

VIRTUAL REALITY: A INNOVATIVE TRANSFORMATION IN CINEMA SANAL GERÇEKLIK KAVRAMI: SİNEMADA YARATTIĞI YENİLİKÇİ DÖNÜŞÜMLER

Ayşem Cantekin*

DOI: doi.org/10.5281/zenodo.10439094

MAKALE BİLGİLERİ Araştırma Makalesi

Makale:

Gönderim Tarihi: 30.06.2023

Ön Değerlendirme: 06.7.2023

Kabul Tarihi: 31.9.2023

Sayfa: 4-15

Anahtar Kelimeler:

Bilimkurgu, Dijital Sinema,
Sanal Gerçeklik, Sinema

Key Words:

Science Fiction, Digital
Cinema, Virtual Reality,
Cinema

ÖZET

Sanal gerçeklik edebiyat ve sinemanın bilimkurgu türünde hayali teknolojiler olarak başladığı yolculuğuna, teknoloji ve bilimdeki ilerlemeler sonucunda somut olarak devam eder. Sanal gerçekliğin göstermiş olduğu bu gelişim birçok sektörde çeşitli amaçlarda kullanılmasına neden olur. Bilimkurgu türünden beslenen sanal gerçeklik, dijitalleşen sinemada konu olmanın ötesine geçerek, sinema anlatısına yeni bir biçim kazandırır. Geleneksel sinemanın kurduğu, sinemaya has gerçeklik algısı yeniden tanımlanır. Sinema izleyicisini perdenin karşısındaki konumundan, hikâyenin içine birinci gözden tanık olmaya çeken sanal gerçeklik, izleyiciyi anlatıda aktif hale getirir. Fiziksel kısıtlamalara rağmen sanal gerçeklik sinema izleyicisini anlatının bir parçası haline getirerek yeni “özel bakış açısı” kazandırır. Dördüncü duvarı yıkarak hikâye ve karakterle özdeşlik kurulmasını sağlayarak dinamik bir hikâye anlatımı geliştirir. Sonuç olarak da dijital sinemaya yeni bir boyut kazandırır.

ABSTRACT

The journey of virtual reality begins in the science fiction genre in literature and cinema and has concretely continued due to advancements in technology and science. This development of VR has led to its use for various purposes in many sectors. VR, fueled by the science fiction genre, has gone beyond the cinema, and has given a new form to the cinematic narrative. Reality of cinema has been redefined. VR change the viewing habits of cinema audience from their positions in front of the screen and making them first person witnesses to the story. The audience became more actively engaged in the narrative. Despite the physical limitations, VR has turned the cinema audience into a part of narrative, granting a new “point of view” by breaking the fourth wall and developed a dynamic storytelling by ensuring a different identification with the story and character. As a result, VR adds a new dimension and expression to the digital cinema.

* İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Medya ve İletişim Çalışmaları, Ayşem Cantekin ORCID ID: 0009-0009-7315-4581 aysemcantekin98@hotmail.com

GİRİŞ

Bilimkurgu, gelecekte gerçekleşebilecek teknolojik ve bilimsel gelişmeler üzerine kurulu edebiyat ve sinema türüdür. Sanal gerçeklik ise bilim kurgunun kurduğu hayali teknolojilerden biriyken, teknolojideki ilerlemeler doğrultusunda hayal olmaktan çıkmış ve gerçekleşmiştir. Günümüzün hızla gelişen ve gündelik hayatta da aynı hızla yerini alan sanal gerçeklik, bireysel gerçeklik algısının ötesinde, bireylerin sanal ortamlarda var olmalarını sağlar. Birçok alanda etkisini göstermekte olan sanal gerçeklik, sinema sektöründe de etkisini konu olmanın ötesine taşımış ve bilgisayarda üretilen görüntüler aracılığı ile (CGI) çeşitli karakterler, mekanlar kurarak ve sanal gerçeklik donanımlarına uyarlanmış filmler ile izleyiciye birinci kişi gözünden hikâyeye dahil ederek, sinematik anlatımları gerçekliğe yaklaştırır. Bilim kurgu filmlerindeki sanal gerçeklik, insanın teknolojiler aracılığıyla alternatif evrenlere geçişi olarak temsil edilir. 1982 yapımı “*Tron*” filmi gerçek karakterlerin bilgisayar dünyasına aktarılarak orada tutsak kalmasını konu alan bilim kurgu film örneklerinden biridir.

