

SİNEMADA SOSYAL ETKİLEŞİM ARAYIŞLARI

Tonguç İbrahim Sezen

İstanbul Üniversitesi

İletişim Fakültesi

Öz

Sinema seyircisinin film karşısındaki konumu sinema tarihinin ilk günlerinden beri tartışma konusudur. Farklı sanatsal, ideolojik ve ticari hedeflerle hareket eden yönetmenler seyircinin pasif bir alıcıdan daha fazlası olabileceği filmler üretmeye çalışmışlardır. Doğrudan seyirci müdahalesine açık yapımlar oluşturulması bu alanda önemli başlıklardan biridir. Bu çalışmalar geleneksel olarak dallanma veya prosedürel veri işleme yöntemleri ile seyirciye önceden sınırları çizilmiş etkileşim alanları sunmuşlardır. Ancak dolaylı da olsa kavramsal olarak Üçüncü Sinema ve hayran kültürü gibi kaynaklardan beslenen ve çağdaş sosyal medya kanallarını kullanan bir dizi güncel yapımlar seyirci etkinliğini farklı bir şekilde yorumlamaktadır. Bunlar filmleri bir tür sosyal etkileşim ve yaratıcı üretim kaynağı olarak konumlandırmayı amaçlamaktadırlar. Bu çalışma, sinemada sosyal anlamda aktif seyirci arayışları geleneğinin tarihsel dönüşümünü ve bugün geldiği noktayı inceleyecek, çağdaş medya ekolojisi içinde dijital teknoloji ve özellikle de sosyal medya uygulamaları ile desteklenen güncel yapımların geçmiş örneklerle ilişkisini tartışacaktır.

Anahtar Sözcükler: Aktif seyirci, Üçüncü Sinema, hayran kültürü, sosyal medya, İnternet ve sinema, etkileşimli film.

Social Interaction in Film

Abstract

Since the early days of film history, the relation of the audience to the film has been a topic of both discussion and experimentation. Directors with different artistic, ideological and commercial motivations have tried to make films where the audiences can be more than passive observers. One of the major trends in this field is the production of films open to direct audience manipulation. Traditionally, such films offer audiences interactive experiences based on branching or procedural data processing. Recent productions, however, drawing on sources like Third Cinema and fan culture, and utilizing contemporary social media channels, interpret audience activity differently. These productions seek to position movies as a source for social interaction and creative production. This article studies the historical development and current state of the socially active audience tradition and discusses the relationship between past examples and the recent productions that are supported by digital technology, with special focus on social media applications as part of contemporary media ecology.

Keywords: Active audience, Third Cinema, fan culture, social media, İnternet and cinema, interactive film.

Giriş

Sinemada aktif seyirci arayışı farklı düzlemlerde sinema tarihinin ilk günlerinden bu yana sürmektedir. Seyircinin zihinsel etkinliğine odaklanan çalışmalardan hiper-bağlantılar gibi teknolojik uygulamalara uzanan bu yelpazede kavramsal ve yapısal anlamda tam bir bütünlük bulunduğunu söylemek yanlış olur. Aktif seyirci kavramı neyi ifade etmektedir? Söz konusu olan şey, filme doğrudan müdahale ise, böyle bir deneyimin altyapısı nasıl inşa edilmelidir? Bu ve benzeri sorulara bazı noktalarda paralel bazı noktalarda karşıt pozisyonları savunan farklı cevaplar verilebilir. Dahası bu cevaplar yeni kuramsal tartışmalar ve teknolojik gelişmelerle güncellenmekte ve zamanla şekil değiştirmektedir. Bu değişimi etkileyen en önemli faktörlerden biri de, dijital teknoloji alanında yaşanan gelişmelerdir. Farklı içerik ve uzunluklarda video görüntülerini farklı oranlarda ve biçimlerde yazılı, görsel veya işitsel diğer içeriklerle harmanlayan hiper-bağlantı esasına dayalı çevrimdışı ve çevrimiçi multimedya yapımları, çağdaş medya ekolojisinin başat aktörlerindedir. Bu yapının bir devamı olarak transmedya¹ üretim stratejileri, web sayfalarından dijital oyunlara uzanan bir yelpazede sinemasal deneyime paralel olarak gelişen ticari ve kültürel bir alan oluşturmuştur. Seyircinin filmin içeriğine müdahale ederek öykünün akışı veya bakış açısı gibi unsurları yönetmenin çizdiği sınırlar içinde belirli oranda değiştirebildiği etkileşimli filmler (her ne kadar kavramsal kökenleri ve ilk örnekleri analog teknolojinin hâkim olduğu dönemde üretilmiş olsalar da), dijital teknoloji ile artık çok daha rahat ve yaygın olarak üretilebilmektedir.² Öte yandan dijital olarak üretilen ve dağıtılan yapımlar açısından çeşitliliğin bir devamlılık oluşturduğu da söylenemez. Teknolojik dönüşüm belli sistemlerde işlemek üzere geliştirilmiş olan etkileşimli yapımların bir süre sonra işlerliklerini yitirmesine yol açmakta ve yapımların birbirlerinden beslenerek geliştiği bir geleneğin oluşumunu zorlaştırmaktadır. Sonuç olarak sinema tarihinde birden fazla “ilk etkileşimli film” bulmak ve bu yapılarla tekrarlanan (kimi zaman verimsiz) ortak yapısal özelliklerle ve kavramsal yaklaşımlarla karşılaşmak mümkündür. Bu bağlamda sinemada aktif seyirci sorunsalına odaklanan araştırmacıların inceledikleri etkileşimli yapımların, hem yapısal ve hem de kavramsal öncülleri ile olan ilişkilerine özellikle dikkat etmeleri gerekmektedir. Ancak bu şekilde bilinçli olarak veya bir ortak hafızanın

¹ Transmedya kavramı bir anlatının aynı anda birden fazla medya kanalı kullanılarak anlatılmasını ifade eder. Öykünün başlangıcı bir filmde, aksiyon içeren bölümleri bir dijital oyunda, karakterlerin iç dünyaları bir romanda anlatılabilir. İdeal bir transmedya ürününde her bir yapının kendi ortamının anlatsal potansiyeline en uygun biçimde anlatıya katkıda bulunması beklenir.

² Etkileşim sözcüğü Türkçe’de ve özellikle yeni medya terminolojisinde İngilizce “*interaction*” kavramının karşılığı olarak kullanılmaktadır. Buna karşın farklı alanlarda sözcüğün yine İngilizce “*transaction*” kavramının karşılığı olarak kullanıldığı çalışmalar da mevcuttur. Buna ek olarak tasarım odaklı yayınlarda İngilizce terimin Türkçeleştirilmesi ile oluşan “interaksiyon” sözcüğüne de rastlanmaktadır. Bu çalışmada sözcük hafıza temelli, karşılıklı, derecelendirilebilir ve devamlılık gösteren bir etki-tepki sürecini ifade etmek için kullanılmıştır.

bulunmaması nedeni ile unutulmuş tekrarlanan modeller tespit edilebilir. Bu tür bir analiz sonucunda kullanılan teknolojiler veya üretim amaçları gibi nedenlerle birbirinden bağımsız görülen yapıların, aslında seyircinin filme katılımı sorunsalı açısından ortak gelenekler oluşturdukları görülecektir. Böyle bir çalışma ise, belli bir model veya anlayışın seçilerek araştırma alanının sınırlandırılmasını gerektirmektedir.

Bu yaklaşım doğrultusunda bu çalışma, sinemada aktif seyirci arayışlarının geldiği güncel noktalardan birini işaret eden yeni bir akımın, “sosyal sinema”³ deneyiminin tarihsel ve kavramsal kökenlerini araştırmayı amaçlamaktadır. Sosyal sinema, dijital medyanın görece yeni dallarından biri olan sosyal medyanın, sinema yapımlarına seyirci katılımını sağlamak amacıyla kullanılması sonucunda ortaya çıkan yapının adlandırılması için kullanılan bir kavramdır. Sosyal medya, hem bireysel içerik üretimini ve paylaşımı kolaylaştıran yapısı hem de sahip olduğu dijital veya fiziksel dünyada kolektif eylemler gerçekleştirilmesine aracı olma potansiyeli ile dijital medya alanında özel bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda sosyal medya sinema endüstrisi tarafından öncelikle etkili bir tanıtım ve reklam kanalı olarak görülmeye başlanmıştır. Yapım şirketleri filmlerin tanıtımı için sosyal medyayı aktif bir biçimde kullanmakta ve ürünleri ile ilgili içeriğin paylaşımını arttırmayı hedeflemektedir. Buna karşılık seyirciler de filmler hakkındaki görüşlerini veya film ile ilgili kendi oluşturdukları içerikleri kişisel ağlarında paylaşarak yapımcıların çalışmalarına olumlu veya olumsuz olarak cevap vermektedir. Öte yandan geçtiğimiz yıllarda gösterime giren bir dizi yapım İnternet’in ve sosyal medyanın sinemasal deneyim içindeki yerinin tanıtımdan daha fazlası olabileceğine dair ipuçları vermiştir. Sosyal medya deneyimi ile sinemasal deneyimi bir araya getiren bu yapımlar, sınırları tasarımcı ya da yönetmen tarafından belirlenen önceki multimedya veya etkileşimli film deneyimlerinden ayrılmaktadır. Bu yeni aktif katılım biçimi, seyircinin bireysel olduğu kadar gruplar halinde de filme katılımını hedeflemekte ve film deneyiminin bir sonucu veya uzantısı olmanın yanında kimi hallerde onun bir parçası olarak, belli amaçlar doğrultusunda kolektif, bilinçli ve organize eylemler gerçekleştirebilmesi esasına dayanmaktadır. Bu eylemler, öykünün ilerlemesi için gerekli olabileceği gibi toplumsal anlamda değişime yönelik de olabilmektedir. Diğer etkileşimli film örneklerinden bu temel ölçütler doğrultusunda ayrılrsa da, görüleceği üzere sosyal film deneyimi modeli, yeni bir olgu değildir. Tarihsel ve kuramsal bir çerçevede değerlendirildiğinde, modelin erken versiyonlarının güncel örneklerdekinden çok daha farklı teknolojik altyapılarla ve kimi zaman çok farklı amaçlarla kullanılmak üzere olsa da, geçmişte de var olduğu görülebilir. Bu erken versiyonların incelenmesi, çağdaş uygulamaların potansiyellerinin anlaşılması açısından büyük önem taşımaktadır.

Bu bağlamda söz konusu benzerliklerin tam olarak anlaşılabilmesi için, çalışma kapsamında öncelikle sinemada seyircinin filme katılımına dair genel

³ Sosyal sinema kavramı toplumsal anlamda kısıktıcı bir film dilini tanımlamak amacıyla ilk olarak Jean Vigo tarafından 1930’da kullanılmış olsa da burada kavram çağdaş sosyal medya uygulamalarından yola çıkarak yeni bir bağlamda kullanılmıştır.

tartışmalar ve örnekler özetlenmiştir. Bunu, çağdaş sosyal film deneyimi olgusu ile, özellikle sosyal medyanın seyirciyi eyleme geçirme potansiyeli açısından paralellikler taşıyan tarihsel örneklerin incelenmesi takip etmiş, ardından çağdaş yapımlar tarihsel öncülleri ile benzerlikleri bağlamında tartışılarak modelin bütün bir aktif seyirci geleneği içinde yeri tartışılmıştır.

Seyircinin Film Karşısındaki Konumu Sorunsalı

Lumière kardeşlerin 1895 tarihli *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (*Trenin Gara Girişi*) filminin seyircileri paniğe ve korkuya sürüklemesi, sinema tarihinin ünlü anekdotlarından biridir. Yuri Tsivian, filmin birden fazla gösteriminde seyircilerin “kitlesel bir paniğe” ve “toplumsal bir histeriye” kapıldıklarını yazar; seyirciler perdedeki trenin gerçekten kendilerine doğru yaklaştığını ve onları ezmek üzere olduğunu düşünmüş ve kendilerini sinema salonlarından dışarı atmışlardır (1998, s. 135-137). Jane McGonigal, bu öykünün, sinemanın bir ortam olarak seyirciyi etkisi altına aldığı ve onu gerçek ile gerçek olmayan arasındaki ayrımı yapamayacak derecede baştan çıkardığı yönündeki fikirlerin doğuşunda rol oynadığını savunur (2006, s. 323).

