

Korku Sinemasında VR Teknolojisinin Kullanımı: "The Conjuring 2" Ve "The Conjuring 2 VR Experience" Filmlerinin Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Mizansen Eleştirisi

The Use Of VR Technology In Horror Cinema:
Mise En Scene Criticism Of The Films "The Conjuring 2" And "The
Conjuring 2 VR Experience" Within The Framework Of The Simulation Theory

Buğra Mert Alkayalar¹

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Gönderim Tarihi: 26.09.2022 | Kabul Tarihi: 10.12.2022

Özet

Virtual Reality (Sanal Gerçeklik) teknolojisi, gerçeğe yakın bir şekilde sanal ortamlar yaratmakta ve kullanıcılara aktif bir deneyim sunmaktadır. Bu sanal deneyim yeni bir gerçeklik yarattığı ve gerçekle kurmacanın birbirine karışmasına sebep olduğu için simülasyon kuramından faydalanılması uygun görülmektedir. Günümüzde pek çok alanda kullanılmaya başlayan VR teknolojisinden sinemada da faydalanılmaya başlanmıştır. Sinemada temel mesele gerçeği beyaz perdeye yansıtmaktır. Gelişen teknolojilerle yakından ilişkili olan sinema, henüz sınırlı sayıda örnek vermiş olsa da VR teknolojisi ile klasik iki boyutlu filmlere oranla daha gerçekçi filmler yaratmaya başlamıştır. Korku sinemasında da izleyiciyi korkutmak için başka bir gerçeklik sunarak izleyiciyi o gerçekliğe çekebilmek oldukça önemlidir. Bu nedenle korku sinemasında da VR film örnekleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu araştırmanın konusu yeni ve gelişmekte olan VR (Sanal Gerçeklik) teknolojisinin korku sinemasında kullanımını, yeri olarak belirlenmiştir. Bu konu ise *The Conjuring 2* (Korku Seansı 2, James Wan, 2016) filmi ile bu filmin reklam çalışması olan *The Conjuring 2 VR Experience* (Korku Seansı 2 VR Deneyimi, Warner Bros. Pictures, 2016) kısa filmi üzerinden, Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde, öğrenilmeye çalışılmıştır. Çalışmada öncelikle simülasyon kuramına, VR Teknolojisine ve korku sinemasına değinilmiştir. Sonrasında ise VR teknolojisinin korku sinemasındaki kullanımını ve yerini görebilmek için *The Conjuring 2* ile *The Conjuring 2 VR Experience* filmleri anlatı yapıları ve korku ikonlarını kullanımları yönünden mizansen eleştirisi yapılarak karşılaştırılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Sanal Gerçeklik, Korku Sineması, Mizansen, Conjuring, Simülasyon*

Abstract

VR (Virtual Reality) technology, creates virtual environments Since this virtual experience creates a new reality and causes reality and fiction to mix together, it is considered appropriate to use simulation theory. VR technology, which to be used in many fields today, has also started to be used in cinema. The main in cinema is to reflect reality on the white screen. Closely associated with developing technologies, although cinema has provided a limited number of examples, it has begun to create more realistic movies with VR technology compared to classic two-dimensional movies. In horror cinema, it is very important to attract the audience by presenting another reality to scare the audience. For this reason, examples of VR movies have started to appear in horror cinema. The subject of this research has been determined as the use and location of the new and developing VR (Virtual Reality) technology in horror cinema. This subject has been approached, within the framework of Baudrillard's simulation theory, through *The Conjuring 2* (James Wan, 2016) and the short film *The Conjuring 2 VR Experience* (Warner Bros. Pictures, 2016), which is the commercial of this movie. The study focused primarily on simulation theory, VR Technology and horror cinema. Then, in order to see the use and place of VR technology in horror cinema, *The Conjuring 2* and *The Conjuring 2 VR Experience* films were compared by mise-en-scene criticism in terms of their narrative structures and use of horror icons.

Keywords: *Virtual Reality, Horror Cinema, Mise-en-scene, Conjuring, Simulation*

¹ Arş.Gör., İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat Ve Tasarım Fakültesi, b.alkayalar@iku.edu.tr, Orcid: 0000-0002-1189-2863

Giriş

VR (Virtual Reality) teknolojisi yani "sanal gerçeklik" uzun bir gelişim sürecine sahip olsa da günümüzde gerçeğe en yakın görüntüyü ve gerçeklik hissiyatını sunmaya çalışan en son teknolojidir. Bu teknoloji sayesinde izleyici bizzat bilgisayarın oluşturduğu sanal dünyayı deneyimleyen kişi haline gelmektedir. Böylece kişi kendi gerçekliğinden kopararak başka bir gerçekliğe geçiş yapar (Dönmez ve Erkılıç, 2019, s.41). Bu da gerçek ile simülasyon arasındaki sınırları silikleştiren bir durumdur. Yapılan deneyler sonucunda, sanal gerçekliğin yalnızca insanların gerçeklik sınırlarını değil, aynı zamanda hayvanların da gerçeklik sınırlarını silikleştirdiği gözlemlenmiştir (Ağaoğlu Ercan, 2019, s.117). Sınırların silikleşmesi, gerçekliğe odaklanan sinema için de önemli olduğundan dolayı halen gelişmekte olan VR teknolojisinin kullanıldığı pek çok alandan (eğitim, sağlık, askeri vb.) birisi de sinemadır. Sinemada gerçeklikle olan ilişkiyi değiştirebilen ve görsel sınırlılıkları aşan VR ve benzeri teknolojilerin sinemayı ortadan kaldıracağını düşünen bir kesim olsa da VR filmler yapılmakta ve geliştirilmektedir (Erkılıç, 2017, s.61-62). VR filmler, henüz sınırlı sayıda ve kısa süreli olsalar da deneyimleyen izleyicilerin filmdeki gerçeklik ile özdeşleşmelerini başarmaktadırlar. VR teknolojisi özellikle 360 derece görüş imkanını sağladığı için izleyici/deneyimleyen filmdeki sanal ortamda kendi iradesini kullanarak istediği noktalara odaklanabilmektedir, hatta karakter konumuna geçebilmektedir (Dönmez ve Erkılıç, 2019, s.49-50).

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramına göre; simülasyonlar ne gerçektir ne de sahtedir. Gerçeğe özgü düşselliği, gerçeği simetrik bir şekilde yeniden üretebilmek amacıyla tasarlanmış bir ikna makinesidir (Baudrillard, 2011, s.30). Gerçeklikle olan ilişkimizi kesen bu ikna makinesi ile insanlık, gerçek ile kurmacanın ayırımının ortadan kalktığı bir hiper gerçekliğe/simülasyon çağına geçiş yapmaktadır (Baudrillard, 2011, s.15). Baudrillard bu düşüncesiyle birlikte sinemanın da başlı başına bir simülasyon olduğunu öne sürmektedir. Ona göre her geçen gün gelişen teknolojilerle sinema gerçekçi olana bir adım daha yaklaşmaktadır (Baudrillard, 2011, s.74-77). VR filmlerde çoklu bakış açısına sahip olan ve aktif katılımcı haline gelen izleyiciler sinemada hipergerçeklikle deneyimlemektedirler. Yeni teknoloji bu hipergerçekliği 360 derece çekim imkânı sağlayan kameralar ve VR gözlükler aracılığıyla sinemada yaratmaktadır (Özdemir, 2019, s.58).

İnsan, hayatın başlangıcından bu yana karanlıktan ve bilinmeyenden korkmaktadır. Korku, insanın içinde olan ve farklı biçimlerde ortaya çıkabilen bir duygudur (Kaplanoğlu ve Kule, 2021, s.1170). Korku sineması da bu korku duygusunu farklı biçimlerde ortaya çıkarmak ve seyirciyi korkutmak için var olan her türlü imkândan yararlanmaktadır (Aydın Çağlayan, 2020, s.545-546). Karanlığın, ıssızlığın ve bilinmeyenin beraberinde getirebilecekleri tehlikeler beyaz perdeye yansımaktadır. Bunu yaparken de korku türünün yazılı ve sözlü geçmişinden yararlanılmaktadır. Sinema korkunun bu geçmişini görsel ve sesli olarak aktaran son teknolojidir. Ancak hikayelerle birlikte geçmişteki kötü şöhreti de sinemaya geçmiştir. Kötü şöhreti nedeniyle de sinemada korku, kendini kabul ettirmekte en çok zorlanan türdür. Kendisine ait salt bir kitlesi vardır (Odell ve Blanc, 2011, s.13). Buna rağmen sinemada korku türü günümüzde popülerliğini sürdürmektedir. Her sene birçok korku filmi sinemalara ve dijital platformlara gelmektedir. Ayrıca türdeki yeni biçimsel ve anlatsal denemeler ile de festivaller ve eleştirmenlerin gözündeki kötü şöhreti ortadan kalkmaya başlamıştır (Vanity Fair, 2019).