The Matrix (1999) ise içinde yaşadığımız dünyanın bir sanal gerçeklik olduğu, simülasyondan çıkmaya ve gerçekliğe dönmeyi konu alır. Dolayısıyla sanal gerçeklik ve sinemanın ilişkisi birbirini uzun yıllardır besler. Bu çalışmanın amacı, öncelikle sanal gerçeklik ve sinema arasındaki ilişkiyi, gerçek, sanal ve sanal gerçeklik kavramları, sanal gerçekliğin tarihsel gelişimi, günümüz toplumunda sanal gerçekliğin konumunu belirlemek ve bilim kurgu türünün konularından biri olan sanal gerçekliğin, konu olmanın ötesine geçerek sinemasal anlatı ve üretimi etkisi altına nasıl aldığı, neden olduğu değişimleri izleyici üzerinden değerlendirmektir.

Gerçek, Sanal ve Sanal Gerçeklik

Sanal gerçekliği tanımlamadan önce gerçek ve sanal kavramlarının tanımlanması gereklidir. Sanal TDK’da “gerçekte yeri olmayan, zihinde tasarlanan, farazi, tahmini” biçiminde tanımlanır. Gerçek ise, “bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığını inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan olarak tanımlanırken, gerçeklik, gerçek olan, var olan şeylerim tümü” olarak tanımlanır. Sherman ve Craig’e göre sanal gerçeklik; “bilgisayar tarafından yaratılan dijital evrene katılan kişilerin, gerçekten orda olma deneyimi yaşatmaya çalışan teknolojilerdir. Bu deneyim katılımcıların duyu organlarından birine uyarı vererek, dijital evrendeki varlığını simüle etmeyi amaçlayan etkileşim teknolojisidir.” (Sherman ve Craig, 2003:13) Bu doğrultuda sanal gerçeklik gerçekte var olan ortam ve nesnelerin kameralar ile kaydedilen veya bilgisayarda üretilen görüntüler aracılığıyla, yüksek çözünürlüklü ve 3 boyutlu aktarımı ile oluşturulmuş gerçekçi sanırlardır. Sanal gerçeklik, beş duyuusal kanalı

çeşitli araçlar ile (VR gözlük, eldiven vb.) uyararak, üretilen simülasyonlarla gerçekçi bir deneyim sağlar.

Sanal Gerçeklik Donanımı

Sanal gerçeklik donanımları, gerçekçi simülasyonları hazırlamak ve kullanıcılara daha gerçekçi bir sanal gerçeklik deneyimi için fiziksel etkileşim sağlanmak amacıyla ihtiyaç duyulan araçlardır. Başlarda sadece görme ve duyma duyularına hitap ederken zamanlar dokunma, koku gibi duyular ile etkileşim arttırılır. Katılımcıyı 360 derece çevreleyebilen sanal gerçeklik ortamları hazırlanır. Sanal gerçeklik donanımı, “hem kullanıcının yaptığı hareketleri sistemin algılaması hem de sistemden gelen uyarıları kullanıcının algılamasını sağlayan algılayıcı ve uyarıcılar olarak tanımlanır.” (Ferhat, 2016, s.730) İlk sanal gerçeklik aracı olan “*Sensorama*” gibi ağır ve büyük araçlar yerini daha küçük ve hafif sanal gerçeklik araçlarına bırakmaya başlar. Sanal gerçeklik gözlükleri (VR Gözlüğü), eldivenler, kasklar, Joystick, hareket platformları, ses düzenekleri, giysiler (sensörlü yelekler, tulumlar vb.) Gibi donanımlar ile görsel deneyimlere hareket, his ve koku gibi duyular da kazandırılır. Sanal gerçeklik simülasyonlarını kullanmak için ihtiyaç donanımın dışında simülasyonların oluşturulması içinde donanımlara ihtiyaç duyulur. Sanal gerçeklik donanımlarını hazırlamak için “gereken görüntü, ses ve koku gibi kaynak uyarıcılar, gerçek dünyadan alınabileceği gibi yapay olarak bilgisayar ortamlarında da oluşturulabilir.” (Ferhat, 2016, s.737) Bu görüntülerin gerçek dünyadan alınabilmesi için özel kameralar kullanılır. Özellikle 360 derecelik görüntü kayıtları için en az iki kameranın bir gövde de yer aldığı *VR camera*, küresel görüntü elde edebilen *Bublcam* ve *Ballcam* gibi küre kameralar kullanılır. Sesler ise çevresel ses sistemleri aracılığıyla 360 derecelik 4-5 mikrofonun birleştirilmesiyle tasarlanır. 360 derece video “360 derecelik bir açıya sahip görüntü elde etmek için iki veya daha fazla kamera tarafından eş zamanlı olarak video kaydetmesi sonucunda elde edilen görüntü kullanıcılar tarafından HMD aracılığı ile izlendiğinde kullanıcının istediği noktaya bakmasına olanak verdiği bir video teknolojisidir.”(Virtually There, 2016: 8)