Seyircinin film karşısındaki konumu sorunsalı, geleneksel olarak algı, etki ve ikna düzlemleri üzerinden tartışılmıştır. Buna göre seyirci ya filmsel etkiye açık pasif bir alıcı ve tüketici konumundadır ya da anlam üretiminde aktif bir rol üstlenmektedir. Pasif konumu destekleyen yaklaşımları Patrick Phillips, ana başlıklarıyla (1) filmleri değerlerin topluma dayatılması için oluşturulmuş araçlar olarak gören Frankfurt Okulu, (2) popüler filmleri değerleri güçlendiren, ancak yeni eleştirel düşünceler aşıl原因amayan yapımlar olarak gören yeni Marxist duruş, (3) dilbilimsel kökenli, film dilinin seyircinin düşünme biçimini sınırlandırarak onu pasifleştirdiğini savunan yaklaşım, (4) ayna evresi kuramı bağlamında seyircinin eksiklerini tamamlama ihtiyacını gerçek olmayan filmsel imajlarla kapama arzusunun psikolojik ve politik alandaki olumsuz sonuçlarına odaklanan yaklaşım şeklinde sıralar (2004, s. 105-107). Paralel bir biçimde etki araştırmalarının temelinde yer alan “medya insanlara ne yapıyor?” sorusuna sinema bağlamında Jean Claude Carriere, filmlerin seyirciyi ikna ettiği, inandırdığı, kandırdığı, yönlendirip yönettiği şeklinde cevap verir (1995, s. 51). Dudley Andrew, bu etkiyi sinemanın teknolojik yapısına bağlar ve şöyle der: “Film durumunun doğal yapısı gereği olarak izleyiciler üzerinde bir baskın olma durumu bulunur. [...] Film makinesinin oluşturduğu etkilere açık konumdadır. [...] Buna ek olarak, film aracının teknolojik olması nedeniyle, izleyici verilen etkiyi alan biri olarak kendisine sunulmuş olan rolü kabullenmektedir” (2000, s. 80). Oğuz Adanır ise seyircinin de bu pasif rolü gönüllü olarak kabullendiğini savunur:

[...] sinema temelinde tek yönlü bir dışavurum ve iletim aracıdır. Öyleyse sinema seyircisi karşılıklı iletişimden değil, kendisine bir şeyler iletilmesinden hoşlanmaktadır. Bu iletenleri algılamak düşlediği, hipnotize olduğu, bir özdeşleşme sürecini yaşadığı ve sonuçta “catharsis” olayının gerçekleşmesini sağlayan film ya da öyküden hoşlanıp, zevk aldığı ve bu zevki yukarıdaki duyguları yeniden yaşayabilmek için tekrar tekrar film seyrettiği bilinmektedir (2003, s. 51).

Adanır'ın gönüllü teslimiyet anlayışı, tarihçi Tom Gunning'in Lumière'lerin filmine yönelik yorumu ile paralellikler taşır. Ancak Gunning'in seyirciye biçtiği rol daha özgürdür; zira bu özel vakayı inceleyen Gunning, 1895'in seyircilerinin filme yönelik tepkilerinin de aslında gönüllü olduğunu savunur. Perdedeki görüntüye naif bir biçimde inanan ve sinemanın o güne dek görülmemiş illüzyonu tarafından güdülen seyirci fikrini reddeden Gunning, seyircilerin sofistike ve bilinçli bir şekilde kuşkularını askıya aldıklarını savunur. Yani perdede olanların gerçek olmadığını bilmelerine rağmen, bunu bilmezden gelmeyi tercih etmişler ve yönetmenin kendilerini davet ettiği oyuna katılmayı seçmişlerdir (Gunning, 1998, s. 818-832). Bu süreç Aristotelesçi dramının yaratmayı hedeflediği ve seyirciyi katharsise ulaştıran zihinsel ve duygusal süreç ile benzerlik taşıyor gibi görünse de, özünde sinema teknolojisine -üç boyutlu dünyanın hareketli görüntüsünün kamera ile kaydedilmesi ve bunların projeksiyon makinesi ile iki boyutlu yüzeye yansıtılmasına- yöneliktir ve bir tür devamlı bilinç içerir. Gunning, seyircinin perdedeki görüntünün gerçekliğine inarak filmin içinde kaybolmak yerine, bilinçli bir seyretme eylemi içinde olduğunu ve filmin teknolojik nesnesine karşı bilinçli bir hayranlık ve bir tür meta-haz içinde yaklaştığını savunur. Gunning bu durumu açıklamak için "her şeye inan[may]an seyirci" (*[in]credulous spectator*) kavramını ortaya atar. Her şeye inan[may]an seyirci, inanmazlığını gizlerken, dışarıya sadece inancını yansıtır (Gunning, 1998, s. 818-832). Gunning'in kuramlarından yola çıkan McGonigal'a göre erken sinema dönemi seyircileri, sinemasal illüzyonun oluşumuna ve ayakta tutulmasına oyuncu bir ruh hali ile ve bile bile katılmışlardır (2006, s. 323).

Her şeye inan[may]an seyirci kavramı, seyircinin film karşısında aktif bir konum aldığını savunan yaklaşımlar zincirinin, ayrıksı da olsa bir parçasıdır. Filmin teknolojik yönünden çok içeriğine ve bunun algılanışı ile ilgili süreçlere odaklanan bu yaklaşımların başında, seyircisinin filmleri okumak için zihnindeki daha önceki deneyimlerinden kaynaklanan şemalardan yararlandığını ve filmi anlamlandırma sürecinde devamlı olarak bu şemaları kullandığını savunan bilişsel kuram gelir (Phillips, 2004, s. 108-109). Post-yapısalcı yaklaşımlar, tek bir dil yerine farklı dil sistemleri arasında geçiş yaparak farklı anlamlara ulaşan seyircilerden bahsetmemize olanak sağlar. Bu bağlamda Lacan'ın yeni okumaları, seyircinin perdedeki farklı karakterler ve duruşlar arasında geçiş yapabileceğini savunur (Phillips, 2004, s. 109-110). Seyircileri ilgileri ve ihtiyaçları olan bireyler olarak ele alan kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı ise, filmlerin yorumlanışının da bireyden bireye farklılıklar gösterdiğini kabul eder (Casey & Casey, 2002, s. 180). Yorumlama özgürlüğünün kaynağı noktasında ise Seçil Büker, film seyircisinin konumunun zamanla, bir anlamda film üretim pratikleri ve anlayışları ile birlikte değiştiğini savunur ve bu görüşlerini şöyle açıklar:

Yaratan yapıtına dilediğini koyuyor, dilediği anlamı yaratıyor. O bilge bir kişi. İzleyiciyi yönlendiriyor. Yönetmenin yarattığı anlam tek ve değişmez. İzleyici de hoşnut. Çünkü kendisi adına karar veren bir "Baba"sı var. İzleyici etkin olmak istemiyor, "kaçmak" istiyor. Bu durumda yönetmen de "Baba" olmayı seçmek zorunda kalıyor. [...] Gerçeğin görece olduğunu biliyoruz. Bu durumda anlamın

da tek ve değişmez olduğu düşünülebilir mi? Yönetmen de artık olayın ya da gerçeğin tek yönünü göstermek istemiyor, izleyiciyi özgür bırakmak istiyor. Kuşkusuz kendisi de özgür olmak istiyor. [...] Tek yorum, tek anlam yok artık. Her şeyi bilen “Baba” da yok. İzleyici boşlukta. Çaresiz kendisine sunulanlardan birini seçiyor. Ama izleyici kuşkulu. Acaba seçimi doğru mu? (1991, s. 13–14).

Vanoye ve Goniot-Lété’nin çalışmalarından yola çıkan Simten Gündeş’e göre ise, üretim anlayışı yanında seyircinin filmi izleme niyeti de önemlidir. Gündeş, filmi haz alma amaçlı seyreden “sıradan izleyici”, neredeyse filmi yönetmenin gözünden görmeye çabalayan “eleştirmen” ve bilimsel amaçlarla filmi dışarıdan gözlemleyen “çözümleyici” arasında bir ayrım yapar ve şöyle der:

[Sıradan izleyici] edilgendir. Daha doğrusu eleştirmenden daha az etken, içgüdüsel olarak, nedensiz usdışı biçimde etkendir. Filme bağımlıdır, filme kendini bırakır. [...] [Eleştirmen] sıradan izleyiciden daha çok etken, usçu etkendir. Film izler, dizisel bağıntılar kurar, yargılar. [...] [Çözümleyici] etkendir. Bilinçli olarak etkendir, daha doğrusu etkenliği biçimlendirilmiştir. Film izler, dinler, gözlemler, önceler, özenle bakar, belirtiler arar (2003, s. 12).

Seyircinin zihinsel etkinliğini kontrol etme ve onu özgürleştirme arasındaki çatışma, sinema tarihi boyunca kendini gerek yapım anlayışları ile, gerekse de üretim teknikleri üzerinde gösterir: Tarihsel materyalist sinema, çarlık rejimi değerlerinin sosyal hayattaki egemenliğini kırmayı ve seyircilerin Bolşevik devriminin aktif birer parçası olmasını hedeflerken (Joyce, 2004) fütürist sinema manifestosunun filmin farklı zaman ve mekânları eş zamanlı ve yoruma açık hale getirmesi anlayışından (Marinetti vd., 2002, s. 11-15) beslenir; ancak Kuleshov ve Pudovkin gibi isimlerin çalışmaları ile şekillenen ve fütürist yan yana sıralama anlayışından türeyen kurgu temelli Sovyet Sineması, Pudovkin’in deyimi ile “düşünmeye, kuşkuya, eleştiriye ne yer ne zaman [bırakan]” (1966, s. 30) bir propaganda sineması niteliği kazanır. Bazin, böyle bir kurgu anlayışı karşısında alan derinliğini ve alan derinliğinin kişisel bir seçim gerektirdiğini savunarak, William Wyler’in anlatı sineması kapsamında değerlendirilebilecek filmlerindeki alan derinliği kullanımı için şunları söyler:

Wyler sadece seyircinin 1. Her şeyi görmesini, 2. “Elde olmaksızın” seçmesini sağlamak ister. Bu seyirciye karşı bir bağlılık, dramatik bir dürüstlük isteğidir. [...] William Wyler’in alan derinliği, Amerikan seyircisinin bilinci ve filmin kahramanları gibi liberal ve demokratik olmak ister! (1995, s. 86-87).

Öte yandan yine Bazin’e göre Wyler’in alan derinliği kullanımı, seyirciye onu yönlendirmeyen demokratik bir veri alanı sunmasına karşın, anlamsal açıdan herhangi bir ikilik oluşturmaz, aralarından seçim yapılacak paralel anlamlar içermez (1995, s. 86-87). Buna karşın Orson Welles’in alan derinliği kullanımı seyirci için çok daha davetkârdır. Welles’in sinema tarihine geçen filmi *Citizen Kane* (*Yurttaş Kane*, 1941) için; “*Yurttaş Kane*’in ancak alan derinliği olarak anlaşılabilirliğini söylemek [...] mübalağa sayılmaz” der (Bazin, 1995, s. 64). Paralel bir biçimde Dudley Andrew, “Welles, seyirciyi dikkat etme özgürlüğünü kullanmaya zorlar ve aynı zamanda gerçekliğin kararsızlık durumunu doğurur” der (2000, s. 184). Benzer analiz ve değerlendirmeler, plan-sekans ve öznel kamera gibi diğer teknikler için de

yapılabilir; Hollywood ve sanat sineması örnekleri üzerinden yinelenebilir, dahası dairesel projeksiyon sistemi *Circle-Vision 360*⁴ gibi örneklerin de eklenmesi ile film karesinin sınırlarının ötesinde de sürdürülebilir. Bu yönde bir tartışma aktif seyirciden etkileşim halindeki seyirciye doğru bir dönüşümü de işaret edecektir.