Bir tür sineması olan korku sinemasının seyirci kitlesi özellikle korkmak ve devamında da bu duygudan arınmak için korku filmi izlemektedir (Abisel, 1995, s.131-132). Her ne kadar tehlikenin gerçek olmadığının bilincinde güvenli bir ortamda izliyor olsa da filmin büyüğü ve oluşturduğu gerçeklik sayesinde film boyunca filmde yer alan korkutucu "sanal dünyaya" kendini kaptırmaktadır. Fakat bu sanal dünyanın korkutabilmesi için olabildiğince gerçekçi olması gerekmektedir. Sinemada korku türü bu nedenle doğuşundan bu yana teknolojik gelişmeleri yakından takip etmiş ve en kısa zamanda filmlerine entegre etmiştir. Özel efektler, plastik makyaj, ışık oyunları vb. korku filmlerinde korkuyu yaratmak için kullanılan temel öğelerdir. Ancak her yeni teknoloji zaman geçtikçe bir noktada izleyiciye sıradan gelmeye başlamaktadır. Günümüz korku sineması da sıradanlığı kırmak ve daha korkutucu bir deneyim sunabilmek için VR teknolojisinden yararlanmaya başlamıştır. Henüz örnekleri sınırlı olup gelişmekte olan bir teknolojidir. 2015 yapımı *Paranormal Activity: The Ghost Dimension* (Paranormal Activity 5 Hayalet Boyutu, Gregory Plotkin, 2015) ve 2016 yapımı *The Conjuring 2* filmlerinin tanıtım çalışmalarını etkileyici bir hale getirmek için filmleriyle bağlantılı kısa VR deneyimi filmleri hazırlanmıştır (Dönmez ve Erkılıç, 2019, s.51).

Sinemada VR teknolojisinin kullanımı henüz sınırlı ve gelişmekte olduğu için bu konu üzerine yapılan çalışmalar da azdır. Bu nedenle de incelenmesi gereken bir konu haline gelmektedir. Çalışmanın amacı gelişmekte olan VR teknolojisinin korku sineması özelinde yerini ve etkisini öğrenmeye çalışmaktır. Özellikle

VR teknolojisinin gerçeklik algısını ve anlatısını değiştirdiği göz önüne alındığında VR teknolojisinin sinemaya etkisini gözlemlemek önemlidir. Bu çalışmada sinemanın türlerinden biri olan korku türünde VR teknolojisinin kullanım şekli, gerçeklik hissiyatı ve korku anlatısına olan etkisi incelenecektir. Bu inceleme de The Conjuring 2 ve The Conjuring 2 VR Experience filmleri üzerinden yapılacaktır. Örneklerin az oluşu nedeniyle çalışma, aynı yıla ait ve hikayeleri birbiriyle bağlantılı filmlerle sınırlandırılmıştır. Bu iki film anlatı yapıları ve korku ikonlarını kullanım şekilleri yönünden mizansen eleştirisi yöntemiyle incelenip karşılaştırılacaktır. Karşılaştırma sonrasında VR teknolojisinin korku sinemasında kullanımı ve yeri konusunda bir sonuca varılmaya çalışılacaktır. Türkiye'deki literatür incelendiğinde VR teknolojisi yeni ve gelişmekte olan bir teknoloji olduğu için üzerine yapılan çalışmaların az sayıda olduğu dikkat çekmektedir. Korku sineması üzerine Türkiye'deki literatüre bakıldığında ise içerik çeşitliliği yönünden zayıf kalmaktadır. Ayrıca "Mizansen Eleştirisi" yönteminin de diğer eleştiri yöntemlerine nazaran daha az tercih edilmekte ve hatta her kaynakta eleştiri yöntemi olarak kabul edilmediği gözlemlenmektedir. Bu nedenlerden dolayı korku sinemasında VR teknolojisinin kullanımı üzerine bir çalışma yapılması literatüre hem nicel hem de nitel olarak katkı sağlanması açısından önem arz etmektedir.

1. Yöntem

Çalışmada temel alınacak filmler James Wan'un The Conjuring 2 ve The Conjuring 2 VR Experience isimli korku filmleridir.

Çalışmadaki filmler Baudrillard'ın simülasyon kuramı (Baudrillard, 2011) çerçevesinde mizansen eleştirisi (Bordwell ve Thompson, 2020; Gibbs, 2002; Kabadayı, 2018; Mascelli 2007) yapılarak incelenecektir. Altuğ Kaan Paçacı'nın "Film Eleştirisinde Yöntem ve Mizansen Eleştirisi" adlı Yüksek Lisans Tezi'nde de (Paçacı, 2019) bu eleştiri yöntemi detaylı bir biçimde yer almaktadır. Mizansen eleştirisi yöntemi ile inceleme yapılırken filmlerdeki mekan tasarımları, çekim ölçekleri ve çerçeveleme, kostüm ve makyaj, kurgu, ses ve müzik öğeleri ele alınacaktır.

Çalışmada simülasyon kuramı, VR teknolojisi, korku sineması ve mizansen eleştirisi açıklanacaktır. Açıklamalar sonrasında ise "Korku Filmleri" evreninden "The Conjuring 2 filmleri" örnekleme alınarak örneklem üzerinden görsel anlatı yapısına ve korku ikonlarını kullanıma yönelik karşılaştırmalı mizansen eleştirisi yapılacaktır. Mizansen eleştirisi sonrasında elde edilen veriler karşılaştırılıp bir sonuca varılmaya çalışılacaktır.

2. Simülasyon Kuramı ve Hipergerçeklik

Sinemada gerçekçiliğin (realizmin) kökleri sinemanın ilk yıllarına dayanmaktadır. Başlarda biçimciliğin baskın olduğu sinema sanatında Vertov, Vigo gibi yönetmenlerin hayatın kendisini öne çıkarmasıyla, gerçekçiliği savunmasıyla gerçekçi film kuramının temelleri atılmıştır. Ancak bu kuramı politik atmosferinden arındırıp kapsamlı bir hale getiren Andre Bazin ile Siegfried Kracauer olmuştur (Andrew, 2010, s.187-189). Kracauer'e göre sinema diğer sanatların aksine var olanı değiştirmez, var olanın farklı noktalardan keşfedilmesini sağlar. Sinema, var olanın pek çok farklı açıdan aktarıldığı bir medyumdur. Böylece izleyici gerçeğin daha önce görmediği kısımlarını deneyimler veya gerçeğin göremediği kısımlarını merak eder (Andrew, 2010, s.193-203). Bazin, sinemanın gerçeğin sanatı olduğunu, bu gerçeği oluşturanın da ortamın kendisi olduğunu öne sürmüştür. Filmin gerçekliğin birebir kopyası olmadığını, gerçekliğin filme nasıl yansıdığını açıklamaya çalışmıştır (Andrew, 2010, s.229-234). Biçimcilerin aksine montajı değil, mizansenini sinema anlayışının timeline oturtmuştur. Odak derinliği ile plan sekansın izleyiciyi daha çok etkilediğini, filmin dünyasına soktuğunu ve aktif hale getirdiğini öne sürmüştür (Monaco, 2001, s.386). Bu kuram üzerinden bakıldığında günümüzdeki teknolojilerin izleyicileri gerçekliğe yaklaştırma çabasının sinemanın ilk zamanlarından bu yana var olduğu görülmektedir.

Jean Baudrillard, günümüzde gerçekliğin sonsuz sayıda yeniden üretiminin matrisler, minyatürleşmiş sistemler ve hızla gelişmekte olan teknoloji sayesinde gerçekleştirilebildiğini söylemektedir. Bununla birlikte ona göre tek bir gerçeklik var olmayacağı için "ideal gerçek" düşüncesi yerini işlemsel gerçeğe bırakmaktadır. Sentetik yollarla üretilen bu gerçekliği hipergerçeklik olarak adlandırmaktadır. Hipergerçekliğin ortaya çıkışıyla birlikte insanlık sanal gerçekliklerin yani simülasyonların yer aldığı bir çağa, Baudrillard'ın adlandırmasıyla "simülasyon çağına" geçiş yapmıştır (Baudrillard, 2011, s.14-15). Modern toplumun yarattığı ve savunduğu gerçeklik ilkesi bu sanal gerçeklik aşamasına, simülasyon çağına geçişle birlikte zayıflamıştır. Simülasyon çağına geçişten itibaren gerçeklik ilkesi mutlak gerçekliğin bozulmuş bir versiyonu olarak görülmektedir (Adanır, 2008, s. 60-61).

Baudrillard, hipergerçeklik ve simülasyon çağı hakkındaki söylemleri ile birlikte simülasyon kuramını ortaya çıkarmıştır. Bu kurama göre, simülasyonlar gerçek ile kurmaca arasındaki ayrımı ortadan kaldıran, gerçeği birebir yeniden üretebilen ikna makineleridir (Baudrillard, 2011, s.30). Gerçeğin kendisi değildir, varmış gibi yapar. Simülasyon evreni gerçeklikten parçalar, izler taşır (Adanır, 2004, s.105). Ancak simülasyon ile gerçeğin ayrımını yapabilmek neredeyse imkansızdır. Hiçbir şekilde maddi bir sistemle bağlantısı olmayan bu simülasyonun yalıtılmasını imkânsız hale getiren ise gerçekten başka bir şeyi bilmeyen, düşünemeyen ve sadece gerçeklikte var olabilen düzendir (Baudrillard, 2011, s.41-42).

