

ARAŞTIRMA MAKALESİ/ RESEARCH ARTICLE

FİLM ANLATILARINDAKİ SİMÜLASYON MEKANLARININ MIEKE BAL'IN AÇIKLADIĞI
MEKÂN ÖGESİ ÇERÇEVESİNDE JEAN BAUDRİLLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI İLE
TARTIŞMASIBerceste Gülçin ÖZDEMİR¹¹İstanbul University, Faculty of Communication, Radio, TV and Cinema, İstanbul.
glcnzdmr.777@gmail.com ORCID No: 0000-0002-3742-2739

Geliş Tarihi/Received Date: 17/04/2019 Kabul Tarihi/ Accepted Date: 10/05/2019

Öz

Yeni iletişim teknolojileri dijital çağda her geçen gün yeni bir medya aracını daha dijital tüketicilere sunmaktadır. Sanal gerçekliğin içinde verilen simülasyon alanları bireyleri üç boyutlu bir dünyanın içine sokarak onları iki boyutlu dünyalarından ayrılmalarını sağlamaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi ve bu teknolojinin sunduğu olanaklar çerçevesinde bireyler, istedikleri anda, istedikleri bir dünyanın içine üç boyutlu bir derinlikte girebilmektedir. Yeni medya teknolojilerinin hızlı biçimde gelişimi, 21. yüzyılın postmodern tüketim toplumunu hızlı tüketicilere dönüştürmektedir. Dijital çağın, dijital yerlisi, her yeni bir gün karşılaştığı yeni iletişim teknolojileri sonrası daha gelişmiş teknolojiyi beklemeye koyulmaktadır. Sinema da bu hızlı değişim ve dönüşümlerin etkisiyle biçim ve içerik açısından uyulaşımında teknolojinin gelişimini yakalama yolunu seçmektedir. Keza, 180 derece bakış açısına sahip kameranın da ötesine geçen 360 derece bakış açısına sahip kameralar, artık izleyiciye daha geniş bir bakış açısı kazandırmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisiyle birlikte kullanılan 360 kameralar izleyicinin film anlatısını daha derinlikli algılamasını sağlamaktadır. İzleyiciler, 180 derecelik bakış açısına sahip kameranın sunduğu ve 2 boyutlu sinema perdesinin yansıttığı anlatıları daha farklı boyutta algılamaya başlamıştır. Çalışmada, Mieke Bal'ın *Narratology Introduction to the Theory of Narrative* (1985) kitabında sinema anlatılarında mekan ögesiyle ilgili yaptığı açıklamaları doğrultusunda 360 kamerayla çekilmiş sanal gerçeklik teknolojisiyle sunulan film mekanları tartışılacaktır. Tartışmada, bu filmlerin, izleyiciye sunulduğu Jean Baudrillard'ın *Simülakrlar ve Simülasyon* (1982) kitabında açıkladığı simülakr/simülasyon kuramı çerçevesinde sorgulanacaktır. Bu bağlamda, 360 kamerayla çekilmiş filmlerdeki mekanların sanal gerçeklik teknolojisiyle sunumu, Bal'ın açıklamaları çerçevesinde simülasyon kuramı bağlamında tartışılmış olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon, Sinema, Sanal Gerçeklik, Mekân, Bakış Açısı.DISCUSSING SIMULATION PLACES IN FILM NARRATIVES WITH JEAN BAUDRILLARD'S
SIMULATION THEORY WITHIN THE FRAMEWORK OF SPACE ELEMENTS AS EXPLAINED
BY MIEKE BAL

Abstract

Every day new communication technologies offer yet another media tool to the digital consumers in the digital age. Simulation spaces given within virtual reality pulls individuals out of their two-dimensional world by putting them in a three-dimensional world. Within the framework of virtual reality technology and the

opportunities offered by this technology, individuals are able to step into any world any time in a three-dimensional depth. Rapid development of new media technologies turns postmodern consumption society of the 21st century into fast consumers. Digital native of the digital age starts waiting for a more advanced technology after the new communication technologies he/she has encountered every day. With the impact of this rapid change and transformations, cinema chooses to keep up with the development of the technology in consensus in terms of form and content. Likewise, 360-degree cameras which go beyond the cameras with 180-degree point of view give the audience a broader point of view. 360-degree cameras used with virtual reality technology enable the audience perceive the film narrative in-depth. The audience started to perceive the narratives offered by a camera with 180-degree point of view and reflected by the 2-dimensional screen in a different dimension. In the study, the film spaces which are shot using 360-degree camera and presented with virtual reality technology will be discussed in accordance with the Mieke Bal's descriptions on space element in cinema narratives in her book *Narratology Introduction to the Theory of Narrative* (1985). In the discussion, the presentation of these films to the audience will be questioned within the framework of simulacra/simulation described by Jean Baudrillard in his book *Simulacra and Simulation* (1982). In that respect, presentation of spaces in films shot with 360-degree camera with virtual reality technology will be discussed within the framework of Bal's statements in the context of simulation theory.

Keywords: Simulation, Cinema, Virtual Reality, Space, Point of View.

1. GİRİŞ

Bu çalışma, sinema, sanal gerçeklik, mekân ve kameranın bakış açısı konularını ve bu konuların birbiriyle ilişkisini Jean Baudrillard'ın simülasyon/simulakra kuramı bağlamında incelemektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin sinema alanında kullanımı, simülasyon kuramı ile sinema kuramlarını bütünleştirerek disiplinlerarası bakışın çerçevesinde dijital çağın sunduğu olanakların sorgulanmasını sağlamaktadır. Çalışmanın kuramsal çerçevesini temel oluşturan simülasyon / simulakra kuramı, kameranın bakış açısını ve sinemanın izleyiciye sunduğu mekanları tartışmaya açmaktadır. Bu bağlamda, sinema izleyicilerinin filmleri bir simülasyon evreninde nasıl izlediği ve film anlattığında sunulan mekanları nasıl algıladığı konuları sinema kuramcıları tarafından dijital çağın sunduğu yeni iletişim teknolojileri bağlantılılığı içerisinde sorgulanabilir hale getirilmektedir.

