

**ART/icle:**  
**Sanat ve Tasarım Dergisi**

**ART/icle:**  
**Journal of Art and Design**

---

**CİLT / VOLUME: 4, SAYI / ISSUE: 2**

ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665

**Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı /  
Special Issue of the International Short Film, Video and Photography Symposium  
2024**

**ART/icle: SANAT VE TASARIM DERGİSİ (ULUSLARARASI HAKEMLİ DERGİ)**  
ART/icle: JOURNAL OF ART AND DESIGN (INTERNATIONAL PEER-REVIEWED JOURNAL)

**CİLT / VOL. 4 • SAYI / ISSUE 2 • ÖZEL SAYI / SPECIAL ISSUE, 2024 • ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665**

**İstanbul Gelişim Üniversitesi Adına Sahibi / Owner on Behalf of Istanbul Gelisim University**  
Prof. Dr. Bahri ŞAHİN

**Yayın Kurulu / Editorial Board**  
Prof. Dr. Şükran Güzin ILICAK AYDINALP  
Prof. Dr. Aslı ALBAYRAK  
Prof. Dr. İsmet ÇAVUŞOĞLU  
Prof. Dr. Erol YILDIR  
Doç. Dr. Murat DOĞAN

**Özel Sayı Misafir Editörü / Guest Editor of the Special Issue**  
Dr. Öğr. Üyesi Emre DOĞAN

**Yazı İşleri Müdürü / Director of Editorial Office**  
Doç. Dr. Murat DOĞAN

**Özel Sayı Misafir Yazı İşleri Kurulu / Guest Publication Board of the Special Issue**  
Arş. Gör. Zeliha İnci ASAL, Arş. Gör. Onur TURGUT

**Özel Sayı Misafir Alan Editörleri / Guest Field Editors of the Special Issue**  
Arş. Gör. Zeliha İnci ASAL, Arş. Gör. Onur TURGUT

**Katkıda Bulunan / Contributory**  
Uzm. Ahmet Şenol ARMAĞAN

**Kapak Tasarım / Cover Design**  
Öğr. Gör. İrem Fulya ÖZKAN  
Ayşe DEMİR



İSTANBUL  
**GELİŞİM**  
**ÜNİVERSİTESİ**

© İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları  
© *Istanbul Gelisim University Press*  
Sertifika No / Certificate Number: 47416  
Her hakkı saklıdır. All rights reserved.

**Yazışma / Correspondence:**  
İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
Cihangir Mahallesi, Avcılar / İSTANBUL / TÜRKİYE  
**Tel. / Phone:** +90 212 4227020  
**Belgeç / Fax:** +90 212 4227401  
**E-posta / E-mail:** [article@gelisim.edu.tr](mailto:article@gelisim.edu.tr)  
**Ağ Sayfası/ Web Sitesi:**  
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/stdarticle>

## Editör'den

*İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve dış paydaşı olan apart Sanat Derneği'nin birlikte düzenlediği Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu'nun ilki 19-21 Ekim 2023 tarihleri arasında Kadıköy Barış Manço Kültür Merkezi'nde gerçekleşti. Türkiye'de alanında bir ilk olma özelliği taşıyan bu kapsayıcı sempozyuma yerli ve yabancı pek çok akademisyen ve sanatçı iştirak etti, bildirimlerini sundu ve eserlerini gönderdi. Şu an okumakta olduğunuz bu akademik dergi sayısı da bu sempozyumun elle tutulur çıktılarından biri ve hatta belki de en önemlisidir. Sempozyumda 30'a yakın bildiri özeti sunuldu ve fakat bu bildiri özetlerinin arasından sadece bu dergide gördüklerinizin tam bildiri özeti olarak yayınlanmasına karar verildi. Dergide yayınlanan tam bildiri metinlerinden "Mekân, Kolektif Hafıza ve Yerinde Dönüşüm: Maddenin Halleri (2020)" başlıklı çalışmasında Arş. Gör. Tuncer Mert Aydın, Deniz Tortum'un 2020 yılı yapımlı Maddenin Halleri belgeselini odağına alarak mekân ve kolektif hafıza kavramlarının sinema anlatısındaki izdüşümlerini ve bu belgeselin biçimsel özelliklerini yine bu kavramlar üzerinden tartışmaya açtı. "Kullanımlar ve Doyumlar Kuramından Esinle: Neden Kısa Film İzliyoruz?" başlıklı çalışmasında Arş. Gör. Eda Türkay, kullanımlar ve doyumlar kuramından hareketle kısa filmlerin neden izlendiği, kısa filmlerle nasıl bir doyum sağlandığı ve kısa filmlerle ne türde bir ilişki kurgulandığı sorularına cevap aradı. "Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar" isimli tam bildiri metninde Doç. Dr. Burcu Günay, insan ve insan dışı ilişkileri ve çelişkileri ele alan video uygulama örneklerini görünür kılmayı amaçlayarak video sanatında insan-yaşam-doğa kavramlarını ele alan sanatçıların üretim süreçlerine odaklandı. Arş. Gör. Onur Aytaç ve Arş. Gör. Dr. Servet Can Dönmez, "Sanal Gerçeklik Ne Kadar 'Gerçek': Joe Hunting'in VR Belgeselleri" başlıklı çalışmalarında Joe Hunting'in ürettiği sanal gerçeklik belgeselleri üzerinden 'sanal gerçeklik' kavramının belgesel sinema alanına kattıklarını ve bu alanda ne gibi kayıplara neden olduğunu değerlendirmeye aldı. "The Impact of AR Art On Social Awareness - A Case Study" başlıklı çalışmasında Dr. Öğr. Üyesi Nafise Esmael Motlagh, artırılmış gerçeklik sanatının toplumsal farkındalığı teşvik etme ve toplumsal değişimi yönlendirmedeki rolünü araştırdı. Hasan Cem Çal, kaleme aldığı "Bindirme Teorisi: Sinematik Eşzamanlılığın Bir Teorisine Doğru" isimli metninde ise sinemada bindirmenin neden ve nasıl montajdan ayrıldığını anlaşılır kılmanın ve onu kategorilere ayırmanın peşine düştü.*

*Bu derginin çıkmasında pek çok insanın emeği geçti. Öncelikle İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp'e ve Dekan Yardımcısı Doç. Dr. Murat Doğan'a gösterdikleri güvenden ve yardımlarından ötürü çok teşekkür ederim. İstanbul Gelişim Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanı Ahmet Şenol Armağan'a sabrı, emeği ve yol göstericiliği için teşekkürü bir borç bilirim.*

Sempozyumda düzenleme kurulu üyesi olarak ter dökmenin yanında dergide de alan editörü olarak gayretle çalışan Arş. Gör. Onur Turgut'a ve Arş. Gör. Zeliha İnci Asal'a şükranlarımı sunarım. Bunun yanında sempozyumdaki diğer düzenleme kurulu üyesi meslektaşlarım/arkadaşlarım Biriz Aydınç Öztüzemen'e, Dr. Onur Keşaplı'ya, Kenan Diler'e, Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Merve Uygun'a; sekreteryadan Erdem Doğan ve Selahaddin Bor'a; tasarımcımız Melike Söalp'e ve tüm bilim ve sanat kurulu üyelerimize çok teşekkür ederim.

Dr. Öğr. Üyesi Emre Doğan  
İstanbul Gelişim Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Radyo, TV ve Sinema Bölüm Başkanı

## **From the Editor**

The first International Short Film, Video and Photography Symposium, co-organised by İstanbul Gelişim University Faculty of Fine Arts and its external stakeholder apart Art Association, was held at Kadıköy Barış Manço Cultural Center between 19-21 October 2023. Many local and foreign academics and artists participated in this inclusive symposium, which is a first in its field in Turkey, presented their papers and sent their works. This academic journal issue, which you are currently reading, is one of the tangible outputs of this symposium, and perhaps even the most important one. Nearly 30 abstracts were presented at the symposium, but it was decided to publish only the ones you see in this journal as full abstracts. Among the full papers published in the journal, "Space, Collective Memory and On-Site Transformation: Phases of Matter (2020)" prepared by Res. Asist. Tuncer Mert Aydın, discussed the projections of the concepts of space and collective memory in the cinema narrative and the formal characteristics of the related documentary through these concepts by focusing on Deniz Tortum's Phases of Matter (2020). In her study titled "Inspired by Uses and Gratifications Theory: Why Do We Watch Short Films?" Res. Asist. Eda Türkay, sought answers to the questions of why short films are watched, what kind of satisfaction is achieved with short films and what kind of relationship is built with short films based on the uses and gratifications theory. In the full paper titled "Environmental Approaches in Video Art", Assoc. Prof. Dr. Burcu Günay focused on the production processes of artists who address the concepts of human-life-nature in video art, aiming to make visible examples of video applications that address human and non-human relations and contradictions. Res. Asist. Onur Aytaç and Res. Asist. Dr. Servet Can Dönmez, in their study titled "How 'Real' Virtual Reality Is: Joe Hunting's VR Documentaries" evaluated the contributions of the concept of 'virtual reality' to the field of documentary cinema and the potential losses it may cause, based on Joe Hunting's VR documentaries. In her study titled "The Impact of AR Art on Social Awareness: A Case Study", Assist. Prof. Dr. Nafise Esmael Motlagh explored the role of augmented reality art in promoting social awareness and driving societal change. Meanwhile, Hasan Cem Çal, in his work titled "Theory of Superimposition: Towards A Theory of Cinematic Synchronicity" sought to clarify why and how superimposition differs from montage in cinema and aimed to categorize it.

Many people contributed to the publication of this journal. First and foremost, I would like to extend my heartfelt thanks to Prof. Dr. Şükran Güzin Ilıcak Aydınalp, Dean of the Faculty of Fine Arts at İstanbul Gelişim University, and Associate Dean Assoc. Prof. Dr. Murat Doğan, for their trust and support. I am deeply grateful to Ahmet Şenol Armağan, Head of the Library and Documentation Department at İstanbul Gelişim University, for his patience, dedication, and

*guidance. My gratitude also goes to Res. Asisst. Onur Turgut and Res. Asisst. Zeliha İnci Asal, who worked tirelessly as field editors for the journal while also serving as organizing committee members of the symposium. Additionally, I would like to thank my colleagues and friends who were part of the symposium organizing committee: Biriz Aydınç Öztüzemen, Dr. Onur Keşaplı, Kenan Diler, and Assist. Prof. Dr. Zeynep Merve Uygun; as well as Erdem Doğan and Selahaddin Bor from the secretariat, our designer Melike Söalp, and all the members of the Science and Art Committee.*

*Assist. Prof. Dr. Emre Doğan  
Istanbul Gelişim University  
Faculty of Fine Arts  
Radio Television and Cinema, Head of Department*

## **Danışma Kurulu / Advisory Board**

### **Prof. Dr.**

Dimitar Iliev BALKANSKI, Sofya Üniversitesi / BULGARİSTAN  
Plamen BRATANOV, Varna Teknik Üniversitesi / BULGARİSTAN  
Valeri CHAKALOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN  
Dimitar CHOLAKOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN  
Ergin ÇAVUŞOĞLU, Middlesex Üniversitesi / İNGİLTERE  
İsmet ÇAVUŞOĞLU, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE  
Elif ÇİMEN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE  
Metin İNCE, Anadolu Üniversitesi / TÜRKİYE  
Erol KILIÇ, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi / TÜRKİYE  
Ivaylo MIRCHEV, Ulusal Sanat Akademisi / BULGARİSTAN  
Mustafa Orkun MÜFTÜOĞLU, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi / TÜRKİYE  
Ferhat Kamil SATICI, Düzce Üniversitesi / TÜRKİYE  
Bülent VARDAR, İstanbul Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE  
Erol YILDIR, Kastamonu Üniversitesi / TÜRKİYE  
Selahattin YILDIZ, Maltepe Üniversitesi / TÜRKİYE  
Serdar YILMAZ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE

### **Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.**

Müzeyyen Sevtap AYTUĞ, Uşak Üniversitesi / TÜRKİYE  
Müyesser Ebru ERDÖNMEZ DİNÇER, Yıldız Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE  
Selvihan KILIÇ ATEŞ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE  
Berna KURT KEMALOĞLU, İstanbul Aydın Üniversitesi / TÜRKİYE  
Metin KUŞ, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE  
Melis OĞUZ ÇEVİK, İstanbul Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE  
Yaprak ÖZEL, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE  
Katharina ROWOLD, Roehampton Üniversitesi / İNGİLTERE  
Duygu SABANCILAR IŞTIN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE  
Zerrin Funda ÜRÜK, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi / TÜRKİYE  
İlkay YILMAZ, Başkent Üniversitesi / TÜRKİYE

### **Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.**

Ayşegül AKÇAY KAVAKOĞLU, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE  
Aslı AKSOY, Haliç Üniversitesi / TÜRKİYE  
Fırat ARAPOĞLU, Altınbaş Üniversitesi / TÜRKİYE  
Elif AVCI, Osmangazi Üniversitesi / TÜRKİYE  
Murat AY, Doğuş Üniversitesi / TÜRKİYE  
Nigar ÇAPAN KAVRUK, Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE

Öznur IŞIR, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE  
Meriç KIRMIZI, Ondokuz Mayıs Üniversitesi / TÜRKİYE  
Önder PAKER, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE  
Sakine YILDIZ SALMAN, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE  
İsmail Hakkı TEKİNER, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi / TÜRKİYE

&

#### **Özel Sayı Yayın Kurulu / Editorial Board of the Special Issue**

Dr. Öğr. Üyesi Talha ALTINKAYA, Dokuz Eylül Üniversitesi / TÜRKİYE  
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Merve UYGUN, Özyeğin Üniversitesi / TÜRKİYE  
Arş. Gör. Zeliha İnci ASAL, Özyeğin Üniversitesi / TÜRKİYE  
Arş. Gör. Onur KEŞAPLI, Uşak Üniversitesi / TÜRKİYE  
Arş. Gör. Onur TURGUT, Özyeğin Üniversitesi / TÜRKİYE  
Öğr. Gör. Kerem YÜKSELOĞLU, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE  
Sanatçı Devrim TABAN  
Sanatçı Tahir ÜN  
Yönetmen Biriz AYDINÇ ÖZTÜZEMEN  
Yönetmen Kenan DİLER

&

#### **Bu Sayının Hakemleri / Reviewers for This Issue**

**Prof. Dr.**

**Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.**

Ahmet DÖNMEZ, Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE  
Ulaş IŞIKLAR, İstanbul Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE  
Alper Raif İPEK, Selçuk Üniversitesi / TÜRKİYE  
Emre Ahmet SEÇMEN, Beykoz Üniversitesi / TÜRKİYE

**Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.**

Ali Kemal ÇİPE, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE  
İrem ÇOBAN, İstanbul Bilgi Üniversitesi / TÜRKİYE  
Aslı KASAR, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE  
Rabiya SALTİK DUVAN, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE



# İÇİNDEKİLER / CONTENTS

## Sayfa/Page

iii	Editör'den
v	From the Editor
vii	Danışma Kurulu / Advisory Board
viii	Bu Sayının Hakemleri / Reviewers for This Issue
ix	İçindekiler / Contents

## ARAŞTIRMA MAKALELERİ / ORIGINAL RESEARCH ARTICLES

126-144	Eda TÜRKAY <b>Kullanımlar ve Doymalar Kuramından Esinle: Neden Kısa Film İzliyoruz? /</b> <i>Inspired by Uses and Gratifications Theory: Why Do We Watch Short Films?</i>
145-163	Tuncer Mert AYDIN <b>Mekân, Kolektif Hafıza ve Yerinde Dönüşüm: Maddenin Halleri (2020) /</b> <i>Space, Collective Memory and On-Site Transformation: Phases of Matter (2020)</i>
164-179	Onur AYTAÇ, Servet Can DÖNMEZ <b>Sanal Gerçeklik Ne Kadar 'Gerçek': Joe Hunting'in VR Belgeselleri /</b> <i>How 'Real' Virtual Reality Is: Joe Hunting's VR Documentaries</i>
180-195	Burcu GÜNAY <b>Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar /</b> <i>Environmental Approaches in Video Art</i>

## DERLEME MAKALE / REVIEW ARTICLE

196-212	Nafise Esmael MOTLAGH <b>The Impact of AR Art on Social Awareness: A Case Study /</b> <i>AR Sanatının Toplumsal Farkındalık Üzerindeki Etkisi: Bir Vaka İncelemesi</i>
---------	--

**EDİTÖRE MEKTUP / EDITORIAL LETTER**

**213-230**

Hasan Cem ÇAL

**Bindirme Teorisi: Sinematik Eşzamanlılığın Bir Teorisine Doğru** / *Theory of Superimposition: Towards A Theory of Cinematic Synchronicity*

ART/icle  
Cilt 4, Sayı 2, (Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı),  
2024 - ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665  
Makale İstatistikleri

---

ART/icle  
Vol. 4, Issue 2, (Special Issue of the International Short Film, Video and Photography  
Symposium), 2024 - ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665  
Article Statistics

**Bu Sayının Makaleleri**

Articles of This Issue

6

**Düzeltilme Alan Makaleler**

Corrected Articles

5

**Reddedilen Makaleler**

Rejected Articles

**Kabul Edilen Makaleler**

Accepted Articles

1

**Süreci Devam Eden Makaleler**

Articles in Process

22

Dergimize gönderilen makalelerin tümü intihal tespit aracıyla incelenmektedir.

*All articles submitted to our journal are analyzed by plagiarism detection tools.*



## Kullanımlar ve Doymalar Kuramından Esinle: Neden Kısa Film İzliyoruz?

Eda TÜRKAY\*

### Öz

**Giriş ve Çalışmanın Amacı:** Kullanımlar ve doymalar kuramı, iletişim araştırmaları içerisinde gelişen bir kuramdır. Kendinden önceki etki araştırmalarının gündeminde yer alan, medyanın izleyiciyle ne yaptığı sorgulamasını tersine çevirerek izleyicinin medya ile ne yaptığı sorgulamasını başlatmıştır. Bu çalışmada, kuramdan, bir anlatı türü olan kısa film ile izleyici arasındaki ilişkiyi bulgulamak için faydalanılacaktır. Çalışmanın amacı, neden kısa film izlediğimizi, kısa filmlerle nasıl bir doyum sağladığımızı ve ne tür bir ilişki kurduğumuzu kısa film takipçileri ile yapılan görüşmelerle somutlaştırmaktır.

**Kavramsal/Kuramsal Çerçeve:** Çalışma kuramsal çerçevesini kullanımlar ve doymalar kuramı ile sınırlandırmaktadır. Kuramın geçmişi 1940'lı yıllara dayansa da bir kullanım ve doyum çalışması olarak nitelenmesini sağlayan kişi Elihu Katz'dır. Katz'ın 1959 yılında yazdığı makalesiyle ve sorduğu "İzleyiciler medya ile ne yapıyor?" sorusuyla kuramın temelleri atılmıştır. İzler kitlenin aktif olduğu düşüncesini temel alan kuramın kavramları, 'aktif alıcı, aranan doyum, gereksinim ve güdüler, elde edilen doyum'dur. Söz konusu kavramlar çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturmakta, kavramların kısa film türü ve izleyicisi ile olan ilişkisi çalışmanın kapsamını ortaya koymaktadır.

**Yöntem:** Kullanımlar ve doymalar kuramından ve kuramın temel sorusu olan izleyicinin medya ile ne yaptığı sorusundan esinle, kısa film izleyicilerinin neden kısa film izlemeyi tercih ettikleri sorgulaması, yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi kullanılarak çözümlenecektir. Derinlemesine görüşme yöntemi, araştırmacı ile araştırmaya konu özneler arasındaki ilişkiyi sosyal etkileşim temelinde kurduğu ve çok yönlü bir iletişime zemin hazırladığı için tercih edilmiş; öznelerin yorumlarıyla zenginleşmesi beklenen bir görüşme talep edildiği için görüşmelerin yarı yapılandırılmış olması uygun bulunmuştur. Yöntemin uygulanacağı özneler, kısa film izleyicileridir.

**Bulgular:** Yapılan derinlemesine görüşmelerin neticesinde, kısa film izleme nedenlerinin, kısa filmin kısa süreli olması ve daha yaratıcı bir anlatı sunması şeklinde genelleştirildiği görülmüştür. Ayrıca çalışmada, kısa film izleyicilerinin, kısa film izleme motivasyonlarının sektörel ve anlatı boyutundaki gelişmeleri takip edebilmek için gözetim altına alma işlevinden doğduğu ve izleyicilerin kısa film izleyerek -en yüksek oranda- kültürel doyum sağladıkları bulgulanmıştır.

---

### Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

**Geliş/Received:** 27.09.2024 **Kabul/Accepted:** 06.10.2024

\* Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye. E-posta: [ecemekci@gelisim.edu.tr](mailto:ecemekci@gelisim.edu.tr) **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-0225-2653>

**Sonuç:** Derinlemesine görüşmeler neticesinde elde edilen, kısa filmin, kısa sürede yaratıcı anlatılar sunan alternatif bir mecra olarak değerlendirildiği görüşü ve izleyicilerin özellikle merak duygusuyla ve kültürel doyum sağlamak amacıyla kısa filme yöneldikleri bulgusu, öznel değerlendirmeler ve bireysel yorumlar olarak ele alınmıştır. Çalışma neticesinde elde edilen bulguların yorum olarak nitelenmesinin en temel sebebi, kullanımlar ve doymalar kuramında da özellikle ifade edilen bireysellik vurgusudur.

**Anahtar Kelimeler:** Kısa Film, Kullanımlar ve Doymalar, Seyir Deneyimi, Elihu Katz, Aktif İzleyici

### **Inspired by Uses and Gratifications Theory: Why Do We Watch Short Films?**

#### **Abstract**

**The Purpose of the Study:** Uses and gratifications theory is a theory that develops within communication research. It reversed the examination of what the media does with the audience, which was on the agenda of previous media effect studies, and started questioning what the audience does with the media. In this study, theory will be used to discover the relationship between the audience and the short film, which can be considered an alternative narrative medium. The aim of the study is to concretize why we watch short films, what kind of satisfaction we get from short films and what kind of relationship we establish through interviews with short film followers.

**Literature Review/Background:** The study limits its theoretical framework to the uses and gratifications theory. Although the history of the theory dates back to the 1940s, the person who defined it as a use and satisfaction study is Elihu Katz. The issue of the theory is what Katz wrote in his 1959 article and asked, "What do audiences do with the media?" is in the question. The concepts of the theory, which is based on the fact that the audience is active, are active audience, satisfaction sought, satisfaction obtained. The concepts in question constitute the conceptual framework of the study, and the relationship of the concepts with the short film genre and its audience reveals the scope of the study.

**Method:** Inspired by the uses and gratifications theory and the basic question of the theory, which is what the audience does with the media and why they prefer the content they prefer, the question of why short film viewers prefer to watch short films will be analyzed using the semi-structured in-depth interview method. The in-depth interview method was preferred because it establishes the relationship between the researcher and the subjects of the research on the basis of social interaction and paves the way for multifaceted communication; since an interview was requested that was expected to be enriched by the comments of the subjects, it was deemed appropriate for the interviews to be semi-structured. The subjects to whom the method will be applied are short film viewers.

**Results:** As a result of the in-depth interviews, it was observed that the reasons for watching short films were generalized as short films being short-term and presenting a more creative narrative. In addition, it was found in the study that the motivation of short film viewers to watch short films arose from the function of surveillance in order to follow developments in the sector and narrative dimension, and that viewers achieved -at the highest rate- cultural satisfaction by watching short films.

**Conclusion:** The view that short films are evaluated as an alternative medium that offers creative narratives in a short time, and the finding that viewers turn to short films especially out of curiosity and to

*provide cultural satisfaction, obtained as a result of in-depth interviews, are considered as subjective evaluations and individual comments. The most fundamental reason why the findings obtained as a result of the study are characterized as comments is the emphasis on individuality, which is also particularly expressed in the theory of uses and gratifications.*

**Keywords:** *Short Film, Uses and Gratifications, Viewing Experience, Elihu Katz, Active Audience*

## Giriş

İletişim, aktarmak, temsil etmek, tartışmak gibi birçok eylem için gerekli temeli oluşturan, çok yönlü, doğal, kültürel ve yaratıcı bir olgudur (Maigret, 2014, s.16-18). Bu olguyu incelemek için iletişim çalışmaları alanında, iletişim kuramcıları ve bilimcileri tarafından pek çok araştırma yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir. Kitle iletişimine, kitle iletişim araçlarına ve özellikle medyaya yönelik yapılan araştırmalar, iletişim çalışmaları alanında öne çıkmaktadır. Kitle iletişim araçlarının ve medyanın, iletişimin çok yönlü boyutunu kullanmaları bazen eleştirel, bazen ekonomik – politik, bazen de izleyici odaklı araştırmalarla ele alınmıştır. Medya üzerine yapılan incelemeler özellikle ilgi çekicidir çünkü medyadan etkilenildiğini kabul etme eğilimi pek yaygın değildir. Genelde medyadan etkilenenler hep diğerleridir; bu durum üçüncü şahıs etkisi şeklinde kavramsallaşmıştır (Özçetin, 2020, s.37). Medyanın iletişim çalışmaları alanında odak noktası olarak tercih edilmesinin nedeni, ilgi çekici olmasının yanı sıra, medyanın kabul edilemiş değerleri yerinden edebilecek denli yıkıcı ve olumsuz etkiler doğurabilecek ve toplumu dönüştürebilecek güce sahip olmasıdır (Baran ve Davis'den akt. Özçetin, 2020, s.43).

İletişim doğası gereği bir alıcı gerektirmektedir. Öyle ki yapılan çalışmalar, alıcının mesajı algılama hızı ve yöntemi, mesajın yorumlanma biçimi ve üretilen söylem üzerine şekillenmektedir. Medya çalışmalarında alıcı izleyicidir ve izleyicinin araca ve mesaja göre konumu en temel sorgulamalardan biridir. Medya ve izleyici ilişkisi başlığı altında yürütülmüş çalışmalarda güçlü etkiler paradigması, sınırlı etkiler paradigması, iki aşamalı akış kuramı, kullanımlar ve doyumlar kuramı, bağımlılık kuramı, yetiştirme kuramı gibi yöntemler öne çıkmaktadır. Walter Lippman'ın, *Kamuoyu (1922)* kitabı, insanların kendi düşünceleri ile medyanın insanlara sunduğu düşünceler arasındaki ilişkiyi inceleyerek medya ve izleyici arasındaki dinamikleri sorgulamaya açan ve güçlü etkiler paradigmasına yön veren öncü çalışmalardandır (Özçetin, 2020, s.88). Yine Payne Fund Vakfı tarafından 1929-1932 yıllarını kapsayan süreçte yapılan araştırmalar, sinemanın çocuk izleyiciler üzerindeki etkisini ölçebilmek adına yürütülmüş, sinema ve izleyici ilişkisini ele alan örnek bir çalışmadır (2020, s.95). Güçlü etkiler paradigmasının hâkim olduğu dönemde yer alan bu çalışmalar, izleyicileri pasif alıcılar olarak kabul etmişlerdir. 1960 yılında Joseph Klapper'in kaleme aldığı *Kitle İletişiminin Etkileri (1960)* başlıklı çalışmayla, iletişim araçlarının doğrudan izleyici üzerinde bir etki yaratamadığı

gündeme getirilerek sınırlı etkiler paradigmasının temelleri atılmıştır (2020, s.100). Sınırlı etkiler paradigması pasif izleyici kabulünü reddetmiştir. Aynı yıllarda, sınırlı etkiler paradigmasının açtığı yoldan ilerleyerek pasif izleyici kabulünü reddeden Elihu Katz, medyanın insanlara ne yaptığını değil, insanların medyayla ne yaptığını inceleme alanı kabul ederek kullanımlar ve doymalar kuramını gündeme getirmiştir. Bu kuram, izleyicilerin hangi sosyal ve psikolojik etkenleri karşılamak için medyaya yöneldiklerini ve hangi içerikleri tercih ettiklerini odağına alarak izleyicilerin bu yolla sağladıkları tatmin duygusunu incelemektedir (Ruggiero, 2000, s.3). Başta radyo yayıncıları ve pembe dizi izleyicileri üzerine yoğunlaşan kullanımlar ve doymalar araştırmaları zamanla televizyona, sosyal medyaya ve dijital platformlara sıçrayarak dönemin öne çıkan kitle iletişim ve medya araçlarının izleyici ile ilişkisini irdelemiştir. Kullanımlar ve doymalar kuramı, kendinden önceki çalışmalardan, izleyiciyi aktif alıcılar olarak kabul etmesiyle ayrılmıştır.

Kullanımlar ve doymalar kuramını temel alan pek çok çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar kuramın ilk yıllarında radyo dinleyicileri (Cantril & Allport, 1935), okuma tercihleri (Waples & Berelson & Bradshaw, 1940), yarışma programları (Herzog, 1940), müzik tercihleri (Suchman, 1942), çizgi romanlar (Wolfe & Fiske, 1949), gazete tercihleri (Berelson, 1949) üzerine odaklanmışlardır. Zaman içerisinde bir yandan geleneksel kitle iletişim araçlarına yönelik çalışmalar devam etse de (Bayram, 2008; Küçükkurt & Hazar & Çetin & Topbaş, 2009; Özarlan & Nisan, 2011; Yavuz & Tarhan, 2021; Sözkese & Şahin, 2022) gelişen ve dönüşen kitle iletişim araçları da kuramın odağına yerleşmiştir. Sosyal medya ve dijital platformlar gibi yeni medya araçları üzerine yapılmış çalışmalarda da kullanımlar ve doymalar kuramı temel alınmış; kullanıcıların motivasyonları araştırılmıştır. Sosyal medya kullanım motivasyonlarını inceleyen (Karakoç & Gülsünler, 2012; Özer, 2017; Aslan, 2019; Gezin, 2018; Yayla, 2018; Cevher & Ustakara, 2019; Ilgaz Büyükbaykal & Temel, 2019; Biçer & Şener, 2020; Ürkmez & Eskicumalı, 2021; Köksal, 2022; Şamilova & Ayhan, 2022; Tekbıyık & Ünal, 2023) ve dijital platformların kullanım motivasyonlarını ve olanaklarını ele alan (Işık & Cirit, 2020; Sucu, 2020; Aslan & Yiğiter, 2021; Küçük Durur & Akbaba, 2022; Gülmez & Yalçıntaş, 2023) çalışmalar bulunmaktadır.

Kullanımlar ve doymalar çalışmaları alanında, sinematik bir anlatım biçimi olan kısa film üzerine yürütülmüş bir çalışmaya literatür taramasında rastlanmamış; bu doğrultuda kökeni sinemanın doğuşuyla bir olan kısa filmin izleyici ile kurduğu ilişki, dünden bugüne değişen dinamikler de göz önünde bulundurulduğunda, sorgulanması gereken dikkat çekici bir ilişki olarak görülmüştür.

Kısa film, sinemanın ilk yıllarında tek anlatı biçimi olarak var olmuş; zamanla ekonomik ve teknolojik gelişmelerle film süreleri uzamaya başlamış ve uzun metraj filmler üretilmeye başlanmasıyla birlikte koşullara bağlı olarak tercih edilen bir tür olmaya başlamıştır. Kısa film, uzun metrajlı filmlere kıyasla hem üretim hem gösterim aşamalarında zorluklar yaşasa da bir



yandan gelişen teknolojik imkânların tanıdığı olanaklarla bir yandan da nispeten bağımsız bir üretim alanı olmasıyla hala oldukça geniş bir kitle tarafından bir anlatı aracı olarak tercih edilmektedir (Gündel & Erçetingöz, 2023, s.5). Kısa film ile kullanımlar ve doymalar kuramı ikiliğindeki ilgi çekici durum, sinemada ve özelde de kısa filmde, araç ile alıcı arasında yani kısa film ile kısa film izleyicisi arasında direkt bir iletişimin olmasıdır (Işıklar, 2023, s.83). Bu doğrudan iletişim, kısa süre içerisinde, alıcıya tercihen net bir söylem, bir hissiyat veya bir sorgulama aktarabilmek niyetiyle görsel dilin olanaklarını kullanmakla sağlanmaktadır. Sinemanın ve özelde de kısa filmin izleyicisiyle kurduğu ilişki, sinematik bir takım kodların, görsel dilin, metaforik anlatıların yorumlanabilmesini içeren bazı temel bilgi birikimleri gerektiren bir ilişkidir. Bu anlamda kısa film izleyicilerinin, bilinçli veya bilinçsiz bir seyir kültürüne ve görsel dile ait temel bilgiye sahip oldukları söylenebilir.

Çalışmada, kısa filmin izleyicisi ile kurduğu ilişkiyi, izleyicilerin motivasyonları üzerinden yorumlamak amaçlanmıştır. Neden kısa film izlemeyi tercih ettiklerini, kısa film izleme tercihinde bulunurken aradıkları ve neticesinde elde ettikleri doymaları sorgulayarak anlamak ve kısa film ile izleyici arasında kurulan duygusal ilişkiyi kullanımlar ve doymalar kuramı çerçevesinde yorumlamak hedeflenmiştir. Bu doğrultuda 10'u aynı zamanda kısa film üretimi içerisinde de yer alan kısa film izleyicilerinden ve 10'u kısa film üretimi içerisinde yer almamış yalnızca kısa film takipçisi olan izleyicilerden oluşan toplam 20 kişi ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler neticesinde elde edilen cevaplar ortak kümelerde birleştirilerek yorumlanmış ve kısa film izleyicilerinin sektörel ve duygusal boyutta kısa film tercihlerinde ve kısa film izleyerek sağladıkları doymalarda bir farklılık olup olmadığı irdelenmiştir. Kullanımlar ve doymalar kuramı temelinde yürütülen çalışmayla, kuramın temel sorusuna yanıt aranmaya, neden kısa film izlediğimiz sorgulamasına cevap bulunmaya çalışılmıştır.

### **Kullanımlar ve Doymalar Kuramı**

Kullanımlar ve doymalar kuramı, izleyicilerin seçimlerinde aktif olduğunu, izleyici seçimleri ile medyanın yönelimleri arasında bir ilişki olduğunu, medyanın, alıcıların ilgilerine ilişkin verileri depolayarak hareket ettiğini ve en temel amacının tatmin sağlamak olduğunu, tercihlerin kültüre bağlı değişkenlik gösterdiğini merkeze alan ve tartışan iletişim kuramıdır (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973, s.511). Kurama dair yapılmış çalışmalar, 1940'lı yıllarda Herta Herzog'un soap operalara<sup>1</sup> ve Bernald Berelson'un gazetelere<sup>2</sup> yönelik yaptığı çalışmalara dek götürülebilir. Söz konusu çalışmalar, kullanımlar aşamasında medyanın tüm fonksiyonlarını ele almadıkları,

---

<sup>1</sup> 1944 yılında Herzog tarafından yapılan soap opera dizilerinin ev kadınları tarafından hangi amaçlarla tercih edildiği ve dizilerin talebe ne şekilde karşılık verdiği incelemesiyle izleyicinin gereksinimleri ve doymaları ele alınmış ve bu çalışma ile yaklaşımın temelleri atılmıştır (Özarlan & Nisan, 2011, s.27).

<sup>2</sup> Berelson, New York'lu gazete okurlarının gazete grevdeyken tam olarak neye dair bir özlem duyduklarına, nasıl bir eksiklik hissettiklerine yönelik bir çalışma yürütmüştür (McQuail & Windahl, 1997, s.154).

doymalar noktasında da psikolojik ve sosyolojik etkenleri yeterince önemsemedikleri yönünden eleştirilerek geliştirilmişlerdir (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973, s.509).

Kitle iletişimi alanına bakıldığında belirli dönemlerde belirli teorilerin ön plana çıktığı görülmektedir. Sihirli mermi kuramı, sınırlı etkiler paradigması, güçlü etkiler paradigması, ekme kuramı, genel iletişim modeli, kullanımlar ve doymalar kuramı gibi model ve kuramlar söz konusu teorilere örnek olarak verilebilir. Sınırlı etkiler dönemi ile güçlü etkiler dönemi arasında medyanın etkisinin belirli şartlar altında güçlü olabileceğini ama her zaman güçlü olmadığını savunan görüşlerin hâkimiyeti vardır. Bu görüşler kullanımlar ve doymalar kuramının temelini atmıştır. 1970'lerde konuşulmaya başlanan bu görüşler, kendinden önceki modellerden farklı olarak küçük etkilerden ziyade büyük etkileri araştırmıştır (Severin & Tankard, 1979, s. 246-249).

Kitle iletişim araştırmaları üç döneme ayrılarak incelenebilmektedir. 1930'lara kadar yürütülen iletişim çalışmalarında alıcıların pasif olduğu görüşü öne çıkmaktadır. 1940-1960 yılları arasında yapılan iletişim çalışmalarında kitle iletişim araçlarının bireyin davranışlarını etkilediği fakat tek etkenin iletişim araçları olmadığı, destekleyici pek çok başka faktörün de olduğu görüşü yaygındır (Yavuz & Tarhan, 2021, s.450). Bu dönemde Bernard Berelson ve Paul Lazarsfeld'in çalışmaları öne çıkmaktadır. Berelson ve Lazarsfeld, 1940 ve 1948 yıllarında gerçekleşen Amerika'daki başkanlık seçimleri süresince kitle iletişim araçlarının seçmenler üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Seçmenlerin oy verme tercihleri üzerinde kitle iletişim araçlarının doğrudan bir etkisinin olmadığını, aracı kimselerin mesajları yorumlamalarının, bir nevi yapılan yönlendirmelerin etkili olabildiğini ifade etmişlerdir. Bu sonuçla, bireylerin tam anlamıyla aktif alıcılar olmadıklarını, yorumlayıcı kimselerin yönlendirmelerine bir noktada açık olduklarını belirtmiş ve bu durumu "iki kademeli akış" olarak adlandırmışlardır (Kahraman, 2019, s.101). 1960 sonrası dönemde ise kitle iletişim araçlarının etkilerinin diğer faktörlere kıyasla oldukça güçlü olduğu görüşü yerleşmiştir (Yavuz & Tarhan, 2021, s.450). Elihu Katz, 1959 yılında, kullanımlar ve doymalar kuramının temel sorusunu ortaya atmıştır. Yapılan çalışmalarda alıcılar pasif kabul edilerek medyanın alıcılara ilişkisine odaklanılmışken Katz, bunu tersine çevirmiş ve alıcıları aktif kabul ederek alıcıların medya ile ne yaptığı sorusunu sormuştur. Katz'ın sorusu, izleyicinin medya ile ne yaptığı, hangi tatmin duygularını ve ihtiyacını karşılamak için medyaya başvurduğu ve sonucunda ne elde ettiği alt sorularıyla çoğalmış, aktif izler kitle, aranan doyum, gereksinim ve güdüler ve elde edilen doyum kavramları ortaya çıkmıştır (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973).

Kullanımlar ve doymalar kuramı, radyo, televizyon, sosyal medya araçları gibi pek çok araç üzerine gerçekleştirilmiş çalışmalarla geliştirilmiştir. Toby Miller, televizyon özelinde yapılan çalışmaların üç ayrı alanda ilerlediğini ifade etmiştir: Ekonomi politik, metin analizi ve izler kitle analizi. Televizyon teknolojisi ve kontrol mekanizmaları ekonomi politik perspektifinde ele alınırken metin analizi çalışmalarında içeriğe ve anlama odaklanılır. İzler kitle analizinde ise

odakta alıcı vardır ve çalışmalar, televizyona içerik üretenler için izleyicinin ne şekilde konumlandırıldığını da incelemektedirler (akt. Özçetin, 2010, s.10). İzler kitle çalışmalarında alıcı aktif olarak değerlendirilir. Alıcı, kişisel tatmin duygusuna bağlı olarak tercihlerde bulunmaktadır. Söz konusu tatmin duygusunun arka planında ise içerisinde bulunan sosyal çevrenin etkisi, kültürel ve ekonomik faktörler, politik atmosfer gibi dışsal etkenler yer almaktadır (Rubin'den akt. Bayram, 2008, s.323).

Kendinden önceki teorilerden ve Katz'ın önceki çalışmalarından etkilenecek şekilde gelişen ve Raymond Bauer'in 1964 yılında sözünü ettiği aktif izleyici kavramsallaştırmasından faydalanan kullanımlar ve doymalar kuramı, izleyiciyi pasif alıcılar olarak konumlandırarak hareketsiz ve fiksiz bırakan ilk dönem araştırmalardan ayrılmaktadır (Severin & Tankard, 1979, s.251). İzleyicilerin tercihleriyle medyanın ekonomik ve kültürel gücüne yön verebilme potansiyelini taşıdıkları düşüncesiyle hareket eden kullanımlar ve doymalar kuramı (Bayram, 2007, s.26), araçsal ve törensel izleyiciler arasındaki doyum arayışını sorgulamaktadır. Söz konusu ayırım, Alan Rubin tarafından gerçekleştirilmiş; eğlence ya da bilgi arayışıyla bilinçli bir izleme yapan izleyicilere araçsal izleyiciler, vakit geçirmek için bilinçsiz bir izleme yapan izleyicilere törensel izleyiciler denilmiştir. Araçsal izleyiciler seçici bir tutum sergilerken, törensel izleyiciler daha faydacı bir tutum sergilemektedirler (akt. Bayram, 2007, s.46).

