

Komedide Dijital Dönüşüm: Ayak İşleri Dizisi İçin Naratografik Bir İnceleme

Digital Transformation in Comedy: A Narratographic Analysis of the Series “Ayak İşleri”



Osman ÇAKIR (Lect.)
Kırşehir Ahi Evran University, Mucur Vocational School
Kırşehir/Türkiye
osman.cakir@ahievran.edu.tr



Mehmet KÖPRÜ (Assoc. Prof. Dr.)
Erciyes University, Faculty of Communication
Kayseri/Türkiye
mehmetkopru@erciyes.edu.tr

Başvuru Tarihi | Date Received: 01.07.2025
Yayına Kabul Tarihi | Date Accepted: 28.04.2026
Yayınlanma Tarihi | Date Published: 30.07.2026

Çakır, O., Köprü, M. (2026). Komedide Dijital Dönüşüm: Ayak İşleri Dizisi İçin Naratografik Bir İnceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 13(2), 761-780 <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1756248>

Öz

Komedi türü, sinema tarihinin başlangıcından günümüze dek biçimsel ve anlatısal açıdan önemli dönüşümler geçirmiştir. Sessiz sinema döneminde sahne koreografisine dayanan burlesk ve fiziksel mizah (slapstick) ön plandayken, sesli sinemanın gelişimiyle birlikte diyalog odaklı mizah anlayışı ağırlık kazanır. Televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte durum komedisi (sitcom) türü öne çıkar. Bu türün yerel televizyon ve dijital platformlardaki yansımaları, özellikle Türk dizi sektörü bağlamında dikkat çekici bir gelişim göstermiştir. Bu gelişim, dijital platformların ortaya çıkışıyla hız kazanmıştır. Geleneksel medya ile dijital platformlar arasındaki yapısal farklılıklar, içerik üretim süreçlerinde belirleyici rol oynamış ve komedi anlatılarında yeni biçimsel olanakların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Çalışma, söz konusu olanakların komedi dizileri üzerinde stilistik ve anlatısal etkilerini bulmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, Gain platformunda yayınlanan Ayak İşleri (yön. Caner Özyurtlu, 2024) dizisinin 4. sezon 4. bölümü, anlatı yapısı ve stilistik tercihleri açısından örneklem olarak incelenmiştir. İnceleme sürecinde, film çalışmalarında biçimsel eleştiri amacıyla başvurulan kare kare çözümleme yöntemi temel alınmıştır. Buradan elde edilen sonuçlar, Garrett Stewart'ın anlatı ile onun taşıyıcısı (medyum) arasındaki ilişkiyi öne çıkartan naratografi (narratology) yaklaşımı doğrultusunda yorumlanmıştır. Bu değerlendirmeler sonucunda, dijital platformlarda yayınlanan komedilerin açık uçlu finaliyle, sembolik anlamlara açık kompozisyon tercihleriyle ve eklektik mizah anlayışlarıyla geleneksel televizyon yayıncılığındaki muadillerinden ayrıştıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum, dijital platformların sunduğu sanatsal ve yapısal esnekliğin komedi anlatılarını naratografik düzlemde dönüştürdüğünü göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Komedi, Geleneksel Medya, Dijital Platformlar, Naratografi.

Abstract

The comedy genre has undergone significant formal and narrative transformations from the beginnings of cinema history to the present day. During the silent film era, burlesque and physical humor (slapstick), based on stage choreography, were predominant, while the development of sound cinema shifted the focus toward dialogue-driven humor. With the rise of television, the situation comedy (sitcom) genre gained prominence, and its adaptations in local television and digital platforms—particularly within the context of the Turkish TV series industry—demonstrated notable evolution. This evolution accelerated with the emergence of digital platforms. The structural differences between traditional media and digital platforms have played a decisive role in content production processes, leading to new formal possibilities in comedy narratives. The study aims to examine the stylistic and narrative effects of these possibilities on comedy series. In this context, Ayak İşleri (Running Errands, Dir. Caner Özyurtlu, 2024), Season 4, Episode 4, broadcast on the Gain platform, was analyzed as a case study in terms of its narrative structure and stylistic choices. During the analysis process, the frame-by-frame analysis method used in film studies for formal analysis was adopted. The findings were interpreted in line with Garrett Stewart's narratology approach, which highlights the relationship between narrative and its medium. These evaluations concluded that comedies published on digital platforms differ from their traditional television counterparts in their open-ended endings, their preference for compositions open to symbolic meanings, and their eclectic sense of humor. This reveals that the artistic and structural flexibility offered by digital platforms narratographically transforms comedy narratives.

Keywords: Comedy, Traditional Media, Digital Platforms, Narratology.



Giriş

Sinemada komedi türünün ortaya çıkışı neredeyse sinematografi cihazıyla birlikte olmuştur. 1895 yılındaki bilinen ilk toplu gösterimden kısa bir süre sonra komedi de sinemaya dahil olmuştur. Dünya sinema tarihinde bilinen ilk komedi filmi, Lumiére kardeşlerin Türkçeye “Sulayan Sulayıcı” olarak geçen “L’Arroseur Arrosé” (1895) isimli yapımıdır. Sessiz sinema döneminde, diyalog kullanılmadığı için beden dili ve fiziksel mizah ön planda yer almış, komedi türü özellikle bu dönemde hızla popülerleşmiştir. Mizansen numaralarına ve sahne koreografisine dayanan fiziksel mizah’ın komedi dilindeki karşılığı, Türkçe’ye ‘kaba komedi’ olarak çevirebileceğimiz slapstick’tir. Bu komedi anlayışına göre karakter fiziki olarak sergilediği eylemlerle izleyiciyi güldürmeyi amaçlamaktadır. O nedenle mizansene özel bir önem atfedilir. Kracauer’ın de dediği gibi, “slapstick komedide mobilya, merdiven ve arabalar tıpkı etten kemikten oyuncular gibi rol alır” (1985, s. 475). Bu dönemin en önemli komedi ustaları arasında Charlie Chaplin, Buster Keaton ve Harold Lloyd yer alır. Chaplin’in “[M]elon şapkası, sallapati yürüyüşü, küçük, kısacık bıyığı ve bambudan bastonuyla dünyaya getirdiği” (Benjamin, 2018, s. 299) ve ‘tramp’ (serseri) adını verdiği karakteri, dönemin en ikonik komedi figürü haline gelmiş; toplumsal eleştiriye mizah yoluyla sunmasıyla sinema tarihine damga vurmuştur. Aynı dönemde Keaton, mimiksiz yüzü ve akrobatik hareketleriyle “taş surat” lakabını almış, fiziksel komedinin sınırlarını zorlamıştır. 1927’de sesli sinemanın başlamasıyla komedi türü daha da zenginleşmiş, diyalogların devreye girmesiyle absürt mizah, kelime oyunları ve sözlü hiciv öne çıkmaya başlamıştır. 1950’lerden sonra romantik komedi, kara mizah ve sosyal hiciv gibi alt türler ortaya çıkar. Sinema serüveninde komedi, anlatı ve biçimiyle farklı türlere evrilerek varlığını devam ettirmiştir.

Televizyonun gelişimiyle birlikte komedi bu kez dizi şeklinde karşımıza çıkmıştır. Komedi dizisi olarak farklı türler söz konusu olsa da burada baskın olan format ‘sitcom’dur. Çoklu statik kamera kullanımı, sabit mekanlar ve karakterler, sahte izleyicilerden gelen kahkaha efekti ve her bölümde bir karakterin sorununa odaklan minimal anlatı yapısı gibi karakteristik özellikleriyle tanımlayabileceğimiz klasik sitcom türünün doğuşu ellili yıllara kadar uzansa da türün asıl yükselişi 1980’ler ve 1990’lardır. Bu dönemde Amerikan televizyon kanallarında baş gösteren Cosby Ailesi (The Cosby Show, 1984–1992), ALF (1986–1990), Sıkı Dostlar (Friends, 1994–2004), Bizim Ev (Full House, 1987–1995), Seinfeld (1998), The Office (2005) isimli yapımlar türün ilk akla gelen örnekleridir. Bu Amerikan yapımlarının tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de beğenilmiş olması kısa zaman sonra yerli yapımların da çoğalmasına neden olur. 1990’larda ve 2000’lerde, bazıları doğrudan sitcom kodlarını kullanan Türk yapımı komedi dizileri böylece yükselişe geçer. Bu dönemde ortaya çıkan Bir Demet Tiyatro (1995), Avrupa Yakası (2004), Leyla ile Mecnun (2011), Kardeş Payı (2014) gibi diziler oldukça yüksek izlenme rakamlarına ulaşır.

Bu diziler, televizyonun o dönem için neredeyse rakipsiz olan etki alanı sayesinde tür estetiğinin yerleşmesini de sağlamıştır. Ancak geleneksel yayıncılık birtakım sınırlandırmaları gerektirir. Yayın akışından, yasal mevzuattan ve reyting sisteminden kaynaklanan bu sınırlamalar sistem içerisinde özgün işler ortaya çıkmasının sınırlandırmaktadır. O nedenle, 1990’larda ve devamında elde edilen popülerlik, türün yaygınlaşmasını sağlasa da anlatısal ve estetik açıdan belirli kalıpların dışına çıkılmasını engeller. Bu yüzden türdeki asıl kırılma için alternatif yayın sistemlerinin ortaya çıkmasını beklemek gerekecektir.