1.1 Jean Baudrillard'ın Simülakra / Simülasyon Kuramı

Jean Baudrillard, simülasyon kuramını tartışmadan önce simulakra, simülasyon ve simüle etme kavramlarının neler olduğunu açıklamaktadır. "Simülakr, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm; simüle etmek, gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak; simülasyon, bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi." olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2011, s. 6). Baudrillard, simülasyon kuramını tartıştığı günden beri, iletişim kuramcıları tarafından çeşitli yaklaşımlarla sorgulanmaktadır. Postmodern iletişim kuramcıları tarafından çokça tartışılan bu kuram, 21. yüzyıl insanın içinde yaşadığı çağı düşünmesine olanak vermektedir. Bilgisayar programı aracılığıyla birçok şeyin yapay şekilde üretilmesi sonucu gerçekliğe dair algısı değişen dijital çağ insanı, aslında bir simülasyon

evreninde hayatını deneyimlemektedir. Bilim kurgu filmlerinin gelecek yılları önceleyen senaryoları, simülasyon evreninin gerçekleşeceğini izleyicilere 19. yüzyılın başlarında göstermeye başlamıştır. Yeni izleyici davranışları daha büyük izleyici davranışlarını anlamlandırmak açısından bu bağlamda önem taşımaktadır (Aktaş, 2018, s. 368). Hayatın akışının internet aracılığıyla idame ettirmeye çalışıldığı bu dünyada, bireyler kendilerini sanal evrenin bağımlısı haline getirmişlerdir. Enformasyonlara hızlı ulaşım, istenilen isteklerin gerçekleştirilmesinde kolay erişilebilirlik ve sosyalleşme gibi birçok öge bireylerin sanal evrende kendilerini gerçekleştirmelerine izin vermektedir. Dijitalleşmenin gelişmesiyle birlikte dünya üzerindeki sosyo-kültürel yapı ve sosyo-ekonomik yapılar da dönüşüm göstermiş, kitleler bu dönüşümün etkisiyle hareket etme şekillerini değiştirmişlerdir. Yüz yüze iletişimin yerini sanal iletişim alırken, yüz yüze eğlenmenin yerini ise sanal eğlenceler almıştır. Sanal evrende bireyler eğlenirken, dünyanın öteki ucunda hiç tanımadığı başka bir bireyle tanışabilmekte ve böylece sosyalleşebilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi olarak nitelendirilen kafalara takılan sanal gerçeklik gözlükleri bireyleri iki boyutlu dünyalarından üç boyutlu dünyalara taşıyarak daha da derinlikli bir simülasyon evreninde var olmalarını sağlamaktadır. Yeni medya teknolojilerinin sunduğu her yeni teknolojik olanak bireyleri teknolojik gelişmelerin bağımlısı haline getirmiş ve yeni olanı istemelerinde alışkanlık yaratmıştır. Dijital çağ ile birlikte gelişen yeni iletişim teknolojileri, bireylerin, sosyo-kültürel ve psikografik yapısını etkilediği için sanal evreni içselleştirme biçimlerini de kolaylaştırmaktadır.

Baudrillard, gerçekte gerçeğin simüle edilmiş modellerini üst üste bindirmeye çabalayan çağdaş simülatörlerin dayatmacı bir yaklaşım sergilediklerinden bahsetmektedir (Baudrillard, 2011, s. 13). Baudrillard'ın düşüncelerinden hareketle, çağdaş simülatörlerin içinde var olan tahakküm mekanizması olgusu anlaşılır kılınmaktadır. Keza, sanal gerçeklik içinde üretilen tüm yeni medya araçları iktidar mekanizmalarının bakış açılarından bağımsız değildir. Medyanın dördüncü güç olduğu gerçeği, günümüzde de hala geçerlidir. Medya kavramının yerini bu bağlamda yeni medya kavramı almıştır. Yeni medyanın ortaya çıkarmış olduğu teknolojiler, bireylerin yalnızlaşmasında etkili olmakla birlikte, bu yalnızlık içinde onları yönlendirmede daha etkili hale gelmiştir. Dolayısıyla, sanal gerçeklik gözlüklerinde sunulan dünyaların içinde de dayatmacı bir yaklaşımın olduğu söylenebilmektedir.

Baudrillard'a göre, gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir. Dolayısıyla, her türlü gerçek ve düşsel ayırımından yoksun hiper gerçekten söz edilebilir (Baudrillard, 2011, s. 14) Simülasyon bu "gerçekle" "sahte" ve "gerçekle", "düşsel" arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2011, s. 15) Sanal gerçeklik gözlüklerini takan bireyler, gerçek, sahte, hakiki, gerçeklik, hakikat ve düşsel gibi kavramları algılarında farklılaştırmaktadır. Dolayısıyla, sanal gerçeklik içinde bireylere sunulan dünyalar onları iki boyutlu dünyanın algısından ayırmakla kalmamakta, üç boyutlu dünyanın derinliğinde gerçeklik kavramının sorgulanabilir hale gelmesinde neden olmaktadır. Bu bağlamda, sanal gerçekliğin bireylere sunduğu dünyalar, bireylerin tek başlarına deneyimledikleri evrenleri sunarken, onları yalnızlaştırarak bu süreçte sunulanlarla ilgili sorgulama yapma süreçlerini de farklılaştırmaktadır.

Baudrillard simulakrı anlatmak için Disneyland örneğini sunar. Bütün simulakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modelin Disneyland tarafından sunulduğunu söyleyen Baudrillard, Disneyland'da her şeyin bir illüzyon ve fantazma oyunu olduğundan bahsetmektedir (Baudrillard, 2011, s. 28) Bu çalışmada da sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu dünyaların içinde yer alan illüzyonlar ve fantazmaların, bireyleri

simülasyon evrenine sokarak farklı uzamları deneyimlemeleri konusu tartışılmaktadır. Bu bağlamda, 360 kameralarla sunulan kısa filmlerin, sanal gerçekliğe aktarılmasıyla kendisine sunulanları üç boyutlu bir uzamda izleyen izleyicinin filmi algılaması da bir illüzyona, fantazmaya dönüştürebilmektedir. Keza, simülasyon evreni, bireylerin alışageldiği iki boyutlu sinema perdesinden sunulanlardan farklı olarak üç boyutlu derinlikte sunulanları tartışılır kılmaktadır. Baudrillard'a göre Disneyland, uzam ve boyuttan yoksundur (Baudrillard, 2011, s. 30). Bu bağlamda, Baudrillard'ın düşüncelerinden yola çıkarak ve film anlatılarının izleyiciye sunduğu alışageldik iki boyutlu derinliği düşünerek, sanal gerçekliği bireylere temsil ettiği mekanların film anlatısındaki yeri sorgulanabilir olmaktadır. Gerçekliğin ve hakikatin sorgulandığı sanal gerçeklik gözlüklerinin temsil ettiği dünyalar, Baudrillard'ın tartıştığı simülasyon evreninin örneği olarak okunabilmektedir. Gerçeğin yerini alan başka olgular ve kavramlarla kendisine sunulan izleyen izleyici için gerçeklik algısı hem kavram olarak farklılaştığı gibi, hem de uzamsal olarak da boyut değiştirmiş olmaktadır.