Etkileşimli Film Geleneği

Aktif seyirci kavramını sözlük anlamı ile alan ve yukarıda özetlenen yaklaşımların zihinsel etkinlik arayışları yerine, fiziksel ve gerçek anlamda filmin maddesi veya gösterimi üzerinde seyirciye müdahale olanağı sağlayan yapıtlar oluşturma hedefi ile yola çıkan etkileşimli sinema anlayışı, sinemanın teknik sınırlarının zorlandığı bir alan olarak karşımıza çıkar. Çeşitli kavramsal öncülerin ardından Expo 1967’de sergilenen *Kinoautomat* sistemi, bu türün ilk örneği olarak sinema tarihine geçmiştir. *Kinoautomat*, seyircilerine filmin belli noktalarında başkarakterin ne yapacağını seçerek, öykünün nasıl ilerleyeceğine karar verme hakkı sağlayan bir sistem olarak tasarlanmıştır. Ancak hem birtakım teknik sınırlılıkları hem de üretildiği Sovyet sistemi içinde ticari ve sanatsal anlamda bir yatırım olanağı bulamamış olması nedeni ile zamanla unutulur (Bielicky, 2003, s. 99). Takip eden yaklaşık 50 yılda hem gelişen teknolojik altyapı hem de sanatsal ve ticari arayışlar, benzer sistemlerin ortaya çıkmasına sebep olacak; ancak bu atılımlar büyük oranda düzenli bir ilerlemeden çok, kısa süreli deneyler olarak kalacaktır. Bir video sanatı projesi olarak geliştirilen ve ekrandaki objelerin seçilmesi ile farklı video kayıtlarının seyredilmesine olanak sağlayan ilk etkileşimli video lazerdisk *Lorna* (Lynn Hershman, 1979), Interfilm şirketinin 1990’larda önce lazerdisk, ardından DVD teknolojisi üzerine inşa ettiği ve özel olarak düzenlenmiş salonlarda gösterdiği *I’m your man* (Bob Bejan, 1992) gibi, seyirciye kritik noktalarda kahraman adına seçimler yapma imkânı sağlayan ticari etkileşimli kısa filmler, benzer bir modele göre işleyen ancak etkileşim sisteminde seyircilerin cep telefonlarını ve ses tanıma yazılımları ile donatılmış bilgisayarları kullanan *Last Call* (Christian Mielmann, 2010) bu yapımların sadece bir kağıdır.

Tüm bu yapımların, genel olarak Ted Nelson’ın 1960’lı yıllarda ortaya attığı “hiperfilm” (*hyperfilm*) fikri doğrultusunda işlediği söylenebilir (2003, s. 144). Buna göre hiperfilmler, yazılı metin bloklarından oluşan hipermetinler yerine, dijital olarak kaydedilmiş film bloklarından oluşacak ve linkler bu bloklar arasında geçişlere olanak sağlayacaktır. Bu geçişlerin neyi temsil edeceğini veya seyirciye nasıl bir müdahale olanağı sunacağını ise, yönetmen tasarlayacaktır. Geçişler, seyircinin belirli temaları takip etmesine yönelik olabilecekleri gibi, öykünün ilerleyişini değiştirmeye de yönelik olabilir. Dahası bu blokların bir zaman kodu ile eşleştirilmesi halinde, seyircide farklı kamera

⁴ *Circle-Vision 360*, 1950’lerin ortalarında Disney şirketi tarafından geliştirilen ve 360 derecelik dairesel çekimler yapabilen bir kamera sistemidir. Bu filmler 360 derecelik dairesel perdelerle sahip özel salonlarda gösterilmektedir. Bu salonlarda ayakta duran seyirciler etraflarını saran dairesel perdenin istedikleri noktasına odaklanma imkânına sahiptirler. Böylece odaklandıkları noktalara göre aynı filmi birbirlerinden farklı seyretmiş olurlar.

açıları veya eşzamanlı olaylar arasında atlanıyormuş izlenimi de yaratılabilir. Sinema tarihi içinde tüm bu yapıların örneklerini bulmak mümkündür. Buna karşın hipermetinlerle birlikte hiperfilmleri de kapsayan hiper-bağlantılara dayalı model, dijital etkileşimli anlatı araştırmacıları tarafından temkinle yaklaşılabilir bir model olarak görülmektedir. Bu alandaki öncü yerlerine karşın hiper-bağlantı temelli anlatılar, dijital medyanın sunduğu yapısal potansiyeli tam olarak kullanamamakla (Montford, 2008) ve seyircide duygusal tepkiler oluşturma açısından yetersiz olmakla (Ryan, 2006, s. 144 – 145) eleştirilirler.

Bu eleştirilere karşın, film blokları arasındaki geçişleri dijital medyanın prosedürel yönü doğrultusunda, daha karmaşık hesap sistemleri üzerine kuran yapımlar da vardır. Grahame Weinbren'in 1985 tarihli *The Erl King*'i seyirciye hiper-bağlantılar üzerine kurulu olan ve içinde dolaşabildiği filmsel bir mekân veriyormuş gibi görünür. Ancak seyircinin bu mekân içinde ilerleyişi hareketlerini takip eden ve Weinbren'in belirlediği ölçütlere göre değerlendiren bir bilgisayar yazılımına bağlıdır. Bu yazılım, belirli anahtar eylemlere göre mekânı ses ve görüntüleri eşleştirerek şekillendirir ve hiper-bağlantıları açıp kapar (Rothenberg, T.Y.). Yani deneyim, basit bir dallanmalı⁵ yapının ötesine geçer. Bir diğer etkileşimli film olan *Tender Lovin Care* (David Wheeler, 1997) ise, seyirciye film blokları arasında keşfedeceği ve bir filmden çok bir dijital oyunu andıran sanal bir mekân verir ve buna ek olarak, bir karakter aracılığı ile ona doğrudan sorular sorar. Filmin öyküsü uyarınca bu sorular, bir psikiyatr tarafından sorulmakta ve seyircinin yanıtlarının da kendi iç dünyasını yansıttığı varsayılmaktadır. Sanal mekânın kullanımı ve sorulara verilen cevaplar doğrultusunda elde edilen verilerin sistem tarafından toplu değerlendirilmesi sonucunda film, farklı şekillerde ilerler. Bu farklı versiyonlar, seyirciye karakter yerine seçimler yaptıran örneklerden farklı olarak, doğrudan ve açık bir biçimde birbirlerinden ayrılmazlar. Farklar daha dolaylı ve daha çok filmin tonunu değiştirecek niteliktedir; örneğin seçimlere göre bir gerilim hikâyesi üzerine kurulu filmin erotizm ve şiddet oranı değişir. Bunun nedeni *Tender Lovin Care*'in etkileşimli bölümlerinin doğrudan öykünün akışına entegre olmaması ve filmin dallanma yerine verilerin işlenmesi prensibi ile işlemesidir. Bir video yerleştirme olan *Hall of Shadows* (Luc Courchesne, 1996), prosedürel süreçlerin video kayıt blokları ile kullanımına bir diğer örnektir. Bu çalışmada seyirciler, dört ayrı karakter adına sorulan sorulara cevap verirler. Çalışmayı yöneten yazılım, seyirci girdilerini değerlendirir ve farklı derecelerde video bloklarını sıralayarak diyaloglar oluşturur. Buna göre karakter ya sadece kendisi ile ilgili sorular doğrultusunda konuşabilir, ya diğer karakterlerin konuşmalarına cevap

⁵ Dallanma (*branching*) etkileşimli anlatı alanında bu anlatıların katılımcıların seçimleri sonucunda doğrusal ilerlemek yerine belli noktalarda farklı yönlerde doğru ilerleyebilmesini açıklamak için kullanılan bir kavramdır. Böyle bir anlatıda seçim noktaları ve buralarda verilen kararlar sonucunda oluşan yeni olay örgüleri toplu olarak görselleştirildiklerinde belli noktalarda birbirlerinden ayrılan dalları ile bir ağacı andırır. Dallanmalı yapılar etkileşimli sinema ve dijital oyunlar gibi alanlarda yaygın olarak kullanılmalarına karşın etkileşimin sadece önceden belirlenen seçim noktalarında gerçekleşebilmesi ve bilgisayarların veri işleme özelliklerini çok sınırlı bir biçimde kullanmaları nedeni ile farklı etkileşimli anlatı kuramcılarınca zaman zaman eleştirilmiştir.

verebilir ya da tüm karakterler seyirci girdilerine topluca karşılık verebilirler (Courchesne, 2010). Bu örnekler hiper-bağlantılar ve film blokları üzerine kurulu sistemlerin de prosedürel bir mantıkla yorumlanabileceğini göstermeleri açısından önemlidir. Öte yandan prosedürel yapının yapıtın işleyişindeki öneminin artması, filmsel deneyimin yeri sorunsalını da ortaya çıkartmaktadır. Örneğin video kayıtları üzerine kurulu *Phantasmagoria* (Roberta Williams, 1995), yukarıda adı geçen yapımlardan, bu kayıtların bir oyun mekânına entegre edilmiş olması ile ayrılır. Ekran video kayıtları şeklinde yansıyan karakter, oyuncu tarafından kontrol edilen bir avatara dönüşmüştür. Bu örnekte film bloklarından veya seyirlik bir içerikten söz edilemez. Onun yerine artık sanal mekânlar ve karakterler vardır ve bu yapı içindeki deneyimin özü de sinemasal değil, oyunsaldır. Benzer bir biçimde video kayıtlarını farklı içeriklerle bir arada kullanan multimedya çalışmaları veya görselliğini oluştururken sinemasal dilden yararlanan etkileşimli dijital sanat yapıtları, sinemadan beslenen, ancak kendi özgün anlatsal dillerini de oluşturan çağdaş ekran anlatıları olarak görülebilirler. Bu tür yapımlarla sinema arasındaki estetik ilişkiler önemli, ancak bir başka çalışmanın konusu olacak bir konudur.

Bu bağlamda hiperfilm geleneğini takip eden etkileşimli sinema alanında anaakımlaşmış tek bir teknoloji, akım veya yaklaşımdan söz etmek doğru olmaz. Ancak ister dramatik yapı ister görsellik odaklı olsun, ister prosedürel açıdan ileri isterse de basit bir dallanma yapısı üzerine kurulu olsun, genel olarak öykünün veya kurgunun, kamera hareketlerinin veya projeksiyon makinesinin seyirci kontrolüne bırakılmasının hedeflendiği bir yapımlar ve teknolojiler bütününden söz ettiğimiz söylenebilir. Seyirci, filmin malzemesi içinde önceden belirlenmiş sınırlar içinde ve şekillerde hareket edebilir veya seçim yapabilir. Yönetmen, tek tek seyircilerin kişisel deneyimlerinin nasıl gerçekleşeceğini öngöremez, ancak yapıtının ne tür deneyimler oluşturma potansiyellerine sahip olduğunu bilir. Yani filmler, seyircinin önceden belirlenmiş müdahalelerine açık, ama gerçek anlamda üretken katkısına kapalıdır.

Bu tür yapımlar, özel olarak donatılmış sinema salonları yanında sergi mekânları ve bazen de kişisel bilgisayarların ve diğer dijital cihazların ekranlarında seyirci ile buluşurlar. Deneyim, kişisel olabileceği kitlesel de olabilir. Kitlesel deneyimler, genellikle oylama usulü ile gerçekleşir. Bu seçimler sırasında seyirciler arasında bir iletişim kurulmaz, film, çoğunluğun kararına göre ilerler. Bu yapı Marie-Laure Ryan (2001, s. 271) tarafından “uzlaşma etkileşimli” (*interactivity-by-consensus*) olarak adlandırılrsa da, ortada ne seçimleri çoğunluğunki ile aynı olmayanları tatmin eden bir uzlaşma ne de bunu sağlayacak bir tartışma vardır. Bu açıdan deneyim, birey olarak seyircilerin bilinçli olarak bir topluluğa dahil olmasına veya bir tür tartışma ve uzlaşma sonucunda toplu bir hareket organize etmesine olanak sağlamaz.

Üretken ve yaratıcı katkı eksikliği ve organize toplu deneyimlere olanak sağlayamamaları, geleneksel etkileşimli filmlerin başlıca sınırlılıkları arasında sayılabilir. Bu filmler, farklı derecelerde dijital teknolojinin rastgele erişim ve prosedürel temsil özelliklerini kullanmakta, ancak kullanıcılar arası iletişim alanında sağladığı olanakları değerlendirmemektedirler. Sinema, seyircisine zihinsel süreçlerin veya senaryo ve görüntü üzerinde teknolojik temelli

manipülasyonların ötesinde, sosyal bir düzlemde de hareket alanı sunabilir; bu alan, film seyretme sürecinin doğrudan bir parçası olarak tasarlanabilir. Dahası, bunun için dijital teknoloji başat bir gereklilik değildir.