Üretim, dağıtım ve izleme süreçlerinde önemli farklar yaratan dijital medyaların ve çevrimiçi izleme platformlarının yaygınlaşması bu kırılma için uygun zemini hazırlar. Dijital platformların sağladığı esnek yayın modelleri, bölüm sürelerinin yeniden şekillenmesi, sansür ve hedef kitle dinamiklerinin farklılaşması gibi etkenler, komedinin hem anlatı yapısını hem de izleyiciyle kurduğu ilişkiyi dönüştürerek türü, televizyon merkezli üretim anlayışından farklı bir evreye taşımıştır. Zorunlu yayın akışı yerine izleyicinin özgür seçimine dayanan katalog modeli bölüm süreleri konusunda bir esneklik sağlarken hedef kitledeki çeşitlenmeler de hem sansür mekanizmasını yumuşatmış hem de daha sıra dışı denemelerin yapılabilmesinin önünü açmıştır. Böylece yaratıcı ekipler, sahte belgesellerden (mockumentary) kara komediye uzanan geniş bir yelpazede ve değişen sürelerde istedikleri gibi komediler yapabilmeye başlamışlardır. Dijitalleşmeyle birlikte tür için tematik, stilistik ve anlatısal anlamda yeni olanakların önü açılmıştır.

Çalışma, bu olanakların Türk komedi dizileri üzerindeki gözlenebilir yansımalarına odaklanacaktır. Bu bağlamda, ülkemizdeki dijital platformların gelişmesiyle birlikte kendilerine dijital platformlarda yer bulmaya çalışan komedi dizilerinin anlatısal ve biçimsel dönüşümü araştırılacaktır. Geleneksel mecraların ve dijital ortamların özellikle komedi türünde içeriğe etkisi de makalede tartışılacaktır. Bu doğrultuda literatürde anlatı ve biçim üzerinden komedi dizileriyle ilgili sınırlı sayıda çalışmanın bulunması makalenin alana katkısı açısından önem taşımaktadır.

Çalışmanın kuramsal çerçevesi büyük oranda anlatı kuramından alınan kavramlarla şekillenecektir. Kuramın öykü, söylem, olay örgüsü ve anlatı yapısı gibi temel kavramlarının yanında daha yeni ve spesifik bir alan olan naratografik yaklaşımla ilgili ifadeler de öne çıkacaktır. Garrett Stewart (2007) tarafından ortaya sürülen naratografi (narratography), anlatılara araçlar üstü bakan klasik anlatı kuramından (narratology) farklı olarak medyum da tartışmaya dahil eder. Bu yaklaşıma göre anlatılar yalnızca içerikleriyle ya da anlatı yapılarıyla değil, onları taşıyan medyumun teknik ve yapısal özellikleriyle birlikte ele alınmalıdır. Örneğin sinemanın geleneksel fotokimyasal süreçten dijital yapıya geçiş yaptığı film sonrası (postfilmic) süreçte, anlatı teorisinin bu teknolojik değişimi de hesaba katması gerekir (Stewart, 2007, s. 3-4). Bu yönüyle bakıldığında naratografik yaklaşım, geleneksel yayıncılıktan dijital geçişin komedi türü üzerindeki anlatısal ve stilistik etkilerini anlamak açısından oldukça uygun bir araçtır. Ama yaklaşım en temelde klasik poetikanın (anlatı kuramı) kavramlarına dayandığı için bunları hatırlamak yine de faydalı olacaktır.

Anlatının temel öğeleri olan öykü ve söylem kavramlarının kökeni, Antik Yunan düşünürleri Platon ve Aristoteles'e kadar uzanmaktadır. Mimesis ve diegesis ayrımı bu dönemden itibaren başlar. Öykülerin anlatılarak aktarılması ile taklit yoluyla gösteri haline getirilmesi önemli bir ayrımdır. Öykülerin nasıl anlatıldığı ya da nasıl gösterildiği bu noktada önemli hale gelir. Özellikle Platon'un Devlet adlı eserinde ve Aristoteles'in Poetika'sında tartışılan bu ayrım, modern anlatı kuramlarında Seymour Chatman gibi kuramcılar tarafından yeniden ele alınmış ve yapılandırılmıştır. Chatman'ın da belirttiği gibi anlatı iki temel bileşenden oluşur: öykü ve söylem. Buna göre "Ne?" sorusu öyküyü oluştururken "Nasıl?" sorusu da söylemi ifade eder (Chatman, 1978, s. 10). Öykü, söylem süzgecinden geçerek anlatıya dönüşürken hikâyenin olay örgüsü, karakterleri, zamansal ve uzamsal evreni de (diegetik evren) ortaya çıkar.

Bu kuramsal çerçeve doğrultusunda, anlatının temel bileşenleri ve işleyişine ilişkin kavramsal altyapı oluşturulduktan sonra, çalışmanın uygulama bölümünde bu yapının

dijital platformlarda yayınlanan komedi dizilerindeki yansımaları incelenecektir. Araştırmanın evrenini dijital platformlardaki komedi dizileri oluştururken örneklem olarak Gain platformunda yayınlanan Ayak İşleri dizisi'nin 4. Sezon 4. Bölümü 'Öfkeli Küçük Birey' (Özyurtlu, Öfkeli Küçük Birey, 2024) seçilmiştir.

Yapım, dijital platformlardaki komedilere özgü tipik özelliklerinden dolayı çalışmaya dahil edilmiştir. Kısa bölüm yapısı, sinematografik dil kullanımı, diyalog merkezli kara mizah ve türler arası geçişken yapı bu tipik özelliklerden ilk akla gelenlerdir. Bu nedenle Ayak İşleri, komedi dizilerinin dijital platformlara taşınmasıyla ortaya çıkabilecek değişimler için temsili bir örnek olarak değerlendirilebilir. Bu doğrultuda amaçlı örnekleme yöntemiyle dizinin genelindeki atmosferi iyi yansıtması sebebiyle 4.sezon 4.bölümü örneklem olarak tercih edilmiştir. Söz konusu bölüm, dizinin karakter dinamiklerini, mizah üretim stratejilerini ve dijital platforma özgü süre ve ritim özelliklerini belirgin biçimde yansıtması nedeniyle temsil edici kabul edilmiştir. Geleneksel medyadan dijital geçişin etkilerinin daha net görülmesi amacıyla analiz içerisinde Leyla ile Mecnun, İşler Güçler, Kardeş Payı gibi içerik olarak Ayak İşleri'ni anımsatan yapımlar referans olarak kullanılacak ve örnek bölüm bunlarla karşılaştırılacaktır. Geleneksel medyada reyting bağlamında tutunarak başarı gösteren bu dizilerle kıyaslamak anlatı biçiminin değişimini göstermek açısından önem arz etmektedir.

Çalışma kapsamında bazı araştırma soruları üretilmiştir. Bu sorulara dizinin analiz kısmında cevap aranacaktır:

1. Ayak İşleri dizisinin Gain dijital platformunda yayınlanması, anlatı yapısı açısından hangi özgünlükleri ve özgünlükleri sunmaktadır?
2. Ayak İşleri dizisinin Gain dijital platformunda yayınlanması, biçimsel açıdan (kurgu, süre, bölüm yapısı, görsellik vb.) ne tür farklılıklar ve esneklikler sağlamaktadır?
3. Dijital platformların yeni nesil mizah anlayışına katkısı ve bu anlayışın geleneksel komedi formlarından farkları nelerdir?

Bu soruların cevaplanmasında Stewart'ın (2007) ortaya sürdüğü naratografi (narratography) kavramından da faydalanılacaktır. Yukarıda da açıklandığı gibi kavram anlatılar ile onların iletildiği medyum (araç) arasındaki ilişkiyi ortaya koyar. Naratografik yaklaşıma dayanarak medyanın teknolojik dönüşümünün ekran anlatılarının biçimsel, zamansal ve yapısal örgüsünü dönüştürdüğünü söyleyebiliriz. Bu dönüşüm, geleneksel medyadan dijital platformlara yaşanan geçişle birlikte, anlatının temel öğelerinin yeniden yapılandırılmasını zorunlu kılmıştır. Bu bağlamda, çalışmanın odaklandığı dijital platformlardaki komedi dizilerinin anlatı yapısını ve biçimsel özelliklerini incelemek için naratografik yaklaşım önemli bir kuramsal temel sağlar. Bu kavramsal temelin ortaya koyduğu tez (anlatıların medyuma göre şekillenmesi) örnek filmin analizi üzerinden sınanacaktır.

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda Ayak İşleri dizisinin anlatı yapısı, mizah biçimleri, karakter kurgusu ve bölüm sürelerine ilişkin detaylı bir inceleme yapmak üzere Ryan ve Lenos'un (2012) Kare Kare Çözümleme tekniği tercih edilmiştir. İncelemeye alınan bölüm sahne akışı korunarak planlara ayrılmıştır. Her planın süresi, kamera ölçeği, kadraj kompozisyonu, hareket kullanımı, kurgu ritmi gibi unsurlar sistematik biçimde kaydedilmiştir. Çözümleme, kare kare analiz tekniğinin sunduğu olanaklar doğrultusunda; kompozisyon, görüntü yönetimi, kurgu, anlatı ve stil başlıkları altında kategorilere ayrılarak gerçekleştirilmiştir. Elde edilen bulgular,

Stewart'ın naratografi yaklaşımı doğrultusunda yorumlanmıştır. Bu çerçevede analiz, yalnızca içerik düzeyinde bir çözümleme olarak değil; dijital medyumun anlatı yapısı, süre kullanımı ve biçimsel tercihler üzerindeki etkisini ortaya koymayı amaçlayan bütüncül bir değerlendirme olarak kurgulanmıştır. Dizinin görsel dilinin ve olay örgüsünün hem içerik hem de biçim açısından kapsamlı bir şekilde çözümlenmesini mümkün kılan yöntem, naratografinin ortaya koyduğu araç öncelikli dönüşümü test etmek için uygun bir metodolojik zemin sunmuştur.