Kuram üzerine yapılan araştırmalar 1970'lere dek aranan doymalar üzerine eğilmiştir. İzleyicilerin içerik tercihlerinde hangi doyum aradıkları, hangi sosyal ve psikolojik doyum yaşamak için tercihte buldukları dönemin çalışmalarının ana sorusu olmuştur (Ruggiero, 2000, s.6). İnsanın ihtiyaçlarının arka planında biyolojik ve psikolojik süreçlerin de etkili olduğunu ifade eden Rosengren, kullanımlar ve doymalar kuramı araştırmacıları ile psikologlar arasında disiplinler arası bir araştırma alanını da işaret etmiştir (akt. Yavuz & Tarhan, 2021, s.455). İzleyicinin gereksinimlerini karşılamak ve güdülerini doyum için bilinçli bir seçim ile kendi ihtiyacını karşılayacak iletişim aracına yöneldiği ve söz konusu seçimin ardında izleyicinin psikolojik ya da kültürel bir gereksiniminin yer aldığı görüşü kullanımlar ve doymalar kuramını psikolojik bir temele dayandırmaktadır. Öyle ki kurama gelen eleştiriler, kuramın toplumsal koşullardan uzak olduğu ve sosyolojik etkileri göz ardı ettiği yönündedir (Morley'den akt. Özçetin, 2010, s.17).

Kullanımlar ve doymalar kuramı, izleyicilerin bir doyum aradıklarını ve tercihlerini bu aranan doyum doğrultusunda belirlediklerini kabul ederken bir çıktı olarak kullanıcının söz konusu doyum elde edip etmediğini de sorgular. Elde edilen doyum, bir diğer adıyla doyum kazanımı, tercih edilen araç ve içerik neticesinde izleyicinin hissettiği tatmin duygusuna karşılık gelmektedir (Bayram, 2007, s.43). Zaman içerisinde sosyal medya ve dijital platformlar gibi yeni medya araçlarının da gelişimiyle alıcı, sayısız araç ve içerikle karşı karşıya kalmıştır. Söz konusu içerik bolluğu içerisinde, izleyicinin motivasyonu ve memnuniyeti hiç olmadığı kadar önem taşımaktadır.

Kuram içerisinde pek çok kategorize etme çalışması olsa da literatürdeki genel kanı Denis McQuail'in doyum kategorilerinin kapsayıcı olduğu yönündedir (Fiske, 2003, s.198-199):

#### 1. Oyalanma

- (a) Gündelik yaşamın sınırlamalarından kaçış;
- (b) Sorunların verdiği sıkıntılardan kaçış;
- (c) Duygusal boşalma.

#### 2. Kişisel ilişkiler

- (a) Arkadaşlık etme;
- (b) Toplumsal fayda.

#### 3. Kişisel kimlik

- (a) Kişisel referans;
- (b) Gerçekliğin keşfi;
- (c) Değer pekiştirme.

#### 4. Gözetim İşlevi

Çalışmada da kısa film izleyicilerinin doymalarını sorgularken faydalanılacak olan McQuail'in kategorileştirmesi, psikolojik ve sosyolojik boyutu aynı anda sorgulama hedefindedir. Kurama gelen bireysellik eleştirisini bu noktada tartışmak faydalı olabilir. İzleyici tercihlerinin değerlendirmesinde kuramın bireysel kaldığı, doymaların sınıflandırmasının yetersiz olduğu, sosyal etkenlerin devre dışı bırakıldığı, bireylerin kendi görüşlerinden faydalanmanın söz konusu bireysellik tutumunu kuvvetlendirmek dışında bir katkısının olamayacağı yönünde temel eleştiriler kurama yöneltilmiştir (Bayram, 2007, s.63; Erdoğan & Alemdar, 2005, s.166-167). Kuram, izleyicilerin tercihlerinde özgür olduğu düşüncesiyle hareket ederek bireyselliği, her bir izleyicinin farklı ihtiyaçları olduğu, farklı doymaları aradıkları ve farklı doymaları elde ettikleri temelinden kurmaktadır (Erdoğan & Alemdar, 2005, s.163). Bu doğrultuda, kullanımlar ve doymalar araştırmalarında elde edilen bulguların tekil, birbirinden bağımsız ve hatta tek bir kümede birleşmeyen çıktılar olması, kuramın bireysel çıktılar sunduğu için başarısız olduğunu değil aksine kuramın üzerine kurulduğu temeli doğruladığını göstermektedir.

## Kısa Film

Kısa film, bir sinematik anlatım formu olarak sinemanın ortaya çıkışından bugüne tercih edilen, genellikle süresiyle kendini diğer türlerden ayıran bir ifade biçimidir. Bugüne dek yapılagelmiş kısa film tanımlamaları genelde süresiyle ve tarzıyla ilişkilendirilmiş; izleyiciye kısa süre içerisinde bir anlatı sunan ve sunduğu anlatıyla izleyiciyi bir tür duygusal yolculuğa çıkararak filmler kısa film olarak kabul edilmiştir (Can, 2005, s.15). Genel kabul, otuz dakikanın altında kalan anlatıların kısa film olduğu yönündedir (Öztürk & Odabaş, 2017, s.96).

Sinemanın ortaya çıkışı, o zaman için gerek teknolojik gerek ekonomik koşullardan kaynaklı tek anlatım biçimi olan kısa film ile başlar:

Başlangıçta kısa film vardı. Hatta yalnızca kısa film vardı sinemanın deneysel olma zorunda kaldığı ilk döneminde. Sonra ise kısa film, orta uzunlukta oldu derken metrajını iyice uzattı ve endüstrileşince de sinema, kısa filmi gerilere itip konuların, öykülerin, olayların uzun uzun anlatıldığı yapımları yeğledi (Scognamillo, 1993, s.5).

Kısa filmi uzun metrajlı filmde yalnızca süresiyle ayırmak çok teknik bir yaklaşım olur. Kısa film, anlatı özellikleri, yapım koşulları ve endüstriyel üretim olanakları açısından da uzun metrajlı filmde ayrılmaktadır. Burçak Evren kısa film için "kendilerinden talep edilmeden, kendilerinin tüm riskleri göze alarak film yapmaya talip oldukları sinema eylemi" tanımını yapmıştır (akt. Öztürk & Odabaş, 2017, s.96). Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere kısa film, sinemanın ilk yıllarındaki tekilliği ortadan kalktıktan sonra, daha az tercih edilen, öyle ki kısa film üretmenin risk almakla eş değer sayılabileceği bir tür olagelmiştir:

Kısa film, artık oluşum koşulları nedeniyle amatör sayamayacağımız, fakat taşıdığı misyon nedeniyle kapitalist anlamda bir profesyonellik amacı gütmeyen bir daldır. Yaratıcılarındaki duygusal güç, taşıdıkları düşünsel ve fikirsel tavır kısa filmin sanat dalları arasında militan bir kimlik kazanmasını sağlamıştır (Kaynar, 1993, s.9).

Uzun metrajlı filmlerin ortaya çıkışıyla sinema, meydanlarda kısa filmlerin çoğu zaman sırayla izlendiği bir eğlence formundan, yapım, gösterim, dağıtım ağlarının oluştuğu bir eğlence endüstrisine dönüşmüş; izleyicisine uzun bir anlatıyı, adeta bir romanı, görselleştirerek sunan ve bir seyir keyfi vaat eden, bu vaadin karşılığını da alan bir işleyiş takip etmeye başlamıştır. Tüm bunlar olurken kısa film, oluşan ana akım üretim ağlarına alternatif oluşturan bir tür olarak varlığını sürdürmüştür. Egemen üretim koşullarını ve bu koşulların içerisinde zamanla oluşan tek

tiplleşmeyi reddederek daha bağımsız üretimlerin gerçekleştirilebildiği bir alan yaratmıştır (Erdal Aytekin, 2023, s.104). Daha düşük bütçelerle, belirli bir zaman dilimi içinde, başı ve sonu net olmak beklentisi taşıyan bir anlatı yerine yaşamın anlarının öne çıktığı anlatıların aktarıldığı bir tür olarak kısa film (Elitaş, 2020, s.197), bu yolla aktif bir izleyici ile de iletişim kurmaktadır (Öztürk & Odabaş, 2017, s.95). Kısa film izleyicisi, çoğunlukla açık uçlu anlatıların aktarıldığı, daha çok bir duyguyu hissettirmek veya bir düşünce tohumu ekmek niyetiyle yapılmış kısa filmlerle düşünsel bir yolculuğa davet edilmekte; izleyicinin aktif, alımlayan ve alımladıklarını sorgulayan kimseler olması etkileşimin oluşmasını sağlamaktadır. Ana akım anlatılarında özdeşleştirme etkisi, kısa film anlatılarında yabancılaştırma etkisi öne çıkmakta; özdeşleşme etkisindeki izleyici pasif bir konuma yerleştirilirken yabancılaştırma etkisindeki izleyici aktif kalmakta ve hem seyir anında hem sonrasında sorgulayıcı bir tavırla baş başa kalmaktadır (Öztürk & Odabaş, 2017, s.101).

Öztürk ve Odabaş kısa filmi, "içeriğinde var olan özgünlük, sınırsızlık ve deneysellik özellikleriyle sinema sanatının kendine özgü kurallarına ve sinematografik unsurlara bağlı kalarak, yönetmenin inisiyatifinde geliştirilen yöntemle çekilen, farklı kamera hareketleri, yeni bakış açıları ve anlatım biçimlerinin hâkim olduğu ve konvansiyonel sinemaya göre daha bağımsız, eleştirel olabilen sinema eylemi" olarak tanımlamışlardır (Öztürk & Odabaş, 2017, s.97). Bu anlamda çoğunluğu gençlerden oluşan kısa film izleyicilerinin, kısa filmlerle, ana akımda çok daha az rastladıkları yaşamın anları ve ayrıntıları üzerine farklı hikâyelere erişme imkânı buldukları ve uzun metrajlı filmlere kıyasla düşük bütçelerle ve küçük ekiplerle gerçekleştirilebilen kısa filmleri izlemeleriyle kendilerinin de üretebilecekleri örnekleri takip ettikleri söylenebilir (Can, 2005, s.117).

Kısa filmi uzun metrajlı filminden ayıran çok daha kısa sürede bir anlatı kuruyor olması, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini uzun uzun ele almak yerine daha kısa fakat daha yoğun bir dille aktarım sağlaması, karakterlerin derinliklerini uzunca çözümlenmemesidir. Öztürk ve Odabaş, uzun film için roman, kısa film içinse öykü benzetmesinde bulunurlar. Bir diğer benzetmeleri ticari sinemayı ana akım medyaya, kısa filmi ise alternatif medyaya benzeterek yaparlar. Ana akım medyadaki dikey örgütlenmeyi ticari sinemayla, alternatif medyadaki yatay örgütlenmeyi kısa filmlerle özdeşleştirmişlerdir (Öztürk & Odabaş, 2017, s.97-100). Bu noktada Jean-Luc Godard'ın kısa ve uzun metrajlı filmler arasında bir farklılık olmadığı görüşü karşıt bir tez olarak sunulabilir. Godard, 1959 yılında yazdığı, *Cahiers du Cinema* dergisinde yer alan "Kahrolsun Kısa Filmler" başlıklı yazısında, dergide kısa filmle ilgili yazılara çok sık yer vermemelerinin sebebinin kısa filme inanmamaları olduğunu belirtir. Kısa filmin kendine ait onu özel kılacak bir özelliğinin olmadığını, var olan farklılıkların endüstriyel ve teknik farklılıklar olduğunu, estetik ve ortaya çıkış amacı bakımından bir farklılığı olmadığını ekler ve kısa film çekme motivasyonunun altında uzun metrajlı film çekebilmek olduğunu ifade eder (akt. Erçetingöz, 2023, s.145). Bu görüş, kısa filmi uzun metrajlı filme geçişte bir basamak olarak gören yaygın kanıyla özdeşdir. Kısa filmin sinemalardaki gösterim imkânının az olması ve ekonomik koşullara bağlı olarak artık kısa film

Üretmenin düşük bütçeli bir üretim olarak kabul edilemeyecek seviyelerde olması, ne yazık ki kısa film üreticilerini filmlerini üretmek ve ürettikten sonra da izleyiciyle buluşturabilmek noktasında zora sokmaktadır. Kısa filmin uzun metrajlı filme geçişte bir basamak olması görüşü, kısa filmi bir tür alıştırmaya, pratik konumuna yerleştirirse de artık kısa filmin içerisinde bulunduğu şartların bir sonucu olarak alıştırmadan ziyade bir gerekliliğe, bir çeşit tercihe dönüşen bir durum olup olmadığı tartışılmalıdır.

### **Neden Kısa Film İzliyoruz?**

Elihu Katz'ın 1959 yılında sorduğu "İzleyiciler medya ile ne yapıyor?" sorusundan esinle, izleyicilerin kısa filmlerle ne yaptığını, neden kısa film izlemeyi tercih ettiklerini ve bu tercihlerinin altındaki nedenlerin neler olduğunu sorgulayan bu çalışmayla, izleyicilerin kısa filmle kurdukları ilişkinin yorumlanabilmesi hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, 10'u hem kısa film üretim süreçleri içerisinde yer alan hem kısa film takipçisi olan<sup>3</sup>, 10'u da yalnızca kısa film takipçisi olan<sup>4</sup> toplam 20 katılımcıyla yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşme esnasında katılımcıların tamamına aynı sorular yöneltilmiştir:

1. Neden kısa film izliyorsunuz?
2. Kısa film izleme gerekçelerinden hangilerini seçersiniz?
  - Oyalanma, Kaçış
  - Kişisel İlişkiler (Yalnızlığın Azalması)
  - Kişisel Kimlik
  - Gözetim Altına Alma (Olan Biteni Yakalama)
3. Kısa ve uzun metrajlı film arasında bir önceliğiniz var mı? Varsa neden?
4. Kısa film izleyerek nasıl bir doyum sağladığınızı düşünüyorsunuz?
5. Sizce kısa film, uzun metraj için bir basamak mıdır?

Katılımcılara yöneltilen "Neden kısa film izliyorsunuz?" ve "Kısa ve uzun metrajlı film arasında bir önceliğiniz var mı? Varsa neden?" sorularına süresinin kısa olmasının kısa filmi daha tüketilebilir kıldığı ve bu nedenle kısa film türünün öncelendiği yönünde yanıtlar gelmiştir:

Kısa süreli olmaları, üst üste birden fazla filmi aynı gün izleyebilme rahatlığını getiriyor. Uzun metrajlı filmlerin aksine

<sup>3</sup> Söz konusu grup katılımcıları, K1, (...), K10 şeklinde numaralandırılmışlardır.

<sup>4</sup> Söz konusu grup katılımcıları, K11, (...), K20 şeklinde numaralandırılmışlardır.

daha az yerleşik anlatı şekillerini kullanarak seyirciyi şaşırtabilmesi, ufuk açıcı eserlerle karşılaşma ihtimalini artırıyor. Bir film üreticisi olduğum için de başka üreticilerin neler yaptığını merak ettiğimden kısa film izlerim. (K1)

Kısa metraj filmi tercih ederim çünkü vermek istediği mesajı daha kısa sürede veriyor. (K3)

Aynı tüketim hızından yola çıkarak, her ne kadar kendilerini kısa film takipçisi olarak tanımlasalar da, önceliğinin uzun metrajlı film olduğunu ifade eden katılımcılar da olmuştur:

Seyir keyfi açısından uzun metrajı tercih ederim. Daha uzun süreli bir deneyim olduğu için. Kısa filmler daha çabuk tüketilen içeriklerden. (K12)

Kısa filmi daha yaratıcı bir anlatı olduğu için tercih ettiklerini aktaran katılımcılar olmuştur:

Daha yaratıcı olduklarına inanıyorum. (K4)

Kısa film sinemanın mutfağıdır. Sinemanın neye evrilmekte olduğunu iyi gösterir. Kültürel dünyanın şekillenişini görmek heyecan veriyor. (K2)

Bir yandan, bu yaratıcılık perspektifinin tam zıttı bir görüş de katılımcılar arasında yaygındır. Kısa filmin bütçe sıkıntıları nedeniyle yaratıcılıktan ödün verdiğini düşünen katılımcılar da yer almaktadır:

Uzun metraj film izlemeyi tercih ederim. Çünkü kısa metraj filmlerin bütçesel anlamda büyük sıkıntıları olduğu için her zaman istenilen yansıtamıyor. Çoğu zaman bu maddi problemlerden kaynaklı çekimlerde kolaya kaçılıyor ya da senaryo üzerinde değişiklikler yapılmak zorunda kalınıyor. Bu da hikâyeyi zayıflatıyor. (K14)

Kısa filmleri neden tercih ettikleri sorusuna gelen bir başka zıtlık içeren görüş ise kısa film izleme gereksiniminin keyif barındıran bir keşif olması ile gereklilik içeren bir görev olması yönündedir:

Uzun metrajda yapılamayacak pek çok dinamiği izlemek ve ticari kaygısı olmayan yeni yönetmenler keşfetmek için kısa filme yönelirim. (K7)



Genellikle önceliğim uzun metraj filmlerdir. Kısa metrajı öncelemem için ya görev niteliği ya sosyal ilişkiler (film üreticileriyle tanıdıklık) ya da özel gösterimler (restorasyon vs.) olması gerekir. (K18)

Görüldüğü gibi katılımcılar arasında hâkim görüşlere yönelik zıt fikirler bulunmaktadır. Burada yapılabilecek temel ve esas ayrımın, aynı zamanda kısa film üretimi içerisinde yer alan kısa film izleyicisi katılımcıların görüşleri ile kısa film üretimi içerisinde yer almayan kısa film izleyicisi katılımcıların görüşleri arasında yaşandığıdır. Kısa film de üreten izleyiciler, kısa filmi süresi yönünden ve daha yaratıcı anlatılar sunduğu için tercih ederlerken; kısa film üretimi içerisinde yer almayan kısa film takipçileri, sürenin kısalığının ve bütçesel nedenlerin kısa filmin yaratıcılığına engel olduğu görüşünü savunarak önceliği uzun metrajlı filme verdiklerini ifade etmişlerdir.

Katılımcılara yöneltilen bir diğer soru olan kısa film izleme gerekçelerinden hangisini seçecekleri sorusuna verilen yanıtların yüzdelik dağılımı ise aşağıdaki gibidir:

%58.3 gözetim altına alma

%16.7 oyalanma, kaçış

%16.7 kişisel kimlik

%8.3 kişisel ilişkiler

Bu doğrultuda katılımcıların büyük çoğunluğunun merak duygusunun öne çıktığı ve giderildiği gözetim altına alma işlevini ifade ettikleri görülmektedir. Genellikle gündelik haberleri ve olayları konu alan televizyon programlarının tercihlerinde öne çıkan bir işlev olarak öne çıkan gözetim altına alma işlevi, katılımcılar tarafından kısa film özelinde de tercih edilmiştir. Bu yanıt veren katılımcılar, genel olarak, kısa film üretiminin giderek artan bir tempoda geliştiğini, bu nedenle kısa film kültürüne sahip olmanın ve her yıl festivallerde yeni dolaşıma giren kısa filmleri kaçırmadan takip edebilmenin bir karşılığı olarak gözetim altına alma işlevine yöneldiklerini ifade etmişlerdir.

Diğer seçeneklerden oyalanma, kaçış ve kişisel kimlik işlevleri katılımcılar arasında eşit şekilde tercih edilmiştir. Kısa film izleyerek gündelik olayların ağırlığından ve yorgunluktan bir kaçış alanı sağladıklarını ifade eden katılımcılar olduğu gibi, kısa film anlatılarında kendi yaşamlarından anlar bulduklarını böylece hikâyelerle ve karakterlerle özdeşleşme yaşayarak kendi kişisel kimliklerine yönelik doyumlar yaşadıklarını ifade eden katılımcılar da olmuştur. Burada Alan Rubin'in araçsal ve törensel izleyici ayrımına değinilebilir. Daha seçici bir yaklaşıma sahip olan ve kişisel kimlik işlevini öne çıkaran katılımcılar araçsal izleyici, oyalanmak ve vakit

geçirmek için izleme yapan ve kaçış işlevini öne çıkaran katılımcılar törensel izleyici olarak nitelenebilirler.

Bir diğer gereksinim işlevi olan kişisel ilişkiler, katılımcılar arasında en az tercih edilen işlev olmuştur. Bu katılımcılar, kısa film izleme mecraları olan festivaller, bağımsız sinema salonları gibi gösterim alanlarında diğer izleyicilerle buluşmak, kısa film üzerine sohbet edebilecek gruplarla ilişkiler içerisinde olmak gibi gereksinimleri karşılamak amacıyla kısa film izlediklerini ifade etmişlerdir.

Katılımcılara sorulan "Kısa film izleyerek nasıl bir doyum sağlıyorsunuz?" sorusuna katılımcıların %60,6'sı kültürel doyum, %14,6'sı kimlik oluşumu ve onay, %6,6'sı değer güçlendirme, %6,3'ü sosyal temas, %4,4'ü duygusal rahatlama, %3,8'i zaman doldurma, %3,7'si oyalanma ve rahatlama şeklinde kategorileştirilebilecek yanıtlar vermişlerdir.

Bu doğrultuda katılımcıların kısa film izleme nedenleri, gereksinimleri, aradıkları ve elde ettikleri doymaları göz önünde bulundurulduğunda, kısa filmin ağırlıklı olarak kısa sürede yaratıcı anlatılar sunması sebebiyle tercih edildiği, bu tercihin altında kültürel doyum arayışının yattığı, bu doyumun elde etmek için kısa film sektöründeki gelişmeleri gözetim altında tutabilmek adına sürekli bir seyir takibi sağlandığı yorumları yapılabilir. Aynı zamanda kısa film üreten izleyiciler ile üretimde bulunmayan izleyiciler arasında var olan ayırımın genel olarak kısa film ile uzun film tercihleri arasında yer aldığı; kısa film üretimi içerisinde bulunan izleyicilerin kısa filmi daha yaratıcı ve alternatif bularak uzun metrajdan ayrı bir sektör olarak ele alma eğiliminde oldukları; kısa film üretimi içerisinde bulunmayan izleyicilerin ise kısa filmi süre ve bütçe kısıtlamaları nedeniyle daha az yaratıcı buldukları ve kısa filmi, uzun metraja geçişte bir basamak olarak değerlendirme eğiliminde oldukları söylenebilir.

Görüşmelerin ve yapılan değerlendirmelerin neticesinde, elde edilen bulguların kesinlik içermemesi, kullanımlar ve doymalar kuramının da temellendiği bireysellik ve öznellik olguları ile ilişkilendirilebilir. Kuramda da ifade edilen izleyicilerin özgür tercihlerde bulunması, her bir izleyicinin bireysel olarak farklı gereksinimlere sahip ve farklı doyum arayışında olması gibi nedenler, bulguların bir noktada tekil çıktılar olarak değerlendirilmesini gerektirmektedir. Bu nedenle çalışmanın bulgularının da kesinlik içeren bulgular olarak değil, kısa film takipçileri arasındaki bir zümrenin görüşlerinden yola çıkan ve sorgulamalara yön verebilecek yorumlar olarak değerlendirilmesi uygun olacaktır.

## **Sonuç**

Kitle iletişim araçlarına ve en temelde medyaya yönelik yapılan çalışmaların bulgularıyla gelişen ve kendinden önceki etki araştırmalarının izleyiciyi pasif olarak ele alan yaklaşımına karşı çıkarak izleyiciyi aktif olarak kabul eden kullanımlar ve doymalar kuramı, çalışmaya kaynaklık

etmiştir. O güne dek araştırmacıların sorguladığı medyanın izleyicilere ne yaptığı sorusu, 1959 yılında Elihu Katz tarafından, bir başka yönden ele alınmış; izleyicilerin medyayla ne yaptığı sorgulaması gündem olmuştur. Çalışmada da kullanımlar ve doymalar kuramından ve Katz'ın sorgulamasından esinle, neden kısa film izlediğimiz ve izleyicilerin kısa filmle ne yaptığı soruları ele alınmıştır.

Çalışmada, derinlemesine görüşme yapılacak katılımcılar belirlenirken kendini kısa film takipçisi olarak tanımlayan izleyiciler öncelenmiş; aynı zamanda sektörel üretim de yapan izleyiciler ile üretim ağı içerisinde bulunmayıp yalnızca seyir eyleminde bulunan izleyiciler arasında bir ayırım yapılmıştır. Katılımcılara, neden kısa film izledikleri, uzun metrajlı film ile kısa film arasında bir önceliğe sahip olup olmadıkları, hangi doymaları sağlamak için kısa filme yöneldikleri ve hangi gereksinimlerini karşıladıkları, kısa film ile uzun metrajlı film ilişkisinde nasıl bir konumlandırma yaptıkları gibi sorular yöneltilmiştir. Alınan yanıtlar neticesinde, kısa filmin en temelde süre olarak kısa olmasının uzun metraja göre hem tercih etme hem tercih etmeme nedeni olduğu bulgulanmıştır. Katılımcıların bir kısmı, kısa sürede daha yoğun bir anlatı izlemekten keyif aldıklarını belirtirken, bir kısmı, kısa sürenin anlatıyı daha da kısırlaştırdığı yönünde yorumlar yapmışlardır. Yine katılımcıların bir kısmı, kısa filmi süreyle de ilişkili olarak daha yaratıcı olarak nitelerken, bir kısmı, kısa filmin süresi nedeniyle daha sıkışık ve bazen de eksik olduğunu düşündüklerini belirtmişlerdir. Bu gibi nedenlerle kısa film ve uzun film arasındaki tercihlerde değişik dağılımların olduğu görülmüş, kısa filmi daha olumlu sıfatlarla niteleyen katılımcıların ağırlıklı olarak aynı zamanda kısa film üretimi içerisinde de bulunan izleyiciler oldukları bulgulanmıştır.

Katılımcıların çoğunluğunun kısa filme kültürel doyum sağlamak amacıyla yöneldikleri, kısa film sektörünü, kısa film anlatılarını güncel olarak takip edebilmek ve gözetim altında tutabilmek için kısa film takipçisi oldukları ve kısa filmi uzun metrajlı filminden ayrı bir sektör olarak değerlendirme eğilimi taşıdıkları bulguların diğer yorumlar arasındadır.

Çalışma neticesinde elde edilen bulguların yorum olarak nitelenmesinin en temel sebebi, kullanımlar ve doymalar kuramında da özellikle ifade edilen bireysellik vurgusudur. Kısa film izleyicileri arasından seçilen bir grup katılımcıyla yapılan görüşmelerin, bireylerin ihtiyaçları, tercihleri, doyum arayışları gibi özel sorgulamalar içerdiği için tekil çıktılar sunacağı çalışmanın en başında kabul edilmiştir. Elde edilen yorumlar, kısa filme ve kısa film izleme tercihlerine yönelik bir yönlendirme yapmakla beraber, kesinlik taşımayan özgün değerlendirmelerdir.

## KAYNAKÇA

ASLAN, Ö. (2019). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı bağlamında Instagram kullanımı üzerine bir inceleme. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, Cilt 6 (13), 41-65.

ASLAN, Ö., YİĞİTER, A. (2021). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı bağlamında Netflix tüketimi: Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi örneği. *19 Mayıs Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 2 (4), 850-877.

BAYRAM, F. (2007). *Bireylerin gazete okuma alışkanlıkları: kullanımlar ve doymalar yaklaşımına göre okuyucu davranışları, tercihleri ve nedenleri üzerine bir uygulama*. (Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

BAYRAM, F. (2008). Gazete okurlarının okuma motivasyonları ve doymaları üzerine bir kullanımlar ve doymalar araştırması. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 8 (1), 321-336.

BERELSON, B. (1949). What "missing the newspaper" means. (P. F. Lazarsfeld & F. N. Stanton, Ed.), *Communication Research 1948-1949* ss. 111-129. New York: Harper.

BİÇER, S., ŞENER, Y. (2020). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı bağlamında üniversite öğrencilerinin youtube kullanım alışkanlıkları. *Selçuk İletişim*, Cilt 13 (2), 589-627.

CAN, A. (2005). *Kısa film*. Konya: Tablet.

CANTRIL, H., ALLPORT, G. (1935). *The psychology of radio*. New York: Harper.

CEVHER, R. USTAKARA, F. (2019). Kullanımlar ve doymalar teorisi bağlamında sosyal medya kullanımına yönelik bir araştırma. *Journal of Social Humanities and Administrative Sciences*, Cilt 5 (19), 812-831.

ELİTAŞ, T. (2020). Kısa film tekniği. *Dijital film teknikleri*. (İ. E. Zenderen, Ed.). ss.189-213. Ankara: Akademi Kitabevi.

ERÇETİNGÖZ, A. (2023). Kırmızı Balon (1956) kısa filmine antropomorfist bir yaklaşım. *Kısa filmler ne anlatıyor, nasıl anlatıyor?*. s.145-166, Konya: Literatürk.

ERDAL AYTEKİN, P. (2023). Kısa metraj filmde sömürgecilik karşıtı etkiler ve üçüncü dünya sinemasında Ousmane Sembene: Arabacı. *Kısa filmler ne anlatıyor, nasıl anlatıyor?*, ss.103-126, Konya: Literatürk.

ERDOĞAN, İ., ALEMDAR, K. (2005). *Öteki kuram*. İstanbul: Erk Yayınları

FİSKE, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. (2. baskı). (S. İrvan, Çev.). Ankara: Bilim Sanat.

GEZGİN, U. B. (2018). Kullanımlar ve doymalar kuramı açısından bir yaygın eğitim aracı olarak sosyal medya: eğitimcilere öneriler. *İzlek Akademik Dergi*, Cilt 1 (1), 12-35.

GÜLMEZ, M., YALÇINTAŞ, D. (2023). Kullanımlar ve doymalar teorisi bağlamında üniversite öğrencilerinin aşırı izleme (binge watching) davranışlarına yönelik bir araştırma. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 20 (1), 1-16.

GÜNDEL, N., ERÇETİNGÖZ, A. (2023). Sunuş. *Kısa filmler ne anlatıyor, nasıl anlatıyor?*, s.5-10, Konya: Literatürk.

HERZOG, H. (1940). Professor quiz: a gratification study. (P. F. Lazarsfeld & F. N. Stanton, Ed.), *Radio and the printed page* (ss. 64-93). New York: Duell, Sloan & Pearce.

IŞIKLAR, U. (2023). Kısa filmin olanakları: Room 8 örneğinde imgesel gösterenlerin düşünsel metaforlara dönüşümüne dair bir analiz. *Kısa filmler ne anlatıyor, nasıl anlatıyor?*, s.83-102, Konya: Literatürk.

ILGAZ BÜYÜKBAYKAL, C., TEMEL, G. (2019). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı bağlamında sosyal medya kullanımı ve gençlik. *International Journal of Cultural and Social Studies*, Cilt 5 (2), 434-447.

IŞIK, G., CİRİT, İ. (2020). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı ile Second Life Yaşam Dünyası örneği. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi*, Cilt 5, 16-43.

KAHRAMAN, N. (2019). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı bağlamında iletişim alanında yapılan lisansüstü tezler üzerine bir inceleme. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Cilt 48, 98-120.

KARAKOÇ, E., GÜLSÜNLER, M. E. (2012). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı bağlamında Facebook: Konya üzerine bir araştırma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Cilt 18, 42-57.

KATZ, E., BLUMLER, J. G., GUREVITCH, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, Cilt 37 (4), 509-523.

KAYNAR, T. (1993). *Önce kısa film vardı*. İstanbul: Antrakt Yayınları.

KÖKSAL, T. (2022). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı çerçevesinde sosyal medya uygulamaları. *Giresun Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, Cilt 8 (2), 225-235.

KÜÇÜK DURUR, E., AKBABA, N. (2022). Kullanım ve doymalar yaklaşımı bağlamında internet dizi izleyicileri üzerine bir analiz. *Yeni Medya*, Cilt 12, 283-301.

KÜÇÜKKURT, M., HAZAR, M. Ç., ÇETİN, M., TOPBAŞ, H. (2009). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı perspektifinden üniversite öğrencilerinin medyaya bakışı. *Selçuk İletişim*, Cilt 6, 37-50.

MAIGRET, E. (2014). *Medya ve iletişim sosyolojisi*. (4. baskı). (H. Yücel, Çev.). İstanbul: İletişim.

MCQUAIL, D., WINDAHL, S. (1997). *Kitle iletişim modelleri*. (K. Yumlu, Çev.). Ankara: İmge.

ÖZARSLAN, H., NİSAN, F. (2011). Kullanımlar ve doymalar perspektifinden televizyon izleme alışkanlıkları ve motivasyonları: Gümüşhane örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, Cilt 1, 24-43.

ÖZÇETİN, B. (2010). Kullanımlar ve doymalardan izlerkitle sosyolojisine: Türkiye'de izlerkitle çalışmaları. *İletişim: Araştırmaları*, Cilt 8 (2), 9-37.

ÖZÇETİN, B. (2020). *Kitle iletişim kuramları: kavramlar, okullar, modeller*. (4. baskı). İstanbul: İletişim.

ÖZER, Ö. (2017). Kullanımlar ve doymalar kuramı çerçevesinde Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İ.İ.B.F. öğrencilerinin Twitter kullanımı üzerine bir analiz. *Intermedia International e-Journal*, Cilt 4 (6), 40-58.

ÖZTÜRK, S., ODABAŞ, B. (2017). Alternatif medya örneği olarak kısa film. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırması Dergisi*, Cilt 7 (1), 95-120.

RUGGIERO, T. E. (2000). Uses and gratifications theory in the 21st century, *Mass Communication & Society*, Cilt 3 (1), 3-37.

SCOGNAMILLO, G. (1993). Kısa film için önsöz. *Önce kısa film vardı*. (T. Kaynar, Yazar) s.5-6. İstanbul: Antrakt Yayınları.

SEVERIN, W. J., TANKARD, J. W. (1979). *Communication theories*. New York: Hasting House.

SÖZKESEN, M. E., ŞAHİN, Y. (2022). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı perspektifinden televizyon yarışma programları: Survivor yarışması üzerine bir inceleme. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 13 (3), 1086-1102.

SUCHMAN, E. (1942). An invitation to music. *Radio research*. (P. F. Lazarsfeld & F. N. Stanton, Ed.). New York, Duell, Sloan and Pearce.

SUCU, İ. (2019). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı perspektifinden dijital oyunlar ve Second Life örneği. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, Cilt 5 (9), 44-57.

ŞAMİLOVA, A., AYHAN, N. (2022). Kullanımlar ve doymalar yaklaşımı çerçevesinde yaşlı bireylerin sosyal medya kullanım davranışı örüntüleri. *Uluslararası Medeniyet Çalışmaları Dergisi*, Cilt 7 (2), 106-122.

TEKBIYIK, H., ÜNAL, M. A. (2023). Kullanımlar ve doymalar kuramı bağlamında astroloji ve medya ilişkisi: Instagram kullanımı üzerine etnografik bir araştırma. *Intermedia International e-Journal*, Cilt 10 (18), 195-215.

ÜRKMEZ, S., ESKİCUMALI, A. (2021). Kullanımlar ve doymalar teorisi çerçevesinde COVID-19 pandemi sürecinde bireylerin sosyal medya kullanım motivasyonları: Instagram örneği. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, Cilt 4 (2), 111-129.

YAVUZ, A., TARHAN A. (2021). Kullanımlar ve doymalar kuramı çerçevesinde televizyon izleme alışkanlıkları ve motivasyonları. *İNİF E-Dergi*, Cilt 6 (2), 450-476.

YAYLA, H. M. (2018). Kullanımlar ve doymalar bağlamında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencilerinin sosyal medya kullanımı: Instagram örneği. *Selçuk İletişim*, Cilt 11 (1), 40-65.

WAPLES, D. BERELSON, B. BRADSHAW, F. R. (1940). *What reading does to people*. Chicago: University of Chicago Press.

WOLFE, K. M. FISKE, M. (1949). Why Children Read Comics. *Communications research*. (P. F. Lazarsfeld & F. N. Stanton, Ed.). New York, Harper.

## Mekân, Kolektif Hafıza ve Yerinde Dönüşüm: Maddenin Halleri (2020)\*

Tuncer Mert AYDIN\*\*

### Öz

**Giriş ve Çalışmanın Amacı:** Bu çalışma, yerinde dönüşüm çalışmalarıyla tekrar inşa edilmesi uzun yıllardır kamuoyunu meşgul eden Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nde çalışanların ve hastanede tedavi gören hastaların günlük hayatlarını konu alan *Maddenin Halleri* (Deniz Tortum, 2020) belgeselini merkez eksenine koymaktadır. Çalışmada ilk olarak, kolektif hafıza, mekânın üretimi ve yeni materyalizm kavramlarına değinilmiş; sinema anlatısındaki yeri ve etkisi kısaca ele alınmıştır. Daha sonra belgeselin anlatı yapısı; görüntü oluşturma teknikleri, görsel kompozisyonlar ve mekân/hafıza ilişkisi üzerinden tartışılmıştır. Araştırmanın temel meselesi, filmin çıkış noktasını da barındırdığı için mekânın hafızasına dair yönetmenin bakış açısıdır.

**Kavramsal/Kuramsal Çerçeve:** Bu çalışmanın kavramsal/kuramsal çerçevesi Henri Lefebvre ve Maurice Halbwachs'ın mekân ve kolektif hafızaya dair teorileri üzerine kurulmuş, yeni materyalizm kuramları ile paralel şekilde ele alınmıştır. Öne sürülen kuramlar bağlantısında film üzerinden bir tartışma yürütülmüştür. Film hakkında farklı mecralarda araştırmalar bulunmaktadır fakat 6 Şubat 2023'te Türkiye'de meydana gelen depremler sonrasında olası İstanbul depremi tekrar tartışılmaya başlanmış, alınan bir dizi önlem ile filmin mekânı Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin mevcudiyeti yeniden tartışma konusu hâline gelmiştir. Araştırma, öncül araştırmalara kıyasla, film üzerinden Cerrahpaşa ve yerinde dönüşüm meselelerine güncel bir bakış açısı getirmektedir.

**Yöntem:** Bu çalışmada, interdisipliner bir yaklaşımla nitel yöntemler de temel alınarak bir söylem analizi yapılmıştır. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin mekânsal dönüşümü ve kolektif hafıza bağlamında toplumsal bellekteki yeri incelenirken, arşiv taraması ve film üzerine yayımlanan eleştiriler değerlendirilmiştir. Filmin anlatısal ve görsel unsurları, ilgili kuramsal çerçeveye dayalı olarak analiz edilmiştir. Ayrıca, yönetmen Deniz Tortum ile 17 Mayıs 2023 tarihinde yarı-yapılandırılmış bir görüşme yapılmış, önceki röportajları da

---

### Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

**Geliş/Received:** 16.07.2024 **Kabul/Accepted:** 24.09.2024

\* Bu araştırma, 19 Ekim 2023 tarihinde, Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu'nda, "Maddenin Halleri Belgeseli Üzerinden Sinemada Mekân Kimliği ve Kolektif Hafıza Analizi" başlığı ile sunulmuştur.

\*\* Arş. Gör., İzmir Ekonomi Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema ve Dijital Medya Bölümü, İzmir, Türkiye.

E-posta: [tuncer.mert@ieu.edu.tr](mailto:tuncer.mert@ieu.edu.tr) **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-5609-4902>



çalışmaya dâhil edilerek, filmdeki mekân-hafıza ilişkisi, yeni materyalizm ve politik temsiller bağlamında derinlemesine incelenmiştir.

**Bulgular:** Çalışmada elde edilen bulgular, filmin, mekânın toplumsal hafızayla ilişkisi açısından sosyo-politik bir eleştiri içerdiğini göstermektedir. Ayrıca, yönetmenin sinemasının gözlemci rolü ve bu sayede ortaya çıkan deneyime dayalı sinema algısı, mekâna dair derinlemesine bir bakış sunmaktadır.

**Sonuç:** Sonuç olarak Maddenin Halleri, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nde yaşanan gündelik hayatı ele alırken, mekânın toplumsal bellekteki yerini ve bu yerin dinamiklerini anlamak için bir kaynak niteliğindedir. Yapılan analizler, belgeselin, toplumsal hafızanın ve mekânın sinemada temsili üzerine önemli bir çalışma olduğunu ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân, Kolektif hafıza, Yeni materyalizm, Kentsel dönüşüm, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi, Belgesel sinema, Maddenin Halleri

### **Space, Collective Memory and On-Site Transformation: Phases of Matter (2020)**

#### **Abstract**

**The Purpose of the Study:** This research centers on the documentary *Phases of Matter (2020)*, which explores the daily lives of staff and patients at Cerrahpaşa Faculty of Medicine. The reconstruction of the faculty through on-site transformation has been a subject of public concern for many years. Initially, the concepts of space and collective memory are addressed, and their place and impact within the cinematic narrative are discussed. Thereafter, the documentary's formal and experimental narrative, image production techniques, visual compositions, and the relationship between space and memory are analyzed. The director's perspective on the memory of space, which also constitutes the film's basis, forms the essence of the study.

**Conceptual/Theoretical Framework:** The conceptual/theoretical framework of this study is based on Henri Lefebvre's and Maurice Halbwachs' theories on space and collective memory, and it has been approached in parallel with new materialism theories. A discussion of the film has been conducted in connection with the proposed theories. Various studies have been conducted on the film. However, following the earthquakes in Turkey on February 6, 2023, the earthquake risk in Istanbul has been brought back into discussion. Therefore, a series of precautions have been taken, and the existence of Cerrahpaşa Faculty of Medicine's buildings, the place of the film, has once again become a controversial topic. This research offers an updated perspective on Cerrahpaşa and on-site transformation issues through the film compared to previous studies.