Simülasyon çağı yani hipergerçeklik medyadan, teknolojiden, internetten ve filmlerden oluşan bir sanal evrendir. Bu evrendeki gerçeklik bir yanılsamadan meydana gelmektedir ancak bu yanılsamanın kanıtlanması imkansızdır (Aydın, 2019, s.352). Baudrillard her ne kadar bu kuramı teknoloji bu kadar ilerlemişken ortaya koymuş olsa da günümüzdeki gelişmeler ile güçlü bir şekilde uyum sağlamaktadır. Günümüzdeki VR teknolojisini sunduğu sanal gerçeklik veya hologram teknolojisi yanılsamasından ayrımı imkânsız gerçeklikler, simülasyonlar sunmaktadır. Bu simülasyonlar ise eğlence sektöründen önce eğitim ve sağlık gibi önemli alanlarda test edilmeye ve kullanılmaya başlanmıştır.

Simülasyon çağı, sanal gerçeklik teknolojisi yani VR henüz başlangıç ve test aşamasındayken eğlence sektörünün bir parçası olan sinemaya bilim-kurgu filmleri aracılığıyla yansımaya başlamıştır. *Tron* (Tron, Steven Lisberger, 1982), *Total Recall* (Gerçeğe Çağrı, Paul Verhoeven, 1990), *The Lawnmower Man* (Bahçıvan, Brett Leonard, 1992), *The Matrix* (Matrix, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999), *EXistenZ* (Varoluş, David Cronenberg, 1999) vb. popüler bilim-kurgu filmlerinde konu ve hikâye olarak yer alan simülasyon ve sanal gerçeklik, günümüze uygun bir biçimde yer almıştır. Bu filmlerde geleceğe yönelik tutarlı öngörülerde bulunulmuştur (Ağaoğlu Ercan, 2019, s.124-125).

3. Korku Türünün Sinemada Yeri

İnsanlığın ilk zamanlarından bu yana korku temel duygulardan birisi haline gelmiştir. Karanlık, ateş, yalnızlık vb. doğal etkenler insanlığın korkusunun temeli haline gelmiştir. Bu korku duygusu pek çok duygu gibi yaşama ve insanların uğraşlarına da yansımıştır. Sinema da bu alanlardan birisidir (Kaplanoğlu ve Kule, 2021, s.1170). Sinemada korku türü diğer türlerin aksine Avrupa'da doğup dünyaya yayılmıştır. Sık sık üretilen ve ucuz maliyetle de çekilebilen popüler bir tür olsa da içerdiği şiddet öğeleri ve korku unsurları sebebiyle tepkili yaklaşılan bir tür haline gelmiştir. Eleştirilenlerin olumsuz eleştirilerinin hedefi olmuştur (Abisel, 1995, s.116). Kötü şöhretinin oluşumunda yararlandığı yazılı ve sözlü kaynaklar da etkili olmuştur. Korku türündeki edebiyat eserleri ve söylenceler bu türün senaryolarının faydalandığı kaynaklardır. Bu sebeple de bu kaynakların kötü şöhreti direkt olarak korku sinemasına da geçmiştir. Kötü şöhreti türün kendini kabul ettirmesini oldukça zor bir hale getirmiştir. Ancak buna rağmen kendine ait bir kitle geliştirmeyi başaran korku türü sinemada popülerliğini korumaktadır (Odell ve Blanc, 2011, s.13).

Korku filmlerinde her şeyden önce temel amaç izleyenleri korkutmaktır. Bunu yaparken de her türlü imkândan faydalanmaya çalışılır. Karanlık, tekensiz yerler, canavarlar, vahşet vb. öğelere hikayelerde ve sahnelerde yer verilir. Ses efektleri, ışık oyunları, prodüksiyon tasarımı, özel efektler gibi teknik yollarla da yaratılan korku atmosferi desteklenmektedir. Korku türünü seven ve izleyen kitle her ne kadar keyif alsada bu kitlenin bir kısmı, sevmeyenler kadar, korku filmini izlerken veya sonrasında uyku sorunları, günlük hayata olumsuz etki gibi kötü tecrübeler yaşamaktadır. Bu kötü tecrübeler de aslında bir yandan filmlerin istedikleri başarıya ulaştıklarını göstermektedir (Aydın Çağlıyan, 2020, s.545-546).

Korku filmleri ve kardeş türü olan gerilim filmleri, izleyiciyi yalnızca sinematik tatmine ulaştırmakla kalmaz bambaşka hazları da tatmin etmeyi başarır. Bir katilin kovalanması, bir kadının tek başına canavarla mücadelesi, zorbadan alınan intikam vb. bu türün hikayesinde içerdiği pek çok tema izleyiciye farklı yönlerden zevk verebilmektedir. İzleyiciler, duygusal yönden olayla veya karakterle özdeşleşerek gerçek hayatta yaşayamadıkları hazzı ve arınmayı yaşarlar (Hanich, 2010, s.5-8). Filmlerdeki olaylar gerçekte yaşanabilecek nitelikte psikolojik ya da fiziksel şiddet içerebilir veya doğaüstü/fantastik unsurlarla inşa edilmiş olabilmektedir. Temelinde hepsi korku, şiddet veya şok etme içeriyor olsa da sunum biçimi değişiklik gösterir. Korku her zaman şok etkisi yaratacak bir biçimde sunulmaz. Bazen aniden izleyiciye sunulurken bazen de sessiz, sakin veya yavaş bir biçimde bir gösterim yapılabilir. Korkunun birden fazla çeşidi ve sunum biçimi bulunmaktadır (Kawin, 2012, s.3-8).

Korku filminin içeriği veya biçimi fark etmeksizin onu izleyen izleyici önemlidir. Burada film sadece bir araç olup filmdeki duyguları, kaygıları aktif hale getirecek olan izleyen kişinin iç dünyasıdır. Bu nedenle de korku sineması daha geniş bir kitleye hitap edebilmek için temel korkulara ve kaygılara yer vermeye çalışır

(Kaplanoğlu ve Kule, 2021, s.1170). Böylece izleyici üzerinde etkili olabilen gerçekçi korkular yaratılabilir. Bu gerçekçilik ve korku ortam fark etmeksizin izleyiciyi etkisi altına almaktadır. Evinde oturmuş rahatça korku filmi izleyen birisi güvenli bir alanda olduğunun bilincinde olsa da filmin etkisine kapıldığında konfor alanından uzaklaşıp gerilmeye ve korkmaya başlar. Diğer türlerde olanın aksine izleyici karakterle değil durumla özdeşleşme yaşar (Abisel, 1995, s.132). Gerçek hayattan o anda uzaklaşan izleyici filmin yani durumun sonlanmasıyla birlikte bir rahatlama, duygusal bir arınma yaşar. Bu sayede gerginliğinden ve korkusundan kurtulmuş olur. Sinemada korku türünü popüler kılan özelliklerden birisi de budur.

4. VR Teknolojisi ve Sinemada Gerçeklik

VR yani "Sanal Gerçeklik (Virtual Reality)" teknolojisi gelişimini sürdürmekte olan yeni teknolojilerden birisidir. Bu teknoloji sayesinde tamamen bilgisayar ortamında bir gerçeklik oluşturulabilmektedir. İster gerçeğin kopyası isterse yepyeni bir gerçeklik olsun, sınırsız seçenekler mevcuttur. Bireyleri olgusal gerçeklikten sanal bir gerçekliğe aktarabilen bu teknoloji gerçeklik ile sanal arasındaki çizgiyi silik bir hale getirmektedir (Dönmez ve Erkılıç, 2019, s.41). Sınırların ortadan kalkması da direkt olarak Baudrillard'ın simülasyon kuramını hatırlatmaktadır. VR teknolojisinin sunduğu sanal gerçekliğin de bir simülasyon olduğunu göz önünde bulundurduğumuzda bu simülasyon Baudrillard'ın bahsettiği gibi gerçeklik ile kurmaca olanın ayrımını oldukça zor bir hale getirip sınırları silikleştirmektedir (Baudrillard, 2011, s.30). Yapılan araştırmalarda bu karmaşanın yalnızca insanlar üzerinde değil aynı zamanda hayvanlar ve böcekler üzerinde de etkili olduğu tespit edilmiştir. Onların kaldırabilecek kapasitede bir gerçeklik yaratılabilmektedir (Ağaoğlu Ercan, 2019, s.117).

