın ayakta kaldığı bir toplum düzenini onaylar. Bu hayatın gerçekleri karışımında başka bir sistem alternatifinin düşünülmesi imkansızlaşır (Steyerl & Farocki, 2020). Natüralist yaklaşım ile sergilenen yavan ve indirgenmiş gerçeklik, hareketli kamera ile olup bitene tanıklık etme iddiasındaki filmlerde sıklıkla karşımıza çıkar. O zaman hareketli kameranın gerçekçi görüntüleri, sahte gerçekçiliğin ötesine nasıl geçer diye sormamız gerekir. Bu sorunun yanıtı üçüncü bölümde aranacaktır.

Dijitalleşmeyle birlikte bir sayı olarak kodlar ve sanal birimler ile fiziksel olarak dünyanın varoluşu arasındaki bağlantı, sinematik gerçekçilik tartışmalarında farklı yönler ve boyutlar açar. Gerçekçi sinemaya odaklanan bu çalışmanın kapsamı açısından önemli olan, Thanouli'nin (2009) belirttiği gibi dijital olanın fiziksel dünyanın benzer bir görüntüsünü elde ediyor olmasıdır. Lev Manovich'e referansla dile getirdiği gibi, dijital sinemanın hiperdolayıcılık üretme potansiyeli olsa da klasik sinema hala görünmez efektlerle saydamlık (*transparency*) yaratmaya devam etmektedir. Dijital dönemde, sinema klasik anlatı stillerinden kopmamıştır. Bordwell'in yoğunlaştırılmış devamlılık (*intensified continuity*)<sup>7</sup> kavramı bu iddaiyi kanıtlar.

David Bordwell (2002), hareketli kameranın baş rolde olduğu yeni film stilini, yoğunlaştırılmış devamlılık olarak adlandırır. Stilin bugün popüler sinema kadar sanat sinemasında da baskın bir nitelik haline geldiğini belirtir. Fakat bu eğilim bir rejim değişikliğine değil, klasik temsil rejiminin güçlendirilmiş bir versiyonuna işaret eder. Bu yeni stilde, hareket halinde sürüklenen kamera sürekli olarak önemli ya da en azından yeni bir şey olacağını ima eder. Daha önceleri, şok ve gerilim yaratmak için özel sahnelerde kullanılan kamera hareketi, şimdi önem ve vurgu içermeyen sıradan sahnelerde bile kullanılır. Kameranın hareketi hiç durmaz. Omuzdaki kamera, sabit pozisyonda bile kameramanın nefes alışverişleriyle hareketine devam eder. Uzun ya

<sup>7</sup> Bunlar, daha hızlı bir kurgu, lens uzunluklarının artması, diyalog sahnelerinde yakın kadraj, tekli çerçeve tercihi, serbest kamera kullanımı olarak özetlenebilir (Bordwell, 2002).

da genel bir planın bile artık sabit olması pek mümkün değildir. Hareketle birlikte hızlı kesmeler yapıldığı için seyircinin dikkati sürekli canlı tutulur; odak değiştirme, tekli ve yakın plan kullanımı da bu yapıyı destekler. Bu stil, zaman içinde anlatıyla özdeşleşen klişe kamera hareketlerini yaratır: Birbirine sarılan aşıkların etrafında dönme ya da bir canavarın öznel bakışı olarak hareket etme gibi. Yoğunlaştırılmış devamlılığın hem ticari sinemada hem sanat sinemasında hâkim olması gerçekçi bir yaklaşımla hareketli kamera arasında doğrudan bir ilişki kurmayı zorlaştırmaktadır. Hatta Bordwell'in yoğunlaştırılmış devamlılığın 2000'lerde izleme becerilerini dönüştürdüğünü belirtmesi, sorunu daha karmaşık hale getirmektedir. Bu stil, açık, akıcı ve duygusal olarak içine alan bir anlatı kurar fakat bununla birlikte filmin yeni biçimsel taktikleri aracılığıyla zevk de verir. Seyirci, kameranın hareketini fark eder; bundan aldığı zevkle hikâyenin akışına teslim olur.

Bordwell'in yaklaşımı Walter Benjamin'in (2012b) teorisini kanıtlar niteliktedir. 1900'lerin başında tekniğin olanakları, odaklanmış ve seçilmiş bir alımlama sunmuş, insanın duyumları alabilme yetisini değiştirmiştir. İnsanlar yeni ve acil bir uyarıcıya ihtiyaç duyar hale geldiklerinde ise sinema bu ihtiyacı gidermiş; şok tarzındaki algılamayı biçimsel bir ilke haline getirmiştir. Bu sinemada seyirci sürekli hazır konumunda tutulmaya çalışılır. Bakışın ihtiyaçları sürekli doyurulur. Bu da imgelemin alanını küçültür. Aslında bakış “yöneldiği yerden kendisine yanıt verilmesi beklentisini de içerir. Bu beklentinin gerçekleştiği noktada (ki bu, bir düşünme sürecinde, dikkatli bir bakışla olabileceği gibi, sıradan bir bakışla da gerçekleşebilir), bütün boyutlarıyla bir *aura* deneyimi de var demektir” (s. 238). Kameranın sadece dikkatimizi talep ediyor olması ve bakışı tamamen tatmin etmesi, gerçekçi değil hapsedici ve sınırlayıcı bir deneyim olur. Dolayısıyla kameranın hareketi filmi daha gerçekçi kılmaz tam aksine gerçekçilikten uzaklaştırır. Benjamin'in, Charles Baudelaire için dile getirdiği gibi bu sansasyonun, bu gösterinin bedeli, “şok deneyimi içerisinde *aura*'nın yıkımıdır” (s. 245).

Hareketli kamera ve seyirci ilişkisi üzerine teorik düzeyde ortaya koyduğumuz tezler, Vittorio Gallase ve Michele Guerra tarafından yapılan bir nörofizyolojik araştırmayla da kanıtlanır. Buna göre hareketli kamera izleyicinin filme katılımını artırır. En güçlü nöron yanıtı, kameramanın bedenine bağlı hareket eden ve onun hareketlerini taklit eden steadicam kamera görüntülerine verilir (Forceville, 2020). Steadicam ile birlikte izleyici hikâyenin merkezindeki bir bedene dönüşür. Mekanla ve karakterle etkileşimi artar. Bedene bağlı kameranın hareketi ile *dolly* gibi bir mekanizmaya bağlı kameranın hareketi arasında hissedilir bir fark vardır. Seyirci bedene bağlı kameradan bedensel bir his alır. Bir şeye doğru yürüme ve başını çevirme etkileri, varsayılan bedensellikle ilgilidir (Gallase & Guerra, 2020). Araştırmaya konu olan steadicam, omuz kamerasından daha akışkan bir görüntü verir. Fakat zaman zaman daha keskin ve sarsıntılı görüntüler ortaya koysa da omuz kamerası da kameramanın bedeni aracılığıyla hareket eder ve bir stabilizasyon

sistemine sahiptir. Bu nedenle iki kameranın benzer etkiler yarattığını söylemek yanlış olmaz.

Görüntü yönetmenleri ya da kameramanların deneyimlerinin göz önünde bulundurulması kameranın ontolojisini anlamak açısından önemli gözükmektedir. Hareketli kamerayı belirli aparatlarla taşıyan kameramanlar, çekim sırasında hikâye ve oyuncularla daha yakın ilişki kurduklarını dile getirirler; çeşitli ayarlamalar yapabildikleri için sahneyle bağlarını artırdıklarını (Goodridge & Grierson, 2014), “enerjik bir anlatım için gerekli olan etkileşimi” sağlayabildiklerini söylerler (s. 132).

Omuz kamerasının yaygınlaşmasının sebebi, dijital kameranın daha rahat taşınabilir hale gelmesi dışında film maliyetlerini azaltmasıyla da ilgilidir. Özellikle Türkiye’de sanat filmi alanında film üreten yönetmenlerin çok küçük bütçelerle çalışmak zorunda oldukları bilinmektedir. Filmin çekimlerinin daha kısa sürede tamamlanması bu nedenle çok önemlidir. Kameranın görüntü yönetmeninin omzunda olması hem sahneyi uzun planlar olarak çekebilmek hem de sette kurulum için zaman kaybetmemek açısından önemlidir. Ayrıca gelişkin dijital kameraların ışığa duyarlılığı nedeniyle az sayıda ışık kaynağı kullanılması da bütçeyi küçük tutabilmenin bir yolu olmuştur. Bununla birlikte dijital kameralar, ucuz kiralama imkanları nedeniyle de tercih edilmektedir.

### **3. KAVRAMSAL ÇERÇEVE: GERÇEKÇİLİĞİN KOŞULU OLARAK ŞİİRSEL İMAJ**

Kracauer’e (2015) göre öznel yorumdan kaçınıldığında ve fiziksel gerçeklik mümkün olduğunca nesnel olarak aktarıldığında sinematik heyecan yaratılamaz. Yönetmenler böyle bir eğilim içine girerek kendilerini kısıtlatırlar. Kendini kısıtlamak ya da saklamak, kamera aracılığıyla gerçeklikle kurulan temasın sadece bir olasılık olduğunu inkâr etmek anlamına gelir. Bu da bizi gerçekçi sinemaya değil, aldatıcı bir temsile götürür. Birçok teorisyen tarafından farklı isimlendirilse de burada bahsettiğimiz şiirsel imaj, “temsilin etrafını saran ışığın içindeki ayırimsanamaz bir farklılı(ğa)” işaret eden imajdır (Ranci ere, 2016, s. 139). Şiirsel imaj, Benoits’ın tabiriyle gerçekliğin içinden geçen vektördür; Quentin Meillassoux’nun ifadesiyle rastgeleliğin zorunluluğu, sonu olanın sonsuzluğudur. Sezgidir, büyüdür, önermedir. Bu tanım çok geniş bir çalışma alanına bizi yönlendirir. O halde yapılması gereken çalışmaya özgü sınırların çizilmesidir. Bu yazıda hareketli kamerayla açığa çıkan şiirsel imajlar, gündelik yaşamın akışına odaklanan gerçekçi filmler bağlamında ele alınacaktır. Şiirsel imajları anlamak için öncelikle içkin bir biçim olarak kamera hareketini kavramamız gerekir. İçkinlik meselesine ilk kez Faure’in (2006) yapıtlarında rastlarız. Faure, sinemayı biçimsel (plastik) şiir olarak tanımlar. Entelektüel bir otomat olan sinema, gerçekliğin dinamizmini içselleştirir. Bu süreçte poetik duygu ve mekanik fenomen sürekli birbirleriyle etkileşim içinde bir birlik oluşturur. Poetik olan, maddi fenomenden ayrı düşünülemez. Gerçeklik, madde ve şiirsel olan arasındaki bu ilişki Roberto Rossellini sinemasında açıkça görülür.

Rancière'e (2016) göre Rossellini sinemasında, yaratımın etkinliği ve şeylerin kendisinde olan ifade gücünün edilginliği arasında paylaşılan bir güç vardır. Yönetmenin bilinçli gözü ve kameranın bilinçsiz gözü arasındaki bu ikilik hem bir karşıtlık hem bir birlikteliktir. Bu birliktelik kameranın ve hareketinin tek başına şiirsel bir imaj yaratamayacağını da kanıtıdır. Hareketli ya da hareketsiz kamera sadece klasik temsil düzeyinde kalabilir. Bu durumda kamerayı kullanan kişi sadece bir hizmetkâr olabilir. Ancak yön veren bir iradenin -ki bu engeli ortaya koyacak kişidir aynı zamanda-<sup>8</sup> varlığıyla bu ikilik tamamlanır. İrade kelimesi, filmde öznenin varlığına ya da bilincine duyulan ihtiyacı ortaya koyar. *Film Kameralı Adam (Dziga Vertov, 1929)* filmi bu bağlamda önemli bir örnektir. Vertov nesnellikler arasında bağlantı kurar. Dolayısıyla ortaya koyduğu dünya seçilmiş kasıtlı öznel bir dünyadır. Filmi de lirik-film şiirinin bir örneğidir (Balázs, 2019).

Pier Paolo Pasolini'nin şiir sinemasında yukarıda betimlediğimiz ikilik, gerçekçilik ve rastlantısallık arasında kurulur. Sinemacı görüntülerini, gerçeğin kaosundan ve kişisel anlam yüklemelerinden yola çıkarak oluşturur. Bu nedenle sinema hem düşsel hem somuttur (Yıldırım, 2012). İmajlar ilksel ve kökensel olduğu için birbirleriyle girdikleri ilişki, sözcüklerden farklı, sezgisel, belirsiz ve rastlantısal olarak tanımlanabilir. Bu rastlantısallık, Pasolini'nin hareketli kamerasına içkindir. Yönetmenin sınırları içinde kaldığı sinematik gerçekçilik, "sürekliliği ve sonsuzluğu" içinde yeniden üretilen gerçekliktir (s. 96).

Deleuze'ün (2014) öznel ve nesnel olan arasındaki geçişgenlik ve esneklikten bahsetmesi, şiirsel imajı kavramak açısından önemli bir teorik çerçeve sunar. Deleuze, özellikle hareketli kameranın takip sahnelerinin sinemanın başlangıcından beri bu geçişgenliği açıkça ortaya koyduğunu belirtir. Betimlediği imajı, yansıtıcı bilinç, bilinç-kamera, şiirsel bilinç ve şiirsel görüş ifadelerini kullanarak açıklar. Bu imaj, kameranın karakterle özdeş ya da dışarıda değil, bir arada olması durumudur. Burada birbirinden ayrılmayan iki özneleşme söz konusudur. "(K)amerayı hissettirmek(ten)' zevk duy(an)" (s.105) bu sinemada "karakterin bakış açısını düşünen, yansıtan ve dönüştüren başka bir bakış açısının" varlığı hissedilir (s.104).

Öznel olanın nesnel olana doğru evrilmesi, sanat eserinin kişisel duygulardan arındırılması ve gerçeklik bahsinde Stéphane Mallarmé'nin açtığı yol çok önemlidir. Mallarmé, insani olanın baskınlığıyla ağırlaşan şiiri bu yükten kurtarmak için sözcükleri ana karakter haline getirir (Gasset, 2013). Şair silinmiş; şairin sesi, yazdığı dizenin "sesçil tabanından başka bir şey olmayan mutlak ses" haline gelmiştir (s. 40). Mallarmé'nin, dizenin seslerinden başka bir şey olmayan mutlak sesi, çevresindeki insandan kendini soyutlamış bir şairin sesidir. Bu soyutlama, aynı zamanda bir farktır. Çünkü bu mutlak, zorunlu olmayanın (*contingence*) mutlağıdır. Bu durumu Başer (2022a) şöyle açıklar: "(S)onu olanın kendisini sunuşu zaten bir sonsuzluk getiri(rir) ve bu tesadüfen olan bir sonsuzluk olur" (s.12). Mallarmé'nin

8 "Sinematografik masal, engellenmiş bir masaldır" (Rancière, 2016, s.18).

kahramanı elindeki zarı sıktığında ama atmadığında eylem havada asılı<sup>9</sup> kalır. “(B)u kapalı yumruқта, sayının mümkün olabilecek bütün olabilirlikleri, olasılıkları; gelişigüzellik, olay, olgu, gerçeklik anları ... öyleyse demeden önceki bütün evveliyat kıpırdanmaları vardır. İşte bu rastlantının olasılıklarının sonsuzluğu, bir sayıda kendisini sunar yani temsil etmez, varlığa getirir” (s.14). Mallermé’nin yedi sayısı kurmaca bir eserde ortaya çıktığı için bir zorunluluğa dönüşür fakat “(b)u zorunluluk tabi ki dünyanın temelindeki ontolojik diyebileceğimiz zorunluluk gibi değildir; şiirsel bir şeydir” (s.16).

Oluşum halindeki sürekli bir açılma ve merkezin her yerde olması durumu, Mallarmé’deki gibi “sunum sürecinin sunulması”, “rastlantının gerçek mevcudiyeti”nin gösterilmesidir (Başer, 2022a, s.17). Hareketli kameranın sabitlenmeyen sürekli hareketi, değişen kadrajı bu merkezsizliği ve oluşum halini görünür kılar. Şiirsellik ise sürecin sunulması ile başlar. Eğer film, rastlantının gerçek mevcudiyetini gösterebiliyorsa şiirsellik ortaya çıkabilir. Mallarmé’nin “Bir zar atışı tesadüfü hiçbir zaman engelleyemeyecek” başlıklı şiiri, diğer tesadüflerin olabilirliğini vurgular. O halde gerçekçi bir filmin yapması gereken bize bu olabilirliği, rastgeleliği göstermektir. Sürekli kendinin film olduğunu hatırlatıyor olması yeterli değildir. Olasılıkların sınırsızlığı, bu çalışmada şiirsel imaja bizi ulaştıracak bir stil önermenin güçlüğünü de ortaya koymaktadır. Kamera hareketinin biçimi, montaj, renk, görüntü düzenlemesi, sahneleme biçimi böyle bir imajın formülünü veremez (Rancière, 2106). Bu nedenle bir filmin şiirsel imajları, ancak filmin tüm bileşenleriyle birlikte değerlendirilebilir.

#### 4. FİLM ANALİZİ: HAYALETLER

“(H)angi roman ufku ya da alemi sahici ufukların en mütevazısından daha geniş ve zengin olabilir ki?”<sup>10</sup>

İstanbul’un kentsel dönüşüm sürecindeki fakir mahallerinden birinde geçen bir günü, dört karakterin yaşamı üzerinden ele alan *Hayaletler* (2020) filminin kamerası, Türkiye’nin bugününe dair “gerçekleri” göstermek için sokağa çıkar. Sosyal, ekonomik ve politik koşulları içinde bireyi ele alır. Cesar Zavattini’nin (1968) dile getirdiği gibi “gerçeği dolaysız olarak derinden tanımak” (s. 381) için kamerasını gerçek insanların sorunlarına, adaletsizliğe ve yoksulluğa çevirmeye cesaret eder. Yaşanmış olayları kurmaca anlatısının içine katması, elektrik kesintilerinin gerçekleştiği günü hikâyenin zamanı olarak seçmesi, bu bir günlük zaman dilimini anlatarak filmsel zaman ile gerçek zamanı yakınlaştırma girişimi filmin gerçekçi yönelimini ortaya koyar. Bu durum, filmin sorumluluğunu da artırır. Bu çalışmada çok yönlü bir sorgulama yapmaya girişmemizin nedeni de budur.

Filme dair derinlikli bir analiz yapabilmek için Yeni Gerçekçi sinema birikiminden yararlanmak önemli gözükmektedir. Bazin (2007) gerçekçilik bahsinde üslubunu

9 Rancière de sinemada askıya alma anlarını, gerçeklik anı olarak tanımlar (2016).

10 Gasset, J. O. (2013, s.85). *Sanatın insansızlaştırılması ve roman üstüne düşünceler* (2. Basım). (Neyyire Gül Işık, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

“hissetme” olarak tanımladığı De Sica’nın şiirselliği ve sevgisini özellikle vurgular (s. 183). Onun şiirsellik yorumu, bu çalışma için ilham vericidir. “Şiirsellik sevginin aktif ve yaratıcı bir biçimidir. O, dünyaya karşı bir korunmadır” (s. 193). Bu hissetme biçiminin, bugünün gerçekçi sinemasındaki karşılığının aranması, sinematik gerçekçiliği tartışabilmek açısından gerekli görülmektedir. Bu kapsamlı konunun ilk adımı olarak bu çalışmada gündelik ve sıradan olana tanıklık eden hareketli omuz kamerasının gerçekçilik ile ilişkisi *Hayaletler* (2020) filmi odağında ele alınmıştır. Gerçekçi yaklaşımlar ve hareketli kameranın ontolojisi çerçevesinde, filmdeki gerçekçi stilin şiirsel olanla nasıl bir bağ kurduğu incelenmiştir. Bulgular, altı kategoriye ayrılarak betimsel olarak yorumlanmıştır. Bunlar şöyle sıralanabilir: Uzlaşımsal Hareket, İşlevsellik, Bedensellik, Şiirsellik, Nesnellik, Mekanikleşen Akış ve Çözülme.

#### 4.1. Uzlaşımsal Hareket

Sokaktaki yaşama tanıklık etmek için dinamik bir şekilde dolaşan kamera önce Yeni Gerçekçiliğin sonra *cinéma vérité*’nin özgür kamerasını hatırlatır. Bununla birlikte kameranın bir *flaneur* gibi dolaştığı söylenemez. Çünkü *flaneur*’ün ikili bir oluşu vardır. Benjamin (2012b) bu oluşu, Baudelaire’in suç ortağı ve bir parçası olduğu kalabalıktan aynı zamanda kopuk oluşuyla açıklar. *Hayaletler*’in kamerası, kalabalıktan, aktardığı hikâyenin söyleminden ve karakterlerden kopmakta zorlanır. Bu nedenle, *bir arada* olma halini baskılar.

Rancière’e (2016) göre Bartolomé Esteban Murillo’nun ve Hollandalı diğer günlük yaşam ressamlarının tuvallerindeki gerçekçilik, yalnızca gündelik yaşamın tasviri değil, aynı zamanda bir soyutlama çabasının ürünüdür. Yüzeyde kıpırtı yaratan ışıltı ve yansımalar olarak görülen bu soyutlama tasvir etmenin ötesinde olan bir “kayıtsızca ele alış biçimi(nin)” yansımasıdır (s.62). Fakat bu kayıtsızlık, “kendisine irade gücü sayesinde bir dünya verebilen modern insanın özgürlüğüyle” bir araya getirildiğinde değerlidir (s. 64). *Hayaletler* (2020) filminde sıradan olan ele alınırken kamera, kayıtsızlık hissinin yaşanmasına imkân vermez. Çünkü filmin birçok sahnesinde kameranın filmin karakterlerini takip ediyor olması ve tepki çekimlerini hareket ederek gerçekleştiriyor olması katılımı üst düzeyde tutar. Bu durum boşlukta kalış halinin gerçekleşmesini engeller. Serbest kamera hareketinin üzerinde anlaşılmiş kullanımlarını ortaya koyan Bordwell’in çalışmasından (2002) yola çıkarak bu hareketi uzlaşımsal olarak tanımlayabiliriz.

Filmin üçüncü sahnesi yukarıda bahsettiğimiz türde bir harekete sahiptir. Tek bir planda omuz kamerasıyla çekilen sahnenin uzunluğu 2dk 16 saniyedir. Otel odasında Didem’in görüntüsüyle açılan sahnede kamera sabit dururken bile ufak sallantılarla kendini belli eder. Didem’in reçeğe uzanmasından dikkatini çeken tarafa bakmasına kadar her hareketini takip eder. Bununla da kalmaz, oyuncunun çevresinde dönerek ve yaklaşarak onu tamamen çerçevenin içinde tutar. Söz gelimi, dar açılı objektif oyuncunun el hareketini takip ederek ruja yönelir, oradan

oyuncunun eliyle tekrar yüzüne doğru yükselir. Banyoya doğru ilerleyen oyuncuyu arkadan takip eder, ardından banyo camının arkasında konumlanarak oyuncunun sağında kalır. Didem, amors planda ruju sürdükten sonra, kamera geriye doğru açılır ve kızın solunda kalarak odaya geçişi takip eder. Ardından oyuncuya yaklaşip uzaklaşarak, dikey düzlemde kamerayı hareket ettirerek genç kadının dansını izler. Yönetici geldiğinde, tepki çekimi için kamera çevrinir. Kamera, sahnedeki diyalog boyunca konuşan kişiye odaklanır. Açık karşı açık çekimi kameranın hareketiyle gerçekleştirilir. Kamera hiçbir zaman tam olarak sabit kalmaz öne arkaya sağa sola sürekli belirgin hareketler yapar.

Hapisteki oğlu için para arayışında olan İffet'i konu alan epizotta da kamera İffet'in hareketlerini takip etmeye odaklanmıştır. Kameranın bu amaçlı eylemi öylesine belirgindir ki seyirci, dikkatinin sürekli yönlendirildiği tepki çekimleri ve açık karşı açık çekimleriyle sıkıca örülmüş bir hareketler zincirinin içinde kalır. Bu nedenle İffet'in sahnelerinin helikopter görüntüsü ve sesiyle birleştirilmesi, bir engel ya da belirsizlik yaratmaz, filme katılımı destekleyen merak ve tedirginlik duygularını açığa çıkarır. Bunlar filmin klasik devamlılık akışını güçlendirmeye hizmet eder. İffet'in yöneticisiyle konuştuğu sahne de benzer bir etki yaratır. Yakınlaşarak kadının yüzünde kalan kamera, canlı ve oluş halindeki bir durum olanaklarını değil daha önce -özellikle gerçekçi filmlerde gördüğümüz- sahnelerin bir benzerini ortaya koyar. G.W. F Hegel'e referansla Rancière (2016) bir dönem Alman ressamlarının, Hollanda ve Flemenk gündelik yaşam ressamlarının tablolarındaki her şeyi taklit ettiklerini söyler. Fakat o resimlerdeki özgürlüğü taklit edemeyen bu tablolar, tenin eksik kaldığı sadece kendi kendisini dile getiren ürünler olur. Filmin ele aldığımız sahnesinde imajlar gerçekçi bir görünüme sahip gözükse de özgür değildir. Bu nedenle Rancière'in sanat olmayan dediği gerçek, bir an için bile kendini göstermez. Bu kurgulamanın parçası olarak sigara içen İffet'in karar anı -etkileyici ışığına ve kompozisyonuna rağmen- sahte bir şiirselliğe hapsolür.

#### 4.2. İşlevsellik

*Bir Kır Papazının Günlüğü* (Robert Bresson, 1951) filminde manevi mücadele ve acı, Papaz'ın günlüğüne yazdığı ifadelerde değil, "çağrışımlarla dolu yüz ifadeleri(nde)" bulunur (Kracauer, 2015, s. 439). Çünkü sinematik olan maddi fenomenlere bağlıdır. Dolayısıyla diyaloglar aracılığıyla sözcüklerin gerçeği ifade etmesine -temsil etmesine- izin vermek sinematik gerçekçilikten uzaklaştıracaktır. *Hayaletler* (2020) filminde diyaloglar, yer yer böyle bir yönelim ile sinematik görünümlerin önüne geçer. Sinematik olmayanın da şiirsel olanı açığa çıkarması mümkün olmaz. Filmde karakterlerin kendi psikolojilerini, yaşamdaki pozisyonlarını, koşullarını, diğer karakterlerin niyetlerini ve yapıp ettiklerini açıkça dile getirmelerine; toplumsal bağlamı, ekonomik-sosyal işleyişi ve işleyişin altında "dönen dolapları" betimlemelerine sıklıkla rastlanır. Tüm karakterlerde görülmesine rağmen özellikle Raşit ve Ela karakterinin sahnelerinde sözcükler



filmi ele geçirir. Bu sahnelerde hareket eden kamera artık bir oluş halinde değildir. Yaşamın dinamizmini yakalamaktan uzak, uzlaşımsal bir dile teslim olmuştur. Dile gelmek, görüntülerin gerçekçiliğini sakatlamıştır.

Epizotların yan öykülerinin anlatıya eklenme biçimleri gerçekçi yaklaşımı zayıflatır. Örneğin, Didem ve grubu prova yapmak için sokakta dans etmeye başlar. Yaklaşık dokuz saniye sonra bir kadın camdan çıkıp aşağılayıcı bir şekilde bağırır. Hemen ardından polis gelir ve mahallenin onlardan bıktığını söyleyerek sert bir şekilde onları uzaklaştırır. Benzer şekilde, çocuklar için düzenlenen atölye mekanının polisler tarafından basılması ve “zaten kirayı ödemiyorsunuz, etraftan çok şikayet var” diyen karakterin mekâna girişi örnek olarak verilebilir. Gevşek öykülemeye sahip olan filmde, bu sahne ve diyaloglar aracılığıyla belirli bir söylemi doğrudan aktarmaya hizmet eden işlevsel imajlar yaratılır. Ağır çekimde görülen ve bir hayali andıran dans sahnelerine, Didem karakteriyle özdeşleşme kurulabilmesi için yer verilir. Bu görüntüler, Didem’in dünyasını sokağın gerçeği ile karşılaştırarak bir kırılma yaratmak ister. Belki de şiirsel bir dokunuşla insani bir teması mümkün kılmayı dener. Fakat karakterlerin duygu ve düşünce dünyasını anlamamızı engelleyen filmin mekanik kurgusu böyle bir temasa izin vermez. Kendi gerçeklikleri içinde kavranamayan karakterler, tipleşmeye doğru evrilir.

Hareketli kameraya eşlik eden müzik ve ses kullanımı, görüntülerin duygusal etkisini güçlendirmeyi amaçlar. Suriyeli esnafın dükkanında Didem’in yakın planda yüzünün görüldüğü sahne, örneklerden biridir. Kadrajın arka planında flu olarak birkaç kişi yer alır. Kamera bu açıdayken, Raşit’in “ne de güzel büyüdü be” diyerek genç kadını taciz ettiğini işitiriz. Didem irkilir. Hem Didem’in yüz ifadesindeki açıklık hem o anda işittiğimiz çınlama ve uğultu benzeri tedirgin edici ses, Didem’in duygusunu daha güçlü biçimde aktarmak için kullanılır. Müziğin ve yakın planın bu işlevsel kullanımı filmin gerçekçi yönünü zayıflatır.

### 4.3. Bedensellik

*Hayaletler* (2020) filminin neredeyse tamamında takip halindeki omuz kamerası kişi ve nesnelere arasında hızlı çevrinme hareketleri yapar. Bunlar, dikkati yoğunlaştırma ve merak edileni bakışa sunma işlevine sahiptir. Örnek verilebilecek sahnelerden biri, dansözün hazırlık yaptığı odada 4 kişi arasında geçen konuşma sahnesidir.<sup>11</sup> Kamera yakın planda konuşan kişiyi yakalamaya çalışırken kişiler arasında çevrinerek hareket eder. Bu hareket o kadar hızlıdır ki, çevrinme sırasında görüntü büyük oranda bulanıklaşır. Kameranın konudan bağımsız olarak bu kadar hızlanması, uzlaşımsal bir stilin, popüler beklentilerin bir işaretidir. Byung Chul Han (2007), *Zamanın Kokusu* adlı kitabında dünyayı sarmış olan bu hızlanma eğilimini eleştirir. Sadece hedefe odaklanan ve sürecin kendisini unutmaya yönelik bu yaklaşım, insanın gerçek bir zaman deneyimi yaşammasını engelleyecektir. Omuz kamerasının hızlanan hareketiyle gerçekliği yakalamak üzere soluk soluğa koşarız. Fakat o, Bazin’in (2007) tabiriyle sürekli elimizden kaçır.

<sup>11</sup> Bazı planlar kesme ile birleştirilmiş olmasına rağmen tek bir plan izlenimi verecek şekilde kurgulanmıştır.

Omuz kamerası, tamamen bedeninin hareketine bağlı bir özgürlük içinde hareket eder. Titreyebilir, sendeleyebilir, dengesini kaybedebilir. Mekândaki bir nesneye yakınlaşan kamera belirsiz bir gözlemci olmaktan çıkabilir. Öznel değilse ve bu hareketiyle nesnel bir konum almıyorsa kamera böyle bir durumda belirsizlik alanı açar. Hikâyenin kapalı anlam dünyasını bir yer değiştirme hissiyle sekteye uğratabilir. *Hayaletler* (2020) filmdeki kameranın sürekli takip ve hareket halinde olması, öznel ve nesnel olanı ayırt etmeyi zorlaştırmaz. Çünkü öznel ve nesnel konum yeni stille güncellenmiş olsa da klasik devamlılığa bağlanmıştır. Bu bağlamda *Hayaletler* (2020) filminde kamera, -sırt takip planları da içerecek biçimde- nesnelere takip eden, merak duygusunu artıran, özdeşleşme kurmak isteyen, daha gerçekçi bir mekân deneyimi sunan belirgin nesnel ve öznel pozisyonlara sahiptir. Bu durum kameranın uzlaşım niteliğini güçlendirir. Raşit'in yıkılmaya hazır tarihi binaya girdiği sahne, öznel ve nesnel hareket arasındaki belirgin ayrımı örnekler. Raşit'in öznel bakışı olarak konumlanan kamera, onun feneri yere koyduğunu, alet çantasından malzemeleri çıkardığını gösterir. Ardından kesme ile nesnel konuma geçilir. Raşit, daha uzak bir mesafeden orta ölçekte görülür.

#### 4.4. Şiirsellik

Filmde şiirsellik yaratan üç andan bahsedebiliriz. İlki, İffet'in Didem'in evine geldiği sahnededir. İffet gelmeden önce Didem odasındaki yatağın üstünde cep telefonuna bakmaktadır. Oda kapısının pervazı çerçeve içi çerçeve oluşturur. Kamera nefes alıp veren bir beden gibi sarsılmaktadır. Bu bakış Didem'in biri tarafından gözetlendiği izlenimini verir. Kimin bakış açısı olduğunu bilemediğimiz bu kamera açısı, belirsizlik hissi yaratır.<sup>12</sup> Ardından Didem'in yatağından kalkışıyla içeri girerek Didem'in hareketlerini takip etmeye devam eden kamera, bu karasızlığı kendi nesnel konumunu belirginleştirerek ortadan kaldırmış olur. Fakat burada öznellik ve nesnellik bir aradalığına dair bir parıltı görülür. Buna benzer diğer planda hafif sarsıntı halindeki kamera, yine kapı pervazının ardından İffet ve annenin konuşmasına tanıklık eder. Bu kameranın bakışının, Didem'in bakışı olmadığını bir sonraki kesmeyle anlarız. Didem odanın iç kısmında eşyalarını katlamaktadır. Kısa bir an önce görülmüş olan planın belirsizliği şimdiki ana yansır. Bu görülen plan, öznel olmadığı gibi nesnel de değildir. Kapının arkasında konumlanan ve iki kadını gözetleyen bu bakış, nesnel olarak değerlendirilmek için fazla biçimlendirilmiştir. Pasolini, bu tür bir hareketi yönetmenin ifadesi olarak görür, bunun şiirsel olanı ortaya çıkardığını söyler. Deleuze'e göre kameranın bu bir aradalık hali şiirsel görüşü ortaya koyar. Belli belirsiz kendini hissettiren bu ifade filmin anlatısını aşarak dışarı çıkan bir imkândır. Bu plan, başka bir bakışın olanağını hatırlatarak film imajını gerçekliğe doğru açar.

Rancière (2016), bedeninin düşüşünü gerçekçiliğin temel ölçülerinden biri olarak görür. Düşüşü, anlatı hareketinin üstüne gelen bir çağrı hareketi olarak tanımlar. Ruh, giden bedene kaydolmadıysa, özgürlüğün hareket ettiği yol bir düşüşte

<sup>12</sup> Filmin genel eğiliminden farklı olarak kameranın konudan uzak konumlanmış olması da bu etkiyi güçlendirir.

görülebilir. Raşit'in bedeninin taş yığınları arasına düşüşü, filmin son sahnesiyle birlikte geriye dönük bir çağrının imkânına dönüşür. İşitilen haber aracılığıyla gelen bu çağrı, daha önce filme müdahale eden sakatlayıcı sestten farklıdır. Çünkü burada ikileme birlikte bir yer değiştirme oyunu da vardır. Sembolik olarak olan biten her şeyin suçlusu ilan edilen karakter, filmin sonunda hem suçlu hem kurbandır. Film gerçeğin manipülasyonunu sunarak gerçeğin içine doğru hareket eder. Olasılıkların farkına vardırır. Hem takip ve tanıklık halindeki kamera görüntülerini hem gerçekçilik etkisini artıran cep telefonu ve sosyal medya görüntülerini bu parıldama anında sorgulamaya açar.