1. Komedinin Sinema Seyri

En temel insani dürtülerden biri olan gülme eyleminin anlatılardaki karşılığı olan komedi türünün tematik ve biçimsel özellikleri yüz yıllar içerisinde değişmiş olsa da ağırlığı neredeyse hiç azalmamıştır. Türün sinemadaki serüveni de başlangıcından günümüze dek varlığını koruyarak biçimden biçime evrilmiş, çeşitli alt türler üretmiş ve kendine özgü anlatı stilleri geliştirerek sürekliliğini sağlamıştır (Neale, 2000, s. 18). Bu evrim, üretildiği dönemin teknolojik gelişmeleri, ideolojik yönelimleri ve toplumların sosyolojik dönüşümleri doğrultusunda farklılıklar göstermiştir.

Aristoteles, Poetika adlı eserinde komediye “kötü olanın değil, gülünç olanın taklidi” olarak tanımlar ve gülünç olanı “acı ya da yıkıcı olmayan bir kusur” şeklinde açıklar; örneğin bir maskenin çirkinliği bu duruma örnek verilir, çünkü bu çirkinlik acıya neden olmaz (Aristoteles, 2007, s. 20). Aristoteles'e göre komedi, trajediden farklı olarak daha alt toplumsal sınıfa mensup karakterlerin gülünç davranışlarını taklit eden bir türdür ve bu taklidin izleyicide acı değil, gülme duygusu uyandırması beklenir.

Bu tarihsel ve kuramsal temelden hareketle, sinema tarihinin ilk örneklerinden biri kabul edilen Lumière kardeşlerin 1895 yapımı Kendini Sulayan Bahçıvan (L'Arroseur arrosé) filmi incelendiğinde, karakterlerin karşılıklı şakalaşmaları yoluyla komik duruma düşmesi, fiziksel hareketlerin (örneğin hortumun kontrolsüzce fıskırtılması) mizahın kaynağı olduğunu ortaya koyar. Bu tarz fiziksel mizah, sinema literatüründe slapstick komedisi olarak tanımlanmaktadır. Senkronize sesin olmadığı dönemde diyalogun ve diğer doğal seslerin eksikliğinin güçlü sahneleme teknikleriyle kapatıldığı slapstick komedisinin sinema tarihindeki en önemli temsilcilerinden biri hiç şüphesiz Charlie Chaplin'dir. Chaplin'in güldürürken düşündüren eserleri, sadece komik unsurları değil, aynı zamanda kapitalizm eleştirisi ya da sınıf mücadelesi gibi politik konuları da perdeye taşır.

Komedi üretiminde bu işi icra eden kişilerin yaptıkları eylemler bazen bir matematiğe dayandırılır. Matematiğin sayılara dayanan doğası ile komedinin işleyişi arasında paralellikler kurulur. Mutlugün (2023, s. 147) bu birleşimi 'zarif kelime oyunu kombinasyonları' kavramıyla açıklar. Ona göre matematik kombinasyonu sayılarla, mizah ise kelimelerle yapılır. Bu doğrultuda kelimelerin bir araya getirilerek oluşturduğu cümle kombinasyonlarından mizahın doğduğu söylenebilir. Chaplin ve Keaton gibi komedyenlerin döneminde ses olmadığı için hareket kombinasyonları ile güldürü unsurları ortaya çıkmaktadır. Örneğin Keaton'un 1928 yapımı Bill'in Buharlı Gemisi (Steamboat Bill Jr.) isimli filmde uçan bir ev Keaton'un üzerine düşer. Keaton, evin kapısını açarak bir şey yokmuş gibi dışarı çıkar. Zamanlama ve mekân kombinasyonu sayesinde güldürü gerçekleşmiş olur. Bu tarz sahneler Buster Keaton sinemasında bolca görülmektedir. Oynadığı karakterlerin donuk yüzlü şekilde olaylara dahil olması sebebiyle “The Great Stone Face” lakabını almıştır. Sessiz sinema döneminde komedi icrasında

eylem ve zaman kombinasyonunun mekânla birleşiminin önemi açıkça görülmektedir. Bu kombinasyonun başarısı sayesinde slapstick, sessiz sinema döneminde en ön plana çıkan komedi alt türü olmuştur.

1927 yılında Caz Muganisi (The Jazz Singer, Alan Crosland) isimli uzun metraj ilk sesli sinema filminin çekilmesiyle birlikte komedi türünde de farklı alt türler karşımıza çıkmaya başlar. Beden dili ile oluşturulan komedi dili bu dönemde terkedilmemiş ama bunun yerine kelime oyunları, aksan komedileriyle, hazır cevap diyaloglarla ve hızlı konuşmalarla birleşerek serüvenini devam ettirmiştir.

1930 ve 1950'li yıllar arasında ise screwball komedisi olarak bilinen, bir nevi romantik komedi türü karşımıza çıkar (Halbout, 2022, s. 127). Screwball komedi; kadın erkek ilişkileri, sınıf ve cinsiyet mücadelelerine hiciv, kara mizah ve soğukkanlılık gibi konuları kendisine tema edinmiştir. Büyük buhran dönemini fon almasına rağmen ön planda varlıklı ve ilgi çekici romantik çiftler vardır (Thompson & Bordwell, 2003, s. 230). Kara film özelliklerinin de sıkça görüldüğü bu sinemayı farklı yapan ise kullandığı komedi dili olmuştur.

1950'li yıllarda ABD'de başlayan ve durum hikayeleri olarak bilinen sitcom diziler, komedi tarihinde önemli bir yer edinmiştir. Televizyonun gündelik yaşama dahil olmasıyla birlikte, televizyon dizileri de izleyicilerin yaşamında önemli bir yer edinmiştir. Bu diziler arasında özellikle sitcom (situation comedy) türü, kısa süreli bölümleri, tekrarlayan karakter yapısı ve çoğunlukla ev ya da iş yeri gibi sabit, sade mekânlarda geçen olay örgüleriyle dikkat çekmiştir. Sitcom türü, izleyicinin gündelik hayatta karşılaşılabileceği basit ama eğlenceli durumları mizahi bir üslupla aktararak hem kolay anlaşılır hem de samimi bir izleme deneyimi sunmuştur. Bu türün ilk örneklerinden biri olarak kabul edilen ve 1951 yılında yayın hayatına başlayan I Love Lucy (Asher, Kern, Daniels, & Levy), sitcom formatının temel yapı taşlarını oluşturan bir yapım olarak televizyon tarihinde öncü bir rol üstlenmiştir. Diziye ismini de veren Lucy isimli karakter evde kendisini sahneye çıkma hayalleri ile absürt ve içinden çıkılması zor durumlara sokar. Bu durum komedisinden oluşan dizinin 6 sezon boyunca ekranlarda kalması, sitcom türünün varlığını uzun süre koruyacağını göstergesi niteliğinde olmuştur. Tür, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de ilgi görür ve doksanlardan sonra Türk dizi sektöründe de fazlaca sitcom örnekleri gözlenir. Ayrılacak da Beraberiz (1999), Çocuklar Duymasın (2002) ve Avrupa Yakası (2004) gibi en bilinen örnekler bu dönemde ortaya çıkar.

Sitcom kadar popülerleşemeyen ama azınlıktaki sadık bir izleyici kitlesine her dönem sahip olan başka bir komedi alt türü de kara komedidir. Türün en bilinen ilk örneklerden biri Chaplin klasiği Büyük Diktatör'dür (The Great Dictator, 1940). Chaplin burada, Nazi Almanyası'nı film boyunca güldürü unsurlarını kullanarak eleştirir. Kara komedinin asıl yaygınlaşması ise 1960'lı yıllar ve sonrasında olur. Komedinin suçla, politik konularla ve suç unsurlarıyla harmanlandığı bu türün en güncel ve en başarılı örnekleri Fargo'nun (1996) da yönetmenleri olan Coen kardeşler tarafından ortaya konulur.

Diğer bir komedi alt türü olan parodiler ise 1980'li yıllarda popülerliğini artırmaya başlar. Mack Sennett sinemasının merkezinde de bu türün örneklerine rastlamak mümkündür fakat gişe başarısıyla birlikte bu türe yönelim sonrasında oldukça artış göstermiştir (Gehring, 1999, s. 2). Parodi, var olanın değiştirilerek tekrar sunumu olarak açıklanabilir. Bu doğrultuda Gehring (1999), parodi türü üzerine yazdığı eserde, önceden kurulmuş bir sanatsal yapının üzerinde oynamalar yapıp tekrar taklit edildiği için komedinin diğer alt türleri kadar üzerine konuşulmadığını ve gerekli değeri görmediğini savunur.

Parodi türü bu kapsamda ana akım sinema ürünü olarak görülmektedir. Çıplak Silah (The Naked Gun: From the Files of Police Squad! David Zucker, 1988) ve Korkunç Bir Film (Scary Movie, Keenen Ivory Wayans, 2000) gibi güncel parodiler, seyircilerin diğer türlere olan aşinalığından faydalanarak bunlarla ilgili alışlagelmiş seyirci beklentilerini yeniden inşa ederler ve sonra bunları yıkarlar (Petrie & Boggs, 2008, s. 475). Örneğin Korkunç Bir Film, korku sinemasının klasik kodlarını çok iyi kullanan Çılgık (Scream, Wes Craven, 1996) serisinin bir parodisidir. İnsanları korkutan serinin komedisinin yapılması izleyici tarafından oldukça beğeni toplamış ve film serisi haline dönüşmüştür. 70 ve 80'li yıllarda Türkiye'de ise toplumsal hiciv içeren komedi filmleri ortaya çıkmıştır. Ertem Eğilmez'in dönemin sosyal ortamına yönelik eleştirel yapımları Hababam Sınıfı (1975) ve Çöpçüler Kralı (1978) burada örnek olarak verilebilir. Bu dönemde birçok yapımda filmler üzerinden komedi dilini hiciv ile birleştirip birçok başarılı yapıma imza atmıştır. Bu yapımların çoğunda da Kemal Sunal başrolde oynamıştır. Naiflik, saflık gibi insani duyguları mimikleriyle oldukça iyi yansıtmaları, filmlerde adaletsizliğe karşı halkın vicdanı gibi konumlanması ile Kemal Sunal; Türk sinemasının en başarılı oyuncularında yer almaktadır.

