



**DİJİTAL SİNEMA TEKNOLOJİLERİYLE
OLUŞTURULAN YENİ KURGUSAL GERÇEKLİK
EVRENİ: HULK KARAKTERİ ÜZERİNDEN BİR
İNCELEME**

İlhami TUTKAÇ

**Yüksek Lisans Tezi
Radyo TV ve Sinema Anabilim Dalı
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK
2021
Her Hakkı Saklıdır**

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI

İlhami TUTKAÇ

DİJİTAL SİNEMA TEKNOLOJİLERİYLE OLUŞTURULAN
YENİ KURGUSAL GERÇEKLİK EVRENİ:
HULK KARAKTERİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK

ERZURUM-2021



TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum “Dijital Sinema Teknolojileriyle Oluşturulan Yeni Kurgusal Gerçeklik Evreni: Hulk Karakteri Üzerinden Bir İnceleme ” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Gereğini bilgilerinize arz ederim *.

☒ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

08.04.2021

Aslı ıslak imzalıdır

[İlhami TUTKAÇ]

*** LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü teze ilgili **patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda**, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu **iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.**

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz **makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış** ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile **altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.**

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kurulu tarafından bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Graduate School of Social Sciences

TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK danışmanlığında, İlhami TUTKAÇ tarafından hazırlanan bu çalışma 08/ 04 / 2021 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından. Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan :Doç Dr. Abdulkadir ATİK

İmza: Aslı ıslak imzalıdır

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK

İmza: Aslı ıslak imzalıdır

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Filiz Bilgin ÜLKEN

İmza: Aslı ıslak imzalıdır

Prof. Dr. Sait UYLAŞ

Enstitü Müdürü

Aslı ıslak imzalıdır

İÇİNDEKİLER

ÖZET	IV
ABSTRACT	V
KISALTMALAR DİZİNİ	VI
RESİMLER DİZİNİ	VII
ÖNSÖZ.....	VIII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE SİNEMADA GERÇEKLİK

1.1. YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN ÖZELLİKLERİ.....	5
1.1.1. Kitlesizleştirme.....	6
1.1.2. Eşzamansızlık.....	6
1.1.3. Dijitalleşme/Dijitallik.....	6
1.1.4. Etkileşim.....	7
1.1.5. Yakınsama	8
1.1.6. Çoklu Medya/Multimedya	8
1.2. SİNEMA VE TEKNOLOJİ	9
1.3. SİNEMADA GERÇEKLİK	11
1.3.1. Gerçeklik	11
1.3.2. Sinemada Gerçeklik Arayışları	14
1.4. SEYİRCİ AÇISINDAN GÖRÜNENİN GERÇEKLİĞİ	17
1.4.1. Simülasyon Evreni Çerçevesinde Gerçeğin Değişimi.....	17
1.4.2. Gözün Algılama Yapısı	20
1.4.3. Seyirci Alımlamasındaki Değişim.....	22
1.5. SİNEMADA GERÇEKLİK/KURMACA YAPMA UNSURLARI	26
1.5.1. Kurgunun Önemi	26
1.5.2. Özel/Görsel Efekt ve Kurguyla Biçimlenen Gerçek	29
1.5.3. Kameranın Önemi	33
1.5.4. Yönetmenin Önemi	35

İKİNCİ BÖLÜM

DÜNDEN BUGÜNE SİNEMADA GERÇEKLİĞİ YAKALAMA SERÜVENİ

2.1. SESSİZ SİNEMA	44
2.2. SİNEMANIN İLK YILLARINDA BELGESEL SİNEMA VE GERÇEKÇİLİĞİ YAKALAMA	44
2.3. SİNEMANIN SONRAKİ YILLARINDA GERÇEKÇİLİKTE KURMACAYA GEÇİŞ	48
2.4. SİNEMAYA BAĞLI TEKNOLOJİK GELİŞMELER	50
2.4.1. Efektler	50
2.4.2. 3-D (Boyut)	51
2.4.3. Greenbox	56
2.5. KAMERA MALZEMELERİ VE GERÇEKLİK	59
2.5.1. Objektif/ler	59
2.5.2. Çözünürlük	60
2.5.3. Netlik	61
2.6. HOLLYWOOD SİNEMASINDA GERÇEKÇİLİK.....	61

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA TEKNOLOJİLERİNİN GERÇEKLİK ALGISI ÜZERİNE ETKİLERİNİ HULK KARAKTERİ ÜZERİNDEN OKUMA

3.1. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ	65
3.1.1. Araştırmanın Sorunsalı	65
3.1.2. Araştırmanın Amacı	66
3.1.3. Araştırmanın Önemi	66
3.1.4. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları.....	67
3.1.5. Araştırmanın Yöntemi	67
3.1.6. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	68
3.1.7. Araştırmanın Hipotezleri	68
3.2. MARVEL ENTERTAINMENT- KISA BİR BAKIŞ	69
3.3. ÖRNEK FİLMLEİN ANALİZİ.....	70
3.3.1. İnanılmaz Hulk Geri Dönüyor.....	70
3.3.1.1. Filmin Künyesi	70

3.3.1.2. Filmin Konusu	71
3.3.1.3. Filmde Gerçekliğin Oluşturulması.....	72
3.3.2. İnanılmaz Hulk Filmi	75
3.3.2.1. Filmin Künyesi	75
3.3.2.2. Filmin Konusu	76
3.3.2.3. Filmde Gerçekliğin Oluşturulması.....	77
3.3.3. Yenilmezler: Son Oyun Filmi	82
3.3.3.1. Filmin Künyesi	82
3.3.3.2. Filmin Konusu	83
3.3.3.3. Filmde Gerçekliğin Oluşturulması.....	85
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	93
KAYNAKÇA	97
ÖZGEÇMİŞ.....	103

ÖZET**YÜKSEK LİSANS TEZİ****DİJİTAL SINEMA TEKNOLOJİLERİYLE OLUŞTURULAN YENİ
KURGUSAL GERÇEKLİK EVRENİ: HULK KARAKTERİ ÜZERİNDEN BİR
İNCELEME****İlhami TUTKAÇ****Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK****2021, 103 Sayfa****Jüri: Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK****Doç. Dr. Abdulkadir ATİK****Dr. Öğr. Üyesi Filiz Bilgin ÜLKEN**

Sinema, zamanla sahip olduğu geniş izleyici kitlesiyle birlikte teknolojiyle iç içe girmesiyle popüler kültürün en önemli tüketim nesnesi haline gelirken izleyenleri daha da büyüleme arayışına girmiştir. Bu amaca ulaşabilmesi için hem yaşamın içinden gerçek görüntüler kullanılmış hem de kurmaca olanla çalışılmıştır. ‘Yeni’ kavramına bağımlılıkla birlikte bir sorun belirmiş ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan bu sorun gerçek’lik olarak ifade edilmiştir.

Gelişen sinema teknolojilerinin gerçeklik algısı üzerine etkilerinin konu edinildiği bu çalışmada, sinema alanında dijitalliğin getirdikleriyle birlikte “gerçek”le kurduğu ilişkinin irdelenmesi amaçlanmıştır. Dijitalleşme ve sinemada gerçeklik ilişkisi Hulk karakteri üzerinden okunmaya çalışılmış ve bu kapsamda, Marvel Film Şirketinin yapımcılığını üstlendiği filmlerden oluşan araştırma evreni içerisinden amaçlı örnekleme yöntemiyle 1988, 2008 ve 2019 yıllarında beyazperdede gösterilen “Hulk” karakterine dayalı üç film incelenmiştir. İnceleme neticesinde, 80’lerden günümüze Hulk filmleri özelinde 3D teknolojisi ve yazılımlar ile reel dünyadan ayırt edilemeyecek kadar gerçek görüntülerin oluşturulabildiği bulgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Teknoloji, Gerçeklik Algısı, Hulk Karakteri.

ABSTRACT**MASTER'S THESIS****A NEW FICTIONAL REALITY UNIVERSE CREATED WITH DIGITAL
CINEMA TECHNOLOGIES: A REVIEW ON THE HULK CHARACTER****İlhami TUTKAÇ****Advisor: Assist Prof. Dr. Zeynep BİRİCİK****2021,104 Pages****Jury: Assist Prof. Dr. Zeynep BİRİCİK****Assoc. Prof. Dr. Abdulkadir ATİK****Assist Prof. Dr. Filiz Bilgin ÜLKEN**

With its vast audience over time, cinema has become the most important consumer object of popular culture, with its technology intertwined with it, and has sought to further enchant the audience. In order to achieve this goal, both real-life and fictional life have been studied. A problem arose with the dependence on the concept of "new" and this problem, which emerged in connection with technological arrival, was expressed as reality. In this study, which deals with the effects of developing cinema technologies on the perception of reality, it is aimed to examine the relationship between digitalism and the "reality" in the field of cinema. The relationship between digitalization and reality in cinema has been tried to be read through the Hulk character, and within this context, three films based on the character of "Hulk" shown on the screen in 1988, 2008 and 2019 were analyzed using the purposeful sampling method from the research universe consisting of the films produced by the Marvel Film Company. As a result of the examination, it has been found that 3D technology and software can create real images that cannot be distinguished from the real world, especially for the Hulk movies from the 80s to the present.

Keywords: Cinema, Technology, Reality perception, Hulk character.

KISALTMALAR DİZİNİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
CCD	: Charge Coupled Device
CGI	: Computer Generated Image (Bilgisayar Ortamında Yaratılmış Görüntü)
CMOS	: Complementary Metal Oxide Semiconductor
HD	: High Definiton Yüksek Çözünürlük
IMDb	: İnternet İçerikleri Hakkında Bilgi Barındıran Çevirim İçi Veri Tabanı
LCD	: Liquid Crystal Display Likit Kristal Ekran
S3B	: Stereoskopik 3 Boyut
TDK	: Türk Dil Kurumu
vb.	: Ve Benzeri

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1.1. Gözün, Objektifin Diyaframı Arasındaki Benzerlik.	22
Resim 1.2. Özel/Görsel Efekt ve Cyber scan	32
Resim 1.3. Yüz Yakalama-Görsel Efekt Örneği	33
Resim 2.1. Kameralı Adam	47
Resim 2.2. Trenin Gara Giriş Etkisi (Temsili)	53
Resim 2.3. Avatar	54
Resim 2.4. Alice Harikalar Diyarında Filminden.....	57
Resim 2.5. Pİ'nin Yaşamı Filminden (Bluebox)	58
Resim 3.1. Dr. David Banner	72
Resim 3.2. Banner'ın Hulk'a Dönüşümü	73
Resim 3.3. Banner'ın Sinirlenip Hulk'a Dönüşümü.....	74
Resim 3.4. Thor ve Hulk.....	75
Resim 3.5. Hulk ve Abomination	78
Resim 3.6. Banner Panzehir.....	80
Resim 3.7. Cyber Scan Teknolojisi	81
Resim 3.8. Yüz Yakalama	82
Resim 3.9. Greenbox	84
Resim 3.10. Banner ve Çocuklar	87
Resim 3.11. Cyber-Scan ile Hulk ve Thones.....	88
Resim 3.12. Cyber-Scan	88
Resim 3.13. Takım Elbiseli Hulk	89
Resim 3.14. Banner.....	90
Resim 3.15. Hulk ve Banner.....	91

ÖNSÖZ

Uzun yıllar mezun olduğum alanla ilgili çalışan biri olarak hareketli görüntüyü kaydeden kamerasız bir hayatın ne gibi kayıplara yol açacağını düşünerek geçirdim. Teknolojinin baş döndürücü gelişimi ile birlikte her gün değişen hayat bizleri farklı alanlara yönlendirmekte ve gelişmeleri yakında takip etmemizi istemektedir. Ben de bu konulara kayıtsız kalmadım, mesleğimi etkileyen bu gelişmeleri akademik çalışmalarla birleştirmek istedim.

Bu tez çalışmasının ortaya çıkması sürecinde her daim zaman ayırarak akademik ilgisi ve desteğiyle beni yönlendiren saygı değer danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK'e, engin bilgi birikimi ve nezaketiyle bana yol gösteren, alçakgönüllü üslubuyla akademik hayatta asla unutamayacağım değerleri öğrendiğim Prof. Dr. Raci TAŞCIOĞLU'na, fedakarlıklarıyla en büyük destekçilerim olan aileme -sevgili eşim HAMİYET ve canım kızım ELİF DİLİRUBA- ve her zaman yanımda hissettiğim arkadaşım, kardeşim Gaziantep İslam Bilim ve Teknoloji Üniversitesi Öğretim Görevlisi Gökhan TOPAL'a en içten duygularıyla teşekkür ediyorum.

Erzurum, 2021

İlhami TUTKAÇ

GİRİŞ

İnsanların birbirleri ile iletişim kurma, gelecek kuşaklara bilgi aktarma ve bilgi edinme istekleri; önce yazıyı sonra kâğıdı ve bunları çoğaltmak için matbaa gibi geleneksel iletişim araçlarını günümüz teknolojisiyle birlikte geliştirerek ‘yeni’ bir çağın kapılarını açmıştır. Gün geçtikçe çeşitlenen ve yaygınlaşan, veri işleme ve saklama kapasiteleri artan ses kayıt cihazları, yüksek kalitede görüntü kaydı yapabilen ve elde taşınabilir sayısal kameralar, metin ve görüntü gibi çeşitli türdeki yazılımlar hepsi “yeni”nin bir sonucunda ortaya çıkmıştır.

Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde etrafımızı saran iletişim ağları bilgiye erişimde, mekânla birlikte zamanı da tanımaksızın bir tık parmak dokunuşuna bırakmıştır. Teknolojik gelişmelerin paralelinde yaşam şekillerinin değişmesi ile yakın gelecekte hayal bile edilemeyecek birçok ortamın artırılmış gerçeklik sayesinde insanlara sunulacağı açıktır. Kaynakların mekâna bağlı olmaksızın kullanılmasına ve paylaşılmasına olanak sağlayan yeni iletişim teknolojileri, aynı zamanda değişim ve dönüşümleri de beraberinde getirmektedir. İnsanlar ve toplumlar artık değişim dinamiği içinde, değişimle birlikte yaşamayı öğrenmek durumundadırlar.

İnsanlık tarihi boyunca birey, kendisini çevresini ve bilinmeyenini hep merak etmiştir. Bu merakını zamanla sinema sanatına da yansıtmıştır. 19. yüzyıldan günümüze kadar yüz yılı aşkın bir süredir, hayatımızda önemli bir yer ve anlama sahip olan sinema; drama, trajedi, heyecan, korku gibi duygulara ev sahipliği yapmış ve yapmaya da devam etmektedir. Sinema, ayrıca toplumsal, siyasal, kültürel ve ekonomik değişimlerin yaşandığı dünyamızda geçmişin ve geleceğin içi içe yaşandığı ve sinemaya yansıtıldığı önemli bir sanat dalıdır. Sinema sanatındaki bu gelişmeler sinematografin icadına tekabül etmekte “Yeni’nin arayışına yanıt vererek kitlelerin yaşamına girmektedir. Bu aygıt dış dünyanın kopya edilmesinde teknik bir mucizeydi çünkü gelecek nesillere dünün gerçekliğinin saklanabilen bir kopyasının en yakın şeklini miras olarak bırakabilecekti.

Yeni iletişim teknolojilerinin getirdiği yeniliklerden bazıları sinemada yoğun bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojik gelişmeler, geçmişi veya geleceği günümüze getirmekte kalmayıp, bilinmeyen uzayı tasvir etmekte, günlük yaşamda her

zaman karşılaşamayacak olayların aktarımında önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Temel mantığı görüntünün kaydedilmesi ve gösterici tarafından görüntüyü yansıtır gösterilmesi temeline dayanan sinema, kendisi için önemli olan aygıt kameraya bağlıdır. Hareketli görüntü ile birey yansıtmak istediği anlamsal bütünlüğü süreç içerisinde özgürce ve sınırsızca aktarma imkânı bulmaya başlamıştır. Aslında çekilebilecek şeyler sınırsız: doğum günü, düğün, kısa filmler, video klipler, deneysel videolar, belgeseller ve hatta kişi uzmanlaştıkça uzun metrajlı filmler bile çekebilir, tüm bunlar kişinin hayal gücüne bağlıdır. Dünyanın her yerinde insanlar yüzyılı aşkın bir süredir film seyrediyor. Seyirciler filmlerdeki karakterlerin dünyasına katılıp eğleniyor, öğreniyor, duygulanıyor bazen de tarihin derinliklerine yolculuk yaparken, kendi dünyalarını perdede görüyor, etkileniyor. İşte tamda burada bakmayı ve görmeyi sevmenin, dünyayı merak etmenin ve bilmeyi arzulamanın sebebi de budur ve sinema böyle bir olgudur.

Bu bağlamda birinci bölümde öncelikli olarak yeni iletişim teknolojileri ve bu teknolojilerin sinema ile olan bağlantısı ele alınmıştır. Daha sonra sinemada görülen teknolojik yenilikler ve bu yeniliklerle değişen bakış açıları, sinemada gerçeklik kavramının ne olduğu bu gerçekliğin sinemada nasıl gösterildiği veya değiştirildiği, değişen gerçekliğe seyircinin verdiği tepki veya kabullenme nedenleri üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde, daha çok sinema tarihi boyunca dünden bugüne gerçeklikle kurgunun ilişkisi ele alınmış, sinemada gerçekliği ön plana çıkartmaya yardımcı olan iki temel tür belgesel ve kurmaca üzerinde durularak aralarındaki ayrımlardan yararlanılmıştır. Son bölüm ise, ilk iki bölümde verilen gerçeklik tartışmalarının bir kanıtı niteliğinde olmuştur. Araştırmaya açıklık getirilmesi için seçilen filmlerin görsel öğelerinden yararlanılmış, sahnelerin gerçeklik-kurmaca bağlantısı dikkate alınarak izleyicinin gerçek olanı bildiği veya bilmediği halde halen filmi kabullenme sebepleri açıklanmaya çalışılmıştır. “Teknik çözümleme” yöntemiyle 1988, 2008, 2019 yılları arasında vizyona giren Marvel Film Şirketi çalışma evreninde yer alan ve amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenen Hulk karakterinin yer aldığı 3 adet filmin yaratıcı sahneleri, anlamsal bütünlüğü bozmadan efektler, dekor ve kostümün, yönetmen, kurgu gibi öğelerin gerçeklik evreni bağlamında analiz edilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE SİNEMADA GERÇEKLİK

İletişim; telefon, telgraf, televizyon, radyo gibi araçlardan duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü şekilde başkalarına aktarılmasıdır. Yaylagül'e göre iletişim düşünce, bilinç ve dilsel faaliyetlerin üretilmesi, insanların üretim faaliyetlerinin bir parçası ve sonucudur(2010, s.12-14). İnsanların toplu halde yaşamaları ve üretim faaliyetlerinin sonucu olarak iletişim zorunlu kılınmıştır. İletişim ilk insandan günümüze kadar her zaman var olmuştur. Kişinin kendisini ifade etmesi, çevresi ile bağlantı kurması, yaşadığı kültürü tanıması, kültürünü gelecek kuşaklara ve diğer kültürlerle aktarabilmesi iletişimle mümkündür. Bu doğrultuda:

“İnsanlık tarihine bakıldığında, mağara duvarları, çanak-çömlekten, yassı taşlardan, bakır, kalay, gümüş gibi madenlerden yapılan levhalar, hayvanların derileri, antik çağda kullanılan papirüsten yapılan kâğıtlar iletişimin araç ve ortamları olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazının icadı ve matbaanın yaygın olarak kullanılmaya başlanması, levhalardan kâğıda geçilmesi iletişim çağında dönüşümlere sebep olacak kadar önemli gelişmelerdir. Elektriğin icadı ile başlayan ve günümüz iletişim teknolojilerine kadar geçen sürede, Camera Obscura'nın, kameranın ve sinematografin icadı, ses sinyallerinin iletimi, elektromanyetik dalgaların keşfi; radyonun, telefonun, sinemanın ve televizyonun insanların hayatına girmesine olanak tanımıştır. Bilgisayarın ve internetin icadı ise dijitalleşen çok sayıda yeni iletişim aracını ortaya çıkarmıştır” (Güççuk, 2019: 89).

Yaşanılan son yüzyılda insan ve toplum hayatına olağanüstü bir hızla giren bilgi iletişim teknolojileri bireylerin karşı koyamadığı ve kabullenmek zorunda kaldığı bir yaşam şekline dönüşmüştür. Gazete, televizyon, sinema ve yazı gibi geleneksel teknolojilerin insanların ihtiyaçlarına tam olarak cevap verememesi “yeni” kavramını ön plana çıkarmıştır. Yeni iletişim teknolojilerinin temelinde aslında geleneksel iletişim teknolojilerinde yaşanan dönüşüm yer almaktadır. Diğer bir ifadeyle teknolojik alt yapının evrim geçirmiş halini oluşturmaktadır. 1986 UNESCO basın teknolojisine dayalı uzmanlar toplantısında yeni iletişim araçlarını günümüzde de kullanılmakta olan;

mikro işlemciler, etkileşimli televizyonlar, cep telefonları, uydu yayıncılığı, video, fiber optikler, teleteksler gibi veri alışverişinde bulunabilmeyi sağlayan sistemlerin geneline yeni iletişim aracı denilmektedir.(Timisi, 2003: 120).

Tarih boyunca toplumsal dönüşümlerin aktörü teknoloji, gerek gündelik yaşamımızda gerekse sanat yapıtlarının üretim sürecinde önemli bir yere sahip olmakla birlikte iletişim alanında birtakım dönüşüm ve yeniliklerin meydana gelmesine katkıda bulunmuştur. Örneğin eski iletişim teknolojilerinde mekân ve zaman kavramları bir yere bağlı kalınabiliyorken günümüz iletişim teknolojisiyle zaman ve mekân ortadan kalkmış ve yeni bir boyutun ortaya çıkmasına olanak vermiştir. Böylelikle;

“Enformasyon teknolojileri olarak da adlandırılan yeni iletişim teknolojileri üç önemli alanda, bilgisayar, telekomünikasyon ve mikro elektronik alanında meydana gelen gelişmelerin sonucudur. Rice’ye göre yeni iletişim teknolojileri, tipik olarak mikro işlemci ya da bilgisayar yetileri kullanan ve kullanıcılar arasında ve kullanıcıyla enformasyon arasında etkileşime olanak tanıyan ya da bunu zorunlu kılan iletişim teknolojileri olarak tanımlanabilir” (Timisi, 2003: 187).

Bunlar arasında en önemli olan unsurlar bilgisayar ve internettir, bunlara bağlı olarak ortaya çıkan yeniliklerle birlikte gelişen iletişim teknolojileri iletişimin yeni biçimlerini olanaklı hale getirdiği kabul edilmektedir. Bu amaçla “20.yüzyılın sonlarında toplumsal ve ekonomik ihtiyaçlar nedeniyle bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı ilerleme ve gelişmeler, iletişim ortamlarını teknik anlamda birbirine yakınlaştırmakla kalmayıp dünya toplumlarının da birbirleri ile etkileşime geçmesine zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda iletişim araçları tarihini hatırlamak, yeni iletişim araçları ile ilgili gelişmeleri anlamak için oldukça gereklidir” (Turhan, 2017: 12).

Yeni iletişim teknolojilerini eski ve yeni olarak sınıflandırmanın bir başka süreci de kullanım alanındaki ilişkilerin değişmesinden kaynaklanmaktadır. Yani mesaj aynı ancak ortam ve bunu aktaran donanımlar farklıdır/yenidir. Zamanla süreklilik için de biriken bilgiler ve bu bilgilerden elde edilen “Yeni” bilgiler aslında var olan ya da var olmayı bekleyen teknolojilerin temelini atmıştır. Bu temellerin en önemli özellikleri insanın ve toplumun yaşamında önemli etkilere sahip olmasından geçmektedir.

Castells'e göre "enformasyonel gelişme tarzı" olarak tanımlanan yeni toplumsal düzenin en önemli etkisi kapsayıcılığdır (akt.Timisi, 2003: 167).

Dünya üzerindeki insan nüfusu sayısı her geçen gün artarken, iletişim araçları ve bunlara sahip olma oranları da artmaktadır. Yeni iletişim teknolojileri ilk zamanlarda belirli kesimler tarafından alınabilir ve kullanılabilirken gelişen ve çeşitlenen günümüzde herkesin ulaşabileceği hale gelmiştir. Geleneksel iletişim ortamından farklı olarak yeni iletişim ortamı bireyi içerik oluşturucu konuma getirmekle kalmayıp, bireysel kullanımın önemli bir parçasını oluşturmuştur. Teknolojinin değiştirmiş olduğu hayat biçimleri iletişimin şekillerini yeniden güncelleyerek biçimlendirmiş ve insanlar arasında sosyo-kültürel ilişkileri değiştirerek farklılaştırmıştır. Yeni iletişim teknolojilerindeki gelişmeler çerçevesinde yeni teknolojilere bağlantılı olarak farklı alt bölümler ortaya çıkmış doğal olarak bir alandan birçok insan etkilenmiştir.

1.1. YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN ÖZELLİKLERİ

Geleneksel teknoloji ile iletişim tek taraflı ve gecikmeliydi. Günümüzdeyse yeni iletişim teknolojilerinin özelliği tek tek bireylere ulaşmaktansa "belirli gruplara özel veya gelen mesajlar iletilerilebilir olmakla kalmayıp" yapılan geri dönüşlerde yer seçiminin ve zamanın tamamen ortadan kalkarak anlık bildirimlere geçilmesidir. Bir diğer fark ise geleneksel iletişimde gönderilen mesaja müdahale edilmesi pek mümkün değilken yeni iletişim teknolojilerin de iletilmeden ya da mesaj okunmadan silinebilmektedir. Elektronik ve bilgisayar teknolojisinin birleşmesiyle çok sayıda araç ortaya çıkmış ve gündelik hayatta yerini almış yeni iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle var olan araçlara eklenen "yeni" fonksiyonlar aygıtın işlevlerinde değişiklikler yapmıştır.

İnsanoğlu basit anlatımı geliştirmenin yöntemlerini hep araştırıp yeni yollar bulmaya çalışmıştır. Bu kapsamda da yeni iletişimi kendi aralarında alt gruplara ayırmıştır. Gelişen yeni iletişim teknolojilerinin özellikleri, teknolojik gelişmelere bağlı olarak onları geleneksel iletişim teknolojilerinden ayrılmaktadır. Yeni iletişim teknolojisinin/medyanın özellikleri şu ögelere ayrılmaktadır; kitesizleştirme, eşzamansızlık, dijitalleşme/dijitallik, etkileşim, çoklu medya-multimedya ve ölçümlemedir.

1.1.1. Kitlesizleştirme

Yeni iletişim teknolojilerinin seçicilik özelliği ile talepleri ve beklentileri farklı olan her bireyle mesaj değişimi yapılabilme özelliğine kitleleşleştirme denilmektedir. Büyük bir kullanıcı grubu içinde, her bireyle özel mesaj değişimi yapılabilmesini sağlayacak kadar yeni iletişim teknolojileri kitleleşleştirici olabilmekte kalmayıp, kitle iletişim sisteminin kontrolünün mesaj yapıcından iletişim aracı tüketicisine doğru kaymasıdır. Bireyin istekleri ön planda olduğu için beğendiğiniz bir kıyafetinin beden seçeneğinin olması ve bu seçeneklerden istediğiniz birini tercih edebilmeniz bu duruma örnek verilebilmektedir (Güççuk, 2019: 12).

1.1.2. Eşzamansızlık

İletişim eyleminin her yerde ve her an yapılabilme özelliğidir. Yeni iletişim teknolojileriyle birlikte kullanıcılar için mesaj gönderme veya alma özelliği istenilen uygun bir zamanda gerçekleşebilmektedir. Böylece mesaj göndermenin herhangi bir bozulmaya uğramadan iletişim sürecinde daha işlevsel olması mümkün olmaktadır. Anlık denilen durumu ortadan kaldırmış “anın” yerine “istenilen an” anlayışına çevirmiştir. Zaman ve mekân ortadan kalkmış, kontrol iletileri alana geçmiş mesaj ve durumlara cevaplar sonradan da verilebilme olanağı gelmiştir.

1.1.3. Dijitalleşme/Dijitallik

Yeni iletişim teknolojilerini ifade etmek için asıl kullanılması gereken kelime ‘dijitalliktir’. Çünkü “Yeni” analog sistemlerin ötesinde, muhtevası dijital kodlarla tesis edilen oldukça özgün bir sistemdir. Özelliği yeni medyanın sayısal kodlarla örüntülenen yapısını ifade etmektedir. Ses, metin ve görüntü gibi verilerin bilgisayar ortamına aktarımında kullanılan (0 ve 1) sayısal kodlardan oluşmakla kalmayıp iletimini ve saklanmasını sağlayan bilgisayar diline dijitalleşme denilmektedir. Düşünsenize dijitalleşmeyle gelen sayısal kodlar olmasaydı günümüzdeki teknoloji bu kadar gelişebilir miydi? Dijital dünya niceliklerin egemen olduğu elektronik ve kusursuz bir alandan oluşmaktadır (Tekmen, 2019: 27).

Dijital iletişim, ilkel haliyle de olsa gerçekte telgrafla başladığı söylenmekte hatta Morse’un iletişimi iki tabanlı sayı sistemiyle (0 ve 1) oluşan telgraf’ı bulması ilk

iletiřim aracı olarak kabul edilmekle kalmayıp dijital iletiřimin bařlangıcı olarak da g r lmektedir.

Dijitalleřmeyle birlikte kopyalama, bilgiye ulařımın pratikleřtirilmesi, arřiv, řifreleme ve bunları dađıtma,  zg rleřtirme gibi kolaylıklar insanlar arasındaki sınırları ortadan kaldırmakla kalmayıp hızlı etkileřimin  n n  de a mıřtır. Bu dođrultuda “dijitalleřmenin egemen olduđu, yeni iletiřim teknolojilerinin g n ge tik e  eřitlendiđi ve iřlevlerinin arttıđı g n m z toplumsal yapısı: bilgi paylařımını, eriřimini yayılmasını, arřivlenmesini,  retilmesini, iletimini kolaylařtırmıř ve hızlandırmıřtır. Bu bađlamda yeni iletiřim teknolojilerini bilgi  ađının itici g c  olarak konumlandırmamız yanlıř olmayacaktır” ( spir, 2018: 79).

Dijital  ađ tanımını, hem g rsel hem iřitsel  zellikleri internet ve bilgisayar aracılıđıyla bir arada bulunduran olarak tanımlamak m mk nd r. Dijitalleřme, film  retiminden g sterim ařamasına kadar sinemasal t m alanlarda etkisini hissettirmiř hissettirmeye de devam etmiřtir. Dijitalleřme ile asıl olan giderek kaybolmuř, hatta ayrıřtırılmaz bir hale gelmiřtir.

“Dijital teknoloji bir řekilde foto ger ek i olabilmenin peřinde kořmuřtur. Bir yandan ger ek hayatla hi bir řekilde iliřkilendirilemeyecek sahneleri yaratırken, diđer yandan bu sahnelerin ger ek i olmalarına  aba g stermiřtir. Bu sadece s z konusu sahnelerin inandırıcılıklarını deđil onların kimi zaman aynı karede yer aldıkları normal film   eleri ile entegre olabilmelerini de kapsamıřtır. Dijital teknolojilerin sinema sanatının t m s re lerinde foto ger ek i sonu lar i in bir ara  olarak kullanılması, sinemasal ger ekliđin kusursuz  retiminde analog d neme g re dijital d nemde  ok daha bařarılı filmlerin seyirci karřısına  ıkmasını sađlamıřtır” (Zengin, 2016: 20).

1.1.4. Etkileřim

Enformasyon ve iletiřim teknolojilerinin en  nemli  zelliđi, etkileřimdir ve iletiřim aracı kullanıcısının i eriđini ve bi imini etkileme kapasitesidir. Yeni iletiřim teknolojileri ile bireyler iletiřim teknolojileri karřısında pasif olma hallerinden  ıkıp aktif bir hal almaya bařlamıřtır. İnsanlar etkileřimi bir ok nedenden dolayı

gerçekleştirebilmekte bunlara yalnızlık, sıkıcılık, farklı yaşam tarzları gibi aklınıza gelebilecek her şeyi ekleyebiliriz. Yeni iletişim teknolojileri sayesinde dünyayı birbirine bağlayan ilişkiler olarak da ifade edilir. Yeni iletişim teknolojileri ile teknolojinin gündelik hayata etkin olmaya başlamasıyla zaman ve mekân ortadan kalkarak insanların birbirleri ile etkileşime girebilmesi mümkün olmuştur (Ersal, 2016: 32).

1.1.5. Yakınsama

Farklı cihazlarda yaptığımız işleri gittikçe gelişen teknoloji sayesinde tek bir cihazla yapabilmek olarak adlandırılmaktadır. Örneğin cep telefonu, internet ve televizyona dijital teknoloji ile aynı hattan ulaşarak bu üç teknolojiyi bir arada kullanabilme olanağı sağlarken geleneksele bağlı, basılı ve elektronik kitle iletişim araçlarında bu işlem tek yönlü olarak gerçekleşmektedir. Bireyler, geleneksel medyada pasif durumdayken yeni medyada aktif (üreten, dağıtan ve paylaşan) olabilmektedir. “Geray’a göre, iletişim sürecine amaç için katılmış teknik düzenlemeler yardımıyla alıcının verici olabilmesi veya kaynağın mesaj üzerindeki kontrolünü arttırabilmesi amaçlanmaktadır” (akt.: Güççuk, 2019: 10).