Filmde şiirselliğin açığa çıkma fırsatının değerlendirilemediği bir örnekten bahsedilebilir. Ela'nın partisinde kamera tüm mekânı ve kişileri meraklı bir gözle tatar. Bir noktada tavandaki kristale doğru çevrinir, durur, netlik kazanır, kendi etrafında döner ve aşağı doğru bir hareketle tekrar mekandaki kişileri göstermeye devam eder. Çocuksu bir merakla etrafı tarayan kamera, nesnel konumundan çıkmadan etrafta dolaşır. Bu nedenle imajlar, maddi fenomenlerin kaydının ötesine geçemez.

#### 4.5. Nesnellik

Kracauer (2015) film yapan kişinin fiziksel gerçekliği kapsamak zorunda hissettiğini, bu nedenle maddi fenomenlerin içinde kaybolma riski taşıdığını belirtir. *Hayaletler* (2020) filminde yönetmen, sokağın gerçeğini her yönüyle gözler önüne sermeye çalışırken kameranın tanıklık gücünün cazibesine kapılmış gibidir. Kameranın başını alıp gittiği, gerçekten özgürleştiği böyle bir anlatıda şiirsel olanın yaratılabilmesi için özne olarak yönetmenin biraz daha görünür olması gerekir. Aslında nesnellik arzusuyla öznenin geri plana çekilmesi sinema tarihinde yeni değildir. Balázs'a (2019) göre, kurulmuş hikayelerden kaçarak gerçeğe yaklaşma gibi bir hedefle yola çıkan sanatçılar öznelere, dramatik olaylar yerine görsel varlıklarının ortaya konmasında aradılar. Fakat avangard sanatta olduğu gibi kendilerini "öznesiz" "mutlak film" çıkmazında buldular (s. 205). Çünkü, bireyselliği reddetmek ve malzemenin ham halini göstermeye doğru yönelmek çözülmeyi hızlandırır. Biçimi hesaba katmayan bir malzeme, dokusuzdur. Filmde hareketli kameranın sokaktaki yaşama tanıklık ettiği sahneler sınırsızca çoğalıyormuş gibi gözükür. Film amorf bir yapı gibi akışkan ve şekilsiz bir görüntüler dizinine dönüşür. "Şeyleri gerçek kılan, diğer şeylere yaptıkları açıklayıcı göndermelerdir" der Balázs (s.224). Çünkü şeyler aynı zamanda nedensellik bağlarıdır. Rastgele bile olsa kasıt gerçekle temas etmemiz için gereklidir. Bu kasıt bir tür nedenselliklidir.

Filmde cep telefonu kamerasının kayıt görüntülerine yer verilmesi, gözetleniyor olmanın, gizli olarak kaydediliyor olmanın tedirginliğini hissettirir. Ela'nın yıkılacak binaya giren Raşit'i görüntülemesi, çocukların kendi görüntülerini çekmeleri, sokakta yürüyen kız çocuğu görüntüsü, binanın yıkıldığı mekandaki kaosun görüntüleri (ki Ela'nın cep telefonuna geçişle sosyal medyada yayınlandığını görüyoruz), cep telefonu kayıtları, başka bir mecraya ve medya alanına işaret eder.

Dijital olarak kaydedilmiş gözetim görüntüleri, başka bir kamera ile çekildiği görülen farklı mecralardaki kayıtlar, gerçeklik duygusunun artırılmasına hizmet eder (Thanouli, 2013). Aynı şekilde farklı yayın organlarının haber niteliğindeki bilgi aktarımı ve kitleye hızlı erişimi, öyküye müdahale eden ve gerçeklik etkisini artıran diğer unsurlardır. Thanouli, haber programlarının ve *reality* şovlardaki doğrudanlık ve gerçeğe verilen referans fikrinin hala insanları çok etkilediğini dile getirir. *Hayaletler* (2020) filmi de radyo, sosyal medya yayınları ve cep telefonu kamerası kayıtlarını kullanarak gerçekçilik duygusunu güçlendirmeyi amaçlar. Fakat tüm bu sahneler -yukarıda açıkladığımız- köprüde bırakılan araba görüntüsü dışında alternatif bir gerçeklik alanına işaret etmediği için filmi gerçekçi yapmaya yetmez.

Filmin son sekansında sokaklarda çıkan yangınlar, polis arabaları ve ambulansların ışıkları, siren sesleri, el fenerleriyle koşturan insanlar, renkli ve kaotik bir atmosfer yaratır. Kameranın devinimiyle bu kaos, görsel bir şölen izlenimi vermeye başlar. Film, Benjamin'in (2021a) söylediği gibi yıkım estetiği ile “duyusal algılamayı doyuma ulaştırır” (s. 79). Sanki kaostan geçen bir çözüm önerir. İnsanlığın “kendisi için bir sergi malzemesi” haline gelmesinden bahseden Benjamin'e referansla (s. 79) şöyle bir soru akla gelir: Kaotik ortamın bir parçası olan kamera hareketi bu sahnede, insanı nesneleştiririnin bir aracı mı olmuştur?

#### 4.6. Mekanikleşen Akış

Film epizotlara bölünmüştür. Kracauer'in (2015) söylediği gibi epizotlar halinde anlatım hayatın akışını çağırıştır. Filmde, epizotların bir hikâye ile birleşmesi veya yan yana dizilmesi önemli değildir. Önemli olan, epizotların “açık uçlu bir anlatının ayrılmaz bir parçası olmasıdır -burada açık uçluluk, anlatının bir bütün olarak hayatın akışıyla ilişki kurması anlamına gelir” (s. 460). *Hayaletler* (2020) filmindeki epizotlar iki yönlü olarak ele alınabilir. İlki, kesişmelerle dört ayrı karakterin yaşamına odaklanıyor olmasıdır. İkincisi ise filmsel zaman deyimini dönüştürmeye yönelik olarak epizotların paralel kurgu yerine zamanda geri gidişlerle birbirine bağlanmasıdır. Fakat burada, Kracauer'in bahsettiği gibi açık uçlu anlatının hayatın akışıyla temasının koptuğunu görürüz. Filmdeki dört karakterin birbirleriyle yolları kesişir. Fakat karşılaşmalar, hayatın akışının dışına çıkan denk gelmelerdir. Hikâyenin anlatısının geriye dönüşlerle sürekli kesilmesi parçalanmış bir zaman deneyimi sunar. Olaylar birbirinin içine girmiştir. Başlangıç anı tam olarak belirlenemez. Bu zaman deneyimi, filmin kapalılık hissini artırır. Epizotlar halindeki anlatı hayatın akışına açık olma izlenimi yaratırken ilişkilerin birbirine bağlanma biçiminin kurduğu kapalılık ve çıkışsızlık duygusu bu akışı keser. Filmin kurgulanma biçimi, mekanikleşmeye yönelen bir biçimsel tercih haline gelir. Gösterdiği, sergilediği kişiler, kurumlar ve devlet arasında kurduğu ilişkiler, insanlıktan yoksun mekanik bir dikkati ön plana çıkarır.<sup>13</sup> Bu durum karakterlerin insani olarak derinlikli biçimde kavranmasını zorlaştırır. Filmde hayatın akışına

13 Gasset (2013), Marcel Proust'un romanı için böyle bir yorum yapmıştır.

olan duyarlılık zarar görmüştür. Oysa yüklenen ve dayatılan anlamların yokluğunda gerçekliğin belirsizliğine açılmak önemlidir. Söz gelimi *Bisiklet Hırsızları* (Vittorio De Sica, 1948) filminin değeri, sokakta çekilmesinden kaynaklanmaz. Nesnelere ve kişilerin kendi değerlerine ihanet edilmemesinden kaynaklanır (Bazin, 2007). *Hayaletler* (2020), şehrin dışında kalan şantiye alanını andıran bir mikro kozmos çizer. Fakat Gasset'in (2013) roman bağlamında dile getirdiği gibi, içinde yaşayan kişiler için bu mekânın nasıl bir mutlak büyüklük olduğunu gösteremez.<sup>14</sup> Akışın kontrolü, sahici bir evrenin kurulmasını zorlaştırır.

#### 4.7. Çözülme

Kracauer'e (2015) göre İtalyan Yeni Gerçekliği içinde sokağı anlatan iki önemli film vardır. *Roma Açık Şehir* (Roberto Rossellini, 1945) ve *Bisiklet Hırsızları* filmleri, "sokak dünyasının kelimenin tam anlamıyla derinliklerine dalmıştır; bu dünyada başladıkları ve bu dünyada bittikleri gibi, bu dünyaya karşı baştan sona geçirendirler de" (s. 461). Geçirgen filmler; gevşek kompozisyona sahip, "alakasız olayların sürekli araya karışıp hikâyeye örüntüsünü bulanıklaştır(dığı)", amaçsız ve istikametsiz yollarda akıntıda sürükleniyor gibi gözükten filmlerdir (s. 462). Sokaklarda geçen bir hikâyeye olarak *Hayaletler* (2020) de sokak dünyasında başlar fakat orada bitmez. Filmde kurulan ilişkiler ağının söylem düzeyinde istikameti ve amacı belirgindir. Parçalı bir zaman deneyimi sunar fakat araya giren olaylar, örüntüyü bulanıklaştırmaktan ziyade, filmi bir çözülmeye doğru sürükler. Evdeki parti sahnesi, dans yarışması sahnesi, çocuklarla yapılan atölye sahnesi, Ela'nın uyandığı ve evde dolaştığı sahne, çocukların röportaj yaptığı cep telefonu görüntüleri, futbol oynayan çocukların cep telefonu görüntüleri, polis tarafından basılan parti sahneleri sokağa ve yaşama ilişkin detayları ortaya koyar. Fakat epizotların yan öykülerine dair detayların sayısının bu kadar artması ve bu sahnelerin fazla uzun tutulması anlatının dağılmasına yol açar. Yönetmen saf dışı kalmış, kamera alıp başını gitmiş gibidir. Sokağa çıkmak, sokaktaki insanı tüm sıradanlığıyla ele almak, gerçekçi bir film için önemlidir fakat tek başına yeterli değildir.

#### SONUÇ

Türkiye sinemasındaki yeni eğilimler üzerine düşünmeyi amaçlayan bu çalışmada, hareketli omuz kamerasının baş rolde olduğu gerçekçi film stilini odağımıza aldık. Sinematik gerçekçilik ve şiirsel imajlar bağlamında estetik bir sorgulama yaptık. Buna göre, *Hayaletler* (2020) filmindeki gerçekçi yaklaşımı üç başlık altında sınıflandırdık. İlki bu çalışmanın çıkış noktasını da oluşturan sinematografik niteliklerdir. Bunlar, sürekli takip halinde olan ve hayatın akışına tanıklık etmek isteyen hareketli kamera kullanımı, epizotlar halinde anlatım ve gevşek öyküleme olarak sıralanabilir. İkincisi, şimdiki ana odaklanarak sorunları gösterme ve Türkiye gündeminin önemli meselelerini ekrana taşıma isteğidir. Film, elektrik kesintilerinin yaşandığı bir günü filmin zamanı haline getirir. Kadın hakları mücadelesine yan

14 Çoğu kişi için bilinmedik olan bu sokak, bir Türkiye alegorisi olarak değerlendirilebilir. Fakat gerçekçi bir film için önemli olan bu mekânın Gasset'in (2013) roman için dile getirdiği gibi "içinde yaşayan kişi için" nasıl bir "mutlak büyüklüğe sahip" olduğunun gösterilmesidir (s. 86).

öykülerde yer verir. İstanbul'un kentsel dönüşüm sürecini ve yaşanan usulsüzlükleri epizotlardan birinin temel hikayesi yapar. Suriyeli mültecilerin ve mahalledeki dezavantajlı çocukların yaşam koşullarına değinir. Üçüncüsü, filmin sıradan insanın yaşamını, toplumsal ve ekonomik bağlam içinde aktarmasıdır. Genç kadınların ve çocukların sınırları dışına çıkamadıkları mahallede verdikleri varoluş mücadelesini, ihtiyacı olan parayı bulmaya çalışan bir işçi kadının hayal kırıklığını, şehrin iki kutbu arasında bağ kurmaya çalışan genç bir sanatçı kadının eylemlerini, sistem içinde kendine yer edinmeye çalışan bireyin çıkarıcılığını odağına alarak gerçekçi olma arzusunu ortaya koyar. Fakat sinematik gerçekçilik ve şiirsel imajlar bağlamında yaptığımız değerlendirme, filmin niyetini gerçekleştiremediğini düşündürür. Buna göre, *Hayaletler* (2020) filminde hareketli kamera aşırı ve yetersiz biçimlendirme gibi iki zıt eğilimin aracı haline gelir. Öte yandan gerçekçiliğe aynı derecede uzak bu iki eğilim diyalektik bir sürece, bir ikilime ya da bir arada oluş haline işaret etmez.

Filmde yalnızca üç anda hareketli kamera gerçekliğin içine doğru hareket eder ve şiirselliğiyle olası bir gerçeklik temasını görünür kılar. İlki Didem'in evindeki plandır. Kapı pervazının ardından, yatağında oturan Didem'i görüntüleyen ve soluk alıp verişiyile canlılığını ortaya koyan kameranın bakışı, bir an tanımsız kalır. Burada öznellik ve nesnelliğin bir aradalığına dair bir parıltı görülür. Diğer an da İffet'in Didem'in evine geldiği sahnede görülür. Burada kapı pervazının arkasından iki kadını gözetleyen kameranın bakışı, öznel olmadığı gibi nesnel de olmayan bir bakıştır. Yönetmenin ifadesini görünür kılan bu şiirsel imaj, başka bir bakışın olanağını hatırlatarak filmi gerçekliğe doğru uzatır. Üçüncüsü ise Raşit karakterinin ölümü çerçevesinde kurulan yer değiştirme oyununda görülür. Raşit'in bedeninin taş yığınları arasına düşüşü, filmin son sahnesiyle birlikte geriye dönük bir çağrı imkânı yaratır. Sembolik olarak olan biten her şeyin suçlusu ilan edilen karakter, suçlu ve kurbandır. Hem takip ve tanıklık halindeki kamera görüntüleri hem gerçekçilik etkisini artıran cep telefonu ve sosyal medya görüntüleri bu parıldama anında ilk defa sorgulanır. Böylelikle film, dijital görüntülerin yardımıyla hakikatin manipülasyonunu sunarak, gerçeğin içine doğru hareket eder. Olasılıkların farkına vardırır.

*Hayaletler* (2020) filminde, yukarıda ele aldığımız istisnalar dışında hareketli kameranın genel eğiliminin uzlaşımalsal olduğunu söyleyebiliriz. Bordwell'in iddia ettiği gibi hareket güncellenmiş geleneksel stile bağlanır. Filmde, öznel ve nesnel kamera hareketi arasındaki ayrım belirgindir. Kamera sabit dururken bile ufak sallantılarla kendini belli eder. Zaten genelde sabit durmamayı, öne arkaya sağa sola sürekli belirgin hareketler yapmayı tercih eder. Kişi ve nesnel arasında hızlı çevrinme hareketleri yapar, tepki çekimleri ve açı karşı açı çekimlerini planın akışı içinde gerçekleştirir. Oyuncunun en küçük hareketlerini bile takip etmeye, kaçırmamaya çalışır. Film izleyen seyirci, omuz kamerasının hızlanan hareketiyle gerçekliği yakalamak üzere soluk soluğa koşar. Fakat gerçeklik sürekli elimizden kaçar.

Kamera, gündelik yaşam karşısında kayıtsızlıktan çok uzaktır. Dikkati yoğunlaştıran ve merak edileni bakışa sunan kameranın iradi gücü, bir özgürlük değil bağımlılık biçimini ortaya koyar. Bu nedenle kamera bir *flaneur* gibi serbestçe hareket ediyor gibi gözükse de bir *flaneur* gibi ikili bir oluş durumunu açığa çıkaramaz. Kalabalıktan, aktardığı hikâyenin söyleminden ve karakterlerin eylemlerinden kopmakta zorlanır. Omuz kamerasının bu amaçlı ve odaklı hareketleri, epizotlar arasında filmin söyleminin altını çizen mekanik bir bağlantılar ağının parçası olur. Bu nedenle görüntüler kapalılık ve çıkışsızlık hissini güçlendirir. Hayatın akışına açık olmayan anlatı, karakterlerin insani olarak derinlikli biçimde kavranmasını zorlaştırır. Diyaloglar aracılığıyla kurulan hakikat söylemi, filmin gerçekçiliğine müdahale eder. Hareketli kamerayı kendi oluş halinden uzaklaştırır, bir aktarıcı haline getirerek araçsallaştırır. Hareketli kameraya eşlik eden müzik ve ses kullanımıyla birlikte yakın plan kullanımı da görüntülerin duygusal etkisini vurgulamak dışında bir amaç taşımaz.

*Hayaletler* (2020) bir yandan uzlaşımalsal olarak biçimlendirilirken öte yandan çözülmeye doğru evrilir. Film, sokağın gerçeğini her yönüyle gözler önüne sermeye çalışırken kameranın tanıklık gücünün cazibesine kapılmış gibidir. Epizotlara ait yan öykülerin aralarına giren olaylar filmi bir çözülmeye doğru sürükler. Sokakta olan bitenlere dair detayların sayısının bu derece artması ve bu sahnelerin fazla uzun tutulması anlatının dağılmasına yol açar. Sahneler sınırsızca çoğalıyormuş gibi gözükür. Film amorf bir yapı gibi akışkan bir görüntüler dizinine dönüşür. Filmin bazı sahnelerinde, yönetmen saf dışı kalmış kamera alıp başını gitmiş gibidir. Filmin son sahnesinde saldırı, yangın ve yıkımlarla oluşan kaos hareketli kamera görüntüleriyle aktarılır. Bu sahnede kaotik ortamın bir parçası olan hareketli kameranın, -Benjamin'in ifadesiyle- insanlığı bir sergi malzemesine çevirip çevirmediği sorusu akla gelir.

Takeip halindeki omuz kamerasının hareketi, 2000'lerden beri ticari ve bağımsız sinemada trend haline gelmiş, bugün standart bir stile evrilmiştir. Klasik devamlılık biçimine eklenen bu hareket, sanat filmi alanında önemli bir dönüşüme işaret etmektedir. Son dönemde Türkiye'de gündelik olana tanıklık etmeye yönelen gerçekçi olma iddiasındaki filmler için bu kamera hareketi, gerçekçi film stilinin ayrılmaz bir parçası olarak algılanmaktadır. Bu kabulde, omuz kamerasının film maliyetlerini ciddi oranda düşürmüş olmasının da önemli bir payı vardır. Fakat, *Hayaletler* filmi örneğinde gördüğümüz gibi, hareketli kamera biçimi gerçekçiliği değil gerçekçilik yanılısamasını besler hale gelmiştir. Bununla birlikte, bu gerçekçi eğilim yönetmenin varlığını neredeyse görünmez kılmakta; yönetmenler ve sinematik stiller arasındaki belirgin ayırt edici özelliklerin silikleşmesine neden olmaktadır. Şüphesiz, bu durum *auteur* sinemanın artık gücünü yitirmesinin bir işareti olarak anlamlıdır. Fakat, radikalleşmeye başlayan bu öznesizlik eğilimi, şiirsel olanın ortadan kalkması riskini de taşımaktadır. Ve De Sica'nın (1968) dile getirdiği gibi, şiirsel olanın yokluğunda gerçekçiliğin geleceği de belirsizdir.

**KAYNAKÇA**

- Armes, R. (2011). *Sinema ve gerçeklik* (Zeynep Özen Barkot, Çev.). Doruk Yayıncılık.
- Başer, N. (2022a). Quentin Meillassoux üzerine. *Quentin Meillassoux ve Jocelyn Benoist üzerine iki makale* (ss.6-22). ExisPress.
- Başer, N. (2022b). Jocelyn Benoist üzerine. *Quentin Meillassoux ve Jocelyn Benoist üzerine iki makale* (ss.23-44). ExisPress.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş sinemanın sorunları* (Nijat Özön, Çev.). Bilgi Yayınevi.
- Bazin, A. (2007). *Sinema nedir?* (İbrahim Şener, Çev.). İzdüşüm Yayınları.
- Balázs, B. (2019). *Sinema kuramı* (Gökhan Aydın, Çev.). Doruk Yayıncılık.
- Benjamin, W. (2012a). Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebildiği çağda sanat yapıtı. *Pasajlar* (9. Basım). (Ahmet Cemal, Çev.) (ss.50-86). YKY.
- Benjamin, W. (2012b). Baudelaire’de bazı motifler üzerine. *Pasajlar* (9.Basım). (Çev. Ahmet Cemal) (ss.202-252). YKY.
- Bordwell, D. (2002). Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly*, 55 (3), (Spring, 2002), 16-28.
- Chul-Hun, Byung (2018). *Zamanın Kokusu* (Şeyda Öztürk, Çev.). Metis Yayınları.
- Deleuze, G. (2014). *Hareket-İmge* (Soner Özdemir, Çev.). Norgunk.
- De Sica, V. (1968). Sinema üzerine... *Türk Dili Dergisi Sinema Özel Sayısı*, 17 (196), 456-459.
- Faure, Ellie (2006). *Sinema Sanatı* (Metin Gönen, Çev.). Es Yayınları.
- Forceville, C. Watching Film with One’s Body. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 4(2), 111-120.
- Gasset, J. O. (2013). *Sanatın insansızlaştırılması ve roman üstüne düşünceler* (2. Basım). (Neyyire Gül Işık, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Goodridge, M. Grierson, T. (2014). *Sinematografi görüntü yönetmenliği* (Müge Yalçın, Çev.) Remzi Kitabevi.
- Guerra M & Gallese V. (2020). *The Empathic Screen, Cinema and Neuroscience* (Frances Anderson, Translated by). Oxford University Press.
- Ieta, R. The New Romanian Cinema: A Realism of Impressions: *Film Criticism*, Winter/Spring, 2010, 34 (2/3), 22-36. *Special Double Issue on New Romanian Cinema*
- Kracauer, S. (2015). *Film teorisi* (Özge Çelik, Çev.). Metis Yayınları.
- Okyay, Azra D. (Yönetmen). (2020). *Hayaletler* [Film]. Heimatlos Films; MPM Film.
- Olgunsoy, U. C. (2021). Sinemasal gerçekçilik halen mümkün mü? Klasik ve güncel kuramlar bağlamında günümüz Türkiye sinemasında gerçekçilik eğilimleri. *Sinecine*, 12(1), 113-145.
- Rancière, J. (2016). *Sinematografik masal* (Tacettin Ertuğrul, Çev.). Küre Yayınları.
- Rancière, J. (2018) *Aisthesis, sanatın estetik rejiminden sahneler* (Ayşe Deniz Temiz, Çev.). Monokl Yayınları.
- Rotha, P. & Griffith, R. (2001). *Sinema yazıları* (Ayzer Ovatman, Çev.). İzdüşüm Yayınları.
- Thanouli, E. (2009). *Post-Classical cinema*. Wallflower Press.
- Thanouli, E. (2013). *Wag the Dog: A Study on Film and Reality in the Digital Age*. Bloomsbury Academic.
- Yıldırım, S. (2012). *Pier Paolo Pasolini*. Agora Kitaplığı.
- Steyerl, H. & Farocki, H. (2020). Gerçekliğin büyüülü taklidi. Hito Steyerl & Harun Farocki. *İmajları düşünmek* (Erdem Üngür, Çev.). (ss. 237-252). Yort Kitap.
- Zavattini, C. (1968). Yeni gerçekçilik üzerine görüşler. *Türk Dili Dergisi Sinema Özel Sayısı*, 17 (196), 380-384.





## 360 DERECE VR FİLMDE BAKIŞ'IN YENİDEN KURULUMU: GÖZETLEME, HAZ VE İKTİDAR

Ümmühan Molo<sup>1</sup>

### GİRİŞ

Görme insanın en güçlü duyularından olup, anlam görülenler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Çünkü görmek yalnızca bir bakma eylemi değildir. Bakılan şeyin kurguyla çevrelendiği, özne etkisinde anlam bulan ve defalarca biçim kazanandır. Dolayısıyla görme ile görülen arasında güçlü bir ilişki, etkileşim odaklı bir aktarım vardır. Sinema ise insanın bu duyu ile sağladığı anlam üretiminin en güçlü olduğu alanlardandır. Vertov'un *sine-göz*'ünden Bazin'in gerçekliğin katmanlarını açan kamera fikrine kadar pek çok düşünce, bu temele odaklanmaktadır. Çünkü sinematograf hareketi resmederken, her teknolojik ilerlemeden etkilenmekte ve kaydettiği görüntüyü yeni bir aşamada bir kez daha inşa etmektedir. Böylece sinemanın "görme" ile sağladığı haz da bu hazdan doğan iktidar da değişmektedir.

Değişim günümüzde kendisini VR (virtual reality-sanal gerçeklik) film tekniği ile göstermektedir. Bu tekniğin sinemayla bir araya gelmesi, seyircide sağladığı "deneyim" (experience), "sarmalanma" (immersion), "mevcudiyet" (presence) gibi yeni unsurlar, çerçevenin bulanıklaşması anlamına gelmektedir. Artık göz 360 dereceyi tarayabilmektedir. Gerçekliğin genişletilmiş teknolojiyle sarmalanmış bu yeni anlatı, film deneyimleme kavramını da öne çıkarmaktadır. Bu deneyimde bakışın kuruluşu seyirci ile film arasındaki mesafenin neredeyse yok olduğu yeni bir yakınlıkla sağlanmaktadır.

Sinemada bakışın ortaya koyduğu haz ve hazzın sağladığı üstünlük duygusu Mulvey'in görsel haz kuramının temellerini oluşturmaktadır. Mulvey, seyircide bakma eylemini yalnızca film seyrediyor olmanın ötesine taşımakta, bunu gözetlemenin verdiği haz ile bir araya getirmektedir. Sinemanın karanlık salonunda

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, ummuhanmolo@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3651-4818

dikkati doğrudan üzerine çeken geniş ekran, seyretmeyi bir tür gözetleme ile eşitlemektedir. İzleyiciye verilen bu seyretme konumu ve karakterlerin hikâye içinde seyredildiğinden habersiz oluşu; gizli olana tanıklık eden ve her şeyden haberdar olan bir seyirci var etmektedir. Seyirci gören ve gözetleyen haliyle, kendi dünyasındaki bastırılmışlığını da ekrana yansımış film aracılığıyla açığa çıkarmaktadır. Böylece bir film bakış ile anlam bulmaktadır. Görme ve gözetleme yoluyla elde edilen haz, seyirciye verilen bir “ayrıcalık” gibidir. Bu ayrıcalık, görme hazzını, güç ve iktidar ile bir araya getirmektedir. Mulvey, görsel hazzı, cinsiyetler ve cinsiyetlerin görmedeki etkin-edilgin konumu üzerinden incelerken; görmenin verdiği üstünlük “hakki” ve görülmedeki aciziyet Foucault’nun da en temel tartışma konularından biri olmaktadır. Buna göre görme, bir güç ve iktidar sağlarken, görülme ise bir tür cezalandırılma halidir. İktidar her yerde gözü olan ve özneyi yönlendirendir.

Sinemanın görüntü dili oluşu ve görmeyi zorunlu bir eylem olarak tanımlaması, seyircinin bakış biçimini sorgulanır hale getirmektedir. Film süresi boyunca belli bir duygu yaratımı sağlayan seyirci için, seyredilenler yalnızca bir hikâyeden ibaret değildir. Bunlar aynı zamanda kurgulanmış anlam kümeleridir. Ekranın varlığı, seyirci ile film arasında bir mesafe kurarken; bakış da bu mesafe üzerinden anlamlandırılmaktadır. Ancak bu kurulumun 360 derece VR<sup>2</sup> filmde ifade ettiği yeni biçim, incelenmesi gereken bir konu haline gelmektedir. Çünkü bu kez seyirci ile film arasındaki mesafe ortadan kalkmaktadır. Seyirci, filmin içinde, orada olma hissiyle “gören” kişi olmaktadır. Görmenin yeni biçimi ve 360 derecede gözetlemenin sağlayacağı haz, bakış ve iktidar arasında kaçınılmaz bir ilişki oluşmaktadır. Bu çalışmada sinemada bakışın yarattığı anlam 360 derece VR film üzerinden tartışılmakta ve *Selyatağı* filmi (Deniz Tortum-2019) özne, haz, iktidar çerçevesinde analiz edilmektedir.

## 1. GÖRME’NİN ANLAMI

John Berger *Görme Biçimleri* adlı kitabına “görme konuşmadan önce gelmiştir” cümlesiyle başlamaktadır (Berger, 2011). Yaşam daha ilk andan itibaren görmeyi öncelemektedir. Görülen ise onu kuşatan anlamlar ile çevrenmekte ve bu anlam insan süzgecinden geçtikten sonra yeniden üretilmektedir. Böylece görme de görülme de karmaşık bir sürecin ürünleri haline dönüşmektedir. Çünkü bu süreç aynı zamanda, imgelerin temsil ettiği anlamları nitelemektedir.

İmgeler, gösterilen şeyler değil, bunların bir yeniden sunumu olan temsillerdir. Onlar asıl dünyayı göstermemekte; dünyalar arasından birini seçmektedir (Leppert, 2009). Kişiyi gördüğünden ayıran, ona çeşitli anlamlar yükleyen, anlamı var eden ve yeniden kuran karmaşık bir sistemdir. Leppert’in de belirttiği gibi orada, görülen yerde bilgisi, inançları ve arzularıyla kişi de vardır. Bu nedenle bir imgeye asla “tabula

2 VR deneyiminin neyi ifade ettiğini bilmek ve kavramlar arasında ayrımlar yapabilmek çalışmada ele alınan konuyu kavrayabilmek için önemlidir. Bir sanal gerçeklik deneyimi içinde bulunmak her zaman araç olarak VR gözlüğe sahip olmayı gerektirmektedir. 360 derece bir deneyimin de benzer olarak, fiziksel gerçeklikten uzaklaştırma zorunluluğu yoktur. Pek çok sanal gerçeklik deneyimi, kişinin kendi zaman ve mekânından (gerçekliğinden) kopmadığı bir anlatı deneyimi olabilmektedir. Ancak bu çalışmada tartışılan ve vurgulanan, 360 derece VR anlatısının bir başlık aracılığıyla, kişiyi gerçek zaman-mekândan soyutladığı ve orada bulunma hissi yarattığı anlatılara ilişkindir.

rasa” olarak yaklaşmak mümkün olmamakta (Leppert, 2009); bu durum bir görme biçimi olarak bakışı öne çıkarmaktadır. Görme, görülme, gözetleme gibi kavramlar, bakışın uzantıları olup anlam bu kavramlar eşliğinde derinleşmektedir. Baker’e göre, bakış zarafeti ifade etmektedir. Doğaya, yaşama dair hayranlık duyulan çoğu şey (leoparın koşuşu, kedinin atlayışı) bize ilginç görünen yönleriyle daima sanatı beslemektedir. Bir yengeç suyun içinde kendi dünyasında tüm o zarafetiyle var olurken, aynı zarafeti karadaki varlığına taşıyamaz mı? Taşımadığını düşünüyorsak bu aslında ne anlama gelmektedir? gibi soruları “sevme, hoşlanma” anlamlarına gelen “philia” kavramıyla açıklamak mümkündür. Buna göre, yakınlık duyulan her şeyde bir başkalık, bir “başka dünyadan”lık aranmaktadır (Baker, 2015). Güzellik, zarafet gibi kavramları yaşama ve yaşamdan ilham alan sanata evirdiğimizde bunu pek çok şekilde açıklamak mümkündür. Çünkü anlam kendisini yansıtılmış, temsile dönüştürülmüş sanatsal bir üründe göstermekte ve bir bakış kurmaktadır. Ancak bu oluşum yalnızca sanat ile sınırlı değildir. Kişilerin birbirini görme ve gördükleri üzerinden anlam oluşturma davranışları da buna dahildir. Bakış, kişiler arası ilişkileri önemli oranda biçimlendirmektedir.

Lacan, bakışın işlevini “dünya sahnesinde seyredilen varlıklarız” şeklinde açıklamaktadır (Lacan, 2013). Görme, bir imaj üzerinden ortaya konulan anlamları ifade ettiği gibi bu süreci kişilerin birbiriyle olan ilişkilerinde de kurmaktadır. Sartre’nın, varoluş düşüncesinde temel aldığı noktalardan biri de budur. Kişinin özgür olduğu an, gördüğü ancak görülmediği andır. Bu anlar öteki tarafından fark edildiğinde bozuma uğramaktadır. Lacan, “bakış kendini görür” derken Sartre’ın bu görüşünden yola çıkmakta; bulduğum bakışın görülen bir bakış olmadığını, bunun ötekinin alanında kişi tarafından hayal edilen bir bakış olduğunu söylemektedir (Lacan, 2013). Aslında bakış, görme-görülme birlikteliğiyle bir tür oluş ve anlamdır. Bakış, bireylerde öteki’nin varlığını zorunlu kılmakta ve anlamı farklı biçimlerde bu kurulum üzerinden oluşturmaktadır. Bauman’a göre benlik gelişiminde etkin olan öteki, bir seçimdir ve bu seçim görüş alanına giren birçok kişi arasından yapılmaktadır. Ancak bu tam olarak bir seçme özgürlüğü değildir. Bazı “ötekiler”in daha etkili bir biçimde varolması ve seçime müdahale etmesiyle ilgilidir (Bauman, 2014). Bu da bir “yabancı”nın yaşamımızdaki varlığı anlamına gelmektedir. Yabancı’yı anlamlandırabilmek için bilgi şarttır. Her şeyden önce onun hakkında bilgi sahibi olmak ve kişinin görüş alanına dahil olması gerekmektedir. Görme, kişinin görme isteğinde bağımsızdır ve yineleyicidir. Bu nedenle onlar “hiç kimse” değildirler. Tersine görülen ve bilinen kişilerdir. (Bauman, 2014). Tüm bunlar, kişinin kendini görme, görülme ve başkasını görerek anlam üretme biçimleriyle, birbiri üstüne binen anlamsal yığınlar ve deneyimlerdir. Barthes, deneyimi, gözlenen ve gözleyen özne olarak ayırmakta ve görme-görülme davranışlarını farkında olma ile ilişkilendirmektedir. Fotoğraf ve poz verme örneğinden yola çıkan Barthes, poz verdiği an başka bir beden yarattığından ve böylece kendisini dönüştürdüğünden bahsetmektedir. Barthes’a göre her yerde devamlı görülen fotoğraflar önemlidir.

Çünkü fotoğraflar, görünme biçimlerinde heterojen olmaktadır (Barthes, 1996). Bütün bir yaşam imajlarla dolup taşmakta, bu imajlar arasında üretilen duygularla yinelenen anlamlar oluşmaktadır. Anlam, görüntü ve görme yüküdür.