**Method:** In this study, a discourse analysis was conducted based on qualitative methods with an interdisciplinary approach. While examining the spatial transformation of Cerrahpaşa Faculty of Medicine and its place in collective memory within the context of social memory, archival research and critiques published about the film were evaluated. The narrative and visual elements of the film were analyzed within the framework of relevant theories. Additionally, a semi-structured interview was conducted with

the director, Deniz Tortum, on May 17, 2023, and his previous interviews were also included in the study. The relationship between space and memory in the film, as well as its connections to new materialism and political representations, were analyzed in depth.

**Findings:** The findings of the study reveal that the film offers a socio-political critique within the context of the relationship between space and collective memory. Additionally, the observational role of the director's cinema and the resulting experiential film perception provide an in-depth perspective on space.

**Conclusion:** To conclude, *Phases of Matter* serves as a valuable resource for understanding the place and dynamics of space in collective memory while exploring everyday life at Cerrahpaşa Faculty of Medicine. The analyses reveal that the documentary is an important work on the representation of collective memory and space in cinema.

**Keywords:** Space, Collective memory, New materialism, Urban transformation, Cerrahpaşa Faculty of Medicine, Documentary film, *Phases of Matter*

## 1. Giriş

2015 – 2018 yılları arasında üç yıla yayılan bir süreçte çekilen, dünya prömiyerini Ocak 2020'de Uluslararası Rotterdam Film Festivali'nde gerçekleştiren, 53. SİYAD Ödülleri'nde En İyi Uzun Metraj Belgesel kategorisinde aday gösterilen, 57. Antalya Altın Portakal Film Festivali ve 39. İstanbul Film Festivali'nde En İyi Ulusal Belgesel Film ödülünü kazanan ve çok sayıda ulusal/uluslararası festivalde seçki alan *Maddenin Halleri* (2020), 1989 yılında İstanbul'da doğan yönetmen ve medya sanatçısı Deniz Tortum'un üçüncü uzun metraj filmidir. Belgeselin kısa özeti resmi internet sitesinde şu şekildedir:

"Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nde geçen *Maddenin Halleri* hastaneyi evi bellemiş doktor, hemşire ve tüm sağlık çalışanlarının gündelik hayatlarına, hastanenin bitmek bilmeyen koridorlarına ve solmuş binalarına ve ölümü itinayla hafifletmeye çalışan mizahına odaklanıyor. Film doktor odalarında, ameliyathanelerde ve sağlığı yerinde olanların girmeye tenezzül etmeyeceği köşelerde dolanarak hastanedeki yaşamı anlamaya çalışıyor. Hastahanedeki 2018'den beri süren 'yerinde dönüşüm' çalışmalarında 'ömürleri bittiği' gerekçesiyle yıkılan binaların son zamanlarına da tanıklık eden belgesel; sağlık çalışanlarının hastane çatısı altında olup bitenle başa çıkabilme yetilerini, hastaların beden ile kurdukları kırılğan ilişkiyi ve hemen dışarıdaki Türkiye'yi de izliyor" (Maddenin Halleri İnternet Sitesi, t.y.).

Filmin görüntü yönetmenliğini de üstlenen Deniz Tortum (2020), *Maddenin Halleri*'nin *deneyimsel* bir film olduğundan bahsederken, kameranın kimi zaman Cerrahpaşa'da staj yapan bir tıp fakültesi öğrencisi gibi etrafı gözlemlerken kimi zaman hastanenin hayaleti suretine büründüğünü ve koridorlarda dolaştığını belirtmiştir. Bu sayede, farklı öznellikler arasında gidip gelen ve filmin anlatısının temelinde oturan kamera hareketlerinin, insanlarla ve mekânla nasıl etkileşim kurduğu film boyunca irdelenmiştir. Kullanıcı algısının ve psikolojik durumunun yansımalarının mekânla doğru orantılı olduğu düşünüldüğünde, Tortum'un yönetmen olarak filmin mekânına düşünsel yaklaşımı ve görüntü yönetmeni olarak mekânla deneyime dayalı olarak kurduğu/kurmamızı sağladığı ilişki, belgeseli, mekâna ve hafızaya dair yorum yapmamız için açık bir kaynak hâline getirmektedir.

Bu çalışmada, Deniz Tortum'un Cerrahpaşa Tıp Fakültesi ile ilişkilendirilebilecek kişisel bağlarından da yola çıkılarak, bu yapının ve ortaya çıkardığı olguların mekân ve hafıza kavramları bağlamında neyi ve/veya neleri temsil ettiği araştırılacaktır. *Giriş*'ten sonra gelen *Kavramsal Çerçeve* bölümünün alt başlıklarında mekânın tanımı, mekânın üretimi, yeni materyalizm ve sosyal gruplar ile toplumsal bellek bağlantısı Henri Lefebvre ve Maurice Halbwachs'ın kuramları üzerinden oluşturulacak; ayrıca Cerrahpaşa semtinin ve Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin geçmişi ve bugününe dair yapılan arşiv taraması üzerinden toplumsal hafızadaki yeri ve önemi irdelenecektir. Daha sonra *Araştırmanın Metodolojisi* açıklanacak, *Tartışma* ve *Bulgular* ilgili kuramlarla bağlantılı olarak belgesel üzerinden sürdürülecektir. Tüm bu konular dâhilinde, filminden çıkarılabilecek politik alt anlamlar, film hakkındaki eleştiriler ve yönetmenin yorumları ışığında belgesel ile ilişkilendirilecektir.

## **2. Kavramsal Çerçeve**

### **Mekân, Kolektif Hafıza ve Yeni Materyalizm**

Tarih boyunca sosyologlar, antropologlar, tarihçiler ve felsefeciler gibi birçok farklı disiplinden gelen sosyal bilimci tarafından araştırılan, öne sürülen farklı tanımlamaları ile sorgulanan, düşünülen ve kurgulanan mekân, içinde yaşanan deneyimleri var eder. Modern insanın deneyimlediği mekânlar, yalnızca içinde bulunulan veya yaşanan yerler olarak kalmaz hem insanlar mekânı şekillendirir hem de mekânlar insana yön verir. İnşa ettiği ve düzenlediği mekânlara çeşitli anlamlar yükleyen insan, ihtiyaç ve inançları doğrultusunda mekânları sürekli olarak yeniden kurgular. Mekânlar, toplumsallaşma ile yeni anlamlar kazanırken, günlük yaşamı düzenleyen kurallar ve uygulamalarla birlikte toplumsal yaşamı düzenlemek için de bir işlev üstlenir (Solak, 2017, s. 14-34).

Hiçbir zaman sabit olmayan mekân, maddesel varoluşu dışında, belirli bir fiziksel veya sosyal alana atfedilen özellikleri, anlamları ve çağrışımları da ifade eder. Bu sayede, toplumların algılarını, davranışlarını ve kimliklerini şekillendirir. Toplumlar değiştikçe ve dönüştükçe mekânlar

yeni anlamlar kazanır veya anlamlarını yitirir. Yani esasında mekânlar, tarihsel olaylar, kültürel olgular, sosyal etkileşimler gibi çeşitli faktörler ve bunların neticesinde oluşan farklı hafızalar dâhilinde bazı kimlikler edinir. Çoğu zaman kolektif bir bilinçle oluşan bu hafızalar, bir grup veya toplum içindeki geçmiş olayların, deneyimlerin ve kültürel paylaşımların ortak zeminde kesişimi anlamına gelir. Kolektif hafıza, kültürel etkileşimler, sosyo-politik olgular ve nesiller boyunca süregelen bilgi aktarımları gibi yollarla ortaya çıkar.

Kolektif hafızaya dair güncel çalışmalar Fransız sosyolog Maurice Halbwachs ile başlar. Halbwachs, sosyal gruplar ile hafıza arasında bir bağlantı kurarken, insanı, toplumsal ilişkilerinden ayırarak soyut bir varlık olarak ele alan psikoloji alanındaki çalışmalarını eleştirir ve belleğin kolektif bir şekilde toplum içerisinde inşa edildiğini ileri sürer (Çavdar, 2017, s. 239). Yerlerin ve mekânların da kolektif hafızanın inşasında kritik bir rol oynadığını söyleyen Halbwachs, bunların sadece fiziksel yapılar olmadığını, aynı zamanda toplumsal belleğin somutlaştığı, şekillendiği ve nesiller boyu aktarılan hatıraların korunduğu alanlar olduğunu belirtir. Sonuçta belirli kesimlerin bulunduğu/yaşadığı mekânlar, üzerinde istenildiği gibi yazı yazılıp silinebilen bir kara tahta gibi değildir. Çünkü bir kara tahta, üzerine daha önce ne yazıldığını umursamaz ve üzerindeki istenildiği gibi silinip yeni şeyler tekrar yazılabilir. Ancak mekân ve toplum, bir diğeri özelliğini taşır ve birbiriyle özdeşleşir. Mekânın her bir parçası, toplumlarının yapısının ve yaşamının, en azından içinde en istikrarlı olanın çeşitli ve farklı yönlerine karşılık gelir (Halbwachs, 1980, s. 129). Kolektif hafıza da toplumun geçmişini ve ortak deneyimlerini hatırlama ve anlama biçimi olarak, bu mekânlar aracılığıyla güçlenir ve süreklilik kazanır. Halbwachs'ın kuramlarına dayanan ve ardıl hafıza çalışmaları arasında genel kabul gören bu kavramsal miras, mekânın -özellikle de anısal bir öneme sahip olan belirli mekânların- geçici olabilecek bir şeye kalıcı olma kapasitesi kazandırarak kolektif hafızanın temellendirilmesine hizmet ettiği fikridir (Allen ve Brown, 2011, s. 314).

Henri Lefebvre, mekâna ilişkin çalışmalarında *mekânın üretimi* olgusu üzerinde durur. Molotch, Lefebvre'in mekânın üretimi kavramına dair, insanların geçim, tatmin ve ailevi huzurlarını güvence altına almak için "duyuların mantığını" takip ederek ellerinden geldiğince uyumlu bir çevre oluşturarak yaşamlarını sürdürdüğünü; Lefebvre'in kapitalist yapıyla ilişkilendirdiği mekânın, bir "ürün" yerine, günlük yaşamın hissedilen ihtiyaç ve dürtülerinden organik olarak ortaya çıkan işlenmiş bir "eser"e benzediğini (1993, s. 889) söyler. Bu çerçevede mekân, yalnızca fiziksel bir yapı değil, insan deneyimlerinin, ilişkilerinin ve tarihsel süreçlerin bir yansıması olarak şekillenir. Mekânın üretimi, "mekânı kendi içinde bir şey olarak alıp incelemekten öte, toplumsal bağlamına ve üretim süreçlerine yerleştirmeyi işaret eder. Mekân (ve zaman) *toplumsal* olarak üretilir" (Avar, 2009, s. 7). Mekânın üretiminin birbirinden ayrılmaz üç kurucu anı vardır. Bunlar yaşanan mekân (*l'espace vécu; lived space*), algılanan mekân

(*l'espace perçu; perceived space*) ve tasarlanan mekândır (*l'espace conçu; conceived space*). Bu bağlamda,

"mekan ne salt bir soyutlama ve nesne, ne de sadece somut, fiziksel bir şeydir. Bütün boyutları ve biçimleriyle, hem kavram hem de *gerçekliktir*, yani, *toplumsaldır*. Bu yüzden, ilişkiler ve biçimler bütünüdür. Yine, cansız, sabit, durağan değil, canlı, değişken ve akışkandır. Sürekli diğer mekânlara uzanır ve geri döner, onlarla birleşir ya da çatışır" (Avar, 2009, s. 8).

1990ların ikinci yarısından itibaren tartışılmaya başlanan ve antroposentrik (insan-merkezci) olmayan bir gerçeklik anlayışına dayanan yeni materyalizm, insanları ve insan dışındaki canlı ya da cansız varlıkları hiyerarşik olmayan bir bakış açısıyla ele alır. Yeni materyalizmin temel prensipleri, maddenin yeni bir kavranışını ortaya koymakla birlikte, bu düşünce akımının getirdiği en büyük yenilik, maddeyi edilgen ve durağan bir yapı olarak görmekten vazgeçilmesidir. Klasik materyalizmin maddeye yüklediği pasif ve sabit niteliklerin aksine, yeni materyalizm maddeyi "canlı", "hareketli", "dinamik" ve "fail" bir varlık olarak düşünür (Gamble vd., 2019, s. 111). Bu bağlamda, yeni materyalistler, maddenin aktif, kendi kendini yaratan (self-creative), üretken ve öngörülemez olduğunu sürekli olarak vurgularlar. Maddenin yeniden kavranışı, maddeselliğin her zaman "salt" maddeden fazlası olduğunu ileri sürer (Coole ve Frost, 2010, s. 9); madde sadece fiziksel bir varlık olmaktan öte, sürekli bir dönüşüm ve üretim sürecine sahiptir.

Yeni materyalizmdeki bu kavrayış, Henri Lefebvre'in mekânın toplumsal bir ürün olarak sürekli değişen ve akışkan bir yapı olduğu fikriyle örtüşür. Lefebvre, mekânı yaşanan, algılanan ve tasarlanan boyutlarıyla ele alırken mekânın toplumsal ilişkilerle şekillendiğini vurgular. Yaşanan mekân, bireylerin günlük hayatlarındaki deneyimlerini ifade ederken, algılanan mekân bu deneyimlerin toplumsal anlamlandırma süreçlerini yansıtır. Tasarlanan mekân ise iktidar ve planlama süreçlerinin mekâna yön verdiği boyuttur. Lefebvre'in bu üçlü mekân anlayışı, maddenin ve mekânın sabit ve edilgen varlıklar değil; aktif, toplumsal etkileşimler ve dönüşümler yoluyla yeniden üretilen süreçler olduğunu öne sürer (Lefebvre, 1991).

Bu kuramsal çerçevede, Halbwachs'ın kolektif hafıza kuramı da mekânın toplumsal olarak deneyimlenmesi ve anlamlandırılması ile yakından ilişkilidir. Kolektif hafıza, bireylerin mekânla olan ilişkilerini toplumsal gruplar içinde şekillendirdikleri ve bu deneyimleri toplumsal hafıza aracılığıyla aktardıkları bir süreç olarak tanımlanırken; Lefebvre'in mekânın üretimi teorisi, Halbwachs'ın kolektif hafıza kuramıyla birleştiğinde, mekân ve hafızanın toplumsal bağlamda karşılıklı olarak nasıl şekillendiğini ve yeniden üretildiğini açıklamaya olanak tanır. Bu iki kurum,

mekânın toplumsal pratikler ve hafıza süreçleriyle nasıl ilişkilendirildiğini ve sürekli bir devinim içinde toplumsal anlamlarla nasıl yüklendiğini açıklar.

Kısacası, hem yeni materyalizm hem de Lefebvre ve Halbwachs'ın kuramları, maddenin ve mekânın dinamik, toplumsal olarak şekillenen ve yeniden üretilen süreçler olduğunu vurgular. Maddesellik ve mekân statik değil, toplumsal etkileşimler ve hafıza aracılığıyla sürekli dönüşen yapılardır.

### **Cerrahpaşa'nın Tarihi ve Sinemada Mekân**

İstanbul'un Tarihi Yarımadasının içindeki Yedinci Tepe'de, Marmara Denizi'ne doğru alçalan eğimli bir arazi üzerinde yer alan Cerrahpaşa Tıp Fakültesi yerleşkesi (Dinç, 2020, s. 1) zaman içinde, hiç şüphesiz ki, Cerrahpaşa semtinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. *Maddenin Halleri*'nin ve filmin ortaya çıkışına öncü olan tüm tartışmaların ortak noktası da semt ile tıp fakültesinin bu ayrılmaz bütünlüğüdür. Semt, ismini iki farklı Osmanlı padişahı devrinde sadrazamlık yapmış bir hekim olan Cerrah Mehmed Paşa'dan (ö. 1604) alır. İstanbul Tıp Fakültesi ile birlikte Türkiye'nin en eski tıp fakültesi olan Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin, bir eğitim kurumu olarak temeli 1827'de açılan ve ismi kısaca Tıphane olan Tıphane-i Amire'ye (Darü'-Tıbb-ı Amire) dayanmaktadır (Dinç, 2020, s. 5). İlk olarak, Vezneciler'de, Tulumbacıbaşı Konağı'nda faaliyete geçen ve 1836 yılında Topkapı Sarayı yakınındaki Otlukçu Kışlası'na taşınan bu köklü eğitim kurumu, 1911 yılında şimdi bulunduğu konuma geçmiştir (İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Tarihçe, t.y.).

Şarkılara, kitaplara ve filmlere konu olmuş olan fakültenin Cerrahpaşa'ya taşınması, farklı kaynaklarda Takeddin, Takiddin veya Takiyeddin olarak da geçen Taküyiddin Paşa Konağı'nın 1893'te yaşanan kolera salgını nedeniyle İstanbul Belediyesi tarafından hastaların tedavisi ve tecridi amacıyla Nisan 1894'e kadar geçici kolera hastanesi olarak kullanılmasıyla olmuştur. 1909 yılında yenilenen konak, 23 Temmuz 1910'da Cerrahpaşa Belediye Hastanesi olarak açılmış, daha sonra, bu ahşap konak yerine 1911 yılında iki bina yapımına başlanmış, 1915'te ise yeni hastane 150 yatakla hizmete başlamıştır (Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, t.y.). Filmde, on dokuzuncu yüzyıldan bugüne hasta tedavi etmeye ayrılmış bu çevreye/mekâna dair oluşan hafıza, 1970'li yıllarda inşa edilen, filmin çekildiği dönemde *yıkılması tartışılan* ve günümüzde boşaltılan Cerrahpaşa Tıp Fakültesi monoblok binalarındaki hasta odalarından ameliyathanelere, doktor ofislerinden hastane morguna uzanan geniş bir çerçevede aktarılmıştır.

Sinemada mekân, yalnızca kurgusal çevrelerin film içinde nasıl kullanıldığıyla alakalı değil aynı zamanda mekânın film içinde kendi başına neyi temsil ettiğiyle de alakalıdır. Özellikle belgesel ve deneysel filmlerde, mekânın, anlatının öznesi olduğu birçok örnek bulunur. Yıkılmış

yapılar veya boş sokaklar kurmaca bir anlatı içinde toplumsal bir çöküş hikâyesini desteklemek için kullanılabilirken gerçekten yıkılmış bir yapının hikâyesi bir belgeselin başlı başına anlatısını oluşturabilir. *Maddenin Halleri* de bu çerçevede ikinci kategoride yer alır. Belgeselin anlatısının öznesi olan tıp fakültesi ve semt, bulunduğu bölgeye ve kültüre atıfta bulunarak sosyal ve tarihsel bağlara işaret eder. Esasında, Cerrahpaşa'da oluşan bu bağları arşive dayalı bilgileri araştırmadan film üzerinden de anlamak mümkündür. Zaten semt ve fakülte üzerine toplumun ortak bir bilinçle oluşturduğu, yadsınamayacak bir hafıza vardır. Burada arşive dayalı veriler arasında bulunmayacak bir diğer şey, belki de Cerrahpaşa'nın ne kadar eski bir kurum olduğuyla bağdaşan ve bu kurumun içinde oluşan, işlerine tutkuyla bağlı sağlık çalışanlarının ve iyileştirmeye çalıştıkları hastaların portresidir. Bu bağlamda, belgesel, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin mekânsal ve kültürel dokusunu gözler önüne sererken, aynı zamanda bu mekânın toplumun hafızasındaki yerini de ortaya koyar. Mekânın yalnızca fiziksel bir yer olmadığı, aynı zamanda toplumsal ve tarihsel bir anlam taşıdığı; sağlık çalışanlarının günlük yaşamları, hasta-hastane ilişkileri ve bu dinamiklerin oluşturduğu kültür film boyunca gösterilir. Bu anlatı, seyirciye Cerrahpaşa'nın kendine özgü dünyasını ve burada yaşananları yakından tanıma fırsatı sunarken yalnızca hastanenin değil, dışarıdaki Türkiye'nin de bir portresini çizer.



**Resim 1.** *Maddenin Halleri*'nde Cerrahpaşa'nın Monoblok binaları

Hastane içinde ülke gündeminden kopmayan hastalar, olan biteni televizyondan takip edip kendi aralarında bunların kritiğini yaparken, yerleşkenin hemen yanı başındaki alanda düzenlenen mitingi de dinlemek zorunda kalırlar. Çalışanlar ve hastalar -belki de- izole bir

ortamdadır fakat ülkenin gerçekleri bu izole ortamı da içine alır, dış dünyadan bir kaçış ve kopuş imkânsız hale gelir. Belgesel, Cerrahpaşa'nın dışındaki bu dinamikleri de ele alarak hem bireysel hem de kolektif hafızanın nasıl şekillendiğini gözler önüne serer. Bu anlamda, belgesel, izleyiciye yalnızca bir sağlık kurumunun iç işleyişini değil, aynı zamanda bu kurumun toplumsal ve politik bağlam içerisindeki yerini de anlatır. Yönetmen Deniz Tortum, doğumundan bugüne, yıllar içinde kuruma dair edindiği bakış açısı yoluyla, izleyiciye bu karmaşık ilişkiler ağını ve mekânın anlamını aktarır.

Belgeselde, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin mekânsal ve kültürel dokusu yansıtılırken, aynı zamanda bu mekânın kolektif hafıza ile bağlantısı da ele alınır. Mekânın yalnızca fiziksel bir alan olmadığı, aynı zamanda toplumsal ve tarihsel anlamlarla yüklü olduğu belgesel boyunca vurgulanarak, izleyiciye bu bağlamda zengin ve düşündürücü bir deneyim sunulur.

### 3. Yöntem

*Maddenin Halleri*'nin seyirci karşısına çıktığı yıl ve devamında film üzerine birçok eleştiri yazılmış, filme dair tartışmalar yürütülmüş, yönetmen röportajlar vermiş ve söyleşiler düzenlemiştir. Fakat filmin yapımı tamamlandıktan ve film dağıtıma çıktıktan kısa bir süre sonra COVID-19 salgını ortaya çıkmış, neredeyse tüm sinema salonları kapanmış, film festivalleri ertelenmiş veya iptal edilmiştir. 2020'nin Ocak ayında Uluslararası Rotterdam Film Festivali'nde gösterildikten sonra Uluslararası Berlin Film Festivali'nde de gösterimi yapılması planlanan film, salgın nedeniyle hem Berlinale'den hem de diğer birçok festivalden uzak kalmıştır (Tortum, kişisel görüşme, Mayıs 2023). 2020 yılından bu yana, Türkiye'de ve dünyada yaşanan birçok gelişme filmin yeniden bir araştırma konusu oluşuyla ilişkilendirilebilecek olsa da bu çalışmanın çıkış noktası 6 Şubat 2023 tarihinde Türkiye'de gerçekleşen depremlerdir.

Afet ve Acil Durum Başkanlığı (AFAD) verilerine göre, 6 Şubat 2023 tarihinde Kahramanmaraş'ın Pazarcık ilçesinde saat 04.17'de 7,7 (Mw) büyüklüğünde yıkıcı bir deprem meydana gelmiş, yaklaşık 9 saat sonra, saat 13.24'te, Kahramanmaraş'ın Elbistan ilçesinde 7,6 büyüklüğünde ikinci bir yıkıcı deprem daha olmuştur (Ekici, 2023, s. 8). Türkiye ve Suriye'de geniş bir çevreyi etkileyen bu depremler tüm dünyada yankı bulmuş, her iki ülke için büyük yardım kampanyaları düzenlenmiştir. Ayrıca meydana gelen depremler, uzun yıllardır beklenen İstanbul depreminin de kamuoyunda tekrar yer bulmasına neden olmuştur. Bu bağlamda, *Maddenin Halleri* belgeselinin çıkış noktalarından biri olan, Fatih'te bulunan Cerrahpaşa Tıp Fakültesi binalarının yıkılması meselesi tekrar gündeme gelmiş, konu hakkında yeni somut adımlar atılmıştır. 5 Mayıs 2018 tarihli, 30425 sayılı Resmî Gazete'de yayımlanarak yürürlüğe giren kanun ile İstanbul Üniversitesi'nden ayrılarak *İstanbul Üniversitesi – Cerrahpaşa* ismiyle yeni bir üniversite hâline gelen kurumun rektörü Prof. Dr. Nuri Aydın, konu hakkında,



"Yaşanan son depremlerden sonra, betonarme bina stokumuzun değerlendirilmesi üniversitemiz ekipleri tarafından gerçekleştirilmiştir. Yapılan değerlendirme neticesinde, tüm dâhili ve cerrahi bilimleri içerisinde barındıran toplam 17 ayrı binadan oluşan Monoblok binalar kompleksi ile Uğur Derman binası, yemekhane binası ve öğrenci yurt binalarının emniyetle hizmeti yerine getirecek güvenlik seviyesine sahip bulunmadığı ve bu binaların risk taşıdığı tespit edilmiştir. Acil ve Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları birimi haricindeki tüm erişkin ayaktan ve yatan hasta kabulü ve tüm ameliyatlarda durdurulmuştur" (Çalışkan ve Uran, DHA, 2023)

açıklamalarını yapmıştır. 2023 yılının Eylül ayında ise tıp fakültesi binalarının yerinde dönüşüm ile yenilenmesi kapsamında bir tören düzenlenerek inşaat çalışmalarına başlanmıştır. Tüm bu sebeplerden dolayı, film hakkında yeni yorumlar ve eleştiriler yapmak, filmi mevcut eleştirilerden farklı bağlamlarda ele almak mümkün olmuştur. Filmin, ilgili kuramlar üzerinden analizi yapılırken şu araştırma soruları öne çıkmıştır:

- Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin dönüşümü, kolektif hafıza ve toplumsal bellek açısından nasıl bir anlam taşıyor?
- *Maddenin Halleri*, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin gündelik hayatını ve mekânsal dönüşümünü hangi sosyo-politik eleştirilerle seyirciye sunuyor?
- Belgesel, yeni materyalizm kuramı bağlamında mekân ve maddesellik arasındaki ilişkiyi nasıl ele alıyor?
- Mekânın fiziksel dönüşümü, mekânın üretimi sürecinde ve kolektif hafızada nasıl bir kırılma ya da süreklilik yaratıyor ve bu süreç belgeselde nasıl temsil ediliyor?

Analiz için, literatüre dayalı bilgiye ek olarak geçmişten günümüze, eski ve yeni Cerrahpaşa Tıp Fakültesi hakkında arşive dayalı bir araştırma yapılmış, çıkan haberler araştırılmıştır. İlgili kavramların ele alınışı ve haberler, Cerrahpaşa'ya ve bulunduğu değerli araziye karşı politik bir bakış açısını ve yorumu da beraberinde getirmiştir. Bunun yanında, 2020 ve 2021 yıllarında yayımlanmış film eleştirileri de çalışmaya referans olmuştur. Bu verilere dayalı araştırmalar neticesinde film üzerinden bir söylem analizi yürütülmüştür. Ayrıca yönetmen Deniz Tortum'un geçmiş yıllarda gerçekleştirdiği söyleşiler incelenmiş ve kendisi ile 17 Mayıs 2023 tarihinde yarı-yapılandırılmış bir görüşme gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmede, Tortum'a, daha önceki söyleşilerine dair sorular yöneltilmiş, mekân, kolektif hafıza ve görüntü bağlantıları irdelenmiş, filmdeki imgelerin ve metaforların politik anlatıları tartışılmıştır. Yönetmene, çalışmanın muhtemel faydaları yazılı ve sözlü olarak aktarılmıştır.

#### 4. Tartışma ve Bulgular

2000'li yılların ortalarından beri kısa film üreten Deniz Tortum'un çok da eskiye dayanmayan uzun metraj belgesel yönetmenlik kariyeri Can Eskinazi ile birlikte yönettiği *Anadolu Turnesi* (2018) ile başlar. Bu film, bir rock grubunun Anadolu'da çıktığı turneyi merkeze alarak, grubun kafasına estiği gibi yaşayan üyeleri ile toplumsal örf ve adetlerine bağlı Anadolu insanının çatışmasını ve siyasal dönüşümün eşliğindeki Türkiye'yi anlatır<sup>1</sup> (MUBI, t.y.). Yönetmenin öne çıkan iki uzun metraj belgeseli hariç kariyerini şekillendiren diğer önemli işleri deneyime dayalı ürettiği işlerdir. Sanal gerçeklik belgeselleri *Eylül 1955* (Deniz Tortum, 2016), *Selyatağı* (Deniz Tortum, 2018) ve *Shadowtime* (Deniz Tortum ve Sister Sylvester, 2023) Tortum'un sinemada deneyimlenebilirliğe verdiği önemi gösterir. Yönetmenin sinemada deneyime verdiği önemin temelinde, izleyiciyi yalnızca gözlemci bir konumda bırakmak yerine, onu hikâyenin aktif bir parçası haline getirme arzusu yatar. Sanal gerçeklik projeleri, izleyicinin mekânda ve zamanda özgürce dolaşabilmesine olanak tanıyarak, geleneksel sinema izleme deneyiminden daha derin bir etkileşim sağlar. Bu sayede Tortum, sinemanın sınırlarını genişletip izleyiciye sadece bir hikâye izlemek değil, onu hissetme ve yaşama fırsatı sunar. Zaten bu makalenin konusunu oluşturan Maddenin Halleri'nin de "daha deneyimlenebilir" bir versiyonu vardır: *Kesit* (Deniz Tortum ve Alican Çamcı, 2023). Esas eserin yerleştirmelerle güçlendirilmesi, mekânsallaşan anlatılarla yükselen bilinç ve genişleyen algı biçimi *Kesit*'te kullanılmıştır. Günümüzde, belki de güncel sanat formları ve genişleyen sinemanın geleneksel mecraları zorlaması sonucu Tortum, geçmişten beri aşına olduğu<sup>2</sup> bu yeni formlara çok kolay adapte olmuştur. Bununla birlikte, yönetmenin sinemasındaki deneyimlenebilirlik bu sayede mekân ile de doğrudan ilişkilendirilebilir. Nihayetinde, sanal gerçeklik filmleri, orada -yani mekânda- var olma hissi oluşturmak için üretilir. Tortum, kendi deyimiyile tüm bu işlerinde *bedenselleşme* ve *kamera ile bedenselleşme* ilişkisini irdeler.

Günümüzde sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), genişleyen sinema ve mekân, madde ve toplum tartışmaları, giderek artan bir biçimde yeni materyalizm kavramı çerçevesinde ele alınmaktadır. Yeni materyalizm, maddenin kendi kendini yaratan, üretken ve öngörülemez bir yapıda olduğunu vurgularken, bu anlayış Lefebvre'in toplumsal, canlı, değişken ve akışkan mekân kavramı ile ilişkilendirilebilir. Tortum'un sanal gerçeklik filmleri, izleyicinin pasif bir gözlemci olmaktan ziyade aktif bir katılımcı haline geldiği "deneyimlenebilir

---

<sup>1</sup> Tortum'un iki uzun metraj belgeselinin sinopsisinde de, filmin ana konusu dışında belirttiği "Türkiye'yi anlatır" ve "Türkiye'yi izliyor" ifadeleri ortak nokta olarak dikkat çekicidir.

<sup>2</sup> Tortum'un 2016 yılında, MIT'de Karşılaştırmalı Medya Çalışmaları Programı'nda tamamladığı yüksek lisans tezinin başlığı "Somutlaştırılmış Montaj: Sanal Gerçeklikte Yakınlığın Yeniden Değerlendirilmesi"dir. Bu tezin bir parçası olarak Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin lazer taramasıyla nokta bulutu verilerinden oluşturulan *tek girişi ve iki çıkışı olan bir Hastane*, bir sanal ortam (virtual environment) yaratılmıştır (Tortum, 2016, s. 25).

mekân" anlayışını benimsemektedir. Bu filmler, her bir izleyicinin bakış açısına göre farklı ve öznel bir anlatı üretmesini sağlar; dolayısıyla klasik sinemanın lineer anlatısından ayrılan en belirgin yön, sanal gerçeklik ortamında hikâyenin nasıl ele alınacağına öngörülemezliğidir. İzleyicinin hangi öğeler üzerinde duracağı, nereye bakacağı ve neye dikkat edeceği bireysel tercihler doğrultusunda şekillenir, bu da her izleme deneyimini özgün kılar. Bununla birlikte, *Maddenin Halleri*'nin ismindeki madde kavramı da bu bağlamda ele alındığında, yerleşkenin adeta canlı bir organizma gibi aktif olduğu ve kendini sürekli yeniden ürettiği fikrine ulaşılabilir. Üç yıl süren çekim süreci sonucunda film, izleyicilere bu mekânın farklı durumlarını ve değişen hâllerini sunar. Filmdeki doktor, imam, temizlikçi ve hasta gibi farklı karakterlerin deneyimleri üzerinden, yerleşke içindeki farklı toplumsal roller ve mekânsal dinamikler gözlemlenebilir hale gelir. Bu yaklaşım, izleyicilere mekânın ve toplumsal ilişkilerin sürekli dönüşüm halinde olduğu bir yapıyı görme ve anlama olanağı yaratır.

Ürettiği işlerde biçimsel ve içeriksel olarak tutarlı ve kendine özgü bir anlatı dili geliştiren Tortum, ister sanal gerçeklik belgeseli ister klasik belgesel formunda olsun, her zaman izleyiciyi aktif bir katılımcı olarak konumlandırır. *Maddenin Halleri*'nde bu aktif katılım, gözlemci kameranın kullanımıyla başlayan bir süreçle sağlanır. Tortum'un sinematografik tercihleri, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi ve çevresinin mekânsal algısına, üretimine ve bu mekânın kavranışına dair derinlikli bir anlatı ortaya çıkarır. Yönetmen, izleyicinin aktifliğini belgesel formatında, izleyiciye düşünsel bir alan açarak kurar. Film boyunca değişen kamera dili, izleyiciyi mekânla olan ilişkisine dair farklı algılamaya yönlendirir. Başlangıçta daha mesafeli ve gözlemci bir bakış açısı sunan kamera, filmin ilerleyen bölümlerinde izleyiciyi adeta hastane koridorlarında dolaşan görünmez bir hayalete dönüştürür. Bu teknik, izleyicinin mekân içinde sessizce dolaşan bir varlık gibi hissederek aktif hâle gelmesini sağlarken, aynı zamanda onu mekânın tarihine ve hafızasına dair sürekli bir düşünce sürecine davet eder. Tortum, izleyiciye mekân ve hafıza üzerine düşünsel bir alan bırakmakla kalmaz, aynı zamanda bu düşünsel aralığı, izleyicinin aktif katılımı ile şekillendirmeye gayret eder. Böylece, izleyici yalnızca gözlemci değil, mekânın anlamını ve toplumsal dinamiklerini sorgulayan, onları yeniden yorumlayan bir aktöre dönüşür. *Büte* (2021), konuya ilişkin olarak, filmin sinematografik özelliklerine ve öznesi durumundaki mekâna dair şunları söylemektedir;

"Maddenin Hâlleri, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'ne bir yaşam alanı, bir habitat, bir ekosistem olarak yaklaşıyor. Karmaşık bir organizmayı bir çırpıda lineer bir anlatıyla, dramatik bir kurguyla anlamaya çalışmanın nafililiğini vurgular biçimde kamerayı bu organizmaya duyarlı, edilgen, geçirgen, anlamaya odaklı bir pozisyonda kullanıyor".



**Resim 2.** Hastanenin hayaleti suretine bürünen ve Cerrahpaşa'nın koridorlarında dolaşan Tortum'un sinematografisine bir örnek

Tortum'un iki uzun metraj belgeselinde, bireysel hikâyelerin arkasındaki toplumsal ve kültürel yapıların keşfi önemli bir yer tutar. Filmlerde, sadece yaşanan yerler ve çevreleri hakkında bilgi vermekle kalınmaz, aynı zamanda bu yerlerin sosyal ve politik bağlamını da aktarma gayreti gösterilir. Yönetmenin, mekânın ve karakterlerin etkileşimini derinlemesine irdelemesi, izleyiciye geniş bir perspektif sunarken, bu durum Tortum'un toplumsal gözlem yeteneğini ortaya koyar. *Anadolu Turnesi*, *Maddenin Halleri*'nde olduğu gibi kameranın gözlemci konumunda olduğu ve "yok gibi" hissedildiği bir filmidir. Fakat *Maddenin Halleri*, görüntü üretim süreçleri açısından Tortum'un bir önceki filminden ayrışır. Film boyunca, yalnızca klasik görüntü oluşturma yöntemleri kullanılmaz, tıbbi uygulama yöntemlerine dair ameliyat kamerası ve tomografi, ultrason, röntgen görüntüsü benzeri imajlar ile anlatı çeşitlendirilir. Nitekim bir doktorun peşine takılıp hasta odalarında gezen kamera, ameliyathaneye gelindiğinde takipçi rolünü bırakıp sabit bir gözlemci rolüne geçer; kendine sabit bir konum belirler ve ameliyatı çerçeve içinde çerçeve kurma tekniğiyle, kısa bir süre laparoskop vasıtasıyla izler. Laparoskopun sağladığı görüntü ise hiçbir sinema kamerasının ulaşamayacağı bir görüntüdür. Wham (2020), bu çeşitliliğe ilişkin, görüntülerin nasıl yaratıldığının, temsili teknolojilerin aynı zamanda bedenleri ve çevreyi kavramsallaştırma biçimini de değiştirdiği fikrini öne çıkardığını belirtir.



**Resim 3.** Gözlemci konumdaki Tortum'un kamerası laparoskop vasıtasıyla ameliyatı izlerken

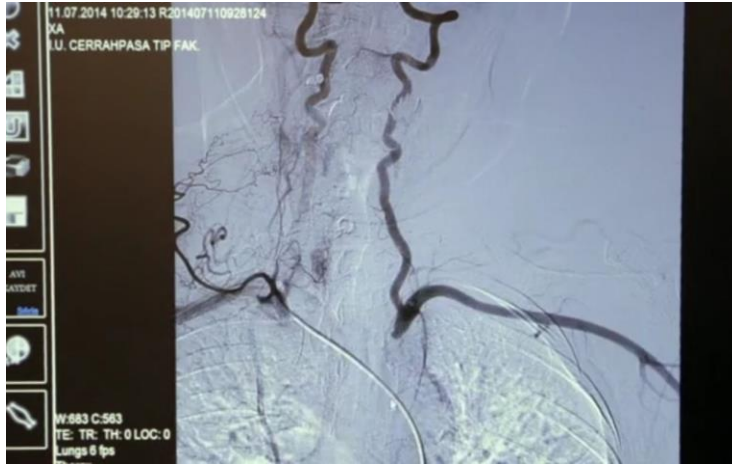
Peki, yönetmen *Maddenin Halleri*'ndeki gözlemci kamerasını anlatı nezdinde neye dayandırır? Tortum (2024), *Maddenin Halleri*'ni, her ne kadar belgesel formunda olsa da esasında bir *essay film*<sup>3</sup> tanımlamasıyla açıklar. Esasında bu filmin bir derdi vardır ve yönetmen bu sorun üzerine seyirciyle iletişim kurmaktadır. Kendi kişisel bağları dışında, hastanenin uzun süredir tartışılan yıkılma durumu da bu durumun çıkış noktasıdır. Zaten film "Yıkılması tartışılan, doğduğum ve babamın yıllardır çalıştığı Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'ne" yazısıyla açılır. Bu nedenle, belgeselin esas amaçlarından biri izleyiciler için eski monoblok binalara ve mekânın günlük yaşamına bir pencere açmak iken Tortum'un anlatısıyla şekillenen bir diğer söylem, binaların olası bir İstanbul depreminde yıkılacağına dair yaratılan söylemlerin, yerleşkenin bulunduğu konumun maddi anlamda değerli olması sebebiyle çıkarıldığı; bu bölgeyi otel veya daha fazla para kazandıracak bir şey için değerlendirilebileceği fikridir. Bu fikir, film boyunca sürdürülen eleştirinin kaynağıdır. Ayrıca Tortum, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi binalarının bir kurum kültürü oluşturduğunu düşünmektedir ve bu düşüncesi Halbwachs'ın 'anısız bir öneme sahip belirli mekânlar' kavramıyla kesişmektedir. Yönetmen, bu binaların yıkılıp tekrar yapılmasından

---

<sup>3</sup> Deneme film veya sinematik deneme, çoğu zaman özdeşimsel (self-reflexive) olarak kendi eleştirisini sunma üzerine kuruludur. Öncülü olan yazılı deneme gibi, deneme film de disiplinler sınırları aşarak kavramsal ve biçimsel normları ihlal eder (Alter, 2007, s. 44).

ziyade özellikle yıkılıp başka bir yere taşınmasının bu kurum kültürünü de öldüreceği düşüncesindedir<sup>4</sup> (Tortum, kişisel görüşme, Mayıs 2023).