1.1.6. Çoklu Medya/Multimedya

Çokluortam olarak da adlandırılan multimedya, televizyonun, radyonun, gazetenin temel özelliklerini yani görüntünün, sesin ve metnin bir arada tüketilmesini mümkün kılmaktadır. Aynı zamanda çokluortam, konuşma, resim, video ve televizyon izleme, radyo dinleme, birine veya genele mesaj gönderme, internet kullanma, kitap ve dergi okuyabilme vb. gibi tüm iletişim ortamlarının birleşiminden meydana gelmektedir. “Bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile daha çok duyulmaya başlanan multimedya; veri, ses, metin, grafik, video, resim, animasyon gibi farklı iletişim unsurları barındıran bir platformdur.

Başlangıcında hesap makinesi olarak kullanılan bilgisayarlar zamanla metin yazma, tasarım geliştirme gibi özelliklere sahip olduktan sonra, depolama ve işleme yeteneklerini de geliştirilmiştir. Multimedya hizmetleri hem ekonomik hem de toplumsal etkileri bakımından taşıdıkları potansiyel sebebiyle toplumun oldukça yaygın kullandığı bir teknolojidir (Özçağlayan, 2017: 146-147). Birçok bölümlendirilmiş

geleneksel medya içeriğini tek bir içerikte toplamaya olanak sağlayan çoklu medya özelliği ve metinler arasındaki bağlantılar vasıtasıyla dağınık haldeki enformasyonun kontrolünü kolaylaştıran hipermetinsellik özelliği, yeni medyayı farklılaştıran temel özelliklerdendir.

1.2. SİNEMA VE TEKNOLOJİ

Sinema, toplumsal, siyasal, kültürel ve ekonomik değişimlerin yaşandığı dünyamızda, geçmişin ve geleceğin içi içe yaşandığı ve bu yaşananların sinemaya yansıtıldığı önemli bir sanat dalıdır. İnsanın hareketli nesneleri merak duygusuyla hep kayıt altına alma isteği icatları ortaya çıkarmış ortaya çıkan bu icatlarda kendi alanlarında yeni ihtiyaçları beraberinde getirmiştir. Sinema ve teknoloji arasındaki ilişki film üretimini, filmin anlatım şeklini ve hayal etmenin sınırlarını tamamen değiştirmiştir. Yaratıcı sinemacılar sürekli biçimin sınırlarını zorlamalarından dolayı, sinemanın teknik olarak gelişmesini de hızlandırmışlardır. Böylece, “metinsel kültürden resim kültürüne geçişin en önemli işaretlerinden biri olan sinema da ilk doğuş yıllarındaki gibi kalmamış, bir yandan gerçeklik algısını dönüştürürken bir yandan da kendisi değişmiş ve dönüşmüştür” (Türk, 2017: 9).

Sinema ortaya çıktığından bu yana doğası gereği hep çevresinde olan bilimsel buluşlarla hep ilişki içinde olmaktadır. Sinemanın olmazsa olmaz iki ana esası vardır: birincisi ses ikincisi ise görüntüdür. Bu ikisi olmadan sinema düşünülemezdir. Teknolojileriyle birlikte insanın görme ve işitme eyleminin yerini kamera almıştır. İlk yıllarda görüntü varken ses yoktu ama teknoloji artık bu sorunu da ortadan kaldırdı. Ormanlı’ya göre “görsel aşamada temel olarak; mercek, kamera, ham film ya da dijital ortam, kurgu ve gösterim aşamaları söz konusudur. İşitsel aşamada ise: mikrofon, kaydedici, bant, film ya da kaydedici, kurgu ve playback aşamaları söz konusudur” (2016: 98). Bu bağlamda bir alandaki görülen gelişme diğer alandaki değişimleri tetiklemektedir. Gelişen bilgisayar teknolojisine bağlı özel efektlerin önem kazanmasıyla sinemada kullanılan birçok özelliğin gerçekmiş gibi görünmesine yardım etmiştir. Star Wars –Yıldız Savaşları (1977) filmi sinema alanında özel efekt kullanılan ve kendisinden sonra gelen filmlere ilham kaynağı olmuştur. CGI (Bilgisayar ortamında yaratılmış görüntü) teknolojisi sayesinde birçok yönetmenin aklında bilimkurgu ve fantastik filmler vazgeçilmez olmuştur. Zamanla oluşabilecek seyirci kaybını önlemek

ve piyasada tutunabilmek amacıyla, bu kaçınılmaz teknolojiden faydalanılmak istenilmiştir. Dijital teknoloji sayesinde oyuncuların giyilebilir kıyafetlerle kendi yaptıkları hareketleri kaydedip bilgisayar üzerinden bir model oluşturulabilmektedir.

Sinema sanatında gerçekleşen devrim sesin ve rengin bulunmasından çok kimyasal işlemlerden zamanla dijitale geçilmesiyle analog film üretiminden dijital film üretimine geçişin miladı olmuştur. İlk zamanlarda selüloit film üzerine pozlanan görüntüler birkaç kimyasal işlemlerden sonra ortaya çıkarken, teknolojiyle birlikte dijital olarak görüntüyü kaydedilip, sonradan bilgisayara aktarılıp işlenebilir olduktan sonra perdeye yansıtılır hale getirilmektedir.

Yeni iletişim teknolojilerinin getirdiği bazı yenilikler sinemada oldukça kullanılmaya başlandı. Var olan gerçeklik bu teknolojik araçlarla farklı bir boyuta taşınmasıyla fotoğraf ve video görüntüleri, zaman, kişi ve mekân gibi bütünlüğe sahip birçok şeyi manipüle ederek kurgulayıp aktarabilmekte veya göstermektedir.

Sinemanın üretim, depolama, işleme ve aktarma gibi yeteneklerinde oldukça hızlı artışlar olmuştur. Bu teknolojik gelişmeler bireylere seçme imkânı vermekle kalmayıp, eskiden pahalı, hantal ve işin yapılması için profesyonellik gerektiren araçlar söz konusu iken, günümüzde daha ucuz, hafif-portatif, basit aygıtların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu da bireyler üzerinde tıpkı sinemanın verdiği gerçek dünyanın algılamasını değiştirdiği gibi onunla yeni gerçekler yaratmayı kolaylaştırmaktadır. İşte bu yüzden sinemanın kendisine en çok benzeyeni hatta ona muhtaç olduğu şey bilgisayar doğal olarak internettir. İnternet sayesinde bilgisayar bireylerin davranışlarını hızlandıran, durduran veya değiştiren serbestliği sağlamıştır. Çünkü o da simülasyona benzeyen “gerçek miş gibi” deneyimleyebildiğimiz bir dünyanın kapılarını açmakla kalmayıp, insan benliğini de biçimlendirmiştir. Yeni iletişim teknolojileri, gerçek dünyanın sınırlarını ortadan kaldırıp bizlere yeni bir dünya olan sanal gerçekliğin fiziksel bir yerleşimden ziyade bilgisayar verileri aracılığıyla kullanıcılara görsel ve işitsel şölen oluşturan enformasyon ortamıdır.

1.3. SİNEMADA GERÇEKLİK

1.3.1. Gerçeklik

Gerçeklik sorunu insanla birlikte varolan bir olgudur bununla ilgili birçok tanımı ve benzetmeleri şu şeklide açıklamak mümkündür; TDK göre, gerçek olan, var olan şeylerin tümü, hakikat, hakikilik. Felsefede gerçekçilik; bilinç dışında nesnel dünyanın var olduğunu savunan öğretilerin genel adı olmuştur. Bu doğrultuda gerçeklik, “bir dağ gibi objektif ve jeofiziksel bir fenomen değildir. Gerçeklik her zaman dünyayla ilgili “söylenen” ya da “anlaşılan” bir şeydir. Fiziksel dünya “aradadır” ancak gerçeklik her zaman bir kültürün değişen arzuları ve tutumları tarafından oluşturulan bir tür çok yüzeyli objektif, çok biçimli ve değişen bir araçlar kompleksidir” (Kolker, 2011: 33). Gerçeklik, nesnenin kendisiyle karşılaştığımız andaki varoluş durumuyla bağlantılı bir şeydir.

İnsanoğlu aslında var olduğu andan itibaren sosyolojik olarak gerçekliğin arayışları içindedir bunlara; mağara resimleri, fotoğrafın icadı, camera obscura gibi örnekler verilebilir. Tabi bu süreçte insan belirli dönemler atlatmış (Rönesans, sanayi devrimi, burjuvazi) ve ilk dönemler dinsel temelli olurken günümüze geldikçe pozitiflik üzerine temellenmiştir. Çünkü;

“tarih öncesi devirlerden beri insanoğlu varlığını sorgulamış, gerçeğin peşinde koşmuş ve bunu gösterme, anlatma ve iletme çabası içine girmiştir. İnsanlığın yani aklın var olmasıyla birlikte, insan gerçeği aramış, sonsuzluğa özlem duymuş ve peşinden gitmiştir” (Darçın, 2016: 15).

Gerçekçiliği duyu organlarımızdan gözün ve kulağın algılaması aracılığıyla olayların yaşandığı ve gözlenebildiği şekliyle yeniden üretim olduğu bilinmektedir. Örneğin bir yerden gelen sesin kaynağına dönüp bakma gereği duyarız çünkü kaynak hakkında bilgiye ulaşmak ancak bu şekilde olabilmektedir. Günümüz sinema teknoloji dünyasında bu olgu görüldüğü gibi değildir çünkü gerçekliğin kavranma yapısı tamamen değişmiş/değişmektedir. Bazin’in ifade ettiği gibi; sanatta gerçekçilik üzerine tartışma estetik ile psikoloji kavramları arasında karışıklığın yanlış yorumlanmasından ortaya çıkmıştır. Daha sonra teknik gelişmelerin ışığında gerçekçilik ve ruhsal yapının yansıtılması yönünde önemli adımlar atılmıştır. Resim, görüntü oluşturmaya

zorlanmıştır ve bu görüntüler sanat haline getirilmiştir. Diğer taraftan fotoğraf ve sinema ise gerçekçilik düşüncesini sağlayan icatlar olarak karşımıza çıkar. Fotoğraf bizi tıpkı doğadaki bir fenomen gibi etkiler (2011: 16-18). Ayrıca, “sanatta, sürrealistlerden sonra Walter Benjamin’in 1930’larda gerçekleşeceğini öngördüğü teknolojik dönüşüm, Guy Debord’un 1960’lı yıllarda yaptığı gösterilerinde gördüğü ve 1990’ların siberpunk yazarlarının tahmin ettiği siberetik gelişmeler sanatta gerçeklik konusunun değişen gerçeklik algısının tanımlanmasında kilit gelişmelerdir” (Demoğlu, 2017: 136).

Sinemanın gerçeklikle ilişkisini asıl belirleyen fotoğraftır. Günümüzde iletişim teknolojilerinden fotoğraf ve video; kişi, zaman ve mekân gibi bütünlüğe sahip birçok şeyi manipüle ederek kurgulayıp aktarmaktadır. “Yeni iletişim teknolojileri gerçeğin sürekli ve istenilen şekilde üretildiğine böyle olunca da gerçek var ama taklit olan sahte gerçek; bunlar asla gerçeklik değildir” (Tarçın, 2017: 20).

Şentürk’e göre fotoğraf gerçek zaman çekimini mümkün kılan teknik özellikleriyle yakalanmış bir anın mekânsal hareketlilik olarak dondurulmuş aktüel görüntüsünü bakışa sunmaktadır. Fotoğraf ve sinema gerçekliği yakalamada, öncü sanatın başında gelmekte çünkü gerçeği yakalayabilmek için insanları haberleri olmadan filme almak en iyi yöntemdir (Teksoy, 2017: 502). Bu durum gerçeğin ortaya çıkartılması, dünyayı müdahalesiz biçimde, olduğu gibi göstermek amacıyla olan gerçekçi bir estetik geleneğinden doğmuştur (Demoğlu, 2015: 22).

Sanatta gerçeklik algısının, yön değiştiren çalışmalar halini almasıyla bireyler görsel simgenin kullanılmasıyla kendi gerçeğini üretebilecek konuma gelmiştir. Gerçeğin sinema, medya ve multimedyanın ötesinde kalan parçacıklardan oluştuğunu anımsamamız gerekmektedir. Denilmektedir ki yeni iletişim teknolojileriyle sunulan gerçeklik başkaları tarafından kurgulanmış gerçekliğin ta kendisidir.

Sanal gerçeklik artık doğal olan dünyanın yerine yapay ve tekniğe dayalı bir dünya koymuş insanlar kendilerine sunulan sanal gerçekliği, içinde görüntülerinin gerçeği temsil etme yeteneğini yitirdiği bir ortamda yaşamaktadır. Ekran kültürünün insanların tüm hayatını kuşatmasıyla taklitlerin olduğu bir düzene girilmiş gerçeğin içinden çıkılması zor bir bulmacaya benzemesiyle dünya ile aramızda oluşan boşluğu doldurmada sanal gerçekliğe sığınılmıştır. Gerçeklik, zihinde oluşan bir süreç olduğu için zihinde görülebilecek algı hataları yani çevresel etkilerden kaynaklanan

doğrulardan saptırılan birey tercihlerini gerçek olmayan ama gerçek-miş gibi görünen şeyler üzerine yapmaktadır. Nesnel gerçeğin ortadan kaybolmasıyla sanal gerçeklik giderek güçlenmiş çünkü evrenin teknik açıdan tüketilmesi, sınırsız olanaklar ve arzuların istenildiği anda gerçekleşebilmesi zamanla gerçeğin kaybolmasına neden olmuştur. Bu denli tükenmişlik, zamanla insanların var olandan kaçışına ve kendilerine sığınma limanı olarak sanal gerçekliği ön plana çıkarmaktadır. Bu planlar (sanal) insanların zihinlerinde o kadar ilerlemiştir ki daha düşünüy bile görmeden sanal görüntüsü görülmektedir.

Bellekteki imgelerin, şekillendirilmesi veya kurgulanması "gerçeklik" kavramını da yaşadığı çağa göre merkeze alması insanoğlunun bazı şeyleri saptırabileceği anlamına gelmektedir. Gerçekçilik aslında var olanı bir başka şekilde anlatmak mı yoksa olmayan bir şeyi var olarak göstermek mi ya da bunun ikisini sentezleyip göstermek bunlar tamamen insanların gerçeği düşünme, gerçeğe bakış açılarıyla alakalıdır.

"Uzamsal dünyada "gerçeğin kendisi olarak algılanan görüntüler manipülasyondan uzak mıdır? En temelde görüntü bir aygıt tarafından gerçeği insanlara iletmektedir. Böylece insan, gerçeklik denilen şeyle bir araya gel(e)memekte aksine bir aracılık görevi üstlenen makine/ aygıt (apparatus) tarafından ona iletilmiş olan şeyle irtibata geçmektedir" (Al, 2015: 43).

Sinemada gerçek ve sahte (kurmaca, oynanmış) ayrımının günümüzde gittikçe belirsizleşmesi tartışmaların kilit bir kavramını oluşturmakla kalmayıp, sinemanın ve sinemaya bağlı teknolojilerin gelişimine de katkı sağlamaktadır. Buna bağlı olarak da gerçeğin, gerçek olmayandan veya gerçek olamayacak olandan ayrıştırılabilmesi neredeyse imkânsız hale getirilmiştir. Gerçeğin kurmacayı aşıp geçebildiği günlerde, bunun düşselliğin varlığını kanıtlayan en önemli gösterge olduğu söylenebilirdi. Oysa modelin bir kopyasından başka bir şey olmayan bir gerçeğin modeli aşıp geçebilmesi mümkün değildir. Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bir dünyada gerçek, düşsel adlı bir "bahaneye " sahipti. Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasında gerçek modelin kopyasından başka bir şey olamamaktadır (Baudrillard, 2005: 168).

1.3.2. Sinemada Gerçeklik Arayışları

Sinema da gerçekçilik üzerine düşünürlerden Louis Feuillade'in 1913'teki filmlerinde hayatı olduğu gibi göstermesiyle başlayan gerçekçilik kendisinden sonra gelen düşünür ve yönetmenleri seyirci alımlaması konusunda evrimleştirmiştir. Bu durum, "sinema seyirciye sinema hikayesinin mantıklı gerekleri ve tekniğin şimdiki sınırlarıyla bağdaşabileceği ölçüde, gerçeğin elden geldiğince tam bir görüntüsünü vermek ister ama sinema gerçeği bütünüyle yakalayamaz, gerçek ister istemez bir kıyıdan kaçır. Kuşkusuz teknik bir ilerleme iyi kullanıldığı zaman ağın ilmiklerini sıkıştırabilir, fakat yine de şu ya da bu gerçek arasında iyi kötü bir seçim yapmak gerekir" sonucuna varılmıştır (Bazin, 2000: 205-208).

Bazin'e göre "sinema her şeyden önce gerçeğin sanatıdır çünkü nesnelerin uzamsallığı ve içinde bulundukları uzamı kaydeder" (akt. Andrew, 2010: 229). Özgül olarak gerçekçi film stili, farklılaştırılmamış mekânın homojenliği içindeki nesnelerin özerkliği koruyabilen stildir (Andrew, 2010: 254). Sinema, izleyicisinin tüm dikkatini kendi içine alarak aktüel gerçekliği değiştirerek sinema gerçeklik duygusu yaratır. Sinema, oluşum ve gelişim süreci içinde farklı akımların etkisi altında kalmıştır. Sinemada gerçek algıya ulaşabilmek için sadece göze değil diğer duyularımıza da hükmetmesi gerekmektedir. Görüntüyü izleyiciye yaşatabilecek kadar canlı bir sanat olan sinema bu etkiyi oluşturmak için ışığa, renklere, sestene, kurguya, kamera (ve alan derinliği), objektiflere varıncaya kadar birçok aracı kullanmış ve bunlarla kendi gerçeğini oluşturmuştur. Buna bağlı olarak da "odak derinliği izleyiciye görüntünün daha yakın görünmesini sağladığı için gerçekliğe daha çok yaklaşır ve görüntünün kapsam yapısının bu sayede daha gerçekçi olduğu açıktır" (Bazin, 2000: 50).

Sesin ve renk unsurlarının sinemaya eklenmesiyle gerçek dünyaya benzer bir dünya üretilmiştir. Sinema gerçekliğin belirli düzeyini keşfetmek için yaratılmış bir bilimsel araçtır yani hammaddesi her alan ve durumda görülebilen dünyanın fotoğraflanmış veya fotoğraflanabilir bir şekilde yönetmenin elinde olan ve şekillenen bir nesnedir. Unutulmamalıdır ki fotoğrafın ve sinemanın çıkış noktası olarak dış dünyanın tıpa tıp kopyasını üretme arzudur.

Sinemada yansıtılan gerçek, kullanılan teknoloji araçlarıyla yeniden üretilerek yansıtılan gerçek olmakta ve bu gerçeklik tamamen yönetmenin isteğine bağlı kalarak

değişik biçimlerde yorumlanabilmektedir. Erkilic'in belirttiği gibi, "ekrandaki görüntü, bir yönüyle hemen gerçekleşen, gerçeğe uygun, güncel ve doğaldır. Bir yönüyle de yapmacık, mesafeli, yapay ve yorumsaldır" (2017: 58). Bilimsel bir araç olan sinema yalnızca zaman olgusunun geniş bir alanını çözümlememize olanak sağladığı için değil, aynı zamanda gerçekliğin nesnel kaydedilmesi olarak da büyük bir öneme sahiptir (Künüçen, 2007: 65). Ancak zamanla bazı yönetmenler simgesel anlatıma (makyaj, ses, ışık vb.) yani montaj yardımıyla olana odaklanırken bazıları da gerçeğin peşinden koşmaktadır. Bireyler gerçeklik konusunda deneyimlerinin birçoğunu iletişim araçlarıyla deneyimlemektedir. Kişi bir şeyin ne kadar doğru ya da yanlış olduğu kanısına bunlar aracılığıyla karar vermektedir. Değişen sinemayla birlikte bireyler sanal gerçekliğe doğru çekilmekte ve gerçeklik algısını değiştirmektedir.

Sinemanın kendi içinde bir dili olduğunu belirten Eisenstein ve Andre Bazin biçimci ve gerçekçi kuram şeklinde gerçeği ortaya koymaktadırlar. Eisenstein, her zaman, "gerçekliği" yakalamak için insanın "gerçekçiliği" yıkmak, bir fenomenin görünümünü parçalarına ayırmak ve "gerçeklik ilkesi"ne göre onları yeniden inşa etmek zorundadır görüşünü savunmuştur (Andrew, 2010: 138). Eisenstein'in montaj anlayışı kurgunun tek tek çekimler aracılığı ile öykü anlatma sanatı olarak görülmesini "destansı" (epic) ilke olarak isimlendiriyor ve onun karşısına birbirinden bağımsız çekimlerin birleştirilmesiyle oluşan "dramatik" ilkeyi koyuyordu" olarak vurgulamıştır (Köprü, 2009: 45).

Gerçekçi sinema eğlence filmleriyle rekabet etmemelidir. Hem hayata karlı olan gündelik algılarımıza hem de sosyal durumumuza yönelik gerçek bir vicdana sahip olan bir sinema olarak tam anlamıyla bir alternatif oluşturmalıdır (Andrew, 2010: 188). Bundan dolayı kurgudan kaçınılmalı, uzun ve kesintisiz çekimler yapılmasıyla gerçekliğin gerçek bir şekilde yansıtılması verilmelidir. Kurgulu sinemanın büyüleyici bir etkisinin olduğu metinlerin insanları susturmaya-oyalamaya çalıştığı bilinmektedir. 1920'li yıllardan sonra sanal gerçeklik üzerine çalışmalar yapılmakta ve günümüz teknolojisiyle birlikte aklın hayal dahi edemeyeceği boyutlara ulaşılmaktadır. Sanal gerçeklik bir klavye aracılığıyla ya da fareye tıklayarak hangi odaya gireceğinizi seçmek yerine fiziksel olarak sağa ya da sola dönmenize kolaylık sağlar. Kısacası bir film çekiminde ne kadar gerçekliğe niyet edilse de film gerçekliği basit bir şekilde kaydetmez. Çünkü sinema sanatı yalan söyleyebilir bu yüzden kınanmaması gerekir

basit şekilde kaydedilmeyen film gerçek yaşamın bir tamamlayıcısı haline gelmiştir. İnsan zihninden beslenen zengin ve esnek iletişim aracı olmasından dolayı gerçeküstü düşünce ve yaratma için bulunmaz bir aygıttır. Bu doğrultuda;

“sanal gerçeklik yaşadığımız fiziksel dünya da algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek duyuları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle bilgisayar ortamında tüm duylarla (görme, dokunma, koku alma, işitme, tat alma) algılanabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görülemez ve insan davranışlarına uyarlanmıştır. Bu yolla sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranmaları sağlanabilmiştir” (Gamgöz, 1998: 72).

Son yıllarda seyirciye sunulan filmler de gerçeklikten uzak var olmayan gerçeküstü mekânlar ve yaratıklar yansıtılmaktadır. Zamanla bireyler doğal olandan uzak gerçek ile hayal arasında çelişkiye sürüklenmektedir. Bir film de gördüğümüz olayların gerçekten olduğuna inanırız ya da inanmak isteriz işte tam da burada belirtilen sinema da gerçek algı veya gerçek izlenim işte budur. “Materyalist estetiği Kracauer iki alan da harmanlar; gerçekliğin alanıyla filmin teknik olanaklarının alanını. Fotoğraf görünebilir gerçeği kaydetmek için geliştirilmişken fiziksel gerçeklik birçok yönden oluşturulur, bu yönlerin bazıları kamera için diğerlerinden çok daha iyi uyum göstermektedir” (Andrew, 2010: 194).

Sinemanın dijitalleşmesine bağlı olarak fotoğraf gerçekliğinden zamanla bilgisayar programlarına bağlı sayısal olana (0 ve 1’den ibaret) dönüştüğü bir gerçekliğe ulaştığımızı unutmamakta fayda vardır. Sinemanın, gerçekliğin değişik düzenlerini ortaya çıkarmaya yarayan bir sanattır. Bir filmde kompozisyon, oyunculuk, ışıklandırma, hikâye ve varsa altıyazılar hepsi birbiriyle eşit olmak zorundadır ki gerçekçilikten taviz vermesin buradan hareketle sinemanın, görüldüğü gibi yansıtılabileceğini anlamaktayız.

Bir sanatçı ürünü (film, resim, video gibi) oluştururken ya tamamen gerçeği kullanır ya da gerçeği tamamen dışlar. Gerçeklik görünen şey olmasından ziyade görülebilen (kişiye göre) şeydir. İnsanlık, tecrübeye dayanmayan görüntülerin dünyasında yaşamaktadır. Bir görüntünün oluşturulmasında önce kamera görür sonra o görüntüyü oluşturan (kameraman, montajcı gibi örnekler verilebilir) en son da o

görüntüye bakanın (yönetmen-seyirci) bakış açısı vardır. Gerçeklik böylelikle o görüntüyü algılayan kişilere gelmeden önce birkaç kez işleminden geçtiği ve belirli kırılmalara uğradığı anlaşılmaktadır. Görüntülerin egemen olduğu makine, barındırdığı teknolojik imkânlar doğrultusunda gerçeği değiştirebilme özelliğine sahip olması gerçeğin, yok olma noktasına doğru bir dünyaya götürmektedir.

Gerçek olanla gerçek olmayan arasındaki ayrımın tek yolu gerçeğin bilgisine ulaşmaktır, bu da günümüz teknolojisinde neredeyse mümkün görülmemektedir. Örneğin 1895'te yapılan ilk film gösteriminde izleyicilerin trenin gara girişi karşısında gösterdikleri tepki seyircilerin görüntüyle-gerçek arasında hiçbir duysal ayrım yapmadıklarını göstermektedir. Netice itibarıyla ifade etmek gerekirse, film yüzyılı aşkın tarihi boyunca yalnızca bilinç, bilinç-dışı, gerçeklik, gerçek-dışı, hafıza ve doğal optik algı arasındaki ilişkilerde köklü değişikliklere yol açmadı, aynı zamanda sorunsallaşan gerçeğin kaotik düzeni karşısında aklın, güvenin sarsılmasına katkı sağladı. Film ile oluşan görsel kültürün tecrübenin tabiatını dönüştürerek, gerçeğin görüntüsünü çeşitlendirmiş toplumsal alanda hayatın düzenini biçimsel ve niteliksek anlamda oldukça etkilemiştir.

1.4. SEYİRCİ AÇISINDAN GÖRÜNENİN GERÇEKLİĞİ

1.4.1. Simülasyon Evreni Çerçevesinde Gerçeğin Değişimi

Teknolojinin gelişmesine bağlı olarak teknolojik araçların yaygınlaşmasıyla gerçeklik belirli bir aşınmaya neden olmuş böylelikle gündelik hayatta gördüğümüz gerçeklerin yerini sanal olan gerçeklik almıştır. Aslında teknoloji o kadar ileride ki bizlere gerçek olandan daha gerçeği göstermektedir. Sinema, video, fotoğraf gibi araçlar bazı teknikler yardımıyla, seyirciye olmayanı varmış gibi göstererek var olduklarını sağlamaktadır. Jean Baudrillard'ın deyişiyle, “yaşanmışlığın büyük baş döndürücülüğünün verdiği bu haz, sahte bir var oluşu temsil etmektedir. Çünkü kaydedilen şeyin doğruluğu, tam olarak ‘seyircinin orada bulunmadığı’dır. Buna rağmen geçerli ve önemli olan ise, doğrudan daha doğru olan, orada olmadan orada olma duygusudur; diğer bir deyişle fantezidir” (2008: 27).

Baudrillard, günümüz gerçekliğinin tanımlanmasında önemli yeri olan *Simülakrlar ve Simülasyon* adlı kitabında bir simülasyon çağına girildiğini söylemektedir. Günümüz gerçekliği konusunda Baudrillard, “gerçeğin bir daha geri dönmeyeceğini hatta düşsel ve gerçek ayırımından eksik belirli yörünge çevresinde dolaşan bir hiper-gerçeklikten söz edebileceğimizi belirtir. Gerçeğin ölümü, ölmenin imkânsızlığı ölür – yeniden dirilme sistemi şeklinde sürekli bir döngü içine girmiştir” vurgusunu yapmıştır (2010: 25).

Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla tüketilmesine hiper-gerçek yani simülasyon denilmektedir. Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellek ve komut modelleri tarafından üretilmektedir (Baudrillard, 2005: 14). Baudrillard, simülasyonun tanımını şu şekilde açıklamaktadır;

“Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Ancak bu olay sanıldığından daha da karmaşık bir şeydir. Çünkü simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir.... “mış” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine zarar vermez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır” (akt. Sunal, 2015: 296-297).

Adanır’a göre ise modern toplumlar tamamen bir simülasyonun içinde yaşamaktadır. Simülasyonu, gerçeğin kendinden geçmiş içi boş, anlamsız ve saf biçimi olarak tanımlar. Baudrillard, illüzyon üretmeyen bir sanata (sinemada bir sanattır) pek sıcak bakmamakta, bu yüzden sinemayı sevmesinin nedeni de kusursuz derecede bir illüzyon sanatına sahip olmasıdır vurgusunu yapar (2004: 105-108).

Gerçeklik var ama gerçekliği yok eden kendisinden de daha gerçek bir görünüme sahiptir. Simülasyonun varlığı bu geri dönüşümü olmayan bir yola girmiş böylelikle yapay bir görünüme sahip olmasıyla güvenilirliğine zarar vermiştir. Simülasyon demek gerçeğe açılmış bir savaştır. Bu savaşla filmlerde kurmaca yöntemiyle yapılan kurgu

hileleri seyirciyi gerçekten uzaklaştırmış dikkatini filmle verilen dünyaya yoğunlaştırmıştır. Kameranın ve kurgunun ortaya çıkmasıyla gerçeğin bir dönüşüme uğrayıp uğramadığı bu kuram çerçevesince ele alınmıştır. Simülasyon evreni herhangi bir birimi, olayı ve süreci gerçek hayatta olduğu haliyle sanal dünyada canlandırmak olarak açıklanabilir (Gerçek ve Gökşen, 2017: 33).

Sanal gerçeklik teknolojisi incelendiğinde bu teknolojinin aslında çok da yeni olmadığı çünkü ABD askeri eğitimde pilotların uçuş simülatörleri ve kullanılabilir gözlüklerin geliştirilmesiyle başlanmıştır. Zamanla gelişen teknolojilerle birlikte sinema sektörü alanında kullanılmaya başlanmıştır. Bunun sebepleri arasında sinemalarda görülen seyirci sayısındaki azalmaları arttırmak ve daha geniş kitlelere ulaşmak amacıyla kullanılmaya başlandığı düşünülmektedir. Eğitim alanında gerçekleşen çalışmalar sonucunda sanal gerçeklikle öğrenilen bilginin geleneksel eğitim yöntemleriyle edinilen bilgiden çok daha kalıcı olduğu ve başarıyı arttırdığı gözlenmiştir. Hatta eğitim kurumlarında ilk uygulama alanı Magicbook projesidir. Bu proje kapsamında öğrenciye/öğrencilere kitap ve resimlere daha rahat ulaşım kolaylığı sağlaması gibi ayrıcalıklar tanınmıştır.

Önceleri mekaniksel alanlarda kullanılan simülasyon artık her alanda kullanılmakta ve kendisinden beklenen fonksiyonları sanal olarak yerine getirirken beklentileri karşılayan bir yapıdadır. Simülasyonun avantajı gerçek dünya da ortaya çıkabilecek sorunları sanal olarak önceden görebilmeyi ve oluşabilecek risklere karşı çözümler üretebilme imkânı sağlamasıdır. İçinde yaşamakta olduğumuz çağı tanımlayan simülasyon çağı teknolojinin ve iletişim araçlarının ilerlemesiyle birlikte etrafımızda olanlardan, gerçeğin ayırt edilmesi imkansız hale gelerek simülakrlar sarmıştır. Gerçek olmayan dünyaların büyüüne kapılan insanlar, simülasyona gün geçtikçe daha çok bağlanmakla kalmayıp, onu tüketim olgusu olarak görmesi simülasyonun farklı bir boyut kazanmasına neden olmuştur. Gelişen teknolojiyle birlikte sanal gerçeklik, deneyimlenebilen araçların çeşitlilikleri oldukça fazladır; giyilebilir gözlükler, taşınabilir kabin simülatörleri ve masaüstü sanal gerçeklik araçları gibi birçok seçenek kullanıcılarına sunmaktadır.

Sinemada en önemli simülakrları biri gerçeklik evrenine ait kendine özgü bir içerik anlayışından zamanla yapaya (simülakr) denilebilecek anlayışa geçişin yönetmeni Steven Spielberg ve onun çektiği filmler *Duel*, *Jaws*'tır (Adanır, 2004: 112).

Sinema filmlerinde de gerçeklik evrenine özgü bir içerik anlayışından yapay, içerik simülakrına geçiş yaşanmaktadır. Simülasyon kuramıyla ilişkilendirilebilecek yönetmenliğini Peter Weir'in yapıp-çektiği film *Truman Show*'dur (1998). Truman isimli kahraman, salt bir simülasyon evreni içinde yaşamakta filmde herkes kendine düşen rolü her gün oynamakta ve Truman'ı kandırmaktadır. Yaklaşık olarak otuz yıl gibi bir sürede sakin ve huzurlu bir hayat sürerken ilk hoşlandığı kadının Truman'a gerçeklerden bahsederek onun aklını karıştırması ve gerçeğin peşinde koşmasıyla - evren- zamanla yok olmaya başladı. Simülasyonda yok olma olmadığı için gerçeklik, göstergeler kullanılarak yeniden üretilmekte varmış gibi gösterilmektedir.