Baudrillard'a göre, simülasyonun en belirgin özelliği en önemsiz olguları bile kapsayan gerçeğin yerini almış modellerden oluşmasıdır (Baudrillard, 2011, s. 35). 360 kameraların sıklıkla kullanılmaya başlandığı günümüzde, kısa metraj filmlerdeki bazı sahnelerin gerçekliği de bu minvalde sorgulanabilir olmaktadır. Baudrillard'ın şu cümlesi, sanal gerçeklik evreninde izleyiciye sunulanların ne kadar tartışılır olabileceğinin de kanıtıdır: "Mutlak bir gerçeklikten söz edebilmek ne kadar güçse, illüzyonun sahnelenmesinden söz etmek de o kadar güç bir şeydir. Illüzyondan söz edebilmek imkânsızdır, çünkü ortada gerçek diye bir şey kalmamıştır." (Baudrillard, 2011, s. 39). Ortada gerçek kalmamışsa, illüzyon dahi sorgulanabilir olmuşsa, o halde izleyiciye sanal gerçeklik içinde sunulacak anlatıların izleyici açısından nasıl algılanacağı sorusu ortaya çıkmaktadır. Baudrillard, simülasyon evrenine sızabilecek iktidar mekanizmaları söylemlerinin olabileceğini söylerken, diğer taraftan iktidarın kendisine meydan okuyacak olan simülasyona karşılık vermekten aciz olacağını da dile getirmektedir (Baudrillard, 2011, s. 40). Peki bu bağlamda, simülasyon evrenin içinde var olan belirsizlikler, izleyici açısından nasıl etki yaratmaktadır, sorusu da ortaya çıkan diğer bir sorudur. Sanal gerçeklik içinde sunulan anlatılar, bireyler tarafından üretilerek izleyiciye sunulan anlatılardır, bu anlatıların iktidar mekanizmalarından bağımsız olması ve hatta Baudrillard'ın düşüncelerine göre iktidarın karşılık veremeyeceği bir evreni oluşturması, anlatıların izleyiciler üzerindeki etkisinin büyüklüğünü göstermektedir denilebilir.

Simülasyon evrenindeki anlam bolluğu ve aşırılığın getirdiği haz, Baudrillard'a göre, gerçeği hipergerçeğe dönüştüren mikroskopik simülasyonun sunduğu hazdır (Baudrillard, 2011, s. 51). 360 kamera ile çekilen kısa filmlerde de, izleyici çoklu bakış açısıyla izleyebildiği film anlatısının temsil mekanizmasında hipergerçeklikle karşı karşıya gelmektedir. Medya Baudrillard için gerçeği hipergerçeğe dönüştüren genetik bir koda benzemektedir (Baudrillard, 2011, s. 56). Yeni medya teknolojisinin sunduğu sanal gerçeklik gözlükleri ve 360 kamera teknolojileri de bu bağlamda gerçeği hipergerçeğe dönüştüren genetik kodlar olarak okunabilmektedir. Genetiği değiştirilmiş organizmaların bireylerin hayatına girmesi gibi, yeni medya teknolojileri de bireylerin hayatına sızarak gerçeklik kavramının değişimini olanaklı kılmışlardır. Keza, çalışmada da iddia edildiği gibi sanal gerçeklik evreni, bireylere simülasyon evreni sunmaktadır, Baudrillard da gerçekliği hipergerçekliğe dönüştüren yeni medya teknolojilerinin iki kutupluluğu sona erdiren bir yapıda olduğunu vurgulayarak simülasyon evrenine medya alanında geçildiğini öne sürmektedir (Baudrillard, 2011, s. 58). Yeni medya teknolojilerinin bireylere sunduğu teknolojik gelişmelerin sinema alanında kullanımı, simülasyon evreninin medyaların içine entegre biçimde sızdığının da göstergesi olmaktadır. Baudrillard,

“Yitirilmiş nesne (yani biz) nasıl anlamını yitirmekte olan bir gönderen sistemi tarafından büyülenmişse(k), sinema da yitirilmiş bir nesne olarak kendi kendisi tarafından büyülenmiştir.” diyerek sinemanın kendi içinde var olan simülasyon etkisini anlatmaya çalışmaktadır (Baudrillard, 2011, s. 76). Bireyler yeni sunulan her yeni medya aracını deneyimlerken dünyayı daha farklı algılamaya ve anlamlandırmaya başlamaktadır. Sinema zaten kendi içinde bireyleri büyüleyen bir illüzyon etkisini barındırırken, bu etkiye üç boyutlu bir derinlik ve 360 derece bir bakış açısının eklenmesi simülasyon evrenini daha da tartışılır hale getirmektedir. Keza, siberetik bir perspektiften bakıldığında teknoloji Baudrillard’a göre vücudun bir uzantısıdır (Baudrillard, 2011, s. 156). Baudrillard’ın bakış açısına göre teknolojinin, simülasyon dünyasında, sinema izleyicisine ve sinema alanına sunduğu olanaklar mekan algısının bu konular bağlamında tekrar düşünülmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır. Yeni mecra da yeni kullanıcı izleyici olmak dışında film üreticisi, filmi paylaşan, filmi tanıtan ve filmi yorumlayan gibi birden çok role sahip olabilmektedir (Aktaş, 2018, s. 267). Bu nedenle, simülasyon dünyasının sundukları, dijital çağın gereklilikleri dahilinde düşünülmelidir.

2. KAMERANIN BAKIŞ AÇISI

Kameranın bakış açısı kavramı, izleyicinin film anlatısını izleme süresince anlatıyı kimin gözünden izlediğini açıklamaya çalışan bir kavramdır. Kamera karakterin gözünden anlatıyı anlatabileceği gibi, izleyiciyi karakterin yerine koyarak izleyicinin gözünden de anlatıyı gösterebilmektedir. Robert Edgar Hunt, John Marland, Steven Rawle bakış açısı kavramını, bir karakterin ya da nesnenin bakış açısından sunulan öznel planlar olarak açıklamaktadırlar (Edgar-Hunt, Marland, Rawle, 2015, s. 178). Robert Edgar Hunt, John Marland, James Richards, bakış açısı için, hikâyenin anlatıldığı görüş açısı, genellikle ana kahramanın bakış açısı olarak kavramı tanımlamaktadır (Edgar-Hunt, Marland, Richards, 2015, s. 172). James Monaco’ya göre de, filmlerin çoğu her şeyi bilen bir bakış açısıyla anlatılmaktadır. Böylece yapıtın yaratıcısı, izleyiciden görmesini ve duymasını istediklerini gösterir ve duyurur. Ancak Monaco’ya göre, olaylar ile bunları gören anlatıcının karakteri ya da kişiliği arasında gelişebilecek derinlik nedeniyle düzyazı kurmacada yarar sağlayan birinci tekil şahıs tarzı, sinemada sorun yaratmaktadır (Monaco, 2002, s. 202). Dolayısıyla, film anlatılarında kameranın (point of view) kadar anlatının izleyiciye aktarıldığı ses ve anlatıcı kavramları da önemlilik arz etmektedir.