Tortum, neredeyse tüm işlerinde, biçim üzerinden kompleks bir yol izler. Anlatısını biçime dayalı kurduğu sinemasının içerdiği metaforlar da yadsınamayacak kadar fazladır. *Maddenin Halleri*'nin hemen başında akciğer tomografisi görüntüleri seyircinin karşısına çıkar ve yönetmen belki de sadece bu görsellerle bile, seyircide, bir şeyi gözlemlemeye dair bir kanı uyandırmaya çalışır. Hemen ardından, bir camın arkasından izlediğimiz tomografisi çekilirken acı çeken hasta ve bu esnada günlük hayatına, sohbetine devam eden sağlıkçılar ekrana yansır. Elbette bu kişiler sağlıkçılar ve bu gibi tablolara aşinadırlar. Fakat ne olursa olsun içeride yaşanan acı, günlük yaşantısı bundan ibaret olan veya o acıyı hissetmeyen insanları ilgilendirmez, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nde oluşan kurum kültürüne aşina olmayan birinin bu mekâna dair derinlikli bir fikri olamayacağı gibi. Yaklaşık bir saat boyunca hastane içinde bir hayalet gibi gezen seyirciyi bir anda yerleşkeden çıkarıp semtin sokaklarında bir ramazan davulcusu ile birlikte gezdiren yönetmen, sonrasında aynı ritmi devam ettirerek karşımıza birtakım damar görüntüleri çıkarır. Bu bağlamda, ilk bakışta çıkarılabilecek en basit anlam olan, şehrin sokakları, hastane koridorları ve damarların işlev benzerliği; Cerrahpaşa'nın ve şehrin, yani mekânın yalnızca bir bina veya yaşanılan çevre değil, varlığı ve kimliğiyle yaşayan, insanlar tarafından üretilen bir sosyal organizma oluşunu temsil eder.



**Resim 4.** Filmin dokuzuncu dakikasında karşımıza çıkan akciğer tomografisi görüntüleri

<sup>4</sup> Görüşmenin yapıldığı tarih itibarıyla yerinde dönüşüm çalışmaları başlamamıştır ve yerleşkenin akıbeti belirsizdir. Bugün baktığımızda ise başlayan yerinde dönüşüm çalışmalarının durumu ve geleceği kamuoyu nezdinde belirsizdir.



**Resim 5.** Akciğer tomografisi görüntüleri gibi yönetmenin görsel anlatıyı çeşitlendirdiği, davulcu sahnesi sonrası gelen ve aynı ritim eşliğinde değişen damar benzeri görseller

## 5. Sonuç

*Maddenin Halleri*, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin gündelik yaşamını ve bu mekânın toplumsal bellekteki yerini derinlemesine ele alırken, mekânın üretimi ve toplumsal hafıza kavramlarını hatırlatan, irdeleyen ve sorgulayan önemli bir çalışmadır. Yönetmen Tortum'un doğduğu ve babasının uzun yıllar hekim olarak çalıştığı Cerrahpaşa, filmde yalnızca bir sağlık kurumu olarak değil, aynı zamanda yönetmenin anılarının ve toplumsal hafızanın somutlaştığı bir mekân olarak ele alınmaktadır.

Film, yerleşkenin yıkılma ve taşınma tartışmalarından yola çıkarken, filmin çıkışından sonra yaşanan yerinde dönüşüm meselesi mekânın nasıl dönüşeceğini ve bu dönüşümün etkilerini ele almak için bir süreç başlatmıştır. Nitekim hastanenin yıkılması veya taşınması, mekânın fiziksel ve sembolik anlamlarının yeniden üretildiği bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönüşümün, dinamik ve sürekli değişen bir yapıya sahip, ortak bir hafıza üreten mekânların yok oluşunda ne gibi durumlar oluşabileceğini göstermesi beklenmektedir. Filmdeki mekân-anlatı ilişkisinin de işaret ettiği gibi, bu mekânın dönüşümü fiziksel olduğu kadar sembolik bir anlam taşımaktadır. Özellikle 6 Şubat 2023 depremlerinin ardından gündeme gelen İstanbul depremi beklentisi, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'nin yıkılması ve dönüşüm sürecinin toplumsal bellek üzerindeki etkilerini daha da derinleştirmiştir. Film, bu dönüşümün getirdiği sosyo-politik eleştirileri ele alarak, mekânın maddi varlığı ile toplumsal anlamları arasındaki ilişkileri sorgulamaktadır.

Sonuç olarak, mekânın üretimi ve toplumsal hafıza kavramları üzerinden yapılan analizler, filmin sadece bir belgesel olarak değil, aynı zamanda toplumsal hafızanın ve mekânın sinemada temsili üzerine önemli bir çalışma olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, film, mekânın ve toplumsal hafızanın dinamik, çok katmanlı ve ilişkiel doğasını vurgulayarak, bu süreçlerin toplumsal bağlamda nasıl anlamlandırıldığını ve deneyimlendiğini açığa çıkarmaktadır.

## KAYNAKÇA

ALLEN, M. J. ve BROWN, S. D. (2011). Embodiment and living memorials: The affective labour of remembering the 2005 London bombings. *Memory Studies*, Cilt 4(3), 312-327. doi: 10.1177/1750698011402574

ALTER, N. M. (2007) Translating the essay into film and installation. *Journal of Visual Culture*, 6(1), 44-57.

AVAR, A. A. (2009). Lefebvre'in üçlü–algılanan, tasarlanan, yaşanan mekân–diyalektiği. *Dosya*, Cilt 17(0), 7-16.

BÜTE, E. B. (19.06.2021). *Maddenin Hâlleri: Sıradan Belirsizliklerin İzinde*. Altyazı. Erişim tarihi: 23.05.2023, <https://altyazi.net/yazilar/elestiriler/maddenin-halleri/>

COOLE, D. ve FROST, S. (2010). Introducing the new materialisms. D. Coole ve S. Frost içinde, *New materialisms: Ontology, agency, and politics* (1-43) Durham, North Carolina: Duke University Press. doi: 10.1215/9780822392996-001

ÇALIŞKAN, M. ve URAN, E. C. (27.02.2023). *Cerrahpaşa Tıp'ın büyük kısmı kapatıldı*. Erişim tarihi: 18.10.2023, <https://dha.com.tr/gundem/cerrahpasa-tipin-buyuk-kismi-kapatildi-2212546>

ÇAVDAR, O. (2017). Mekan ve kolektif bellek: Sivas katliamı ve Madımak Oteli. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, Cilt 4(1), 237-257. doi: 10.17572/mj2017.1.237257

DİNÇ, G. (2020). Tıphane'den Cerrahpaşa Tıp Fakültesi'ne (1827–2019). *Cerrahpaşa Medical Journal*, Cilt 44(1), 1-20. doi: 10.5152/cjm.2020.19024



Tuncer Mert Aydın, "Mekân, Kolektif Hafıza ve Yerinde Dönüşüm: *Maddenin Halleri* (2020)", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 4 (2),( Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı), 2024, ss. 145-163.

EKİCİ, Ö. K. (Mart 2023). 6 Şubat 2023 Depremleri. *TÜBİTAK Bilim ve Teknik Dergisi, Cilt 664(0)*, 6-13. Erişim tarihi: 02.10.2023  
[https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/system/files/makale/6\\_subat.pdf](https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/system/files/makale/6_subat.pdf)

GAMBLE, C. G., HANAN, J. S. ve NAIL, T. (2019). What is new materialism? *Angelaki*, 24(6), 111-134, doi: 10.1080/0969725X.2019.1684704

HALBWACHS, M. (1980). *The collective memory*. (F. J. Ditter ve V. Y. Ditter, Çev.) New York: Harper & Row.

İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Cerrahpaşa Tıp Fakültesi İnternet Sitesi. (t.y.). *Tarihçe*. Erişim tarihi: 10.07.2024, <https://hastanecerrahpasa.iuc.edu.tr/tr/content/tarihce/tarihce>

Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü. (t.y.). *İstanbul, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Tıp Tarihi Müzesi*. 16.10.2023 tarihinde erişildi,  
<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/yazdir?57DDCABFE87283511D9C31533432F1D7>

LEFEBVRE, H. (1991). *The Production of Space*. (D. Nicholson-Smith, Çev.) Oxford, UK: Blackwell Publishers Limited.

Maddenin Halleri İnternet Sitesi. (t.y.). *Sinopsis*. Erişim tarihi: 27.02.2024,  
<https://www.phasesfilm.com/tr/ana-sayfa>

MUBİ. (t.y.). *Anadolu Turnesi*. Erişim tarihi: 08.07.2024,  
<https://mubi.com/tr/si/films/anatolian-trip>

TORTUM, H. D. (2016). *Embodied montage: reconsidering immediacy in virtual reality* (Doktora tezi, Massachusetts Institute of Technology, Department of Comparative Media Studies/Writing).

SOLAK, S. S. G. (2017). Mekân-kimlik etkileşimi: kavramsal ve kuramsal bir bakış. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 6(1)*, 13-37.

TORTUM, D. (08.12.2020). *2020'nin en iyi belgeseli: Maddenin Halleri*. [Video] Erişim tarihi: 08.10.2023, <https://www.youtube.com/watch?v=sehlREDTNO8>

TORTUM, D. (Yönetmen). (2020). *Maddenin Halleri*. Türkiye, Hollanda: İstos Film, Yumurta Yapım, Beatrice Films, Institute of Time.

TORTUM, D. ve ÇAMCI, A. (Yönetmen). (2023). *Kesit*. Türkiye: Deniz Tortum, Alican Çamcı.

Tuncer Mert Aydın, "Mekân, Kolektif Hafıza ve Yerinde Dönüşüm: *Maddenin Halleri* (2020)", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 4 (2),( Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı), 2024, ss. 145-163.

TORTUM, D. ve ESKİNAZİ, C. (Yönetmen). (2018). *Anadolu Turnesi*. Türkiye: Aslı Erdem, Cem Celal Bilge, Deniz Tortum.

TORTUM, D. (17.05.2023). Kişisel görüşme.

YALVAÇ, F. ve ERÇANDARLI, Y. (2020). Geç kapitalizmin ideolojik söylemi olarak yeni materyalizm: Metalaşmış 'şeylerin' egemenliği. *Mülkiye Dergisi*, Cilt 44(2), 261-285.

WHAM, J. (31.05.2020). *First Look 2020: Phases of Matter*. Erişim tarihi: 20.05.2023, [https://web.archive.org/web/20200407121843/http://www.reverseshot.org/features/2655/first\\_look\\_phases\\_matter](https://web.archive.org/web/20200407121843/http://www.reverseshot.org/features/2655/first_look_phases_matter)

## Sanal Gerçeklik Ne Kadar 'Gerçek': Joe Hunting'in VR Belgeselleri\*

Onur AYTAÇ\*\*, Servet Can DÖNMEZ\*\*\*

### Öz

**Giriş ve Çalışmanın Amacı:** Belgesel sinema, temel olarak gerçeklikle kurduğu ilişki bakımından kurmaca filmlerden ayrılır. Gerçeğin yeniden yorumlanması biçiminde özetlenebilecek belgeselci tavır, belgesel filmlerin üzerinde yükseldiği ana dinamik olarak belirtilebilir. Yeni teknolojilerle birlikte gerçeğin bozulması, değiştirilmesi gibi durumlar ortaya çıkabilmekte, gerçeğin inşası dahi söz konusu olabilmektedir. Bu inşa süreci irdelendiğinde, sıklıkla tartışılan bir kavram olarak sanal gerçeklik gündeme gelmektedir. Gelişen teknolojilerle beraber çeşitlenerek artacak/artacağı düşünülen sanal gerçeklik belgesellerinin, Türkiye'deki belgesel sinema alanı açısından da değerlendirilmesi gerektiği düşüncesiyle, bu konu farklı yönleriyle tartışmaya açılmıştır.

**Kavramsal/Kuramsal Çerçeve:** Sanal gerçekliğin de gerçek ile kurduğu ilişki oldukça tartışmalıdır. Bu konu farklı boyutlarıyla incelenmekte ve sanal gerçekliğin gerçek olup olmadığı sorgulanmaktadır. Bu bağlamda tartışmayı belgesel sinema ile sanal gerçekliğin kesiştiği bir alan olan "sanal gerçeklik belgeselleri" zemininde yürütmenin verimli olacağı ifade edilebilir. Gerçeklikle farklı ilişki kurma düzeyleri olan bu iki kavramın yan yana gelmesiyle oluşan bu yeni türün belgesel sinema alanına kattıkları ve bu alanda ne gibi kayıplara neden olduğu çalışmanın temel problemidir. Belgesel sinemanın gerçeklikle kurduğu ilişki ve sanal gerçekliğin yarattığı gerçeklik algısı bu çalışmanın temel kavramsal çerçevesini oluşturmaktadır.

**Yöntem:** Bu çalışmada örneklem olarak Joe Hunting'in ürettiği sanal gerçeklik belgeselleri betimsel analiz yöntemiyle ele alınmaktadır. Hunting'in üretimleri çerçevesinde yapılan bu çalışmada gerçeğin bu yeni teknolojiler aracılığıyla yorumlanması sonucu ortaya çıkan sanal gerçeklik belgeselleri, belgesel sinema içerisinde konumlandırılmaya çalışılmaktadır. Bu filmler üzerinden sanal gerçeklik teknolojisinin sunduğu imkanların belgesel sinema açısından ne gibi olanaklar sağladığı tartışılmıştır. Geleneksel üretim pratikleri ve sanal gerçeklik teknolojisiyle birlikte değişen üretim biçimleri arasında nasıl farklar olduğu

### Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

**Geliş/Received:** 26.06.2024 **Kabul/Accepted:** 14.10.2024

\* Bu çalışma, 19-20-21 Ekim 2023 tarihinde 1. Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu'nda sunulan "Sanal Gerçeklik Ne Kadar 'Gerçek': Joe Hunting'in VR Belgeselleri" bildiri özetinin genişletilmiş halidir.

\*\* Arş. Gör., Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Mersin, Türkiye.

E-posta: [onuraytac@mersin.edu.tr](mailto:onuraytac@mersin.edu.tr) [ORCID https://orcid.org/0000-0002-7706-1886](https://orcid.org/0000-0002-7706-1886)

\*\*\* Arş. Gör. Dr., Mersin Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Mersin, Türkiye.

E-posta: [servetcandonmez@gmail.com](mailto:servetcandonmez@gmail.com) [ORCID https://orcid.org/0000-0003-2590-3102](https://orcid.org/0000-0003-2590-3102)

incelenirken, seyircinin seyir deneyimi bakımından da sanal gerçekliğin belgesel sinemada nasıl bir değişime işaret ettiği üzerinde durulmaktadır.

**Bulgular:** Hunting'in geleneksel belgesel sinema üretim pratiklerini sanal gerçeklik teknolojisi içerisinde kullandığı ve bu yolla yeni bir alan olan sanal gerçeklik içerisinde eski yöntemlerle üretim pratikleri geliştirdiği ve bu yeni yöntemin aslında geleneksel yöntemin sanal evrendeki bir uzantısı olduğu sonucuna varılmıştır.

**Sonuç:** Gerçekliğin olabildiğince objektif olarak aktarılması ve izleyicinin tanıklığı üzerine kurulu yapısıyla belgesel sinema sanal gerçeklik ile birlikte dönüşüm içerisinde yer almaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile izleyici artık olaylara başkasının kadrajından tanık olmak yerine, olayı bizzat deneyimlemektedir. Sanal gerçeklik deneyimlerinde bireyler sanal evren içerisinde fiziki evrendeki gibi var olabildikleri için o sanal evrende geleneksel üretim pratiklerini de kullanabilmelerinin mümkün olduğu sonucuna varmak mümkündür.

**Anahtar Kelimeler:** Sanal Gerçeklik, Belgesel, Sanal Gerçeklik Belgeselleri, Teknoloji, Sinema

### **How 'Real' Virtual Reality Is: Joe Hunting's VR Documentaries**

#### **Abstract**

**Introduction and Aim of the Study:** Documentary cinema is fundamentally different from fiction films in terms of the relationship it establishes with reality. The documentary attitude, which can be summarised as the reinterpretation of reality, can be stated as the main dynamic on which documentary films are based. With new technologies, situations such as distortion and alteration of reality may arise, and even the construction of reality may come into question. When this construction process is analysed, virtual reality comes to the fore as a frequently discussed concept. With the idea that virtual reality documentaries, which are thought to diversify and increase/increase with the developing technologies, should also be evaluated in terms of the field of documentary cinema in Turkey, this issue has been opened to discussion from different aspects.

**Conceptual/Theoretical Framework:** The relationship between virtual reality and reality is quite controversial. This issue is analysed in different dimensions and it is questioned whether virtual reality is real or not. In this context, it can be stated that it would be efficient to conduct the discussion on the ground of 'virtual reality documentaries', which is an area where documentary cinema and virtual reality intersect. The main problem of this study is what this new genre, which is formed by the juxtaposition of these two concepts, which have different levels of relationship with reality, adds to the field of documentary cinema and what kind of losses it causes in this field. The relationship between documentary cinema and reality and the perception of reality created by virtual reality constitute the basic conceptual framework of this study.

**Method:** In this study, the virtual reality documentaries produced by Joe Hunting are analysed by descriptive analysis method. In this research conducted within the framework of Hunting's productions, virtual reality documentaries, which are the result of the interpretation of reality through these new technologies, are tried to be positioned within documentary cinema. Through these films, the possibilities

offered by virtual reality technology in terms of documentary cinema are discussed. While examining the differences between traditional production practices and the changing forms of production with virtual reality technology, it is also emphasised how virtual reality points to a change in documentary cinema in terms of the audience's viewing experience.

**Findings:** It is concluded that Hunting uses traditional documentary cinema production practices within virtual reality technology and in this way, he develops production practices with old methods in a new field, virtual reality, and that this new method is actually an extension of the traditional method in the virtual universe.

**Conclusion:** Documentary cinema, with its structure based on the transfer of reality as objectively as possible and the testimony of the audience, is in transformation with virtual reality. With virtual reality technology, the viewer no longer witnesses the events from someone else's frame, but experiences the event personally. In virtual reality experiences, individuals experience the physical universe within the virtual universe.

**Keywords:** Virtual Reality, Documentary, Virtual Reality Documentaries, Technology, Cinema

## Giriş

Sinema, sanat dalları arasında en yeni olarak kabul edilenlerden biridir. Hikâye anlatmak en kadim kültürlerden biri olsa da bunu aktarmanın formları konusunda her zaman farklı arayışlar söz konusu olmuştur. Bu arayışlar farklı duyu organlarına hitap etmeyi de beraberinde getirmiştir. Teknolojik buluşlar da yeni anlatım yolları geliştirmeye katkı sağlamaktadır. Sinematografin icadiyla birlikte aktarım biçimlerine "hareketli görüntü" de eklenmiştir. Hareket eden kişilerin ve/veya nesnelerin kaydedilebilmesi sayesinde insanların dertlerini, meramlarını paylaşabilmeleri için farklı bir format olarak video ortaya çıkmıştır. Bu videoların birbirine eklenmesiyle beraber gerçekleştirilen denemelerin sonucunda da filminden söz etmek mümkün hale gelmiştir.

Bu başlangıcın ardından filmin sinemaya evrilebilmesi için hareket eden görüntülere farklı unsurların eklenmesi gerekmiştir. Kurgunun gelişmesinin yanı sıra renk ve sesin de görüntüye eklenmesinin sinemayı farklı bir noktaya taşıdığını söylemek mümkündür. Sinemanın sanatsal açıdan zenginleşmesi bu yeni olanaklarla mümkün olmuştur. Hareketli görüntüye eklenen her yeni araç, farklı anlatım imkanlarını da beraberinde getirmiştir. Bu durum sanatsal ifadenin kuvvetini arttırdığı gibi, teknolojinin seyir zevkini çeşitlendirici hususlar vaat ettiğini de ortaya çıkarmıştır. Her yeni enstrümanla birlikte farklı kullanım biçimleri keşfedilmiştir. Bu sayede yenilikçi anlatım üslupları, deneysel yaklaşımlar meydana gelmiştir.

Teknolojiye yapılan yatırımlar sonucunda dijital bir dünya meydana gelmiştir. Pek çok şeyin dijitalleşmesiyle birlikte artık dijital çağa geçilmiştir. Yaşanan bu değişimin sinemaya da

yansımaları olmuştur. Bunlardan biri, dijitalleşme ile beraber daha hafif ekipmanlarla nitelikli görüntüler kaydedebilmenin mümkün hale gelmesidir. Filmin kimyasal süreçlerinden kaynaklanan dezavantajlar dijital teknoloji sayesinde bertaraf edilerek hem çekim-kurgu aşamalarında hem de gösterim aşamalarında çeşitli kolaylıklar sağlanmaktadır. Üretilen yeni makinelerle beraber ham madde arayışı ortadan kalkmakta, bu ve benzeri pek çok masraf kaleminin yok olmasıyla birlikte film üretim maliyetlerinde azalma meydana gelmektedir. Post-prodüksiyon sürecinde CGI ve benzeri efekt teknolojileri sayesinde, fiziki stüdyo ortamına gerek kalmaksızın sanal mekan ve objelerin yaratımı mümkün hale gelmektedir.

Sinemada teknolojik açıdan bu ilerlemeler yaşanırken gelişim sürecinin iki ana aks üzerine inşa edildiğini belirtmek gerekir. Bunlardan biri "kurmaca" (fiction) olarak ifade edilen senaryo temelinde bir dünya kuran, yapımın gerektirdiği atmosferi, karakterleri vb. tüm araçlarla (oyunculuk, sanat-görüntü yönetimleri, kurgu vb.) oluşturan filmler iken diğeri hikâyesini gerçeklikten alan ve tümüyle gerçeğe (mekân-kişi-öykü) yaslanan belgesel filmidir. Teknolojik gelişmeler, belgesel ve kurmaca sinemalarda ortak etkiler doğurabilse de mevcut ayırımı özünü nedeniyle her iki sinemayı farklı açılardan değiştirebildiği söylenebilir. Bu nedenle yeni teknolojilerin etkilerine odaklanırken belgesel ve kurmaca alanlarını ayrı ayrı ele almak daha uygun olacaktır. Bu çalışma kapsamında incelenen alan belgesel sinema olduğundan belgesel tarihsel arka planı ekseninde yaklaşmak daha doğru bir bağlam inşa edecektir.

### **Belgeselin Başlangıç Yılları**

Sinema, genellikle yirminci yüzyılın sanatı olarak görülse de, kökeni 1895 yılında Lumiere kardeşlerin gerçekleştirdiği gösterimlere kadar dayanmaktadır. Lumiere Fabrikası'ndan İşçilerin Çıkışı" ve "Trenin La Ciotat Garı'na Gelişi" gibi filmler, günlük yaşamdan sahneler sunsa da belgesel olarak nitelendirilmeleri doğru olmayacaktır. Bir yapımın belgesel sayılabilmesi için sinema değeri ve estetik unsurlar içermesi gerekmektedir. Bu da, düşünce özgürlüğü çerçevesinde esnek çalışmalar yürüten ve sanatsal kaygılar taşıyan yönetmenlerin sahneye çıkmasını gerektirir (Rotha, 2000, s. 68). Gerçek yaşam olaylarına dayanan ve günlük hayattan sahneler sunan çalışmaların gelişimi, "balıkçı adam ve ağları," "bot gezisi," ve "çalışan itfaiyeciler" gibi Fransız günlük yaşamını yansıtan temaların ötesine, 1922 yapımı "Kuzeyli Nanook (Nanook of the North)" ile geçiş yapmaktadır (Renov, 1993, s. 2). Robert Flaherty'nin çektiği bu film, Alaska ve Kanada'daki gerçek mekanlarda çekilmiş ve Inuit Eskimolarının sosyal yaşamlarını detaylarıyla anlatmıştır. Flaherty'nin "Nanook" (Inuit dilinde kutup ayısı) adını verdiği, gerçek adı Allakariallak olan baş karakterin ailesi üzerinden anlatılan hikâyede, geleneksel bir iglo çekim için tepesi açık bırakılarak yeniden inşa edilmiştir. Görüntüler doğal gibi sunulsa da, sahneler aslında kurgulanmıştır. Örneğin, Eskimolar normalde tüfikle avlanırken, Flaherty onlara geleneksel av aletleri vererek ve bu sahneleri kostümlerle destekleyerek "ilkel soylu vahşi" imajını

yaratmıştır. Amacı, beyaz adamın bu toplulukları nasıl tahrip ettiğini göstermektir (Barnouw, 1993, s. 45).

İngiliz Belge Okulu'nun önde gelen figürlerinden John Grierson, 1926 yılında New York Sun dergisinde Flaherty'nin *Moana* filmi hakkında bir yazı kaleme almıştır. Bu filmi çekmek için Samoa'ya giden Flaherty, Batı kültürüne tamamen uyum sağlamış, yerli halkla karşılaşmıştır. Buna rağmen, onları adeta oyuncu gibi davranmaya teşvik ederek, geleneksel kıyafetler içinde acı verici dövme sahnelerini bile çekmeyi başarmıştır (Akbulut, 2012, s. 15). İngiliz Belgesel Hareketi'nin kurucusu olarak kabul edilen Grierson, sinemayı sanattan çok bir iletişim aracı olarak görmeyi, bilgilendirme ve çatışmaları yönlendirme amaçlı kullanma potansiyelini anlatmaya çalışmıştır. Belgeseli, gerçeklik ve yaratıcılığın birleştiği alan olarak tanımlayan Grierson, estetik kaygılara odaklanırken etik değerlere de sadık kalınması gerektiğini vurgulamıştır (Arık, 2005, s. 148-149).

İngiltere'deki gelişmeler sürerken, Sovyetler Birliği'nde belgesel sinemanın öncüsü Dziga Vertov sahneye çıkmıştır. Kameranın her şeyi görebilen ve insan gözünden daha üstün bir cihaz olduğunu iddia eden Vertov, Kino-glaz (Sine-göz) adını verdiği teorisiyle büyük yankı uyandırmıştır. Kameranın olayları kaydetme konusunda en uygun alet olduğunu savunan Vertov, bu realist görüşüyle sinemanın tiyatro ve stüdyo yapaylığından arındırılması gerektiğini vurgulamıştır (Vertov, 2007, s. 6-15). Devlete ait sinema dairesinin başına geçtikten sonra, Kinoki adında bir grup kuran Vertov, tiyatronun sinema üzerindeki üstünlüğünün ortadan kaldırılması gerektiğini belirtmiştir. Bu amaçla sadece bildiri yayınlamakla yetinmeyip, 1922'de KinoPravda (Sine-Gerçek) adlı haftalık haber bültenleri çıkarmaya başlamıştır. Bu bültenlerde, Moskova'daki kafeler ve barlarda gerçekleştirdiği gizli çekimleri, burjuva karşıtı bir anlatı oluşturmak için değerlendirmiştir (Nichols, 2001, s. 90). Belgesel sinema, başlangıç yıllarında böyle bir gelişim serüveni içerisindeyken daha sonra gerçeklikle kurulan ilişki ekseninde tartışmalar çıkmaya başlamıştır (Aytaç, 2017). Bu sosyal aktör-özne tartışmalarındaki konumlanmalara göre farklı üsluplar gelişmiştir. Bu çalışmanın konusuyla sınırlı kalmak adına bu yaklaşım farklılıklarına değinmeyip gerçeklikle kurulan ilişkinin irdelenmesi daha yerinde olacaktır.

### **Belgesel Sinemanın Gerçeklikle İlişkisi**

Belgesel sinema gerçeklikle ilişkisini ele almadan önce belgesel sinemayı tanımlamak yerinde olacaktır. Literatürde belgesel sinema hakkında farklı tanımlamalar yapılmıştır. Belgesel sinema, Belgesel Sinemacılar Birliği'nin 1. Ulusal Konferansı'nın notlarında ve Dünya Belgesel Birliği'nin 1948'de yaptığı tanımda belirtildiği gibi,

"Olgusal çekimle ya da aslına sadık olarak yeniden kurulmak yoluyla yorumlanan gerçekliğin herhangi bir yönünü, akla ya da duygulara seslenecek biçimde film üzerine kaydetme yöntemlerinin tümü"dür (akt. Cankaya, 1977, s. 66-67).

Belgesel sinema kuramcılarında Paul Rotha; belgeseli,

"öğretici filmlerin basit tanımlayıcı terimlerinin ötesinde, hayal gücüne daha fazla yer veren, daha vurgulayıcı, anlam yaratma konusunda daha derin değerler taşıyan, biçem yaratmada daha yetkin, gözlem alanında daha geniş bir bakış açısına sahip olan yapımlar" olarak ifade etmektedir (Rotha, 2000, s. 48).

Suha Arın, belgesel sinemayı "etik ve estetik kriterler gözetilerek evrensel mesajlar taşıyan, belgelerle temellendirilen gerçeğin yeniden yorumlanması" olarak tanımlamaktadır (akt. Demoğlu, 2014, s. 44). Belgesel sinema tanımları, belgesellerin gerçekleri malzeme olarak kullandığını, ancak bu gerçeklerin estetik bir şekilde yeniden yorumlanarak yönetmenin bakış açısını yansıttığını ortaya koymaktadır. Suha Arın'ın belirttiği evrensel mesaj taşıma özelliği, objektiflik ilkesine bağlı kalınması gerektiğini vurgular. Bu yüzden, belgesel sinemada gerçeklik her zaman tartışmalı bir konu olmuştur.

Belgesel sinema, yönetmenin bakış açısıyla gerçekleri ele alsada da, aynı zamanda yaşadığı topluma ve döneme ışık tutan bir arşiv malzemesi ve toplumsal hafıza alanı oluşturmaktadır. Toplumlar, bireyler gibi yaşadıkları olayları hafızalarında saklamaktadır. Güzel anıları hatırlama eğiliminde olan toplumlar, olumsuz olayları ise travma nedeniyle unutmaya eğilimli gösterebilmektedir. Bu bağlamda, Baker'in (2005) vurguladığı gibi, unutulmuş bir çözüm sağlamadığı ve hafızasız toplumların sorunlarını çözemeyeceğini belirtmek gerekmektedir. Bu hatırlama süreci, ancak toplumsal bellek inşası yoluyla gerçekleştirilebilir. Bu süreç, toplumların geçmişteki travmatik olaylarla yüzleşmelerine olanak tanımaktadır. Yüzleşmeyi sağlayacak araçlardan birisi belgesellerdir. Belgeseller, film formatında olduklarından dolayı görüntünün etkisini kullanarak güçlü bir etki yaratmaktadır. Ayrıca, gerçekliğe dayandığı iddiasını taşıdığı için sağlıklı bir yüzleşme sağlayabilmektedir. Çünkü belgesel, belgelerin ötesine geçerek görünmeyeni görünür hale getirmektedir (Baker, 2005, s. 49). Sesin sinemaya dahil olması, belgesel sinemaya büyük katkılarda bulunmuştur. Belgesel sinemanın en etkili yöntemlerinden biri, karakterlerin kendi ağızlarından aktardıkları tanıklıklardır. Fotoğraf, video ve internet gibi dijital mecralar aracılığıyla genişleyen görsel bellek albümünde sinema, hala önemli bir yer tutmaktadır. Bu çeşitlilikteki görüntüler, bellekte depolanmakta ve aynı zamanda imge olarak işlev görmektedir. Hafıza, belirli bir zaman diliminde yaşanan olayları imgelerle ilişkilendirerek kaydeder ve benzer bir imgeyle karşılaştığında, bu anılar geri çağırılmaktadır. Bu süreç, belgesel sinemanın tanıklık işlevini göstermektedir. Kamera ile kayıt altına alınan olaylar, izleyicilere sunulduğunda, tanıklık eden kitle genişler ve böylece toplumsal bellek şekillenir ve yüzleşme kaçınılmaz hale gelmektedir. Yüzleşip gerçekliğin farkına varan kişiler, bu yükü taşıırken



ezilmek istemedikleri için sorumluluğun paylaşılması amacıyla tanık oldukları toplumsal gerçekliği, yaşadıkları toplumun bireyelerine aktarmaktadırlar. Bu aktarım, belgesel filmler aracılığıyla gerçeklemede ve böylece toplumsal bellek oluşumuna katkıda bulunmaktadır (Lucas, 2008).

İmgelerin toplumsal bellekle ilişkisine şu noktanın eklenmesi önemlidir:

"Hafıza özellikle bu mekanlar içinde ortaya çıkar ve insanların iradesine ya da yüzyıllara bağlı olarak en çarpıcı simgeler de buralarda görülür: Bayramlar, amblemler, anıtlar ve anma törenleri, sözlükler ve müzeler" (Nora, 2006, s. 23).

Hafıza mekanlarını bu bağlamda ele aldığımızda, belgeselleri de bu şekilde değerlendirmek uygun olacaktır. İmgeleri bellekte depolayan unsurlardan biri de tarihsel olarak sinemanın öncüsü olan fotoğraftır. Bu konuda şunları ifade etmek yerinde olacaktır:

"Fotoğraf geçmişi anımsamaz. Bende yaptığı etki bozulmuş olanı yenilemesi değil, gördüğüm şeyin gerçekten de var olduğuna tanıklık etmesidir" (Barthes, 1992, s. 101).

Bu bellek inşa süreçlerinde, modernitenin yarattığı hız nedeniyle vicdani, politik ve etik aşınmalar yaşanabilmektedir. Belgesel estetiği, gerçekliğin estetiğini yansıtır ve bu bağlamda büyük anlatılara teknik mükemmellik gerekmemektedir. Belgesel sinemacı, bir soruna veya meseleyi odaklanarak görünenin ötesindeki gerçekleri ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Ayrıca, kenarda kalmış kişilerin özgün hikayelerine de yer vermektedir (Aytaç, 2017). Fark edilmeyenleri ortaya çıkaran bu faaliyet, film için gerçekleştirilen gerçeği bulma ve öğrenme araştırmalarına dayanmaktadır. Belgeseller, bu farklı özelliklerini temellendiği gerçeklikten almaktadır. Görüldüğü gibi belgeselin gerçeklikle çok sıkı bir ilişkisi mevcuttur. Bu ilişki yeni gelişen sanal gerçeklik teknolojisiyle birlikte farklı bir boyut kazanmaktadır.

### **Belgesel Sinemada Sanal Gerçeklik**

İnsanı diğer canlılardan ayıran en önemli özelliği dili ve konuşma yetisinin benzersizliğidir. İnsanlık tarihi ise bu dilin ürettiği anlatıların ve hikayelerin farklı araçlar ile dönüşerek nesiller arasında aktarılmasından ibarettir. Belirli bir konu üzerinde sebep sonuç ilişkisi çerçevesinde birbirleri ile iletişim kuran insanların bu faaliyetine Harari (2015, s. 36) dedikodu ismini verirken, Jonathan Gottschall (2012, s.12) ise bu durumu hikâye anlatan hayvan benzetmesi ile ifade etmektedir. Gottschall bazı hayvanların da hayal kurabildiğini ve hatta yalan söyleyebildiğini söyler ve ancak hayali şeyler uğruna birbirini veya kendini öldürebilen başka bir canlı olmadığını eklemektedir (Gottschall, 2014). Nörobilimci Uri Hasson (2016) iyi bir öyküyü dinleyen birisi ile anlatılanları yaşayan kişinin MR sonuçlarının aynı olduğunu ve dinleyenin yaşayan kişi kadar olayları tecrübe edebildiğini söylemektedir. Dolayısıyla ilk çağlardan günümüze ulaşan mağara resimlerinden başlayarak günümüzde sanal gerçeklik teknolojisine kadar geçen zamanda hala

varlığını ve etkinliğini koruyan destanların, mitlerin, hikayelerin veya gerçek olaylara ilişkin anlatıların ne kadar iyi aktarıldığı önem arz etmektedir. Bu anlatıları aktarmak için kullanılan dil ya da araç değişse de anlatılar kalıcı olmayı sürdürebiliyorsa bu doğru anlatının doğru araç ile buluşmasından kaynaklanmaktadır.

20. yüzyılın görsel dilin hâkim olduğu bir dönem olduğu söylemek yanlış olmayacaktır. Sinema icat edilmesinden sonraki dönemlerde bu yüzyıla hâkim olan en etkili görsel araç ve dildir. Kendi tarihsel gelişimi içerisinde farklı içerik ve biçimlerde, farklı türlerde kollara ayrılan sinema 21. yüzyıla gelindiğinde ise dijital dönüşüme ayak uydurarak hakimiyetini sürdürmeye devam etmektedir. Anlatısı, kodları ve biçemi dönüşmekle birlikte "kahramanın sonsuz yolculuğu" (Campbell, 2000) devam etmektedir. Dijital teknolojide yaşanan gelişmeler artık sinemanın görsel olarak neredeyse sınırsız bir güce sahip olmasını sağlayarak görsel gücüne güç katmış ve hakimiyetini pekiştirmiştir. Aksiyondan maceraya, korkudan romantik komediye, gerilimden western'e kadar tüm türlerde yaşanan teknolojik temelli sınırsızlık belgesel sinemaya da sirayet etmiştir.

Sinema kendi içerisinde bu değişim ve dönüşümle yeniden doğuşunu ilan edip yoluna devam ederken, farklı teknolojik gelişmelerin yöndeşmesi ile tarihin tozlu raflarına kaldırılmış olan başka bir teknoloji de yeni doğmuştur; sanal gerçeklik. Sanal gerçeklik (Virtual Reality) temel çalışma prensibi kullanıcının fiziksel olarak var olmadığı bir mekânda var olması hissini\* yaratan ve bu yolla sanal dünyalar, meta-evrenler (metaverse) yaratan etkileşimli bir bilgisayar teknolojisidir.

Sherman ve Craig (2019, s. 6) insanlık tarihini var olan fikirleri paylaşma ve bunu yapabilmek için ise kullanılan çeşitli medya araçlarının gelişim tarihi olarak özetlemektedir. Bu fikirden hareketle düşünüldüğünde insanlık tarihine ilişkin ilk belgeleri oluşturan mağara resimleri bu fikir paylaşma ve hikâyeye anlatma aracı olarak yeniden bir gerçekliğin canlandırılması açısından sanal gerçeklik teknolojisinin ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir (Erkılıç ve Dönmez, 2020, s. 321).

Teknolojik kökenleri 1962 yılında Morton Heilig tarafından üretilen *Sensorama* isimli cihaza kadar dayanan bu teknolojiyi Manovich (2001, s. 8) artan dijitalleşme ile yeniden doğan bir yeni medya aracı olarak tanımlamaktadır. Sanal gerçekliği sinemadan ayıran en önemli şeyin orada olma hissi (telepresence) yaratarak kullanıcıya olaylara aktif olarak tanık olma imkânı vererek kendisini filmin içerisinde bir karakter olarak hissetmesini sağlamaktır. Hasson'un MR sonuçları izleğinde düşünüldüğünde, iyi bir hikâyeyi en son teknolojik imkânları kullanarak bir sinema filmi veya belgesel filme dönüştürmenin izleyicide yaratacağı etkiyi katlayarak kullanıcıya gerçekten olayı deneyimleme imkânı veren bu teknolojinin gelecek yıllarda sinemayı nasıl etkileyeceğini

---

\* Telepresence (orada olma hissi).

zaman gösterecektir. Bir yandan gelişimini hala sürdüren bir teknoloji olan sanal gerçekliğin anlatı yapısını ve kodlarını tıpkı sinema dilinde olduğu gibi çözümlenmek için akademik ve sektörel çalışmalar devam ederken, diğer yandan sanal gerçeklik içerikleri tüm dünyada üretilmeye devam etmektedir. Kullanıcıya 360 derecelik bir özgür bakış veren içerikler aynı zamanda alternatif senaryolara, akışlara ve sonlara sahip olan filmler olarak üretilmekte ve bu yolla interaktivite daha da artırılmaya çalışılmaktadır. 360 derece olarak çekilen belgeseller ise tüm dünyada artan bir ilgi ile izlenmektedir. Venedik Film Festivali gibi büyük festivallerde (Herriman, 2021) kendisine yer bulmaya başlayan sanal gerçeklik içerikleri ilerleyen yıllarda *LİDAR*<sup>†</sup> teknolojilerinin sinema ve sanal gerçeklik teknolojisinde daha da aktif olarak kullanılmaya başlaması ile birlikte Zuckerberg'in işaret ettiği metaverse (Newton, 2021) evrenine bir adım daha yaklaşmış olacaktır.

### **Sanal Gerçeklik ve Gerçeklik İlişkisi**

Gerçekten bir simülasyonda yaşayıp yaşamadığımız net olarak bilinmemektedir. Bu konuya ilişkin sorular post-modern dünyada neredeyse tüm işlerini artık metaverse (sanal evren, dijital evren) üzerinden halleder hale gelen insanların kafalarını en çok kurcalayan sorulardır. Bu tür sorular aslında insanlık tarihi kadar eskidir, günümüzde ise sorular biçim değiştirmiş, dönüşmüştür. Temel olarak varlık felsefesinin konusu olan gerçeklik, hakikat gibi kavramlar Bauman'ın (2019) deyişiyle akışkan, modern, zaman ve mekân sınırlarının olmadığı bir dijital dünyada kendi gerçekliğini dijital olarak yaratan insanların artık özü ile çok ilgilenmediği, başka bir deyişle eskisi gibi araştırmadığı kavramlardır. Bir köken ya da gerçekliği referans almadan oluşturulan modeller üzerinden yaratılan hiper-gerçek (Baudrillard, 2011, s. 13) dünyada bireyler gerçeğin özünde ne olduğunu artık önemsememektedirler.