Gerçekle sahtenin birbirine karıştığı dünyanın ilerleyen zamanlarda gerçeklikle simülasyon ayrımının yapılmasının zor olduğu bir postmodern dünya olduğu vurgulanmaktadır. Gerçeğin şeffaflaşarak önemini yitirdiği günümüz dünyasında sanat (sanata bağlı alanlar dahil) ve kültür ürünleri de bu düzene uyum sağlamıştır. Görsellik, nesne bolluğu ve imajların önemli olduğu dünya artan meta haline getirilmiştir.

1.4.2. Gözün Algılama Yapısı

Sanal olayların insanlar tarafından kurgusal bir gerçekliliği olduğunu bildiği halde yine de sanal olaylara/kurgulara gerçek/gerçekmiş gibi tepkiler verdikleri görülmektedir. Peki değişen nedir; insanlar mı yoksa zamanın getirdiği teknolojik yeniliklere ayak uydurmak mı? Bu kısımda verilen sorunların cevapları açıklanmıştır. Çünkü, "insan denilen varlık dünya hayatına görme eylemiyle başlamaktadır. Bu durum 'hayata gözlerini açmak' ve başlangıç hali ölümle son bulduğunda ise 'gözlerini hayata kapamak ya da yummak' diye ifade edilmektedir" (Al, 2015: 23).

Göz insanoğlunun dış dünyayı algılama işini yerine getiren vücudumuzdaki değerli organlardan biridir. Sadece göz germeye değil gördüğü olaylar, nesneler, durumlar karşısında da tepkiler verebilmekte (gözyaşı gibi) işte böyle bir yeteneğe sahip olan organımız yönetmenler tarafından (kameraman, kurgucu/montajcı, yapımcı)

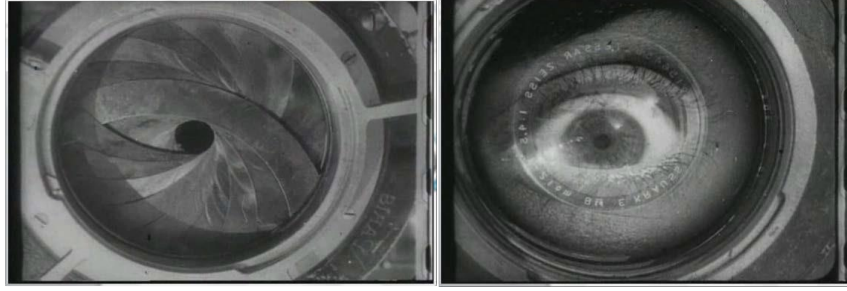
bilinmekte ve zihinlerindeki tasarımlarını bu özelliklere göre şekillendirerek (devasa bütçelerle hazırlanan sinema) insanları yönlendirmektedir.

“İnsan gözü bir objeyi belli sıklıklarla algılar. Bu sıklık düzeyi ve nesnenin konumu belli bir seviyeye ulaştığında insan beyni milisaniyelik boşlukları doldurma eğiliminde bulunarak iki hareket arasındaki zamansal ve fiziksel boşluğu doldurur. Hareketin algılanması veya olayı hareket olarak algılama durumu en genelde bu şekilde gerçekleşir” (Cevher, 2014: 9).

Sinema açısından yaklaşıldığında; bakışın kamera aracılığıyla nasıl konumlandırıldığı, seyircinin nereye ve kimin gözüyle baktığını açığa vurmaktadır. Bu bağlamda gözün ve kameranın konumları ele alınmaktadır. Hiçbir görüntü masum olmamakla birlikte kurgulamak görüntü üzerinde işlem yapmak insanı ve onun gözlerini terbiye etmeye benzerdir. Kameranın kadrajının gösterdiklerinin dışında, var olanın daha fazlasını görememek bile insani görme eyleminin sınırlandırılması için yeterlidir. Çünkü;

“İllüzyonun sinemaya dönük yönü, normalde durağan olan görüntülerin göz tarafından beyine gönderilen sinyaller aracılığı ile hareketli bir biçimde algılanmasıdır. Bu noktada beyin gözle görülen film karelerini ayrı ayrı algılamak yerine eksik kısımları tamamlayarak bir bütün olarak görmektedir. İnsan gözü ve beyni tarafından gerçekleştirilen bu algılama biçimi zamanla illüzyonun izleyicinin etkilenmesi amacıyla kullanılmasını sağlamıştır” (Türk 2017: 65).

Görme eylemini sınırlandıran fotoğrafın resimden farklı bir nesne olduğu ve görünenin mercekten geçerek yansıtıldığı bilinmektedir. Objektifin arkasındaki göz, makine aracılığıyla baktığı objeye egemen olur. Aygıt (kamera) göze göre görülebilir olanı büyük ölçüde genişletmiş gerçeğe ulaşabilme ve keşfetme yolunda büyük kudrete sahip bir araçtır. İnsanlar zamanla biyolojik gözü küçümsemekte ve kamera ile olan teknolojik gözü yüceltmıştır.



Resim 1.1. Gözün, Objektifin Diyaframı Arasındaki Benzerlik.

Kaynak: (Al, 2015)

Nesnel gerçeğin ortadan kaybolmasıyla sanal gerçeklik giderek güçlenmiş çünkü evrenin teknik açıdan tüketilmesi, sınırsız olanaklar ve arzuların istenildiği anda gerçekleşebilmesi zamanla gerçeğin kaybolmasına neden olmuştur. Sanal o kadar ilerlemiştir ki daha düşünüyü görmeden sanal görüntüsü görülmektedir. Bakışın görme eylemine dönüşebilmesi için gözün hareket etmesi şartı, karanlık sinema salonunda veya evinde televizyonda yayınlanan filmin karşısında hareketsizce oturan seyircinin bakışında gerçekliğini yitirmektedir. Zira seyirci sinema salonunda hareketsizce oturduğu film karşısında sadece kendisine gösterilene bakmakta, göz hareketine bağlı olan görme eylemini gerçekleştirmektedir (Şentürk, 2008: 170).

1.4.3. Seyirci Alımlamasındaki Değişim

Sinema, ilk çıktığı yıllardan bu zamana kadar varlığını sürdürebilmek için yönetmene ve görüntüyü perdeye yansıtan teknolojiye bağlı olduğu kadar aynı zamanda bu icranın finansmanını sağlayan izleyici/seyirciye de sahip olmak mecburiyetindedir. Bu durum tamamen karşılıklı arz-talep ilişkisini oluşturur. Biri olmadan diğeri olamaz, olsa da varlığını sürdürebilir mi? Bu doğrultuda;

“sinema tarihinin ilk filmlerinde gözün doğal algı biçiminin taklit edilmesi, biyolojik bakışın merkezi açısını, zaman ve mekân bütünlüğünü parçalamamaya özen gösterilmesi seyircinin film sanatına olan ilgisini azaltmadı, aksine artırdı. Çünkü bu durum sadece, seyircinin seyrettikleriyle arasına mesafe koyarak yabancılaşmaksızın kendini film olayına vermesini kolaylaştırmadı, aynı zamanda filmin diğer sanat dallarında olmayan

karakteristik özelliklerini ve gücünü tanınmasına, hatta şok etkisi uyandıracak düzeyde hissetmesine yol açtı” (Şentürk, 2015: 162).

İnsanlar için film izlemek, duygu içeren sosyal bir davranıştır. Sinemadaki teknolojik gelişmelerden en fazla etkilenen hiç kuşkusuz seyirciler olmuştur. Bundan dolayı sinemada teknolojik yeniliklerle dijitalleşen sistemlerin (projeksiyon, film üretiminden dağıtımına kadar) dışında seyircilerin sinemaya gitme ve izleme gibi alışkanlıklarını da farklılaştırdı. Çünkü insan topluluğunun teknolojisi, hızla ilerlemesiyle bazı şekillerde yeniliklere sebep olmuştur. Sinema salonlarında başlayan film izleme serüvenleri, günümüzde istediği yerde istediği filme ulaşabilme deneyimine evrilmiştir. Seyircideki bir başka değişim ev sineması kültürü (Home Cinema) bireyler kendilerini daha güvenli hissettikleri için bu terim ortaya çıkmıştır. Evin resmi havası içinde tek bir parmak hareketiyle kendinizi koltuğunuza yaslanmış film seyrediyor olarak bulursunuz. Bunun sonucu olarak da sinema seyircisi, sinemadan uzaklaşan bir kitleye neden olmuştur. Seyircideki bir başka değişim ise 1950’li yıllarda otomobillerin yaygınlaşması ve onlara olan tutkuların artmasıyla kapalı sinema salonlarından uzaklaşmaya başlamışlardır. Günümüz teknolojisinde durum artık tamamen farklı bir boyuta geçmiş, istenilen her anda telefon, tablet ve bilgisayar vb. aracılığıyla izlenebilmektedir. Bütün olumsuzluklara rağmen insanları halen kendisine çekebilme olmasının yegane nedeni, ilk yıllarında oluşturduğu illüzyon duygusunun aklımızda bıraktığı heyecan duygusudur.

Seyirciler kesintisizlik sayesinde gerçekçi olarak filmdeki olayları görebilecektir. Aksi halde seyirci planlara, açılara ve kurgu gibi düşünceleri, düşünmeye başladığı anda işte sinemanın bütün hilesi (büyüsü) bozulmuştur. Ne var ki seyirci istekleri ve arzuları her zaman farklı olacağı için bazen gerçeği sinemada (perde de) görmek ister bazense durum değişir gerçekten kaçmak farklı olana gitmek istemektedir. Gerçek sürekli değişebilen bir özelliktir neye ve kime göre gerçek demektense en uygun olanı o anda gerçek demek daha iyi bir cümledir çünkü insanoğlu birbirinden farklı bir canlıdır.

Sinema zihnimize ait bir sanattır. Nasıl ki sesin kulakla algılanıp resmin gözle görülmesi bir sanatsa sinema için yapılan icatlar ve bu icatların kullanımı, insan zihninin şekillendirilmesi için geliştirilmiştir. Unutulmamalıdır ki zihin hem yönetmen hem de film ekibi için işlenmeyi bekleyen bir madendir. Film, zihnin alıcısı ve

kaydedicisi gibi işlenir yani kafamızda kurgulanıp karşımıza yansıtılır. O zaman sinema teknolojiye bağlı olmaktansa zihinsel sürece bağlıdır.

Bizim dünyamız ne kadar farklıysa ekranın dünyası da o kadar farklıdır ikisini aynı kefeye koyamazsınız. Bu yüzden film yapay bir dünyanın yerine geçen olgudur. Seyirci kamera aygıtıyla elde edilen görüntünün kapalı/açık salonda yansıtıldığı perde ile sınırlandırılmıştır. Böyle bir sınırlamaya maruz kalan seyirci hiçbir zaman gerçeği, gerçek yaşamdaki gibi göremez. Salondaki seyirci, film süresi boyunca kendi kimliğinden sıyrılıp sanki film içinde bir yolculuk yapıyor gibi ama bu süre bittiğinde hayat devam etmektedir. Ne kadar kalabalık olursa olsun kişi filmle tek başınadır onda kendi düşünceleri ekseninde özdeşleşiyor -kendini buluyor- seviniyor, üzüyor ve yüzleşiyor ve daha neler yapıyor bilinmez ama sinema bu yanıyla bizlerle var olan bir şeydir.

İnsanlar, sinemanın kabullendirme yeteneğine sahip olduğunu bildikleri halde gerçekliği ve bu gerçekçiliğin değişimine yardımcı olmak için kullanılan araçları çabuk kabullenmektedirler. Sanal olayların insanlar tarafından kurgusal bir gerçek olduğu/olmadığı bilindiği halde yine de sanal olaylara gerçek tepkiler verdikleri görülmektedir. Bu amaçla, “perdede cereyan eden olayların kurgusal olduğunu bilen seyircinin arkasında buna rağmen bu olayların doğru olduğuna inanan bir seyirci, kuşkulu ve inanmadığını belirten her seyircinin, arkasında inanan bir seyirci vardır” (Hızal, 2011: 48).

Dijital çağın getirilerinden biri olan özel efektler, sinema sanatındaki gelişmelere paralel ilerler görsel zenginliği ve inandırıcılığı film yapımında giderek ilgiyi arttırmış ve izleyiciler tarafından büyük oranda kabul görmüştür. Kamera hareketlerinden kaydırma bazı durumlarda yanılsamaya neden olur. Seyirci bu durumun kendi hareketinden kaynaklandığını düşünür böyle olunca da perdedeki eyleme daha büyük ölçüde katılır. Seyircinin film gösterimi esnasında bilinçlilik durumunun zayıflatılarak, bilinç-dışı etkilenişlere açık hale getirmesi sağlanır ki izleyiciyi sadece kendisine bakmaya zorlandırılmaktadır. Kişi özgür olduğunu zanneder hâlbuki verilmek istenilene bağımlı hale geldiğinin farkında değildir.

Seyirci tarafından sinemada farklılıklar aranmaya başlanınca izleyicilerin taleplerini karşılayacak şekilde sinemada yeniliklerle birlikte yönetmenler ortaya

çıkmaya başlamış bu da zamanla izleyiciye tercih etme olanağı vermiş ve farklı olana yönelmesine imkân oluşturmuştur. Yönetmenlerden ilki ve en önemlisi efektlerin babası olarak anılan George Melies'dir. Tamamen tesadüf eseri olarak efekt tekniğini Melies'in kamerası arızalanmasa belki de keşfedemeyecekti "Substitution shot" olarak adlandırılan bu teknik zamanla diğer yönetmenler tarafından da kabul edildikten sonra yeni efekt teknikleri geliştirilmiştir. Örneğin; Slow Motion, üste bindirme, hızlı-yavaş hareket gibi hepsi sinemaya biraz olsun canlılık katmak ve seyirciyi büyülemekle kalmayıp, kendilerinin de kalıcılığını ve güncelliklerini korumaktır. Bu amaçla, "yeni gelişen tekniklerle birlikte seyircinin algısı, günümüzün özellikle anlatımdan ziyade görsel efektlere vurgu yapan filmlerinde bir mekândan diğerine, bir zaman biriminden öbürüne gezinip durmakta ve filmin âdem-i merkezileşmiş öz dönüşüm selliğinin değişik gerçeklik düzeyleri arasında bölünerek saçılıp deforme olmakta, hiçbir monistlik mantık ve söylemsel akılla kavranamaz olan bir gerçekliğin varlığını tecrübe etmektedir" (Şentürk, 2015: 173).

Son yıllarda seyirciye sunulan filmler gerçekten/gerçeklikten uzak var olmayan gerçek-üstü mekânlar ve yaratıklar yansıtılmaktadır. Zamanla bireyleri doğal olan gerçekten hayal olana sürüklemekle kalmayıp, ikisi arasında çelişkiye sürüklemektedir. Aslında en iyi görsel efekt seyircinin izlediklerinin tamamen doğal olduğuna inandırandır. Sinema sanatı içerisinde özellikle uzay ve bilinmeyene duyulan merak yapıtların oluşumunda etkili olmuştur. Günlük yaşamda her zaman rastlayamayacağımız figürleri bulunduran bu filmlerdeki özel efektler önemli bir yere sahiptir. Hepsini sinemanın seyirci üzerindeki algısını arttırmak için yapılmış ve bütün duyularımıza hitap etmeyi bir teknik (hedef) haline getirmiştir. Bu doğrultuda, yeni teknolojilerin belirlediği sinema koşulunda yeni bir seyirci kavramsallaştırması yapılabilir. Mulvey bunu düşünceli (pensive) seyirci olarak adlandırır. Roymond Bellour'dan yola çıkarak kullandığı bu kavramın yeni teknolojilerle birlikte önemini vurgular. Kavram ekranda beliren imaja sanki içine girerek bakma ve onları zaman ve mekânın yeni boyutlarına taşıma anlamında, filme düşünerek tepki verme olarak tanımlanabilir (2004: 1289). Aslında seyretme ve düşünme arasında bir paradoks söz konusudur. Seyretme anlık bir reflektir. Mulvey'i dikizci seyircisi ve meraklı seyircisi için bakmadan alınan haz aynı zamanda bakışın gizliliği ile de ilişkilidir. Başkalarının görmediği, anlık bir zaman da gerçekleşen bakış psikanalitik hazzın merkezindedir. Yeni teknolojilerin inşa ettiği

seyirci ise izleme pratiğini zamana ve mekâna yayar. Film artık seyredilen, dondurulan, üzerinde uzun uzun düşünülen bir şeydir. Buradaki seyircinin merakı sinema perdesine bakan seyircinin hazzını ortaya koyan gizil meraktan, anlamaya ve analiz etmeye doğru bir meraka döner. Seyirci teknolojinin yardımıyla yeniden tanımlanır. Loş, yalıtılmış bir ortamda, projektör ve perdenin büyüünde film izleme "o anı" önemli kılar. Bir psikolojik atmosfer film ile kurulan ilişkiyi belirler. Teknolojik yenilikler seyircinin filmle arasına mesafe koymasına, filmi manipüle etmesine, zaman ve mekân içinde film ile uzun soluklu bir ilişkiye geçmesine neden olur. Dijital teknoloji izleyiciyi anlatının sürekliliğinden ve sinematik zamandan bağımsızlaştırır. Filmin anlatısal sürekliliğini her ne kadar yönetmen planlasa da artık seyirci filmin hangi sahnesine daha fazla dikkat edeceğine kendisi karar verir. Sinema seyircisi filme düşünerek tepki verir (Timisi, 2010: 176-177). Sinema izleyicisinin çoğunluğu yeniliklere olumlu bakmış ve karşılamıştır. Sinemanın krize girdiği dönemlerde seyirciyi tekrar kazanmak için yeni teknolojiler ve buluşlar ön plana çıkartılmış. Seyirciyi, filmlere hayran bırakan şeylerin neler olduğu araştırılmış ve seyircide görülen değişimler tartışılmıştır.

1.5. SİNEMADA GERÇEKLİK/KURMACA YAPMA UNSURLARI

1.5.1. Kurgunun Önemi

İnsanoğlunun temelinde sanatsal yolla doğayı taklit etme dürtüleri eskilerde olduğu gibi günümüzde de devam etmektedir. Görüntü ve seslerin kaydedilmesi ve bunların kurgulanarak yeniden üretilmesi her zaman heyecan vermiştir. Kurgu, film sanatında en net şekilde kendini diğer sanat dallarından ayırdığı için sinemada vazgeçilmez bir amacın aracıdır. Bu nedenle unutulmamalıdır ki film için kurgu bir sanattır. Malraux, Pudovkin ve Eisenstein gibi yazarların hepsi açıkça montaj olmaksızın sinemanın bir sanat olmadığını söylemişlerdir.

Sinemanın sadece kameranın çalıştırılmasıyla değil filmsel gerçeğin yaratıcı gücü olan kurgunun ortaya çıkmasıyla sanatsal olarak kabul görmüş ve filmin fiziksel olarak oluşturulması için çekimlerin izlenip anlamlı bir bütünlük ortaya çıkması içinde kurgunun-kurgucuya ihtiyacı vardır. Kurgunun temel yaratıcı güç olduğunu söyleyen Pudovkin kurguya verilen önemin ne kadar doğru olduğunu göstermektedir. Bir yapıtta çekilenleri oluşturan üç öge vardır; plan, sahne, sekans. Sinema, kameranın

çalıştırılmasıyla senaryonun filme alınması değil, kurgunun var olması sayesinde, sanat olarak algılandı. Bu da kurgunun varlığıyla sinemanın oluşmasını, sinemanın varlığıysa kurguyu yaşanır kılmaktadır.

Pudovkin kurguyu beş ayrı tipe ayırmaktadır. Kontrast, koşutluk, simgecilik, eş zamanlılık ve motif. Pudovkin'e göre montaj üç farklı boyutta gerçekleşebilir: inşacı, yapısal ve bağlantısal montajlar. Yönetmen inşacı montajda kafasından geçen olayları tasvir ederken ayrıntıları birbiriyle bağlantılı şekilde verir. Yapısal montajda ayrıntılar birbirine bağlantı oluşturulurken genel ve özel çekimlere özen gösterilir. Bağlantısal montaj, seyircide en iyi heyecan ve duyguyu oluşturmak için çekilenleri bir bütünlük içinde birleştirir.

Kurgu, bir filmin çevrilişi sırasında elde edilen parçacıklar arasında seçim yapma, senaryodaki sıralara göre dizme, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önünde bulundurma ve bunları belirli bir anlatıma göre düzenleme işidir. Diğer bir tanıma göre bir fotoğraf ya da görüntünün (hareketli) sayısal olarak kaydedilip bilgisayar ortamında uygun yazılımların kullanılarak değiştirilip düzenlenme işidir. Görüntüyü izleyiciye yaşatabilecek kadar canlı bir sanattır sinema bu etkiyi doku, renk, ışık, ses, zaman ve kamera (alan derinliği) ile açılar ve planlarla uzman tekniklerle kurgu yoluyla yaratır. Bir başka deyişle izleyicinin psikolojik durumunu kontrol eden yöntemdir. Psikolojik olarak montaj bizim dikkatimizi inceleyip, gözlerimizin ritmini yakalamaya çalışıp bizi nasıl etkileyeceğini araştırarak izlenilene bağlı hale getirmek için çabalamaktadır. Bir fotoğraf veya bir video izlerken beynimiz bir başka beyin tarafından çerçevelenmiş bir kurguya bakmaktadır. Filmlerin, imgelerin etkileyiciliğini, seyircinin ilginç mekânları ve farklı dönemlerdeki olayları keşfetmesini ya da filmin ana karakteriyle bağ kurup hareket etmemizi sağlayanda budur.

Montaj süreci çekimden önce başlar çünkü yönetmen özenle seçtiği malzemeler arasından en dikkat çeken bulur ve en etkileyici olanı yakalamaya çalışır. Kurguyla bir değişim yaratılır teknik anlamda çekilen görüntüler kesilip biçilerek kısmen veya tamamen farklı bir yapı oluşturulur.

Biçimci kuramlar denilince akla Eisenstein gelirken, gerçeklik denilince de Andre Bazin gelir. Eisenstein'a göre kurgunun amacı eski hayatın gerçeğini, anlatıyı desteklemekten çok yeni bir geleceği, idealleri yaratmaktadır (Canikligil, 2014: 45).

Eisenstein sinemanın sanat olmasının bir diğer yolu gerçeğe ilişkisini kesmekten geçer. Kurgu ile bu gerçeğin ötesine geçen ve etkileyici ürünler, ortaya koymayı hedefleyen Eisenstein, iki çekimin yan yana gelmesini onların toplamı değil yeni bir ürünün ortaya çıkması şeklinde görür (Darçın, 2016: 12). Bir şairin mısralarının uyum ve ahenk içinde oluşturup yaşamımıza olumlu etkiler ediyorsa montajda aynı şairin mısraları gibidir. Şair-yönetmen, mısralar-parçalardır. Bir film oluşturulurken ve kesme işlemi yapılırken duyguya, öykü ilerlemesine, seyircinin odaklanacağı yere çok uygun şekilde ve devamlılığın bozulmaması (saç, durduğu yeri, vb.) için dikkat edilmelidir. Bu nedenle, “montaj asıl belirleyici yaşam ilkesi olmaya devam eder, bütün değerli filmlere enerji verir, onları coşturur. Sanatın en derin sonuçlarının olduğu yer olan imgesel düşünmenin mantık-öncesi dünyasına girişin olanaklarını yaratır” (Andrew, 2010: 126).

Sinemanın ilk dönemlerinde ihtiyaç duyulan hikâyeli anlatımların olabilmesi için kurgu çok önemliydi. İlk zamanlarda kurgucunun yapması gereken tek bir şey vardı oda film şeridini doğru şekilde kesip, diğer şeride eklemesiydi. İnsanların sürekli sinemaya gitmeleri zamanla sahnelerin gerçek ya da montajla yaratılmış olduklarını anlama yeteneğini kazanmalarını sağladı. Bir sinemanın anlaşılabilirliği iki önemli etkene bağlıdır. Birincisi montajın aktarıcılığı özelliği; bazı sinemacılara göre filmin asıl ortaya çıktığı aşama olduğunu söylemektedirler. Çünkü çekilmiş binlerce dakikalık görüntülerin arasından, ayıklamak, kesmek ve bunları yan yana getirmek tıpkı ” samanlıkta iğne aramak” deyimine benzer ama amacınıza uygun öyküyü ortaya çıkartırsanız sizden daha mutlusuz da yoktur. İkincisi kameranın durumlara göre değişkenlere uygunluğu böylelikle en az kamera hareketi/ yer değiştirmeye en çok malzemeyi toplamak ana hedefimiz olmalıdır. Bu amaçla, “dijital teknolojinin gelişiminin sinema araçlarındaki ilk meyvesi kurguda meydana gelen değişikliklerdi. 1970’lerde kurgu bilgisayar ortamına adapte edilmeye çalışılmış, başarıya ise 1990’larda ulaşılmıştır. 2000’li yıllar Hollywood da dâhil olmak üzere pek çok sinema kurgu yapımını dijital ortama taşıdı” (Nişancı, 2011: 67-68).

Kurgu için gerekli yazılımlara (bilgilere) hakim olmak gereklidir. Avid, Premiere, After Effect, Final Cut, Maya, Max gibi bilinen kurgu yöntem efektleri ve bunların dışında 3-D yazılımlarının gelişmesiyle beraber dijital kurgu sistemleri film aşamasına tamamen hakim olmuştur. Bu sistemlerin hızlı bir şekilde kabullenilmesinin nedeni olarak düşük maliyeti, malzemeye erişim kolaylığı, değişik kurgu yöntemleri deneme,

elektronik olarak özel efektlere uygunluğu gibi örnekler verilebilmektedir. Özel efektler sayesinde gerçek dünya nesnelerinin yerine dijital olarak üretilen ürünlerin kullanıldığı gerçeklik ortamları almıştır. Burada sadece yapay olan dünya değil insanların herhangi bir olayı ya da durumu anlayabilmesi içinde arttırılmış gerçeklik kurgusundan yararlanılır.

Dijital ortamların hızla yerini almasıyla laboratuvar işlemlerine olan ihtiyaç ortadan kalkmıştır. Çekilen filmler kameradan (kart veya bağlantı kablo aracılığıyla) çıkartıldıktan sonra gösterime girene kadar birçok dönüştürme aşamasına geçer. Dijitalleşen kurgu kendisine her an müdahale edebilme özelliğini bulundurmakta bu da filmdeki maliyetin düşmesine olanak vermektedir. Oysa ilk dönemlerde bunu yapmak imkânsızdı. Hatta eskiden videobant teknolojisiyle kurgu yapılıyordu bu tamamen yapan kişi için büyük sorunlar meydana getirmekteydi, çünkü sıralı dizilen kurgulardan aradaki bir planı çıkartmak istensen ve yerine başka bir plan takmak için ya en baştan yeniden yapılacak ya da kareler tek tek yeniden ayarlanacaktır.

Montaj film için bir yaratıcı güce sahiptir. Montaj sayesinde tek başına duran hücreler bir bütün oluşturur ve ham çekimlere anlam vererek izleyende farklı bir yaşam oluşturur (Andrew, 2010: 118). Sinemaya enerji verir ham görüntüyü ete kemiğe büründürür. Kurgu çekimler arasındaki bir devamlılığı yaratmak için değil filmin zaman arasındaki hattının bağlantısını kurmak içinde kullanılır. “Smith yakın çekimi daha geniş ölçekli iki çekim arasına koyarak belki de ilk kurgu uygulamasını yaptı” (Abisel, 2010: 12).

“Gerçek hayatta tecrübe edilen objektif zaman akışı üzerinde herhangi bir biçimde oynamak, süreleri ileri-geri almak veya kesintiye uğratmak imkânsızken, montaj masasına yatırılan filmsel zamanın sürekliliğini kesip biçmek, farklı yerlere yerleştirmek, yapıştırmak, yavaşlatmak veya hızlandırmak yahut çeşitli süreleri üst üste yüklemek mümkün olmaktadır” (Şentürk, 2019: 172).

1.5.2. Özel/Görsel Efekt ve Kurguyla Biçimlenen Gerçek

1920’li yıllardan sonra sanal gerçeklik üzerine çalışmalar yapılmakta ve günümüz teknolojisiyle birlikte aklın hayal dahi edemeyeceği boyutlara ulaşmıştır. Özel efektler

sayesinde gerçek dünya nesnelerinin yerine artık dijital olarak üretilen ürünler almış böylece gerçekliğin varlığı çelişkili bir duruma düşmüştür. Artık yapay olarak algılanan dünya değil, insanların herhangi bir olayı ya da durumu anlayabilmesi veya aktarabilmesi içinde efektler sayesinde arttırılmış gerçeklik kullanılmaktadır. Bu doğrultuda;

“Özel efekt uygulamalarının sinema tarihi açısından oldukça kısa sayılabilecek bir zamanda bu denli yaygın kullanımı ve başarı kazanmasının kuşkusuz birtakım nedenleri vardır. Deleuze bu nedenleri Hollywood özelinde üç ana grupta toplamaktadır. O’na göre özel efektlerin Hollywood’da ortaya çıkması ve yaygınlık kazanmasının ilk nedeni; sahnelerin gerçek anlamda modellenmesinin Hollywood’lu film yapımcılarına oldukça yüksek maliyetler getirmesidir. Bu anlamda emeğin karşılığının oldukça yüksek maliyetlerle ifade edildiği Amerika’da yapımcılar daha ucuz bir yöntem olarak sahnelerin bilgisayar ortamında kullanılması yoluna gitmişlerdir. İkincisi; özel efekt teknolojisindeki gelişmeler ve buna bağlı olarak ortaya çıkan özel efektlerin seyircide uyandırdığı ilgidir. Üçüncü temel nedeni ise; Hollywood stüdyolarının bu sayede başta yerli pazar olmak üzere üretim ve dağıtımda ekonomik anlamda önemli bir avantaj elde etmesidir” (Türk, 2017: 12).

İzlenilen birçok film, izleyiciyi ekran başında tutar. Dijital çağın getirilerinden biri olan özel efektler, sinema sanatındaki gelişmelere paralel ilerler ve görsel zenginliği ve inandırıcılığı olan filmlere giderek ilgi artmış ve izleyiciler tarafından büyük oranda kabul görmüştür. Sürekli gelişen teknolojinin etkisi yadsınamaz bir gerçektir. Bu gerçekliğin sinemadaki yansıması özel efekt tekniği ve bu tekniğin gösterdiği değişimdir. Eskiden efekt olarak kullanılan aynalar, camlar, perdeler, metaller gibi o zamanın popüler olan malzemeleri karşın artık gelişen teknoloji ile oturduğunuz yerden istediğiniz her şeyi yapabilme imkânı tanımaktadır. Günümüzde hayal gücünün ve bilgisayarla oluşan teknolojinin ulaştığı boyutun kanıtlarından biridir.

Filmde kullanılan yapay dış kalıp (demir, roket ve silahlar gibi) özellikler çeşitli teknik efektlerle yapılmaktadır. Bu doğrultuda “özel efektin ilk kullanıldığı tarih olarak 1895 yapımı “The Executive Of Mary Queen Of Scots” adlı filmde Kraliçenin idam

sahnesindeki cellâdın baltayı tam indireceği anda çekim durdurulmuş, oyuncu yerine kuklasının konularak çekimin tamamlanması verilir” (Gürer, 2006: 12).

Sinema filmlerinin ortaya çıktığı günlerde özel efekt uygulamaları, çekim esnasında kamera önünde veya filmin banyo işlemi aşamasında uygulanırdı. 20. yüzyılın sonlarına doğru hayatımıza giren dijital efekt uygulamaları gelişen bilgisayar teknolojisiyle (CGI olarak ifade edilen) birlikte sinema alanında da kullanılmaya başlanmış ilk zamanlar elle yapılmakta olan ve oldukça zor bir yöntem olan bu işlem şimdi pratik olarak bilgisayar ortamında çok kolay yapılmaktadır.

Teknolojiyle paralel ilerleyen sinema teknolojileri ayrıca etkili teknikler, video klip, dizi, program, eğlenceler, reklamlar vb. sinemada olduğu gibi bu alanlarda da efektler yoğun olarak kullanılmaktadır. Sinemanın ilk yıllarından bu yana kullanılan özel efektlerin önemli özelliği gerçekliği ve inandırıcılığı artırmak olmuştur.

Gerçek görüntüler üzerinde değişiklikler yapmak pek çok uygulamayı içinde barındıran özel efektler bir tür sihirbazın sinema hilesidir. Bu amaçla;

“özel efektlerin sinemadaki önemi, hayal edilenin filme yansıtılabilmesini sağlamasından ileri gelmektedir. Bu anlamda özel efektler bir yapımcı, yönetmen veya senaristin hayal gücünün ifade edebilmesini sağlayacak biçimde tüm teknikleri barındıran bir disiplindir özel efekt uygulamaları sinemada bir fikrin doğal yollarla yaratılması mümkün olmayan ya da yaratılması çok riskli veya çok maliyetli olan sahnelerin ortaya çıkarılmasında büyük kolaylıklar getirmektedir. Özel efektler yapay yollarla gerekli sahnenin yaratılmasını sağladığı gibi maliyeti de en aza indirebilmektedir” (Türk, 2017: 12).

Örneğin bir araç patlatma veya bina yıkma sahnesi çekilecektir (bazı filmlerde bu gerçekten hazırlanıyor ve uygulanıyor). Önce araç veya bina ayarlanır daha sonra patlayıcılar yerleştirilir, kamera açıları ayarlanır her şey çok özenli ve yerinde olmalıdır. En ufak hataya yer yok çünkü maliyeti oldukça fazla ve tekrarı olmayan bir yöntem ve daha sonra olaylar gerçekleşirdi. Bilgisayarla hazırlanan görsel efektler sayesinde artık istenildiği kadar değişiklik yapılmasına olanak sağlamak ve maliyet açısından da oldukça azdır.