Sanal Gerçekliğin Tarihsel Gelişimi

Sanal Gerçeklik kavramı önce edebiyatta ortaya çıkar. İlk örneği; 1950 Amerika’ında Ray Bradbury’nin “The World the Children Made” veya “The Veldt” olarak bilinen hikayesi ile sanal gerçeklik kavramı yaratılır. 1984’te yayımlanan bilim kurgu romanı “Neuromancer” ile William Gibson, insanların bağlanabileceği bir süper bilgisayar ağı sistemini anlatır.200 yılı aşkın süredir bilim ve teknolojik gelişmelerin sonucunda karşılaşılabilecek yakın gelecek ve gelecek hakkında üretilen bilim kurgu romanlarında, 1950 sonrasında sanal gerçeklik, süper

bilgisayaralar, simülasyon evrenleri yaratılır. Medyada farklı şekillerde işlenmeye devam eden sanal gerçeklik kavramı, sanal gerçeklik teknolojilerinin anlatılar içerisinde çıkararak gerçekte var olmasının ilk adımlarını atmıştır. Radyo oyunlarına kullanılan ses efektleri, sunum şekilleri, sinemada kullanılan görsel efektlerle yaratılan sanrılar, sanal dünyalar yaratılmasına ve bu doğrultuda sanal gerçeklik uygulamalarında gelişmesine neden olur.

Sanal gerçeklik uygulamaları 2. Dünya Savaşı sonuna doğru başlar. “1962 yılında Morton Heilig “*Sensorama*” adını verdiği ilk sanal gerçeklik simülatörünü icat eder.” Sensorama, stereoskopik görüntü, stereo ses sistemi, koku, rüzgâr ve titreşim gibi beş duyu organını hareket geçirerek, izleyicilerin daha gerçekçi ve interaktif bir deneyim yaşatması için tasarlanır. “1966 yılında Ivan Sutherland, kullanıcının başına takabileceği iki ekrandan oluşan elektra optik bir sistem geliştirir.” (Ferhat, 2016; s.727) Bu çalışmalar günümüz modern sanal gerçeklik gözlükleri ve uygulamalarının temelini atar. (Head Mounted Display=HMD) İlk üretim amacı ucuza ve güvenli pratik yapabilmeleri için savunma sanayinde askerlere, pilotlara veya astronotların eğitimi için geliştirilmiştir. Askeri araçların, uçakların veya uzay araçlarının simüle edilmeye çalışılır.1916 yılında Albert Pratt’ın ilk giyilen periskobun patentini alması ve Edward Link’in askeri amaçlar için ürettiği uçuş simülatörü ile gelişimini sürdürür. (Sherman ve Craig, 2003: 24- 36). NASA 1980’lerde sanal gerçeklik çalışmalarını uzay araçlarında tamir, bakım, montaj gibi alanlarda uzaktan müdahale etme amacıyla destekler. Sanal gerçeklik donanımları günümüzde çeşitli amaçlar için kullanılır hale gelir. Eğitim-öğretim, sağlık, mühendislik, eğlence amaçlı da kullanılan çeşitli sanal gerçeklik araçları üretilir.

Günümüzde Sanal Gerçeklik

Sanal gerçeklik teknolojisi farklı sektörlerde yerini alırken mobil ve profesyonel olmak üzere iki ayrı kategoride varlığını sürdürmeye başlar. Özellikle eğlence ve bilişimsektörü içinde yer alan mobil sanal gerçeklik gözlükleri herkes tarafından kolaylıkla ulaşılabilir araçlardır. Google Cardboard, Google Daydream, Gear VR, Oculus Rift S, Sony PlayStation VR gözlükleri sanal gerçeklik deneyimlerini tüm kullanıcılara sunar. Genellikle HMD olarak kullanılan sistemler, gözlüklerde, Joystcik vb. araçlarda yer alan sensörler aracılığıyla baş ve vücut hareketleri doğrultusunda, kullanıcıların hareketlerine göre 360 derecelik bir görüntü sağlar. 360 derecelik görüntü sağlayabilme teknolojisi ve daha gerçekçi CGI (bilgisayarda üretilmiş görüntü) üretimi, oyun ve sinema sektöründe çığır açarak ve kullanıcıların bizzat oyun ya da filmler içerisindeymiş hissiyatını kurarak, etkileşime girmelerini sağlar.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Birçok sektörde çeşitli amaçlar için kullanılan sanal gerçeklik sinema sektöründe de kendine yer edinmeye başlamıştır. Bu araştırmanın amacı, sanal gerçeklik deneyiminin sinemanın biçimsel ve biçimsel anlatısı üzerinde yarattığı değişim ve dönüşümleri tespit edebilmektir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmaktadır. Araştırma konusu itibari ile sanal gerçekliğin sinemada kullanım şekillerini tanımlamak için içerik analizi tercih edilmiştir. “Günümüzde çok fazla sayıda bilimsel akademik çalışmalar gerçekleştirildiği düşünüldüğünde, tüm bunların tek tek incelenmesi yerine resmi tüm boyutlarıyla görmemizi sağlayacak metodolojilerin kullanımı daha doğru bir yaklaşım olmaktadır...Geçmiş ve güncel araştırmaların ötesinde, gelecekteki araştırmalar için ayrıntılı ve spesifik yönergeler sağlamak amaçlanmaktadır.” (Yıldız, A. 2022, s.382) Dolayısıyla sistematik literatür taraması yapılarak mevcut sanal gerçeklik ve sinemaya ilişkin çalışmalara incelenmiş ve bulgular üzerinden sanal gerçekliğin sinema üzerinde yaptığı dönüşümler yapılandırılmıştır.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırları

Sanal gerçeklik uygulamaları birçok alanda kullanılır ve çeşitli pratiklerde kolaylık sağlar. Örneğin F16 eğitimlerinde, müze ve okullarda eğitence (eğitim-eğlence) amaçlı kullanılır. Sektörler arasındaki bu hızlı yayılımın sonucu olarak sanal gerçeklik sinemasal anlatıyı da etkiler. Bu nedenle araştırmada sanal gerçeklik uygulamaları kullanılan sinema anlatılarını kapsamında sınırlandırılmıştır. Müzeler, eğitim, mühendislik, sağlık sektörü, gibi alanlarda kullanılan sanal gerçeklik uygulamalarının görsel içerikleri dahil edilememiştir.

Araştırma Evreni ve Örneklem

Araştırma evrenini sanal gerçeklik uygulamalarının kullanıldığı tüm filmler oluşturur. Araştırmada örneklem grubu oluştururken amaçsal örneklem kullanılmıştır. Amaçsal örnekleme de evreni temsil ettiği düşünülen birimden seçilerek alınan örneklemdir. “Bazı kümelerin tipik örnekler olduğu veya bazı birimlerin tipik özelliklere sahip olduğu düşünüldüğünde uygulanan yöntemdir” (Goode& Hatt, 1973, s293, akt. Ergin) Dolayısıyla çeşitli zaman dilimlerinde, farklı platformlarda (perdede ya da dijital yayın platformunda) yayınlanmış ancak sanal gerçeklik uygulamalarına uygun tasarlanmış filmler tercih edilmiştir. Örneklem olarak Kinoautomat, Black Mirror: Bandersnatch, The Great C, Vader Immortal, Gloomy Eyes, The Limit, Dunkırk, Jungle Book seçilerek, değerlendirmeye dahil edilmiştir.

Araştırmanın Soruları

Araştırma, evrenine dahil edilen filmler üzerinden sanal gerçeklik uygulamalarının sinema içerikleri içinde biçimsel ve biçemsel olarak klasik sinema biçim ve biçeminden farklı olarak nasıl bir değişime neden olduğu araştırılır. Bu bağlamda bu araştırma aşağıdaki sorulara cevap aramaktadır.

- Sanal gerçeklik uygulamaları sinema sektöründe nasıl kullanılır?
- Sanal gerçekliğin uygulamaları ile üretilen filmler izleyicinin izleme şeklini hangi yönde değiştirir?
- İnteraktif filmler ve sinemanın, sanal gerçeklik ile ilişkisi nedir?
- Sanal gerçeklik teknolojilerinin dahil edildiği sinema içerikleri biçimsel olarak nasıl değişimlere neden olur?

Araştırma Verilerinin Toplanması

Sistemik literatür taraması ve nitel araştırma tekniklerinden içerik analizi yapılmıştır. “Sosyal bilimler, insan davranışlarını sosyal bir çevrede anlamlandırıp yorumlamayı gerektiren bilim dallarından oluştuğuna göre, alan araştırmaları fen bilimlerinde olduğu gibi olguları etkileyebilecek tüm dış faktörlerden soyutlanmış, (laboratuar gibi) steril bir çalışma ortamında gerçekleştirilemez. Tam tersine, sosyal bilimlerde tüm olgular ve olaylar yumağından çıkarımlar yapılarak belirli sonuçlara varılmak istendiğinden, diğer bir ifade ile, bir olgu diğer tüm olgu ve olaylar yumağında bir anlam ve değer kazandığından, nitel çalışmalar bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır.”(Topkaya Zehir, 2005,s.113) Dolayısıyla bu çalışma konusu itibari ile daha önce yapılmış çalışmalar ve sanal gerçeklik teknolojileri ile izlenebilir/deneyimlenebilir hale gelen sinema filmleri üzerinden değişimleri ortaya koyar. Bu veriler konu ile ilgili hazırlanmış web siteleri, dergiler ve kitaplar aracılığı ile toplanmıştır.