Joseph V. Mascelli ise, kamera açıları sahneyi belirli bir oyuncunun bakış açısından kaydeder, der. Bakış açısı çekimi, nesnel bir açıdır, ama öznel ve nesnel açıları arasında yer aldığı için ayrı bir sınıflandırma altına yerleştirilmesi ve ayrıca incelenmesi gerekmektedir (Mascelli, 2002, s.24). Susan Hayward da, Mascelli gibi kamera açısındaki öznellik ve nesnelliğin bakış açısına etki ettiğini söyler. Hayward’a göre, çekimler kendilerinde ya da onların anlamları dışında oluşan anlamlar sonucunda, öznel ya da nesnel bir değere sahip olmaktadır (Hayward, 2012, s. 109). Bu bağlamda, anlatı ekonomisinin içinde yer alan temsil stratejisi sorgulanabilir bir konu olarak ortaya çıkmaktadır. Robert Kolker, bakış açısının, anlatı ekonomisinin bir parçası olduğunu söyler ve bu kavramın, sinemada bir karakterin gördüğünün temsili anlamına geldiğini ifade eder. Kolker, eğer karakterin bir şeye baktığı çekimi, bir nesne ya da başka bir kişinin çekimi izliyorsa bu, bize karakterin gördüğü şeyi gördüğümüzü düşündürür diyerek kavramı detaylı olarak açıklamaya çalışmaktadır (Kolker, 2009, s. 116). Seymour Chatman, bu teorisyenlerin açıklamalarından daha detaylı bir açıklama yaparak ve bakış açısı kavramını kategorize etmeye çalışarak kavramın anlaşılmasını sağlamaktadır. Chatman’a göre bakış açısı, ifade demek değildir, ifadeyi biçimlendiren perspektiftir, bu perspektif ifade

aynı insanda bulunmak zorunda da değildir. Chatman'a göre, anlatıcının sesi kavramını anlamak için, onu bakış açısı kavramından ayırmak gerektiğini söylemektedir. Bakış açısı Chatman açısından, üç düzlemde gerçekleşmektedir. Düz anlam, birisinin gözünden algılama; simgesel, birisinin dünya görüşünden algılama; aktarılmış olan bakış açısı ise, birisinin çıkarıyla ilgili bakış noktasıdır. Düz anlamlı yani algısal bakış açısı da kendi içinde ayrılmaktadır. Olaylar ve varlıklar anlatıcı tarafından kendi birinci tekil kişisi ile algılanıp anlatılabilir. Bakış açısı, anlatıcı olmayan bir karaktere devrediliş olabilir; daha sonra ayrı bir anlatıcı ses duyulabilir, ya da olay, birisi gördüyse kimin gördüğü belli edilmeden sunulabilir (Chatman, 2009, s. 142-144). Chatman'ın açıklamalarına göre, çalışmada incelenecek ve tartışılacak bakış açısı düz anlamlı olan bakış açısıdır. Çünkü, çalışmanın odağında tartışılan konu, izleyicinin 360 kamera aracılığıyla ve sanal gerçeklik gözlüğüyle simülasyon evrenine sokulmasıdır. Dolayısıyla, izleyicinin bakış açısı konusu bu bağlamda önem kazanmaktadır.

Bakış açısının biçimsel olarak tartışıldığı bu çalışmada, bu kavramın Chatman'ın da nitelendirdiği gibi düz anlamlı kullanımı incelenmektedir. Ancak, bu bağlamda dikkat edilmesi gereken bir nokta, yönetmenlerin filmlerini izleyicilere aktarırken nesnel bakış açısıyla çektikleri sahnelerde de yönetmene ait bir bakış açısının gizli varlığının bulunmasıdır. Keza, Oğuz Adanır'ın da dediği gibi bakış açısının anlatımın biçimiyle çakışmadığı durumlarda film anlatısı başarısız olmaktadır. Adanır, konuya ve içeriğe bakış açısıyla, anlatım biçiminin maksimum düzeyde çakışabildiği yapıtların başarılı olduğunu vurgulamaktadır. Jean Mitry'nin düşüncelerini aktaran Adanır, Mitry ile aynı paralellikte düşünmektedir. Mitry'e göre, her kare bilincin denetiminden geçmektedir. Yaratım süreci, bilinçten ayrı düşünülmemektedir. Denetlenemeyen şey, yan yana gelen görüntülerin oluşturduğu anlamlardır. Arthur Koestler'den düşüncelerini açıklayan Adalı, Koestler'in şu cümlesini aktararak konunun daha da içselleştirilmesini sağlamaktadır: "Yaratıcı eylem... yoktan bir şey yaratmaz. O, daha önceden var olan olguları, fikirleri, yetenekleri ve teknikleri yeniden keşfeder, karıştırır, birleştirir, sentetize eder" (Adalı, 2003, s. 56- 61). Çalışmada da yeni medya teknolojilerinin sunduğu teknolojik olanaklarla yapıtlar üretmek bu yapıtları izleyiciye sunan yönetmenlerin, izleyiciyi götördükleri sanal dünya tartışılır kılınmaktadır. Koestler'in de dediği gibi, yaratıcı eylemin içinde önceden var olan olguların yeni tekniklerle, farklı biçimlerde karıştırılarak, birleştirilerek sentetize edilmesi yatmaktadır. Bakış açısı kavramı, sinemanın başlangıç yıllarından beridir sinema teorisyenlerinin tartıştığı bir kavramdır. 360 kamera ve sanal gerçeklik gözlüğü gibi kavramlar da 1990'lı yıllarda, 2000'li yıllarda tartışılmaya başlanan kavramlardır. Bu bağlamda dikkat edilmesi gereken nokta, bu kavramların dijital çağda, birbiriyle ilişkilendirilebilen kavramlar olarak sorgulanmaları ve birbirlerini etkileyebilen bağlamları kendi içinde bulundurmalarıdır.

3. FİLM ANLATILARINDA MEKÂN ÖĞESİNİ MİEKE BAL AÇIKLAMALARIYLA İNCELEMELİK

Film anlatısında mekân öğesinin izleyiciye sunum biçimi anlatının hem biçim, hem de içerik açısından incelenmesinde göz önünde bulundurulması gereken önemli bir konudur. Mekân öğesi, anlatının temel öğelerinden biri olarak izleyicinin anlatıyı algılamasında ve anlamlandırmasında da önemli rol üstlenmektedir.