Sosyal Bir Forum Olarak Film

Sinemanın sosyal düzlemde bir hareket alanı veya bir sosyal forum olarak düzenlenmesine dair ilk görüşler, şair Vachel Lindsay'nin 1915 tarihli *The Art of Moving Picture* isimli kitabında yer alır. Lindsay, kitabında tiyatro ve (metni yazdığı günlerin teknolojik yeterliliklerinin bir sonucu olarak) sessiz film arasında karşılaştırmalar yapar ve film seyircisinin tiyatro seyircisinden farklı olarak, canlı performansın devamlılığını bozma korkusu olmadan, istediği gibi davranabileceğini savunur. Dahası, sessiz film gösterimleri sırasında salonda hiçbir müziğin çalınmaması gerektiğini; buna karşılık seyircilerin filmi tartışmaları ve yorumlamalarının büyük önem taşıdığını söyler. Hatta salon işletmecilerine sinema salonlarını “sohbet tiyatroları” olarak adlandırmaları, seyircilerini sinema hakkında tartışmaya ve filmleri değerlendirmeye davet etmeleri tavsiyesinde bulunur (Lindsay, 1915, s. 189-206). Lindsay, kitabının 1922 tarihli baskısında tavsiyelerini gözden geçirecektir; zira önerilerini gerçek hayatta gerçekleştirmeyi denemiş, ancak duyarlı iki genç kadını ağlattığı utanç verici bir deneyim yaşamıştır. Bu nedenle şair, sinema salonlarının bir tartışma mekânı olarak düzenlenmesine olan inancı yerinde de olsa, toplumun film sırasında konuşulmasına hazır olmadığını; bunun mümkün olduğunca fısıltı ile yapılması gerektiğini yazar (Lindsay, 1922). James Monaco'ya göre Lindsay'in fikirleri, sinemanın demokratikleşmesi açısından büyük öneme sahiptir. Şöyle der Monaco: “Kimse onun bu önerisini ciddiye almamıştır. Eğer ciddiye alınsaydı, sahip olduğumuzdan çok daha önce toplumsal ve karşılıklı etkileşime dayanan bir sinema geliştirebilirdik” (2001, s. 371).

Sinemanın bir tartışma platformu olarak düzenlenmesine yönelik en önemli metnin 1960'larda Güney Amerika'da önemli örnekler veren sosyalist eğitim ve sanat anlayışının bir parçası olarak da değerlendirilecek olan Fernando Solanas ve Octavio Getino'nun 1969 tarihli Üçüncü Sinemaya Doğru manifestosu olduğu söylenebilir. Üçüncü Sinema'yı seyirci katılımı açısından değerlendiren Wayne, onun diyalektik bir sinema olduğunu savunur: Filmler, seyirciye kolayca ulaşılabilecek çözümler yerine, eylem için genel bir yol göstermekte, rehberlik etmektedir. Seyirciden beklenen, dünyanın karmaşık düzenini anlaması için kendisine yardımcı olan filmleri izledikten sonra gerçek dünyada eyleme geçmesi, onu anlamaya ve değiştirmeye çalışmasıdır. Birinci Sinema, kendileri ile birlikte başlayan ve onlarla birlikte biten yolculukları anlatan filmler üretirken, Üçüncü Sinema gerçek dünyada devam eden bir yolculuğa yön verecek filmler üretir. Bu bağlamda Üçüncü Sinema filmleri, seyirciyi katılıma davet eder ve açık uçludur (Wayne, 2001, s. 149).

Manifesto, kuramsal çalışmaların yanında Robert Stam'ın, sistemin aralanlarında, sisteme karşı, prodüksiyon koşullarında bağımsız, politikada militan ve dilde deneysel olarak tanımladığı (1990, s. 253) ve Solanas ile Getino'nun Santiago Álvarez ile işbirliği içinde 1968'de çektikleri yaklaşık dört saatlik filmleri *La Hora de los hornos*'dan (*Kızgın Fırımlar Saati*, 1968) alınmış

derslere de dayanmaktadır. Film, süreleri 30 dakika ile iki saat arasında değişen üç sekansın oluşur ve bu sekanslar, sırası ile Arjantin'in emperyalist güçlerce sömürsünü, Perónizm'in yükselişini ve düşüşünü ve çekime katkısı bulunan kişilerin sistemin değişimine yönelik görüşlerini anlatır. Yönetmenleri temsil eden dış ses, birçok kere film içinde seyircilere doğrudan seslenerek, onlara filmin yapım şartlarını anlatır, perdeye yansıyan konuları düşünmelerini ve tartışmalarını ister. Örneğin ikinci sekansın finalinde dış ses, seyirciye proleterlerin mücadelesinin devam ettiğini, ancak nasıl bir yöntemin bu mücadeleyi başarıya ulaştıracağını bulunamadığını söyledikten sonra ekler: Seyirci “yoldaşların” konu ile ilgili varacakları sonuçlar önemlidir, bu öykünün gerçek yazarları ve protogonistleri, seyircilerdir. Yönetmenler, sadece devrim mücadelesine yardımcı olacak verileri bir araya getirmişlerdir; bu verilerden nasıl bir eylem doğacağına ise, seyirciler karar verecektir. Ardından dış ses, bu amaçla filmin durdurulacağını söyler ve seyircileri filmi devam ettirmeleri için sahneye davet eder. Üçüncü sekansın sonunda da benzer bir çağrı yinelenir: Seyirciler, sadece film boyunca kendilerine sunulan görüntüleri tartışma imkânına sahip değildir, aynı zamanda günlük yaşamlarında devrime yönelik cevaplanmamış sorulara çözüm bulma imkânları da vardır. *La Hora de los hornos* filminin içeriği, seyircilere açıktır ve yönetmenler, onlardan şiddet ve özgürlük konulu yorumlar, sözlü tarih çalışmaları ve mektuplar beklemektedir.

David Bordwell ve Kristin Thompson, seyircileri tartışma ve eyleme yönlendirmeyi amaçlayan *La Hora de los hornos*'un Dziga Vertov ve Chris Marker'in yapımlarından izler taşıdığını savunur. Onlara göre seyirciyi ses ve görüntü kolajları ile karşı karşıya bırakan, kahramanı ve klasik anlatı yapısını reddeden film, kimi zaman tarihsel materyalist sinemaya ve bir ajitasyon filmi olmaya yaklaşmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 621). Öte yandan *La Hora de los hornos*'un sadece sanat sinemasının yöntemlerini tarihsel materyalist sinema geleneğinden beslenerek politik bir içerikle birleştiren ve bu yolla kitlesel bir hareket oluşturmayı hedefleyen bir film olduğunu söylemek de yeterli olmayacaktır. İkinci ve üçüncü sekansın sonunda yapılan çağrılar, filmin, sinemaya seyirci katılımına yönelik sınıfsal mücadele ile şekillenen farklı duruşunu ortaya koyar. Her şeyden önce askeri rejim altında film, ancak gizli toplantılarda gösterilebilmektedir. Bu şartlarda sadece filmi görmeye gelmek bile bir seyirciyi “katılımcı-yoldaş” yapmaya yeterliyken (Bordwell & Thompson, 2008, s. 622) bu çağrılar, onu bir adım daha ileri götürür. Sadece gösterimlere gelerek düşünmeye ve tartışmaya hazır olduğunu gösteren seyirci, bu çağrılarla kendini ifade etme imkânı da bulur; film durdurulur, seyirciler sahneye davet edilir ve devrim hakkında görüşlerini, anılarını paylaşır ve tartışırlar. Film, “filmsel eylem”e dönüşür (Bordwell & Thompson, 2008, s. 622). Wayne'e göre film, sadece ortada ve sonda yer alan açık çağrılarda değil, her anında durdurulmasına ve seyircilerin tartışmaya davet edilmelerine olanak sağlayan bir yapıya sahiptir (2001, s. 126). Bunda filmin ana üç sekansının yanı sıra, ara başlıklarla ayrılan çok daha fazla epizoda bölünmüş olması da önemli rol oynar.

La Hora de los hornos'un bu açık seyirci katılımı davetine rağmen Bordwell ve Thompson'ın ajitasyon uyarısına paralel bir biçimde, filmin seyirci

ile girdiği diyalogu sorunlu bulan yorumcular da vardır. Wayne, Steve Neale'nin, örneğin Godard sinemasında olduğu gibi, kendi pozisyonuna ve yorumuna yönelik bir eleştiri ve sorgulama içermemesi nedeni ile filmi eleştirdiğini aktarır. Bu görüşe göre davetin konusu olan tartışmalar filmde değil, filmin gösterim şartlarından ve seyircilerin kendi kimliklerinden kaynaklanacaktır (Wayne, 2001, s. 126). Wayne'e göre film, gerçekten de kendi içinde özel olarak birbiri ile çatışan görüşlere yer vermemektedir; örneğin burjuva değerlerini savunmaz veya bir film olarak kendi anlam üretme sürecine dikkat çekmez. Ancak Wayne, yine de Neale'nin görüşlerine katılmaz. Bakhtin'den yola çıkarak *La Hora de los hornos*'un Neale'nin eleştirilerine kaynaklık eden sanat sineması anlayışı ile eleştirilmesine karşı çıkar. Bu anlayış filmi, tam da Üçüncü Sinema'nın karşı çıktığı biçimde, kendi içinde kapalı bir bütün haline getirecektir (Wayne, 2001, s. 126-128). Bu bağlamda Wayne, *La Hora de los hornos*'u "diyalojik bir metin" olarak tanımlar: Filmin epizodik yapısı ve epizodların içerikleri arasındaki ikna edebilirlik farkları, yönlendirici bir ağdan ziyade, tartışılacak yamalı bir zemin oluşturmaktadır. Dahası, film boyunca Güney Amerika'nın, özellikle Arjantin'in toplumsal yapısının neredeyse tüm katmanları eleştirel bir gözle incelenir. Bu derece eleştirel bir film, kendisine yönelik eleştirel bakışları da engellemeyecektir. Belki de en önemlisi, filmin sunduğu sorunlar karşısında kesin çözümler önermemesidir. Genel olarak yol göstermenin ötesinde yaptığı şey, seyirciye ne gerektiği konusunda fikir oluşturmasına olanak sağlayacak veriler sunmak ve nasıl sorusuna, kendi kendine cevap vermesi için onu teşvik etmektir (Wayne, 2001, s. 128-129).

Üçüncü Sinema'da seyircinin filme katılımı, estetik bir sürecin parçası olmaktan çok, gerçek dünyaya yönelik eylemsel sonuçlar üretilmesine yöneliktir. Monaco, Üçüncü Sinema'nın Lindsay'nin *The Art of Moving Picture*'de ortaya attığı fikirlerin işaret ettiği daha katılımcı bir sinema idealinin gerçekleşmesine yönelik önemli bir adım olduğunu savunur (2001, s. 371). Espinosa ise, Üçüncü Sinema ile seyirci kavramının bir gün tamamen ortadan kalkabileceğini savunur. Ona göre Üçüncü Sinema tarafından temsil edilen ve aynı anda hem ortak kimlik ve eylemleri hem de bireyselliği mümkün kılan anlayış, evrensel katılım olgusu bağlamında bireylerin sahip oldukları yaratıcı potansiyeli ortaya çıkarmalarına olanak sağlayacaktır (Espinosa, 1997, s. 77). Bu yaklaşım, bugün bağımsız film kolektifleri ve alternatif medya kanalları etrafında toplanan, kendi içeriklerini üreten, paylaşan, tartışan ve dağıtan toplulukların yaygınlaşması anlamına gelmektedir. Sadece sinemanın değil, bir bütün olarak medyanın, özellikle dijital teknoloji ile şekillenirken halen yaşadığı; yeni olanakların ve sorunların her gün yinelenerek tartışıldığı bir süreç olarak da görülebilir bu.

Mart 2012'de İnternet üzerinden gösterime girmesinin ardından seyircilerin kişisel sosyal ağları üzerinden paylaşılarak 6 gün içinde 100 milyon kişi tarafından seyredilen ve özellikle ABD'de yasa koyucuları da etkileyen toplumsal tepkilere yol açan; çocuk askerler sorunu konulu kısa metrajlı belgesel film *Kony 2012* (Jason Russell, 2012), bu sürecin örneklerinden sayılabilir. Belgeselin bu başarısının altında ise, sadece sinemasal anlamda etkili olmasının

yattığını söylemek doğru olmaz. İnternet üzerinden dağıtılıp seyredilmesi sayesinde film, kendini içerdiği her referans veri ile ilgili tüm çevrimiçi verilerin oluşturduğu bir ağın merkezine oturtmuştur. Seyirci, filmi her an durdurabilir ve arama motorlarını kullanarak belgeselin gündeme getirdiği konular hakkında yeni verilere ulaşabilir, bu sayede deneyimini derinleştirebilir. Ancak film, sadece dağıtım biçimi, politik amacı ve basında yarattığı tartışmalarla değil; aynı zamanda seyircileri arasında yarattığı iletişim ağı ve oluşumunu tetiklediği gösteri ve yardım çalışmaları gibi kolektif eylemlerle de dikkat çekmektedir (Ulanoff, 2012). Bunda da paylaşılabılır ve bu süreçte tartışılabilir olmasının büyük etkisi vardır. Yarattığı motivasyon ise, içinde bulunduğu ağ sayesinde eyleme dönüşebilmiştir. Film, sinemanın dijital medya ve sosyal ağlarla birlikte işlediği yeni bir formun, politik hedefler güden öncü bir örneğidir ve seyirciyi harekete geçirme şekli bağlamında Üçüncü Sinema ile benzerlikler taşır. Ancak bu dijital form, seyircinin politik anlamda bilinçlenmesi ve bir hedef doğrultusunda eyleme geçmesine karşın, yaratıcı üretkenlik noktasında dijital medyanın tüm olanaklarından yararlanmamaktadır. Bu potansiyel ise, ilk bakışta hiç de politik olmayan farklı bir gelenekten de beslenerek bugünkü şeklini almıştır.

Sinema ve Hayran Kültürü

Dijital medya ile harmanlanan yapımların sinema seyircisine sunduğu katılım imkânlarının kökenleri, popüler kültür ve hayran kültürü alanlarında da bulunabilir. Ticari sinema etrafında şekillenen hayran hareketleri, Üçüncü Sinema'nın sosyal ve politik hedefleri ile karşılaştırıldıklarında sistemle çok daha bütünleşmiş bir biçimde işlemektedir. John Fiske, popüler kültür kavramını, kültür endüstrisi ürünlerinden yola çıkan, ancak kullanıcılarca üretilen bir kültür olarak konumlandırır. Bu bağlamda hayranlar, alımlama açısından değil de üretkenlik açısından değerlendirilmelidir (Fiske, 1992, s. 37). Henry Jenkins ise, hayranlığın temelinde, bir yapımın içeriği hakkındaki duygu ve düşünceleri başkalarıyla paylaşma eğiliminin yattığını söyler. Bu eğilim, ortak ilgilere sahip bir hayran topluluğuna katılım sonucunda seyretme eyleminin, kültürel bir aktiviteye dönüştürülmesini sağlar. Jenkins'e göre hayranlar için tüketim, üretimi; okumak da yazmayı getirir (2006a, s. 41). Matt Hills ise, hayranlığın ilgiden üretime ve paylaşımına uzanan yelpaze içinde derecelendirilebileceğini söyler. Hayranlık, bir yapıta duyulan yoğun bireysel ilgi ile başlar; bu ilginin hayranlar arasında sosyal bir yapı oluşturacak şekilde organize olması ile devam eder ve bu yapı içinde görünür ve paylaşılır, üretkenliğin ortaya çıkması ile üst düzeye yükselir. Hills, bu üç aşamaya ek olarak hayranlığın, hayran olunan yapının ticari açıdan aktif üretim ve dolaşımının ortadan kalkmasından sonra da devam etmesi ölçütünü ekler (2002, s. viii-ix). Bu son ölçüt, Jenkins'in hayran etkinliklerini ticari etkinliklerden ayıran anlayışı ve Fiske'nin popüler kültür kavramı ile uyum içindedir: Hayranlar, kendilerine empoze edilen okuma biçimlerini reddederek, metinleri kendi oluşturdukları esnek kurallara göre okur; başkalarınca değersiz görünen kültürel ürünleri toplar, değerlendirir ve onları yorumlayarak yeni materyaller üretirler (Jenkins, 2006a, s. 39-41).

Sinema tarihi içinde, etrafında açık ve yoğun bir biçimde hayran etkinliği şekillenen yapımların bir süre sonra tek bir filmin ötesine geçerek markalaşan yapımlar olduğu söylenebilir. *Star Wars* (*Yıldız Savaşları*, George Lucas, 1977), bu tür yapımlar içinde öne çıkanlardandır ve zamanla çağdaş medya endüstrisinin en önemli markalarından birine dönüşmüştür. 1977 ve 1986 yılları arası bir marka olarak *Star Wars*'un ticari anlamda canlılık gösterdiği ilk büyük, dönem olarak görülebilir (Vaz, 1996, s. 23-29). Hayranlar açısından bu dönem, sadece üç *Star Wars* filminin değil, aynı zamanda *Star Wars* markası ile üretilen diğer ürünlerin de takip edildiği bir tür tüketim dönemidir. Bu lisanslı ürünler, hayran deneyimi açısından çeşitli işlevler üstlenmiştir. Referans kitapları ve dergiler, hem öykünün kurmaca gerçekliğini derinleştirmeyi hem de filmlerin üretim sürecini sergilemeyi amaçlar. Filmlerle aynı evreni paylaşan yeni öyküler içeren roman, çizgi roman ve televizyon yapımları hayranların daha fazla *Star Wars* öyküsüne olan açlığını gidermenin yanında evreni genişletir ve alternatif öykülerin yolunu açar. Oyuncaklar ise, çocuklara kendi *Star Wars* deneyimlerini yaşamaları için ihtiyaç duyabilecekleri temsil nesnelerini sunar. 1986 yılında çizgi roman ve televizyon yapımlarının üretiminin durması ile bu tüketim odaklı ilk ticari dönem sona erer ve *Star Wars* markası Hills'in hayran etkinliğinin devamlılığı ölçütü doğrultusunda test edilmeye başlanır.

Rose, durgunluk döneminde markaya olan ilgiyi canlı tutan başlıca kaynaklar olan *Star Wars* fanzinlerinin, ilk olarak filmlerin gösterime girdiği günlerde ortaya çıktığını yazar. Bu fanzinler, 1990'larda dijital dağıtım ortaya çıkana dek hayranların film üzerine görüşlerini ve kendi yazdıkları öyküler de dâhil, diğer üretimlerini paylaşacakları ana kanal olacaktır (Rose, 2011, s. 93). Fanzinlerin içeriklerine odaklanan Jenkins ise, ticari üretimin yavaşladığı yıllarda hayranların 6 saatlik film içeriğini, yüzlerce yeni öykü ve kurmaca evrene dair yeni metin oluşturmak için tekrar ve tekrar izleyerek incelediklerini yazar. Jenkins'e göre hayranlar, filmleri açık-uçlu metinler olarak okumaktadır. Ana öykü içinde göze çarpmayan kısa bir diyalog veya fonda yer alan bir detay, hayranlar için yeni kuramlar oluşturmalarına olanak sağlayan ipuçları işlevi görür (Jenkins, 1992, s. 74 – 75). Umberto Eco'nun kült film tanımı, *Star Wars*'un hayranlar için nasıl bir metin oluşturduğunu açıklaması açısından yararlı olabilir. Eco'ya göre kült filmler, detaylarla dōşeli kendi bütünlükleri olan dünyalar gibi görünür. Bu dünyalar ansiklopedik denilebilecek bir detaya sahip olmalıdır ki, hayranları onları en ince ayrıntısına dek inceleme ve onlar üzerinde uzmanlaşma imkânı bulsunlar. Bu bağlamda filmlerin iyi yapılmış olmalarından çok, hayranların fantazilerini harekete geçirecek derecede yüklü olmaları daha önemlidir. Tutarlılık yerine çok yönlülük, bu tür filmler için daha önde olan bir özelliktir (Eco, 1986, s. 198–200).

1990'larda fanzinlerin yerini hayran sitelerinin almaya başlar. Bunun üzerine Lucasfilm, 80'lerin başından itibaren yürüttüğü hayran politikasını sorgulama ihtiyacı duyar. Bir yandan markanın canlı kalmasına olanak sağlayan hayran hareketi ile ilişkinin zedelenmemesine, bir yandan da ticari hakların korunmasına çalışılmalıdır (Jenkins, 2006b, s. 153). Bu arayışların sonucunda, önce hayranlara markanın resmi web sitesi olan starwars.com'da kişisel birer alan oluşturma imkanı sağlanır. Böylece kendilerini marka ile aynı şemsiye

altında temsil edebileceklerdir. Ancak, sayfa kullanım sözleşmesinde hayranlara ait sayfalarda yer alan içeriğin telif hakları şirkete ait olacağı maddesi yer almaktadır (Rose, 2011, s. 94). Bu madde, hayranlar arasında bir dizi tepkinin ortaya çıkmasına sebep olur ve bu sayfaya içerik yüklenmemesine yönelik kampanyalar başlatılır. Jenkins, bu hareketlerin ardından bugün şirket ve hayranlar arasındaki ilişkinin, görece sakin olduğunu yazar. Bağımsız *Star Wars* hayran sayfaları, Lucasfilm ile faydalı buldukları düzenli bir iletişim halinde olmalarına karşın, kendi içeriklerini yönetme konusunda özgürce hareket edebilmektedir (Jenkins, 2006b, s. 153-154). Bunlar arasında belki de en dikkat çeken, *Star Wars* evreni üzerine hayranlar tarafından yazılan ve Aralık 2012 itibarıyla bir kısmı 60.000 kelimeyi aşan 99.000'den fazla madde içeren bağımsız bir ansiklopedi olan Wookieepedia'dır. Wookieepedia, hem bir marka olarak *Star Wars*'un hem de etrafında oluşan hayran hareketinin ve onun üretim gücünün büyüklüğünü göstermesi açısından önemli bir örnektir. Lucasfilm, 2000 yılında bu üretim gücünü daha da teşvik edecek bir başka proje başlatır: Hayranların kişisel imkânları ile çektikleri *Star Wars* konulu kısa filmleri paylaşma ve tartışma imkânı buldukları resmi *Star Wars* hayran filmleri sayfası. Bunu, 2002 yılında sadece hayran filmlerinin katılabildiği bir yarışma takip eder. İlk yıllarda telif hakları nedeni ile sadece yasal olarak koruma altında olan parodi ve belgesellere izin verilirken, ilerleyen yıllarda *Star Wars* evreninde geçen hayran üretimi kurmaca filmlerin de yarışmaya katılımına olanak sağlanır (Rose, 2011, s. 94).

Tüm bu etkinlik alanları ile *Star Wars*, bir film serisi olmanın yanında hayranları için bir üretim ve paylaşım kaynağına da dönüşmüştür. Ancak *Star Wars*, çağdaş sinema endüstrisi içinde hayran kültürüyle ilişkileri ile dikkat çeken tek marka değildir. Örneğin *The Matrix* (*Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999) ve devam filmleri seyirciler için açık birer metin olabilecek şekilde referanslarla örülmüş (Erdem, 2004) ve filmlere hayranların araştırma dürtülerini besleyen ve filmlerin öykülerini tamamlayan farklı lisanslı ürünler eşlik etmiştir (Jenkins, 2006b, s. 95-96). Birer roman uyarlaması olan *Harry Potter* serisine ait filmler, romanların popülaritesinin de etkisi ile çoğunluğu çocuk ve gençlerden oluşan geniş bir hayran kitlesine ulaşmış; bu hayranlar çevrimiçi gazeteler, tartışma forumları, kendi aralarında edite ettikleri bir hayran öyküleri yayın sistemi gibi geniş bir hayran edebiyatı ağı oluşturmuştur. Öte yandan *Star Wars*'dan farklı olarak bu üretim, başlangıçta yapımçı Warner Bros şirketi tarafından telif hakları ihlali nedeni ile önlenmeye çalışılmış, hayranların web sayfalarını kapatmaları istenmiştir. Şirketin bu kararından geri adım atmasını sağlayan ise, yine hayranların ortak hareket ederek gösterdikleri tepki olmuştur (Rose, 2011, s. 95-96).

Jenkins, başlangıçta dar gruplar içinde ve arasında yaşanan hayran etkinliklerinin dijital teknolojinin yaygınlaşması ile çeşitlilik kazandığını, genişlediğini ve görünür hale geldiğini yazar. Bu etkinlikler, seyircilerin filmleri izlemekten daha fazlasını yapmaları; tartışmaları, üretmeleri ve de bu deneyimi oluşturdukları sosyal yapılar içinde paylaşmaları şeklinde gerçekleşir. Jenkins'e göre dijital teknolojinin yaygınlaşmasının bir diğer sonucu da, söz konusu hayran etkinliğinin yaygınlaşması yanında anaakımlaşmasıdır. Bu, dijital

teknolojiyi kullanan anaakım film seyircilerinin, daha önce hayran grupları tarafından gerçekleştirilen üretim faaliyetlerini gerçekleştirmesi anlamına gelir (Jenkins, 2006b). Rose ise, böyle bir değişimin sonuçlarının, sadece hayranlar bağlamında değerlendirilemeyeceğini; üreticilerin bu yeni seyirci davranışlarının oluşumunu teşvik etmeyi hedefleyen yeni formlar tasarlamalarının kaçınılmaz olduğunu yazar (2011).

Sosyal Bir Deneyim Olarak Tasarlanan Filmler

Sinema filmlerinin dijital medya ile harmanlanmış sosyal bir etkinlik alanı olarak tasarımına yönelik ilk önemli denemeler 2000'lerin başında gerçekleşmiştir. *A.I.: Artificial Intelligence (Yapay Zeka, Steven Spielberg, 2001)* filminin tanıtımı için geliştirilen *The Beast* isimli proje, bu denemelerin ilk örneğidir. *The Beast*, filmin evreninde geçen ancak onunla aynı öyküyü anlatmayan bir dijital oyundur. Ancak filmlere eşlik eden dijital oyunlara yönelik geleneksel yapım stratejilerinden farklı olarak bir bilgisayara veya konsola yüklenerek çalıştırılan ve çoğunlukla tek bir oyuncu için tasarlanmış kapalı bir yapı yerine *The Beast*, günlük hayatta kullanılan yaygın İnternet teknolojilerini kullanarak, gerçek hayatın üzerine kurmaca bir katman ekleyecek şekilde ve geniş seyirci grupları tarafından ortaklaşa olarak oynanmak üzere tasarlanmıştır. Bu özellikleri ile yapım “alternatif gerçeklik oyunu” olarak adlandırılan türün de ilk örneklerinden biri; hatta türü tanımlayan yapım olarak kabul edilir (Sezen, 2011, s. 226). *The Beast* deneyimi, *A.I.: Artificial Intelligence* filminin tanıtımları ile başlar. Fragmanda ve posterlerde yer alan film ekibi listesi içinde, şüphe çekici biçimde mesleği “sezgisel makine terapisti” olarak adlandırılan bir kişi vardır. Yapımcıların amacı, “tavşan deliği” olarak adlandırdıkları bu detayı fark eden seyircilerin, söz konusu ismi İnternet’te araştırmaları ve yine yapımcılarca oluşturulmuş, geçmiş izlenimi verecek şekilde hazırlanmış (örneğin sezgisel makineler konulu bilimsel bir makale gibi) ve bulmacalar içeren bir dizi web sayfasına ulaşmalarıdır (Szulborski, 2005, s. 93-103). Sayfalardaki bulmacalar çeşitlidir: İpuçları, sayfayı süsleyen dekoratif desenin içine veya bir diğerinin yazıldığı matematiksel koda gizlenmiş olabilir. Her birinin çözümü farklı uzmanlıklar gerektirir. Bulmacaları çözdükçe oyuncular yeni web sayfalarına ve ipuçlarına ulaşarak, dağınık haldeki bu anlatının parçalarını zihinlerinde birleştirmeye başlar. Bu süreçte fiziksel dünya da oyunun bir parçasına dönüşür. Bulunan bir telefon numarasının aranması; hatta ileriki aşamalarda aktörlerce gerçekleştirilen bir dizi eylemin takip edilmesi gerekebilir. Bu karmaşık tasarım, bireylerin oyunu tek başlarına oynamalarını imkânsızlaştırmaktadır. Takım çalışması, keyfi olmaktan çok zorunludur. Yapımcılar, baştan beri oyuncuların kendi aralarında iletişim kurmalarını ve belirli hedefler doğrultusunda ortaklaşa çalışmalarını hedeflemiştir (Sezen, 2011, s. 226-231).

The Beast’in temel bulmacasını İnternet’e dağıtılan ve belli aralıklarla güncellenen verilerin, oyuncularca anlamlandırılması oluşturur. Oyunculardan beklenen asıl katılım, dağınık içeriği toplamaları, yorumlamaları, anlamlandırmaları ve de bunu bir takım halinde yapmalarıdır (McGonigal, 2006). Bu beklentiler, karşılığını İnternet üzerinde haberleşme forumları, bloglar

ve web siteleri etrafında toplanan hayran gruplarında bulur. Bu grupların en büyük ve etkin olanlarının başında, bir haberleşme sitesi etrafında organize olmuş olan “The Cloudmakers” gelmektedir. *The Beast*’in sonlarına doğru yaklaşık 8000 katılımcısı olan The Cloudmakers grubu, bir kolektif zekâ örneği olarak tasarımcıların yaklaşık üç aylık bir süre için tasarladıkları bulmacaları sadece bir günde bitirirler. Böylece tasarım ekibi, üretim hızlarını ve bulmaca yapılarını devamlı olarak güncellemek ve karşısındaki kolektif harekete uyum sağlamak zorunda kalır (Sezen, 2011, s. 226-231). *The Beast*, Temmuz 2001’de sonlandırılır. İki ay sonra Eylül 2001’de New York’da Dünya Ticaret Merkezi’ne yönelik terörist saldırılar meydana gelir. McGonigal’ın aktardığına göre, saldırılardan kısa süre sonra bazı The Cloudmakers üyeleri *The Beast* sırasında gerçekleştirdikleri etkili takım çalışmasını saldırıları çözmek üzere kullanmayı; farklı uzmanlıkları olan, adanmış ve birbirine bağlı bir grup olarak oluşturdukları entelektüel eylem gücünü toplumsal bir amaca yöneltmeyi teklif eder. Bu kişiler, en azından var olan verilerden yola çıkarak saldırıya yönelik olasılıkları tartışmayı önerir. Bu öneri, olayların adli olarak açıklanması yanında, yaşanan toplumsal kriz karşısında pasif kalmamak üzere de konulmuş bir tür psikolojik hedeftir aynı zamanda. Öte yandan hem *The Beast*’in yapımcıları hem de The Cloudmakers grubu kurucuları, yaşananların bir oyun gibi algılanmasından rahatsızlık duyar ve kurucular *The Beast* deneyiminin planlanmış ve kurmaca yapısına dikkat çekerek, grubun bu yöndeki faaliyetlerini sona erdirir (McGonigal, 2006, s. 317).

The Beast etrafında toplanan oyuncu grupları ve bu grupların bulmaca çözümedeki başarıları yanında, 11 Eylül saldırılarına verdikleri tepkiler, oluşturulan modelin eylemsel potansiyellerini göstermektedir. Bu potansiyel Hollywood’un gözünden kaçmamış ve son on yıl içinde özellikle aksiyon ve bilimkurgu gibi türlerdeki filmlerin alternatif gerçeklik oyunları ile desteklenmesi, çağdaş transmedya tanıtım stratejilerinin önemli parçası haline gelmiştir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken bir nokta vardır: *The Beast*’in *A.I.: Artificial Intelligence* ile olan ilişkisi sınırlıdır ve onu takip eden pek çok bağımsız alternatif gerçeklik oyunu göstermiştir ki, türün etkinliği açısından geleneksel sinema ile işbirliğine ihtiyaç yoktur. Bu açıdan alternatif gerçeklik oyunları, oyunsal yönleri ile değilse de, anlatısal açıdan sinemadan daha çok 1995-1997 yılları arasında yayınlanan *The Spot* gibi öncü çevrimiçi dramalardan beslenmektedir. Bu öncü drama, çoğunluğu yazılı metinlerden oluşan web sayfalarında kişisel ilişkilerini günlük olarak paylaşan ve takipçilerine kendileri ile e-posta ve diğer mesaj servisleri aracılığı ile iletişime geçme olanağı sağlayan kurmaca karakterler üzerine kuruludur (Murray, 1997, s. 56-58). Bu yapı, alternatif gerçeklik oyunlarında katılımcıların kendi aralarında da iletişime geçebilmesi ve dahası, bunun teşvik edilmesi sayesinde yeni bir boyut kazanmıştır. Ancak bu durum, sinemasal deneyimin çevrimiçi sosyal etkileşim ile bir arada olamayacağı anlamına gelmez. Sinema, gösterim ve dağıtım koşulları gibi alanlarda kimi yapısal tavizler vererek bu modelin olasılıklarını tam anlamıyla kullanabilir.

Toshiba ve Intel şirketlerince desteklenen yapımcıları tarafından bir “sosyal film projesi” olarak adlandırılan ve Temmuz 2011’de gösterime giren

The Inside (D. J. Curaso, 2011) filmi, sinemanın alternatif gerçeklik oyunlarından alınan dersler ışığında yeniden yorumlanmasına yönelik ilk örneklerden biri olarak görülebilir. Film, kaçırılarak kameralarla donatılmış bir odaya hapsedilen Christina Perasso'nun öyküsünü anlatır. Christina'nın dış dünya ile tek bağlantısı, kendisini kaçırın kişinin odaya yerleştirdiği bir bilgisayar üzerinden gerçekleşir. Bilgisayarın İnternet'e erişimi, bu kişinin kontrolündedir ve devamlı değildir; ancak aynı kişi, Christina'nın Facebook veya Twitter gibi sosyal medya kanallarına erişimine izin vermekte ve bu kanalları kurtulmak için kullanmasına göz yummaktadır. Projenin alternatif gerçeklik oyunu öğeleri, bu noktada devreye girer. Christina'ya ve arkadaşlarına ait kişisel sayfalar, seyircilerin onlarla iletişime geçmesi için bir platform oluşturur; bu iletişim sayesinde seyircilere, onun kurtarılması çalışmalarına katılma olanağı verilir: Söz konusu görüşmeler sırasında Christina, seyircilere tutulduğu yere dair yazılı veya görsel ipuçları gönderir; onlardan, bu ipuçlarını çözmesinde kendisine yardımcı olmalarını ister.

The Beast gibi sinemasal deneyime paralel, ancak işleyişi açısından ondan bağımsız ilerleyen bir alternatif gerçeklik oyunundan farklı olarak *The Inside* yaratmayı hedeflediği sosyal deneyimle iç içe ilerler. Film, sinema salonları yerine farklı İnternet video paylaşım kanalları üzerinden ve bölüntülü film geleneğinin izlerini taşıyan bir biçimde bölümler halinde gösterilir. Bu bölümler, Christina'nın çevrimiçi etkinliği ile paralel bir biçimde "gerçek zamanlı" olarak gösterime girer ve toplam sekiz bölüm on bir güne yayılarak gösterilir. Böylece seyirciler, oyunsal süreç içinde çözdükleri bulmacaların sonuçlarını filmde görme şansı bulur. Bu bölümler, Christina'nın öyküsünü sinemasal anlatı geleneklerini takip ederek aktarır. Yani yönetmen, filmin mekâna yerleştirilmiş kamera görüntülerinden veya Christina'nın kullandığı bilgisayarın kamerasından elde edilen "gerçek" kayıtlardan oluştuğu izlenimini yaratmaya çalışmaz. Seyirciler, kurgulanmış bir görüntü yönetiminin eseri olduğu açıkça belli olan; kimi zaman sinemasal zaman kullanımı ile oluşturulmaya çalışılan gerçek zaman izlenimini esneten bir film seyrederek. Böylece film izleme deneyimi de, bir ipucu arama deneyimine dönüşür. Tıpkı *Star Wars* filmlerini seyreden hayranlar gibi seyircileri de *The Inside*'ın bölümlerini tekrar ve tekrar seyrederek karelerdeki ipuçlarını arar.