Görüldüğü gibi sinemanın ve toplumun dönüşümüne paralel olarak komedi türü de; slapstick'ten screwball'a; sitcom'dan kara komediye ve parodiye kadar uzanan geniş bir yelpazede dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm süreci, sadece teknik gelişmelerin değil; aynı zamanda toplumsal yapının, kültürel eğilimlerin ve anlatı biçimlerinin de etkisiyle şekillenmiştir. Komedi, bu dönüşümlerle birlikte her dönem kendi çağını yansıtan, güldürürken düşündüren, eğlendirirken eleştiren çok yönlü bir tür olarak varlığını sürdürmüştür. Filmlerin çekiminden dağıtımına ve gösterimine kadar her şeyi kökten değiştiren dijital dönüşüm de bunu kesintiye uğratamamıştır. Ama bu dijital dönüşüm, her şeyi olduğu gibi komediyi de başka bir yapıya sokmuştur.

2. Dijitalle Gelen Dönüşüm

1936 yılında televizyon yayıncılığın başlamasıyla birlikte akademide izleyici tartışmaları çokça yapılmaktadır. İletişim bilimleri alanında yapılan ilk çalışmalarda izleyici pasif durumda gösterilirken, 70'lerde kültürel çalışmaların¹ yükselişi sonrası izleyicinin daha aktif durumda olduğu düşünülmüştür (Yaylagül, 2006, s. 111). 1990 sonrasında teknolojik gelişmeler ışığında ölçüm tekniklerinin (anket, reyting vb.) gelişmesi sonrası izleyici çalışmalarının nicel kapsam kazandığı görülmektedir.

Bu doğrultuda geleneksel yayın mecrası olarak görülen televizyonda içerik üreten yapımcılar elde ettikleri veriler ışığında içerikler üretmektedirler. Bu durumun belirli sıkıntılar oluşturduğu görülmüştür. Birbirini tekrarlayan diziler, programlar üretilmiştir. Yıllar boyu reyting tablosunda tutan bir içerik diğer yayın kanallarında da benzer formatlar da sunulmuştur. Örneğin 2017 yılında terörle mücadele haberlerinin arttığı dönemde asker dizilerinin popülasyonu yükselmiştir (Marketing Türkiye, 2017). İzleyicinin dönemin politik ve askeri haberlerini takip ettiği düşünüldüğünden 2017 yılında reyting listesinde üst sıralarda yer alan tüm kanallarda benzer hikayeler eşliğinde askeri içerikli kahramanlık öykülerinin anlatıldığı diziler yer almıştır. Bu doğrultuda televizyon izlemede pasif kalan izleyici zamansal sınırlamalar içerisinde kalarak kendisine sunulan içerikleri izlemektedir. Ama izleyicinin daha aktif ve seçici olduğu dijital platformlarda durum oldukça farklıdır.

Dijital platformlar, bilginin 1'ler ve 0'lar serisine ayrılarak mikroçiplerle kolayca işlenebilir hale gelmesiyle karakterize edilir (Hilmes, 2009, s. 46). Bu da onu analog

medyadan ayırır. Dijital platformlarda sınırlama platform içerisindeki içeriklerden oluşur. İzleyici bu noktada herhangi bir zamansal sınırlama içerisinde kalmadan istediği içeriği istediği zaman diliminde izleme imkanına sahiptir. Bu bir bakıma sınırlı bir özgürlük sunmaktadır.

Geleneksel mecralarda her hafta yeni bir bölüm yayınlama alışkanlığı nedeniyle bir içeriğin tüketimi aylar sürmektedir. Dijital platformların çoğunda bu durum söz konusu değildir. Yayımlanan içerik tüm bölümleriyle izleyiciye sunulduğundan kısa bir süre içerisinde tamamı izlenebilmektedir. Bu bakımdan dijitalde izleyici haftaya ve güne bağımlı kalmadan içeriği izlemek istediği anda izleyebilmektedir. Dijital platformlar bu şekilde bir özgürlük sunuyor olsa da izleyicinin hemen tüketme alışkanlığı sebebiyle yapımcılar sürekli yeni içerik üretmek durumunda kalmıştır.

Medya yakınsamasının kendisi, neoliberal küresel piyasaların işleyişini kolaylaştıran baskın bir ideoloji olarak işlev görür, bu da medya sahiplerini üretimlerini medya platformlarında sürekli genişletmeye iter. Bu da platformların, medya sahipliğinin konsolidasyonuna ve pazarın tekelleşmesine katkıda bulunmasıyla sonuçlanır (Dwyer, 2010, s. 2). Bu durum sebebiyle televizyon yayıncılığından alışkın olduğumuz haftalık yeni bölüm yayınlama durumu özellikle yerli dijital platformlarda tekrar karşımıza çıkmaktadır. Sürekli yeni içerik üretmek belirli bir maliyet gerektirdiğinden dijital platformlarda yayımlanan yerli içeriklerde televizyon yayıncılık anlayışının sürdüğü görülmektedir. Bu durum son yıllarda tartışılan birçok makalede özgürlük olarak sunulan dijital platform avantajını belli ölçüde zayıflatmıştır. Dijital platformların gelenekleşmesi sadece bundan ibaret değildir. Bazı platformların, televizyonda yayımlanan dizileri, televizyondaki yayın kuşağında yayınladıktan sonra kendi platformuna aldığı görülmektedir.

Manovich (2002, s. 37) dijital platformların öncesinde yeni medyayı tanımlarken beş temel özelliğe vurgu yapar: sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod çevrimi. Bu bağlamda, dizilerin geleneksel mecralardan dijital ortama tekrar dağıtımına sunulması, özellikle değişkenlik ilkesinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Örneğin, Star TV’de yayımlanan Kral Kaybederse (Taylan & Taylan, 2025) adlı dizi, televizyon gösteriminin ardından Netflix’te farklı dil seçenekleri ve görüntü kalitesi varyasyonlarıyla küresel izleyiciye sunulmuştur. Bu durum, dijital medyanın sunduğu teknik esnekliklerin geleneksel yayıncılığa göre nasıl farklılaştığını gösterirken, Henry Jenkins’in medya yakınsaması kuramı (2006) çerçevesinde de değerlendirilebilir. Dijitalleşme öncesi dönemde televizyon dizileri genellikle yalnızca yayın tamamlandıktan sonra yurt dışına satılırken, günümüzde gösterim süreçleri eş zamanlı ve eşgüdümlü olarak farklı ülkelerde gerçekleşmektedir. Bu dönüşüm, farklı medya sistemlerinin teknik, ekonomik ve kültürel düzeyde birleştiği yakınsama olgusunun somut bir örneğini oluşturmaktadır.

Bu bağlamda, ilk olarak Türkiye’de yalnızca dijital yayın platformu Gain’de gösterilen Ayak İşleri dizisinin, ilerleyen süreçte küresel yayın ağına sahip Netflix’e lisanslanması, bu dönüşümün yerel bir yansımasıdır. Dizi, yerli dijital içerik üretiminin küresel dolaşıma açılabilme kapasitesini göstermesi bakımından, yakınsama teorisinin kültürel ekonomiyle nasıl iç içe geçtiğine dair güncel bir örnek sunar. Böylece, sadece içeriklerin değil, içeriklerin dolaşım biçimlerinin de dijitalleşmeyle birlikte yeniden yapılandığı görülmektedir.

3. Bir Dijital Dönüşüm Örneği Olarak Ayak İşleri

Ayak İşleri (2021) dizisi Caner Özyurtlu yönetmenliğinde Gain platformu üzerinden gösterime girmiştir. Günümüz itibarıyla toplamda 4 sezon ve 38 bölümden oluşmaktadır. 2025 yılında Netflix'e de lisanslanarak iki platform üzerinden de gösterimi yapılmaktadır². Ayak İşleri dizisinde hikâye iki başat karakterin etrafında şekillenmektedir. Birbirlerine taban tabana zıt iki karakter Evren (Murat Akpınar) ve Vedat (Çağlar Çorumlu) tetikçilik yapmaktadırlar. Profesyonel tetikçi olan Vedat, sokak jargonuna hâkim bir karakter olarak sunulurken, Evren felsefe mezunu, entelektüel bir kişilik olarak izleyicinin karşısına çıkar. Patron isimli karakterden gelen görevleri gerçekleştirmek üzere her bölümde kendilerini absürt bir konunun içerisinde bulurlar. Kara mizah ve parodi öğelerinin sıkça kullanıldığı dizi aynı zamanda gündelik yaşamın gerçekliğine absürt bir bakış açısı getirir. Her bölümde kendilerini farklı bir durum içinde bulan karakterler yaptıkları işleri sorgularlar ve bu sebepten dizinin ismi de olan 'ayak işleri' olarak gördükleri işleri yapmaya odaklanırlar. Dizinin tüm bölümlerinde olaylardan çok diyaloglar üzerinden anlatı yapısı kurulduğu görülmektedir.

3.1 Ayak İşleri 4.Sezon 4.Bölüm (Öfkeli Küçük Birey) Analizi



Şekil 1. Ayak İşleri dizisi tanıtım afişi

Her bölümde farklı bir 'ayak işi' ile karşı karşıya kalan Evren ve Vedat, bu kez zengin bir ailenin evlat edindiği ve yetişkin bir cüce olmasından şüphelenilen bir çocuğu gözlemlemekle görevlendirilirler. Bölümün temelini, karakterlerin peşine düştüğü "Çocuk mu, cüce mi?" sorusu oluşturur. Bu soru etrafında şekillenen anlatı, yer yer slapstick ve parodi unsurlarına başvurarak mizahi yönünü güçlendirirken, zaman zaman da kara mizahın olanaklarıyla etik sorgulamalara zemin hazırlar. İkili, olayın absürtlüğü karşısında farklı tutumlar geliştirirken, izleyici hem gülme hem de rahatsızlık duyma arasında bırakılır.