VR teknolojisi, imersif (sürükleyici) medyanın (Immersive Media, IM) bir parçasıdır. İmersif medya, VR (Sanal Gerçeklik), AR (Arttırılmış Gerçeklik) ve MR (Karma Gerçeklik) isimli 21. yüzyılın gerçeklik üzerine temellen-dirilmiş üç teknolojisini kapsayan genel tanımlamadır. Televizyon, sinema, video oyunları gibi alışlagelmiş teknolojiler yerleşik medya (Established Media, EM) gün geçtikçe imersif medyanın bir parçası haline gelmektedir. İzleyicilere veya oyunculara uzamsal bir farkındalık, daha gerçekçi bir deneyim ile dünya ve daha etkili bir hikaye anlatımı sunabilmek için imersif medya teknolojilerinin örnekleri artmaktadır. Böylece alıcıyı etkin bir konuma getirerek deneyimleyen haline getirir. Ayrıca imersif medya teknolojileri medya ile sınırlı kalmamakla birlikte eğitim, tıp, askeri, sanayi gibi alanlarda da kullanılmaktadır. Bu nedenle de imersif medyanın olanakları ve sınırları üzerine çalışmalar devam etmektedir (Kaplan-Rakowski ve Meseberg, 2019, s.143-153).

VR teknolojisinin gelişimi oldukça eskiye dayanıyor olsa da henüz etkili bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır ve geliştirilmeye devam edilmektedir. Bilim insanları bu teknolojiyi yeniden yaratılması fiziksel olarak mümkün olmayan olayları sanal olarak yaratabilmek için kullanılmaktadırlar (Ağaoğlu Ercan, 2019, s.117). Böylece sağlık, teknoloji, eğitim vb. alanlarda faydalı olabilmektedir. Öncelikli olarak üretim amacı da budur. Ancak sonrasında potansiyeli görüldüğünde sanat ve eğlence alanlarında da kullanılmaya başlanmıştır. Gelişen teknoloji ile iç içe olan ve kendini sürekli yenileyen sinema sektörü de VR teknolojisini kullanmaya başlamıştır. Henüz örnekleri sınırlı olsa da 2015 yapımı *Paranormal Activity: The Ghost Dimension* ve 2016 yapımı *The Conjuring 2* filmlerinin tanıtım çalışmalarını etkileyici bir hale getirmek için hazırlanan kısa VR deneyimi filmleri bu teknolojinin sinemadaki yerini ve etkisini şimdiden gösterebilmektedir (Dönmez ve Erkılıç, 2019, s.51). Sinema sektöründe çalışanların bir kısmı VR teknolojisinin sinemayı olumsuz etkilediğini ve ileride beyaz perdenin sonunu getirebileceğini öne sürmektedir. Ancak bu konuda kesin bir yargıya varılması henüz mümkün olmamakla birlikte tarihteki her teknolojik gelişme, bir grup insan tarafından olumsuz düşüncelerle karşılaşılabilmektedir. Olumsuz düşüncelere rağmen VR teknolojisinin sinemadaki kullanımı ve gelişimi sürdürülmektedir (Erkılıç, 2017, s.61-62).

VR teknolojisi çeşitli aparatlar ile kullanılmaktadır. Farklı çeşitleri mevcut olsa da kullanıcılar temelde VR gözlük aracılığıyla yaratılan sanal dünyayı deneyimlemektedirler. Bu gözlüğün takılmasıyla birlikte deneyimleyen kişi olgusal gerçeklikten tamamen koparılır. VR gözlük kullanılmadığı sürece sanal gerçeklik olarak tanımlanmamakla birlikte 360 derece sanal tur olarak görülmektedir. Görüş alanında yalnızca cihazda yer alan sanal dünya var olur. Bunun için de yapılan videolar normalin dışında 360 derece görüş sağlayacak biçimde çekilmekte veya yaratılmaktadır. Kullanıcının deneyimi tam olarak yaşayabilmesi için ek olarak kulaklık kullanılmaktadır. Böylece hem görsel hem de işitsel olarak sanal gerçekliğe geçiş yapılabilmektedir. Bu deneyimleme koşulları ve ekipmanları nedeniyle de VR teknolojisi, 3D veya CGI gibi sinemayı destekleyici olmaktan ziyade ayrı bir aktarım aracı haline gelmektedir.

VR filmlerin yaratım süreci ve dinamikleri VR video oyunlarının süreciyle benzerlik göstermektedir. Özellikle bilgisayar üzerinde tasarlanan VR filmler, video oyunlarının sunduğu atmosfere yakınlık gösterebilir. VR

filmler VR Gözlük aracılığıyla izlendiği sürece tıpkı VR oyunlardaki gibi karakterin yerine geçme ve yeni bir dünyada yer alma deneyimi sunar. Ancak benzerliklere rağmen pek çok fark da mevcuttur. VR oyunlarda deneyimleyen kullanıcıya seçim şansı, ulaşılacak bir hedef/amaç sunuluyorken VR film deneyimleyen kullanıcılar filmdeki mekanda sınırlı hareket imkanına ve sunulan hikayeye yalnızca tanık olabileme seçeneğine sahiptir. (Williams ve Love, 2021, s.14-16)

Video oyunlarında üçüncü şahıs gözünden ve birinci şahıs gözünden olmak üzere iki çeşit oynanış biçimi/görüş açısı bulunmaktadır. Üçünü şahısta yönetilen karakteri bütün detayları ile görebiliyorken birinci şahısta oyuncu direkt olarak karakterin gözünden oyunu oynamaktadır. Karakterin görüşünü ancak hikaye içindeki sinematik sahnelerde görebilir. Birinci şahıs görüşü oyuncunun oyunun sanal dünyası ile olan bağını arttırmakla birlikte gerçekliği de olumlu yönde etkiler. Bu nedenle VR oyunlarda da birinci şahıs bakışı tercih edilmektedir. Oyuncu, oyunun dünyasını birebir deneyimleme imkanı bulur. Bulmaca çözümüyle ilerleyen gizem VR oyunları ve korku üzerine kurulu VR oyunları bu deneyimi olabildiğince etkili bir biçimde sunmayı amaçlamaktadır (Daniel, 2020, s.158-159). Alien: Isolation 2014 senesinde çıkan ve birinci şahıs gözünden oynanan bir survival korku oyunudur ancak sonrasında VR için gelen güncellemeler sayesinde VR teknolojisinde de oynanabilmektedir. VR deneyiminin etkiyi artırma biçimi ve miktarı konusunda örnek olarak sunulabilmektedir (Daniel, 2020, s.165-169).

Sinema anlatı bakımından belirli kalıplara sahiptir. Zaman, mekân, çekimler, ölçekler vb. bu kalıplar yönetmenin vizyonu ile şekillenmektedir. İzleyiciler de onlara sunulan bu vizyonu izlemektedir. Ancak VR Teknolojisinin yapısı gereği anlatı yapısı birçok yönden değişiklik göstermektedir. VR teknolojisi için yapılan filmler 360 derece bir görüş sağladığı için herhangi bir çekim açısı ve çekim ölçeği bulunmamaktadır. Bu nedenle mekân algısı da değişmektedir. 2 boyutlu normal bir filmde çekimdeki kararlarla mekân farklı biçimlerde gösterilebilirken VR filmlerde mekânın tamamı sunulmaktadır. Zaman konusunda ise şimdilik hem örnekler kısıdır hem de deneyimlenen filmdeki zaman akışı ile 2 boyutlu sinema filmindeki akış farklıdır. Bunun nedeni de VR filmlerde, 2 boyutlu filmlerden alışık olduğumuz kesme ve kurgu yöntemleri kullanılmamasıdır. Bu sebeplerden dolayı da VR teknolojisinin sinemayla ilişkisi sinemada anlatı unsurları bakımından eleştirilmektedir. Gerçekçi yaklaşanlar VR teknolojisi ile sinemanın ilişkisini savunuyorken biçimciler VR teknolojisine karşı çıkmaktadır (Erkılıç ve Dönmez, 2020, s.324-325).

5. Sinemada Anlatı Unsurları ve Mizansen Eleştirisi

Sinema, görsel ve işitsel yolların ortaklığıyla bir hikâye anlatma sanatıdır. Bu hikâyeler belirli unsurlar çerçevesinde bir bütün haline getirilebilmektedir. Herhangi bir hikâye nasıl kendi içinde bir anlatı yapısına sahipse sinema da aynı şekilde bir anlatı yapısına sahiptir ve bu anlatı yapısı da bahsettiğimiz unsurlardan oluşmaktadır. Sinemada bir filmde anlatı yapısını oluşturan ve bu unsurları şekillendiren ise yönetmendir. Anlatı yapısı yönetmenin vizyonunu yansıtır ve izleyiciye sunulan film de yönetmenin vizyonudur.