Yeni teknolojiler, iletişimi bütünüyle değiştirerek, düşünce ve eylemleri etkisi altına almaktadır. Dünyanın gitgide daha fazla bölgesinde insanlar yaygın görsel kültür biçimleri aracılığıyla bilgiyi inşa etmektedir (Tavin & Hausman, 2004). Çünkü modern üretim koşullarının hâkim olduğu toplumlar, yaşama devasa bir *gösteri* birikimi olarak bakmaktadır. Yaşanmış olan her şey yerini bir temsile bırakmaktadır (Debord, 1996). İmajlar, temsiller ve devamlı biçimlenen anlamlar görmenin de görünür olmanın da altını çizmektedir. Özellikle iletişim araçları ve bu araçlarla vurgulanan ideal görüntü nesnesi, düşünceyi inşa ederek bir bakış yaratmaktadır. İletişim araçları, bir temsil yaratarak imgenin anlamlandırılmasında etkin rol oynamaktadır. *Çünkü artık okumak için insanın elinde sadece yazı yoktur* (Aylan, 2020). Diğer yandan görülecek çok şey varken neyin nasıl görüleceği konusu ise oldukça karmaşıktır. Bazen bakma etkinliği tamamen pasif ya da etkileşime dayalı olabilmektedir. Gün geçtikçe kamera merceği, gören herkes için orada olmanın araçlarını sağlamaktadır (Flanagan, 2004). Ekranın bir öte dünyası yoktur. Zamanın boyutları orada, gerçek zaman içinde birbirine karışmaktadır. Her sanal yüzey önce bir boşluktur ve bu boşluk bir şeyle doldurulmayı beklemektedir. Sıra artık sizdedir (Baudrillard, 2002).

## 2. SINEMADA GÖRME HAZZI

Sinemanın dili görüntülerdir. Sinema için görme zorunlu bir eylem, görüntüler anlam oluşturu parçalarıdır. Böylece film hem bir bakış belirleyici hem de bunu seyircide yeniden kuran bir anlatıdır. Film içinde “görülen” karakterler ile film dışında “gören” seyirci bakışın etrafında bir deneyim halindedir.

Zizek, *Yamuk Bakmak* kitabında bakışı öznel ve nesnel biçimleriyle yorumlamaktadır. Ona göre bir şeye dosdoğru bakmak onu gerçekte olduğu haliyle görmek demektir. Buna karşın bakışa arzu ve endişelerin de karışması “yamuk bakış”ı yani çarpık, bulanık görüntüyü vermektedir (Zizek, 2005). Sinemada ise projektörün perdeye yansıttığı görüntüler, kameranın bakış açısını göstermektedir. Bu aynı zamanda kameranın, özne algısını simüle ettiği anlamına gelmektedir. Kamera, bir yatay çevrinme ile başın soldan sağa hareketini, bir *zoom-in* ile de dikkatin belirli bir nesnede yoğunlaşmasını sağlayabilmektedir. Özne, kameranın bakışıyla özdeşleşmektedir (Erdoğan, 1996). Her bireyin seyirci olduğu sinemada ekran yüzeyi yapıntısal bir derinlikle donatılmıştır (Bonitzer, 1995). Derinlik bakışın, seyircinin, öznenin yittiği, bölündüğü anlamına gelmektedir. İnsan salonda, bir ekran karşısında olduğunu bilmektedir; gördüğü şeyin rüya olmadığını bilincindedir ancak yine de bu bir rüya gibidir (Bonitzer, 1995). Çünkü sinema aynı zamanda kolektif bir bilinçdışıdır. Herkese ortak rüyalar gördürmekte; gerçeğin yerini almaktadır (Erkan, 2018).

Bakışın gücü, filmi anlamada son derece önemlidir. Yönetmenin hikâye anlatım tercihi bakışı şekillendirmede belirleyici olmakla birlikte, her özne, kendi bakış gücünü beraberinde getirmektedir (Barış, 2017). Çünkü gözleyen gören kişidir; daha da önemlisi görmenin belirli olanaklar dizisinde gerçekleşmesi ve bir sınırlama sisteminin olmasıdır (Crary, 2004). Ancak görme ve bakma yalnızca bir eylem değildir; aynı zamanda bazı kültürel ve psikolojik eğilimlerdir (Chatman, 2009). Sinema, görüntü, görme, görülme, gözetleme gibi tüm eğilimleri içine alan bir bakış alanıdır.

Mulvey sinemada bakış'ı eril olarak tanımlamakta ve bunu üç farklı bakış türü ile açıklamaktadır: Olayları kaydeden kameranın bakışı, karakterlerin birbirine bakışı ve seyircinin filme bakışı (Mulvey, 1993). Buradan hareketle bakma, röntgenci ya da skopofili olarak sapkın olmaya açıktır. Bakılan şeyin ne olduğu ve neyin yerini aldığı önemlidir. Röntgencilik şeylere ya da insanlara bakmaktan gelen bir cinsellik türüken; skopofili bunu bir sonraki aşamaya taşıyarak ve sadizme götürmektedir. Skopofili, bakılan insanlara birer nesneymiş gibi yaklaşmaktadır (Butler, 2011). Sinema bakış çeşitliliğiyle, kişide belli hazların yoğunlaşmasına neden olmaktadır. Çünkü gözetleme, konforlu ve güvenli bir gözetlemedir. Robins'in de belirttiği gibi gözetleme teknolojileri korkulan bilinmeyene karşı, bu uzaklık sayesinde bir koruma sağlamakta ve bu nedenle çekici olmaktadır. Çünkü burası aynı zamanda gerçekliği olmayan bir dünyadır. Potansiyeller alanı gibi görünmesini sağlayan şey de tam olarak budur: gerçek dünyadan (hoşa gitmeyen şeylerden) uzak olmak (Robins, 2013). Böylece sinema bakma, gözetleme ve hatta görülme ile "güvenli" alandan bir haz duygusu yaratmaktadır.

Sinemada seyirci için en belirgin durumlardan biri bastırılmış olan teşhircilik ve arzunun oyuncuya yansıtılmasıdır (Barış, 2017). Kuramcıların sinemada görüntü ve görme üzerine sorduğu sorular dikizleme, görmeseverlik (*scopophilia*) ve işitmeseverlik (*phonophilia*) gibi kavramlar etrafında toplanmaktadır. Buna göre özne görüntülere bakmaktan, sesleri işitmekten haz almaktadır. Bu eylem onda kontrol ve iktidar duygusu yaratmaktadır. Sinema, başkalarının bedenlerini teşhir ederek güçlü bir dikizcilik olanağı sağlamaktadır (Erdoğan, 1996). Sinema, haz verici bakma arzusunu tatmin ederek skopofiliyi, kendi narsistik yönü içinde de geliştirmektedir. Çünkü film uzlaşımları insan bedenine odaklanmaktadır. Böylece merak etme ve bakma isteği, benzerlik ile tanımanın çekiciliğiyle iç içe girmektedir (Mulvey, 1993). Bakmanın yarattığı haz duygusu iki ayrı biçim ortaya koymaktadır. Bunlardan ilki, bakılanın cinsel uyarım nesnesine dönüştüğü skopofili'dir. Diğeri ise narsizm ve ego aracılığıyla gelişmiş olan, görülen imgeyle özdeşleşmeye işaret etmektedir. Biri, öznenin erotik kimliğini perdedeki nesneden ayırmasıyla (aktif skopofili) ilgiliyken, diğeri, seyrcinin kendi benzerini tanıması ve bundan büyülenmesiyle ilgilidir. Özne egonun perdedeki nesneyle özdeşleşmektedir (Mulvey, 1993). Diğer yandan Zizek, sahnelenen fantazinin arzuyu bütünüyle gerçekleştiren, verili bir şey olmadığına

ancak inşa edilmesi gereken bir durum olduğuna dikkat çekmektedir. *Hiçbir şeyden nasıl bir şey çıkar?* sorusuyla örneklendirdiği “Karanlık Ev” hikâyesi bu kurulumun yarattığı gerçeklik açısından anlamlıdır (Zizek, 2005).

Görülen şeyle kurulan coşkusal, estetik, haz ilişkisi onu anlamaktan önce gelmektedir (Baker, 2015). Bu bakımdan sinema, bakışı gerek öznenin ego ve narsistik yapısından yararlanarak gerek bu yapıyı film içinde yeniden inşa ederek, görmeyi etkili bir unsur olarak kullanmaktadır. Sinemada bakış, öylesine güçlüdür ki ekran, hem seyirci ile film arasına bir çizgi çekmekte hem de buna rağmen güvenli bir özdeşleşme ortamı sağlamaktadır.

### 2.1. İktidar ve Bakış

İnsan ancak olumlu yaşam koşullarında varlığını sürdürebilen bir canlıdır. Bu nedenle, toplu yaşam biçimi ve bu topluluktaki iş bölümü zorunludur. Bu iş bölümü, insanı hayatta tutmaya yarayacak gereksinimleri belirleme ve gereksinimlerden doğan nesnelere sahip olmayı sağlamaktadır (Adler, 2010). İnsanın yaşamda var olabilmesi için ihtiyaç duydukları, sahip olma statüsü yaratmakta ve sahiplik güç ifade etmektedir. Kişiyi yaşamda tutacak en önemli temel gereksinimlerden toplum içindeki varoluş biçimine kadar pek çok şey sahip olma etkisinin altında bir güç istencine dönüşmektedir. Sahip olma, güç ve böylece ortaya çıkan iktidar, toplumun en önemli kavramlarından biri haline gelmektedir. Russel, iktidarı alınması düşünülen sonuçların bir ürünü olarak tanımlamaktadır. Ona göre iktidar nicel bir kavramdır. Çünkü aynı isteğe sahip iki kişiden biri, diğerinin gerçekleştirdiği bütün istekleri ve bunun yanında bir de başka istekleri gerçekleştirebilirse, daha fazla iktidar sahibidir (Russell, 1976).

İktidar ve güç kavramlarından bahsedildiğinde akla gelen ilk isimlerden biri Foucault’dur. Foucault, iktidar-bilgi, iktidar-biyopolitika gibi ilişkiler üzerine düşünmekte ve iktidarın disipline edici denetim mekanizmalarını sorgulamaktadır (Erkan, 2018). Disiplin, birey imal etmektedir. Bireyi kendine hem nesne hem de icraatının aracı olarak veren iktidara özgü bir tekniktir (Foucault, 1992). Foucault, asıl önemli olanın, bir düşüncede veya toplumda doğrulanan şeyin ne olduğunu bilmek değil, reddedilen ve dışlanan şeyi incelemek olduğunu söylemektedir. Bu doğrultuda “delilik”i daima dışlanan bir unsur olarak incelemekte ve bir sistem ile ilişkilendirmektedir (Foucault, 2011). Çünkü Foucault, delilikle ilgili doktorların hastalar üzerindeki iktidarını, klinikle ilgili hukuksal aygıtların suçlular üzerindeki iktidarını ve cinsellikle ilgili olarak da söylemin bireyler üzerindeki iktidarına odaklanmaktadır (Akgündüz, 2013). Bireyin üç şekilde etki altına alındığını söylemek mümkündür: Beden üzerine uygulanan güç (hapsetme öldürme); ödüllendirme-cezalandırma (iş verme ya da işsiz bırakma gibi); fikirlere etki etme (propaganda) (Russell, 1976). Görülmektedir ki iktidar için öznenin varlığı zorunludur. Foucault özneyi iki şekilde anlamlandırmaktadır. Bunlardan biri denetim ve bağımlılık yoluyla başkasına tabi öznedir. Diğerisi ise vicdan ya da öz bilgi ile kendi kimliğine

bağlanmış olan özne. Her iki durumda boyun eğdiren, tabi kılan bir iktidar biçimini nitelemektedir (Foucault, 2016).

İktidar bireyler arasındaki ilişkidir ve bu ilişki spesifiktir. İktidarın belirleyici özelliği, bazı insanların diğer insanların davranışları üzerine etki edebilmesidir. Ancak bu etki zincire vurulup dövülen bir adamın kendisine uygulanan güç'te değildir. Eğer kişi, bir durumda ölümü tercih edip konuşmamakta kesin bir tavır sergilemesine rağmen, aksi bir davranış için kışkırtılıyorsa, bu onun belli bir davranışa zorlandığı anlamına gelmektedir. Böyle bir durumda o insanın özgürlüğü iktidara tabidir. İktidardan söz edebilmek için bir reddetme ya da başkaldırma gereklidir (Foucault, 2016). İktidar ilişkilerinin özneyi kurma sürecinde, beden dışlanan bir olgu olmakta; bu ilişkiler kendisini, bedeni bastırarak kontrol etme ya da ona içkin arzuları yüz üstüne çıkarma biçiminde göstermektedir. Bu doğrultuda Foucault, bedenin önce kilise denetiminde olduğunu daha sonra ise kapitalizm ve siyasi kurumların bir modeline dönüştüğü belirtmektedir (Akgündüz, 2013). Bedene yönelik uygulamalar tarihsel süreçte değişkenlik göstermektedir. Bu değişkenlikte kesin olan şey, azap içinde olan, parçalanmış, yüzüne veya omuzuna simgesel damga basılan ve aynı zamanda canlı ya da ölü olarak teşhir edilen, seyirlik hale getirilen beden, birkaç on yıl içinde sona ermiştir. Beden artık bu tür bir ceza ile yıldırmanın ana hedefi değildir. Öyle ki cezalandırma, ceza sürecinin en gizli parçası olma eğilimindedir (Foucault, 1992). Ancak buna rağmen Foucault, modern toplumun geleneksel topluma göre daha baskıcı olduğunu belirtmektedir. Modern toplum geleneksel toplumdaki farklı olarak insanları baskısız bir denetim pratiğine yönelmektedir. Hapishane, okul, kışla ya da hastane bunun örneklerindedir. Bu kurumlar, insanları denetim altına almayı ve normalleştirmeyi amaçlamaktadır. Biyoiktidar, bedeni kontrol etmekte ve onu kapitalist üretim biçiminin bir parçası haline dönüştürmektedir (Erkan, 2018).

Foucault'nun iktidar tanımlaması yeni gelişmelerle birlikte form değiştirmektedir. Teknolojik gelişmeler aracılığıyla bireye ilişkin her türlü verinin saklanabilmesi, gözetim ve denetimi de etkili hale getirmektedir. İktidar, yaşamın her alanına yayılmış durumdadır (Özüoğlu, 2019). Toplum, çok daha başka bir gözetleme-kontrol sistemi gerektirmektedir: Sınırsız görünürlük, sınıflandırma, hiyerarşikleştirme, nitelendirme, sınırlar ve teşhis koyma. Bu gibi etkilerle norm, bireyleri bölümlere ayırmanın ölçütü haline gelmektedir (Foucault, 2015). Bu noktada Foucault hapishanelere dikkat çekmekte ve bunun suça yönelik faaliyetleri sürekli olarak gözetleyebilmenin bir yolu olduğunu söylemektedir (Foucault, 2015). İktidarın işleyebilmesi için bir bedel şarttır. Bu bir iktisadi bedeldir ve böylece Bentham'ın uygulamaları anlam kazanmaktadır. Bentham, kaç gözetmene ihtiyaç var ya da makine kaç mal olacak gibi sorulara odaklanmaktadır. Bunun yanında çok şiddetli davranmanın isyan, direniş ve itaatsizlik gibi siyasi bedelleri de vardır. Bir de daha az harcama gerektirecek bakış... Yalnızca bakış ile silah, fiziksel şiddet, maddi kısıtlamalar gibi ihtiyaçlara gereksinim kalmamaktadır. Gözetleyen bir bakış



öyle bir etki yaratmaktadır ki bu baskıyı üzerinde hissedenden birey sonunda kendini gözleme noktasına varmaktadır (Foucault, 2015).

Ceza muhakeme usulü sorunlarını incelerken, hapisanelerin yeniden düzenlenmesine yönelik tüm büyük projelerin de (bunlar biraz daha geç tarihlidir, on dokuzuncu yüzyılın ilk yarısına uzanır) aynı temayı ele aldıklarını fark ettim; ama bu kez Bentham'ın neredeyse her zaman başvurulan imzası altında (...) Kural şudur: Çevrede, halka şeklinde bir bina; ortada bir kule; kulede açılmış olan geniş pencereler halkanın iç cephesine bakmaktadır. Çevre bina hücrelere ayrılmıştır, hücrelerin her biri bina boyunca derinlemesine uzanır. Bu hücrelerin iki penceresi vardır: Biri içeriye doğru açıktır, kulenin pencerelerine denk düşer; diğeri dışarıya bakarak, ışığın bir baştan bir başa hücreyi katetmesini sağlar. Bu durumda merkezi kuleye bir gözlemci yerleştirmek ve her bir hücreye bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi ya da bir öğrenci kapatmak yeterlidir. Önden ışıklandırma sayesinde, karanlıkta kalan kuleden çevre hücrelerdeki esirlerin küçük silüetleri görülebilir. Kısacası, zindan kuralı tersine çevrilir; hücrenin apaydınlık hali ve bir gözcünün bakışı, karanlıktan daha iyi yakalar ki karanlık eninde sonunda koruyucudur (Foucault, 2015: 86).

Bentham'ın bulunduğu bu şey gözetleme sorununu çözen bir iktidar teknolojisidir. Bentham'dan önce de aynı kaygının var olduğu görülmektedir. Bunun ilk modellerinden biri 1751 yılında Paris askeri okulundandır. Okulda, her öğrencinin camekanlı bir hücresi vardı. Diğer öğrenci ve hizmetlilerle hiçbir ilişkiye girmeden bütün gece görülebiliyorlardı. Ayrıca, oldukça karmaşık bir mekanizma daha vardı. Tek amaç berberin öğrencilerinin hiçbirine fiziksel olarak dokunmadan saçlarını tarayabilmesine ilişkindi. Öğrencinin başı -gövdesi camlı bir bölmenin ardında kalarak bir tür pencere deliğinden dışarı çıkarılmakta ve bu her şeyi görmeyi sağlamaktaydı (Foucault, 2015). Böylece aslında savunmasız bir şekilde görülme, itaati zorunlu kılar; gören kişi görülen üzerinden iktidar sağlamaktadır. Foucault diğer duyulara göre çok daha bilgi yüklü olan görmenin verdiği hazzı da değinmektedir. Aristoteles'in "bütün insanların bilmeyi arzuladıkları" düşüncesi ve bunu kanıtlamak için hazzı bir argüman olarak sunuyor oluşuna da değinen Foucault, uygun bir şekilde gerçekleşmesi koşuluyla her etkinliğe eşlik eden şeyin, *hedone* adı verilen haz olduğunu söylemektedir (Foucault, 2012).

### 3. 360 DERECE VR FİLM İLE DEĞİŞEN BAKIŞ

Sinematograf "hareketi yazan/resmeden" anlamıyla icadından itibaren çeşitli şekillerde gelişimini sürdürmüştür. Lumiere'in gerçekliğin yansıtıcısı olarak sinema anlayışı ile Melies'in sihirbazlık yetenekleriyle şekillenen, üzerinde oynanabilen gerçeklik düşüncüsü, sinemaya ilk yıllarından itibaren farklı bakış açıları kazandırmıştır. Sinema her dönem, her yeni anlayış ve teknikle farklılıklar gösterebilen, anlam çeşitliliğine sahip, sınırları muğlak bir araçtır. Gelişime, yeniliğe ve doğal olarak yeni anlamlara açıktır. Bu anlamın günümüz gelişmeleri ışığındaki

güncel görünümü VR (Virtual Reality-Sanal Gerçeklik) teknolojisiyle karşımıza çıkmaktadır. Sanallık, gerçeklik ve bu kavramların felsefi açımları bir yandan tartışılırken, diğer yandan teknolojinin sağladığı özellikler, vücut bulduğu araçta kimi değişimler meydana getirmektedir. Bu değişimi analiz etmek ise sinemayı yeniden okuyabilme noktasında önemlidir. Filmin ortaya koyduğu gerçekliğin güçlü sanal deneyimi, gerçek ile sanal arasındaki ayrımı zorlaştırırken; film gerçekliğinin bir deneyim halini almasını da sorgulamaktadır. Bu sorgulama ve gerçekliğe ilişkin yeni arayış Bauman'ın toplumlar için söylediği “anamlı hayatın fidelikleri” (Bauman, 2005) cümlesini akla getirmektedir. Araç, yaşamı anlamlandırmada bir aralık bırakmaktadır.

Sanal gerçeklik, kullanıcının gerçek zamanlı hareketini manipüle eden ve bilgisayar aracılığıyla üretilen sanal ortamları ifade etmektedir (Mandal, 2013). Sanal gerçeklik, iletişim aracı olmakla birlikte, kullanıcıya fiziksel ve zihinsel “daldırma” etkisi uyandırmakta, bir etkileşim sağlamaktadır (Sherman & Craig, 2003). Diğer yandan 360 VR içeriğinin yüksek bir kaliteye ulaşması görüntü, ses ve daldırma kalitesine de bağlıdır (Champel vd., 2017). Bu gibi unsurların etkin bir şekilde sağlanabilmesi, kullanıcının sentetik dünyayla doğal bir biçimde etkileşime girmesi anlamına gelmektedir (Natonek vd., 1994). Çünkü bu sistemde kullanıcı bir arayüzün varlığını unutmakta ve yapay şeyleri gerçekmiş gibi algılama deneyimi yaşamaktadır (Jerald, 2016). Gerçek ortamın bir tekno kopyasının tasarlandığı sanal dünyada, sayısal temsiller, gerçek nesnelerin yerini almaktadır. Böylece kişileri gerçek ortamlarından soyutlamak olanaklı hale gelmektedir (Yengin & Bayrak, 2018).

Esasında insanın gördüğünü kaydetme ve bunu aktarma isteği ilk çağlardan itibaren vardır. Bu istek, insanın ürettiği araçlarla gittikçe genişleyen ve farklılaşan biçimlerle görünüm kazanmaktadır. Tüm teknolojik buluşlar ve iletişim araçları yeni bir anlayış, yeni bir gerçeklik yaratımıdır. Bu gerçeklik bozuma uğratan bir içerik bile olsa esasında belli bir düşünüş ve anlam alt yapısına dayanmaktadır. Gördüğünü bir anlam eşliğinde yansıtarak aktarma isteği sinemada oldukça güçlüdür. Sinemanın en büyük amaçlarından -ve belki de dertlerinden- biri gerçeği “gerçekliğine” en uygun biçimde aktarmak olmuştur. Arnheim, Eisenstein, Vertov, Bazin gibi pek çok kuramcının sinemaya ilişkin birbirinden farklı görüşleri, gerçekliğe giden yoldaki ayrımlardır. Temel alınan kavram aynı olmakta, buna şekil verme ise başkalaşmaktadır. Bu arayışın bugün geldiği nokta, gerçekliği simüle eden ve giyilebilir bir araç sayesinde filmi seyirci ile buluşturan bir başlık teknolojisine varmaktadır. Bu andan itibaren alışılmış, geleneksel film izleme eyleminin dışına çıkılmaktadır. Seyirciyi “daldırma” (immersion) etkisiyle içine alan bu araç, film izlemeyi film deneyimleme edimine dönüştürmektedir.

VR film anlayışında seyircinin<sup>3</sup> gerçeklik etkisine girmesi ve bir hiper-gerçek<sup>4</sup> etkiye ulaşması ona özgü bazı unsurlarla mümkündür. Çünkü Dolinsky'nin da belirttiği gibi VR'da eklenen bir derinlik boyutu vardır (Dolinsky vd., 2005). Sahne 360 derece planlanmakta ve böylece sette yer alan tüm ekibin gizlenmesi gerekmektedir. Bu durum hem teknik ekip hem de oyuncular için yenidir. Bunun yanında kullanıcının ana eylemin nerede olduğunu bulması ve bedenini bu doğrultuda yönlendirmesi gibi çoğu eylemi de yeniden düşünmek gerekmektedir (Dorta vd., 2016). Çünkü 360 derece VR film deneyiminde seyirci kameranın yerini almakta, nereye bakacağını serbestçe seçebilmektedir (Gödde vd., 2018). Bu ortam kullanıcının hareketlerini algılayan sistemlere sahiptir. Kullanıcı bazı kumandalar kullanarak, bulunduğu yerden başka bir yere hareket edebilmekte ve etkileşime geçebilmektedir. Gerçek dünyanın ipuçları dijital olanla değiştirilerek sanal ortama taşınmaktadır (Fox vd., 2009).

360 derece VR filmin bir deneyim vaat etmesi, dalma/sarmalanma, bulunma, eylemlilik gibi kimi etkiler içermesi seyircinin hikâyede aktif konumuna işaret etmektedir. Olayları, olayın içinden, karakterler arasından deneyimleyen seyirci için yeni bir film izleme anlayışı söz konusudur. Bu anlayış kendisini geleneksel film izlemede mevcut olan perdenin ya da ekranın ortadan kalkışıyla kendisini göstermektedir. Artık gerçek zaman-mekân ile film zaman-mekânını bölen bir cam yoktur. Gerçeklik ile sanallık iç içe geçmiş, birbiri üstüne binmiştir. Dolayısıyla seyirci için bu bir film deneyimleme sürecidir. Bir VR başlık ile fiziksel gerçekliğinin yitimi, sanal gerçekliğin mevcudiyeti ile bir araya gelmektedir. Bu nedenle filme dahil olma, bakılacak unsurları seçebilme, karakterleri gözlemleyebilme gibi deneyimi tanımlayan unsurlar, seyirciye bir özgürlük bir hakimiyet kazandırmaktadır. Geleneksel film izleme eylemine göre bütünüyle başkalaşan bir süreçtir bu. Film mekânı, “orada olma” hissi taşıyan seyirci için ekranın ortadan kalktığı ve filme ilişkin her şeye daha yakından bakabildiği bir mekândır. Bu durum seyircinin filme dahil oluşuyla yeni bir hakimiyet, haz ve gözetim alanı oluşturmaktadır. İki boyutlu film için de sorgulanan tüm bu kavramların 360 derece film deneyiminde yaratacağı etkiyi tartışmak, bakmadaki değişimi ortaya koyma noktasında önemlidir. Etkileşim, sarmalanma, bulunma gibi etkiler nasıl bir film deneyimi oluşturmaktadır? Bu deneyim seyirciye bir özgürlük sağlamak mıdır? Yönetmenin varlığı ile seyircinin film içindeki özgürlüğü bir hiyerarşi kurar mı? soruları tartışılabilir sorulardır. Gözetim, haz ve güç yeni bir boyut kazanmıştır.

Görsel haz'ın filmde erkek seyirci için kurduğu hakimiyeti VR filmde, cinsiyet farklılıklarından bağımsız olarak doğrudan seyirci üzerinden düşünmek mümkündür.<sup>5</sup> Çünkü VR filmin sağladığı etkiler sayesinde hakimiyet seyircide

3 Bu bazen kullanıcı ya da katılımcı adıyla da kendisine yer bulabilmektedir. VR teknolojisinin deneyim odaklı olması, bulunma etkisi yaratması ve etkileşim kurarak kişiyi aktif bir konuma taşıyabilmesi, kimi zaman kavramları kesin bir şekilde ayıramamakta, onları iç içe anlamlandırmaktadır.

4 Baudrillard'ın da işaret ettiği gibi.

5 Mulvey'in bakışın nesnesi olarak kadın ile aktif gözetleyen konumuyla “haz” a sahip erkek konumunu, kurama bağlı kalarak VR filmde incelemek mümkündür. Ancak bu çalışma, filmde cinsiyet rollerinin bakış çevresindeki kurulumunu konu edinmemektedir. Çalışmada VR filmde seyircide değişen bakış ve özgürlük kavramlarına odaklanıldığından, Mulvey'in kuramı hakimiyet-haz noktasında temel alınmaktadır.

toplanmaktadır. Seyirci önceden tasarlanmış film mekânını şimdi’de “orada olma” etkisiyle deneyimlemektedir. Bu deneyimde sınırların ortadan kalkışı ve her şey daha yakın olma durumu, filmde kurulacak hazzı da etkilemektedir. Mulvey’in ifade ettiği röntgencilik ve bunun meydana getirdiği üstünlük, VR film için yeni etkiler aracılığıyla daha güçlü bir etki oluşturmaktadır. Gözetleme, ekranın gerisinden değil, mekânın içindedir. Bu aynı zamanda doğrudan seyirciye özgü bir deneyimdir. VR başlık onu fiziksel gerçekliğinden uzaklaştırırken deneyimi de bireyselleştirmektedir. “Biri” olarak yer aldığı bu deneyim, filmi bir başkasıyla paylaşmayı sınırlamaktadır. Böylece kişi, salt varlığıyla film mekânında deneyimine başlamaktadır. Simmel’in bireye dair bahsettiği “insan bütünüyle kendisi olmayan her şeyden kurtulduğunda, varlığının fiili cevheri olarak geriye kalan genel insandır” (Simmel, 2009) tanımlamasını, VR deneyim için hatırlamak anlamlıdır. Sinemanın karanlık salonunun seyircide yarattığı hakimiyet ve gözetleme hazzı, VR filmde yalıtılmış bir tek başlılık ile bir araya gelerek deneyimi özelleştirmektedir.

Ranciere’ın tiyatrodan örneklendirerek “seyirci paradoksu” adını verdiği ve seyirci olmanın kötü bir şey olduğunu düşünenler için açıkladığı iki neden vardır. Bunun ilki bakmak ve bilmek arasındadır ve bunlar birbirine zıttır. Seyirci bir görünüşün karşısına geçmekte ancak onun üretim sürecini ya da gizlediği gerçekliği bilmemektedir. İkincisi ise bakmak ve eyleme arasındaki zıtlığa yöneliktir. Edilgen olan seyirci hareketsizdir. Seyirci olmak, bilme ve eyleme gücünden kopuktur (Ranciere, 2010). Seyircinin gördüğü karşısında edilgen tutumu onu bilme ile eyleme etkisinden koparırken, VR film deneyiminde bu hareketsizlik başkalaşarak aktif ve hareket eden seyirci konumuna taşınmaktadır. Seyirci filmde karakterlerle aynı mekânı paylaşmakta, hikâyeyi onlarla birlikte ve onların yakınından takip etmektedir. Böylece bakış süresini de film kurgusunu da belli oranda kendisi belirlemektedir. Buradaki kontrol elbette bütünüyle seyircide değildir. Yönetmenin seyirciden önce o filmi çekmiş olması ve deneyimleyebileceği anlatıyı belirlemesi, hiyerarşik basamağın en üstüne yönetmeni yerleştirmektedir. Ancak bu yine de seyircinin film deneyiminde bazı anlar için sağladığı özgürlüğe engel değildir. Dolayısıyla “yakın bakış” deneyim odaklı bir hakimiyet alanıdır. Bakış ve seyircinin görme biçimi onun özdeşleşme deneyimini de farklılaştıracaktır.

İzleyici, perde karşısında bir özdeşleşme sürecine girmektedir. Perdenin ona yansıttığı kendi görüntüsü değil, imgelemsel bir evrenin görüntüleridir. Önemli olan sorseyircinin, kendisiyle doğrudan ilgisi olmayan bu evrenle nasıl özdeşleşebildiğine ilişkindir. Bir diğer ifadeyle, perde, “aynanın” yerini nasıl almaktadır? (Erdoğan, 1996). Özne yaşamı boyunca farklı özdeşlik konumlarında yer almakta ve kendisini defalarca inşa etmektedir. Bu durumu film için de düşünmek mümkündür. İzleyici de karakter de daima aynı konumda değildir; farklı bakışlarda yer almakta ve değişime uğramaktadır. Bu değişim özdeşleşme kavramını çeşitli biçimlerde tanımlamaktadır. Özdeşim bir egonun diğer ego içinde özümsemesi sürecidir (Bakır, 2008). Seyircinin film ile özdeşleşme biçimi ya da perdenin bir ayna gibi

kişiye yönelik kurduğu etkili ilişki, VR filmde yeniden tartışmaya açıktır. VR filmin deneyim biçimini tanımlayan sarmalanma, mevcudiyet, etkileşim gibi tüm unsurlar, seyirci ile perde arasındaki mesafeyi yok ettiğinden özdeşleşmeyi yeni süreçlerle tanımlamaktadır. Özdeşleşme, seyircinin filme olan bakışı, konumu, hikâye ile olan yakınlığı ve etkileşimi gibi unsurlarla birlikte değişebilmektedir. Seyirci için artık yalnızca yakınlık kurabileceği ve duygu oluşturacağı kişi ya da hikâyeler yoktur. Bu kişiler ile kurduğu “güvenli” mesafe, VR filmde yerini yakınlık duygusuna bırakmaktadır. Orada olma hissi, VR’ın vaatlerinden biri olan “empati” duygusunu artırmakta ve hatta bu duyguyu doğrudan seyircinin kendi bedeni üzerinden ortaya koyabilmektedir. *In the Eyes Of The Animal*’ın kullanıcıya farklı canlı türlerinin gözünden sağladığı bakış; 6x9 VR deneyiminin kişiyi bir hücre mekânına dahil ederek, kapalı alanda varolmanın yalnızlık üzerinden aktarımı; *Sidra’nın Üzerindeki Bulutlar* belgeseli ile mülteci kampında gündelik yaşamın “orada olma” hissi ile yaratılmış anlatı deneyimleri gibi örnekler, gerçekliğin empati duygusu ile beden üzerinden aktarımıdır. Kişiler bir hikâyeyi “yerine koyma” etkisiyle kendi bedeni üzerinden deneyimleyebilmekte ya da karakterlerin yakınında yer alarak şahitlik edebilmektedir. Böylece VR filmde seyircinin sağlayacağı özdeşleşme etkisi de filmde kurulan bakış türüne göre farklılaşmaktadır. Bu tür bir anlatı seyirciyi bir canlının yerine de koyabilmekte, bir çocuğun göz hizasına da yerleştirebilmekte ya da orada bulunan ancak fark edilmeyen konumu “etkisiz” bir hakimiyet de kurabilmektedir. Dolayısıyla bakış kurulumu VR filmde kurulacak özdeşleşme duygusu açısından son derece önemlidir. Filmin neresinde, nasıl ve kime “baktığın” hikâyeye hakimiyet kurma hissini belirlemektedir. Ranciere’nin de belirttiği gibi seyirci eylemde bulunan gözlemleyen, seçen ve yorumlayandır. Gördüğü şeyleri diğer gördükleriyle ilişkilendirmekte; kendi şiirini oluşturmaktadır (Ranciere, 2010).

Lacan’ın ayna evresinde çocuğun aynaya bakıp, bedeni üzerinde henüz sahip olamadığı yanılmalı bir hakimiyeti deneyimlemesi gibi erken dönem kuramcıları da benzer görüşü savunmaktadır. Seyirci ekrandaki olaylara ilişkin bulunduğu konuma dayalı bir hakimiyet hissi elde etmektedir (McGowan, 2012). Seyircinin sinema salonunun karanlığı altındaki “görünmez” deneyimi ekran içindeki karakterleri daha görünür kılmaktadır. Bu karşıtlık yanılmalı gücü seyirciye vermektedir. VR filmde ortadan kalkın ekran, bakışın konumu ile seyirciye başka tür bir hakimiyet etkisi yaratmaktadır. Yönetmenin filmin asıl sahibi olarak varlığının unutulması ve buna ek VR filmde seyirciye orada olma deneyimi verilmesi, etkili bir güç kurulumu anlamına gelmektedir. Seyirci geleneksel film anlatısına göre 360 VR film deneyiminde daha özgürdür. Ancak yönetmenin seyirciyi film içinde tutmak için yerleştirdiği ipuçları vardır. 360 derece bir hikâye mekânında seyircinin nereye bakacağını tam olarak bilemeyen yönetmen, istediği türden bir film takibi yapmak için ses, görüntü, karakter, nesne gibi unsurları dikkat çeken unsurlar olarak kullanmaktadır. Hikâye içinde seyircinin duyacağı ses ya da ona doğru yaklaştığını

hissettiği bir karakter, bakışı 360 derecenin belli noktasında tutmaktadır. Böylece seyircinin bakış hakimiyeti ve özgürlük alanı geleneksel filme göre daha fazla olsa da bütünüyle ona ait değildir. İktidar görünmeyen biçimiyle oradadır ve filmde seyirciyi yönlendirmektedir. Öyleyse filmde alınacak haz ve güç VR filmin teknik getirileriyle yeniden şekillenmektedir. Araç, deneyimi belirleyendir. Leppert'in sanat eserlerinde anlam ve içeriğe ilişkin onun sergilendiği mekânın önemine vurgu yapması gibi (Leppert, 2009) filmin deneyimlendiği araç da anlamı oluşturmada etkilidir.<sup>6</sup> Bu bağlamda VR teknolojisi gerçekliğin simüle edilen ve deneyimlenebilen biçimiyle bir hiper-gerçek etkisi yaratmaktadır. Baudrillard bunu sanal teknolojilerin gelişmesi ve gitgide daha gerçek olması şeklinde açıklamakta; sanal makinaların içine dalma düzeyinde insan ile makine arasındaki ayrımın yok olduğunu söylemektedir (Baudrillard, 2002). VR teknolojisi, VR başlık ile giyilebilir bir deneyim alanı açarken, gerçekliği de hiper-gerçek boyutta ayrımların silikleştiği yere yerleştirmektedir. Robins'in belirttiği gibi ekran kültürünün her yeri kuşatmış oluşu, yeni bir "taklit gerçeklik" düzenine işaret etmektedir. Bu yenilik, gündelik gerçeklik ve deneyimleri, sanal yaşantıların düşleri yanında sönmektedir (Robins, 2013).