Bu çok katmanlı anlatının biçimsel ve görsel unsurlarla nasıl inşa edildiğini anlamak amacıyla bölüm Ryan ve Lenos'un kare kare çözümleme tekniğinin altı evresi (kompozisyon, görüntü yönetimi, kurgu, sanat yönetimi, anlatı ve stil) çerçevesinde analiz edilmiş ve bu analiz verileri Stewart'ın naratografi (narratology) yaklaşımı doğrultusunda yorumlanmıştır.

3.1.1 Kompozisyon

2.35:1'lik³ bir çerçeve oranının kullanıldığı yapımda, çerçeve dışının sinematik ve anlatısal imkanlarından mümkün olduğunca faydalanılır. Örneğin öykünün ana unsuru olan çocukla ilk karşılaşma sahnesinde ebeveynler geniş salonun bir köşesinde konumlanırken, çocuk başlangıçta kadrajın dışında bırakılır. Bu durum seyircide merakla birlikte bir tür eksiklik duygusu da uyandırır. Çocuk kadraja girdiğinde ise genellikle dar ve sınırlı çerçeveler içinde gösterilir. Bu da onun fiziksel varlığıyla mekânsal olarak uyumsuzluğunu vurgular. Dizi yaklaşık 32 dakika sürerken, çocuğun yüzü yakın planda ilk kez 17. dakikada belirgin şekilde gösterilir. Bu süre zarfında çocuk, geniş açılı planlarda arkada, yüzünü saçlarıyla örterek yer alır. Bu kompozisyon tercihiyle izleyicinin hem merak duygusu tetiklenir hem de etik açıdan bir sorgulamaya yöneltmesi amaçlanır. Çocuğun fiziksel özelliği olan cücelik açık biçimde sergilenmediği gibi, karakterlerin de bu konuda doğrudan bir yorumda bulunmaması, seyircinin bu durumu kendi zihninde anlamlandırması için alan açar. Böylece, cücelik teması ile kompozisyon tercihleri arasında bir bağ kurulurken seyirci de kara mizahla yaratılan etik ikilemlere sürüklenir. Evin simetrik geniş açılı çekimleri de yine biçim üzerinden kurulan bu ikilemi destekler. Çünkü çoğu yerde bu simetrik düzeni bozan şey ailenin sahiplendiği küçük çocuktur. Böylece "Çocuk mu cüce mi?" tartışmaları ekseninde kurulu yapı kırılmaya uğrar.



Şekil 2. Geniş açılı kompozisyonlarda çocuk kadrajda dar alanlara sıkıştırılır.

3.1.2. Görüntü Yönetimi

Bu iki görseldeki (Görsel 2) görüntü yönetimi tercihleri, Ayak İşleri dizisinde çocuğun fiziksel görünümünün (cücelik) doğrudan değil, çevresel bağlam ve kadraj yerleşimi üzerinden sunulması açısından oldukça dikkat çekicidir. İlk görselde geniş açıyla çekilen bahçe sahnesinde çocuk neredeyse arka planın bir parçası halindedir; kadrajın sağ ucunda, büyük bir şemsiye ve geniş çim alan arasında küçülür. Bu çerçeveleme, hem fiziksel olarak küçük olan karakteri daha da görünmez kılar hem de onun hikâyedeki marjinalliğini görsel düzeyde pekiştirir. İzleyici, çocuğu ancak sahnedeki diğer karakterlerin davranışlarıyla fark eder.

İkinci görselde ise çocuk yine arka planda, camdan görülebilen dış mekânda oyun oynarken yerleştirilmiştir. Kamera, iç mekânda yetişkin karakterlere odaklanırken, çocuk camın dışında, daha az belirgin ve kontrolsüz bir alandadır. Bu yerleştirme sayesinde karakterler arasındaki mesafe yalnızca fiziksel değil, psikolojik ve sosyolojik bir ayrıma da işaret eder. Çocuğun kadrajdaki bu 'dışta kalma' hali hem kompozisyon hem de ışık kullanımındaki nötrlikle birleşerek, seyirciyi karakterin bilinmezliğine dair bir sorgulama yapmaya iter. Görüntü yönetimi böylelikle karakterin kimliğiyle ilgili doğrudan açıklamalardan kaçınarak, görsel mesafeyi dramatik mesafeye dönüştürür. Yaklaşık

32 dakikalık dizide çocuğun yakın planı sadece 17.dakikada görünür. O süreye kadar herhangi bir şekilde izleyici çocuğun yüzünü tam olarak göremez. Anlatı da izleyiciyi filmin başrolleri Evren ve Vedat tarafına konumlandırmıştır zaten.

Tablo1. Ayak İşleri ve İşler Güçler dizilerinde kullanılan çekim ölçeklerine göre ortalama plan süresi karşılaştırması

	Ayak İşleri		İşler Güçler	
	Plan Sayısı / Süre	OÇU*	Plan / Süre	OÇU*
Uzak Plan	10 / 80 sn	8.0 sn	14 / 59 sn	4.2 sn
Genel Plan	43 / 406 sn	9.4 sn	235 / 1041 sn	4.4 sn
Diz Plan (Amerikan)	30 / 168 sn	5.6 sn	53 / 204 sn	3.8 sn
Bel / Orta Plan	59 / 468 sn	7.9 sn	193 / 669 sn	3.5 sn
Göğüs Plan	70 / 590 sn	8.4 sn	993 / 2752 sn	2.8 sn
Yakın Plan (Baş)	5 / 15 sn	3 sn	107 / 306 sn.	2.9 sn
Ekstra Yakın Plan	3 / 7 sn	2.3 sn	-	-

*Ortalama Çekim Uzunluğu

Anlatının sinematografik sunumu bağlamında bakıldığında; genel ve diz planların süre açısından uzun tutulması, genel olarak ortalama çekim uzunluğunun daha uzun olması (7.85 sn.), karakterlerin öykü içerisinde mesafeli kalması ya da bir anlamda simetrik yerleştirmelerle görsel mesafe kurulması; yalnızca estetik tercihler olarak değil, aynı zamanda anlatının etik ve düşünsel boyutuna hizmet eden yapısal araçlar olarak değerlendirilebilir. İzleyici, klasik anlatılarda olduğu gibi edilgen bir konumda değildir. Tam aksine, anlatının tamamlayıcısı hâline gelir. Ne gösterildiği kadar, neyin gösterilmediği de anlam üretiminde belirleyici olur. Bu doğrultuda izleyici düşünmeye sevk edilir. Bu da, tıpkı Stewart'ın (2007) naratografi yaklaşımında ortaya koyulduğu gibi, anlatının sunulduğu mecranın onun anlatısal özelliklerini ve alımlayıcıyla (burada seyirciyle) kurduğu ilişkiyi dönüştürdüğünü ortaya koyar.

Çerçeve içindeki ve dışındaki bu gibi bilinçli tercihler, yapımı daha sinematik bir öze kavuştururken TV için yapılan önceki dizilerden de belirgin şekilde farklılaştırır. Bu farkın daha net ve amprik bir şekilde görülebilmesi için, tür ve dönem olarak Ayak İşleri'ne yakın olan ama dijital platform yerine ulusal kanalda yayınlanan bir yapımla karşılaştırmak faydalı olacaktır. Bu amaçla oluşturulan Tablo 1 ve Tablo 2'de, geleneksel televizyon yapımı olan İşler Güçler (Aydemir, 2012) ile dijital platform yapımı olan Ayak İşler'i çekim ölçekleri (plan türleri) ve çekim süreleri açısından karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Çekim ölçeklerinin sınıflandırılmasında ve isimlendirilmesinde, Bordwell ve Thompson'ın (2008) Film Art: An Introduction adlı isimli kitapları referans olarak kullanılmıştır.

Tablo2. Ayak İşleri ve İşler Güçler dizisi çekim ölçekleri karşılaştırması

	Ayak İşleri		İşler Güçler	
	Plan Sayısı	Süre	Plan Sayısı	Süre
Uzak Plan	10	1 dk 20 sn.	14	59 sn
Genel Plan	43	6 dk 46 sn.	235	17 dk 21 sn
Diz Plan (Amerikan)	30	2 dk 48 sn.	53	3 dk 24 sn
Bel / Orta Plan	59	7 dk 50 sn.	193	11 dk 9 sn
Göğüs Plan	70	9 dk 50 sn.	993	45 dk 52 sn
Yakın Plan (Baş)	5	15 sn.	107	5 dk 6 sn
Ekstra Yakın Plan	3	7 sn.	-	-
Toplam	220	29 dk 9 sn.	1595	1 sa 24 dk

Tablo 2'ye bakıldığında Ayak İşleri dizisinde yakın planların sayısal olarak fazla olduğu, ancak toplam süreye oranla etkili ve kısa süreli kullanıldığı gözlemlenmektedir. Buna karşılık İşler Güçler dizisinde yakın planlar hem sayı hem süre bakımından açık şekilde baskındır. Ayak İşleri, geniş (genel, diz) planları daha uzun sürelerle kullanarak mekânın anlamsal boyutunu öne çıkarırken, İşler Güçler bu planları çoğunlukla geçiş veya tanıtım amaçlı kullanmaktadır. Bu fark, dijital platformların biçimsel özgürlük sunması sayesinde, Ayak İşleri'nin sinematografik açıdan daha güçlü ve sembolik kompozisyonlar kurmasına olanak tanımaktadır. Geleneksel medyada ise süre baskısı ve anlatı temposu nedeniyle daha fonksiyonel, açıklayıcı planlar tercih edilmektedir. Renk kullanımı incelendiğinde ise ev sahnelerinde pastel tonlar (beyaz, bej, açık mavi), görev sahnelerinde ise yüksek kontrastlı mat renkler tercih edilerek konusal geçişler desteklenir.