Resim 1.2. Özel/Görsel Efekt ve Cyber scan

Kaynak: <https://onedio.com/> (Erişim Tarihi: 11.18.2019)

Geleneksel kameraların yerine dijital alıcılarla donatılmış ve çekim alışkanlıklarını değiştirmiş, kurgunun renk üzerinde oynama ve görsel efektler gibi sonradan çekilene müdahale yapma işlemleri kolaylaşmıştır. Başarılı özel efektlerle donatılmış filmlere baktığımızda (Dünya genelinde beğeniyle karşılanmakta) bu konuma gelmesinde filmlerin geniş bütçelere sahip olması etkili olmuştur. Çünkü bu efekt teknikleri filme/filmlere “gerçeklik” yaratma aracı/amacı olarak kullanılmakta kalmayıp hayati önem taşıdığı kabul edilmektedir. Bu amaçla;

“Sanal gerçeklik yaşadığımız fiziksel dünya da algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek duyumları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle bilgisayar ortamında tüm duyularla(görme, dokunma, koku alma, işitme, tat alma) algılanabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görülemezdir ve insan davranışlarına uyarlanmıştır.

Bu yolla sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranışları sağlanabilmiştir” (Gamgöz, 1998: 72).

Özel ve görsel efektlerle göz kamaştıran ve milyonları kendine hayretler içinde bırakan Hollywood filmleri sinemada izleyici için sadece 2 dolar veya 15 Türk lirası gibi ücretlerle izlemektedir. Özel/görsel efektler yapılış tarzlarına, uygulama özelliklerine ve kullanım gibi amaçlarına göre gelişen teknolojileriyle birlikte hayal gücünün aktarılması daha kolay olmaktadır. Son yıllarda efektlerin aşırı olması ve sürekli bunların kullanılması gerçekliğin kaybolmasına neden olmaktadır.



Resim 1.3. Yüz Yakalama-Görsel Efekt Örneği

Kaynak: <https://www.kaanintavsiyesi.com/kesfet/muthis-unlu-dizi-ve-filmlerin-ozel-efekt-kullanilmadan-onceki-ve-sonraki-halleri-58> (Erişim Tarihi: 25.11.2019)

1.5.3. Kameranın Önemi

İnsan kendisinin ya da toplumun geçmişin tamamını hatırlamamakta, unutup gitmektedir. Bu noktada kameranın icadı ile durum değişmiş aygıtta bir bellek görevi atfedilmiş ve bunların saklanabilmesini sağlanmıştır. Kracaur’a göre sinemanın doğal işlevinin teknik alt yapısı dolayısıyla kamera gerçekliğin kaydedilmesi ve aktarılması olduğunu vurgular. Kamera gerçeğin/gerçekdışının görülebilmesi yolunda birçok dilde anlıyorum-duyuyorum yerine (ses), görüyorum kelimesinin kullanılmasıdır. Bu bağlamda çeşitli deyişler şu şekildedir: Kamera, cihazlarının “elektrik sinyallerinin manyetik bir bandın üzerine elektriksel izler olarak kaydedilmesi”dir (Canıklıgil, 2014:

32). Kamera gerçeklik üzerinde oynayabilme, onu istediği gibi manipüle edebilme yeteneğine sahiptir. "Kamera parçalanmış gerçekliğin yapımcısıdır" (Al, 2015: 12).

Bazin kamera ile yaratılan dünyanın teknik yapılanmasına da değinmiştir. Manyetik bant birleşimi dediği şeyin, yani videonun düşük maliyetli çekim imkânları ile otuz yıl öncesinin belgesel sinemacısına ekonomik anlamda şüphesiz bir katkısı olmuştur. Ancak o günün video kameralarının çözünürlüğü ve kalitesi, özlemi çekilen gerçeğe yakınlıktaki doğal görüntüler için henüz çok yetersizdi (Köprü, 2009: 63). Lumiere'ye göre kamera bir kayıt etme aracıyken Melies'e göre ise kamera olağanüstüyü yaratmak için kullanılan sihirli bir alettir'' vurgusu yapılmıştır.

Kamera bir yaratım sürecidir. Fotoğraf makinesinin icadıyla göz, sahip olduğu temel özelliği kameraya vermiş kamera insanların görme eylemlerinin yerine geçmiştir. Dünya kameralar vasıtasıyla elde edilen görüntülerden kontrol ve düzenleme yapılabilir bir seviyede tutulmaktadır. Kamera insan gözünü yetkinleştirmemekte ve sadece ehlileştirmektedir. Bu da her an izlenilmekte ve yönlendirilebilmekte olan düşünce tezlerini doğrular niteliktedir.

Kamera gerçeği tanımlarken insan için önemli bir faktör (organ) olan gören gözü temsil eder. Kamera seyircinin bir bakışı gibi merkezde durur, farklı açılardan ve plan çekimlerinden sonra insanın bakış açısının değiştiğini görmekteyiz. Kamera açısı, seyircinin bakış açısını belirlediği gibi çekimde görülen alanları da belirlemektedir. Kamera seyircilerin gözleri gibi hareket etmelidir çünkü film içindeki konumlanışı ve kullanımı ahlaki bir durumdur bundan dolayı seyirci filmsel gerçekliği algılamasını olumlu ya da olumsuz etkileyebilmektedir. Bu özellik teknik veya estetik bir mesele olmamakla birlikte eseri ortaya çıkaranın (kişi-yönetmen) dünya görüşünü yansıtır yani seyirci-izleyicinin neyi nasıl görmesine karar vermektedir.

Teknolojik dijitalleşmeyle birlikte gerçeklik kamera objektifi(merceği) tarafından en doğal haliyle yakalayan konumundan artık zamanla istenildiğinde inşa edilebilen bir şey olarak görülmektedir. İhtiyaçlar doğrultusunda gelişmekte olan teknoloji aracılığıyla görüntü alma ve kullanım alışkanlıklarına göre kameralar geliştirilmekte bu da 'gerçek'liğin nasıl istenilirse o şekilde verilebileceği anlamına gelmektedir. Kamera, kadrajına giren her şeyi güzelleştirmekte kullanılan ışık, makyaj, süsleme gibi şeyler güzelleştirmenin örnekleri gibi gözükse de kameranın karşısında hiçbir şey olduğu gibi

kalmamaktadır. Çünkü, “kamera tarafından kaydedilen nesnelerin mekân ve gerçeklik durumlarının film şeridi üzerine çekilmiş zaman olarak montaj masasına yatırılması, tabir yerindeyse zaman gerçek hayattan farklı olarak avuç içine alınması, resim ve fotoğraf sanatında asla gerçekleştirilemeyecek çok çeşitli imkânlar sunmaktadır” (Şentürk, 2018: 172).

1.5.4. Yönetmenin Önemi

Sinema gerçekliğin belirli düzeyini keşfetmek için yaratılmış bir bilimsel araçtır. Hammaddesi her alan ve durumda görülebilen dünyanın fotoğraflanmış veya fotoğraflanabilir bir şekilde yönetmenin elinden olan ve şekillenen bir nesnedir. Yönetmen, seyircinin ne anlayacağını tasarlayan bir anlatımcı gibi hem gösteren hem de gösterilecek olanı anlatandır.

Sanatın her alanında olduğu gibi sinema sanatında da yönetmenin sınırsız düşünme ve düşüncelerini istediği gibi gerçekleştirme yetkisi vardır. Film yapan insanın (yönetmenin) içinde bir dünya vardır ve bu dünya dış dünya ile bilinmez uyumsuzluk içindedir. Yönetmen, belki de bunu değiştirmek için çabalıyordur.

Çekilecek ortamlardaki mekânlar ve ışıklar yönetmen ve kameraman gözüyle farklı anlatıldığı gibi bu olayların içinde olan izleyici kendi hayal gücüyle kameraman veya yönetmen olarak filmi farklı bir şekilde zihninde çekebilir. Ancak, “Türkiye’de nedense sinemadan çıkan insanların çoğu (hatta belki de hepsi) o filmi kendilerinin çok daha iyi çekebileceklerini” düşünürlerken ne yazık ki bunun gerçekle hiçbir ilgisi yoktur. Bir film yapmak sadece gözlerini kapatıp hayaller görmek olsaydı herkes yönetmen olabilirdi” (Canikligil, 2014: 254).

Balazs’e göre yönetmen klavyenin başına geçince sanki bir orkestra şefi gibi zihnindeki melodiyi çaldırmalı işte bu filmi yapma – yönetme sanatını “doğru seçimler” yapmanın formülüne döndürmekte elinizde var olanla hangi mesajı verecekseniz ona uygun seçimler yapmak işte yönetmenlik budur (akt. Andrew, 2010: 156). Bir yönetmenin film çekimlerini kurguyu bilmeden yapması neredeyse olanaksızdır. Bir şairin mısralarının uyum ve ahenk içinde yapıp bizim yaşamımıza olumlu etkiler ediyorsa montajda aynı şairin mısraları gibidir şair-yönetmen, mısralar-parçalardır.

Yönetmenler bir anlamıyla film sanatını icra eden kişiler, sinema tarihinin başından itibaren teknoloji ile yakından ilgilenmişlerdir. Yönetmenin ürettiği her düşünce, gözlem ve iletişim etkinliği, yönetmenin ilgi alanı ve alışkanlıkları çerçevesinde yapacağı işe olan bakış açısını geliştirir. 3-boyutlu film tekniği ses ve mekân arasındaki bağlantıyı ortaya çıkardığı için yönetmene filmini daha kontrollü ve daha derinden istediklerini verebilme olanağı yaratmaktadır (Andrew, 2010: 120). Anlaşılacağı gibi, “görüntünün oluşturuluş biçimi yalnızca biçimi değil, görsel anlamı da oluşturmaktadır. Sanatçının biçimi yaratırken başvurduğu düzen, aslında kendi başına bir anlatım tarzıdır. Bu anlatım tarzı sanatçının düşündüklerini somut olarak başkalarına sunabilme şeklidir. Kameranın önündeki nesnelerin görüntülerinin estetik bir boyut ve sanatçının yaratmak istediği anlamı kazanarak bir sanat eserin parçaları haline gelmesi teknolojik malzemeyi ve bu malzemenin yetkin bir biçimde kullanılmasını gerektirir” (Künüçen, 2007: 227).

Griffith, sergilediği “temaya dayalı kesme” tekniğini geliştiren ve “montaj” olarak adlandıran, yönetmenlere yol göstermiştir (Abisel, 2010: 56). Bazı sinemacılar, yönetmenin anlatılan ya da gösterilen konuya katılımının gerçekliği bozacağına inanmaktadır. Kurmaca ve gerçek olanı zihninde tasarlayan yönetmen iki hedefi vardır. Birincisi zihninde tasarımını yaptığını sinemaya aktarması ikincisi bu tasarımla izleyicisini etkilemesidir. Yönetmen sanatsal olmalı yani bir sanatçının tüm duyarlılığını taşımalı çünkü bilgelik ve alanın da uzman olamayan biri, karşısındakini etkileyemez belirtmek istediğini tam veremez böyle olunca da yönetmen kendisi için bir hobi edinmiş gibi olur ve zamanla unutulur. Bu nedenle, “sinemanın konvansiyonel dili konuşabileceği iki temel yöntem vardır. İlk önce, yönetmen imgenin birkaç biçimsel yönlerini, arzuladığı şekle gerçekliğin imgesini dönüştürmek için manipüle etme yeteneğine sahiptir. İkinci olarak, yönetmen kendi imgelerini ”montaj” olarak bilinen biçimci kurgulama süreçleri yoluyla arzuladığı her bağlama taşınabilir” (Andrew, 2010: 237).

Kamera seyircilerin gözleri gibi hareket etmelidir çünkü film içindeki konumu ve kullanımı ahlaki bir durumdur bundan dolayı seyirci filmsel (filmdeki) gerçekliği algılamasını olumlu ya da olumsuz etkileyebilmektedir. Sinemanın duyguları harekete geçirmek için denediği her yöntem birer hiledir. Fredric Jameson, “içerisinde yaşanan toplumun geleneksel değerler ölçeğinde yansıtma görevini, sanat çatısı altında

romanların aksine sinema eserlerinin yerine getiriyor olduğunu iddia etmiştir. Ancak görsel ve sinemasal bir çağ olarak günümüzde anlamların yerini ikonlar, görüntüler almıştır. Baudrillard’a göre bu durum günümüz modern toplumlarının kendisini kameranın merceğinden akan yansımalar vasıtasıyla algılayabilme çabasıdır” (Topal, 2020: 99).



İKİNCİ BÖLÜM

DÜNDEN BUGÜNE SİNEMADA GERÇEKLİĞİ YAKALAMA SERÜVENİ

Sinema, simgelerden oluşan içinde kodların olduğu bir dile sahiptir bu yüzden ne yazılı ne de sözlü bir dili yoktur. Söz/yazı/metin kültüründen hareketsiz/hareketli kültüre geçişin en önemli özelliklerinden birine sahip olan sinema ilk ortaya çıkış yıllarındaki gibi kalmayıp dijitalleşmeyle birlikte bir yandan kendisini geliştirip dönüştürürken zamanla yansıttığı gerçeklik algısını da değiştirmiştir. Sinema, sadece kameranın çalıştırılmasıyla değil filmsel gerçeğin yaratıcı gücü olan kurgunun ortaya çıkmasıyla sanatsal olarak kabul görmüş ve “doğal olmayan mekanik görüntülerin, diyalogların, seslerin, yazıların sayesinde de çeşitli dilsel formdan oluşan heterojen ve Barthes’in deyişiyle orada şu anda olma” halidir (Topal, 2020: 102).

İnsanın hareketi yakalama isteği tarihsel bir süreç içinde sürekli olarak kendini diri tutmayı başarabilmiştir. İspanya’daki Altamira mağarası ve Fransa’daki Lascaux mağarasına baktığımızda ilk insanoğlunun duvarlara yaptığı avlanma ve hayvan figürleri görülmektedir (Cevher, 2001: 18). O zamanlardan bugüne kadar mantık hep aynı kalmış değişen sadece teknolojik olanaklar günümüzde insan çektiği fotoğraf, video gibi öğeleri de kendine özel bir arşiv yaparak saklamakta geleceğe bir şeyler bırakmaktadır. Kamera objektifine gelen ışınların, pelikül üzerine düşmesiyle imgelerin kaydedilmesi ve beyaz perdeye yansıtılmasıyla başlayan sinema, zamanla birçok teknolojik icadın uzun yıllar boyunca süren yolculuğunun bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

Görüntü ilk kez 1839’da oluşmaya başlamış ve o zamandan beri her şeyi kaydetmiştir. Elektrik, makine, kamera, fotoğraf, pelikül ve büyülu fener (projeksiyon-yansıtan) icatları sinemanın doğmasını sağlamıştır. Sinemanın doğuşu 1896-1915 arasındır. Sinema, yüz yıldan fazla bir süreçte yeni formatlar eklenen sürekli kendini güncelleyen ve seyircisini, içeriğe katılımını arttıracak donanıma sahip kurgusal bir uzamdır. Vertov’a göre, “sinemanın en önemli ve temel yönü dünyanın duyumu olmasıdır” (Darçın, 2001: 16). Bu doğrultuda “görme bilgilenme sürecinin ilk ve en önemli basamağını oluşturur. Örneğin bir ses duyduğumuzda başımızı çevirerek sesin kaynağını “görmeye” çalışırız: burada bir uyaran olarak sesin kaynağı hakkında bilgiyi

görerek elde etme çabası en sağlam bilgilenme biçimi olarak zihnimize ve davranışlarımıza yerleşmiştir (Kutay, 2006). İnsanlar öğrendiklerinin %1'ini tatma yoluyla, %1.5'ini dokunma yoluyla, %3.5'ini koklama yoluyla, %11'ini işitme yoluyla, %83'ünü ise görme yoluyla edinilen yaşantılardan sağlamaktadır (Katmer, 2018: 21). İnsanoğlunun bundan dolayı görsel öğeler her zaman ilgisini çekmiştir. Örneğin duvarlara yapılmış hayvan resimleri, insan figürleri, mısırlıların görsel dil kullanmaları gibi veriler belki de insanların kendilerini daha iyi ifade etmesi için geliştirilmiş ve kullanılmıştır. Hareketli görüntülerin bilinen ilk örnekleri ve kaynak oluşturan gelişme bir ışık yardımıyla yansıtılan gölge oyunlarıdır kökeni ise Uzakdoğu'ya aittir. Ancak sinematografinin temeli diğer bir ifadeyle “sinema yaratıcıları olarak kabul gören Lumiere Kardeşler 28 Aralık 1895'te Cappucines Bulvarı'ndaki Grand Cafe'de ilk gösterimini yaptıktan sonra sinema sanatı pek çok insan için bir tutku haline gelmiştir” (Kaya, 2011: 34).

Sinematografi, zamanı yeniden kurmaktır. Sinematograf, yapısı gereği var olan görüntüyü olduğu gibi kaydederek muhafaza etme özelliğine sahiptir (Demoğlu, 2013: 16). Ayrıca sinematograf (Cinematograph) kamera kaydetme yaparken hem de gösterim yapabilme özelliğine sahiptir. Bu aygıt insanları belirli bir yerdeki salonlarda toplayarak perdeye yansıtılan görüntülerle sanki olay yanlarında gerçekleşiyormuş gibi anlık durumlarla karşılaştılar. Sinematografi aslında birey ve toplumun dünyayı nasıl gördüklerinin bir seyrettirme şeklidir. “Sinema yirminci yüzyıla aittir ve bu zamanın özellikleriyle belirlenip oluşmuş bir kurumdur. Teknolojiye doğrudan bağımlı yaratıcı ve aynı anda milyonlarca kişi tarafından izlenebilen filmler üretmek üzere kurulmuştur. Sıradan insanlara hitap ettiği, kolay anlaşılır olduğu, günlük yaşama benzer olaylarla ilgilendiği para kazanmak gibi açıkça bir amacı olduğu için uzun yıllar boyunca eğlence aracı olarak görülüp küçümsenmiştir (Abisel, 2012: 30). Sinematografin getirdiği yenilik, insanların kökeni çok eski tarihlere uzanan, hareketli görüntüler elde edebilmek istediğinin gerçekleşmiş olmasında yatıyordu (Teksoy, 2015: 12). Sinematografi objenin hareketini zamansal boyutunda verebilmeyi başararak görüntüye müdahil olmanın, zaman içine girebilmenin ve günlük görme pratiğinin benzeri bir deneyiminin oluşmasına imkan verdi (Hızal, 2011: 34).

Teknolojik gelişmeler ve icatlar sinemanın doğuşundaki baş aktörlerdir. Sinema ve teknolojinin ortak yanı insan olmasıdır. İnsan, gereksinimlerini anlatabilme,

yaşadıklarını ya da düşlerini paylaşabilmek için sinema onlara olanak sağlamaktadır. Bu da film dilinin anlamlandırılması sürecine olan önemi arttırmaktadır. Sinemanın en büyük gücü şüphesiz harekettir. Sinemanın ilk yıllarında insanlar hareketli görüntüleri büyük bir şaşkınlıkla izlemekteydi. Zaten hareketin etkisi öyle güçlüdür ki bununla neredeyse birçok hata saklanabildiği gibi seyircinin bakışını da oraya kaydırabilirsiniz. Camera obscura; “fotoğrafın ilk örneği olarak değerlendirilen “duvarlarında birinde yer alan küçük bir delikten giren ışığı, deliğin karşısında bulunan duvara tersten yansıtan ve bir mercek yardımıyla düz olarak gösteren, başka bir yerden ışık girmeyecek şekilde yalıtılmış, karanlık kutudur” (Gürer, 2006). Gerçeklik, camera obscura’nın ekranında sadece bir görünümdür.

Sinema, keşfedildiği 1895 yılından günümüze kadar çok büyük bir yol kat etmiştir. Özellikle D.W. Griffith’in keşfettiği, uzak plan, yakın plan, hareketli kamera, paralel kurgu ve film anlatım dilinde uyguladığı ritim değişiklikleri adeta bir devrim niteliği taşımaktadır. Griffith izleyiciyi filme çekilmiş bir tiyatro oyunu seyretme konumundan çıkarmış ve aktif kalımcı konumuna yerleştirmiştir. Daha sonra Pudovkin, Kuleshov ve Eisenstein gibi büyük sinema kuramcıları ve uygulayıcıları bu teknikleri geliştirerek mükemmelleştirirler. Kamera-Göz’/sine-göz’/kino-eye/kinoglaz manifestosunu kuramını sinemaya kazandıran kuramcı ve yönetmen Dziga Vertov tarafından çekilen “Kameralı Adam” filmi günümüzde de uygulanan çekim tekniklerinin büyük bir kısmını içermektedir. Bütün bu çalışmaların tamamının amacı izleyicinin filmi izlerken film izlemeyi unutması ve kahramanla özdeşleşerek, filmin sonunda yönetmenin arzu ettiği duygusal reaksiyonu vermesidir (Künüçen ve Olguntürk, 2014: 67).

Ayrıca camera obscura, “bir tür fotoğraf-öncesi aygıtı ve mümkün olduğunca az aracılık ederek gerçek dünyayı yakalama isteğini olanaklı kılmak için tasarlandı” (Kolker, 2011: 28). Camera obscura’nın zaman içinde fiziksel ve işlevsel yapısında değişiklikler olmuştur. İlk zamanlarda poz vermek oldukça zordu çünkü yarım saatten fazla bir süre güneşin altında durularak ilk portreler elde ediliyordu. Gelişen teknolojiyle birlikte bu artık anlık olay haline geldi kişi/kişiler artık daha gözlerini kırmaya veya açmaya fırsatı kalmadan pozlanmış oluyordu.

Sinema, kısıtlı bir sürede gerçekleştiğinden, bittiğinde üzerine konuşmaya, yapımı hakkında düşünmeye alan bıraktığından mesafe bilincinin oluşmasına daha olanaklıdır (Demoğlu, 2013: 155). On yedinci yüzyılın en önemli buluşlarından olan ve Karanlık Oda (Camera Obscura)'nın da etkisiyle sinema göstericisinin öncüsü olarak bilinen Büyülü Fener (Lanterna Magica)'dır. Cam üzerine yapılan resmin, ışık kaynağı ve mercek yardımıyla duvara yansıtılmasını tanımlayan bir alettir (Teksoy, 2005: 17). Aslında kısaca günümüzde sinema salonlarında perdeye yansıtılanla aynı mantıktadır. O, izleyiciyi sıralı bir heyecanın içine sokar. Görüntülerin/zamanın kurgulanması, sinemanın teknik ya da estetik tanımıdır.

Karanlık kutu önündeki nesneyi kutu içindeki yüzeye yansıtırken büyülü fener bunun tam tersi olarak içindeki imajı dışarıdaki yüzeye yansıtır. Bu iki icadın ileriki zamanlarda bizlere kamera ve projeksiyon sisteminin temeli olarak geldiğini unutmamak gereklidir.

İlk sinema seyircisinin izlediği (sinema perdesi veya yansıtma özelliğine sahip alet) programlar; Lumiere Fabrikasından Çıkış, Trenin Gara Girişi (film 50 saniye uzunlukta çekilmiştir) ve Bebeğin Kavgası'dır. Sinemanın aygıtla olan ilişkisi düşünüldüğünde sinema, ifade gücü gelişerek ve değişerek yeni fikirler, akımlar ve bunlara bağlı anlatılar oluşturmuştur. Sinema görüntüyü yansıtma teçhizatının karmaşıklığı nedeniyle kişisel olarak değil de artan bir izleme deneyi olarak geliştirildi. Bu amaçla “Munsterberg’in sinema tarihi onun adlandırdığı biçimiyle “dışsal ve içsel” gelişmeler biçiminde ikiye bölünmüştür. Yani sırasıyla aracın-alıcının teknolojik tarihi ve bu alıcı- anlatım aracının toplumsal kullanımlarının evrimi şeklinde bir ayrıma gidiyor (Andrew, 2010: 63).

Teknolojik gelişmeler sinema alanında perdeye yansıtılan görüntülerin aynı anda birçok kişi tarafından izleyebilmesi, bir kırılma anı oluşturmuş ve sinemanın teknolojik bir başlangıcı olarak kabul edilmiştir. Erksan tarafından aşağıda bu tarihçenin genel hatları açıklanmıştır:

“Sinema düşüncesinin ve sinema olgusunun var oluş yolu uzun bir yoldur. Bu uzun yolda çeşitli uluslara ilişkin birçok düşünür ve bulucu, sinema düşüncesi ve sinema olgusu kapsamında birçok kuram oluşturmuşlar ve teknolojik buluş gerçekleştirmişlerdir. Ünlü ressam ve bilgin İtalyan

Leonardo da Vinci'nin (1452-1519) kuramını tanımladığı; doğa, kimya, ışık ve optik bilimci İtalyan **Giovanni Battista Della Porta**'nın (1540-1615) uygulamasını yaptığı “**Camera Obscura-Karanlık Kutu**”, arkeolog, matematikçi ve doğabilimci Alman **Athanasius Kircher**'in (1601-1680) gerçekleştirdiği “**Magia Cystera-Sihirli Fener**” İngiliz fizikçi ve matematikçisi **İsaac Newton**'un (1642-1727) yaptığı güneşin yedi rengini içeren ve hızla döndürülünce tüm renklerin beyaz olduğu “**newton çarkı**”, 18.yüzyılda zenginlerin portre resimlerini yaptırma modasını karşılamak için sıradan ressamların kullandığı “**Camera Lucida- Saydam Kamera**”, Fransız fizik bilgini **Jean Antoine Nollet**'in (1700-1770) yaptığı; nesnelerin kaybolup imgelerin görüntüsünü sürdüren ilk elektroscop, yazar, doktor ve fizikbilimci İngiliz **P.M.Roget**'in (1770-1869) oluşturduğu “**The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects-Hareketli Nesnelere İlişkin Görüntünün Sürekliliği**” kuramı, İngiliz tıp bilgini **J.Ayrton** (1785-1856) ve İngiliz tıp bilgini **J.Herschel**'in (1792-1871) ortaklaşa yaptığı, iki görüntüyü bir görüntü gibi yansıtan Thaumatrope, yine J.Herscel'in bulduğu “**gümüş tozlarının hypo içinde erimesi**” (1819), Fransız bulucu **L.J.M. Daguerre**'in(1789-1851) ve İngiliz bulucu **H.F.Talbot**'un (1800-1877) birbirlerinden ayrı olarak yaptığı “**negatiftten-pozitif basım**” yöntemi (1820), Fransız bulucu **J.N.Niepcé**'in (1765-1833) ürettiği “**İlk Fotoğraf**” (1822), Belçikalı Anatomi Bilgini **Joseph Plateau**'nun (1801-1883) yaptığı; bir hareketin birbirini izleyen görüntülerini üreten Phenakistoscope, İngiliz bulucu **E.Muybridge**'in (1830-1904) yan yana dizilmiş “**yirmi dört fotoğraf makinesiyle çektiği yirmi dört koşan at görüntüsü**” ve döner bir çember durumuna getirdiği bu fotoğrafları arkalarından bir ışık vererek hareketli olarak perdeye yansıtması, Avusturyalı fizikçi ve filozof **E.Mach**'ın (1838-1916) insanın çocukluğundan yaşlılığına kadar olan fotoğraflarını bir dizi haline getirip, bunları Phenakistoscope'la göstermesi, fizyoloji bilgini Fransız **E.T.Marey**'in (1830-1904) “**tek bir aygıt ile filme aldığı hareketli görüntüler**” ve bu görüntülerin Paris Bilimler Akademisi'nde gösterilmesi (1888), Amerikan din adamı, bulucu **H.Goodwin**'in (1822-1900) “**selüloit**

film şeridi", Amerikan bulucu **G.Eastman**'ın (1854-1932) "**film makarası**" ve nihayet Amerikalı büyük bulucu **Thomas Alva Edison**'un (1847-1931) öncülüğünde ve denetiminde Fransız, İngiliz, İskoç karışımı bulucu **W.K.L. Dickson**'un (1860-1935) yaptığı; film çekme kamerası Kinetograph (1888), film gösterme makinesi Kinetoscope (1889) ve bir ses (phonograph-gramofon) eklemeli film gösterme makinası Kinetophonograph (1891) bu uzun yolun dönüm noktalarıdır. Ayrıca İngiliz bulucu **W.F.Greene**'in (1855-1921), Fransız bulucu **L.A.Prince**'in (1842-1890), Alman bulucular **Max ve Emil Skladanovsky** (1863-1939, 1859-1945) kardeşlerin film çekici ve film gösterici makineleri, Amerikalı bulucu **T.Armat**'ın (1866-1948) film gösterme makinesi Phantoscope veya Vitascope (1895) bu uzun yolun önemli aşamalarıdır." (Erksan, 1996: 166-168).

Teknolojik imkânların etkisiyle (dijitalleşme) hareketli görüntü sanatında önemli bir yer tutmaktadır. Teknoloji sayesinde köşelere attığımız, tozlu raflarda ömrünü geçiren resimler/fotoğraflar hepsi birer hareketli nesneler haline geldi.

"kusursuz bir illüzyon sanatı olarak sinemaya özel bir ilgi duymakta, seyircinin bir filmlik zaman içerisinde kendisi olmaktan çıkarak başka kimliklere bürünmesi durumunu oluşturmaktadır. Fakat gerçekliğin olmadığı bir evrende hayalden, kurmacadan ve illüzyondan söz etmek imkânsızdır. Sinema başlangıcından beri devinime bağlı bir sanat olarak ve gerçeklik izlenimi yaratmaya odaklanmıştır. Baudrillard, 1970'e doğru bu durumun teknolojinin gelişerek kusursuzlaşmasıyla değiştiğini ve illüzyonun neredeyse yok olduğunu belirtmektedir. Özellikle Amerikan sineması teknik açıdan kusursuz hikayeler anlattığında o kadar gerçek görünmektedir ki, bu gerçeklik, gerçeklik izlenimini yok edecek dereceye eriştiğinde böylece illüzyon da yok olmuştur" (Demoğlu, 2019: 155).

Günümüzde geline teknoloji ile film ortamları çok çeşitlilik göstermektedir; devasa sinema salonları, tepegözler, ultra hd plazma, cep telefonları, bilgisayarlar gibi teknolojik gelişmeler sinemaya etkisi oldukça çok boyutludur. Ayrıca "filmin bir sanat dalı olarak kabul edilebilmesi için onun diğer sanat dallarından farkının, sırf kendine

özgü olan karakteristik özelliğinin tespit edilmesi gerekir. Bu işe ancak filmin yapısal ve işlevsel özelliklerin ne olduğu, bu özelliklerin gerçeklikle ve bilinçle ne tür ilişkiler içine girdiği, zaman, mekân ve gerçeklik algımızı değişikliğe uğratma veya dönüştürebilme potansiyeli bakımından hangi imkânlarla sahip olduğunun anlaşılmasıyla mümkündür (Şentürk, 2019: 168).

2.1. SESSİZ SİNEMA

1920’li yılların sonuna doğru başlayan, özellikle de 1922-1927 yılları arasında “Sessiz Sinema” adeta altın çağını yaşamıştır. Altın çağda sanatsal açıdan sinema, bütün olanaklarını geliştirerek görüntü dilinde oldukça üst bir seviyeye ulaşmıştır (Topal, 2020: 87). Avrupa’da bulunan film stüdyoları bu dönemde görsel ve mekanik efektte dayalı özel efekt departmanlarının kurulmasına yönelik ciddi bir çaba içine girmiştir. Amacı izleyicinin dikkatini çekmek ve sinemanın biçime (görsel dünya) ile nasıl daha iyi etki bırakabileceğini hedeflemektir.

Sessiz sinema otuz yıla yakın serüveninde bu döneme her ne kadar sessiz sinema dönemi dense de gerçekte filmlere çeşitli şekilde kimi gramofondan çalınan müzik, kimi piyano veya keman eşlik ederek seyircinin konuya hakim olması istenmiştir. Bazın sinemanın ilk yıllarında “ sessiz fakat sözden yoksun değil” şeklinde tanımlarken” montajın sessiz filmlerin söz söyleme ihtiyacından doğan yapay bir dil olduğunu belirtir (Darçın, 2016: 56). Sessiz sinemanın 1927 yılına kadar efektler içeriklerin gerçeklik algısı yaratmasında çok önemli bir unsur olarak değerlendirilirdi. Açıklamak istediğim sessiz sinemada görüntü efektleri varken sesli sinemada görüntü+ses efektleri devreye girmiş sesin önemi artmıştır.

2.2. SİNEMANIN İLK YILLARINDA BELGESEL SİNEMA VE GERÇEKÇİLİĞİ YAKALAMA

Belgesel sinema yapımcısı toplumsal olaylardan etkilenecek izleme ve duyma olaylarından yararlanarak olayların gerçekliğini gözler önüne sermiştir (Ağaoğlu, 1998: 6.). Temel yapısında çevreyi, toplumu ve doğayı olduğu gibi anlatmayı hedef edinen sinemanın gerçek dünyayı anlamada insanın kamerasını bu alana çevirmesi gerektiğini belirtilmektedir. Bu sayede dünyanın diğer ucunda yaşayan birbirinden farklı hikâyeleri,

yaşamları, görüntüleri ve sesleri kaydedip gerçekleri olduğu gibi seyircilere ulaştırarak dünya ile ilgili ilişkilerimizi zenginleştirebilmektedir. “Belgesel sinema; sinema ortaya çıktığından bu zamana kadar tarihte kendine hep ayrı bir yer edinerek hayatın içinde var olan gerçeği doğrudan ele almış ve bunu seyirciye ulaştırmıştır” (Altay, 2019: 13).