Antik çağda duyumlar alemi ve idealar alemi olarak iki ayrı evrenden bahsedilmektedir. Bu evrenler arasındaki temel ayırım duyuuları aracılığı ile elde edilen gerçekliğin yanıltıcı olabilmesinden kaynaklanmaktadır (Ulutaş, 2017, s. 41-45). Antik çağlarda varlığın özüne ilişkin sorulara yanıt aranırken daha çok maddi ve dünyevi nedenselleştirmelere gidildiği görülmektedir. Ortaçağda ise kilise baskısı ve etkisi ile daha metafizik cevaplar verilen bu sorunun sanayi devrimi ile başlayan sürecin geline son noktası olan post-modern dünyada artık eskisi gibi cevaplar arayan alıcısının kalmadığını söylemek mümkündür. Descartes'in (2007, s. 41) kendi varlığı ve öznenin varlığı üzerinden tanrının varlığı ve gerçeklik üzerine yaptığı çıkarımından yola çıkan Berkeley ise zihnin dışında bir takım başka varlıklar ve gerçeklikler olduğu nereden biliyorum sorularını sormuştur. Berkeley'e göre dışsal gerçeklik (maddi gerçeklik) hakkında zihnimin sahip olabileceği tek şey algıdır, sonuç olarak varlık algıdır, var

---

<sup>†</sup> Temel olarak ölçme işlemi için lazer veya ışık kullanan bir uzaktan algılama yöntemidir. Harita sektöründe, karmaşık cisimlerin veya bölgelerin ölçmesi/ölçülmesi imkânsız yerlerin kurtarıcı yöntemi olmasına rağmen klasik inşaat aşamalarında da fazlasıyla yer almaktadır.

olmak algılanmaktadır (Arslan, 2002, s. 87-88) cevabını vermektedir. Berkeley'in perspektifinden düşünüldüğünde günümüz dünyasında gerçekliğin tamamen algısal olgu olduğunu söylemek mümkündür.

Bu olguya sanal gerçeklik perspektifinden bakıldığında ise yaratılmak istenilen şeyin temelinde insanların algısal olarak kendilerini başka bir dünyada, başka bir gerçeklik içerisinde hissettirilmesi yatmaktadır. Gerçekliğin algısal ve duyuvar aracılığı elde edilen verilerden ibaret olduğu göz önüne alındığında sanal gerçeklik teknolojisi ile elde edilen deneyimlerin de gerçek olduğunu söylemek mümkündür. Sanal gerçekliğin gerçekliğini daha iyi kavrayabilmek için fiziksel gerçekliğin insanlar tarafından nasıl algılandığına bakmak gerekmektedir. İnsanlar vücudu saran sinir sistemi aracılığı ile duyu organlarından gelen uyarıların elektrik sinyallerine dönüştürülerek beyindeki nöronlara iletilmesi ile dış dünyayı algılamaktadır. Beş duyunun tamamı aynı şekilde çalışmaktadır. Algı beyinde var olmaktadır. *Matrix* (1999) filmindeki gerçeklik ise beyin sapına yerleştirilen bir kablo aracılığı ile beynin sanal dünyayı gerçek olarak algılaması temeli üzerine kuruludur. Günümüzdeki mevcut teknolojik yapısı itibarı görme, duyma, hareket etme ve dokunma duyuvarının tamamı sanal gerçeklik teknolojisinde simüle edilebilmektedir. Gelecekte doğrudan beyine bağlı çip vb. teknolojilerin gelişmesi ile birlikte *Matrix* filmindeki gerçeklik seviyesine ulaşılabileceğini ön görmek mümkündür. Neticede varlık ve gerçeklik ancak beyin tarafından algılandığı zaman var olabilmektedir, önemli olan beynin gerçek olarak algılamasıdır, duyuvar sadece araçtır. Bu algının oluşturulmasındaki yeni enstrümanlardan biri olan sanal gerçekliğin farklı alanlarda kullanımı söz konusudur. Gerçek ile derin bir bağı bulunan belgesel sinema da bu alanlardan biridir. Bu bağlamda bu alandaki kullanımı örneklendirerek değerlendirmek uygun olacaktır.

### **Sanal Gerçeklik İçeren (VR) Belgeseller: Joe Hunting**

Sanal gerçekliğin yeni bir medya aracı olduğu aşikârdır. Metaverse ise Web 2.0'ın yaygınlaşmasıyla, monitörler aracılığıyla kullanıcıların kendi benliklerini ve avaturlarını sanal olarak tasarlayabildikleri bir dünya olarak daha eski bir geçmişe dayanmaktadır. Yaygın olarak bilinen IRC (Internet Relay Chat) †sohbet yazılımları ile başladığını söyleyebileceğimiz bu metaverse, bugün sanal gerçeklik teknolojisi ile 3 boyutlu olarak vücuda gelmektedir. Web 3.0'a geçişle birlikte Zuckerberg'in kendisini dijital dünyada daha hakim bir konuma getirerek geleceğin dünyasında daha fazla kontrol sahibi olmak istediğini ön görmek mümkündür.

Zuckerberg bir yandan metaverse inşa etmek üzerine tüm yatırımlarını yaparken VRChat ve Rec Room gibi öncülleri sanal gerçeklik piyasasında çoktan yerini almış durumdadır (Lang, 2019 ; Stein, 2019). Sosyal VR uygulaması olarak adlandırılan bu tarz uygulamalarda kullanıcılar

---

† İnternette en çok kullanılan protokollerden bir tanesidir. 1988 yılında Finlandiya'da Oulu Üniversitesi öğrencisi olan Jarkko Oikarinen tarafından yazılmıştır.

kendi belirledikleri avatarları ile sanal dünya içerisinde sınırsız aktivite yapma imkanına sahip olmaktadır. IRC sohbetin sanal gerçeklikte vücut bulmuş hali olan tam karşılığının ise VRChat<sup>§</sup> uygulaması olduğunu söylemek mümkündür. 2017 yılından bugüne piyasada var olan uygulama kullanıcılarına tıpkı Zuckerberg'in vaat ettiği gibi kendi sanal evrenlerini yaratma ve orada arkadaşları ile birlikte vakit geçirme ve aktivite yapma imkânı tanımaktadır. Bu imkanlar ile kendi meta evrenlerini yaratmayı başaran kullanıcılar, yeme içme gibi insani ihtiyaçları haricindeki zamanlarını burada geçirmekten keyif almaktadır.

Söz konusu olan bir sanal evren ve içerisinde kullanıcılar olunca bu kullanıcılardan biri olan Joe Hunting\*\* VRChat evreni içerisinde belgesel filmler üretmeye başlamıştır. Hunting kendisini:

"Sanal gerçeklik (VR) uygulaması VRChat içinde belgesel çalışmaları yönetmeye odaklanan, gerçekliği ve kurguyu neşeli, sürükleyici dünyalarda harmanlayan şiirsel filmler yaratan, Birleşik Krallık'tan bir film yapımcısı" olarak tanımlamaktadır (Hunting, 2021).

Kariyerine 2015 yılında kendi çektiği kısa videolar ve buluntu görüntülerden oluşan kısa belgeseller çekerek başlayan Hunting, 2019 yılında Discover Film Festivali'nde en iyi deneysel film ödülünü alan *A Wider Screen*<sup>††</sup> isimli belgesel ile kariyerine devam etmiştir. Belgesel daha sonrasında farklı festivallerde de gösterilmiştir. Hunting, *A Wider Screen* belgeselinin sanal bedeninin sosyalleşme, sevme ve kendimizi ifade etme biçimimizi nasıl etkileyebileceğine dair bir keşif olduğunu söylemektedir. Filmde gerçek hayatta ilk kez karşılaşan iki arkadaşın samimi hikayeleri ve beklenmedik bir şekilde sanal gerçeklikte aşkı bulan tuhaf bir Shiba köpeği çifti görülmektedir.



Resim 1: Joe Hunting'in belgeselinde yer alan kişiler ve belgeseldeki avatarları

§ <https://hello.vrchat.com/> Erişim Tarihi: 16.10.2024

\*\* <https://joeahunting.com/about> Erişim Tarihi: 16.10.2024

†† <https://www.youtube.com/watch?v=n9QuXftW21M&t=481s> Erişim Tarihi: 16.10.2024

Hunting daha sonrasında ise *Club Zodiac*<sup>##</sup>, *Virtually Speaking*<sup>§§</sup> (kısa belgeseller serisi) ve son olarak da *We Met in Virtual Reality*<sup>\*\*\*</sup> (uzun metraj belgesel)" belgeselleri ile kariyerine devam etmiştir. Hunting sanal gerçeklik içerisinde film yapma fikrinin zaten içerisinde var olduğu bu sanal dünyada edindiği deneyimleri paylaşmanın bir yolu olarak zihninde belirttiğini ifade etmektedir (Hunting, 2020). Hunting VRChat ile ilgili görüşlerini *Matrix* filmindeki kadar fotoğrafik gerçeklikte bir sanal dünya olmasa da insanlar bu sanal dünyalarda vakit geçirerek sosyalleşmekten keyif alıyorlar, özellikle de pandemi döneminde sosyal hayattan uzak kalan insanlar bu ihtiyaçları gidermek için buraya geliyorlar, şeklinde özetlemektedir. Dolayısıyla eğer bir dünya ve içerisinde insanlar var ise ve bu insanlar sınırsız yaratım imkanına sahipler ise geleneksel sinemanın ve belgesel sinemanın da bu sanal evrende var olması son derece olağan olarak görünmektedir. O evren içerisinde dolaşırken kendi deneyimlerini kendi karakterinin gözünden filme alan Hunting bu yolla 3 boyutlu bir evren içerisinde 2 boyutlu bir belgesel film çekerek belgesel sinemayı yapım pratikleri bakımından ilk defa sanal evren ile buluşturan bir yapıma imza atmıştır. Uygun (2021) yeni medya belgeselleri başlığı altında sanal gerçeklik belgesellerine değinirken *etkileşimlilik*, *veri tabanı yapıları*, *doğrusal olmama* ve *oyunluluk* kavramlarının ön plana çıkarak ayırt edici birer özellik olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla Hunting'in üretmiş olduğu belgeseller ve içerikler tüm bu kavramları içerisinde barındıran bir yapıya sahip olarak önemli birer örnek teşkil etmektedir.

Her yeni medya aracı ortaya çıktığında o aracın imkân ve sınırlılıklarını zorlayan ve aracı sonuna kadar kullanmaya çalışan birileri de mutlaka ortaya çıkmaktadır. Hunting belgeselleri görsel olarak mevcut dijital teknolojinin imkânlarının çok gerisinde olmasına rağmen asıl önemli olanın içerik ve hikâye olduğunu bir kez daha ortaya koymaktadır. Hunting'in öncülüğünü yaptığı fikrin yakın gelecekte yeni ve farklı versiyonları ile kendi kendisini geliştirerek yoluna devam edeceği söylemek mümkündür.

### **Sonuç Yerine Yeni Ufuklar**

Günümüzde insanlar sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik, nft, kripto para, kripto madencilik, metaverse vb. bir sürü birbirine yakın ya da ilintili kavram eşliğinde yolunu bulmaya çalışmaktadır. Yalnızca bireysel olarak değil, kitlesel ve toplumsal olarak da o bilim kurgu filmlerinde sıklıkla yer alan ütöpik ya da distöpik bir dijital geleceğe doğru hızla ilerlemekte olan insanlar bu kafa karışıklığı içerisinde bir yandan yeni deneyimlere adapte olmaya çalışırken diğer yandan da bu alanda gelişmelere bir şekilde katkıda bulunmaktadır. İnsanlığın kil tabletlere yazılmış Gilgamiş Destanı ile başlayan hikâye anlatma tutkusunu yeni gelişen sanal

---

<sup>##</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=7LXDraqxshs> Erişim Tarihi: 16.10.2024

<sup>§§</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=R5z6WOk5N-E> Erişim Tarihi: 16.10.2024

<sup>\*\*\*</sup> <https://joeahunting.com/we-met-in-virtual-reality>, Sundance Film Festivali 2022 Dünya Sineması Belgesel Yarışması'nda ilk gösterimi gerçekleştirecek.

gerçeklik ve yapay zeka gibi teknolojilerle dönüşerek varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi gibi alternatif gerçeklikleri deneyimleme imkânı veren bir teknoloji hem hikayesini anlatmak isteyenler için önemli bir araçtır. Hem de binlerce yıllık geleneksel anlatıların belki de yok olmasına sebep olacak olan bir yeni medya aracıdır. Gerçeğin kendisinin ne olduğunun muğlak ve akışkan olduğu bir dönemde, anlatılmaya değer görülen hikayelerin doğru formlarla buluşması daha da önem kazanmaktadır.

Web 2.0'dan bu yana aslında var olan metaverse kavramının giderek popülaritesinin artmasının ardında tuşlu cep telefonlarından dokunmatik ekranlara geçiş yapmamızı sağlayan Steve Jobs'un (Iphone'dan daha öncede dokunmatik ekranlı akıllı telefonlar aslında mevcuttu, Apple bunu kitlesel bir tercih haline dönüştürdü.) insan beyni ile bilgisayarlar arasında doğrudan bir bağlantı kurmaya çalışan<sup>†††</sup> Elon Musk'ın ve veri gizliliği ihlali skandallarının başkahramanı olan Mark Zuckerberg'in başını çektiği sanal gerçeklik teknolojilerine yapılan yatırımlar yer almaktadır. Gerçeklikle yani fiziksel dünya ile olan temas yüzeylerimiz giderek azalırken bu geçiş sırasında hikayelerimiz ve onları aktarma biçimimizde giderek amorf ve geçişken bir hal almaktadır. Dünya ve insanlık gelecekte nasıl bir yaşam formuna bürünürse bürünsün hikayeler varlığını bir şekilde sürdürecektir. Bireyin ve zihnin var olduğu bir evrende bilgi ve hikayelerin aktarılması ve etkileşimi bir şekilde var olacaktır. Bu geçiş dönemi içerisinde ortaya çıkan yeni medya araçları üzerinden yeni anlatı formları ve biçimleri bu yüzden çok önemlidir, tıpkı fotoğrafın icat edilmeden sinemaya geçilememesi gibi. Ara formlar, farklı biçimler, başarılı ya da başarısız farklı denemeler tüm bu sürecin birer parçasıdır.

Gerçekliğin olabildiğince objektif olarak aktarılması ve izleyicinin tanıklığı üzerine kurulu yapısıyla belgesel sinema da bu dönüşüm içerisinde yer almaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile izleyici artık olaylara başkasının kadrajından tanık olmak yerine olayı bizzat deneyimlemektedir. Hem teknolojik form olarak kameraların küçülmesi ve ucuzlayarak demokratikleşmesi hem de farklı deneme ve yaklaşımlara imkân tanıyan platformların internet üzerinden yaygınlaşması sanal gerçeklik belgeselleri gibi içeriklerin kendi içerisinde ayrı bir kol olarak ilerlemesinin önünü açmıştır. Büyük film festivalleri de bu durumu görmezden gelmeyerek, sanal gerçeklik içerikleri için ayrı birer bölüm oluşturmaktadır. Dolayısıyla ister 360 derece olarak çekilmiş ya da üretilmiş olsun, isterse de Hunting'in yaptığı gibi sanal gerçeklik evreni içerisinde geleneksel üretim biçimlerinin harmanlanmasıyla üretilmiş olsun bu tür yeni yaklaşımlar ve denemeler Flaherty'nin Nanook'u kadar önemlidir. Sonuçta sanal bile olsa bir evren içerisinde bireyler var ise orada da bir anlatım ve üretim biçimi var olacaktır. Sanal gerçeklik evrenlerinin kurucularının insanlar ve onlar aracılığıyla dünyayı yöneten büyük şirketler olduğunu da göz ardı etmemek gerekir. Gerçek dünyada inşalar için yaşama mücadelesi ne ise sanal gerçeklik içerisinde de bu mücadele ve çatışmanın var olmaya devam edeceğini görmezden gelmek

---

<sup>†††</sup> Bkz. Neuralink. <https://neuralink.com/>

mümkün değildir. Hali hazırda sosyal medya platformlarında kendisini olmadığı biri gibi -sanal- göstermeye çalışarak kabul görmeye çabalayan kişilerle/profillerle karşılaşmaktadır. Bu ortamın daha da sertleşerek sanal evrenlere de aktarılacağı söylemek yanlış olmayacaktır. Bu noktada geçmişe dönüp bakıldığında, bazı kısımları eksik veya çözülememiş binlerce yıllık tarihi Sümer tabletlerinden daha fazla veriye ihtiyaç duyacak olan geleceğin insanlığı için hikâyeler anlatılmaya ve tarihe not düşülmeye devam etmek zorundadır. Bu perspektiften bakıldığında ve geleneksel sinemanın üretim pratikleri göz önüne alındığında tüm teknik zorluklardan sıyrılmış bir şekilde tamamen dijital olarak yaratılmış bir sanal evren içerisinde kurulan sanal bir sette film çekmek veya belgesel yapma fikri başlangıçta basit örnekler üzerinden üretilen zayıf bir ihtimal olarak görülse de *Metahuman Creator*<sup>†††</sup> gibi yazılımlar aracılığı ile üretilebilecek olan avatarların yeni nesil sanal gerçeklik donanımları ile bir araya gelmesi ile *Matrix*'e bir adım daha yaklaşılacağı anlamına gelmektedir. Ancak insanın var olduğu her platformda anlatılmaya değer görülen hikâyeler ve anlatılar her daim varlığını sürdürecektir.

## KAYNAKÇA

- AKBULUT, D. (2012). Sinemanın ilkleri: Belgesel ve deneysel sinema. İstanbul: Etik Yayıncılık
- ARIK, M. B. (2005). Popüler kültür ve belgesel tüketimi. *Belgesel film üstüne yazılar*. (ss. 144-157). Ankara: Babil Yayıncılık.
- ARSLAN, A. (2002). Felsefeye giriş. Ankara: Vadi Yayınları.
- ASSMANN, J. (2001). Kültürel bellek. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- AYTAÇ, O. (2017). *Film festivallerinde belgeseller ve sansür: Yeryüzü Aşkın Yüzü Oluncaya Dek ve Bakur* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- BAKER, U. (2005). Siyasal alanın oluşumu üzerine bir deneme. Paragraf Yayınları.
- BARNOUW, E. (1993). *Documentary: a history of the non-fiction film*, New York: Oxford University Press,
- BARTHES, R. (1992). *Camera lucida*, (R. Akçakaya, Çev.) İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları,
- BAUDRILLARD, J. (2011). *Simulakrlar ve simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- BAUMAN, Z. (2019). *Akışkan modernite*, (S. O. Çavuş, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.

---

††† Yüksek kaliteli dijital insan üretme yazılımı. <https://www.unrealengine.com/en-US/metahuman-creator>



CAMPBELL, J. (2000). Kahramanın sonsuz yolculuğu, (S. Gürses, Çev.) İstanbul: Kabalıcı.

CANKAYA, Ö. (1977). TRT'nin belgesel yayıncılık politikaları ve belgesel yapımcıların konuya ilişkin değerlendirmeleri, *Belgesel Sinema Üzerine, Belgesel Sinemacılar Birliği I. Ulusal Konferansı Bildirileri* (ss. 66-67). İstanbul: Tayf Basım.

CRAWFORD-HOLLAND, S. (2018). Humanitarian VR documentary and its cinematic myths, *Synoptique: An Online Journal of Film and Moving Image Studies* 7(11), s. 19-31.

DEMOĞLU, E. (2014). Düş ile gerçek arasında: Sahte-belgesel, İstanbul: Doğu Kitabevi.

DESCARTES, R. (2007). Felsefenin ilkeleri. İstanbul: Say Yayınları.

ERKILIÇ, H. & DÖNMEZ, S. C. (2020). Sanal gerçeklik anlatısının izini sürmek: Trinity VR ve Selyatağı VR örnekleri. *SineFilozofi, Özel Sayı (2)*, s. 318-344.

GOTTSCHAL, J. (2012). The storytelling animal. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing.

GOTTSCHAL, J. (2014). The storytelling animal. *Erişim tarihi: 09.08.2024*, <https://www.youtube.com/watch?v=Vhd0XdedLpY>

HARARI, Y. N. (2015). Hayvanlardan tanılara Sapiens. İstanbul: Kolektif Kitap.

HASSON, U. (2016). This is your brain on communication. *Erişim tarihi: 09.08.2024*, [https://www.ted.com/talks/uri\\_hasson\\_this\\_is\\_your\\_brain\\_on\\_communication](https://www.ted.com/talks/uri_hasson_this_is_your_brain_on_communication)

HUNTING, J. (2020). Filmmaking inside VRChat with Joe Hunting. *Erişim tarihi: 09.08.2024*, <https://www.youtube.com/watch?v=qcoba8RESy4>

HUNTING, J. (2021). About. *Erişim tarihi: 09.08.2024*, <https://joeahunting.com/about>

KIM, J. (2021). Synthetic vision in virtual reality documentaries. *Film-Philosophy* 25 (3), s. 321-345.

LANG, B. (2019). Roadtovr. *Erişim tarihi: 09.08.2024*, <https://www.roadtovr.com/rec-room-and-vrchat-oculusquest-support-cross-platform-multiplayer>

LUCAS, P. (2008). Human Rights Films Seeding Peace Education: Case Study of Brazil. *Film, Politics, and Education: Cinematic Pedagogy Across the Disciplines*. (ss. 107-124). New York: Peter Lang.

MANOVICH, L. (2001). The language of new media. England: The MIT Press.

Onur Aytaç, Servet Can Dönmez, "Sanal Gerçeklik Ne Kadar 'Gerçek': Joe Hunting'in VR Belgeselleri", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 4 (2), (Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı), 2024, ss. 164-179.

NASH, K. (2018). Virtually real: exploring VR documentary, *Studies in Documentary Film* 12 (2), s. 97-100.

NEWTON, C. (2021). Mark in the metaverse, *Erişim tarihi: 09.08.2024*  
<https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>

NORA, P. (2006). Hafıza mekanları. (M. E. Özcan, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi.

RENOV, M. (1993). Introduction: The truth about non-fiction. London: Psychology Press.

ROTHA, P. (2000). Belgesel sinema. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

SARI, M. (2017). Belgeselde yeni ufuklar: VR (sanal gerçeklik) belgeselleri ve anlatım olanakları. *Belgesel filmde zamanın ruhu: belgesel filmde değişen anlam ve anlatım* (ss. 101-116). Ankara: Detay Yayıncılık.

SHERMAN, R. W., CRAIG, A.B. (2019). Understanding virtual reality. USA: Morgan Kaufmann.

STEIN, S. (2019). I tried Facebook's vision for the social future of VR. *Erişim tarihi: 09.08.2024*. <https://www.cnet.com/tech/computing/i-tried-facebooks-vision-for-the-social-future-of-vr-full-of-question-marks/>

ULUTAŞ, S. (2017). Sinema estetiği. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

UYGUN, Z. M. (2021). Yeni medya belgeselleri ışığında sürdürülebilir görsel içerik üretimi. *Neo-Sinema: Tekniğe ve Teknolojiye Dair Okumalar* (ss. 335-352). İstanbul: Doruk Yayıncılık.

VERTOV, D. (2007). Sine-Göz. (A. Ergenç, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.

## Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar\*

Burcu GÜNAY\*\*

### Öz

**Giriş ve Çalışmanın Amacı:** Bu araştırma, video sanatında insan-yaşam-doğa kavramlarını ele alan sanatçıların üretim süreçlerine odaklanmaktadır.

**Kavramsal ve Kuramsal Çerçeve:** Bu araştırmanın kavramsal çerçevesini çevre kavramı, çevre ve insan arasındaki ilişki ve bu ilişkiyi çağdaş sanatta video sanatı üzerinden ele alan sanatçıların üretim süreçleri oluşturmaktadır. Çevresel sorunları ele alan çağdaş sanatçıların; insan ve insan dışı arasındaki dinamikleri ve insanın çevre üzerinde yarattığı öngörülemeyen tahribatı eserlerinde nasıl ele aldıkları açıklanmaya çalışılmıştır.

**Yöntem:** Çevre, doğa, çağdaş sanat, sanatçıların üretim süreçleri gibi çeşitli yapılarla ilişkili olması bakımından çalışma; nitel bir araştırma süreciyle incelenmiştir. Çevre üzerine eğilim gösteren sanatçıların eserleri ile sınırlandırılarak; ilgili literatür doğrultusunda belirlenen sanatçıların eserleri açıklanmaya çalışılmıştır.

**Bulgular:** Toplumsal, çevresel, politik yapıdaki değişimler çağın sanat üretim biçimlerine yansımaktadır. Çağdaş sanat disiplinleri arasında yer alan video; başlangıçta sadece bir kayıt altına alan bir alet olarak görülmüştür. Bununla birlikte video sanatının ele aldığı konular genellikle estetik bir bakış açısı yakalamaktan ziyade, kavramın kendisini görünür kıldığı üretim süreçleriyle doludur. Antroposen çağda doğanın direk etkilendiği tehlikeler, çözümü aciliyet gerektirdiği için, video sanatı çevreye genellikle biyopolitik doğrultuda yaklaşmaktadır.

**Sonuç:** İnsan ilk andan itibaren doğadan faydalanan, onu işleyen, teknik ilerlemelerin getirisi olarak onunla birlikte yaşamının yollarını arayan değil, onu sahiplenen bir oluşum içindedir. Antroposen çağda doğanın maruz kaldığı tehlikeler çözümü aciliyet içeren bir noktaya ulaşmıştır. Bununla birlikte çevresel bir farkındalık yaratmaya çalışan oluşumların da sayısı artmaktadır. Özellikle 1950'li yıllardan itibaren sanatçılar çevre/ doğa/ yaşama dair izleyicide bilinç uyandırmayı amaçlayan bir sürece doğru

---

### Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

**Geliş/Received:** 13.08.2024 **Kabul/Accepted:** 13.10.2024

\* Bu çalışma, 19-20-21 Ekim 2023 tarihinde 1. Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu'nda sunulan "Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar" bildiri özeti genişletilmiş halidir.

\*\* Doç. Dr., Düzce Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Düzce, Türkiye.

E-posta: [burcu.gunay@duzce.edu.tr](mailto:burcu.gunay@duzce.edu.tr) **ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-5543-1639>

yönelmişlerdir. Video sanatı da estetik bir bakış açısı yakalamaktan ziyade, kavramın kendisini görünür kıldığı üretim süreçleriyle doludur. Video sanatı ile ekolojik/ çevre ile ilgili eser üreten sanatçılar, antroposen çağda doğanın direk etkilendiği tehlikeleri, çözümünü aciliyet gerektirdiği için genellikle biyopolitik bir yaklaşım beslemektedirler.

**Anahtar Kelimeler:** Çağdaş Sanat, Video Sanatı, Çevre, Ekoloji, İnsan dışı yaşam

### **Environmental Approaches in Video Art**

#### **Abstract**

**The Purpose of the Study:** This research focuses on the production processes of artists who deal with the concepts of human-life-nature in video art.

**Literature Review/Background:** The conceptual framework of this research consists of the concept of environment, the relationship between environment and human beings, and the production processes of artists who address this relationship in contemporary art through video art. Environment can be defined as the sum of physical, chemical, biological, and social effects that may have an immediate or long-term impact on human activities and non-human organisms. How artists who address environmental problems through video art perceive and reflect on this problem and how they establish the conceptual structure in their production processes are analyzed.

**Methodology:** In the research, the proliferation of various constructs such as environment, nature, contemporary art, and artists' productions were analyzed. A literature review limited to the products of artists performing in the environment was conducted.

**Results:** Changes in social, environmental, and political structures are reflected in the art production forms of the age. Video, one of the contemporary art disciplines, was initially seen only as a recording device. However, the subjects that video art deals with are generally full of production processes in which the concept makes itself visible rather than capturing an aesthetic point of view. Since the dangers directly affecting nature in the Anthropocene era require urgent solutions, video art usually approaches the environment in a biopolitical direction.

**Conclusion:** From the first moment of its existence, humans have been in a formation that has embraced nature rather than benefiting from it, applying it, and seeking ways to live with it as a result of technical advances. The number of organizations trying to raise environmental awareness by taking action on issues such as banning fossil and nuclear energy sources and stopping global climate change is increasing. Since the 1950s; artists have turned to objects of thought that aim to raise awareness in the audience about the environment, nature, and life. Artists who produce ecological/environmental works with video art generally adopt a biopolitical approach, as the solution to the dangers that directly affect nature in the Anthropocene era requires urgency.

**Keywords:** Contemporary Art, Video Art, Environment, Ecology, Non-human life

## 1. Giriş

J. Paul Crutzen ve arkadaşlarının öne sürdüğü Antroposen/Anthropocene kavramı insan-doğa arasındaki ilişkinin boyutlarını algılamak için önemlidir. Bu kuram genel olarak Sanayi Devrimi ile birlikte insanın doğadaki tüm canlılar üzerinde baskınlık kurduğu, doğanın; jeolojik açıdan geri dönüşü olmayan tahribata maruz kaldığı üzerinedir. Nesnesi olduğu doğa üzerinde insan, özne konumuna geçerek, jeolojik çağların bitişi ve başka bir jeolojik çağa geçişi hazırlayan konumundadır. Örneğin, 2019 yılında Nicolas Bourriaud'un küratörlüğündeki 16. İstanbul Bienali, *Antroposen* kavramı üzerine kurulmuştur. Pasifik Okyanusu'nda kendisini gösteren ve "3,4 milyon kilometrekare genişliğinde yer kaplayan, 7 milyon ton ağırlığında yüzen plastik" atıklarından (Bourriaud, N. 2019) meydana gelen bir adayı tanımlayan Yedinci Kıta; dünya üzerinde insanın ürettiği atıklar sonucu oluşan ve sonucunda kendi dahil tüm canlı türlerinin yok oluşunu tetikleyen bir örnektir. Bourriaud'un bienal konusu belirleyerek, sanat üzerinden tüm politik, çevresel, ekolojik, toplumsal dinamikleri tartışmaya açtığı bu konu, günümüz sanatının sorguladığı en temel noktalardandır. *Paris Barış Anlaşması'nda* belirtildiği üzere "Bu yüzyıl sonuna kadar küresel ısınmanın 2 derecenin altında tutulması ve hatta 1,5 derece ile sınırlandırılması kararı alınmıştır" (T.C. Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı, 2015).

180'den fazla ülkenin Birleşmiş Milletlere ulusal emisyon azaltım beyanları bu kapsamda sunulmuş ve yeni bir terim olan emisyon sınırlama (emission neutrality) maddelere eklenmiştir. Bunu takip eden süreçlerde çevreci eylemlerde hız kazanmıştır. Almanya'da iklimin korunması adına, 2021 yılında Alman Federal Meclisi seçimlerinden önce, altı kişinin açlık grevine başlaması bu eylemlerden biridir. Şansölye olmak isteyen adaylarla görüşme talep eden aktivistler, Şansölye Scholz ile görüşme sonrası ortak paydada buluşamamış eylemlerinin kalıcılığı ve etki gücünü arttırmak için Son Jenerasyon adı altında toplanmışlardır. Son Jenerasyon üyeleri kendilerini, küreselleşme ve fazla endüstrileşmenin getirisi çevresel sorunları durdurabilecek son nesil olarak adlandırır. Otoban hız sınırını sabitleme eylemleri, hava trafiğini protesto etmek için havaalanlarında pistlerde balonlarla gezmeleri, sanat müzelerinde yer alan ve özellikle başyapıtlar olarak adlandırılan eserlere boya, çorba, yapıştırıcı gibi maddelerle müdahalede bulunmaları en belirgin eylemlerindedir. Son Jenerasyon dışında Gelecek için Cuma (Friday for Future) özellikle bu grupta yer alan Greta Thunberg; iklim değişikliği, çevresel sorunlar ve bunlarla mücadele alanı yaratmak için başta politikacılara, dünya liderlerine seslenişte bulunan diğer önemli figürdür. Bu eylemleri sanat ve kültür alanından bağımsız görmek de mümkün değildir. İnsanın, insan dışı olan üzerindeki etki gücünü, çevre sorunlarını çağdaş sanatta video üzerinden ele alan bu araştırma, özellikle 1960 sonrası sanatta yaşanan kırılmalar, sanat üretim biçimlerine eklenen video ve yeni medya üzerinden çevresel sorunları ele alan sanatçılar üzerine konumlanmaktadır. Bu araştırmanın ilk bölümünü çevre kavramı oluşturmaktadır. İlk

olarak çevre kavramı açıklanmış ardından insan-çevre arasındaki ilişki ve çevre sorunları; insan eylemleri üzerinden örneklendirilmiştir. Çevre sorunlarını sanatta ele alan başat üretim süreçlerinin ardından video sanatında çevre sorunlarını ele alan üretim süreçlerinden örnekler verilmiştir. İnsanın doğa üzerindeki baskılayıcı ya da tahripkâr yönünü ele alan belirgin yapıtlar dışında, bağımsız genç sanatçıların video eserleri üzerinden son bölüm oluşturulmuştur. Çevre, doğa, insan-insan dışı arasındaki ilişkiyi çağdaş sanatta spesifik eserler ve video sanatında yeni üretim süreçleri üzerinden ele alan nitel bir araştırmadır.

## **2.Kavramsal Çerçeve**

### **2.1. Çevre Kavramı Üzerine**

Çevre; insan faaliyetleri ve insan dışı canlılar üzerinde ani ya da uzun bir süre içinde etkide bulunabilecek fiziksel, kimyasal, biyolojik, toplumsal etkilerin toplamı olarak tanımlanabilir. Bu bakımdan çevre dışı bir alanın varlığı da mümkün değildir. Çevrenin canlı ve cansız olmak üzere iki ögesi bulunur. Canlı öğelerini (biyotik) hayvan toplulukları, bitki türleri, mikroorganizmalar ve insan, cansız tarafı (abiyotik) ise yerkabuğu, iklim, su kaynakları ve hava oluşturur. Cansız öğeler canlıları etkilerken, canlılar da cansız varlıkların konumlarını belirleyebilecek öneme sahiptir. İnsan-insan dışının bu karşılıklı etkileşimi çevreyi oluşturur. Çevre kavramı 1970'li yıllara kadar bulunan alan olarak da tanımlanırken Türk Çevre Mevzuatı'nın ana kaynağını belirleyen Çevre Yasasına göre ise "Bütün vatandaşların ortak varlığı olup, hava, su, toprak, bitki, hayvan varlığı ile doğal ve tarihsel zenginlikleri içermektedir." (Keleş, Hamamcı, 2005, s. 33).

Çevre kavramının bu kapsayıcı yapısından dolayı hem eşanlamli hem de çevre gerçeğinden ayrıcalıklı bir noktada ele alınan başka kavramlar bulunmaktadır. Örneğin Ekoloji kavramı bunlardan en temelidir. Alman biyolog Ernst Hechel tarafından 1886 yılında ilk defa kullanılan ekoloji, etimolojik olarak, hane anlamına gelen Yunanca *oikos* ile bilim ya da söylem anlamında kullanılan *logia* sözcüklerinden meydana gelmektedir. İnsanın yaşadığı, parçası olduğu doğanın tüm ilişkilerini içeren bir kavramdır. Organik ya da inorganik insan ve insandışının ortamda sürdürdüğü tüm olaylar ekolojinin de nesnesidir.

Canlıları dünyası üç kapsamda ve ayrı bilim dallarıyla incelemek mümkün olup ilk düzeyi biyokimyanın alanına giren moleküller, ikinciyi biyolojinin alanında olan hayvan, bitki ve mikroorganizmalar, üçüncü düzeyi ise tüm canlı varlıkların arasındaki ilişkiyi inceleyen ekoloji oluşturur. Ekolojide ele alınan hayvan ve bitkiye dair olanlardır. Bu noktada insan bu kapsamın dışında tutulurken, çevre; insanı ve insandışı arasındaki yapay/doğal tüm ilişkiler ağını kapsadığı için çevre, çevre sorunları, çevresel hareketler gibi kullanımlar daha çözüm odaklı olacaktır. Yine çevre kavramı ile birlikte anılan diğer bir kavram doğa'dır. "İnsanın dışında oluşan, herhangi bir insan müdahalesi olmaksızın ortaya çıkan, gelişen her şey, örneğin toprak, toprak

altı zenginlik, su, hava, bitkiler, hayvanlar doğayı oluşturmaktadır." (Keleş, Hamamcı, 2005, s. 40). Bu tanımlamada insan üzerine hiçbir alan açılmamışken, günümüzde yaban özelliklerini hala devam ettiren doğadan bahsetmek mümkün olmayabilir.

## 2.2. İnsan Çevre İlişkisi Üzerine

İnsanın yeryüzündeki varlığı başlangıcından itibaren çeşitli aşamalardan geçmiştir. Başlangıçta doğaya karşı savunmasız iken, zaman içinde insanın doğa ile yakaladığı uyum bir süre sonra doğayı denetlemeye yönelmiştir. Bu kodlamalara dini öğretilerin ve mitlerin de zemin hazırladığı söylenebilir. "Eski Ahitte Yaratılış Efsanesine göre Tanrı ilk beş gün, geceyi, gündüzü, suları, karaları, suda ve karada yaşayan bitkileri, hayvanları yarattı. Altıncı gün ise insanı yaratarak, daha önce yaratmış olduğu denizdeki balıklardan gökteki kuşlara kadar her türlü hayvan türlerine, bitkisel kökenli her türlü meyve ve tohumlara, eşyalara kısaca her şeye insanın egemen olmasını, onlardan yararlanmasını istedi" (Keleş, Hamamcı, 2005, s. 52). 19. Yüzyıl'da bilimde ve teknolojiye ilerlemeler, endüstriyel üretim; mal ve sermayenin stoku; kentlerin büyümesini beraberinde getirmiş, endüstrileşme ve kentlerde oluşan aşırı nüfus yoğunluğu çevre sorunlarını da beraberinde getirmiştir. "Endüstri üretimi ve bu üretimin bilinçsiz kullanımından dolayı atmosferdeki sera gazı konsantrasyonu önemli ölçüde artmış ve bu da hızlı iklim değişikliklerine neden olmuştur" (Crutzen, Wacklawek, 2014, s. 25). İnsan çağı olarak tanımlanan Antroposen, Sanayi Devrimi sonrası için kullanılmakla birlikte bu kavram; buzul çağının sonu olan Pleistosen ve Holosen çağın başlangıcını esas alır. Sanayi Devrimi, 18. Yüzyıl'da buharlı makinelerin keşfi, kentlere olan kontrolsüz göç gibi seri üretimin ve tüketimin getirdiği olaylar, yaşamın gündün güne kanıksanmış bir parçasına dönüşerek; çevre sorunlarının derinleşmesine neden olmaktadır. "2000'li yıllarda Hollandalı kimyager Paul Crutzen ve Kuzey Amerikalı biyolog Eugene Stoermer, artık yaklaşık 117.000 yıl önce başlayan ve iyi huylu iklim koşullarının tüm gezegende insan türünün hızlı büyümesini mümkün kıldığı jeolojik çağ olan Holosen'de yaşamıyor olabileceğimizi öne sürmüşlerdir" (Maldonado, 2015, s.73). Bu düşünce, "İnsanın jeoloji ve ekoloji üzerindeki etkisi görünür kılmak için "Eski Yunanca'da insan anlamına gelen *antropos* ile yeni anlamına gelen *kainos* sözcüklerinin birleşiminden oluşan antroposen terimini" (Crutzen, Wacklawek, 2014, s.18) önermelerine zemin hazırlamıştır. Antroposen etkilerin en belirginini iklim değişimidir. "Atmosfere giren ve çıkan karbondioksitin doğal akışının, insanların her yıl fosil yakıtları yakarak ortaya koydukları miktardan on kat fazla olması Antroposen çağının yaşandığını desteklemektedir" (Çakıroğlu, 2021, s. 26).

İnsan faktörüne bağlı olan nedenlerle iklim değişmekte buzul kütleleri erimekte, yer altı - yer üstü sularında kimyasal tehditler belirmekte ve yağış döngüsü düzenli aralıklarla değil, aşırı uçlarda yaşanmaktadır. Birleşmiş Milletlerce çevrenin korunması ve geliştirilmesine dönük örgütler bu süreçte yer alırken; Rainbow Warrior/ Gökkuşuğu Savaşçısı olarak tarihe geçen

Greenpeace (Yeşil Barış) örgütünün gemisi gibi açık denizlerde nükleer eylemleri engellemek için uğraşan daha kolektif oluşumlar da bulunmaktadır. Nitekim Fransa'nın, Pasifik Okyanusu'nda gerçekleştirdiği nükleer denemelere karşı durmak amacıyla Yeni Zelanda'ya gelen ve içerisinde Greenpeace aktivistlerini taşıyan gemi, 1985 yılında, Fransız ajanları tarafından altına patlayıcı yerleştirilerek batırılmış ve gemide Greenpeace fotoğrafçısı Fernando Pereira boğularak hayatını kaybetmişti. Fosil ve nükleer enerji kaynaklarının yasaklanması ve küresel iklim değişiminin durdurulması gibi konularda eylemler yaparak çevresel bir farkındalık yaratmaya çalışan oluşumlar, yalnızca doğa bilimleri ile sınırlı kalmayarak; çağdaş sanatta da geniş bir yer bulmaktadır. Özellikle 1960'lı yıllar ağırlıklı olarak ABD'nin Utah, Arizona, Nevada gibi geniş arazileri ve çöllerinde, geleneksel manzara resmine alternatif, doğanın direk kendisini sanat nesnesine dönüştürmeyi hedefleyen arayışlar karşımıza çıkmaktadır. Arazi sanatçılarından olan Robert Smitshon'un ifade ettiği gibi "fırça yerine buldozer kullanan sanatçılar" (Antmen, 2008, s. 251) doğanın geniş alanlarına insan müdahalesi olarak görülebilir. Arazi Sanatı, Yeryüzü Sanatı, Toprak Sanatı, Ekolojik Sanat olarak farklı terimlerle ele alınabilen bu pratikler; klasik manzara resim geleneğine ve temsil biçimlerine bir başkaldırı olarak okunabilir.