Işık kullanımına bakıldığında ise, evin içinde doğrudan gün ışığı yerine yumuşatılmış bir aydınlatma (softbox etkisi) tercih edilmiştir; çocukla ilgili sahnelerde ise dramatik gölge kullanımı göze çarpar. Ev içi akşam çekimlerinde, karakterler üzerinde 'Rembrandt' tekniğinin kullanıldığı görülür. Bu teknik sayesinde, yüzlerde üçgenimsi yumuşak ışık lekeleri oluşturularak hacim ve derinlik hissi artırılır.

3.1.2. Kurgu

Bölüm içerisinde görev, sorgulama ve çözülme şeklinde ilerleyen belirgin tematik geçişler dikkat çeker. Bu anlatı yapısını desteklemek amacıyla, jump cut'lar özellikle mizahi etki yaratmak için kullanılır; örneğin Evren'in uzun uzun anlattığı bir sahne, aniden Vedat'ın kısa ve kestirip atan cevabıyla kesilerek komik bir etki yaratılır. Ayrıca durağan planların ardından gelen ani hızlı kesmeler (özellikle çocuğun duygusal çıkışı gibi sahnelerde) izleyicinin dikkatini sürekli canlı tutmayı amaçlar.

Müzik ve doğal sesler de sahneler arası geçişlerde anlatıyı destekleyici işlevle kullanılmaktadır. Tercih edilen müzikler genellikle hareketli ve ritimlidir; bu da anlatının temposunu canlı tutmaya hizmet eder. Özellikle çocukla ilgili sahnelerde çevresel sesler (ayak sesleri, nefes gibi) belirgin biçimde ön plana çıkarak dramatik etkiyi artırır. Karar anlarında ise bu ses tasarımı gerilim yaratmak amacıyla kullanılır. Bu bağlamda, dijital platformun sunduğu anlatısal özgürlükler müzik kullanımında da hissedilmektedir. Karşılaştırmalı olarak değerlendirildiğinde, geleneksel bir komedi televizyon dizisi olan İşler Güçler dizisinde bölüm süresini uzatmak amacıyla sıklıkla anlatı bütünlüğüne katkı sunmayan müzikli flashback'ler ya da dans sahnelerine yer verildiği gözlemlenir. Oysa Ayak İşleri örneğinde, müzik yalnızca anlatıyı destekleyici işlevle kullanılmış, dramatik yapıyı bölmeden anlatıya organik biçimde dâhil edilmiştir. Bu yönüyle, dijital mecranın sunduğu esnekliğin bilinçli ve işlevsel şekilde değerlendirildiği sonucuna varılabilir.

3.1.3. Anlatı

Dizinin olay örgüsü ve anlatı iskeleti klasik 'serim-düğüm-çözüm' formuna sadık kalsa da bazı yenilikçi ve modernist denemeler de dikkat çeker. Çocuk üzerinden kurulan belirsizlik ve gizem de seyircide yarattığı merak ve izleme motivasyonu ile ana akım olay örgülerini anımsatır. Ancak yapımdaki parodik unsurlar ve karakterlerin absürt tutumları sayesinde bu klasik form modernist bir alaycılığa yaklaşır. Sinemaya dair yapılan sohbetlerle yaratılan özdeşünümseleci (self-reflexive) unsurlar da bu yaklaşmayı destekler. Örneğin giriş sekansındaki 12 Kızgın Adam (12 Angry Man, Sidney Lumet, 1957) filmi üzerinden karakterlerin kimliğini ortaya koyan bir tartışma yürütülür. Bu tartışmada Evren film bilgisine atıf yaparak konu hakkında referans verirken Vedat onu üslubundan dolayı eleştirir. İzleyici hikâyenin seriminde karakterlerin kimliğini görmektedir. Evren

ve Vedat'ın aileyle ilk kez kapıda tanıştıkları sahnede, her iki karakterin de kafasına top isabet eder. Bu fiziksel müdahale, karakterlerin jest ve mimikleriyle birlikte özellikle Vedat'ın sert ve tepkisel söylemleri aracılığıyla komik bir etki yaratmayı hedefler. Söz konusu sahnede, slapstick komediye özgü fiziksel şakalar ve kaba üslup gibi unsurlar öne çıkar; bu da dizinin yer yer beden dili temelli mizahı tercih ettiğini göstermektedir.



Şekil 3. Vedat ve Evren aileyi masa başında toplar ve “Çocuk mu cüce mi?” oylaması yapar.

Dizinin giriş sekansında ve bölüm içerisinde üzerinden tartışma döndürülen 12 Kızgın Adam filmine verilen referanslar anlatı boyunca devam etmektedir. 12 Kızgın Adam'da “Suçlu mu Suçsuz mu?” sorusuna cevap aranan hikâye burada “Çocuk mu cüce mi?” sorusu etrafında şekillenmektedir. Bu kapsamda bir parodiden bahsedilebilir. Parodi kara mizah öğeleriyle sunulmaktadır. Anlatıdaki boşluklar, bilinçli olarak doldurulmaz. Çocuğun kim olduğu ve ebeveynlerin gerçek niyeti netleşmez. Böylece kara mizahın karakteristiklerinden biri olan muğlaklık hâkimiyet kazanır.



Şekil 4. Çocuğun cüceliğini anlamak üzerine tartışmaya girerler.

Evren ve Vedat cücelik üzerinden tartışmaya girerler ve bu tartışmada bolca argo tabirler ve küfürler kullanılır. Çocuğun cüce olup olmadığı konusunda genel cüceleri kapsayan söylemlerde bulunurlar:

Vedat: Hayvan gibi futbol oynuyor ya...

Evren: Abi futbolcu olurdu o zaman niye böyle takılsın? Çocuk da değil ne engeli varki?

Vedat: Cüce olmak...

Evren: Abi vardır bir cüce futbol takımı falan...

Vedat: Gördün mü sen hiç?

Evren: Vardır abi... Olması lazım... Olmalı...

Vedat: Oğlum o zaman her şeyin cüce versiyonunu yapsınlar. Gitsinler cüce survivor düzenlesinler. Cüce Eurovision'u düzenlesinler. Dünyada o kadar cüce var mı ***. Sadece Şükrü

Saraçoğlu stadını doldurmak için 80.000 cüce gerekiyor ***.

Cücelik üzerinden kurulan söylemler, bölüm boyunca kara mizahın temel malzemesi haline getirilmiştir. Ancak bu söylemler, karakterlerin alaycı üslubuyla değil, görsel mesafe ve etik belirsizlik üzerinden işlenir. Bu tartışma tek plan üzerinden işlenmektedir. Televizyon yapımlarında gördüğümüz aç/karşı aç ikiliği burada kullanılmamıştır. Bu doğrultuda izleyicinin odağının diyaloga çevrilmesinin amaçlandığı söylenebilir.

Bölüm finali, konvansiyonel anlamda bir "çözülme" sunmaz; aksine, izleyiciyi cevaplanmamış bir soruyla baş başa bırakır. Anlatının başında ortaya atılan "Cüce mi, çocuk mu?" sorusu, bölüm sonunda da net bir yanıt bulmaz. Bu tercih, klasik anlatı yapısındaki serim-düğüm-çözüm modelini bilinçli biçimde bozar. Bu yapısal kırılma, dijital platformların sunduğu biçimsel özgürlükle doğrudan ilişkilidir. Naratografik açıdan bakıldığında anlatıdaki bu kırılma platformun sunduğu imkân dahilinde gerçekleştirilmektedir. Televizyonda yayınlanan bir dizide süreklilik arzı mevcutken platformun sunduğu bu esneklik anlatıda bir kırılmaya sebep olmuştur.

Anlatı boyunca komedinin alt türlerinden slapstick, kara mizah ve parodi, melez bir yapıda iç içe geçerek kullanılmış; böylece tek türlü, lineer bir yapıdan uzaklaşmıştır.

Bu bağlamda Ayak İşleri, dijital platformun sunduğu anlatı ve biçim esnekliğini etkili biçimde kullanırken, geleneksel televizyon yapımları bu konuda belirgin sınırlamalara tabidir. Örneğin, İşler Güçler dizisinde de zaman zaman absürt mizah ve parodi unsurlarına yer verilmiş olsa da yapının sonunda olayların çözüme kavuştuğu, seyircinin yönlendirilmiş biçimde sonuçla baş başa bırakıldığı görülmektedir. Televizyon mecrasının dayattığı süre, reklam araları ve yayın politikaları, anlatının klasik yapıya daha sıkı sıkıya bağlı kalmasına neden olurken; dijital platformlarda bu tür yapısal zorunlulukların olmaması, anlatıcıya hem biçim hem de içerik açısından daha geniş bir hareket alanı tanımaktadır. Ayak İşleri bu yönüyle, izleyiciyi pasif bir alıcı konumundan çıkararak anlatının ahlaki ve anlam düzeyine aktif biçimde dâhil eden yeni nesil dijital komedi anlatılarıyla örtüşen özellikler göstermektedir.

3.1.4. Stil

Kara mizahın omurgası olan ciddi konuya karşı absürt davranış ikiliği oldukça belirgindir: Ebeveynlik, evlat edinme ve çocuk psikolojisi gibi ağır temalar, Evren'in kurumlara olan güvensizliği ile Vedat'ın profesyonel fakat duygusuz yaklaşımı üzerinden absürt bir çatışmaya dönüştürülür. Herkes "çocuk için en iyisini istiyoruz" dese de aslında karakterlerin hiçbirisi çocuğun ne hissettiğini önemsemez. Çocuk üzerinden cücelik tartışması yürütülür. Bu tür ironik yapı, kara mizahın temelini oluşturur. Sahnelerin temposu bilinçli olarak yavaşlatılmış, izleyiciyi rahatsız edecek seviyede duraksamalı konuşmalar yapılır. Bu da hem gülünçlüğü hem utanç duygusunu güçlendirmektedir. Bölüm boyunca cevap aranan soru tıpkı karakterler gibi izleyici üzerinde de oluşturulmaya çalışmıştır. Stil geniş açılı kompozisyonlarla ve çocuğun yakın sahnelerinin bilinçli

olarak gizlenmesi yani kurgu vasıtasıyla yapılmıştır. Bu bağlamda platformların stilistik karşılaştırmasını yapmak için naratografik açıdan yapılan değerlendirme ile aşağıdaki tablo oluşturulmuştur.

Tablo 3. *Dijital Platformda yayınlanan Ayak İşleri ve televizyonda yayınlanan İşler Güçler dizisinin stilistik karşılaştırması*

Özellik	Ayak İşleri (Dijital)	İşler Güçler (Geleneksel TV)
Süre Esnekliği	Kısa ve sabit olmayan bölümler – anlatıya göre süre belirlenir	90 dakikaya yakın sabit uzunluk – süreyi doldurma zorunluluğu
Plan Kullanımı	Görsel anlam üretimi odaklı, seçici ve sembolik	Fonksiyonel, ritim sağlayıcı, tekrar eden
Kompozisyon	Sinematografik, geniş kadrarla düşünsel mesafe kurulur	Karakter merkezli, görsel anlamdan çok anlatı temposu
Anlatı Yapısı	Parodik ve muğlak, çözülme-yen yapı	Çözüm odaklı, klasik dramatik yapı
Mekân Kullanımı	Dramatik metaforlarla destekli mekân	Fonksiyonel mekân kullanımı

3.1.5. Sanat Yönetimi

Mekân tasarımı çelişkilidir: Ev sıcak ve düzenli görünür ama eşyaların yerleşimi steril ve yapaydır. Çocuğun odasında yer alan objeler (hiç açılmamış oyuncak kutuları, bozulmamış bir yatak) onun oraya ait olmadığını gösterir. Genel olarak evde bir düzenden bahsetmek mümkündür. Bu düzeni yani yapıyı bozan küçük çocuğa duyulan şüphe dir. Vedat ve Evren’in kıyafetleri karakterlerini yansıtır: Vedat koyu renkli, sade ve görev odaklı kıyafetler seçerken Evren daha dağınık ve sokak tarzı giyinir. Ebeveynlerin kıyafetleri klasik bir tarzıdır (bej tonları, ütülü gömlekler) ve hikâyede ‘görünüş’ ile ‘gerçeklik’ çatışmasını yansıtır. Çocuk yüzünü örtecek uzun saçlı bir yapıda sunulmuştur. Sebebi ise filmin konusundan kaynaklanmaktadır ve çocuğun ya da cücenin kimliğini açık etmemesi üzerine olduğu düşünülmektedir.

Sonuç

Bu çalışma kapsamında, Ayak İşleri dizisinin 4. sezon 4. Bölümü, “anlatıların yapısal işleyişinin altındaki alt birimlere odaklanan” (Stewart, 2007, s. 22) naratografik yaklaşım doğrultusunda, “kare kare çözümleme” yöntemiyle ele alınmış ve dizinin anlatısal yapısı, biçimsel özellikleri ve mizah dili dijital platform bağlamında değerlendirilmiştir. Yapılan çözümleme, dizinin klasik televizyon dizilerinden ayrıştığını ve dijital platformların sunduğu ortamın olanaklarından faydalandığını ortaya koymaktadır. Önce Gain, arkasından da Netflix platformları üzerinden yayınlanan Ayak İşleri dizisi, geleneksel televizyon dizilerine kıyasla sahip olduğu özgür ifade ortamını yaratıcı ve sinematik denemeler yapmak amacıyla işlevsel şekilde kullanmıştır.

Gerek bölüm sürelerindeki esneklik gerekse sansürsüz dil ve içerik kullanımı, anlatının daha doğal ve katmanlı bir biçimde gelişmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, anlatı yapısında klasik üç aşamalı yapı (serim-düğüm-çözüm) yer yer bozulmakta; sonuca ulaşmayan ve muğlaklıkla sonlanan hikâyeler aracılığıyla izleyici, etik ve düşünsel bir sorgulama sürecine dâhil edilmektedir. Özellikle “Çocuk mu, cüce mi?” sorusunun cevapsız bırakılması, izleyiciye yöneltilmiş bilinçli bir kara mizah stratejisi olarak değerlendirilebilir. Geleneksel televizyon yayıncılığı, toplumdaki hâkim ahlaki normlara daha fazla bağlı kalmak durumundadır. Bu zorunluluk, hem geniş kitlelere hitap etme gerekliliğinden hem de toplumsal ve bürokratik denetim mekanizmalarının varlığından kaynaklandığı düşünülebilir. Dolayısıyla, geleneksel mecralarda mizah anlayışı daha dikkatli ve sınırlı bir çerçevede şekillenmektedir. Buna karşılık dijital

platformlarda yayınlanan diziler, daha niş ve seçici bir izleyici kitlesine hitap ettikleri için politik doğruculuk argümanlarına yaslanmadan, ofansif mizah türlerine daha fazla alan açabilmektedir. Geleneksel mecralarda bugüne kadar üretilen komedi dizilerinde bu tür bir anlatı tercihinin pek rastlanmazken, Ayak İşleri örneğinde hikâyenin belirgin bir sonla değil, belirsizlikle nihayetlenmesi dikkat çekicidir. Dizinin genel yapısında da her bölümün birbirine doğrudan bağlı olmayan ve farklı temalar etrafında şekillenen bir anlatı örgüsüne sahip olduğu gözlemlenmektedir. Bu durum, anlatıcının devamlılık kaygısı taşımaksızın daha özgün bir anlatı alanı inşa etmesini mümkün kılmaktadır.

Geleneksel mecralarda yayınlanan Kardeş Payı, Leyla ile Mecnun ve İşler Güçler gibi komedi dizilerinde, televizyonun dayattığı süre sınırı sebebiyle anlatının akışını sekteye uğratan gereksiz diyaloglar ve zorlama sahneler sıklıkla yer almaktadır. Bu tür yapıların yalnızca süreyi doldurmak amacıyla üretildiği ve anlatı bütünlüğünü zayıflattığı görülmektedir. Dijital platformlarda ise bu türden bir yapısal zorunluluk bulunmamaktadır. Görüntü yönetimi kısmında ortaya koyduğumuz tabloda da görüleceği üzere, Ayak İşleri, genel ve diz planlarını mekânsal anlam yaratmak ve kompozisyonu dramatik hale getirmek için kullanırken; İşler Güçler bu planları daha çok anlatının ritmini sağlamak amacıyla kullanmaktadır. Ayak İşleri'nin sinematografik tercihleri, daha bilinçli ve katmanlı görünmektedir. Bu noktada, sinematografi anlatıya sadece eşlik eden değil, onu şekillendiren bir unsura dönüşmektedir. Özellikle çocuk karakterin uzun süre görünmemesi, kompozisyonun boşlukla anlam üretmesi ve geniş planlarda çocuğun yalnız bırakılması gibi tercihler; etik, dramatik ve görsel düzeyde çok katmanlılık yaratmaktadır.

Ayak İşleri örneğinde görüldüğü üzere, kısa bölüm yapıları, deneysel sinematografik dil, diyalog merkezli kara mizah, parodi ve geleneksel anlatı kalıplarını kıran anlatım biçimleriyle dijital ortamın sunduğu anlatsal ve biçimsel özgürlükler etkili biçimde değerlendirilmiştir. Dizi, dijital çağın anlatı ve stil özgürlüklerini sinematografik olarak değerlendirirken; İşler Güçler, kara mizah dozu olan özgün içeriğine rağmen, geleneksel medyanın hız, tekrar ve süreklilik odaklı anlatı mantığını sürdürmektedir. Dolayısıyla plan sayısı, süresi ve türü gibi teknik veriler yalnızca istatistiksel değil, aynı zamanda anlatı niyeti ve mecra bağlamı hakkında da fikir vermektedir. Bu durum, tıpkı fotokimyasal süreçten dijital geçişte olduğu gibi, filmin anlatsal özelliklerinin onun teknolojik dönüşümüyle de bağlantılı olduğunu savunan Stewart'ın (2007) naratografik yaklaşımını da doğrulamaktadır. Zaten dizinin senaristleri Caner Özyurtlu ve Volkan Öge de katıldıkları bir YouTube programında, televizyon dizilerindeki uzun süre baskısına dair "O süreleri yazamayız biz, bizim bir sezonumuz onların bir bölümü gibi..." şeklinde konuşarak, anlatının üretim mecrasına göre nasıl biçimlendiğini açıkça ifade etmişlerdir (Altaylı, 2024).

Sonuç olarak, Ayak İşleri dizisi; kara mizah, parodi ve slapstick gibi komedinin farklı alt türlerini harmanlayan ve dijital platformların sunduğu esneklikten faydalanarak biçimsel ve anlatsal olarak gelenekselden ayrışan bir yapı sunmaktadır. Bu çalışma, dijital çağın yerli komedi dizileri üzerindeki etkisini gösterdiği kadar; türler arası geçişkenliğin ve izleyiciyle kurulan yeni etik ilişkilerin de altını çizmektedir. Bu bağlamda, Ayak İşleri, Türkiye'de dijital platformlara özgü içerik üretiminin geleceğine dair önemli bir örnek sunmaktadır.

Notlar

1 Bu konuda dönüm noktası sayılabilecek en temel çalışmalardan biri Stuart Hall'un 1970'lerde yazdığı "Encoding/decoding" isimli makalesidir.