Filmi oluşturan bölümlere ek olarak, öykünün ilerleyişine veya ipuçlarının seyircilere açıklanmasına hizmet etmeleri amacı ile hazırlanmış kısa video kayıtları da projenin bir parçasıdır. Bunlar Christina, arkadaşları, ailesi ve onu kaçırın kişi tarafından kişisel dijital cihazları ile kaydedilmiş izlenimi yaratacak şekilde çekilerek İnternet kanallarına verilir. Christina'nın annesinin veya eski erkek arkadaşının ona güç vermek için gönderdiği videolar, öyküye hem duygusal bir derinlik katmayı amaçlar hem de şüpheliler hakkında yeni veriler sunar. Ancak öykünün aktığı tek mecra, video değildir. Örneğin Christina, uzun yıllardır görmediği babası ile Twitter üzerinden haberleşerek tekrar yakınlaşır. Seyirciler, tüm karakterlere İnternet üzerinden ulaşma olanağına sahiptir. Herhangi bir yazılım veya yapay zekâ uygulaması yerine, senaryoya hâkim tam zamanlı yazarlar, Christina dâhil tüm karakterler adına kullandıkları sosyal medya kanallarına girdilerde bulunur, seyircilere cevap verir

ve onlara gerçek karakterlerle yazıştıkları deneyimini yaşatmayı hedefler. Filmin kendisi, önceden hazırlanan bulmacalara bağlı olarak, büyük oranda önceden belirlenmiş bir biçimde ilerlese de, sosyal medya ağları üzerinde gerçekleşen bu yazışmalar, seyircilerin girdilerine göre şekillenir. Seyirciler, Christina'nın yeni arkadaşları rolünü üstlenerek tüm deneyimi kapsayan senaryoya doğaçlama katkılarda bulunur.

Sadece on bir günlük bir aktif deneyimleme süresi içinde gerçekleşmiş de olsa *The Inside* çevresinde hiç de azımsanamayacak bir sosyal medya hareketi yaratır. Filmin bölümleri, bu süre içinde yaklaşık elli milyon kez izlenir ve sadece Christina'nın Facebook sayfasına dört milyon girdi gerçekleştirilir (Inside - The Campaign, 2011). Bunlara ek olarak tartışma grupları, bloglar ve seyirciler tarafından yapılan videolar, filmin bulmacalarının çözülmesine yönelik bir iletişim ağı oluşturulması amacı ile kullanılır. Daha da ilginç, seyircilerin Christina ile yazışmalarında gerçek bir insanla konuşuyormuş gibi davranmalarıdır. Her şeye inan[may]an seyirciler olmayı seçen katılımcılar, filmin sunduğu oyunsal deneyimden tam anlamı ile zevk alabilmek amacı ile Christina Perasso'yu yeni tanıştıkları bir sosyal ağ arkadaşları olarak görmeyi tercih eder; onu ve çevresindekileri bu kanallardaki verileri takip ederek daha yakından tanırlar. Böylece filmin evreni, filmde yer almayan verilerle gittikçe büyür.

Seyircilerin, tüm süreç boyunca birden fazla davranış gösterdiği ve role büründüğü söylenebilir. Filmin bölümlerini hem dramatik hazlar almak amacı ile Christina'yla özdeşleşerek hem de içeriği analiz eden hayranlar olarak araştırmacı bir gözle izlerler. Dördüncü duvarın yıkıldığı “gerçekmiş” izlenimi veren çevrimiçi videolar ise, alternatif gerçeklik deneyimi bağlamında kendi kişisel sosyal medya deneyimlerinin birer parçasına dönüşür. Bu alternatif gerçeklik oyunu, doğrudan Christina ve diğer karakterlere seslendikleri yazışmalarla bir üst düzeye çıkar. Sadece kurmaca karakterler, yeni arkadaşlarından yardım istemekle kalmaz, seyirciler de onların bu çağrularına arkadaşları olarak cevap verir. Seyircilerin kendi aralarındaki yazışmalarda ise, bir yandan “onlardan biri olan” Christina'ya duyulan sevgi ve verilen destek vurgulanırken bir yandan da tasarlanmış bir deneyim olduğunun bilincinde olunan *The Inside*'in işleyişi ve bulmacaların olası çözümleri, analitik bir dille tartışılır. Yaşanan, seyircilerin tasarımcıların da yönlendirmesi ile farklı roller arasında gidip geldikleri bir tür anlatsal sosyal deneyimdir.

Christina'nın macerasının sona ermesinin ve projenin aktif deneyim süresinin ardından yönetmen, *The Inside*'in sekiz bölümünü İnternet için gerçeklik izlenimi oluşturacak şekilde çekilmiş olan videolar ve tüm süreç boyunca seyirciler tarafından üretilen yazı ve görüntülerle birlikte kurgulayarak, deneyimin farklı boyutlarını yansıtan uzun metrajlı bir film oluşturur. Aynı günlerde projenin hayranları ise, *The Inside* deneyiminin kendileri üzerinde yarattığı etkileri paylaştıkları bir diğer video hazırlarlar. Yapımcıların kurgusu, öykünün kurmaca yönünün seyirci katılımı ile nasıl yürüdüğünün bir tür belgesi iken, hayranların videosu da bu sürecin sosyal paylaşımına dayalı boyutunun etkinliğinin bir göstergesi gibidir.

2011’de Facebook üzerinden gösterime giren kısa metrajlı *Him, Her and Them* (Hal Siegel, 2011) örneğın seyircilere tıpkı *The Inside* gibi bölümler halinde çekilmiş bir film ve bunlara eşlik eden görseller sunar; ancak ondan farklı olarak, onlardan yeni bir sosyal yapıya dahil olmalarını veya bulmacalara odaklanmalarını beklemez. Bunun yerine film, her bir seyircinin kişisel ağına uyum sağlar ve bu ağdaki kişilerin yorumları ile genişler. Yedi bölümden oluşan filmin ilk altı bölümünün üçü, herhangi bir etkileşim imkânı sunmaz. Bu üç bölümün her birinin ardından, öyküye ait karelerden oluşan etkileşimli resim dizileri bölümleri gelir. Seyirci, bu kareler arasında dolaşma, bunlara yorum yapma, yorumlarını paylaşma ve arkadaşlarını yorum yapmaya davet etme imkânına sahiptir. Zamanla toplanan farklı yorumlar, görsellere eşlik eden bir katman oluştururlar. Yedinci ve son bölümde ise, ikiye bölünmüş olan ekranın bir yarısında filmin önceden çekilmiş olan finali ilerlerken diğer yarısında seyircinin kişisel Facebook hesabından projenin yazılımı tarafından seçilen görseller ilerler. Böylece seyirci, kendisine özel olarak üretilen kişisel bir finale karşı karşıya kalır. Kimi yönleri ile sosyal medya öncesi etkileşimli film çalışmalarını andırır da *Him, Her and Them*, kişisel görselleri, karşılıklı yorum ve paylaşım olanakları ile onlardan ayrılır. Deneyimin etkileşimli yönü dallanma değil, paylaşım ve üretim üzerine kuruludur.

2012 yılında yine Facebook üzerinden gösterime giren bir diğer Toshiba ve Intel ortak projesi olan altı bölümlük *The Beauty Inside* (Drake Doremus, 2012) ise, seyircilere “başrolü oynama” şansı verme iddiası ile tanıtılır. Film, her gün bir başka bedende uyanan bir adam olan Alex’in fantastik öyküsünü anlatmaktadır. Çekimler sırasında seyircilere, bilgisayarları üzerinden belli bir senaryo doğrultusunda kendi görüntülerini kaydetmeleri ve yapımcılara göndermeleri çağrısında bulunulur. Gönderilen kayıtlar arasından seçilenler, filmin farklı bölümlerinde Alex’in farklı yüzleri olarak kullanılırlar. Böylelikle seyircilere “doğrudan filmin bir parçası” olma imkânı verilmiş olur. *The Beauty Inside*’ın sosyal medya kullanımı, bir tür oyuncu toplama etkinliği olan bununla sınırlı değildir. Seyircilerden gelen fotoğraflar, Alex’in Facebook sayfasında, yine onun farklı yüzlerine ve yaşantısının farklı yönlerine ait fotoğraflar olarak sergilenir. Böylelikle seyirciler, tüm deneyim boyunca Alex’in dünyasını kendi yaratıcı girdileri ile genişletme imkânına sahip olurlar. Bunlara ek olarak çevrimiçi drama ve alternatif gerçeklik oyunu anlayışları ile paralel bir biçimde Alex -yani onu canlandıran yazarlar ekibi- hem duygu ve düşüncelerini Facebook üzerinden paylaşır hem de kendisine gelen mesajlara yanıt verir. Sosyal medyanın bu şekilde düzenli bir iletişim kanalı olarak kullanımına karşın filmin ve bir bütün olarak deneyimin, gerçek zamanlı olmak gibi bir kaygısı yoktur. Film, kısa bölümleri içinde geniş bir zaman dilimini ileri ve geri sıçramalar yaparak anlatırken sinemasal zamandan yararlanır, sosyal medyadaki iletişim ise, karakterin iç dünyasını yansıtacak bir biçimde ilerler. *The Inside*’ın dinamik ve araştırmacı seyirci katılımı yerine, filmin sakin temposunun yorumlar eşliğinde takip eden ve onun evrenini yaratıcı katkılarla genişleten bir seyirci üretimi aranmaktadır.

The Inside, alternatif gerçeklik oyunlarına ait kitleleri harekete geçirici modellerin sinemasal anlatımı odağında tutan bir yaklaşım ile de etkin bir

biçimde kullanılabileceğini göstermiştir. *Him, Her and Them* ve *The Beauty Inside* ise, bulmacalardan uzaklaşan yapıları ile sosyal sinemanın alternatif gerçeklik oyunlarından bağımsız bir dil de oluşturabileceğinin işaretlerini vermiş yapımlar olarak dikkat çekicidirler. Bu yapımlar, dijital medya ve sinemanın kurmaca bir içerik etrafında inşa edilen sosyal deneyimler oluşturacak şekilde harmanlanmasına yönelik ilk örnekler olarak etkileyici olsalar da; bunları sinemayı sosyal bir forum veya hayran üretimi kaynağı olarak konumlandıran geleneğin ve *The Beast* ile dijital medya üzerinde başlayan güncel arayışların nihai cevapları olarak nitelendirmek büyük bir iddia olacaktır. Aynı şekilde yukarıda adı geçen *Kony 2012*'de, bu yöndeki arayışların sadece bir yönünü işaret etmektedir. Film izleme ve dijital ortamda sosyal paylaşım deneyimlerini birleştirmeyi hedefleyen modelin, tam anlamıyla test edilmesi için farklı konu ve senaryolarla denenmesi; sanatsal ve toplumsal anlamda potansiyellerinin keşfedilmesi gereklidir. Bu yapımları tanımlayacak olan seyirciyi yönetmenin çizdiği sınırlar içinde seçim yapmanın ötesine taşıma anlayışı üzerine kurulu olmaları ve üretim, paylaşım ve ortak eyleme geçme stratejilerini öne çıkartmalarındır.

Tartışma ve Sonuç

Seyirciyi filmin aktif bir katılımcısı haline getirmek, seyirciler arasında kaynağını filmin içeriğinden alan bir tartışma ortamı oluşturmak ve seyircilerin filme yönelik, ancak toplumsal alanda da etkili üretimler gerçekleştirmelerini sağlamak, yukarıda incelenen farklı gelenek ve yaklaşımların da gösterdiği üzere sinema tarihi içinde çeşitli dönemlerde ortaya çıkmış, tartışılmış ve ulaşılmaya çalışılmış hedeflerdir. Bir bütün olarak ele aldığımızda farklı ideolojik, ticari ve sanatsal güdülerle ve farklı formlarda gerçekleştirilmeye çalışılan bu hedeflerin, sinemada sosyal etkileşim arayışları geleneğini oluşturduklarını görürüz. Sessiz film döneminde seyircileri filmi tartışmaya davet eden Lindsay'den bu tartışmaların devrimi ateşlemesini hedefleyen Üçüncü Sinema'ya, ticari yapımları birer kültürel üretim kaynağı olarak sahiplenen hayran hareketlerinden bu hareketleri ticari birer ürüne dönüştürmeye çalışan transmedya yapımlarına uzanan bu gelenek, bugün dijital medyanın sunduğu olanaklarla yeniden gündemde ön sıralara gelmeye başlamıştır. Söz konusu gelenek doğrultusunda dijital medya ile harmanlanmış çağdaş sinema tasarım ve üretim pratiklerini kullanan yapımcı ve yönetmenler, aynı zamanda sinemanın alabileceği yeni formlara yönelik öngörü niteliğinde örnekler de vermektedir. Bu örnekler sinema diline yönelik yenilikler yanında sosyal medya kanallarında oluşan iletişim ağlarından; dijital medya kullanıcılarının sahip olduğu içerik üretim olanaklarından ve bu iki unsurun birlikteliğinin sanal cemaatler oluşturulmasına yönelik potansiyellerinden de yararlanmayı amaçlamaktadır. Benzer amaçları paylaşan yeni bir anlatı formu olarak gelişimi devam eden alternatif gerçeklik oyunlarının katılım modelleri, bugün için bu hedefi güden yönetmenlerin en önemli ilham kaynakları arasındadır. Ancak bu formun sinema ile birleştirilmesine yönelik çabalar, beraberlerinde bir dizi soruyu da getirmektedirler.