### 2.3. Çağdaş Sanatta Çevreci Yaklaşımlar

Antroposen çağın sorunlarını ele alan sanatçıların üretim süreçlerindeki temel nokta, kavramın ağırlık kazandığı, çevre/ doğa/ yaşama dair izleyicide bilinç uyandırmayı amaçlayan yapıdır. Bir bakıma doğaya saygı ve birlikte yaşamının yollarını arayan bu üretim süreçleri, insanın insan dışı üstündeki öngörülemez tahribatı üzerine düşünme ve eyleme geçme üzerine konumlanır. Çağdaş sanatta çevre sorunlarını elen alan en belirgin üretim süreçlerinden birkaç örnek verildiğinde Hans Haacke'nin Ren Nehri Arıtma Tesisi ve Krefend Atık Su Triptiğinden (1972) söz edilebilir. Haacke iki ay boyunca sergilenen yerleştirmesinde, Ren Nehri'nden gelen kirliliği arıtılabilecek bir düzenek kurgular. Arıtılmış su içinde uzak doğu kültüründe bereket getirdiğine inanılan koi balıkları yer almaktadır. Bu düzeneğin yanında arşiv belgeleri yer alır. Bu belgelerin içeriğini Krefeld Belediyesi'nin her yıl Ren Nehri'ne döktüğü 42 milyon metreküplük atık su miktarında en yüksek hisseye sahip sanayi şirketi ve tesislerinin kayıtlarından oluşturur.

197 metrekarelik galeri mekânını 300 kilo toprak ile kaplayan 'New York Toprak Odası' adlı yerleştirmesi ile Walter de Maria, çevre sorunları üzerine eğilen en başat sanatçıları arasındadır. 1968-1974 ve üçüncüsü hala New York Dia Sanat Merkezi'nde izlenmekte olan bu yerleştirme, bir metropolün en dinamik noktasında, kokusu, görünüşü, dokunma hissi uyandırması ile doğanın bir kesitini galeri mekânında görünür kılmaktadır. İzleyicilerin yalnızca kapı aralığından bakarak deneyimleyebileceği bu toprak odası, kent kültürünün dinamiği içerisinde doğadan ne kadar uzaklaşıldığına dair bir yorum sunmaktadır. Toprağın bu sessiz ve



güçlü ifadesi, 1950'li yıllarda çevre hareketleri yaygın değilken, tarım ilaçlarının bir tehdit oluşturduğunu fark eden bilim insanı Rachel Carson'un Sessiz Bahar / Silent Spring adlı eserini çağrıştırmaktadır. Bu tarihler tarımsal üretimi arttırmak ve açlığa çözüm olabileceği düşüncesi ile başta DDT olmak üzere kimyasal zehirlerin tarım sektöründe bilinçsizce kullanıldığı bir dönemdir. Akademide deniz biyoloğu olarak görev yapan Carson çeşitli analizlerin neticesinde "besin zincirine ulaşan bu kimyasalların tüm canlıları etkilediğini" gözlemlemiştir (Soysal, 2019, s.7). Carson, DDT'nin tarımsal verimliliği arttırmaktan ziyade deniz ve kara canlılarının ölümüne neden olacağını ispatlayarak, bulgularını kitabında toplamıştır. Söz konusu kitabın endişe veren çıkarımları arasında hava kirliliğinden dolayı küresel ölümler, nehirlerin aşırı kimyasallar sonucu alev alması, yaban hayatın yok oluşu yer almaktadır. Bu verileri belge olmaktan çıkartarak, sanat pratikleri ile izleyicinin sorgulama alanına dahil eden diğer bir sanatçı Danimarkalı Olafur Ellison, özellikle iklim değişikliğine dikkat çekmek için, dış alanda bir çok yerleştirme uygulamaktadır. Ellison, İzlanda'nın sönmüş volkanik alanlarında yaptığı uzun yürüyüşlerin sonucu şunları söyler: "Her taşı, her kokuyu, her su parçasını, her tür ışık ve yerdeki her deliği fark ettim ama her gün farklı olduğunu gördüm" (Eliasson, 2024). Sanatçının iklim krizini ele aldığı Ice Watch Serisi; 2014 yılında Kopenhag'da başlayan ardından Paris ve Londra'da kurgulanan doğal bir yerleştirmedir. Örneğin Paris eyleminde sanatçı, 21. BM İklim Değişikliği Taraflar Konferansı (COP21) kapsamında, Grönland'ın başkenti Nuuk'tan getirilen 80 tonluk buzulları, konferans süresi boyunca, Pantheon'un önüne yerleştirir. Yine sanatçı, Londra'nın üç farklı yerinde, Grönland Nuuk'un ana kütesinden koparak; okyanusta dolaşan ve ağırlıkları 1.5 ton ile 6 ton arasında değişen buz kütlelerini yerleştirir. Tate Modern önü, Londra şehir merkezi ve Bloomberg Avrupa Merkezi'ne buzul parçalarını yerleştiren sanatçı, izleyiciyi bu buzulların erimesine gün ve gün davet eder. Milyonlarca yıldır kütesi ile var olan buzullar özellikle son yirmi yıldır küresel iklim değişikliği sonucu daha hızlı erimektedir. Icewatchlondon.com'da paylaşılan sergi metninde, "Birlikte bireysel eylemlerde bulunma ve sistemik değişimi zorlama gücüne sahip olduğumuzu kabul etmeliyiz. Gel!, Grönland buz tabakasına dokun ve o da sana dokunsun. Birlikte iklim bilgisini iklim eylemine dönüştürelim" (Eliasson, 2022) cümleleri ile sanatçı açık çağrıda bulunur. Ice Watch/ Buz Nöbeti aynı zamanda kelime oyunundan beslenir. İngilizce'de Ice Watch kavramı; hem izlemek hem de nöbet anlamına gelir. Erimeyi işaret eden watch kelimesi, günden güne erirken, bu sürece izleyiciyi de davet etmektedir. Bir bakıma insanoğlunu, kendi yok oluşu için nöbet tutmaya çağırılmaktadır.

#### **2.4. Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar**

Video sanatında çevre üzerine eğilim gösteren sanatçılardan önce, onun tarihine göz atmak yerinde olabilir. Latince'de *görüyorum* anlamına gelen video; var olan tüm ses ve görüntüleri kaydetme ve yeniden imge olarak karşımıza çıkarabilme özelliğine sahiptir. "Ben bir gözüm, mekanik bir göz" (Akay, 2002, s.31) ifadesi ile tanımlayabileğimiz kamera, gözün

gördüğü gerçekliği yeniden mekanik bir göz olarak kaydetmesine dayanır. Video; görüntü ve ses üreten bir teknoloji olmasına rağmen, kavramsal açıdan görüntü üzerinden ilerler. Bir imge ve görüntü üretme makinası olan videonun bir sanat ortamı olarak görülmeye başlaması "sadece sanat tarihinde yaşanan akımlarla ya da dönem içinde yaşanan teknolojik gelişmelerle açıklamak yeterli olamayacaktır" (Altunay, 2013, s.14). Videonun bir sanat ortamı olarak kullanılmasında toplumsal ve siyasi değişimler en güçlü belirleyicilerdir. Sanayi Devrimi, kas gücüne dayalı üretim yerine buhar gücü ile çalışan makinelerin kullanılmaya başlamasından öte, toplumsal bir dönüşümü gösteren bir yapıya sahiptir. Sanayi öncesi toplumlarda iş bölümü cinsiyete dayalı, insan- doğa mücadelesi ve etkileşimi üzerine bir yapı gösterirken, sanayi toplumunda ise insan-doğa arasındaki bağ kopmaya başlar. Bunun yerine insan-makine arasında yaşanan yeni bir dil belirir. Bu devrimin ardından gelen 68 Kuşağı, II. Dünya Savaşı'nın bireyler üzerinde yarattığı tüm etkileri, savaş karşıtlığı eylemler ile sokaklarda görünür kılmıştır. 68 kuşağını tanımlayan genel kavram öğrenci ve işçi eylemleri olarak ön görülse de aslında bu kuşak televizyon ile büyüyen bir döneme karşılık gelir. Medya ile ilişkisi yazılı basından ziyade görsel, işitsel bir araç üzerinden ilerlediği için, bu kuşak ve kendinden sonrakiler dünyayı tanıma, küresel bağlamda bakabilme gücüne de sahip olmuşlardır. Bu dönemin dili ile gelişen rock çağı, küresel bazda yaygınlık kazanan başta televizyon olmak üzere iletişim araçları, Amerika'nın kendine özgü gelişen kültürel yapısı, video sanatını başlatan en temel noktalarlardır.

Toplumsal yapıdaki değişimler sanat üretim biçimlerine de yansır. Videonun ele aldığı konular genellikle estetik bir bakış açısı yakalamaktan ziyade, kavramın kendisini görünür kıldığı üretim süreçleriyle ilgilidir. Video sanatında doğanın ekolojik/çevreci bir yaklaşımla ele alınması, 1960'lı yıllara uzanır. Çevresel sorunların yerel ölçekte kalmayıp küresel olarak ele alındıkça sanat pratikleri yaygınlık kazanır. Antroposen çağda doğanın direk etkilendiği tehlikelerin çözümü aciliyet gerektirdiği için, video sanatı çevreye genellikle biyopolitik bir yaklaşım besleyen doğrultudadır. Video, dünyanın her hangi bir yerinde yaşanan bir durumu kitlelere çok hızlı ulaştırabilecek güce sahiptir. Örneğin; 2017'de Paul Nicklen ve Cristina Mittermeier, Kanada Artarctica'nda buzsuz bir takımada dolaşarak, çöp kutularından beslenmeye çalışan iskelete dönmüş bir kutup ayısının video çekmiş ve bunu National Geographic, "İklim değişikliği böyle görünüyor" sloganı ile paylaşmıştı. Yaklaşık iki buçuk milyar kişi tarafından izlenen çekim iklim değişikliğinde ilk akla gelen imge olarak da yer almaktadır. Videonun, arşiv belgesi olan bu yönü, sanatçıların üretim süreçleri için önemli noktadır. Araştırmada ele alınan video üretim süreçleri arşiv kayıtları ile birlikte ilerleyen üretimlerdir. Konu olarak su ve su canlıları üzerinden konuya yaklaşan Türk sanatçıları seçilmiştir.

Örneğin, sıradan ve doğal görüntüler ile mevcut ekosisteme yönelik eleştirel bir tavrı sergileyen Elmas Deniz, duyarlı bir estetik dille, yaşayan bir organizma olan doğanın sessiz

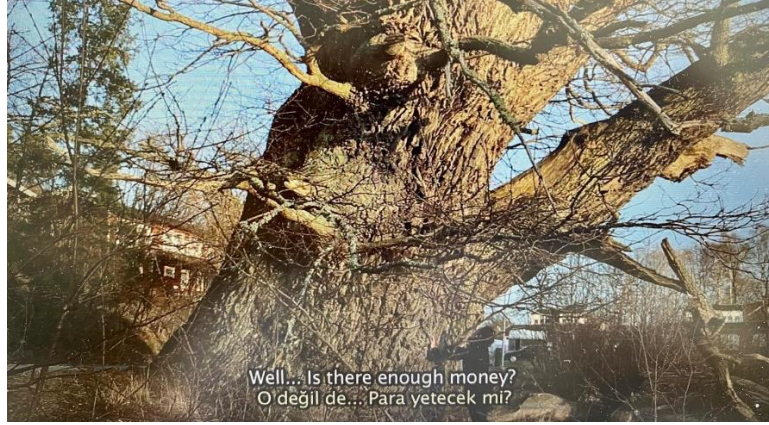
haykırışını sergiler. 2019 yılında İstanbul'da açtığı Suyun Üç Rengi adlı sergide yer alan videosu, doğanın bu sessiz çığılığı ve insan varlığının sadece bunu izleyen tavrı üzerinedir. Sergi kapsamında yer alan Keder adlı video; bir akarsu görüntüsüdür. Sanatçının suyun akışını kayda aldığı oldukça sıradan görüntüler üzerine kurulu video, bu yalınlığı yok olmak üzere olan bir organizmanın yaşam çığılıklarını görünür kılar. Bir süre sonra tahribata uğrayacağı öngörülen buna rağmen sürekli akışta olan hali ile bu yok oluşa karşı, direnişi de içinde barındıran Keder, izleyiciyi; doğanın yaşadığı kayıpları izlemeye ve bu duruma tanık olmaya şahit kılar. Sanatçıya göre bu video "... açıkça heykelsi bir nehir ya da edebi bir metin gibi; akan suyun kasvetli, renklerinin ifşa edildiği, post-yapısalcı bakış aralığında üretilmiş yeni bir yorumudur" (Yaşayanlar, 2022).



**Resim 1.** Elmas Deniz, "Keder", 2019, İki Kanallı Video-Heykel Yerleşime, Her biri 15'

**Kaynak:** <https://www.elmasdeniz.com/works-sorrow.html> **Erişim Tarihi:** 21.05.2024

Deniz'in çevre üzerine edildiği diğer videosu; Satın Almak İstediyim Ağaç (2014), insanın doğayı mülkiyeti olarak görmesini eleştirir. Video'nun içeriği, bir kadının yüzyıllardır doğada var olan kadim bir ağacın yanına giderek, onu tıpkı bir konut alır gibi ölçmesi üzerinedir. Sadece doğadaki canlı seslerinin olduğu videoya, kadının iç sesi eşlik eder. Bu iç sesler, yazı ile videoda, tek başına bir diyalog olarak yer alır. "Buna param yeter mi?", "Bu yaşa geldik, hiçbir şey alamadık" şeklindeki gibi söylemler; doğaya kapitalist bir bakış açısı ile yaklaşan bir yödedir. Sanatçı, manzarayı izlemek yerine ona sahip olmaya, her noktaya konut dikerek parselleştirmeye çalışan yapı eleştirilir.



**Resim 2.** Elmas Güler, 'Satın Almak İstediğim Ağaç', 2014 (4'55")

**Kaynak:** <https://www.elmasdeniz.com/works-sorrow.html> **Erişim Tarihi:** 21.05.2024

Üretim sürecinde nesnelerin bir araya geldiklerinde hangi anlamlar üretebileceği, çevrenin nasıl meydana geldiği ve sistemlerin davranış ve sınırlarını ele alan Kerem Ozan Bayraktar'ın Güney Kore Busan Bienali'nde yer alan Strands adlı video yerleştirmesi yine çevre, yaşam alanları, bu yaşam alanlarındaki nesnelerin birbirleri ile kurduğu ilişki üzerine ilerler. Sokak otlarını, istilacı gemileri, oyuncak yüzen balıkları konu edindiği videolarında plastik malzemeden oluşturulan insan dışı yaşam alanı yaratan Bayraktar, Strands adlı video yerleştirmesini Busan'da bir sahil kasabası olan Ilgwang'da düzenler. Sahilde balıkçıların kurduğu baraka şeklinde yapıların, hukuki belirsizlik içeren durumlarını ve bu yapıları saran ağ, olta, misine, çadır gibi balıkçı ekipmanlarını sanat nesnesine dönüştürür. Bu ağların, halatların dönüşümü o bölgeye has Beyaz Benekli Yılan Balığı ile birlikte ele alınmıştır. Yaygın olarak avlanılan, bölge için geçim kaynağı olan bu balığın dijital görüntüsünü, oltaların bulunduğu bir balıkçı atölyesine yerleştirir. Çadırın içinde yer alan leğenlerde, zehirli bir iğneye sahip oltalar yer alır. Bu iğneler, avlanmak için denize atıldığında yayıldığı bölgede potansiyel bir ölüm alanı da yaratmaktadır. Avlanma anında yaşanan bu ölümcül ilişkiyi, denizdeki ortamından çadırın içine taşıyan Bayraktar, izleyiciye bu potansiyel ölüm temasını izleme olanağı sağlar. Oltaların aktif olabilmesi ve zehirlerini yayması için balıkçının bu eyleme başlaması gerekmektedir. Olta çadırında halatların, leğenlerin, ağların sarmal yapısının arasında video yer alır. Videoda yılan balıklarının suda hareketine benzer şekiller oluşturan beyaz noktalı siyah bir eldiven giymiş olan balıkçı adeta balığın kıvrılan yapısının zihnimize oluşmasını sağlamaktadır. Karanlık bir fon önünde olta yapan ve bunları leğene takan balıkçı siyah beyaz noktalı siyah eldivenleri ile yılan balığını çağrıştıran hareketler sergiler. Bu videoya eşlik eden yılan balığının 3D baskıları ve ikinci ekranda yer alan yılan balığımsı görüntüler ve ağlar hem gerçek hem de hayalimsi bir ortam sunar



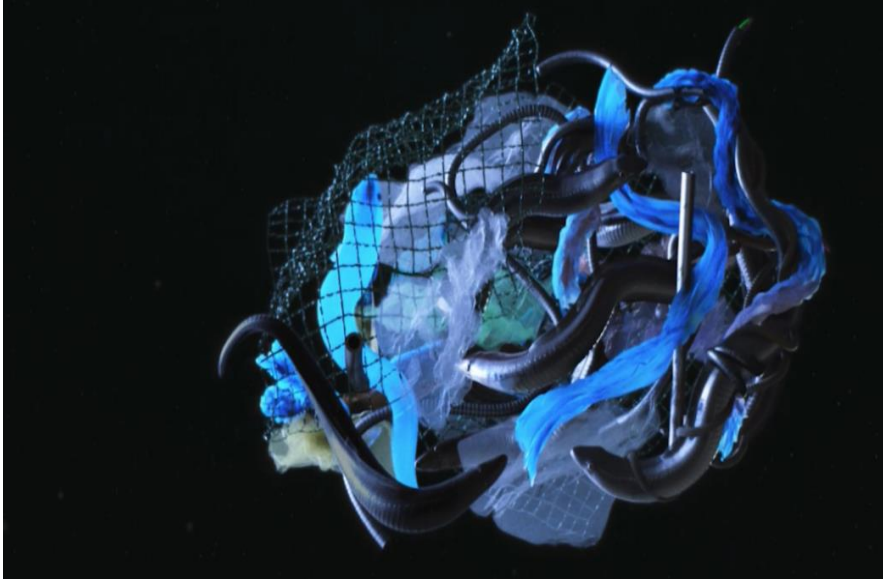
Burcu Günay, "Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 4 (2), (Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı), 2024, ss. 180-195.

animasyon bulunur. Bu anlamda Strands; kültürel ve biyolojik işaretlerle dolu yapısı ile canlı-cansız, doğal- yapay, insan – insan dışı arasındaki etkileşimi sorgular.



**Resim 3.** Kerem Ozan Bayraktar, "Strands", 2021 , karışık malzeme, çift kanal video, ses, değişken boyutlar.

**Kaynak:** <https://keremozanbayraktar.com/> **Erişim Tarihi:** 01.06.2024



**Resim 4.** Kerem Ozan Bayraktar, "Strands", 2021, karışık malzeme, çift kanal video, ses, değişken boyutlar.

**Kaynak:** <https://keremozanbayraktar.com/> **Erişim Tarihi:** 01.06.2024

Yeni medya üzerinden sanat pratiği geliştiren diğer bir sanatçı Beyza Dilem Topdal'ın, Interspecies Chronicle/ Türlerarası Kayıt adlı video yerleştirmesi, tarih, ekoloji ve spekülative kurgu alanlarını bir araya getirmektedir. 1940-1960 arası İstanbul fotoğraf arşivinden bir seçki sunun yerleştirmede, tarihi imgeler yapay zeka tekniği ile yeniden yorumlanmıştır. İstanbul'un deniz yaşantısını gerçeküstü bir noktadan ele alan proje, tekinsiz bir deniz yaşamını önermektedir. Eser, geçmiş yıllarda Boğaziçi deniz biyoçeşitliliğini keşfe dayanır. Yerel balıkçı ve tarihi belgelerden alınan kayıtlar üzerinden yeni bir anlatı geliştiren sanatçı, bir zamanlar kentin sularında yaşayan ve yıllar içinde yok olmuş türleri yeniden video kurgu üzerinden canlandırır. Kentin tanıdık imgeleri; kurgusal görüntülerle buluşarak; rahatsız edici bir uyumsuzluk yaratılırken, spekülative bir arşiv karşımıza çıkar. Video kurgu ile üretilen deniz canlıları yerleştirmede, eski televizyonlarda izlenmektedir. Eski teknolojinin yeni bir araç ile buluşması yine gerçeklik/ zaman/ tekinsizlik kavramlarını aklı getirmektedir. Topdal şu sözlerle eserini açıklar "Bu televizyonlar müzelerde örneğin farklı arşiv tabanlı eserlerde sıklıkla kullanıldığı için geçmişin dokümantasyonu referansını veriyor; ancak görüntülerin siyah beyaz olmasına rağmen gelecek referansı baskın. Onların üst üste yığılabilmeleri, izleyicilerin etrafında dolaşabileceği mimari ölçekte bir yapı oluşturmak fikrini ortaya çıkardı. Ekran gibi sert bir malzemeyi, yalnızca bugünün teknolojisinden bir araç olarak

Burcu Günay, "Video Sanatında Çevreci Yaklaşımlar", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 4 (2), (Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu Özel Sayısı), 2024, ss. 180-195.

değil, bir heykel malzemesi, yapı taşı, arşiv referansı gibi noktalara eğip bükebiliyoruz. Sergileme biçiminin ötesinde ekranın kendisi de pekala bir eser olarak var olabiliyor".



**Resim 5.** Beyza Dilem Topdal, "Türlerarası Kayıt", 2024, tüplü televizyon, led ışık, ses, değişken boyutlarda, Müze Gazhane. Fotoğraf: Göktuğ Güntav.

**Kaynak:** <https://www.capak.org/beyza-dilem-topdal-soylesi/>. **Erişim Tarihi:** 23.09.2024



**Resim 6.** Beyza Dilem Topdal, "Türlerarası Kayıt", 2024, tüplü televizyon, led ışık, ses, değişken boyutlarda, Daire Sanat. Fotoğraf: Beyza Dilem Topdal.

**Kaynak:** <https://www.capak.org/beyza-dilem-topdal-soylesi/> **Erişim Tarihi:** 23.09.2024

### 3. Sonuç

4,5 milyar yaşında olan Dünya üzerinde yaklaşık 200.000 yıldır yaşanmakta ve her geçen gün gezegendeki tüm organizmalar, fiziksel, kimyasal, biyolojik sistemleri doğrultusunda değişmektedir. Canlılar üzerindeki en büyük değişim ise insan ve insan eylemleri sonucunda yaşanmaktadır. Özellikle Endüstrileşme sonrası fosil yakıtları kullanımındaki artış, yoğun ticaret ağları, kentlere doğru artan göç, çevresel sorunları da beraberinde getirmiştir. Doğadaki bu değişim resmi bir jeolojik çağ olan antroposenin kanıtlarını göstermektedir. Çevre sorunları birden bire karşılaşılan değil, zamanla biriken bir süreci içerir. Doğanın kendisini yenileyebilme



yeteneği azalırken, hava-su-toprak kirlenmesi sonucu karşılaşılan kitlesel ölümler ve doğadaki ani değişimlerin sayıları artmaktadır. Örneğin 1952 yılı Aralık ayında Londra'da kirli hava nedeniyle yaklaşık 4000 insan ve bir o kadar da insan dışı yaşam hayatını kaybetmiştir. Yine artan enerji ihtiyacını karşılamak için kömür, petrol, doğal gaz gibi fosil yakıtlarının aşırı kullanımı sonucu atmosferde miktar olarak artan sera gazı sonucu, küresel ısınma/iklim değişikliği yaşanmaktadır. Yine küresel ısınma atmosfer ve okyanus sularının sıcaklığını arttırmakta ve buzulların erimesini kat ve kat hızlandırmaktadır. Bununla birlikte fosil ve nükleer enerji kaynaklarının yasaklanması ve küresel iklim değişiminin durdurulması gibi konularda eylemler yaparak çevresel bir farkındalık yaratmaya çalışan oluşumların da sayısı artmaktadır. Bu oluşumlar ya da eylemler, doğa bilimleri ile sınırlı kalmamakta, sanatta da yerini almaktadır. Özellikle 1950'li yıllardan itibaren sanatçılar çevre/ doğa/ yaşama dair izleyicide bilinç uyandırmayı amaçlayan düşün nesnelere doğru yönelmişlerdir. Bir bakıma doğaya saygı ve birlikte yaşamının yollarını alternatif yaklaşımlarla sunan üretim süreçleri, insanın, insan dışı üstündeki öngörülemeyen tahribatı üzerine düşünme ve eyleme geçme üzerine konumlanır. Bu üretim biçimlerinden birini de video sanatı oluşturur. Toplumsal ve teknolojik gelişmeler bağlamında bazı sanatçılar, yaşadıkları dönemin, sosyal, özgürlükçü ve muhalif tavrının da gücü ile videoyu araç olmaktan bağımsız, sanatsal bir anlatım dili olarak önermişlerdir. Kitle iletişim araçlarının çeşitliliğinden faydalanan bu araştırmadaki sanatçılar, videoyu; sadece hareketli görüntü sağlayıcı ya da kayıt aleti olarak değil, bir yerleştirme, bir monitör ya da heykelsi bir dilde ele alabilmektedir. Farklı disiplinlerin iç içe geçtiği bir yapıya sahip olması video sanatının ele aldığı konunun da derinleşmesine olanak sağlamaktadır. Seçilen sanatçıların ortak özellikleri görüntüler ya da nesnelere arasında tartışma zemini yaratabilmektir. Estetik bir hiyerarşi yaratma düşüncesinden bağımsız, kimi zaman bir depoyu, kimi zaman doğanın kendisini video ile buluşturarak, melez bir alan yaratabilmektedir.

## KAYNAKÇA

AKAY, A. (2005). *Sanatın durumları*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık

ALTUNAY, D.A. (2013). *Sanat ortamında video*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları

ANTMEN, A. (2008). *20. Yüzyıl batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık

BOURRIAUD, N. (2019). *Yedinci kıta, 16. İstanbul Bienali*. Erişim Tarihi: 23.04.2023, <https://bienal.iksv.org/tr/16-istanbul-bienali/kuratorun-metni>

CRUTZEN P. ve WACLAWEK, S. (2014). Atmospheric chemistry and climate in the anthropocene. *Chem Didact Ecol Metrol*, 19 (1-2), 9-28, doi: 10.1515/cdem-2014-0001

ÇAKIROĞLU, E. (2022). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Haziran 2022, 23(1), 24-39 DOI: 10.17494/ogusbd.985661 Antroposen Çağında Ekolojik Sanat: David Buckland, Terike Haapoja ve Mel Chin'in Ekolojik Sanat Projeleri

ÇAPAK YAZI ÇİZİ. (2024). *Görülmemiş olanı görmek / göstermek: Beyza Dilem Topdal*. Erişim Tarihi: 23.09.2024, <https://www.capak.org/beyza-dilem-topdal-soylesi/>

ELIASSON, O. (2022). Erişim Tarihi: 08.05.2024, <https://icewatch.london/>

ELIASSON, O. (2024). Erişim Tarihi: 08.05.2024, <https://olafureliasson.net/>

İKSV. (2015). *Tuzlu su, 14. İstanbul Bienali*. Erişim Tarihi: 23.04.2023, <https://bienal.iksv.org/tr/bienal-arsivi/14-istanbul-bienali>

KELEŞ, R. HAMAMCI, C. (2005). *Çevre politikası*. İstanbul: İmge Kitabevi

SOSYAL, A. (2019). *Bir ekolojistin not defteri*. İstanbul: Yeniinsan Yayınevi

T.C. Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı. (tarih). Paris Anlaşması. Türkiye İklim Portalı. <https://iklim.gov.tr/paris-anlasmasi-i-34>

YAŞAYANALAR, G. (24.01.2022) *Elmas Deniz: yeni ütopyacı bir söylem / keder*. Erişim Tarihi: 01.05.2024. <https://saglamart.com/elmas-deniz-keder>

YURTERİ, E. (2022). *Akışkan ekolojiler: Kerem Ozan Bayraktar ile Strands üzerine*. Erişim Tarihi: 08.05.2024, <https://saglamart.com/elmas-deniz-keder>

## The Impact of AR Art on Social Awareness: A Case Study

Nafise Esmael MOTLAGH\*

### Abstract

**The Purpose of Study:** This article aims to explore the role of augmented reality (AR) art in fostering social awareness and driving social change. The central focus is to understand how AR, as a new media art form, enhances audience engagement and emotional response through immersive interaction, making it a powerful tool for artistic activism.

**Literature Review/Background:** AR art offers a unique medium by overlaying digital elements onto the physical world, allowing audiences to become active participants rather than passive observers. This interaction deepens understanding and emotional investment in social issues. The study fills a gap in the literature by examining the impact of interactive AR art in challenging societal norms and evoking empathy, particularly in the context of women's rights and identity struggles.

**Method:** The research utilizes a case study approach, focusing on the AR artwork "My Stolen Identity," created by the author. This piece uses AR to explore the issue of violence against women's identity in Iran.

**Results:** The findings suggest that AR art significantly enhances audience engagement by transforming them into active participants. The immersive experience fosters empathy and a deeper understanding of complex social issues, such as the identity struggles faced by Iranian women. This interactive approach demonstrates the potential of AR art to spark meaningful dialogue and motivate social action.

**Conclusion:** AR art presents a revolutionary method for engaging audiences in social activism, with the power to challenge societal norms and inspire change. By immersing viewers in the issues at hand, AR art contributes to a more profound emotional and intellectual response, positioning it as a valuable tool in the fight for social justice, particularly in the area of women's rights.

**Keywords:** New Media Art, Augmented Reality, Social Awareness, Artistic Activism, Women's Rights

---

### Derleme Makale (Review Article)

**Geliş/Received:** 12.09.2024 **Kabul/Accepted:** 30.11.2024

\* Asst. Prof. Dr., Nisantasi University, Faculty of Economics, Administrative and Social Sciences, Department of New Media. Istanbul, Türkiye. E-mail: [nafise.motlagh@nisantasi.edu.tr](mailto:nafise.motlagh@nisantasi.edu.tr)

**ORCID** <https://orcid.org/0000-0002-0924-6969>

## **AR Sanatının Toplumsal Farkındalık Üzerindeki Etkisi: Bir Vaka İncelemesi**

### **Öz**

**Çalışmanın Amacı:** Bu makale, artırılmış gerçeklik (AR) sanatının toplumsal farkındalığı artırmadaki ve toplumsal değişimi sağlamadaki rolünü incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın merkezi odak noktası, AR'nin yeni bir medya sanatı olarak, izleyici etkileşimini ve duygusal tepkileri nasıl güçlendirdiğini ve bu sayede sanatsal aktivizm için güçlü bir araç haline geldiğini anlamaktır.

**Literatür İncelemesi/Arka Plan:** AR sanatı, dijital unsurları fiziksel dünyaya yerleştirerek izleyicilerin pasif gözlemcilerden aktif katılımcılara dönüşmesini sağlayan benzersiz bir araç sunmaktadır. Bu etkileşim, sosyal konulara ilişkin anlayışın ve duygusal yatırımın derinleşmesini sağlar. Çalışma, özellikle kadın hakları ve kimlik mücadeleleri bağlamında, etkileşimli AR sanatının toplumsal normları nasıl sorguladığını ve empatiyi nasıl tetiklediğini inceleyerek literatürdeki boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır.

**Yöntem:** Araştırma, yazar tarafından yaratılan "Çalınan Kimliğim" adlı AR eserine odaklanan bir vaka incelemesi yaklaşımı kullanmaktadır. Bu eser, İran'da kadınların kimliklerine yönelik şiddet sorununu AR aracılığıyla incelemektedir.

**Bulgular:** Bulgular, AR sanatının izleyici etkileşimini önemli ölçüde artırdığını ve izleyicilerin aktif katılımcılara dönüştüğünü göstermektedir. Bu etkileşimli deneyim, empatiyi artırmakta ve İranlı kadınların kimlik mücadeleleri gibi karmaşık sosyal konuların daha derin bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu interaktif yaklaşım, anlamlı bir diyalogun başlamasına ve toplumsal eylemlerin teşvik edilmesine olanak tanımaktadır.

**Sonuç:** AR sanatı, toplumsal aktivizmde izleyicileri dahil etmenin devrim niteliğinde bir yöntemini sunmakta olup, toplumsal normları sorgulama ve değişim ilhamı verme gücüne sahiptir. İzleyicileri ele alınan sorunların içine çekerek, AR sanatı daha derin bir duygusal ve entelektüel tepkiyi teşvik eder ve bu da onu özellikle kadın hakları alanında toplumsal adalet mücadelesinde değerli bir araç haline getirir.

**Anahtar Kelimeler:** Yeni Medya Sanatı, Artırılmış Gerçeklik, Toplumsal Farkındalık, Sanatsal Aktivizm, Kadın Hakları

### **1.Introduction**

The Raree Show, also known as a "peep show" or "peep box," can be seen as one of the earliest attempts to immerse viewers in virtual or alternative realities (Figure 1) . Dating back to the 17th and 18th centuries, the peep show involved a small, portable box with a series of images or miniature scenes that could be viewed through a lens or a hole, often enhanced by

light and shadow to create depth and perspective. These boxes offered a form of visual storytelling, allowing the audience to peer into a different world, albeit on a much simpler scale than modern virtual reality (Huhtamo, 1995). The experience, while static and limited to visual perception, gave spectators a brief escape into carefully crafted scenes, whether of distant cities, dramatic events, or exotic locations, stimulating the imagination and offering a preview of the desire for immersive environments.

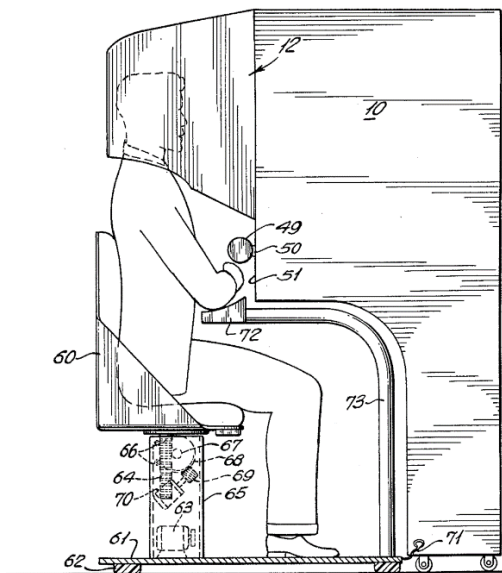


**Figure 1:** A boy looks into a peep show device (illustration by Theodor Hosemann, 1835)

The appeal of these early devices lay in their ability to create a sense of spectacle and wonder, a precursor to modern immersive technologies like virtual reality. The Raree Show became popular at fairs and on street corners, where showmen would travel with their boxes to offer glimpses of these miniature worlds in exchange for a small fee. Although limited by the technology of the time, the peep show can be regarded as an early form of "virtual" experience, providing a window into another reality through the manipulation of visual effects and audience engagement (Altick, 1978). This fascination with visual immersion and illusion persisted, eventually inspiring more sophisticated attempts to create simulated environments.

The concept of virtual reality (VR) and the desire to immerse oneself in a virtual world date back to the mid-20th century, with early attempts rooted in creating simulated experiences that could transport users beyond physical reality. One of the first pioneering efforts was Morton Heilig's "Sensorama" in 1962, a mechanical device that simulated a multi-sensory cinematic experience (Figure 2). Heilig's machine combined 3D visuals, stereo sound,

vibrations, and even scents to give users an immersive experience, marking a significant early step toward what we now recognize as virtual reality (Heilig, 1962). Although Sensorama lacked the interactive capabilities of modern VR, it laid the groundwork for future development by focusing on creating an all-encompassing sensory environment.



**Figure 2:** Illustration of Morton Heilig's Sensorama device, precursor to later virtual reality systems.

Another critical early attempt was the development of the "Sword of Damocles" by Ivan Sutherland and his student Bob Sproull in 1968. Regarded as the first head-mounted display (HMD), this system allowed users to view basic wireframe graphics that responded to head movements, providing a rudimentary form of VR interaction. While the device was bulky and impractical for general use, it represented a monumental leap in the quest to create a virtual world by integrating visual immersion with real-time responsiveness (Sutherland, 1968). This invention established the foundation for modern VR systems, as it introduced the concept of spatial interaction with virtual objects, paving the way for more advanced immersive experiences.

Humans have long sought to reach virtual reality or immersive worlds due to a deep desire for escapism, exploration, and the expression of imagination. One of the primary reasons is the inherent human drive to escape the limitations of the physical world and explore alternative realities. From ancient myths and religious rituals to art and storytelling, humans have

always crafted alternate worlds as a way to transcend the mundane and envision something beyond their immediate surroundings. Virtual reality provides a powerful technological tool to fulfill this age-old desire for new experiences, offering immersive environments where people can break free from the constraints of time, space, and even identity (Bailenson, 2018). It allows us to explore worlds we might never otherwise encounter, enhancing creativity and enabling unique forms of artistic expression and personal transformation.

## **2. Literature Background**

### **2.1. Understanding Human Demands for Virtual Reality**

Human demands for virtual reality (VR) are multifaceted and stem from various psychological, technological, and social factors. At the core of these demands is the pursuit of enhanced immersion. VR provides a heightened sense of presence and engagement, creating experiences that traditional media formats cannot offer. This immersive quality allows users to feel as though they are physically inside a different environment, effectively transcending the limitations of flat, two-dimensional screens (Slater & Wilbur, 1997). Such immersive experiences are particularly valuable in entertainment and gaming, where VR introduces interactive and dynamic content that offers users a deeper level of engagement and interaction (Freeman et al., 2009).

The demand for VR is also driven by its applications in realistic simulations and training across various fields. In aviation, medicine, and military training, VR enables users to practice complex tasks and scenarios in a controlled and risk-free environment. This practical application of VR not only enhances skill development but also improves safety and efficiency in high-stakes professions (Klevberg, 2017). For example, pilots can simulate emergency procedures, medical professionals can practice surgical techniques, and soldiers can undergo tactical training without the associated risks of real-world training exercises.

Moreover, VR facilitates novel forms of social interaction and collaboration. As digital connectivity increases, there is a growing need for new ways to connect and interact with others. VR offers virtual spaces where users can network, socialize, and collaborate in immersive environments, bridging geographical and physical barriers (Bailenson et al., 2008). This capacity for creating virtual communities and social gatherings aligns with the broader trend of digital socialization and remote work.

In the realm of creative expression, VR presents new opportunities for artists and creators to explore innovative forms of storytelling and artistic presentation. By allowing users to interact with and explore art in three dimensions, VR expands the possibilities of artistic expression and

audience engagement (McCormick, 2016). This new medium enables artists to create experiences that are both participatory and immersive, offering audiences a more interactive relationship with art.

Therapeutically, VR has demonstrated its value in various health contexts. It is used in exposure therapy for phobias, pain management, and relaxation techniques. By immersing patients in controlled virtual environments, VR aids in psychological and physical healing processes, making it a versatile tool in mental health treatment (Hoffman et al., 2001). For example, patients undergoing physical rehabilitation can use VR to perform exercises in engaging virtual settings, which can enhance motivation and adherence to therapy.

VR caters to the human desire for exploration and escapism. It provides an avenue for users to experience fantastical worlds and scenarios that would be otherwise inaccessible. This aspect of VR appeals to individuals seeking new experiences and adventures beyond the constraints of everyday life (Cummings & Bailenson, 2016). Whether it's exploring distant planets, historical recreations, or entirely imaginary landscapes, VR offers a form of escapism that fulfills the human curiosity for the extraordinary.

## **2.2. AR Art: The Convergence of Technology and Creativity**

The evolution of Augmented Reality (AR) art represents a convergence of technology and creativity, opening new avenues for artistic expression and social engagement. As AR technology advanced, its potential to transform art became increasingly evident, resulting in a dynamic interplay between the digital and the physical worlds. This evolution can be traced through key developments in AR technology, its adoption by artists, and its impact on social awareness.

Augmented Reality, which overlays digital content onto the physical environment, began as a technical innovation in the late 20th century. The foundations of AR can be traced back to Ivan Sutherland's (1968) development of the first head-mounted display system, which allowed users to interact with digital objects in real space. This innovation was pivotal in conceptualizing the merging of virtual and real environments, setting the stage for further advancements in AR technology.

By the 1990s, the potential of AR was increasingly explored in both industry and academia. Milgram and Kishino (1994) introduced the concept of the "Virtuality Continuum," which places AR between the real environment and virtual reality (VR), emphasizing its ability to enhance real-world experiences with computer-generated imagery. AR soon gained



traction in various fields, including art, as it allowed artists to extend their creative practices beyond the limitations of traditional media.

AR's ability to superimpose digital elements onto real-world settings made it an attractive medium for artists seeking to explore the boundaries of physical and virtual spaces. Artists began using AR as a tool to create interactive and immersive experiences, transforming both the content and context of art. Early experiments in AR art focused on augmenting public spaces, galleries, and museums with digital layers of information and imagery.

One of the earliest and most notable examples of AR art was Rafael Lozano-Hemmer's "*Vectorial Elevation*" (2000), which allowed participants from around the world to remotely control searchlights in Mexico City via a web interface. Although this work predated the widespread use of AR as we understand it today, it foreshadowed AR's capacity to facilitate real-time interaction between the virtual and physical realms. By the 2010s, with the advent of mobile devices capable of supporting AR applications, the use of AR in art became more accessible and widespread.