David Bordwell ve Kristin Thompson, film anlatılarında mekânı kategorize ederek açıklamaktadır. Bordwell ve Thompson'a göre mekanlar; ekran mekânı ve sahne mekânı olarak temel bir ayrımında bulunmaktadır. Ekran mekânı, renklerin ve biçimlerin düz bir düzenini sunmaktadır. Sahne mekânında, üç boyutlu

mekân olarak ekrandaki şeylere ve kenarlara bakmak izleyici açısından daha kolaydır. Bu izlenimi yaratan görüntü öğelerine derinlik ipuçları denilmektedir ve bu ipuçları ışık, dekor, kostüm ve mizansenin bütün unsurlarıyla sağlanmaktadır. Dar mekân kompozisyonlarında, mizansen oldukça az derinlik göstermekte ve uzak düzlemler biraz ayrılmış görünmektedir. Derin mekân kompozisyonları ise bu durumun tersini sağlamaktadır. Öykü mekânı ise, bütün ipuçlarının etkileşim halinde olduğu, anlatı öğelerinin vurgulanmaya çalışıldığı ve izleyicinin dikkatini yönlendiren ve ekran mekanının alanları arasında dinamik ilişkiler kuran mekanlardır (Bordwell, Thompson, 2012, s. 148-155). Seymour Chatman ise film anlatılarında mekanları, söylem ve öykü mekanları olarak ayırmaktadır. Öykü mekânı, perdede gösterilen dünyanın bir parçası olarak ifade edilirken, söylem mekânı, çerçevenin dışında kalan ancak karakterlerin görebildiği ve onların işitme mesafesinde olan ya da eylem yoluyla ima ettikleri her şey olarak tanımlanmaktadır (Chatman, 2009, s. 89). Hem Bordwell, Thompson, hem de Chatman'ın film anlatısında mekân öğesine dair yaptıkları açıklamalar çerçevesinde öykü mekanlarının, nesnel nitelikleriyle ve boyutlarıyla izleyiciye sunulduğu anlaşılmaktadır. Film anlatısının içeriğine göre, mekân öğesinin söylem mekânı olarak anlamlandırılması konusu yönetmenin anlatı stratejisine göre değişmektedir. Mekân, film anlatısında bazen öykünün de önüne geçebilmektedir, böyle bir durumun ortaya çıkması anlatı ekonomisinin düzenlenişine ilgili olmaktadır. Pascal Bonitzer'in, mekanların karakterlerle iç içe geçmiş ilişki yapısıyla ilgili söylediği düşünceleri, mekân öğesinin önemliliğini vurgulamaktadır: "Yönerini şaşırılmış film kişileri kendilerine parçalanmış iç dünyalarının kör yansımasından başka hiçbir nirengi noktası sunmayan bütünler içinde hapsolmuşlardır (çünkü "dış mekân iç mekânın yansıdığı bir aynadır")." (Bonitzer, 2011, s. 199-200). Film anlatısındaki mekân öğesini incelerken, biçimsel ve içeriksel açıdan nasıl kullanıldığı ve hangi anlatı stratejisiyle izleyiciye sunulduğu konusu bu nedenle önem kazanmaktadır.

Çalışmada, Mieke Bal'ın *Narratology Introduction to the Theory of Narrative* (1985) adlı kitabında film anlatısında sunulan mekân öğelerine getirdiği açıklamalar, anlatıların hem biçimsel, hem de içeriksel olarak incelenmesini mümkün kılmaktadır. Bal'ın mekân öğesiyle ilgili düşünceleri, kavramın incelenmesinin yanı sıra izleyici açısından anlamlandırılmasında da geniş bir perspektif sunabilmektedir. Mekânın, bazen öykünün önüne geçtiğini kabul eden Bal, Bonitzerle aynı paralellikte düşünmektedir. Bal'a göre, mekân, öyküyü etkiler ve böylece öykü, mekânın sunumunun geri planına itilir. Mekân, daha öne çıkar bazen. Durağan mekân, tematize olsun olmasın sabit çerçeveyi belirtir ve bu çerçevenin içinde olaylar meydana gelir. Dinamik olarak işlev gören bir mekân ise, karakterlerin hareketine izin verir, karakterler burada yürürler, o yüzden de bir yola ihtiyaçları vardır. Büyük alanlara da ihtiyaçları vardır, burada seyahat ederler (Bal, 1999, s. 136). Bal'ın düşünceleri bağlamında, film anlatılarında durağan mekanların ve dinamik mekanların ilişkileri öyküler bağlamında incelenebilir. Çünkü, öykünün izleyiciye sunumunda dinamik mekanlar ve durağan mekanlar, karakterlerin hareketlerini gösterirken, bu hareketlerin gerçekleştiği alanları ve mekanları da göstermektedir. Böylece, durağan mekanlar ve dinamik mekanlar, film anlatısındaki mekanların incelenmesinde öykü öğesi göz önünde bulundurularak incelenebilir.

Anlatıbilimin diğer önemli öğelerinden biri de karakter öğesidir. Karakterin, film anlatısındaki mekanlarla ilişkisi de karaktere dair bilgi sahibi olunmasını sağlamakta ve olay örgüsünün izlenişinde bu bilgiler izleyicinin nedensel motivasyonuna etki etmektedir. Bal, karakterin ya çerçeve içinde konumlandırıldığını ya da açık olarak konumlandırıldığını söylemektedir. Karakterin güven içinde olması ya da güvensiz hissetmesi de mekanların iç mekân ve dış mekân olarak sunumunda görülmektedir. Bal, iç mekân, sınırlamanın

deneyimlendiği mekân olarak güvensizken, dış mekân, özgürlüğü temsil eder ve dolayısıyla güvenlidir, der (Bal, 1999, s. 134). Bu bağlamda, film anlatısında, karakterlerin iç mekanlardaki ve dış mekanlardaki sunumuna göre izleyicinin, onların iç dünyalarına ulaşarak ve onlar hakkında detaylı bilgi sahibi olarak karakterlerle özdeşleşme kurmaları da kolay hale gelmektedir.

Mekân, karakter ve izleyici öğelerini birbiri içine geçmiş olduğunu düşünerek sorgulamalarına devam eden Bal, bir soru ortaya atarak tüm bu öğelerin tekrar birlikte tartışılmasına olanak vermektedir. Bal, karakterin imajı ve mekânın imajının okuyucu tarafından görülmesinin önerildiğini belirtir ve 'Kim Görülüyor' diye sorar, bu nokta, filmde izleyicinin bakışını mekânla birlikte göz önünde bulundurarak anlamaya olanak sağlamaktadır (Bal, 1999, s. 142). Kimin görüldüğü konusu film anlatılarında sunulan mekânların nitelikleri bağlamında önemli hale gelmektedir.

3.1 Simülasyon Mekanlarının Mieke Bal'ın Açıkladığı Mekân Öğesi Çerçevesinde Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ile Tartışılması