Araştırma Verilerinin Analizi

Elde edilen veriler “Sinemada Sanal Gerçeklik” temasında toplanmıştır. Bu tema altında, sinemanın klasik biçim ve biçem yapısı, dijital yayın platformlarının sinema izleyicisinin izlemem alışkanlıklarında yaptığı değişiklikler, sanal gerçeklik uygulamalarının sinemada kullanımı ve sanal gerçeklik uygulamaları uygulanan sinema içeriklerinde meydana gelen biçimsel ve biçemsel dönüşümler anlatılmıştır. Öznel bakış açısındaki değişimin biçim ve biçemde neden olduğu değişimlere açıklama getirilerek, sanal gerçeklik uygulamalarının uygulandığı filmler üzerinden interaktif ve oyun arasında kalan anlatılar üzerinden analizi yapılmıştır.

Sinemada Sanal Gerçeklik

Sinema, karanlık bir salonda, beyaz perdeye projektör tarafından yansıtılan, görsel ve işitsel hikâye anlatısıdır. Dijital yayın platformlarında etkisi ile sinema izleme alışkanlıkları değişir. Mekân fark etmeden çeşitli araçlardan sinema filmlerinin izlenebilir olması sinema salonunda izleme alışkanlığının gün geçtikçe yok olmasına neden olur. Dolayısıyla sanal gerçeklik, sinemanın azalan seyirci sayısını arttırmak için kullandığı aktivitelerden biri olarak da kabul edilir. Ancak bu durum sanal gerçeklik unsurlarının sinemada bir etkisi olmadığı anlamına gelir. Bu doğrultuda sanal gerçeklik sinemaya çeşitli şekillerde etki eder. Özellikle yapısı gereği sanal gerçeklik teknolojileri, izleyicileri klasik sinema deneyiminin ötesine geçirerek, farklı bir ortamda ve anlatının daha içine, olayların merkezine yerleştirir.

Sinemada izleyicinin karakter veya hikâye ile özdeşleşmeyi sağlayan unsurlardan biri “point of view” yani öznel bakıştır. İlk planda kahraman bir noktaya bakmaktadır, ikinci planda ise kahramanın gözünden baktığı nokta ve gördükleri, son olarak da kahramanın kendisi ve gördükleri hissettiği duyguyu anlatmak için yüz ifadesi gösterilir. Sanal gerçeklik ile birlikte gelişen 360 derece videolar ise izleyicinin karakterin yerine geçerek veya olayın geçtiği mekânın içindeymiş hissiyatını sağlayarak birebir öznel bakışı sağlar.

Sinemada izleyicinin, gözünün yönlendiren ve hikâyeden kopmasını engelleyen bir diğer unsur ise perdedir. Perde mekânı sınırlandırarak, izleyicinin odak noktasını yönlendirmekte ve izleyici için bakış açısı perde sınırları içerisinde tutulur. Yönetmen, izleyicinin ne izleyeceğine, hangi sırayla izleyeceğine, imge dizilimlerine kadar karar verir. Özdeşleşme sağlanmış olsa da izleyici çerçevenin farkında olduğu için film izlediğinin her zaman bilincindedir. Sanal gerçeklik, perde sınırlandırmasının ortadan kalktığı ve bazı yapımlarda izleyiciye hareket etme ve çevreyi keşfetme özgürlüğünü de sunarak, mekansal kurguyu farklı bir noktaya taşır. “Görsel işitsel pratikler alanında yaygınlaşan ve bilgisayar kaynaklı interaktif deneyimler sunmayı hedefleyen sanal gerçeklik ise temelinde öznel bakışın kullanıcı tarafından yönlendirilmesi, yaşatılmasına dayanır.” Yani izleyici aynı zamanda kullanıcı/ yönetendir, aktif bir konumdadır. Bakacağı yeri kendi seçebileceği gibi, bazı durumlarda hikâye akışına müdahale edebilmekte ve akışı değiştirebilir. Dolayısıyla izleyicinin deneyimlerinin kişiselleşmesine, *immersive* bir deneyim yaşamalarına ve film ile etkileşime girebilme gibi fırsatlar yaratır. Geleneksel sinema izleyicinin sadece görsel ve işitsel duylara hitap ederken, sanal gerçeklik daha fazla duyuya hitap ederek, anlatının bir parçası haline getirir. Küresel görüş (360 derece) ile birlikte izleyicinin anlatının bir parçası haline gelişi Dönmez ve Erkılıç’a göre, izleyicinin olaylara müdahale etmesi ve izlediklerinde ahlak sorumluluk duymasına neden olur. Sanal gerçeklik ile