Christine Paul (2003) highlighted the significance of digital art, including AR, in reshaping how art is created, displayed, and perceived. According to Paul, AR art breaks down traditional boundaries, offering new opportunities for interaction and engagement. Artists such as Tamiko Thiel and Sander Veenhof leveraged mobile AR technology to create site-specific artworks that invited viewers to interact with their surroundings in novel ways. For example, Thiel's work "*Art Critic Face Matrix*" (2011) challenged the role of the art critic by overlaying virtual elements on physical gallery spaces, thereby questioning the gatekeeping role of institutions in the art world.

### **2.3. Interactive Art: An Evolutionary Approach to Artistic Engagement**

Interactive art represents a significant departure from traditional static art forms by incorporating dynamic elements that require active participation from the audience. This genre of art emerged from the intersection of technological innovation and artistic experimentation, evolving through various phases of technological advancement.

The origins of interactive art can be traced to early 20th-century movements such as Dada and Constructivism, which introduced unconventional methods of engaging viewers (Greenberg, 2013). However, the concept of interactive art gained substantial momentum in the 1960s and 1970s with the advent of electronic media. Pioneering artists like Nam June Paik

and Wolf Vostell utilized video and television to create works that responded to viewer interactions, thus broadening the scope of artistic engagement (Young, 2004; Gidal, 2008).

The 1980s and 1990s marked a period of rapid expansion in interactive art, fueled by the rise of personal computing and digital technology. During this era, artists began using computer-based tools to develop interactive installations that allowed users to influence and alter the artwork through their inputs (Paul, 2003). This technological integration facilitated a more immersive and participatory experience, reflecting a shift in artistic practices towards greater audience involvement.

In contemporary practice, interactive art has further evolved with advancements in virtual reality (VR), augmented reality (AR), and artificial intelligence (AI). These technologies enable artists to create highly immersive environments where the audience's interactions can shape the experience in real-time, pushing the boundaries of traditional artistic forms (Bishop, 2012). This evolution underscores the ongoing relationship between art and technology, highlighting how interactive art continues to challenge and redefine the role of the audience in the artistic process.

Artists have explored interactivity in their artworks since the early 20th century, driven by a desire to break away from traditional passive art forms and engage audiences in new and dynamic ways. The exploration of interactivity in art can be divided into several key phases:

**1. Early Experiments (1910s-1960s):** The concept of interactivity in art began to take shape with early 20th-century movements such as Dada and Constructivism. Artists like Marcel Duchamp, with his "readymades," challenged traditional notions of art and invited viewers to question the role of the artist and the audience. Additionally, Russian Constructivists like El Lissitzky and Vladimir Tatlin experimented with new forms of visual representation and the integration of technology, laying the groundwork for interactive art (Greenberg, 2013).

**2. The Rise of Cybernetics and Early Interactive Art (1960s-1970s):** The 1960s marked a significant shift as artists began to incorporate technology into their work, influenced by developments in cybernetics and computer science. Pioneering artists like Nam June Paik and Wolf Vostell explored the use of electronic media, such as television and video, to create interactive experiences. Paik's work with video feedback and Vostell's integration of television sets into installations reflected a growing interest in the interaction between technology and art (Young, 2004; Gidal, 2008).

**3. Digital and Interactive Art (1980s-1990s):** The advent of personal computing and digital technologies in the 1980s opened new possibilities for interactive art. Artists began using computer-based tools to create art that responded to user inputs, leading to the development of digital installations and interactive art. This period saw the emergence of artists like Laurie Anderson and Jaron Lanier, who experimented with interactive technologies and virtual environments (Paul, 2003).

**4. Contemporary Practices (2000s-Present):** In the 21st century, the rise of advanced technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and artificial intelligence (AI) has further expanded the scope of interactive art. Contemporary artists use these technologies to create immersive and participatory experiences, allowing audiences to engage with art in novel ways. This evolution reflects a broader trend towards integrating technology into artistic practices and exploring the boundaries of human interaction with digital media (Bishop, 2012).

**Motivations for Interactivity in Contemporary Art:** Interactivity in art represents a transformative shift from traditional static forms of artistic expression to more dynamic and participatory experiences. This evolution is driven by several factors, including the desire to enhance audience engagement, explore new technological possibilities, and challenge conventional notions of art. Artists pursue interactivity for a range of reasons, each contributing to the broader development of contemporary art practices.

**Enhanced Audience Engagement:** One of the primary motivations for incorporating interactivity in art is to deepen audience engagement. Interactive art allows viewers to actively participate in the artistic process, thereby creating a more immersive and personalized experience. By involving the audience in shaping the artwork, artists can foster a sense of connection and involvement that is often absent in traditional art forms (Graham & Cook, 2010). This engagement is not only about physical interaction but also about stimulating intellectual and emotional responses, which can lead to a more profound impact on the audience.

**Exploration of Technological Innovation:** The integration of technology into art provides artists with new tools and mediums to explore. The rapid advancement of digital technologies, including virtual reality (VR), augmented reality (AR), and interactive installations, has expanded the possibilities for artistic creation (Paul, 2003). Artists are drawn to these technologies for their potential to create novel forms of expression and to experiment with new ways of interacting with their audience. The use of technology in art allows for the exploration of concepts such as virtual spaces, real-time feedback, and interactive narratives, pushing the boundaries of traditional artistic practices (Bishop, 2012).

Challenge to Traditional Art Forms: Interactive art also serves as a critique and reimagining of traditional art forms. By moving beyond static representations and inviting active participation, artists challenge established norms regarding the roles of the artist and the audience. This approach redefines the artistic process, shifting the focus from the creation of fixed objects to the generation of experiences that evolve through interaction (Cameron, 2018). This challenge is not merely aesthetic but also philosophical, questioning the nature of art and its relationship with viewers.

Reflection of Modern Society: The pursuit of interactivity in art mirrors broader societal trends towards increased interaction with digital media and technology. As society becomes more engaged with digital platforms and interactive technologies, artists reflect these changes in their work. Interactive art can address contemporary issues such as digital communication, identity, and social dynamics, making it relevant to current cultural and technological contexts (Graham & Cook, 2010). This relevance helps artists connect with audiences in meaningful ways, resonating with the experiences and challenges of modern life.

#### **2.4. Interactive Art for Social Awareness**

The earliest significant use of interactive art for social awareness can be traced to the late 20th century when artists began to explore how interactivity could serve as a tool for addressing and reflecting on social issues. A seminal example of this approach is Myron Krueger's "Videoplace," which was developed in 1975. Krueger's work was among the first to use interactive environments to engage users and facilitate a form of dialogue that could reflect on broader social issues (Krueger, 1991).

In the 1980s, Jenny Holzer's use of electronic text displays marked a significant development in interactive art as a vehicle for social commentary. Holzer's installations, such as those featuring her "Truisms," employed LED technology to present provocative texts that addressed political and social issues, thus engaging the public in critical discourse (Harris, 2004).

The 1990s further expanded the use of interactive art for social activism with the rise of networked art and digital media. The Electronic Disturbance Theater (EDT), for instance, utilized the internet to stage virtual protests, drawing attention to social and environmental issues and demonstrating the potential for interactive art to function as a tool for activism (Schneider, 1999). These developments illustrate the evolution of interactive art from a technological novelty to a significant medium for social awareness and engagement.

### 3. Case Study Approach

In this research, a case study approach is adopted to explore the use of augmented reality (AR) in contemporary art as a tool for promoting social awareness. This methodology enables a comprehensive analysis of selected artwork, with a primary focus on *My Stolen Identity* by Iranian artist and academician Nafise Motlagh (Figure 3).

This AR-based interactive artwork addresses the consequences of Iran's compulsory hijab laws. The case study method allows for a detailed examination of the artistic techniques employed, the socio-political context in which the artwork exists, and its impact on audiences.



**Figure 3:** "My Stolen Identity", Istanbul IAAF Art Fair 2022

For decades, Iranian women have been fighting for their civil rights, particularly against mandatory hijab laws. Since the early years of the Islamic Revolution in 1979, they have organized protests, utilized various civil tools, and persistently sought to amplify their voices for change. Artists have played an integral role in this struggle, leveraging diverse mediums such as photography, film, graphic design, painting, and music to raise awareness, spark dialogue, and engage audiences with the realities of this critical issue.

Motlagh's *My Stolen Identity*, exhibited at the Istanbul IAAF Art Fair 2022, merges photography and AR as a contemporary medium to provoke reflection and foster interaction. In this artwork, Motlagh presents two self-portraits: one with a socially imposed mandatory hijab and another with a more religious, voluntary hijab. Visitors are invited to use a smartphone or tablet via the Artivive Application to explore these images in an AI-enhanced virtual space.

The first portrait, symbolizing the artist under the mandatory hijab, transforms into an image of her with free-flowing hair, representing her true identity and the freedom of personal choice. In contrast, the second portrait, depicting her in a voluntarily chosen religious hijab, remains unchanged. This interactive experience challenges viewers to reflect on the profound implications of personal choice, societal norms, and the imposition of identity.

Motlagh underscores the emotional and psychological cost of losing one's autonomy through a powerful accompanying statement:

"Self-identity is essential to emotional well-being. It builds courage and self-esteem, making us unique and distinguishing us from others. Like everyone, I have the right to embrace my true self and be who I am. However, since birth, my identity has been violated by the rules in Iran. To access my right to education, I was forced to alter my identity, covering my hair and body at the age of six. From that moment, I've had to adopt a false identity every day just to work and exist in public. Even women who genuinely believe in the hijab are subjected to a prescribed dress code under this law. In Iran, only religious women who voluntarily believe in the hijab can live with their true identity. Through this artwork, I reclaim my stolen identity!"

Motlagh's work is a testament to how contemporary art, combined with emerging technologies like AR, can powerfully address socio-political issues, engage audiences, and inspire discourse about freedom, identity, and resilience.

### 3.1. Background and Context of Artwork

The Women, Life, Freedom movement in Iran is a protest movement that started in September 2022 after the death of Mahsa (Jina) Amini, a young Iranian woman who was arrested by the morality police for not wearing hijab correctly. The movement demands the end of compulsory hijab laws and other forms of discrimination and oppression against women in Iran.

Women and men were taking to the streets all across Iran, outraged over the slew of social ills symbolized in Amini's death—the subjugation of women, the repression of minorities, religious chauvinism, police brutality, and government corruption. The movement has been met with brutal repression by the Iranian authorities, who have killed hundreds of protesters and arrested thousands more.

### 3.2. Features of The Artwork

**1. Augmented Reality Integration:** The project features portraits of women affected by the hijab law. When viewed through an AR app or device, these portraits come to life with additional layers of content. This may include personal stories, video testimonials, or interactive elements that provide context and emotional depth to the images.

**2. Interactive Elements:** Viewers can interact with the AR components to explore various aspects of the hijab law's impact. This might involve tapping on different areas of the image to access multimedia content or experiencing a virtual overlay that provides historical and social information about the law.

**3. Narrative Depth:** The AR elements aim to humanize the issue by sharing individual stories and experiences. This approach helps to personalize the broader social issue, making it more relatable and impactful for viewers. The combination of visual art and interactive technology invites deeper engagement and empathy.

### 3.3. Significance of the Artwork

"My Stolen Identity" serves as a powerful commentary on the social and political constraints imposed on women in Iran. By leveraging AR technology, Motlagh provides a platform for women's voices and experiences, fostering a greater understanding of their struggles and resilience. The project not only highlights the personal impact of the hijab law but also encourages viewers to reflect on broader issues of freedom and identity.

#### 4. Summary and Result

The evolution of new technologies, particularly in the realm of augmented reality (AR), has significantly impacted the field of art, opening new avenues for artistic expression and audience engagement. Artists have increasingly adopted interactive technologies to create immersive experiences that transcend traditional boundaries. From the early experiments with interactive media in the late 20th century to contemporary applications, such as AR, artists have sought to leverage these innovations to enhance their work's interactivity and impact. The shift towards incorporating technology into art has not only broadened the scope of artistic practices but also transformed how audiences engage with and experience art.

*My Stolen Identity* stands out as a poignant example of art's ability to challenge societal norms and provoke dialogue. By integrating AR into a deeply personal narrative, the artwork invites audiences to reflect on the complex relationship between self-identity, cultural expectations, and personal freedom. The interactive nature of the piece ensures that the audience is not merely passive observers but active participants who engage directly with the work. This engagement fosters a deeper understanding of the oppressive impact of mandatory hijab laws in Iran and the broader struggle for women's rights. The ability to transform static imagery into a dynamic storytelling medium allows the artist to emphasize the contrast between imposed identities and authentic self-expression.

AR's incorporation into art has revolutionized the way audiences interact with and perceive creative works. Unlike traditional mediums, AR enables a multi-dimensional experience that bridges the physical and virtual realms. In *My Stolen Identity*, AR empowers the artist to convey a message that evolves as the audience interacts with the work, offering layers of meaning that might not be possible with static forms of art. This dynamic approach facilitates greater emotional resonance and intellectual engagement, making the issues presented more relatable and impactful.

Moreover, AR in art democratizes access to narratives and perspectives that might otherwise remain unheard. The accessibility of AR through widely available tools like smartphones ensures that artworks such as *My Stolen Identity* reach diverse audiences across geographies and demographics. By doing so, AR-based art not only raises awareness but also cultivates empathy and understanding among viewers, potentially inspiring action and dialogue.



In summary, *My Stolen Identity* highlights the unique capacity of AR to amplify the voice of marginalized communities and foster critical conversations about pressing social issues. The artwork exemplifies how the integration of technology into art can transcend aesthetic boundaries, making it a powerful medium for advocacy and social change.

## REFERENCES

ALI, H. (2021). I Am a Refugee. *International Journal of Art and Technology*, 14(3), 245-259. <https://doi.org/10.1504/IJART.2021.000000>

BAILENSON, J. (2018). *Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do*. W.W. Norton & Company.

BAILENSON, J. N., BLASCOVICH, J., BEALL, A. C., & LOOMIS, J. M. (2008). Immersive virtual reality for rehabilitation. *Journal of Rehabilitation Research and Development*, 45(6), 775-786. <https://doi.org/10.1682/JRRD.2008.02.0027>

BISHOP, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.

CAMERON, J. (2018). *Interactive art and the digital age: Art and technology in contemporary practice*. Routledge.

CUMMINGS, J. J., & BAILENSON, J. N. (2016). How immersive is enough? A meta-analysis of the effect of immersive technology on user presence. *Media Psychology*, 19(2), 272-309. <https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1015740>

FREEMAN, D., BRADLEY, J., & ANTLEY, A. (2009). Virtual reality in the assessment, understanding, and treatment of mental health disorders. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 40(3), 309-318. <https://doi.org/10.1016/j.jbtep.2008.10.007>

GIDAL, P. (2008). *The work of Wolf Vostell*. Thames & Hudson.

GRAHAM, B., & COOK, S. (2010). *Rethinking curating: Art after new media*. MIT Press.

GREENBERG, C. (2013). *Russian constructivism*. Yale University Press.

HARRIS, J. (2004). Jenny Holzer's "Truisms": An Art of Political Texts. *Journal of Contemporary Art Studies*, 12(3), 55-72. <https://doi.org/10.1080/10606240490453029>

HEILIG, M. (1962). Sensorama simulator (U.S. Patent No. 3,050,870). U.S. Patent and Trademark Office. Retrieved from <https://patents.google.com/patent/US3050870A>

HOFFMAN, H. G., GARCIA-PALACIOS, A., & CARLIN, A. S. (2001). Virtual reality as an adjunctive pain control during wound care for patients with complex regional pain syndrome: A case study. *CyberPsychology & Behavior*, 4(6), 527-535. <https://doi.org/10.1089/109493101753235878>

KLEVERBERG, K. M. (2017). Virtual reality for training: The future of simulation. *Training & Development Journal*, 21(4), 45-56. <https://doi.org/10.1080/09593985.2017.1285382>

KRUEGER, M. (1991). *Artificial reality*. Addison-Wesley.

LOZANO-HEMMER, R. (2000). Vectorial Elevation. Retrieved from [https://www.lozano-hemmer.com/vectorial\\_elevation.php](https://www.lozano-hemmer.com/vectorial_elevation.php)

MILGRAM, P., & KISHINO, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.

MCCORMICK, M. I. (2016). The role of virtual reality in creative expression and storytelling. *Journal of Creative Technologies*, 12(1), 56-67. <https://doi.org/10.1080/10109785.2016.1145179>

OETTERMANN, S. (1997). *The panorama: History of a mass medium*. Zone Books.

PAUL, C. (2003). *Digital art*. Thames & Hudson.

SCHNEIDER, R. (1999). The Electronic Disturbance Theater and the future of digital protest. *International Journal of Art and Technology*, 3(4), 245-259. <https://doi.org/10.1504/IJART.1999.000000>

SKARBEZ, R., BROOKS, A. L., & WHITTON, M. C. (2017). A survey of presence and related concepts. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 50(6), 1-39.

Nafise Esmael Motlagh, "The Impact of AR Art on Social Awareness: A Case Study", **ART/icle: Journal of Art and Design** 4 (2), (Special Issue of the International Short Film, Video and Photography Symposium), 2024, pp. 196-212.

SLATER, M., & WILBUR, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 2(3), 204-235. <https://doi.org/10.1145/263735.263740>

SUTHERLAND, I. E. (1968). A head-mounted three-dimensional display. *Proceedings of the Fall Joint Computer Conference*, 33, 757-764. <https://doi.org/10.1145/1476589.1476686>

YOUNG, S. (2004). *Nam June Paik: Exposition of music – Electronic television*. MIT Press.

## Bindirme Teorisi: Sinematik Eşzamanlılığın Bir Teorisine Doğru\*

Hasan Cem ÇAL\*\*

### Öz

Modern anlamıyla sinema, film mecrası olarak doğumundan itibaren zamanın biçimini değiştiren, dolayısıyla duyumunu da başkalaştıran bir sanat olageldi. Montajın keşfiyle birlikte bu, ziyadesiyle kesinleşmiş bir koşuldur. Sinema yalnızca gerçekliği hareket hâlinde kayıt altına almakla kalmıyor, onu tanımlayan belirlenimi, zamanı da dönüştürüyordu, diyelim ki kiplendiriyordu. Ama bunu da her daim bir artsüremliliği baz alarak, yani bir imgenin bir diğerinin yerini aldığı bir akış içerisinde, kısacası ardıllığın bir imgesini yaratarak sağlıyordu. Bu anlamda montaj, her tür sinematik imgeyi üst tanımlayan bir tür üst biçimdi, yani film biçimini kökten koşullayan, film duyumunu da bilhassa var eden bir teknikti. Öyle ki, sinemanın montaj olduğu, başka da hiçbir şey olmadığı fikri yıllar içerisinde yerleşmiş, genelgeçer hâle gelmiş ve bir hakikat olarak kanıksanmıştı. Ta ki bindirme, bir diğer üst biçim olarak montaja alternatif hâle gelene dek. Bindirme, montajın aksine, bir başka sinematik zaman imi önerecekti ki bu da artsüremlilikten ziyade eşsüremliliğe dayanacaktı. Ama yine de, her ne kadar montaj denli temrin edilmiş bulunsa da, onun kadar kuramsallaştırılmayacak, kategorilerine ayrılmayacak, irdelenmeyecekti. Bu metnin amacı, tam da bu irdelemeyi gerçekleştirmek, bindirmenin neden ve nasıl montajdan ayrıldığını anlaşılır kılmak, onun sinematik zamanı ne tür bir dönüşüme uğrattığına göz atmak ve ona nevi şahsına münhasır kategorilerini bahşetmektir.

**Anahtar Kelimeler:** Bindirme, Montaj, Zaman, Artsüremlilik, Eşsüremlilik

### Theory of Superimposition: Towards A Theory of Cinematic Synchronicity

### Abstract

In its modern sense, cinema has been an art that changes the structure of time and, therefore, alters its sensation since its birth as a film medium. With the invention of montage, this was a much more certain condition. The film camera recorded reality in motion and transformed and modulated the

---

### Editöre Mektup (Editorial Letter)

**Geliş/Received:** 28.08.2024 **Kabul/Accepted:** 24.09.2024

\* Bu çalışma, 20.10.2023 tarihinde 1. Uluslararası Kısa Film, Video ve Fotoğraf Sempozyumu'nda sunulan "Bir Bindirme Teorisi" başlıklı konuşma metninin genişletilmiş hâlidir.

\*\* Doktora Öğrencisi, Kadir Has Üniversitesi, İletişim Bilimleri Doktora Programı, İstanbul, Türkiye.

E-posta: [hasancem.cal@stu.khas.edu.tr](mailto:hasancem.cal@stu.khas.edu.tr) **ORCID** <https://orcid.org/0000-0001-9003-0534>

*determination that defines it: time. However, while achieving this, it relied on diachrony, the flow of time where one image replaces another, and only succession and nothing else define the image. In this sense, montage was a meta-form that over-defined all cinematic types of images; it was a technique that radically conditioned the film form and created a film sensation linked explicitly to that form. This is so much so that the idea that cinema is montage and montage alone has become established over the years, considered universal, and taken for granted as a fact until superimposition became an alternative to montage as another meta-form. Superimposition was a harbinger of a distinctive form of cinematic time because, unlike montage, it was linked to synchrony rather than diachrony, where images do not replace one another but lay and collapse into each other. But even though it was used nearly as much as montage, it hasn't been theorized, categorized, or examined as much. Accordingly, this text explores why and how superimposition differs from montage, how it operates to create a unique sense of cinematic time, and how it ramifies in itself.*

**Keywords:** Superimposition, Montage, Time, Diachrony, Synchrony

## 1. Prolog

Bu metin aracılığıyla yapmayı planladığım şey, filme dair özgül ve dereceli bir zaman kuramı oluşturmak. Özgül diyorum, çünkü filmin (adlandırdığım ve kavramsallaştırdığım hâliyle) üst biçimlerinden bir diğeri olarak tanımlanabilecek olan bindirmenin yarattığı zamansallıktan söz edeceğim. Dereceli diyorum, çünkü bu üst biçimin yarattığı zamansallığın safhalardan mülhem bir biçimde, kademeli bir hâlde, giderek karmaşıklaşan bir tarzda var olduğu kanaatindeyim. Ama son kertede yapmayı umduğum şey, bu bağlamda, bir zaman kuramı sunmak, öne sürmek, bu kuramı tartışmaya açmak olacak kısaca, ana hatlarıyla. Böyle bir girizgâh yapmış olayım metnin sorunsalına. Güzergâhını da saptamış bulunayım metnin.

Basit bir soruyla başlamak istiyorum: Filmde var olduğu hâliyle zaman nedir? Soruyu daha da açık sorabiliriz: Zaman filmde ne "biçim"de var olur? Bu soruları cevaplamak için, her şeyden evvel zamanın ne şekilde düşünüldüğünü, düşünölmeye çalışıldığını söz konusu etmek gerekiyor; zaman sorunu sinemasal zaman sorununu öncelediğinden, ona bir tür ön koşul teşkil ettiğinden. Müşkül bir mesele ilk önce müzakere edilmeli. Nevi şahsına münhasır bir mesele olarak zaman da bir istisna değil.

Zamanın biçimleri olduğunu biliyoruz her şeyden evvel; kesinlikle tek tip bir zaman söz konusu değil, sinemada olmadığı gibi gerçekte de. Örneğin zamanın A-teorisi ve B-teorisinden söz edilir fizik bilimi bağlamında (Metahaven, 2022, s. 23). A-teorisi, gündelik hayatta algıladığımız hâliyle zamanı ifade eder ki bu, geçmiş, şimdi ve gelecek şeklinde serilen zaman biçimine, parçalı biçimselliğiyle zamana işaret eder, göndermede bulunur. Bu teoriye göre

zaman, geçmişten şimdiye ve oradan geleceğe doğru akar ve bu akışı hiç mi hiç kesmez. Bu teoride şimdiden geçen anların toplamı geçmiş, şimdiye gelen, varan, şimdiye sinen, sirayet eden anların toplamı da geleceği oluşturur. Bu bağlamda şimdi merkezidir ve geçmiş ondan iraksarken gelecek ona yakınsar. Olağan zaman duyumdur bu; gelecek bilinmez, geçmiş ise ardımızda kalmıştır çoktan.

B-teorisinde ise zaman, diğer taraftan, bölünerek kavranan bir şey değildir. Bir doğrusal akıştan ya da oktan çok bir kompleksi andırır ve daha ziyade daireseldir; başı ile sonu ya belirsizdir ya da birbirine teğet geçer. Bu teoride geçmiş, şimdi ve gelecek olarak ayrılan zaman boyutları bulunmaz, zamanın her bir anı hâlihazırda, verili olarak edimselliğe sahiptir; her şey muazzam ve blok hâlindeki bir şimdide olmuştur bir nevi. Zamanın (dilbilimsel bir terimle ifade edecek olursak) *tense*'i, kipi yoktur yani. Bu raddede sadece *is*'den, "var olan"dan söz edilebilir ancak. Zamanın kipleri bulunmuyorsa zaman yekpare ve yeknesaktır ve tam da bu vasıfla (özel bir ad olarak) Bir'dir diyelim.

Ama felsefede (şaşılmayacağı gibi) fizikten çok önce bu zaman kavrayışı keşfedilmişti tabii; örneğin Anicius Manlius Severinus Boethius ve Baruch Spinoza'da. İlk isim için teolojik, ikinci isim için ise analitik bir namevcudiyete sahipti zaman. Boethius, tastamam tanrısal bir perspektiften bakıldığında, zamanın her bir anının bir bakışta, *glimpse*'te görülebileceğini zira Tanrı olma niteliğinin bunu gerektirdiğini söylüyordu; çünkü Tanrı her şeye kadir olduğundan zamana da kadirdi; zamanın içeriği her bir şeyin bilgisine ve bu bakımdan deneyimine vakıf ve mahirdi (Kenny, 2017, s. 303). İnsanlar ise zaman illüzyonuna sahipti ancak, zira sonlulardı, o nedenle de sonsuzluğu anlamada, tahayyül etmede zorluk yaşıyorlardı; hatta bunu açıkça beceremiyor, bu sonluluk hâlini göz ardı etmeyi mümkün kılacak hikâyeler uyduruyorlardı. Benzer şekilde, Spinoza da zamanın var olmadığını, yalnızca uzayın var olduğunu ve onun kiplenmelerinin söz konusu edilebileceğini, bunun da sonsuzlukta ve sonsuzca var olan bir diziselliğin ifadesi olarak anlaşılabilirliğini belirtiyordu; yani o da kendince, kendi Tanrı'sının, evren olarak Tanrı'nın, her şeyi tanımlayan ve başsız ve sonsuz olan ebedi varlığın gözünden zamanı lağvediyordu (Spinoza, 2012, s. 27).

Bu iki perspektiften bakıldığında, zaman ancak fani ya da ölümlü varlıklar için var; kendinde, kendi için, kendi adına yani nesnel olarak yok. O hâlde zamanın A-teorisi duyusal, B-teorisi ise akli bir zamansallık kavrayışını resmediyor. A-teorisinde insan olmasa da zaman var, zamanın yönü belli ve zaman insanın içinde bulunduğu bir şey. B-teorisinde ise zaman zaten, en baştan itibaren yok, bir illüzyon, dolayısıyla zamanın yönü de mevcut değil ve zaman olsa dairesel ve tabii ki, son olarak, insan zamanın içinde değil, aksine zaman insanın içinde; yani insan tarafından alımlanan, insanın sonluluğundan mütevellit olarak alımladığı bir şey zaman. Zamanın iki ucu var bu bağlamda: sınırlı ve sınırsız. İlki zamanı bölerek sınırlıyor, ikincisi ise

bölmeksizin tümlüyor. Böylece biri sonluluğun perspektifinden, diğeri ise sonsuzluğun perspektifinden zamanı kavranır kılıyor. Bu iki ucu akılda tutmakta fayda var, zira türlü veçhesiyle yapılandırmaya gayret edeceğim bindirme kuramının iki ucu da bu uçlara bağlanacak.

Şimdi, zamanın çift kutuplu bir teorisinden söz ettik. Zamanın A-teorisi doğrusal bir zamanı varsayıyordu, zamanın B-teorisi ise zamanın biçimini daireselleştirip onu zamansızlığın ta kendisine açıyordu, öyle ki artık zamandan bile söz edemiyorduk, çünkü zaman sonsuzluğun bir fonksiyonu hâlini alıyordu; zamandan azade olmanın bir ifadesinden başka bir şey değildi. Peki, o hâlde asıl ve temel soruyu soralım: Bütün bunların sinemayla ilişkisi ne? Sorumuz en temelde bu aslında. Sinema zamanı nasıl yansıtıyor, algılatıyor, işliyor? A-teorisine mi dayanıyor yoksa B-teorisine mi? Sinematik zaman dediğimizde ne anlıyoruz?

Sinema genellikle montajla özdeşleştirilen bir şey. "Montaj olmazsa sinema yok" denir genelde. Bunu Henri Bergson bile kısmen ima etmişti; her ne kadar hayatında bir iki filmde fazlasını izlememiş, kendi süre anlayışı ile sinemaninkinin nasıl da eşlenik olduğunu görememiş olsa da (Deleuze, 2014, s. 42). Bunun nedeni, Bergson'un zamanı, onun deyişle "süre"yi kavrayışının sayıya indirgenemez, salt yeğinsel ve en nihayetinde öznel olmasıdır ve bunun "kesmesiz film"lerde, diyelim ki "ilk film"lerde kesin kesim yansımamasıdır (Bergson, 2017, s. 385). Ama biliyoruz ki montajla birlikte sinema bize salt niceliksel bir zaman duygumunu sunmayı kesmişti. Bu ne demektir? Montaj olmadığında, yani herhangi bir kesmeden söz etmediğimizde, gördüğümüz şeyin bir bakıma gerçeklikten kırılan bir parçacıktan fazlası olmadığı, dolayısıyla kiplenmediği, kendi içinde zamanı üretmeyip, yaratmayıp yalnızca zamanı en ham hâliyle sunduğudur. Montaj, diğer taraftan, zaman kiplendiğinde başlar. Zamanı kiplendirmek yani zaman duygumunu değiştirmek için de kesmek, bir imgeyi bir diğerine bağlamak, bir "akış tasarlamak" gerekir. Bir imge herhangi bir imgeye bağlanabileceğinden, duyum da herhangi bir şekli alabilir, ama mühim olan şu ya da bu türde bir şekil almasıdır ki bu da kesmeyle olur. Bu kesmelerin oluşturduğu sisteme de montaj denir. Montajlar arasındaki ayrımlar ise kesmelerin oluşturduğu sistemin farkından kaynaklanır. Organik, diyalektik ve diğer türde montajlar, montajın zamansallığının özgüllüğüne işaret eder, göndermede bulunur. Her ne kadar bu konuya burada değinmeyecek olsam da, şunu söylemek elzem: Montaj sinemada zamanı başkalaştırır, gerçekte deneyimlendiği gibi onu öznelleştirir, öznenin deneyimlediği zamanın yoğunluğunu imgeye sıkıştırır, oysaki montajın var olmadığı bir filmde zaman gerçekten (Bergson'un da analiz ettiği gibi) salt sayısal bir akışa, pencereden dışarı baktığımızda gördüğümüz tipte, basit bir "zamanın geçişi" hissiyatına tabidir. Basitçe objektif zamana yani. Montaj ise bunun tersine öznel zamana yakınsar; değişip duran bir zamana.

O zaman sinema her daim montaj mıdır? Hep montaj üstünden ve aracılığıyla mı kavranmalıdır? Daha derine dalmamız lazım bunu anlamak için. Montajın sinematik zamanı

değiştirdiğinden söz ettik, ona biçim verdiğinden ve türlü veçhesi olduğundan bahsettik. Peki, bu biçimler arasında bir mütekalibiyet var mı? Bu biçimlerin tekabül ve delalet ettiği, her birini tanımlayan bir koşul söz konusu mu? Yani montajın zamansal protokolü, zamanı başkalaştırma şekli net bir yapıya tabi mi? Soru şu: Montajda zamanın, başkalaşan zamanın genel formu ne? Montaj nasıl bir zamanı sağlıyor bir işlem ya da üst teknik olarak?

Buna basit bir cevap verebiliriz: Diyakronik zamanı sağlıyor. Bu ne demek? Doğrusal bir zamanı sağlıyor demek. Buna tabii ki türlü ve önyargı temelli pek çok itiraz yükselebilir, o nedenle söylenmek isteneni özgülleştirmekte fayda var. Burada doğrusaldan kasıt, yapısal bir doğrusallık. Yani bir şeyi montajladığınızda –bunu hiçbir şey ifade etmeyen bir medyatik bağlam içinden söylemiyorsak, örneğin "Bu görüntü montaj", "Bunlar montajlanmış", "Burada montaj var" gibi– aslında o şeyi doğrusal olarak seyreden bir dizinin içine yerleştiriyoruz. Düşünelim: Bir kesme ne demek? Montajı kuran en küçük birim yani. Ne demek bu? Bir görüntünün bir diğeriyle yer değiştirmesi demek. Yani İngilizcesiyle *switch* demek. Tabii ki dilenirse görüntüler arasında, görüntülerin art arda geliş şekliinden ileri gelen özel bir zamansallık da söz konusu olabilir. Örneğin çoğu Hollywood filminde gördüğümüz *flashback*'ler ya da *flashforward*'lar gibi. Bu bağlamda hisseder ve bilirsiniz ki, türlü teknik belirlenim sağ olsun, anlatı zamanında bir görüntü diğeriinden daha önce ya da sonradır; daha önce ya da sonra gelir. Ama işte bu, bu durumun geçerliliği ve faallığı, sadece anlatı zamanında yani filmin biçiminin zamanındadır. Filmin yapısının zamanında ise *flashback* olarak gördüğünüz şey, filmin şimdiki zamanının bir diğeri parçasıdır. Bu anlamda montajda bir görüntü her zaman bir diğeriini izler ve bu minval ve izlekte art ardalığa, artsüremliliğe tabidir montaj. Diyakronik bir zamansallığa sahip olması da bundandır onun. Montaj, sinemada montaj, görüntülerin birbirini izlemesinden ve bu suretle birbirinin yerini almasından bağımsız düşünülemez (Her ne kadar diğeri sanatlarda da montaj benzer bir *modus operandi*'ye sahip olsa da, bu metin dahilinde konu sinema olduğundan, tartışmayı sinemayla sınırlıyoruz). Bu anlamda da tarihsel ve handiyse diyalektik denebilecek bir zamansallığa sahiptir montaj ki Sergei Eisenstein gibi sosyalist/komünist filmcilerin montaja olağanüstü düzeyde odaklı olması da bundandır. Dolayısıyla montaj, yapısal anlamda diyakronik yani lineer bir zamanı yansıtır ve bunu yapmadan duramaz, var olamaz. Montajı montaj yapan şey budur en temelde: Diyakronizm. Türlü montaj anlayışı, yalnızca montajın biçiminin değiştirilmesiyle alakalıdır bu açıdan, yoksa yapısının değil.

Peki, sinematik zaman salt montaja mı bağlıdır? Yani artsüremlilik ötesinde kalan bir sinematik zaman düşünülemez mi? Eşsüremli bir sinematik zaman var mıdır mesela? Pek çok zaman hattı bir film dahilinde aynı anda var olsaydı nasıl bir zamana sahip olurduk görüde? Bunu düşünmek olası mı ve daha önemlisi, böyle bir şeyin varlığı imkânlı mı?



Bir analogiyle başlayalım. Müziği düşünelim. Müzikte ne olur, geleneksel anlamıyla müzikte? Çok sesli müzikte örneğin? Nedir çok sesli müzik? Bu terimdeki "çok" ifadesi ne söyler bize? Birden çok enstrümanın olduğunu mu? Evet. Birden çok enstrümanın birden çok tınıda ses çıkardığını mı? Yine evet. Ama aslına daha derin bir şey söyler: Bu enstrümanların "aynı anda" çalındığını. Belki her an, zamanın her bir anında değil, ama genellikle, ekseriyetle. Buna müzikte ne deniyor? Dikeylik, en basit tabirle. Bir de yataylık vardır tabii. Bir kurgu programındaki hatları düşünebiliriz bu bağlamda, *timeline*'ları yani; yapı ve işlev açısından tam olarak ona benzer bir şeyden bahsediyorum. Bu tip bir düzenekte ne vardır? Ses hattı vardır ve tabii görüntü hattı da; bunlar üst üste biner. Ses aynı anda çıkar görüntüyle ya da ayrı, apayrı bir hattır her an; sessizlikte kalsa, *mute*'lanmış olsa bile. Müzikte de benzer bir şekilde enstrümanlar aynı anda hem dikey hem de yatay bir yapıya tabidir. Yataylık bir enstrümanın hattını belirtir, dikeylik ise enstrümanların tamamının var olduğu hattı. Net bir ayırım ve "ve" bağlacıyla bileşenleri birbirine kavuşan çift boyutlu bir düzlem söz konusu o hâlde: dikey ve yatay hat.

Peki, sinemada nasıl oluyor bu? Bu, sinemada ne tür bir sürecin ardından mümkün hâle geliyor? Mesela montajda söz konusu olan nedir bu açıdan? Montajı bu perspektiften gördüğümüzde nedir gördüğümüz? Montajda bir dikeylikten söz edilemez. En azından görüntüsel açıdan imkân dahilinde değildir bu. Sessel açıdan da Jean-Luc Godard'ın 70'lerde üretmiş olduğu filmlere gelene dek dikeyliğin montajda sessel boyutta söz konusu olduğu pek görülmemiştir; en azından faal ve başat olarak. Ama biz dağılmadan konuya dönelim her hâlükârda: Montajda dikeylik yoktur, dolayısıyla zaman her daim bir yataylıkta seyredir. Sinematik zaman, bu anlamda bir hattı izler yalnızca; birçok parçası olan bir büyük yatay hattı. Bu anlamda montaj müzikaldir, ama daha çok bir tür solo parçayı andırır. Bir enstrümanın çalınması hâlinde üreyen zamanı taklit eder: Zaman bir hatta seyredip plandan plana bir melodi gibi akar. Bu anlamda montajın planları ayrı enstrümanlar değildir, çünkü aynı anda var olamaz. Birbirini izler ve birbirinin yerini alır onlar. Dolayısıyla zamansallıkları yataylıktadır; yani yataylıkta seyredir. Yataylıktan mülhem bir zamansallığın devre parçalarıdır. (Belki bu bağlamda bir istisna görümsel-arkitektonik bir düzenleme olarak "bölünmüş ekran" olabilir, ama o da ne olursa olsun bir tür montajdır, fakat bu başka bir metnin konusu.)

Yine peki, sinemada dikeylikten nasıl söz edeceğiz? Buna, film mecrası özelinde tek bir cevabım var: Bindirmeler. Bindirmeler diyorum, çünkü birden fazla bindirme olduğunu fark etmiş bulunuyorum kendimce; kendi adıma ve payıma. Ama önce en basit hâliyle bindirmeyi tanımlayalım: Bir görüntünün bir diğer görüntünün üzerine binmesiyle oluşan bir görüntü. Oldukça soyut, ama doğru bir tanım ve her tür bindirme kategorisi için de kesinkes geçerli, en azından az sonra söz konusu edilecek olanlar için. O zaman bir tanı ve tespit mahiyetine sahip sorumuz şu mu olacak: Bindirme, sinemada dikeyliği yaratır, dikeylikte var olan bir zamanı sinematik yollarla elde edilebilir kılar mı? Evet. Şüphesiz. Bu anlamda montaj solo enstrüman

müziğine yakınsa, bindirme çok sesli müziğe yakın. Ve bu anlamda, montaja benzer bir üst biçim. Ve bir üst biçim olarak yataylığa değil dikeyliğe dayalı ama yataylığı da içinde eriten, sindiren, hazmeden bir tanesi.

Üst biçim ne demek? Bu ürettiğim bir kavram. Muhtemelen muadili vardır, ama ne yazık ki görmedim, dolayısıyla üretmem gerekti. Bundan ne kast ediyorum? Aslında sinematik zamanın genel yapısını tanımlayan, filmdeki tüm parçaların duyulma şeklini değiştirip dönüştüren, onlara ham biçimlerinden bir başka biçim veren biçimden bahsediyorum. Montajdan söz ettik: Montaj planları yataylıkta kavramanın, zamanı diyakronisite içerisinde duymanın mümkün olduğu biçimdir. Montajlanan her şeyi böyle duyarsınız, anlarsınız. Tüm biçimleri, diyelim ki planları üst tanımlar o, dolayısıyla da bir üst biçimdir. Aynısı bindirme için de geçerli tabii. Bindirme de kendi sistemi içine giren tüm planları üst tanımlar, ama montajdan farklı olarak bir dikeyliğe serpiştirir onları, yataylığa yatırmaktansa, daha doğrusu salt yataylığa yatırmaktansa; yataylıkta uzatmaktansa. Ve böylece zamanın biçimi değişir kuşkusuz, artık zaman diyakronik değil senkroniktir; yani birçok zamanı, zaman hattını aynı anda içerir. Senkronik teriminin etimolojisi de buradan gelir zaten. *Syn* ve *chronos*; yani iç içe geçen, bir araya gelen zamanlar. Kısacası, bindirme, montajın yataylaştırarak lehimlediği zaman parçacıklarını üst üste yığarak kaynatan sinematik üst biçimdir diyebiliriz.