#### 4. SELYATAĞI FİLMİNDE BAKIŞIN KURULUMU

*Selyatağı* (2019-Türkiye) yönetmenliğini Deniz Tortum'un yaptığı 360 derece VR tekniğiyle çekilmiş bir filmidir. Film, doğa ile insanın bir aradalığını ormanda esrarengiz bir şekilde kaybolan insanlar üzerinden ele almaktadır. Bu nedenle filmin ana mekânı ormandır. *Selyatağı* aynı zamanda Emre Yeksan'ın *Yuva* isimli filminden esinlenerek çekilmiş ve insan ile doğa arasındaki ilişki her iki filmin de ana temasını oluşturmuştur. Ancak en temel farklılık filmlerin çekim biçimleri ile ilgilidir. *Yuva* filmde seyirci geleneksel film izleme biçimiyle bir hikâyeye tanıklık ederken, bu durum *Selyatağı* filmde seyircinin "dahiliyet"i ile gerçekleşmektedir.

Filmde bakışın kurulumunda, uzaktan ve mesafeli bir görme biçiminin tercih edildiği dikkat çekmektedir. Bir VR filmde dalma derecesine bağlı olarak orada olma hissinin oluşması film içinde pek çok bakış türünü mümkün kılmaktadır. Mulvey'in karakterler arasındaki diegetik ile seyircinin ekstra diegetik bakışını aynı anda VR filmde sağlamak olanaklıdır. Çünkü filmde seyirci hem karakterlere, onların yakınından bakabilmekte hem de onlar tarafından fark edildiği anda "bir karakter olarak" konumlanabilmektedir. Ancak bu durum *Selyatağı* filmi için geçerli değildir. Filmde seyirci karakterlerle belli bir mesafede konumlandırılmakta, böylece etkileşim sınırlı tutulmakta ve seyirciyi bir üst bakış noktasına taşınmaktadır. Kişi, film mekânında olaylara tanıklık eden, görünmez bir rolde konumlanmaktadır. Üst bakış etkisiyle hakimiyet de seyircide yoğunlaşmaktadır. Bir başka deyişle iktidar seyircidir. Bir mekânda fark edilmeyen, diğer karakterler ile göz göze gelmeyen ve onlarla aynı göz hizasından filmin içinde yer almayan seyirci geleneksel film izlemenin yarattığı perde tarafından bölünen mesafeyi VR film biçimine

6 Elbette Marshall McLuhan'ı da anımsayarak.

taşımaktadır. *Selyatağı* filminde kişi “bulunma/mevcudiyet” hissinde ancak güvenli bakış alanındadır.

Filmin geneline hâkim olan bakış, üst bakışın sürdürüldüğü bir kurulumdur. Ancak kimi kez güvenli alanın sona erdiği sahnelere de yer verilmektedir. Bu durum filmin ilk sahnesiyle birlikte başlamaktadır. Karanlıkta, yer yer aydınlanan ve mekânın belirsizliği içinde yer alan seyirci, filme tekinsiz bir noktadan dahil olmaktadır. Filmin karanlık bir atmosfer ile başlaması, bakış konumu bilgisini ötelemekte ve seyirciyi bir tür askıda bırakmaktadır. Çünkü henüz hikâyenin tam olarak nerede başladığı, kişinin bu hikâyenin neresinde yer aldığı, kendisine nasıl bir bakış türü verildiği gibi bilgilerdeki belirsizlik; yönetmeni niteleyen “görünmez iktidarı” hâkim kılmaktadır. Birazdan seyirciye verilecek olan üst bakış ve hakimiyet bir süreliğine yönetmendedir. VR filmin seyirci için vaat ettiği özgürlük alanı bir üst bakış kurulumuyla bile olsa bütünüyle gerçekçi değildir. Foucault’nun belirttiği iktidarın her yerde her alanda yer alıyor oluşu düşüncesi, VR’ın özgürlük vaadi için de geçerli olmakta ve bu vaadi kimi kez sekteye uğratmaktadır. Esasında iktidar her yerdedir ve görünemezdir.

Foucault, bir iktidar ilişkisini tanımlayan şeyin eylemler üzerinden gerçekleştiğini söylemektedir. İktidar, kışkırtan, teşvik eden, kolaylaştıran, zorlaştıran ya da genişletip sınırlayandır. Eyleyen özne üzerinde eylemde bulunma biçimidir (Foucault, 2016). Eylemi temel alan bu durum bakış ve bakış üzerinden sağlanan güç kazanma biçimi için VR film anlatısında önemlidir. Bu önem VR filmin bir deneyim biçimi olması ve etkili bir dalma, sarmalanma yaratma isteği duymasından kaynaklıdır. Bakışın en büyük belirleyicilerinden biri olan bu durum yönetmeni kimi kez görünmez bir iktidar olarak gizlemekte ve yanılısamalı bir seyirci hakimiyeti yaratmaktadır. Esasında iktidar, eylemi belirleyendir. Yönetmenin görünmeyen iktidar biçimi olarak varlığı *Selyatağı* filminde yerine seyirciyi konumlandırmaktadır. Seyirci, filmde diğerleri arasında görülmeyen, bir üst bakış konumu ile gizli iktidar biçimindedir. Filmin üreticisinin (ya da asıl iktidarın) kendisini yeniden hatırlattığı en belirgin sahne ise ana mekân olan ormanda geçmektedir. Olayların takip edildiği bir sırada seyirci ormandan uğultular ve garip sesler duymakta, bu seslere dalların 360 dereceyi saran görüntüleri eklenmektedir. Bu an, ormanın film üzerinde hakimiyet kurduğu an olup, seyircinin üst bakışını bir süreliğine önemsizleştirmektedir. Böylece aslında VR film seyirciye orada olma, bulunma gibi etkilerle bir deneyim biçimi sunarken, aynı etkiler bir olumsuzluk da taşıyabilmektedir. Seyirci olası bir tekinsizlik içinde kendisini bulabilmekte ve bu kez deneyimi oluşturan tüm unsurlar güvensizlik ifade etmektedir. Deneyimin yarattığı büyüdü dünya bir anda tüm bakış biçimlerinin yıkıldığı konforsuz ve tehlikeli bir dünyaya dönüşebilmektedir.

İktidarın görünmez varlığı olarak yönetmen, seyircide yanılısamalı bir hakimiyet yaratsa da kendi hakimiyetini ortaya koyma noktasında da zorlanmaktadır. Çünkü planlaması gereken 360 derece bir sahne ve bu sahnede seyircinin yönlendirilmesi

zorunlu bir bakış alanı vardır. Geleneksel film anlatısında da baskın düşünüşün, seyirciyi doğrudan ve kesintisiz bir biçimde vermek kolay olmasa da bu durum VR film için çok daha karmaşıktır. Çünkü “asi kullanıcılar” olarak da adlandırılan kişilerin bakışının yönlendirilemediği anlar söz konusudur. *Selyatağı* filminde seyircinin karakterlerle olan mesafesi ona daha en başından bakış özgürlüğü tanımaktadır. Etkileşime geçmeyen, yönetmen tarafından belirgin bir biçimde eylemde bulunmaya zorlanmayan seyirci, filmde bakışını daha özgür kurabilmektedir. Esasında iktidarın görünmez olarak varolduğu film izleme, VR filmde aynı görünmezliği korumakta ancak bunu geleneksel film tekniğinden başka şekilde yapmaktadır. Seyirci düz bir ekranda akan olayları güvenli bir alandan seyreden kişi değildir. Filme dahil olan, bu dahil olma etkisiyle etrafına bakan ve nerede olduğunu, nasıl bir bakış türüyle konumlandırıldığını anlamlandırır. Her şeyden önce bulunma etkisinin yarattığı başlangıçtaki tekinsizlik, seyircide mekânı gözetleme hissi uyandırmaktadır. Çünkü kendisi de o film mekânında varoluş hissi taşımakta ve varoluşunun güvenilirliğini ölçmeye çalışmaktadır. *Selyatağı* filminde olduğu gibi karanlık bir orman mekânında başlayacak film, seyircinin filmde sanal varoluşu için tekinsizdir. Bu durum sahneler değişikçe kendisini yenilemekte ve her defasında yeniden tanıma zorunluluğu oluşturmaktadır. Bulunma hissi, varoluşu güvende tutma isteğinin bir karşılığı haline gelmektedir. Böylece öznenin bu aşamada müdahalesi güç, tamamen kişisel özelliklerine dayalı bakışı, kontrol etmeye açık değildir. Seyirci için yakınındaki bir karakter dikkat çekici olabilmekte, içinde yer aldığı mekân olumlu ya da olumsuz beklenmedik bir etki uyandırabilmektedir. VR filmde bakış, defalarca katmanlı bir biçimde film boyunca kurulmaktadır. Bu tekrarlanma hakimiyeti de benzer biçimde yerinden oynatmaktadır.

Filmde yönetmenin hakimiyeti seyirciden alıp film mekânına, ormana çevirmesi ise iki şekilde gerçekleşmektedir. İlki ve en belirgin olanı, az önce de bahsi geçen, dalların 360 dereceyi sarmaladığı sahnedir. Bu sahne, seyirciyi hikâyeyi takip ederek, karakterleri gözetlediği yerden çıkarmakta ve gücü ormanın kendisinde toplamaktadır. Bu durum aynı zamanda hakimiyetin mekânda olduğu durumdur. Diğeri ise orman dilini, sesini yansıtan birtakım yazıların görüntüde belirlemeye başlamasıdır. Filmin başında *bunca yıllık ağacım* cümlesi ile başlayan yazılar, film sonunda *Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi, hazır harmanım şeklinde devam ederken filmin sonunda aynı yazı Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi, hazır harmanım. Bırak kendini düşeceğin yer gölgesi dallarımın* cümleleriyle tamamlanmaktadır. Bu yazılar ormana ve hikâyeye ilişkin bilgi içerdiği ve belli aralıklarla tamamlandığı için bakışı yönlendirmede etkilidir.

Yönetmen filmdeki iktidarını sürdürmek ve seyirciyi hikâyede tutabilmek için başka unsurlara da başvurmaktadır. Nesne, kişi, olay ve ses gibi seyircinin bakışını yönlendirebilecek bu unsurlar filmde hikâyenin yönetmenin istediği doğrultuda takip edilmesini sağlamaktadır. Tüm bunlar esasında filme ilişkin detaylardır ve



amaç merak uyandırarak bakışta değişim sağlamaktadır. Aksi halde seyircinin 360 derece bir sahnenin her noktasına bakışını odaklaması mümkündür. Ormanda yazının ortaya çıktığı ve dalların mekânı sarmaladığı ağaç, yönlendirici unsurlardan biridir. Ağaç ile birlikte onun dilini oluşturan yazılar, filme ilişkin detay içermektedir. Bu nedenle hikâyede bilgilendirici bir roledir ve yönlendiricidir.

Yönlendiriciler filmin hikâyesinde geniş yer kaplayan “kişi”lere odaklanarak da gerçekleşmektedir. Karanlık bir atmosferde filme başlayan seyirci, kişi konuşmalarını, sesleri ve söylenen isimleri takip etmektedir. Bu durum aynı zamanda karanlığı ses ile kesen ve o ortamda dahi yönlendirme sağlayan bir etmendir. Benzer bir yönlendirme sahnenin değiştiği kasaba mekânında da söz konusudur. Filmin açılışına benzer olarak bu kez de seyirci tekinsizlik hissini, kimsenin olmadığı ve mekânın değiştiği yerde yaşamaktadır. Bu sahnenin ilk anları zaman ve mekânın değişmesiyle bakışın belirsizlik ile kurulduğu yeni bir sahnedir. Bu yenilik etrafı tanıma etkisi uyandırmanın yanı sıra, kasabada o an için seyircinin yalnız oluşu, bir süre sonra keşif sürecini başlatacaktır. Bu süreçte sahneye dahil olacak herhangi bir ses, durum, kişi doğrudan bakışı yönlendiren ve seyirciyi yeniden hikâyeye odaklayan bir unsurdur. Kısa bir süre sonra mekâna giren bir kişi ve onun telsiz konuşmaları mekândaki yalnızlığı bölmektedir. Seyircinin filmdeki karakterlerden önce orada bulunması onun sanal varoluşunu ve mevcudiyetini pekiştiren bir durumdur. Herkesten ve her şeyden önce orada olan seyircidir. Bir süre sonra sahneye gelen kişiler ve konuşmalar gözetleme, tanık olma gücünü de böylece artırmaktadır.

Gerek filmin ilk sahnesindeki karanlık orman mekânı, gerekse kasabada yeni bir mekân olarak yer alan seyircinin kısa süre devam eden yalnızlığı, gözetlemeyi tedirgin bir özgürlüğe taşıırken birazdan mekâna dahil olacak her şeyi de filme ilişkin bir ipucu olarak sunmaktadır. Bu ipuçları hikâyenin ilerlemesi için birbirine eklemlenen olaylardır ve yönlendiricidir. Gözetimin engelsizce ve kesintisiz bir biçimde sürmesi sona ermiştir. Bakışın değişimi, gözetlemeyi de eş zamanlı değiştirmektedir. Mulvey’in bakışa ilişkin belirttiği erillik, VR filmde cinsiyetlerden bağımsız olarak gerçekleşebilmektedir. *Selyatağı* filmi de benzer olarak, bakıştaki “erillik” bir cinsiyet üzerine odaklanmamaktadır. Görsel haz, bakılan her yerde, bakılan her kişidedir.

Butler, Mulvey’in görsel haz düşünüşünü röntgencilik ve skopofili üzerinden yorumlarken bunun sapkın eğiliminden de bahsetmekte ve bu iki bakışı birbirinden ayırmaktadır. Röntgencilik, şeylere, kişilere bakmaktan oluşan bir cinsellik biçimiyken, skopofili bunu bir adım sonrasına taşımaktadır. Skopofili bakılan insanı bir nesne olarak görmektedir. Bunun ideal olanı, kontrol altında olmalarıdır (Butler, 2011). *Selyatağı* filmi bakıştaki mesafe ve etkileşim sınırlılığı nedeniyle skopofilik bir etki yaratarak, bir nesneleştirme ortaya koymaktadır. Olayları gözetleyen ve yalnızca takip eden mesafeli bakış türüyle kişi, bir yabancılaşma içindedir. Yabancılaşma, bakış hakimiyetini kişide (seyircide) toplamaktadır. Bunun istisnai

olduğu sahne ormanda mekânı sarmalayan ağaç ile başkalaşmaktadır. Burada, hikâyeye dahil olan ve güvenli gözetimi sona eren bir seyirci vardır.

Bakışın ses aracılığıyla yönlendirilmesi filmin ilk dakikalarıyla birlikte başlamaktadır. Karanlık ve tekinsiz bir mekânda açılışını yapan filmde belirgin bir yönlendirici yoktur. Ancak kısa bir süre sonra sahneye giren ilk ses “Veysel!” isminin duyulması ile gerçekleşmektedir. O ana dek odaklanmamış bakış, bir bilgi doğrultusunda yönlendirilmiştir. 360 derece bir filmde ses kullanımı, hikâyeyi istenilen doğrultuda yönlendirmek için ayrıca önemlidir. Geleneksel film anlatısından farklı olarak VR filmde ses, duygu yaratmak ve etkiyi artırmanın yanında hikâyeye takibi sağlamak amacı da taşımaktadır. *Selyatağı* filminin karanlık bir mekânda başlaması, bakışın 360 dereceye çevrilmesini sınırlandırırken, bu sahnede duyulan sesler mevcut görme sınırlılığını aşmaktadır. Böylece filme ilişkin en açık bilgi görüntü ile değil ses ile verilmektedir.

VR film esasında yönetmen ve seyirci arasında devamlı gidip gelen bir iktidar biçimi yaratmaktadır. 360 derece bir hikâyeyi deneyimleyen ve bir tür mekânda konumlanan seyirci, kendi kurgusunu oluşturabilmekte ve belli bir özgürlük alanına sahip olabilmektedir. Her sahne gözetlenebilecek yeni bir sahnedir. Gözetleme doğrudan filmin içinden, oradaymış hissi ile gerçekleşmektedir. Bu davranış bir süre sonra seyircinin bakışını belli bir noktaya yönlendirmeyle devam etmektedir. Böylece seyirci önceden tasarlanmış bir hikâyede ilerlemekte, bakışının yönlendirilmesiyle hikâyede devam edebilmektedir. Ses, kişi, nesne, olay gibi unsurların gözetlenen çevrede yer almaya başlaması, bakışı bölmekte ve bu durum bir iktidar, hakimiyet belirleyicisi olarak karşımıza çıkmaktadır. *Selyatağı* filminde seyirci için tasarlanmış bakış, mesafeli ve olayların uzağında bir bakıştır. Bu bakış seyircide karakterleri ve hikâyeyi özgürce gözetleme imkânı vermekte, bakış etkisiyle bir hakimiyet kurmasına etki etmektedir. Seyirci olayların geçtiği yerde bulunan ancak görülmemeyen bir kişi olarak filmde yer almaktadır. Bakıştaki mesafe, gözetlemede ki hakimiyeti bir yabancılaşma etkisi ile vermektedir. Kişi, filmde karakterler tarafından görülmemekte, onların arasında yer almamakta ya da herhangi bir etkileşim sağlamamaktadır. Böylece pasif konumdadır. Diğer yandan filmde seyirci hakimiyeti hikâyeye olan uzaklığı ile sağlanmakta, seyirci her şeyi müdahalesiz bir şekilde görebilen konuma yerleştirilmektedir. Başka bir ifadeyle, etkileşimi sınırlı pasif bir konumda yer almakta ancak bakış kurulumu ile güçlü bir hakimiyet kurmaktadır. Bu kurulum yönetmen tarafından filmin hazırlık aşamasında belirlenmektedir. Seyirciyi hikâyede tutmaya ilişkin yönlendirici ipuçları bakıştaki hakimiyeti örtük bir biçimde yönetmene devretmektedir. VR filmde seyircinin hikâyeyi, mekânı keşfetme, kendi kurgusunu oluşturabilme, bakışını belirleme gibi kimi özgürlüklerine karşın; bunları kesintiye uğratan ve yeniden kuran başka bir bakış daha vardır. Bu bakış iktidara işaret eden filmin kendi bakışıdır. 360 VR film tekniği ile *Selyatağı*'nda olduğu gibi mesafeli bir bakma eylemi kurgulansa bile bu

eylem yönlendiricidir. Bakış, seyirci ve film arasında devamlı olarak yer değiştiren bir hiyerarşi yaratmaktadır.

## SONUÇ

Sinema, görme temelli bir sanattır. Seyirci kurgulanmış bir hikâyenin görüntülerine gerçekliğini bir süreliğine askıya alarak dahil olmaktadır. Böylece sinema gerçekliği, o andan itibaren karmaşık sürecine başlamaktadır. İzleyici film boyunca bir bakış kurulumu içinde yer almakta ve bakışı devamlı olarak değiştirmektedir. Filmde, hikâyeye, mekâna, karakterlere yönelik geliştirdiği bu bakış seyirci için özdeşleşme sağlamaktadır. Ancak bu durum sadece özdeşleşme ile sınırlı değildir. Bakış, filmde alınan haz ve güç duygularını da belirlemektedir. Böylece bakış, yalnızca bir seyretme davranışının ötesini ifade etmektedir.

Teknolojik yenilikler sinemada kendisine yer bulmakta ve anlatım biçimlerinde değişikliklere yol açmaktadır. Farklı anlatım biçimleri farklı bakışlar anlamına gelmektedir. Günümüz teknolojilerinden 360 derece VR'ın sinema ile kurduğu birliktelik bakışı değiştirmekte, seyircinin özgürlük alanını genişletmektedir. Bakma, “bulunma”, “orada olma” hissi ile gerçekleşmektedir. Bulunma hali, bakılana yaklaşma demektir. Görüntülerle 360 derece sarmalanan seyirci bakışını ilgisini çekebilecek herhangi bir noktaya yönlendirebilmekte, bir tür filmdeki kurgusunu oluşturabilmektedir. Bu özgürleşme onu, baktığı şeyden aldığı hazı ve orada olma hissi ile elde ettiği iktidarı güçlendirmektedir. Ancak seyircinin filmdeki iktidarı görünmeyen bir başka iktidarın ardındadır. Yönetmen, 360 derecenin pek çok noktasına yerleşebilecek bakışı, hikâye doğrultusunda yönlendirmektedir. Mulvey'in sinemaya ilişkin incelemesinde yer alan gözetlemenin seyirciye verdiği haz, 360 derece VR anlatısında, gören ile görüleni birbirinden ayıran ekranın ortadan kalkmasıyla başkalaşmaktadır. Gözetim mekânda, kişilerin yakınında gerçekleşmektedir. Bu durum hazı güç ile bir araya getiren ve iktidarı hem yönetmen hem de seyirci için gizli tutan bir hazdır. Foucault'nun gözetlemeye dayalı iktidar ve denetim anlayışı, VR filmde seyirciden karakterlere, yönetmenden seyirciye doğru bir ok çizmektedir. Seyircinin bakışı 360 derece sarmalanmaktadır.

Bakış, haz ve iktidar ilişkisinin *Selyatağı* filminde kurulumu, 360 derece görüntü içinde yer alan bir anlatıdır. Seyircinin film mekânında bulunma hissi ile bir araya gelen sarmalanan görüntü, mesafelidir. İzleyici, olayların içinden, fark edilmeyen haliyle üst bakış konumundadır. Bakışı, görünmezdir. Kişi, karakterler ile göz göze gelmemekte, çoğu kez onlarla belli bir mesafe ile hikâyeyi takip etmektedir. Bu durum seyirciyi etkileşimin sınırlı tutulması nedeniyle pasif seyirci olarak belirlemekte ancak filmdeki haz ile gücü bakışta toplamaktadır. Seyircinin pasif konumu, görülmeyen ve etkileşime geçmeyen kişi olmasından kaynaklıdır. Ancak aynı konum ona fark edilmeden gözetleyebilme imkânı sunarak başka bir aktiflik alanı yaratmaktadır. Yine de buradaki haz ile iktidarın bütünüyle seyircide olduğunu söylemek yanlış olacaktır. Yönetmen seyircinin bakışını yönlendirebilecek ses,

kişi, nesne, durum gibi unsurları detay verme ve merak uyandırma aracı olarak kullanılmaktadır. Filmin üst bakışı seyircide, seyircinin üst bakışı ise yönetmendedir. Seyirci de yönetmen de fark edilmeyen konumlarıyla birbiri üstüne binen görünmez iktidar niteliğindedir. 360 derece anlatı, görsel haz ve iktidar kurulumunu yeni bileşenlerle anlamlandırmakta, seyircinin filme konumlandırılma biçimi anlam oluşumunda etkili olmaktadır. Geleneksel filmde “seyretme” gerçek mekân üzerinden belli bir mesafeyle sağlanırken, 360 derece anlatıda bu durum yerini sanal mekân ve “yakınlık” etkilerine bırakmaktadır.

## Kaynakça

- Adanır, O. (2003). *Sinemada anlam ve anlatım*. Alfa Yayınları.
- Adler, A. (2010). *İnsanı tanıma sanatı*. (K. Şipal, Çev.). Say Yayınları.
- Akgündüz, G. (2013). Foucault'da İktidar ve Beden İlişkisi. *Akademik Bakış Dergisi*, Sayı 38, s.1-16.
- Aristoteles, *Metafizik*. (A. Arslan, Çev.). Yazko Felsefe Dergisi.
- Aylan, T. (2020). Görme biçimleri ve video anlatı. *SineFilozofi Dergisi*. Özel Sayı.
- Baker, U. (2015). *Sanat ve arzu*. İletişim Yayınları.
- Bakır, B. (2008). *Sinema ve psikanaliz*. Hayalet Kitap.
- Barış, J. (2017). Bakışın gücü ve sinemasal etkileri, *Yeni Düşünceler*. 33-40.
- Barthes, R. (1996). *Camera lucida, fotoğraf üzerine düşünceler*. (R. Akçakaya, Çev.). Altıkkırkbeş Yayın.
- Baudrillard, J. (2002). *Tam ekran*. (B. Gülmez, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Bauman, Z. (2005). *Bireyselleşmiş toplum* (Y. Alogan, Çev.). Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z. (2014). *Sosyolojik düşünmek*. (A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Berger, J. (2011). *Görme biçimleri*. (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
- Bonitzer, P. (1995). *Bakış ve ses*. (İ. Yaşar, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Butler, A. (2011). *Film çalışmaları*, (A. Toprak, Çev.). Kalkedon Yayınları.
- Champel, M., Doré, R. Mollet, N. (2017). "Key Factors For a High-Quality VR Experience." Applications of Digital Image Processing XL (Edt. Andrew G. Tescher), Proc. Of SPIE Vol. 10396, 103960Z. SPIE Electronic Imaging Conference.
- Chatman, S. (2009). *Öykü ve söylem*. (Çev. Ö. Yaren). De Ki Yayınları.
- Crary, J. (2004). *Gözlemcinin teknikleri, on dokuzuncu yüzyılda görme ve modernite üzerine* (E. Daldeniz, Çev.). Metis Yayınları.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu*. (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Dolinsky, M. Anstey, J., Pape, D. E., Aguilera, J. C., Kostis, H-N., Tsoupikova, D. (2005). "Collaborative Virtual Environments Art Exhibition." Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems XII (Edt. Andrew J. Woods, Mark T. Bolas, John O. Merritt, Ian E. McDowall), Proc. Of SPIE Vol. 5664. SPIE Electronic Imaging Conference.
- Dorta, T., Pierini, D., & Boudharaa, S. (2016). Why 360° and VR headsets for movies? Exploratory study of Social VR via Hyve-3D, Fribourg: IHM'16: Contextes et Domaines Applicatifs, p.211-220.
- Erdoğan, N. (1996). Sinema ve psikanaliz. *Toplum ve Bilim*. (Edt. O. Koçak). Birikim Yayınları. Özel Sayı.70. Güz. 241-249.
- Erkan, Ü. (2018). Sinemada gözetleme ve gözün temsiliyeti. *Sosyoloji Yazıları içinde*. (Edt. Y. Yıldırım). Bilgin Kültür Sanat Yayınları. 199-234.
- Flanagan, K. (2004). *Seen and unseen: Visual culture, sociology and theology*. Palgrave Macmillan.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İmge Kitabevi Yayınları.
- Foucault, M. (2011). *Büyük kapatılma, seçme yazılar 3*. (I. Ergüden & F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2012). *Bilme istenci üzerine dersler*. (K. Eksen, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Foucault, M. (2015). *İktidarın gözü, seçme yazılar 4*. (I. Ergüden, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2016). *Özne ve iktidar, seçme yazılar 2*. (I. Ergüden & O. Akınhay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Fox, J; Arena & Bailenson J. N. (2009). Virtual reality a survival guide for the social scientist. *Journal of Media Psychology*, 21(3). 95-113. DOI 10.1027/1864-1105.21.3.95. Hogrefe Publishing.
- Gödde, M., Siegmund, D., Gabler, F. & Braun, A. (2018). *Cinematic narration in vr – rethinking film conventions for 360 degrees*. ResearchGate, Germany.
- Jerald, J. (2016). *The vr book: human-centered design for virtual reality*. Computing Machinery and Morgan & Claypool Publishers.
- Lacan, J. (2013). *Psikanalizin dört temel kavramı. Seminer 11. kitap*. (N. Erdem, Çev.). Metis Yayınları.
- Leppert, R. (2009). *Sanatta anlamın görüntüsü*. (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Mandal, S. (2013). "Brief Introduction of Virtual Reality & its Challenges." *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 4 (4), 304-309.
- McGowan, T. (2012). *Gerçek bakış*. (Z. Özen Barkot, Çev.). Say Yayınları.
- Mulvey, L. (1993). Görsel haz ve anlatı sineması. (N. Abisel, Çev.). 25. *Kare Sinema Dergisi*, Sayı 3, 18-24.

- Natonek, E. Flueckiger, L. Zimmerman, T. & Baur, C. (1994). "Virtual Reality: an Intuitive Approach to Robotics." Telemanipulator and Telepresence Technologies, Proceedings of SPIE Vol. 2351, 60551, SPIE Electronic Imaging Conference. 260-270.
- Özülmez, K. P. (2019). Michel foucault'nun iktidar ve özne kavramsallaştırmasına gözetim sorunu üzerinden bakmak: Black mirror – Arkangel. *Selçuk İletişim*, 12 (2), 630-655.
- Ranciere, J. (2010). *Özgürleşen seyirci*. (Çev. E. B. Şaman). Metis Yayınları.
- Robins, K. (2013). *İmaj. Görmenin kültür ve politikası*. (N.Türkoğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Russell, B. (1976). *İktidar*. (M. Ergin, Çev.). Altın Kitaplar Yayınevi.
- Sherman, W. & Craig, A. (2003). *Understanding virtual reality*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Simmel, G. (2009). *Bireysellik ve kültür*. (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
- Tavin, K. & Hausman, J. (2004). Art education and visual culture in the age of globalization. *Art Education*, 57 (5). 47-52.
- Yengin, D. & Bayrak, T. (2018). *Yeni medya ve sanal gerçeklik*. İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Zizek, S. (2005). *Yamuk bakmak*. (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.



# BELGESEL ÜRETİMİNİN DİJİTALLEŞME SÜRECİNDE TÜRKİYE’DE ETKİLEŞİMLİ BELGESELİN DURUMU

Ersan Ocak<sup>1</sup>

## GİRİŞ

Türkiye’de belgesel üretim sürecinde dijitalleşme, dünyadaki gelişmelere paralel olarak, iki ayrı biçimde gerçekleşir. “Ortamsal dijitalleşme” olarak adlandıracağımız dijitalleşme biçimi içinde, analog aygıtlarla üretilen belgesel filmler ve TV belgeselleri artık dijital olarak üretilir, dağıtılır, gösterilir veya yayınlanır. Böylelikle belgesel filmde yerleşikmiş anlatı yapıları ve sinematografik/televizüel görsel-işitsel rejimler olduğu gibi muhafaza edilirken üretim, dağıtım, gösterim ve yayın süreci zaman içinde tümüyle dijitalleşir. Bu dijitalleşme biçimi içinde ortaya çıkan yeni olanaklarla belgesel üretim, dağıtım, gösterim ve yayın sürecinde kısmi yenilikler yaşanır. “Yapısal dijitalleşme” olarak adlandıracağımız dijitalleşme biçimindeyse, bazı belgeselciler—ya da farklı disiplinlerden sanatçılar, tasarımcılar, uzmanlar—dijital ortam ve aygıtlara özgü olanaklardan yararlanarak (yerleşik sinematografik/televizüel anlatı yapılarının yanı sıra) farklı anlatı yapılarının farklı görsel-işitsel rejimlerle tasarlanabildiği dijital belgeseller üretirler. Bu dijitalleşme biçimi içinde üretilen dijital belgeseller 360 derece, kuşatıcı ve etkileşimli olma özellikleriyle sanal gerçeklik belgeseli, artırılmış gerçeklik belgeseli, etkileşimli belgesel gibi adlandırmalar altında ortaya çıkan yeni tür belgesellerdir. Söz konusu bu yeni dijital belgesel türleri belgesel alanını genişletirler. Bu yeni belgesel türlerinin hepsini birden ele almak tartışmayı fazlasıyla karmaşıklaştıracağı için bu yazının kapsamı, internet üzerinden yayınlanan; akıllı televizyonun yanı sıra bilgisayar, tablet veya cep telefonu ekranlarında işleyen; doğrusal olmayan anlatı yapısına sahip etkileşimli belgesel türüyle sınırlı tutulacaktır.

Türkiye’de belgesel alanında ortamsal dijitalleşme süreci tamamlanmış, belgesel filmler ve televizyon belgeselleri yerleşik anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimler

<sup>1</sup> TED Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, [ersanocak@gmail.com](mailto:ersanocak@gmail.com), ORCID ID: 0000-0003-2514-3596



içinde tümüyle dijital olarak üretilir hâle gelmiştir. Yapısal dijitalleşme sürecinde üretilen etkileşimli belgesel türünde ise elimizde çok az sayıda örnek bulunuyor. Bu yazı söz konusu sınırlı üretimin nedenlerini anlamaya yöneliyor.<sup>2</sup> Bunu yapabilmek içinse, Türkiye’de belgesel üretiminde dijitalleşme sürecini bütünlüklü olarak, farklı bir biçimde yeniden okumayı deniyor.

Bu yazının akışında ilk olarak yönteme dair genel bir tartışma yapacağım. Burada, kronolojik, neden-sonuç belirlenimine bağlı, doğrusal gelişmeci kavrayışın dışında meseleye bakmanın gerekçesini ortaya koyacağım. Daha sonra, Louis Althusser tarafından üretilmiş, Frederic Jameson tarafından edebi/kuramsal alana taşınmış “semptomal okuma” yönteminden esinlenerek kurguladığım, Türkiye’de belgesel üretiminde dijitalleşme sürecini tarihsel olarak belgesele dair üretilmiş paradoksların oluşturduğu çerçeve içinden okuma önerisini ortaya koyacağım. Türkiye’de ve dünyada belgesel üretiminde/tüketiminde zaman içinde oluşan paradoksları sıraladıktan sonra, bu paradokslarla oluşan bağlam içinden ortamsal ve yapısal dijitalleşme sürecinde belgesel üretimini tartışacağım. Sonuca varmadan önce de Türkiye’de üretilmiş etkileşimli belgesel örneklerinden faydalanarak etkileşimli belgeselin üretiminin kısıtlılığının nedenlerini açığa çıkarmaya çalışacağım.

Şimdi, dijitalleşmenin iki temel biçimini aklımızda tutarak Türkiye’de belgesel üretiminde dijitalleşme sürecini bütünlüklü olarak ele alan bir okumayı nasıl yapabileceğimize dair yöntemsel bir tartışma yapalım.

## 1. YÖNTEME DAİR

Türkiye’de belgeselin dijitalleşme sürecinde etkileşimli belgeselin neden çok az üretildiğini ortaya koyabilmek için, dijitalleşmenin yaşanan iki biçimini bütünlüklü olarak ele alan farklı bir okuma yapmanın yöntemini bulmalıyız. Bunun için de, öncelikle bu iki dijitalleşme biçimini tarihsel olarak ardışık oluşan (kronolojik) ve birbirine neden-sonuç ilişkisiyle bağlı doğrusal gelişmeci bir zihniyet içinden okuma eğiliminin dışına çıkmalıyız. Ancak ortamsal dijitalleşme tamamlandıktan sonra yapısal dijitalleşmenin gerçekleşebileceğini düşünmenin ima ettiği ardışık zamansal-tarihsel gerekliliğin mantıksal bir geçerliliği yok. Ortamsal dijitalleşmenin yapısal dijitalleşmenin nedeni olduğuna dair gereklilik de aynı şekilde mantıksal olarak geçerli değil. Zaten bu gibi durumlarda kronolojik, neden-sonuç ilişkilerinin belirleniminde, doğrusal gelişmeci zihniyetle yazılmış bir tarih anlatısının göremediği vakalar, durumlar, olgular ve olaylar hep vardır...