izleyicinin konumundaki bu değişiklik film içerisinde yaratılmak istenen anlamlarında izleyicinin bakış açısı doğrultusunda değişmesine neden olur. Örneğin, yermek, güçsüz göstermek için geleneksel sinemada üst açıdan çekilen bir karakter, küresel görüş imkânı olan bir izleyicinin üst açıdan bakmaması halinde anlamını yitirir. “Başkasının bakış açısına sahip olmak demek bir anlamda o kişi olmanın ne demek olduğunu deneyimlemek anlamına gelir. Dolayısıyla bu durum ahlaki bir sorumluluk doğurur. Sanal gerçeklik insanlara yeni bir kendi olma imkânı sunmaktadır yani, bir goril, bir dinazor ya da bir molekül olmak ne demektir bunu deneyimleme imkânı sunmaktadır (Nash, 2018: 123akt.)” Dinamik hikâyeye anlatımı olarak tanımlanan bu durum, geleneksel sinemanın lineer anlatımından farklı olarak, izleyicinin hikâyeye müdahalede bulunması, anlatının akışını değiştirmesi sonucu şekillenir. Sanal gerçeklik dinamik hikâyeye anlatıcılığı ile sinema izleyicisini interaktif ve kişisel bir deneyim yaşatır.

Geleneksel anlatı sinemasında oyunculara doğrudan kameraya bakmaz. Dikizleme eylemi ile sinema arasındaki ilişki, sinema perdesinde gerçekleşen olayları, karakterleri, dikkatlice inceleme ve gözlemleyen izleyiciden perdedeki karakterlerin haberi yoktur. Dolayısıyla izleyici film boyunca ‘gizlice/habersizce’ karakteri takip etmekte, niyetlerini anlamaya çalışır. Kamera izleyicinin gözü konumundadır. Eğer oyuncu kameraya direkt bakacak olursa, izleyicinin mahrumiyeti bozulur, fark edilmiş veya yakalanmış olma hissi doğrultusunda da izleyici filminden kopmakta, özdeşleşmeyi yitirir. Bu durum dördüncü duvarın yıkımı olarak tanımlanır. Sanal gerçeklik ise, bu durumu tamamen ortadan kaldırmaktadır, zaten hikâyenin içerisinde buluna izleyici, karakterler ile karşılaştığında ya da göz göze geldiğinde, bakış açısına sahip olduğu karakter ve hikâyeye ile daha çok özdeşleşmekte ve kendisini hikâyenin bir parçası olarak hisseder. Sanı daha inandırıcı hale getirilir.

Yıllarca sinema türleri içerisinde bilimkurgunun bir konusu olan sanal gerçeklik yıllar içerisinde gelişimi ve değişimi ile sinemanın konusu olmanın ötesine geçerek sinemanın anlatı tekniklerine, biçimine etki etmeye başlar. Sinemanın yapım aşamasında da etkisini gösteren sanal gerçeklik, hazırlanma aşamasında çeşitli yeni yazılımlara, sanal gerçeklik donanımlarına, 360 derece kamera kullanımına hâkim olmakta gerekir.

Sanal gerçeklik pratikleri doğrultusunda hazırlanmış filmler iki şekilde gelişim gösterir. İnteraktif öğelerinde katıldığı yapımlar, sinemanın oyun kültürü ile arasında kalmış yapılar olarak geleneksel sinemanın dil yapısına, anlatı biçimine, senaryosuna uygun değildir. İlk örneği 1967 yapımı “Kinoautomat”, izleyicinin koltuklarında yer alan kumandalardaki kırmızı ve yeşil düğmeler yardımıyla rehberin sorduğu sorulara cevaplandırarak film yönlendirir. Daha

sonra da benzer denemeler yapılmış ancak başarılı interaktif filmler veri akışı sağlayan sistemlerin gelişmesiyle hazırlanır. Netflix dijital yayın platformunda yayınlanan "Black Mirror: Bandersnatch" 10 farklı final ile interaktif filmlere öncülük eder. Her interaktif film sanal gerçekliği, artırılmış gerçekliği içermemektedir. Dolayısıyla 360 derece görüntülerin kullanıldığı, "The Great C" bir oyun olarak tasarlansada hikâye anlatımı nedeniyle filme daha yakındır. "Vader Immortal" (2019) üç bölümlük Darth Vader ile farklı karşılaşmaların gerçekleştiği sanal gerçeklik macera oyunu olarak tanımlanır. "Gloomy Eyes" (2019) HMD ile en çok izlenen filmlerden biridir. "The LIMIT" (2018), yönetmenliğini Robert Rodriguez'in yaptığı 20 dakikalık filmde, izleyiciyi yardımcı ajan olarak filme katılır. Bunlar dışında 2017 yapımı "Dunkirk" filmi tanıtım amaçlı VR kesitler hazırlar.