Sanal gerçeklik gözlüklerinin bireylere sunduğu dünyalar üç boyutlu derinliktedir. Bu çalışma, üç boyutlu derinlikte sanal gerçeklik gözlükleriyle sunulan kısa metraj film anlatılarındaki mekânların simülasyon kuramı çerçevesinde tartışılmasını sağlamaktadır. Mekân kavramının içeriği, yüzyıllardan beri tartışılmaktadır. Keza, Aristoteles de mekân kavramının nasıl kullanılması gerektiğiyle ilgili tartışmaları yüzyıllar önce başlatmıştır. Aristoteles'e göre topos, gerçek anlamıyla mekân anlamına gelmektedir; metaforik olarak ise bir konuşmacının mevcut ikna araçlarını arayabileceği sanattaki lokasyon veya alan anlamına gelmektedir (Aristoteles, 2007, s. 44). Ancak, mekân kavramının içeriği film anlatılarında, sinema perdesine yansıyan temsil şekline göre değişebilmektedir. Anlatıbilimin öğelerinden mekânın, film anlatılarında nasıl kullanıldığı ve mekân öğesinin ne olduğuyla ilgili düşünceleri açıklanan teorisyenler kavramın anlamlandırılmasında aracılık etmişlerdir. Bu bağlamda, şu soru ortaya atılabilir: "Dijital çağın film anlatılarındaki mekânların içeriği ve temsil şekli değişti mi?" Değişen ve gelişen dünya ile birlikte yeni medyanın ortaya çıkardığı teknolojilerle sinema alanı da dönüşmeye başlamaktadır, dolayısıyla mekânların film anlatılarındaki temsil şekillerinde değişiklikler de görülmektedir. Çalışmanın amacı da, bu değişimleri görünür kılmak ve bu değişimleri tartışmaya açmaktır. Sinemanın başlangıç yıllardan beri, iki boyutlu sinema perdesinde kendisine sunulan izleyen sinema izleyicisinin izleme pratiği de değişim geçirmektedir. İçinde yaşadığımız dünyayı anlamlandırırken de iki boyutlu derinlikte izleyicinin algıladığı şeyler, üç boyutlu derinlikte kendine sunulan dünyanın içinde yaşıyor hissini duyumsatmaya çalışmaktadır. Bu hissi duyumsatmaya çalışan teknoloji de sanal gerçeklik gözlükleridir. Sanal gerçeklik gözlükleriyle üç boyutlu derinliğin içine giren izleyici, zaman zaman kendisine sunulan mekânlarda gerçekte de bulunduğu algısıyla karşılaşabilmektedir. Mekânların film anlatısındaki temsilleri ve içerikleriyle ilgili verilen bilgiler ve tartışmalar, teorisyenlerin iki boyutlu derinlikle bağlantılı ortaya koyduğu düşünceleridir. Ancak, çalışmada bu düşüncelerin üç boyutlu derinlikte sunumu tartışılmaktadır. 360 kameraların da kullanımıyla üç boyutlu derinlikte izleyiciye sunulan kısa metraj filmler, izleyicinin izlediklerini algılama süreçlerine etki etmektedir. Bu etki de Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde tartışıldığında, bireylere sunulanların gerçekliğini tartışılır kılmaktadır. Bal'ın mekânla ilgili düşünceleri temelinde, 360 kamerayla çekilmiş, sanal gerçeklik gözlükleri kullanılarak izleyiciye sunulan filmlerdeki mekânlar nasıl nitelendirilmelidir, sorusu ortaya çıkmaktadır. Mekânın öyküyle ilişkisinde inceleme

olanağı bulunan, dinamik mekanlar ve durağan mekanlar, karakterlerin hareketlerini gösterirken, bu hareketlerin gerçekleştiği alanları ve mekanları göstermektedir. Mekanın karakterle ilişkisinin bulunduğu iç mekanlar ve dış mekanlar ise, karakterlerin güvensiz hissetmesini ya da özgür ve güvenli hissetmesini sağlamaktadır. O halde, izleyicinin film anlatısında 360 kamerayla çekilmiş görüntüler aracılığıyla anlatıda sunulan mekanların her yönünü görebildiği mekanlar nasıl incelenmelidir? Anlatı stratejisinde biçim açısından yeni iletişim teknolojilerinin kullanıldığı bu filmler, sanal gerçeklik gözlükleriyle izleyiciye sunulurken, iç mekân, dış mekân, durağan mekân, dinamik mekan öğeleri bu bağlamda nasıl okunmalıdır? Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde tüm bu soruların içeriği sinematografik açıdan sorgulandığında, sinematik dilde yapıbozuma uğratılmış içeriklerle karşılaşılabilir. Karakter iç mekânda sunulduğunda, güvensiz hissediyorsa, örneklendirilen anlatı stratejisiyle sunulduğunda bu hissi tartışmalı olabileme ihtimali taşıyabilir. Karakter dış mekânda sunumunda özgür ve güvende hissediyorsa, karakterin bu hissi de tartışmalı hale gelebilir. İzleyici, karakterleri izlediği üç boyutlu derinlik içinde, iç mekânda ya da dış mekânda gördüğü karakterlere hissettiği yakınlık yanılsaması nedeniyle açıklananlardan farklı duyguları duyumsayabilme ihtimaline kavuşmaktadır. Karakterin özgür hissettiği bir mekânda, izleyici karakterin göremediği ve etrafına bakmadığı alanlara 360 kamerayla bakabilmekte ve karakterle özdeşleşmesinin bir adım daha önüne geçebilir. Bu bağlamda, yönetmenin karakter motivasyonunu nasıl temsil ettiği stratejisi önem kazanmaktadır, bu konu anlatının içeriğiyle ilgilidir. Durağan mekanlarda, karakterler sabit halde olurken, dinamik mekanların büyük seyahatlere dahi izin verebilmesi konusu da tartışılır kılınabilir. Çünkü artık, Bordwell'ın da belirttiği gibi ekran mekân, 360 kamera ve sanal gerçeklik gözlüğünün sunduğu birliktelikle ekran mekan olmaktan öteye geçmiş bulunmaktadır. Dolayısıyla, durağan mekanların ya da dinamik mekanların izleyiciye karakter aracılığıyla hissettirebileceği özdeşleşmelerde de farklılaşma ihtimalleri bulunmaktadır. Bu bağlamda da, sorgulanması gereken konu, yönetmenin, karakteri anlatının içeriği açısından nasıl temsil ettiği konusudur. Ortaya çıkan başka bir tartışma konusu da: "İzleyici, üç boyutlu derinlik içinde, karakterle özdeşleşirken, bu özdeşleşmenin de ötesine geçerek kendisini, kendisine sunulanın içinde mi hissedecektir?" Bu sorunun cevaplandırılması, sinematografik açıdan; özdeşleşme, mekânın temsil stratejisi, izleyicinin izleme pratiği, karakterlerin temsil şekilleri gibi sinema alanındaki birçok konunun tekrar detaylı olarak sorgulanmasına olanak sağlamaktadır. Walter Benjamin, *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media* (1936) adlı makalesinde, sinemanın kitlelerin üzerinde yarattığı illüzyonik etkinin önemine değinirken sinemada sunulan alanların izleyicinin algısında farklı şekillenebileceği fikrinin de sorgulanmasını sağlamaktadır (Benjamin, 2018, s. 34-37). "... Kameraya seslenen doğanın göze seslenenden farklı olduğu da böylece somutlaşmaktadır. Bu farklılık, özellikle insanın bilinciyle etkin olduğu bir uzamın yerini, bilinçsiz etkinliğe sahne olan bir uzamın almasında ortaya çıkmaktadır." cümlesi Benjamin'in fikirlerinin somut dayanağını ortaya koymaktadır (Benjamin, 2012, s. 72). Benjamin düşüncelerini iki boyutlu sinema perdesini ortaya koyarak söylerken, üç boyutlu derinlikte temsil edilen mekanların izleyici açısından algılanmasında daha farklı algılamalar yaratabileceği ihtimali sorgulanmalıdır.