“Belgesel sinema, etik ve estetik değerlerin ön planda tutularak, evrensel mesajlar içerecek şekilde, resmi belgelere dayandırılarak gerçeğin yeniden yoğrulmasıdır. Belgeler, mesajların evrenselliği, gerçeğin estetiksel biçimde yoğrulması, etik değerler, gibi örnekler bir belgeselde aranacak özelliklerdir. Belgesel sinemanın gerçekçiliği duyu organlarımızdan gözün ve kulağın algılaması aracılığıyla olayların yaşandığı ve gözlenebildiği şekliyle yeniden üretim olduğu bilinmektedir. Richard M. Barsam’a göre kurmaca olmayan filmleri belgesel, belge, etnografi, keşif, savaş, propaganda, sanat üzerine filmler olarak belirler (Demoğlu, 2018, 29). Belgesel sinemada olduğu kadar gerçekliği anlatan başka bir sanat yoktur. Dünya Belgesel Birliği olgusal çekimle ya da aslına sadık olarak yeniden kurulmak suretiyle yorumlanan gerçekliğin herhangi bir yönünü akla ya da duygulara hitap edecek şekilde film üzerine kaydetme yöntemlerinin tümü, belgesel filmidir” (Yüce, 2019: 6).

İzleyici hiçbir sinema türünde, bir belgesel filmde gördüklerinden etkilendiği kadar etkilenmemektedir. Bunun nedeni de bir belgesel film izleyen birçok insan gördüklerinin bir oyuncu tarafından canlandırılmayan gerçek yaşamdan alınmış gerçek görüntüler olduğunu düşünmesindendir. İzleyiciler bunu baştan kabul ederek, görüntülerinin bir kurmaca olmadığını kabul etmektedirler (Yüce, 2019: 110).

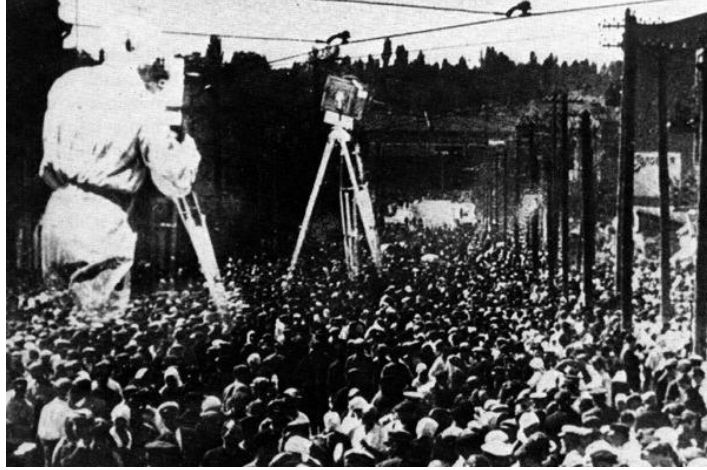
Belgesel sinemacılar konu seçiminde özgür oldukları gibi kamera aracılığıyla ve içindeki keşfetme arzusuyla dünyanın farklı yerlerin de ‘gerçek’ in peşinden koşmuş ve onu yaratıcı şekilde yorumlamaya çalışmışlardır. Belgeselde yönetmen, görüşlerini ortaya koyarken var olanı yeniden kurmak istemektedir. Sinemada yönetmen izleyici durumundadır bu nedenle belgesel sinemada yaratılmak istenilen etki kurgu yoluyla yapılmalı ama elindeki görüntülerin içinden seçilmeli/seçmeli, sonradan ona başka bir şey eklenmemelidir. Belgesel film yapımını diğerlerinden ayıran özelliklerden biri de çekilmiş görüntünün ‘an’lık gerçek olaylar ve kişiler olmasıdır. Örneğin “Trenin Gara

Giriş” filminde seyircinin verdiği tepki gerçekle-görüntünün ayrımının zor olmasıdır. Bu amaçla “belgesel sinema, etrafımızdaki dünyayı açık hale getirmenin, onu “kavrayabilir” yapmanın yani genel olarak ‘ var oluşu bilme’nin günümüzde en önemli görsel aracıdır (Kutay, 2006: 45).

İzleyicinin gerçek yaşantıdan gördüklerinin bire bir yeniden üretimi ya da aynısı net olarak ortaya koymadıkça o bir belgesel olmadığı gibi amacı ve işlevi de tam olarak yerine getiremez. Seyircinin gerçeğe yaklaşma isteği, toplumsal bunalım ve savaş dönemlerinde artmaktadır. Kameranın gerçeği en yalın biçimde kaydetme özelliği ile birleşen bu istek belgesel sinema gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Belgesel bir yaklaşımdır bu yüzden konusu insan ve gerçek olaylar üzerinedir. 1890’lı yıllarda Fransa ve ABD de yapılan filmler ve günlük olaylar aslında kamerayla saptananlar haber değeri taşımaktaydı ama asıl olay I. Dünya Savaşının patlak vermesiyle film sektörü bir propaganda aracı haline geldi çünkü kendi çıkarını gözetenler görüş ve düşüncelerini en etkili olarak bu araç sayesinde yapmaktaydı. Sadece iki ülkede değil dünyanın birçok yerinde bu şekilde bir anlayışın doğmasına aslında neden oldu.

Belgesel sinema, kişi ya da olguları gerçekçi bir anlayışla izleyiciye sinemasal dille aktarmakta gerçekliği, kendine has mazi ve karaktere sahip olmasıyla güncel dünyayı inandırıcı kılmaya çalışmaktadır. Belgesel sinema, sinematografik bir üretimin alanı olarak bilimsel niteliğe de sahip olması yaşanmış ya da yaşanmakta olan bir olayı, gerçek anı belgelerle anlatmaktadır. Belgesel sinema dilinin ürettiği çoğu şeyde gerçeklik çok önemli hatta eleştirmenlerin ilk üzerin de durduğu alan gerçeklik adına nasıl bir ölçü aldığıdır.

Belgesel sinemanın ilk örneği Robert Flaherty’nin Kuzeyli Nanook’un Eskimo yaşantısına ait görüntülerdir. Yine Vertov’un Kameralı Adam (1928) filmi gerçek anlamda ilk kez belgesel sinemanın kuramsal tabanını oluşturuyor (Yüce, 2019: 6).



Resim 2.1. Kameralı Adam

Kaynak: <https://indigodergisi.com/2016/07/dzigo-vertov-dan-gercegin-belgeseli-film-/kamerali-adam/> (Erişim Tarihi:18/11/2019)

Belgesel gibi görünen görüntülerin en başında kamera kullanımı gelmektedir. Çünkü etkileyici kamera hareketleri sadece el kamerasıyla çekim yapan bir profesyonelden çok amatör birinin elinde olduğu izlenimini vermekte (her ne kadar rahatsız edici olsa da) böylece görüntülerin tasarımsız gerçek olduğu varsayılmaktadır. Röportajlar da gerçeklik hissi vermektedir. Olayları gören, kişi görüşleri, uzmanlık gibi örneklerinde dâhil olmasıyla izleyiciye ciddiyeyletlik hissi katmaktadır. Örneğin “falanca ülke bilim adamlarına göre” der buradaki amaç resmiyet ve inanırılık kazandırmaktır. Yine kurgularda genelde çıkartılan mikrofona gelen dış sesle, kameranın açık unutulması, ekibin sesleri, malzemelerin çerçeveye girmesi gibi olayların silinmemesine yer verilmesidir.

Belgesel denilince akla ilk gelenler işleve ve sunumlarına göre doğa, haber, tanıtım, gezi, eğitsel ve propaganda içerikli gibi sınıflandırılabilir. Belgesel filmin asıl malzemesi gerçeklik olduğu için video, fotoğraf, ses gibi görsel ve işitsel (üzerinde oynama yapılmamış) arşiv malzemelerine sıkça yer vermektedir. Belgesel çekmek isteyen birey (yönetmen) bu malzemeleri kullanır yapay olan görünümünden kaçır çünkü kendine ait konusu başka “yazar veya senaryocu”nun icadı gibi görünmesini istemez. Michael Renov, belgesel sinemanın işlevini dört ana başlıkta toplayarak yönetmenlere yol göstermiştir (Yüce, 2001: 35).

- a. Kaydetmek, göstermek ya da saklamak
- b. İnandırarak, ya da tanıtarak

- c. Analiz etmek ya da sorgulamak
- d. İfade etmek

Yukarıda anlatılanları açıklar nitelikte Kracauer, sinemaya özgü olan gerçeği en iyi yansıtabilenin belgeseller olduğunu düşünür (Darçın, 2015: 19).

Sinemanın gerçeği açıklama yaklaşımıyla, yaşamı olduğu gibi göstermeyi amaçlayan belgesel sinemasının çıkış noktası gerçekçi bir konum için de öykünün geçtiği gerçek yerde gerçek kişilerle uygulanması olmuştur. Belgesel gerçeklik kurmaca gerçek değildir kendi özel karakteristiklere sahip olan kurmaca gerçeklik mantıklı bir dünyayı gerçek gibi göstermeye çalışırken belgesel gerçeklik ise tarihsel dünya ile ilgili bir görüşü inandırıcı kılmaya hizmet etmektedir. Belgesel filmler her ne kadar sinema perdelerinde yerlerini eskisi gibi almasa da daha çok televizyon kanallarında bunun yanında özel festivallerle izleyiciyle buluşmaktadır.

2.3. SİNEMANIN SONRAKİ YILLARINDA GERÇEKÇİLİK TEN KURMACAYA GEÇİŞ

Kurmaca filmi, belgesel film (sinema) birbirinden ayıran amaç ve içeriklerdir. Kurmaca gerçeklik, mantıklı bir dünyayı gerçek gibi göstermeye çalışır gerçeklik burada görünmez olduğu sürece sürükleyici, sürükleyici olduğu içinde doğal olarak inandırıcılık kat sayısı artmaktadır. Kurmaca sinema yönetmenleri-yapımcıları filmlerinin yüksek gişe hasılatları elde etmeleri için ya filmlerinin gerçek yaşamdan esinlendiklerini belirtmekte ya da bunun tam tersi bir durumu belirtmektedirler hatta bazı filmlerin, dizilerin veya belgesellerin girişinde yazar “tamamen gerçek-hayal” diye söz edilmektedir.

Kurmaca, yaşanması muhtemelen, var olabilecek olayı, gerçeğin bir benzerini kullanarak anlatmaktır. İnsanların kültürel değerlerinden zamanla kurmaca olana önem vermesiyle gerçeklik geri planda tutulmakta kurmaca gerçeklik, olası bir dünyayı bizlere gerçek kılmaya anlatıcı bir dille öğretmeye çalışmaktadır. Richard M. Barsam’a göre kurmaca olanları, hayali karakterler ve olaylar kurgu ile ekrana yansıtılabilecek yapay bir dünya denebilir (Demoğlu, 2017: 29-30).

Gerçek dünya ile kurmaca bir yapıtın denklik ve yansıma ilişkisini ölçüt olarak değerlendirmek yerine bunun tam tersi olarak kurmaca olanın gerçek olan dünyayı

hangi açıdan anlamlandırdığı ve onu tam olarak nasıl anlaşılır kıldığı sorusu üzerine çerçevelemek daha anlamlı olmaktadır. İnsan tarafından kontrol edilebilen görüntü(ler), doğayı sanki yüzeysel olarak yeniden üretilebilen bir kaydetme işleminden doğmakta ama kurmaca kendisine verilen teknolojik yeniliklerle birlikte bu bakış açısını değiştirmiştir yaratıcı ve biçimsel bir işleme tabi olmuştur. Böylece “sinema sanatçıları kendi yarattıkları imgelerin gerçek-dışılığının farkındadırlar ve sadece perdeye yansıyan nesneyi görmek için değil, aynı zamanda ifade aracı yoluyla dikkatli bir şekilde nesnenin sınırlarını koyarak izleyiciyi belirli bir şeyi görmeye zorlayarak böylesi sınırlılıkları kullanırlar ve hatta sömürürler (Andrew 2010: 87).

Kurmaca sanal olarak oluşturulan gerçekliğe de benzemektedir. Öyle ki; “sanal gerçeklik yaşadığımız fiziksel dünya da algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek duyumları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle bilgisayar ortamında tüm duyumlarla(görme, dokunma, koku alma, işitme, tat alma) algılanabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görünmezdir ve insan davranışlarına uyarlanmıştır. Bu yolla sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranışları sağlanabilmiştir” (Gamgöz, 1998: 72).

Gerçekçi olmayan sinema oyuncak gibi kullanılan bir nesnedir. Eğlendirir, heyecan verir, izleyiciyi oyalanmayla zaman geçirir böyle olunca da amacından uzaklaştırır daha anlaşılır söylersek kurmaca film, sinemanın asıl anlamından çok kitle eğlencesi ve edebiyatı kokmaktadır. Kurmaca filmler olarak; bilim-kurgu, korku, savaş, canlandırma gibi örnekler verilebilir bu filmleri diğer filmlerden ayıran özellik yönetmen-yapımcının istediği gün ve saatte olayları görüntüleyebilmesi ve olaylara müdahale ederek kendi yaratım sürecini oluştururken devamlılığa önem vermesidir. Sesli sinemanın ilk otuz yılı boyunca ister kurmaca isterse belgesel olsun, bütün gerçekçi film yapımı fiilen gerçeğin yeniden oluşmasını ya da yeniden sahnelenmesini içerdi (Armes, 2011: 76).

En etkileyici Hollywood yapımı bir filme, sinemaya gitmek için bilet satın olmak film yıldızlarını yüceltme girişimidir. Sinema salonuna atılan adım ise dış dünyadan yeni bir dünyaya giriş yapmaktır. Filmin, salonun atmosferiyle birleşen etkisi ne kadar çarpıcıysa, izleyici o ölçüde etkilenecek; ekranda yer alan zaman ve mekan bağlamında sanal bir gerçeklik içerisinde kendini unuttur. Aktörleri ekran aracılığıyla görmek için

sinemaya gitmek, kiliseye gitmek gibi, tanrının varlığına en yakın olunabilecek yerdir. İnsan kendine ait bir yolculuğa çıkar (Topal, 2020: 84). Görüldüğü kadarıyla sinemanın belgesel ve kurmacanın merkezinde gerçekliğin nasıl değiştiği veya değiştirilme nedenleri yer almaktadır. Sinemaya bağlı olarak gelişen teknolojiyle birlikte çekim aşamalarında hangi teknolojiler kullanılarak gerçekliğin nasıl değiştirildiği görülmüştür.

2.4. SİNEMAYA BAĞLI TEKNOLOJİK GELİŞMELER

2.4.1. Efektler

Özel efekt, doğal olarak elde edilemeyecek etkilerin yapay yollarla sağlanmasına verilen genel bir tanımdır. Sinema, eğlence gibi sektörlerde oldukça yaygın kullanılan mümkün olmayan ya da çok riskli olayları yaratma işi de denilmektedir. Burada yapılan olaylar bir hayalden ziyade gerçekte olan şeylerdir. Özel efekt çalışmalarında üç temel özellik vardır; bunlar bir filmin sürekli çekimine gerek yoktur, çizim, maketler gerçekmiş gibi görünebilir ve en önemlisi bunlar kendi aralarında birleştirilerek istenilen sonuç elde edilir. Genel olarak görsel efektlerle aynı anlama geldiği sanılmaktadır. Aralarındaki en belirgin fark özel efekt çekimle yapılırken(patlama, yıkım, gerçektir), görsel efektler zamanla gelişen teknolojiye bağlı olarak renk, ses, 3-D, greenbox gibi icatlarla sinemanın gerçekliğini mükemmel şekilde gösterilmeyi ön plana çıkarmayı amaç edinmişlerdir. Tabi ki de görsel ve özel efektler olabildiğince kendi içerisinde özelliklerine (yapılan işin) göre oldukça farklı alt başlıklara ayrılmaktadır. Bunlar şu şekildedir;

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 1. Optik efektler | 2. Minyatür efektler |
| 3. Animasyon | 4. Make-up |
| 5. Fiziksel efektler | 6. Ses efektleri |
| 7. Dijital efektler (CGI) | 8. Matte Painting |

yukarıda belirtilen efektler kendi içerisinde de alt başlıklara ayrılmaktadır.

2.4.2. 3-D (Boyut)

İnsanoğlunun en büyük tutkularından olan hareketli görüntüleri en gerçekçi biçimde verme arzusu sonucu başlayan canlandırma (3D) gösterimi sinemaya 1940'lı yıllardan günümüze kadar önemini iniş-çıkış yaşayarak getirmiştir. Üç boyutlu (3D) sinemanın gelişmesi bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birebir ilişkilidir. Unutulmamalıdır ki görme organımızla gelen iletiler beyin tarafından daha hızlı ve kalıcı olarak algılanmakta ve etkileyciliği daha fazladır bu yüzden de sinemada gerçeklik veya gerçek-üstücülükle verilmek istenilen 3 boyut yöntemiyle daha iyi yapılmaktadır.

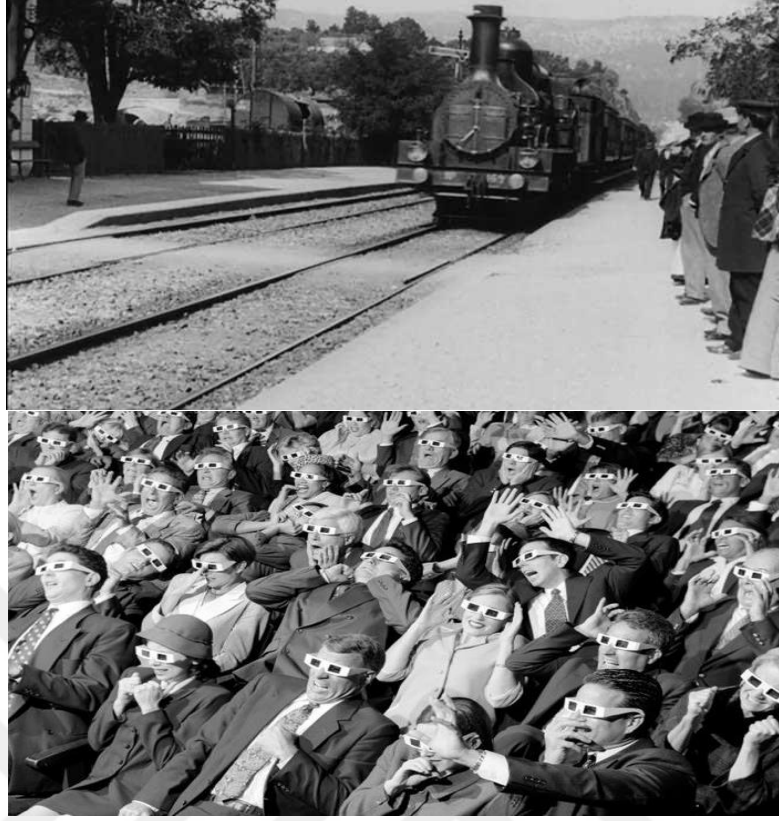
3 boyutlu görüntülemenin temeli, görme fizyolojisidir. S3B teknolojisinde iki göze ayrı ayrı görüntü verilmekte gözlerin farklı açılardan görebilme durumu da üç boyutlu görüntüyü algılamamıza sebep olmaktadır. Diğer bir ifadeyle stereopsis: Görsel olarak elde edilen derinlik, iki gözümüzle aynı objenin farklı açılarda iki farklı görüntüsünü görmemize rağmen beynimiz bunları üst üste koyarak derinliği olan bir tek nesne olduğunu algılamamızı sağlama işidir. “Üç Boyutlu” (Stereoskopik) görüntü temel olarak; üç boyutlu görsel bilginin kaydını sağlayan bir tekniktir. Böylece aynı zamanda herhangi bir görüntünün derinliği olduğu izlenimi yaratılır. “Üç Boyut” terimi sinema alanında genel olarak iki konsepte dayanır; ilki bilgisayarda yaratılan üç boyutlu sanal objeleri temsil ederken, diğeri ise sinemalarda özel gözlüklerle seyredilen filmlerdir (Ormanlı, 2014: 100).

Doğal olarak sol ve sağ gözün nesneleri değişik açılardan görmesi üç boyut (3D) teknolojisinin temelini oluşturmaktadır. Stereoskopik 3B görüntü alabilmek için çift kamera ile kayıt almakla birlikte derinlik hissini daha iyi vermek için çekilen iki görüntü arasındaki ilişkinin doğru kurgulanması gerekmektedir. Bu etrafımızdaki üç boyutlu dünyayı algılayabilmemizi sağlayan birkaç yoldan biridir. Hatta stereoskopik görüntüler seyirciye mekân hissi yaşattığı için gerçek'lik yaşatma olasılığı çok yüksektir. Bu doğrultuda “insanoğlu dünyayı üç boyutlu olarak algılar. Oysa bir yüzey üzerine yansıtılan filmler iki boyutludur. Gerçeklik algısı inandırıcılık için film görüntüsü oluşturulurken yapılan sahne düzenlemesi, aydınlatma, nesne ve kişiler arasındaki derinlikle yaratılan üç boyutluluk izlenimi, izleyicinin film görüntüsüne olan inancını arttırmaktadır (Künüçen ve Olguntürk, 2014: 45).

Yeni teknolojinin sunduğu dijitalin avantajlarından belki de en önemlisi kamera üreticileri içindi piyasada var olmayan bir yenilik yapma isteğinden doğan üç boyutlu çekim yapabilen özel kameralar geliştirmişlerdir. Günümüzde özel olarak tasarlanan 3D kameralarla işlem yapmak kolaylaştı. 3 boyut kameraların iki lensi vardır bu iki lens arasındaki mesafe insanın iki gözünün arasındaki açıklık kadar yani ortalama 6,5cm “bu mesafeye interokular veya interaksiyal uzaklık denir” (Sunal, 2012: 122). Bu değerler önemlidir çünkü farklı olursa boyutun etkileyciliği ve 3D’nin anlamı kalmaz.

Üç boyutlu görüntülerde ögeler izleyiciye yakınlaşmakta sanki uzaksa elini dokunacak hissi vermekte ama izleyicinin ona dokunamaması onda bir gerçekliğin yıkılmasına neden olmaktadır. Üç boyutlu sinema, Hollywood sinemasında teknolojik gelişmelere bağlı olarak sıkça gündeme gelen bir olgudur. Olup bitenleri sinema perdesine daha gerçekçi bir biçimde yansıtan bir teknolojidir. Sinemanın ilk yıllarında çeşitli 3-Boyutlu (3-D) denemeler yapılmış ama pek başarılı olunamamıştır. 1920-22 yılında Los Angeles’da gösterime giren ilk 3 Boyutlu (3-D) filmi denemesi yapılmış “Power Of Love” ama istenilen başarıya ulaşılamamış tabi bunun birçok nedeni vardır (Katmer, 20017: 27). Bu seyirlikte kırmızı ve yeşilin hakim olduğu anaglif renk gözlüğü kullanılmıştır. Anaglif 3D görüntüdeki renklerle gözlükte bulunan renklerin aynı olması kuralıdır. Bu renkler birbirini filtre görevi görür.

3-boyutlu (3-D) filmlerin ilk zamanlarda ilgi görmemesi veya ona karşı ilgilerin azalması olarak, aynı anda yansıtılacak kopyaların zor olması, montaj kısımları, eşleme (senkronizasyon) sorunları, iki kopyanın aynı anda hareket etmesi için kişilere ihtiyaç (buda maliyetin artması) ve bunlarında çok dikkatli olması gerekmekte çünkü en ufak hata filmi izlenmez hale getirmektedir. Üç boyutlu filme örnek olarak Lumiere kardeşlerin çektiği ”Trenin Gara Girişi” filmi verilebilir, çünkü kameraya doğru hızla yaklaşan lokomotif görüntüsü karşısında duran/oturan seyircilerin üzerine geliyormuş gibi olması onların korkarak dehşete düşmesine neden olmuştur.



Resim 2.2. Trenin Gara Giriş Etkisi (Temsili)

Kaynak: <https://upolujsingla.pl/najblizsze-szybkie-randki-w-warszawie/love-cinema03/> (Eriřim Tarihi: 17/11/2019)

3D (boyut) sistemi nokta ile başlayıp düzleme ile devam eden sayısal ortamda çizilen cisimlerin, matematiksel boyutlara sahip bir cismin elde edilmesi de denilebilmektedir. 3-D filmlerde tamamen bir stüdyo projesi ve dönemsellik söz konusu 1900’lü yıllara göre çekimi ve gösterimi daha pratiktir.

“2000’li yıllarda ortaya çıkan geliş 3D (3 boyutlu film) teknolojisiydi. Pek çok yönetmen 3D kamerayla filmlerini çekerken sinema salonları da 3D film gösterebilen salonlar oluşturdular. Artık seyirci sinema salonlarında edindikleri 3 Boyutlu gözlükler eşliğinde 3D filmler izleyebiliyordu. Üç Boyut teknolojisiyle gösterilen filmler izleyiciyi adeta içine hapsediyor, sinema salonundan uzaklaştırıyor ve filmin ortamına dâhil ediyordu. Seyirci üç boyutlu gözlük aracılığıyla uzamsal olarak dâhil olabildiği bu yeni dünyada zaman zaman kahramanla özdeşleşirken, zaman zaman da filme aşkın bir bakış açısıyla bakabiliyordu. Bu teknoloji, seyirciye daha önce hiç yaşamadığı bir deneyim kazandırıyor, onun filme dair düşüncelerini

derinden etkiliyor, yaşadığı katharsisi güçlendiriyordu” (Tuğran ve Tuğran, 2016: 111).

3-D sinemanın en önemli noktası seyirci üzerinde oluşan aldatıcı/aldanımcı etkilerin bilinçli bir şekilde özel gözlüklerle izletildikten sonra verilen tepkilerin hesaplanmasıdır. 3-D’de mekân ve nesne modeller geometrik şekiller kullanılarak yapılabilmekteyken insan veya yaratıklar için dijital ortamda tasarlanması gerekmekte bu teknolojik yeniliğin adı “**Cyber-scan**: “insan vücudunun tamamını tarayarak dijital ortama aktarılabilmesini sağlayan bir özelliktir.” Örneğin Cameron tarafından sinemaya aktarılan Avatar filminde insan bedeninin nasıl dijitalleştiği ve tamamen gerçek olandan oldukça farklı olduğu ve gelişen teknolojiye ayak uydurarak gerçeği bize nasıl yansıttığını gösterilmektedir.



Resim 2.3. Avatar

Avatar gelinen teknolojik gelişmenin ne durumda olduğunun bir delilidir. Seyirciler özellikle genç kuşakların büyük ilgi gösterdiği 3D sinema, var olan sinema anlayışına farklı bir boyut kazandırarak düşüşte olan sinemayı tekrar eski şah şalı günlerine getirerek canlanmasını sağlamıştır. “James Cameron ve Pace Looked’un birlikte geliştirdiği “3D fusion camera system” bunlardan biridir. Bu kamera, gerçek zamanlı çekimleri üç boyutlu olarak bilgisayara aktaran bir sisteme sahiptir. Buna göre, çekimler esnasında yönetmen mekân ve oyuncularını üç boyutlu olarak ekranda aynı anda seyredebilir ve ona göre istediği değişikliği yapabilir. Bu sistemle çekilen Cameron’ın görsel şöleni Avatar (2009), yeni nesil üç boyutlu sinemayı başlatan film

olmuş, sinema endüstrisinin yüksek kar markajı getiren bu alana yönelmesini sağlamıştır” (Zengin, 2015: 59).

3D animasyonlar için bilgisayar ortamında üç boyutlu modeller yaratılmakta ve tamamen bilgisayar tabanlı animasyon ile hareket izlenimi gerçekleştirilmektedir. Üç boyutlu hareket yaratmak için birçok efekt ve uygulama projeleri/programları mevcuttur: 3DSMax, Maya, Cinema4D, yüzey dokuları eklemek için RenderMan gibi örnekler verilebilmektedir.

Sağlıklı bir bireyde göz yani görme organımız bizim dışımızda var olanları bize olduğu gibi göstermekte yani bu olağan bir şey dışında gerçekleşen durumlar bize garip gelebilmektedir. 3D dediğimiz teknoloji bize görsel etkiyi daha iyi ve şaşırtıcı bir biçimde göstermekte bunu yapabilmek içinde her şey bir kombinasyon içinde yürütülmelidir. Dijital teknoloji sayesinde mekânlar kadar oyuncularla olmak üzere karakterler 3D olarak tasarlanmaya başlanmıştır. Günümüzde tamamen 3D teknolojisine sahip birçok film yapılmış bunlardan ilk akla geleni *Buz Devri* (2006)’dir.

“Sinema salonlarının dijitalizasyon dönüşümü devam ederken ayrıca üç boyutlu filmler ve animasyonlar için özel hazırlanmış 3D sinema salonları kurulmaya başlanmıştır. Üç boyutlu dijital kameralarla çekilen filmler, bu salonlar da özel gözlükler takılarak izlenmekte ve seyirciye, daha önce hiç olmadığı kadar gerçekçi görsel şölenler sunmaktadır. Hayal gücünün ve gerçeklik algısının sınırlarında gezme imkânı sağlayan özel olarak tasarlanmış bu üç boyutlu salonlar dijitalleşmenin sinema sanatı üzerindeki etkisini de bizlere göstermektedir” (Zengin, 2015: 63).

2008 yılından sonra 3-D çıkış filmi “Avatar”dır. 3-D filmler, günümüzde hala kabul görenler arasında olmasına rağmen toplumun geneli tarafından bir standart haline geldiğini söylemek oldukça zordur. Seyircilerde oluşan baş ve göz ağrıları oldukça mevcuttur. Uzun bir süre gözlük kullanımı -ki bu hiç gözlük kullanmayan için sorun olabilir- gelen ışık yoğunluğu 3D (boyutlu) filmlerde hep sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Son olarak ve en önemlisi ekonomik nedenlerden dolayı 3-D film üretmeyi durdurma kararı alan stüdyolar bu alan da üretim ve pazarlama yapmayı düşünmemektedirler. Ormanlı’ya göre, “üç boyutlu filmler, çekim maliyetlerinin yüksekliği, gösterim aşamasında yeni yatırımlara gereksinim duymasıyla fazla

yaygınlaşamamıştır ve toplam film sayısında azınlıkta kalmıştır. Diğer sebepten geçmişte televizyon, günümüzde internet gibi güçlü rakipleri olan sinemanın seyircilerini salonlara çekememe gibi sebepler ayrıyetten izleyiciler gerçeklikten ürkmeye başlayınca ve kartondan yapılan gözlüklerin görüntü kalitesi açısından rahatsız edici olması bu akımının sona erme noktasına getirdiğini açıklar niteliktedir” (2017: 95-102).

4-D ve üstü teknolojinin yayılmamasının nedenleri olaraksa salonlarda ses ve görüntünün yanında koku etkisi oluşturulmak istenmiş ama eşit dağıtılamamıştır. Ayrıca alerjik vakalar, kullanılan sistemlerin zor ve oldukça pahalı olması gibi nedenler kullanılmaması yönündeki engellerdir.

2.4.3. Greenbox

Genel bilinen şekliyle onu yeşil perde olarak duymuşuzdur ama çoğu kişi aslında belki de ne olduğunu ne işe yaradığını dahi bilmiyordur. Tek renk arka planın önünde yer alan hareketlerin eşit ışıklı bir çekim yapılarak kayda alınmasından sonra arka planın yok edilerek sanal olan bir arka planın yaratılması işlemidir. Bu perde önünde arka plan renginin olmadığı giysiler kullanan oyuncular ile istenen çekim yapılmaktadır. Çekimlerin dijital ortama aktarılmasının ardından tek renk olan arka plan yok edilerek yerine herhangi bir mekân yerleştirilmektedir. Bu şekilde birçok mekân gidilemediği halde çekimlerin orada yapıldığı izlenimi oluşturulmaktadır (Türk, 2017: 90). Kısacası mavi ve yeşil renkli bir fonun önünde çekimlerin yapıldığı daha sonraysa montaj yoluyla arka planın istenilenle değiştirilme işlemidir. Yeşil bir fon kullanılmasının nedeni olarak filmlerde karakterlerin fondan optik olarak kesilme kolaylığı sağlaması ve dolgunluk ile ışığı yansıtma kabiliyetine sahip olmasıdır. Bir diğer olarak greenbox'ın daha önce kullanılan mavi(bluebox) göre hatları daha ince yansıttığı için daha çok tercih edilmektedir.



Resim 2.4. Alice Harikalar Diyarında Filminden

Kaynak: <https://www.biletinial.com/sosyal/unlu-filmlerin-gercekte-ne-kadar-far-kli-cekildiklerini-anlatan-10-kamera-arkasi> (Erişim Tarihi: 17.11.2019)

21. yüzyılın başında yaygınlaşan, gerçeklikle neredeyse eşdeğer şekilde durabilecek boyanmış mekânlar filmlerin arka planlarını oluşturmaya başladı. Filmlerin tamamı yeşil bir ekranın (perdenin) önünde geçebilmekte bazıları Bluebox-mavi renkte olmaktadır. Teknolojinin getirdiği yeni gerçeklik ise gözün algısını değiştirmekte kalmayıp baştan sona izleyenleri inandıracak derecede gerçekçi bir görüntü sunmaktadır. Dijital olarak yaratılan mekânlar, dijital efektler gerçek sinema estetiğine katkıda bulunduğu gibi bazı düşünörlere göre bu estetiğe sahip olmadıkları düşöncelerine neden oldu ama ortada bir gerçek var bu teknoloji sayesinde -Greenbox-kullanışlı olması açısından her alanda zaman ve maliyeti düşören bir noktada olmasından dolayı film yapımcılarının ciddi anlamda işini kolaylaştırmaktadır.