O hâlde bindirmeden kastımız, senkronik zamanı sağlayan bir sinematik üst biçimdir; sinematik zamanı koşullar. Her bir planı da birer enstrüman gibi kullanır; çok görüntülü bir zaman, zamansallık yaratmak adına, bu emel ve gayeyle. Ama tabii ki, tekrarlıysam, bu zamanın da türleri, türleri var. Montaj gibi, tıpkı montaja dayalı zaman gibi, bindirmenin zamanı da tek boyutlu değil. Montajda nasıl ki organik, diyalektik, niceliksel ve yeğinsel boyutlardan söz edebiliyorsak, bindirmede de en az dört boyuttan söz edebiliyoruz. Bunları diegetik, senkronik, anakronik ve uroborik olarak belirledim ben. Şimdi her birini tek tek ve yakından inceleyelim ve örnekleyelim. Böylece tartışmayı kavramsal boyuttan kılıgsala, muhayyel olandan muayyen olana, kısacası soyuttan somuta evriltelim.

## 2. Diegetik Bindirme

Diegetik bindirme, adı üstünde, anlatsal bindirmedir. Bu bindirme, tipik *fade in/fade out* devresine göre çalışır. An itibarıyla bu metni okuyan herkes, herhangi bir anlatı filminde görmüş olabilir bu tip bir bindirmeyi. Dolayısıyla, örnekler sonsuz olacağından ve konuyu anlamak örnek gerektirmediğinden, örnek vermeyeceğiz ve soyutlamalarla devam edeceğiz. Genellikle zamanın geçtiğini belirtir bu bindirme tipi. Bir imge yavaş yavaş bir diğerinin üzerinde belirir ya da bir diğerine doğru yiter ve böylece zamanın geçtiğine dair bir hissiyat oluşur izleyende.

Zaman geçiyordur bir andan diğerine; şimdi, şu an... İşte bu, diegetik bindirmenin özüdür: Zamanı bir plandan diğerine usulca ve pürüzsüzce, bir su gibi akıtmak.

Ama yine de, bu bağlamda bizi bindirmenin ne yaptığı ilgilendiriyor, dolayısıyla zamanın ileri mi yoksa geri mi aktığı değil. Zaman bu kullanımda neredeyse hep ileri akar, o kesin gibi. Ama bindirme ne yapar, biz onu sormalıyız kendimize. Bir imge bir diğerine doğru çözüldüğünde ya da bir diğeri üzerinde belirlediğinde ne olur? En küçük ölçekte, yalnızca iki imge arasında gerçekleşen bir bindirme devresi, yani imgesel bir dikey çatışma, bir *overlap* olduğunda ne tür "oluş"tan söz ederiz? En basit hâliyle zaman geçer aslında, ama o anda zamanın geçmesi tamamen atlamalıdır da, fakat yine de pürüzsüzdür her ne olursa olsun. Mesela bir kesmeyle de bir zamandan diğerine atlanabilir ki bu çok basittir. *2001: A Space Odyssey*'deki o meşhur *match cut*'ı düşünelim mesela; tek kesmeyle çağların atlandığı. Bindirmeyle de yapılabilir miydi bu? Muhtemelen. Ama işte, yapılmaz, en azından ideal hâliyle. Nedeni de şudur: Bu hâliyle bindirme, kısa devreli olan, kendi içine kapalı bir zamanı yansıtır. Bu montaj sisteminin içindeki bir bindirmedir en nihayetinde, ama bir anlık da olsa ondan kaçar; iki imgenin üst üste gelişi, zamandaki tam konumunu kestirebildiğimiz iki imgenin bir anda görülmesini sağlar. Bindirme bittiğinde, yittiğinde zaman geçmiş olur, ama bindirme varken olan, zamanın iki parçasının bir imge, bir bileşik, kompozit imge olarak gözükmesidir. Filmcinin perspektifinden bu imge üst üste binmelidir, art arda gelmemelidir; yalnızca pürüzsüzce akan bir zamanı yansıtmamasından dolayı değil, iki imge bir imge olabilsin, birinden diğerine doğrudan bir akış olduğu anlaşılabilir diye de. İmge, işte tam da bu akışı yansıtır bindirmeyle; bindirme aracılığında ve vasıtasıyla. Akışın imgesini.

Basitçe ne demek istiyorum? Terimleri indirgeyerek konuşup her şeyi daha anlaşılır kılabilir miyiz? Bu tip bir bindirmenin montaja dayalı bir zaman içinde var olduğu kesin öncelikle. Zamanın ileri doğru aktığı bir zamanın içindeki bir eşzamanlılığı görünür kılar bu bindirme, daha doğrusu bir zaman parçacığını bir diğerine doğru, bir diğerinin içinden geçirerek değiştirir, başkalaştırır, böylece de eşzamanlı artsüremi bir göstergesi kılar, ona tabi hâle getirir. Tekil imgelerin zamansal konumunu üç aşağı beş yukarı kestiririz bu yolla, ama bu kullanımda zaman, anlatı zamanının, genel zamanın herhangi bir anını bir diğerine doğru eritebilir ya da çözebilir gibidir de. Bu bindirme diegetiktir, çünkü anlatıyı ilgilendirir; anlatının zamanı içerisindeki geçişlilikleri resmeder. Bu ileriye doğru da geriye doğru da olabilen bir geçişlilik; yapısal olarak doğrusal bir sistem içinde, yani montaj dolayımı olarak var olduğu kesin olmakla birlikte, zamanı, anlatının içeriğine göre, herhangi bir yöne kırabilmeyi mümkün kılar. Bunu kesmede yapmak mümkün değil, zira kesme bize doğrudan zamanın geçtiğini belirtmez, en azından ham hâliyle. Ama bu bindirmede zaman, formun, verili kapsayıcı biçimin, yapının kendisinde geçer hâlihazırda. *Fade in/fade out* zaman alır en basitinden. Zaten tam da bu nedenle zamanın şu ya da bu şekilde geçtiğini belirtmek için kullanılır bindirme. Ve anlatının zamanını

herhangi bir yöne doğru belirginleştirip çözümlenebilir. Özetle: Bindirme bu kipinde montajla boğumludur ve yataylık ona değil o yataylığa tabidir.

Diegetik bindirmeyi tanımlayalım o zaman: Artsüremli bir sinematik zaman içerisinde bir eşsüremli sinematik zaman oluşturulduğunda, artsüremliliğin içerdiği noktalar, zamansal noktalar arasındaki geçişlilik şu ya da bu yöne doğru sağlandığında, diegetik bindirmenin imgesinden, zamanın yatay hatlarını düşey olarak kesen imgeden söz ederiz. Diegetik bindirme: Yatay zamansallığın içinde dikey zaman yarıkları ya da cepleri oluşturan bindirme tipi.

### 3. Senkronik Bindirme

Senkronik bindirme, diegetik bindirmeye göre daha basittir. Soyut içerimleri daha azdır, içeriğe de daha sektir. Diğer bir deyişle dolaysız, filtresiz, arıdır. Ama öncelikle şunu söz konusu etmeli: Burada söz konusu olan senkroniklik, genel anlamıyla bindirmenin senkronikliğiyle aynı şey değil; onunla eşdeğer bulunmuyor. Burada sözü edilen senkroniklik başka türden. Açıklayalım.

Genel anlamda bindirmenin senkronizminden söz ettik: Birçok imgenin, hareket-imgenin, diğer bir deyişle imge ile hareketin eşlenik ve tümleşik bulunduğu imgenin, görsel zaman parçacığının aynı anda var olduğu bir imge ya da imge kompleksi. Senkronik bindirmede ise senkroniklik hiç kuşkusuz bu niteliği korumakla beraber, yani birçok imgeyi yine üst üste bindirmekle birlikte, bu eşsüremliliği bir zamana da tabi kılar: Şimdiki zaman. Genel anlamda bindirme, soyut bir idea ya da fikir olarak bindirme, bir zaman ihtiva etmez, net bir zamansallık belirtmez eşsüremlilikte, ama senkronik bindirmede zaman, tam aksine, şimdiki zamana dayalıdır. Zaten genel anlamda bindirme zaman bildiriyor olsaydı mutlak olarak, şimdi ayrıntısından söz edeceğimiz bindirmeyi üretmek de mümkün olmazdı.

Senkronik bindirme, anlatı zamanında, tıpkı diegetik bindirmede olduğu gibi, birçok zaman parçacığının ekran üzerinde aynı anda var olduğu imgedir. Diegetik bindirmeden farkı şudur ki, bu bindirmede zaman parçacıkları arasında bir çevrim ya da bir kademeli değişme değil, aynı anda bulunma, eş bir mevcudiyet söz konusudur. O nedenle diegetik bindirme şimdiki zamandan hep kaçır, ona ıraksar ya da ona olan mesafesini net olarak korur, bu eğilim de bir başka zamanı şimdiki kılar. Senkronik bindirmede ise zamanın şimdiliği mutlaklıktır, ama birçok perspektiften görülür. Bu bir tarihi şimdi değil, bir "gün"ün şimdiki değil, geçmişten ve gelecekte bağımsız bir zamansal yeğlilik olarak şimdiki. Mutlaklık niteliğiyle hemhâl bir şimdi.

Bu bindirme tipini genelde Fransız mekanist/nicelikselci sinemacıların filmlerinde görürüz. Örneğin Abel Gance'ın filmlerinde kullanılan tipte bir bindirmedir bu; özellikle de *Napoléon* ve

*La Roue* gibi filmlerde. Ama Fransız avangardının, erken avangardın çoğu örneğinde de görülür bu bindirme tipi. Bu bindirmede en temelde olan şey şudur: Film çerçevesinin, kadrajın türlü alanına yayılan, kontürleri farklı biçimlerde şekil alabilir olan ama her hâlükârda aynı anda var olan imgeler. Fark edildiyse eğer: Bu bindirmelerden söz ederken, anlatı zamanını sabitledik, şimdiki zaman olarak. Bunun iyi bir nedeni var: Bu bindirmenin işlevi, yegâne olmasa da özsel işlevi, tüm zamanları eş kılmaktır; zamansal im açısından. Dolayısıyla bu bindirme, herhangi bir *flashback* ya da *flashforward*'ı da tanımaz kendi var olduğu süre boyunca, diyelim ki kendi süremi dahilinde. Anlatı zamanı net olarak şimdidedir onda, ama bu şimdi de birçok zaman parçacığı aracılığıyla görülür. Örneğin (her ne kadar montajla üretilmiş olsa da) Jean Mitry'nin *Pacific 231*'indeki trenin birçok perspektiften görülmesini düşünebiliriz, fakat bu filmdeki bu perspektiflerin aynı anda, bir imge olarak, üst üste yerleştirildiğini de hayal etmek şartı ve kaydıyla. Bu bize dinamik ve çokboyutlu bir şimdilik, şimdi hissiyatı kazandırır ve senkronik bindirmenin yaptığı da tam olarak budur. Senkroniktir o, çünkü şimdiki zamanın içindeki çokluğu ekrana yansıtır; bu zamanın birçok odak tarafından birçok farklı şekilde görülebileceğini gösterir. Bu anlamda da kesinlikle monadiktir, Leibnizcidir: Şimdinin içindeki çokluğu bir imgeye yedirir; bir imgede derler, toplar. (Bu perspektiften bakıldığında, birçok *POV shot*'ın üst üste binmesini, bir olayı farklı açılardan gören birçok gözün gördüğü şeylerin bir toplu, amalgamik görü olarak sunulmasını görmek ilginç olabilirdi. Ama tahminen olağanüstü bir görümsel kakofoni, görsel bir rabarba da olurdu bu.)

Senkronik bindirmeyi tanımlarsak şunu diyebiliriz o hâlde: Şimdiye kilitlenen anlatı zamanının birçok öznel ya da nesnel imgenin üst üste binişleriyle görünür hâlde gelmesini sağlayan bir imge. Senkronik bindirme: Tüm planları zamanın geçmiş ve gelecek kiplerinden soyarak şimdiye kilitleyen, ebedi bir şimdide akıtan bindirme tipi.

#### 4. Anakronik Bindirme

Senkronik bindirmeden sonra anakronik bindirme geliyor. Öncelikle, anakronik ne demek? Diegetik ne biliyorduk, senkronik de çok basit bir kelime, ama anakronik nedir hakikaten? Anakronizm, aslında zamanların düzensiz bir şekilde iç içe geçişini ifade eder. Ana-ön eki, kendi kendini çeşitleyen ya da yaratan şeyi niteler. Mesela anabolizm, kendi kendini kuran ya da yaratan metabolizma anlamına gelir. Ya da anamorfizm, kendi kendini şekillendiren şekil anlamında kullanılan bir terimdir. Peki ya anakronik? Anakronik ne demek? Anakronik de kendi kendini var eden zaman demek mi? Evet. Ama içini açalım hususun, çünkü mesele zamanın kendi kendini var etmesine indirgenebilecek kadar yalın değil; nüanslı.

Aslında anakronik, kendi kendini çeşitleyen, kendi içinde hareket eden zaman demek ve bunu da bilindik zaman formuna uymadan, nelineer bir şekilde, diğer bir deyişle zamanın A-

teorisinden uzakta yapan zaman anlamına geliyor. Genel, jenerik ve handiyse pop bir örnek verelim: Kimi filmlerde, anlatı filmlerinde Ortaçağ'da cep telefonu kullanıldığını ya da Antik Yunan'da televizyon izlendiğini görüyorsak, bu cihazlar o dönemlerde var olmadığından, kendimizi anakronik bir zaman içinde bulduğumuzu ve bu zamanın anakronik bir niteliği haiz bulunduğunu söyleyebiliriz. Bu açıdan anakronik zaman komiktir de, teknik anlamda; "olmadık bir şey"dir çünkü. İşte bu, böyle gördüğümüz ve deneyim ettiğimiz şey, zaman, anakroniktir; anakronik zamandır. Dikkat edilecek olursa akronik demiyorum, ona bir sonraki bindirme tipini incelerken, az sonra değineceğim. Şimdilik yalnız ve salt anakronik diyorum. Bu bağlamda belli zamanların üst üste binmesidir söz konusu olan ve bu, tamamen mantıkdışı bir şekilde, A-teorisine ters olarak gerçekleşir diyelim. Anakronik zaman, bu açıdan, zincirlerinden boşanmış, yataylıktan azat olmuş, kendi içinde çeşitlenen, kendini çeşitleyen, çeşitlemeci bir zamandır.

Ama tabii anakronizmin geleceğe dönük bir boyutu da var. Bazen anakronik zamanıyla uyumsuz da demektir. Ama bu biraz daha kompleks bir boyut olduğundan ve bu bağlamı ilgilendirmediğinden, bunun üstünde durmayacağım. Ama basitçe şunu söyleyebiliriz: Anakronik zaman, sinemada, birçok zamanın, tamamen düzensiz bir şekilde, herhangi bir zamansal merkez olmadan var olduğu zamanı, zamansallığı imler. Diğer bir deyişle, anakronik bindirme, senkronik olanın aksine, bir şimdiki zamanı dahi varsaymaz, daha ziyade tüm zaman kiplerini hiçbirinin bir diğerinden ayırmasanmadığı bir kaotik sisteme sokar. Şimdi bu bindirmenin bu zamanı nasıl sağladığına göz atalım.

Anakronik bindirmede ne olur? Basitçe tek bir şey: Zamansal kodu belirsiz zaman parçacıkları üst üste biner ve binmeye sürekli devam eder; *ad infinitum*. Zaman kodu nedir? Örneğin bir zamanın belli olması, mesela tarihsel ya da bir şimdikiye göreli olarak. Sözelimi 1732 bir tarihtir; zamanın belli bir noktasında yer alır. Ama geçmiş de bir boyuttur; şimdiden önce var olur. Anakronik bindirme ise herhangi bir tarihten ve zaman boyutundan bahsedemeyeceğimiz bir görsel zamansallık üretir. Tekrarlarsak: Tüm zaman parçacıkları hangisinin bir diğerinden önce ya da sonra var olduğunu bilemediğimiz bir çevrim içinde bulunur. Şimdiki zaman yiter, ama her şey şimdide gibidir de. Tüm zaman parçacıkları verili akışın şimdiliğinde toplanır. Ama yine de akan şeylerin genel bir şimdinin içinde var olduğu da söylenemez. Daha ziyade, birçok başka şimdi, geçmişin şimdisi ve belki geleceğin şimdisi, hatta şimdinin şimdisi, bir salt şimdilik bu akışın içinde kendine yer bulur. Anakronik bindirme, zaman kiplerinin kendine has şimdiliğinin sıkıştırıldığı bir kap ya da kozadır bu açıdan.

Peki, bu tip bir zaman nasıl var oluyor? Bu konuda en iyi örnek Paul Clipson'un filmleridir. Onun filmlerinde gördüğümüz, başından itibaren bindirmelerle kurulan, yani sürekliliği imgelerin üst üste gelmesiyle tanımlı bir imgeselliktir. Böyle bir imge nasıl hissettirir bize? Ne hissettirir? Başından beri imgeler birbirlerinin üzerine biniyorsa bir filmde, o filmde zamana ne olur? O filmin

bir şimdiki zamanından söz etmek olası mıdır? Aslında o filmde zaman, bir ebedi şimdi hissi yaratır, ama bu senkronik bindirmenin şimdidenen tastamam farklıdır. Orada bir anlatı zamanı vardı, bir şimdiki zaman kilitlenmişti, oysaki burada anlatı zamanı yoktur, şimdiki zaman da, eğer varsa, anlatısal değildir. İlk bindirme tipi en azından bir öznenin bakışını mesken edinir, ikinci tipte ise bakış özneye değil doğayla, hatta tınle özdeştir: Hiçbir müstakil şimdiliğe doğru izlenemez, dolayısıyla temel izdüşümü genel bir şimdiye hasredilemez. Yani bir zamanı farklı perspektiflerden görmeyiz bu bindirmede. Daha ziyade zaman parçacıklarını bir boş ve koca şimdiye düzensizce ve üst üste biner bir şekilde, üşüşür hâlde görürüz. Başından beri imgeler üst üste bindiğinden, hangisinin, zamanın A-teorisinin dilinden konuşursak, önce ya da sonra olduğunu bilemeyiz, dolayısıyla net ve açık bir şimdiye referansla onları kavrayamayız. Sadece akışlarını deneyimleriz ve yarattıkları akış, bizi ebedi bir şimdide tutar ve bu şimdiyi muhafaza ve müdafaa eder. Zaman geçer, ama tamamen yönsüz ve düzensiz bir şekilde, sürekli bir şimdi hâlinde, diyelim ki bir sonsuz şimdi dizisi içinde. Böyle bir imge görmek istenirse eğer, *Hypnosis Display*'ine bakılabilir Clipson'ın. O filmde de, Clipson'ın diğer pek çok filminde olduğu gibi, her imge anakronik bir çevrimde var olur; filmin zamansallığı müphem, içerdiği zaman kipleri örtük ve belirsizdir ve şimdiyi anlatısal değil salt kronik, yani zamansal kılar. Kısacası artık zaman, envai çeşit zaman parçacığının akın ettiği bir kap gibi bir şeydir, biz de bu kaptan yansıyan akışın imgesine bakarız. Diğer bir deyişle, zamanı neredeyse sonsuzluğun imgesiyle hemhâl hâlde görürüz bu bindirme aracılığında. Geçmiş, gelecek ve şimdi iç içe geçer ve hepsi bir arada, filmin şimdiliğinde soğurulduğu ölçüde, hepsi şimdidir bu bindirmede; şimdinin şimdisi değil, tüm zaman kiplerinin şimdisi söz konusu olan. Filmin imgesi, her zamanın her zaman var olduğu ve/veya var olabileceği virtüel bir zamansallıktan mülhemdir artık.

O zaman anakronik bindirmeyi tanımlayabiliriz şu şekilde: İçerdiği planlar lineer bir zaman üzerinden kodlanamayan, bu planları filmin başından sonuna üst üste bindirerek zamansal bir doğru değil zamansal bir daire yaratan bir imge. Anakronik bindirme: En başından itibaren her imgenin bir diğer imgeyle iç içe oluşunu garanti altına alarak bir imgenin zamansal kipinin ya da iminin bir diğerinden ayırmsanamamasını sağlayan bir zamansal devreye mahal veren bindirme tipi.

## 5. Uroborik Bindirme

Son olarak uroborik bindirmeden söz edeceğim. Bu bindirme, tıpkı diğer bindirmelerin birbirlerini genişletmelerinde olduğu gibi, yani senkroniğin diegetiğin, anakroniğin de senkroniğin bir tür genişlemesi, genişmesi olmasında olduğu gibi, anakronik bindirmenin bir tür genişlemesini ya da nihayetine ermesini, uçlaşmasını ifade ediyor. Bu bindirmede ne oluyor? Neden uroborik dedik bu bindirme türüne? Ne amaçla?

Aslında adı, fonksiyonundan geliyor bu bindirmenin. Uroborik (ya da bazen uroborik formlar deyimiyle, bir tür tamlama olarak da kullanılır) mitolojik bir figürden, kendi kuyruğunu yutan yılandan gelir; *ouroboros*'tan yani. Bu figürün imlediği, simgelediği şey, aşağı yukarı herkesin bildiği üzere, sonsuzluktur. Kendi içinde dönen, ebediyen dönen, dönüp duran bir yapının mükemmel bir ifadesidir *ouroboros* sembolü. En nihayetinde baki olana göndermede bulunur.

Bu bindirme ise bu sembolü bir tür fonksiyon hâline getiriyor. Bu bir tür nihai bindirme rejimi zira ötesi bulunmuyor, en azından görebildiğim kadarıyla yok böyle bir bindirme tipi (Her ne kadar ara ya da yan tipler pek tabii var olabilecek olsa da). Bu bindirmede olan şey, bir imgenin sürekli olarak kendi üstüne binmesi, kendi kendine çözünüp kendi kendinden doğması; bir tür anka kuşu gibi var olması yani. Bir tür sonsuzluğu yansıtıyor yani bu bindirme. Sonsuzluğun hissini sağlıyor diyelim. Bir imge var ve sürekli kendi kendini jenere ve rejenere ediyor yani var edip yok ediyor; kendi kendini doğuruyor ve öldürüyor ve tekrar doğuruyor. Jenere ve rejene oluşu bir anlamda da dejenere oluşu olarak görülebilir bu açıdan. Bu bindirmede işlev belli: Bir imgeyi ebediyen döndürmek, kendine doğru çözmek ve kendinden beri gelmesini sağlamak. Oluş ve bozuluşun bir imge üstünden temrini.

Bu tip bir bindirmeyi genelde anlatı filmlerinde görmeyiz zira anlatı denen şeyin çizgilselliğine karşı bir varoluşa sahiptir bu bindirmedeki yapı. Dairesel bir formda alımlarız bu bindirme üstünden ve içinden zamanı. Sürekli aynı imgenin dönmesi, tüm anlatisallığı ya da hikâyeyi yok eder. Her ne kadar dairesel bir zaman aracılığında iş gören anlatılar söz konusu olabilese de, bu tip hiçbir anlatı yine de çizgisel bir zaman ölçeğini varsaymaksızın ve imgelemeksizin bir anlatı olarak kavranır olmaz. İşbu bindirmenin yaptığı ise tam olarak budur: Salt dairesel zamanı bir dolaylı im düzeyinden bir direkt im düzeyine yükseltmek: Lineer değil sirküler zamanı yapısal, öyleyse dolaysızca duyumsal olarak sağlamak. Böylece, bırakalım kronik zamanı, dolaylı doğrusal zamansallık bile lağv olur, elde anakronik bir zaman dahi kalmaz aslında; zira anakronik bindirmede de zaman şimdiki ebedileştirdiyordu en azından, bir şimdiden sürekli geçip giden zaman parçacıkları mevcuttu hiç değilse. Uroborik bindirmede ise zaman bir imgeye takılıp kalır ve yalnızca şimdiki ebedileştirmekle yetinmez, kendi varoluş, hareket ediş, işleyiş tarzı da ebedidir tastamam. Aynı imgeyi sürekli geri getirir; bir görümsel bengi dönüşü tesis eder. Charli XCX'in bir klibi bu bindirmeyi mükemmel bir şekilde örnekliyordu, eğer örnek görmek istenecek olursa: "Party 4 u" adlı parçanın aynı adlı klibi. Bu klipte olan şey, basitçe, uroborik bindirmenin genel protokolüne uygun olan yegâne şeydir: Bir imgenin sürekli dönüşü. Yekpare bir bitimsiz devir.

O zaman uroborik bindirmenin tanımı şu olabilir açıkça: Üst üste binen imgelerin tek bir imgeye kilitlemesi ve onu sonsuzca kopyalamasıyla oluşan, sonsuzluğu yapısında yansıtan,



billurlaştırır, zira bir imgenin sürekli geri dönmesiyle kendi sürekliliğini veya süremini, *continuum*'unu sonsuzlukla eşleyen imge; sonsuzluğun imgesi. Uroborik bindirme: Bir imgenin ebediyen kendi üstüne binmesiyle, bindirme fiilinin özyugulayım sal olmasıyla tanımlı bindirme tipi.

## 6. Epilog

Şimdi, bu dört bindirme tipinden bahsettik, o nedenle her şeyi toparlayalım, genelleyelim, özetleyelim. Dört ayrı hususa değinmek istiyorum bu bağlamda, hepsi ayrı ayrı önemi haiz: (1) bu bindirmelerin iki ucunda olan bitenden, (2) ek bir bindirme tipinin olasılığından, (3) bindirmelerin filmikliğinden ya da videoya aktarılamazlığından ve (4) son olarak, ayrıca, bindirme biçiminin dünyanın güncel zaman algısıyla, dolayısıyla dünyanın yapısıyla, süreçselliğiyle ilişkisinden. Hepsinden kısaca söz edip bu metni nihayetine erdireceğim. Basitçe: Bu bindirme *prolegomena*'sının bu (vargı) bölümü, gelecekte tartışılabilir, işbu bağlamın kolları ya da uzantıları olarak mevcut olan meselelerin kısaca irdelenmesine ayrıldı.

İlk olarak, iki uç. Metnin başlangıcında, zamanın A- ve B-teorilerinden söz etmiştim ve bindirmelerin birincisi ile sonuncusunun bu iki teoriye birebir uyduğundan, uyum sağladığından bahsetmiştim. Sanıyorum ki bunu gösterebildim zira diegetik bindirme, zamanın A-teorisine bağlı bir zamanı var ediyor: Geçmişten şimdiye ve oradan da geleceğe akan ama her daim bir şimdinin merkez olarak alınmasıyla tüm zamanın şekillendiği, şimdide varyasyonlanan bir zaman duyumu. Diğer taraftan, B-teorisinin zamanı bize sonsuzluğu veriyordu. Zamanın anları yalnızca bize geçiyormuş gibi geliyordu, oysaki (eğer ki termodinamik kanunlarını kaale alacak olursak) enerji yaratılıp yok edilemediğinden, şeyler doğmadığından ve ölmediğinden, zaman ancak ölümlü bir varlığın, doğan ve ölen bir yaratığın şeyleri algılama biçimi olabilirdi, dolayısıyla kendinde zaman yoktu. Uroborik zaman da işte böyle bir zamansallığı veriyor, daha doğrusu bahşediyor. Bir şey var, her şey olarak görülebilir bir imge ve sürekli geri dönüyor; doğmuyor ve ölmüyor ya da hem doğuyor hem de ölüyor, ama sonsuz kez tabii. Zamansızlığın görsel bir metaforu bu anlamda uroborik bindirme ve zamanın B-teorisiyle anlaşılabilir ancak: Bir imgenin her imgenin eşleniği olarak ebedileştirildiği bir zaman devresinin görsel-işitsel olarak sağlanması. Bir zaman işçiliğinin ötesinde: Bir zamansızlık işçiliği.

İkinci olarak, bir diğer bindirme tipi. Bu metin kapsamında sözünü etmediğim, sözünü etmekten çekindiğim, kendimi bahsinden geri tuttuğum bir bindirme tipi var. Metin bir tür tez formunda sunulduğunda, bir başka metne konu olabilecek bir şeyden daha söz etmek adettendir, o nedenle bir diğer bindirme tipinden daha söz etmiş de olayım kısaca: Oneirik bindirme. Bu tip bir bindirmede olan şey basitçe şu: Yine birçok imge üst üste biniyor, ama bir tür zihinselliğin ifadesi olarak artık, yani zihinsel bir imge olarak görüyoruz bu imgesel çokluğu,

böyle kanıksıyoruz imgeleri; bir tür zihinselliğin yansıması olarak. Mesela Germaine Dulac'ın filmlerinde görülebilir bu bindirme tipi; bilhassa da *La Souriante Madame Beudet* ve *La Coquille et le Clergyman* filmlerinde. Bir karakterin bilinçdışını ya da sanırlarını yansıtmak adına, zihnin kaosunu dışavurmak için üst üste binen imgeler bütününü dışavurur bu bindirme tipi bu filmlerde. Zihnin giriftliğini yansıtan bir imge sunar diyelim. Böylece gayet net olarak oneirik diye sıfatlanır, nitelenir; çünkü düşsel bir imgedir sunduğu. Ve her düş gibi zihne bağlıdır; zihinle bağlantılanır en nihayetinde. Zihnin bir fonksiyonudur zira düş, başka bir şeyin değil. Bu düzeyde ve durumda, oneirik bindirme de bu fonksiyonun sinematik bir uzantısı gibi. Her ne kadar bu zihinselliğin illa ki bir zihne, bir tekil, müstakil varlığın, bir özne ya da bireyin zihnine atanması gerekmeseyse de, bu zihinsellik pek tabii nesnel olabilseyse de (förlü medya kolajında, örneğin Bruce Conner'ın filmlerinde olduđu gibi), oneirik bindirmenin řu ya da bu tip bir zihni ve bu zihnin düşsel, diyelim ki kaotik, düzensiz bir durumunu yansıttığı kesin. Özetle, bu bindirme üstüne de bir metin kaleme alınabilir gelecekte, pek çok analiz yapılabilir üstüne ve üstünden, bunu da not etmiş olayım. Hâlâ incelenmeyi bekleyen bir bindirme tipi bu; tüm kapsamıyla, bütün veçheleriyle.

Üçüncü olarak, bindirmelerin filmikliği hususu. Bu husus önemli, zira aslında bindirme, bir anlamıyla film mecrasına özgü bir eşşüremliliğin ifadesi yalnızca, özünde. Neden? Cevap basit: Videoda eşşüremi, eşşüremliliği bindirmeyle sağlamaya gerek yok. Hem de hiç. Örneğin videotik bir imge olarak televizyon imgesi, kendi payına senkroniktir hâlihazırda. Aynı anda birçok kanal yayındadır ve eşşüremlilik bir kanalın içinde bile sürüp gidebilir: Birçok ekranın bir kanal ekranı üstünde farklı geometrik şekillere bölünerek ve farklı *timezone*'ları yansıtır vaziyette taksim edilmesinde olduđu gibi. Ama tabii fark daha da derindir; yalnızca düzenek düzeyinde değil atomik düzeyde de işgörür: Videoda bindirmeye gerek kalmaz, zira imge hücresele seviyede çeşitlemecidir. Video piksellerden oluşur, yani ışıklı elektronik noktacıklardan (Kılıç, 2018, s. 14). Ve pikseller herhangi bir imgeyi kendi içinden doğurabilecek ışın parçacıklarıdır da. Filmi videodan ayıran en temel fark da budur: Film yüzeyi bir kalıptır, ışık kalıbıdır; video yüzeyi ise bir modül ya da modülasyondur, ışık izgarasıdır. Bu izgara ki, ona gömülen değil önden kaydedilen, sinyallenen herhangi bir imgeyi var edebilir ve böylece imgenin ta kendisini zamanın imgesi hâline getirir (Deleuze, 2021, s. 323). Dolayısıyla imge, kendi içinden imge doğurabilecek tarzda bir imgedir her daim videoda. Bu açıdan da řunu söylemek olası rahatlıkla: Video imgesinde her türlü kayıtlı imge virtüel olarak verilir ve video, tıpkı anakronik zamanda olduđu gibi, ama bu sefer genetik düzeyde farklı olarak, her tür imgeyi kendi engin ve biçimsiz şimdiliğinin içinden çekip çıkartabilir, en azından bu imkânı haizdir. Kısacası, videonunki bir bindirme değil, bir modülasyon imgesi gibidir; sürekli modüle olabilir ve eşşüremliliği de dilenen anda, zamanda kendi ışınımsal mekânının parçası hâline getirebilir, hatta bu vasıfla zaten her an bu hâlededir; özsel olarak eşşüremlidir. Mesela Woody Wasulka'nın *Art of Memory*'sinde, video uzayının bir bölümü bir zamanı görselleştirirken, bir diğer bölümünde görselleştirilen zaman başka, bambaşkadır ve tüm bu zamanlar bir zamansal tuval gibi video

imgesinin uzayında salınıp durur, sanki birer balon ya da uçucu maddedir: Video uzayını bölen, onun uzamlarını kuran, onu temporal olarak demarke eden imge kapsülleridir bunlar. Özetle: Bindirme, burada sözü edilen anlamda, yani kuramsallaştırdığım düzeyde ve biçimde, sadece film için geçerli bir form gibi anlaşılmalı. Videotik imgenin eşsüremliliği üretmek için farklı stratejileri var filme kıyasla. Ve bunlar doğal olarak ona özgü. Filminki ise belli, besbelli: Bindirme. Bu kadar.

Dördüncü ve son olarak, bindirme ile dünyasal zamanın biçimi arasındaki mevcut ve/veya muhtemel bir koşutluk sorunsalı. Bu sorunsal, montajdan örnek verilerek, daha temelli ortaya konabilir. Montajın diyakronik bir zamanı resmettiğinden uzun uzadıya söz ettik. Lineer, doğrusal, düz, çizgisel bir zamandır montajınki. Ve endüstriyel bir zamandır da tastamam. Bir tür fabrika zamanıdır diyelim. İlginç bir anıştırma ve çağrışım hâli söz konusu mesela, dikkat kesilmeye değer olan: Pelikülün, filmin hammaddesinin tren ve imalat hattıyla ilginç bir biçimsel benzerliği vardır. Trenin kompartmanları ile imalat hattının bölümleri pelikülün karelerine benzer açıkça. Peki, bu dünyanın, tüm bu nesnelere içeren dünyanın zamansal biçimi nedir? Neydi o zamanlar zamanın hâkim, başat ve baskın biçimi? Nasıl duyuluyordu, duyumsanıyordu zaman? Diyakronik, yani tarihsel, dolayısıyla çizgisel, öyleyse gelişime odaklı, ereksel bir zaman modunun tekeline. Eisenstein'ın komünizme inanç duyması, "tarihin utkulu sonu"ndan bahsetmesi boşuna değildi, tabii ki montajı sinemanın ana biçimi bellemesi ve yine sinemayı has diyalektik sanat olarak benimsemesi, sinemanın diyalektiği model alması gerektiğini söylemesi de (Eisenstein, 1999, s. 161). Ama bu zamanı, diyakronik herhangi bir zamansallığı (diyalektik olsun ya da olmasın) uzun süredir kaybettiğimizi biliyoruz. Bunu bize yalnızca içimizdeki ses de söylemiyor kuşkusuz, ayrıca sosyal medya *feed*'leri, televizyon kanalları ve çevremizdeki tüm aygıtlar da basbas bağıyor kendilerince doğrusal zamanın öldüğünü. Artık bir tür dairesel ya da senkronik zaman içindeyiz gibi gözüküyor gayet net olarak. Örneğin sosyal medya *feed*'leri, tekrarlarsak, eşzamanlı olarak beslenen zaman hatlarının ya da komplekslerinin ifadesi; her biri kendi payına. Benzer şekilde, televizyonda da söz konusu olan birçok zaman cebinin eşzamanlı varlığı, akışı ve bunlar arasında hareket etmeyi mümkün kılan bir yapılanmadır; zamansal olduğu kadar bilişsel zikzaka, *zapping*'e mahal veren bir çoklu zaman merkezidir. Ama tabii ki internetten de bahsedebiliriz bu bağlamda, internet de eşzamanlılığın neredeyse ikonik olduğu söylenebilecek bir ifadesi olduğu ölçüde. Herkesin kendi zamanını kendisinin yarattığı, "sörf" yaptığı bir yer, akışkan bir siber uzamdır internet; bildiğimiz hâliyle zamanın lağvedildiği, *timezone*'ların eridiği, fiziksel zamanın fiziksel mekânla birlikte yanıp kül olduğu, zamanın mekânsallaştığı ve bu mekânın totalize olduğu, diğer bir deyişle kürenin, yerkürenin tamamını kapsadığı bir özel zaman-mekân, bir *tempus-topos*'tur.

Peki, bindirmenin tüm bunlarla ilgisi ne? Aslında bindirme, bugün deneyimlediğimiz hâliyle zamanın bir metaforu gibi. Ama ayrıca bir metaform da, yani hem bugün deneyimlediğimiz

zamanı, senkronik zamanı, birçok zaman odağından bir diğeri olma hâlini soyutluyor hem de bu zamanın kendisini oluşturan, kuran, tesis eden bir tarafı var. Sonuçta televizyon kanalları mesela, (kendimizi tekrarlama riskini vurguyu güçlendirmek adına yine alalım) bir tür rizom, diyelim ki köksap oluşturuyor; onların bir merkezi yok, hepsi arasında bir zikzak içinde gezinebiliyoruz. İnternette bu daha da açık; herhangi bir ifadeye dahi gereksinim duymayacağımız bir biçimde. Dolayısıyla, bindirmenin de tam mânâsıyla soyut hâlinde merkezi ya da temeli olmayan bir imgenin ifadesi olmasından ötürü, bir tür model olduğunu bile söyleyebiliriz bu mecralar için. Hatta DeleuzoGuattariyen bir deyişle bir soyut makine olduğunu bile iddia edebiliriz bindirmenin bu mecralar özelinde ve bakımından; zira her birinin işleyiş biçimini önceliyor, bir işlev olarak onlara sinmiş bulunuyor bindirme. Velhasıl, televizyonda da internette de bir yataylıktan söz edemeyiz, çünkü her ikisi dahilinde de bitimsiz, sonsuz, sınırları her daim belirsiz bir dikeylik içindeyizdir. Bu anlamda, montajın dünyasının yerini bindirmenin dünyası aldı diyebiliriz; bu mecralar dünyaya hâkim olduğu, dünya onların içinden algılandığı ve alımlandığı, hatta dünya onlar olduğu oranda, yani tam olarak. Öyleyse slogan ya da motto şu olabilir: Diyakronik senkroniğe dönüştü, tarihin sonu çoktan geldi ama her şey çeşitlenmeye devam ediyor; çeşitlemeci bir zamanın içindeyiz. Bindirmelerle üretilen filmlerin enflasyonundaki artış da bunu sinyalliyor bir nevi, sanki. Bindirme, tam da anlamda bir alamet olabilir; bize nasıl bir dünya zamanı içinde yaşadığımızı düşündürten bir şey (daha) olabilir yani. Böyle düşünmek, bindirmeyi düşüncenin, düşünme ediminin bir parçası kılmak, bindirmeyi anlamanın belki de en otantik ve derinlikli yoludur. Hâlâ keşfedilmeyi, katedilmeyi bekleyen bir yol.

Bindirmenin kuramını yapmak, burada olduğu gibi, bir zaman kuramı yapmak, tam da bu anlamda, tam da bu nedenle. Bindirmeyi düşünmek, bugün, dün de olduğu gibi, yüksek ihtimalle yarın da olacağı gibi, zamanı düşünmek demek. Değişen, biçim değiştiren, özünde amorf, fakat zaman içinde yaşayan bize, bizlere, insanlara morfolojik bir sıfat altında kavranır sunulan zamanı tefekkürün bir kez daha nesnesi kılmak demek; tabii bu sefer sinemanın imgesiyle, hareket-imgeyle ilişkisinde. Bu metin, an ve gün itibarıyla zamanın duyumu imgeninkinden ayırt edilemediği ölçüde, bu duyum da bindirme biçiminden giderek daha da mülhem olduğu ve gözüktüğü düzeyde, yalnızca bu ilişkiyi ele aldı. Ve kendi başı ile sonunu böylelikle (istemeden de olsa) keşiştirmiş bulundu. Bu açıdan bu metnin dahi bir bindirme formunda imal edilmiş olduğu söylenebilir; türlü hâliyle bindirmeyi konu alan bir metin olarak içeriği ile biçimini kaynaştırdığından söz edilebilir. Belki de bu, konunun gereği idi.

## KAYNAKÇA

BERGSON, H. (2017). *Yaratıcı Tekâmül*. (Mustafa Sekip Tunç, Çev.) İstanbul: Dergâh Yayınları.

DELEUZE, G. (2014). *Sinema I: Hareket-İmge*. (Soner Özdemir, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

DELEUZE, G. (2021). *Sinema II: Zaman-İmge*. (Burcu Yalım & Emre Koyuncu, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

EISENSTEIN, S. (1999). *Sinema Dersleri*. (Engin Ayça, Çev.) Ankara: Öteki Yayınevi.

KENNY, A. (2011). *Batı Felsefesinin Yeni Tarihi, II. Cilt: Ortacağ Felsefesi*. (Şeyma Yılmaz, Çev.) İstanbul: Küre Yayınları.

KILIÇ, L. (2018). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

METAHAVEN. (2002). *Dijital Tarkovsky*. (Aslı Aksoy Bayer, Çev.) Eskişehir: Yort Kitap.

SPINOZA, B. (2012). *Ethica: Geometrik Yöntemle Kanıtlanmış ve Beş Bölüme Ayrılmış Ahlak*. (Çiğdem Dürüşken, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.