Tüm bu yapım çalışmalarına rağmen sanal gerçeklik geleneksel sinemada bilim kurgu içerisindeki yapımlarda konu olarak anlatılar içerisinde yer almaya devam eder. Steven Spielberg'ün 2018 yapımı "Ready Player One" sanal gerçeklik teknolojisinin geleceğine yönelik ipuçları verir.

Araştırma Bulguları

Araştırma kapsamında yapılan literatür taraması ve örneklem grubuna dahil edilen filmlerde elde edilen bulgular sırasıyla aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

- Dijital yayın platformları sinema izleme alışkanlıklarının sinema salonundan, evin konfor alanına taşır. Bu durum sinemanın izler kitlesi geri kazanmak için sanal gerçeklik uygulamalarını kullanma ihtiyacını doğurur.
- Sinemada kamera izleyicinin gözü haline gelir ve izleyicinin kahramanın gözünden baktım öznel bakış açısını sanal gerçeklik uygulamaları ile daha gerçekçi bir deneyim haline getirir.
- Sanal gerçeklik uygulamaları sinema izleyicisinin kahramanın gözünden tanıklık etmesinin önüne geçer ve izleyicinin bizzat kahramanlardan biri haline gelmesini sağlar.
- İzleyicinin bakış açısının genişlemesi olaylara birincil kişi olarak tanıklık edebilir hale gelişini gerçekliğin artırılması için interaktif bir uygulamaya ihtiyaç duyulur.
- İzleyici, sinemanın hikâye anlatısı içerisindeki dikizleyen pasif halden, olaylara müdahale edebilir aktif izleyiciye dönüşür.
- İzleyicinin bakış açısına kendi karar verebilir hale gelmesi, sinemanın biçimsel (çekim teknikleri ile sağlanan) anlatısının her izleyici için bireysel bir deneyim yaşamasına ve farklı anlamlar çıkarmasına neden olur.
- Sinema, sanal gerçeklik uygulamaları ile daha kişisel bir deneyim haline gelir.

- Filmin çekim. Aşamasında kullanılan film kameraları yerine 360 derece çekim yapabilen sanal gerçeklik uygulamaları için uygun kameralar kullanılır. Geleneksel sinema gösterimi, kapalı bir salonda perdeye yansıtılan ve ses sistemleri ile yaşanırken, sanal gerçeklik sinema salonun dışında daha kişisel sanal gerçeklik araçlarına (gözlük, kulaklık, eldivenler, joystick vb.) ihtiyaç artar.
- Sanal gerçeklik doğrultusunda filmler interaktif yapımlar ve oyun olmak üzere iki şekilde gelişim gösterir.
- Sanal gerçeklik sinema anlatısında etkisini arttırsa da anlatıyı tamamen ele oluşturamaz. Bilimkurgu sinemasının konusu olarak varlığını da sürdürmeye devam eder.

Sonuç ve Değerlendirme

Günümüzde sinema salonları gitme alışkanlığı, dijital yayın platformlarının her an her yerde her içeriğe ulaşılabilir olması izleyicinin izleme alışkanlıklarında değişimlere neden olur. Birçok alanda yerini almakta olan sanal gerçeklik teknolojileri, bilim kurgu sinemasında konu olarak işlenmenin ötesine geçmekte ve dijital sinemaya yeni bir boyut kazandırır. “İnsanların sinema salonlarına gitme sebeplerinden birisi olarak gösterilen kaçış teorisinden hareketle perdede izlediği karakterle özdeşleşen ve iki saatliğine gerçek dünyadan koparak kendi hayal ettiği ancak başaramadığı bazı şeyleri perdedeki karakterin başarması ile katarsise ulaşan seyirciler, sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde hep olmak istedikleri kişi ya da karakter olma, hep yapmak istedikleri ancak yapamadıkları şeyleri yapma imkanı bulabilmektedir” (Dönmez & Erkılıç, 2018) 360 derece interaktif anlatılar doğrultusunda sinematografik öğeler izleyicinin tüm duyu ve duygularına hitap edebilir hale gelir. Dolayısıyla sinemada artan sanal gerçeklik kullanımı izleyicilerin, hikâyenin bir parçası haline gelme fırsatıda vererek sinemayı geleceğe taşır. Bilimkurgu, sanal gerçekliği kullanarak sinematik evrenler ve hikayeler yaratmakta, sanal gerçeklik ise bu evrenlere somut bir şekilde hayat verir. Ancak sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişimi hala devam etmek ve fiziksel kısıtlamaların varlığı da gerçeklik hissinin tam anlamıyla sağlanmasını engeller. Sanal gerçeklik teknolojileri dijital sinemaya yeni bir boyut kazandırarak, izleyicinin gerçeklik algısı üzerinde etkili olur ve sinemanın anlatı yapısını değiştirir. Gün geçtikçe ucuzlaşan ve erişimi kolay hale gelen sanal gerçeklik teknolojileri tamamen *immersive* bir deneyim sunabilmek, sinema yapımlarının da sanal gerçekliğin avantajlarından yararlanmasına ve yeni görsel inşalara erişim sağlar ve anlatısının inandırıcılığını önemli bir katkıda bulunur. Tamamen sinemanın biçimsel ve biçimsel anlatısını ele geçirmemiş olsa da sanal gerçeklik sinema yapımında içerik ve yapı olarak dönüşümlere neden olur. “Zorluklar ve pürüzleri aşıldıktan sonra sanal gerçeklik filmlerinin geleceği parlak