Bir tür alışkanlık içinde ezbere uygulanan bu doğrusal gelişmeci şablonun olumsuz başka sonuçlarından da uzak durmalıyız. Örneğin, etkileşimli belgeselin belgesel alanını genişleten yeni bir tür olmakla beraber, geleneksel belgesel türlerinden daha gelişkin—daha yukarıda—olduğu anlayışından da uzak durmalı, bu konuda temkinli olmalıyız. Her yeni belgesel türünün, kendi zamanının meseleleri için mevcut anlatı yapılarının ve/ya da yerleşik görsel işitsel rejimlerinin

2 Türkiye’de dijital etkileşimli belgeselin pratik olarak üretimi kadar, bu tür üzerine kuramsal çalışmalar ve yapılan (akademik) araştırmalar da çok sınırlı. Bunun nedenleri ise başka bir yazının konusu...

belgeselci tarafından yeterli görülmemesi, onu tatmin etmemesi sonucunda icat edildiğini (Nichols, 2011); belgeselcilerin bu yoksunlukları her yeni ortamın ve bu ortama ait üretim aygıtlarının sunduğu yeni olanaklar içinden düşünerek, tasarlayarak çözmeye eğilimli olduklarını biliyoruz. John Ellis (2012) belgesel sinemacıların “teknolojik fırsatçılar” (*technological opportunists*) olduğunu söylerken tam da bunu kastediyor. Belgesel sinemacıların çalıştıkları meseleyi daha iyi ifade edebilmek için teknolojik gelişmeleri değerlendirmeye dönük bir yönelimleri olduğuna vurgu yapıyor.<sup>3</sup> Belgeselciler bu yönelimleriyle, ellerindeki teknolojik olanaklar kısıtlı veya sorunlu olduğunda dahi, belgesellerini yapmanın bir yolunu bulurlar. Belgeselcilerin hepsi değilse de azımsanamayacak bir kısmı ise dijital ortam gibi yeni bir ortam oluştuğunda, bunu yeni anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimler icat etmek için bir fırsat olarak görür. Belgeselcilerin kendi amaçları doğrultusunda teknolojik gelişmeleri takip etmelerinden hareketle teknolojinin belgeseli belirlediğini söylemekse doğru olmaz (Ellis, 2012). Sonuç olarak, teknoloji belirlemeci ve kronolojik doğrusal gelişmeci bir anlayıştan uzak durmalıyız. Yeni bir belgesel türünün öncelikleri geçersiz kılmadığını; yalnızca belgesel alanını genişleten bir fark ortaya koyduğunu akılda tutmalıyız.

## 2. BİR YÖNTEM OLARAK BELGESEL SİNEMANIN PARADOKSLARI ÜZERİNDEN DÜŞÜNME

Bu yazıda yöntem olarak belgesel sinemanın paradoksları üzerinden bir kavramsal çerçeve kurmaya çalışacağım. Belgesel sinemanın paradokslarına dayalı bu kavramsal çerçeveden, Türkiye’de belgesel sinemanın dijitalleşmesinin iki biçimi için de işleyen bir bağlam olarak faydalanacağım. Böyle bir bağlamda, bir yandan Türkiye’de ortamsal dijitalleşme içinde tarihsel olarak var olagelen belgesel türlerinin üretim-tüketim sürecinde açığa çıkan minör farkları ortaya koymaya, diğer yandan yapısal dijitalleşme sürecinde neden çok az etkileşimli belgesel üretildiğini açıklamaya çalışacağım.

Paradokslar üzerinden bir kavramsal çerçeve geliştirme fikri, Althusser tarafından Marxist felsefe üzerine ortaya konan<sup>4</sup>, daha sonra Frederic Jameson tarafından edebi/kuramsal eleştiri alanı için yeniden kavramsallaştırılan “semptomal (arâzi) okuma”dan esinleniyor. Althusser ve Jameson’ın semptomal okumaları birbirinden oldukça farklı. Timothy Bewes’e (2010) göre, Althusser ile Jameson’ı temelde ayırıştıran semptomla kurdukları ilişkinin farklı olması. Althusser’in semptomal

3 Belgesel sinema literatüründe belgeselcilerin teknolojik fırsatları değerlendirmesine dair en bilindik ve çok kullanılan örnek, *cinema verite* ve *direct cinema* türlerinin ortaya çıkışı ile 8-16mm el kameralarının ve analog ses kayıt cihazlarının teknolojilerinin gelişiminin eşzamanlılığı ve aralarındaki karşılıklı belirlem ilişkisidir.

4 1965 yılında Fransa’da Ecole Normale’de, Marx’ın Kapital’i üzerine bir seri inceleme semineri yapılır. Bu seminerlerden ilki Louis Althusser tarafından verilir. “Kapital”den Marx’ın Felsefesine” başlıklı bu seminerde Althusser, Marx’ın felsefesini Kapital esas olmak üzere Marx’ın külliyatı içinden okumaya çalışır. Bunu yaparken Marxist felsefenin kurucu iki okuma biçimini ortaya koyar. İlk okuma biçimi masum olmayan bir felsefi okuma biçimidir. Klasik politik iktisada karşı işlediği suçun farkında, Marxist felsefenin kuruluşu için gerekli olan bu okuma, Marx’ın özellikle Kapital’de bir okuyucu olarak duyulmasını gerektirir. İkinci olarak da, Marx’ın yine Kapital’de semptomal (arâzi) bir okuma içinden felsefesini ortaya koyduğunu iddia eder. Bu okumanın temel anlayışını Althusser şöyle ifade eder: “Politik iktisadın görmediği şey, yaptığı şeydir: Sorusuz yeni bir cevap üretimi ve aynı zamanda, bu yeni sorunun içinde boşluğa taşınan yeni bir gizli soru üretimidir” (Althusser, 2007). Ve ekler: “Bir görme’ye yönelik bu gözden kaçırma’nın nedenini, bulunduğu yerden keşfetmek için gelinmesi gereken nokta gerçekten de şudur: Bilgi hakkında edinilen fikri tamamen değiştirmek, dolaysız okuma ve görünümün yansıtıcı mitini terk etmek ve bilgiyi üretim olarak tahayyül etmek gerekir” (Althusser, 2007).

okuma yöntemi, örtük olanın açığa çıkarılması süreci olmadığı gibi, eleştirel bir özne tarafından uygulanabilecek bir yorumlama yolu da değil. Althusser'in semptomal okuması, döngüsel bir pratik olarak, Marx'ın Kapital'ini okuma biçimine ve Marxist felsefeyi kavrama gayretine dayanıyor. Uygulandığı alan ve kapsamı bu kadar özgül olan bir yöntemin genellenerek başka alanlarda kullanılması pek de mümkün değil (Bewes, 2010).

Jameson'ın 1981 yılında yayınlanan *The Political Unconscious* (Siyasal Bilinçdışı) kitabında ortaya koyduğu biçimiyle semptomal okuma, edebi veya kuramsal metinlere dair eleştiri üretmek ereğiyle görünen metnin altında bastırılmış, muğlaklaştırılmış, üstü örtülmüş anlamın açığa çıkarılması için ürettiği bir yöntem. Jameson, Althusser gibi, metnin görünmeyenle, yani namevcutla biçimlendiğini düşünürken, Althusser'den farklı olarak tek bir namevcut neden olarak 'tarih'i görür. Böylelikle Jameson, semptomal okumayla yaptığı yorumlama üzerinden ürettiği eleştirinin, metnin baskıladığı tarihi yüzeye çıkardığını, yeniden inşa ettiğini iddia eder (Best & Marcus, 2009).<sup>5</sup>

Bense, bir yöntem olarak, Türkiye'de üretilen belgesellere dair literatürün tarihsel oluşumu içinde ihtiva ettiği ve genel olarak Türkiye'de ve dünyada belgesele dair yerleşikleşmiş kanaatlerin tarihsel süreçte içine düştüğü paradokslar bağlamında, dijitalleşme sürecinin iki biçiminin bu ülkede nasıl yaşandığını bütünlüklü olarak okumayı öneriyorum. Bu paradoksal okuma yöntemi, Althusser'in ve Jameson'ın semptomal okuma yönteminden esinlense de onlardan farklı ve daha basit bir yöntem.

Dijitalleşme sürecinde belgesel sinemacıların/seyircilerin görmedikleri şey, yaptıkları şeydir. Dijitalleşme denince genellikle akla ilk gelen ortamsal dijitalleşme olur. Ortamsal dijitalleşme içinde belgeselciler/seyirciler dijitalleşmeyi salt olarak üretim/tüketim koşullarındaki zorlukları ortadan kaldıran, daha kaliteli belgeseller yapmalarını/seyretmelerini sağlayan bir olanak olarak görme eğilimindedirler. Belgeselcilerin/seyircilerin çok büyük kısmının yapısal dijitalleşme içinde görmedikleri şeyse dijital ortamın ve üretim aygıtlarının sağladığı olanaklar içinden belgeselde yeni anlatım tarzları ve/ya da görsel-işitsel rejimler üretme ihtimalidir. Her iki durumda da yaptıkları şey, tarihsel olarak parçası oldukları belgesele dair çelişik kanaatler, inanışlar içinde belgesel üretimini/tüketimini yapageldikleri biçimde muhafaza ederek sürdürmektir. Onları ajite edecek, ciddi düzeyde uyaracak, hatta zorlayacak bir olay ortaya çıkmadığı sürece de bu çelişik kanaatlerin, inanışların—yani 'paradokslar'ın—içinde üretimlerini/tüketimlerini olduğu gibi sürdürürler.

Bu yazıda, (Türkiye'de) belgesel sinemaya dair paradokslar derken, paradoks sözcüğünden ne anladığımı da berraklaştırıyım. Paradoks, basitçe kendi içinde çelişen kanaat veya inanış demektir. Paradoks, doğru önermelerden hareketle,

<sup>5</sup> Althusser'in Marx'ın Kapital'in okumak için yapılandığı, Jameson'ın edebiyat metinleri ve kuramı üzerine geliştirdiği "semptomal okuma" üzerine eleştirel tartışmalar hâlen sürüyor. Bu yazıda ben bu eleştirel tartışmalar içinden Robert J.C. Young, Timothy Bewes, Stephen Best ve Sharon Marcus'a ait metinlere başvurdum.

görünüşte geçerli akıl yürütmelere dayanarak kendisiyle çelişen, mantıksal olarak kabul edilemez sonuçlara varır.<sup>6</sup> Mesele belgesel sinemaya dair kanaatler, inanışlar olunca, bunların yaşamın her alanında gerçeklikle kurulan ilişkinin tarihsel değişimi içinde ve teknolojik ortam değişikliklerine bağlı paradigma kaymaları karşısında geçerliliklerini kaskatı biçimde korumaları mümkün değildir. Bu noktada, belgesele dair öne çıkan paradoksları tartışmaya başlayabiliriz.

### **3. (TÜRKİYE'DE) BELGESEL SİNEMANIN ÖNE ÇIKAN PARADOKSLARI**

Nichols'un (2011) ifade ettiği gibi, belgeselin tek bir tanımının olmaması ya da tek bir tanımın olası tüm belgesel türlerini kapsamakta yetersiz kalması, belgesele dair oluşan kanaatlerin ve inanışların zaman içinde geçersizleşmesini de beraberinde getirir. Yani belgesele dair birçok kanaat ve inanış zaman içinde (tarihsel olarak) paradoksa dönüşür. Öte yandan, belgeselin keskin biçimde tanımlanarak tek bir kalıba sokulamaması onun doğasının olumlu bir sonucudur (Nichols, 2011). Böylelikle, belgesel sürekli gelişime ve değişime açık kalabilen yaratıcı bir sanat alanı olabilmıştır.

Aşağıdaki tartışmada belgesel sinemaya dair öne çıkan paradoksları belirginleştirmeye çalışacağım. Bu paradokslar Türkiye'deki belgesel sinemacılar, belgesel sinema üzerine eleştiri yazarlar ve akademik olarak çalışanlar arasında derinden hissedilirken ve sürekli tartışılırken Türkiye ile sınırlı tutulamaz. Dünyadaki belgesel film festivallerinde, belgesele dair eleştirel ve akademik yayınlarda bu paradokslar hep tartışılabilir. Bu bağlamda, belgesel sinemaya dair paradoksların Türkiye'deki kökenini, belgesel sinemaya dair üretilmiş Türkçe literatürün tarihsel oluşumundaki özgüllükleri içinden ortaya koyarak tartışmaya başlayacağım. Daha sonra, bugün Türkiye'de ve genel olarak dünyada belgesel sinemaya dair oluşmuş yerleşik kanaatler üzerinden ortaya çıkan paradoksları sıralayacağım.

#### **3.1. Türkiye'de Belgesel Sinema Literatürünün Tarihsel Oluşumunda Belgeselin Estetik Bir Edimden Çok Etik Bir Edim Olarak Görülmesi Paradoksu**

Tarihsel olarak Türkiye belgesel sinemasının başlangıcına bakıldığında, dünyada sinemanın başlangıcına benzer biçimde, "belge filmler" ile karşılaşırız. Bu anlamda, Hakan Erkılıç'ın (2015) belirttiği gibi, Türkiye'de sinema "ister Manaki Kardeşlerden isterse Fuat Uzkınay'dan başlatılsın belge filmlere dayanır."

Bugünden geçmişe doğru Türkiye belgesel sinema literatürüne baktığımızdaysa belge film teriminin iki farklı kullanımı olduğunu görürüz. Bir yanda belge film terimi, daha çok tarihsel bir vurguyla, sinemada montajın henüz icat edilmediği veya yaygınlaşmadığı dönemde üretilen, dünyanın farklı coğrafyalarına, toplumlarına, kültürlerine dair malûmat barındıran olay, olgu veya durumların tek çekim, bütünlüklü görüntü kayıtları için kullanılır. Bu anlamda, Manaki Kardeşlerin 1905 yılında Manastır'da babaanneleri Despina'yı yün eğirirken çektikleri görüntü—

6 Tam burada, paradoks teriminin zihnimde berraklaşmasını sağlayan Direnç Erşahin'e teşekkür ederim.

ya da Lumiere Kardeşlerin “Gara Giren Tren” (1895) filmi—belge filmidir. Fuat Uzkınay’ın 1914 yılında çektiği kabul edilen “Ayastafenos Abidesi’nin Yıkılışı” belge filmi de benzer biçimde, tekil bir tarihsel olayı olduğu anda, olduğu gibi belgelemek niyetiyle çekilmiştir. Montaj, sinemanın temel edimi haline geldikten sonra, belge film üretimi de tek çekim görüntünün ötesine geçerek sürer. Belge filmlerin temel ereği yönetmenin yorumunu katmadan gerçekliği olduğu gibi yansıtmaktır (Çelikan, 2020). Belgesel filmde gerçeklik yönetmen tarafından anlatı biçimi ve sinematografik tarz aracılığıyla yaratıcı biçimde işlenirken, belge film bu anlayıştan uzak durmasıyla belgesel filmden farklılaşır.

Yukarıda sözünü ettiğimiz belge film ile belgesel film arasındaki fark Türkiye belgesel sinema literatüründe uzun süre görmezden gelinir. Belge film terimi, 1960’ların sonuna değin hem kendi anlamında hem de belgesel film yerine kullanılır (Erkılıç, 2015). Türkiye belgesel sinema literatüründeki bu ikinci kullanım biçimiyle belge film, belgesel filmi de kapsamına alan sahte, yanıltıcı bir anlam genişliğine sahiptir. Oysa Türkiye’de, 1970’lere dek çok sayıda belgesel film yapılmıştır. Geç Osmanlı ve Cumhuriyetin ilk dönemlerinde ordu içinde kurulan birimler tarafından üretilen belgesel filmler; bugün elimizde kopyası olmasa da Nazım Hikmet tarafından İstanbul ve Bursa üzerine yapılmış kent senfonisi tarzındaki belgeseller; 1950’lerden başlayarak 1960’lar boyunca (1960-1963 arasında bir kesinti olsa da) İstanbul Üniversitesi Film Merkezi bünyesinde Selahattin Eyüpoğlu, Mazhar Şevket İpşiroğlu, Adnan Benk tarafından üretilen çok sayıda belgesel film bu dönemlerde öne çıkan belgeseller olarak sayılabilir (Çelikan, 2020).<sup>7</sup> Tüm bu belgesel film üretimine rağmen belgesel terimi Türkçe literatürde ancak 1960’ların sonlarında belge film terimi ile birlikte kullanılmaya başlanır. 1970’lerin ortasında belirginleşen belgesel terimi kullanımı ancak 1980’li yıllarda yerleşikleşir. Hakan Erkılıç (2015), Türkiye belgesel sinema literatürüne dair yaptığı ayrıntılı taramada, belge film teriminin çelişkili biçimde belgesel film yerine de kullanılmasına dikkat çeker.

Türkiye’de belgesel sinema literatüründe belgesel yerine belge film kullanımındaki ısrarla neredeyse 1980’lere değin, belgesel sinema gerçekliğin salt ve esasen belge görüntüler üzerinden temsili olarak görülmüştür diyebiliriz. Yani, belgesel filmi belge filmden ayıran temel nitelik olarak yönetmenin anlatısal ya da biçimsel yaratıcı yorumu görmezden gelinmiştir.

Belgeselin temel kurucu özelliği kendine konu edindiği olguların, olayların, karakterlerin tarihsel dünyada gerçekten var olmalarına dayanmasıdır. Belgesel sinemacının da, her sinemacı gibi, sinemayı sanat, yönetmeni sanatçı kılan yaratıcı sinematografik yorumu üretmesi gerekir ve kendisinden bu beklenir. Böylelikle, belgesel yönetmeni olayları, olguları, sosyal karakterleri kendi bakış açısından

<sup>7</sup> Özellikle İstanbul Üniversitesi Film Merkezi tarafından yapılan belgeseller Türkiye’de sinema salonlarında kendilerine pek yer bulamasa da, uluslararası film festivallerinde gösterilirler. Selahattin Eyüpoğlu ve Mazhar Şevket İpşiroğlu, 1956 yılında yaptıkları Hitit Güneşi adlı belgesel film ile Berlin Film Festivali’nden ödül alır (Çelikan, 2020).

yorumlarken, bunu sinematografik anlatı biçimlerinden ve görsel-işitsel rejimlerden yararlanarak yapar. Bu paragraf boyunca söylediklerimiz doğru olmasına rağmen, yukarıda tespit edilmiş olan çelişkiyle birlikte düşünüldüğünde, belgesele dair temel paradokslardan biri kendini gösterir.

Belgesel sinemada, gerçekte var olan olgular, olaylar ve karakterlerin temsili çok büyük oranda doğrudan onların kamerayla kayıt altına alınmasıyla üretildiğinden dolayı, belgesel büyük oranda belge görüntülerden oluşur. Belgeselci, belge filminden farklı biçimde, kendi yorumuyla gerçekliği yeniden üretse de, çoğunlukla klasik anlatı yapısını kullanması ve yerleşik görsel-işitsel rejimler içinden tercihler de bulunması nedeniyle belgesel hem anlatı yapısı hem de görsel-işitsel biçimler açısından belli belgesel biçemlerinin kalıpları içinde üretilebilir. Hem üreticisi hem tüketicisi açısından, belgesel sinemada gerçekliğin yeniden üretimi zaman içinde bu kalıplarla özdeşleşir. Bu özdeşlik belgeseli estetik açıdan indirgerken, belgeselin asli unsuru olarak gerçekliğin temsiline üretilmesi daha çok etik alanda değerlendirilir.

Özetle, (Türkiye’de 1980’lere değin belirgin biçimde) belgesel filmin esasen belge niteliğinin onun birincil tanımlayıcı unsuru olduğu yerleşik kanısı, belgeselin klasik anlatı yapısı ve yerleşik görsel-işitsel rejimlerle işleyen kalıplara indirgenmesiyle perçinlendiğinde, belgesel estetik bir edimden çok etik bir edim olarak görülür. Sinemanın temel türlerinden biri olarak belgeselin içine düştüğü bu durum estetik bir edimden çok etik bir edim olduğu paradoksudur. Buna bağlı olarak, görsel-işitsel rejimler ve anlatı yapıları üzerinden yapılan estetizasyon edimlerinin gerçeğe zarar verdiği ve bu nedenle etik dışı olduğu bile ileri sürülebilmektedir. Bu durumda, belgeselciden sanatsal bir faaliyet içinde yenilikçi anlatı yapıları ve yaratıcı görsel-işitsel rejimler üretmek yerine, gerçeğin etik sorumluluğunu üstlenerek belli anlatı ve görsel-işitsel rejim kalıpları içinde kalması, bu kalıplar içinde çeşitlemeler üretmesi beklenmiş olur. Buradaki en ciddi tehlikelerden biri, belgeselin etik önceliği nedeniyle estetik olarak basit kalıplar içinde bir hakikat jeneratörüne dönüşmesi, gerçeğin tekil biçimini üreten bir sinema olarak görülmesidir.

### **3.2. Namevcut Belgeselci Paradoksu: Belgeselcinin Nesnel Gerçeği Üretmek Adına Filminden Kendisini Silmesi**

Belgesel yapan yönetmenin/yapımcının üzerine film yaptığı konuya/özneye mesafeli ve nesnel olması gerektiği yaygın bir kanıdır. Bu durum bilimsel bilginin nesnellğine benzer. Belgeselcinin gerçeği ortaya koyabilmesi için filminin konusuna/öznesine dair kişisel düşüncelerini ve duygularını bastırması, kendisini tümüyle silmesi beklenir. Onun tüm kişisel fikri, duygusu, görüşü filmin dışında kalmalıdır. Böylelikle, belgeselcinin hiçbir biçimde taraf olmadan, filmin konusuna/öznesine mesafesini korumasıyla belgeselin gerçeği temsil edebileceği öne sürülür. Bu duruma, belgeselcinin ancak filminde kendisi olmadan bir belgeselci olması paradoksu diyebiliriz.

Bu paradoks yukarıdaki ilk paradoksla bir araya gelince, belgesel yönetmeni/ yapımcısı yerleşik anlatı yapısı ve görsel-işitsel rejimler dışına çıkamayan, kişisel yaratıcı yorumlardan uzak durması gereken, öznel duygu ve düşüncelerinden kendini yalıtmış, kendi bakış açısını filmine aktarmaması gereken namevcut bir figüre dönüşür. Grierson tarafından belgesele dair yapılmış tanım (“*creative treatment of actuality*”-“gerçekliğin yaratıcı biçimde işlenmesi/ele alınması”) herkes tarafından kabul edilse de, fiili durum bu tanımla çelişiktir. Bu paradoksla malul belgeselcinin kendisi yalnızca namevcut değil, aynı zamanda gerçek dışıdır.

### 3.3. Belgesel Sinemanın ‘Film’ Deyince Akla Gelmeyen Sinema Olma Paradoksu

‘Film’ denince belgesel çok büyük oranda akla gelmez. Belki tüm seyircilerin değilse de büyük çoğunluğun film denince aklına ilk gelen uzun metraj olarak çekilmiş, klasik anlatı tarzında yapılmış kurmaca filmlerdir. Akla gelen filmlerin pek çoğu da ticari amaçlı eğlence sinemasının parçası olarak üretilmiş olanlardır. Bu filmler de genellikle Hollywood üretim tarzında, sinema sanayiine ait, büyük bütçeli filmlerdir. Hollywood dışından akla gelen örneklerse, ulusal farklar yaratmak istenerek yapılmış uzun metraj kurmaca filmlerdir ki bunların da büyük kısmı Hollywood üretim tarzında üretilmişlerdir (Ellis,1993). Belgesel sinema, 2000’li yıllardan bu yana giderek artan bir ilgi görse de, hâlen sinema sanayiinin ürettiği uzun metraj kurmaca filmlerin çok altında bütçeler içinde, sinema sanayii üretim tarzı dışında üretilir. Tüm bunlar sonucunda, esasen üçüncü bir paradoks olarak, film denince akla gelmeyen sinemadır.

### 3.4. Seyircinin Belgesel Sinemacıyı Bir Sanatçıdan Çok Bir Bilim İnsanı (Tarihyazıcı) Olarak Görmesi Paradoksu

Seyircilerin çok büyük bir kısmı, belgesel film seyredeceğinde kendisine hakikatin sunulacağını baştan kabul eder. Bu nedenle de bilgilendirdiği, hakikatle yüzleştirdiği için belgesele çoğunlukla sinematografik bir beklenti içine girmeden, salt belgesel olduğu için apriori olarak saygı duyar. Burada seyirci, belgesel sinemacıyı bir yönetmen veya sanatçı olarak görmekten çok ölçülü, saygın, etik biri olarak görme paradoksuna düşer.

Belgesel sinemada gerçek olgu, olay veya kişiler ele alındığından, senaryonun ve filmik yapının tasarımı için ciddi bir araştırma yapılır. Bu araştırmalarda uzman kişilerin ve bilim insanlarının görüşlerine başvurulmakla kalınmaz, araştırma bilimsel yöntemler kullanılarak sürdürülmeye çalışılır. Buradaki temel motivasyon gerçeğin üretiminde bilimsel bilgi üretiminin geçerliliğinin ve saygınlığının belgeseli güçlendireceğine dair inançtır. Bu bağlamda belgeselci, sanat ile bilimin kesişiminde, sanatçı ile bilim insanı bileşiminde bir sinemacıdır.<sup>8</sup> Belgeselciyi böyle

<sup>8</sup> Belgesel sinemadan aşına olduğumuz, sanat ile bilim arasındaki yönetsel benzeşme çağdaş sanat alanında giderek yaygınlaşıyor. Biliyoruz ki, 2000’li yıllardan başlayarak çağdaş sanat alanında önemli tartışma konularından biri “sanatsal araştırma yöntemleri” olmuştur. Çağdaş sanat içindeki pratiklerde—özellikle de fotoğraf, video, film gibi medya sanatları ve dijital sanat alanlarında—sanat pratiği içinden de bilgi üretilebileceği iddiası yükseliyor. Söz konusu sanatsal bilginin—genellikle bilim insanlarının formüle etme biçimlerinden farklı biçimlerde—toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel olayları, olguları konu edinmeleri eğilimi içinde, meselelerine dair veri, belge, kanıt toplama ve bunları sanatsal biçimlerde

gören seyirci, onu sanatçı olmaktan çok bilim insanı, daha çok da dar anlamda bir tarihyazıcı—hatta vakanüvis—olarak görme paradoksuna düşer. Kendilerini böyle görmeye eğilimli belgeselciler de yok denemez...

Yazının buradan sonrasında, yukarıda sıraladığım paradokslar içinden Türkiye’de belgesel üretiminde ortamsal dijitalleşme ve yapısal dijitalleşme biçimlerini gözden geçirerek bir değerlendirme yapacağım.

Yazının ortaya attığı somut soruyu (Türkiye’de yapısal dijitalleşme ile ortaya çıkan etkileşimli belgesel türü neden çok az üretiliyor?) yanıtlayabilmek içinse, ilk olarak, yapısal dijitalleşme içinde ortaya çıkan etkileşimli belgesel türünün temel özelliklerini sıralayacağım. Ardından, Türkiye’de üretilmiş iki kaliteli etkileşimli belgesel örneğini, belgesel sinemanın paradoksların içinde analiz edeceğim. Tüm bunlardan da, hem somut soruma hem kurduğum genel çerçeveye dair kavramsal bir sonuca varmaya çalışacağım.

Şimdi bu paradokslardan oluşan bağlamsal çerçeve içinde önce ortamsal dijitalleşme sürecinde Türkiye’de tarihsel olarak var olagelen belgesel türlerinin üretiminde açığa çıkan minör farkları tartışalım. Daha sonra, yapısal dijitalleşme sürecinde Türkiye’de neden çok az etkileşimli belgesel üretildiğini açıklamayı deneyelim.

#### **4. ORTAMSAL DİJİTALLEŞME SÜRECİNDE TÜRKİYE’DE BELGESEL ÜRETİMİ**

Belgesel üretiminde, dağıtımında, gösteriminde ve yayınında yerleşik anlatı yapılarının ve görsel-işitsel rejimlerin muhafaza edilmesi koşuluyla, analog teknolojilerden tümüyle dijital teknolojilere geçişi “ortamsal dijitalleşme” olarak tanımlıyoruz. Ortamsal dijitalleşme ile analog belgesel üretimi, dağıtımı, gösterimi ve yayınında normal olarak yapılagelenler basitçe ortam değiştirerek dijital ortamda aynı biçimde yeniden üretilir. Şimdi, bu ortam değişimi içinde, pelikül üzerinde belgesel üretiminden önce analog video aygıtlarına, daha sonra dijital video aygıtlarına geçilmesiyle belgeselin üretiminden tüketimine kadar ne tür değişimlerin yaşandığını tek tek ele alalım. Bu değişimleri sıralarken de yukarıda saydığımız belgesel sinemaya dair paradokslarla oluşan bağlamsal çerçeve içinden ortamsal dijitalleşmeyi değerlendirelim.

1970’lerde Türkiye’de sinemanın da içine girdiği derin ekonomik krizle birlikte pelikül üzerine belgesel film çekimi giderek zorlaşır. Öte yandan Türkiye’de aynı yıllarda başlamış olan ve 1980’lerde çoğalan analog televizyon yayıncılığında belgesellerin daha çok gösterim şansı bulmasıyla belgesel yapımlarında analog video kameralar ve montaj ünitelerin kullanımı yaygınlaşma gösterir. Bu bağlamda, belgesel film üretiminde pelikülden analog videoya geçişin sebepleri daha çok

değerlendirme ve yorumlama edimi içine girdiklerini görüyoruz. Bu tür sanat pratikleri ve işleri Türkiye’de özellikle İstanbul Bienali kapsamında ve bu türden sanat işlerini destekleyen sanat-kültür kurumları/merkezleri/yapıları (İstanbul’da Depo, Ankara’da 2013’ten bu yana Ka Atölye gibi) veya sanatçı inisiyatifleri (Artıkışler Kolektifi, Hafriyat, Commongraphs vb) ile karşımıza çıkıyor.



ekonomik bir perspektiften açıklanır. Buradaki ‘ekonomik olma’ bir yandan maddi anlamda parasal olarak daha düşük maliyetle, diğer yandan zaman-emek açısından daha kısa sürede ve daha kolay üretim yapmaya karşılık gelir. Bu ekonomik perspektifi somut biçimde şöyle ortaya koyabiliriz.

Analog video ile belgesel üretimi, sinema kamerası ve pelikül ile üretim maliyetinden daha düşüktür. Analog video kullanımı ile belgesel film üretiminde yapım ve yapım sonrası aşamalarda birçok kolaylık ve yeni olanak ortaya çıkar. Örneğin, çekim esnasında oluşan görüntü, kameraya bağlı bir monitör sayesinde, kameraman dışında yönetmen ve diğerleri tarafından da artık üretildiği biçimiyle seyredilebilir. Pelikül üzerine çekilmiş görüntülerin banyo edilmesini ve kurgu yapabilmek için çalışma kopyasının laboratuvarından gelmesini bekleme zorunluluğu ortadan kalkar. Yani, peliküle kaydedilmiş görüntü ve sesin kalitesinin bilinemezliği riski ve kimyasal banyo sürecinin neden olduğu zaman kaybı da artık söz konusu değildir. Videobanta kaydedilen analog görüntüler herhangi bir kimyasal işlem görmeden doğrudan montajda kullanılabilir ya da televizyon yayınına doğrudan verilebilir. Pelikül film montajına kıyasla analog videoda montaj daha kolay işler.

Öte yandan, analog videonun peliküle kıyasla çok ciddi bir zafiyeti vardır. Videobanta kaydedilmiş analog görüntü pelikülün görüntü kalitesine göre çok düşük seviyededir, dolayısıyla da sinema gösterimi kalite standardına yaklaşamaz. Analog video televizyon yayını için icat edilmiş bir yan ürün olduğundan yayın kalite standardı olarak televizyon yayını esas alınmıştır.

Pelikülden analog videoya geçiş sürecinde belgeselcilerin görmedikleri şey nedir, bu süreçte ne yapmışlardır? Yani, bu süreci “belgeselcilerin görmedikleri şey, yaptıkları şeydir” ifadesi içinden okursak neyle karşılaşırız? Sinematografik dil ve bu dili üreten yerleşik görsel-işitsel rejimler tarihsel olarak pelikül ve sinema kamerası ortamında geliştirilir. Görsel-işitsel rejimler ile çekilen görüntüler yine yerleşik sinematografik ilkelerle montajlanır. Pelikülün eriştiği görüntü kalitesi büyük perdeye yansıtılır ve sinema salonunun karartılmış kamusal ortamında seyircisini büyüler. Pelikül, sembolik anlamda, sinematografik olarak kurulan bu dünyanın tümüne birden karşılık gelir. Öte yanda, analog video, yukarıda belirttiğim gibi, televizyon yayıncılığı için icat edilmiş, televizyonun kesintisiz, yüksek ritimli, anıdalığa dayalı yayın anlayışını destekler biçimde tasarlanmış, üretilmiştir. Analog videonun elektronik imgeleri pelikülün kimyasındaki yüksek görüntü kalitesine doğası gereği sahip değildir. Buna rağmen, belgeselciler pelikülde öğrendikleri sinematografik anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimleri analog video ortamında aynen uygulamakta ısrar ederler. Bu anlamda, belgesel sinemacılar televizyon yayıncılığı için üretilmiş analog videonun ekonomisinden fayda sağlarken onun ihtiva ettiği ve sunduğu televizüel estetiği görmezler ya da görmezden gelirler. Sinematografik estetiği, olamayacağı halde, televizüel ortamda ve televizüel üretim aygıtları kullanarak sürdürmek konusunda muhafazakâr bir tutum içine girerler.

Pelikülün büyük görüntüsüne, bu görüntünün kalitesine ve büyüleyici etkisine olan bağlılıkları sinema yapma arzularından kaynaklanır. Sinematografik dünyaya besledikleri büyük arzu içinde analog videonun sunduğu alternatif estetik alan olan ‘videografik estetiği’ de—bu sefer, televizüel estetikten farklı olarak ikinci avangart dalga içinde video sanatının analog döneminde icat edilen estetik alanı kastediyorum—görmezler ya da göremezler. Belgeselcilerin yaptıkları şey, analog videonun doğasının yetersiz olduğunu bile bile, analog videodan sinema yapmaya kalkışmaktır.

Sinemaya büyük bir arzuyla bağlı belgesel sinemacılar için hem sanatsal hem kültürel alanda daha aşağı görülen televizyon yayınına (televizüel anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimlerine) yaklaşmak demek, zaten film deyince akla gelmeyen bir sinema türünün yönetmenleri, yapımcıları olarak tamamen sinemadan kopmaları demektir. Film deyince akla gelmeyen sinema olma paradoksundan kaçındıkça, belgeselciler giderek belgeselin diğer paradoksları içinde kaybolurlar. Yani, analog videonun televizüel kapasiteleri içinde belgesel ürettikçe, belgeselin estetik bir edimden çok etik bir edimle yapılma halinin içine çekilirler. Seyirci de giderek artan biçimde belgeselciyi bir sanatçıdan (sinemacıdan) çok saygın bir bilim insanı, iyi bir araştırmacı—dar anlamda bir tarihyazıcı—gibi görmeye başlar.