Resim 2.5. Pİ'nin Yaşamı Filminden (Bluebox)

Kaynak: <https://www.biletinial.com/sosyal/unlu-filmlerin-gercekte-ne-kadar-farkli-cekildiklerini-anlatan-10-kamera-arkasi> (Erişim Tarihi: 17.11.2019)

Pi'nin Yaşamı adlı filmde kapalı bir stüdyo ortamında dekor tamamen maviye boyanarak insan ve sandal dışında kalan nesneler tamamen teknolojinin yardımıyla özel efektlerin kullanımını sağlayan CGI teknolojisi. Bunun en önemli delili bir kaplanın orada olması ve arka planların normal havuz görünümünden okyanus/deniz olarak gözükmektedir. Tarkovsky: “soyut sinema mümkün değil, kamerayı çalıştırıp filmi kaydedeceksin ve görünen her şey film olacak” yorumunda bulunurken, pek çok sinemacı bu yöntemi incelikli olarak kullanmaya devam ediyor. Özellikle 2000’li yıllardan sonra teknik imkânların da mümkün kıldığı ölçüde yapımları oldukça artan fantastik evrenlerde geçen filmler, yoğun gişe hasılatları (blockbuster movie) ile yönetmenler için çekici hale gelmektedir (Tuğran ve Tuğran, 2016: 43). Tarkovsky kendi dönemin ihtiyacına cevap verirken gelişen teknolojiyle birlikte artık soyut ve somut birbiriyle iç içe geçmiş gözükmektedir.

CGI teknolojisiyle devasa binalar, çağımızda olmayan yaratıklar, savaş sahneleri için bir ordu, mekân olarak uzak ama basit bir sahnenin çekiminden, bir gökdelenden atlama, uçak sahneleri gibi pek çok çekilmesi zor ve tehlikeli sahnenin çekimine kadar aklınıza gelebilecek veya düşünüp yapmak istediğiniz her şey Greenbox’la gerçekleşebilmektedir. Yeşil arka planın bir diğer faydası ise görüntüye derinlik kazandırılması ile gerçeklik hissi en üst seviyeye çıkarılacaktır.

2.5. KAMERA MALZEMELERİ VE GERÇEKLİK

Sinemada kamera yüksekliği, özel efektler, çerçeveleme ışıklar, renk, ses, kurgu vb. gibi çeşitli öğeler biçimi oluşturduğu gibi içeriğinde oluşmasına etki eder. Örneğin bir kamera açısıyla (planıyla) bir nesneyi veya kişiyi önemsizleştirebileceğimiz gibi dikkati ondan da uzaklaştırabiliriz veya bu yapılanların tam tersi bir durumu da ortaya koyabiliriz.

Kameramanın, kamerayı yardımcı aparatlar (dolly, tripod gibi) kullanmayarak elle çekim yapması sonucu sabit görüntünün zor elde edilmesi bir yana kameramanın beden sallantısı(nefes alıp-verme, titreme, hareket)’da görüntüye dâhil edilebilmektedir.

2.5.1. Objektif/ler

Objektif: bir öğeden ya da nesneden görüntü alınmak istenmesi amacıyla analog da film üzerine dijital kamerada sensör üzerine gelen ışığın düşmesini sağlayan kendi içinde değer ve kalite özelliklerine bağlı olarak görüntüyü etkileyen bir optik parçadır. Lens olarak da bilinen bu sistem kameranın gözüdür. Objektife, insan gözünün göremediği doğal olguları gösteren teleskop veya mikroskop da diyebiliriz. Herhangi bir şeyi kaydetmek için objektif yardımı gereklidir çünkü insan gözünün ulaşamayacağı bir seviyeye ulaşmasına hizmet eder.

Görüntü kalitesi objektife, objektifin kalitesi de mercek kalitesine bağlıdır (Katmer, 2001: 97). Diyafram ile gecen ışık miktarını kontrol eden objektif ve mercek sistemini anlamak kameraman için yaratıcı seçenek sunar.

Objektif bir nesnenin görünmesinde ana görevli gibi görünse de mercekleri unutmamalıyız çünkü önündeki görüntüyü küçültüp/büyütüp onu yoğunlaştırarak gerçeğe en yakın şekilde ortaya çıkartarak görüntüleyicinin bulunduğu düzleme

düşürmektir. İster fotoğraf çekimi olsun isterse bir film çekimi olsun bir cam gözü anımsatan objektif, dış dünyayı görmemizi sağlayan nesne ve o olmadan da sanatın kalbi olmamaktadır. Gerçekliği algılamada insan gözüne en yakın değer, objektifte 35 ve 50 mm arasındaki odak uzaklığına sahip olan objektiftir. Çünkü bu değerler en az düzeyde biçim bozumuna neden olur ve gerçeği en net biçimde belirtmektedir. Görüntüye birçok etken müdahale edebilir onu değiştirebilir hatta objektifin dış kısmında oluşan en ufak bir leke dahi verilmek istenilen alandaki görüntünün sansürlenmesine neden olduğu için gerçek anlam anlaşılmayabilir. Genellikle hareketli görüntüyü kaydetmenin yanında bir diğer özelliğiye kullanılan optik efektler (göz yanılsaması) objektif ile yapılmakta buna da objektif hileler denilmektedir. Bu yüzden optik efekt uygulamasında kamera için objektif en önemli tamamlayıcısı unsurdur.

2.5.2. Çözünürlük

Çözünürlük, videonun genişlik ve yüksekliğinde içerdiği piksel sayısıdır. İki şekli var birincisi genişlik ve yüksekliği belirten yani (1080x720, 1920x1080) buradaki değerler yatay ve dikey şeklinde oluşacağını belirtir. İkincisi, bir görüntüde bulunan toplam piksel sayısıdır. Videonun veya filmin ekrana yansıtılması gibi özellikler piksel yoğunluğuna bağlı olarak kalitesini ortaya koyar ve görüntünün anlaşılır olmasını sağlayan yegâne özelliklerden biridir. Kısacası içindeki pikseller ne kadar fazla olursa, göz tarafından çözülebilecek ayrıntı o kadar fazla olmaktadır.

Çözünürlük kendi içinde birçok farklı değer ve özelliklerle sahiptir. Ekrandaki piksel satırı “P” referansı çizgilerin sayısını belirtir ve her bir karenin yenilenmesindeki aşamalı tarama sistemi türü anlamına gelmektedir. Örneğin 720p görüntü içinde 921.000 bin piksel varken 1080p gibi yüksek çözünürlükte 2 milyondan fazla piksel içermekte bu değerler büyüdükçe kalitede büyümektedir. Günümüzde 4K (4096 piksel) format ve üstü “K” kalitesi yani Ultra HD’ye sahip çözünürlük özelliğinde olan 12 milyondan fazla piksel mevcuttur.

Gözün yapısı, yani izlenilen ortam, çözünürlük, mesafe gibi etkenler izlenilen şeyi algılama yapısındaki kaliteyi etkiler. Görüntünün net ve keskin gözükmesi izleyiciye gerçeği belirtir. Zamanla gelişen teknoloji gözün algılama yapısına etki etmiş var olan

ya da sonradan varlığı olan (kurmaca) görüntülerin daha keskin olmasını daha iyi algılanmasına sebep olmuştur.

2.5.3. Netlik

Beynimiz, gözlerimiz aracılığıyla netlik ayarını farkında olmadan anlık yaptığı için çoğumuz "netlik" kavramını düşünmekte zorlanırsınız. İster kamera olsun isterse fotoğraf makinesi olsun durum sanıldığı kadar kolay değildir. Çünkü netleme yapmak için objektifin merceklere doğru bir komut hareketler vermek zorundayız.

Merceklerin objektif yardımıyla nesnelerden gelen ışınları(görüntüleri) bir noktaya düşürür. Bu öğelerin doğru ve anlaşılır olarak görünmesi için mercekler hareket ettirilmesiyle asıl olanın ortaya çıkmasıdır. Tıpkı çözünürlükte olduğu gibi netlikte de görünenin gerçekliğini ön planda göstermek veya belirtmek için objektifin varlığına ihtiyaç duyarız. Kullanılan malzemeler ne kadar kaliteli olursa görünmek istenilen şeylerde o kadar anlaşılır olur. Netleme yapmanın makinelerde kendi içinde farklı yöntem ve özellikleri vardır. Bu işlem genelde kamera veya DSLR makinelerin gövdeleri üzerinde otomatik ve manuel olarak ayarlanabileceği gibi objektif üzerinde bulunan bilezik yardımıyla da yapılabilmektedir. Profesyonel teknolojik gelişmelerde aparatlar kullanılarak yapılabilir.

Amaç var olanın varlığını ön plana çıkarmaktır. Buraya kadar gördüğümüz başlıkların bu çalışmada verilmesini asıl amaçları teknoloji ile gelen yeniliklerle birlikte soyut olarak var olan gerçekliğin bu malzemeler aracılığıyla sinemada somut bir şekilde aktarılmasıdır. Seyirci, görüneni değiştiremez çünkü kendi isteğiyle görmek istediğini görmekte ve onu kabullenmektedir.

2.6. HOLLYWOOD SİNEMASINDA GERÇEKÇİLİK

Hollywood 1920’li yıllardan beni dünyaya hakim olan merkezi herkesin bildiği gibi ABD, Los Angeles’tır. Hollywood’un ticari endüstri temelleri sinemanın ilk dönemlerinden itibaren atılmıştır. Hollywood’u Hollywood yapanların neredeyse hepsi göçmendi. Hatta bunla ilgili söylentiler vardır. Teksoy’a göre, Hollywood’un kurucularına “Mogollar” deniliyordu. Çünkü bu göçmenlerin çoğu ufak tefek yapıydı. O yıllarda yaygın bir yakıştırmaya göre “bir cengaver kılıcını çekip bunları biçmeye

kalkışsa hiçbirine bir şey olmazdı. Çünkü tümünün boyu kılıcın yüksekliğinin altında kalırdı” işte bu insanların çabalarıyla dünya devi bir sanayi dalına dönüştürdüler (2005: 89-90). Hollywood hem bir yerleşim birimi hem bir sanayi kolunun dünya ölçeğindeki merkezini hem de sinemaya belirli bir dünya görüşünden bakışı vurguluyordu.

Devasa stüdyoların yer aldığı temel mantığı **yapım-üretim**; filmlerin oluşturulması, **dağıtım**; dünyanın neresine gitseniz muhakkak Hollywood filmleriyle karşılaşmamak imkânsız çünkü egemenlik söz konusu olmuştur ve son olarak **gösterim**; ilk zamanlarda salonları dolduran insanlara özel olan günümüzde evlerde televizyonlarla izlenebilmektedir.

Daha önce bahsedilen temel öğelerin dışında **yapım öncesi aşamada** endüstriyel koşula dâhil olmuştur. Bu aşama Arslantepe’ye göre, “Hollywood’un popüler film anlayışını destekleyecek, filmlerin satılmasını ve seyircinin beğenisini garantileyecek olan öykülerin yaratılmasıdır”. Öykünün kurulması ve senaryonun hazırlanması için Hollywood Sineması, doğru ve etkili hikâye anlatıcılığının öneminin her zaman farkına varmıştır. Stüdyo sisteminin işlerliği kapsamında, bu alanda çalışan kişileri de kendi bünyesine bağlamıştır.

Hollywood filmleri doğrudan ve dolaylı olarak öteki ülkelerin sinema endüstrilerini, filmlerini, seyircilerin beklentilerini etkilemiştir. Amerikan sineması dünyadaki egemen biçimdir. Bu egemenlik nedeniyle başka ülkelerdeki yönetmenlerin kendi stillerini, dünyayı sinemasal terimler içinde görme yöntemlerini ararken, öncelikle Amerikan sinemasını ve kendi sinemalarının nasıl farklı olabileceğini düşündüklerini görmek şaşırtıcı olmamalıdır (Kolker, 2011: 342).

Dünya genelinde en fazla tüketim alışkanlığı olan Hollywood filmleri sadece bir endüstri olmasının dışında zaman zaman kültür dağıtıcısı olmasının yanında siyasi etki alanları da vardır. Kuruluş yeri ve kendisinin iyi gösterme düşüncesine sahip ABD ideolojik egemenlik oluşturmuştur. Bu egemenliğini kullanılan kamera açıları, planlar, dramatik anlatım, gerçekçi ya da gerçeklik-gibi biçim ve içerikler yardımıyla yapmaktadır. Geleneklere sırt çeviren Hollywood, “filmle seyirci arasına aşılmaz bir sınır getirmek bir yana, seyirciyi filmin içine çekmeyi, olayların geçtiği yerde bulunma yanılısamasına düşmesini filmin kahramanlarıyla özdeşleşmesini sağlamayı amaçlamıştır. Başarısını da buna borçludur” (Teksoy, 2019: 71).

Hollywood öykü anlatıcıları, zamanla değişen seyirci profillerinden dolayı klasik anlatı yapısının öğelerini filmlerde uygulamamış ve seyircilerin nabzını tutarak(nabza göre şerbet vererek) sektörün devamlılığını sağlamaktadırlar. Bu amaçla, “film endüstrisinin kar odaklı standartlarının belirlenmesi için, klasik anlatının giriş, gelişme, sonuç, devamlılık, kapalılık unsurlarını en iyi şekilde kullanan; denge, dengenin bozulması ve düzenin tekrar kurulması şeklinde özetlenebilecek bir öyküsel akışı benimseyen tür filmleri bir gereklilik olarak ortaya çıkmıştır. Standartları saptama gereksiniminden ortaya çıkan tür filmleri, Hollywood’un seyircinin konuya, olay örgüsüne, oyunculara tepkisini ve beklentisini değerlendirme mekanizmasının en iyi biçimde işlemesini ve anlatım geleneklerinin oluşmasını kolaylaştırmıştır” (Demoğlu, 2015: 73).

İlk zamanlarda Hollywood, geleneksel olarak olay ve öykü örgüsünden oluşmakta yani temelinde gerçeklik ön plandaydı. Bunun sebebi olarak filmlerde biten mutlu ya da mutsuz kurgulanan sonların, gerçek hayattaki gibi bitmemesidir. Sinemanın aslında temelinin gerçekli ya da gibidir, seyircinin farkında olmadan büyüler ve inandırıcılığı devam eder. Genelde olaylar belirli sıralamalar üzerinde giderdi. Seyirci o zamanlar da gerçeğe benzer, bir düzen uygunluk ve belirli kompozisyon bütünlüğün de izlemektedir.

Hollywood, seyirciyi etkilemek için çeşitli yöntemler kullanarak insanlara bir farklı kaçış fantasması yaratmakla, bunu yapmaktaki amacı seyirciyi etkilemek ve devamlılığını garantileyebilmek için kullanmasıdır. Filmin seyircide yarattığı etki kendi gerçek dünyası; doğa kuralları, gerçek dünyaya benzerliği ve hepsinin mantıkla yerlerine oturtulduğu uyum içinde kurulması filmin gerçeklik etkisini oluşturmaktadır. Mulvey’e göre, “Hollywood'un büyüünün görsel hazzın ustaca ve tatmin edici biçimde yönlendirilmesinden kaynaklandığını belirtmektedir: Rakipsiz olduklarından genel geçer filmler, erotik olanı, egemen ataerkil düzenin diline kodladılar. Üst düzeyde gelişmiş Hollywood Sineması’nda, bir yitirme duygusuyla ve fantezide bir potansiyel yokluğun dehşetiyle yabancılaşmış, imgelemsel belleği parçalanmış özne, yalnızca bu kodlarla bir tatmin kırıntısı buldu: bunu, sinemanın biçimsel güzelliği ve öznenin gelişme eğilimi olan takıntıların sömürüşü aracılığıyla gerçekleştirdi” (Demoğlu, 2018: 75).

Hollywood bir fabrika gibi sinema seyircisini belirlediği bir rüya içine sokarak seyircinin kendini kaptırmasını sağlamıştır. Mutlu Parkan'ın deyimiyle, "Hollywood düşüncesi David W. Griffith'ten bu yana gelişmekte olan geleneksel sinemadır; burjuva sineması olarak da adlandırılmakta ve seyircide gerçeklik izlenimini yaratmayı amaçlamaktadır. İlk örnekleri Griffith'in filmlerinde görülen klasik gerçekçi temsil sinemasında seyirci, kendini filmin kahramanıyla, açı, kadraj gibi sinematografik öğelerin de desteğiyle özdeşleştirmekte; böylece film, yönetmene ait olan ideal özne anlayışına hizmet etmektedir. Hitchcock'un deyimiyle, "sıkıcı parçaları kesip çıkarılmış yaşam", Hollywood'da 1930 ile 1940'larda en parlak yıllarını yaşayan dramatik film biçimini en doğru biçimde tanımlamaktadır. Bu biçimde, gerçekliğin ritmi ve duygusu yakalanmaya çalışılmamakta bunun yerine onun kopyası yaratılmaya çalışılmaktadır (Demoğlu, 2015: 71-72).

Hollywood film endüstrisi, renk, 3-D, ses gibi teknik alandaki yenilikleri kullanarak film satışı üzerindeki etkisi doğrudan Amerikan film tarihinde önemli bir konuma getirmiştir. Bu yenilikler zamanla gerçeğin temsiline hizmet etmektedir. Sinemada gerçekliğin nasıl değiştiği veya değiştirilme nedenleri yer almaktadır. Sinemaya bağlı olarak gelişen teknolojiyle birlikte çekim aşamalarında hangi efektler veya teknolojiler kullanılarak gerçekliğin nasıl değiştirildiği görülmektedir. Çeşitli kaynakların yardımlarıyla gerçeklik sinemanın gelişimine katkı sağlamıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SİNEMA TEKNOLOJİLERİNİN GERÇEKLİK ALGISI ÜZERİNE ETKİLERİNİ HULK KARAKTERİ ÜZERİNDEN OKUMA

3.1. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

3.1.1. Araştırmanın Sorunsalı

Dijital dünyada yaşanan teknolojik değişimler sinema perdesinde etkileşimde olunan seyirci alımlamasına yeni bir anlam kazandırmıştır. Bu bağlamda geçmişten günümüze sinema dilinin teknolojik uzamlarını kullanan yapıtlar doğrultusunda çalışmanın temel sorunsalı gelişen sinema teknolojilerinin gerçeklik algısı üzerine etkileri olarak belirlenmiş ve bu sorunsal Hulk karakteri üzerinden ele alınmıştır. Diğer bir ifadeyle, teknolojik gelişmelere bağlı olarak 2000’li yıllardan sonra sinema perdesine yansıtılan karakterler birer nesneden ziyade onlara sanki anlam yüklenmesiyle içimizden biriymiş gibi bir izlenime doğru kaydırılması bu araştırma kapsamında araştırmanın sorunsalı olarak belirlenmiştir.

Bu sorunsal bağlamında bu çalışmada bir kısım alt problemlere cevap aranmıştır.

Çalışmanın alt problemleri şunlardır:

1. Filmlerde kullanılan özel/görsel efektler ve yoğunluğu, bu efektlerin bütün içerisindeki yeri nedir?
2. Filmde gerçeklik nasıl yansıtılmış ve geleneksel anlatı yapısıyla birlikte arasındaki benzerlik ve farklılıklar nelerdir?
3. İnsan algısı, izleyici kitlesinin bulunduğu dönemdeki filmin çevrece algı ve bilgi düzeylerinin anlamlandırmadaki önemi nedir?
4. Zamanla değişen sadece teknoloji mi yoksa insan alımlaması mıdır?
5. Yönetmen, yapımcı ve senaristin hayal gücünün günlük yaşamda her an karşılaşılmayacak konuların ele alınmasında ve bunların tasvirindeki etkileri nelerdir?
6. Kullanılan teknolojik donanım ile aktarılmak istenilen anlam boyutunun filmin anlam ve biçimsel bütünlüğü içinde verilmiş midir?

3.1.2. Araştırmanın Amacı

Sinemanın ilk yıllarında hayatın içinde var olan gerçek nesneler başka bir zaman ve mekânda çekilerek sinematograf adı verilen aygıtla tüm gerçekliğiyle/çıplaklığıyla perdeye aktarılmıştır. İlk yıllarda insanlar gerçek dışında kurmaca olanı bilmezken veya tanımazken zamanla teknolojik gelişmelerle gerçeği değil gerçeğin dışında oluşturulan kurmaca-gerçeküstü anlayışı benimsemeye başlamıştır.

Masallar ve olağanüstü özellikler, gençlik yıllarından yetişkinliğe geçişin unutulmuş çizgi romanları gibi örneklerin verilebileceği birçok etken günümüzde devasa bütçelere sahip sinema sektöründe yeniden güncellenerek ulusal ya da küresele taşınabilmekte sinemanın temel taşlarından olan kurgunun ve görsel efektlerin yardımıyla gerçeklik duygusu yaratmak için aktüel gerçeklik neredeyse tümüyle değiştirilmektedir. İnsanların kültürel değerlerinin etkileriyle zamanla kurmaca olana önem vermesiyle gerçeklik geri planda kalmaktadır. Sinema; mekân, obje, renk-ışık, karakterler, kurgu, kostüm ve yapı gibi tümü sinemasal anlatı için başarılı bir şekilde bir araya getirilmesiyle oluşturulur. Bu çalışmada, küresel olarak tüm dünyada gelişen yeni iletişim teknolojilerinin son dönemlerdeki filmlerde insanların gerçeklik algısını nasıl değiştirdiğini ve bu teknolojiler sayesinde yapım ve üretim sürecinde değişen uygulamaların sinema sanatında gerçekliği nasıl biçimlendirdiğinin ve hangi yöntemler kullanılarak bu biçimlendirmenin yansıtıldığının ortaya koyulması amaçlanmıştır.

3.1.3. Araştırmanın Önemi

Sinemada gerçeklik başlı başına bir konudur. Şaşırtıcı, hayran bırakıcı sahnelerin olduğu bir sinema filminin seyretmek izleyiciler için heyecan verici bir olaydır. Bu amaçla insanların değişen teknolojiyle birlikte değişip gelişen bakış açısına bağlı hayal gücünü sürekli devingen kılan görsel ziyafeti teknoloji yardımıyla doruk noktaya çıkarmaktadır. Böylece özel yazılım ve geliştirilmiş bilgisayarlar aracılığıyla yaratılan evrenlere ışık tutularak gerçekliğin nasıl değişip dönüştüğünün incelendiği çalışmada, bu konuda yapılan çalışmaların az olması nedeniyle önem arz etmekte ve alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

3.1.4. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları

Bu çalışma yeni iletişim teknolojileri ile sinemada değişen gerçeklik algısının nasıl inşa edildiği üzerine temellendirilmiştir. Bu bağlamda çalışmada, yeni sinema teknolojilerinin kullanıldığı Marvel Film Şirketi çalışma evreninden *İnanılmaz Hulk Geri Dönüşü* (1988), *İnanılmaz Hulk* (2008), *Yenilmezler Son Oyun* (2019) içerisinde seçilen Hulk karakterine bağlı olan özel sahnelerin yer aldığı filmlerle sınırlandırılmıştır.

3.1.5. Araştırmanın Yöntemi

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak yapım ve üretim sürecinde değişen uygulamaların sinema sanatında gerçekliği nasıl biçimlendirdiğini saptanması bağlamında ve Hulk karakterinin film içerisinde daha anlaşılır olabilmesi için öncelikli olarak film çözümlemesi yöntemlerinden olan “teknik çözümleme” yönteminden faydalanılmaktadır. Teknik çözümleme; “bir filmin analizinde, filmin prodüksiyon ve post prodüksiyon aşamalarında kullanılan tekniklerin” (Demir, 2019: 64) ifşasına olanak sağladığı için tercih edilmiştir. Bilindiği gibi post prodüksiyon, elde edilen ses, görüntü, fotoğraf gibi görsel veya işitsel malzemelerin bu iş için özel olarak üretilen bilgisayarların ve donanımların yardımı ile anlamlı bir ürün ortaya çıkarma işine (film, belgesel, reklam vb.) denilmektedir (Çınar, 2017: 11).

Diğer taraftan filmin tasarım ve teknoloji olguları bağlamında sinema sanatına nasıl bir katkıda bulunduğu, değişen gerçekliğin seyirci alımlamasındaki etkileri nelerdir gibi soruların daha anlaşılır olması için de “yapısal çözümleme” yönteminden de faydalanılmıştır. Bilindiği üzere kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla birlikte araştırmalarda en çok kullanılan yöntemlerden birisidir. Yapısal çözümleme; sinema alanında bir filmin anlatımını oluşturan bölümlerin/birimlerin, öğelerin tamamını belirleyip ortaya çıkarma; aralarındaki ilişkileri inceleme, sinemasal öğelerin nasıl bir ilişki içerisinde bir araya gelmesi ile bir filmi nasıl oluşturduğunu ortaya çıkarma işidir (Sözen, 2013: 611). Yapısal çözümleme, “bir filmin öyküsünün kurulumundaki ana unsurların, filmin başlangıç, dönüşüm, gelişim ve çözülme evrelerinin incelenmesi şeklinde yapılır” (Demir, 2019: 64). Burada, filmin öyküsünde önemli bir yer tutan gerçek dünya ile gerçek’miş gibi yer alan evren arasındaki ilişkinin analiz edilebilmesi

bağlamında Hulk karakteri üzerinden saptanan sahneler bağlamında mutlak bir sonuca ulaşmaktan ziyade yapısalcılığın ruhu olan anlatı inşasının genel konumu ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

3.1.6. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Çalışmanın evrenini Marvel Film Şirketinin yapımcılığını üstlendiği filmler oluştururken 1988, 2008 ve 2019 yıllarında vizyona giren “Hulk” serisi filmler araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Bu çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, nicel araştırma geleneği içerisinde gelişmiş ancak nitel araştırmalarda da kullanılagelen bir örnekleme yöntemidir. Bu yöntemde araştırmacı, çalışılan nüfusa ilişkin bazı özellikleri örneklemin içine almaya çalışır. Örnekleme seçilecek olan kişilerin ya da objelerin, araştırmacının amaçlarına yanıt verecek birey ve objeler arasından seçilmesidir. Seçimde belirlenen ölçüt, kolaylığın yanında amaca uygunluk göstermesi gerekir. Bu örnekleme araştırmacının yargıları ve yetenekleri ön plandadır (Aziz, 2018: 55). Bu kapsamda araştırmanın daha anlaşılır kılmak adına aynı isme sahip filmin eski ve yeni versiyonu ele alınmış görsel ve özel efektler, kurgu tekniği gibi özellikler kullanılarak oluşturulan Hulk (benzer isme sahip devam filmleri niteliğinde) filmleri ile çalışma sınırlandırılmıştır. Bu filmlerde gerçekliğin nasıl verildiği, insanların günlük yaşamda her zaman rastlanmayan figürleri bildiği halde neden tepki vermedikleri ve bu karakterlerin oluşturulmasında kullanılan görsel/özel efektler, kostüm, dekor vb. nedenlerle kurmaca gerçeklik özellikleri ölçüt olarak dikkate alınmıştır.

3.1.7. Araştırmanın Hipotezleri

1. Çözümlemesi yapılan filmlerde kullanılan görsel ve özel efektler filmin anlatımına katkı sağlar.
2. Kullanılan mekân, ses, kostüm ve efektler gerçekliği sorgusuz bir şekilde inandırır/ kabullendirir.
3. Kullanılan teknolojik donanım oluşturulan sinemasal imgeler gerçeği dönüştürür.

4. İlk Hulk karakterinden günümüze kadar filmlerin büyük bir kısmı bilgisayar ortamında hazırlanmakta ve stüdyolar tercih edilmektedir.
5. Sinemada insan alımlaması zamana göre değişiklik gösterir.
6. Yönetmen, yapımcı ve senaristin hayal gücü, yapımların oluşumunda etkilidir.

3.2. MARVEL ENTERTAINMENT- KISA BİR BAKIŞ

Merkezi ABD’de olan televizyon, çizgi roman, bilim kurgu, animasyon ve süper kahraman gibi birçok alana bölünmüş bir şirkettir. Martin Goodman 1939 Aralık ayında ismini Timely Comics olarak kurdu. 2. Dünya Savaşından dolayı şirket adını Atlas Comics olarak değiştirildi. Yıllar içerisinde diğer şirketlerle ortaklık ve çalışmalar yürüttükten sonra Haziran 1998 yılında ToyBiz ile birleşirler 2009 yılına kadar ortaklıkları devam etse de Disney şirketi tarafından 2009 yılında satın alarak çalışmalarına bir yan kuruluş olarak devam etmekte ama günümüzde Marvel olarak oldukça ün yapmıştır.

Kuruluşunda ilk olarak çizgi romanla başlasa da asıl onu ünlendiren süper kahraman öyküleriydi. Bu uğurdaki ilk serüvenine devam etmekle birlikte sürekli yeni kahramanlar ortaya çıkartıyordu Batmanda bunlardan sadece biriydi. Değişen zaman şartlarına bağlı olarak Timely Comics ilk dizisinde anti kahraman olan Namor’u 1939 yılında süper kahraman dizisi olan çizgi roman tarihinde yerini aldırtmıştır. Tabi bu sadece bir başlangıç olarak yerine gelse de zamanla birçok kahraman düşmanları karşısına çıkmıştır. 1930 yıllardan günümüz arasındaki temel farkı da oluşturanlardan biriside süper kötülere yer olmamasıdır. Sebebi ya çılgın bilim insanları veya suçlulardan oluşmasıdır. İnsanların savaş sonrasında kendilerine bir eğlence olarak yansıtılmasından dolayı bazı çizgi romanlar büyük ilgi görmemeye başlamıştır. Bu dönemde çoğunlukla melodram, korku ve günümüzde halen tutkuyla izlenilen western kuşağı gibi çizgi romanlar oluşturmaktadır. 56’lı yıllarda başka çizgi roman şirketleri altın bir çağ başlatarak tekrardan dikkatleri süper kahramanlara çekmiştir. 61’li yıllarda günümüz Marvel filmlerinin çoğunda imzası olan Stan Lee fantastik dörtlüyle tekrar şirketi atağa sürmüştür.

Çok kısa bir süre içinde Hulk, Örümcek Adam, Thor, X-men gibi birçok kahraman oluşturarak bir devrim yapmıştır. Zamanla Marvel’e gelen Frank Miller gibi

yazarlar şirketin pazarda varlığını sürdürmesine yardımcı olmuştur. Bazı süper kahramanlar o kadar etkileyici olmuştur ki *Korkusuz* (Daredevil) çizgi roman kör olan bir avukatın mükemmel bir suikastçıyı oynadığı rolde aşık olmasıyla başlayan psikolojik bir serüven o kadar derine inmiştir ki sanki romanı okurken gerçek bir olay içinde yaşanıyormuş izlenimi vermektedir. Zamanın şartlarında dolayı 90'lı yılların yeni nesli öykülere yabancı kaldığından takipte biraz zorlanmışlardır. Şirket buna çözüm için Marvel Ultimate serilerini yayınlamış ve destek olsun diye de bilgisayar oyunları geliştirerek gençliğe hitap etmiştir. Günümüzde de zaten bilinen gişe rekorları kıran sinema uyarlamalarıyla tam 82 yıldır ayaktaadır.

Aslında Marvel'in esas sırrını oluşturan kahramanlarına kişilik ve karakter katarak oluşturmalarıdır. Çünkü her Marvel kahramanı günlük hayatta insanların rastlayabileceği problemlerle boğuşmaktadır. Bu sayede de doğal olarak seyirci/okuyucu eser veya filmde yer alan kahramanla kendisini özdeşleştirebilmektedir.

Şirket süper kahramanları beyaz perdeye yansıtma işine 40'lı yıllarda başlamış amacı gerçek dünyada var olmayan olayları ve kahramanları günlük hayatta rastlayabileceğimiz ve insanüstü yeteneklerin her zaman olduğunu bizlere dayatmaktadır. Unutulmamalıdır ki süper kahramanların insanlar tarafından kabullenilmesi sadece tasarlamakla olmaz toplumun sosyal yapısını da bilmesi gereklidir ki toplum kahramanı kabullensin. İşte o zaman teknoloji araç bu yapıyı bilerek oluşturmada amaç olur. Film incelemelerini yaparken bunları unutmamakta fayda vardır. Tez kapsamında aynı karaktere sahip üç film üzerinden sinema alanındaki teknolojik gelişmeler bağlamında biçimlenen gerçeklik algısının nasıl oluşturulmaya çalışıldığı ortaya konulmaktadır.

3.3. ÖRNEK FİMLERİN ANALİZİ

3.3.1. İnanılmaz Hulk Geri Dönüyor

3.3.1.1. Filmin Künyesi

Filmin Adı: İnanılmaz Hulk Geri Dönüyor

Yönetmen: Nicholas Corea

Yapımcı: Kenneth Johnson

Oyuncular: Lou Ferrigno, Bill Bixby ve Jack Colvin

Süre: 100 dk.

Yapım Yılı: Mayıs 1988

Tür: Aksiyon, Bilim Kurgu, Süper Kahraman

3.3.1.2. Filmin Konusu

1978 ve 82'li yıllara arasında televizyonda yayınlanan inanılmaz Hulk dizisinden uyarlanmış, Marvel'in karakterlerinden yapılmış süper kahraman filmidir. Aslında dizinin devamı da denilmektedir. Dr. Banner toplum yararına araştırma yapan bir enstitüde bir grup bilim insanlarında oluşan birimde çalışmaktadır. Gama ışınlarının iyileştirmede kullanılmasını planladığı araştırmada yanlışlıkla ışınlara maruz kalarak evrim geçirmiştir. Çalıştığı iş arkadaşı Shaw'a aşık olduğundan ve hayatı mutlu, sorunsuz geçtiği için iki yıla yakın bir zamandır yeşile dönüşmemiştir. Filmi diğer olaylardan ayıran sürgüne gönderilen Odin oğlu Thor'un da olmasıdır. İlk başlarda pek anlamayan ikili zamanla suç örgütleriyle savaşıp onları etkisiz hale getirmeye çalışan muhteşem ikili bir ekip oluşturmuşlardır. Enstitüye saldırmak isteyen ve çalışmalarını çalarak para karşılığında başkalarına satmak isteyen suç örgütü Banner ve gama ışınını hedef alır ama mafya liderlerinden Jack, Shaw 'ı kaçırmamanın daha iyi olacağını düşündüğünden ikilinin çabasına rağmen onu kaçırmaz. Filmin olay akışı ve aksiyonlar buradan sonra başlar. Mafya lideri Jack gama ışın bilgileri karşılığında doktor Shaw 'ı vereceğini söyleyerek onlara şantaj yapmaktadır. Banner bilgilerin insanlara bir silah ve kötülüğe dönüşeceğini bildiği için cihazı yok ederek kendisinin tedavi ümitlerini yok etmiştir. İkili çetenin saklandığı yeri bularak onlara pusu kurar sevdiği için her şeyi göze alır ve silahlarla cebelleşmektedir. Sevdiğini kurtaran doktor kendisinin sevdiklerinin yanında olmasından dolayı başlarına dert açacağından ayrılmak ve tedavi olmak için ayrılır.

3.3.1.3. Filmde Gerçekliğin Oluşturulması



Resim 3.1. Dr. David Banner

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0077031> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

1980’li yıllarda dijital dönem yoğun olarak hayatın her alanında etkilemiştir. Var olan ve evrilmekte olan algılama biçimimize yeni olanaklar getirerek sürekli değişim haline gelmiştir. Sinemanın sunduğu bu sonsuz fikirleri gerçekleştirme imkânları izleyicilerin kendilerine yabancılaştırmakta sanal olanı gerçekmiş gibi algılamasına neden olmuştur. Gerçekliğin birebir üretme çabasının illüzyondan yoksun bir yeniden üretim olduğu ve günümüz sinemasının, gerçeklik evrenine ait olan illüzyonunu yitirdiğini ve bu evrenin, simülasyon evrenine bırakmıştır (Baudrillard, 2005). Teknoloji odaklı yaşam tarzı olayları görme biçimimizi, algılarımızı farklılaştırmıştır. Bu kapsamda “ kurgusal öğeler ya da yapay oluşumların aksine akıldan ve zihinden bağımsız var olan: bir objenin sahip olduğu ve onsuz olunamazlığın sebeplerini ortaya koyan sisteme gerçek, öz “, anlam genişlemesine bağlı olarak metafiziksel uzamdan ayrı algıların sergilemiş olduğu, var olduğuna inanılan duygu kümelemesi ise gerçeklik” olarak sistemize edilmektedir (Topal, 2020: 133).



Resim 3.2. Banner'ın Hulk'a Dönüşümü

Kaynak: <https://www.youtube.com/> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Sinema formundaki gerçeklik neredeyse aslına uygun ve müdahalesiz düşünülse de aslında yapay bir gerçekliktir. Bu bakımdan işlenen sahneler sinema formunun dışına çıkarak teknolojinin kullanılmasıyla olağan ve gündelik görüntü formunu alarak kendi içerisinde yeni bir gerçeklik görüntüsü oluşturmaktadır. Seyirci, filmin ilk planından itibaren normal şartlarda görülmesi ve var olmasının imkansız olduğu olayları izlerken; estetik, dekor, görsel efektler kullanılarak yeniden yaratılması/oluşturulması ile izlenen sahnelerin film içerisinden değil de gerçek bir olay olgusunun algısı yaratılmıştır. Buradaki amaç normal gündelik işine giden bilim insanının yanlışlıkla gama ışınlarına maruz kalmasıyla evrim geçirmesi ve farklı bir yaratığa dönüşmesi sanki gerçek hayatta her zaman böyle şeylerin olabileceği izlenimi oluşturulmaktadır.

Geçmişin sinemada teknolojik gelişimi az olmasından dolayı süper kahramanın görüntüsü makyaj yeteneğine bağlı kalınarak oluşturulmuştur. 1988 yapımı filmde ortaya çıkan kahraman tamamen insan boyutunda biri olmasına rağmen bunu sanki devasa bir şekilde yansıtan tamamen kamera açısıyla ilişkilidir. Çünkü insanı alt kısımdan yukarı doğru çekmesi veya alan derinliği oluşturması ya da nesneler arasına mesafeler koyması gibi çekim yaratıcı teknikleri var olandan daha büyük gösterilmesini

sağlamaktadır. Üstte yer alan soldaki resimde tamamen bel açısıyla çekilirken sağda gama ışınlarına maruz kalan Banner'ın diz altı kısmına kaydırılarak aslında bir efekt oluşturulmaya çalışılmış böylece yaratığın devasa olduğu izlenimi verilmiştir. Belirtildiği gibi insanların gerçeklikle olan algılarını değiştirmek teknolojik gelişmelerle mümkündür.



Resim 3.3. Banner'ın Sinirlenip Hulk'a Dönüşümü

Kaynak: <https://imdb.com/title/tt0077031/mediaviaewer> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Üstte yer alan görselde de Banner'ın sinirlenerek dönüşüme uğraması ve dönüşüme uğrayan varlığın ne kadar insan özelliğine sahip olduğu dişleri, göz yapısı, kas yapıları, burun vb. özellikler belirtilmektedir. Sinemadaki bu gelişmeler zamanla izleyicilerin bakış açısını değiştirmiştir. İnsanlar artık sinema salonunda veya evde televizyon karşısında bu ve buna benzer filmleri seyredip tepki vermemeye başlamıştır. Bu durum gerçeklik duygusunun zamanla değişmekte olduğunu göstermektedir. Ayrıca çekimlerdeki planlar, efektler, kurgu, seyirciyi istediği gibi manipüle eder. Arnheim'e göre, sınırlı görüntünün gerçek değeri yakın planda anlaşılır. Ayrıntı küçüldükçe görüntüde daha büyük görünür. Yakın plan, sanatçının birinin yaşlarla dolu gözleri ya da odanın bir köşesindeki fare gibi, genel çekimde küçük bir ayrıntı olacağı için fark

edilmeyecek şeyleri büyütmesine yardımcı olmakla kalmaz, ayrıca bütünün karakteristik özelliğini de ortaya koyar(Akt.: Uğuzluoğlu, 2010: 68).



Resim 3.4. Thor ve Hulk

Kaynak: <https://imdb.com/title/tt0095368> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Kamera yüksekliği, ışık, optik, kurgu, özel ve görsel efektler giysiler vb. öğeler biçimi oluşturduğu gibi içeriğe de etkileri vardır. Seyirci filmi izlerken biçimden etkilendiği gibi o filmi deneyimler yeni bir bakış açısı oluşmasına yardımcı olur. Böylece gerçekliğin yeniden tasarlanmasına hizmet etmiştir. Eisenstein'a göre görüntüleri seyirciyi etkileyecek biçimde düzenleyen sinema, imge olmasına karşın, içerdiği her plan görüntüyü izleyiciye yaşatabilecek kadar da canlı bir sanattır (Gök, 2007: 118). Seyirci; izlediği görüntüleri zihnine işler sanki günlük hayatta böyle şeylerin karşısına çıkabileceği düşüncesiyle kendisini güdüler. Bu güdülenmeyle görüntülerin gerçekliği yansıttığı düşüncesi ortaya çıkar. Bu görüntülerle yönetmenin seyirciye/bizlere yalan söylemeyeceği düşünülür ve görüntülerin gerçekliğinin sorgulanması bırakılmaktadır.

3.3.2. İnanılmaz Hulk Filmi

3.3.2.1. Filmin Künyesi

Filmin Adı: İnanılmaz Hulk

Yönetmen: Louis Leterrier

Yapımcı: Kevin Feige

Görüntü Yönetmeni: Peter Menzies

Senaryo: Edward Norton

Oyuncular: Tim Roth, Christina Cabot, Liv Tyler, Edward Norton,

Kurgu: Vincent Tabillion

Görsel Efektler: Laird McMurray

Kostüm: Denise Cronenberg

Tür: Aksiyon, Bilim Kurgu,

Süre: 112 dk.

Yapım Yılı: Haziran 2008

Hasılat: 265 milyon \$

3.3.2.2. Filmin Konusu

Marvel şirketine ait bir süper kahraman filmlerinden birisidir. Aslında bu film çekilmeden önce bazı seri filmleri olmuştur ama çalışma kapsamında bu tarihin daha uygun olacağından seçilmiştir. Virginia'daki Culver Üniversitesi'nde gama radyasyonuna karşı insanları bağışıklık haline getirmeye çalışan bir deney sırasında Dr. Banner kaza sonucu dönüşüme uğramıştır. Kaza sırasında doktor dönüşüm esnasında da hem beden hem de bilinç olarak farklı bir yapısı olan Hulk'a dönüşmüştür. Kalp atışları iki yüzün üstüne çıktığında dönüşümü kaçınılmaz olan doktor dönüşükten sonra yaptıklarını hatırlamakta hatta laboratuvarındaki bir bilim adamının öldürmüş hatta sevdiği kız Betty zarar vermiştir. Bir önceki seride herkesten kaçan Banner beş yıla yakın süre boyunca Brezilya'da hastalığı için çare ararken kendisi gibi meslektaşı olan ama yüzünü hiç görmediği kod adı mavi olan birinden yardım ister. Çalıştığı iş yerinde yanlışlıkla parmağının kesilmesiyle damlayan kan şişeye girer ve onu yaşlı birinin içmesiyle serüven kaldığı yerden başlar. Doktoru bulmak için özel birlik hazırlanır ama unuttukları bir şey vardır sinirlenince değişen yeşil dev kendisini teslim almaya gelen askeri kuvveti yener.

Yenilen özel kuvvet lideri hırs ve daha çevik olmak adına değiştirilmiş ilaçtan kendisine enjekte edilmesini ister. Komutan artık eskisi gibi değildir ve Hulk'un karşısına bir an önce çıkmak için çabalar bu esnada doktor üniversiteye gelerek araştırmalara gizlice bakmak ister o günün sonunda eski sevgilisiyle karşılaşır. Daha

sonra üniversitede araştırmalarına daha katkı sağlamak için üniversiteye geldiği esna da özel kuvvetler dışarıda hazır bir şekilde saldırıyı beklemektedir amaçları Banner'ı ele geçirmek ve istedikleri gibi onu eğiterek kullanmaktır. Köşeye sıkışan Banner dönüşür komutanında istediği buydu hemen karşısına gelerek onunla dalga geçer bu yeşili iyice sinirlendirir ve komutanı ağır şekilde yaralar. Bettyi görünce sakinleşen Hulk mavi ile buluşmak için oradan ayrılır doktor Stems hastalığa karşı panzehir geliştirdiğini ama denemede bazı sorunların çıkabileceğini uyarısında bulunmuştur. Bu arada yaralı olan komutan daha gelişmiş bir yapıya sahip olmak için yeşil devin kanını kendisine uygulanmasını ister bu çok tehlikeli olduğu halde kabul edilir ama bilmedikleri bir şey vardır komutan yapılan aralarındaki konuşmaları duyduğu için intikam alacaktır. Enjekte olduktan sonra Hulttan daha büyük ve güçlü bir yaratık olmuş kendisine Abomination (iğrenç/lik) denilmiştir.

Kendisine saldıran ordu şimdi Hulk'a muhtaç duruma gelmişlerdir çünkü karşıdaki yaratığı durdurabilecek tek güç ondadır. O sırada ilacın etkisinde olan doktor bir türlü dönüşemez yardım için kız arkadaş onu helikopterden aşağı iter bu esnada sinirlenen ve kendini koruma iç gücünden dolayı yeşile dönüşür. Abomination karşı savaşımaya başlar uzunca bir mücadeleden sonra Hulk tam öldürecekti ki kız arkadaşı ona seslenerek yapmamasını ister ve isteğini yerine getirerek Abomination'u öldürmez. Bu olaylardan sonra artık Banner artık dönüşüm yerine kendi isteğiyle kontrol edebilen duruma gelmiştir. İlerleyen yıllar içerisinde Hulk olarak bir filmi hiç vizyona girmedi ama 2012'de *The Avengers* (Yenilmezler) serisiyle başlayan filmlerde hepsinde yer almıştır.

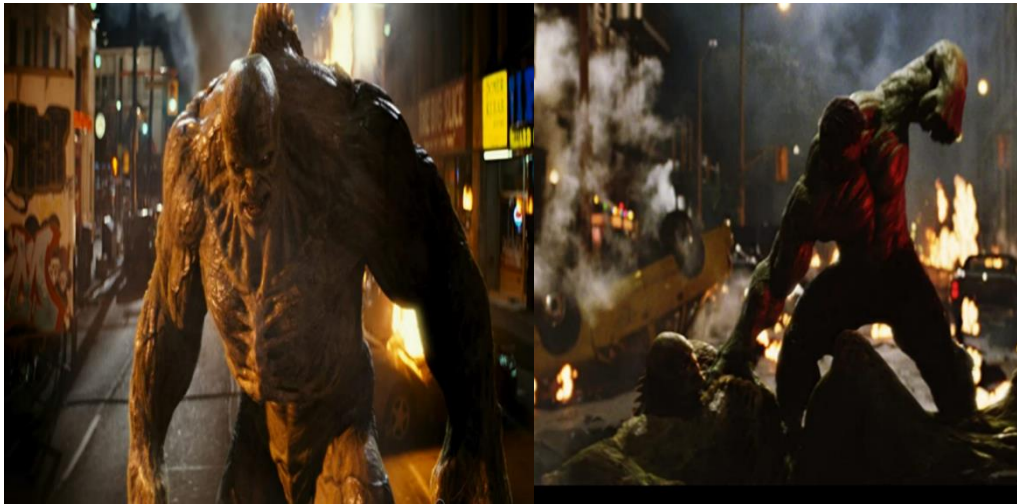
3.3.2.3. Filmde Gerçekliğin Oluşturulması

“Anlamlandırma ve anlama faaliyeti zıttı ile gerçekleştirilebilir. Yani bir gerçeklikten bahsedilebilmesi için bir hayalin, düşün veya gerçek olmayanın olması gerekmektedir. Baudrillard'ın da iddiası burada başlamaktadır. Gelişen bilim, teknik imkânlar ve hatta sistemin bizzat kendisi nedeniyle insanlar daha hayal etmeden gerçekleştirme potansiyeline sahip olabilmektedir. Bu durum Baudrillard için olumlu veya pozitif bir şey değildir. Çünkü bütünsel gerçeklik ile birlikte anlamlandırma sorunu ortaya çıkmaktadır. Bu dünyada “her şey” gerçektir. Düşler, imkânsız görünenler, sanal gerçeklik örnekleri göz önünde bulundurulursa anlaşılır ki “her şey”

hatta “gerçek olmadığını bildiklerimiz” bile gerçektir” (Güzel, 2015). Simülakrlar nedeniyle her şeyin gerçek gibi algılanması, bütünsel gerçekliğe yol açmaktadır. Bu da gerçekliğin sıradanlaşması demektir.

Ucuzlayan ve ulaşılmasının çok kolay olduğu teknolojik donanım ve yazılımlar film üretiminde yeni ve cesur yaklaşımlar beraberinde getirmiştir. Konu edilen filmlerde gerek özel efekt ve kostümler gerekse kurgulama yöntemi ile yeni iletişim teknolojilerinin oldukça kullandığı görülmektedir. Çalışma kapsamındaki filmi tamamlamak adına hareket yakalama ve bu hareketleri bilgisayarlarda oluşturan görüntülerin bir kombinasyonunu kullanarak post prodüksiyonda 700’den fazla görsel efekt çekimi oluşturulmuştur. Bilindiği gibi post prodüksiyon elde edilen görüntü, ses, fotoğraf gibi görsel ve işitsel malzemelerin bilgisayar aracılığı ve bu iş için özel donanım ve yazılımlarla projenin ön görülen haline getirilmesi için çaba yapılması işidir. Tüm bu teknik bağlamdaki yöntemler sinemada gerçekliğin değiştirilmesinde kullanılan yöntemlerin en gelişmiş, güncel halini yansıtır.

Sinemayı teknolojik gelişmelerin yanında özgün yapan önemli noktalardan biriside yönetmen faktörüdür. Çünkü yönetmenler insanların öykülerini oyuncular, kamera, kurgu, mekân gibi teknik özellikler kullanarak gerçekçi bir üslupla sinemaya taşımaktadır. Diğer bir ifadeyle, “film, dünya da olanı değil zihinsel sürecin alıcısı ve kaydedicisidir. Bunlar zihinde istenirse işlem(kurgu/montaj) gördükten sonra yansıtılır. Sinema temeli o zaman teknolojiye değil zihinsel yaşama bağlıdır” (Andrew, 2010: 69).



Resim 3.5. Hulk ve Abomination

Kaynak: <https://imdb.com/title/tt0800080/> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Filmin çoğunluğu CGI animasyon kullanılarak tasarlanmıştır. Gerçek dünyada geçen sahneler de bu teknik kullanılarak filme eklenmiştir. Kullanılan teknoloji simüle evreninin oluşumunda değil aynı zamanda içinde yaşanan dünyanın da oluşturulmasında da kullanılmıştır. Arka plan oluşturulmada çoğu zaman 3D tasarımlar kullanılmıştır. Filmdeki mekânsal derinliğin üç boyutlu teknolojinin kullanımıyla artırılması, filmdeki görsel evrenin daha anlaşılır aktarılmasına ve hikayenin izleyici üzerinde daha gerçekçi etki yaratmasına olanak vermektedir. Üç boyutlu sinema teknolojilerinin filmin barındırdığı kurmaca hikayenin görsel açıdan kolay tüketilebilir ve inanılır kılınmasına aracılık eden bir araç işlevi görmektedir.

Filmde Hulk mükemmelin ötesinde, kası ve gücü olan bir tankı anımsatmaktadır. Hulk insanlık dışı olmaması istenildiği için karakterlerin 3 metreye yakın bir boy ölçüsü olarak kurgulanmıştır. Onu daha etkileyici kılmak için kaslarının şişmesini ve ten rengini doygunluğunu ve orta uzunlukta saçını kontrol eden bilgisayar programları oluşturulmuştur. Hulk'un düşmanı olarak karşımıza çıkan Abomination tıpkı Hulk gibi bir insan ancak daha ziyade iğrenç, deri, kas ve kemiklere sahip ve bunları olabildiğinde kullanan canlı bir şekilde yansıtılmış gerçek bir yaratıktır. Çevresel olarak gerçek bir sokak izlenimi sağlanmaya çalışılmıştır. Amaç izleyenleri etkilemek günlük hayatın içinde birden beliren bu iki yaratığın belirebileceği izlenimi vermekte yani görüntüler seyircinin zihninde gerçek bir olayın kayıt edildiği algısı yaratmaktadır. Yakın planlara yer oluşturan sahnelerde amaç karakterlerle özdeşleşip duygusal bağlar kurmak ve vermek istenileni gerçekten kabullenilmesini kolaylaştırmaktır.

Ayrıca bazı sahneler için gerçek karakterlerin modelleri oluşturulurken ışığın düştüğü teni verdiği tepkide analiz edilmektedir. Gerçeğin oluşmasında ışık önemli bir etkidir çünkü doku ışık etkisine maruz kaldığında dünyada nasıl tepki veriyorsa oluşturulan CGI versiyonunda da aynı tepkiyi vermeli yoksa aksi halde görünen yapay olarak kalır.



Resim 3.6. Banner Panzehir

Kaynak: <https://imdb.com/title/tt0800080/mediaviewer> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Bruce kendisine verilen panzehirle mücadele etmekte insan görünümünde Hulk'a dönüşmemek için çabalamaktadır. Görüldüğü gibi üstteki görsel renk olarak insan teni ve yeşil arasında damar hatları belirgin vücut yapısı insansı iken kullanılan makyaj ve özel/görsel efektlerle normal bir görünüm şeklinde yansıtılmaktadır. İlk filme görülen bu sahnenin de tamamen değişimine uğradığı ve değişen teknolojiyle birlikte görüntülerin nasıl değiştirildiği de vurgulanmaktadır. Bunun dışında, mekânsal olarak en yaratıcı görüntülerin oluşturulmasında kullanılan Greenbox tekniği filmin birçok sahnesini yaratmada kullanılmıştır. Greenbox'Chroma Key' tekniğinin alt özelliğinde yer alır. Chroma Key; tek renge sahip bir arka planın(Greenbo-Bluebox) önünde yer alan hareketlerin eşit dağıtılmış bir ışıkla çekim yapılarak kayıt altına alınması sonrasında arka planın yok edilerek geriye sanal bir arka planın oluşturulması işidir(Demir,2019 s.86). Bu teknik sayesinde görüntüde oynama olanağı bilgisayar destekli yazılımlar aracılığıyla özel/görsel efektler görüntülere eklenebilmektedir.



Resim 3.7. Cyber Scan Teknolojisi

Kaynak: <https://youtube.com/watch?v=47g65d8tb> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

3-D’de mekân ve nesne modeller geometrik şekiller kullanılarak yapılabilmekteyken insan veya yaratıklar için dijital ortam tasarlanması gerekmekte bu teknolojik yenilik olan “Cyber-scan”; insan vücudunun tamamını tarayarak dijital ortama aktarılabilmesini sağlayan bir özelliktir. Tasarımcı tarafından kontrol noktaları oluşturularak bu noktalar aracılığıyla karakterlerin hareketleri sağlanmaktadır. Filmde canavarların yapacağı 2500’den farklı hareketi ve dublörlerin kavga sahnelerini yakalamak için kullanılan özel tasarım kıyafetleri bu film çekiminde kullanılmıştır.

Belirgin olarak insan hareketleriyle ortaya çıkan hareketin bir bütünlük içinde canavar karakteristik bir kimlik kazandırmasıyla sanki bizden biriymiş gibi gösterilmek istenilmesidir. Sahnenin oluşumu sırasında gerçek olarak çekilen görüntü bilgisayar ortamında efektler eklenerek sahnenin son hali oluşturulmuştur. Burada CGI modeller, Matte painting teknikleri kullanılarak dijital bir ortam yaratılarak karakterlerin gerçek görüntüleriyle birleştirilmesi yapılmıştır. Kısaca gerçeğin sanal ile birleştirilme işlemi özel/görsel efektler yöntemleriyle oluşturulmuştur.



Resim 3.8. Yüz Yakalama

Kaynak: <https://youtube.com/watch?v=47g65d8tb-M&list> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Üstteki resme bakıldığında akla ilk gelen sanki yüz maskesi yapılmış izlenimi sanılmaktadır. Ancak gelişen teknolojiyle oyuncuların yüzlerine uygulanan fosforlu yüz boyası ve flaş ışığıyla en ince tavırların bilgisayarlara kaydedilmesine yardımcı olması için yapılmış bir tasarımdır. Teknolojinin kökeni Avatar filmine dayanmaktadır. James Cameron karakterlerin vücut hareketlerinden esinlenerek yola çıkması yüz yakalama teknolojisini CGI aracılığıyla karakterlerin gerçek mimikleri artık sinema da doğal insan mimikleri gibi güvenilir hale gelmiş yani hareket simüle edilmiştir. Sinema sektörün de 'Facial Motion Capture' olarak adlandırılmaktadır. (Bkz. resim 3.8) Burada efektlere bağlı olarak CGI teknolojisi kullanılarak 3D tasarım yaratılmış amacı yakın plan kullanılarak yüzde oluşan hisleri gerçekmiş gibi ifade etmek amaçlanmıştır. Film, seyirci tarafından sadece bir film süresince değil, film dışındaki dünyada da gerçeklik olarak algılanma konusunda ısrarcıdır.

3.3.3. Yenilmezler: Son Oyun Filmi

3.3.3.1. Filmin Künyesi

Filmin Adı: Yenilmezler: Son Oyun

Yönetmen: Joe Russo, Anthony Russo

Yapımcı: Kevin Feige

Görüntü Yönetmeni: Trent Opaloch

Yayın Yönetmeni: Matthew Schmidt

Sanat Yönetmeni: Julia Ashby

Senaryo: Stephen McFeely

Oyuncular: Mark Ruffalo, Robert Downey, Scarlett Johansson

Görsel Efektler: Dan Sudick

Animasyon: Dan Sudick

Kostüm: Judianna Makovsky

Süre: 181 dk.

Yapım Yılı: Nisan 2019

Tür: Macera, Bilim Kurgu ve Aksiyon

Hasılat: 2.8 Milyar \$

3.3.3.2. Filmin Konusu

Marvel şirketinin *Yenilmezler* olarak süper kahramanları bir araya getirerek oluşturduğu dünya çapında etkileri olan bir filmidir. Diğer serilerin devamı niteliğinde olay akışları birbirine bağlı olarak gelişmektedir. Süper kahramanların düşmanı olan Thanos gezegende yer alan yaşamların yarısını öldürerek bir düzen yaratmak istemektedir. Bunu başarmak içinde evrende bulunan elementleri kontrol etmek için kendisine sonsuzluk eldiveni yaptırmış ve bunu önceli film serilerinde kullanarak gezegendeki amacına ulaşmıştır. Burada yenilmezler serinde olan bazı süper kahramanlarda nasiplerini almış ve yok olmuşlardır. Thanos amacına ulaştıktan sonra tekrar düzenlemeleri engellemek için eldivendeki elementleri yok etmiştir. Bunu yaparken de neredeyse kendi hayatından da oluyormuş ama büyük bir yarayla bu tehlikeyi atlatarak gezegenlerden uzakta kendine bir yaşam sürmeye çalışırken de yenilmezler ekibi kendisini aramaktaydı ama onun yerini bulduklarında artık çok geç olduğundan yapabilecekleri bir şey olmadığı için Thor onu öldürdü. Bu olaydan sonra bütün kahramanlar insan yaşamıyla birlikte yaşamlarını sürdürmekte sıradan bireyler olarak görünmektedir.

İlerleyen yıllar sonra zaman yolculuğunun mümkün olabileceği fikrini ortaya çıkarmıştır. İlk başta pek anlaşılmazken zamanla fikir akıllarına yatar ve ekipten yardım isteyerek herkesi gerekli olan önemli yerlerdeki zamanlara görevlendirir. Stark ve Hulk'un zekâları sayesinde zaman makinesi yaparlar ilk görev yeri de New York'tur çünkü burada üç taş bir arada bulunmaktadır ama planda bir aksilik olur ve karargaha gidip gerekli olan taşı alırlar. Bu arada ekibin diğer üyelerinden Thor, Asgard'a giderler burada gerekli olan gerçeklik taşını alırlarken diğer ekipten Romanoff kendisini feda

ederek ruh taşını alması için Borton'a söyler. 2014 yılında olan Nebula güç taşına ulaşırken kendisi de bir makine olduğundan diğer Nebula sistemine girerek Thanos'un huzurunda ekibin planları görünmeye başlar bundan şüphelenen Thanos kendisinde plan yaparak geleceğini değiştirmek için ekibe tuzak kurmaktadır. Bu arada taşları birleştiren yenilmezler özel eldiveni giymesi için Hulk'a müsaade ederler sebebi gama ısılarına daha önceden maruz kaldığından bunu kaldırabilecek güç sadece onda vardır. Zamanı bir el çıtlatmasıyla eski haline getiren Hulk bu vazifeyi yaparken yaralanır evet hayat eskisi gibi ama artık düşmanları olan Thanos'da geri geldiğinden savaş kapıdadır bu seferki diğerlerinden farklı olacaktır.

Karargâhı bombalayınca ekibin bazıları beton altında kaldılar sadece üç kişi düşmana meydan okurken ve savaşırken birden yenilmezler ekibinin kalanları ve arkadaşlarıyla birlikte nice bir ordu Thanos'un ordusuna meydan okudular askerler ve yaratıklar savaşırken Thanos ve yenilmezler eldiven için sürekli kavga etmektedirler. Son bir hamleyle Stark eldivendeki taşları alarak gerekli olan hamleyi yaparak düşman ordusunu yok eder ve her şey eski haline tekrar dönem ama Stark ölmüştür.



Resim 3.9. Greenbox

Kaynak: <https://youtube.com/watch?v=BdHCp62jC84> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

3.3.3.3. Filmde Gerçekliğin Oluşturulması

Baudrillard günümüz toplumunun medya/yeni iletişim aracılığıyla gerçek olandan sanal bir uzama doğru dönüştüğünü/evrildiğini ve bir kurmacanın içine çekildiğine dikkat çekmektedir. O'na göre post modern olarak adlandırılan günümüz toplumu, bir imaj ve taklit topluluğudur. Bu toplum genele hakim olarak bir hiper-gerçeklik yaratmaktadır.

“Baudrillard’a göre, postmodern topluma dair olan bu hipergerçeklik evresine geçişin belirli evreleri vardır. Ona göre beşeri kültürde göstergeler dört evrede gelişir. “birinci evre, göstergelerin, yeni sözcüklerle imgelerin gerçekliğin yansımaları olarak geliştirildiği evreye karşılık gelir. İkinci evrede, göstergeler artık hakikati süslemeye, abartmaya ve hatta çarpıtmaya başlarlar ama buna rağmen gerçeklikten mutlak bir kopuş söz konusu olmadığı için göstergeler gerçekliği yansıtmaya ve sembolleştirmeye bir şekilde devam ederler. Fakat üçüncü ve dördüncü evrelere geçildiğinde, göstergeler ve simülasyon bundan böyle gerçekliğin yerini alır ve en nihayetinde sembolik bir topluma geçilir.” Bu toplum, sembollerle göstergelerin gerçek olan şeylerle hiçbir ilişkinin kalmadığı, insan ilişkilerinin bile sadece sembolik ilişkiler olup çıktığı bir simülakrum ya da taklitler toplumudur. Onun bahsettiği bu toplumda epistemolojik bir hakikat veya gerçeklikten bahsetmek artık mümkün değildir. “Ele geçirilebilecek” tek gerçeklik biçimi artık hiper-gerçekliktir” (Güzel, 2015).

Sinemanın önemli kuramların başında gelen gerçeklik kuramı günümüzün sinema teknolojilerinde ve yaşantısında etkilerini göstermesiyle dijital olarak elde edilen görüntüyü, olduğu gibi kaydetmek yerine kaydedilenle istenilen şekilde oynama özelliği sağlamış bu da sinemanın ilk döneminde fotoğrafla kurduğu ilişkiyi etkilemiştir. Buradan da anlaşılacağı gibi sinemadaki gerçeklik algısı bir yap-boz hali oluşturmuştur. Fotoğraf gerçek dünyanın sınırını, sayısal olarak oluşturulmanın sınırı olmaz. “Dijital teknoloji ile birlikte gerçeklik, orijinallik ve uzam konseptleri yeni anlam kazanmıştır. Çağdaş görsel görüntü dünyasında görüntünün dijital ve analog manipülasyon biçimleri geleneksek zaman nosyonuna karşı çıkan geniş bir görüntü düzeyi yaratmaktadır” (Erus, 2010).

Özel ve görsel efekt uygulamaları açısından önem taşıyan Yenilmezler: Son Oyun filmi CGI tabanlı teknolojilerden büyük ölçüde yararlanmış, filmde 1500’den fazla dijital sahne kullanılmıştır. Uzay gemileri, patlama, savaş, gezegenler ve daha nicelerin olduğu sahneler bunlardan bazılarıdır. Filmde sanal mekânlar yaratılmış/oluşturulmuş ve greenbox tekniği kullanılarak bu mekânların uygulaması gerçekleştirilmiştir.

Son Oyun filminin beyaz perdeye taşınması başarılı görsel efektleri, bilgisayar yazılımları kullanılarak (CGI tabanlı) yapılmaktadır. Teknoloji öncesinde (2000’li yıllardan önce) efektler çekim esnasında kamera (önünde) ayarlarıyla ya da planıyla veya filmin banyosu işleminde el yapımı şeklinde yapılmaktaydı. Ancak modern dünyada bu olay “insanın ancak hayal düzeyinde deneyimleyebileceği mitsel mekânlara, olaylara görüntülere, seslere tanıklık edebilmesi, hikâyelerin yaşanmış olduğu dünyaların “gerçekliğe yakın” hissini oluşturan duygusal ve psikolojik devinime sebebiyet veren “özel” teknolojiler sayesinde gerçekleşmiş ve gerçekleştirilmektedir. Özel olarak adlandırılan bu önemli teknolojiler; ses, renk, geniş ekran, 3D, animasyon, bilgisayar grafik teknolojilerdir” (Topal, 2020: 87).

Görsel efektlerle oluşturulan film gerçeklik yaratma aracı olarak görünmekte ve hayati önem taşımaktadır. Gerçeklik bu noktada gizlenmiş değil aksine orijinal olarak görünen ve yaşanan bir gerçeklik haline bürünmüştür. Filmin karakterleri yaşamın birer parçası haline gelmiştir. Çalışmanın ilk sahnesinde Banner normal bir insan olarak görünmektedir. Ancak bu sahnelerden sonra film boyunca Hulk olarak hareket etmektedir.



Resim 3.10. Banner ve Çocuklar

Kaynak: <https://youtube.com/watch?v=cY6HAL&SeQ&list=RDCMUC6LDwTYRfjQ> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Çalışma kapsamında daha önce anlatılan iki filmde insanların kendisinden korktuğu, etrafı yakıp yıktığı, onları öldürdüğü bilinmekteydi. Filmin bu sahnesinde Hulk (Bruce Banner) insanların günlük olarak gittiği lokantada görülmekte ve yemek yemektedir. Bu noktada gerçeklikle anlatılmak istenilen Banner'in de bizden biri olduğu, insanların yaptığı işleri kendisinin de yapabileceği, artık zaman şartlarının değiştiğinin vurgulanmasıdır. Üstte sağ tarafta yer alan görselde çocukların artık Hulk'dan korkmadığı hatta onunla hatıra fotoğrafı çekildiği görülmekte onu bağrılarına bastıkları kurtarıcı olarak gördükleri anlaşılmaktadır. Sinemanın teknoloji yardımıyla insanları sürekli güdülemesiyle görüntülerin gerçekliği yansıttığı ortaya çıkmıştır.

Yönetmenin seyirciye yalan söylemeyeceği düşüncesi de buna dahil olmasıyla gerçekliğin sorgulanmasını ortadan kaldırmıştır. Filmin bazı sahnelerinde Hulk'un ajan Romanoff ile aşk yaşadığı bilinmekte bir süper kahramanında insanlara ait olan bir özelliği kullandığını görülmektedir. Yönetmen Russo, "Profesör Hulk çizgi roman kimliği aslında parlak yeni bir geleceğe adım atan, inşa etmeye çalışan tek karakterdir. Tamamen yeni bir şey bu" demektedir.



Resim 3.11. Cyber-Scan ile Hulk ve Thones

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt4154796> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)



Resim 3.12. Cyber-Scan

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=BdHCp62jC84> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

“Cyber-scan”; insan vücudunun tamamını tarayarak dijital ortama aktarılabilmesini sağlayan bir özelliktir. Tasarımcı tarafından kontrol noktaları oluşturularak bu noktalar aracılığıyla karakterlerin hareketleri sağlanmaktadır. Burada CGI modeller, Matte painting teknikleri kullanılarak dijital bir ortam yaratılarak karakterlerin gerçek görüntüleriyle birleştirilmesi yapılmıştır. Kısaca gerçeğin sanal ile birleştirilme işlemi özel/görsel efektler yöntemleriyle oluşturulmuştur.

Baudrillard’ın (2010) simülasyon kavramından hareketle, “teknolojinin geldiği noktada insanlar her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörüngede dolaşan modellere dayalı ve farklılık simülasyon üretiminden ibaret bir

hipergerçeklikten ibarettir” denilebilir. Günümüzün araştırmacılık anlayışının bir yansıması olan teknolojiyi bu şekilde okuduğumuzda, Bazin’in sinemaya dair geliştirdiği gerçeklik kuramı da akıllarda soru işaretleri bırakmaktadır. Bu soruların cevabı olarak seçilen filmler insanlarda oluşan gerçeklik algısını ya da gerçeğin yerini alan simülakrların açıklanmasından yardımcı olabilmektedir. İzleyicide büyük etki bırakan ve gerçeklik hissini yaratmada kullanılan yakın planlar karakterlerin durum hallerini vererek izleyicide etkiler oluşturmaktadır. Örneğin üstte yer alan görselde yaşlanmış saçlarına ve sakalına aklar düşmüş, yüzü kırışmış, üzüntülü bakışlı Hulk görünmekte (film içinde 200 adet yaşlanma çekimi yapıldı.) zamanın, süper kahramanları da etkilediği izlenimi verilmiştir. Halbuki diğer filmlerde Hulk tamamen yapılı, saçları harika bir görünüme sahip, genelde üzerindeki kıyafetler parçalanmış şekilde görünmekte sanki zaman onun için durmuş bir izlenim verilmekteydi. Günümüzde rol yapma açısından sanal aktörler canlı aktörlerle yarışacak duruma gelmiş böylelikle izleyici/seyirci gerçek ve sanal karakterler arasında ikileme düşmüş daha da ötesi sinemada hiç görünmeyen, var olmayan algısal bir gerçeklik haline gelmişlerdir.



Resim 3.13. Takım Elbiseli Hulk

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/avengers-endgamehd> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)



Resim 3.14. Banner

Kaynak: <https://www.filmmodu.org/avengers-endgame-hd> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

Yenilmezler filmin bu sahnesinde insanların günlük hayatta giydiği kıyafetleri kullandığı, gözlük taktığı, insanlara ait olan el işaretleri (onaylama) yaptığı hatta yaralanmasından dolayı kolunu bandajla sardığı görülmektedir. Karakterlerin görünümü, yüz hareketleri, mimikler, fiziksel hareketler oldukça etkileyici bir şekilde verilmiştir. Hâlbuki çizgi roman kahramanları yorulmaz, yaralanmaz, giydikleri kostümler tamamen bizden farklı olarak görsel hafızamıza işlenmiştir. “Sanal karakterler olağanüstü performanslar ortaya koyarak büyük bir izleyici kitlesi yaratıp izleyicinin dikkatini çekip büyüleyebilirler mi? Gelişen animasyon yazılımları, hareket yakalama teknikleri ve bunları gerçekleştiren animasyon operatörlerinin de bu çeşit zekâyâ sahip olmaları ile izleyiciyi etkiledikleri ileri sürülebilir” (Çalışkan, 2006).

Sinema sayesinde gelişen teknolojiler insanların daha fazla ilgisini çekerek insanlarda kalıplaşmış duyguların yıkılmasına neden olmuştur. İlk sinema perdesine yansıtılan “Trenin Gara Giriş” sahnesini izleyen seyircinin nasıl salondan korkup kaçtığı bir dönemden günümüze kadar geçen sürede insanlar korkmak yerine kabullenme yönelimine geçmişlerdir. Oluşan teknolojik yenilikler ve görsel veriler çekilen Hulk filmlerinde gerçeklik algımızın nasıl değiştiğine birer örnek niteliğinde vurgu yaparken; 3D teknolojisi, yazılımlar ile gerçek dünyayı ayırt edilemeyecek kadar gerçek görüntüler oluşturulabilmektedir. Baudrillard buna gerçek’liğin ölümü demiştir. Hansen’e göre, “filmde bir sanal karakterin kullanılması, onun izleyici tarafından bir “özel efekt “ olarak algılanacağı ya da dikkatleri kendi üzerine çekeceği anlamına gelmez: “Yaratılan karakterlerin ikna edici ve inandırıcı bir performansa sahip olması

için, sanal karakterlerin sentetik orijini, düzenlenen öykü ile görülmez, göze batmaz bir yapıda olmalıdır” demektir (Çalışkan, 2006).

Gündelik hayatın içindeki içsel ve dışsal sıkıntılarla yolculuğa çıkan kahramanımızla bağ kurduğumuz da onunla özdeşleşerek, her ne durumda olunursa olunsun özel veya sıradan bir kişi kendi dünyasından koparak kahramanla birlikte bir yolculuğa başlarlar. Çünkü, “birey, gözlerini asla kapamayan bir kameranın kaydedip aktardığı görüntülerle eve dönerken, yanında kendisine ait olmayan hayatların içinde olma deneyimiyle etkileşime girmektedir. Bunun yanı sıra sinema, yeniden doğuş mitlerinde olduğu gibi fotoğrafın tek tuşla öldürdüğü anları, yaşamın devinen gücüyle birleştirerek hareketten ve korkudan heyecan duyan insanlar için bir sanat biçimine dönüşmektedir” (Topal, 2020: 90).



Resim 3.15. Hulk ve Banner

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=5q9DBrt6r2o> (Erişim Tarihi: 24.12.2020)

“Gerçeğin ne kadar gerçek olup olmadığının anlaşılamadığı bu evren, gerçeklik algısını değiştirdiği için, sinema izleyicisi kendisine sunulanların gerçekliğine net bir tavırla yaklaşmamaktadır” (Özdemir, 2018: 319). Üç boyutlu (3-D) teknolojisi, Cyber-scan, CGI tabanlı yazılımlar teknolojisi ile bir film, kamera/kameraman, aktör (gerçek), ışık, dekor olmadan da görüntü üretilmekte bu sayısal teknolojiler sinemada gerçekliği dönüştürmüştür. Yönetmenler maket ve maskelerden kurtularak sinemada hayal dahi edilemeyecek mümkün olmayı mümkün kılmak için sınırsız yaratıcığın önünü açmışlardır. Öyle ki, bilgisayar teknolojisinin yardımıyla 2000’li yıllar büyük gişe başarısı gerçekleştirmiş; *The Lord Of The Rings*, *Chronicles Of Narnia* (Narnia

Günlükleri, 2005), *Harry Potter* (2001) gibi yapımların büyü, mitsel ve doğaüstü dünyanın yaratık ve canavarları Motion Capture (hareket yakalama) adlı 3D modelleme bilgisayar teknolojileriyle birleşerek sanal bir gerçekliğin ayırt edilemez sınırlarını ortaya çıkarmıştır. İnsan aklıyla birleşen grafik teknolojisi 2002 yılında, *The Lord Of The Ring Two Tower* adlı filmde Gollum karakterini canlandıran Andy Serkis'e, "MTV Sinema Ödüllerinde En İyi Sanal Performans ödülü kazanırken, Gollum ise *Tüm Zamanların En İyi 100 Film Karakterlerinden*" biri olarak sinema tarihinde yerini almıştır" (Topal, 2020: 90).



SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Sinemadaki teknolojik gelişmelerden en fazla etkilenen hiç kuşkusuz seyirciler olmuştur. Gerçek ve gerçeğin ne olup olmadığı sorunsalı günümüz teknolojik gelişmeleri ışığında bambaşka bir boyut kazanmaktadır. Beynin ve gözün gerçeklik algısı yaratmada önceden kayıtlı olan bilgiler ile uyumlu yeni bilgi edinmenin önemli olduğu görülmektedir. Bunun sonucunda da inandırıcı yeni bir gerçeklik ortaya çıkmaktadır. Teknolojik gelişmeler eşliğinde günümüzün gerçekliğini açıklamada en önemli kaynak şüphesiz Jean Buadrillard'ın *Simülasyon Kuramı*dır. Gerçek ve gerçek olmayan arasındaki çizginin giderek belirsizleşmesi ve hipergerçekliğin caydırıcı olma özelliği günümüzde ciddi bir tehlike haline gelmektedir. Gerçekliğin, fotoğrafla olduğu gibi yansıtılma özelliğinden, dijitalliğin gelişmesiyle gerçeklik ile ilgili tanımlar ve teoriler ortaya çıkmaya başlamıştır. Gerçeği yeniden şekillendiren araçlar arasında şüphesiz sinema en önemli yeri kaplamakta çünkü sinema filmlerinin neredeyse tamamı dijital ortamlarda çekilmektedir. Dijital, efektler ile birleştirildiğinde gerçek hayatın yansıtılmasında da kurgusal gerçekliğin yarattığı illüzyon ile yeni hayallerin görülmesi mümkün kılınmaktadır.

1988 yapımı filmde görülen Hulk karakteri Dr. Banner her ne kadar 3D boyut(animasyonu) andırsa da dikkatli bir gözle bakıldığında dijital efektin olmadığı anlaşılmaktadır. Diğer sahnelerde de görünen olayların bazıları CGI örneklerinden de değildir. Bazı sahnelerde Banner'in özelliğinin vurgulanması için tamamen el yapımı ve "Make-up" efektlerinden yararlanılmıştır. Bu özel efektlere (vücudunun boyanması, gözlerine lens takılması, kaslı yapısı) örnekleri verilebilmekte ve seyircinin Hulk'un dünyasını daha iyi anlamasına ve onun dünyasına dahil olmasına fırsat sağlamaktadır. Dr. Banner'ın insan halindeyken kabul görürken, yeşil deve dönüştüğünde insanlara ve çevreye zarar veren biri olarak yargılandığı anlatılmakta ama kötü insanlarla mücadele ettiği seyirciye de yansıtılmaktadır. Yani Bruce sıradan insanlarda bulunmayan güçlü yönlerini göstermek amacıyla "özel" efektlerden yararlanıldığı görülmektedir.

Geçmiş filmlerde olmazsa olmazı olan özel efektler günümüzde yerini artık görsel efektlere özellikle daha az maliyeti oluşturan "green ve blue box'a" bırakmıştır. Gerek ses gerek görüntü üzerinde oynamalar yaparak, seyircilerin duyularını rahatlıkla harekete geçirilebilmektedir. Efektler konusunda ilk adımı atan

Georges Méli s'in "Aya Seyahat(1902)" filmi bu teknolojinin belki de ilham kaynağı olarak kabul edilmektedir. T m d nyada dijital efektler konusunda West World (1973) filmi devrim niteliğindedir. Filmden sonra dijital efekt kullanımı yaygınlaşmıştır. İlerleyen yıllarda "Star Wars (1977)" ve "Jurassic Park (1993)" filmleri bilgisayarla yaratılan g r nt lerin nereden nereye geldiklerin bilgisini vermektedir. G n m zde ger ekliğin yaratım s recinde CGI- bilgisayarlar  nemli rol oynamaktadır. Dijital kurgu  niteleri, dijital kameralar, bilgisayar temelli g rsel efektler, 3-boyutlu dijital karakterler, dijital makyaj gibi  geler dijital sinemanın yapı taşı olarak ifade edilebilir.

Farklı ortamlarda  ekilen sahneler CGI bilgisayar yardımıyla aynı mek n ve zamanın bir parçası gibi g sterilmektedir. İzleyicide ger eklik hissi oluřturan yakın planlar i in karakterlerin y zlerine  nem verilmiř bu da bize sinemanın teknolojiyi olabildiğince kullanarak ger ekliğin nasıl deėiřtirildiğine veya algılarımızın nasıl řekillendiğine kanıt niteliğindedir.

2008 yapımı filmde yer alan dram ve aksiyon sahnelerinin harmanlandığı filmde yařanan ger ekdışı sahnelerin ger ekleřtirilmesinde, bilgisayar tabanlı/CGI teknolojisinin b y k rol  olduėu g r lmektedir. Filmin ilerleyen sahnelerinde g r nen Hulk ve d řmanı 3D animasyon  rneklerindendir. Verilmek istenilen i eriėi daha iyi hissedilmesine katkı saėlayan ve izleyicinin filmin g rsel ve i eriksel atmosferine daha derin adapte edilmesine olanak saėlayan 3-boyut teknolojisi filmin anlatısını deėiřtirmemekle birlikte filmin barındırdığı kurmaca hikaye evreninin g rsel a ıdan daha kolay t k tilebilir ve inanılır kılmasına olanak saėlamaktadır. 3 boyutlu sinemanın 2009 yılında y netmen James Cameron'ın Avatar'ı dijital 3-boyutlu sinema tarihinin miladı olarak kabul g rmektedir. 3 boyut teknolojisi kullanılarak oluřturulan karakterlerin ortaya koyduėu aksiyonlar kurmaca evren i erisinde daha ger ek i ve doėal hissedildiėi g r lmektedir. 3 boyutlu sinema seyircilere ger eklik hissi verir beyin herhangi bir g r nt n n derinliėi olduėu hissi yaratarak verilmek istenilen ger ek'miř hissi doėal olarak zorluk  ekmeden kabullenilmesine kolaylık saėlar. Bir bařka  zelliėi ise    boyutlu sinema teknolojilerinin filmin barındırdığı kurmaca hik yenin g rsel a ıdan kolay t k tilebilir ve inanılır kılınmasına aracılık eden bir ara  iřlevi de g rmektedir.

“Green Screen “(yeşil perde/ekran) teknolojisi ile oyuncular hayal ürünü olan bir dünyanın içerisinde gösterilmektedir. Sinemanın geçirmiş olduğu teknolojik gelişmeler ve gelişmelerin seyirci alımlamasındaki değişim nedenleri üzerine araştırmalar yapılmış ve sinemanın temel unsurlarındaki etken değişimleri gözlemlenmiştir.

Özellikle explosion ve gunfire efektleri ile seyirciye filmin heyecanlı atmosferlerinin yaşatılması için sıklıkla yararlanıldığı görülmektedir. Bu efektler sayesinde seyirci film içerisinde yer alan karakterlere ait üzüntü, heyecan ve korku duyguları ile efektlerin gerçekçi inşası paralelinde özdeşleştirilmektedir. Filmde oluşturulan birçok sahne Greenbox ve Cyber scan teknolojisi kullanılmıştır. Filmde canavarların yapacağı 2500’den farklı hareketi ve dublörlerin kavga sahnelerini yakalamak için kullanılan özel tasarım kıyafetleri bu film çekiminde kullanılmıştır. Dijital birleştirme efekti ile gerekli sahnelerin birleştirilmesi sağlanmıştır.

Çağın teknolojik yapısına bağlı olarak dijital efektler ön plana çıkmamakla birlikte özellikle 2019 yılında fiziksel ve gerçekçi gücünü ön plana çıkarmak için bilgisayar tabanlı efektlerden yararlanıldığı göze çarpmaktadır. CGI teknolojisi filmlerin post-produksiyon aşamalarında sıklıkla devreye girmektedir. Günümüz sinemasında bilgisayar teknolojisinden yararlanmanın avantajları oldukça fazladır. Dikkat edilmesi gereken önemli bir noktaysa efektlerin öykü anlatımına katkıda bulunup bulunmadığı ve seyirciyi filmle bütünleştirip bütünleştirmedir. Özellikle çalışmamızda yer alan Hollywood sinemasının başarılı örneklerinden olan “Yenilmezler: Son Oyun” filmin içinde yer alan “Banner”(Hulk)” karakteri ve diğer filmlerdeki karakterlerden de anlaşılacağı üzere seyirci film süresi boyunca filmin kendi kurgusal gerçekliği ile bütünleşmektedir. Gerçeklik bu noktada gizlenmiş değil aksine orijinal olarak görünen ve yaşanan bir gerçeklik haline bürünmüştür. Filmin savaş sahnelerinde kullanılan kalabalık kopyalama, kavga sahneleri için greenbox efekti kullanılırken, yıkım, patlama, fiziki hava, uzay araçları gibi olayların masraflı olmasından ötürüyse CGI bilgisayar tabanlı ortamlarda oluşturulmuştur. Yönetmen, Banner’ı sıradan insanlarda bulunmayan güçlü yönlerini göstererek, seyircinin gözünde kahraman olarak algılanmasına efektler aracılığıyla daha mümkün kılmaktadır. Filmin son sahnesinde süper kahramanında artık yaşana bildiği, duygularının açık olduğu dramatik bir şekilde seyirciye yansıtılmak istenmektedir.

Teknolojinin yaygınlaşması ile birlikte gündelik deneyimin yerini yapay ve zihinden uydurulmuş bir gerçeklik almıştır. Sinemanın ortaya çıktığı ilk günden itibaren gerçeklik sorunsalı tartışılmıştır. Sinema tarihinde farklılaşan gerçeklik, güncel gerçeklik ve gerçeklik izlenim diye ikiye ayrılmıştır. Güncel gerçeklik, var olan ve yaşananları olduğu gibi kaydetmek amacı güderken, gerçeklik izlenim güncel dünyanın benzer bir formunu yaratma çabası içindedir. İkisinin de ortak yanı inandırıcı olmasıdır. İnandırıcı izlenim yaratmaya çalışan yönetmenler ve senaristler teknolojik gelişmelerden yararlanarak filmleri bu iki özellik sayesinde fırsata çevirmiştir. Yönetmen, seyirciyi duygusal yönde heyecanlandırma veya yatıştırmak durumundadır. Yine yönetmen ve senarist simülasyon ile gerçeğe açılmış bir savaşın ideolojik kalıpları, kendi dünya görüşlerini aktarma noktasında bir ilüzyon yaratarak, kurguyla yapılan hilelere bir yenisini eklemişlerdir. Simülasyon aracılığıyla oluşturulan sinemasal kimlik karakterleri, süper kahramanlar veya kişiler aracılığıyla toplumda birilerini temsil eden veya bazı şeylerin idealize edilmiş hali olarak beyazperdeye yansıtılmıştır. Jean Baudrillard, yaşadığımız çağın simülasyon çağı olduğunu gerçekliğin kopyası olan simülasyonun varlığı, yaşadığımız dünyanın gerçekliğinden bile şüphe duyulacak hale dönüştürmüştür sözü çalışma kapsamında önemli bir yeri temsil etmektedir.

Efektlere ağırlık veren filmlerde, öyküdeki zayıflık gerçekliği gölgeye düşürebileceği gibi bunun tam tersi de olabilmektedir. Bu durum izleyicinin sinemadaki ürünü, kendi atmosferik yapısına olabildiğince çok dahil edebilmesi ve filmdeki dünyanın deneyimlerini izleyici tarafından özdeşim kurabilmesi açısından önemlidir.

KAYNAKÇA

- Abisel, Nilgün (2010). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Abisel, Nilgün (2012). *Popüler Sinema ve Türleri*, Alan Yayıncılık
- Adanır, Oğuz (2004) *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, Dokuz Eylül Yayınları
- Al, Eyüp (2015) *Göz ve Kamera Bağlamında Görüntünün Gerçeklik, İktidar ve Bakış İle Olan İlişkisi*.
- Andrew Dudley J. (2010). *Büyük Sinema Kuramları* (çev. Zahit Atam) Doruk Yayıncılık
- Armes, Roy (2011) *Sinema ve Gerçeklik Tarihsel Bir İnceleme* (çev. Zeynep Özen Barkot) Doruk Yayıncılık
- Arslan, Yasin (2019) *Animasyon Sinemasında Laban Hareket Analizinin (Lma) Duygu Aktarımında Kullanımı: 3 Boyutlu Bilgisayar Animasyon Sahnesi Örneği*.
- Atabek, Ümit (2001) *İletişim ve Teknoloji*, Seçkin Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.
- Ataş, Doğan Pelin (2019) *Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Yoksunluktan Yoksulluk Üretimi: Güle Güle Oturun Programı Örneği*, Yüksek Lisans Tezi.
- Baudrillard, Jean (1998) *Simülakrlar ve Simülasyon*. 1. Basım. (çev. O. Adanır), İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2005) *Simülakrlar ve Simülasyon*. 3. Basım (çev. O. Adanır), Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2008) *Tüketim Toplumu Söylenceleri Yapıları*, 3.Basım, Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt (2001) *Bireyselleşmiş Toplum*, (çev. Yavuz Alogan) Ayrıntı Yayınları
- Bazın, André (1993) *Sinema Nedir?* (çev. İbrahim ŞENER), İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Bazın, André (2011) *Sinema Nedir?* (çev. İbrahim ŞENER) Doruk Yayınları-İstanbul

- Berger, John (1986 -) *Görme Biçimleri*,(çev. Salman, Yurdanur) Metis Yayınları
- Biryılmaz, Esra (2012) *Sinemada Akımlar*, Beta Basım A.Ş
- Canıklıgil, İlker (2014) *Dijital Video ile Sinema*, ALFA Basım Yayın Dağıtım
- Cevher, Emrah (2017) *Dslr Kameraların Film Yapımına ve Biçime Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi.
- Çalışkan, Sabahattin (2006) *Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci*, Selçuk İletişim, 4, 3,
- Çınar, Anıl (2017) *Görüntü İçin Ses Post-Prodüksiyonu Ve Kısa Film Seslendirme Uygulaması*, Yüksek Lisans Tezi
- Çilingir, Ayşegül (2017) *İletişim Alanında İçerik Analizi Yöntemi Kullanılarak Yapılan Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri Üzerine Bir İnceleme*, Erciyes İletişim Dergisi Cilt 5, Sayı 1.
- Darçın, Hande (2016) *Sinemada Gerçeklik Algısı ve Tasavvuf İlişkisi*(Semih Kaplanoğlu Sineması). *Değişimi*, Online Academic Journal of Information Technology Winter/Kış – Cilt/Vol: 6 --- Sayı/Num: 18
- Demir, Mehmet Can (2019) *Sinemada Sanal Gerçeklik Ve Gerçekliğin Dönüşümü* Yüksek Lisans Tezi.
- Demoğlu, M. Elif (2013) *Sinemada Gerçeklik ve Sahte-Belgesel*.
- Devran, Yusuf ve ELİTAŞ, Türker (2017) *Yeni İletişim Teknolojilerininuzaktan Eğitime Entegrasyon Sürecinde Sanal Sınıf Ortamları: Atauzem Örneği** MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt: 6 Sayı: 2.
- Erkılıç, Hakan (2017) *Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi*, SineFilozofi Dergisi Cilt:2 Sayı:4.
- Gerçek, Alper ve Dr. GÖKŞEN, Haluk, *Kobiler için Dijital Dönüşüm Rehberi Endüstri 4.0*, Türkiye Bilişim Dergisi
- Gök, Cüneyt (2007) *Sinema ve Gerçeklik*, Sosyal Bilimler Dergisi 112-123.
- Güççuk, Ebru (2019) *Yeni İletişim Teknolojileri Kullanımı Bağlamında Haytap Örneği*.
- Gürer, Mert (2006) *Sinemada Anlam Yaratma Aracı Olarak Özel Eft.*

- Güvemli, Zahir (1960) *Sinema Tarihi Başlangıcından Bugüne Türk Ve Dünya Sineması*, Varlık Yayınevi
- Güzel, Mehmet (2015) *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Bahar, sayı: 19, s. 65-84
- Hızal, Selda (2011) *Amatör Kamera Gerçekliği: İmge, Algı, Araç*.
- Işık, Atila (2013) *Stereoskopik Üç Boyutlu Canlandırma ve Uygulamaları*.
- Katmer, Görkem (2018) *Dijital Kameraların Sinemaya Katkısı ve Yeri*, Yüksek Lisans Tezi.
- Kaya, Musa (2011) *Sinemada Kurgu ve Kurgunun Sinemaya Etkisi*.
- Kolker, Robert (2011) *Film, Biçim ve Kültür*, (çev. Ertınaz, F.ve Diğerleri) De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Köprü, Mehmet (2009) *Bazin'in Dijital Kameraları Eisenstein'in Bilgisayar Efektlerine Karşı: Geleneksel Kuramların Bakışıyla Yeni Film Teknolojileri*, İletişim: Araştırmaları 7(1-2).
- Köse, Aynur (2015) *Hayat Oyununun Yeni Perdesi: Sosyal Ağlar ve Gerçeklik Algısı*.
- Kutay, Uğur (2006) *Kamera-Gerçek İlişkisi Ve Belgesel Sinemada Gerçek*.
- Künüçen, A. (2007) Şükrü, *Sinema ve Televizyonda Teknolojinin Önemi* Selçuk İletişim, 5, 1,
- Künüçen, Hale ve Olguntürk, Kağan (2014) *Görsel İletişim Öğelerinin Yeni Bir Medya Dili Olarak Sinemada Yeniden Tasarımı*, International Conference on Communication, Media, Technology and Design 24 - 26 April, Istanbul – Turkey.
- Limon, Selda (2012) *Simülasyon Evreni ve Tutkuyu Markalaştıran Televizyon Dizileri: Muhteşem Yüzyıl Örneği*.
- Nişancı, İlkay (2009) *Kurgunun Türk Sinemasında Tiyatrocular Döneminden Sinemacılar Dönemine Geçişteki Etkisi*.
- Onaran, A. Ş. (1989) *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Filiz Kitabevi.
- Orkan, Serra (2019) *Teknoloji Toplumu ve Gerçeklik Algısı: Türk Sinemasında Dijital Efekt Kullanımının Öykü Anlatımına Etkisi*, Doktora Tezi
- Övür, Ayten (2009) *Facebook ve Simülasyon Evreni*

Özdemir, B. G. (2018) ‘*Sinema İzleyicisinin Film İzleme Alışkanlığının Sosyal Medya Tarafından Dönüştürülmesinin Simülasyon Kuramı Bağlamında Tartışılması*’, Yeni Medyaya Yaklaşımlar, Ed. Rengim Sine, Gülşah Sarı. Konya: Literatürk Yayınları.

sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgi-1/kurgu-konulu-makaleler/pudokvkinve
sinemada kurgu sanat(erişim tarihi 25.09.2019)

sozluk.gov.tr (erişim tarihi 25.09.2019)

Sözen, Mustafa Fadıl (2013) *Yapısalcı Yöntem ve Bir Film Çözümlemesi*, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Sunal, Gözde (2000) *Sanal Gerçeklik ve Dijital Sinemanın Olanakları Üzerine Bir Değerlendirme*, İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı.

Şeker, B. Tülay (2017) *Bilgi Teknolojilerindeki Gelişmeler Çerçevesinde Bilgiye Erişimin Yeni Boyutları*.

Şener, U. Samim (2010) *Angelopoulos Sinemasında Kamera Reji ve Kurgu*.

Şentürk, Rıdvan (2008) *Film, Gerçeklik ve Bilinç*, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Yıl:7 Sayı:13.

Tekmen, Tuğba (2019) *Kişilerarası İletişim Bağlamında Yeni İletişim Teknolojilerinin Rolü: Lise Düzeyi Öğrencileri Örneğinde Anlık Mesajlaşma Programları Üzerine Bir Uygulama*.

teknolo.com/augmented-reality-nedir-hangi-alanlarda-kullanilabilir/(erişimtarihi
25.09.2019

Teksoy, Rekin (2005) *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*, İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık,

Timisi, Nilüfer (2003) *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*, Dost Kitabevi Yayınları

Topal, Gökhan (2020) *Kadim Tanrılardan Modern Tanrılara: Yapay Kutsallıklar Bağlamında American Gods Tv Dizisi Üzerine Göstergebilimsel Bir Çözümleme*, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum.

tr.wikipedia.org/wiki/yakinsama(erişim tarihi 24.09.2019)

Tuğran, E. Filiz ve Tuğran, H. Aytaç (2016) *Pelikülden Dijitale: Sinema'daki Değişimler*, Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt:5, Sayı:4.

Türk, Yılmaz (2017) *Sinemada Özel Efekt Gereksinimi Ve Uygulamaları*.

Uğuzluoğlu, Tayfun (2018) *Dijital Video Teknikleriyle Oluşturulan Amatör Video Gerçeğinin Profesyonel Görüntü Sanatına Yansıması*, Yüksek Lisans Tezi.

Vineyard, J. (2010) *Sinemada Çekim Teknikleri, Her Sinemacının Bilmesi Gereken Kamera Hareketleri*, (Çev. Gökhan Rızaoğlu). İstanbul Organizasyon

Yanık, Akan (2016) *Yeni Medya Nedir Ne Değildir?* Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt: 9 Sayı: 45

Yaylagül, Levent (2010) *Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*, Dipnot Yayınları

Yüce, Tuncay (2001) *Belgesel Sinemada Gerçekçilik Anlayışı ve Türkiye'deki Örnekleri*.

Zengin, Ferhat (2016) *Dijitalleşmenin Türk Sinemasında Yarattığı Dönüşüm: Üretim, Dağıtım ve Gösterim*.

İnternet Kaynakları

<http://sanalbilgic.blogspot.com/2012/06/sinemadaki-3d-gozlukle-evde-film.html> Erişim Tarihi: 08.10.2019

<http://selismedya.net/izmir-greenbox.html> Erişim Tarihi: 08.10.2019

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-114820//oyuncular/> Erişim Tarihi: 24.12.2020

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-232669/fotolar/> Erişim Tarihi: 24.12.2020

<http://www.mtvfilm.com/tr/yazi-sa/suha-arinla-bir-roportaj/> Erişim Tarihi: 05.11.2019

<https://docplayer.biz.tr/53541592-yeni-iletisim-teknolojileri.html> Erişim Tarihi: 15/11/2019

https://en.wikipedia.org/wiki/avengers:_endgame Erişim Tarihi: 24.12.2020

<https://en.wikipedia.org/wiki/stereopsis> Erişim Tarihi: 11.10.2019

[https://en.wikipedia.org/wiki/the_incredible_hulk_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/the_incredible_hulk_(film)) Erişim Tarihi: 24.12.2020

https://en.wikipedia.org/wiki/the_incredible_hulk_returns Erişim Tarihi: 24.12.2020

https://tr.wikipedia.org/wiki/avengers:_endgame Erişim Tarihi: 24.12.2020

https://tr.wikipedia.org/wiki/marvel_comics. Erişim Tarihi: 23.12.2020

https://tr.wikipedia.org/wiki/marvel_entertainment#:~:text=marvel%20entertainment%2c%20amerika%20birle%5%9fik%20devletleri,new%20york'ta%20yer%20almak%20tad%4%b1r. Erişim Tarihi: 23.12.2020

https://www.academia.edu/7425978/d%4%b0j%4%b0tal_%c4%b0let%4%b0%5%9e%4%b0m_ve_yen%4%b0_medya Erişim Tarihi: 15/11/2019

https://www.academia.edu/9825447/yeni_%c4%b0leti%5%9fim_teknolojileri_alternatif_%c4%b0leti%5%9fim_olanaklar%4%b1_-_m%3%bclkiye_2010_cilt_xxxiv_say%4%b1_269 Erişim Tarihi: 15/11/2019

<https://www.cinerituel.com/bazinden-gunumuze-gercekcilik-kurami-ve-gerceklik-algisi/> Erişim Tarihi: 19.01.2021

<https://www.filmloverss.com/3-boyutlu-filmler-sinema-tarihinin-gelecegi-mi-yoksa-gecmisi-mi/> Erişim Tarihi: 08.10.2019

<https://www.filmmodu.org/avengers-endgame-hd-turkce-dublaj-izle> Erişim Tarihi: 24.12.2020

https://www.imdb.com/title/tt0095368/?ref_=nv_sr_srg_7 Erişim Tarihi: 24.12.2020

https://www.researchgate.net/publication/328748443_sanal_gerceklik_teknolojisinin_bilgi_ve_deneyim_aktarim_mecrası_olarak_iletisim_fakultelerinin_uygulamalı_egitim_iceriklerine_dahil_edilmesi_uzerine_bir_onerme Erişim Tarihi: 15/11/2019

<https://www.youtube.com/watch?v=nvxcu1znbu> Erişim Tarihi: 24.12.2020

<https://www.youtube.com/watch?v=sq9dbrt6r2o> Erişim Tarihi: 24.12.2020

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	İlhami TUTKAÇ
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	
Bildiği Yabancı Diller	
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	21.04.2021