görülmektedir.” (Farahzadi, M.s.14) Tüm kontrolün izleyicide olduğu birincil gözden deneyimlene film yapımları güçlü bir potansiyele sahiptir.

KAYNAKÇA

- DAS S. (2023) “The Evolution Of Visual Effects In Cinema: A Journey From Practical Effects To CGI” Kolkata India, Journal Of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR) s.303-309
- DÖNMEZ S.C & ERKİLİÇ H., (2018) Mersin, “360 Derece Sanal Gerçeklik Uygulamalarını Sinema Kuramı Üzerinden Okumak Mümkün Mü?”, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü e-dergi, Cilt:2, s.40-55
- ERGİN.D. Y, (1994) “Örneklem Türleri”, M.Ü Atatürk Eğitim Bilimleri Dergisi. Sayı:6, s. 90-102
- ERKİLİÇ H., (2017) “Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi”, SineFilozofi Dergisi cilt:2, s.58-69
- FARAHZADİ M. s. 1-16 “The rise of virtual reality in filmmaking and evolution of storytelling in modern cinema” https://www.academia.edu/37729808/The_rise_of_virtual_reality_in_filmmaking_and_evolution_of_storytelling_in_modern_cinema
- FERHAT S. (2016) “Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik” TRTAKADEMİ, Cilt: 1, s.725-745
- SUNAL G. “SANAL GERÇEKLIK VE DİJİTAL SİNEMANIN OLANAKLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME”
- MAHER M. (2022) <https://www.premiumbeat.com/blog/the-best-vr-movies/> Erişim Tarihi: 20.05.2023
- SOFLUOĞLU Ö. (2019) <https://manifold.press/sanal-gerceklik-ve-sinema> Erişim Tarihi: 20.05.2023
- TOPKAYA ZEHİR E. (2006) “YILDIRIM, Ali ve ŞİMŞEK, Hasan Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri Güncelleştirilmiş Geliştirilmiş 5. Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2005, 366 s.” Eğitimde Kuram ve Uygulama Sayı:2 s. 113-118
- WATSON T (2021) <https://skywell.software/blog/virtual-reality-movies-the-future-of-filmmaking/> Erişim Tarihi: 19.05.2023
- YILDIZ, A. (2022). “Bir araştırma metodolojisi olarak sistematik literatür taramasına genel bakış”. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(Özel Sayı 2), 367-386

Filmografi

- Christopher Nolan (Director) (2017) Dunkirk, Warner Bros
- David Slade (Director) (2018) Black Mirror Bandersnatch. House of Tomorrow, Netflix
- Fernando Maldonado, Jorge Tereso, Juan Pablo Pires (Directors) (2020) Gloomy Eyes, Antonie Cayrol, German Heller, Federico Heller
- ILM & LAB (Developers) (2019) Vader Immortal: A Star Wars VR Series Episode I, Disney Interactive
- Jon Favreau (Director) (2016) The Jungle Book, Walt Disney Motion Pictures
- Joseph Kosinski (Director) (2010) Tron: Legacy. Walt Disney Motion Pictures
- Raduz Cincere, Jan Rohac, Vladimir Svitacek (Directors) (1967) Kinoautomat: One Man and His House
- Robert Rodriguez (Director) (2018) The Limit
- Steve Miller (Director) (2018) The Great C
- Steven Spielberg (Director) (2018) Ready Player One, Warner Bros
- The Wachowskis. (Directors). (1999). The Matrix. Warner Bros.