Anlatı yapısını yani yönetmenin vizyonunu oluşturan unsurlardan birisi çekimlerdir. Çekimler filmin hikayesinin gösterilme biçimini belirlemektedir. Kameranın konumu, kameranın açısı, çekim ölçekleri, çerçevlendirme gibi teknik çekim unsurları, yönetmenin hikâyeyi canlandırma ve izleyiciye sunma biçimini belirlemektedir. Bu şekilde bir sahneden pek çok farklı anlam yaratılabilmektedir (Mascelli, 2007, s.13-15). Çekim, aynı zamanda filmin başarısını da belirleyen unsurlardan birisidir. Çekim tekniklerinin kullanımına ve yönetmenin vizyonuna göre bir filmin başarısı değişmektedir. Filmin başarısı da doğrudan olarak izleyiciye ve eleştirmenlere bağlı hale gelmektedir. Filmin yarattığı duyguyu, izleyicinin filmi izlerken katılım isteği gösterip göstermediği yani ilgisini ve filmin akıcılığını çekim unsurları konusunda yapılan tercihler etkilemektedir (Mascelli, 2007, s.68). Bu durum bütün filmler de olduğu gibi korku filmleri için de geçerlidir. Hikayedeki korku duygusunun izleyiciye geçmesi ve etkili bir şekilde aktarılabilmesi için çekim unsurlarının doğru ve yerinde belirlenmiş olması önemlidir. Bir çekim açısı veya ölçeği bir sahnenin ya da filmin tamamının korku seviyesi ile kendi içindeki gerçekçiliğini pek çok şekilde değiştirebilmektedir.

Akıcılık yani bir diğer adıyla kesintisizlik de filmde anlatı yapısını etkileyen unsurlardan birisidir. Akıcılık, çekilen sahnelerin, sekansların doğru ve uyumlu bir biçimde kurgulanması ile sağlanabilmektedir (Mascelli, 2007, s.71-72). 2 boyutlu filmlerde sahnelerin ve sekansların kurgulanması mümkündür ancak VR teknolojisi için çekilen filmlerde durum biraz daha farklıdır. Mekânın tamamı bir bütün halinde ve keşfedilebilir bir nitelikte sunulduğu için sahne, sekans diziliminden ziyade o mekânda yer alan nesnelerin ve varlıkların düzenlenmesi önem arz etmektedir. Bu nedenle de kurgu anlayışı farklılık göstermektedir. Dolayısıyla akıcılık da farklı yönlerden ele alınmalıdır. VR filmlerdeki deneyimin akıcı olması gerekmektedir. İzleyici aktif bir katılım sağladığı gerçekçi bir dünyaya adım attığı için mekânın iyi kurgulanmış olması gerekmektedir. Korku filmlerinde de akıcılık, kurgu, zaman ve mekân oldukça önemlidir. Özellikle atmosfer yaratımının korku

için ağır basıyor oluşu mekâna verilen önemi attırır. Bu nedenle hem 2 boyutlu hem de VR filmlerde mekân düzenlemesine özen gösterilmelidir.

Kompozisyon, diğer adıyla mizansen, filmin anlatı yapısını oluşturan unsurlardandır. Kelime anlamıyla mizansen, "sahneye koymak" anlamına gelmektedir (Kabadayı, 2018, s.113). Görsel bütünlüğü oluşturacak olan nesnelere uyumu ve düzeni filmin anlatısı üzerinde etkilidir. Aynı zamanda bu nesnelere oyuncuların uyumu ve düzeni de önem arz etmektedir. Hem filmin görsel estetiğini hem de verilmek istenen anlamı direkt olarak etkilemektedir. Kameranın uygun bir biçimde yerleştirilmiş, ışığın doğru bir şekilde verilmiş, sahnenin etkileyici bir şekilde düzenlenmiş ve en önemlisi bütün bunların hikâyeye hizmet etmiş olması kompozisyona yani mizansene bağlıdır. Bu nedenle anlatı yapısındaki diğer unsurları kapsayıcı bir niteliğe sahiptir (Mascelli, 2007, s.207-208). Bordwell ile Thompson'ın *Film Art: An Introduction* adlı kaynağında mizansenin ortam/mekân, kostümler ile makyaj, ışık kullanımı ve sahneleme (oyunculuk, çerçevede hareket vb.) olmak üzere dört ana kategori üzerinden incelendiğinden bahsedilmektedir ancak Gibbs'in *Mise-en-scene: film style and interpretation* adlı kaynağında kamera hareketleri, çerçeveleme, dekorlar vb. de mizansenin öğelerine dahil edilmektedir. Bu nedenle literatürde mizansen öğeleri değişiklik gösterebilmektedir (Bordwell ve Thompson, 2020, s.115-140; Gibbs, 2002, s.5-26).

Mizansen eleştirisi, adından da anlaşılacağı üzere mizansen üzerinden yapılan bir film eleştirisi yöntemidir. Belirlenen filmdeki veya filmlerdeki mizansen öğeleri ayrıntılı olarak incelenir ve bu inceleme üzerinden bir eleştiri, çözümlenir. Bu eleştiri yöntemiyle filmin yönetmenin tercihleri irdelenir. Sahneye konan her şey yönetmenin vizyonuna ve anlatmak istediği hikâyeye hizmet etmektedir. Mizansen, aydınlatma, ışık, kostüm, kamera hareketleri, çekim ölçekleri, oyuncular, dekor gibi sahnede gözükten bütün öğelerden oluştuğu için mizansen eleştirisinde konu, film çekimi ve film biçimi arasındaki ilişki incelenip değerlendirilmektedir. Yönetmenin çekim ölçüğündeki tercihlerin, filmin müzik kullanımının, oyuncu seçimlerinin ve hareketlerinin, ışık kullanımının ve kurgunun, yani kısacası filmin yapım sürecindeki tercihlerin incelenmesiyle mizansen eleştirisi yapılabilmektedir (Kabadayı, 2018, s.114-116).

Her film türünde olduğu gibi korku filmlerinde de mizansen önemli bir yere sahiptir. Özellikle görselliği oluşturan dekor ve mekân izleyiciyi korkutacak atmosfer yaratımının unsurlarındandır. Issız, tekinsiz ve ürkütücü mekanlar korku filmlerinin temelini oluşturur. Bu tehlikeli mekâna yerleştirilen oyuncu ya da canlandırdığı yaratık ve konumu korku duygusunu oluşturmaktadır (Abisel, 1995, s.168-171). Kurgu, tempo, ışık, ses, anlatı, kamera teknikleri, ses efektleri gibi mizansen oluşturulan sinematik kodlar ile korku malzemesi meydana getirilmektedir. Korku ve şok gibi duyguları yaratabilmek için atlamalı kurgu, gölgeli aydınlatma, röntgenci kamera çekimi, makyaj, mekanik animasyon vb. estetik anlatı unsurlarından faydalanılmaktadır (Cherry, 2014, s.63-64). Bu unsurlar istenilen korku duygusunu ve filmin hikayesini izleyiciye etkili bir şekilde aktarabilmek için gereklidir.

6. VR Korku Filminde Mizansen

The Conjuring 2 (2016), ünlü şeytan bilimciler Ed ve Lorraine Warren'ın gerçek vakalarından birisi olan Enfield Olayı'nı temel alan korku ve gerilim türlerinde bir filmidir. Filmde, kötü niyetli ruhlar tarafından rahatsız edilen dört çocuk ve bir de anneleri Warren çiftinden yardım isterler. Warren çifti hem bu aileye yardım etmeye çalışmaktadır hem de daha tehlikeli bir varlıkla yüzleşmek zorundadır (*The Conjuring 2*, par.1). Yönetmenliğini, *Saw* (Testere, James Wan, 2004), *Insidious* (Ruhlar Bölgesi, James Wan, 2010) ve *The Conjuring* (Korku Seansı, James Wan, 2013) gibi filmlerin yönetmeni olan James Wan üstlenmiştir (James Wan).

The Conjuring 2 VR Experience kısa filmi 2016 yılında Warner Bros. yapım şirketi tarafından *The Conjuring 2* filminin tanıtımını etkili bir şekilde yapabilme amacıyla YouTube platformu üzerinde yayınlanmıştır (Experience "The Conjuring 2", 2016). Filmin süresi 3 dakika olup oldukça kısa bir süreye sahiptir. Adından da anlaşılacağı üzere (VR Experience) filmde ziyade sanal gerçeklik deneyimi sunmak amacıyla yaratılmıştır. Buna rağmen VR teknolojisi ile yapılan film örnekleri sınırlı ve gelişmekte olduğu için bu kısa deneyim-tanıtım videosunu bir VR kısa filmi olarak ele alınabilmektedir. Bu bölümde *The Conjuring 2 VR Experience* kısa filmi tanıtımını yaptığı *The Conjuring 2* filmiyle anlatı yani mizansen öğeleri üzerinden inceleyip karşılaştırılacaktır. VR kısa filmi 3 dakikalık kısa bir süreye sahip olduğu için kısa filmde yer alan mizansen öğeleri üzerinden gidilecektir.

6.1 Mekân Tasarımı



(Görsel 1. "The Conjuring 2 VR Experience" açılış sahnesi)

VR kısa filmin açılış sahnesinde, görsel 1'de görüldüğü üzere uzun metraj filmdeki olayların gerçekleştiği evin önünde sisli bir sokakta The Conjuring 2 filminin yönetmeni James Wan izleyiciyi karşılamaktadır. Kısaca izleyicilere hoş geldin mesajı vererek iyi seyirler diler. Öncelikle bu açılış sahnesi kısa filmin görsel yapısı bakımından bir fikre varılmasını sağlar. İlk bakışta James Wan'un yer aldığı mekânın yapaylığı göze çarpmaktadır. Ortamın tamamen bilgisayar ortamında yaratılmış olduğu fark edilmektedir (Veer VR Blog, 2017). Uzun metraj versiyonda ise görsel 2'deki çekim öncesi hazırlıkta görüldüğü üzere ev ve sokak ortamı WB stüdyolarında gerçek boyutlarda kurulan bir sette yaratılmıştır (Catholic Priest Blesses, 2015).