Chatman'ın kameranın point of view ine dair yaptığı açıklamalarda düz anlam kategorisine göre kameranın point of viewinin ayarlandığı düşünülse de, yani, birisinin gözünden anlatının algılanması durumu söz konusu olsa da yine üç boyutlu derinliğin izleyiciye hissettirdiği duygular ve karakterle özdeşleşme

şekilleri tartışmalı hale gelmektedir. Bu bağlamda, sinematografik öğelerin artık üç boyutlu perspektifle düşünülmesinin gerekliliği ortaya çıkarken, Baudrillard'ın simülasyon evreninin, izleyiciye sunduğu sanal dünyaların gerçekliklerinin de sorgulanmasını olanaklı kılmaktadır. Sinemanın hem biçimsel, hem içerik açısından sorgulamaları yeni medya teknolojileri aracılığıyla artarken, bu sorgulamaların simülasyon evreninin sorgulamalarından bağımsız olması mümkün olmamaktadır. Çünkü, sinema izleyicisinin izleme pratiğine etki edecek olan simülasyon evreninin yanılısamları ve bu yanılısamların ortaya çıkardığı düşüncelerdir. Baudrillard, *In The Shadow of The Silent Majorities, or, The End of The Social* (1982) kitabında kendi üstünde ne türden bir iktidarın etkin olduğunu bilmeyen bir kitlenin, hayali bir politik sınıfın elinde düşsel bir gönderen ve simülasyon modeline dönüştüğünü belirtmektedir (Baudrillard, 2017, s. 27). Kendisine sunulanın içinde başka dünyaları gören izleyici, iktidar mekanizmalarının bakış açısı altında kendisine verilenle yetinmektedir denilebilir. Jürgen Habermas, Herbert Marcuse'ün ideoloji, teknik ve bilimle ilgili bir düşüncesini aktarırken bu konunun sorgulanmasına olanak vermektedir: "Belki de teknik akıl kavramı bizzat ideolojidir. Tekniğin salt kullanımı değil, bizzat kendisi de (doğa ve insan) üzerinde iktidardır, yöntemli, bilimsel, hesaplanmış ve hesaplayan iktidar. İktidarın belirli amaçları ve ilgileri tekniğe ancak sonradan ve dışarıdan empoze edilmiş değerlerdir-onlar bizzat teknik aygıtın yapısına dahildirler; teknik her defasında tarihsel-toplumsal bir tasarımdır; ve onda bir toplumun ve ona hükmeden ilgilerin insanlara ve şeylere yaklaşımları yansıtılmıştır. İktidarın böyle bir amacı maddidir ve bu bakımdan bizzat teknik aklın biçimine aittir." (Habermas, 2016, s. 37). Yeni medya teknolojilerinin kitlelere sunduğu gelişmeler medya tarafından kullanılmalıdır ancak bu bağlamda kitlelere sunulanların içeriği de sorgulanmalıdır. Ünsal Oskay da, bilimin rasyonelliği arttıkça, çağdaş toplumlardaki yaşamın (praxisin) kendi alanındaki irrasyonellikte artmaktadır der ve Habermas'ın düşüncelerini özetlediği belirtir (Oskay, 1982, s. 205). Üç boyutlu derinliğin içinde kaybolan izleyici, 360 derecelik bakış açısına sahip olduğunda, karakterle özdeşleşmenin ötesine geçeceği için kendisini iktidar mekanizması olarak görebilmektedir, bu nedenle kendisine sunulanların altında yatan gerçeği hipergerçeğe dönüştüren mikroskopik simülasyonun sunduğu hazı hissederek keyif almaktadır. Baudrillard'ı yorumlayan Philip Goodchild'e göre de simülasyon ve gerçeklik arasında ayırım mümkün olmadığında dönüm noktası gerçekleşecek ve kişi, gerçek hakkında ancak onu taklit ederek düşünebilecektir (Goodchild, 2005, s. 228). Dolayısıyla, izleyicinin gerçeklik hakkındaki yanılısaması onun simülasyon evreninin sunduklarını içselleştirmesini de gerçekleştirebilmektir. David Morley and Kevin Robbins, Richard Kearney'nin düşüncelerini aktarırken hem Baudrillard'ın simülasyon evreniyle ilgili tartışmalarını gündeme getirir, hem de içinde bulunan mekanların sorgulanmasını sağlar: "Hiperuzam ve elektronik ağların sanal uzamındaki algısal varlığımızı, yerleşmiş uzamdaki bedensel varlığımızla nasıl bağdaştırmaktayız?", "Kendi kendini yok eden, birbirini, durmaksızın oynayan aynalar gibi uyarmakta olan bu görüntülerin sürekli varlığı ile görüntü endüstrisi, fiziksel dünyanın yanı sıra psişik dünyamızı da sömürgeleştirmektedir (Akt. Morley, Robbins, 2011, s. 64-65). Sanal gerçeklik gözlüklerinden temsil edilen dünyalara bakan izleyicinin, sanal uzamdaki algısal varlığıyla, yerleşmiş uzamdaki bedensel varlığı arasında belirsizlik yaşayabilmektedir. 360 kameranın bakış açısı izleyiciye, her yöne bakabilme olanağı sunsa da film anlatısındaki mekanlar, sadece sinematik dilde mekanların sorgulanmasını değil, algısal olarak da mekanların sorgulanmasını gerektirebilmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleriyle üç boyutlu derinliğe giren izleyici, yok-yerlere girmektedir. Yok-yerler, Marc Auge'ye göre, içinde bulunan dünyanın toplumsal ve mimari bir gerçekliğidir. Yok-yerler, tüm mekanları kapsamaz ancak dünyada hızla yayılan iletişim,

ulaşım, tüketim mekanlarına dikkat çeker ve ampirik bir değer taşımaktadır. Mutlak yalnızlığın olduğu yok-yerler, kendiliğinden davranışları kodlayan hiçbir toplumsal ilişkiyi belirlemeyen mekanlar olarak nitelenebilmektedir (Auge, 2016, s. 23). Bu bağlamda, sinematografik olarak film anlatısındaki mekanlar incelendiğinde, ekran mekanların üç boyutlu derinlikte, 360 kameralarla temsili, onların dijital çağda farklı bir sinematik terminolojiyle adlandırılmasını gerektirecektir denilebilir.

4. SONUÇ

“Gerçeğin ne kadar gerçek olup olmadığının anlaşılmadığı bu evren, gerçeklik algısını değiştirdiği için, sinema izleyicisi kendisine sunulanların gerçekliğine net bir tavırla yaklaşmamaktadır.” (Özdemir, 2018, s. 319).

Boris Groys sanat için şöyle der: “Nihayetinde dünyanın tamamı bir olası sanatsal eylem alanıdır, bu da sanatın, ister eylemle olsun, ister eylemsizlikle, potansiyel olarak dünyanın tamamının sorumluluğunu üstlendiği anlamına gelir.” (Groys, 2017, s. 105). Sinema sanatı da, izleyicilere sunduğu tüm içeriklerle ve iletilerle dünyaya karşı önemli bir sorumluluk üstlenmektedir. Kullanılan medya araçları, bunlarla sunulan öyküler izleyicinin dünyaya bakışını değiştirdiği gibi, dünyayı farklı perspektiflerden algılamasının da önünü açmaktadır. 360 kameranin sunduğu bakış açısı ve sanal gerçeklik gözlüğünün sunduğu üç boyutlu derinlik sinema izleyicisinin izleme pratiğine etki etmektedir. Sinematografik olarak nitelendirilen birtakım öğelerin de bu minvalde değişime uğrayacağı konusu önemli bir gerçekliktir. Mekân öğesinin üç boyutlu olarak algılandığı mekanlar, 360 derece anlatıda bakılabilen alanlar, izleyicinin öyküyü anlamlandırma sürecine etki ederken, karakterle özdeşleşme durumuna da etkide bulunmaktadır. Bu bağlamda, sinema alanında yıllardır tartışılan birçok sinematografik kavramın içeriği, anlamı ve tanımı yeniden sorgulanmalı ve bu konularda tartışmalar yapılmalıdır. Çünkü, mekân, bakış açısı, özdeşleşme, öykünün sunum stratejisi, anlatım dili ve bunun gibi birçok konunun tartışma odağında bulunan bağlamlar dönüşüme uğramaktadır. Çalışmada bu nedenle simülasyon kuramının temel söylemleri çerçevesinde tartışmalar yapılarak bakış açısı kavramı ve anlatıda mekân öğesi kavramı sorgulanmaktadır. Simülasyonun evreninin ve sinemanın yarattığı illüzyonik etki, çalışmanın odak merkezindeki tartışmalara ortak bir yapı sunmuştur. Bu nedenle, simülasyon kuramının tartıştığı birçok konu, sinemada kullanılan yeni medya araçlarının sunduğu etkiler bağlamında da sorgulamalar ortaya çıkarmaktadır. Hem iletişim kuramcıları açısından, hem de sinema kuramcıları açısından sorulması gereken birçok konunun sorgulaması çalışmada tartışmaya sunulmaktadır.

İzleyiciyi büyüleyen sinema, üç boyutlu derinliğiyle onları bir simülasyon evrenine sokarken ve onların izleme pratiği münferit biçimlerde evrilirken, sinema alanında üretim yapanların üretimleri bu izleme pratiğinin değişime uğramasından etkilenecek midir? Gelecek yıllarda filmler, bireylerin kafalarına taktığı sanal gerçeklik gözlüğüyle izlenirken, sinema salonlarının yapısı nasıl bir değişime uğrayacaktır? Senaristler anlatılarını yazarken 360 kamerayla çekilen sahneleri düşünerek nasıl senaryolar üreteceklerdir? gibi birçok soru sinema kuramcıları tarafından ortaya atılarak tartışılabilir hale gelmiştir. Bu bağlamda, Baudrillard’ın simülasyon kuramıyla ilgili söylediği düşünceler tekrar incelenerek ve üzerinde düşünülerek sinema izleyicisine sunulan mekanlar, bakış açıları ve derinlikler sinematografik açıdan tartışmaya açılmalıdır.

5. KAYNAKÇA

- Adanır, O.** 2003. Sinemada Anlam ve Anlatım. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Aktaş, S.** 2018. "Kitlelerin Çevrim İçi Ortamlarda Sanat Üretimine Katılımı ve Kitle Kaynak Uygulamaları: Transformers Premake", *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, c. 20, s. 36, s. 259-286.
- Aktaş, S.** 2018. "New Social Practices of Audiences: Community Engagement in Filmmaking", *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*, s. 4, s.365- 379.
- Aristoteles.** 2007. *Aristotle on Rhetoric: A Theory Of Civic Discourse*. Çev. George A. Kennedy. Newyork: Oxford University Press.
- Auge, M.** 2016. *Yok-yerler: Üstmodernliğin Antropolojisine Giriş*. Çev. Turhan Ilgaz. İstanbul: Daimon Yayınları.
- Bal, M.** 1999. *Narratology Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Baudrillard, J.** 2011. *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J.** 2017. *Sessiz Yığınların Gölgesinde: Toplumsalın Sonu*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Benjamin, W.** 2012. *Pasajlar*. Çev. Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Benjamin, W.** 2018. *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility*. Erişim Tarihi 21 Nisan 2018 (<http://web.mit.edu/allanmc/www/benjamin.pdf>).
- Bonitzer, P.** 2011. *Kör Alan ve Dekadajlar*. Çev. İzzet Yaşar. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Bordwell, D., Thompson, K.** 2012. *Film Sanatı: Bir Giriş*. Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat. Ankara: Deki Yayınları.
- Chatman, S.** 2009. *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Çev. Özgür Yaren. Ankara: Deki Yayınları.
- Edgar-Hunt, R., J. Marland, S. Rawle.** 2015. *Film Dili*. Çev. Senem Aytaç. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Edgar-Hunt, R., J. Marland, J. Richards.** 2012. *Senaryo Yazımı*. Çev. Gülelgül Altıntaş. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Goodchild, P.** 2005. *Deleuze & Guattari: Arzu Politikasına Giriş*. Çev. Rahmi G. Ögdül. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Groys, B.** 2017. *Akıştta: İnternet Çağında Sanat*. Çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Küy Yayınları.
- Habermas, J.** 2016. *İdeoloji Olarak Teknik ve Bilim*. Çev. Mustafa Tüzel. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Hayward, S.** 2012. *Sinemanın Temel Kavramları*. Çev. Uğur Kutay, Metin Çavuş. İstanbul: Es Yayınları.

Kolker, R. 2009. Film Biçim ve Kültür. Çev. Fırat Tınaz, Ali Güney, Zeynep Özen, Onur Şakır, Berivan Tokem, Dilek Tunalı, Ertan Yılmaz. Ankara: Deki Yayınları.

Maselli V. J. 2002. Sinemanın Beş Temel Ögesi: Sinema Filmi Çekim Teknikleri. Çev. Hakan Gür. İstanbul: İmge Kitabevi.

Monaco, J. 2002. Bir Film Nasıl Okunur: Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı: Sinema, Medya, Multimedya Dünyası. Çev. Ertan Yılmaz. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Morley, D., K. Robins. 2011. Kimlik Mekanları: Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar. Çev. Emrehan Zeybekoğlu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Oskay, Ü. 1982. Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması. Ankara: Ayko Yayınları.

Özdemir, B. G. 2018. "Sinema İzleyicisinin Film İzleme Alışkanlığının Sosyal Medya Tarafından Dönüştürülmesinin Simülasyon Kuramı Bağlamında Tartışılması", Yeni Medyaya Yaklaşımlar, Ed. Rengim Sine, Gülşah Sarı. Konya: Literatürk Yayınları, s. 297-322.