Filmlerin sinema salonları yerine İnternet üzerinden gösterilmesi, küçük ekrana uygun görsel dil ve epizodik yapı üretim ve dağıtım pratiklerine yönelik başlıca değişiklikler olarak ilk dikkat çeken noktalarlardır. Yapım sürecinin sinemasal deneyim açısından yarattığı belki de en önemli etki, filmin kalıcılığı noktasında ortaya çıkmaktadır. Sosyal medya üzerinden belli bir dönemde kolektif olarak deneyimlenmek üzere tasarlanmış olan yapımlar, sinema filmlerinin sahip olduğu kalıcılıktan yoksundur. Bu bağlamda bir sanat yapıtı olarak “sosyal film” projelerinin, sinema filmlerinden çok performans sanatı örneklerine yakın oldukları söylenebilir. Deneyim sırasında üretilen içeriğin daha sonra uzun metrajlı filmler veya diğer formlarda bir araya getirilmesi bile, yapıtın yeniden deneyimlenmek üzere bir kez daha inşa edilmesi anlamına gelmez; zira seyirci katılımı olmadan bu tür filmler anlaşılabilir ve hatta var olamaz. Böyle bir yeniden inşa çalışması, ancak bir tür rapor veya arşiv olarak görülebilir.

The Inside, Him, Her and Them ve *The Beauty Inside* gibi örneklerle vücut bulan sosyal film deneyimi modeli, Sarah Atkinson’un da vurguladığı üzere, dijital medya üzerinde var olan sosyal yapıların kısa sürede belli bir amaç çerçevesinde organize edilerek harekete geçirilmesini sağlamış ve geleneksel olarak kültürel filmler etrafında belli sürelerde şekillenen hayran hareketleri ile benzer özellikler taşıyan seyirci davranışlarının kısa sürede ortaya çıkmasına olanak vermiştir (2012). Öte yandan bu seyirci etkinliğini geleneksel hayran hareketlerinden ayıran özellikler de vardır. Öncelikle ortak hareket, büyük oranda projenin aktif olduğu dönemle sınırlıdır. Bu bağlamda Hills’in ticari üretimin sona ermesinden sonra da devam edebilme ölçütünü karşılamaz. İkinci olarak, seyirciler arasındaki iletişim ve onlar tarafından gerçekleştirilen üretim, kurmaca metinle doğrudan ilişkilidir ve geçek anlamda bir kültürel ifade amacı taşımaz. Özellikle bulmaca temelli etkileşim sırasında üretim, özgür ve yaratıcı değil, hedefe yöneliktir, güdülenmiştir. Bu nedenlerden ötürü hareket kısa süreli, sınırlı ve toplumsal anlamda etkisizdir. Lindsay’in hedeflediği üzere, katılıma kapalı şekilsel yapı kırılmış olsa bile, Üçüncü Sinema’nın ideolojik olarak kırmayı hedeflediği anaakım ticari yapı, şu an için sosyal sinema deneyimi oluşturma amaçlı projelere hâkim görülmektedir. Yaratıcı katkı bekleyen *The Beauty Inside* modeli ise, kolektif sanat yapımlarına yönelik bir adım olarak umut vericidir. Ancak katkının sınırlarının keskinliği, modelin halen emekleme aşamasında olduğunu göstermektedir.

İnsani sorunlara odaklanan politik bir gündemle hazırlanan *Kony 2012* etrafında oluşan seyirci hareketi, bu bağlamda çok daha özgür ve yaratıcı görülmektedir. *Kony 2012*, ilk bakışta sosyal medya ve video paylaşım kanallarını, sadece dağıtım için kullanıyor izlenimi yaratır. *The Inside*’in gerçek karakterlere aitmiş izlenimi yaratacak şekilde tasarlanan yardımcı web sayfaları gibi bir içerik ağı yoktur. Öte yandan bir belgesel olarak böyle bir ağa ihtiyacı da yoktur. Konusu olan çocuk asker sorunu hakkında İnternet’te yer alan her haber, resmi rapor ve bilimsel araştırma, *Kony 2012*’i izleyen ve konu hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen seyirciler için hazır bir veri ağı oluşturmaktadır. Bu görünmez altyapıya dayalı film, sosyal medyanın sunduğu iletişim ve yaratım potansiyellerinin harekete geçmesi için bir katalizör işlevi görmüş; belgesel,

çocuk asker sorunu konulu literatürün başat bir parçası olmuş ve bir film olmanın ötesinde bir kimlik kazanmıştır. Bu büyük bir sorumluluk anlamına gelmektedir. Bu yolu izleyecek yapımların belgesel etiği yanında sosyal medya üzerinden filmin gösterimine paralel olarak devam edecek ve gelişecek tartışma ve veri akışı karşısında gazetecilik ilkeleri ile de hareket edecek yeni bir perspektifle geliştirilmeleri gerekmektedir.

Bu güncel örnekler, öncü yönleri ile tartışılmayı hak etseler de, sinemanın sosyal medya ile birlikteliğinin veya sosyal medyanın ortaya çıkmasından çok daha öncesine dayalı sosyal alanda aktif bireyler oluşturmaya yönelik hedeflerinin tam bir karşılığı değildirler. Bu amaca yönelik çalışmalar devam etmektedir. Bu noktada önemli olan, bu çalışmaları yürütenlerin farklı modeller geliştirmek üzere dijital medya ve sinema ilişkisini yeniden yorumlamaya devam etmek yanında, ticari olduğu kadar kültürel, sanatsal ve sosyal güdülerle de hareket etmeleridir. Bu yeni sinemasal formlar, ancak bu yolla sanatsal birer ifade ortamı olarak gerçek anlamda değer ve kalıcılık kazanabilir.

Kaynakça

Aguiar, L. (2011). *ADME Campaign Episode: "Inside" A Social Film Experience*. <http://www.youtube.com/watch?v=gW9REmyXVU>

Andersen, M. (2011). *2011 Year in Review: The Year in Three Quarters, Nickels, and Dimes*. http://www.argn.com/2011/10/2011_year_in_review_the_year_in_three_quarters_nickels_and_dimes/

Andrew, J. D. (2000). *Sinema Kuramları* (İ. Şener, Çev.). İstanbul: İzdüşüm.

Atkinson, S. (2012). *Inside The Inside: An Anatomy and Audience Study of a Social Film Experience*. Contemporary Screen Narratives Conference: University of Nottingham.

Bazin, A. (1995). *Çağdaş Sinemanın Sorunları* (N. Özön, Çev.). Ankara: Bilgi.

Bielicky, M. (2003). Prague – A Place of Illusions. J. Shaw & P. Weibel (Ed.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* (96-101). Cambridge: The MIT Press.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.

Büker, S. (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: İmge.

Carriere, J.C. (1995). *Sinemanın Gizli Dili* (S. Gündeş, Çev.). İstanbul: Der.

Casey, B. & Casey, N. (2002). *Television Studies: The Key Concepts*, London: Routledge.

Courchesne, L. (2010). *Hall of Shadows*. <http://vimeo.com/5979120>

Eco, U. (1986). *Travels in Hyper Reality: Essays*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

Erdem, T. (2004). Matrix Üçlemesi Üzerine. *Sinema Dergisi*, Ocak, 92-95.

Espinosa, J. G. (1997). For an Imperfect Cinema. Martin, M.T. (Ed.), *New Latin American Cinema, Theory, Practices, and Transcontinental Articulations, Volume One* (s. 71-82). Detroit: Wayne State University.

Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. L.A. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* (30-49). Londra: Routledge.

Gunning, T. (1998). An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator. L. Baudy & M. Cohen (Ed.), *Film Theory and Criticism* (s. 818-832). New York: Oxford University.

Gündeş, S. (2003). *Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları*. İstanbul: İnkılap.

Inside-The Campain (2011). <http://showcase.noagencyname.com/INSIDE/media/>

Inside Experience Guide (2011). <http://wonderweasels.org/insideexp/>

Inside Experience - a social film Project (2011).

<http://www.youtube.com/watch?v=Fc3FdxYW328>

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.

Jenkins, H. (2006a). Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. H. Jenkins (Ed.), *Fans, Bloggers and Gamers* (s. 37-60). New York: NYU.

Jenkins, H. (2006b). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU.

Joyce, M. (2004). The Soviet Montage Cinema of the 1920s. J. Nelmes (Ed.), *An Introduction to Film Studies* (s. 329-365). London: Routledge.

Kony 2012, Invisible Children (2012). <http://www.kony2012.com/>

Kony 2012, Cover The Night (2012). <http://ctn.kony2012.com/>

Lucas, G. (Yönetmen/Senarist). (1977). Yıldız Savaşları [Film]. ABD: 20th Century Fox.

Hershman, L. (2003). The Fantasy Beyond Control. N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Ed.), *The New Media Reader* (s. 643-647). Cambridge: The MIT Press.

Hills, M. (2002). *Fan Cultures*, Londra: Routledge.

Him, Her and Them (2011). <http://www.himherandthemfilm.com>

Lindsay, V. (1915). *The Art of Moving Picture*.

<http://ia700204.us.archive.org/14/items/artofmovingpictu00lind/artofmovingpictu00lind.pdf>

Lindsay, V. (1922). *The Art of Moving Picture*.

<http://www.gutenberg.org/files/13029/13029-h/13029-h.htm>

Marinetti, F.T., Corra B., Settimelli E., Ginna A., Balla G. & Chiti R. (2001). The Futurist Cinema. R. Packer, K. Jordan (Ed.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (11-15) New York: W.W. Norton & Company Inc.

Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı: Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası* (E. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Oğlak.

Montfort, N. (2000). *Cybertext Killed the Hypertext Star*.

<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/cyberdebates>

Murray, J.H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Nelson, T.H. (2003). A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate. N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Ed.), *The New Media Reader* (134–146). Cambridge: The MIT Press.

Phillips, P. (2004). Spectator, Audience and Response. J. Nemes (Ed.), *An Introduction to Film Studies* (143-171). Londra: Routledge.

Pudovkin, V. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri* (N. Özön, Çev.). Ankara: Bilgi.

Rose, F. (2011). *The Art of Immersion*. New York: W.W. Norton & Company.

Rothenberg, J. (T.Y.). *Grahame Weinbren and Roberta Friedman, The Erl King, 1982–85*. http://www.variablemedia.net/pdf/Erl_king.pdf

Ryan, M.L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The John Hopkins University.

Ryan, M.L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota.

Sezen, D. (2011). Bu Bir Oyun Değil mi? Alternatif Gerçeklik Oyunlarına Giriş. G.T. Ünal & U. Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar* (s. 219-246). İstanbul: Derin.

Solanas, F. & Getino O. (1969). *Towards a Third Cinema*.

<http://www.documentaryisneverneutral.com/words/camasgun.html>

Solanas, F.E. & Getino, O. (Yönetmen/Senarist). (1968). *Kızgın Fırınlar Saati* [Film]. Arjantin: Tricontinental.

Spielberg, S. (Yönetmen/Senarist). (2001). *Yapay Zekâ* [Film]. ABD: Warner.

Stam, R. (1990). The Hour of Furnaces and The Two Avant-gardes. J. Burton (Ed.), *The Social Documentary in Latin America* (s. 251-266). Pitsburg: University of Pitsburg.

Standing. L. (2011). *Inside Minor Assignment Blog*. <http://lstanding155.blogspot.com/>

- The Beauty Inside* (2012). <http://www.facebook.com/thebeautyinsidefilm>
- Tsivian, Y. (1998). *Early Cinema in Russia and Its Cultural Reception*. Chicago: University of Chicago.
- Ulanoff, L. (2012). *Documentarians: KONY 2012 reached Its Goal*.
<http://mashable.com/2012/03/10/kony-2012-sxsw/>
- Vaz, M.C. (1996). *The Secrets of Star Wars Shadows of the Empire*. New York: Ballantine.
- Wachowski, A. & Wachowski, L. (Yönetmen/Senarist). (1999). *Matrix* [Film]. ABD: Warner.
- Wayne, M. (2001). *Political Film: The Dialectics of Third Cinema*. London: Pluto.
- Wookieepedia, The Star Wars Wiki* (2005). starwars.wikia.com
- Wheeler, D. (Yönetmen/Senarist). (1997). *Tender Lovin Care* [Film]. ABD: Aftermath.