(Görsel 2. "The Conjuring 2" WB stüdyolarında çekim öncesi hazırlığı)

VR kısa filmde mekânın bilgisayar ortamında yaratılmış olması nedeniyle sinematografideki yapaylık göze çarpmaktadır. Bu yapaylık da ilk bakışta korku hissiyatını olumsuz etkilemektedir. Bunun nedeni de filmin gerçekçiliği ile korku hissiyatının doğru orantılı olmasından kaynaklanmaktadır.



(Görsel 3. "The Conjuring 2" filminden evin ve yer aldığı sokağın gözüküğü bir kare)

Uzun metraj filmde yer alan sokağa görsel 3'te bakıldığında tamamen gerçek olduğu için izleyicide yarattığı tekinsizlik ve ürperti hissiyatı olumlu yönde etkilenmektedir. Bu da mizansende mekân yaratımında gerçekçiliğin önemini vurgulayan bir örnektir.



(Görsel 4. "The Conjuring 2 VR Experience" filminde evdeki ilk sahne)

VR kısa filmde yer alan ilk mekân, uzun metraj filmdeki olayların geçtiği evin oturma odasıdır. Ancak görsel 4'te yeniden fark edildiği üzere mekân tamamen bilgisayar ortamında yaratılmış yapay bir ortam olarak sunulmaktadır. Burada mekânın verdiği gerçekçilik hissiyatı sunulduğu bağlama göre değişiklik gösterebilmektedir. VR teknolojisiyle yapılan filmler izleyiciyi/katılımcıyı gerçek dünyadan soyutlamak için VR gözlük ve kulaklık aracılığıyla izlenilmesi için yapılmaktadır. Böyle bir bağlamda, mekân sanal olsa da başarılı bir şekilde yaratıldığı sürece izleyici bu sanal gerçekliği hakikat kabul edeceği için olumsuz etkilenme olasılığı azalmaktadır. Bunun nedeni Baudrillard'ın simülasyon kuramında bahsettiği gibi gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırın silikleşmesi olarak gösterilebilir. VR kısa filmde yaratılan sanal gerçeklik, gözlük ile deneyimleyen kişi için hakikate dönüşmektedir. Ancak bu VR kısa filmin izlendiği bağlam herhangi bir bilgisayar, telefon veya televizyon ekranı olduğunda gerçekliğin farkındalığında bu sanal gerçeklik izleniyor olacağı için korku hissiyatı, atmosferi olumsuz yönde etkilenmektedir. Kısacası VR filmlerindeki mekanların bilgisayar ortamında yaratılmış olması, başarılı olduğu ve gerçek dünyadan soyutlanarak izlendiği sürece gerçeklik hissiyatı, korku seviyesi ve mizansen yönünden bir sorun teşkil etmemektedir. Ek olarak mekân gerçek olmayınca filmin yönetmeninin prodüksiyon yönünden yükü azalmaktadır. Buna rağmen filme ve hikâyeye dair vizyonunu görsel açıdan yansıtabilmesi için VR filmin dijital tasarımını yapan ekibi iyi bir şekilde yönlendirebilmesi gerekmektedir.

6.2. Çekim Ölçekleri ve Çerçeveleme

VR kısa filmde bir diğer mizansen unsuru ise izleyiciye/katılımcıya 360 derece bütün mekânı görebilme imkânı sunuluyor olmasıdır. 2 boyutlu bir filmde yönetmen ile görüntü yönetmeninin belirlediği çekim açıları, çekim ölçekleri ve çerçeveleme ile sunulan görüntü izleyiciye sunulmaktadır. Bu da yönetmenin vizyonunu yansıtan, hikâyenin aktarımını etkileyen bir mizansen unsurudur. Ancak VR filmlerde öncelikli amaç izleyiciyi bir katılımcı haline getirerek tamamen başka bir gerçekliğe, bir simülasyonun içine yerleştirmek olduğu için filmler 360 derece izlenebilecek şekilde yaratılmaktadır/çekilmektedir. Yönetmenin çerçeveleme ve çekim tercihlerinin ortadan kalkıyor olması sinema sektöründe bir kesim tarafından olumsuz karşılanmaktadır. Bu VR kısa filmde de ilk sahnedeki oturma odasını 360 derece gözlemlene imkânı sunulmaktadır. Çekim tercihleri ortadan kalktığı için de oturma odasının tasarımının ve aydınlatmasının başarılı bir şekilde yapılmış olması daha çok önem kazanmaktadır.



(Görsel 5. "The Conjuring 2" filminde oturma odasında geçen bir sahnede çerçeveleme)

Uzun metraj filmde mekâna dair her şey gerçek nesnelere dayanmaktadır. Ev bir setin içinde yer alsa da gerçekten inşa edilip dekore edilmiş bir ortamdır. Görsel 5'te görüldüğü gibi VR kısa filmdeki oturma odasının birebir aynısı uzun metrajda bulunmaktadır. Ancak yönetmenin ve görüntü yönetmeninin tercihleriyle oluşturulmuş bir çerçeveleme ile izleyiciye sunulmaktadır. Sunulan çerçevede geniş plan kamera çekimi, mekânı aydınlatma tercihleri ve çekim sonrası kurguda renklendirme (color grading) işlemi yer almaktadır. Kısacası bir çerçevelemede filmin atmosferini doğru yansıtabilmek için pek çok mizansen unsuru uygulanmaktadır. VR kısa filmde ise bu mizansen unsurları, her ne kadar bilgisayardaki programda da aşamalar olsa da tamamen dijital ortamda yaratılmaktadır.

VR kısa filmin yayınladığı YouTube platformundaki yorumlar baz alındığında, VR kısa filmin pek çok kişi için oldukça korkutucu ve başarılı olduğu gözlemlenmektedir. Ancak buna rağmen filmin bazı yönlerine dair olumsuz yorumlar da yapılmıştır. Yaratılan simülasyon evrenine geçiş yapanların bir kısmı 360 derece görüş imkânı nedeniyle korkunç anları kaçırdıklarından bahsetmektedirler (Youtube, 2016). Bill Wilkins ve Rahibe karakterlerinin korkutma amacıyla aniden belirdiği anlarda odanın başka yönüne bakan izleyiciler/katılımcılar bu karakterleri görememiş olup yalnızca korkuyu destekleyen ses efektini duymuşlardır. Bu da VR teknolojisinin 360 derece sanal bir dünyayı keşfetme imkanının olumsuz bir yanını göstermektedir. İki boyutlu bir filmde yönetmen filmde odaklanılması gereken önemli yerleri çekim tercihleri ile çerçeveleyip seyirciye sunmaktadır. Böylece izleyicinin herhangi bir sahne kaçırma ihtimali ortadan kalkmaktadır.

6.3. Kostüm ve Makyaj



(Görsel 6. "The Conjuring 2 VR Experience" filminde oturma odası sahnesinde korku yaratma amacıyla aniden karşımıza çıkan Bill Wilkins karakteri)

Kostüm ve makyaj korku filmleri için önemli mizansen unsurlarındandır. İzleyicinin korkması için başarılı ve gerçekçi bir plastik makyaj yapılması gerekmektedir. VR kısa filmde de korku öğesi olarak uzun metrajın hikayesinde yer alan Bill Wilkins ve Rahibe karakterleri karşımıza çıkmaktadır. Görsel 6'da görüldüğü üzere VR versiyonunda ortam tamamen bilgisayar ortamında yaratılmış olmasına rağmen karakterlerin gerçek insanlar olduğu anlaşılmaktadır. Açılış sahnesinde bizleri karşılayan yönetmen James Wan gibi korku karakterleri de ayrıca çekilip sanal ortama yerleştirilmiştir. Uzun metrajdaki kostüm ve makyajları ile birebir aynı karşımıza çıkan karakterler bu sayede sanal gerçeklikte de uzun metrajdaki korku duygusunu yaratabilmektedir. Ancak tabii ki bu değerlendirme yalnızca mizansenin kostüm ve makyaj unsurları için geçerlidir. Aynı olmayan diğer unsurlar korku duygusunu farklı bir biçimde etkileyebilmektedir.