1980’lerde Türkiye’de üretilen belgeseller büyük oranda analog video olarak üretilir. 1990’ların ikinci yarısında beliren dijitalleşme eğilimi 2000’li yıllarda hızlanarak yayılır. Önce bir geçiş aşaması yaşanır. Videobantlar üzerine kaydedilen analog sinyaller yerlerini yine videobantlar üzerine dijital verinin kaydedilmesine bırakırlar. Dijital8, MiniDV, DV, DVCPro, DVCam gibi ara formatlar belirir. Sonrasında, günümüzde olduğu gibi, dijital olarak üretilen görüntü ve ses verileri doğrudan sabit disk sürücülere veya kartlara kaydedilir. Dijital veri olarak üretilmiş görüntü ve seslerin kurgulanmasında ise doğrusal olmayan dijital kurgu üniteleri (*NLE-Non-linear Editing Suite*) kullanılır. Böylelikle dijital veri hiç ortam ve kodlama değişikliğine uğramadan—yani hiç veri kaybı yaşamadan—kurgulanabilir.

Ortamsal dijitalleşmenin tamamlanmasıyla iki temel olgu ortaya çıkar. İlk olarak, belgesel film üretim sürecinde görüntü ve ses materyali tamamen dijital veriye dönüşür. Artık dijital olarak sabit sürücülere veya kartlara kaydedilen görsel-işitsel materyal çekim esnasında veya sonrasında denetlenip kullanılabilir, herhangi bir kayba uğramadan dijital kurgu ünitesinin sabit sürücülerine aktarılabilir. Dijital ortamın işleyiş biçimiyle görsel-işitsel veriye erişim doğrudan yapılır. Görsel-işitsel veriye anında erişebilme olanağı kurguda harcanan emek açısından zaman kazandırırken, kolaylıklar da sunar. İkinci olaraksa analog videonun temel açmazı aşılır: Görsel-işitsel materyalin kalitesi pelikülün kalite standardını yakalar, hatta zamanla aşar.

Sonuç olarak görsel-işitsel materyalin dijital veriye dönüşmesiyle temelde değişen şey bu materyalin üretildiği, kaydedildiği, saklandığı ve işlendiği ortamın

da tümüyle dijital olması, yani ortamsal dijitalleşmenin tamamlanmasıdır. Sinemanın peliküle dayalı görsel-işitsel kalite normu temel teknik belirleyiciliğini korurken, sinematografik görsel-işitsel rejimler çekimde ve montajda hâlen temel konvansiyonlar olarak işler. Ortamsal dijitalleşmede pelikülün kalite standardına erişilmesiyle belgesel sinemacılar yeniden sinematografik dünyanın olanaklarına kavuşur, sinematografik anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimleri üretebilir olurlar. Tam bu noktada yanıt vermeyeceğimiz açık bir soru soralım: Peki, ortamsal dijitalleşmenin tümüyle gerçekleşmesi (ve sonrasında gelişmeyi sürdürmesi) içinde belgeselciler sinema yapma arzularını ne kadar gerçekleştirebilirler?

Ortamsal dijitalleşme üzerinden belgeselde üretim ilişkilerine baktığımızdaysa yerleşik belgesel üretiminden farklı, radikal bir değişiklik olmadığını görürüz. Hâlen sinematografik üretim anlayışı ve işbölümü geçerliliğini korur. Yani sinematografik bir anlayışla film üretim sürecindeki işbölümünde kullanılan iş tanımlarıyla belli unvanlara (yönetmen, görüntü yönetmeni, sesçi, kurgucu, vb) sahip kişilerin unvanları ve iş tanımları aynı kalırken bu kişiler işlerini dijital ortamda ve dijital aygıtlarla yapmaya başlarlar. Tabii burada, ortamın değişmesiyle, üretim sürecinde görev alan herkesin dijital ortama dair bilgilenmesi, görgülenmesi gerekmiştir. Bu sürece dâhil olamayanlar veya direnenlerse zaman içinde tamamen dijital hâle gelen belgesel üretim dünyasının dışında kalırlar.

Ortamsal dijitalleşme içinde geçerliliğini koruyan sinematografik üretim ilişkileri ve işbölümündeki hiyerarşi ve güç dengesi de geçerliliğini korur. Bununla birlikte, ortamsal dijitalleşme ile belgesel üretim ilişkilerinde her şey aynı kalmış, işbölümünde yeni hiçbir şey ortaya çıkmamıştır da denemez. Örneğin, dijital verinin niceliğinin artması ve teknik karmaşıklığının yükselmesi ile “dijital veri yönetimi” gibi bir iş tanımı ortaya çıkar. Bu aslında yepyeni bir iş sayılamaz çünkü geçmişte analog görsel-işitsel materyal için de geçerli olan bir veri yönetimi işi vardı. Söz konusu iş yönetmen yardımcısının ve kurgu asistanının geniş iş tanımı altındaki iş kalemlerinden yalnızca biriydi. Öte yandan işin kapsamı bugünkü kadar teknik karmaşıklığa sahip değildi. Bugünse, belgesel filmin yapım öncesi planlamasında hesaba katılarak ekibe dâhil edilen dijital veri yöneticisi, çekim sürecinde görev alan ve yapım sonrası aşamada dijital görsel-işitsel materyalin kurgu ünitesinde sağlıklı biçimde kullanılabilir hâle gelmesinden sorumlu olan kişidir. Bundan hareketle, hızla gelişen dijital teknoloji ve giderek artan dijital görsel-işitsel materyal kalitesinin de bir sonucu olarak, üretim süreci ve ilişkileri büyük oranda aynı kalsa da, ortamsal dijitalleşme içinde (belgesel) film üretimindeki işbölümünde kişi sayısının ve teknik bilgi gerekliliğinin arttığı, yapılan işlerin karmaşıklaştığı söylenebilir.<sup>9</sup>

Ortamsal dijitalleşme içinde, klasik anlatı yapısı ve var olan belgesel türleri aynı biçimde sürdürülürken görsel-işitsel rejim zorlanmaz, ciddi bir yenilikçilik arayışına

<sup>9</sup> Burada bir başka tespit de şu olabilir: Ortamsal dijitalleşme, üretim sürecinde ve ilişkilerinde zamana dair bir tasarruf iması taşısa da bu gerçekleşmez. Bunun büyük oranda sebebi, sinematografik üretim ilişkileri ve anlayışının sorgusuz sualsiz muhafaza edilmesidir.

girişilmez. Klasik anlatı yapısı içinde doğrusal olarak işleyen belgesel filmler analog ortamda nasıl üretiliyorsa, dijital ortamda da aynı biçimde ve anlayışta üretilirler. Diğer bir deyişle çekim ve kurgu anlayışı muhafaza edilir. Çekimlerde sinematografik kompozisyon kurallarına uyulur, belgesel anlatısı açılış sahnesinden final sahnesine doğrusal biçimde kurgulanmaya devam edilir. Çekim ve kurguda kullanılan dijital kamera ve kurgu ünitelerinin sağladığı bazı yeni olanaklar beraberinde geçiş, efekt gibi görüntü işleme alanlarında alternatifler sunar, kolaylık ve hız sağlar. Bunun sonucu olarak, ortamsal dijitalleşme ile video geçişler ve efektlerin arttığı, gelişkin hale geldiği bir anlayışa yer açılır. Bunun dışında görsel-işitsel rejimlerde radikal bir değişiklik görülmez. Yani temel kompozisyon ve görüntü-ses tasarımı üzerine geliştirilmiş sinematografik normlar bir tür video geçiş/efekt zenginleşmesi olanağıyla birlikte sürdürülür.

Belgesellerin sinema salonlarına dağıtımını analog ortamda film bobinleri ile yapılırken, ortamsal dijitalleşme ile DCP (*Digital Cinema Package*) denilen özel sabit sürücü üniteleri kullanılır hale gelir. Filmin kaydedildiği ortam hem küçülmüş hem de zarar görme riski azalmıştır. Dağıtımın yapıldığı sinema salonundaki projeksiyon makinasının yerini dijital projeksiyon aygıtı alırken, salondaki seyirci için belgeseli seyretme biçimi açısından değişen bir şey olmaz.

Televizyon için üretilen belgesellerse analog ortamda radyo dalgalarına bindirilmiş olarak havadan yayınlanmaktayken, bugün dijital karasal yayına ya uydudan ya da kablo üzerinden erişilebilir. Ev konforunda televizyonda belgesel seyreden seyirci dijitalleşme ile daha kaliteli bir yayına kavuşur. Daha önemlisi, dijital televizyon kanallarında, doğrusal yayın akışının yanı sıra, istediği zaman istediği içeriği izleyebildiği bir seyir biçimine de sahip olur. Talep üzerine video yayını yapan dijital platformlarda sunulan belgeselleri artık istediği zaman, istediği kadar seyredebilir.

Özetleyecek olursak, dijitalleşme birçok yeni olanak barındırır da, belgesel sinemacıların çok büyük bir kısmı muhafazakâr bir tutumla onu yalnızca ortamsal bir değişim olarak görür. Dijitalleşmenin ortamsal olarak pelikülün sunduğu görsel kaliteyi sağlamasını esas gelişme olarak değerlendirir. Sinemanın teknik olarak yüksek görüntü kalite standardına dayalı büyüleyici dünyası içinde belgeseller üretebilmek adına, sinematografik anlatı yapılarını olduğu gibi muhafaza etmeye yönelir. Öbür yandan ortamsal dijitalleşme içinde sinematografik üretim ilişkileri ve işbölümündeki hiyerarşi ve güç dengesi olduğu gibi korunur. Yalnızca, minör bir fark olarak, ortamsal dijitalleşme ile işbölümündeki özelleşme derinleşir, kişi sayısı artar, yapılan işler görece karmaşık hale gelir. Ortamsal dijitalleşme içinde sinematografik anlatı yapıları olduğu gibi korunurken, özellikle dijital efektlerin yoğun kullanımı ile ortaya çıkan görsel-işitsel rejimlere dayalı bir sinematografik anlayış belgeselde de karşılık bulur. Yani temel kompozisyon ve görüntü-ses tasarımı üzerine geliştirilmiş sinematografik normların video efektlerle zenginleştirilmesiyle

ortaya çıkan dijital sinematografik dil yaygınlaşır. Belgesel sinema seyircisi için ortamsal dijitalleşme sonrası sinema salonunda belgesel film seyretme biçimine dair herhangi bir değişiklik olmazken, ev ortamında dijital platformlarda sunulan belgeselleri seyreden TV seyircisi, belgeselleri artık televizyon yayın akışı dışında istediği zaman, istediği kadar seyredebilir...

Sonuç olarak ortamsal dijitalleşme sürecine belgesel sinemanın paradokslarından oluşan bağlamsal çerçeve içinden baktığımızda, belgesel üretiminde herhangi bir majör değişiklik olmadığını görürüz. Oluşan minör farklarsa pelikül üzerinde geliştirilen sinematografik dilin dijital olanaklarla genişletilmesidir. Belgesel sinemaya dair temel paradokslar varlıklarını olduğu gibi korurlar. Şimdi yapısal dijitalleşme sürecinde Türkiye’de neden çok az etkileşimli belgesel üretildiğini açıklamayı deneyelim.

## 5. YAPISAL DİJİTALLEŞME SÜRECİNDE TÜRKİYE’DE ETKİLEŞİMLİ BELGESEL ÜRETİMİNİN AZLIĞI

Belgesel üretiminde “yapısal dijitalleşme” dijital ortam ve aygıtların sunduğu özgün olanaklar içinden, bazı belgeselcilerin (ya da farklı disiplinlerden sanatçıların, tasarımcıların, uzmanların) yerleşik sinematografik/televizüel anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimler dışına çıkarak dijital ortama özgü yeni belgesel anlatı tarzları geliştirmeleri ve üretmeleri ile açığa çıkar. Yukarıda da belirttiğim gibi, John Ellis tarafından “teknolojik fırsatçı” olarak nitelenen bu belgeselci tipi, ya yerleşik sinematografik/televizüel anlatı yapıları ve görsel işitsel rejimler ele aldığı meseleyi dışa vurmasında yetersiz kaldığı için ya da dijital ortamın sunduğu farklı olanaklardan yararlanarak biçimsel arayışlarla yeni bir belgesel ifade tarzı icat etmek istediği için bunu yapar.

Bu tür yaklaşımlarla yapısal dijitalleşme içinde üretilen dijital belgeseller arasında en çok karşılaşılan türler şöyle sıralanabilir: 360 derece belgesel, sanal gerçeklik belgeseli (*VR documentary*), artırılmış gerçeklik belgeseli (*AR documentary*), veri tabanı belgeseli (*database documentary*), web belgeseli (*webdoc* veya *web documentary*), ortamlar arası geçişken belgesel (*crossmedia documentary*), imeceli belgesel<sup>10</sup> (*collab-doc*), belge(sel)-oyun (*docu-game*). Bunların yanı sıra birçok başka adlandırma ile karşılaşmak da mümkün.<sup>11</sup>

Dijital belgesel türleri, belgesel alanını genişletirken önemli bir farkla öne çıkarlar. Bu belgeseller ne sinema salonu perdesi ne de televizyon ekranı için tasarlanmışlardır. Yani, sinematografik ve televizüel anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimlerden yararlansalar da esasen bu ortamlara ait anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimler ile sınırlandırılmazlar. Tam tersine, sinema ve televizyonun dışında<sup>12</sup>

10 İngilizce *collab-doc* adlandırmasının Türkçesi olarak “imeceli belgesel” önerisinden dolayı Oktay Özel’e teşekkür ederim.

11 Dijital etkileşimli belgeseller genellikle yapımlarında kullanılan teknikle adlandırılırlar. Bu anlamda, en geniş listeye, MIT’de kurulmuş Open Documentary Lab tarafından tasarlanmış “docubase” veritabanının projeler sekmesi altındaki <<https://docubase.mit.edu/project/>> filtrelerden teknikleri (*TECHNIQUES*) seçerek ulaşabilirsiniz.

12 Bir üst paragrafta yaptığım tanımda, “akıllı televizyonun yanı sıra” ifadesi ile çalıştığım düşünülebilir. Akıllı televizyon kullanımının, kendi akıllı kumandası veya klavye/fare aracılığıyla, televizyondan çok bilgisayar kullanımına yakın olduğunu burada hatırlamalıyız.

işlemek üzere tasarlandıklarından esasen dijital ortama özgü anlatı yapıları ve görsel-işitsel rejimlerle işlerler. Böylelikle söz konusu dijital belgeseller, belgeseli sinemanın ve televizyonun ötesinde dijital ortama taşıyarak belgesele yeni bir alan açarlar. Buna ek olarak, 2000’li yıllara dek analog teknolojilerin kavranmasına dayalı, daha çok sinematografik, daha az oranda televizüel belgesellerin okunması üzerinden oluşturulmuş belgesel kuramını da genişlemeye zorlarlar (Hight, 2008). Artık belgesel kuramı algoritma, yazılım, veri tabanı, ara yüz, etkileşim gibi terimleri de kapsamına almak; analog teknolojilere dayalı belgesel kuramının temelini oluşturan “temsil, tür, metinsellik ve müelliflik” gibi meseleleri yeniden gözden geçirmek durumundadır (Nash, 2022). Yapısal dijitalleşme içinde tasarlanan bu belgeseller üzerinden oluşacak kuramsal genişleme içinde, Nash’in (2022) belirttiği gibi, “gerçeklikle, seyirciyle—ki artık kullanıcı-oyuncu olarak adlandırılıyor—teknolojiler, belgeselciler ve söylemler arasındaki ilişkilerde oluşan kaymalar” dikkate alınmalıdır. Sonuç olarak, yirmi birinci yüzyılda yapısal dijitalleşmeyle belgeselde dijital ortamın ve üretim aygıtlarının devreye girmesi, analog ortam üzerinden oluşturulmuş kuramsal anlayışın ve pratik uygulamaların gözden geçirilmesini ve yeniden tanımlanmasını gerektiriyor (Hudson & Zimmermann, 2015).

Başlangıçta belirttiğim gibi, bu yeni dijital belgesel türlerinin hepsini birden ele almak tartışmayı fazlasıyla karmaşıklaştıracağı için bu yazının kapsamı, internet üzerinden yayınlanan; akıllı televizyonun yanı sıra bilgisayar, tablet ve cep telefonu ekranlarında işleyen; doğrusal olmayan anlatı yapısına sahip etkileşimli belgesel türüyle sınırlı tutulacaktır. Bu sınırlandırma içinde, yapısal dijitalleşme sürecinde Türkiye’de etkileşimli belgesel üretiminin neden kısıtlı kaldığını ortaya koyabilmek için önce etkileşimli belgesellerin ortak paydasını oluşturan temel unsurları sıralayacağım. Ardından, Türkiye’de az sayıda üretilmiş etkileşimli belgesellerin kaliteli olanları arasından bugün halen erişilebilen iki tanesine odaklanacağım. Bunu yaparken de, incelediğim bu iki etkileşimli belgeseli belgesel sinemaya dair paradokslarla oluşan bağlamsal çerçeve içinden yeniden ele alacağım.

### **5.1. Etkileşimli Belgesel Türlerinin Ortak Paydasını Oluşturan Temel Unsurlar**

Etkileşimli belgesel türlerinin<sup>13</sup> ortak paydasını oluşturan temel unsurlar şöyle sıralanabilir:

- Etkileşimli belgeseller dijital ortamın ve üretim aygıtlarının sağladığı olanaklar esas alınarak tasarlanırlar; dijital platformlarda, internette sunulurlar.
- Dijital ortam, önceki ortamlara göre, etkileşimlilik kapasitesi açısından zamansal, mekânsal ve duyuşsal olarak çok daha güçlü ve etkindir. Bu

13 Etkileşimli belgesellerin farklı türlerine erişip inceleyebileceğiniz iki temel kaynak mevcut. Bunlardan ilki, Kanada’nın kamu yayıncılığı kurumu olan NFB’nin (*National Film Board of Canada*) resmi web sitesinin ana sayfasındaki etkileşimli (*interactive*) sekmesi altında yer alıyor <<https://www.nfb.ca/interactive/>>. İkincisi ise, MIT’de (*Massachusetts Institute of Technology*) kurulmuş olan Open Documentary Lab’ın küratörlüğünü yaptığı bir veri tabanı: “docubase” <<https://docubase.mit.edu/>>.

anlamda, “dijital etkileşimlilik” bu belgeselleri adlandıran temel özellik olarak öne çıkar.

- Etkileşimli belgeseller veri tabanı yapıları üzerinde işler. Seyirciye tercih yapma kapasitesi sunarak onu bir kullanıcı-oyuncuya dönüştüren seçenekler veri tabanı yapılarıyla mümkün olur.
- Etkileşimli belgeseller, sinematografik ve televizüel anlatı yapılarının temelini oluşturan klasik anlatı yapısının doğrusallığı dışına çıkabilirler. Dijital ortamın sunduğu olanaklar sayesinde, anlatı akışı doğrusal olmayan biçimlerde de işleyebilir.

Yukarıda sıralanan temel unsurlar etkileşimli belgeseller için olmazsa olmaz niteliktedir. Bunların yanı sıra, yapısal dijitalleşme içinde bu belgesellerin tasarım ve yapım süreci sonunda kullanıcı-oyuncu açısından daha tatminkâr olmasını sağlayacak iki unsur daha sayılabilir:

- Etkileşimli belgeseller seyircilerini kullanıcı-oyuncuya dönüştürme yönelimi içinde olduklarından oyun-dolu (*playful*) tasarlanır.
- Buraya kadar saydığımız temel unsurların kaliteli biçimde tasarlanabilmesi ve işlenmesi için etkileşimli belgesellerin üretiminde disiplinler arası bir anlayışın ve pratiğin olması gerekir.

Bu temel unsurlar, genel anlamda yapısal dijitalleşmeye, özel olarak da etkileşimli belgesellere özgüdür. Bu unsurları akılda tutarak aşağıda Türkiye’de üretilmiş kaliteli etkileşimli belgesellerden bugün hâlen erişilebilen iki örnek ele alınacaktır.

## 5.2. Türkiye’de Üretilmiş Etkileşimli Belgesellerden Örnekler

Türkiye’de 2010’lu yıllarda, etkileşimli belgesellerin yanı sıra farklı alanlarda, internet üzerinde işleyen etkileşimli projeler üretildi. Bu projelerin sayıları çok fazla olmasa da, hem içerikleri hem de etkileşim tasarımları oldukça başarılıydı. Türkiye’de üretilmiş az sayıda etkileşimli belgesel örneği içinden bugün hâlen erişilebilenler arasında yüksek kalitesiyle iki tanesi öne çıkıyor. Bunlardan biri Ümit Kıvanç’ın tasarladığı, görsel-işitsel içeriğinin tümünü kendisinin derlediği, düzenlediği ve metnini yazıp seslendirdiği *16 Ton* (2011) etkileşimli belgeseli.<sup>14</sup> Diğeri ise Florian Thalhofer ile Berke Baş’ın birlikte yönettikleri “Planet Galata” (2010) etkileşimli belgeseli.<sup>15</sup>

Etkileşimli belgesellerin yanı sıra, Türkiye’de farklı alanlarda üretilmiş etkileşimli projeler de var. Bunlardan ntvmsnbc tarafından üretilmiş “çalışma odam” (2012) projesi bir dijital gazetecilik işi olarak Pınar Kür, Fazıl Say, Mehmet Gülyüz, Bülent Ortaçgil gibi birçok sanatçının çalışma ortamlarını kentte harita üzerinde gösteren, çalışma ortamlarından fotoğraflar ve videolarla işleyen etkileşimli

14 <[http://gecetreneri.net/16ton\\_root/16ton\\_ana.html](http://gecetreneri.net/16ton_root/16ton_ana.html)> adresinden “16 Ton” etkileşimli belgesele açık biçimde erişiliyor.

15 <<http://planetgalata.com/> adresinden “Planet Galata” etkileşimli belgeseline 4,5 Avro ödeyerek erişebilirsiniz. Eğitim amaçlı kullanmak istediğinizi Florian Talhoffer’e iletirseniz ücretsiz seyir için geçici bir şifre edinebilirsiniz.

bir projeydi. Yapıldığı dönemde her ay yeni bir sanatçının çalışma ortamını sunan projeye <<http://calismaodam.ntvmsnbc.com/>> adresinden erişilebilirken, bugün erişilemiyor.

Sözlü tarih alanında, Prof. Dr. Leyla Neyzi'nin direktörlüğünde yürütülen “Türkiyeli Gençler Anlatıyor: Sözlü Tarihin Geçmişle Yüzleşme, Toplumsal Uzlaşma ve Demokratikleşmeye Katkısı” başlıklı araştırma projesiyse 2011-2012 yıllarında gerçekleştirildi. Araştırmacıların yanı sıra tasarımcı, medya üreticisi, küratör gibi farklı alanlardan üretici ve düzenleyicileri barındıran araştırma projesi gençlere odaklanıyor. Gençlerin geçmişe dair önceki kuşaklardan, medyanın ürettiği içeriklerden ve diğer kaynaklardan öğrendikleriyle geçmişi nasıl kurguladıklarını ortaya koyuyor <<https://www.gencler anlatiyor.org/hakkında.html>>. Bu etkileşimli projeye halen <<https://www.gencler anlatiyor.org/>> adresinden erişilebiliyor.

Bu yazıda, etkileşimli belgesellere odaklandığımız için yukarıda belirttiğim iki örneği şimdi daha ayrıntılı biçimde ele alalım. *16 Ton* (2011) etkileşimli belgeseli ile başlayalım.

### 5.2.1. 16 Ton (2011)

2011 yılında internette yayınlanan bu etkileşimli belgeselin tüm görsel-işitsel içeriği, bir buçuk yıla yayılan yoğun bir çalışmayla Ümit Kıvanç tarafından üretilir. Kıvanç bu durumu, *16 Ton*'un web sayfasında, “tasarım-hammaliye-metin: Ümit Kıvanç” yazarak ifade etmiş. Belgesel, insanlık tarihini gayri insani bir eylem olan madencilik üzerinden anlatırken insanlığın vardığı serbest piyasa ve özgürlük çağı söylemini tersyüz ediyor. Belgesele adını veren 16 Ton şarkıysa film boyunca çok sayıda farklı yorumu ile bağlaç ve hatırlatıcı olarak kullanılıyor. 1955 sonunda Amerika Birleşik Devletleri'nde hit olan bu parça, kömür işçisinin zor yaşamı ve fakirliği üzerine.

Kıvanç, belgeselini “masa başı” (*desktop*) filmi olarak niteliyor. Gerçekten masa başında uzun süre araştırma yaparak ve büyük ölçüde internetten bulduğu fotoğraf, resim, desen ve gravürleri hareketlendirerek titizlikle üretilmiş bir etkileşimli belgesel bu. Az sayıda ve düşük oranda orijinal hareketli görüntü de içeriyor.

Kıvanç seyircisinin filmi bir bütün olarak baştan sonra doğrusal biçimde izleyebileceği gibi, her bir bölümü ayrı ayrı da izleyebileceğini belirtiyor. Tabii ki seyirci bölümleri istediği sırayla ve istediği kadar da seyredebilir. Web sitesinde filmin metninin yanı sıra, her bir bölümün sayfasında birçok ek bilgi ve açıklama da mevcut.

*16 Ton* (2011) belgeseli, yapısal dijitalleşmenin sunduğu olanaklar içinden tasarlanmış ve internette sunulmuş olması; seyircisine etkileşim olanakları sağlaması; yapılmış uzun bir araştırma ve tasarımın bir veri tabanında saklanması sayesinde seyircisini farklı seçenekler arasında seçim yapmaya davet etmesi; seyircinin yaptığı seçimlerle kullanıcı-oyuncuya dönüşmesi; bu seçimleri yaparken



doğrusal anlatı yapısının dışına çıkabilmesi (doğrusal olmayan bir anlatı yapısını deneyimlemesi) ile tam anlamıyla bir etkileşimli belgesel.

Şimdi bu etkileşimli belgeseli, belgesel sinemaya dair paradokslarla oluşan bağlamsal çerçeve içinden değerlendirelim. Öncelikle şunun altını çizmeliyiz: *16 Ton* (2011) etkileşimli belgeseli ne sinema salonlarında ne de televizyon ortamında seyredilmek üzere tasarlanmış değil. Esasen internet üzerinden, bilgisayar, tablet veya cep telefonu ekranından seyredilmeye uygun çünkü hem anlatı yapısı hem de kullanılan görsel-işitsel rejimler yapısal olarak bu aygıtların dijital dünyasından kaynaklanıyor.<sup>16</sup> Yani, film deyince akla gelmesi çok zor. Zaten, etkileşimli belgesel yapısal dijitalleşmeye ait bir tür olduğundan, sinema ve televizyon ortamının dışında kalıyor. Bu nedenle etkileşimli bir belgesel olarak *16 Ton* (2011) ne bir belgesel film ne de televizyon belgeseli olarak görülemez. O bir dijital etkileşimli belgesel. Bu anlamda, “belgesel sinemanın ‘film’ deyince akla gelmeyen sinema olma paradoksu” bu etkileşimli belgesel için geçersiz. Bu yalnızca bu etkileşimli belgesel için değil, yukarıda saydığımız temel unsurlara sahip tüm etkileşimli belgeseller için de geçerli.

Kıvanç, gayri insanı bir iş olan madencilik üzerinden insanlık tarihini yeniden yazarken, kullanıcı-oyuncu onu bir belgeselciden çok bir tarihyazıcı olarak görebilir. Öte yandan, belgeselin seyircisine istediği bölümden başlama ve istediği sırayla seyretme olanağı, tarihyazıcılığın kronolojik, ereksel, neden-sonuç ilişkilerine bağlı, doğrusal gelişmeci anlayışıyla çelişik bir durum ortaya çıkarıyor. Bunun yanı sıra, Kıvanç’ın insanlık tarihini tersyüz ederek yeniden yazma girişimine seyircisini de dâhil ettiğini, bunu seyirciyi kullanıcı-oyuncu olmaya davet ederek yaptığını söyleyebiliriz. Bir de bunlara ek olarak, Kıvanç’ın bireysel yaklaşımını ve bireysel varlığını belgeselinin içinde dijital görsel-işitsel rejimlerle sürekli hissettirmesi nedeniyle namevcut olduğunu veya kendisini bir belgeselci olarak sildiğini söylemek çok zor.

### 5.2.2. *Planet Galata* (2010)

*Planet Galata*, 2010 yılında Florian Thalhofer ve Berke Baş’ın ortak yönetiminde yapılan, o dönem Galata Köprüsü’nde ve çevresinde çalışan ve yaşayanlara dair etkileşimli bir belgesel. Filmin yönetmenleri bu kişilerden bazılarına (restoran sahipleri Kemal, Gaffur ve Erkan; köprünün temizlik görevlileri Bayram ve Erdoğan; köprü sorumlusu Ömer gibi) yakınlaşır ve dinler <<http://korsakow.tv/projects/planet-galata/>>.

*Planet Galata*, eşzamanlı biçimde, 2010 yılında doğrusal bir belgesel olarak ARTE/ZDF’de yayınlanırken doğrusal olmayan anlatı yapısıyla üretilmiş versiyonu internette erişime açıktır. İnternetteki doğrusal olmayan, etkileşimli belgesel hali

16 Bu yapısal duruma rağmen, Ümit Kıvanç etkileşimli belgeselini on yıl sonra, sinema salonunda seyredilebilecek kadar yüksek kaliteli materyalle yeniden montajladı (ki bunun çok zahmetli ve uzun süreli emek gerektiren bir iş olduğunu belirtelim) ve doğrusal olarak seyretmesi ısrarıyla seyircisine sundu. Derinliği olmayan iki boyutlu materyale dayalı film, yüksek ritmiyle beraber dijital ortama uygunken, sinema perdesi için zor seyredilen bir film olarak karşımıza çıktı. Ben filmi bu yeni hâliyle sinema salonunda seyredirken çok yorulduğumu belirtmeliyim.

2017 yılında Thalhoffer tarafından yeniden tasarlanır. Bugün halen internette erişilebilir olan Planet Galata etkileşimli belgeseliyle angaje olabilmek için 4,5 Avro ödemek gerekiyor. Eğer eğitim amaçlı, sınıfta kullanım için belgesele erişmek istiyorsanız, Thalhoffer'den ücretsiz erişim bağlantısı talep edebilirsiniz.

Planet Galata'nın yönetmenlerinden Thalhoffer aynı zamanda doğrusal olmayan anlatı yapıları kurgulamak için üretilmiş Korsakow adlı yazılımın tasarımcılarından. Thalhoffer, Korsakow'un bir yazılım olduğu kadar doğrusal olmayan anlatılar üzerine düşünmek için bir felsefe olduğunu iddia ediyor <<http://planetgalata.com/>>. Ona göre, pelikül tabanlı sinemanın doğrusal hikâye anlatma biçimi yaşadığımız zamanların karmaşıklığı karşısında yetersiz kalıyor. Oysa dijital ortamın işleyiş mantığını kullanan Korsakow yazılımı ile dijital ortamda verilere anında ulaşabilmenin getirdiği imkândan yararlanarak doğrusal olmayan, sürekli yeniden ve farklı biçimlerde kurulabilen anlatı yapıları inşa edebilirsiniz. Thalhoffer'e göre, eğer vizyoner bir gazeteci, sanatçı, antropolog vb iseniz, doğrusal olmayan hikâye anlatma biçimine açık olmalısınız...

Planet Galata'da açılış sonrası karşınıza çıkan seçeneklerden—ki bunlar pul imgeler, sözcükler veya kısa ifadeler biçiminde olabilir—yaptığımız her seçme ile bu seçmeyle ilişkilendirilmiş sosyal karakterlere ait anlatı parçalarından rasgele birine geçiyorsunuz. Yani, yaptığımız seçmenin olası sonuçlarından yalnızca birini görebiliyorsunuz. Yeniden başladığımızda yapacağımız seçme aynı olsa da sonuç farklı olabiliyor. Sonuç olarak, Galata Köprüsü'nde ve çevresinde yaşayan ve çalışanları anlatı parçaları arasındaki olası ilişkisellikler içinde olasılıklara bağlı anlatı parçalarını birleştiriyorsunuz.

Belgeselin tasarım sürecini biraz irdelersek şunu görüyoruz: Belgeseli tasarlayanlar Galata Köprüsü'nün sosyal karakterlerine dair anlatı parçaları arasında olduğunu düşündükleri nedensel veya olumsal ilişkilere göre anlatı parçalarını yığınlar haline getirmişler. Kullanıcı-oyuncu olarak biz ise bu yığınlardan birini seçtiğimizde, yığının içindeki anlatı parçalarından herhangi biri rasgele karşımıza çıkıyor. Bu durumda, kullanıcı-oyuncu olarak belgesele yeniden başladığımızda aynı anlatı örüntüsünü bir patika olarak tekrar yürüyebilmemiz çok düşük bir olasılık. Benzer seçimler yapsak dahi büyük olasılıkla farklı anlatılardan oluşan bir patikayla karşılaşırız...

Burada seyirciyi bir kullanıcı-oyuncu olmanın da ötesinde hikâye anlatıcı olmaya zorlayan bir tutum var. Yönetmenlerin kurduğu ilişkisellikler arasında ilerlerken kullanıcı-oyuncu alışkanlıkları gereği sürekli neden-sonuç ilişkilerine dayalı bir tahminle ilerlemeye çalışırken karşısına çıkan anlatı parçasının bir öncekiyle ilişkisi nedensel olabileceği gibi olumsal da olabilir. Her iki durumda da kullanıcı-oyuncu kurduğu hikâye izleğini inşa eden kişi olarak, hikâyenin kurgusunu kendi kendine oluşturmak durumunda.

Şimdi Planet Galata etkileşimli belgeselini, belgesel sinemaya dair paradokslarla oluşan bağlamsal çerçeve içinden değerlendirelim. Bu etkileşimli belgesel sinematografik ya da televizüel bir estetikle işlemiyor. Yapılan çekimler sinematografik veya televizüel olsa dahi, bilgisayar ekranında daha çok veri tabanı yığınları içinden bir seçme ara yüzü ile karşı karşıyayız. Yani, bu etkileşimli belgesel yapısal dijitalleşme içinde belgeselde üretilen bir dijital estetiğe sahip. Etik olarak, yönetmenler bir hikâye anlatıcısından çok bir “bağlam sağlayıcı” pozisyonunu tercih ediyorlar (Daniel, 2012). Sağladıkları dijital teknolojinin olanaklarını kullanarak oluşturulmuş anlatı yığınlarının doğrusal olmayan işleyişi bağlamında, kullanıcı-oyuncu anlatıyı inşa etmenin etik sorumluluğunu yüklenmek, en azından yönetmenlerle paylaşmak durumunda kalıyor. Thalhoffer’in önemli iddialarından biri de, doğrusal olmayan işleyişe sahip etkileşimliliğin belgeselciyi seyircisine belli bir bakış açısı dayatmaktan özgürleştireceği (aktaran Aston ve Gaudenzi, 2012). Sonuç olarak, belgeselin estetik bir edimden çok etik bir edim olarak görülmesi paradoksu, bu etkileşimli belgesel özelinde bambaşka bir hâl alıyor. Planet Galata yeni oluşan dijital estetik içinde işlerken, etik yükümlülük belgeselci ile kullanıcı-oyuncu arasından yeniden düzenleniyor.