2 Birbirlerine rakip platformların içeriklerini paylaşmaları tartışma konusudur. Yerli bir platform olan Gain'in içeriğini uluslararası bir platform olan ve ülkemizde faaliyet gösteren Netflix'e lisanslamış olması tartışma konusu olmuştur.

3 Görüntüler, başlangıçta 16:9 en-boy oranında kaydedilmiş olmakla birlikte, post-produksiyon sürecinde yapılan kırpma (crop) işlemiyle sinematografik bir estetik elde edilmesi amacıyla 2.35:1 formatına dönüştürülmüştür. Ancak IMDb gibi veri tabanlarında yapımın çekim formatı esas alındığından, ilgili kaynaklarda en-boy oranı 16:9 olarak belirtilmektedir. (IMDb, 2024)

Kaynakça

- Özyurtlu, C. (Yöneten). (2021). *Ayak İşleri* [Dizi].
- Özyurtlu, C. (Yöneten). (2024). *Öfkeli Küçük Birey* [Dizi Bölümü].
- Algül, H., & Atabey, J. (Yönetenler). (2004). *Avrupa Yakası* [Dizi].
- Altaylı, F. (2024, Ekim 15). *Fatih Altaylı ile Pazar Sohbeti*. Fatih Altaylı: https://www.youtube.com/watch?v=030_E8fkiRI&t=1438s adresinden alındı
- Aristoteles. (2007). *Poetika*. (İ. Tunalı, Çev.) Ankara: Remzi Kitapevi.
- Asher, W., Kern, J., Daniels, M., & Levy, R. (Yönetenler). (1951). *I Love Lucy* [Sinema Filmi].
- Aydemir, S. (Yöneten). (2012). *İşler Güçler* [Dizi].
- Aydemir, S. (Yöneten). (2014). *Kardeş Payı* [Dizi].
- Benjamin, W. (2018). Chaplin'e Bugünden Bakış. T. Tayanç içinde, *Walter Benjamin Kitabı: Seçme Yazılar* (T. Tayanç, Çev., s. 298-301). Ankara: Dipnot.
- Birsel, S. (Yöneten). (1995). *Bir Demet Tiyatro* [Dizi].
- Chaplin, C. (Yöneten). (1940). *The Great Dictator* [Sinema Filmi].
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse*. New York: Cornell University Press.
- Dwyer, T. (2010). *Media Convergence*. New York: McGraw Hill Education, Open University Press.
- Gehring, W. D. (1999). *Parody as Film Genre*. California: Greenwood Press.
- Halbout, G. (2022). *Hollywood Screwball Comedy 1934-1945: Sex, Love, and Democratic Ideals*. Londra: Bloomsbury Publishing PLC.
- Hilmes. (2009). Digital Television: High definitions. C. Glen, & M. Royston içinde, *Digital Cultures: Understanding New Media* (s. 46-60). New York: Mc Graw Hill Open University Press.
- IMDb. (2024, Ekim 27). *Öfkeli Küçük Birey*. IMDb: https://www.imdb.com/title/tt33503981/?ref=ttep_ep_4 adresinden alındı
- Ünlü, O., & Onbul, M. (Yönetenler). (2011). *Leyla ile Mecnun* [Sinema Filmi].
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: Nyu Press.
- Keaton, B. (Yöneten). (1928). *Steamboat Bill Jr.* [Sinema Filmi].
- Kracauer, S. (1985). Temel Kavramlar. S. Büker, & O. Onaran içinde, *Sinema Kuramları* (E. Mutlu, Çev.). Ankara: Dost.

- Lumiere, L. (Yöneten). (1895). *L'Arroseur arrosé* [Sinema Filmi].
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. London: The MIT Press Cambridge, Massashussetts.
- Marketing Türkiye. (2017, Kasım 8). *Asker dizileri ekranlara damga vurdu*. Marketing Türkiye: <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/asker-dizileri-ekranlara-damga-vurdu/> adresinden alındı
- Mutlugün, M. A. (2023). *Komedi Yazmak Ciddi İştir: Komedi Yazmanın Matematiği*. Ankara: Nobel Kültür.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Petrie, D. W., & Boggs, J. (2008). *The Art of Watching Films*. New York: McGraw-Hill.
- Ryan, M., & Lenos, M. (2012). *Film Çözümlemesine Giriş*. Ankara: De Ki Basım Yayınevi.
- Stewart, G. (2007). *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago: University of Chicago Press.
- Taylan, Y., & Taylan, D. (Yönetenler). (2025). *Kral Kaybederse* [Dizi].
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2003). *Film History: An Introduction*. New York: McGraw Hill.
- Thomspon, K., & Bordwell, D. (2008). *Film art: An introduction*. New York: Mcgraw: Hill Education.
- Yaylagül, L. (2006). *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara: Dipnot Yayınları.

Digital Transformation in Comedy: A Narratographic Analysis of the Series “Ayak İşleri”

Osman ÇAKIR (Lect.)

Mehmet KÖPRÜ (Assoc. Prof. Dr.)

Extended Abstract

This study traces how comedy, as a narrative form, has begun to take on new shapes in the digital age—shapes that would have been unthinkable within the formal limits of traditional television. At the center is *Ayak İşleri* (Running Errands), a Turkish digital series that uses absurdity not as decoration, but as method. What happens to comedy, this study asks, when it's no longer tethered to fixed runtimes, advertiser expectations, or the demand for neat resolutions? To explore that, the research draws on Garrett Stewart's notion of “narratography” (2007), which insists that storytelling isn't just content poured into a container—it's shaped by the material and technical properties of the medium itself. For comedy in the digital space, this matters a great deal. Variable episode lengths, algorithmic visibility, and loosened censorship don't just change production logistics; they reshape what kind of humor is possible, and how it's delivered. Paired with a shot-by-shot formal analysis (Ryan & Lenos, 2012), this framework allows for a close reading of one episode from *Ayak İşleri*'s fourth season, contrasted with the more traditional broadcast sitcom *İşler Güçler* (2012).

What emerges is a sharp contrast—not just in tone, but in the narrative logic of the two shows. *Ayak İşleri* opens with an absurd premise: two men suspect that a newly adopted child might be an adult in disguise. Instead of moving toward clarity or closure, the episode circles around ambiguity, refusing to solve its own mystery. This is not accidental; it's a deliberate use of the platform's freedom, an experiment in what happens when you're no longer obligated to reassure the viewer by the time credits roll. The show's visual language pushes in the same direction. The use of a cinematic 2.35:1 aspect ratio, symmetrical framing, and deep focus compositions creates a strangely static, sometimes unsettling atmosphere. The supposed “child” is often relegated to the edge of the frame—or left out entirely—keeping the ambiguity alive in visual terms as well. The *mise-en-scène* offers no comfort: warm, lived-in interiors are sharply contrasted with the sterile, too-perfect bedroom of the child, generating tension without saying a word.

Editing, too, plays its part. Where most sitcoms aim for flow, here we get interruptions—jump cuts, ellipses, temporal gaps. The rhythm feels intentionally offbeat, matching the absurdity of the premise. The sound design follows suit: no laugh tracks, no manipulative musical cues. Instead, silence is used as punctuation, and music arrives like an afterthought or a provocation—not to guide the audience, but to unsettle them. Set against *İşler Güçler*, the difference is stark. Though both shows are steeped in similar cultural references, the older sitcom remains within the grammar of traditional television: standard coverage, reaction shots, clearly marked act structures, and resolved endings. *Ayak İşleri*, by contrast, strips things back. The result is more ambiguous, more open-ended, and it demands more from the viewer—not just attention, but interpretation.

What's also striking is how *Ayak İşleri* doesn't stick to one comedic register. Slapstick, dark comedy, and verbal wit all co-exist, often within a single scene. This hybrid tone feels

made for the digital space, where creators aren't bound by genre expectations or the need to court broad demographics. It allows for a form of comedy that is tonally unstable—sometimes even uncomfortable—and all the more powerful for it.

On the production side, digital platforms also reshape the economics of comedic storytelling. No fixed runtimes, no commercial breaks, no network guidelines. Episodes range from 25 to 45 minutes, expanding or contracting as needed. The storytelling breathes differently—not faster, not slower, but on its own terms.

In the end, *Ayak İşleri* isn't just a quirky series—it's a test case for how comedy is evolving in a post-television world. It shows that streaming platforms aren't just new pipes for old content, but new narrative environments altogether. Here, ambiguity can be a feature rather than a bug. Risk becomes part of the grammar. And comedy is no longer required to comfort.

This research contributes to ongoing debates about genre, medium, and form in the digital age. It offers a concrete example of how changes in infrastructure open up new creative horizons—not just for comedy, but for storytelling more broadly. Future work might consider how these shifts play out in other national contexts, or how audiences themselves respond when the familiar rhythms of television comedy begin to slip.

Keywords: Comedy, Digital Platforms, Traditional Media, Narratology, *Ayak İşleri* Series.

This article has been scanned by **plagiarism detection softwares**. No plagiarism detected.

Bu makale **intihal tespit yazılımlarıyla** taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

In this study, the rules stated in the “**Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive**” were followed.

Bu çalışmada “**Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi**” kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur.

The authors' **contribution rates** in the study are equal.

Yazarların çalışmadaki **katkı oranları** eşittir.

Kavramsallaştırma: OÇ, MK; Yöntem: OÇ; Yazılım / Veri Analizi: OÇ; Araştırma / Saha Çalışması: OÇ; Veri Yönetimi: OÇ; Yazım – İlk Taslak: OÇ; Yazım – Gözden Geçirme ve Düzenleme: OÇ, MK; Danışmanlık / Denetleme: MK

This work was prepared **without the use of generative AI tools**.

Bu çalışma, üretken yapay **zekâ araçları kullanılmadan** hazırlanmıştır.

There is no **conflict of interest** with any institution or person within the scope of the study.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile **çıkar çatışması** bulunmamaktadır.