(Görsel 7. "The Conjuring 2" filminde Bill Wilkins karakteri)

6.4. Kurgu

Mizansen unsurlarından bir diğeri olan kurgu, sahnelerin anlamlı bir bütün oluşturarak filmin son formuna kavuşmasını sağlamaktadır. İki boyutlu bir film için sahne geçişlerinin hem çekim öncesinde hem de kurgu esnasında doğru planlanmış olması çok önemlidir. Bu geçişler göze batmayacak şekilde, filmin anlatısına uygun yani doğal olduğu sürece filmin akıcılığı da olumsuz etkilenmemektedir. Uzun metraj versiyondaki sahne geçişleri de bu şekilde gerçekleştirilmiştir. Bir kısmı çekim öncesi planlanıp çekimde planlara göre kamera hareketleri ve çerçevelemeler uygulanmıştır. Kalan kısmı da kurgu esnasında yönetmen ve kurgu operatörünün kararları ile sahne düzenlemesinde gerçekleştirilmiştir. Ancak VR kısa filmde kurgu olayı bu şekilde gerçekleşmemiştir. Filmin oyuncular haricinde tamamı bilgisayar ortamında yaratıldığı ve 360 derece görüş sağladığı için kesmeler bulunmamaktadır. Bu durumda geçişler için ya mekanlar arasında karanlığa düşmesi gerekmektedir ya da görüş açısının hareket ederek değişmesi gerekmektedir. Filmde ikinci yöntem uygulanmaktadır. Oturma odasından görsel 8'deki yatak odasına geçiş için birinci şahıs görüşü (POV) sağlayan sanal kamera oturma odasındaki olaylar bitince yukarı yükselerek yatak odasına çıkış yapmaktadır. Yatak odasından koridora geçiş ise benzer şekilde yatak odasındaki olaylar bitince kameranın görsel 9'daki odadaki kapıdan koridora çıkmasıyla gerçekleştirilmiştir. Bu yumuşak geçişler de bahsettiğimiz doğallığı sağlayarak izleyicinin gözüne batmamaktadır. Birbirinden farklı yollarla olsa da iki filmde de sahne geçişleri sorunsuz bir şekilde halledilmiştir.



(Görsel 8. "The Conjuring 2 VR Experience" yatak odası)



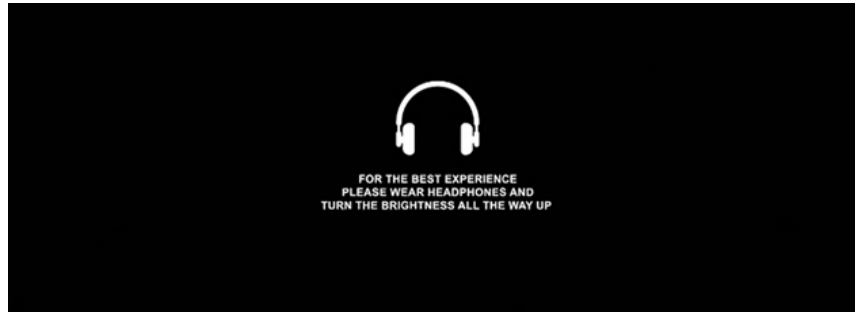
(Görsel 9. "The Conjuring 2 VR Experience" yatak odası kapısından koridora geçiş)

Mizansende unsur olarak bahsedilen kurgu, yalnızca çekim sonrası bilgisayarda yapılan sahne düzenlenmesini değil aynı zamanda prodüksiyon esnasında olayların akışını da kapsamaktadır. Bu da doğrudan anlatının yani hikâyenin akışıyla bağlantılıdır. Korku sinemasında da bu anlatı kurgusunun doğru sağlanması önem arz etmektedir. Gerilime tanınan süre, korku öğelerinin sahneye yerleştirilme şekilleri veya gelecekleri anlar korku duygusunu direkt olarak etkilemektedir. Dolaylı olarak bunların hepsi de filmin süresine bağlıdır. The Conjuring 2 yani uzun metraj olan film 2 saat 14 dakikalık ortalamanın üstünde bir süreye sahiptir. Bu süre boyunca hem bir ana hikâye hem de bu ana hikayeye bağlantılı yan hikayeleri işleyebilmektedir. Filmde gerilimi genellikle yavaş yavaş kurarak bu ağırlık ve ürkütücü atmosfer ile gerilimi sağlar. İzleyiciyi korkutmak için acele etmemektedir. Ancak The Conjuring 2 VR Experience kısa filmi 3 dakikalık oldukça kısıtlı bir süreye sahip olduğu için gerilimi ve korkuyu farklı biçimlerde oluşturmaya

çalışmaktadır. Kısa filmde yer alan her mekâna yaklaşık birer dakika süre ayrılmaktadır. Kısa süre nedeniyle uzun metrajdaki gibi bir olay, hikâye anlatımı yoktur. İzleyicinin durum ve atmosfer deneyimlemesi amaçlanmıştır. Bu sebeple de mekanlardaki ani eşya hareketleri, ürkütücü ses efektleri ve jumpscare tekniği ile aniden ortaya çıkarılan korku karakterleri ile gerilim ve korku sağlanmaktadır. Simülasyonun sunduğu gerçeklikten olabildiğince faydalanıp kısa süre için de olsa izleyiciye başka bir gerçekliği yaşatmak istenmektedir.

6.5. Ses ve Müzik

Ses efektleri, korku sineması için makyaj kadar önemli bir unsurdur. Kapı gıcırdaması, nefes alışverişler, çığlıklar, yaratık sesleri vb. ses efektleri ile gerilim ve korku duygusu desteklenmektedir. En sessiz anlarda yavaştan yükselen bir ses gerilimin ve korkunun dozunu arttırabilmektedir. Bu nedenle de post prodüksiyonda ses tasarımı özen gösterilmesi gereken bir süreçtir. Müzik kullanımı da atmosfere uyum sağladığı, uygun sahnelere yerleştirildiği ve dozunda olduğu sürece filme çok büyük katkı sağlamaktadır. Filmin kimliği haline gelip korku ve gerilim sahneleri ile özdeşleşebilir. The Conjuring 2 ürkütücü orijinal müzikleri ve başarılı ses tasarımı ile öne çıkan bir film olmuştur. Çoğunluğu evde geçen filmde döşeme ve kapı gıcırtiları, nefes sesleri ve kötü bir varlık tarafından ele geçirilmiş bozulmuş insan sesleri bolca kullanılmaktadır. Bu sesler esnasında yavaş yavaş artan bir gerilim, sahneye hâkim olan bir sessizlik ve izleyiciyi tedirgin eden bir akış bulunmaktadır. Genellikle de hemen sonrasında ürkütücü müzik ile korku duygusu yüksek aksiyonlu sahneler devreye girmektedir. VR versiyonunda da ses efektleri öne çıkan mizansen unsurlarındandır. Bolca eşya sesi ve korkunç karakter sesleri duyulmaktadır. Hatta yönetmen James Wan ekrana gelmeden önce görsel 10'daki: "En iyi deneyim için lütfen kulaklıklarınızı takın ve ekran parlaklığını en sona getirin." uyarısı çıkmaktadır. Bu da sanal gerçeklik deneyiminin en iyi şekilde yaşanabilmesi içindir. Ancak müzik kullanımı film boyunca yoktur. Yalnızca filmin adı yazarken The Conjuring 2 tematik müziği duyulmaktadır. Sonrasında herhangi bir müzik kullanılmamıştır. Bunun nedeni de izleyicilere, 3 dakika gibi kısa bir sürede atmosferik bir deneyim yaşatmak istenilmesinden kaynaklanmaktadır.



(Görsel 10. "The Conjuring 2 VR Experience" uyarı)

Sonuç

VR teknolojisi günümüzde birçok alanda kullanılmakta ve gelişmeye devam etmektedir. Kullanılmaya başlandığı alanlardan birisi de sinema sektörüdür. VR teknolojisinin sunduğu sanal gerçeklik imkânı ile insanlar bambaşka dünyaları, simülasyonları deneme şansı elde etmektedirler. Sinema da temelinde, anlattığı hikayeler ile izleyicileri başka dünyalara, başka hayatlara taşımak istemektedir. Bu nedenle VR teknolojisinin aktarım bağlamı olarak sinemada kullanılmaya başlanması mantıklı bir gelişmedir. VR teknolojisinin sunduğu sanal gerçeklik deneyimi sayesinde izleyiciler filmdeki atmosferi, ortamı ve olayları gerçekçi bir biçimde deneyimleme imkânı elde etmektedir. Bu deneyim de VR gözlük, kulaklık ve 360 derece çekile/yaratılan filmler aracılığıyla sağlanmaktadır. Gerçekçilik sinemada her türde olduğu kadar korku türünde de büyük bir önem taşımaktadır. Bir korku filmi anlatı unsurları ile birlikte ne kadar gerçekçi olabilirse izleyici o kadar çok korkabilmektedir. VR teknolojisi bu açıdan korku sineması için önemli bir konuma yerleşmektedir.