Belgeselcinin nesnel gerçeği üretmek adına belgeselinden kendini silmesi paradoksu da geçersizleşiyor. Bir kere, Planet Galata sosyal karakterlerin bireysel dünyalarına yaklaştığı ve onların Galata Köprüsü’ndeki yaşamlarına dair anlatıları dinleyip derlediği için, nesnel bir gerçekliğin peşine düşmekle hiç ilgilenmiyor. Öte yandan belgeselciler olabildiğince geri çekilerek olası gerçekliklerin çoğaltılması işini kullanıcı-oyuncuya devrediyorlar.

Sinema ve televizyon sonrası yapısal dijitalleşme ile belgesel üretiminin alabileceği biçimlerden biri olarak Planet Galata etkileşimli belgeseline film dememiz mümkün değil. Ne bir belgesel film ne de bir televizyon belgeseli. Tam bir dijital etkileşimli belgesel. Seyircinin kullanıcı-oyuncuya dönüştüğü bu belgeselde belgeselci, ne sinematografik/televizüel anlamda bir yönetmen, ne bilim insanı gibi davranan bir sanatçı, ne de bir tarih yazıcı. Galata Köprüsü’nde ve çevresinde yaşayan ve çalışanların anlatılarını tarihi olarak kayıt altına almış; bunlardan kurulacak hikâyeleri ise kullanıcı-oyuncularına bırakmış bir dijital belgeselci.

## SONUÇ

Bu yazıda bakış açımı dijitalleşmenin belgesel sinemacılara ve seyircilere sağladığı olanakları anlamak, dijitalleşmeyle belgesel üretiminde/tüketiminde yaşanan değişimi kavramak üzerine oluşturmaya çalıştım. Bunu yaparken, belgesel üretiminde yaşanan sıkıntıları maddi destek eksikliği, kurumsallaşma zafiyeti ve telif hakları sorunları eksenlerinde sürdüren tartışmaların dışına çıkmaya gayret ettim. Bu gerekçeler belgesel üretmek yaşamını idame ettirmek isteyen belgeselciler için haklı gerekçeler. Ben, bunlara ek olarak, tarihsel süreçte belgeselin gelişimi içinde ortaya çıkan paradokslarla oluşan bağlamsal çerçeve içinden dijitalleşme sürecinde

belgesel üretimini/tüketimini, özellikle de Türkiye’deki etkileşimli belgeselin kısıtlı üretimini tartışmaya açmak istedim.

Yukarıda yaptığım tespitler ve tartışmalar, Türkiye’de belgesel üretiminde yaşanan dijitalleşme sürecinin genel resmini çizmek olarak görülebilir. Esas derdim, bu meseleye tarihsel ardışıklığa bağlı neden-sonuç belirlenimindeki doğrusal gelişmeci bir anlayışın dışına çıkarak bakabilmektir. Buna ek olarak, Türkiye’de ve dünyada belgesel üretiminde dijitalleşmenin iki farklı biçimini olduğunu fark ettim. Bu tespitle beraber, hem belgeselcilerin hem seyircilerin çoğunluğunun ortamsal dijitalleşmenin yapısal dijitalleşmeyi belirlediğine dair (sorgulamadan kabul ettikleri) bir kanaat eğilimi içinde olduklarını fark ettim. Öncelikle bu belirlenim ilişkisindeki soruna dikkat çekmek ve bunun mantıksal bir geçerliliği olamayacağını göstermek istedim. Burada bu iki dijitalleşme biçimini bir arada okumanın bizi nereye götüreceğini görmek ise bu yazının temel ereklerinden biriydi.

Sonuç olarak, şu netleşti ki ortamsal dijitalleşme, tarihsel olarak belgeselin gelişimi içinde oluşan paradoksları yeniden üretmenin ötesine geçemiyor. Yalnızca belgesel üretiminde/tüketiminde minör farklar, yenilikler ortaya çıkarıyor. Öte yandan, yapısal dijitalleşme sürecinde ortaya çıkan majör farklılıklardan söz edebiliyoruz. Yapısal dijitalleşme öncelikle belgeselin sinema ve televizyon sonrası biçimlerine ve biçemlerine işaret ediyor. Yapısal dijitalleşme içinden çıkan yeni belgesel türleri ile belgeselin alanı genişliyor. Bu genişleme belgeselcilerin ve seyircilerin yeni pozisyonlar, bakış açıları ve zihin yapıları içine gireceğini (girmek zorunda kalacaklarını) bize gösteriyor.

Peki, ilk başta sorduğumuz somut soruya ne yanıt vereceğiz? Soruyu hatırlayalım: Yapısal dijitalleşme sürecinde ortaya çıkan etkileşimli belgesel türünde belgeseller Türkiye’de neden çok az üretiliyor? Bu soruya somut bir yanıt vermek için bu yazı giriş niteliğinde. Öte yanda, belirginleşmeye başlayan nedenler var. İlk olarak, Türkiye’de belgeselciler/seyirciler hâlen öncelikle sinematografik anlayışla belgesel film, bunu yapamazsa da televizyon belgeseli üretme eğilimi içindeler. Bunları üretememenin sıkıntılarını yaşamakla beraber neden hâlen bunları üretmekte ısrar ettikleri tartışmasınaysa hiç yaşanmıyorlar. Yani Türkiye belgeselciler topluluğu belgeseli muhafazakâr bir sinematografik anlayış içinden görüyor, üretiyor ve tartışıyor. Bu bağlamda belgesel üretiminin güncel biçimleri üzerine geniş bir tartışmaya ihtiyaç var. Bu tartışmanın belgeselcileri, belgesel seyircilerini, belgesel üzerine eleştirel/akademik üretim yapanları, belgesel eğitimi verenleri, yani bu işle ilgili herkesi içine alacak genişlikte ve katılımıla yapılması gerekiyor...

**KAYNAKÇA**

- Althusser, L. B. (2007). *Kapital'i okumak*. İthaki Yayınları.
- Aston, J., & Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: Setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139.
- Best, S. &. (2009). Surface reading: An introduction. *Representations*, 108(1), 1-21.
- Bewes, T. (2010). Reading with the grain: A new world in literary criticism. *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 21(3), 1-33.
- Çelikcan, P. (2020). Türkiye'de belgesel sinemanın kısa bir tarihçesi. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 529-542.
- Daniel, S. (2012). On Politics and Aesthetics: A Case Study of 'Public Secrets' and 'Blood Sugar'. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 215-227.
- Ellis, J. (1993). *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*. London & New York: Routledge.
- Ellis, J. (2012). *Documentary: Witness and Self-revelation*. London & New York: Routledge.
- Erkılıç, H. (2015). Türkiye'de Belgesel Sinema Literatürü Üzerine: Belge Film'den Belgesel. *siniecine*, 6(2), 107-116.
- Hight, C. (2008). The field of digital documentary: a challenge to documentary theorists. *Studies in Documentary Film*, 2(1), 3-7. doi:<https://doi.org/10.1386/sdf.2.1.3/2>
- Hudson, D., & Zimmermann, P. R. (2015). *Thinking through digital media*. Palgrave Macmillan.
- Jameson, F. (2011). *Siyasal Bilinçdişi*. Ayrıntı Yayınları.
- Nash, K. (2022). *Interactive documentary: Thoery and debate*. Routledge.
- Nichols, B. (2011). *Belgesel Sinemaya Giriş*. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Young, R. J. (2017). Rereading the symptomatic reading. N. (. Nesbitt içinde, *The Concept in Crisis: Reading Captial Today* (s. 35-48). Durham and London.

# SİNEMETRİYİ TÜRK SİNEMA TARİHİ BAĞLAMINDA YENİDEN ELE ALMAK: ÖLÇÜM YÖNTEMİ ÜZERİNE GÖRÜŞLER

Serkan Şavk<sup>1</sup>

## GİRİŞ

Bu yazının konusunu, literatürde stilometri ve film üslubunun istatistiksel analizi gibi isimlerle de bilinen ve filmlerin üslup özelliklerini sayısal veriler yoluyla anlamaya ve açıklamaya çalışan sinemetri oluşturmaktadır.<sup>2</sup> Çok katmanlı ve sofistike bir hikâye anlatım mecrası olan sinemayı, sayısal veriler yoluyla anlamaya ve açıklamaya çalışmak birçok araştırmacının tereddütle yaklaştığı bir çabadır. Sinema tarihçilerinin tepkileri, derin bir kuşkuculuk, görmezden gelme ya da reddetme gibi olumsuzlayıcı bir öze sahiptir. Ancak zengin imkânlar içeren sinemetriyle daha sağlıklı bir ilişki kurmak için yaklaşımın kendi epistemolojik değerini anlamak gerekmektedir. Tom Gunning (2014), sinemetri konusunda kuşkuculukla merak arasında bir denge kurmak için sayıların sinema tarihindeki rolüne bakmayı önermektedir. Ona göre, sinemanın sayısal olmaktan ziyade metinsel olduğunu varsaymak sorunlu bir yaklaşımdır. Filmler belli oranda metin içermekle birlikte ne metinsel ne de sayısaldir. Filmler görseldir. Bununla beraber sinema tarihinin en başından itibaren sinemayla sayılar birbiriyle doğrudan ilintili olmuştur. Öyle ki “ilk filmler” birer filminden ziyade belli sayıda fotoğraf olarak sunulmuş ve tartışılmıştır. Gunning’in bu uyarıları bize şunu hatırlatmaktadır: Sayılar ve filmler birbirinin düşmanı değildir. Sayılara başvurmak, filmleri anlamının yollarından biridir. Ne diğer yöntemlere daha üstündür ne de onların yanında değersizdir.

Sinemetrik yöntemin kurucusunun Avustralyalı sinema tarihçisi Barry Salt olduğu kabul edilir. Salt, “betimleyici/analitik bir araç olarak ortalama çekim uzunlukları değerine” ilk olarak 1974 tarihli bir makalesinde odaklanmıştır

1 İzmir Ekonomi Üniversitesi, Sinema ve Dijital Medya Bölümü, serkan.savk@izmirekonomi.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3926-8384

2 Yazıda, TÜBİTAK tarafından desteklenen 121K697 numaralı “Türk Sinema Tarihine Veriye Dayalı, Dijital ve Açık Bir Yaklaşım: Yeşilçam Filmlerinin Üslup Özelliklerinin İncelenmesi” (DOYeşilçam) başlıklı araştırma projesinden hareket edilmektedir.

(Bordwell, t.y.; Salt, 1974). Aslında alanyazına baktığımızda, Salt'tan önce sinemetrik yöntemin erken örneklerinin sessiz sinema döneminin son yıllarına kadar geriye gittiğini görmekteyiz. Georg Otto Stindt (1926) Alman ve Amerikan filmlerinin çekim uzunluklarını analiz ettiği çalışmayla yaklaşımın bugüne kadar tespit edilen ilk örneğini vermiştir (Thompson, 2005). Elias Boudinot Stockton ve Herbert Birett da Salt'tan önce sinemetrik analizler yapmışlardır (Salt, 2009). Ancak bu erken örnekler rağmen, 1970'lerden itibaren artan yoğunluktaki analizleri ve yıllar içinde oluşturduğu veri setiyle Salt, sinemetrinin dikkate değer ve özgün bir yöntem olduğunu kanıtlayan isim olmuştur. Sinemetri alanındaki çalışmalarını daha sonra *Film Style and Technology* (Salt, 2009) kitabında toplayarak film üslubunun tarihsel evrimine ilişkin bir makro anlatı ortaya çıkaran araştırmacı, aşağıda ele alacağımız üzere yürüttüğü yöntem tartışmaları ve girdiği polemiklerle de yöntemin olgunlaşmasına büyük katkı yapmıştır.

Yöntemsel olarak sinemetri, bir filmin ortalama çekim uzunluğunun (OÇU. İng. average shot length) hesaplanmasına dayalıdır. OÇU, “açılış ve kapanış jenerikleri hariç olmak üzere bir filmin süresinin, arayazılar dahil toplam çekim sayısına bölünmesi” (Salt, 2009) yoluyla hesaplanır. OÇU'nun bu şekilde hesaplanması oldukça hızlı ve pratiktir. Nitekim, yetkin bir araştırmacı, filmdeki çekimleri filmi gerçek zamanlı değil hızlandırılmış olarak izlediğinde bile hatasız şekilde sayabilir ve böylece OÇU hesaplaması filmin toplam süresinden daha kısa sürede elde edilebilir. Bununla beraber OÇU, önemli yetersizlikleri bulunan bir veri türüdür. David Bordwell bu yetersizliği şu şekilde özetlemektedir:

On dakikalık tek bir çekimden ve 800 kısa çekimden oluşan bir film daha az ama yaklaşık olarak eşit sayıda çekim içeren bir filmle aynı OÇU'ya sahip olabilir. Merkezi eğilimi gösteren tipik değer [İng. mode] ve ortanca [İng. median] gibi ölçümler daha ince ayrımlar yapmamıza izin vermektedir (Bordwell, 2006).

Benzer bir itirazı dile getiren Nick Redfern (2012a, 2012b) ise tek başına ortalama ya da ortanca değer film üslubunun analizi için yeterli olamayacağını ve bir filmin çekim uzunlukları arasındaki aykırı değerlerin (İng. outlier) nasıl ele alınması gerektiğini sorgulayarak çekim uzunluğu dağılımını çeşitli istatistiksel yöntemlerle incelediği denemeler yapmıştır. Filmin çekim uzunluğu dağılımı, her bir çekimin uzunluğunun tekil olarak ölçülmesiyle elde edilir. Örneğin bir filmde 500 çekim yer alıyorsa, bu çekimlerin her birinin tek tek tespit edilip ölçülmesi gerekmektedir. Bu ölçüm yöntemi, film süresinin çekim sayısına bölündüğü basit OÇU hesaplamasına göre daha karmaşık ve emek yoğun bir çalışmayı gerektirir. Aradaki farklılık, basit hesaplamada çekimin ayırd edilmesi yeterliyken çekim dağılımı ölçümünde her bir çekimin başlangıç ve bitiş anının belirlenmesi gerekliliğinden kaynaklanmaktadır. Ayrıca, çekim uzunluklarının hesaplanmasında, analog ve dijital teknolojiler arasında azımsanmayacak farklar bulunmakta, örneğin doğrusal olmayan dijital kurgu programlarıyla yapılan ölçümler analog kurgu masalarıyla yapılanlara göre daha detaylı sonuç vermektedir (Salt, 2006).

Salt'ın çalışmalarından sonra sinemetrinin tarihindeki ikinci büyük atılım, 2005 yılında Yuri Tsivian'ın öncülüğünde Şikago Üniversitesi'nde yürütülmeye başlanan Cinematics projesidir. Söz konusu proje, başlıca üç sebepten ötürü yaklaşıma yaygınlık kazandırarak araştırmacıların dikkatini bu konuya çekmiştir.<sup>3</sup> Birincisi, proje kapsamında basit, kullanıcı dostu ve hemen her bilgisayarda çalışan bir ölçüm programı geliştirilmiştir. Bu sayede kullanıcılar, bilgisayarlarında görüntüledikleri her filmi ölçümleyebilmektedirler. İkincisi, proje kapsamında açık bir veri tabanı geliştirilmiştir. Cinematics aracı ile yapılan ölçümler veri tabanına yüklenmekte, böylece ortaya tüm dünyadan kullanıcıların katkılarıyla oluşan devasa bir veri seti çıkmaktadır.<sup>4</sup> Üçüncüsü, ölçüm aracı ve veri tabanı sayesinde Cinematics projesi, çekim uzunluğu ölçüm sürecinin tamamen dijital iş akışına geçmesini sağlamıştır.

Bu yazıda, kısa adı DOYeşilçam olan "Türk Sinema Tarihine Veriye Dayalı, Dijital ve Açık Bir Yaklaşım: Yeşilçam Filmlerinin Üslup Özelliklerinin İncelenmesi" başlıklı araştırma projesinde kullanılan ölçüm yöntemine odaklanılmaktadır. Projede, dijital yöntem ve araçlar kullanılarak Yeşilçam filmlerinin üslup özelliklerine ilişkin boylamsal bir veri seti üretilmektedir. Daha sonra bu veri seti, istatistiksel yöntemlerle analiz edilerek görselleştirilecektir. Sinema tarihi, Dijital İnsan Bilimleri ve sinemetri alanlarının kesişiminde yer alan bu disiplinlerarası projede Yeşilçam filmlerinin üslup özelliklerine ilişkin çeşitli araştırma model ve desenlerinin geliştirilebileceği ve söz konusu model ve desenlerin Yeşilçam sinemasının anlatı, yapım, dağıtım ve seyir gibi diğer katmanlarıyla ilişkilendirilebileceği varsayımından hareket edilmektedir. Proje kapsamında, yaklaşık 550 filmde oluşan bir örneklemin verileştirilmesi hedeflenmektedir. Veri üretimi, detaylı ve temel olmak üzere iki tipe ayrılmıştır. 350 filmin detaylı, 200 filmin ise temel tipte ölçülmesi öngörülmektedir. Temel ölçümde, sadece çekim uzunluğu dağılımı çıkarılırken, detaylı ölçümde çekim uzunluğu dağılımının yanı sıra sekans türü, kamera hareketi, çekim ölçeği ve kamera açısı gibi çeşitli kategorilerde de veri üretilmektedir. Veri üretimi, proje ekibindeki lisansüstü ve lisans öğrencileri tarafından yapılmaktadır. Aşağıdaki detaylı kurallar, tüm kullanıcılar tarafından aynı kriterler çerçevesinde ölçüm yapılmasını sağlamaktadır.

Cinematics projesinin ve proje etrafından toplanan araştırmacıların en aktif olduğu dönemin 2005-2015 arası olduğu düşünülürse, hem elinizdeki yazı hem de DOYeşilçam projesi, bir yönüyle sinemetriyi yeniden ziyaret etme motivasyonu taşımaktadır. Aşağıda ölçüm yöntemi üzerine yürüttüğümüz tartışma, aradaki yaklaşık 10-15 yıllık zaman farkını aşarak sinemetriye ilişkin geçmiş tartışmalarla bir diyalog içine girmektedir.

3 Daha önce film üslubunun istatistiksel analizi, nicel film çalışmaları ve stilometri gibi isimlerle anılan yaklaşımın günümüzde yaygın olarak sinemetri olarak bilinmesinde Cinematics projesinin etkili olduğu iddia edilebilir.

4 Cinematics veri tabanındaki güncel ölçüm sayısı 22080'dir: <http://www.cinematics.lv/database.php>, erişim: 14.06.2022. Bu sayıya, veri tabanında ayrı bir bölüm oluşturan Barry Salt'ın kendi ölçümleri dahil değildir: <http://www.cinematics.lv/satldb.php#s>, erişim: 14.06.2022.



DOYeşilçam projesinde kullanılan ölçüm yöntemini başlıca üç kısma ayırabiliriz:

- 1) Ölçümde kullanılacak veri kategorilerinin ve ilgili değişkenlerin belirlenerek bir kodlama dilinin oluşturulması.
- 2) Ölçüm sürecinin optimize edilmesi için kurgu programında yapılacak işlemlerin ve takip edilecek süreçlerin belirlenmesi.
- 3) Bir filmin ölçümlenmesinde takip edilecek kural ve kıstasların belirlenmesi.

Bu yazıda, ölçüm yönteminin yukarıdaki kısımlarından sonuncusu, yani belli bir film kurgu programında ölçümlenirken hangi kural ve kıstaslara göre hareket edileceği konusu ele alınacaktır.<sup>5</sup> Yöntem olarak sinemetri, ölçüm ve analiz olmak üzere başlıca iki aşamadan oluşmakta, yöntem tartışmalarının dikkate değer bir kısmı veri üretiminin nasıl yapılması gerektiğine odaklanmaktadır. Çünkü ölçümün nasıl ve hangi araçlarla yapıldığı verinin niteliğini belirlemede, bu da analizler üzerinde doğrudan etki yaratmaktadır. Sinemetride, üretilen verilerin doğru, tutarlı ve dönüştürülebilir olması gerekmektedir. Verinin doğruluğu, ölçümlerdeki hata payının asgariye indirilmesiyle sağlanır. Tutarlılık, her bir filmin aynı kıstaslara göre ölçümlenmesine bağlıdır. Dönüştürülebilirlik ise, bir kullanıcının ya da belli bir projenin ürettiği ölçüm verilerinin, diğer kişi ve projelerin verileriyle eklemlenebilir olmasını gerektirir. Bütün bu sebeplerle, ölçüm yönteminin hem incelenen film kümesine özgü koşulları hem de sinemetri literatüründe uygulanan kural ve kıstasları esas alması gerekmektedir. Bir başka ifadeyle ölçüm yöntemi, mevcut ölçüm yöntemleriyle eleştirel, ilerlemeli ve sürekliliği olan bir diyalog içinde olmalıdır. Amaç, sinematik ölçümlerde hem zaman ve emek verimliliği sağlamak hem de ölçüm sonuçlarındaki hata payını asgari düzeye indirmektir. Aşağıdaki kısımlarda bu konu çeşitli başlıklar altında detaylı olarak ele alınacaktır.

## 1. KOPYANIN ÖLÇÜMLENECEK ARALIĞININ BELİRLENMESİ

Bir filmin sinematik yöntemlerle ölçülüp analiz edilebilmesi için, o filmin izlenebilir bir kopyasına erişilmesi esastır. Bununla beraber, erişimin mecrası farklılık gösterebilir. İstisnai durumlarda televizyonda yayınlanmakta olan ya da sinema salonunda gösterilen bir film de ölçümlenebilir. Böyle bir durumda, seyrin zamansallığına müdahale edilemeyeceği için kontrol ve düzeltme olanağı ortadan kalkmaktadır. Filmin, gerekli durumlarda durdurulabilmesi, kısmen tekrar izlenebilmesi ve oynatma hızının değiştirilebilmesi ölçümdeki hata payını azaltmaktadır. Ayrıca ulaşılan kopyanın, bilgisayar ortamında çevrimdışı olarak görüntülenebilmesi onun çeşitli ölçüm araçlarıyla senkronize edilmesine olanak sağlamaktadır. Cinematics ölçüm aracının FACT versiyonuyla Shot Logger ve DOYeşilçam projeleri kapsamında geliştirilen ölçüm yöntemleri söz konusu senkronizasyona örnek gösterilebilir.<sup>6</sup>

5 Yöntemin diğer iki kısmı (veri kategorilerinin ve değişkenlerin belirlenerek kodlanmasıyla kurgu programında yapılacak işlemlerin ve takip edilecek süreçlerin belirlenmesi) uluslararası bir bildiride ele alınmış olup yakın zamanda tam metin olarak yayınlanması öngörülmektedir (Şavk vd., 2022).

6 Cinematics FACT ölçüm aracı için bkz. <http://cinematics.lv/cinematics.php>, erişim: 19.07.2022. Shot Logger ölçüm yöntemi için bkz. <http://www.shotlogger.org/>, erişim: 19.07.2022.

Ölçümlenecek filme erişim pratikte onun belli bir formattaki kopyasına erişim anlamı taşımaktadır. Görüntü ve seslerden oluşan, kendi zamansallığına sahip bir anlatı olarak filmle onun belli bir formattaki kopyasına erişmek arasında olgusal farklar bulunmaktadır. Erişilen kopya, çeşitli aşamalarda, nedeni tespit edilebilen ya da edilemeyen değişikliklere uğramış olabilir. Bu değişiklikler teknik, teknolojik, ticari, politik, kurumsal, sansürle ilintili ya da tamamen keyfi nedenlerden hatta özensizlik ve dikkatsizlikten kaynaklanıyor olabilir.<sup>7</sup> Sinemetrik ölçümün hata payının düşük olması için, kopyanın hangi kısımlarının ölçümleneceğine dair kıstaslar belirlenmesi gerekmektedir.

### 1.1. Açılış Jeneriği ve Jenerik Öncesi Sekans

Sinemetrideki yaygın uygulama, açılış jeneriğinin ölçümün dışında tutulmasıdır. Salt, (t.y.) açılış jeneriğini ölçüme dahil etmemekte, ölçümü jenerik yazıları bittikten sonraki ilk çekimde başlatmaktadır ki bu çoğunlukla yönetmen adından sonraki ilk çekime denk gelmektedir. Varsa jenerik öncesi sekansı (İng. pre-credits sequence) bir dakikadan uzun olması halinde ölçüme dahil etmekte, bir dakikadan kısa jenerik öncesi sekanslarını jenerikle beraber ölçüm dışında bırakmaktadır. Film içerisindeki ara yazıları ve süperimpoze yazıları da ölçüme dahil etmektedir. Yeşilçam filmlerinin günümüze ulaşan kopyalarında, özellikle çevrimiçi ortamlardaki dijital versiyonlarda, açılış jeneriklerinin ciddi biçimde tahrip olduğu görülmektedir. Bu bozulma, uygun koşullarda saklanmayan 35 ya da 16 mm kopyaların baş kısmının zamanla yıpranıp kullanılamaz hale gelmesinden kaynaklanmaktadır. Öyle ki bazı filmlerin jenerik kısmı hiç yokken, bazılarında jeneriğin sonradan oluşturulduğu anlaşılmaktadır. Yani jeneriklerin önemli bir kısmı filmin orijinal jeneriği değildir. Yeşilçam filmlerinde nadiren görülen jenerik öncesi sekansların orijinalliği de benzer bir belirsizlik içindedir. Tüm bu sebeplerle, Yeşilçam filmlerinin sinemetrik ölçümü yapılırken Salt'ın yöntemiyle Yeşilçam filmlerine özgü koşulların bir arada değerlendirilmesi gerekmektedir. DOYeşilçam projesinde, filmlerin ölçümü açılış jeneriğinin son yazısının yer aldığı çekimden sonraki ilk çekimde başlatılmıştır ki bu genellikle yönetmen isminin görülmesinden hemen sonrasına denk gelmektedir. Açılış jeneriğine ilişkin bu kural jeneriğin filmin bir sekansı üzerine bindirildiği durumlarda da aynen uygulanmıştır. Varsa jenerik öncesi sekanslar dikkate alınmamıştır. Eğer jenerik öncesi sekansı beş dakikadan daha uzunsa ve eksik olmadığı izlenimi oluştursa, bu durum bir istisna olarak kabul edilerek jenerik öncesi sekansı ölçüme dahil edilmiştir.<sup>8</sup> Jenerikten ve/veya jenerik öncesi sekanstan önce yer alan film dışı görüntüler (renk çubuğu, başka filmlerin fragmanları, vb.) de aynı şekilde dikkate alınmamıştır. Jenerikler dışındaki tüm ara yazılar ve süperimpoze yazılar ölçüme dahil edilmiştir. Dolayısıyla jenerikler arasındaki ölçüm, kesintisiz ve boşluksuz olmaktadır.

7 Yeşilçam filmlerinin YouTube başta olmak üzere çeşitli video paylaşım platformları üzerinden yayınlanması hakkında bkz. Şavk, 2023 (yayın aşamasında).

8 Bu istisnai durumun bir örneği olarak *Rüzgar Murat* (Gürsu, 1971) filmine bakılabilir. Filmin YouTube üzerinden erişilen kopyası yapım şirketinin logosunu içeren bir kartla açılmakta, daha sonra 6'30'luk bir jenerik öncesi sekansı ile devam etmekte, jenerik ancak 6'55'te başlamaktadır.

## 1.2. Kapanış Jeneriği

Sinemetride açılış jeneriği gibi kapanış jeneriğinin de ölçümün dışında tutulması tercih edilmektedir. Salt (2009), genel bir kural olarak sadece açılış ve kapanış jenerikleri arasındaki kısmın ölçümlendiğini belirtmektedir. Cinematics veri tabanında hem onun hem de başka kullanıcıların ölçümlerine baktığımızda, kapanış jeneriğinin ölçüme dahil edilmediğini ve bu bilginin yorum kısmına eklenerek açıklık getirildiğini görüyoruz.<sup>9</sup> Yeşilçam endüstrisinde filmlerin neredeyse hiçbir zaman kapanış jeneriği olmamıştır. Bunun yerine tüm bilgiler açılış jeneriğinde verilmiş, kapanış jeneriği sadece filmin bitişini ilan eden “son” yazısından ibaret kalmıştır. Ayrıca Yeşilçam filmlerinin kopyalarındaki yıpranma sonucu, filmlerin son kısımları ciddi biçimde tahrip olmuştur. Öyle ki bazı filmlerin son sahneleri ya tamamen eksiktir ya da ses ve görüntü kuşaklarında kısmi eksiklikler bulunmaktadır.

Örnek olarak *Seninle Ölmek İstiyorum* (Akad, 1969) filminin, yapımcı şirketin kendi YouTube kanalı üzerinden paylaştığı kopyasına bakılabilir. Teknik olarak film “son” yazısının görünmesiyle tamamlanan eksiksiz bir kopya gibi sunulsa da hem ses hem de görüntülerde değişiklikler yapılmıştır. Film, Yeşilçam normlarının aksine Nihat’ın (İzzet Günay) Selma’yı (Türkan Şoray) bulduğu ve iki sevgilinin birbirine sarılmasıyla sonuçlanan görece açık uçlu bir finale sahiptir. Ses kanalında diyaloglar ve diğer sesler tamamen ortadan kalkmakta, sadece sonradan eklendiği izlenimi veren film müziği duyulmaktadır. Film, dijital olarak temizlenip renk düzeltilmesi yapıldığı halde, söz konusu final sekansında ciddi bir titreme olmaktadır. Kullanıcıların yorumlarında, filmin altı dakika kadar kısaltıldığı, finalinin daha farklı olduğu, Selma’nın kocası Nihat’ın (Cahit Irgat) gelişyle ortaya çıkan aksiyonun yer almadığı, vb. eksikliklere işaret edilmektedir. Bu eksiklerin, orijinal kopyanın sonunda meydana gelen tahriplerden kaynaklandığı rahatlıkla öngörülebilir. Kopyanın final sekansı ya restorasyona olanak tanımayacak oranda bozulmuş ya da yapımcı, kopyada fiziksel restorasyon yapmak yerine bu müdahaleyi tercih etmiştir.

DOYeşilçam projesinde, kapanış jenerikleri ölçüme dahil edilmemiştir. Filmin son ölçülebilir çekimi üzerinde “son” yazısı görülürse bu çekim ölçüme dahil edilmektedir. “Son” yazısı filmin son ölçülebilir çekimi üzerinde görüldükten sonra başka bir arka planın üzerinde devam ederse (siyaha ya da beyaza geçiş gibi) ortaya çıkan bu jenerik kartı ölçüme dahil edilmemekte, son ölçülebilir çekimin sonunda ölçüm bitirilmektedir.

## 1.3. Filmin Sonundaki Film Dışı Görüntüler

Yeşilçam filmlerinin günümüze ulaşan kopyalarının bazılarında, video süresinin filminden daha uzun olduğu ve filmin bitmesinin ardından videonun başka görüntülerle devam ettiği görülmektedir. Bu tip görüntülerin en yaygın örnekleri, siyah ekran ve renk çubuklarıdır. Bazı durumlarda, videonun başka bir filmle, bir

<sup>9</sup> Örnek ölçüm sonuçları için bkz. [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=23218](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=23218), erişim: 20.06.2022; [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=19696](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=19696), erişim: 20.06.2022; [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=4543](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=4543), erişim: 20.06.2022.

veya daha fazla filmin fragmanıya ya da baştaki filmin tekrarıyla devam ettiği örnekler de görülmektedir. Aykırı bir örnek olarak *Uykusuz Geceler* (Aksoy, 1966) filminin, yapımcı Erman Film'in YouTube kanalında paylaştığı kopyasına bakılabilir. Toplam uzunluğu 293'49" olan video açılış jeneriğiyle başlamakta, kapanış jeneriğinin ardından 99'19"da siyaha düşerek film sona ermekte, birkaç saniye sonra filmin aynı versiyonu açılış jeneriği olmaksızın ve görece daha ileri bir sekandan tekrar başlayıp filmin sonuna kadar devam etmekte ve bu durum video boyunca üç kere tekrarlanmaktadır. Bu tip sorunlar genellikle, çeşitli formatlar arasındaki aktarımlardan kaynaklanmaktadır. *Uykusuz Geceler*'in bahsi geçen kopyası, Kalkavan Video logosu taşımakta ve görüntü dokusu itibarıyla video formatındaki bir kopyadan dijitale aktarıldığı izlenimini uyandırmaktadır. Filmin tekrar başladığı her geçişte, video formatına özgü bozulmalar (İng. drop) da açık şekilde görülmektedir. Dolayısıyla film süresiyle YouTube videosu arasındaki dramatik süre farkının, aktarım formatından kaynaklandığı iddia edilebilir. Yapımcı, ya özensizlikten ya da uzun videonun sağladığı ticari avantajlar sebebiyle (daha fazla izlenme süresi, reklam, vb.) tekrar eden kısımları atmamıştır.

Bu tip sorunların ölçümleri etkilememesi için filmin ölçümlenebilir son çekiminden sonra ortaya çıkan her türlü görüntü ölçümünün dışında bırakılmıştır. Ayrıca bu görüntüler, kullanılan kurgu programı aracılığıyla kesilip çıkarılmış, dolayısıyla analiz edilen dijital dosyanın da dışında tutulmuştur. Bu sayede, proje dosyasıyla ölçüm süresi arasında tutarlılık olması sağlanmıştır.

#### **1.4. Filmin Arasındaki Film Dışı Ve/Veya Tekrar Eden Görüntüler**

Başvurduğumuz dijital kopyaların bazılarında filmin orijinal kurgusunda yer almayan film dışı görüntüler ya da tekrar eden sahne ve sekanslar yer almaktadır. Bu hataların, yıllar içinde formatlar arasındaki aktarımlardan ve özensizlikten kaynaklandığı öngörülebilir. Bu tip görüntülerin yer aldığı kopyalarda, ölçümü yapan kullanıcı varsa başka kopyalarla karşılaştırma yaparak karar vermektedir. Eğer karşılaştırma yapılabilecek başka bir kopyaya erişilemezse kullanıcı inisiyatif olarak, filme ait olmadığını ya da tekrar ettiğini düşündüğü görüntüleri çıkararak ölçümü gerçekleştirmektedir. Görüntülerin çıkarılması haricinde filmin kurgu ve anlatı yapısına herhangi bir müdahale yapılmamaktadır. Burada kastettiğimiz tekrarların, filmin kurgusu sırasında bilinçli bir tercihle tekrar kullanılan görüntüler olmadığını ve bu tip tekrarların ölçümden çıkarılamayacağını özellikle belirtmeliyiz.

#### **1.5. Film Kopyasının Eksik Olması**

Yukarıda, saklama ve kullanım koşullarına bağlı olarak, Yeşilçam filmlerinin pozitif kopyalarının azımsanmayacak oranda tahrip olduğundan bahsetmiştik. Bunun bir sonucu olarak filmlerde eksik sahne ve sekanslar olduğu gözlenmektedir. Eksiklerin iki temel sebepten kaynaklandığını iddia edebiliriz: Birincisi, yıpranan kısımlar yoğun bir restorasyon gerektiriyor ve kopya sahibi böyle bir restorasyona kaynak ayırmak yerine o kısmı çıkardığı versiyonları dolaşıma sokmayı tercih ediyor

olabilir. İkincisi, yıpranma sonucu bazı kısımlar kullanılmaz hale geldiği düşünülerek kopyadan geri dönülmez şekilde çıkarılmış olabilir. Bu tip eksikliklerin genellikle filmlerin sonunda görüldüğünü belirtmemiz gerekir. Bunların yanı sıra, filmlerin çeşitli kısımları ticari, pratik ya da sansür amaçlı nedenlerle çıkarılmış olabilir. Söz konusu eksikliklerin oranı %10'dan daha fazlaysa film ölçülenmemektedir. Eksikliğin oranını belirlemek üzere filmin Türk Sineması Araştırmaları (TSA), IMDb ve Wikipedia veri tabanlarında belirtilen süresiyle eldeki kopya süresi karşılaştırılmaktadır. Aradaki süre farkı %10'dan az olduğu halde ölçümü yapan kişi kopyada daha büyük bir eksik olduğunu, dolayısıyla veri tabanlarındaki süre bilgisinin hatalı olabileceğini düşündüğü durumlarda filmin olay örgüsünü ve anlatı yapısını inceleyerek karar vermektedir.

Bu sorunun yaşandığı bir örnek olarak, *Seninle Ölmek İstiyorum* (Akad, 1969) filmini tekrar ele alabiliriz. Yukarıda, bu filmin final sekansındaki eksikliği açıklamıştık. Filmin orijinal süresi TSA veri tabanında 75, IMDb'de ise 76 dakika olarak belirtilmiştir.<sup>10</sup> Ayrıca, YouTube versiyonuna yazılan kullanıcı yorumlarında, filmin orijinal süresinin 76 dakika olduğu belirtilerek eksik kısımların içeriği filmi daha önce izlemiş olan kullanıcılar tarafından açıklanmıştır.<sup>11</sup> Buna göre filmin ulaşılabilen kopyasının orijinal kopyaya göre daha kısa olduğu anlaşılmış ancak bu oranın %10'un altında kalması sebebiyle filmin ölçülenmeye uygun olduğuna karar verilmiştir.

Ulaşılabilen ve orijinal kopyaların sürelerinin karşılaştırılması tartışmasında, bir filmin orijinalini belirlemenin ya da bulmanın bazen çok güç bazen de yanıltıcı bir çaba olduğunu belirtmemiz gerekiyor. Sansüre, yasaklamalara ve politik tartışmalara konu olan filmlerde bu çaba daha da güçleşmektedir. *Yol* (Gören, 1981) filminin süresi TSA'da 108, IMDb ve Wikipedia'da ise 114 dakika olarak belirtilmiştir.<sup>12</sup> 12 Eylül darbesi sonrasında sıkı yönetim koşullarında ve Yılmaz Güney'in hapiste olduğu dönemde çekilen bu film ilk kez 1982 yılında Cannes Film Festivali'nde gösterilmişti. Cannes'da gösterilmek istenen kopyanın 125 dakika olduğu, festival direktörü Gilles Jacob'un önerisiyle bunun 110 dakikaya indirildiği iddia edilmektedir (Taşçıyan, 2007). 17 yıl boyunca yasaklı olan filmin Türkiye'deki ilk resmî gösterimi 1999 yılında yapılmıştır. 2017 yılındaysa, Cannes versiyonunda hikâyesi filmde tamamen çıkarılan 6. karakterin olduğu kısımların filme tekrar eklendiği "tam versiyon" yayımlanmıştır. Bütün bu süreçte ortaya filmin farklı versiyonları çıkmış, bu durum da filmin orijinal kopyasının hangisi olduğu tartışmasını doğurmuştur.

10 <https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/717/seninle-olmek-istiyorum>, erişim: 21.06.2022; <https://www.imdb.com/title/tt0261979/>, erişim: 21.06.2022.

11 <https://www.youtube.com/watch?v=dyataGL4vJM>, erişim: 21.06.2022.

12 <https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/234/yol>, erişim: 21.06.2022; <https://www.imdb.com/title/tt0084934/>, erişim: 21.06.2022; [https://tr.wikipedia.org/wiki/Yol\\_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yol_(film)), erişim: 21.06.2022.

### 1.6. Geçiş Etkilerinin Belirlenmesi

Bir filmde, izleyici açısından görüntü akışının kesintiye uğradığı kararına ya da açılma gibi durumlarda aslında izleyici açısından filmin zamansallığı devam etmektedir. Benzer şekilde, üst üste bindirme gibi birden fazla görüntünün aynı anda görüldüğü durumlarda da seyrin doğrusal zamansallığı korunmaktadır. Dolayısıyla, sinematik yaklaşımda çekim uzunlukları ölçümlenirken, ölçüm aralığına giren her bir karenin ve/veya salisenin bir çekime dahil olması gerekir. Bir başka ifadeyle, bir görüntü parçasının iki çekime ait olduğu ya da hiçbir çekime ait olmadığı durumlar ölçüm mantığına aykırıdır. İki çekim arasındaki geçişin kesme yoluyla sağlandığı durumlarda çekimlerin bitiş ve başlangıç noktalarını belirlemek görece sorunsuz bir işlemdir. A ve B çekimleri arasındaki geçiş kesme koluyla gerçekleştiğinde kesmeden hemen önceki kare A çekiminin son karesi, takip eden kare de B çekiminin ilk karesi olarak işaretlenir. Ölçümün böyle yapıldığı durumlarda, çekim uzunlukları hesaplanırken A çekiminin son karesiyle B çekiminin ilk karesinin ardışık kareler olarak dikkate alınması gerekir. Ancak A ve B çekimleri arasındaki geçişin kesme yerine geçiş etkisiyle (İng. transition effect) yapıldığı durumlarda, geçiş süresinin hangi çekime dahil edileceği sorunu ortaya çıkmaktadır. Seyrin zamansallığı içinde geçiş etkisi, devam etmekte olan A görüntünün üstüne B görüntüsünün bindirilmesi anlamına geldiği için A çekiminin son karesinin neresi olduğuna karar vermek öncelik taşımaktadır. Geçiş etkileri ölçümlenirken, A çekiminin görünür olmaya devam ettiği son kare A'nın son karesi olarak kabul edilmiştir. Çekimler arasında kararın etkisi varsa, kararın orta noktası, A çekiminin bittiği yer olarak kabul edilmiştir. Kararın etkisinin kullanıldığı yerlerde siyah görüntü ayrı bir çekim olarak işaretlenmemiştir.

### 2. ÖLÇÜMLERDE KESİT KULLANILMASI

Bir filmin tamamının çekim uzunlukları dökümünün çıkarılması, oldukça emek ve zaman yoğun bir uğraştır. Bu sınırı aşmak isteyen araştırmacılar, filmin tamamı yerine belli bir kesitini ölçümleyerek bu kesiti sinematik açıdan filmin tamamını temsil eden bir örneklem olarak kullandıkları çeşitli çalışmalar yapmışlardır (Buckland, 2006; O'Brien, 2005; Salt, 1974). “Orantısal örnekleme” ya da “kesitsel örnekleme” isimleriyle de bilinen bu teknikte genellikle filmin ilk 30 dakikalık/1800 saniyelik kısmının ölçümlenmesiyle yetinilmektedir. Başka birçok konuda olduğu gibi kesitsel örnekleme de ilk örneğini Barry Salt vermiştir. Salt (1974, ss. 14-15), sinematiye ilk yöneldiğinde, bir filmin ilk 30-40 dakikalık kısmını ölçümlemenin yeterli olduğunu örneklerle açıklamış, bununla beraber filmin tamamını ölçümlemenin daha isabetli olacağını, %10'un altında kaldığı sürece aradaki sapmanın belirgin olmayacağını belirtmiştir. Sinema tarihçiliğinin en sert polemiklerinden biri ortak çalışmalarlarıyla bilinen Bordwell ve Thompson ikilisiyle Salt arasında sinemati alanında gerçekleşmiş olup söz konusu polemik konularından birini de kesit kullanımı oluşturmaktadır. Bordwell ve Thompson

(1988), Salt'ın bazı filmleri kısmi olarak ölçümlediğini, bu kısmi ölçüm sonuçlarının bazı filmler için ya doğru olduğunu ya da minimal sapma gördüklerini ancak bazı filmlerde sapmanın yüksek olduğunu iddia etmektedirler. Bordwell ve Thompson'a, istatistiksel çalışmalarını saptırdıkları gerekçesiyle itiraz eden Salt, (1987, s. 60) yukarıda andığımız 1974 makalesinde kesitsel örneklemenin gerekçesini açıkladığını vurgulamaktadır. Ancak Salt, daha sonra Nick Redfern'e hitaben yazdığı bir blog yorumunda, film üslubunun istatistiksel analizi çalışmasını ilk başlattığında aceleci davranıp bazı filmlerin kesitlerini aldığını, aldığı kesitlerin bazen 30 dakikadan kısa olduğunu, sonra bundan vazgeçip filmlerin tümünü ölçümlediğini belirtmektedir (Redfern, 2009a).

Film ölçümünün, belli bir kesit üzerinden yapılması konusuna en çok kafa yoran kişi Nick Redfern'dir. Araştırmacı, filmin sadece ilk 30 dakikalık/1800 saniyelik kısmının kullanılmasının güvenilir olup olmadığını farklı testler yaparak kontrol etmiş, sonuç olarak ilk 1800 saniye yaklaşımının kusursuz olmadığı hatta hatalı sonuçlara sebep olabileceği sonucuna varmıştır (Redfern, 2009a, 2009b). Redfern'e göre, bir filmin tamamı için veri kullanılması tek güvenilir yöntemdir. Bütün bu tartışma ve örneklerden hareketle, DOYeşilçam projesinde kesitsel örnekleme yapılmamasına karar verilmiştir. Bununla beraber proje tamamlandığında ortaya çıkacak veri tabanı kullanılarak kesitsel örnekleme yönelik çeşitli denemeler yapılması mümkündür.

### 3. ÖLÇÜM SONUÇLARININ NORMALLEŞTİRİLMESİ

Film üslubuna ilişkin veri setleri, ilk bakışta çok anlamlı görünürler ancak temel istatistiksel analiz araçlarına başvurulmadığında önemli yanılgılara yol açarlar. Bunun bir örneğini yukarıda, çekim uzunluğu dağılımını dikkate almadan tek başına OÇU değerine bakmanın sınırlarından bahsederken vermiştik. Benzer bir yanılgıya, bir değişkenin film boyunca kaç kere gerçekleştiğine bakarken de düşebiliriz. A filminde 500 kamera hareketi varken, B filminde bu sayının 200 olması, A filminin B filminden daha fazla kamera hareketi içerdiğini kanıtlamaz. Böyle bir argüman geliştirmek için, filmlerde toplam kaçar çekim olduğuna, kamera hareketi olan ve olmayan çekimlerin oranına ve/veya süresine de bakmamız gerekir. Bu ve benzeri sınırların farkında olan Salt (t.y.), normalleştirme adını verdiği bir işlem uygulamakta, her bir çekimin ölçeğini ve kamera hareketini filmin tamamı için ölçmekte ancak daha sonra bunları filmde toplam 500 çekim varmış gibi orantısal olarak normalleştirmektedir. Normalleştirme aslında verinin nasıl okunup analiz edileceğine ilişkin bir süreçtir. Eğer ham verinin detaylarına ulaşamıyorsa veri setinin normalleştirilmesi gerekli bir işlemdir ancak DOYeşilçam projesinde çekim bazında üretilecek olan verilerin her biri o çekimin süresi ve sırasıyla eşleştirilecektir. Dolayısıyla normalleştirme işlemi, yapılacak istatistiksel analize göre veri tabanından yararlanacak kişiler tarafından yapılabilir. Bu sebeplerle veri seti normalleştirme yapılmadan paylaşılacaktır.

#### 4. EN-BOY ORANI DEĞİŞİMİNİN DİKKATE ALINMASI

Film kopyalarının teknik özelliklerinden kaynaklanan farklar, o filmlerden üretilen nicel veriler arasında, analizlerde sapmaya yol açacak çeşitli farklılıklar olmasına neden olmaktadır. Sinemetri yaklaşımı, farklı filmlerden üretilen veri setlerinin bir arada incelenmesi esasına dayandığı için söz konusu sapma olasılığının asgariye indirilmesi gerekmektedir. Bu sebeple, film kopyalarının teknik özelliklerinden kaynaklanacak farkların giderilmesi ve/veya eşitlenmesi gereği doğmaktadır. Bu sorunun en belirgin örneklerinden biri, görüntüdeki en-boy oranı değişimidir.

Geçmişten günümüze filmlerin çekim ve gösteriminde kullanılan her bir görüntü formatı belli bir en-boy oranına (İng. aspect ratio) sahiptir. En-boy oranı arka plan-ön plan ilişkisi başta olmak üzere, görsel kompozisyonunun çeşitli niteliklerini etkileyen önemli bir teknik olgudur. Filmin farklı en-boy oranına sahip formatlar arasında aktarılması çeşitli deformasyonlara neden olabilmektedir. Örneğin, 4 perforeli standart 35mm negatife çekilen bir filmin en-boy oranı 1.37 iken, aynı film 1920x1080 imgeciikten (İng. pixel) oluşan standart yüksek çözünürlüklü formata aktarıldığında en-boy oranı 1.78 olacaktır. Bazı durumlarda kopyanın aktarım döngüsünde araya bir format daha girmekte, 35 mm film önce VHS formatına daha sonra da internet ortamı için yüksek çözünürlüklü dijital videoya aktarılmakta, dolayısıyla 1.37, 1.33 ve 1.78 oranları arasında dönüştürülmektedir. Bu dönüştürmeler sırasında, görüntü esnetilmekte, sıkıştırılmakta ya da kırılmaktadır. Kırpma yerine maskeleyme yapılması, orijinal en-boy oranını korumakla birlikte izleyicinin ekranında ölü alan yarattığı için çoğunlukla tercih edilmemektedir. Kırpma işlemi, çekim ölçeğini deforme etmekte ve yakın plan, omuz plan ve göğüs plan çekimlerde orijinal ölçeğin tespit edilmesini kısmen güçleştirmektedir. Salt (t.y.), görece yakın tarihli ölçümlerinde yaygın olarak DVD ve VHS kopyalar kullandığını, bunların ya düzgün şekilde maskelendiğini ya da kırpmadan kaynaklanan çekim ölçeği deformasyonunun sınırlı kaldığını belirtmektedir. Salt'ın incelediği örneklerde, aktarım ilişkisinin takip edilebilir ve belirlenebilir olduğu görülmektedir. Bir başka ifadeyle Salt, filmin orijinal formatını ve aktarıldığı yeni formatı kesin olarak bilmektedir. Buna karşın Yeşilçam filmlerinde daha farklı bir durum söz konusudur. Video paylaşım platformlarında yer alan Yeşilçam filmlerinin, doğrudan orijinal kopyalardan aktarılıp aktarılmadığı, kaç farklı format arasında aktarım yapıldığı, en-boy oranının kaç kere değiştiği tam olarak tespit edilememektedir. Bu sebeplerle, kırpma oranı dikkate alınmamıştır. Ancak ölçümü yapan kişi, çekim ölçeğinde ya da çerçeve içindeki konuların kesilmesinde çerçeve oranındaki deformasyona bağlı bir aykırılık gözlemlerse bunu dikkate alarak muhtemel en iyi ölçümü yapmayı hedeflemektedir.



## 5. DURAGAN OLMAYAN DEĞİŞKENLERİN ÖLÇÜMLENMESİ

Sinemetrik ölçüm, bugüne kadar tamamen otomatize edilememiştir. Veri kategorilerinin insan müdahalesi olmadan ölçülmesine yönelik bazı projeler bulunmakla beraber bunlar ya tek bir veri kategorisiyle sınırlı olmuş (örneğin çekim ölçeği ya da kamera hareketi) ya da istenilen sonuca ulaşamadan atıl kalmıştır. Bu yetersizlik başlıca üç sebepten kaynaklanmaktadır. Birinci sebep, üslup özelliklerinde karşımıza çıkan büyük çeşitliliğin insan müdahalesi olmadan tespit edilmesini sağlayacak makine öğrenme ve yapay zekâ çalışmalarının sanılandan çok daha kapsamlı ve derinlikli örneklemeler üzerine kurulması gerekliliğidir. İkincisi, sinemetri görece dar bir alan olduğu için, ihtiyaç duyulan makine öğrenme ve yapay zekâ yatırımlarının gerektirdiği büyük bütçelere erişilememektedir. Üçüncüsü, bazı veriler her koşulda insan müdahalesini yani veriyi üreten kullanıcının aktif yorumlamasını gerektirir. Bu bölümde, kullanıcının yorumunun yoğun şekilde devreye girdiği durumlardan ve bunlara yönelik yöntemsel çözümlerden bahsedilecektir.

### 5.1. Aynı Veri Kategorisine Giren Birden Fazla Değişkenin Tespit Edilmesi

Bazı çekimlerde, bir veri kategorisine giren birden fazla değişkenin aynı anda yer aldığı durumlar görülmektedir. Bunun en yaygın örneği, kamera hareketidir. Sinema dilinde, çevrinme, dikey çevrinme, kaydırma ve optik kaydırma müstakil hareketler olarak tanımlanmış olmakla birlikte, film yapım pratiğinde bu hareketlerin hem müstakil hem de eş zamanlı olarak kullanıldığı görülmektedir. Benzer şekilde, bu hareketler aynı çekim içerisinde ardışık olarak birbirine eklenmiş olabilmektedir. Her koşulda, bir çekim içerisinde birden fazla hareketin görüldüğü durumlar oluşmaktadır. Salt, bu sınırı aşmak için sekiz değişkenli bir kamera hareketleri ölçeği belirleyerek bunlardan üç tanesini aynı anda birden fazla hareketin yapıldığı durumlara ayırmıştır (bunlar çevrinme ve dikey çevrinme; kaydırma ve çevrinme; kaydırma, çevrinme ve dikey çevrinme kombinasyonlarıdır).<sup>13</sup> Ancak bu ölçek de kendi içinde yetersizlikler barındırmakta, örneğin optik kaydırma ve kaydırma hareketlerinin bir arada kullanıldığı bir durumu karşılamamaktadır. DOYeşilçam projesinde, kamera hareketleri ölçeği belirlenirken birden fazla hareketin eşzamanlı olarak uygulandığı durumlar ayrı birer değişken olarak belirlenmemiş, bunun yerine eşzamanlı olarak gerçekleşen hareketlerin hepsinin tek tek işaretlenebildiği bir iş akışı ve kodlama sistemi benimsenmiştir. Bunun tek istisnası vinç (İng. crane/jimmy jib) çekimleridir. Bu kamera hareketi doğası gereği farklı hareketleri kombine ettiği için ayrıca işaretlenmemiş sadece vinç işaretlemesi yapılmıştır. Kamera hareketlerinin uzaklaşma-yakınlaşma, sağ-sol ve aşağı-yukarı gibi yönelimsel niteliği, veri üretim sürecini yavaşlatacağı için dikkate alınmamıştır.

<sup>13</sup> Salt, t.y. Ayrıca bkz. Cinematics veri tabanı içinde Barry Salt veri tabanının kamera hareketi bölümü: <http://www.cinematics.lv/satldb.php>, erişim: 23.11.2022.

## 5.2. Sınırlı Oranda Tespit Edilen Değişkenlerin Ölçümlenmesi

Salt (t.y.), kamera hareketlerini 10 dereceden fazla olduğunda dikkate almakta, bundan küçük olan ve çoğunlukla kamera operatörleri tarafından oyuncuları iyi çerçevelemek için yapılan ancak yönetmenin sahneleme düşüncesiyle ilgili olmadığını düşündüğü hareketleri ölçüm dışında bırakmaktadır. Benzer bir durum, neredeyse tüm Yeşilçam filmleri için geçerli olup oyuncunun kafa ve bakış boşluğunu korumak için yapılan sınırlı çevrinme ve dikey çevrinme hareketleri Yeşilçam filmlerinin rutin özelliklerindedir. Öyle ki endüstri içinde istisnai bir konuma sahip olan aşırı biçimci filmlerde bile aynı çekim tekniği görülmektedir.<sup>14</sup> Dahası, Yeşilçam filmlerinin pozitif kopyalarında meydana gelen perfore deformasyonları sebebiyle oynatma sırasında titreme ve kaymalar meydana gelmekte, bunlar çoğu kez küçük kamera hareketleri gibi algılanmaktadır. Hem estetik bir tercih olan kamera hareketlerini mutad olanlardan ayırmak için hem de perfore deformasyonundan kaynaklanan titreme ve kaymaların kamera hareketi olarak işaretlenmesini önlemek amacıyla, DOYeşilçam projesinde Salt'ın önerdiği 10 derece kuralı esas alınmış, 10 dereceden küçük kamera hareketleri ölçüm dışında bırakılmıştır. 10 derecenin belirlenmesinde karar ölçümü gerçekleştiren kullanıcıya aittir.

## 5.3. Bir Kategorideki Verinin Ölçüm Birimi İçinde Değişkenlik Göstermesi

Hareketli çekimlerde ya da mizansen gereği oyuncuların kamera karşısındaki konumunun değiştiği durumlarda, başta çekim ölçeği olmak üzere bazı kategorilerin değişkenlik gösterdiği görülebilir. Örneğin bir çekim boyunca aynı oyuncunun görüntülediği ölçek, yakın çekim, bel çekim ve diz çekim arasında gidip gelmektedir. Bu durumda çekim ölçeği olarak hangisinin işaretleneceği kafa karışıklığı yaratmaktadır. Yeşilçam'da kamera hareketleri görece sınırlıdır. Dolayısıyla kamera hareketine bağlı ölçek değişimleri yaygın değildir. Ancak yine Yeşilçam'ın, kamera yerleştirme sayısını asgari düzeyde tutmayı tercih etmesi sebebiyle (Erdoğan, 1998, s. 176), kamera önünde oyuncuların yer değiştirmesi yaygın bir durumdur. Bu sebeple, aynı çekim içinde ölçek değişimleri azımsanmayacak miktarda görülür. Bu sorunun aşılması konusunda, sinemetri literatürü bize sınırlı biçimde kılavuzluk etmektedir. Edo Choi, Hou Hsiao-hsien'in filmlerini ölçümlerken, “değişken çekim” (İng. variable shot) adını verdiği bir değişken belirlemiş ve ölçeğin değiştiği çekimleri bu şekilde işaretlemiştir.<sup>15</sup> Değişken çekim, pratikte kullanışlı bir çözüm gibi görünmekle birlikte, çekim ölçeğinin dayandığı başlıca olgu olan kameranın konuya uzaklığı konusunda aslında sessiz kalmaktadır. Salt (2009, s. 155), oyuncunun kameraya yaklaştığı ya da kameradan uzaklaştığı durumlarda, çekim boyunca oyuncunun kameraya uzaklığını belirlemek için ölçeklerin ortasını bulmaya çalışıldığını (İng. averaging) belirtmektedir. DOYeşilçam projesinde de benzer bir yaklaşım benimsenmiştir. Buna göre bir çekimde, kamera ya da mizansen

14 Örnek olarak bkz. *Bir Çirkin Adam* filmi (Güney, 1969). Dönemine göre istisnai bir biçimciliğe sahip olan bu filmde, kafa ve bakış boşluğunu korumaya yönelik cüzi çevrinme ve dikey çevrinme hareketleri yaygın olarak görülmektedir.

15 Choi, değişken çekimi, Cinematics veri tabanında *Kukla Ustası (Xi meng ren sheng)*, Hou Hsiao-hsien, (1993) filmi için yaptığı ölçümün yorum kısmında açıklamaktadır. [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=3283](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=3283), erişim: 16.07.2022.

hareketine bağlı olarak çekim ölçeğinin değiştiği durumlarda çekimdeki hâkim ölçek esas alınarak işaretlenmektedir. Örneğin 30 saniyelik bir çekim boyunca, anlatısal açıdan çekimin odağındaki oyuncu/karakter 10 saniye yakın çekim, 20 saniye de bel planda görünüyorsa, çekim ölçeği bel plan olarak tespit edilmektedir.

## 6. ÖLÇÜMÜN ODAĞINA ALINACAK KİŞİ YA DA NESNENİN BELİRLENMESİ

Yeşilçam filmlerinde, diyalog sahnelerinin az sayıda kamera yerleştirmesiyle çekilmesi oldukça yaygın bir tercihti (Şavk, 2020, Erdoğan, 1998). Karşı açı çekimleri yerine, diyalogun tek çekimde devam ettiği sahneleme stratejileri kullanılıyor, karakterler çerçeve içinde kameraya farklı uzaklıklarda durabiliyorlar ya da kameraya yakınlaşıp uzaklaştıkları derinlemesine hareketler yapıyorlardı. Sinemetri açısından bu durumun sonucu, aynı çerçeve içindeki oyuncuların farklı çekim ölçeklerinde görüntülenmesidir. Oyuncu sayısı arttıkça bu durum karmaşıklaşmakta, aynı çekimde 3-4 ayrı çekim ölçeği eşzamanlı olarak kullanılabilir. Bu noktada, kullanıcı karar vererek ölçümün hangi oyuncuya göre yapılacağını belirlemektedir. Bir çekimde birden fazla kişi bulunması durumunda kullanıcı, çekimin anlatısal açıdan ve çerçeveleme bakımından odak noktasını oluşturan oyuncuyu tespit ederek ölçümü bu oyuncuya göre yapmaktadır. Kullanıcı eğer çekimin odağındaki oyuncuyu belirlemede güçlük yaşarsa -ki bu durum özellikle filmlerin ilk kısımlarında sık sık yaşanmaktadır- ölçümün daha sonra tamamlanacağını işaretleyerek filmin ilerleyen çekimlerine geçmektedir. Böylece, filmin olay örgüsünü daha iyi tanımakta ve geriye dönerek eksik ölçümleri tamamlayabilmektedir.

## 7. ZAMAN BİRİMİNİN BELİRLENMESİ

Zamansal açıdan hareketli görüntülerin en kısa birimini kare oluşturur. Kullanılan teknoloji ve formata göre değişen sayıda karenin bir araya gelmesiyle bir saniyelik görüntü akışı oluşur. Sesli filme geçişle birlikte, analog görüntü teknolojisi saniyede 24 kareden oluşacak şekilde standartlaşmış ve uzun yıllar bu şekilde devam etmiştir.<sup>16</sup> Cinematics veri tabanındaki ölçümler, dakika, saniye ve saniyenin 1/10'u cinsinden yapılmaktadır (0:00.0). Aynı veri tabanında yer alan Barry Salt veri setlerinde ise duruma göre saniyeyi takiben saniyenin 1/10'u ya da 1/100'ü belirtilmiştir. DOYeşilçam projesinde, doğrusal olmayan kurgu programları kullanıldığı için kare ölçeğinde çalışarak daha kesin sonuçlar alınabilmektedir. Kare ölçeğinde yapılan ölçümlerin tutarlılığını sağlamak için, ölçüm öncesinde tüm filmler HandBrake adlı bir ara program üzerinden 24 kare olarak yeniden kodlanmaktadır. Kurgu programının arayüzünde hem proje hem de zaman çizelgesi ayarı aynı şekilde 24 kare olarak belirlenmektedir. Böylece, kullanılan kopya ile ölçümlenen kopya arasında herhangi bir zaman farkı oluşmamaktadır. Bu teknikte, Salt'ın (t.y.), DVD kopyalarında PAL ve NTSC sistemleri arasındaki geçişten kaynaklandığını belirttiği süre değişimi sorunu da bertaraf edilmektedir. Filmlerin çekim uzunluğu bilgisi 1 saniye 24 kareye eşit olmak üzere toplam kare sayısı üzerinden hesaplanmaktadır. Bu değer, sorunsuz şekilde dakika ve saniye bilgisine dönüştürülebilmektedir.

16 Bazı yayıncılık ve video teknolojilerinde kullanılan aralıklı (İng. interlaced) görüntü sistemleri bu durumun dışında kalmaktadır.

## SONUÇ

Sinemetrik yaklaşımın temel amaçlarından birisi, büyük film kümelerini konu alan karşılaştırmalı analizler yapmaktır. Söz konusu karşılaştırmalar ancak açıklık prensibinin hayata geçirilmesiyle yani çeşitli kullanıcıların ve projelerin ürettikleri veri setlerini açık olarak paylaşmalarıyla mümkün olmaktadır. Bu alana ilgi duyan araştırmacılar, ölçüm sonuçlarını diğer araştırmacılar için ulaşılabilir hale getirmelidirler. Ancak bir veri setinin doğru şekilde okunup yorumlanabilmesi onun arka planına ilişkin yeterli bilginin sağlanmasıyla mümkündür. Üst veri konvansiyonlarının yerleşik olduğu alanlarda, ihtiyaç duyulan ek bilgiler, üst veride bulunur. Bir veri setinde, Dublin Core Üst veri İnisyatifi ya da Schema.org gibi kullanıcıların üzerinde mutabık kaldığı bir üst veri konvansiyonu kullanılıyorsa, ek bilgi ihtiyacı azalmaktadır. Ancak bu durumun geçerli olmadığı daha özelleşmiş ya da dönüşmekte olan konularda, ek bilgi ihtiyacı kaçınılmazdır. Bir veri setinin içinde yer alan “beni oku” (read me) dokümanları, bu ihtiyacı karşılamanın en tipik örnekleridir. Bu yazı kısmen böyle bir amaca hizmet etmektedir. İleride DOYeşilçam veri tabanını kullanacak olan araştırmacılar, verinin arka planını anlamak için bu yazıya ve proje kapsamında sağlanan dokümantasyona başvurabilirler.

Bu yazıda, filmlerin üslup özelliklerinin sayısal veriler yoluyla anlaşılmasına dayanan sinemetri yönteminin uygulanmasına yönelik bazı pratik konular, ilgili literatürün ve DOYeşilçam projesinin ışığında ele alınmıştır. Ele aldığımız konular, filmlerin hangi kural ve kıstaslara göre ölçüleceğine ilişkin olup sinemetrik yöntemin tutarlı, sorunsuz ve verimli şekilde uygulanmasını amaçlamaktadır. Üzerinde durduğumuz detaylar, sinemetriyle henüz tanışan okuyuculara fazla karmaşık, mekanik ya da gereksiz gelebilir ki bu haklılık payı taşıyan bir izlenimdir. Bu kural ve kıstaslar olmadan, temel düzeyde neyi, nasıl ölçeceğini bilmek de sinemetriyi kullanmak için yeterli bir başlangıçtır. Ölçüm yaptıkça ve farklı veri setleriyle uğraştıkça araştırmacılar, burada bahsettiğimiz türden çeşitli güçlüklerle karşılaştıklarında hem sinemetri literatürüne hem de DOYeşilçam projesi çerçevesinde belirlediğimiz kural ve kıstaslara başvurarak ilerleyebilirler.

Bir araştırma yönteminde, verilerin nasıl toplandığı/üretildiği ve analiz edildiği birbiriyle doğrudan ilintili süreçlerdir. Yöntem tartışmalarının önemli bir kısmını verilerin toplanmasına/üretilmesine ilişkin detaylar oluşturur. Aynı durum sinemetri için de geçerlidir. Yukarıda belirtildiği gibi, sinemetri yöntemi ölçüm ve analiz olmak üzere başlıca iki aşamadan oluşmaktadır. Bu yazıda, yöntemin bütünlüğü içerisinde taşıdığı önem sebebiyle ölçüm tartışmalarına odaklanılmıştır. Projenin takip eden aşamalarında, istatistiksel analizin ve görselleştirmenin nasıl yapılacağına ilişkin tartışmalara da yer verilecektir.

## KAYNAKÇA

- Akad, L. (Yönetmen). (1969). *Seninle Ölmek İstiyorum*. <https://www.youtube.com/watch?v=dyataGL4vJM>
- Aksoy, O. (Yönetmen). (1966). *Uykusuz Geceler*. <https://www.youtube.com/watch?v=uPqxKGnScwo>
- Bordwell, D. (t.y.). Precise Tools in Film Studies (Brief Survey, 1974-2005). *Cinematics*. Geliş tarihi 01 Şubat 2021, gönderen <http://www.cinematics.lv/bordwell.php>
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (1988). Toward a Scientific Film History? [Review of the book *Film Style and Technology: History and Analysis*, by B. Salt]. *Quarterly Review of Film Studies*, 10(3), 224-237.
- Buckland, W. (2006). *Directed by Steven Spielberg: Poetics of the Contemporary Hollywood Blockbuster*. Continuum.
- Erdoğan, N. (1998). Yeşilçam'da Beden ve Mekânın Eklemlenmesi Üzerine Notlar. *Doğu Batı*, 2, 173-181.
- Gören, Ş. (Yönetmen). (1981). *Yol*.
- Gunning, T. (2014, Mart 1). *Your Number Is Up! Questioning Numbers in Film History (or Can Numbers Provide Answers?)*. A Numerate Film History? *Cinematics Looks at Griffith, Sennett and Chaplin (1909-1917)*, Chicago. [https://www.youtube.com/watch?v=VvwC\\_3FyRAo](https://www.youtube.com/watch?v=VvwC_3FyRAo)
- Güney, Y. (Yönetmen). (1969). *Bir Çirkin Adam*.
- Gürsu, T. (Yönetmen). (1971). *Rüzgar Murat*. <https://www.youtube.com/watch?v=TgFgxET1HZU>
- O'Brien, C. (2005). *Cinema's Conversion to Sound: Technology and Film Style in France and the U.S.* Indiana University Press.
- Redfern, N. (2009a, Temmuz 30). Sampling Reliability in Cinematics. *Research Into Film: An Empirical Approach to Film Studies*. <https://nickredfern.wordpress.com/2009/07/30/sampling-reliability-in-cinematics/>
- Redfern, N. (2009b, Aralık 3). Buckland on Spielberg. *Research Into Film: An Empirical Approach to Film Studies*. <https://nickredfern.wordpress.com/2009/12/03/buckland-on-spielberg/>
- Redfern, N. (2012a, Ağustos 2). Analysing film style using dominance statistics [Blog]. *Research Into Film: An Empirical Approach to Film Studies*. <https://nickredfern.wordpress.com/2012/08/02/analysing-film-style-using-dominance-statistics/>
- Redfern, N. (2012b, Ağustos 30). Some notes on cinematics V [Blog]. *Research Into Film: An Empirical Approach to Film Studies*. <https://nickredfern.wordpress.com/2012/08/30/some-notes-on-cinematics-v/>
- Salt, B. (t.y.). *Statistical Style Analysis*. *Cinematics*. Geliş tarihi 16 Haziran 2022, gönderen <http://www.cinematics.lv/salt.php>
- Salt, B. (1974). Statistical Style Analysis of Motion Pictures. *Film Quarterly*, 28(1), 13-22. <https://doi.org/10.2307/1211438>
- Salt, B. (1987). Reply to Bordwell & Thompson [Correspondence and Controversy]. *Film Quarterly*, 40(4), 59-61.
- Salt, B. (2006). *Moving into Pictures: More on Film History, Style and Analysis*. Starword.
- Salt, B. (2009). *Film Style and Technology: History and Analysis* (3. bs). Starword.
- Stindt, G. otto. (1926). Bildschnitt. *Die Filmtechnik*, 2(7).
- Şavk, S. (2020). Eski Görüntüler, Yeni Görüngüler: Yeşilçam Filmlerinin Üslup Özellikleri İçin Uzak Okuma Denemesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(2), 1-22.
- Şavk, S. (2023). How Video Sharing Platforms Replace Film Archives When There are No Archives. İçinde E. Kayaalp & N. Erdoğan (Ed.), *Forgetting the Archive*. Amsterdam University Press (yayın aşamasında).
- Şavk, S., Olgunsoy, U. C. ve Keskin, B. (2022). DOYeşilçam projesi ışığında sinema tarihi, dijitalleşme ve veri setleri üzerine düşünmek. 2. *Uluslararası Medya ve Toplum Sempozyumu: Dijitalleşme ve Görsel Çalışmalar*. 26-27 Mayıs 2022, İstanbul.
- Taşçıyan, A. (2007, Kasım 12). Bitmeyen "Yol" filmi tartışması. *Milliyet*. <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/bitmeyen-yol-filmi-tartismasi-534903>
- Thompson, K. (2005). *Herr Lubitsch Goes to Hollywood: German and American Film After World War I*. Amsterdam University Press.