VR teknolojisinin kendisi gelişim aşamasında olduğu için bu alanda üretilen film örnekleri de henüz sınırlı sayıdadır. Ancak iki boyutlu bir sinema filmiyle 360 derece bir VR filmi karşılaştırılabilecek nitelikte örnekler bulunabilmektedir. VR filmlerin mizansenini oluşturan unsurlar iki boyutlu bir filme göre farklılık göstermektedir. Bu nedenle farklılıkların ve sanal gerçekliğin yani simülasyonun film anlatı yapısına olan etkisinin incelenmesi, VR teknolojisinin sinemadaki ve özellikle korku sinemasındaki konumunun görülebilmesi için önemli arz etmektedir. Bu araştırmada da *The Conjuring 2* (2016) iki boyutlu uzun metraj korku-gerilim filmi ile bu filmin tanıtım kampanyası için yaratılan *The Conjuring 2 VR Experience* kısa VR filmi simülasyon kuramı çerçevesinde mizansen eleştirisi yöntemi ile incelenip karşılaştırılmıştır. Her iki filmin de kamera kullanımı, çerçeveleme, kurgu, ses, dekor, mekân, makyaj gibi mizansen unsurları incelenip karşılaştırıldığında aradaki farklılıklar ve benzerlikler ortaya çıkmıştır.

VR filmler ve VR korku filmleri bilgisayar ortamında yaratılmış olsalar da olabildiğince başarılı bir tasarıma sahip oldukları ve VR gözlükle deneyimlendikleri sürece izleyicilere gerçekçi bir sanal gerçeklik yani simülasyon deneyimi sunabilmektedir. VR korku filmlerinde, iki boyutlu korku filmlerine nazaran kamera kullanım tercihleri yerine mekân tasarımı ve atmosfer yaratımının daha çok öne plana çıktığı görülmektedir. Böylece başka bir dünyayı deneyimlemekte olan izleyici gerçek dünyadan soyutlanabilmektedir. Bu da simülasyon kuramında bahsedilen gerçek ile kurmacanın sınırının simülasyon ile silikleşmesinin bir göstergesi haline gelmektedir. Bunu sağlayan 360 derece görüş imkânı olumsuz bir etkiyi de beraberinde getirmektedir. Özellikle korku filmlerinde çerçeveleme ve kamera hareketleri sayesinde yönetmen izleyiciyi istediği noktaya odaklayabilmektedir. Ancak VR filmlerin 360 derece görüş imkânı ile tercihi izleyiciye bırakması sebebiyle korku unsurları izleyicinin görüşünden kaçabilmektedir. Bu da çözülmesi gereken önemli bir unsur olarak yer almaktadır. Aynı zamanda kurgu konusunda da farklı tercihler yapılması gerekmektedir. İki boyutlu uzun metraj filmde sahne kesmeleri veya kamera hareketleri ile genellikle sahne geçişleri sağlanırken VR kısa filmde POV görüşün sahnedeki olaylar bitince odadan odaya yükselişi veya insan gibi kapılardan geçişi ile sahne geçişleri sağlanmaktadır. Fakat bu farklılık iki filmde de kurguyu, akıcılığı ve korku-gerilim duygusunu olumsuz etkilememektedir. Hikâye anlatımı ve yapısına bakıldığında uzun metraj korku filmi başı ve sonu olan bir olay hikayesi anlatabiliyorken VR kısa korku filmi yalnızca bu olay hikayesinden oluşan unsurları kullanarak bir durum, atmosfer deneyimi sunabilmektedir. Bu farklılık da VR filmin 3 dakikalık kısa süresinden ve henüz gelişmekte olan bir teknoloji olmasından kaynaklanmaktadır. Ses tasarımı, müzik kullanımı, dekor ve makyaj açısından ise genel anlamda bir farklılık bulunmamakla birlikte korku-gerilim duygusunu yaratmak için her iki filmde de benzer şekilde bir ilerleme gözlemlenmektedir.

VR korku filmleri, izleyiciyi gerçek dünyadan tamamen koparıp bir sanal gerçeklik/simülasyon içine alarak korku-gerilim duygusunu vermek konusunda şimdiden önemli bir noktaya gelmiş olup ilerleme kaydetmektedir. Ancak geliştirilmesi ve değiştirilmesi gereken mizansen, anlatı unsurları bulunmaktadır. VR korku filmlerinin gelişimi için de korku türünün dinamikleri ile iki boyutlu korku filmlerinin mizansen unsurlarının çözümlenip incelenmesi gerekmektedir.

Kaynakça

- Abisel, N. (1995). Popüler sinema ve türler. Alan.
- Adanır, O. (2004). Baudrillard'ın simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler (2. Baskı). Dokuz Eylül.
- Adanır, O. (2008). Baudrillard'ın simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler. Hayalet.
- Ağaoğlu Ercan, E. (2019). Sanal gerçeklik, hakikat kavramının dönüşümü ve popüler kültürdeki yansımaları. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, (34), 115-143.
- Andrew, J. D. (2010). Büyük sinema kuramları. Doruk Yayınları.
- Aydın Çağlıyan, E. (2020). Korku sinemasının cazibesi üzerine felsefi ve psikolojik bir inceleme. *SineFilozofi Dergisi*, 5 (9), 540-550.
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve simülasyon (6. Baskı). (Çev. Oğuz Adanır). Doğu Batı.
- Bordwell, D. Thompson, K. Smith, J. (2020). Film art: an introduction (12th edition). McGraw-Hill.
- Cherry, B. (2014). Korku. (Çev. Mine Zorlukol). Kolektif.
- Daniel, A. (2020). Affective intensities and evolving horror forms: from found footage to virtual reality. Edinburgh University Press.
- Dönmez, S. C. ve Erkılıç, H. (2019). 360 derece sanal gerçeklik uygulamalarını sinema kuramı üzerinden okumak mümkün mü?. *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü e-dergi*, 2 (1), 40-56.
- Erkılıç, H. ve Dönmez, S.C. (2020). Sanal gerçeklik anlatısının izini sürmek: Trinity vr ve selyatağı vr örnekleri. *SineFilozofi Dergisi*, özel sayı, 318-344.
- Erkılıç, H. (2017). Dijital sinema teorisi üzerine: Akışkan sinema ve akışkan sinema teorisi. *SineFilozofi Dergisi*, 2 (4), 56-72.
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scene: film style and interpretation*. Wallflower.
- Hanich, J. (2010). Cinematic emotion in horror films and thrillers: the aesthetic paradox of pleasurable fear. Routledge Taylor & Francis Group.
- Kabadayı, L. (2018). Film eleştirisi: Kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümler (3. Baskı). Ayrıntı.
- Kaplan-Rakowski, R., & Meseberg, K. (2019). Immersive media and their future. In R.M. Branch et al. (Eds.), *Educational Media and Technology Yearbook* 42, 143-153. Springer.
- Kawin B. F. (2012). *Horror and the horror film*. Anthem Press.
- Kule, S. ve Kaplanoğlu, L. (2021). Korku filmi özelinde vr sineması çözümlemesi: The Conjuring 2: VR Experience ve The Forest – 360 Experience. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademisi Dergisi* 3(6), 1159-1189.
- Mascelli, J. V. (2007). Sinemanın 5 temel ögesi: Sinema filmi çekim teknikleri (2. Baskı). (Çev. Hakan Gür). İmge.
- Monaco, J. (2001). Bir film nasıl okunur? (Çev. Etran Yılmaz). Oğlak Yayıncılık.
- Paçacı, A.K. (2019). Film eleştirisinde yöntem ve mizansen eleştirisi. Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Odell, C. ve Le Blanc, M. (2011). Korku sineması. (Çev. Ali Toprak). Kalkedon.
- Özdemir, B.G. (2019). Film anlatılarındaki simülasyon mekanlarının Mieke Bal'ın açıkladığı mekân ögesi çerçevesinde Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı ile tartışması. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 4 (1), 55-67.
- Wan, J. (Yönetmen). (2016). *The Conjuring 2* [Film]. ABD: Warner.
- Wan, J. (Yönetmen). (2016). *The Conjuring 2 VR Experience* [Film]. ABD: Warner.
- Williams, E.R. Love, C. Love, M. (2021). *Virtual reality cinema: narrative tips and techniques*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Web Kaynakları
- Catholic Priest Blesses 'The Conjuring 2' Movie Set. (2015, 22 Eylül). Erişim adresi: <https://cinemovie.tv/In-Production/catholic-priest-blesses-the-conjuring-2-movie-set-2>
- Experience "The Conjuring 2" virtual reality: Immerse yourself in enfield. (2016, 23 Mayıs). Erişim adresi: <https://www.warnerbros.com/news/articles/2016/05/23/experience-conjuring-2-virtual-reality>
- James Wan. İmdb içinde. Erişim adresi: https://www.imdb.com/name/nm1490123/?ref_=nv_sr_srsrg_0#assistant_director
- The Conjuring 2. Warner Bros içinde. Erişim adresi: <https://www.warnerbros.com/movies/conjuring-2#about>
- Vanity Fair. (2019). This was the decade horror got "elevated". Erişim adresi: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/12/rise-of-elevated-horror-decade-2010s>
- Veer VR Blog. (2019). Paper Triangles: The first ever vr experience we created was "The Conjuring 2". Erişim adresi: <https://veer.tv/blog/paper-triangles-the-first-ever-vr-experience-we-created-was-the-conjuring-2/>
- Youtube. (2016, 20 Mayıs). The Conjuring 2- experience enfield vr 360 [Video dosyası]. Erişim adresi: