

EDİTÖR: ESENNUR SİRER

DEĞİŞEN EKRAN PRATİKLERİYLE GÖRME BİÇEMLERİ

PALET YAYINLARI

Değişen Ekran Pratikleriyle Görme Biçemleri

Editör: Esennur Sirer

PALET YAYINLARI ®
YAYIN NUMARASI: 1029

T.C. KÜLTÜR ve TURİZM BAKANLIĞI SERTİFİKA NO: 44040
ISBN: 978-625-8552-74-4

DEĞİŞEN EKRAN PRATİKLERİYLE GÖRME BİÇEMLERİ

Editör: Esennur Sirer

Haziran 2026

www.paletyayinlari.com
bilgi@paletyayinlari.com
Mimar Muzaffer Mah. Rampalı Çarşı No: 42 Meram / Konya
Tel: (0332) 353 62 27

Tasarım: Palet Grafik

Baskı: Sebat Ofset
Fevzi Çakmak Mah. Hacı Bayram Cad. No: 57 Karatay / Konya
Sertifika Numarası: 74481

Değişen Ekran Pratikleriyle Görme Biçemleri

Editör: Esennur Sirer

Palet Yayınları

Hürdal'a…

ÖNSÖZ

Walter Benjamin'in "Mekanik Yeniden Yaratma Çağında Sanat Yapıtı" makalesinden etkilenerek kaleme aldığı denemesinde John Berger, teknik olarak fotoğraf makinasıyla her şeyin değiştiğini, imgenin zamana bağlı olma fikrinin ortadan kalktığını savunmuştur. Fotoğraf makinesi resmin biricikliğini ortadan kaldırmıştır. Böylece resmin anlamı çoğalarak büyümüştür. Önce filmlerle sinema salonlarına, sonrasında televizyonla izleyicinin evine giren resim, ailenin konuşmalarına konu olmuş, kendi anlamını onlarınkine katmıştır. Bu şekilde milyonlarca eve giren resim her birinde değişik bir bağlam içinde görülerek anlamını çoğaltmıştır (Berger, 2013, s. 18-20).

Teknik olarak keşfedilişinin yüzüncü yılında gözün uzantısı televizyon; elin uzantısı cep telefonu, beynin uzantısı çip, hafızanın uzantısı bulut sistemleriyle birleşerek tüm ekranlardan izlenir olmuştur. Ekranlarla bütünleştiğimiz bir yapıda gerçek ile sanal dünya arasında gidip gelen insanoğlu nerede daha fazla kalmak istediğine karar verme aşamasına gelmiştir.

Son birkaç yıldır içerik üretimi alanında ekrana yeni bir soluk getiren yapay zekâya, dünya genelindeki ekran sayısı sorulduğunda; 22 ilâ 30 milyar arasında aktif ekranlı cihaz olduğunu tahmin etmektedir. İstatistik sitelerinden yapılan derleme, yaklaşık 7,6 milyar adet akıllı telefon, 2 milyardan fazla tablet ile bilgisayar, 17,4 milyar kadar da akıllı televizyon ve diğer akıllı ekranlar olduğu bilgisini vermektedir. Bu sayıya oyun konsolları, araba ekranları, dijital reklam panoları, kentin içindeki her türlü bilgilendirici ekranlar eklendiğinde, sayı çok daha fazla artmaktadır. Özellikle IoT (Nesnelerin İnterneti) sayesinde birbiriyle iletişim kuran cihazların artmasıyla birlikte önümüzdeki yıllarda dünyadaki ekran sayısının insan nüfusunu katbekat aşması beklenmektedir (AI, Dünyadaki Ekran Sayısı, 26.05.2026).

Donanıma ek olarak ekran karşısında geçirilen süre de hızla artmaktadır. Demandsage'in 9 Mart 2026'da yayınladığı *ekran süresi istatistiklerine* göre; dünya genelinde bir kişi günde ortalama 6 saat 54 dakikasını ekran başında geçirmektedir. Bu durum Z kuşağı için 9 saat, Y (Milenyum) kuşağı için 6 saat 42 dakika, X kuşağı için 4 saat 10 dakika, Baby Boomer kuşağı için 3 saat 31 dakika olarak ölçülmüştür. Dünya genelindeki insanların çevrimiçi geçirdikleri süre 6 saat 40 dakikadır ve bunun 4 saat 37 dakikası mobil ekran kullanımı olarak tespit edilmiştir. Sosyal medya platformlarında geçirilen süre ise 2 saat 31 dakika olarak bulunmuştur (Kumar, 2026). Bu veriler farklı bi-

çimde değerlendirilebilir, ama istatistiklerin gösterdiği en önemli şey bireylerin ekran ile geçirdikleri sürenin oldukça uzun olması ve yıllar içinde bu sürelerde anlamlı bir artış yaşanmasıdır. Bu verilerden hareket eden kitabın yazarları bireylerin ekran kullanım pratikleri üzerine düşüncelerini kendi çalışma alanları ile birleştirerek farklı başlıklar altında ele aldılar. Bu çalışmada beni yalnız bırakmadıkları için onlara minnettarım.

Gelinen noktada ekranın dönüşümünü anlatan bir kitap çıkarmak, yaklaşık otuz yıl televizyon sektöründe yayıncılık yapmış ve hâlâ televizyon üzerine dersler veren bir akademisyen olarak benim açımdan çok değerliydi. Bilginin fütursuzca savrulduğu bir dönemde yılmadan bilim üretmeye çalışan ve geleceğe umut eken akademisyen arkadaşlarımla birlikte "Değişen Ekran Pratikleriyle Görme Biçemleri" adlı bu kitabı yazmak üzere yola çıkarken hedefimiz ekranın değişimiyle kendi varoluşumuz arasındaki ilişkiyi fark ettirmekti. Bu bağlamda ekranla birlikte dönüşümümüzü tarihsel, teknolojik, sosyolojik ve felsefi açıdan sorgulamaya çalıştık.

İlk bölümde; Prof. Dr. Nursel Bolat; ekranın tarihsel serüvenini fotoğraf, sinema, televizyon ve çoklu ekran ekosistemine geçiş ekseninde ele almıştır. Ekranın teknolojik bir görüntüleme aracı olmaktan çıkarak çağdaş toplumun temel kültürel arayüzlerinden biri hâline geldiğini vurgulayan Profesör Bolat, yazdığı bölümde ekran kültürünün toplumsal etkilerine de yer vermiştir. Çalışmasında dijitalleşmiş toplumda fiziksel varlık ve mekânın öneminin azalmakta olduğuna vurgu yapan Bolat, dijital kimlikler, çevrim içi etkileşimler ve bedensizleşme üzerine tespitlerde bulunmuştur.

Etkileşimli ve izleyici merkezli yaklaşımla yönlendirilen yeni ekran ekolojisinin, iç içe geçmiş ayrı televizyon dünyaları ve ekonomik açıdan farklı iş modelleri yarattığını dile getiren Doç. Dr. Esennur Sirer, bu noktada televizyonun "ölmediğini", aksine derin bir evrim geçirdiğini anlatmaktadır. Teknoloji dolayımlı yayıncılığın IPTV, OTT ve Sosyal TV yayıncılığı olarak şekillendiğini belirten Doç. Dr. Sirer, değişimin içerikten bağımsız düşünülemeyeceğinin de altını çizmektedir. Eylemin kendisinin amaç olduğu bu dönemde bireysel içerik üretimini önceleyen yapısıyla YouTube'un bir praksis alanı olarak öne çıktığını vurgulamaktadır.

Çalışmasında dijital yayın platformlarının izleyiciyle kurduğu etkileşimli yapıyı değerlendiren Damla Saylan, dijital platformlardaki etkileşimli yapımların izleyiciye nasıl bir rol sunduğunu ve bu yeni anlatı biçiminin izleyiciyi nasıl dönüştürdüğünü incelemiştir. Bunun yanı sıra yakın gelecekte izleyiciyi

nelerin beklediği konusundaki görüşlerini de kaleme alan Damla Saylan, çalışmasında pasif bir tüketiciden aktif bir anlatıcıya dönüşen izleyicinin özgürlüğünü sorgulamaktadır.

Doç. Dr. Can Diker, ekranın artık bir pencere ya da simülasyon yüzeyinden ziyade görselliğin sürekli olarak türetildiği ve yeniden hesaplandığı bir olasılık alanına dönüştüğünü söylemektedir. Film üretim süreçlerinde anlam üretme yerine ölçülebilir çıktıları optimize eden yapay zekânın ekranı nasıl organize ettiğini açıklamaktadır. Çalışmasında yapay zekâ aracılığıyla türetilen görsel işitsel üretimin yaratıcılık biçimini sorgulayan Doç. Dr. Diker, konuyu yazarlık, seyircilik ve kolektif bellek üzerinden tartışmaya açmaktadır.

Doç. Dr. Ümmühan Molo ve Dr. Deniz Reka Göksu, tekniğe bağımlı doğasıyla dijitalleşmenin etkilerini derinden hisseden sinemanın, diğer taraftan teknolojiyle uyumlu bir ilişki içinde şekillendiğini ifade etmektedirler. Teknolojinin bir kriz unsuru olarak değil, yaşamın içine eklemlenmiş, birlikte var olan bir bileşen olarak düşünüldüğünde, post-dijital bir perspektifi görünür kılması bakımından oldukça elverişli bir sanat dalı olduğunu ve zengin bir potansiyel barındırdığını dile getirmektedirler.

Görüntü teknolojileri ekseninde mekânsal algının dönüşümünü kamusal iletişim platformu olan kent ekranları üzerinden ele aldığı çalışmasında Doç. Dr. Cem Tutar, birey-toplum ilişkisi bağlamında bir arayüz formu gören kentsel mekânların, görsel bir medya yüzeyine dönüştüğünü belirtmektedir. Postmodern kültürde bir simülakr formu kazanan kentsel mekânların gelişen iletişim teknolojileriyle kurdukları yakın ilişkiler ekseninde yeniden ele alınması gereğini vurgulayan Doç. Dr. Tutar, insanlığın bir yandan kenti bir ekranın içerisine sığdırırken, diğer yandan ekranları kentin içerisine yerleştirdiğine vurgu yapmakta, kentsel mekânın ekranlaşmasının sabit ekranlarla sınırlı kalmadığını, mobil teknolojiler ve konum tabanlı medya sistemlerinin de kent deneyimini dönüştürdüğünü belirtmektedir.

Dijitalleşen üretim süreçleriyle birlikte daha hızlı, esnek ve erişilebilir hâle gelen içerik üretiminin sanal prodüksiyon süreçleriyle entegrasyonundan söz eden Dr. Ayşe Okumuş, son yıllarda bu teknolojilerin yalnızca sinema ve televizyon ekranı dışında, reklamcılık, oyun sektörü ve dijital içerik üretimi gibi farklı alanlarda da yaygınlaştığını ifade etmektedir. Dr. Okumuş'a göre; fiziksel ve dijital üretim süreçlerini bütünleştiren, doğrusal üretim modelini dönüştüren ve gerçek zamanlı teknolojiler yaratıcı süreçleri yeniden şekillendiren çok boyutlu bu yapısıyla avantajlar yanında sorunlar da getirmektedir.

İki ayrı medyum olan sinema ve dijital oyunlar arasındaki sınırların teknik, izleme ve deneyimleme pratikleri düzeyinde silikleşerek yeni bir ekran fenomenine dönüştüğünü dile getiren Dr. Bahadır Kapır ve Merve Simay Yaver, sinematografik anlatı aracı olarak işlev kazanan dijital oyunların, sinemanın bir mirasçısı olduğunu ifade etmektedir. Gerçekliğin artık kaydedilmek yerine yazılımsal araçlarla üretilmesinin, sinemanın gerçeklikle kurduğu ilişkiyi köklü biçimde dönüştürdüğünü söyleyen Dr. Kapır ve Yaver, simüle edilmiş bir gerçeklik sunan ve oyuncuyu belirli bir ideolojik konuma yerleştiren dijital oyunların yeni bir alan/araç olarak öne çıktığını savunmaktadır.

Sinemanın günümüze kadar olan yolculuğunda televizyon ve dijital oyunlar gibi pek çok medyayla etkileşime girdiğini belirten Doç. Dr. Ayşegül Akaydın Aydın ve Araştırma Görevlisi Yasir Özer, 1990'lı yıllarla birlikte sinema ve dijital oyunlar arasında kurgu, anlatı, renk kullanımı ve bakış açısı gibi estetik ve anlatı bağlamında karşılıklı bir etkileşim gelişmeye başladığını, bu durumun her iki mecranın anlatı biçimlerinde dönüşümlere yol açarak daha karmaşık, çok katmanlı ve etkileşimli bir yapıyı ortaya çıkardığını ifade etmişlerdir. 2000'den itibaren transmedya hikâye anlatıcılığının dijital platformlara taşınarak sürdürüldüğünü dile getiren yazarlar, iki medya formu arasında yalnızca tematik değil, aynı zamanda biçimsel ve estetik düzeyde de güçlü bir yakınsamanın söz konusu olduğunu belirtmişlerdir.

Kitabın son bölümünde; içeriğin geleneksel çerçevelerden kurtulup mekânsallaştığı ve biyolojikleştiği yeni dönemde, yayıncılığın da bir nesneye bakma eyleminden, dünyanın içinde olma haline dönüştüğünü belirten Aybiçe Şahinler, bireyin teknolojiyi dışsal bir araç olarak değil; kendi varoluşunun ve medya üretiminin kurucu bir bileşeni olarak deneyimlediğini savunmaktadır. Şahinler, ekranın ortadan kalktığı bu hibrit gerçeklikte; zihin, beden ve teknolojinin ayrılmaz bir bütün olarak yeni iletişim döneminin kapılarını araladığını söylemektedir. Ancak bedenin yayın arayüzüne dönüştüğü yeni ekosistemde, mahremiyetin de belirsizleştiğini dile getiren yazar, biyoveri gizliliğinin önemine dikkat çekmektedir.

Ekranın evrimini tarihsel, teknolojik, sosyolojik ve felsefi açıdan ele alan "Değişen Ekran Pratikleriyle Görme Biçemleri" kitabı okuyucusuna disiplinlerarası bir çalışma sunmayı amaçlamıştır. Kitabın hazırlanmasında katkıda bulunan bütün meslektaşlarıma ve kitabın İngilizce dil editörlüğünü yapan Dr. Besna Ağın'a çok teşekkür ederim. Okuru bol olsun.

Doç. Dr. Esennur SİRER
Haziran 2026, İSTANBUL

AI, (26.05.2026). "Dünyadaki Ekran Sayısı" Erişim: https://www.google.com/search?q=d%C3%BCnyada+say%C4%B1+olarak+ka%C3%A7+ekran+var&rlz=1C1GCEU_trTR983TR983&oq=d%C3%BCnyada+say%C4%B1+olarak+ka%C3%A7+ekran+var&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigAdIBCjE2MjIxajBqMTWoAgiwAgHxBdp0quzssfJR&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Berger, J. (2013). Görme Biçimleri, Çeviren: Yurdanur Salman, Metis Yayınları.

Kumar, N. (March 9, 2026). "Average Screen Time Statistics 2026 [By Age & Country]". Demandsage. https://www.demandsage.com/screen-time-statistics/

We are social (2026). Dijital 2026 Global Overview Report.
Erişim: https://wearesocial.com/uk/blog/2025/10/digital-2026-global-overview-report/

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 7

DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN YENİ YÜZÜ: EKRAN KÜLTÜRÜNÜN EVRİMİ 15
Nursel BOLAT

BİR PRAKSİS ALANI OLARAK YOUTUBE 29
Esennur SİRER

DİJİTAL YAYIN PLATFORMLARINDA ETKİLEŞİMLİ ANLATI: İZLEYİCİNİN DEĞİŞEN ROLÜ 49
Damla Fatma SAYLAN

SİMÜLASYONDAN TÜRETİME: YAPAY ZEKÂ, POSTMODERN ESTETİK VE OLASILIKSAL EKRANIN ONTOLOJİSİ 75
Can DİKER

POST DİJİTAL KÜLTÜR VE TEKNOLOJİNİN OLAĞANLAŞTIĞI BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK *AFTER YANG* FİLMİ 97
Ümmühan MOLO - Deniz REKA GÖKSU

GÖRÜNTÜ TEKNOLOJİLERİ EKSENİNDE GELECEĞİN KENTİNİ TAHAYYÜL ETMEK: SOSYO-MEKÂNSAL BAKIŞ AÇISIYLA KENTSEL MEKÂNIN EKRANLAŞMA SÜRECİ 125
Cem TUTAR

DİJİTAL ÇAĞDA ANA HATLARIYLA SANAL PRODÜKSİYON 151
Öğr. Gör. Dr. Ayşe OKUMUŞ

SİNEMATOGRAFİK ANLATI ARACI OLARAK DİJİTAL OYUN: İDEOLOJİ VE ÖZNE İNŞASI 167
Bahadır KAPIR - Merve Simay YAVER

OYUNDAN EKRANA: FALLOUT EVRENİNİN TELEVİZYON DİZİSİ OLARAK KURGULANMASI 197
Ayşegül AKAYDIN AYDIN - B. Yasir ÖZER

EKRANIN BEDENSELLEŞMESİ: GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİLER VE BİYO-DİJİTAL ARAYÜZLER 217
Aybiçe ŞAHİNLER

DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN YENİ YÜZÜ: EKRAN KÜLTÜRÜNÜN EVRİMİ

Nursel BOLAT[1]

Dijital dünyada yaşanan dönüşüm süreci, iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte medya üretim ve dağıtım süreçlerinde önemli değişimlere yol açmıştır. Bu dönüşüm yalnızca teknik altyapıyı değil, aynı zamanda izleme pratiklerini ve izleyicinin ekranla kurduğu kültürel ilişkiyi de köklü biçimde değiştirmiştir. Analog yayıncılıktan dijital yayıncılığa geçişle birlikte akıllı telefonlar, tabletler ve akıllı televizyonlar gibi kişiselleştirilebilir cihazların yaygınlaşması, "tek ekran" izleme kültürünün yerini "çoklu ekran" deneyimine bırakmasına neden olmuştur. Bu dönüşüm, izleyicinin pasif konumdan aktif katılımcı konumuna geçmesini sağlarken, algoritmik sistemler aracılığıyla içerik akışının kişiselleştirilmesini mümkün kılmıştır.

Televizyon, yayın hayatına başladığı günden itibaren teknolojik gelişmelerle yakın ilişki içinde olmuş, hem program üretimi hem de yayıncılık pratikleri açısından önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Televizyon, kitle iletişim araçları arasında yaygınlık ve etki gücü bakımından uzun süre merkezi konumunu korumuştur. İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte televizyonun karşısına birçok alternatif medya aracı çıkmış olsa da özellikle gelişmekte olan ülkelerde hâlen etkin bir kullanım alanına sahiptir. Bununla birlikte, yayıncılık ve internet teknolojilerindeki gelişmeler, televizyon programlarının üretim ve izlenme biçimlerinde önemli değişimlere yol açarken, aynı zamanda dijital dünyaya geçiş sürecini de hızlandırmıştır. Dijitalleşme ile birlikte televizyon yayıncılığı, temel işlevlerinin ötesine geçerek farklı medya unsurlarının bir araya geldiği çok katmanlı platformlara dönüşmüştür. Televizyon, geleneksel yayıncılık anlayışını belirli ölçüde sürdürmekle birlikte, internete bağlanabilen, farklı medya içeriklerini bir arada sunabilen ve tablet ile akıllı telefonlar aracılığıyla fotoğraf ve videoların yansıtıldığı çoklu ekran anlatısının bir parçası hâline gelen bir yapıya evrilmiştir.

Dijitalleşme ile bağlantılı olarak kitle iletişim araçları, yeni teknolojilerle paralel biçimde sürekli gelişmiş, format değiştirmiş ve etki alanlarını genişletmiştir (Akmeşe & Deniz, 2015: 313-314). Bu dönüşüm doğrultusunda kullanılan yeni iletişim teknolojileri bağlamında; akıllı cep telefonları, tabletler,

[1] Prof. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, nurselbolat@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3986-7408.

bilgisayarlar ve akıllı televizyonlar gibi cihazlar, iletişim mecralarına yeni ekranlar ekleyerek geleneksel ekran kültüründe önemli değişimlere yol açmıştır. Uzun yıllar boyunca izleyiciyle etkileşim içinde olan televizyon, dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte yayınlarını ve program formatlarını farklı mecralara ve ekranlara taşımıştır. 1990'lı yıllardan sonra internet temelli ve geniş bant yayıncılığın yaygınlaşması, geleneksel televizyonun dijital platformlar ve sosyal medya ortamlarında görünürlük kazanmasını sağlamıştır. Dijitalleşme ile birlikte ses ve görüntü kalitesinde yaşanan gelişmeler de çoklu ekran kullanımını destekleyen bir yapıya doğru evrilmiştir. Teknolojik açıdan yaşanan bu dönüşüm, medya içeriklerinin yalnızca internet üzerinden yayımlanmasını değil, aynı zamanda depolanmasını ve izleyiciye istenilen zamanda sunulmasını mümkün kılmıştır.

Televizyon yayıncılığı ve ekran kültürü, dijitalleşme süreciyle birlikte önemli bir dönüşüm geçirmekte; dijital kodlar aracılığıyla iletilen içerikler vericiden alıcıya aktarılmaktadır. Dijital yayıncılığa geçiş sürecinde, ses ve görüntünün bu kodlar aracılığıyla aktarılması belirli bir teknik altyapının oluşturulmasını gerektirmektedir. Bu dönüşüm, televizyonu çevreleyen teknolojik cihazların çeşitliliğini ve kullanım biçimlerini değiştirerek izleyicilerin izleme alışkanlıklarını da dönüştürmüştür. İzleyiciler, izledikleri programların uzantısı olarak değerlendirilebilecek çeşitli dijital araçlara erişim sağlamıştır. Bu doğrultuda televizyon endüstrisi, yayınlara ek bilgi sunan ve etkileşimi artıran ikinci ekran uygulamalarını geliştirmiştir. Dijital televizyon yayıncılığı ile birlikte izleyiciler; tablet, cep telefonu, masaüstü bilgisayar ve diğer akıllı cihazları ikinci ekran olarak kullanmaya başlamış, böylece izleme deneyimi çok katmanlı ve etkileşimli bir yapıya kavuşmuştur.

Ekranın Tarihsel Serüveni: Televizyondan Çoklu Ekran Ekosistemine

Fotoğraf, sinema ve televizyon, görsel iletişim araçlarının gelişimi açısından belirli bir tarihsel sıra içerisinde birbirini izlemektedir. İletilerin görsel unsurlarla anlatımının temelleri mağara resimlerine kadar uzanmaktadır. Ancak görsellerin yaygınlaşması ve geniş izleyici kitleleriyle buluşabilmesi için öncelikle fotoğrafın icadı gerekmiştir. Hareketli görüntünün kaydedilmesinin öğrenilmesi ve 1895 yılında Lumière kardeşlerin dünyadaki ilk ticari film gösterimini gerçekleştirmesiyle birlikte izleyici ile beyaz perde, yani ilk ekran deneyimi ortaya çıkmıştır. Bu görsel iletişim araçlarının ardından yaygınlaşan televizyon ise, bir bakıma önceki tüm araçların özelliklerini bünyesinde barındırarak gelişmiştir. Teknolojik gelişmeler her geçen gün artış göstererek gündelik yaşam içerisinde daha görünür hâle gelmekte; teknolojiye erişimin

hızlanması ve maliyetinin düşmesiyle birlikte bu etkiler sanal gerçeklik alanında da sürmektedir. Artan iletişim araçları, internetle birleştiğinde kullanım alanlarını daha da genişletmektedir.

İlk ekran olarak değerlendirilebilecek analog televizyon yayıncılığında, ses ve görüntü bilgileri voltaj seviyeleri aracılığıyla iletilmektedir. Analog yayıncılık sisteminde sinyaller sürekli ve dalga formunda aktarılmakta; bu nedenle yayın sırasında oluşabilecek voltaj düşüşleri görüntü ve ses kalitesinde bozulmalara, hatta yayının kesilmesine yol açabilmektedir (Sarpel, 1996, s. 5). Bununla birlikte televizyon, "beyaz cam" olarak evlere giren ilk ekran olması nedeniyle izleyiciyi kendine bağlayan güçlü bir araç olmuştur. Uzun yıllar boyunca geniş izleyici kitlelerine ulaşan ve belirli izlenme alışkanlıkları oluşturan televizyon, dijitalleşme süreciyle birlikte bu yeni teknolojik dönüşüme dâhil olmuştur.

Dijital medya üzerine yapılan kuramsal değerlendirmeler, çoğunlukla geleneksel medya üzerinden hareket etse de, sayısallaşmayla birlikte yaşanan hızlı değişimi açıklamada önemli katkılar sunmaktadır. Bu bağlamda Baudrillard, simülasyon kuramı çerçevesinde teknolojiyi merkezi bir konuma yerleştirerek, dijitalleşmeyle birlikte imgenin dönüşümünü tartışmaktadır (2012, s. 18). Bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, görüntünün sayısallaşma sürecine girmesine ve işlenmesinin kolaylaşmasına olanak sağlamıştır. Bu gelişmeler doğrultusunda televizyon yayıncılığı da sayısal teknolojiye yönelmiştir (Morgül, 2011, s. 18). Dijital televizyon yayıncılığında kullanılan sıkıştırma teknikleri iletim kapasitesini artırmış; çoklu ortam ve etkileşim özellikleri sayesinde yayıncılığın teknik sınırlarını önemli ölçüde genişletmiştir (Kandemir, 2013, s. 16-17). Dijital yayıncılık, ses ve görüntüyü bilgisayar diline dönüştürerek çözünürlük ve kalite açısından gelişim sağlamıştır. Toplumsal yaşamda önemli bir yere sahip olan televizyon, dijital dönüşümle birlikte seyir kalitesi ve izleme deneyimi üzerinde de belirleyici bir etki yaratmıştır (Atar, 2017, s. 355). Bu süreçle birlikte yeni yayın platformları ortaya çıkmış ve çok mecralı televizyon yayıncılığı yaygınlaşmıştır. Böylece yayınlar birden fazla ekran üzerinden sunulmaya başlanmış ve çoklu ekran deneyimi izleyiciyle buluşmuştur.

Yeni medya, farklı ekranlar üzerinden kullanıcıyla buluşarak kısa sürede yaygınlaşmış; televizyon ekranını geleneksel medya konumuna iterken kendisi çoklu ekran yapısı olarak tanımlanmıştır (Van Dijk, 2018, s. 346). Dijitalleşme ile birlikte analog ekranlarda yer alan içerikler ve dijital aygıtlar, yeni medya ortamları aracılığıyla çoklu ekran sistemine taşınmıştır. Bu süreçte

yeni ekranlar; gelişmiş televizyonlar, bilgisayarlar, tabletler ve mobil cihazlar olarak çeşitlenmiştir. Bilgisayar, tablet ve mobil ekranların yükselişi, ekran çeşitliliğini artırmış ve bu ekranlara özgü dijital platformların öne çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda, internet bağlantılı televizyon yayıncılığının artışı doğal olarak rekabeti getirmiştir. Yoğun içerik üretiminde rekabet avantajı hayatta kalmanın anahtarı olarak görünmektedir (Sirer, 2020, s. 1662).

Netflix ve Hulu gibi Over-The-Top (OTT) teknolojisi üzerinden yayın yapan platformlar, içeriklerin istenilen zaman ve mekânda izlenmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, geleneksel medya aracılığıyla kitle ile kurulan bağların çözülmesine yol açmaktadır. Yeni medya, izleyiciye içeriklere istediği zamanda erişme imkânı sunarak geleneksel medyadaki eşzamanlılık zorunluluğunu ortadan kaldırmaktadır (Göker ve Adem, 2011). Geleneksel medyada içerik çoğunlukla yayın akışı içerisinde tüketilmekte ve tekrar erişim sınırlı kalmaktadır. Buna karşılık, yeni medya ortamlarında televizyon içeriklerine istenilen zamanda ulaşılabilmesi, izleyicinin ekran başında belirli bir zaman diliminde bulunma zorunluluğunu ortadan kaldırmaktadır. Bu bağlamda dijital platformlar, geleneksel tek ekran kültürünü dönüştürerek süreklilik gösteren ve çok katmanlı bir ekran kültürünün ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

Dijitalleşme ile Değişen İzleme Pratikleri

Dijital platformlar, izleyicilere içerikleri kesintisiz izleme fırsatı sunmakta ve bu durum platforma olan bağlılığı artırmaktadır. Bu süreç, medya şirketlerinin uzun vadeli izleyici kitleleri oluşturmasını sağlarken, aynı zamanda izleyicilerin medya tüketim alışkanlıklarını da dönüştürmektedir. Netflix, Amazon Prime ve Hulu gibi platformlar, izleyicilerin platformda daha fazla zaman geçirmesini sağlamak amacıyla sürekli içerik sunma stratejisini benimsemektedir. Bu strateji, izleyicileri kesintisiz içerik izlemeye teşvik ederken, medya sektörünün pazarlama faaliyetlerini de daha hedef odaklı hâle getirmektedir (Erdem, 2025, s. 129). Dijital platformlarla birlikte lineer yayıncılıkta yayıncının kontrolünde olan yayın akışı, yerini izleyicinin tercihine dayalı bir izleme modeline bırakmaktadır. Bu dönüşüm yalnızca izleme yöntemini değil, aynı zamanda izleme alışkanlıklarını da değiştirerek izleyicinin ardışık izleme pratiğine yönelmesine neden olmaktadır.

Ardışık izleme özelliği ile daha önce yayın kuruluşu tarafından yönetilen içerik akışı, VoD (Video on Demand) çerçevesinde izleyici ile arayüz arasında yeniden yapılandırılmaktadır. Geleneksel anlamda akış; birincisi doğrusal,

ikincisi planlı, üçüncüsü geri dönüşleri belirli bir düzen içinde olan ve dördüncü olarak da belirli bir programlama mantığına dayanan bir yapıdadır (Williams, 2003, s. 72). Ancak dijital platformlarda bu doğrusal ve planlı akış yapısı büyük ölçüde ortadan kalkmıştır. Bunun yerine arayüz temelli yeni bir "akış mantığı" işlemektedir. Bu yapının kullanıcı tarafından doğrudan fark edilmemesinin nedeni, arayüzlerin kullanıcı deneyimi, pilot uygulamalar ve izleyici verilerine dayalı olarak geliştirilmiş olmasıdır. Bu yeni akış biçimi binge-watching (ardışık izleme) pratiğini içermektedir. Bunun yanında dijitalleşme ile birlikte sıklıkla karşılaşılan bir diğer kavram da second screen (ikinci ekran) kavramıdır.

Televizyonun interaktif medya ile birlikte kullanılması sonucunda ortaya çıkan second screen (ikinci ekran), izleyicinin televizyon izlerken eş zamanlı olarak birden fazla cihazı kullanmasını ifade etmektedir. İkinci ekran olarak tanımlanan bu araçlar, internet bağlantılı olup etkileşim temelli bir yapıya sahiptir. Tabletler, bilgisayarlar ve akıllı telefonlar bu kapsamda ikinci ekran olarak kullanılabilmektedir. Bu cihazlar televizyonun doğrudan uzantısı olmamakla birlikte, bazı durumlarda televizyonu ikincil konuma da düşürebilmektedir. Özellikle sosyal medya platformları üzerinden yürütülen tartışmalar ve etkileşimler, televizyonun izleme deneyimi içerisindeki konumunu değiştirebilmektedir. Bu bağlamda hangi ekranın birincil ya da ikincil olduğu, izleyicinin odaklandığı içerik ve kullandığı cihazlara bağlı olarak belirlenmektedir (Meulenaere vd., 2015, s. 8-9). Dolayısıyla televizyon ekranı her zaman birincil ekran konumunda olmayıp, kullanım bağlamına göre ikincil ekran hâline de gelebilmektedir. İzleyici tercihleri ve içerik özellikleri, ekranların kullanım biçimini belirlerken; izleyici davranışları aynı zamanda algoritmik sistemlerin işleyişinde de belirleyici rol oynamaktadır. Bu nedenle algoritmik öneri sistemlerinin izleyici davranışları üzerindeki etkisi, dijitalleşme süreciyle birlikte daha görünür hâle gelmiştir.

Castells, interaktif bilgisayar ağlarının yeni iletişim biçimleri ve yolları oluşturarak yaşamı dönüştürdüğünü ve bu süreçte teknolojinin toplumla karşılıklı etkileşim içinde geliştiğini ileri sürmektedir (2008, s. 1). Dijital yayın platformlarında yer alan interaktif uygulamalar, uzantılar ve algoritmalar, iletişim biçimlerinin çeşitlenmesine ve sürekli dönüşmesine katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda yeni medya sistemleri, kullanıcıların geçmiş deneyimlerinden elde edilen verileri analiz ederek arayüzü bireye özgü hâle getirmektedir (Sundar ve Sampada, 2010, s. 301-302). Başka bir ifadeyle, algoritmalar aracılığıyla elde edilen veriler doğrultusunda kişiselleştirme süreci işlemekte;

kullanıcı davranışları analiz edilerek sistem tarafından tanınmakta, hatırlanmakta ve içerikler bireyin tercih ve ihtiyaçlarına göre yeniden düzenlenmektedir.

Castells ayrıca, teknolojinin toplumu tek başına belirleyemeyeceğini, aynı şekilde toplumun da teknolojik gelişimin yönünü tek başına tayin edemeyeceğini ifade etmektedir. Ona göre teknolojik gelişim, bilimsel ilerleme, bireysel yaratıcılık ve girişimcilik gibi çok sayıda etkenin bir araya gelmesiyle oluşan karmaşık bir etkileşim sürecine dayanmaktadır (2008, s. 6). Bu çerçevede algoritmik sistemlerin işleyişinin anlaşılması, öneri sistemlerinin kullanıcılar üzerindeki etkisini daha açık ve analiz edilebilir hâle getirmektedir.

Bu algoritmalar aracılığıyla Netflix gibi platformlar, geniş ölçekli kullanıcı etkileşim analizlerinden elde ettikleri veriler sayesinde izleyicilerin izleme alışkanlıkları, deneyimleri ve beğenileri hakkında kapsamlı bilgiler toplayabilmektedir. Kullanıcıların bireysel tercihlerine göre şekillenen izleme pratikleri, platform algoritmalarıyla sürekli etkileşim hâlinde olduğu için, izleme geçmişine dayalı alışkanlıklar ve değişimler sistem tarafından takip edilebilmektedir. Böylece içerik tercihleri değiştikçe algoritmalar da kendilerini güncelleyerek izleyicinin dikkatini platformda tutmaya yönelik bir yapı oluşturmaktadır (Özel ve Özay, 2021, s. 306). Bu bağlamda dijital platformlar ve bu platformların algoritmalar aracılığıyla işlediği veri yapıları, yayıncılık pratikleri, izleyici alışkanlıkları ve ekran kültürü üzerinde belirleyici etkiler yaratmaktadır.

Platformlar Çağında Ekran Kültürü

Dijital yayıncılık alanında yaşanan gelişmelerle bağlantılı olarak dijital televizyon platformlarının sayısında da önemli bir artış gözlenmektedir. Yayın kalitesinin yüksek olması ve izleyiciye sunulan içerik çeşitliliğinin artması, bu platformların hızlı bir şekilde yaygınlaşmasını sağlamıştır. Kuruldukları günden itibaren dijital televizyon platformları, ne olduklarını, hangi içerikleri kapsadıklarını ve sundukları avantajları izleyiciye anlatma ve kabul ettirme çabası içerisinde olmuştur. İnternet ağının televizyonlara entegre edilmesiyle birlikte interaktif televizyon yayıncılığı da gelişmeye başlamıştır. İlerleyen süreçte dijital televizyon platformları, izleyiciyi merkeze alan kullanım kolaylıkları ve izleme deneyimleri sunarak önemli bir dönüşüm gerçekleştirmiştir (Koyuncu, 2017, s. 326). Bu doğrultuda geleneksel televizyon yayıncılığı anlayışı, internetin televizyonla bütünleşmesiyle birlikte köklü bir

değişim geçirmiştir. İnternet teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, dijital yayıncılığı da doğrudan etkilemiş ve bu süreç, televizyon yayınlarının geniş kitlelere ulaşma biçiminden yayıncılık sistemlerine kadar kapsamlı bir dönüşümü beraberinde getirmiştir. Yeni dijital platformlar, ekran kültürü üzerinde de önemli değişimler yaratmıştır. Bunun sonucunda, yeni yayıncılık anlayışının egemen olduğu dijital platformlar aynı zamanda yeni bir ekran estetiği ve kültürü kavramını da öne çıkarmıştır. BluTV, Netflix ve PuhuTV gibi platformların ortaya çıkması, televizyon izleyicileri ile dijital platform izleyicileri arasında belirgin bir ayrımın oluşmasına neden olmuştur. Ağırlıklı olarak genç izleyici kitlesine hitap eden bu platformlar, ortaya çıktıkları günden itibaren popülerliğini koruyarak büyümeye devam etmektedir.

BluTV, Netflix ve YouTube gibi platformların öne çıkması, doğrusal yayıncılığın sona erdiği yönünde tartışmaları beraberinde getirmiştir. Bununla birlikte Twitch başta olmak üzere çevrim içi canlı yayın platformları, doğrusal yayıncılığın internet tabanlı ortamlarda yeniden biçimlenmesini sağlamıştır (Spilker, Ask ve Hansen, 2020; Dikmen, 2022, s. 38-39). Ancak burada söz konusu olan, klasik doğrusal yayıncılığın birebir devamı değil, güncellenmiş ve dönüşmüş bir versiyonudur. YouTube ve Netflix gibi talebe bağlı video platformları, geleneksel televizyon yayıncılığına güçlü bir alternatif oluşturmuştur. Twitch'in temel özelliği, belirli zamanlarda gerçekleştirilen canlı yayınlar ve bu yayınlar sırasında izleyicilerin hem yayıncıyla hem de birbirleriyle etkileşime girebilmesidir. Bu nedenle Twitch, yeni nesil bir doğrusal yayıncılık modeli olarak değerlendirilebilmektedir.

Dijital medya platformları, reklam üretiminden yayın prodüksiyonuna ve yayın stratejilerine kadar birçok alanı dönüştürmüştür. Özellikle sosyal medya platformlarının yaygınlaşması ve kullanıcı alışkanlıklarının değişmesi, video formatlarına yönelik tercihleri de çeşitlendirmiştir. Bu dönüşüm sürecinde dikkat çeken en önemli değişimlerden biri, geleneksel yatay (16:9) kadraj ile dijital platformlara daha uygun olan dikey (9:16) kadraj arasındaki geçiştir. Yatay kadraj, sinematik anlatım açısından geniş perspektif sunan geleneksel bir format olarak kullanılmaya devam etmektedir (Kılıçbay, 2025). Buna karşılık sosyal medya platformları, mobil cihazlara uyumlu yapıları sayesinde dikey kadraj kullanımını öne çıkararak izleyiciye daha doğrudan ve etkileyici bir deneyim sunmaktadır. Ancak dikey kadrajın sağladığı kullanım kolaylıkları, televizyon formatları açısından bazı sınırlılıklar yaratmaktadır. Sosyal medya üzerinden içerik üretiminde kısa videolar, dikey ekran aracılığıyla et-

kileşimli anlatım olanaklarını artırmaktadır. Bu bağlamda, özellikle izleyicinin aynı zamanda içerik üreticisi olduğu durumlarda dikey ekran kullanımının yaygınlaştığı görülmektedir.

Dijital yayıncılıkta izleyici/üretici konumuna gelen birey, internet televizyonculuğunu kendine özgü bir yapıya dönüştürmektedir. Televizyon yayınlarının internet üzerinden video akışı şeklinde sunulması ve gerçek zamanlı izlenebilmesi, izleyiciye yeni deneyim biçimleri kazandırmıştır. İzleyicinin televizyon içeriklerine erişimi ve izleme biçimi, internette içerikler arasında dolaşmaya benzer bir yapıya dönüşmüştür. Ayrıca izleme sürecinde kullanıcıya ek bilgileri görüntüleme ve içerikle etkileşim kurma imkânı sunulmaktadır. Televizyonun bilgisayar teknolojileriyle yakınsaması da onu internetle bütünleşik bir konuma taşımaktadır (Uluoğlakçı, 2011). Yeni teknolojiler, izleyiciye yalnızca bilgiye erişim değil, aynı zamanda bilginin depolanması ve paylaşılması açısından da önemli kolaylıklar sağlamaktadır. Bu bağlamda izleyici, televizyon ve yayıncılık kavramları geleneksel yapılarından uzaklaşarak yeni anlamlar kazanmıştır. Dijital dönüşümle birlikte ortaya çıkan yeni televizyon izleme platformları, izleme alışkanlıklarını ve izleyici kavramını da kaçınılmaz biçimde değiştirmiştir.

Castells'in özellikle vurguladığı üzere, izleyicinin pasif bir konumdan çıkarak interaktif bir özne hâline gelmesi, medya kullanımında önemli değişimlere yol açmıştır. Bu dönüşümle birlikte kitle iletişim araçları üzerindeki kontrolün zayıflaması, iletişim sürecinde parçalanma, bireyselleşme ve kişiselleştirilmiş içerik üretimi gibi eğilimleri güçlendirmiştir (2008, s. 451). Bu yeni ortam, enformasyon akışının çeşitlenmesine katkı sağlarken, aynı zamanda sosyal, ekonomik ve kültürel dönüşümleri de beraberinde getirmiştir. İletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte internetin gündelik yaşama nüfuz etmesi, Castells'in ifade ettiği "ağ toplumu"nun oluşumunu hızlandırmıştır.

Ağ toplumu, bilişim ve iletişim teknolojileri aracılığıyla sağlanan erişilebilirlik temelinde şekillenen yeni bir toplumsal yapıyı ifade etmektedir. Bu yapıda sosyal medya platformlarının yaygınlaşması, bireyleri içerik üretimi süreçlerinde aktif hâle getirirken, aynı zamanda görünmez bir emek biçimi içerisinde konumlandırabilmektedir. Bilgiye sınırsız erişim imkânı, bireylerde zaman ve mekân algısının dönüşmesine ve ekran karşısında geçirilen sürenin artmasına neden olmaktadır. Bu bağlamda sosyal medya ve dijital platform-

lar, bireylerin ekranla kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlayarak izleyici ve kullanıcı kavramları etrafında yeni bir ekran kültürünün oluşmasına zemin hazırlamaktadır.

Ekran Kültürünün Toplumsal ve Kültürel Etkileri

İzleyici, ekranın yüzeyine adeta sınırsız biçimde yaklaşmakta; bakışı görüntülerin içine nüfuz etmektedir. Bu durum, izleyici ile sahne arasındaki mesafenin ortadan kalkmasına ve geleneksel teatral uzlaşımların çözülmesine yol açmaktadır. İzleyici, düşsel bir ekran komasına kolaylıkla girebilmekte; ekran, sürekli doldurulması gereken bir boşluk hâline gelmektedir. Ancak tüm bu yakınlığa rağmen, görüntü aynı zamanda ulaşılması güç bir mesafede konumlanmaktadır. Bu bağlamda bir "telegörüntü"den söz etmek mümkündür. Görüntü, izleyiciye son derece yakın görünmesine karşın, bedenin aşamayacağı bir mesafede konumlanmaktadır. Dilin, sahnenin ve aynanın oluşturduğu mesafe beden tarafından aşılabilirken, ekranın sunduğu mesafe sanal nitelikte olup aşılması güç bir yapı sergilemektedir (Baudrillard, 1995: 54–55). İnternet kullanımı da bilgiye erişim, eğlence ve toplumsal etkileşim açısından yeni biçimler üreterek güçlü bir sanal gerçeklik alanı meydana getirmiştir. Küreselleşme, teknolojik devrim ve medya gösterisi ile sanal gerçekliğin etki alanı genişlemiş; internet ile kurulan bağlar, gündelik yaşamdan kültürel üretim süreçlerine kadar hayatın pek çok alanında belirleyici hâle gelmiştir (Kellner, 2013, s. 9). Bu bağlamda ekran, günümüz modern kültüründe hız, kopuk anlatı, unutkanlık, heyecan ve aynı zamanda bıkkınlık gibi çeşitli göstergelerin tanımlanmasında merkezi bir rol oynamaktadır.

Ekranlarda yer alan grafik, renk, görüntü, şekil, ses ve metin gibi unsurlar bilgisayar ortamına aktarıldığında sayısal kodlara dönüşmekte ve mekânsal bağımsızlık kazanarak geleneksel medyanın yerini alan yeni bir gerçeklik üretmektedir (Manovich, 2001, s. 25). "Arayüz devrimi" olarak adlandırılan bu dönüşümle birlikte yazma eylemi giderek dokunma temelli bir etkileşime dönüşmekte; tüketilen içerikler ekranlar aracılığıyla deneyimlenmektedir (Leonhard, 2018, s. 59). Bu süreç, ekran kültüründe dokunmatik etkileşimi merkeze alan yeni bir yapının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ekran, modern kültür içerisinde hız, kopukluk, unutkanlık ve yoğun uyarılma hâli ile birlikte zamanla bıkkınlık duygusunu da üreten bir ortam hâline gelebilmektedir. Bununla birlikte dokunmatik ekran kültürü, izleyici ya da kullanıcıya içeriklere doğrudan müdahil olma ve katılım sağlama imkânı sunmakta, bu gelişmeler uzun vadede gündelik yaşamın giderek ekran merkezli bir yapıya dönüşmesine zemin hazırlamaktadır.

İzleyici, sürekli izleme ve seyretme davranışı sergilerken fiziksel çevresiyle kurduğu ilişkiyi azaltabilmektedir. Ekran kullanıcısı, egemen ihtiyaç imajlarının etkisi altında kaldıkça kendi varoluşunun ve arzularının farkındalığını yitirebilmektedir. Bu nedenle birey için hiçbir mekân tam anlamıyla "aidiyet" hissi yaratmamaktadır; çünkü içinde yer aldığı gösteri her yerdedir (Debord, 1996, s. 30). Ekran karşısında geçirilen uzun süreler, zaman ve mekân algısını dönüştürmekte; bu durum ekran bağımlılığı, dikkat süresinin azalması ve bireylerin akademik ya da sosyal yaşamları üzerinde çeşitli etkiler yaratmaktadır. Ayrıca ekran kullanımı, parmak hareketleri ve kaydırma pratikleri üzerine kurulu yeni bir etkileşim biçimini de beraberinde getirmektedir. Yoğun ekran kullanımı, kimlik, temsil ve dijital beden gibi kavramların da yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır.

Dijital çağın hızla gelişen teknolojileri, ekran kültürü aracılığıyla insan yaşamını önemli ölçüde dönüştürmektedir. İnsan, içinde bulunduğu toplumun değerleri ve normlarıyla ilişkili bir bedene sahiptir. Beden, yalnızca bireysel bir varlık olmayıp, toplumsal deneyimler, normlar ve değerler tarafından şekillendirilmektedir (Giddens, 2000, s. 126). Dijitalleşme süreci ve ekran kültürünün yaygınlaşması, beden kavramının rolünü ve anlamını yeniden sorgulanır hâle getirmiştir. Bu dönüşüm, dijital kimlik, dijital beden ve ekran kavramları etrafında yeniden düşünülmesi gereken bir yaklaşım ortaya koymaktadır.

Dijitalleşmiş toplumda fiziksel varlık ve mekânın önemi görece azalmakta; dijital kimlikler ve çevrim içi etkileşimler daha görünür hâle gelmektedir. Bu süreç, zamanla bedensizleşme eğilimine işaret etmekte; bedensizleşme kavramı, bireylerin fiziksel bedenlerinden bağımsız olarak dijital ortamlarda varlık göstermelerini ifade etmektedir (Topuz, 2022, s. 183). Dijital dünyada beden, esnek ve yeniden şekillendirilebilir bir yapı kazanmakta; sabit ve değişmez kimlik anlayışı yerini sürekli dönüşen ve yeniden kurulan kimliklere bırakmaktadır. Bu bağlamda bedenin adaptasyon yeteneği, dijital dünyada var olmanın temel koşullarından biri hâline gelmektedir. Aynı zamanda bu esneklik, bireylerin kurgusal kimlikler üretmesine de olanak tanımaktadır (Bauman, 2001, s. 155-156). Dijital ortamda kimlikler, değiştirilebilirlik ve esneklik temelinde yeniden inşa edilirken, bireylerin kendilerini ifade etme biçimleri de dönüşüme uğramaktadır. Dijital ekranlar aracılığıyla oluşturulan bu kimlikler ve temsiller, bireylerin dijital alanda varlıklarını daha görünür ve kabul edilebilir kılmaktadır.

Baudrillard, bu durumu değerlendirirken, "gerçekliğin artık korunaksız hâle geldiğini ve bireyleri enformasyonun ve şeffaflığın aşırılığından koruyacak hiçbir yapının kalmadığını" ifade etmektedir (1997, s. 125). Bu bağlamda bireyler, artık gerçekliğin aktörleri olmaktan ziyade sanal dünyanın işleyişine dâhil olan unsurlar hâline gelmektedir. Dijitalleşme süreciyle birlikte ekranla sürekli etkileşim hâlinde olan bireylerde bedenin önemi görece azalmakta ve zihinsel süreçler giderek sanal ortamlara taşınmaktadır. Bu süreç, zamanla bedenin fiziksel sınırlamalarından uzaklaşarak bedensiz bir varoluş biçimine doğru evrilmektedir (Hayles, 1999, s. 27).

Sonuç

Dijital dönüşüm bağlamında ekran, artık yalnızca teknolojik bir görüntüleme aracı olmaktan çıkarak çağdaş toplumun temel kültürel arayüzlerinden biri hâline gelmiştir. Geleneksel televizyonun zamana ve mekâna bağlı, lineer ve merkezî yayın modeli, dijitalleşme ile birlikte internet temelli, isteğe bağlı ve çoklu platformlara dayalı bir ekran kültürüne dönüşmüştür. Ekran kültürünün evrimi, dijital platformlar aracılığıyla veri madenciliği, algoritmik öneri sistemleri ve kişiselleştirilmiş içerik akışları üzerinden işleyen yeni bir güç ilişkileri ağı üretmektedir. Bu süreçte izleyici, içerik üretimine katılabilen ve medya dolaşımına müdahil olabilen aktif bir özneye dönüşmektedir. Bununla birlikte izleme alışkanlıkları ölçülebilen, analiz edilebilen ve yönlendirilebilen bir veri kaynağı hâline gelmektedir. Bu bağlamda dijital ekran deneyimi; katılım ile dijital beden, özgürlük ile denetim ve bireyselleşme ile algoritmik yönlendirme arasında gerilimli bir yapı sergilemektedir.

Ekranın dönüşümü, kültürel temsil biçimlerini ve dijital beden süreçlerini de yeniden şekillendirmiştir. Dijital platformlar aracılığıyla farklı kültürel içeriklerin dolaşımı hızlanmış, yerel anlatılar küresel ölçekte görünürlük kazanmıştır. Bununla birlikte algoritmaların benzer içerikleri öne çıkarma eğilimi, "filtre balonları" ve yankı odaları gibi yeni dijital ortamların oluşmasına yol açarak farklı ekran kültürlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu doğrultuda ekran kültürü, izleyicinin ekran kullanım biçimlerinde lineer döneme kıyasla önemli farklılaşmalar yaratmıştır. "Binge-watching" gibi yeni izleme pratikleri, anlatı yapılarını dönüştürmüş; böylece ekran kültürü yalnızca izleme biçimlerini değil, aynı zamanda anlatı estetiğini de yeniden üretmiştir. Ekran kültürünün evrimi, teknolojik yeniliklerin ötesinde çok katmanlı bir toplumsal dönüşüm sürecini ifade etmektedir. Bu bağlamda ekran, günümüz dijital toplumunda hem bireysel deneyimin hem de kolektif kültürel yapının merkezinde konumlanan bir güç alanı olarak öne çıkmaktadır.

Dijital dönüşümün yeni yüzü olarak ekran, çağdaş toplumun hem yansıtıcı bir unsuru hem de kurucu bileşeni hâline gelmiştir. Ekran kültürünü anlamak, günümüz medya düzenini, dijital kamusallığı ve bireyin teknolojiyle kurduğu ilişkinin yönünü çözümlemek açısından temel bir analitik gereklilik ortaya koymaktadır. Bu bağlamda ekran kültürünün evrimi, ekran kullanım alışkanlıklarından ekrana bağımlı nesillere ve ekranla iç içe yaşayan toplumlara doğru izleyicinin kullanıcıya dönüşümünü sağlayan önemli bir zemin oluşturmaktadır. Bunun yanında ekranla bağlantılı teknolojilerin yaygınlaşması ve ekranla kurulan doğrudan etkileşim, yeni dijital beden kavramlarının ortaya çıkmasını hızlandırmaktadır. Dijitalleşmenin etkisiyle ekran kültürü sürekli evrilmekte; bu süreç her geçen gün yeni yaklaşımların ve kavramların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

Kaynakça

Akmeşe, Zuhal, Deniz, Kemal (2015). Kadına Yönelik Cinsiyetçi Söylemin İnternet Haber Portallarında Yer Alma Biçimleri. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 8 (1), 311-326.

Atar, Ö. G. (2017). Dijital Çağda Televizyon İzleyicisinin Dönüşümü, SOBİDER Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Science / Yıl: 4, Sayı:15, 350-379.

Baudrillard, J. (1995). Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme. (I. Ergüden, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (1997). Fragments: Cool memories III, 1990-1995. Verso Books.

Baudrillard, J. (2012). Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?. Çev. O. Adanır. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Bauman, Z. (2001). The individualized society. Polity Press.

Castells, M. (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür. Ağ Toplumunun Yükselişi, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Debord, G. (1996). Gösteri Toplumu. (A. Ekmekçi ve O. Taşkent, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Dikmen, E. Ş. (2022). Televizyonun Değişen Yüzü: Twitch TV ve Yeni Nesil Yayıncılık. Selçuk İletişim, 15(1), 27-55. https://doi.org/10.18094/josc.987200

Erdem, S. (2025). The Evolution of Binge- Watching: The New Watching Habit of the Digital Age, Innovative Applications and Changing Framework in Digital Broadcasting. Ed. N. Bolat. USA: IGI Global.

Giddens, A. (2000). Sosyoloji (H. Özel & C. Güzel, Haz.). Ayraç Yayınevi.

Göker, G., & Adem, D. (2011). Ağ Toplumunda Örgütlenme: Facebook'ta Çevrimiçi Tekel Eylemi. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bİlimler Enstitüsü Dergisi, 175-203.

Kandemir, C. (2013). IPTV Yayıncılığının Sorunları ve Geleceği, İstanbul: Derin Yayınları.

Kellner, D. (2013). Medya Gösterisi. (Z. S. Doğruer, Çev.). İstanbul: Açılım Kitap.

Kılıçay, O. (2025). Dijital Reklam Filmlerinde Yatay ve Dikey Kadraj: Hangi Format Nerede Etkili ve Dikey Kadraj Nasıl Sinematikleşir? Aküp Dijital Çözüm Merkezi. https://akupdijital.com/dijital-reklam-dikey-yatay-kadraj-format-sinematik-video

Koyuncu, E. (2017). Tv Yayıncılığı Alanındaki Dijital Tv Platformları Sosyal Paylaşım Ağlarını Neden Kullanırlar?, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 19 Sayı 1, 315-335.

Leonhard, G. (2018). Teknolojiye Karşı İnsanlık: İnsan ile Makinenin Yaklaşan Çatışması. (C. Akkartal ve İ. Akkartal, Çev.). Siyah Kitap.

Manovich, L. (2001). The Language Of New Media. The MIT Press.

Meulenaere, J. D., Bleumers, L. & Broeck, W. (2015). An audience perspective on the second screen. The Journal of Media Innovations, 2(2), 6-2. http://dx.doi.org/10.5617/jmi.v2i2.909.

Morgül, Avni (2011). Sayısal Televizyon Tekniği, İstanbul: Papatya Yayınları.

Özel, S., & Özay, D. (2021). Yeni Medya Ortamlarında İzleyici Seçimi ve Öneri Algoritmaları: Netflix Örneği. Ankara Üniversitesi İlef Dergisi, 8(2), 297-324. https://doi.org/10.24955/ilef.1023026

Sirer, E. (2020). Televizyon Yayıncılığında Büyük Veri. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24 (4) , 1655-1667.

Sundar, S. S. ve Sampada, S. M. (2010). Personalization Versus Customization: The Importance of Agency, Privacy, and Power Usage. Human Communication Research 36 (6): 298-322. https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01377

Sarpel, İ. Murat (1996). Dijital Video. İletişim Dergisi, İstanbul, S. 5, Mayıs- Haziran.

Topuz, T. M. (2022). Kendimizi tasarlamamız mümkün mü?. Mercado, (4), 182-187. https://www.studiomercado.com/product-page/özgürleşen-beden-dijital-edisyon-4

Uluoğlakçı, C. (2011). Medya Ekonomisinden İş Modeline: Yeni Yayıncılık Teknolojileri, Uzmanlık Tezi, Radyo Televizyon Üst Kurulu, Ankara

Van Dijk, J. (2018). Ağ toplumu. (Ö. Sakin, Çev.). İstanbul: Epsilon Yayınevi.

Williams, R. (2003). Televizyon Teknoloji ve Kültürel Biçim. Ankara: Dost Yayınevi.

BİR PRAKSİS ALANI OLARAK YOUTUBE

Esennur SİRER[1]

Giriş

"Postmodern dönemde bilgi, bütüncül doğruların taşıyıcısı olmaktan çıkarak dijital ağlar üzerinde dolaşıma giren ve verileşen bir yapıda ilerlemektedir" (Lyotard, 1997, s. 20). Bilginin bilişimle dolayımlandığı bu çağda bilgi akışı internet aracılı ekranlar üzerinden gerçekleşmektedir. Eğlenceli içerikler ya da içeriklerin eğlence ile sunumu, akışa katılan izleyiciyi içeriğe davet etmenin yolu olarak seyretmektedir. Son yıllarda gündelik yaşamın büyük bölümü ekranlara bakarak geçirilmektedir. Sabah telefonun alarmı ile uyanılmasıyla birlikte bireyi karşılayan dijital ekran, gün boyunca bireyin yanındadır. Bunun dışında metroda, arabada, caddede, okulda, işlikte her yerde ekranlar vardır. Çünkü ekran dış dünyaya açılan penceredir. Bu pencerelerden ilki olan televizyon bireyin hayatında yeni bir kapı aralamıştır. Televizyon kendinden önce gelen sinema perdesinden farklı olarak izleyicinin kumanda ettiği ilk ekrandır. Uzağı yakına getirdiği söylenen tele-vizyon Manovich'in vurguladığı gibi gerçek zamanda dışarıya doğru açılan ilk pencere olmuştur. Bu pencere aynı anda mekânsal derinlik de yaratarak, bilginin akmasını ve sürekli güncellenmesini sağlayan iki boyutlu bir kontrol arayüzü işlevi görmektedir (2001).

İnternet ile birlikte bireyin yaşamındaki pencerelerin sayısı artınca, birden fazla pencereden bakılmaya başlanmıştır. Web 1.0 denilen ve doküman takibi yapılan bir dönemden kısa bir süre sonra insanlık doğrudan içerik üretmeye ve ürettiği içeriği bilgisayar ekranından paylaşmaya başlamıştır. Web 2.0 diye adlandırılan ve 2000'li yıllarla başlayan dönemde bireysel içerik üretimini deneyimleyen insanoğlu televizyon, bilgisayar, tablet ve telefon olmak üzere dört farklı ekrandan iletişime geçmiştir. 2010'lu yıllarda bilgi açığını kapatan insanlık Web 3.0 ile pencerenin içerisine girme deneyimini yaşamıştır. Bu dönemde AR uygulamaları ve giyilebilir ekranlar sayesinde insanoğlu tarihinde ilk kez hem içeri hem de dışarı bakabilmiştir. Web 4.0 döneminde ise ilk kez pencerenin ardındaki sanal dünya deneyimlenmeye çalışılmıştır

[1] Doç. Dr., Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, esennur.sirer@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0345-4158

(Sirer, 2019). Yani bireyler önce görmüş, sonra kumanda etmiş, sonra dokunmuş ve ardından da içinde yaşama deneyimini gerçekleştirmiştir. Makinalarla fiziksel etkileşim kurduğumuz bu dönemin ardından bilişsel olarak iletişim kurduğumuz çağa doğru ekranların vücudumuzun bir uzantısı olacağı öngörülmektedir. Günümüzde hâlâ büyüsünü sürdüren ekran, görsel arayüzündeki imgeler, sesler ve renklerle bireyi içine almaktadır. Dijital dünya ile fiziksel dünya arasındaki sınırların gittikçe eridiği bir deneyim alanında Homo Screenus'un zaman kullanımı, dikkat dinamikleri ve sosyal ilişkileri de dönüşmektedir (Başbuğ ve Akdaş, 2025, s. 268, 493).

İnternet ile dolayımlanan televizyon yayıncılığı hem yerel hem de küresel ölçekte medya ekosisteminde merkezi bir konum edinmeye başlamıştır. Bu medya biçimi, dijital teknolojilerin sunduğu esneklik, erişilebilirlik ve veri temelli içerik üretim olanaklarıyla yalnızca geleneksel yayıncılığın alternatif bir biçimi değil; aynı zamanda onun evriminin bir parçası olmuştur (Valimatov, 2025, s. 265). Bu bağlamda televizyonun dijitalleşme ve yeni medya dolayımlı dönüşümü, donanımla olan ilişkisinin yanında içerik ve dağıtım sistemleri ile birlikte düşünülmelidir. Geleneksel televizyonun tek bir kuruluşun herkese tek bir program göndermesiyle gerçekleşen dağıtım mekanizmaları için imkânsız görünen televizyon biçimleri ve deneyimleri, geniş bant teknolojisi sayesinde değişmiştir. Bu durum izleyicilere sunulan içeriğin kişiselleştirilmesinin yanı sıra neyi ve ne zaman izleyeceklerini seçmelerine olanak tanımaktadır (Lotz, 2016).

Web televizyonu çatısı altında birleşen yeni yayıncılık modelinde geleneksel televizyon yayınlarının ilk alternatifi IPTV (İnternet Protokolü Televizyonu) olmuştur. IPTV kapalı bir ağ yapısı içerisinde geleneksel televizyon akışlarının yanı sıra farklı içeriklerin satın alınabildiği, programların istenilen zamanda izlenebilmesi için kaydedilebildiği, online akışı durdurarak izlemenin mümkün olduğu ve yayınların kalitesini garanti eden bir sistemdir. Geniş bant teknolojisi ve video akış hızının artışıyla birlikte açık internet kullanan OTT (Over the Top Televizyonları) benzer yayın kalitesine kavuşunca dünyanın her yerinden yapılan yayınlara erişim imkânı doğmuştur. Önce Netflix, Amazon ve Disney gibi dünya çapındaki platformlar daha sonra da yerel platformlar içerik kütüphaneleri ve düşük aylık abonelik sistemiyle izleyiciye ulaşmışlardır.

Aymar Jean Christian, 2018'deki Açık TV Manifestosu'nda 21. yüzyıl televizyonunun çeşitlenmeden ziyade entegrasyon örneği olduğunu, açıklık vaatlerinin Disney ve Warner Media gibi geleneksel televizyon şirketleri ve

Amazon ve Apple gibi diğer holdingler tarafından yutulduğunu belirtmektedir (Boyle, A. vd. 2025). Eskiden yerel yayın yapmak uluslararası yayın yapmaktan daha kolaydı. Yerel yayıncılar, sınırlı bilgi ve teknolojiyle ulusal kültürlerin akışına karşı mücadele eden uluslararası kablolu ve uydu TV ağlarına göre avantajlı konumdaydı. Bugün ise yerel yayıncılar, uluslararası ağ etkilerini, internet destekli teknolojileri ve küresel ölçekte tedarik zinciri koordinasyonunu birleştirerek sınırları zahmetsizce aşan yayın devlerine karşı dezavantajlı durumdadır. Yayıncılık sektörü, dünya çapında, pazarın büyük bir kısmını elinde tutan Netflix, Amazon Prime Video ve Disney+ birkaç dev şirketin hâkimiyetiyle karakterize edilmektedir. Bu şirketler sadece küresel olarak en büyük olmakla kalmıyor, faaliyet gösterdikleri hemen her ülkede baskın ve avantajlı bir konuma da ulaşmaktadır (Chalaby, 2025).

Web 2.0 dönemiyle bireysel içerik üretiminin mümkün olması televizyon yayıncılığında başka bir kırılma noktasını oluşturmuştur. Video akış hızının artmasıyla birlikte kolay ve ucuza yayın yapılabiliyor olması sosyal medya yayıncılığının önünü açmıştır. Son yirmi yıl boyunca çevrimiçi eğlence sahnesine hâkim olan ABD'de yeni küresel hizmet televizyonu olarak tasarlanan Netflix benzeri platform yayıncılığı, YouTube benzeri sosyal medya yayıncılığına yenik düşmüştür (Cunningham & Craig, 2016, s. 5409). YouTube içerisinde çeşitli tür ve formatları barındıran yapısı, etkileşimli arayüzü, bireysel içerik üretimini mümkün kılan altyapısıyla yeni bir yayıncılık ekosistemi yaratmıştır. Bireysel üretimi önceleyen YouTube benzeri yayın platformları eylem alanını çeşitlendirerek yeni bir praksis alanı yaratmıştır.

Gelinen noktada, yayıncılık alanında içerik olarak küresel hâkimiyetin gittikçe arttığı, altyapının internet aracılı bir yapıya dönüştüğü ve donanım olarak da yakınsak teknolojilerin kullanıldığı bir ortamda içinde bulunulan durumun analizini yapmak, ilerideki olasılıkları tespit etmek açısından önem taşımaktadır. Literatür taraması yöntemiyle yapılan bu çalışma ile televizyon yayıncılığının ekran teknolojileri bağlamında dönüşümü ele alınmaktadır.

Televizyon Ekranı

Etimolojik olarak koruyucu engel anlamına gelen ekran, gerçekliği imgeler halinde yakalayarak bizi korumaktadır. Artık gerçekliği neredeyse tamamen dijital ekranlar aracılığıyla algıladığımız bir dönemdeyiz (Han, 2024, s. 57). Ekran hem bir varlık hem de iletişim şekli olarak sosyolojik, tecimsel, sanatsal ve tarihsel bir perspektiften değerlendirilebilir. Kökeninin Fransızca "écran" sözcüğünden geldiği söylenen ekran; korumak, gizlemek, bölmek

gibi anlamlarıyla pek çok dilde yüzyıllardır var olmuştur. Mesela şömine paravanları da ekran olarak adlandırılmıştır. Bu sözcüğün medya ve iletişimle ilgili kullanılması 19. Yüzyılın sonlarına doğru olmuştur. Medya ekranları çoğunlukla kapalı mekânlarla (kamusal alanda sinema perdesi, özel alanda televizyon ve kişisel bilgisayar ekranı) ilişkilendirse de insanoğlunun kullandığı ilk ekran gökyüzüdür.



Şekil 1 1893 Şikago Dünya Fuarı'ndaki Gökyüzü Projektörü (Huhtama'nın koleksiyonundan)

Gökyüzü projeksiyonları ve büyülü fenerler teknoloji tarihinde sıklıkla olduğu gibi önce hayal edilmiş, sonra hayata geçmişti. 1893 yılında Chicago Dünya Fuarı'nda uygun odak uzaklığına sahip büyük mercekler kullanılarak, resimler büyük bir ekran olarak bulutlara yansıtılmıştı. Bugün cep telefonlarından kişisel dijital asistanlara, iPod'lardan taşınabilir oyun konsollarına, hatta şehirlerde dış mekânlardaki büyük ekranlara kadar mobil ekran tabanlı cihazlar giderek yaşamın en önemli parçası hâline gelmiştir (Huhtama, 2009, ss. 329-335). Bundan bir yüzyıl önce filmlerin oynatıldığı ekranların yerini artık neredeyse günün her saati gözümüzün önündeki dijital ekranlar almıştır.

Ekranlar iki boyutlu yüzeyler olsa da, ekrandan erişilebilen üç boyutlu bir gerçeklik izlenimi bugün yapay zekâ ürünleri ve artırılmış gerçeklik sistemleri de dâhil olmak üzere insanlığı 3. bir boyuta taşıma, farklı bir deneyim yaşatma özelliği olarak hizmet vermektedir. Farklı ve merak uyandıran bir boyuta yolculuk daima ilgi çekmiştir. Ekranın tarihi, çağlar boyunca gerçeklik ve sanal arasında köprü deneyimi kuran örneklerle doludur (Eken, 2019,

ss. 532-540). Bireyler fiziki dünyanın eklemlendiği ekran deneyimleri ile büyülenmekte, bu uzamda fazlaca vakit geçirmektedir. Bu deneyimin en ilgi çekici yanı, bireylerin sesli ve görüntülü biçimde etkileşim kurabilmesidir.

Televizyon ekranı büyülü kutuyu kamusal alandan evlere taşıyan ilk ekrandır. Sihrini yayması için evin baş köşesine konumlandırılmıştır. Televizyon olarak adlandırılan ilk başarılı görüntü iletimini John Logie Baird adındaki bir mühendis 1926 yılında Londra'da yapmıştır. Dünya'da "ilk televizyon yayını 1928 yılında yayın kuruluşu NBC tarafından New York'tan Washington'a gerçekleştirilmiştir. 1931 yılında NBC ilk deneysel televizyon yayınlarına başlamıştır. 1936 yılında Almanya'nın Berlin şehrinde düzenlenen Olimpiyat Oyunlarının yayınlanması önemli bir dönüm noktası olmuştur. Ardından BBC'nin 2 Kasım 1936'da başlattığı yayınları Londra çevresindeki 20.000 kişi izlemiştir (Jeanneney, 2006, s. 261). Televizyon yayıncılığının başlaması ile birlikte, izleyici açısından yeni bir toplumsal ve kültürel yapılanma ortaya çıkmış, televizyon programları izleyicinin istek ve beklentilerini karşılayacak biçimde farklı türlerden oluşturulmuştur (Bolat, s. 79).

Televizyon fiziksel bir cihazdan ziyade dağıtım ve deneyimin birleştiği bir medya düzeni olarak ifade edilmektedir (Lotz, 2017, s. 25). Dünyada 1950'li yıllardan itibaren evlere giren televizyon cihazı, o günkü anlamıyla altyapı, donanım ve içeriğin birleşimi olan yayıncılığın da adı olarak anılmaya başlanmıştır. 21. Yüzyılın ilk çeyreğinde gelişen altyapı olanakları, teknolojinin donanım alanında kullanıcı odaklı yenilikleri ve içerik üreticiliğinin tek elden dağınık bir yapıya evrilmesi televizyon yayıncılığını da dönüştürmüştür. Herkesin yayın yapabileceği bir mecra bulabildiği, içerik üretiminin beğeni odaklı ilerlediği bu dönemde televizyon yayıncılığı ekran boyutuna indirgenmiştir. Görüntülü yayıncılık tarihinde önemli bir kilometre taşı konumunda olan geleneksel televizyon yayıncılığı sosyal medya dolayımlı yayıncılık için bir model, belki de bir şablon oluşturmuştur. Jan Van Dijk'a göre; "televizyon farklı fiziksel ve enformasyonel alanlarda yaşayan insanların hayatları arasında köprü kurmuştur. İnternet bir adım daha ileriye geçerek hem aynı kökene, sahip hem de farklı insanlar veya ortamlar arasında doğrudan entegrasyon ile birbirleriyle bağlama fırsatı sunmuştur" (2018, s. 263). Televizyon sektöründe farklı alanlarda uzmanlaşmış medya profesyonellerine göre yeni teknolojilere çabuk uyum sağlayan televizyon, yayın iletim biçimi değişerek gelecekte de yaşayacaktır (Ersin, 2023, s. 1228).

Dijital yayıncılığın en önemli dönüştürücü etkisi, kuşkusuz televizyonu izlenilen bir aygıt olmaktan çıkararak kullanılan bir aygıt haline getirmesi açısından olmuştur. Bilişim alanı ile entegre biçimde gelişen yayıncılık; içerik üretimi, aktarım ve erişim alanlarında kısıtlamaları ortadan kaldırarak televizyonculuğun yayın kalitesini artırmış, böylece içerik üzerindeki kontrol yayıncıdan izleyiciye kaymıştır. İzleyiciler dilediği yayınları dilediği yerden izleme, geri alma ve tekrar izleme gibi imkânlara sahip olmuştur (Kuyucu, 2021, s. 228).

Televizyon ve sosyal medya iki ayrı medyum olarak hayatına devam etse de aralarındaki simbiyoz ilişki devam etmektedir. Platform yayıncılığı olarak ifade edilen OTT (Over The Top) yayınların ve sosyal medya aracılı yayıncılığın tüm eski medyayı yutacağını düşünmek olası değildir. Yeni yayıncılık sistemi henüz inşa aşamasındadır ve temelinde geleneksel yayıncılığın kodlarını barındırmaktadır. Öte yandan hızla kan kaybeden geleneksel televizyon yayıncılığı içeriklerini sosyal medya aracılığıyla servis ederek hayatta kalmaya çalışmaktadır. 2024 yılında yaptığım bir çalışmada YouTube Shorts videolarının bir aylık analizi sonucu; toplam 280 içeriğin 136'sının yani yüzde 49'unun geleneksel televizyon yayın içeriklerinden üretildiğini tespit etmiştim. Buradan yaptığım çıkarımla, kendinden önceki medyumları yapı bozumuna uğratan sosyal medyanın anlık beğenilerle şekillenen yapısı ve izleme ediminin artırılmasına yönelik oluşturulan köksap içerikler ile geleneksel televizyon yayınlarından beslendiği sonucuna ulaşmıştım (Sirer, 2024 İFİG). Teknolojinin yayıncılığı şekillendirdiği bir dönemde geçen iki yıl bir bile uzun bir zaman gibi algılanmaktadır. Bu süre içerisinde sosyal medya yayıncılığının şekillenmeye başladığı izlenmektedir.

Tarih Daha Yeni Başlıyor

Francis Fukuyama'nın tarihin sonunu ilan ettiği dönemden yirmi yıl sonra Manuel Castells tarihin daha yeni başladığını (Castells, 2008, s. 632) söylemişti. Neoliberal politikaların egemen olduğu süreç içerisinde medya toplumsal düzenlemelerin baş aktörü olmuştu. Bu dönemin medya alanındaki ilk hakimiyeti televizyon ekranı sayesinde yaşanmıştı. Uydu sayesinde dünyanın her yerine yayın yapılabiliyor olması dünyayı küresel bir köy hâline getirmişti. Teknolojinin yardımıyla ulaşılan uzaklıklar yıllar içerisinde içeriği de değiştirmişti. Program içeriklerinin yayıncılık ve platform düzeyinde dönüşümünün diziler üzerinden değerlendirildiği bir çalışmada dönemsel olarak ortak özellikler şu şekilde belirlenmiştir:

- *Kamusal-Monopol Dönem*: Kolektif Bilinç, Gerçek Kimlik, Güçlü Aile Temsilleri, Fiziksel Mekânlar, Sıralı Anlatı,
- *Tecimsel-Liberal Dönem*: Grup Bilinci, Yarı Gerçek Bilinç, Parçalı Aile Temsilleri, Fiziksel -Kurmaca Mekânlar, Sıralı ve Sıralı Olmayan Anlatı,
- *Dijital-Kişiselleştirilmiş Dönem*: Bireysel Bilinç, Sanal Kimlik, Zayıf Aile Temsilleri, Hibrit Mekânlar, Sıralı Olmayan Anlatı (Yılmazkol, 2025, s. 456).

Toplumsal yapının medya temsiliyetini ele alan birçok çalışmada görüleceği üzere toplumsal manada bireyselleşmeye giden süreçte medya taşları döşemişti. Bugün gelinen noktada, anlatıda olduğu gibi izleme alışkanlıklarında da bireyselleşme öne çıkmıştır. Geleneksel televizyonda belirli bir akış içerisinde ve sınırlı bir iletişim biçimiyle programlar yayınlanırken, dijital dönüşüm süreciyle televizyon izleyicisi interaktif ve görece daha özgür deneyimlerle tanışmıştır. Bu dönüşüm neticesinde izleyicilerin içerik tüketim alışkanlıklarını kökten değiştirmiş ve kişiselleşmiş izleme deneyimlerini ön plana çıkmıştır (Bağcı, 2025, s. 323). İçerik üreticileri açısından medyumların birbirleriyle rekabetinden çok ayrı ayrı değerlendirilmesi yayıncılığın çeşitlenmesi açısından önem kazanmıştır.

Bugüne kadar gelen geleneksel televizyon yayıncılığı yanında internet dolayımlı televizyonculuk da farklı teknolojik sistemleri ve hizmet modellerini birleştiren bir yapıda şekillenmektedir. Televizyonun ekonomisinin, genellikle yüksek maliyetleri içerdiği uzun zamandır kabul edilmektedir. Özellikle içerik üretim maliyetleri yüksek olması (Doyle, 2016, s. 3) geleneksel televizyon modeli yerine içeriğine erişmenin, tüketmenin ve onunla etkileşim kurmanın yeni yollarını sunan internet yayıncılığı olarak adlandırılan dijital platformlar ve sosyal medya televizyonu geçmektedir. Böylece dijital teknoloji televizyon içeriği için yeni pencereler açmış, geleneksel televizyon penceresinin doğasını değiştirmiştir.

"Televizyon içeriğinin internet üzerinden dijital dağılımı ve içeriğin birden çok platformda erişilebilmesi, yeni medya döneminde televizyon programlarının üretilmesi, dağıtılması ve finanse edilmesi ile ilgili yeni gelişmeleri de beraberinde getirmiştir" (Kuyucu, 2021, s. 287). Televizyonun internet altyapısını izlenmesi beraberinde pek çok değişimi getirmiştir. Dünyadaki internete bağlı yetişkinlerin daha büyük bir kısmı yüzde 73,5 ile "geleneksel" televizyon izlerken, yayın platformlarını izleyenlerin oranı yüzde 69,9'dur. Ayrıca OTT yayın hizmetlerinin artık internet kullanıcılarının toplam TV izleme süresinin yarısından fazlasını (yüzde 50,4) oluşturduğu görülmektedir

(We are Social, 2026). Bu veriler altyapı olarak internet kullanıldığını ve platform yayınlarını izleyenlerin sayısının geleneksel yayınları yakaladığını göstermektedir ki bu yayınlar internette geçirilen sürenin yarısını oluşturmaktadır.

İnternet aracılığıyla yapılan yayıncılıkta aynı donanımda izlense de içerik ve altyapı iletimi açısından farklar bulunmaktadır. Web TV çatısı altında birleşen bu hizmetler kendi içerisinde ayrılmaktadır:

IPTV

İnternet televizyonculuğunun ilk denemeleri IPTV (İnternet Protokolü Televizyonu) aracılığıyla hayata geçmiştir. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de video akışı hizmetinin yayıncılık kriterlerine uygun yapılabilmesi için internet servis sağlayıcıları tarafından hızı garanti edilen kapalı internet ağına gereksinim duyulmaktadır. Hizmet garantisi veren servis sağlayıcılar ile izleyiciler arasında ödeyecekleri bedel üzerinden bir sözleşme yani protokol yapılmaktadır. Adını bu protokolden alan IPTV sisteminde yayını izlemek için IPTV ile uyumlu akıllı bir televizyona, medya oynatıcına (set-top box), uzaktan kumanda ve minimum 3 Mbit/s hızında bir internet bağlantısına gereksinim bulunmaktadır. Son dönemde birçok akıllı televizyonda IPTV uygulamaları doğrudan uygulama mağazasından indirilmektedir. Harici bir cihaza ihtiyaç olmasa da (Valimatov, 2025, s. 257) IPTV hizmetine sadece servis sağlayıcının bulunduğu ülke içerisinde erişilebilmektedir. Ülkemizde Tivibu, Turkcell TV+, Vodafone TV gibi IPTV uygulamaları yaklaşık yirmi yılı aşkın bir süreden bu yana hizmet vermektedir.

IPTV'nin geleneksel televizyondan farklı olarak yayını kaydetme, durdurup izleme, ileri-geri sarma gibi özellikleri izleyiciye cazip gelmesine karşı fiber optik altyapının yayın kalitesini her yerde desteklememesi gibi coğrafi ve cihaz başına ödenen ücret gibi ekonomik nedenlerden dolayı ibre OTT yayınlarına çevirmiştir. Bu konuda internete erişimin ucuzlaması ve hız artışı sonucu kaliteli SVOD (Abonelik Tabanlı Video Hizmetleri) yayınlarına erişim olanağı, dağıtık coğrafi sunuculardan gecikmesiz indirilen içerikler ve YouTube gibi alternatif AVOD (Reklam Destekli Video Hizmetleri) OTT yayınlarını desteklemiştir.

IPTV ile OTT çok karıştırılan ama aynı olmayan televizyon yayıncılığı sistemleridir. IPTV'de televizyon yayınları kapalı ve kontrollü bir ağdan yapılır, verilen kalite ve hizmet güvencesinin karşılığında ücret alınır. OTT TV'ler daha az maliyetle yayın yapan daha niş televizyonlardır. İnternet altyapısının

gelişmesiyle birlikte sayıları ve kaliteleri gittikçe artmaktadır (Sirer, 2019, s. 1049).

OTT

OTT (Over the Top Televizyon) izleyicinin yayınlanan içeriğe doğrudan internet üzerinden erişimi anlamında kullanılan bir terimdir. OTT hizmetlerinin öncülleri özel sektörün kendi girişimleriyle kurduğu ve şirkete ait içeriklerin paylaşıldığı yarı amatör yayınlardan oluşmuştur. Sonrasında çevrimiçi video akış hızının artmasıyla birlikte açık internet üzerinden broadcast kalitesinde yayın yapılabilmiştir. Geleneksel televizyon yayıncılığından farklı olarak internet üzerinden çevrimiçi yapılan televizyon yayıncılığının bazı avantajları vardır;

a- Kolaylık: Çevrimiçi akış hizmetleri, kullanıcılara en sevdikleri programları ve filmleri istedikleri zaman ve yerde reklamsız izleme olanağı sunmaktadır. Ayrıca çevrimiçi olarak geleneksel televizyon içeriklerine de erişip bunları zaman ve mekândan bağımsız biçimde izleyebilmektedir. Çevrimiçi akış hizmetlerine akıllı telefonlar, tabletler, akıllı TV'ler ve oyun konsolları dâhil olmak üzere her ekrandan ve dünyanın her yerinden erişilebilmektedir.

b- Maliyet: Birçok çevrimiçi akış hizmeti, geleneksel kablo veya uydu aboneliklerinden daha uygun maliyetlidir ve bu da onları tüketiciler için çekici bir seçenek haline getirmektedir. Çevrimiçi yayın hizmetlerinde genellikle uzun vadeli sözleşmeler imzalamasına gerek kalmamıştır. Bu durum da tüketicilerin hizmetler arasında geçiş yapmasını veya artık ihtiyaç duymadıkları takdirde aboneliklerini iptal etmelerini kolaylaştırmaktadır. Bazı çevrimiçi akış hizmetleri, indirimli bir fiyata birden çok hizmeti içeren paketler sunarak, kullanıcıların bir dizi içeriğe daha düşük bir maliyetle erişmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca ekipman kiralama veya etkinleştirme ücretleri de talep edilmemektedir. Bunun gibi faktörler, çevrimiçi akış hizmetlerinin satın alınabilirliğine katkıda bulunmaktadır.

c- İçerik: Çevrimiçi akış platformları; popüler programlardan, filmlerden, platformlar için özel olarak üretilmiş orijinal içeriklerden oluşan geniş bir kitaplık hizmeti sunmaktadır. Dünya çapında bilinen Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Disney+ gibi bazı akış hizmetleri kullanıcılarına web tarayıcısı veya cihazlarındaki özel bir uygulama aracılığıyla kolayca ulaşmaktadır. Dijital yayın platformları geleneksel medyaya göre daha çeşitli ve izleyicinin ilgisini içerikler üretmektedir. Ana akım televizyon kanalları da bu değişime ve dönüşüme kayıtsız kalmayarak kendi internet platformunu kurmuştur.

Örneğin devlet televizyonu TRT "Tabii" isminde kurduğu platformda eski ve yeni programlarını yayınlamaktadır (Diren, 2024, s.81-82).

d- Kişiselleştirme: Birçok çevrimiçi akış hizmeti, kullanıcılara izleme geçmişlerine göre içerik önermek için veriler ve algoritmalar kullanmaktadır, bu da kullanıcıların görüntüleme geçmişi, arama geçmişi, derecelendirmeler vb. gibi kullanıcı verileri analiz edilerek yapılmaktadır. Makine öğrenimi algoritmalarını kullanılması ve bu bilgilere dayalı önerilerde bulunulması kullanıcıların katılımını ve memnuniyetini artırma odaklı olarak işletilmektedir.

e- Küresel erişim: Çevrimiçi akış hizmetleri, dünyanın her yerindeki kullanıcılara ulaşarak küresel erişim hizmeti sunmaktadır. Bu da insanların lisans kısıtlamaları, bölgesel sansür veya yerel tercihlerdeki farklılıklar gibi çeşitli nedenlerle yerel pazarlarda bulunmayan içeriğe erişmelerini mümkün kılmaktadır. Çevrimiçi akış hizmetleriyle coğrafi engellerin ortadan kaldırılması sonucunda dünyanın her yerinden daha kapsayıcı bir izleme deneyimi sağlanmaktadır.

Bu faktörler, çevrimiçi akış hizmetlerinin hızlı büyümesine ve televizyon endüstrisinin dönüşümüne katkıda bulunarak geleneksel televizyon hizmet sağlayıcıları, içerik yaratıcıları ve reklamcılar için yeni fırsatlar yaratmaktadır.

OTT TV'nin dünyada en bilinen uygulamaları ise Netflix, Now TV, Hulu, Wherever TV, iTunes, YouTube ve Amazon'dur. Bu platformlara oyun konsolu, smart tv, set-top box, blu ray oynatıcı ve mobil cihaz gibi donanımlar üzerinden erişilebilmektedir (Karaduman, 2017, s. 121). Ancak iş modelinden bağımsız olarak tüm geniş bant üzerinden sunulan içeriği basitçe "OTT" olarak düşünmek, farkı gözden kaçırmaktır. Örneğin; YouTube ve Netflix platformlarının her ikisi de geniş bant üzerinden video içerik sunmaktadır, ancak içeriklerinin doğası ve iş modelleri, onları farklı alanlarda rekabet eden yayıncılar olarak ayırmaktadır (Lotz, 2016). Geleneksel yayın altyapılara (kablo, uydu, karasal yayın gibi) ihtiyaç duyulmadan yapılan OTT (Over-The-Top) hizmetleri ekonomik iş modelleri bakımından üçe ayrılmaktadır:

1. Abonelik Tabanlı Video Hizmetleri (SVOD - Subscription Video on Demand): Kullanıcıların belirli bir ücret karşılığında platforma abone olduğu ve abonelik süresince sunulan içeriklere sınırsız erişim hakkı elde ettiği modeldir. sürekli gelir akışı sağlayan Netflix, BluTV, Disney+ ve HBO Max gibi ulusal ve uluslararası düzeyde faaliyet gösteren platformlar bu gruptadır.

2. Reklam Destekli Video Hizmetleri (AVOD - Advertising Video on Demand): Kullanıcıların içeriğe ücretsiz olarak erişebildiği, ancak içerik izleme sırasında

çeşitli reklamlarla karşılaştığı bir yayın modelidir. YouTube gibi geniş kullanıcı kitlesine ulaşmayı hedefleyen platformlar açısından etkili bir model olan AVOD, izleyiciye düşük maliyetli bir alternatif sunarken, gelirini reklamdan kazanmaktadır.

3. İşlem Bazlı Video Hizmetleri (TVOD - Transactional Video on Demand): Apple iTunes, Google Play Movies gibi kullanıcıların yalnızca izlemek istedikleri içerikler için bireysel olarak ödeme yaptığı bir yayın modeli olup tek seferlik izleme (kiralama) ya da kalıcı erişim (satın alma) seçeneğine sahiptir (Valimatov, 2025, s. 257-258).

Diğer taraftan; OTT platformlarının kişisel izleme alışkanlıklarını değiştirerek zaman-mekândan bağımsız hâle getirmesi, geniş kapsamlı içeriğe ulaşımı daha az maliyetli ve tamamen izleyicinin denetimine bırakarak küresel ölçekte yapması, geleneksel televizyonu ve ailenin ortak ekranı televizyon algısını parçalamıştır. Geleneksel televizyon yayıncılığındaki izlenme oranı *rating* artık tarih olmuştur. SVOD hizmeti veren yayıncılar için izleyici davranışları dışarı açılmayacak kadar değerli ticari bir bilgi hâline gelmiştir. Aynı şekilde YouTube gibi AVOD hizmeti veren yayıncıların kamu paylaştığı bilgi ise sadece izlenme sayısı ile sınırlıdır. Bu durum platform yayıncılarının şeffaflık ve hesap verilebilirlik gibi unsurlardan âzade yayın yapmalarını olanaklı kılmaktadır.

Sosyal Medya Televizyonu

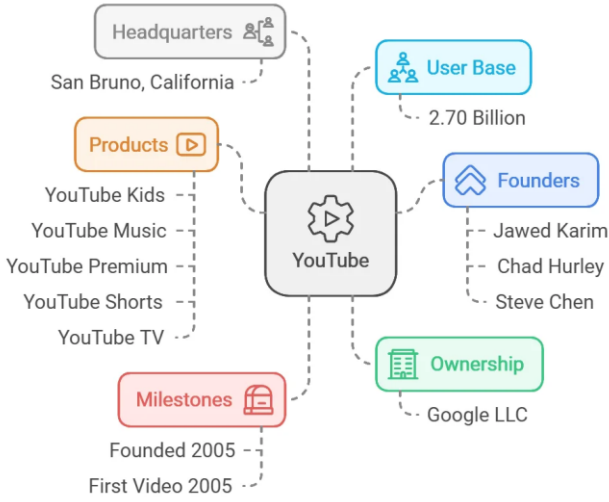
İnsanlar, topluluklar, kurumlar ve endüstri arasında arabuluculuk işlevi yürüten medya, geleneksel yapıda az sayıda medya şirketi üzerinden yaydığı içerik ile kültürü homojen hâle getirmekteydi. Ancak son birkaç on yılda sosyal medya (Flickr, YouTube, MySpace, Live Journal) gibi platformlar üzerinden şekillenen kültür içinde bireyler, ilgi toplulukları ve değer yaratarak daha fazla görünürlük kazanmıştır (Jenkins & Deuze, 2008, 5-7). Sosyal medya platformları, izleyicilerin fikirlerini paylaşmasına, gerçek zamanlı olarak tepki vermesine ve çevrimiçi topluluklara katılmasına olanak tanıyarak televizyon izleme deneyiminin önemli bir parçası haline gelmiştir. Artık pek çok izleyici sosyal medya platformlarını televizyon izlerken ikinci bir ekran olarak kullanarak gerçek zamanlı olarak fikir ve tepkilerini paylaşmaktadır. Sosyal izleme deneyimi sunan etkileşimli platformlar zaman içinde izleyicilerin düşüncelerini paylaşabilecekleri, başkalarıyla etkileşim kurabildikleri ve içerik ile ilgili tartışmalar yapabildikleri bir merkez hâlini almıştır. Bunun yanı sıra reklamcılar ve reklam verenlerin izleyicilere ulaşması ve içeriklerini

tanıtması için bir mecra olmuştur. Ayrıca prodüksiyon şirketlerinin programlarını ve filmlerini tanıtıp, etkileşim yaratması için de yeni fırsatlar doğurmuştur.

Sosyal medya, pek çok farklı platform ve uygulama ile gündelik hayatın içinde yer almaktadır. Bu platformlar içerik paylaşımı, reklam ve tanıtım için birer mecra olmanın yanında sosyalizasyon içinde alan açmaktadır. Farklı bireylerin farklı sosyal ihtiyaçları düşünüldüğünde dijital dağıtımın yaygınlaşması ve SVOD pencerelerinin yükselişi internet üzerinden genişletilmiş zamansal erişim ve niş ürünler için fırsatlar yaratmıştır. Ancak bu noktada içerik üretmenin zorluğu ortaya çıkmıştır. Çünkü hedef kitle parçalanmış ama pasta değişmemiştir (Doyle, 2016, s. 6-7). Finansal getirileri arttırmada izleyici sayı gibi nicel ölçütlerin yanı sıra, sürdürülebilirlik, ekrandan çeşitli kültürleri ve hikâyeleri aktarabilme gibi nicel olmayan veriler de önemlidir (Boyle, A. vd. 2025). Çünkü bireyin kendisini tanıması, bilmesi ve yaşadığı toplumla ilişkilerini yürütebilmesi için hikâyelere ihtiyacı vardır. Kültürel değerlerin taşıyıcısı televizyon ekranı geçmişle bağ kurmak için bir hazinedir. İşte sosyal medya dolayımlı televizyon bu işlevi görmektedir. Bireyin var olduğu platformda benzerleriyle karşılaşması istediği bir durumdur. Ötekinin hikâyesini izlemek yerine kendi hikâyesinde başrol oynamak cezbedicidir.

Geleneksel ve Sosyal Medyanın Birleşim Alanı: Youtube

YouTube video paylaşım platformunu Steve Chen, Chad Hurley ve Javed Karim adlı üç PayPal çalışanı 15 Şubat 2005 tarihinde bir evin garajında kurmuşlardır. Para problemleri nedeniyle ilk videolarını 23 Nisan 2005 tarihinde çekmişlerdir. Javed Karim tarafından platforma yüklenen "Me At The Zoo" adlı ilk test videosu Hayvanat Bahçesinden yapılan 18 saniye süren bir yayındır. YouTube.com bir buçuk yıl sonra Ekim 2006'da 1.65 milyar dolar karşılığında Google'a satılmıştır (Onedio.com, 2026). Bireysel içeriklerin paylaşılmasının önündeki engelleri kaldıran YouTube dünya geneline ulaşan en geniş platform olma özelliğini korumaktadır. Platformun ismi İngilizce "you" sen ve "tube" tüp - boru kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Amerikan İngilizcesinde "tube" kelimesi mecazi anlamda televizyon için kullanılmakta, "you" kelimesi de içeriği hem oluşturup hem de tüketen bireyi işaret etmektedir. Platformun ilk logosu da "Tube" kelimesini kırmızı bir kutu içerisine alarak geleneksel televizyon ekranı çağrışımı yapan bir formda tasarlanmıştır (Başbuğ ve Akdaş, 2025, s. 317, 320).



Şekil 2 YouTube Genel Bakış

YouTube, kuruluşundan bu yana eğlence platformu algısını yıkmak için eğitimden sanata, bilimden kişisel gelişime kadar her alanda bir bilgi ve içerik havuzu oluşturmuştur. Bu durum kullanıcıların ilgi alanlarına uygun ve kişiselleştirilmiş içeriklere erişebilecekleri anlamına gelmektedir. Ancak yönetim yapısı ve para kazanma modeli itibarıyla niş kavramını uygulaması olası görünmemektedir. YouTube'un niş kavramı demografik özelliklere uyarlanmış içerikler bağlamında ele alınabilir. Yapılan çalışmalar kanalların zaman içerisinde benzer içerik kategorilerinde yakınsadığını bulmuştur ki bunlar ticari açıdan çekici olan güzellik, yemek, oyun, moda gibi reklam dostu alanlardır. Bu durum doğal olarak içerik nişleri açısından izomorfizme işaret etmektedir (Ormen & Gregersen, 2022). YouTube platformu; para kazanma modelinin, video içerikleri ve reklam stratejileri üzerinden teşvik edildiği, geniş bir kitleye ulaşılması hedeflenen bir iş modelidir. Farklı kategoriler olmasına rağmen büyük yoğunlaşma %16 ile hobilerde, %15 müzikte, %13 günlük yaşamda ve %13 oyunlarda görülmektedir. YouTube'da en sık izlenen içerik türleri müzik, eğlence ve eğitimdir (GMI, 2026).

YouTube'un OTT TV ile ilişkisi, sadece bir içerik izleme platformu olmanın ötesine geçerek, içerik üreticileri ve izleyiciler arasındaki etkileşimi şekillendiren dinamik bir ekosisteme dönüşmüş olmasıdır. Kişiler bireysel olarak Youtube kanalı oluşturabilmekte ve kanalları üzerinden video paylaşımı yaparak gelir elde edebilmektedir. Bu YouTube'un en dikkat çekici özelliğidir. YouTube OTT TV alanında dijital medya üretim ve tüketim alışkanlıklarının değişmesinde önemli bir kilometre taşı olmuştur. Küresel ölçekte uyguladığı

yasal ve etik düzenlemeler, platformun sorumlu bir medya aracı olarak işlev görmesini sağlamaktadır (Valimatov, 2025, s.262-263).

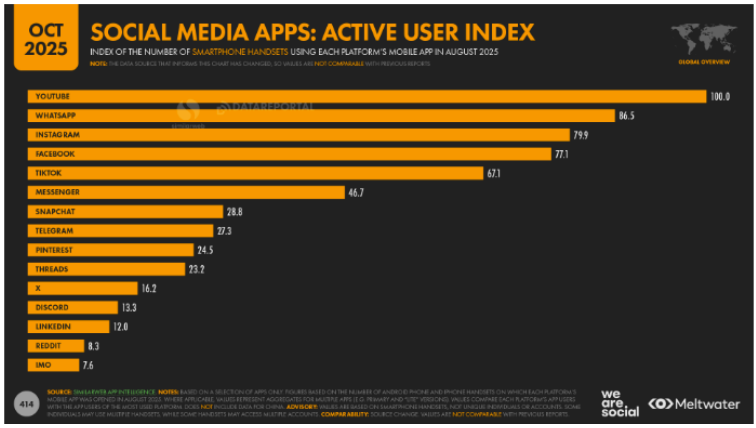
José van Dijck, The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media adlı eserinde YouTube'u, kullanıcıların pasif izleyiciler olmaktan çıkıp aktif içerik üreticilerine dönüştüğü katılımcı kültürün (participatory culture) kilit bir kırılma noktası olarak konumlandırmaktadır (van Dijck, 2013, s. 109). Bu dönüşümde;

a- *İçerik Üretiminin Demokratikleşmesi*: Profesyonel stüdyoların tekelindeki video yayıncılığını herkesin erişebileceği amatör bir formata dönüştürmüştür. Social Blade'in son verilerine göre, YouTube'a her gün 720.000 saatlik yeni video yüklenmektedir.

b- *Kullanıcı Katılımı*: Katılımcı kültürün temeli; kullanıcıların videoları sadece izlemesi değil, yorum yapması, paylaşması, etiketlemesi ve kendi içeriklerini üreterek topluluklar oluşturmasıdır. Mayıs 2026 itibarıyla dünya genelinde her ay 2,7 milyardan fazla insan YouTube kullanmakta ve dünya genelinde televizyonlarından ortalama 1 milyar saatten fazla süreyle YouTube izlemektedir.

c- *Profesyonelleşme*: Gittikçe profesyonel üretimlerin arttığı platformun 80'den fazla dilde yüzü aşkın yerel sürümü bulunmaktadır. Dijital 2026 Küresel Genel Bakış Raporu'na göre YouTube'un potansiyel reklam erişimi toplam 3,35 milyar kullanıcıya ulaşmıştır (GMI, 2026).

d- *Platformlaşma*: YouTube, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin (UGC - User Generated Content) ticari bir değere ve sosyal etkileşim ağına dönüşebileceğini kanıtlayan en büyük sosyal medya platformlarından biri olmuştur. Bugüne kadar en fazla izlenen video 12 Ocak 2017 tarihinde yayınlanmış olan Porto Rikolu sanatçı Luis Fonsi ve rapçi Daddy Yankee tarafından seslendirilen "Despacito" şarkısıdır ve 6.1 milyar kez izlenmiştir. 15 Temmuz 2012 tarihinde yayınlanan PSY'nin Gangnam Style şarkının klibi de 2,1 milyara yakın izleme sayısına ulaşmıştır (Onedio.com, 2026).

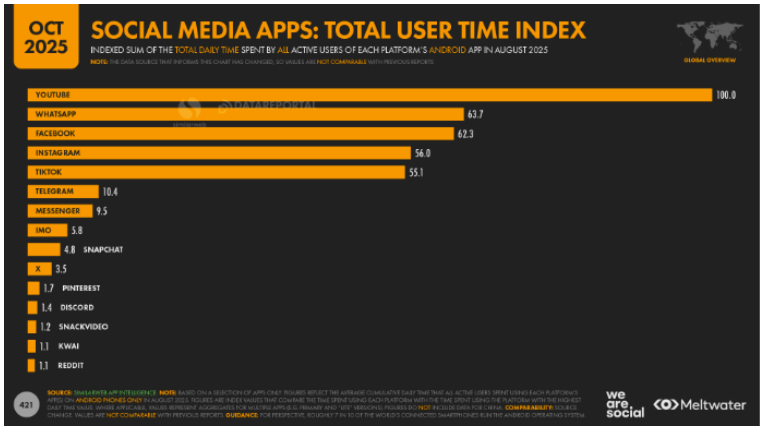


Şekil 3 Sosyal Medya Platformları Aktif Kullanıcı Endeksi (425. Slayt)

Bu veriler dünyanın en popüler sosyal medya uygulamaları arasında aktif kullanıcı sayısı bakımından YouTube'un açık ara lider olduğunu göstermektedir. WhatsApp bu veri setinde 86,5 endeks puanıyla ikinci sırada yer almaktadır. Bu rakam YouTube'un aktif uygulama kullanıcı tabanının en yakın rakibinden %15'ten fazla daha büyük olduğunu göstermektedir. İnstagram, 79,9 puanla üçüncü sırada yer alırken, Facebook ise 77,1 puanla dördüncü sıradadır. Platformların mobil uygulamalarının dünya çapındaki aktif kullanıcı sayısına göre yapılan bu sıralamada TikTok beşinci sırada yer almaktadır. Veriler ışığında; YouTube'un TikTok'tan neredeyse %50 daha fazla aktif kullanıcısı olduğu görülmektedir (We are social, 2025). YouTube, 1 dakikadan az olan kısa video formatı Shorts'u Eylül 2020'de kullanıma sunmuş, bu format hızlı bir büyüme göstererek Temmuz 2023 itibarıyla aylık 2 milyar aktif kullanıcıya ulaşmıştır (Youtube.com). Chalaby'e göre; bir sosyal medya ağındaki katılımcı sayısı arttıkça, ilgi çekici gönderiler bulma olasılığı ve dolayısıyla platformda geçirilen süre de artmaktadır (doğrudan etkiler). Dolaylı olarak ise; bir platform ne kadar çok kullanıcı çekerse, reklam verenler sosyal ağdaki varlıklarını o kadar artırmakta, bu da daha fazla etkileyicinin gönderilerinden kâr elde edilmesini sağlamaktadır (2025).

YouTube içerik üretiminin ve paylaşmanın kolay olduğu bir sosyal medya platformu olduğu için öne çıkmıştır. Geleneksel küresel medyaya karşı avantajı çok daha fazla içerik, içerik oluşturucu, hizmet sağlayıcı, dil ve kültürel çeşitlilik sunmasından kaynaklanmaktadır. Diğer taraftan SVOD hizmeti veren televizyon platformlarından çok daha fazla kişiye erişim sağlamaktadır. Örneğin kendisini "yeni bir küresel internet TV hizmetinin doğuşu" olarak tanımlayan Netflix, YouTube ile karşılaştırıldığında oldukça düşük abone sayısına sahiptir (Cunningham ve Craig, 2016, s. 5409). Televizyon izlenme

süresi ve reklam fırsatları açısından da YouTube giderek daha önemli bir hâle gelmektedir. Neilsen Araştırma Şirketi'nin verilerine göre, YouTube Amerika Birleşik Devletleri'nde televizyon izleme süresinin en büyük payına sahiptir ve bu oran Ağustos 2025 itibarıyla Amerika'nın toplam televizyon izleme süresinin %13,1'ini oluşturmaktadır. Disney yüzde 9,7 ile ikinci sırada yer alırken, Netflix yüzde 8,7 ile üçüncü olmuştur (Pabst, Eylül 2025).



Şekil 4 Sosyal Medya Platformlarında Geçirilen Süre Endeksi

İnternet aracılı ekranda geçirilen zamanın geleneksel parçalı akış ekranında geçirilen zamanın kısa sürede iki katına çıkması dikkatleri sosyal medya üzerinden yapılan yayıncılığa çevirmiştir. We are Social 2025 verilerine göre dünyada en çok vakit geçirilen sosyal medya uygulaması YouTube'dur. YouTube en yakın rakibi olan WhatsApp'tan %50'den fazla toplam süreyle platformların kullanımında açık ara öne çıkmaktadır. Yeni nesil televizyon yayıncısı olma özelliğini yakalayan YouTube üretici ve tüketicinin buluştuğu bir yayın platformu görünümündedir. YouTube'u diğer platformlardan farklı kılan şey, videoların özgün bir formata sahip olmaları ve yaşam tarzı kazandırma yeteneğidir. İyi hazırlanmış tek bir video, özellikle arama motorlarında üst sıralarda yer alıp sürekli olarak tavsiye edildiğinde, aylarca, hatta bazen yıllarca izlenmeye, abone kazanmaya ve gelir getirmeye devam edebilmektedir (GMI, 2026).

YouTube içerik oluşturucularıyla reklam gelirlerini paylaşma modelini kullanmaktadır. Bu gelir modelinde içerik üreticisi kadar ortağı olan bir yapı oluşturulmuştur. Global Media Insight Mayıs 2026 verilerine göre yaklaşık 110 milyon ortağı bulunmaktadır. Ancak birçok içerik üreticisi için aldıkları pay geçimlerini sağlayacak bir ücret değildir. Bu modelde YouTube iş ortaklarından temelde markaların ilişkilendirilmek isteyeceği içerik sunmalarını

ve önemli bir içerik kitlesi oluşturup koruyabileceklerini göstermelerini istemektedir. Böylece marka anlaşmaları ile bütünleşik bir kazanç hedeflenmektedir. Çünkü YouTube içerik üreticisi için tek platform olmaktan uzaktır. O nedenle yapımcılar birden fazla sosyal ağda hesap işletmekte, bülten, podcast gibi içerik sunacakları platformları da kullanarak para kazanma yollarını artırmaktadırlar. (Oermen & Gregerson, 2022).

SVOD hizmetlerinin giderek daha büyük bir önem kazanmasıyla birlikte, tarihteki örneklerde görüldüğü üzere maliyet artı kâr yaklaşımına doğru bir kayma ve uzun vadeli ekonomik sürdürülebilirliğini zayıflatma olasılığı yüksektir. O nedenle, içerik üreticilerinin ve politika yapıcıların, ortaya çıkabilecek her türlü tehlikeye karşı dikkatli olmaları gereklidir (Doyle, 2016, s. 27). Büyük bir hızla büyüyen ekran düzenleme rejimleri medya bilimcileri için de farklı bir küreselleşme dinamiğini oluşturmaktadır. Platformlarda bireysel içerik üreticisi olan girişimcilerin fikri mülkiyet haklarına pek önem vermeden içerik inovasyonu yaptıkları gözlenmektedir (Cunningham & Craig, 2016, s. 5413). Bu durum uzun vadede YouTube'un profesyonel içerik üreticilerinin kontrolüne geçmesine ve kişisel üretim özgürlüğüne sınırlamalar getirilmesine neden olabilir.

Sonuç

Televizyon izlemek için kullandığımız ekran ve içeriği ekrana taşıyan altyapı teknolojileri son yirmi beş yılda büyük bir değişim geçirmiştir. Var olan geleneksel yapı bir taraftan devam ederken diğer taraftan bir yer değiştirme pratiği olarak lanse edilen gelişmeler televizyon ekosistemini parçalı bir yapıya dönüştürmüştür. Televizyon yayıncılığının internet dolayımlı devamı olan OTT yayıncılık modelinde tıpkı geleneksel televizyon gibi altyapı, donanım ve içerik üçlüsünden oluşan bir yapı mevcuttur. Donanım olarak akıllı telefonlar, tabletler, dizüstü bilgisayarlar, akıllı televizyon gibi farklı boyutta ama aynı işlevi görecek şekilde geliştirilen ekranlar izleme deneyimlerini çeşitlendirmiştir. Altyapı bağlamında ise; internet aracılığıyla yayın yapılabiliyor olması istenilen içeriğe istenilen zamanda ve mekândan bağımsız biçimde ulaşılabilmesini mümkün kılmıştır. Bu durum niş izleyici kitleleri yaratılması için öne çıkarılan bir özelliktir. Ancak internet aracılığıyla yapılan yayıncılık modelinde izleyiciyi farklı içeriklerle yakalama söyleminin altında bilgisayarın doğası gereği algoritmik olarak kategorileştirme yatmaktadır. Bu bağlamda öne çıkan SVOD hizmetleri niş yayıncılık söylemi ile büyük veri sayesinde izleyici davranışlarını binlerce başlık altında kategorize etmektedir. Netflix gibi dünya çapında tanınan ve abone sayısı milyonlara ulaşan

SVOD hizmeti veren yayıncılar kütüphanelerinde varolan içerikleri müşterilerinin ilgi alanlarına göre öne çıkarmaktadır. Diğer yandan video akış hızındaki artışla birlikte açık internet üzerinden farklı bir gelir ve iş modeli olarak AVOD yayıncılık modeli de yarışa dâhil olmuştur. Web 2.0 ile birlikte içerik üretiminin bireysel olarak yapılabiliyor olması YouTube gibi platformlarda farklı formattaki içerikleri görünür kılan AVOD hizmeti yayıncılığını desteklemiştir.

21. yüzyılda ekran endüstrilerinin ortaya çıkan şekli; yerleşik oyuncuların, normların, ilkelerin ve uygulamaların önemli ölçüde güç ve etkiyi sosyal medya platformlarına devrettiği yönündedir. Bu platformlar, özellikle de YouTube, geçen yüzyılın ortalarından bu yana geleneksel televizyon yayıncılığının destek unsuru olan reklamcılık endüstrisi için büyük bir değer olmuştur. Gelinen noktada artık televizyonun "öldüğünden" söz edilmemektedir. Bu durum televizyonun "ölümü" değil, aksine derin bir evrimi, belki de devrimidir. Özünde etkileşimli, izleyici merkezli bir yaklaşımla yönlendirilen yeni ekran ekolojisi, iç içe geçmiş ayrı televizyon dünyaları ile ekonomik açıdan farklı iş modelleri yaratmaktadır (Lotz, 2016, 2025).

Gün boyunca bir akışa bağlı kalınarak yapılan geleneksel yayıncılığın yerini alan platform televizyonları algoritmik yayıncılık fikri etrafında bütünleşmektedir. İzleyici odaklı içerik üretme fikri neoliberal politikalar ekseninde ulusötesi sermaye tarafından da desteklenmektedir. Teknodeterminist açıdan yaklaşıldığında insanoğlunun daha yeni başlayan tarihinde geleceğinin teknoloji ile yeniden şekilleneceği söylenebilir. Ancak insanın bu hayâle ulaşması teknolojiye toplumsal olarak ayak uydurması ile mümkündür.

Felsefi ve toplumsal sorunları içinde bulundukları tarihsel ve toplumsal bağlamla değerlendiren Antonio Santucci'ye göre praksis; yönetici sınıfın yaratacağı her türlü hayal kırıklığından kaçınmaya çalışan yönetilenlerin eylem planıdır (2011, s. 155). Eylemin kendisinin amaç olduğu bu dönemde YouTube bir praksis alanı olarak şekillenmektedir. 20. Yüzyılda bireyin hayatını ve kültürü şekillendiren elektron tüpü bugün insanoğlunun kendi hikâyesini yazmasını sağlayacak YouTube'a mı evrilecek, bilinmez. Ancak teknoloji geleceğin ekranını formatlamaktadır. Yakın gelecekte televizyon yayıncılığına üretken yapay zekânın entegre edilmesi bu alanda yeni ufuklar açacaktır. Bu durum içeriğin oluşturulmasından üretim süreçlerine, izleyici tercihlerinden iletim biçimlerine kadar tüm televizüel yayıncılığı dönüştürecektir. Bu bağlamda da televizyon yayıncılığının kodlarının bilen ve içeriği şekillendirecek insan zekâsına ihtiyaç olacağı muhakkaktır.

Kaynakça

Bağcı, C. (2025). "Değişen medya ortamında gençlerin televizyon dizilerine yönelik tercih ve yaklaşımları". *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi (KİAD),* (14), 321-338.

Başbuğ, B. ve C. Akdaş (2025). *Yeni Medya Anatomisi*. Urzeni Yayınevi.

Bolat, N. (2021). *Medyada korku kültürü üzerine eleştirel yaklaşımlar*, içinde: "Televizyon Dizilerinde Korku Kültürünün Kurulumu". Editör: Serhat Erdem. Literatürk Yayınevi. ss. 59-82.

Boyle, A. vd. (2025). "Areas of contention: The cultural and economic value of television". *Sage Journals*. https://doi-org.proxy.uskudar.edu.tr/10.1177/17496020251412752

Chalaby, J.K. (2025)."Streaming giants and the global shift: building value chains and remapping tra.de flows". *Journal of Communication*. April. Vol. 75, Issue: 2, 112–124.

Castells, M. (2008). *Ağ toplumunun yükselişi*. 1. Cilt. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Cunningham S. & Craig (2016). "Online Entertainment: A New Wave of Media Globalization?". *International Journal of Communication*. 10, 5409–5425.

Diren, F. (2024). *Yeni medyada güncel tartışmalar*, içinde: "Yeni Medya ile Değişen Yayıncılık". Editör: Ozan Yıldırım. Eğitim Yayınevi. ss. 77-92.

Doyle, G. (2016). "Digitization and changing windowing strategies in the television industry: negotiating new windows on the World". *Television & New Media*. University of Glasgow. Erişim: http://eprints.gla.ac.uk/119595/

Eken, B. (2019). Görsel Kültürde Ekran ve Gelişim Süreci. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (5), Güz, 532-541.

Ersin, N. (2023). "Endüstri 4.0'a doğru Türkiye'de televizyon yayıncılığı: Medya profesyonellerinin görüşleri". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(4), 1211-1236.

GMI Global Media Insight (14 May 2026). Youtube İstatistikleri 2026. https://www.globalmediainsight.com/blog/youtube-users-statistics/

Han, Byung-Chul (2024). *Anlatının Krizi*. Çeviren: Murat Erşen. Ketebe Yayınları.

Huhtamo, E. (2009). The sky is (not) the limit: Envisioning the ultimate public media display. Journal of Visual Culture, 8(3), 329-348.

Jenkins H. & M. Deuze (2008). "Convergence Culture". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol 14(1), pp. 5–12.

Jeanneney, J. N. (1998). *Medya Tarihi*. Çeviren: Esra Atuk. Yapı Kredi Yayınları.

Karaduman, S. (2017). "Current Debates in Public Relations Cultural & Media Studies: Television Broadcasting in New Media Platform and Interaction". *Güncel Tartışmalar Halkla İlişkiler, Kültür ve Medya Çalışmaları Dergisi*. ICOPEC Yayın. Cilt: 9, Aralık. ss. 115-129.

Kuyucu, M. (2021). "Geleneksel televizyon mecrasının yaşadığı dijital dönüşüm ve bunun mecraya olan etkileri". *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*. Cilt 8, Sayı 3. ss. 272-291.

Lee, Y., & Lee, H. (2021). "Smart TV usage and its effect on media substitution: Evidence from South Korea". *Telematics and Informatics, 60*, 101565.

Lobato, R. (2024). "Smart TV users and interfaces: Human–computer interaction and media studies at a crossroads". *International Journal of Communication*, 18.

Lotz, A. D. (2016 a). "ABD Televizyonunun Paradigmatik Evrimi ve İnternet Üzerinden Dağıtılan Televizyonun Ortaya Çıkışı" Icono 14, İletişim ve Gelişen Teknolojiler Dergisi

14, no. 2. 122–42, http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/993/566

Lotz, A. (2016 b). "How OTT Hides Television's Revolution". *Broadcasting & Cable*. March 8. https://www.nexttv.com/blog/guest-blog-how-ott-hides-television-s-revolution-154442

Lotz, A. D. (2017). *Portals: A treatise on Internet-distributed television*. Maize Books.

Lotz, A. D. (2018). "Evolution or revolution? Television in transformation Critical". Studies in Television: The International Journal of Television Studies. *Sage Journals*. Volume 13, Issue 4. https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1749602018796757

Lotz, A. (2025). US television's expanding modes of industrial practice. Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies. *Sage Journal*. Volume 20, Issue 2. https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/17496020251327086.

Lyotard, J.F. (1994). *Postmodern Durum*. Çeviren: Ahmet Çiğdem. Vadi Yayınları.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Ormen J. & A. Gregersen (2022). "Institutional Polymorphism: Diversification of Content and Monetization Strategies on YouTube". *Sage Journals*. 11 July. https://journals-sagepub-com.proxy.uskudar.edu.tr/doi/10.1177/15274764221110198

Onedio.com, (2026). "Youtube'a yüklenen ilk videonun üzerinden 10 yıl geçti". Erişim: https://onedio.com/haber/youtube-a-yuklenen-ilk-videonun-uzerinden-10-yil-gecti-495476, 23.04.2015.

Pabst, L. (September 2025). "Disney and Fox Gain Turf in August as football's return kicks off seasonal shifts, according to Nielsen" *Neilsen,* https://www.nielsen.com/news-center/2025/disney-and-fox-gain-turf-in-august-as-footballs-return-kicks-off-seasonal-shifts-according-to-nielsen/

Pulli, K., vd. (2009). "Mobile Visual Computing. International Symposium on Ubiquitous VirtualReality".Çevrimiçi:http://people.csail.mit.edu/kapu/papers/mobile_visual_computing_pulli_isuvr09.pdf

Santucci, A. A. (2011). *Gramsci'yi Anlamak*, Çeviren: Selim Sezer. Kalkedon Yayınları.

Sirer, E. (2019). "Televizyona Pragmatik Yaklaşım". I. Uluslararası İletişim ve Yönetim Bilimleri Kongresi Bildiri Tam Metin Kitabı. ss. 1045-1055.

Sirer, E. (2024). "Televizyon yayınlarının sosyal medyadaki izdüşümü: köksap içeriklerin analizi". *İFİG Bildiri Kitapçığı.* s. 203. chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ifig.uskudar.edu.tr/uploads/content/files/ifig2024-bildiri-ozetleri-kitabi-abstract-book.pdf

Valimatov, T. (2025). "Yerel ve Uluslararası Medyada İnternet Televizyonlarının Yeri". *Türkiye Medya Akademisi Dergisi*. Sayı: 10 (Eylül 2025), 251-270.

Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: a critical history of social media.* Sage Publishing.

Van Dijk, J. (2018). *Ağ toplumu*. Çeviren: Özlem Sakin. Kafka Epsilon Yayınevi.

YouTube.com (2026). https://www.youtube.com/?app=desktop&hl=tr

We are Social (2025). Digital 2026 Global Overview Report. https://wearesocial.com/uk/blog/2025/10/digital-2026-global-overview-report/

Yılmazkol, Ö. (2025). "Program İçeriklerinin Yayıncılık ve Platform Düzeyinde Dönüşümü: Televizyon Dizileri Üzerine Tarihsel Bir Değerlendirme". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (egifder)*, 13 (1), 450- 480.

DİJİTAL YAYIN PLATFORMLARINDA ETKİLEŞİMLİ ANLATI: İZLEYİCİNİN DEĞİŞEN ROLÜ

Damla Fatma SAYLAN[1]

Giriş

Geleneksel medyanın, bilgiyi üreticiden tüketiciye aktarırken geri bildirim veya katılıma oldukça sınırlı olanak tanıyan, ağırlıklı olarak tek yönlü bir yapıya sahip olduğu düşünülmektedir. Yeni medyanın doğuşuyla birlikte üreticiler ile tüketiciler arasındaki güç dengesinin önemli ölçüde değiştiği ve daha demokratik bir ortam oluştuğu görülmüştür. Yeni medya ortamında ortaya çıkan dijital platformlar kullanıcılara kendi içeriklerini oluşturma, paylaşma ve yayma fırsatı sunmuştur. Böylece yeni medyanın etkileşimli yapısı kullanıcıların pasif bir konumdan aktif bir konuma yükselmesini sağlamıştır. Bu dönüşüm, Castells'in ağ toplumuna ilişkin analizinde tanımladığı üzere, iletişim modellerinin tek yönlü medya yapısından koparak kullanıcı merkezli, geri bildirimli, çok yönlü, bir ağ yapısına bürünmüştür. Böylece birey ağ üzerinde tüketme eylemliliğinin ötesine geçerek ağın üretici ve dönüştürücü bir düğümü haline gelmiştir (Castells, 2010). Medyanın teknolojik gelişmeler doğrultusunda değişen ve gelişen bu yapısına paralel olarak çevrimiçi tabanlı dijital platformların hızla yaygınlaşması, dizi ve filmdeki hikâye anlatıcılığını geleneksel sınırların ötesine taşıyarak yeni bir ekran ortamında yeniden şekillenmesini sağlamıştır. Bu durum anlatının izleyiciyle kurduğu ilişkiyi de önemli ölçüde etkilemiştir. Dijital çağın sunduğu etkileşim olanakları sayesinde doğrusal hikâye yapısı yeni bir ivme kazanarak izleyiciyi yalnızca içeriği tüketen konumdan çıkarıp anlatı sürecine katılabilen bir aktöre dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, literatürde "Etkileşimli Anlatı Modeli" olarak tanımlanan yeni bir hikâye biçiminin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Bouchardon ve Ghitalla, 2003, s. 35-46). Bu bağlamda etkileşimli anlatı modeli: İzleyicinin yalnızca hikâyeyi takip eden pasif bir konumda kalmasını engelleyerek sunduğu seçimler aracılığıyla karar vermesini, seçimlerinin sonuçlarını görebilmesini ve böylece anlatının akışına dâhil olabildiği aktif bir role geçişini mümkün kılmıştır.

[1] Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü. e-mail: 20930227@stu.omu.edu.tr|ORCID:0009-0002-4292-890X

Bu çalışma, dijital platformlardaki etkileşimli yapımların izleyiciye nasıl bir rol sunduğunu ve bu yeni anlatı biçiminin izleyiciyi ne ölçüde bir ortak anlatıcıya dönüştürdüğünü incelemeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda şu sorgulamalara odaklanılmaktadır: "Etkileşimli dijital anlatılar, izleyiciyi pasif bir tüketiciden aktif bir ortak anlatıcıya nasıl dönüştürmektedir? İzleyici bu modeli nasıl deneyimlemektedir? İzleyici bu etkileşim sırasında ne kadar özgürdür ve bu özgürlük hangi sınırlara sahiptir?"

Çalışmanın kuramsal çerçevesi Janet H. Murray'nin Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (1997) adlı eserinde geliştirdiği interaktif anlatı yaklaşımına dayanmaktadır. Murray, dijital anlatının geleceğini açıklarken siber-drama kavramını ortaya koymakta ve bu kavramı inşa eden üç temel bileşeni tanımlamaktadır. Bu çalışma, söz konusu "İmmersion (içine gömülme), agency (eylem gücü) ve transformation (dönüşüm)" kavramları çerçevesinde incelenmektedir. Bu üç temel bileşen/kavram çalışmada hem çözümleme aracı hem de karşılaştırma ölçütü olarak kullanılmaktadır. Bu kavramlar izleyicinin anlatıya katılımını bilişsel ve deneyimsel düzeyde anlamak için analitik bir çerçeve sunmaktadır.

Araştırmanın örneklemini farklı dijital platformlarda yayımlanan iki etkileşimli yapım oluşturmaktadır: Netflix'te yer alan Black Mirror: Bandersnatch (2018) yabancı film ve YouTube'da yayımlanan Eee Sonra? (2021) adlı yerli dizi örneklem olarak seçilmektedir. Bu iki yapım, farklı teknik altyapılar ve kültürel bağlamlar içinde üretilmiş olmaları nedeniyle karşılaştırmalı analiz için özellikle seçilmiştir. Böylece etkileşimli anlatının farklı koşullarda nasıl kurulduğunu ve izleyiciye ne tür bir eylem gücü tanımladığını Murray'nin sunduğu üç temel bileşen/kavram üzerinden karşılaştırmalı olarak değerlendirme imkânı sağlamaktadır. Ayrıca Türkiye'de interaktif dizi veya film üretiminin sınırlı olması nedeniyle YouTube'da yayımlanan yerli bir yapımın ele alınması, çalışmanın Türkçe literatüre özgün bir katkı sunmasına imkân tanımaktadır.

Çalışmanın yazımı sırasında Black Mirror: Bandersnatch, 12 Mayıs 2025 tarihi itibarıyla Netflix platformundan kaldırılmış ve yapımın etkileşimli arayüzü üzerinden erişilebilirliği sona ermiştir (Independent, 2025). Bu durum, dijital platformlarda etkileşimli anlatıların kalıcılığı ve yeniden deneyimlenebilirliği açısından yapısal bir soruna işaret etmektedir. Ancak bu analiz, yapımın yayımlandığı dönemdeki etkileşimli deneyime ilişkin veriler ile Bandersnatch'in anlatısal ve teknik mimarisini belgeleyen akademik çalışmalara

dayanmaktadır. Yapım, yayımlandığı ilk günden itibaren biçimsel yapısı, karar ağacı sistemi ve mekanik işleyişi açısından literatürde kapsamlı biçimde incelenmiş ve bu çalışmalar anlatının yapısal sınırlarını ayrıntılı olarak ortaya koymuştur. Bu nedenle filmin artık interaktif arayüzü üzerinden doğrudan deneyimlenemiyor olması, analiz sürecini deneyimsel izleme koşullarından bağımsızlaştırarak metodolojik bir dayanak sunmaktadır. Dolayısıyla Bandersnatch'in kayıp medya statüsünde bulunması çalışma için bir sınırlılık oluşturmamakta aksine etkileşimli anlatıların platforma bağımlı, kırılgan ve zamansal olarak geçici doğasını görünür kılan analitik bir veri noktası olarak ele alınmaktadır. Bu yaklaşım, etkileşimli medyanın deneyimsel boyutu ile anlatının yapısal boyutu arasındaki ayrımı netleştirerek analiz sürecinin metodolojik tutarlılığını güçlendirmektedir.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden betimsel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Her iki yapım Murray'nin üç temel -bileşen- kavramı doğrultusunda incelenerek izleyicinin karar verme alanları, seçeneklerin yapısal sınırları, anlatı akışına müdahale noktaları ve deneyimlenen özgürlük düzeyi karşılaştırmalı olarak analiz edilmektedir. Bu çalışma, dijital platformlarda yaygınlaşan etkileşimli anlatı biçimlerinin izleyici deneyimini nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymayı ve izleyicinin gerçekten ne ölçüde "ortak anlatıcı" olarak konumlandığını tartışmayı hedeflemektedir.

Dijital Yayın Platformları

Dijital yayın platformlarının ortaya çıkışı, içeriklerin üretiminden dağıtım ve tüketim süreçlerine kadar köklü bir değişim geçirmesine yol açmıştır. Dijital yayın platformları bünyesinde ürettiği içerikleri zaman ve mekândan bağımsız kılarak televizyonun geleneksel yayıncılık anlayışının doğrusal yapısını aşmıştır. İzleyici belirli bir program akışına bağlı kalan pasif tüketici rolünden çıkarak özelleştirilmiş içerik akışını kendine özgü kişiselleştirebileceği yeni bir deneyim mekanizmasının aktif kullanıcı rolüne yükselmiştir (Lotz, 2017). İzleyicinin bu dönüşümü, sınırsız bir özgürlüğü elde ettiğini göstermemekte aksine söz konusu platformlarla karşılıklı bir etkileşime girdiğini göstermektedir. Dijital yayın platformları izleyiciye içerik üretme ve sunma vaatleri dışında izleyiciyi ölçülebilen, takip edilebilen ve yönlendirilebilen bir yapının içerisinde konumlandırmaktadır. Bu bağlamda izleyici, içerik tercihlerinden etkileşim alışkanlıklarına kadar pek çok davranışı kayıt altına alınan ve algoritmik süreçlerle şekillendirilen bir kullanıcıya dönüşmektedir (Napoli, 2011). Bu dönüşümün ekonomik ve politik boyutunu Srnieck, platform kapitalizi olarak tanımlamaktadır. Srnicek'e göre platformlar, kullanıcı veri-

sini değerli bir sermaye biçimine dönüştüren ekonomik bir düzen kurmuşlardır (Srnicek, 2017). Zuboff'un gözetim kapitalizmi yaklaşımı ise bu düzenin yönlendirici bir boyutu taşıdığını vurgulamaktadır. Zuboff'a göre platformlar kullanıcı davranışlarını gözetmekle yetinmeyip onların davranışlarını şekillendirmektedir (Zuboff, 2019). Bu yaklaşımlardan hareketle izleyicinin dijital platformlarda karşılaştığı öneriler, karar alanları ve yönlendirme mekanizmaları bir sermaye ağının örüntüleri içerisinde şekillendiğini göstermektedir.

Tryon'a göreyse dijital platformlar içeriklerin üretim biçimlerini de değiştirmektedir. Bu durum anlatı yapılarının sınırlarını yeniden çizdiğini göstermektedir. Bu bağlamda Netflix, Amazon veya Disney+ gibi platformlar içerik üretim ve dağıtımından öte anlatının biçimsel ve teknik potansiyelini belirleyen yeni tür bir yapımcı rolü üstlenmektedirler (Tryon, 2013). Bu altyapı, izleyicinin hikâyeye müdahale edebildiği etkileşimli yapımların doğmasına zemin hazırlayan etmenlerden birini oluşturmuştur. Dijital platformların izleyiciye sunduğu bu seçme ve müdahale etme imkânı geleneksel yayıncılıkta dayatılan doğrusal akışın kırıldığını göstermektedir (Bolat, 2021). Bu nedenle dijital yayın platformları tüketim, üretim ve dolaşım boyutunda merkezi bir role sahiptir. Bandersnatch gibi yüksek bütçeli interaktif yapımlar yalnızca Netflix gibi gelişmiş altyapıya sahip platformlarda üretilmesine karşın Eee Sonra? gibi mikro düzeyde etkileşimli yapımların YouTube'un yönlendirme araçları üzerinden yayınlanması, dijital platformların etkileşim düzeyini doğrudan belirleyen yapısal farklara sahip olduğunu kanıtlamaktadır. Sonuç olarak dijital yayın platformları hem teknik mimarileri hem de kullanıcı odaklı arayüzleri sayesinde etkileşimli anlatıların gelişebileceği, izleyicinin içerik üzerindeki rolünü yeniden tanımlayan bir yapıyı yaratmaktadır. Böylece platformlar, izleyicinin pasif bir alıcıdan aktif bir ortak anlatıcıya dönüşmesini gerektiren temel teknolojik zemini oluşturmaktadır.

Etkileşimli Anlatı

Etkileşimli anlatı modeli, izleyicinin içeriğin üretim sürecine dahil edilmesiyle anlatı üzerinde yarattığı etkileri ifade etmektedir. Dijital platformlarda ise bu model genellikle izleyiciye seçimlere dayalı bir sistem üzerinden belirli ölçüde kontrol tanıyarak hikâyenin akışını yönlendirmesine olanak sağlayan bir anlatı biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Marie-Laure Ryan, etkileşimli anlatıyı açıklarken hipermetin (hypertextual) kavramını temel almaktadır. Hipermetin yapısında metin, birbiriyle elektronik bağlantılar aracılığıyla ilişkilendirilmiş çeşitli parçalardan oluşmaktadır. Bu yapı, kullanıcıya veritabanındaki seçenekler arasında kendi yolunu belirleme ve anlatı içinde alternatif

yönler keşfetme deneyimi sunmaktadır. Hipermetin, anlatının doğrusal yapısını kırarak kullanıcıya yönlendirme, seçim yapma ve farklı olası dünyalara geçiş yapabilme imkânı tanımaktadır (Ryan, 2001, s. 205-206). Bu çoklu yönlü yapı, günümüzdeki etkileşimli anlatıların teknik ve yapısal temelini oluşturmaktadır. Hipermetin mantığının sunduğu bu çoklu yollar, izleyicinin anlatıdaki rolünü dönüştürme vaadi taşımaktadır. Koenitz ve arkadaşlarına göre bu format, aktif yaratıcı ile pasif izleyici arasındaki ayrımı ortadan kaldırmakta ve yaratıcı, dinamik anlatı ile katılımcı izleyici arasında yeni bir üçlü ilişki başlatmaktadır (Koenitz, vd., 2015). Raj ve Rani ise izleyicilerin bu formatla geleneksel filmlerde hissettikleri alternatif sonlar görme isteğini gerçekleştirme fırsatı bulduklarını vurgulamaktadır. Bu dönüşüm, izleyicinin pasif bir alıcıdan anlatının akışını belirleyen bir protagoniste dönüştüğü fikrini pekiştirmektedir (Raj, Rani, 2024).

Bu bağlamda, Ryan'ın hipermetin kavramıyla yapısal olarak temellendirilen etkileşimli anlatıların, izleyici deneyimini nasıl şekillendirdiğini açıklamak için Janet H. Murray'nin yaklaşımı devreye girmektedir. Murray, izleyicinin bu yapıda yaşadığı deneyimi -Immersion, Agency, ve Transformation- üzerinden kavramsallaştırmaktadır. Dolayısıyla, hipermetin mantığı anlatının teknik işleyişini açıklamakta, Murray'nin üç kavramı ise izleyicinin bu yapıda nasıl konumlandığını gösteren kuramsal çerçeveyi sunmaktadır.

İzleyicinin Değişen Rolü

Geleneksel medyada izleyici, içerik üzerinde herhangi bir kontrolü ve etkisi olmayan, mesajı yalnızca "alan" bir konumda yer almaktadır. Ancak web 2.0 sonrası ortaya çıkan çevrimiçi platformlar izleyiciye içerik üretme, paylaşma, dolaşıma sokma ve yorumlama imkânı sunarak izleyici konumunu yeniden tanımlamış ve izleyiciler "Kullanıcı," sıfatına erişerek yeni bir rol kazanmışlardır. Kristen Daly, bu durumu Cinema 3.0 kavramıyla adlandırmıştır (Daly, 2010, s. 81-90). Böylece izleyicinin konumu dijital çağda pasif alıcıdan çıkıp aktif bir katılımcıya doğru evirilmiştir. Bu dönüşüm Henry Jenkins'in "katılımcı kültür" kavramıyla tanımladığı şekilde izleyicinin içerik üretimine dâhil edildiği etkileşimli bir medya ortamı yaratmıştır. Böylece izleyiciyi pasif bir alıcıdan çıkararak anlatıya anlam, yorum ve içerik ekleyen aktif bir katılımcıya dönüştürmüştür. Jenkins bu dönüşümü aynı zamanda medya yakınsaması ile ilişkilendirmektedir. İzleyicinin katılımı aktif bir sürece evirilse de bu dönüşümün pratiği üretici tarafından belirlenen sınırlar içerisinde gerçekleşebilmektedir (Jenkins, 2006, s.1-24).

İzleyicinin bu yeni konumu, aslında daha önceki kültürel-düşünsel tartışmaların da devamı niteliğindedir. Lessig, read/write culture (oku-yaz kültürü) yaklaşımında dijital kültürde izleyicinin içerik üreten, dönüştüren ve yeniden düzenleyen yaratıcı bir özne olduğunu vurgulamaktadır (Lessig, 2008). De Certeau ise taktikler kavramıyla kullanıcıların sistemin stratejilerine karşı gündelik manevralar geliştirerek kendi kullanım alanlarını yarattığını söylemektedir (De Certeau, 1984). Bu iki yaklaşım, izleyicinin dijital platformlarda aktifleşmesinin ardındaki kültürel ve tarihsel temelleri aydınlatmaktadır. Jenkins'in katılımcı kültür kuramı ise bu dönüşümü kültürel açıdan temellendirmektedir. Jenkins'e göre yeni medya ekosisteminde izleyici pasif tüketiciden katılımcı bir özneye dönüşmüştür (Jenkins, 2006). Dijital yayın platformları tam da bu katılımcı kültürün işlediği alanlar olarak izleyicinin içerik üzerinde daha etkin bir rol üstlenmesini teşvik eden bir ortam sunmaktadır. Dijitalleşmeyle birlikte izleyici, içeriği tüketmenin ötesine geçmekte ve teknik imkânları kullanarak içeriğe yön veren bir konuma erişmiştir. Bu nedenle dijitalleşme, izleyiciye alışık olduğu gelenekselliğin ötesinde yeni bir izleme deneyimi sunmaktadır. Bu teknik dönüşüm izleyici ve anlatı arasındaki ilişkinin etkileşimli bir yapıya evrilmesini sağlamıştır (Bolat, 2020).

Dijitalleşmeyle izleyicilerin rolünde yaşanan bu değişimin en görünür olduğu alanlardan biri dijital platform dizileri ve filmleridir. Etkileşimli anlatı modelinin ortaya çıkışıyla izleyicilerin yalnızca dizi veya filmleri tüketmenin ötesine geçerek anlatının akışına katılmasını mümkün kılmıştır. Özellikle etkileşimli anlatı biçimleri, izleyiciye hikâyenin yönünü belirleyebileceği bir karar mekanizmasını sunarak anlatı dünyasında Murray'in tanımlamasıyla bir tür "eylem gücüne" (Agency) sahip olmasını sağlamıştır. Bu yenilik izleyicilerin geleneksel izleme pratiğini değiştirmektedir. Bu bağlamda dijital çağ, izleyici rolünü hikâyeyi yönlendiren, alternatif yollar deneyimleyen ve kendi seçimlerinin sonuçlarını gözlemleyen aktif bir aktöre dönüştürmüştür.

Dijital teknolojinin bu hızlı gelişimi izleyicilerin görsel-işitsel anlatıları deneyimleme biçimini de şekillendirmektedir. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality – VR) ve Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality – AR) gibi teknolojiler, anlatının yalnızca teknik üretim süreçlerini çeşitlendirmekle kalmamış, aynı zamanda izleyicinin anlatıyla kurduğu ilişkiyi etkileşim temelli bir yapıya dönüştürmüştür (Livingstone, 2003, s. 27-29). Steuer'e göre ise VR teknolojisi, kullanıcıya "varlık hissi" (telepresence) yaratmaktadır. İzleyici fiziksel olarak orada olmasa bile dijital mekân içinde duyusal ve bilişsel bir bütünleşme deneyimlemektedir (Steuer, 1992, s.73-93). Dolayısıyla yeni medya

teknolojileri, izleyiciyi tek yönlü bir iletişim modelinden çıkararak daha etkin ve katılımcı bir konuma taşımaktadır.

Etkileşimli anlatı modeli bu dönüşümün en görünür örneklerinden biridir. Etkileşimli anlatılar, izleyicinin seçimleri aracılığıyla hikâyenin akışını belirli ölçülerde yönlendirmesine olanak tanımaktadır. İzleyiciyi çeşitli olası dünyalar arasında dolaştıran, seçim odaklı bir anlatı formuyla buluşturan bu model, izleyiciyi yalnızca içerik tüketen bir konumdan çıkararak anlatının anlam inşasına katılan bir aktöre dönüştürmektedir. Ancak bu etkileşim sınırsız değildir. Bu durumu Aarseth "ergon text" olarak adlandırmakta ve şöyle tanımlamaktadır: "Siber metinsel süreç boyunca kullanıcı, göstergebilimsel bir diziyi fiilen gerçekleştirmiş olur ve bu seçici hareket, çeşitli 'okuma' kavramlarının açıklayamadığı fiziksel bir inşa çalışmasıdır. Fizikten ödünç aldığım ve Yunanca 'iş' anlamına gelen *ergon* ile 'yol' anlamına gelen *hodos* kelimelerinden türeyen bu fenomeni, ergodik olarak adlandırıyorum." Aarseth'e göre ergodik metinlerde kullanıcıdan belirli bir çaba (nontrivial effort) beklenir ancak kullanıcıya tanınan bu hareket alanı, anlatının mimarisi tarafından önceden belirlenmiş yollarla sınırlandırılmıştır. Dolayısıyla izleyici seçim yaptığını düşünse de seçimler aslında tasarımcı tarafından oluşturulmuş kapalı bir olasılık uzayında gerçekleşmektedir. Bu nedenle etkileşimli anlatılar görünürde özgürlük sunarken yapısal olarak kullanıcıyı belirli yönlendirmeler ve algoritmalar aracılığıyla kontrol altında tutmaktadır (Aarseth,1997). Benzer biçimde Manovich, dijital anlatılarda kullanıcı eyleminin programlanmış seçenekler dünyası içinde gerçekleştiğini belirtmektedir. Dolayısıyla izleyici aktifleşse bile deneyim nihai olarak yaratıcı ekibin belirlediği çerçeve içerisinde şekillenmektedir (Manovich, 2001, s. 225-228).

Etkileşimli anlatı modeline ilişkin literatür, izleyiciye tanınan katılım alanının göründüğü kadar sınırsız olmadığını farklı yönleriyle tartışmaktadır. Bu görüşler, etkileşimli anlatının sunduğu özgürlüğün mutlak değil, tasarım tarafından yapılandırılmış bir özgürlük olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada ise söz konusu yapısal sınırlılıkların izleyici deneyimini nasıl etkilediğini değerlendirebilmek için Janet H. Murray'nin interaktif anlatıyı açıklamak üzere önerdiği üç temel kavram: immersion (içine gömülme), agency (eylem gücü) ve transformation (dönüşüm) çözümleme aracı olarak kullanılmaktadır. Murray'nin kavramları, hem izleyicinin dijital anlatıya nasıl dâhil edildiğini hem de bu dâhil oluşun hangi noktalarda güçlendiğini ya da sınırlandığını değerlendirmek için çalışmaya tutarlı bir kuramsal zemin sun-

maktadır. Bu nedenle çalışmanın analiz kısmı, literatürde tartışılan etkileşimli anlatı modelini ve sunduğu özgürlük sınırını Murray'nin üçlü modeli üzerinden somut örneklerle yeniden ele almaktadır.

Janet H. Murray'nin İnteraktif Anlatı Yaklaşımı

Janet H. Murray, Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (1997) adlı eserinde dijital anlatının evrenini açıklarken kullanıcı ile arasındaki ilişkiyi tanımlayan üç temel kavram ortaya koyar: immersion, agency ve transformation. Murray'nin bu kavramları, yalnızca teknik bir sınıflandırma değildir. Aynı zamanda dijital çağın hikâye kurma biçimlerinin izleyici deneyiminde açtığı yeni alanları betimleyen düşünsel bir çerçevedir. Bu nedenle her bir kavram, dijital dünyanın işleyişini açıklarken aynı zamanda anlatının izleyiciyi nasıl dönüştürdüğüne dair sezgisel bir ufuk açarak hem analitik hem de poetik bir anlam katmaktadır. Bu nedenle çalışmanın hem kuramsal hem de analitik çerçevesi bu üç kavram ekseninde temellendirilmektedir.

İçine Gömülme

Immersion, izleyicinin varlığını anlatı içinde hissetmesi, yani anlatı dünyasına duygusal, bilişsel ve duyusal olarak gömülmesidir. Murray'e göre dijital anlatıların en güçlü yönlerinden biri izleyiciye orada olma deneyimini sunabilmesinde yatmaktadır. Başka bir deyişle immersion, okurun ya da izleyicinin anlatının sunduğu dünyaya doğru gerçekleştirdiği bir çeşit gönüllü teslimiyeti ifade etmektedir. Bu deneyim, gerçek dünyanın ağırlığını bir süreliğine askıya alarak kurmaca dünyanın derinliklerine doğru yapılan sessiz bir yolculuğa benzemektedir. Dijital anlatılarda immersion hem duyusal hem bilişsel bir içe çekilme hâlidir zira kullanıcı yalnızca bakmaz, yalnızca dinlemez orada bulunma hissini yoğun bir duyusal algıyla yaşamaktadır. Bu içe gömülmeyi mümkün kılan şey, anlatının yarattığı kurmaca dünyanın tutarlılığıdır. Karakterlerin motivasyonları, mekânların sürekliliği, olay örgüsünün organik akışı ve tüm bunların kullanıcıdan gelen müdahalelere rağmen anlamlı kalabilmesidir. Bu içine gömülme etkisi, simülasyonun gücüyle birleştiğinde izleyici fiziksel çevresinin farkındalığını geçici olarak kaybedebilmekte ve anlatının kurmaca gerçekliğine dâhil olabilmektedir. Ancak içine gömülme aynı zamanda kırılgandır zira Murray'nin vurguladığı gibi hatalı bir seçim ekranı, gecikmiş bir tepki ya da tutarsız bir olay, anlatı dünyasını bir anlığına çökertebilmektedir. Dolayısıyla immersion, yalnızca iyi kurulmuş bir estetik atmosfer değil adeta kullanıcıyla anlatı arasında sessiz bir anlaşma gibi işlev görmektedir. Etkileşimli yapımlarda immersion kavramının yetkinliği, kullanıcı seçimlerinin bu bütünlüğü ne kadar desteklediğiyle

yakından ilişkilidir. İçine gömülme yetkinliğini yitirmedikçe anlatı izleyiciyi pasif bir tüketici olmaktan uzaklaştırarak kendi dünyasında bir varlığa dönüştürmektedir (Murray, 1997, s. 98-119). Murray'nin içine gömülme tanımını detaylandıran Marie-Laure Ryan ise bu deneyimi üç boyutta ele almaktadır. Mekânsal immersion, izleyicinin kendini fiziksel olarak o evrende hissetmesidir. Duygusal immersion, karakterlerin kaderiyle kurulan empatiyi ifade etmektedir. Bilişsel immersion ise anlatının gizemini çözmeye yönelik zihinsel katılımdır (Ryan, 2001).

Eylem Gücü

Murray, Agency kavramını şu şekilde tanımlamaktadır: "Eylemlilik (Agency), anlamlı adımlar atabilme ve verdiğimiz kararlar ile seçimlerin sonuçlarını görebilme imkânı veren tatmin edici güçtür." Murray, eylem gücünü dijital anlatıların en tatmin edici yönlerinden biri olarak görür çünkü kullanıcı yalnızca hikâyeyi takip etmez aynı zamanda hikâyenin anlatı akışını biçimlendiren bir aktör rolü üstlenmektedir. Tam da bu örüntüde etkileşimli anlatılar, kullanıcıya hikâyenin nabzına dokunabilme imkânı sunduğunda agency ortaya çıkmaktadır. Bir seçimin karakterin kaderini değiştirmesi, mekânı dönüştürmesi veya anlatının yönünü farklı bir biçimde biçimlendirmesi, izleyicinin gerçekten bir ortak anlatıcıya dönüşüp dönüşmediğini belirleyecek temel ölçüttür. Ancak elbette agency, sınırsız özgürlük anlamına gelmez. Murray'ye göre dijital anlatı, kullanıcıya açtığı yollar kadar kapattığı yollarla da anlam kazanmaktadır. Seçimler, anlatının iç mantığını aşmayacak biçimde tasarlanır ve kullanıcı ancak kurmaca dünyanın olanaklarının izin verdiği ölçüde eylemde bulunabilmektedir. Bu nedenle agency, özgürlük ile yönlendirilmişlik arasındaki ince çizgide varlığını doğurmaktadır. Etkileşimli yapımın başarısı ise bu çizgiyi ne kadar bilinçli kurabildiğinde saklıdır (Murray, 1997, s. 123-143).

Dönüşüm

Murray'nin üçüncü bileşeni olan transformation, interaktif anlatının hem dramatik hem deneyimsel boyutunu kapsayan en geniş kavramıdır. Murray'nin anlatımından hareketle Transformation'ın iki düzeyde ortaya çıktığını söylemek mümkündür: Anlatı içi dönüşüm ve Kullanıcı deneyiminin yaşadığı dönüşüm. Kullanıcıların seçimleri: olay örgüsünü, karakterlerin yolculuklarını ve anlatı dünyasının durumunu değiştirmektedir. Yani Murray'in vurguladığı üzere kullanıcı hikâyeyi dışarıdan izleyen bir yabancıdan ziyade anlatıyı içeriden dönüştürme yetisine sahip potansiyel bir özne konumuna erişmektedir. İşte bu dönüşüm süreci etkileşimli ortamlardaki anlatı içi dönüşümü ifade etmektedir. Ancak Murray'e göre etkileşimli anlatı yalnızca

hikâyeyi değil kullanıcıyı da dönüştürmektedir. Kullanıcı yaptığı seçimlerle farklı rollere bürünmekte ve alternatif benliklerle karşılaşmakta böylece anlatı içinde aldığı kararlarla kendisine dair yeni farkındalıklar geliştirebilmektedir. Bu durum da kullanıcı deneyiminin yaşadığı dönüşümü ifade etmektedir. Dönüşüm, etkileşimli anlatının en şiirsel boyutudur çünkü hikâye değiştikçe izleyici de değişir. Murray'nin siberdrama vizyonunda dönüşüm, anlatının nihai işlevi hâline gelmektedir. Anlatı yalnızca bir dünya sunmakla kalmaz, o dünyayı kurarken içine gömülmeyi eylem gücüyle gerçekleştiren kullancıyı da dönüştürmektedir (Murray, 1997, s. 148-168).

Murray'nin ortaya koyduğu bu üç temel kavram -immersion, agency ve transformation- etkileşimli anlatının hem yapısal hem de deneyimsel boyutunu anlamak için bütüncül bir çerçeve sunmaktadır. Bu çalışma, etkileşimli dijital yapımların izleyiciye sunduğu deneyimi yalnızca teknik özellikler üzerinden değil, aynı zamanda kullanıcı-anlatı ilişkisinin niteliği üzerinden okumayı amaçlamaktadır. Bu nedenle çalışmanın analiz kısmında *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) *ve Eee Sonra?* (2021) örnekleri, Murray'nin kavramsal çerçevesi doğrultusunda incelenmiş ve her iki yapımın izleyicinin ne ölçüde içine gömüldüğü, ne tür bir eylem gücüne sahip olduğu ve bu eylemliliğin hem anlatıda hem kullanıcıda nasıl bir dönüşüm yarattığı karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Böylece dijital platformlarda yaygınlaşan etkileşimli anlatıların, izleyiciyi ortak anlatıcı konumuna hangi mekanizmalar üzerinden taşıdığı ve özgürlüğün sınırlarını hangi ölçüde çizdiği somut örnekler aracılığıyla aktarılmıştır.

Bulgular ve Analiz

Bu bölümde, Janet Murray'nin etkileşimli anlatı kuramı temel alınarak *Black Mirror:* Bandersnatch ve Eee Sonra? yapımları: agency, immersion ve transformation kavramları üzerinden karşılaştırmalı olarak analiz edilmektedir. Her iki yapım, sunuldukları platformların teknik imkânları ve anlatısal tercihleri doğrultusunda incelenerek, izleyicinin interaktif dijital anlatı evrenlerindeki eylem gücü ve katılım düzeyleri değerlendirilmektedir.

Black Mirror: Bandersnatch (2018)

Bandersnatch (Netflix, 2018), izleyicinin seçimleriyle anlatı yapısını yönlendirmesini sağlayan interaktif bir film olarak, 1980'lerin oyun endüstrisi içinde genç bir geliştiricinin yaratıcı süreçte yaşadığı psikolojik çözülmeyi konu almaktadır. Yapım, özgür irade, belirlenimcilik ve medya-teknoloji ilişkisini sorgulayan meta-kurgu katmanlarıyla, izleyiciyi hem gözlemci hem de

eyleyici bir konuma taşımaktadır. Böylece anlatının sınırlarını, kontrolün doğasını ve karar alma edimini sinematik bir laboratuvar hâline getirmektedir.

İçine Gömülme

Bandersnatch, 1984'lü yılların atmosferinde geçmekte ve genç bir oyun geliştiricisi olan Stefan Butler'ın hikâyesi üzerinden izleyiciyi belirgin biçimde içine çeken bir dünya kurmaktadır. Murray'nin duygusal ve duyusal içine gömülme olarak tanımladığı immersion evresi filmde dönem atmosferi ve anlatı evrenindeki sınırların kırıldığı düzlemlerde kendini inşa etmektedir. Dönem Atmosferi: eski bilgisayarlar (ZX Spectrum tarzı), kasetli oyun yükleme sistemi, Synthwave müzikler ve dönemin televizyon reklamları gibi unsurları kapsamaktadır. Bu unsurlar izleyiciyi hikâye ile anlatı evrenine duyusal ve fiziksel bağlamda dâhil eden bir atmosfer yolculuğuna çıkarmaktadır. Film içinde film yazılımı, gerçeklik-oyun arasındaki sınırların kalktığı, karakterin kontrol edildiğini fark ettiği sahneler immersion düzeyini artırmaktadır. Örnek sahne: Stefan terapideyken aniden "Birileri beni kontrol ediyor." Dediğinde izleyici yaptığı seçimlerin karakter tarafından hissedildiğini fark etmektedir. Bu sahne tam da Murray'nin immersion'la vurguladığı izleyici deneyimini somutlaştırmaktadır.

Ayrıca anlatının meta-düzeyde kullanıcıya kendisini fark ettirmesi -örneğin karakterin izleyicinin varlığını hissettiği ve bunu sorguladığı sahneler- immersion'ı kırmak yerine paradoksal bir biçimde derinleştirmektedir. Çünkü bu sahneler, izleyicinin yalnızca bir dış göz olmadığını, anlatının ontolojisine dâhil bir aktör olduğunu sezdirerek immersion'ı hem psikolojik hem anlatısal düzeyde yoğunlaştırmaktadır. Öte yandan yapımın izleyici rolü üzerinden analiz edildiği bir çalışmada ise bu tür meta sahnelerin izleyicinin sosyal medyadan anlık tepki almaya alışkın olması nedeniyle beklentilerde tutarsızlığa yol açarak immersion'ı riske soktuğu ifade edilmiştir (Lopera-Mármol et al., 2023).

Bu tartışmaları Marie-Laure Ryan'ın (2001) tanımladığı üç boyutlu immersion özellikleri üzerinden derinleştirmek mümkündür. Yapım, mekânsal immerison'ı, yüksek prodüksiyon kalitesiyle izleyiciyi 1980'lerin atmosferine çekerek başarmakta ancak interaktif seçim ekranlarının belirdiği anlarda bu akış kesintiye uğratmaktadır. Dolayısıyla izleyicinin sürekli olarak anlatı dünyasının dışına davet edilerek bir karar vermeye zorlanması, mekânsal olarak o evrenin içine gömülme hissini zayıflatmaktadır. Buna karşın, yapım duygusal immersion (emotional immersion) boyutunu Stefan ile kurulan

gerilimli ilişki üzerinden güçlendirmektedir. İzleyici, Stefan'ın günlük tercihleri dışında onun ruh sağlığını ve kaderini etkileyen travmatik kararları da üstlendiği için karakterle yoğun bir empati kurabilmektedir. Bilişsel immersion (cognitive immersion) ise Bandersnatch özelinde en baskın boyuttur. İzleyici, anlatının tüm olasılıklarını keşfetmeye, gizli sonlara ulaşmaya ve sistemin nasıl çalıştığını çözmeye yönelik zihinsel bir çaba içerisine girmektedir. Bu nedenle Ryan'ın perspektifinden bakıldığında Bandersnatch, immersion'ı izleyiciyi anlatı evrenine fiziksel olarak tam anlamıyla dahil etmekten ziyade anlatının labirentvari yapısını çözmeye odaklayan zihinsel ve duygusal bir içine gömülme derinliği olarak sunmaktadır.

Eylem Gücü

Murray'e göre agency, anlamlı seçim yapma, bu seçimlerin sonuçlarını görerek tatmin olma gücüdür. Bandersnatch'in özgür irade bağlamında analiz edildiği bir çalışmada Bandersnatch ve benzeri kısıtlayıcı yapımlarda bu gücün sınırları ve alternatif biçimleri incelenmekte ve bu tür bir eylemliliği izleyicinin özgür iradesinin ötesine taşıyarak Görünmez Eylemlilik (Obscured Agency), İstenmeyen Eylemlilik (Involuntary Agency) ve Tekrarlanabilirlilik (Replayability) kategorilerine ayırmaktadırlar (Rezk, Haahr, 2022). Bu kavramlar Bandersnatch'in izleyicide yarattığı etkileri ve filmin özgürlük illüzyonunu koruma çabasını anlamak için Murray'nin Agency tanımına önemli bir analitik derinlik katmaktadır.

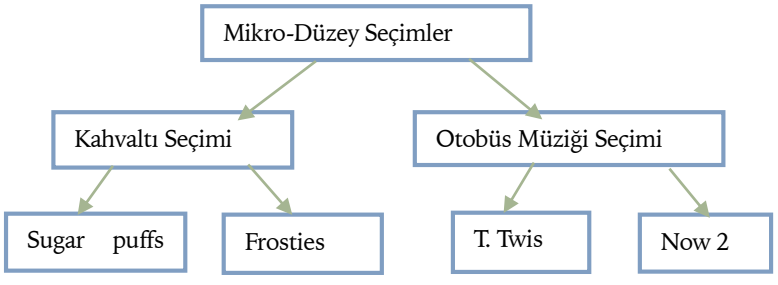
Görünmez Eylemlilik, izleyicinin yaptığı seçimle olay örgüsünün sonucu arasındaki ilişkinin kasıtlı olarak anlaşılmaz kılındığı durumları ifade etmektedir. Örneğin Stefan'ın kendisini kimin kontrol ettiğini sorduğu sahnede yapacağı seçim, izleyicinin bilinçli olarak filme müdahale ettiği en üst düzey eylemlilik anı gibi görünmektedir. Ancak bu meta sahne aslında izleyicinin bu özgür irade illüzyonuna ne ölçüde inandığını test etmeye önceden programlanmış bir seçenek döngüsüdür. İzleyici hangi seçeneği seçerse seçsin bu eylem yine sistemin kendisi tarafından tasarlanmış bir sınırlılık içinde gerçekleşmektedir. Bu nedenle Görünmez eylemlilik, izleyiciye en yüksek düzeyde kontrol gücü sunulduğunu düşündürdüğü anda bile eylemin gerçek etkisinin ve sonuçlarının platformun gizli yapısal mimarisi tarafından kasıtlı olarak bulanıklaştırıldığını göstermektedir.

İstenmeyen Eylemlilik ise izleyiciyi amaçlamadığı veya karakter için zarar verici sonuçlara zorlayan yapısal döngüleri tanımlamaktadır. Bandersnatch'te Netflix'in arayüzüne özgü etkileşimli motorun kontrol mekanizması üzerinden izleyiciyi seçim yaptıktan sonra aynı noktaya tekrar geri döndürmesi

buna örnektir. Bu zorunlu geri dönüşlerin kullanıcı deneyimine nasıl yansıdığı 2019'da incelenmiştir. Yapılan çalışmada, dokuz katılımcının, Bandersnatch'in döngüye giren ve daha önce izlenmiş sahnelere geri döndüren anlarında ilgi kaybı yaşadığını belirtmesi, zorlayıcı geri dönüş mekanizmasının Agency tatminini azalttığını kanıtlamaktadır. Yine aynı çalışmada katılımcıların anlatı üzerindeki genel etki (Global Effectance) algısı görece yüksek bulunmuştur ancak seçim sayısının sınırlı olmasından dolayı özerklik (Autonomy) hissinin neredeyse nötr (M=3.2) düzeyde kaldığı tespit edilmiştir. (Roth & Koenitz, 2019). Bu durum, izleyicinin anlatıya etki edebildiğini düşünmesine rağmen seçim sayısının sınırlı olmasından dolayı özerklik hissinin azaldığını ortaya koymakta ve agency'in izleyici üzerinde yaratacağı zevkin nasıl engellendiğini göstermektedir.

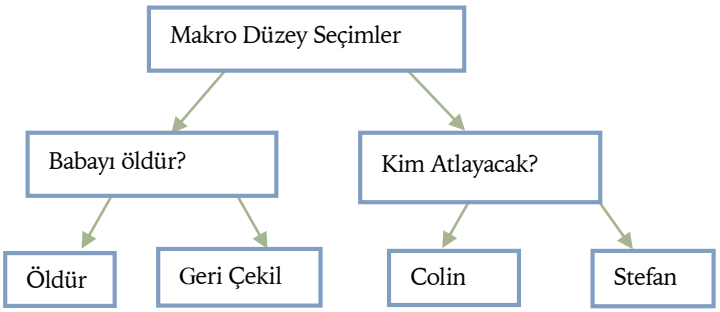
Tekrarlanabilirlilik ise etkileşimli yapımların tekrar izlenme değerinin agency ile arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Bandersnatch, izleyiciyi farklı sonları görmek ve zorunlu döngüleri aşmak için sürekli tekrar izlemeye zorlayan anlatı doğası gereği yüksek tekrarlanabilirlik bir yapı üzerine kurulmuştur. Bu tekrarlama eylemi, agency zevkini sağlamaktan ziyade izleyicinin tasarımcının kurallarına tabi olduğunu göstermektedir. Yapımın Netflix platformundan kaldırılması ise eleştirel tekrarlanabilirlik mekanizmasını ortadan kaldırmıştır. İzleyicinin anlatı üzerindeki Agency gücü, yapısal kısıtlamalarla birlikte platformların kurumsal kararlarıyla da sınırlandırılmaktadır. Dolayısıyla Bandersnatch'in erişilemezliği, interaktif anlatılardaki Agency deneyiminin mutlak olamayan, bulunduğu platformun varlığına bağlı, geçici ve kırılgan bir durum olduğunu ortaya koymaktadır.

Bandersnatch filmindeki seçim mekanizmaları yapısal olarak incelendiğinde ise izleyiciye sunduğu eylem gücünün etkilerinin mikro ve makro düzeyde ayrıldığı görülmektedir. yapımın temel mimarisi izleyicinin kontrolünü nicelik ve nitelik açısından iki farklı ölçekte yapılandırmaktadır.



Şekil 1. Bandersnatch'te Mikro düzeyde sahne varyasyonları üreten seçimlerden bazı örnekler

1- Mikro-düzey Seçimler: Sahne düzeyinde gerçekleşen küçük ölçekli, görünmez eylemlilik kavramını destekleyen seçimlerdir. Bu seçimler anlatı içerisinde kısa sahne varvasyonları üretmektedir ancak anlatının genel akışını kuvvetli bir yönde değiştirmeye doğrudan etki etmemektedir.



Şekil 2: Bandersnatch'te hikâyenin yönünü belirleyen makro düzey seçimlerden bazı örnekler

2- Makro-düzey seçimler: Anlatının akışını büyük ölçekte değiştiren, izleyicinin alternatif sahnelere, çoklu sonlara veya zorunlu geri dönme döngülerine yol açan kilit seçimlerdir. Örneğin:"Stefan babasını öldürsün mü?"seçimi, filmin en kritik karar mekanizmalarından birini oluşturmaktadır. İzleyici evet seçeneğini işaretlerse Stefan cesedi saklama çabasına girmektedir. Hayır seçeneğini işaretlerse psikolojik çöküş devam ederek farklı terapi-flashback sahnelerine geçilmektedir.

İzleyici, anlatının başından itibaren yaptığı seçimlerin akışına bağlı olarak çoklu sonlar içerisinden birine ulaşmaktadır. Bandersnatch'te temelde ulaşılan beş ana son onlarca varvasyon vardır ancak her izleyicinin o sona geliş biçimi değişiklik göstermektedir. Böylelikle izleyici yalnızca seçim yapan değil anlatının sonucunu belirlemede etkin bir rol oynadığını düşünebilmektedir. Ancak film sürekli olarak kendisini önceden belirlenmiş bir yapıya geri döndürmektedir. Yurtseven, Bandersnatch'i biçim ve içerik yönünden analiz ettiği çalışmasında Bandersnatch'in dallanma yapısını non-linear anlatım yöntemlerinden Gauntlet (Zırh Eldiveni) modeliyle kurduğunu ifade etmiştir. Ancak bu model diğer karmaşık dallanan anlatım yapılarına nazaran daha basit bir akış sunmaktadır. Gauntlet yapısında, bir adımdan diğerine geçerken ölüm ya da çıkmaz yol gibi sonuçlar hikâyede geri dönüşleri mümkün kılmaktadır. Bu nispeten doğrusal gibi görünen model Bandersnatch'te de çoğunlukla çıkmaz yollarla seyirciyi tekrar belirli bir noktaya yönlendirmektedir. Bu yapısıyla Bandersnatch, seyirciye birden fazla sona ulaşılabilen bir deneyim sunmakta ancak özünde doğrusal anlatıma oldukça yakın sayılmaktadır (Yurtseven, 2023, s. 122-123).

Tepe ve Ovalı'nın Bandersnatch üzerine yaptıkları karar ağacı ve akış şeması temelli çözümlemesi, Bandersnatch'in izleyiciye sunduğu etkileşimin sınırsız bir özgürlük alanı yaratmadığını aksine önceden tanımlanmış anlatı düğümleri ve zorunlu yönlendirmeler üzerinden ilerleyen kontrollü bir yapı sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu yapı, izleyicinin seçimlerini görünür kılmakta ancak anlatının etkileşimli yönünü platform ve anlatı tasarımı içerisinde sabit tutmaktadır. Dolayısıyla etkileşimli dijital anlatılarda izleyici, belirlenmiş olasılık alanları içinde hareket etmesine olanak tanıyan bir deneyim biçimi yaşamaktadır (Tepe ve Ovalı 2021). Tüm bu bulgular, Bandersnatch ve benzeri etkileşimli dijital anlatıların izleyiciyi seçim mekanizmasıyla ilerleyen bir karar aktörüne dönüştürdüğünü göstermekte ve anlatının akışına tam bir ortak anlatıcı olarak dahil olamadığını ortaya koymaktadır.

Dönüşüm

Murray'nin Transformation kavramıyla bahsettiği dönüşüm anlatının dönüşümü ile bu dönüşümü deneyimleyen izleyicinin dönüşümünü içeren iki boyutlu bir yapıda gerçekleşmektedir. Anlatının dönüşümünde izleyici seçimleri doğrultusunda karakterlerin ilişkilerini, psikolojik gelişimlerini ve olay örgüsünün yönünü belirgin biçimde değiştirebilmektedir. İzleyicinin anlatının akışını dönüştürebilme yetkisi Murray'nin vurguladığı gibi kendisini de dönüştürmektedir. Bu bağlamda Bandersnatch'in en güçlü yönlerinden biri izleyicinin yalnızca hikâyeyi değil kendi niyetlerini de sorgulamaya başlamasıdır. Örneğin Stefan'ın "Beni sen kontrol ediyorsun," deyişi izleyicinin etik konumunu sarsarak özgür irade-kadercilik ikilemine çekmektedir. Bir nevi izleyici seçim yaptıkça seçimlerinin etik sonuçlarıyla yüzleşmektedir. Bu doğrultuda film, izleyiciyi şu tür sorularla dolaylı biçimde karşılaştırabilmektedir: Ben neden bu yolu seçtim? Kontrol karakterde mi bende mi? Bu seçim beni neden rahatsız etti? Bu sorgulamalar, Murray'nin transformation kavramını açıklarken izleyici üzerinde yaşandığını tanımladığı dönüşüm ilişkisini yansıtmaktadır. Bu ilişkiye göre izleyici yalnızca seçim yapmamakta aynı zamanda seçimlerin sonuçlarından doğan olayların yankısını kendi üzerinde deneyimleyebilmektedir. Ancak izleyicinin yaşadığı dönüşümsel deneyimin tam anlamıyla bir özgürlük alanı sunup sunmadığı tartışmalıdır. Nada Elnahla, Bandersnatch'i analiz ettiği çalışmasında izleyiciye tanınan bu etkileşim yüzeyinin aslında daha derin bir yönlendirme ve gözetim mantığıyla örüldüğünü öne sürmektedir. Elnahla'ya göre, interaktif yapımlar izleyiciye yüksek kontrol gücü sunarken aslında izleyiciyi platformun gözetim ve algoritmik yönlendirme kapasitesini genişleten yeni bir veri madenciliğinin ağına

entegre etmektedir. Bu nedenle izleyiciye sunduğu aşırı kontrollü eylem gücünü aslında daha fazla manipülasyona dönüştürdüğü şeklinde yorumlamaktadır. Bu perspektiften bakıldığında Bandersnatch, izleyiciye sınırsızmış gibi hissettirilen seçim alanını gerçekte platformun tasarım stratejileriyle çerçevelenmiş bir kontrollü özgürlük olarak sunmakta böylece etkileşim, yaratıcı eylem ile sistemsel yönlendirme arasında hibrit bir konumda yer almaktadır. Murray'nin transformation kavramı Elnahla'nın eleştirisiyle birlikte okunduğunda, izleyicinin yaşadığı dönüşümün yalnızca anlatı içi bir deneyim olmadığı aynı zamanda platformun görünmez stratejileriyle biçimlenen bir yönlendirme ilişkisini de içerdiğini daha açık biçimde ortaya koymaktadır.

Eee Sonra? (Youtube, 2021)

Eee Sonra, YouTube üzerinden yayımlanan ve izleyicinin belirli noktalarda karar vererek ilerlediği bir yerli interaktif mini dizidir. Yapım, düşük bütçeli ve daha gündelik bir anlatı evrenine sahip olmasına rağmen, sunduğu seçim noktaları ve karakter ilişkilerini izleyici katılımına açma biçimiyle etkileşimli anlatı modelinin yerel bir örneğini oluşturmaktadır. Dizi, temel olarak iki karakterin -çoğunlukla romantik ve gündelik yaşam temalarına dayalı- ilişkisel gerilimleri üzerine kurulu akışı etkileşimli bir formda sunmaktadır. Bu nedenle etkileşim, büyük ölçekli yönlendirmelerden ziyade mikro düzeyde duygusal ve sosyal sonuçları etkileyen bir yapıdadır.

İçine Gömülme

Eee Sonra? Dizisi izleyiciyi içine çeken bir atmosfer yaratmak için gündelik hayatın dramatik unsurlarını kullanmaktadır. Murray'nin (1997) gönüllü bir teslimiyet olarak ifade ettiği içine gömülme deneyimi, bu dizide çoğunlukla tanıdık mekânlar, gerçekçi ilişkiler, doğal diyaloglar ve kameranın karaktere yakın konumlandırılması ile sağlanmaktadır. Dizide sıklıkla kullanılan yakın plan çekimleri, izleyiciyi karakterlerin duygusal durumlarıyla yakınlaştırarak özdeşleşme kurmasını gerçekleştirmektedir. Örneğin çiftin tartışma sahnelerinde yakın plan sıklıkla devam etmekte, seçim ekranı gelmeden önce çift arasındaki duygusal gerilim doruk noktasına ulaşmaktadır. Böylece izleyicinin karar verme süreci sahnenin dramatik atmosferiyle bütünleşmektedir. Dizinin düşük bütçeli bir yapım olması, gündelik hayatın içinden kesitler sunduğu anlatı evreni ve sadece bölümün sonuna doğru izleyiciye iki seçenek sunması Murray'nin anlatı dünyasında bilişsel ve duygusal olarak bulunma deneyimini yaratan immersion'ı küçük düzeyde gerçekleştirmektedir. Bu nedenle Eee Sonra?, Murray'nin tarif ettiği güçlü immersion'dan ziyade seçim-temelli etkileşimle desteklenen dramatik yanılsamalı bir immersion

kurmaktadır. Dolayısıyla izleyici, fiziksel ve bilişsel düzeyde bir anlatı evreni içine gömülme deneyimini tam anlamıyla yaşayamamaktadır.

Eylem Gücü

Eee Sonra?, izleyicinin karar verebildiği çeşitli seçim noktaları içermektedir ancak bu seçimlerin sonucu makro düzeyde olay örgüsünü dallandırmaktan ziyade ilişkilerin duygusal tonunu ve karakter davranışlarını belirleyen mikro düzeyde etkileşimler şeklinde işlemektedir**.** Bu da Murray'nin agency kavramının yerli üretim bağlamında daha sınırlı ama işlevsel bir karşılığı olduğunu göstermektedir. Youtube platformu etkileşimli anlatıya uygun bir arayüz sunmamaktadır. Buna karşın yapım, Youtube'un video sonunda kart yönlendirme özelliğini kullanmakta ve böylece içeriği etkileşimli bir deneyime taşımaktadır. Seçim mekanizmaları izleyiciye sadece bölüm sonunda sunulmaktadır. Yapımdaki tipik seçim türleri, çoğunlukla sahnenin duygusal yönünü değiştirme üzerine bir etkiye sahiptir. Karakterlerin birbirine karşı tutumunu etkilemekte ve bazı kısımlarda farklı mini sahnelere yönlendirmektedir. Ancak anlatının temel akışı çoğunlukla aynı doğrultuda ilerlemekte çoklu dallanan bir yapının gerçekleştiği gözlenememektedir. Dolayısıyla bu dizide Agency evresi sadece mikro ölçekli bir düzeyde ilerlemektedir. İzleyici anlatı üzerinde yetkin bir kontrol sahibi değildir ancak seçimler yine de duygusal ve ilişkisel bir akışı belirleme yetisine sahip olduğu için anlamlı eylem yaratma özelliğine uygundur. Yine de hikâyenin kaderini değiştirecek kadar geniş ölçekli bir kontrol sunmadığı için anlatı dallanması gerçekleşememektedir. İzleyicinin eylem gücü sınırlı, anlatı evreninin genel atmosferi büyük oranda sabit kalmaktadır. Bu nedenle *"Eee Sonra?",* izleyicisine sınırlı ama fark edilir düzeyde bir agency sunmaktadır. Bu etkileşim, dizinin romantik ve kişisel ilişkilere dayalı yapısıyla uyumlu ve daha küçük ölçekli bir eylemlilik biçimi olarak değerlendirilebilmektedir. Bu bağlamda yapım, Bandersnatch'te görülen ve Rezk ve Haahr (2022) tarafından analiz edilen zorlayıcı kurumsal kısıtlama stratejilerinden farklılaşmaktadır. Yapım, izleyiciyi anlatının temel akışını zorla geri döndüren İstenmeyen Eylemlilik gibi mekanizmalarla karşılaşmaya zorlamamakta aksine seçimlerin duygusal tonunu şeffaf bir şekilde yansıtmaktadır. Ancak Görünmez Eylemlilik her iki yapım için de geçerlidir. Sunulan tüm seçenekler, Bandersnatch ve diğer etkileşimli yapımlarda olduğu gibi platformun teknik mimarisi üzerinden önceden tasarlanmış bir metin ile sınırlıdır. Dolayısıyla eylem gücünün özünde kısıtlanması, *Eee Sonra?* için de yapısal bir gerçektir. Yapımın teknik mimarisinin YouTube'un daha basit ve doğrusal yönlendirme araçlarıyla sınırlı ol-

ması ve Bandersnatch'in özgür irade yanılsaması gibi karmaşık temasına kıyasla basit ilişkisel gerilim düzeyinde bir temaya odaklanması agency düzeyinin etki alanını şekillendirmektedir. Bu nedenle Eee Sonra?, teknik kısıtlamaların etkisi ve anlatısal tercihlerle sınırlandırılmış içeriği dolayısıyla Agency düzeyini mikro düzeyde bir katılımla sunabilmektedir.

Karar Kategorileri	**İlişkisel Tercihler**	**Eylem Seçenekleri**
Devam etme – Vazgeçme seçenekleri	**Bir ilişkiyi - durumu sürdürme ya da bitirme seçenekleri**	**Bir durumdan kaçınma veya yüzleşme seçenekleri**
Kavga çıkar/Kavga çıkarma	Bizden olmaz/Olur desen de olmaz	Eski sevgilinden bahset/Ciddi düşünüyorum de
Sarhoş olsunlar /Sarhoş olmasınlar	Kitabı uygula/Kitabı uygulama	Ormana dalsınlar/Arabayla devam etsinler

Tablo 1: Yapımdaki Tipik Seçim Türleri

Dönüşüm

Eee Sonra? Dizisi Murray'nin transformation kavramıyla bahsettiği iki boyutlu dönüşümün her iki boyutunu da sınırlı bir düzeyde sunmaktadır. Anlatının dönüşümü Eee Sonra?'da izleyici seçimleri, karakterlerin birbirinden uzaklaşması/yakınlaşması veyahut tartışmaların büyümesi/yatışması gibi sınırlı düzeyde etkiler yaratmaktadır. Bu dönüşüm karakterlerin psikolojik konumlarını etkilediği için izleyici seçimleriyle ancak küçük ölçekli ama gerçekçi dönüşüm yolları yaratmaktadır. İzleyicinin deneyimsel dönüşümü ise yine karakterlerin hikâyeleri üzerinden kendi duygusal yaşantısına dair yansımalar deneyimlemesiyle gerçekleşmektedir. İzleyiciye sunulan karar mekanizmaları günlük hayatın içinden doğal akışlar sunan bir yapıdadır. İzleyici verdiği her kararın duygusal sonuçlarını doğrudan görmektedir. Dolayısıyla izleme ve seçme eylemi kendine dair bir değerlendirme sürecine geçebilme potansiyeli taşımaktadır.

"Eee Sonra?", etkileşimli anlatının yüksek bütçeli yapım örneklerinden farklı olarak etkileşimli yapıyı gündelik yaşamın doğal akışı üzerinden kurmaktadır. Bu bağlamda Murray'nin üç temel kavramı bu dizide immersion'ı duygusal yakınlıkla, agency'i mikro ölçekli düzeyde ilişkisel dinamiklerle, transformation'ı ise hem karakter hem de izleyici deneyiminde gerçekleşen sınırlı dönüşümde kurarak kendine yer edinmektedir. Dolayısıyla bu yapım, teknik

olarak sınırlı olmasına karşın etkileşimli anlatının duygusal boyutunu güçlendiren yerel bir örnek olarak değerlendirilebilmektedir.

Karşılaştırmalı Değerlendirme

Çalışmanın bu bölümünde ele alınan Bandersnatch ve Eee Sonra? adlı iki etkileşimli yapım, Janet H. Murray'nin ortaya koyduğu üç temel kavram üzerinden incelenmiştir. Her iki yapım izleyicinin anlatı evrenine katılım sürecini farklı teknik ve kültürel bağlamlarda ürettiği için karşılaştırmalı analiz etkileşimli anlatı modelinin çeşitli varvasyonlarını görünür kılmaktadır. Analitik çerçeve içerisinde ele alınan kavramlar ise bu farklılığı kuramsal düzlemde açıklama olanağı sunmaktadır.

İçine Gömülme

Bandersnatch, Netflix bünyesinde yüksek bütçeli bir prodüksiyon sürecinin üretimidir. Buna bağlı olarak dönemsel atmosferi ve sinematik evreniyle immersion deneyimini güçlü biçimde sunmaktadır. İzleyici çoklu alternatif evrenler, kırılan zaman çizelgesi, nostaljik dönem atmosferi ve metinlerarasılıkla çevrili bir anlatı evrenine gömülmektedir. Eee Sonra? ise Bandersnatch'e göre daha düşük bütçeli bir prodüksüyon üretimi olduğu için immersion'ı tekniksel açıdan ziyade karakterleri ve konuyu gündelik yaşam ile doğal ilişkiler çerçevesinde kurmaktadır. Bu yapımda izleyiciyi içine çeken unsur, diyalogların doğallığı ve karakterlerin gerçekçiliği sayesinde günlük hayatın akışına uygun yarattığı bir atmosfer ortamıdır.

Bandersnatch'in dönem atmosferi, izleyiciyi nostaljik ve sınırları belirli bir zaman- mekân hissine taşıyarak anlatı evreninin içine daldırmaktadır. Filmde Stefan'ın zihinsel karmaşaya tutulduğu süreç yine izleyicinin kendini anlatı evrenine iyice gömüldüğünü hissedeceği evrelerden birini oluşturmaktadır. Örneğin Stefan'ın terapideyken "Birileri beni kontrol ediyor," demesi izleyici seçimlerinin anlatıya yansıdığı katılım deneyimini görünür hale getirmektedir. Özetle, Bandersnatch'in oyun içinde oyun oluşturduğu hipertext yapısı, kod hataları ve kırılan zaman çizelgesi gibi biçimsel unsurlar izleyicinin anlatı içinde birden fazla düzlemde konumlandırmasını sağlayarak immersion deneyimini güçlendirmektedir. Eee Sonra?, adlı yapımda ise gerçekçi mekanlar ve gündelik diyaloglar ön plandadır. Anlatı evreni doğal ve sade bir akışa sahiptir. Dolayısıyla bu yapımda izleyici yaşamdan bir kesit hissiyle sade ve duygusal bir immersion deneyimi yaşayabilmektedir. İzleyiciyi anlatıya dahil eden en önemli unsur duygusal merak ve ilişki dinamikleri üzerinedir. Bandersnatch'te seçim mekanizmaları anlatı akışında belirdiği

için immersion'ı kesintiye uğratmaktadır ancak Eee Sonra?'da seçim mekanizmaları sadece bölüm sonlarında izleyiciye sunulduğu için bu şekilde bir kesinti yaşanmamaktadır. Sonuç olarak her iki yapım da izleyiciyi kendi teknik üretim koşulları dahilinde anlatının içine çekmektedir. Bu durum immersion deneyiminin niteliksel olarak bütçe, biçimsel estetik ve kültürel bağlama göre farklı tarzda şekillenebildiğini göstermektedir.

Eylem Gücü

Her iki yapım, izleyiciyi ortak anlatıcı pozisyonuna taşımakta ancak sundukları Agency düzeyi, türü kapsamı ve üzerindeki kısıtlama mekanizmaları nedeniyle temelden ayrışmaktadır. Bu ayrışma, büyük ölçüde yapımların platformlarına, teknik mimarilerine ve anlatısal amaçlarına bağlı olmaktadır. Bandersnatch, izleyiciye geniş ölçekli hem makro hem mikro düzeyde bir seçim alanı sunmaktadır. Mikro seçimler yalnızca sahne düzeyinde fark yaratırken makro seçimler alternatif evrenlere, yeni sonlara ya da geri dönen döngülere yol açmaktadır. Bandersnatch'in yarattığı bu anlatı evreninde izleyicinin eylem gücü hem mikro öçekli düzeyde hem de makro ölçekli düzeyde anlatı sonucunu etkilemektedir. Eee Sonra? ise daha sınırlı bir agency düzeyi sunmaktadır. İzleyici seçimleri karakterlerin duygusal tepkilerini, ilişkilerinin seyrini ve ancak bölüm sonunu etkilemektedir. İzleyici bölümü izlediği sırada ne başında ne ortasında veya başka bir aralığında herhangi bir seçim yapamamakta sadece bölüm sonunda sunulan iki seçenekten birini seçerek kendi bölüm sonunu kısmen oluşturabilmektedir. Bu nedenle eylem gücü mikro ölçekli düzeyde oldukça sınırlı işlediğinden izleyici büyük ölçüde tekil bir ana olay örgüsüne bağlı kalmaktadır. Bandersnatch'teki gibi çoklu dallanan bir yapı ve alternatif evrenlerle karşılaşmamaktadır. Her iki yapım da kullanıcıyı karar verici konuma taşımakta ancak sundukları agency düzeyinin deneyimi ve etkisi farklılaşmaktadır. Bu durum interaktif anlatılarda kontrolün genellikle bir yanılsama olduğunu çünkü izleyicinin eylemliliğinin tasarımcı tarafından önceden belirlenmiş sınırlar içinde gerçekleştiğini öne süren Roth ve Koenitz'in (2019) görüşleriyle örtüşmektedir.

Yurtseven'in (2023) belirttiği gibi Bandersnatch'in dallanma yapısının Gauntlet (Zırh Eldiveni) modeli üzerine kurulu olması, izleyiciyi hikâyeyi ilerletmek ve farklı sonlara ulaşmak için tekrar tekrar seçim yapmaya ve başarısız olduğu yoldan geri dönmeye mecbur bırakmaktadır. Bu durum, Murray'nin tanımladığı eylemlilik tatminini (meaningful choice) azaltırken, eleştirel analizlerde vurgulanan İstenmeyen Eylemliliği (Unwanted Agency) görünür kılmaktadır. Buna karşın, Eee Sonra?'nın dallanma yapısı, Gauntlet

modelinin zorlayıcı geri dönüş mekanizmasını kullanmaz. YouTube'un teknik kısıtlılıkları (kartlar/ekran sonları) nedeniyle, Eee Sonra? belirli bir sonuca ulaştıran, daha basit ve ayrık bir dallanma (Branching) yapısına sahiptir. Bandersnatch'in ise bu mekanizmayla işlemesi tekrarlanabilirlik gerektirmektedir. Eee Sonra?'nın anlatı akışı ise bu tür bir gerekliliği zorunlu kılmadığı için izleyicinin tercihine bağlı kalmaktadır. Tam da bu noktada Bandersnatch'in kayıp medya statüsüne girmesi kritik bir paradoks yaratmaktadır. Bandersnatch'in interaktif arayüzü (kontrol paneli) anlatı akışının ve mantığının ayrılmaz bir parçası olduğu için bu arayüzün ortadan kalkması deneyimi tamamen geçersiz kılmaktadır. İzleyici etkileşimli arayüz olmadan Bandersnatch'i izleyebilecek olsa bile sadece sistemin rastgele seçtiği bir varyasyonu görerek eserin bütüncül anlatı potansiyelini anlamakta zorlanacaktır. Eee Sonra?'da ise izleyici sınırlı seçime dayalı basit arayüzü olmadan diziyi izlese bile sınırlı ve ayrık dallanma yapısı sayesinde anlatı akışında büyük bir bozulma deneyimlemeyecektir. Bu durum, Bandersnatch'in kayıp medya statüsünün, Eee Sonra?'ya kıyasla anlatısal bütünlüğü üzerinde çok daha yıkıcı bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Dönüşüm

Bandersnatch, kullanıcı seçimleri doğrultusunda farklı varvasyonlar, çoklu sonlar, döngü yapıları ve alternatif kişilik değişimleri sunarak yüksek dönüşüm kapasitesi yaratmaktadır. Anlatı, izleyicinin her eylemiyle yeniden şekillenen bir yapıdadır. Örneğin izleyici seçimlerine bağlı olarak: Stefan'ın karakteri, eylemleri, diğer karakterlerle ilişkisi hatta fiziksel konumu bile değişebilmektedir. Eee Sonra? ise bu dönüşümü sahne ve karakterlerin ilişkileri düzeyinde kurmaktadır. Bölüm sonları radikal biçimde değişmez. İzleyici seçimleri ancak ilişkinin yönünü, sahnelerin dramatik etkisini ve karakterlerin birbirlerine verdikleri tepkileri değiştirebilmektedir. İzleyici deneyiminin dönüşümü açısından kıyasladığımızda Bandersnatch izleyiciyi etik kararlar, kadercilik, özgür irade ve kontrol yanılsaması gibi sorgulamalarla yüzleştirerek kendi içinde bir dönüşüm yaşamasını sağlayabilmektedir. Eee Sonra? ise izleyiciyi daha gündelik ve ilişki temelli bir dönüşümün içerisine sokmaktadır. Hikâyenin ana ekseni değişiklik göstermeksizin izleyici duygusal bir dönüşüm çerçevesinde kendini günlük hayattaki seçimlerine yakın bir konumda bularak dönüşümünü ancak içselleştirme düzeyinde yaşayabilmektedir.

Janet H. Murray'nin Kavramı	Bandersnatch (2018)	Eee Sonra? (2021)
İçine Gömülme	Güçlü	Sınırlı

Eylem Gücü	Güçlü	Sınırlı
Dönüşüm	Güçlü	Sınırlı

Tablo 2: Bandersnatch ve Eee Sonra? Yapımlarının Murray'nin Kavramları Açısından Karşılaştırılması

Arayüz Tasarım ilişkisi Üzerinden Değerlendirme

Etkileşimli dijital anlatılarda izleyiciye sunulan eylem alanını belirleyen en kritik unsurlardan bir diğeri anlatının gerçekleştiği arayüz tasarımıdır. Arayüz, izleyicinin anlatıyla kurduğu bilişsel, duyusal ve karar verici ilişkiyi doğrudan yönlendiren bir katman niteliği taşımaktadır. Murray'nin ortaya koyduğu üç kavram ise izleyici deneyimlerinin bu katman üzerinden somutlaştığı teknik bir mekân işlevi görmektedir. Bu nedenle arayüz, yalnızca anlatının aktarım aracı değildir aynı zamanda izleyicinin anlatıya katılım yoğunluğunu belirleyen unsurlardan biridir. Bandersnatch'in etkileşimli arayüzü, Netflix'in interaktif anlatı motorunun sağladığı olanaklarla tasarlanmış olup izleyiciyi karar noktalarında ekranda beliren çift seçenekli kartlarla yönlendirmektedir. Eee Sonra?'nın arayüzü ise YouTube'un kart yönlendirme özelliğine dayalıdır ve her bölümün sonunda izleyiciye sunulan alternatif video bağlantıları üzerinden çalışmaktadır. Bu durum, dijital platformların içerik üretim biçimlerini değiştirdiğini ve anlatı yapılarının sınırlarını yeniden çizdiğini göstermektedir. Dolayısıyla iki yapımın arayüz tercihleri deneyimsel bir fark yaratmaktadır. Bandersnatch izleyiciyi hikâyenin içine çağırırken Eee Sonra? ise izleyiciye hikâyenin dışından yön verme alanı açmaktadır. Bu fark, izleyicinin yaşadığı agency, immersion ve transformation düzeyini etkilemektedir. Bu nedenle Bandersnatch ve Eee Sonra? örneklerini karşılaştırmak, yalnızca iki farklı etkileşimli yapımı değerlendirmek değil iki farklı anlatı mimarisinin izleyicide nasıl farklı eylem deneyimleri ürettiğini anlamaya yaramaktadır. Murray'nin (1997) immersion, agency ve transformation kavramları tam da bu noktada arayüzün işlevini kavrayabilmek için bir pusula işlevi görmektedir. Immersion arayüzün anlatı evrenine gömülme gücünü, agency arayüzün sunduğu eylem alanını, transformation ise arayüzün izleyici ve anlatı üzerindeki dönüştürücü etkisini açığa çıkarmaktadır.

Sonuç olarak her iki yapım da izleyiciyi anlatı evreninin akış sürecine dahil ederek pasif tüketiciden aktif bir katılımcı rolüne taşımaktadır. Ancak etkileşimli anlatının kültürel ve teknolojik bağlama göre farklı biçimlerde şekillenebildiğini göstermektedirler. Yapılan analizler sonucunda Bandersnatch etkileşimli yapıyı anlatının merkezine yerleştirerek hikâyenin ana unsuru haline getirirken Eee Sonra? etkileşimli yapıyı dramatik deneyimi destekleyen bir araç olarak kullanmaktadır. Yani interaktif yapı, anlatıya sadece bir katkı

unsuru sunmaktadır. Murray'nin yaklaşımından hareketle her iki yapım etkileşimli anlatının farklı kültürel ve teknik ortamlarda etkileşimli anlatı modelinin nasıl biçimlenebildiğini ortaya koymaktadır.

Sonuç

Dijital platformların hızla yükselişi, hikâye anlatıcığını biçimsel ve içeriksel yönde dönüştürdüğü gibi izleyicilerin anlatı üzerindeki ilişkisini de belirli ölçülerde dönüştürmüştür. Bu çalışma, ortaya çıkan bu dönüşümün belirgin örneğini sunan etkileşimli anlatı modeli üzerinden izleyicinin pasif bir tüketiciden ne ölçüde aktif bir katılımcı rolüne dönüştüğünü incelemiştir. Bu nedenle çalışmanın amacına uygun olarak farklı teknik ve kültürel koşullarda üretilmiş Black Mirror: Bandersnatch ve Eee Sonra? yapımları Murray'nin immersion, agency, transformation kavramları çerçevesinde karşılaştırmalı olarak değerlendirmiştir. Bulgular, her iki yapımın etkileşimli anlatıyı farklı estetik, teknik ve kültürel koşullar altında uygulamalarına rağmen izleyici konumunu yeniden tanımlayan ortak bir çerçeve sunduğunu göstermektedir.

Murray'nin ele alınan üç temel kavramının her iki yapımda kendine özgü atmosferine bağlı olarak farklı düzeylerde ortaya çıktığı görülmüştür. Bandersnatch yüksek bütçeli prodüksiyon gücü ve gelişmiş interaktif altyapısı sayesinde izleyicilerin anlatı evrenine makro düzeyde katılımını sağlarken Eee Sonra? bu katılımı daha mikro düzeyde tutmaktadır. Bandersnatch'te izleyici seçimleri olay örgüsünün farklı varvasyonlarını ortaya çıkaran birden fazla son üretmektedir. Eee Sonra? ise anlatının olay örgüsündeki tekilliği büyük ölçüde değiştirmeden sahne düzeyinde kısmi değişimler yaratmaktadır. Eee Sonra?'da izleyici sadece bölüm sonlarında bir seçim hakkına sahiptir ve yapılan bu seçim bir sonraki bölümün anlatı akışını etkilememekte sadece seçim hakkı sunduğu bölümün sonunda izleyicinin istediği sonu seçmesine izin vermektedir. Bu iki önemli fark bağlamında Murray'nin ele alınan kavramlarının her birinin Eee sonra?'nın anlatı evrenine kıyasla Bandersnatch evreninde daha yoğun bir işlevsellik edindiği gözlemlenmiştir. Bu bulgular ışığında etkileşimli anlatı modelinin yapısal olarak tek bir biçime indirgenemeyeceği aksine üretildiği ortamın kültürel, ekonomik ve teknolojik koşullar doğrultusunda şekillenerek çeşitli katmanlara ayrılabileceği ve her modelin izleyici üzerinde yaratacağı deneyim etkisinin başkalaşabildiği görülmektedir.

Bu çalışma aynı zamanda izleyici özgürlüğünün sınırsız bir serbestlik olarak işlemeyip, etkileşimli sistemin kurallarınca çerçevelenmiş kısmi bir özgürlük

olduğuna da dikkat çekmektedir. Her iki yapımda da izleyici, anlatı akışını yönlendiren seçimler aracılığıyla hikâyeye müdahil olmaktadır ancak bu izleyiciyi yalnızca tüketici olmaktan çıkarıp anlatının ritmini ona sunulan sistemsel çerçeve içerisinde belirleyebilen bir karar aktörüne dönüşmesini sağlamıştır. Bandersnatch'in zorunlu geri döngüleri ve Eee Sonra?'nın açık uçlu seçenek düzeni seçeneklerin aslında sistematik bir sınır içinde belirlendiğini açıkça göstermektedir. Dolayısıyla izleyicinin ortak-katılımcı rolü anlatı üzerinde mutlak bir yaratıcı kontrol anlamına gelmemekte sistem tarafından belirlenen yollar arasında anlamlı eylemde bulunabilme kapasitesiyle sınırlanmaktadır. Etkileşimli anlatının izleyiciye sağladığı bu sınırlı katılım rolü, izleyici deneyiminde yeni etik sorulara ve psikolojik tartışmalara yol açabilmektedir. Özellikle Bandersnatch'in özgür irade, kontrol kaybı ve çoklu gerçeklik temaları, izleyiciye hikâyeyi yönlendirme gücü sunduğu gibi hikâye tarafından yönlendirilme olasılığıyla yüzleşmesini de sağlamaktadır.

Bandersnatch'in 12 Mayıs 2025 itibarıyla kayıp medya statüsüne geçmesi ise hem etkileşimli anlatıların erişilebilirliğini hem de izleyici-kullanıcı eylemliliğini belirleyen temel sınırlılıkları bir arada ortaya çıkarmaktadır. Yapım farklı internet sitelerinde süre bakımından değişen versiyonlarıyla hâlen erişilebilir olsa da Netflix'in özgün arayüzüne sahip olmaması nedeniyle etkileşimli anlatı modelinin deneyimlenmesi mümkün değildir. Bu durum izleyicinin etkileşimli anlatılardaki özgürlük konumunu, seçim seçenekleri dışında bu seçenekleri mümkün kılan platform arayüz tasarımlarının da belirlediğini göstermektedir. Dolayısıyla Bandersnatch'in kaldırılması, izleyici eylemliliği ile dijital platformların tasarımsal altyapı kısıtlamaları arasındaki gerilimi açığa çıkararak etkileşimli anlatıların sürdürülebilirliği, arşivlenebilirliği ve gelecekte nasıl korunacağına ilişkin soruları güncel kılmaktadır.

Etkileşimli anlatı modeli, dijital çağda teknolojik gelişmeleri tekniksel, kültürel ve estetiksel unsurlarla birleştiren hibrit bir dönüşüm sürecidir. Çalışma, bu dönüşüm sürecindeki izleyicinin dijital platformlarda giderek daha etkin bir role doğru evirildiğini fakat bu etkinliğin her yapımın tasarım sınırları içerisinde yeniden tanımlandığını göstermektedir. Her platformun teknik ve kurumsal sınırları izleyicinin etkileşimli yapımlara ne zamana kadar ulaşabileceğini belirsiz kılması yine izleyici-kullanıcı özgürlüğünün sınırlılığını ortaya koyan etmenlerden biridir. Yakın gelecekte etkileşimli anlatıların, izleyicinin seçimlerine anlık yanıt üretebilen yapay zekâ destekli dinamik sahne üretimiyle daha akışkan ve kişiselleştirilmiş bir yapıya evrilmesi beklenmektedir. Bununla birlikte dijital içeriklerin platformdan platforma kayabilen veyahut erişimden kaldırılabilen kırılgan doğası bugün bazı interaktif

yapımları kayıp medya statüsüne getirmektedir. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda etkileşimli yapımların teknolojik gelişmelerin dışında dijital arşivleme, erişilebilirlik ve sürdürülebilirlik politikaları açısından da düşünülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle etkileşimli anlatıların geleceğinin izleyicinin güçlenen eylemliliği ile dijital ortamın yapısal kırılganlıkları arasındaki bu gerilim alanında şekillenmeye devam edeceği öngörülmektedir.

Kaynakça

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.

Bolat, N. (2020). Televizyonun teknik dönüşümünün izleme deneyimi ve izleyici üzerindeki etkisi. E. Sirer (Ed.), *Yeni izlence yeni izlerkitle* (ss. 101-125). Literatürk Academia.

Bolat, N. (2021). Televizyon yayıncılığında dijital platformlarla dönüşen izleyici. İ. H. Yaşar (Ed.), *Dijitalleşme ekseninde iletişim, kültür ve medya* (ss. 187-207). Literatürk Academia.

Bouchardon, S., & Ghitalla, F. (2003). *Récit interactif, sens et réflexivité*. Laboratoire COSTECH, Université de Technologie de Compiègne.

Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (2. baskı). Wiley-Blackwell.

Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The interactive-image. *Cinema Journal, 50*(1), 81–98.

De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Çev.). University of California Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Koenitz, H., vd. (Ed.). (2015). *Interactive digital narrative: History, theory and practice*. Routledge.

Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. Penguin Press.

Livingstone, S. (2003). The changing nature of audiences: From the mass audience to the interactive media user. *New Media & Society, 5*(3), 359–378.

Lopera-Mármol, M., Pintor Iranzo, I., & Jiménez-Morales, M. (2023). Choose your adventure: Immersive audiences. Black Mirror: Bandersnatch. L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 35, 1–14.

Lotz, A. D. (2017). *Portals: A treatise on internet-distributed television*. Michigan Publishing, University of Michigan Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Nada Elnahla. (2020). Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods. *Consumption Markets & Culture, 23*(5), 506-511.

Napoli, P. M. (2011). *Audience evolution: New technologies and the transformation of media audiences*. Columbia University Press.

Raj, R. I., & Rani, D. S. (2024). Ramifications of digital technology - A critical study of Black Mirror: Bandersnatch. *LV Number 2, Volume 2*, 53–62.

Rezk, A. M., & Haahr, M. (2022). Beyond free will: Understanding approaches to agency and their suitability for Bandersnatch-like titles. *Entertainment Computing, 43*, 100500.

Roth, C., & Koenitz, H. (2019). Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video. *Proceedings of TVX '19: ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video* içinde (ss. 247–254). ACM.

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Polity Press.

Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication, 42*(4), 73–93.

Tepe, G., & Ovalı, M. (2021). Black Mirror: Bandersnatch interaktif sinema evreninde karar ağacı ve akış şeması uygulaması. *Turkuaz Uluslararası Sosyo-Ekonomik Stratejik Araştırmalar Dergisi, 3*(1), 39-51.

Tryon, C. (2013). *On-demand culture: Digital delivery and the future of movies*. Rutgers University Press.

Yurtseven, N. B. (2023). İnteraktif filmde biçim ve içerik: Black Mirror: Bandersnatch filminin analizi. *Filmvisio, 2*, 91–126.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.

SİMÜLASYONDAN TÜRETİME: YAPAY ZEKÂ, POSTMODERN ESTETİK VE OLASILIKSAL EKRANIN ONTOLOJİSİ

Can DİKER[1]

Giriş: Sinemasal Görüntünün Hesaplamalı Dönüşümü

Üretici yapay zekâ (generative AI), son yıllarda görsel kültür ve yaratıcı üretim tartışmalarının merkezine yerleşmiştir. Sora, Seedance, Runway Gen-3 ve Kling gibi sistemler artık yalnızca post-prodüksiyon aracı olarak görülmemektedir. Özerk estetik kararlar alabilen "yaratıcı özneler" olarak sunulmaktadırlar. Ne var ki bu çalışma farklı bir iddia taşımaktadır: yapay zekâyı insan merkezli bir yaratıcılık kavramıyla okumak, daha temel bir dönüşümü gizlemektedir. Söz konusu dönüşüm, kültürel emeğin (fikirlerin sınıflandırılması, tasnif edilmesi, hiyerarşikleştirilmesi dahil) hesaplamalı süreçlere devredilmesidir (Striphas, 2015, s. 395). Asıl soru, bir algoritmanın "yaratıp yaratamayacağı" değildir; sinemasal görüntünün ontolojik statüsünün nasıl köklü biçimde değiştiğidir.

Bu değişim birdenbire olan bir kopuş değildir. Daha uzun bir tarihsel çizginin radikal biçimde yoğunlaşmasıdır. Yirminci yüzyılda auratik görüntüden "bir uzaklığın biricik görünümü" (Benjamin, 2008, s. 23) saf simülasyon rejimine ("haritanın topraktan önce geldiği" (Baudrillard, 1994, s. 1)) geçilmiş, görüntülerin artık gerçekliği temsil etmek yerine ona öncülük ettiği bir kültürün zemini hazırlanmıştır. Üretici yapay zekânın ortaya çıkışı bu hattın devamıdır, ama aynı zamanda belirgin bir kırılmadır. 2020'lerin başında pekişen bu kırılma, bir Üretici Dönemeç (*Generative Turn*) olarak adlandırılabilir. 1990'ların dijital devrimi fiziksel dünyanın sayısal dönüşümüne odaklanmıştı (Manovich, 2001, s. 27). Üretici Dönemeç ise öğrenilmiş dağılımlardan olasılıksal örneklemeye yönelmektedir. Teknik zemini, gürültü giderici difüzyon olasılık modelleri (Ho ve ark., 2020) ve çekişmeli üretici ağlardır (Goodfellow ve ark., 2014). Bu modeller, karmaşık veri dağılımlarından örnekleme yaparak yüksek kaliteli görüntü sentezine olanak tanımaktadır.

Postmodern kültürde simülasyonun ulaştığı son aşamalardan biri yapay zekâdır. Olasılıksal çıkarım temelinde çalışan bu sistemler, görüntüyü belirli bir kişi, nesne ya da olayla kurduğu göndergesel ilişki üzerinden değil, büyük

[1] Doç. Dr., Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, can.diker@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8132-5330

veri kümelerinden öğrenilen örüntüler ve olasılık dağılımları üzerinden üretmektedir. Bu süreçte görüntü, önceden var olan bir gerçekliğin kaydı olmaktan çok, arşivsel verilerden yapılan hesaplamalı bir çıkarımın sonucu hâline gelmektedir. Görüntünün oluşum koşullarındaki bu değişim, görüntü ile gerçeklik arasındaki ilişkinin niteliğini dönüştürerek sinemanın tarihsel ontolojik dayanaklarını sarsmaktadır. Bu nedenle bu çalışma, söz konusu sistemleri üretici olmaktan çok türetimci sistemler olarak değerlendirmektedir.

Hito Steyerl'in (2016) ifadesiyle, bu yeni görsellikte görme yerini olasılık hesaplamalarına bırakmış, görüş filtreleme ve örüntü tanımayla ikame edilmiştir. Dijital sinema, tarama ve kayıt yoluyla pro-filmik gerçeklikle hâlâ bir bağ kuruyordu (Rodowick, 2007, s. 115). Oysa üretici görüntü bir izin ürünü değil, olasılıksal hesaplamanın sonucudur. Pro-filmik bir olayı kaydetmek yerine, öğrenilmiş dağılımlardan görsel yapılanmalar türetmektedir. Ekran böylece bir temsil penceresinden, görselliğin yakalanmak yerine hesaplandığı bir arayüze, Olasılıksal Ekrana (*Probabilistic Screen*) dönüşmektedir. Bu çalışma boyunca Olasılıksal Ekran, görüntünün pro-filmik gerçeklikten değil, öğrenilmiş olasılık dağılımlarından türetildiği ekran rejimini ifade etmek üzere kullanılacaktır.

Görüntü artık bir olayın izi olmaktan çıkıp olasılıksal bir dağılımdan türetilen bir örnekleme dönüştüğünde, sinemasal ontolojinin hangi temeller üzerinde varlığını sürdürebileceği sorusu ortaya çıkar. Bu dönüşüm, auradan simulakr düzenine uzanan ve Baudrillard (1994), Jameson (1991) ile Lyotard'ın (1984) çalışmalarıyla kavranabilecek daha uzun bir tarihsel sürecin parçasıdır. Yapay zekâ sistemleri bu süreç içinde yalnızca yeni bir teknik araç değil, arşivsel birikimlere bağımlı işleyen bir kültürel üretim biçimi olarak belirir. Stiegler'in (1998, ss. 246-255) üçüncül tutum kavramı, bu bağımlılığın nasıl işlediğini açıklamak açısından önemli bir kuramsal zemin sunmaktadır. Aynı zamanda Denson'ın (2020) ilişkisizleştirilmiş ekran kavramı, görüntünün insan zamansallığı ve deneyimiyle kurduğu ilişkinin nasıl dönüştüğünü anlamaya imkân verir. Bu bağlamda yapay zekâ, yalnızca belirli çıktılar üreten bir teknik sistem değil, ekran temelli görselliğin ve anlatının dönüşümünü görünür kılan tarihsel bir eşik olarak değerlendirilebilir.

Postmodern Görüntünün Soykütüğü: Auradan Algoritmaya

Sinemasal üretimde olasılıksal bir ontolojiye yöneliş, tek başına teknik bir olay değildir. Görüntü ile dünya arasındaki ilişkide uzun süredir yaşanan bir kaymanın temel olarak pekişmesidir. Buradaki amaç, görüntünün tekil bir

varlık olmaktan çıkıp giderek performatif ve arşivsel süreçler içinde nasıl yeniden tanımlandığını göstermektir.

Dönüşümün felsefi kaynağı, görüntünün özgünlüğünün teknik yolla aşınmasıdır. Walter Benjamin (2008, s. 21), sanat yapıtının aurasını "belirli bir yerdeki biricik varoluş" olarak tanımlamıştır: nesneyi gelenek ve özgünlük içinde temellendiren indirgenemez bir "şimdi ve burada." Aurayı "ne kadar yakın olursa olsun bir uzaklığın biricik görünümü" olarak betimleyen Benjamin (2008, s. 23), mekanik yeniden üretimin, nesneyi gelenek alanından sistematik olarak koparttığını göstermiştir. Biricik varoluşun yerine kitlesel varoluş geçmektedir. Görüntü, tekil fiziksel kaynağından kopmaya başlamıştır. Fotoğraf hâlâ iz bırakmak için pro-filmik bir göndergeye dayanıyordu. Ama auranın çürümesi, kaynağından giderek kopacak bir görüntü için kültürel zemini hazırlamıştır.

Jean Baudrillard bu kopuşu radikalleştirmiştir. Görüntünün mantığı artık yeniden üretim değil, simülasyondur. Gerçeklik ile temsil arasındaki geleneksel ilişki tersine dönmüştür: Baudrillard'ın (1994, s. 1) ünlü ifadesiyle, "harita topraktan önce gelmektedir." Görüntü dört evreden geçer: derin bir gerçekliğin yansıması olarak başlar; ardından bu gerçekliği maskeler ve bozar; sonra derin bir gerçekliğin yokluğunu maskeler; nihayetinde hiçbir gerçeklikle ilişkisi kalmaz, kendi başına saf bir simulakr olarak işlev görür (Baudrillard, 1994, s. 6). Bu son evre, üretici yapay zekâyı anlamak için güçlü bir çerçeve sunmaktadır: görsellik artık kendisinden önceki bir gerçekliğe ikincil değildir; kökeni ve gerçekliği olmayan modeller tarafından üretilmektedir.

Üretici yapay zekâ, bu dönüşümün bugün aldığı en görünür biçimlerden biridir. Konzack'ın (2025, ss. 188-189) dikkat çektiği gibi, sinemanın alışıldık görünümleri büyük ölçüde korunurken, onları ortaya çıkaran üretim mantığı değişmektedir.

Bu göndergesel çöküşün estetik sonucunu Fredric Jameson kuramlaştırmıştır. Jameson (1991, s. 17), pastişi postmodernizmin baskın kipi olarak tanımlar: hiciv dürtüsünden ya da tarihsel bilinçten yoksun, ölü biçemleri taklit eden "boş bir parodi" (*blank parody*). Bu rejimde kültürel arşiv, eşdeğer biçemsel veri noktalarından oluşan düzleştirilmiş bir veri tabanı gibi ele alınmaktadır. Tarihsel derinlik ortadan kalkmakta, geçmiş orijinal anlamlarından boşaltılmış bir göstergeler arşivine dönüşmektedir (Jameson, 1991, s. 18). Yapay zekâ bu mantığın teknik düzeyde işlerlik kazanmış biçimidir: biçemsel yüzeylerin yüksek kaliteli ama temelde türetimsel (*derivative*) çıktılara dönüştürülmesini otomatikleştirmektedir.

Jameson (1998, s. 20) sonraki çalışmalarında bu tespiti genişletmiştir: postmodern koşul, görüntüde yeni bir derinliksizlik yaratmaktadır. Gerçeklik görüntülere dönüşmüş, görüntü nihai meta haline gelmiştir. Görsel yüzeyler, tarihsel sürekliliğinden koparılmış sürekli bir şimdiler dizisi olarak tüketilmektedir.

Üretici Dönemeç'in düşünsel arka planını büyük anlatıların çöküşü belirlemektedir. Lyotard (1984, s. xxiv), postmodern durumu "üst-anlatılara karşı kuşkuculuk" olarak tanımlar. Hikâye anlatımının meşrulaştırma gücü çökmüştür. Bunun yerine bilgiyi performativite ilkesi yönetmektedir: hakikat ya da anlam değil, girdi-çıktı oranlarının optimizasyonu ve ölçülebilir verimlilik öne çıkmaktadır (Lyotard, 1984, s. 11). Algoritmik üretim bu performatif mantığın teknik düzeyde somutlaşmış biçimidir. Sistem performativite mantığıyla işler; çıktılar, ne kadar tutarlı ve öngörülebilir sonuçlar ürettiklerine göre değerlendirilir (Lyotard, 1984, s. 46).

Ancak Lyotard (1984, ss. 60-61) performativiteye karşı önemli bir kavram önerir: paraloji (*paralogy*). Paraloji, oyunun kurallarını değiştiren, öngörülebilir olan yerine beklenmedik olanı üreten yaratıcı bir sıçramadır. Üretici Dönemeç bağlamında algoritmik sistemler, performatif mantığın en gelişmiş örnekleri olarak görülebilir. Ancak işleyişleri, öğrenilmiş dağılımların sınırları içinde gerçekleşir. Bu durum, Lyotard'ın paraloji kavramıyla ilişkilendirilen radikal yenilik olasılığı açısından önemli bir soru ortaya çıkarır. Performativite, mevcut kurallar ve ölçütler çerçevesinde optimizasyonu ifade ederken, paraloji bu kuralların dönüştürülmesine ya da yeni kuralların ortaya çıkmasına işaret eder. Difüzyon modelleri karmaşık ve beklenmedik bileşimler üretebilse de bunu mevcut olasılık uzamının sınırları içinde gerçekleştirir. Bu nedenle söz konusu sistemlerin ne ölçüde yaratıcı ne ölçüde türetici olarak değerlendirileceği tartışması önemini korumaktadır.

Simülasyondan türetime geçiş, bireysel yazarın postmodern yapısökümünde de temellendirilmektedir. Roland Barthes (1977, s. 146), metnin tek bir teolojik anlam yayan sözcükler dizisi olmadığını savunur: metin, hiçbiri orijinal olmayan çeşitli yazıların karıştığı ve çatıştığı çok boyutlu bir uzamdır. Bu bakış, üretici sistemlerin işleyişiyle doğrudan örtüşmektedir: yazar, arşivsel alıntılardan oluşan bir doku tarafından yerinden edilmiştir.

Foucault (1977, ss. 123-124) ise yazarı ifadesel bir özne değil, anlamın dolaşımını düzenleyen işlevsel bir ilke olarak tanımlar: "yazar-işlevi" (*author-function*). Yapay zekâ güdümlü sinemada bu işlev tamamen otomatikleşmiştir. Sistem, kolektif arşivi performatif bir çıktıya dönüştürmektedir. Yazar-

işlevi ortadan kalkmamıştır; ama artık tekil bir yaratıcı bilinçte değil, veri setleri, eğitim süreçleri ve komutlar arasında dağılmıştır.

Yazarlık zaten kökensel bir mevcudiyet değil de söylemsel bir inşa idiyse, yapay zekâ yazarı ortadan kaldırmaktan çok yazar-işlevini otomatikleştirmektedir. Yaratıcı üretim, ifadesel bir edimden hesaplamalı bir işleme dönüşmektedir. Benjamin'den Baudrillard'a, Lyotard'dan Barthes ve Foucault'ya uzanan soykütük, temsilden türetime geçişi tarihsel olarak kavranabilir kılmaktadır.

Kavramsal Ayrım: Türetim ve Üretici Öznellik

Olasılıksal Ekranı anlamak için, üretici yapay zekânın teknik tanımı ile bu sistemlerin yaratıcı statüsüne ilişkin iddiaları birbirinden ayırmak gerekir. Bu ayrım, görüntü, arşiv ve yaşam-dünyası (*Lebenswelt*) arasındaki ilişkinin nasıl kavrandığıyla ilgilidir.

Makine öğrenmesi literatüründe "üretici" (*generative*) terimi, öğrenilmiş olasılık dağılımlarından yeni veri örnekleri üretebilen model sınıflarını ifade eder. Burada ise mesele teknik değil, ontolojiktir. İstatistiksel olarak yeni çıktılar üretebilen bir sistem, anlamı niyetsel ve tarihsel bir etkinlik içinde temellendiremediği ölçüde türetici olarak değerlendirilebilir. Bu nedenle bir difüzyon modeli teknik anlamda üretici olsa da işleyiş bakımından türetici kalabilir.

"Türetici" kavramı burada gündelik anlamıyla ("üretken olmayan") kullanılmamaktadır. Aksiyolojik olarak kendini temellendiremeyen bir üretim kipini ifade etmektedir. Türetici üretimi karakterize eden üç özellik öne çıkmaktadır. Bunlardan ilki değer ölçütleri bakımından bağımlılıktır: sistem kendi değerlendirme ölçütlerini belirleyemez ve dışsal metriklere dayanır. İkincisi istatistiksel dolayımdır; çıktıların oluşumu niyetsel yargılardan çok olasılıksal hesaplamalara bağlıdır. Üçüncüsü ise arşivsel kapalılıktır; sistem, eğitim verisinin sınırlarını aşan yeni kavramsal çerçeveler üretme kapasitesine sahip görünmemektedir.

Manovich ve Arielli (2024), üretici yapay zekâ tartışmalarında yaratıcılığı yalnızca bireysel failliğe bağlayan yaklaşımları sorgularlar. Onlara göre günümüz görsel kültürü, tek tek yaratıcıların üretiminden çok daha geniş teknik ve kültürel süreçler içinde şekillenmektedir. Bu nedenle asıl mesele, belirli bir yaratıcının ne ürettiğinden çok, estetik biçimlerin büyük ölçekli sistemler içinde nasıl dolaşıma girdiği ve yeniden işlendiğidir.

Bununla birlikte, burada savunulan görüş Manovich ve Arielli'nin vardığı sonuçlarla bütünüyle örtüşmez. Onlar, üretici yapay zekânın yeni bir estetik rejim ortaya çıkardığını ve araç ile ortak-yaratıcı arasındaki ayrımın giderek silikleştiğini ileri sürerler. "Yapay estetik" kavramı, yapay zekânın farklı estetik geleneklerden beslenerek bunları yeni biçimlerde bir araya getirebilme yeteneğine işaret eder (Manovich ve Arielli, 2024, ss. 152-157). Manovich (2018, ss. 8-9) de mevcut durumda kültürel yapay zekânın esasen insan yönetimindeki yaratıcı iş akışları içinde bir asistan işlevi gördüğünü, estetik failliği yerinden etmek yerine güçlendirdiğini ileri sürmüştür; ancak otomasyonun sürmesiyle bu ilişkinin köklü biçimde dönüşebileceğini de kabul etmiştir (Manovich, 2018, s. 11). Bu çerçeve, estetik üretimdeki nicel dönüşümü görmek açısından değerlidir. Ama bu bölümün öne çıkardığı nitel işleyişsel ayrımı yeterince karşılamamaktadır. On bin biçemsel gelenek arasında hesaplamalı hızda geçişler üretebilmek, on binin tamamını reddedip normatif yargıya dayalı on binbirincisini önerebilmekle aynı şey değildir. Burada ileri sürülen türetimci çerçeve, yapay zekânın estetik açıdan ilgi çekici ya da kültürel olarak anlamlı çıktılar ürettiğini reddetmez. Bu çıktıların türetildikleri arşivin değer ölçütlerine bağımlı kaldığını ve kendi değerlendirme ölçütlerini oluşturamadığını savunur.

İnsan kültürel üretimi, dilsel yapılar ve kültürel arşivler tarafından biçimlendirilmiştir; bunu reddetmek mümkün değildir. Ancak insan yaratıcılığı, arşive mesafe koyabilme, yerleşik ölçütleri sorgulayabilme, başarısızlık riskini göze alabilme ve gerektiğinde mevcut değerleri reddedebilme gibi algoritmik sistemlerde bulunmayan kapasitelere sahiptir. İnsan yaratıcı, optimizasyon mantığına karşı çalışmayı tercih edebilir. Algoritmik sistemler ise işleyişleri gereği performatif ölçütler içinde çalışır. Bu asimetri, insan yaratıcılığı ile algoritmik türetim arasında burada savunulan temel ayrımın dayanağını oluşturur.

Bu türetici statü, Vilém Flusser'in (2000, ss. 26-27) çerçevesiyle daha da netleşir. Flusser, aygıtı (*apparatus*) önceden ayarlanmış bir olasılıklar programı içeren bir kara kutu olarak tanımlar. Bu çerçevede birey, program içinde zaten örtük olan bileşimleri tüketerek aygıtla oynayan bir işlevselci (*functionary*) konumuna düşer. Üretici yapay zekâda da benzer bir durum söz konusudur: insan komut yazarı olarak örtük uzamın bir işlevselcisi olarak hareket eder; yaratıcı edim, algoritmanın sunduğu devasa ama sonlu dağılımsal dizilimler arasından seçim yapmakla sınırlıdır. Görsel üretim, aygıta karşı oynanan bir oyuna dönüşür. Çıktı, hesaplamalı programın parametrelerine temel olarak bağlı kalır (Flusser, 2000).

Yapay zekânın "üretici" olarak nitelenmesi, otonom bir yaratıcı özne varsayar. Bu çalışma bu varsayıma itiraz etmektedir. Yapay zekâ güdümlü üretim, Bernard Stiegler'in (1998, ss. 246-255) üçüncül tutum kavramıyla daha doğru biçimde anlaşılabilir. Stiegler'e göre insan bilinci, dışsallaştırılmış bellek işlevi gören teknik nesnelere bağlıdır. Sinema, kolektif deneyimi yapılandıran paradigmatik bir zaman-nesnesidir. Yapay zekâ ise teknik bir arşivde birikmiş örüntülerin yeniden birleştirilmesini otomatikleştirir. Deneyimsel bir boşluktan anlam üretmez; önceden yapılandırılmış teknik bir bellekten hesaplamalı bir türetim gerçekleştirir. Algoritma, insan görsel kültürünün kolektif birikimine temel olarak bağımlıdır. Yapay zekâ görüntüsü dünyayla doğrudan değil, daha önce üretilmiş temsiller aracılığıyla ilişki kurar (Stiegler, 1998). Bu nedenle burada savunulan ayrım teknik değil, ontolojiktir: mesele sistemlerin yeni çıktılar üretip üretememesi değil, bu çıktıları hangi anlamda ürettikleridir.

İnsan yaratıcılığı ile algoritmik çıktı arasındaki uçurum, Hubert Dreyfus'un (1992) yapay akıl eleştirisiyle daha da belirginleşir. Dreyfus'a göre insan zekâsı, anlam için gerekli bağlamı sağlayan yaşanmış bir dünyanın (*Lebenswelt*) içine konumlanmıştır. Yapay zekâ sistemleri ise yaşanmış, bedenlenmiş konumlanmışlıktan yoksun hesaplamalı bağıntılar aracılığıyla çalışır. Dreyfus'un (1992, ss. 11-12) gösterdiği üzere, bilgisayar bilgisi bir dünya içinde konumlanmamış biçimselleştirilmiş kurallardan oluşur.

Manovich (2018, s. 4) bu noktayı genişletir: çağdaş algoritmalar karmaşık estetik yapılar oluşturabilir, ama toplumsal anlamların ya da tarihsel bağlamların insana özgü bir kavrayışına sahip değildir. Yapay estetik çağında içerik üretiminin ölçeği insan zanaatini aşmakta, odak bireysel yaratıcılıktan devasa kültürel veri kümelerinin hesaplamalı yönetimine kaymaktadır (Manovich ve Arielli, 2024, s. 11). Sinemasal üretime uygulandığında durum şudur: bir insan sinemacı tarihsel ya da duygusal bağlama dayalı estetik tercih yapar; yapay zekâ sistemi ise istatistiksel makullüğe dayalı bir görsel yapılanma seçer. Görsel üretimin dayanağı giderek niyetsel tercihlerden olasılıksal çıkarımlara kaymaktadır.

Türetim Mekanizması: Temsil ve Olasılıksal Örnekleme

Yapay zekâ destekli görüntü üretimiyle birlikte, temsil mantığından olasılıksal örneklemeye dayalı bir üretim mantığına doğru belirgin bir kayma gözlemlenmektedir. Temsilci rejimde görüntü, ne kadar simüle edilmiş ya da dolayımlanmış olursa olsun, önceki bir gerçeklik ya da yaratıcı niyetle bağını korur. Üretici yapay zekâ sistemleri olarak adlandırılan türetimci sistemlerde

ise görüntü giderek örtük bir dağılımdan türetilen olasılıksal bir örneklem niteliği kazanmaktadır. Bu dönüşümün teknik zemini, çekişmeli üretici ağlar (Goodfellow ve ark., 2014) ile gürültü giderici difüzyon modelleri (Ho ve ark., 2020) tarafından oluşturulmuştur. Rodowick'in (2007, s. 115) dijital görüntüyü "bir dünyanın sayısal çevirisi" olarak tanımlayan yaklaşımından farklı olarak, burada görüntü belirli bir göndergeyi çevirmekten çok mevcut örüntülerden çıkarım yoluyla kurulmaktadır. Bu nedenle üretici yapay zekâ, görüntünün izsel temellerinden uzaklaşarak örüntüsel yaklaşıklamaların daha belirleyici hâle geldiği yeni bir görsel rejime işaret etmektedir.

Temsilden türetime geçiş en açık biçimde ekranda görünür hâle gelir. Yapay zekâ destekli görsellikte ekran, dünyayı temsil eden bir yüzey olmaktan uzaklaşarak olasılıkların hesaplandığı ve görsel yapıların türetildiği bir arayüze dönüşmektedir. Rodowick, Denson ve Shaviro'nun çalışmaları bu dönüşümü anlamak için önemli kavramsal araçlar sunmaktadır. Bu çerçevede Olasılıksal Ekran da post-referansiyel eğilimlerin teknik düzeyde kurumsallaşmış bir biçimi olarak düşünülebilir.

Sinemasal ekranın tarihsel işlevi bağıntı üzerine kurulmuştur: görüntü ile dünya, görüntü ile olay, görüntü ile niyetsel jest arasındaki bağıntı. Dijital dönüşümlerinde bile sinema, görüntünün kendisinden önceki bir şeyin izini taşıdığına dair asgari bir varsayımı korumuştur. Üretici sistemlerle birlikte farklı bir koşul ortaya çıkmaktadır: ekran artık zorunlu olarak pro-filmik bir olayla değil, örüntüsel bir olasılık dağılımıyla ilişkilidir.

Klasik sinemasal ontolojide fotoğrafik görüntü bir iz olarak işlev görüyordu: Bazin'in (1967, s. 14) deyişiyle, modelin varlığını paylaşan nesnel bir kayıt. Rodowick'e (2007, s. 115) göre dijital ontolojide görüntü, pro-filmik dünyanın sayısal temsili haline gelmiştir; sanal ama temelde göndergesel kalmıştır. Dijital sinema, kimyasal tabanlı filmleri ikili kodla değiştirerek izselliği sarsmış, ama göndergesel ufku tamamen ortadan kaldırmamıştır. Görüntü, dijital biçimde işleniyor olsa da, varlığını hâlâ kamera öncesi bir gerçekliğe dayanan kayıt süreçlerine borçluydu.

Üretici yapay zekâ sistemleriyle birlikte görüntünün göndergeyle kurduğu ilişkinin niteliği değişmektedir. Görüntü artık yalnızca belirli bir olayın ya da nesnenin kaydı olarak değil, öğrenilmiş veri örüntülerinden türetilen bir yapı olarak da ortaya çıkabilmektedir. Böylece gerçek dünya görüntü üretiminin zorunlu başlangıç noktası olmaktan uzaklaşırken, görüntü ile gerçeklik arasındaki ilişki de doğrudan kayıttan çok olasılıksal çıkarım süreçleri üzerinden kurulmaktadır.

Shane Denson (2020), ilişkisizleştirmeyi (discorrelation) görüntülerin insan zamansal deneyiminden ve duyusal-motor eşgüdümünden kopması olarak tanımlar. Dijital medya bu süreci başlatmıştı; üretici sistemler onu daha da ileri taşımaktadır. Üretici görüntü, insan deneyiminin mantığına göre değil, veri içindeki örüntülerin mantığına göre oluşur.

Denson'ın (2020, ss. 41-42) belirttiği gibi, ilişkisizleştirilmiş görüntüler insan deneyiminin zamansal ritminden farklı işleyen makinesel süreçlerle üretilmektedir. Üretici yapay zekâ bağlamında ekran, giderek özne ile dünya arasındaki ilişkinin kurulduğu bir yüzey olmaktan uzaklaşmakta; veri kümeleri ile hesaplamalı çıktılar arasındaki işlemlerin görünürlük kazandığı bir arayüze dönüşmektedir. Bu durumda görsellik, insan algısına göre değil, modelin olasılıksal işleyişine göre biçimlenen süreçlerin sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu kaymanın duygulanımsal boyutunu Steven Shaviro (2010) kuramlaştırmıştır. Post-sinematik duygulanım, algoritmik medyanın ürettiği yüzey yoğunlukları rejimidir. Shaviro'nun (2010, s. 31) gözlemiyle, dijital medya duyumu yeniden düzenledikçe sinemasal görüntünün geleneksel derinliği düz, hesaplamalı bir duygulanımla yer değiştirmektedir. Üretici Dönemeç'te bu duygulanımsal etki, olasılıksal optimizasyonla daha da yükseltilmektedir.

Yapay zekâ görüntüleriyle sıklıkla ilişkilendirilen tekinsizlik (*uncanny*), gerçekçiliğe ulaşma başarısızlığından değil, tam tersine aşırı bir makullükten kaynaklanır. Bunun nedeni, sistemlerin öğrenilmiş dağılımların en olası örüntülerine yönelmesidir. Görüntü aşırı tutarlı görünür; çünkü model, görsel unsurları en olası kombinasyonlar etrafında düzenler. Bu nedenle izleyicide oluşan gerçeklik duygusu, görüntünün bir olayı kaydetmesinden çok, istatistiksel olarak ikna edici görünmesinden beslenir.

Olasılıksal Ekran

Olasılıksal Ekran, görüntülerin belirli bir olayın kaydı olarak değil, veri kümelerinden türetilen hesaplamalı çıktılar olarak ortaya çıktığı türetimci bir görsel düzeni ifade eder. Böyle bir rejimde gönderge, görüntünün zorunlu önkoşulu olmaktan uzaklaşır; görüntü üretiminin işleyişi ise giderek daha opak ve karmaşık hâle gelir. Görsel tutarlılık artık yalnızca izsel bir ilişkiye değil, olasılıksal modelleme süreçlerine de dayanmaktadır. Bu nedenle ekranı, dünyaya açılan bir pencere olmaktan çok, görselliğin sürekli yeniden üretildiği ve hesaplandığı dinamik bir alan olarak düşünmek mümkündür.

Ekranın olasılıksal bir arayüze dönüşmesinin seyircilik için derin sonuçları vardır. Hugo Münsterberg'den Christian Metz'e uzanan film kuramı, seyircinin sinemasal görüntülerle psikolojik ve algısal katılımını incelemiştir. Yapay zekâ görüntüleri bu katılımın yeniden düşünülmesini zorunlu kılmaktadır.

Olasılıksal Ekranla karşılaşan seyirci, Metz'in (1982) "imgesel gösteren" kavramından uzaklaşmaktadır. Metz'de sinemasal inanç, mevcudiyet ve yokluk etkileşimiyle yapılandırılıyordu. Üretici rejimde pro-filmik bir temellendirmenin yokluğu, bu inanç rejiminin psikolojik koşullarını sarsmaktadır.

Seyircinin geleneksel sinemayla ilişkisi, temel ama çoğunlukla örtük bir güvene dayanır: görüntülerin bir dünyayla bir tür ilişki taşıdığına duyulan güven. Kurmaca sinemada bile seyirci, görüntülerin niyetsel olarak kurgulandığına, arkalarında estetik amaçlara göre görsel unsurları seçip düzenleyen bir yazarsal zekânın bulunduğuna güvenir. Bu güven, hermeneutik yorumlamayı temellendirir: seyirci, görüntülerin bir şey anlamına gelmek üzere tasarlandığına güvendiği için onları yorumlamaya çalışır.

Olasılıksal Ekran, sinemasal görüntüyle kurulan geleneksel güven ilişkisini dönüştürmektedir. Görüntüler niyetsel bir yaratım sürecinden çok hesaplamalı türetim mekanizmalarıyla üretildiğinde, yorumlama ediminin dayandığı bazı varsayımlar da sorgulanmaya açılır. Yapay zekâ görüntüleri elbette izleyicinin yorumunu ve duygulanımsal katılımını davet edebilir; ancak bu yorumun dayanağı, geleneksel anlamda yazarsal bir niyet olmayabilir. Bu nedenle anlamın nerede ve nasıl kurulduğu sorusu yeniden önem kazanır. Yapay zekâ üretimi bağlamında anlam, görüntünün üretim koşulları ile izleyicinin yorumlayıcı etkinliği arasındaki ilişkide düşünülmek zorundadır.

Güven krizi, Vivian Sobchack'ın (1992, s. 23) "gözün hitabı" dediği duyumun aşınmasıyla da derinleşir. Sinemasal görüş, bedenlenmiş ve konumlanmış bir öznelliği içerir. Ekran artık niyetsel bir bakışın izi değil de olasılıksal bir arayüz olarak işlev gördüğünde, seyircinin fenomenolojik deneyimi yaşanmış algısal yapılardan kopmaya başlar.

Geleneksel sinema, seyircinin zamansal deneyimini olayların ritmi ve anlatının ilerleyişi üzerinden düzenler. Seyirci, bu düzenlemenin ifadesel amaçlara hizmet ettiğine güvenir. Yapay zekâ dizileri zamansal tutarlılık sergileyebilir, ama niyetsel zamansal yapı sergilediklerini göstermek güçtür. Seyircinin zamansal deneyimi yazarsal rehberlikten kopar.

Dahası Olasılıksal Ekran, seyirciliğe yeni bir belirsizlik biçimi sokmaktadır. Geleneksel olarak seyircinin belirsizliği kurmaca dünyayla ilgiliydi: bundan sonra ne olacak, hikâye nasıl çözümlenecek? Yapay zekâ içeriğinde ise görüntünün kendisine ilişkin bir belirsizlik ortaya çıkar: bu görüntü bir insan mı yarattı, yoksa bir algoritma mı üretti? Bu belirsizlik, görüntünün neyi gösterdiğinden çok, nasıl bir görüntü olduğu sorusunu öne çıkarır.

Sinemasal Analiz: Pratikte Yapay Zekâ Üretimi

Yapay zekâ destekli medya üretimi, şimdiye kadar tartışılan kavramsal dönüşümlerin somut olarak gözlemlenebildiği bir alan sunmaktadır. Güncel örnekler, türetimsel mantığın görüntü üretim süreçlerinde nasıl işlediğini ve hangi biçimlerde görünür hâle geldiğini göstermektedir.

Üretici Dönemeç'ten önce de algoritmik üretimin arşive bağımlılığını gösteren deneyler yapılmıştı. 2016 yapımı kısa film *Sunspring*, LSTM tabanlı bir yinelemeli sinir ağı tarafından yazılmıştır. Film, semantik derinlikten yoksun sözdizimsel tutarlılık sergilemektedir: diyaloglar dramatik senaryo kalıplarını izler, görsel düzenlemeler tür uzlaşımlarına bağlı kalır, performanslar tanıdık duygusal tonlara gönderme yapar. Ama film anlatısal niyetsellikten yoksundur; sinemanın biçimini anlamı olmaksızın üretmektedir.

Bununla birlikte *Sunspring*, Üretici Dönemeç için sınırlı bir vaka olarak kalmaktadır. Teknik mimarisi, çağdaş yapay zekâ görüntü üretimini tanımlayan difüzyon modellerinden temelden farklıdır. LSTM modeli metin dizileri üretmiş, bunlar geleneksel bir ortamda insan oyuncular tarafından sahnelenmiştir. Görüntülerin kendileri pro-filmik gerçeklikte izsel olarak temellenmiş olarak kalmıştır. *Sunspring*, görüntü düzeyinde temsilci rejim içinde kalmakla birlikte, türetimci mantığın ilk belirtilerini taşıyan bir geçiş örneğidir.

Üretici Dönemeç'in en dikkat çekici örneklerinden biri OpenAI tarafından 2024 yılında tanıtılan Sora'dır. Metinden videoya çalışan bu difüzyon modeli, görüntü üretiminin giderek daha fazla olasılıksal çıkarıma dayandığı yeni bir evreyi temsil etmektedir. Sora, yalnızca karakter dizilerini tahmin eden önceki modellerden farklı olarak, eğitim verilerinden öğrenilen örüntüler aracılığıyla karmaşık görsel yapılar türetebilmektedir (Ho ve ark., 2020). Bu durum, sinemasal görüntünün üretiminde pro-filmik bir dünyanın zorunlu başlangıç noktası olma konumunun zayıfladığını göstermesi bakımından önemlidir.

Sora ve Runway Gen-3 Alpha gibi platformlar, devasa video veri tabanlarındaki örüntülere dayanarak en olası görsel dizileri hesaplar ve metinsel ko-

mutlardan video üretir. Difüzyon modelleri ve dönüştürücü mimarilere dayanan bu sistemler, izsel yakalamadan hesaplamalı çıkarıma geçişi somutlaştırır. Bu platformları önceki dijital araçlardan ayıran, göndergeyle ilişkileridir. CGI ve dijital birleştirme hâlâ temsilci mantık içinde işliyordu: pro-filmik bir gerçekliği simüle etmeyi ya da geliştirmeyi hedefliyordu. Sora ve Runway Gen-3 ise önceki bir olayla zorunlu ilişkisi olmayan görsel diziler üretmektedir. Çıktı, bir şeyin temsili değildir; eğitim verisindeki görsel örüntülerin hesaplamalı optimizasyonudur.

Bu kuramsal çerçeveden bakıldığında, söz konusu sistemler Baudrillard'ın dördüncü simulakr düzenini örnekler: gerçeklikle ilişkileri izsel kayıt yerine tamamen örüntüsel soyutlama aracılığıyla dolayımlanan, kapalı bir göstergeler ve bağıntılar sistemi içinden üretilen saf simulakrlardır.

Bu dönüşüm, spesifik çıktıların yakın incelenmesiyle somutlaştırılabilir. Bir kullanıcı Sora'ya, gece yağmur altındaki bir Tokyo caddesinde kesintisiz bir takip çekimini betimleyen bir komut girdiğinde, sistem dikkat çekici görsel tutarlılık sergileyen bir video dizisi üretir: neon yansımaları ıslak asfalt üzerinde dalgalanır, yayalar makul yürüyüş örüntüleriyle hareket eder, ön plan ile arka plan arasındaki paralaks uzamsal derinlik telkin eder. Ama bu tutarlılık tamamen olasılıksaldır. Hiçbir kamera bir Tokyo caddesinde ilerlememiştir. Hiçbir yağmur hiçbir yüzeye düşmemiştir. Hiçbir neon tabela fotoğraflanmamıştır. Görüntü, modelin kentsel gece sahnelerine ilişkin öğrenilmiş dağılımından türetilmiş olasılıksal bir bileşimdir.

Bu hesaplamalı köken iki biçimde görünür hale gelir. Birincisi belirsizlik ilkesidir. Difüzyon tabanlı üretim, tasarım gereği olasılıksal örnekleme yoluyla işler; aynı komutun farklı zamanlarda girilmesi görsel açıdan farklı çıktılar üretir. Her biri aynı örtük dağılımdan farklı bir olasılıksal örneklemdir. Bu belirsizlik teknik bir kusur değil, olasılıksal türetimin alametifarikasıdır: üretim sürecinin altında tekil bir "tasarlanmış" görüntü bulunmadığını gösterir. Geleneksel sinemada bir sahnenin yeniden çekilmesi pro-filmik olumsallığa dayalı farklılıklar üretir. Üretici üretimde ise çeşitlenme, olasılık alanından örneklemenin doğasında vardır.

İkincisi estetik yakınsamadır. Sora'nın ya da Seedance'in çıktıları tutarlı biçimde eğitim verisinde baskın olan görsel yapılanmalara yönelir: sinemasal renk derecelendirme uzlaşımları, sığ alan derinliği estetiği, çağdaş dijital sinematografiden türeyen kompozisyonel örüntüler. Bu yakınsama, olasılıksal makullüğün izsel özgünlüğün yerine görsel tutarlılığın temeli olarak geçtiği estetik doygunluk rejimini örneklemektedir. Üretilen görüntü gerçekliği

kaydettiği için "gerçek" görünmez; eğitim arşivinde "gerçekçiliği" tanımlayan istatistiksel düzenliliklere göre optimize edildiği için "gerçek" görünür.

Benzer bir durum Runway Gen-3 Alpha'nın videodan videoya üretimlerinde de görülür. Sistem burada metinsel bir komuttan değil, mevcut bir video ile eğitim verisinden öğrendiği estetik örüntülerin birleşiminden hareket eder. Ortaya çıkan görüntüler hem kaynak videoya hem de modelin öğrendiği örüntülere dayanır. Bu nedenle Olasılıksal Ekran, yalnızca kuramsal bir kavram değil, güncel yapay zekâ medyasında somut olarak gözlemlenebilen bir olgudur.

Karşılaştırmalı Analiz: Yapay Zekâ Üretimi ve Dijital Birleştirme

Ontolojik ayrımı keskinleştirmek için yapay zekâ üretimini dijital birleştirmeyle karşılaştırmak yararlıdır. *Jurassic Park*'taki (1993) CGI, kameranın önünde hiçbir zaman var olmamış fotogerçekçi dinozorlar yaratır. Ama görüntüler göndergesel kalır: yönetmenlerin, animatörlerin ve tasarımcıların niyetsel tercihlerince yönlendirilen kurmaca bir dünyadaki hayali yaratıkları temsil eder. Her pul, her hareket, her gölge bilinçli estetik kararları yansıtır. CGI dinozoru izsel olarak gerçek değildir, ama yazarsal bir vizyonda temsilci olarak temellenmiştir.

Yapay zekâ tarafından üretilen yaratıklar ise temelden farklı bir süreçle ortaya çıkar. Sistem hayali bir yaratığı temsil etmez; eğitim verisindeki örüntülerden olası bir görsel yapılanma türetir. Sonuç görsel açıdan karmaşık olabilir, ama görüntüyü yaratıcı bir vizyona bağlayan niyetsel yapıdan yoksundur. Ayrım yalnızca teknik süreçle değil, işleyişsel statüyle ilgilidir: CGI görüntüsü bir temsildir (kurmaca da olsa); yapay zekâ görüntüsü bir türetimdir (yeni de olsa).

Bu karşılaştırma türetimci rejimin kilit yönünü de aydınlatır: görsel karmaşıklığı değil, yalnızca niyetsel temellendirmeyi ortadan kaldırır. Yapay zekâ teknik açıdan etkileyici, duygulanımsal olarak çekici, ticari olarak uygulanabilir görüntüler üretebilir. Üretemeyeceği şey, anlamını niyetsel bir çerçeveden alan ve yorumlama süreci içinde açığa çıkan içeriktir. İzleyiciler yapay zekâ görüntülerinde doğal olarak anlam bulacaktır. Ama bu anlam, ekrana kendimizin getirdiği bir şeydir; bir yazarın geride bıraktığı bilinçli bir ileti değil, izleyiciden gelen bir yansıtmadır.

Analitik çerçeve, izsel ve türetimsel üretim arasındaki ikiliği karmaşıklaştıran ara teknolojilere karşı da sınanabilir. *Avatar* (2009) ve *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinde (2001-2003) kullanılan hareket yakalama teknolojisi öğretici bir vakadır. İnsan performansçıların hareketleri dijital olarak kaydedilir ve

bilgisayarla üretilmiş karakterlere aktarılır. Ortaya çıkan görüntüler ne tamamen izseldir (kamera önündekini göstermez) ne de tamamen türeticidir (fiili insan performanslarından türer). Hareket yakalama tam sınırda bir konum işgal eder. Teknoloji, 'performatif izsellik' olarak adlandırılabilecek bir ilişkiyi korumaktadır: görsel yüzey hesaplamalı olarak üretilse bile görüntü, insan niyetsel eyleminin izini muhafaza eder. Andy Serkis'in Gollum olarak hareketleri, bir oyuncunun karakter yorumuna dayanan niyetsel tercihleridir; bu hareketleri kaplayan dijital deri, türetimsel değil temsilcidir. Bu melez statü, hiçbir insan performansının çıktıyı temellendirmediği yapay zekâ üretiminden hareket yakalamayı ayırır.

The Mandalorian'da (2019-günümüz) kullanılan LED hacim sahneleri bir başka ara vakadır. Bu sistemler önceden işlenmiş çevreleri devasa LED ekranlara yansıtır; bunlar canlı aktörlerin yanında fotoğraflanır. Ortaya çıkan görüntüler izsel unsurları (gerçek zamanlı fotoğraflanan aktörler) önceden hesaplanmış arka planlarla birleştirir. Ama önceden hesaplanmış çevreler temsilcidir: niyetsel estetik ölçütlere göre insan sanatçılar tarafından tasarlanmış hayali mekânlardır. LED hacim, çevreleri örüntüsel türetimle üretmez; temsilci olarak inşa edilmiş çevreleri sergilemektedir.

Bu ara vakalar, yapay zekâ görüntülerinin özgüllüğünü netleştirir. Ayırt edici özellik dijital dolayımın kendisi ya da pro-filmik göndergenin yokluğu değil, niyetsel temsilin hesaplamalı türetimle ikame edilmesidir. Hareket yakalama ve sanal prodüksiyon temsilci paradigma içinde kalır. Yapay zekâ üretimi, istatistiksel olasılığın niyetsel tasarımın yerine geçtiği türetimci paradigmaya geçişi işaret eder.

Yapay Zekâ Sinemasında Biçimsel Düzenleme: Zamansallık, Montaj ve Mizansen

Sinema temelde zamansal bir sanattır. Çekimlerin kurgu aracılığıyla zamanda düzenlenmesi, tekil görüntülerin içeriğini aşan anlam yaratır. Eisenstein'ın montaj kuramı, Bazin'in uzun çekim savunuculuğu, Deleuze'ün zaman-imge çözümlemesi, hepsi sinemasal anlamın zamansal eklemlenmeyle doğduğunu vurgular. Yapay zekâ videosu bu zamansal boyutla nasıl ilişkilenir?

Mevcut yapay zekâ video üretim sistemleri yüzeysel düzeyde zamansal tutarlılık sergiler: nesneler kareler arasında sürer, hareketler makul yörüngeleri izler, aydınlatma tutarlı kalır. Ama bu tutarlılık niyetsel değil hesaplamalıdır. Sistem, anlatısal ya da tematik mantık geliştiren değil, önceki karelere göre olası olan kareleri üretir.

Ayrım, kesmenin işlevi düşünüldüğünde belirginleşir. Bir kurgu yalnızca çekimler arası geçiş değildir; çağrışımlar, karşıtlıklar ya da ritimler yaratan anlamlı bir yan yana getirmedir. Kuleshov etkisinin gösterdiği gibi anlam tekil çekimlerden değil, çekimler arasındaki ilişkiden doğar. Yapay zekâ sistemlerinin anlamlı zamansal ilişkiler kurduklarına dair güçlü kanıtlar henüz bulunmamaktadır. Zamansal olarak tutarlı kareler dizisi üretebilir; ama sinemasal montajı oluşturan niyetsel zamansal eklemlenmeyi yaratamazlar.

Benzer biçimde, geleneksel film analizi yönetmenlerin mizanseni ve çerçevelemeyi anlam inşa etmek için nasıl kullandığını inceler. Bu unsurlar niyetselliği gerektirir: her tercih ifadesel amaçlara yönelik estetik bir karardır. Yapay zekâ videosunda bu unsurlar var ama farklı işler. Algoritma, niyetsel anlam ifade eden değil, eğitim verisine göre hesaplamalı olarak olası düzenlemeler üretir. Bir yapay zekâ sistemi belirli bir aydınlatma düzeniyle sahne ürettiğinde, bunu aydınlatmanın belirli bir ruh hali ifade ettiği için değil, o düzenin eğitim verisinde benzer bağlamlarda sıklıkla görünmesi nedeniyle yapar.

Bu ayrımın film analizi açısından önemli sonuçları vardır. Geleneksel yöntemler, biçimsel unsurların anlam taşıyıcıları olduğunu, yorumlanabilecek niyetsel tercihleri yansıttığını varsayar. Yapay zekâ içeriği, niyetsel temellendirme olmaksızın biçimsel karmaşıklık üreterek bu varsayımı sarsar. Bu tür içeriklerin nasıl analiz edileceği, geleneksel hermeneutik yöntemlerin geçerli kalıp kalmadığı, film ve medya çalışmaları için süregelen bir meydan okumadır.

Türetimci Çerçevenin Eleştirel Sınırları

İnsan yaratıcılığı ile algoritmik üretim arasındaki ayrım sanıldığı kadar tartışmasız değildir. Özellikle niyet, yazarlık ve yenilik kavramları söz konusu olduğunda, insan ile makine arasındaki sınır her zaman açık değildir. Bu nedenle türetim tezine yöneltilebilecek başlıca itirazları ele almak gerekir. Bu noktada önemli olan, söz konusu itirazları bertaraf etmekten çok, türetim tezinin hangi sorunları açıklayabildiğini ve hangi noktalarda yetersiz kaldığını göstermektir.

Yapay zekâ sistemlerinin niyetsel temellendirmeden yoksun olduğu iddiası, tarihsel olarak zengin bir karşı örnekle karşılaşır: bilinçli kontrolü kasıtlı olarak terk eden uzun bir sanat geleneği. Sürrealist otomatik yazım, Burroughs'un kesme-yapıştırma tekniği ve her şeyden önce John Cage'in rastlantısallığa dayanan besteleri göstermektedir ki, yirminci yüzyılın en belirleyici

yaratıcı eserlerinin bir bölümü sanatçının bilinçli niyetlerini aşmak üzere tasarlanmış süreçlerden doğmuştur. Cage, *Music of Changes*'ı (1951) rastlantısal seçimler yapmak için yararlandığı Çin kökenli *I Ching* metni aracılığıyla, hiçbir insan zihninin önceden planlamadığı diziler üreterek besteleyebildiyse, bunu bir algoritmanın öğrenilmiş dağılımdan örnekleme yapmasından ne ayırır?

Ayrım, çıktı düzeyinde niyetin var olup olmamasında değil, eserin içine yerleştirildiği üst düzey niyetsel çerçevededir. Cage (1961, ss. 10-11) belirsizliğe rastlantıyla ulaşmamıştır; bestecinin rolünün sesi kontrol etmekten, kontrolsüz sesin ortaya çıkabileceği koşulları düzenlemeye kaydığı kapsamlı bir estetik felsefe geliştirmiştir. Kontrolü bırakma kararı bizatihi niyetsel bir edimdir: Batı kompozisyon tarihiyle kurulan eleştirel bir ilişkiye ve bu tarihin varsayımlarının bilinçli reddine dayanır. Rastlantısallığa dayalı bir eser, içeriği bütünüyle rastlantıya bırakılmış olsa bile, niyetsel bir estetik tercih sonucunda ortaya çıkar.

Cage'in rastlantısallıkla kurduğu ilişki bilinçli bir estetik tercihe dayanırken, yapay zekâ sistemleri kendi çalışma biçimleri karşısında böyle bir konum alamaz. İstatistiksel üretim onlar için bilinçli bir tercih değil, çalışma biçimidir. Ürettikleri çıktılarla eleştirel bir ilişki kuramaz, kendi işleyişlerini sorgulayamazlar. Ayrım, insan yaratıcıların gerektiğinde üretim süreçlerini ve amaçlarını yeniden değerlendirebilmelerinde ortaya çıkar.

Ama bu netleştirme, pratik açıdan daha acil bir soruyu çözümsüz bırakır: insan yaratıcılar ile yapay zekâ birlikte çalıştığında ne olur? Günümüzde sanatçılar üretici araçları giderek artan biçimde iş akışlarının parçası yapmaktadır ve türetimci çerçeve, işe yaramaz ikiliklere düşmeden bu gerçekliği karşılamak zorundadır. En dürüst nitelendirme, insan-yapay zekâ iş birliğinin bir yelpaze üzerinde yer aldığıdır. Bir uçta sanatçı her önemli estetik kararı kendisi verir, yapay zekâ çıktılarını eleştirel olarak değerlendirilecek ham malzeme olarak ele alır; burada nihai eser niyetsel temellendirmesini korur. Diğer uçta insan esas olarak komut mühendisi işlevi görür, estetik belirlemelerin çoğunu sistem yapar; burada çıktı ağırlıklı olarak türeticidir. Kritik soru, yapay zekânın sürece katılıp katılmadığı değil, nihai eserin niyetsel anlam oluşturma ufkuna bağlı kalıp kalmadığıdır.

Daha ciddi bir kuramsal itiraz, bu bölümün kendisinin de yararlandığı yapısalcı ve post-yapısalcı geleneklerden gelir. Barthes (1977) ve Foucault (1977) yazarlığın hiçbir zaman kökensel bireysel ifade meselesi olmadığını göstermiştir: her zaman dil, gelenek ve kurumsal iktidar tarafından biçimlendirilen

söylemsel bir inşadır. Bourdieu (1993, ss. 29-30) bu meydan okumayı derinleştirir: kültürel üretim, yaratıcı tercihlerin habitus, toplumsal konum ve biriktirilmiş kültürel sermaye tarafından biçimlendirildiği nesnel ilişkiler alanı içinde işler. İnsan sanatçılar kendileri de tam olarak kontrol edemedikleri güçler tarafından temel olarak belirleniyorsa, onları eğitim verileri tarafından belirlenen algoritmalardan temelden farklı kılan nedir?

Türetimci çerçeve, insan yaratıcılığının kültürel ve tarihsel belirlenimlerden bağımsız olduğunu öne sürmez. Tam tersine, insan yaratıcıların da dilsel yapılar, gelenekler ve kurumsal ilişkiler içinde şekillendiğini kabul eder. Buna rağmen insan failleri, kendilerini biçimlendiren arşive eleştirel biçimde yaklaşabilme kapasitesini korurlar. Bunlar otonom deha hakkında romantik fanteziler değildir; insanların kültürel malzemelerle nasıl ilişki kurduğunun gözlemlenebilir özellikleridir. Bir sanatçı kendisini biçimlendirmiş geleneğin tamamını reddedebilir. Bir algoritma eğitim verisiyle ilişkisini insan faillerin yaptığı anlamda eleştirel biçimde yeniden kuramaz.

Bu asimetrinin kalıcı bir ayrımı mı ifade ettiği, yoksa yapay zekâ geliştirmenin mevcut aşamasına özgü teknik bir sınırlılığın sonucu mu olduğu sorusu henüz açık bir yanıt bulmuş değildir. Bugün için söylenebilecek olan, şu anki koşullarda bu asimetrinin gerçek olduğu ve bu sistemlerin ürettiği görüntülerin yapısal statüsünü nasıl anladığımız açısından sonuç doğurucu olduğudur.

Türetimci çerçeveye yönelik belki de en güçlü itiraz, yeniliğin doğasına ilişkindir. Yapay zekâ sistemleri zaman zaman tasarımcılarını şaşırtan çıktılar üretmekte ve bazı durumlarda daha önce görülmemiş görsel bileşimler ortaya koyabilmektedir. Eğer sistem gerçekten yeni olanı üretebiliyorsa, bu durum arşiv kapalılığı iddiasını geçersiz kılar mı?

Bu soruya yanıt verebilmek için bileşimsel yenilik ile kavramsal yenilik arasında bir ayrım yapmak gerekir. Difüzyon modelleri, öğrenilmiş dağılımlarının düşük olasılıklı bölgelerinden örnekleme yaparak eğitim verisinde daha önce bir arada bulunmayan görsel unsurları birleştirebilir. Bu, bileşimsel düzeyde gerçek bir yenilik sayılabilir. Ancak bu yenilik, sistemin öğrenilmiş olasılık alanının sınırları içinde ortaya çıkar. Sistem mevcut unsurları beklenmedik biçimlerde yeniden birleştirir; ancak neyin değerli, anlamlı ya da önemli sayılacağına ilişkin yeni ölçütler önermez. Bu nedenle beklenmedik çıktılar üretmek ile yeni bir kavramsal çerçeve ortaya koymak aynı şey değildir.

Yapay zekâ halüsinasyonu bu noktayı çürütmek yerine keskinleştirir. Üretici bir sistem eğitim verisindeki örüntülerden belirgin biçimde saptığında, sistemi geliştirenler bunu bir yenilik göstergesi olarak değil, giderilmesi gereken bir hata olarak değerlendirir. Geliştirme çabaları tutarlı biçimde halüsinasyonu azaltmaya, çıktıların eğitim arşivlerinin istatistiksel yapısını daha sadık biçimde yansıtmasını sağlamaya yönelir. Bu noktada önemli olan, üretici olarak adlandırılan sistemlerin arşivi aşmayı değil, ona mümkün olduğunca sadık kalmayı hedeflemesidir. İnsan yaratıcıların beklenmedik çıktıları çoğu zaman yenilik olarak değerlendirilirken, yapay zekâ sistemlerinde benzer sapmalar genellikle hata olarak sınıflandırılır. Bu asimetri salt semantik değildir; her birinin malzemesiyle kurduğu yapısal ilişkideki daha derin bir asimetriyi yansıtır.

Son olarak, yapay zekâ görüntülerinin gerçeklikle kurduğu ilişki ayrı bir tartışma alanı açmaktadır. Bu görüntülerin gerçeklikten tamamen kopuk olduğunu söylemek yanlış olur; eğitim verisi dünyaya ilişkin düzenlilikleri kodlar ve yapay zekâ çıktıları da bunları yansıtır. Ancak burada iki farklı göndergesellik biçimi söz konusudur. Geleneksel göndergesellik, görüntüyü belirli bir kişi, nesne ya da olayla ilişkilendirir: fotoğrafın ya da çekimin anlamı, kayda aldığı dünyaya dayanır. Yapay zekâ çıktılarında ise ilişki, belirli göndergelerle değil, bir görüntü sınıfını niteleyen genel örüntülerle kurulur. Birincisi yorumlamayı ve hesap verebilirliği temellendirir; ikincisi temellendirmez. Belirli göndermenin aşınması, dünya ile bağlantı bütünüyle kopmasa da, önemli bir epistemolojik dönüşüme işaret etmektedir.

Etik ve Politik Çıkarımlar

Görüntü üretiminin giderek daha fazla olasılıksal modellere dayanması, sinemasal kültürün temel kavramlarını yeniden düşünmeyi gerekli kılmaktadır. Görüntüler belirli olayların kaydı olmaktan uzaklaşıp veri kümelerinden yapılan olasılıksal çıkarımların sonucu olarak ortaya çıktıkça, yazarlık, seyircilik ve kolektif bellek gibi kavramların da farklı biçimlerde ele alınması gerekmektedir. Bu dönüşüm, kültürel üretim süreçlerinde hesaplamalı sistemlerin giderek daha merkezi bir rol üstlenmesiyle yakından ilişkilidir (Striphas, 2015, s. 395).

Olasılıksal rejimde yazarlığın niteliği değişmektedir. Yaratıcı özne, görüntünün doğrudan üreticisinden çok, üretim sürecini yönlendiren ve sınırlarını belirleyen bir konuma doğru kaymaktadır. Bu durum, Foucault'nun (1977) yazar-işlevi kavramıyla birlikte düşünüldüğünde, yazarlığın bireysel anlam üretiminden çok söylemin düzenlenmesiyle ilişkili bir işlev olarak yeniden

ortaya çıkmasına işaret eder. Üretici sistemlerde yaratıcı müdahale giderek görüntünün doğrudan oluşturulmasından komutların tasarlanmasına, seçimlerin yapılmasına ve çıktılar arasında yönlendirici kararların verilmesine doğru kaymaktadır. Bu bağlamda yazar bütünüyle ortadan kalkmamakta, ancak üretim sürecindeki konumu ve işlevi dönüşmektedir.

Arşivsel verilere dayalı üretim modellerinin yaygınlaşması, yaratıcı emek açısından önemli politik ve ekonomik tartışmaları da beraberinde getirmiştir. 2023 yılında Hollywood'da gerçekleşen WGA ve SAG-AFTRA grevlerinde yapay zekâ sistemlerinin senaryolar, performanslar ve diğer yaratıcı çıktılar üzerindeki etkisi temel tartışma başlıklarından biri olmuştur. Özellikle insan emeğiyle üretilmiş içeriklerin yapay zekâ modellerinin eğitiminde nasıl kullanılacağı, bu kullanımın telif, ücretlendirme ve mesleki haklar açısından ne gibi sonuçlar doğuracağı yoğun biçimde tartışılmıştır. Bu tartışmalar, algoritmik verimlilik ile yaratıcı emeğin korunması arasındaki gerilimi görünür hâle getirmektedir.

Yapay zekâ türetici bir makine olarak konumlandırıldığında, yalnızca görevleri otomatikleştirmez; olasılıksal bir çıktıyı beslemek üzere insan yaratıcılarının tarihsel ve biçemsel emeğinden türetilen veri yapılarına dayanır. Üretici sistemlerin eğitim verisi, hesaplamalı modellere dönüştürülen ve ardından atıf ya da ücret olmaksızın örneklenebilen sayısız saatlik insan yaratıcı emeğinden oluşur. Olasılıksal Ekran böylece fikri mülkiyet politikalarının ve insan yazarlığının hayatta kalışının maddi olarak söz konusu olduğu endüstriyel bir çatışma alanı haline gelir.

Arşivsel dağılımlara bağımlılık, kolektif bellek ve kültürel çeşitlilik açısından ciddi riskler barındırır. Üretici sistemler öğrenilmiş dağılımın yüksek yoğunluklu bölgelerini ayrıcalıklı kılma eğilimindedir (Goodfellow ve ark., 2014). Steyerl'in (2016) uyarısıyla, bu veri denizinde görüş yerini örüntü tanıma ve olasılık hesaplamalarına bırakmıştır. İstatistiksel ortalamalara dayalı üretim, standart dışı estetik gelenekleri ve tarihsel özgüllükleri geri plana iterek görsel homojenleşmeyi teşvik edebilir.

Burada ciddi bir yaratıcı homojenleşme riski mevcuttur. Algoritmik üretim, kültürel arşivdeki önyargıları, biçemsel sınırlılıkları otomatikleştirir ve pekiştirir. Yapay zekâ yeni içerik türettiğinde tarihsel örüntüleri yalnızca tekrarlamaz; inovatif, marjinal ya da kültürel olarak çeşitli ifade biçimleri yerine istatistiksel ortalamaları sistematik biçimde ayrıcalıklı kılan hesaplamalı bir pastiş gerçekleştirir. Kolektif bellek algoritmik seçimle yeniden biçimlenir;

arşivin olasılıksal makullüğü, marjinalleştirilmiş sesleri ve Batılı olmayan estetik gelenekleri silme tehdidi taşır.

Seyircilik, bir yorumlama pratiğinden bir dolaşım pratiğine dönüşmektedir. Temsilci rejimde izleyici, istikrarlı ve yazarlanmış bir anlatının yorumcusuydu. Olasılıksal Ekranda ise sürekli akış halinde olan hesaplamalı bir gerçekleştirmeye tanık olmaktadır. Görüntü olasılıksal örneklemeyle türetildiği için her somutlaşma ayrı bir olasılıksal olaydır (Ho ve ark., 2020). Bu, izleyicinin sonsuz çeşitleme kapasitesine sahip bir sistemle etkileşime girdiği komut-güdümlü bir seyircilik durumu yaratır. Sinemasal deneyim yapısal olarak istikrarsızlaşır; sabit bir zamansal nesneden dinamik, hesaplanmış bir çıktıya doğru hareket eder.

Bu dönüşümün epistemolojik sonucu, derin bir tarihsel bilinç kaybıdır. Yapay zekâ içeriğinin izleyicisi, insan deneyimine dayanan bir görüntü ile eğitim verisindeki örüntülerden türetilen bir görüntü arasında artık güvenilir biçimde ayrım yapamaz. Yaratıcı bir kökenin yokluğunu algılayamama, bu çalışma boyunca çözümlenen süreçlerin vardığı noktadır: auranın çürümesi (Benjamin, 2008), simulakrların öncülüğü (Baudrillard, 1994), anlatının meşruiyetsizleştirilmesi (Lyotard, 1984) ve duygulanımın sönmesi (Jameson, 1991). Bu durum, türetici sistemlerin en önemli etik ve epistemolojik sonuçlarından biri olarak görülebilir; çünkü görüntüye anlam atfetme biçimlerimizi dönüştürmektedir.

Sonuç: Simülasyonun Altyapısal Biçimselleştirmesi

Bu çalışma, üretici yapay zekâ yaygın olarak adlandırılan sistemlerin daha isabetli biçimde türetimci sistemler olarak kavranabileceğini ileri sürmüştür. Tekil varlığın yerinden edilmesinden (Benjamin, 2008, s. 23) simulakrların öncülüğüne (Baudrillard, 1994, s. 1) uzanan görüntünün soykütüğünü izleyen çalışma, 2020'lerin başını görüntü tarihinde önemli bir kırılma noktası olarak belirlemiştir.

Olasılıksal Ekran, pro-filmik bir dünyanın varlığının görüntü sentezi için artık yapısal olarak gerekli olmadığı alandır. Görselliğin öğrenilmiş veri dağılımlarından türetildiği bir ekran biçimidir; görüntü ile insan deneyimi arasındaki ilişkisizleştirmenin en görünür biçimlerinden biridir (Denson, 2020). Önceki on yılların dijital sineması pro-filmik dünyanın sayısal temsili üzerine odaklanıyordu (Rodowick, 2007, s. 115). Üretici rejim ise teknik bir arşivde tortulanmış örüntülerin yeniden birleştirilmesine dayanır (Stiegler, 1998, ss. 246-255).

Bu çalışmanın önerdiği çerçevede yapay zekâ sistemleri, yapısal anlamda üretici olmaktan çok türetimci sistemler olarak değerlendirilebilir. Etkileyici bileşimsel verimlilik sergilerler ve dar dağılımsal anlamda yeni çıktılar üretebilirler. Ama öznel niyetsellik, tarihsel bilinç ve değerlendirici yargıdan yoksunlukları, onları niyetsel yaratıcılık yerine örüntüsel yeniden birleştirme süreçleriyle ilişkilendirmektedir. Anlamı niyetsel bir süreç içinde üretmezler; öğrenilmiş dağılımlar içindeki ilişkileri hesaplar ve yeniden birleştirirler. Lyotard'ın performativite kavramı ve Jameson'ın duygulanımın sönmesi analizi merceğinden bakıldığında yapay zekâ sistemlerinin işleyişi, anlam üretiminden çok optimizasyona dayanmaktadır. Postmodern pastişin "boş parodisini" otomatikleştirir; insan kültürünün geniş arşivsel birikimini, tarihsel bağlamları ve kültürel anlamları büyük ölçüde göz ardı ederek yeniden birleştirilebilir veri örüntülerine dönüştürür.

Bu dönüşümün ortaya koyduğu etik ve epistemolojik zorluklar (algoritmik opaklık, yaratıcı homojenleşme, eleştirel mesafenin aşınması ve belleğin politikası gibi) geliştirilmiş tasarım ya da daha sıkı düzenlemelerle çözülebilecek teknik sorunlar değildir. Bu sorunlar, görüntü üretiminde niyetsel ifade ve kayıttan çok hesaplamanın, olasılıksal çıkarımın ve optimizasyonun belirleyici hâle gelmesinden kaynaklanmaktadır. Bu zorlukları tanımak, yapay zekâ teknolojisini reddetmek ya da dijital-öncesi kültürel üretime nostaljik bir dönüş arzulamak değildir. Ekran temelli kültürün süregelen dönüşümüyle yüzleşmede eleştirel farkındalığın ve kuramsal uyanıklığın zorunluluğu üzerinde ısrar etmektir.

Üretici sistemlerin türetici doğasını kabul etmek, eleştirel bir görsel okuryazarlığa doğru zorunlu bir adımdır. Ekran çalışmalarının geleceği, hesaplanan bir görselliğin etik ve epistemolojik sonuçlarını ele almak zorundadır. Sora, Seedance, Runway Gen-3 ve Kling gibi çağdaş platformlar, Olasılıksal Ekranın giderek artan biçimde yazarlanmış anlatılar yerine olasılıksal arayüzler etrafında nasıl organize edildiğini göstermektedir. Asıl soru, hesaplamalı görüntü üretiminin kabul edilip edilmeyeceği değil, bu sistemlerin hangi bilgi ve değer anlayışları üzerine kurulduğudur. Bu nedenle asıl mesele, yapay zekânın sinemanın sonunu getirip getirmeyeceği değil, sinemasal hikâye anlatıcılığının hangi koşullar altında türetimci sistemlerle birlikte anlam, niyet ve yaratıcılık üretmeye devam edebileceğidir.

Kaynakça

Barthes, R. (1977). The death of the author. In *Image-music-text* (S. Heath, Trans., pp. 142-148). Hill and Wang.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press.

Bazin, A. (1967). The ontology of the photographic image. In *What is cinema?* (H. Gray, Trans., Vol. 1, pp. 9-16). University of California Press.

Benjamin, W. (2008). The work of art in the age of its technological reproducibility. In M. W. Jennings, B. Doherty, & T. Y. Levin (Eds.), *The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media* (E. Jephcott, R. Livingstone, & H. Eiland, Trans., pp. 19-55). Harvard University Press.

Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature*. Columbia University Press.

Cage, J. (1961). *Silence: Lectures and writings*. Wesleyan University Press.

Denson, S. (2020). *Discorrelated images*. Duke University Press.

Dreyfus, H. L. (1992). *What computers still can't do: A critique of artificial reason* (Rev. ed.). MIT Press.

Flusser, V. (2000). *Towards a philosophy of photography*. Reaktion Books.

Foucault, M. (1977). What is an author? In D. F. Bouchard (Ed.), *Language, counter-memory, practice: Selected essays and interviews* (D. F. Bouchard & S. Simon, Trans., pp. 113-138). Cornell University Press.

Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in Neural Information Processing Systems, 27*.

Ho, J., Jain, A., & Abbeel, P. (2020). Denoising diffusion probabilistic models. *Advances in Neural Information Processing Systems, 33*, 6840-6851.

Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.

Jameson, F. (1998). *The cultural turn: Selected writings on the postmodern, 1983-1998*. Verso.

Konzack, L. (2025). Generative AI, simulacra, and the transformation of media production. *Athens Journal of Mass Media and Communications, 11*(3), 177-196. https://doi.org/10.30958/ajmmc.11-3-3

Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge* (G. Bennington & B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Strelka Press.

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media*. The Meta Institute for Computational Aesthetics. https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics

Metz, C. (1982). *The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema* (C. Britton, A. Williams, B. Brewster, & A. Guzzetti, Trans.). Indiana University Press.

Rodowick, D. N. (2007). *The virtual life of film*. Harvard University Press.

Shaviro, S. (2010). *Post-cinematic affect*. Zero Books.

Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.

Steyerl, H. (2016). A sea of data: Apophenia and pattern (mis-)recognition. *e-flux journal, (72)*.

Stiegler, B. (1998). *Technics and time, 1: The fault of Epimetheus* (R. Beardsworth & G. Collins, Trans.). Stanford University Press.

Striphas, T. (2015). Algorithmic culture. *European Journal of Cultural Studies, 18*(4-5), 395-412.

POST DİJİTAL KÜLTÜR VE TEKNOLOJİNİN OLAĞANLAŞTIĞI BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK *AFTER YANG* FİLMİ

Ümmühan MOLO[1] - Deniz REKA GÖKSU[2]

Giriş

Tarih boyunca yeni teknolojiler, dönüştürücü gücüne ve geleceğe dair güçlü beklentilere atfen 'devrim' veya 'dönüm noktası' olarak adlandırılmıştır. Her yeni teknolojinin yarattığı işlevsel yenilikler, kökten bir kopuş olarak algılanmış ve kendisinden öncekinden radikal bir biçimde farklılaşan yeni bir döneme geçildiği düşüncesi hâkim olmuştur. Söz konusu yeniliklerin önemli kırılma noktaları olarak ele alınmasındaki en büyük etken ise tekniğin ötesine geçerek gündelik yaşamı, toplumsal ilişkileri ve kültürel üretim biçimlerinin doğasını değiştiren karakterleri olmuştur. Bu değişimin olağan biçimde belirsiz bir geçiş sürecini içermesi, ilerlemelerin olası yönü üzerine sıkça tartışılmasına yol açmıştır.

Dijital teknolojilerin ortaya çıkışı ile şekillenen yeni kültür rejimi de büyük ölçüde dönüşüm ve kopuş söylemleri etrafında tanımlanmıştır. Analog sistemlerin hakimiyetini sarsan sayısallaşma ile dijital; bilgisayar teknolojilerinin, internetin yaygınlaşması ve kişisel kullanımının, etkileşim ve ağ temelli yeni iletişim teknolojilerinin önünü açmıştır. Bu değişimin teorideki habercisi ise elbette yeni medya kavramsallaştırması olmuştur. Kavram dijitalleşmeyi, sayısallaşma boyutunu aşan; düşünce, algı ve iletişim biçimlerini dönüştüren bir güç tahayyülü olarak anlamlandırma ve konumlandırmada söylemsel bir araç olmuştur. Basit ve sıradan gözüken bir şemsiye kavram olarak, aslında kendi içerisinde hem bir tarihsel ilerleme çizgisini hem de ideolojik bir temsili barındırmıştır. Çünkü doğrusal bir tarih çizgisi üzerinde terk edilecek olan 'analog ve eski'nin yerini, daha gelişmiş 'dijital ve yeni' olanın alacağı teknolojiler; daha demokratik, birey odaklı ve katılımcı imkanlar sunan birer sıçrama noktası olarak değerlendirilmiştir.

---

[1] Doç. Dr. Ümmühan MOLO, Fenerbahçe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, TV ve Sinema Bölümü, ummuhanmolo@gmail.com ORCID: 0000-0002-3651-4818

[2] Dr. Öğretim Üyesi Deniz REKA GÖKSU, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, TV ve Sinema Bölümü, denizreka@gmail.com ORCID: 0000-0003-1678-6362

Ne var ki zaman içerisinde bu dönüşümün karakteristiğinin uzun erimli doğası açığa çıkmaya başlamış ve sürecin karmaşık, sürekliliği vurgulayan okumalarının yapılmasının da gerekliliği görülmüştür. Dijital teknolojiler gündelik hayatın sıradan ve olağan bir parçası haline geldikçe, başlangıçtaki tekil ve geri döndürülemez ayrışma vurgusu silikleşmiş; kesintisiz ilerleyen ve katmanlı bir dönüşüm fikri ön plana çıkmıştır. İstisnai konumunu yitirerek altyapısal bir düzleme çekilen dijital, gündelik pratiklerle iç içe geçerek görünmez bir unsur olarak kavranır hale gelmiştir. Daha dramatik ve keskin söylemlerin sönümlendiği, dijital teknolojilerin artık yaşama tamamen eklemlendiği bu döneme "post-dijital" adı verilmiştir. Dijital kültür çağı, yenilik ve heyecan verici dönüşümleri kutsayan bir evre iken post-dijital kültür, internet ve dijital araçların fark edilmeyen hazır bulunuşluğuna işaret eder. Dewdney ve Sluis (2022, s.7) dijital teknolojilerin başlangıçta yarattığı büyük etkinin ardından kültürün doğal zemini haline gelişini "dağınık ve paradoksal bir hal" olarak yorumlamıştır. Yıkıcı yenilikler gerçekleşerek devrimsel niteliğini yitirmiş, yaşamın hegemonik bir parçası haline gelmiştir. Dolayısıyla kültürün post-dijital kimliği, teknolojinin kültürel etkisinin yenilikçi yönünü kaybettiği, normlaşmış ve sorgulanabilir hâle geldiği; söz konusu teknolojilerin kendinden önce ve sonraki daha geniş tarihsel-teknik dönüşüm süreçleri içerisinde konumlandırılabileceği bir momente işaret etmektedir.

Her ne kadar teknolojik yenilikler söz konusu momentin kurucusu unsuru olsa da aslında terim, ortaya çıkan kültürel ve estetik anlam katmanlarına; algı, öznellik ve ifade biçimlerinde yarattığı etki alanına odaklanmaktadır. Cramer'in (2015) ifade ettiği üzere, post-dijitalin özünde bir medya estetiği tanımı olarak ortaya çıkışını da bu bağlamda değerlendirmek gerekir. Post-dijital kültür içerisinde sanatın ayrıcalıklı konumu, dönüşümün sanatsal üretim pratiklerindeki yankısında ve dijital araçların kusursuz estetiğinin karşısında konumlanan eleştirel bir ifade alanı ortaya çıkarmasında kendini göstermektedir. Teknik yeniliği önceleyen, estetik deneyimi geri plana atan ve temayı bizzat teknolojik dönüşümün kendisi haline getiren dijital sanatın yerine, vurgu artık öznenin deneyimlerine kaymıştır. Bu anlamda, tekniğe bağımlı doğasıyla dijitalleşmenin etkilerini derinden hisseden ve bir kimlik krizi yaşayan sinema, söz konusu dönüşümün izlerini sunmak bakımından oldukça elverişli bir sanat dalıdır. Görünür biçimde dönüşen tekniğinin varoluş koşullarını tartışmaya açmasının yanı sıra sinema, kültürel değişimlerin anlatısal düzlemde temsil edilebilmesi açısından da zengin bir potansiyel barındırmaktadır.

Sinemada post-dijital durum, dijital teknolojilerin anlatının merkezindeki temsilinden ziyade, zaten dijitalleşmiş olanın arka planı oluşturduğu bir dünyada, gerçekliğin temsili ile ilgilenir. Dijitalin kendisini sergilemekten çok, onun post-dijital öznede yarattığı karşılıkları ve gündelik yaşamın görsel/algısal deneyimini görünür kılar. Temsili sessizce biçimlendiren ancak odağına yerleşmeyen dijital arayüzler, altyapılar, bellek/kayıt sistemleri, ortam teknolojileri, algoritmik sistemler vb. yalnızca gündelik hayatın uzantısı olarak oradadır. Bu olağanlık, teknolojinin kültürel deneyimi çoktan biçimlendirmiş olduğu bir parçası olarak görünür kılar. Bu anlamda söz konusu unsurlar dramatik değil, post-dijital kültürün düşünsel boyutta bir sorgulamasına yardımcı olan görünümleridir. Dolayısıyla hikayelerin özünde, görünmezleşen dijital altyapılarımız ve bunlara ilişkin gelecek tahayyülleri bakımından "öğrenilecek bir şey yoktur" (Bridle, 2011). Bu bağlamda çalışmada, şaşırtıcı veya üzerine konuşulmamış teknolojiler içermeyen; kullandığı unsurları doğal bir bileşen olarak içselleştirmiş anlatısı ile *After Yang* (Kogonada-2021) filmi ele alınmıştır. Dijital teknolojileri, asıl meselesine giden yolda çevresel bir koşul olarak konumlandırmış dramatik yapısı ile film, post-dijital kültürün sinemasal temsillerini tartışabilmek ve etkilerini anlatı bağlamında çözümleyebilmek açısından oldukça uygun bir zemin sunmaktadır. Çalışmada, bu zemin üzerinde inşa edilen sinemasal anlatının çok katmanlı bir çözümlemesinin, nitel ve yorumlayıcı bir kültürel okumasının yapılması amaçlanmıştır. Bu amaçla bilimkurgu türündeki yapımın; mizanseni, biçimsel tercihleri ve anlatı ritmi betimsel olarak analiz edilmiş; dijitalleşme sonrasını ele alış biçimi bakımından alışıldık bilimkurgu anlatılarından ayrılan yönleri estetik ve tematik bir çerçevede değerlendirilmiştir.

Dijital Sonrası Dönemde Teleolojik Kültürün Reddi

1990'lı yıllardan itibaren hayatın her alanına yayılan dijital teknolojiler, sundukları ilerlemeci gelecek vaadi ile hayranlık uyandıran araçlar olarak görülmüştür. İşlevini yerine getirdikçe sıradanlaşması ve şaşırtıcı yönünü kaybetmesi ise dijitalleşmenin, tamamlanmış bir teknolojik gelişme olarak ele alınmasına yol açmıştır. Lund'un (2015) ifade ettiği üzere, zamanla sıra dışı niteliğini yitirerek somut dünyanın ve kültürel üretimin doğal bir parçasına dönüşmüş olan bu olgunun yeni ve ayrıksı bir tarafı yoktur. Böylece olağan hale gelen dijital, kaçınılmaz biçimde büyüsünü kaybetmiş ve bu durum ardışık ilerleme beklentisinin yarattığı boşlukla birleşerek yeni bir sorguyu meydana getirmiştir. Toplumsal, kültürel ve estetik bağlamda dijitalden sonrasına ilişkin bu sorgu, yeni bir kavramsal perspektif arayışını beraberinde getirmiştir. Bu ihtiyaca yanıt olarak ortaya çıkan post-dijital kavramı, hem

Russell Davies'in (2011) ifadesiyle 'dijitalin gerçeğe dönüşmesi'ne işaret etmekte hem de teleoloji veya erekselliğe karşı eleştirel bir perspektif geliştirmektedir. Ancak bu noktada, 'dijital sonrası' ifadesi ile post-dijital arasındaki ayrımı yapabilmek, 'post' ön ekinin basitçe dijitalin bittiği ve onun ötesine geçildiği teknolojik bir dönemi imlemediğini belirtmek bakımından önem taşımaktadır. Negroponte'nin (1998) ifadesiyle, dijital bitmediği gibi, aksine her yerde mevcut hale gelmiştir ve "her şeyin içine nüfuz etmiş varlığıyla değil, yokluğuyla dikkat çekmektedir".

Post-dijital kavramının ifade ettiği anlamı salt dijital sonrası olarak okumak, dijitalin sona erdiği yeni bir döneme geçtiğimiz algısını yaratarak yanlış anlaşılmaya sebep olabilecek ve arka planındaki eleştirel sorguyu aktarmakta yetersiz kalacaktır. Cramer (2015), bu etkiyi anlayabilmek için söz konusu ön eki kullanarak yarattığımız diğer kavramlara bakmayı önerir. Post-kolonyalizm, post-yapısalcılık, post-feminizm veya postmodernizm gibi kavramların da gösterdiği üzere anlam, bir eşiğin geçilmesi yerine daha çok eleştirel bir mesafeyi içermektedir. Bu ifade biçimi zorunlu bir lineer anlayışı değil; daha incelikli, süreklilik içinde kavramamız gereken değişimleri ve yeniden örgütlenmekte olan ilişkiler alanını ifade etmektedir. Benzer şekilde Sinclair ve Hayes de (2019) ön ekin dilsel bağlamda üstlendiği role odaklanan çalışmalarında, post-dijitali anlama ve açıklayabilme noktasında yardımcı bir yaklaşım olması fikrinden hareketle Lyotard'ın postmodernite kavrayışına başvurmuştur. Jameson'ın (1984) da belirttiği gibi burada bahsi edilen düşünce, onun postmodernizmi tarihsel bir kopuş veya modernizmin meşruiyet krizine radikal bir cevap olarak görmemekteki ısrarı olmuştur. Post-dijital ile postmodern arasındaki ilişkisellik, bir yandan modernitenin iddialarına eleştirel yaklaşımları, bir yandan da tarihsel bir süreklilik alanı içindeki yeniden örgütlenme biçimleri olmaları bağlamında kurulmaktadır. Sonuç olarak post-dijitalin, "post" önekinin tartışmalı felsefi bakışının karşısında yer alarak teleolojik (ereksel, amaçlı) anlatıyı reddettiği söylenebilir. Teknolojinin insan pratiğini değiştirmedeki rolünü kaçınılmaz biçimde ele almasına karşın kavram, modernist düşüncenin aydınlanma değerleri ile örtüşmeyi reddederek karşıt bir pozisyon almaktadır.

Bir başka açıdan, aynı dönüşümü ele almasına karşın yeni medya kavramsallaştırması ise ilerleme/yenilik fikrini ve post-dijitalin eleştirilerini yönelttiği söylemsel pratikleri yeniden üretmiştir. Kavramlar arasında tarihsel ve teknolojik kimi bağlantılar olsa da post-dijital estetik ve kültür, yeni medya çalışmalarıyla merkeze aldığı değerler, duygulanımsal sonuçları ve ideolojik

konumlanışı bakımından farklılaşır. Cramer'a göre (2015) tarihsel bir dönemden çok, farklı bir kavramsal düzlemi ifade eden yeni medya, başından beri kopuş varsayımını içeren sorunlu bir tanımlama olmuştur. 'Yeni' ve 'eski' ifadelerinin, geniş bir kültürel çerçevede değerlendirilmesi gereken gerilimli ilişkisi henüz bir kenarda dururken, odağın post-dijitalin eleştirel çerçevesine kaydığını ifade etmektedir. Ona göre yeni medya, teknolojik yenilik ile kültürel ilerlemeyi eşitleyen ideolojik yaklaşımı nedeniyle eleştiriye muhtaç bir 'sonralık' ima etmektedir. Buna rağmen bir kavram olarak post-dijital sorunsallaştırılırken, Hegel'in rasyonel yönelimli tarih anlatısının karşılıklarından biri olarak okunabilecek yeni medya ise oldukça sınırlı eleştirel tepkiye maruz kalmıştır ve bu durum bir ironi meydana getirmektedir.

Post-dijital, başlangıçtaki olumsuz çağrışımlarına ve kendisine yönelen eleştirilere karşın teknolojiye dair sürekli yenilik ve gelişim vurgusunun ötesine geçen, değer merkezli bir kavramsal çerçeve sunması açısından kayda değer bir potansiyele sahiptir (White, 2009; Cramer & Jandric, 2021). Dijital teknolojiyi bütünüyle reddetmeyen kavramın eski ve yeninin politika, kültür, ekonomi veya medya yapılarını; yeni anlam katmanları içerisinde birlikte ele alma hedefi, birçok disiplin ve yaratıcı pratik tarafından bir fırsat olarak görülmüştür. Bu anlamda Sinclair ve Hayes, post-dijitali "bir öğrenme, mücadele ve umut alanı" olarak nitelendirmiştir (2019, s.120). Benzer şekilde Kulle, Lund, Schmidt ve Ziegenhagen, dijitalin ötesini düşünmeye yönelik kuramsal ve pratik arayışlarından temellenen *Post-Digital Culture* isimli çevrim içi yayın platformlarında, kimi zaman öfkeli biçimde eleştirilen kavramın, alana ilişkin fikirlerin çok yönlü analizini yapabilmede oldukça fayda sağlayabileceğini savunmuşlardır (Post-Digital Culture, t.y.). Davies (2011) de kavramın, teknolojinin kendisine odaklanmayı bir kenara bırakıp elimizdeki güncel dünyada yeni bir anlam ve toplum inşası üzerine düşündürebilme potansiyeline işaret eder. Çoğunlukla en iyi ve en yeniye ulaşma refleksine dayalı değer sistemlerimiz, tıpkı dijitalleşmede olduğu gibi teknolojik yeniliğin yüceltilmesiyle sonuçlanmaktadır. Dijital sistemler ve altyapılara, söz konusu donanımların iyileştirilmesine takılı kalındığı müddetçe yeni teknolojilerin ilahlaştırılması, düşünsel sorgulamadan uzaklaşılması kaçınılmaz hale gelmektedir. Ancak post-dijital, dijitali devrim saymanın ötesine geçememiş bir post-teknoloji aşaması değildir. Bu bağlamda Taffel (2015) post-dijitalin ifade ettiği anlama ilişkin sorgusunda, bu "yükseltme kültüründen" kaçınmayı da tanımın sınırları içerisine dahil etmiştir.

Dijitali doğal kabul ettiğimizde, bir çeşit galibiyet olarak görülen bu dönüşümleri alkışlamayı bırakıp şunu sorarız: "Tüm bunlar artık özel veya ilginç

olmadığı zaman ne yapacağız? O zaman ne inşa edeceğiz?" (Davies, 2011). Yeniliğe ve sonuç odaklılığa karşı, geri dönüşler ve tekrarlar içeren daha döngüsel bir süreç içinde 'anlama' yapılan bu vurgu, post-dijital kültürün çekirdeğini oluşturmaktadır. Önem kazanan soru, yücelttiğimiz teknolojik ilerlemenin niteliği değil, bu dijital bağlantılar içerisinde nasıl yaşayacağımızdır. Teknolojik gelişmelerle toplumsal yaşamın kurum, değer ve sistemlerinin kesişimine uzanan böylesi bir sorgu ise elbette politik bir nitelik taşımaktadır. Jandric ve Mclaren'in ifade ettiği gibi "Post-dijital durum teknolojiyle ilgili değildir, teknolojinin gerçekliğimizi yarattığını söyler" (2021, s. 632). Paralel biçimde, post-dijital teorinin başlangıçta gündemini oluşturan tartışmaların teknolojinin sıradanlaşması ve olağanlaşması ekseninde sınırlı olduğu görülmektedir. Ancak bunu takip eden yakın dönemde, pratik sonuçları aşan ve konunun politik boyutunu da kritik eden çalışmalarla perspektifi genişlemektedir. Dolayısıyla teknik ve kültürel dönüşümlerden yola çıkmasına karşın, insana dair her tür sosyolojik yapı taşına sirayet eden geniş ölçekli taraflılığa ulaşır. Bu anlamda post dijital teoride teknolojinin objektif bir kimlik taşıması veya dijitalin sınırlı bir düzeyde, salt birer ortam/olanak olarak kalması söz konusu olamaz. İnsan-makine, sanal-gerçek, doğa-kültür, yeni-eski gibi kökleşmiş ve aralarında ihtilaflı bir ilişki olduğu varsayılan kimi ikilikler arasındaki farkı yok saymaya yönelik çabası da aynı teknoloji-toplum etkileşimi odaklı görüşten ileri gelmektedir (Petricini, 2025). Benzer bir zıtlık dijital ve analog üzerinden kurulduğunda ise önce sanatta yeni bir estetiğin izleri sürülmüş, onu takiben eleştirel medya çalışmaları ve eğitim alanında doğan düşüncelerle sistematik bir teorinin adımları atılmaya başlamıştır (Cascone, 2000; Fleischer, 2013; Pepperell ve Punt, 2000).

Post-Dijitalin Kusur Estetiği

Post-dijital terimini literatüre kazandıran Cascone (2000) kavramı ilk olarak müzikte alışıldık yöntemleri bertaraf eden yapıbozumcu bir estetiği açıklamak amacıyla ortaya atmıştır. Bu isimlendirmeyi Negroponte'nin (1998) dijitalin devrimci döneminin sona ermesine yaptığı vurguyla ilişkilendirmiş ve 2000'li yılların elektronik müzik karakteristiğini anlatmakta kullanmıştır. Bu karakter, sesin dijital algoritmalar yardımıyla işlenmesinden; mikro sesleri, elektromanyetik sinyalleri, klik, bozulma ve kesilmeleri kullanan deneysel tekniklerden meydana gelmektedir. Amaç, mükemmel veya kusursuz bir ses tekniği yerine, hata ve kusuru estetik bir ifade aracına dönüştürmektir. Erken bir başka çalışma olan "Post-digital Aesthetics and the Return to Modernism"de Ian Andrews (2000), sunduğu daha 'temiz' ses iletimi ve kusursuz-

luk arayışıyla yola çıkan dijital müzikte, bir süre sonra analoğun 'samimi sıcaklığının' aranmaya başladığını ifade etmektedir. Başlangıçta geleneksel içerisinde bir çeşit analoğa benzerlik arayışı olan bu çelişkili durum, post-dijital estetikte rastgele teknik hataların, "şeffaflığın" tercih edilmesine varmıştır. Böylece ironik biçimde elektronik yani dijital müzik, analog bir estetik geliştirmiştir. Teriminin öncü kullanımlarından bir diğeri ise Pepperell ve Punt'ın (2000) *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire* adlı çalışmalarında ortaya attıkları 'zar metaforu' olmuştur. Hem bir aradalık ve ayrılık hem de aynı ortamda başka bir bağlamsal soyutlanmayı ifade eden bu benzetme ile yazarlar; bilimsel, felsefi, sanatsal olana ve enformasyona yönelik kavramsal bir çerçeve çizmeye çalışmıştır. Böylece post-dijital teori bağlamında sıkça sözü edilen ikilik veya zıtlıklar karşısında determinizmden uzak duran, çağın ruhunu aktarma becerisine sahip, daha adaptif kavram haritalarına ihtiyacımız olduğuna vurgu yapılmıştır.

İlk olarak ortaya atıldığı 2000'lerin başında sınırlı bir çerçevede kalan yaklaşım, uzun yıllar sonra sanat ve tasarım disiplinlerinde popülerlik kazanmıştır. Bilhassa 2010 yılı sonrasında terimin akademik bir ilgiyle ele alınmaya başladığı görülmektedir. Bu noktada Gere, McLuhan'ın "Sanat her zaman, eski kültüre neyin başlamakta olduğunu söyleyen erken bir uyarı sistemi olarak işlev görür" (2008, s.116) sözüne dikkat çekerek toplumun gelecekte ne yöne gideceğine, hangi teknolojik veya kültürel değişimlerden geçebilecek olduğuna ilişkin sorgularımız açısından sanatın haberci rolüne vurgu yapmıştır. Dijital ağ medyasına ilişkin tartışmalara en erken evresinde eğilenlerin de yine sanatçılar olduğu görülür. Dijital bozulmanın koşullarını, sonuçlarını, bu medyatik fenomenin sınır ve kırılganlıklarını görünür kılmada da öncü bir rol üstlenerek sonraki kuramsal yaklaşımlara zemin hazırlamışlardır (Kuni, 2015).

Post-dijitale ilginin arttığı 2000 yılı sonrası örneklerden birkaçı Fleischer'in "Dijital Sonrası Manifesto"su (2013), Susan Hayward'ın post-sinema araştırmaları bakımından önem taşıyan *Cinema Studies: The Key Concepts* çalışması (2013), Alessandro Ludovico'nun 2012 tarihli, basılı ve dijital yayıncılığa geçişi hem bir yenilik hem de bir kesişim olarak analiz eden *Post-Digital Print: The Mutation of Publishing Since 1894* çalışmaları olmuştur (Kulle vd., t.y.). Ludovico'nun (2019) dikkat çektiği üzere, iki farklı jenerasyon denebilecek medyumların rol çatışması bir hibritlik biçiminde tezahür etmektedir. Bir bakıma paradoksal da bulunabilecek bu durumu simbiyoz mecazıyla ortaya koymuş ve yeninin her zaman eskiyi yok etmek zorunda olmadığına dikkat çekmiştir. Eski ve yeni medyaların bu hibritliği aradaki sınırları silmekte ya

da en azından bir arada tüketilir bir biçime sokmaktadır. Cramer'ın (2015) ele aldığı bu yeni medyatik-sanatsal tüketim biçiminde kişinin, Spotify kullanması pikaptan müzik dinlemesinin veya dijital düzenleme araçları yardımıyla fotoğraflarını manipüle etmesi bir karakalem resim çalışması yapmasının önünde engel değildir. Çünkü burada birinden birini tüketme şartı yoktur, teknolojik aracı seçmek yerine bu araçların sunduğu estetik nitelikleri seçmek söz konusudur. Dolayısıyla post-dijital perspektifte bireyin bir medyanın analog mu dijital mi olduğuna bakmadan, içe içe geçmişliği kucakladığı bir zemin olduğunu görürüz.

Diğer yandan bu iç içe geçmişlik yani analog olanın terk edilmemesi, basitçe bir geçmiş romantizmi olarak algılanmamalıdır (Berry ve Dieter, 2015). Dijital teknolojiler, daha önce sözü edilen 'yükseltme' kültürünün yanı sıra yüzeysel tüketim ve sürekli kaydırma olgusuna yol açmıştır. Ancak teknolojinin hızına kapılmak yerine deneyime anlam kazandıran post-dijital estetikte somut ve dokunulabilir bir varlık göstermek, sınırlı olmak yetersizlik olarak ele alınmaz. Dijitalin sunamadığı kimi kolaylıkları sağlamadığı için analog, hatalı veya eksik değildir. Bu bir engel olmak yerine bir değer zenginliğine dönüşmüştür (Fleischer, 2013). Post-dijital düşünce hep daha yeni ve iyiyi arayan bir bakış açısı yerine, eski nesil ve güncelliğini yitirdiği düşünülen araçlara yönelik bilinçli bir sahiplenme içermektedir. Hatta Taffel (2015) bu bakış açısı ile döngüsel ve çoğul bir tarih perspektifi sunan medya arkeolojisi arasında yakınlık kurmanın oldukça mümkün olduğunu ifade etmiştir. Medya araçlarının eşzamanlı tarihselliklerini ele alan bu yaklaşımda da unutulmuş araçların bugünkü kullanımları, kümülatifliği reddedecek biçimde incelenmektedir.

Medya teknolojileri arasındaki bu hibritlik yalnızca teknik ayrışmanın ortadan kaldırılması ile ilişkili değildir. Kültür-sanat tarihinin birçok örneği, eskiyerek ikincil bir konuma gerilemiş olan medyanın tamamen yok olmadığını göstermektedir. Örneğin teknik aracılı ve ona doğrudan bağımlı sinemada halen analog film kültürüyle aktif biçimde ilgilenildiği görülmektedir. Süregelen bir tarihsel dönüşümünü de paylaşan bu teknolojiler, aynı zamanda bir bütün olarak düşünce geleneğimizi şekillendirmekte; gerçekliği nasıl algıladığımızı, onu nasıl temsil ettiğimizi ve hayal gücüyle nasıl dönüştürdüğümüzü de etkilemektedir (Kuni, 2015). Her ne kadar sanatta yeni bir keşif olmasa da James Bridle (akt. Berry ve Dieter, 2015) ile yaygınlık kazanan "Yeni Estetik" yaklaşımında da bu izleğin etkileri görülmektedir. Tıpkı Denson ve Leyda'nın (2016) post-sinematik döneme ilişkin dönüşümü sa-

dece teknoloji değil; algı, duygular, öznellik ve toplumsal ilişkilerle iç içe geçmiş bir süreç olarak ele almalarında olduğu gibi dijitalin maddesel formlarla birleşmesi, kesişme ve bütünleşmesi hem nesnelerle kurduğumuz ilişkiyi hem de öznenin temsil ediliş biçimini dönüştürmektedir.

After Yang (Kogonada, 2021): Post-Dijital Kültür Bağlamında Analiz

Teknolojinin gündelik yaşamın olağan bir parçası hâline geldiği, android, dijital ve sanal varlıklar gibi insan-dışı unsurların yaşama entegre edildiği post-dijital kültür, *After Yang* filminde belirgin biçimde görünürlük kazanmaktadır. Bu bağlamda film, kültürün teknoloji himayesinde değil, teknolojiyle uyumlu bir ilişki içinde nasıl şekillendiğini ortaya koymaktadır. Filmdeki post-dijital kültürel izleri analiz etmek, bu ilişkinin nasıl kurulduğunu ve gündelik yaşama nasıl yansıdığını anlamak açısından önemlidir.

Olağanlık İçinde Teknoloji

Bilim kurgu film türünde alışık olunan anlatı yapısı, çoğu zaman şimdiki zamanın ya da geleceğin distopik bir projeksiyonuna dayanmaktadır. Bu anlatılarda teknoloji gündelik yaşamın bir parçasıdır; ancak sıradanlaşmış bir arka plan unsuru olmaktan ziyade, merkeze yerleşmiş ve yaşamı belirleyen bir güç olarak konumlanmaktadır. Teknolojik sistemler, insan yaşamını domine eden, çoğu zaman yıkıcı sonuçlar doğuran yapılar hâlinde sunulmaktadır. Bu nedenle bilim kurgu filmlerinde teknolojinin güçlü varlığı genellikle olumlayıcı bir figür olarak temsil edilmemekte ve dikkatle yaklaşılması gereken bir tehdit alanı olarak çerçevelenmektedir. Anlatının temel çatışması da büyük ölçüde teknolojinin ulaştığı bu noktadan beslenmektedir. Teknolojik ilerlemenin insanlığı geri dönülmez biçimde dönüştürdüğü, kimi zaman yok oluşa sürüklediği, kıyamet sonrası bir dünyanın, yalnızlaşmış bireylerin veya teknolojiyle kuşatılmış bir çevrenin hâkim olduğu anlatılar, türün baskın temsilleri arasında yer almaktadır.

After Yang filminde ise teknoloji, insanın üzerinde konumlanan, onu aşan ya da merkezi bir belirleyici güç olarak karşımıza çıkmamaktadır. Film, insan yaşamında köklü ya da sarsıcı bir dönüşümü konu edinmemekte, teknolojinin insana ne yaptığı, ondan neleri kopardığı ya da hangi kayıplara yol açtığı gibi sorular etrafında şekillenmemektedir. Bunun yerine anlatının odağında, yaşamın kendisi ve bu yaşam içinde kurulan ilişkisel ağlar vardır. Film, neyin yaşandığını ve bu yaşantıların nasıl kurulduğunu görünür kılmaya yönelmektedir. Bu yaklaşım, anlatıyı doğrudan bir "insan hikâyesi" olmaktan da çıkarmaktadır. Yapay, android ya da tekno-kimlikler gibi teknolojik olarak

üretilmiş varlıklar dahi aynı ilişkisel çerçeve içinde ele alınmaktadır. Gündelik yaşama dair bugüne ait olan tüm pratikler, yaşamın doğal bir parçası olarak sunulmaktadır. Teknolojinin varlığı bu doğallığı kesintiye uğratmamakta; onun sınırları içinde kalarak olağan akışın bir bileşeni hâline taşımaktadır.

Filmin teknolojiye yaklaşımı, onu ayrıcalıklı ya da kutsal bir konuma yerleştirmekten özellikle kaçınmaktadır. Anlatı içinde teknoloji ne korkulması gereken bir tehdit ne de yüceltilmesi gereken bir ilerleme figürüdür. Teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan tekno-varlıklar da bu bakışın dışına çıkmamaktadır. Bunlar, teknoloji aracılığıyla varlık kazanmış olsa da filmde bir üstünlük ya da yüceltme söylemiyle ele alınmazlar. Anlatı, teknolojiye hayranlık duyan bir öznenin değil, onunla yaşamaya çalışan ve onu anlamaya çabalayan bir insanın bakışını öne çıkarır. Bu nedenle teknoloji, filmin dünyasında olağan yaşamın içinde, sessiz ve doğal bir unsur olarak konumlanmaktadır.

Teknolojiye ilişkin bu bakış açısı, filmi kaostan uzaklaştırmakta ve sakinliği, olağanlıkla birlikte ele almaktadır. Bu durum, filmde çatışmanın tamamen yok olduğu anlamına gelmemektedir. Hatta anlatı boyunca çeşitli sorunlar ve çözülmesi gereken pek çok problem mevcuttur; ancak bu sorunlar kriz üreten bir yapıdan ziyade, anlayarak ve ilişki kurarak çözüme yönelen bir çerçeve içinde ele alınmaktadır. Bu nedenle teknolojinin bir sonucu olarak ortaya çıkan karakterler, her ne kadar bilinmezlik barındırsalar da korku ve kaosu çağrıştıran figürler hâline gelmezler. Onlar, tehdit olarak değil, anlaşılması ve kavranması gereken varlıklar olarak temsil edilirler. Tam da bu noktada filmde, yaşama dair ve yaşama içkin bir teknoloji anlayışı ortaya çıkmaktadır. Yaşama ilişkin sorunlarda teknoloji suçlanan bir unsur olarak öne çıkmamakta; mevcut sorunlar, doğrudan yaşamın kendisine ait sorunlar olarak sunulmaktadır. Bu nedenle hem insan hem de tekno-varlıklar için sorgulanan şey, yaşamın nereye gittiği ya da buna neyin sebep olduğu değil, yaşamın içinde varlık gösteren herkesin paylaştığı ortak meselelere dairdir. Başka bir ifadeyle, filmde sorgu da çatışma da doğrudan yaşama ilişkindir.

Hikâye, ileri teknolojinin var olduğu bir toplumda geçse de bu toplum doğrudan bir tekno-toplum olarak temsil edilmez. Bu nedenle anlatının geçtiği zaman dilimi açık biçimde belirtilmez. Filmdeki teknolojik düzey günümüzün ilerisinde olsa da yarattığı his gelecek zamana dair bir yönelim taşımamaktadır. Bunun temel nedenlerinden biri, anlatının kaotik bir yapı kurmaması, mekân tercihleri ve çatışmaların tekil bir sebep olarak teknolojiye bağlanmamasıdır. Bunlara ek olarak, geleneksel gündelik yaşam pratiklerinin

anlatı evreninde güçlü biçimde varlığını sürdürmesi de bu algıyı desteklemektedir. Tekno-varlıklar ve klonlar yaşamın içindedir; ailelerin arasında, sokakta, restoranda yer alırlar. Bu varlıklar korku ya da tehdit unsuru olarak sunulmamakta, çoğu zaman hangi varlık özelliklerine sahip oldukları dahi açıkça belirtilmemektedir. Onların varlığına eşlik eden kurumlar, garanti servisleri ve tamirciler de bu olağanlığın bir parçasıdır. Filmde karşılaşılan bu kurumlar hem geleneksel hem de teknolojik nitelikler taşımaktadır. Örneğin Yang'ın bozulmasının ardından karakterin onu bir tamirciye götürmesi, gündelik bir pratik olarak sunulmaktadır. Aynı zamanda garanti süreçleri ve yazılımlara dair ifadeler, anlatının teknolojik boyutunu hatırlatmaktadır. Ancak bu hatırlatma hikâyeyi teknoloji merkezli bir eksene çekmemekte; teknolojiyi ve gündelik yaşamı eşit biçimde görünür hale getirmektedir. Yang'ın bozulma sürecinin karakter tarafından "kapandı ve açılmadı" şeklinde ifade edilmesi, bu ilişkiselliğin gündelik ve teknik bir dil üzerinden kurulduğunu göstermektedir. Benzer biçimde görüntülü konuşmalar ya da ailelere ilişkin verilerin dolaşımda olması, yaşamın teknolojik olarak da örgütlendiğine işaret etmektedir. Buna karşın bu unsurlar baskın hâle gelmemekte ve anlatının merkezini işgal etmemektedir. Başka bir deyişle, film, teknoloji kaynaklı bir suçlama ya da sorun anlatısı şeklinde yapılanmamaktadır. Teknolojinin varlığını hikâyenin dokusuna yedirmekte ve bunu yaparken kriz anlatısından belirgin biçimde uzak durmaktadır. Öyle ki bir tekno-varlığın belleğinde gezinmek ve onunla bağ kurmak dahi post-dijital kültürün bir uzantısıdır. Olağanlık, filmin bütün dinamiklerinin tutunduğu ve sürekli olarak vurguladığı temel zemindir.

Mekânın Karşıtlık Üretmeyen Düzeni

Bilim kurgu sinemasında mekân, çoğunlukla geleceğe ilişkin ütopya ya da distopya tasarımlarının taşıyıcısı olarak kurgulanmaktadır. Bu bağlamda yapılan çalışmalar, bilim kurgu filmlerindeki mimari temsillerin belirli anlatı eğilimleri etrafında şekillendiğini göstermektedir. Nitekim 150'den fazla uzun metrajlı filmi kapsayan bir araştırmada, bu temsillerin dört ana başlık altında sınıflandırıldığı görülmektedir: *Dünya'nın Teknolojik Geleceği* (Ütopya/Distopya), *Kıyamet Sonrası Dünya*, *Alternatif Gerçeklik* (geçmişte ya da günümüzde geçen) ve *Diğer Dünyalar* (Uzaylı Dünyaları/Sanal Gerçeklik Ortamları) (Căplescu, 2025). Bilim kurgu türünde sinematik mimariyi inceleyen başka bir çalışmada da bilim kurgu sineması, teknolojinin ve kapitalizmin hızlı yükselişinin sonuçlarını gösteren bir alarm sistemi gibidir. Geleceğin binalarının daha karmaşık sistemlere, formlara ve yerleşim düzenlerine

sahip olacağı öngörülür. Bu mekanlar; rampalı yapılar, asılı sistemler, köprüler ve sürdürülebilir malzemeler gibi teknolojik unsurlarla donatılmıştır (Al-Haj vd., 2022). *After Yang*'ın bilim kurgu türünde olmasına rağmen teknolojik bir kaos anlatısından uzak durması ve gündelik yaşam akışına odaklanması, mekân unsurunu incelemeye değer bir öge hâline getirmektedir. Film, bilim kurgu anlatılarında sıkça karşılaşılan geleceğe dönük distopik bir zaman kurgusu inşa etmemekte; hikâye şimdiki zamanda geçmektedir. Bu durum, anlatının zamansal akışını gündelik zamana bağlarken, mekânın da olağanlığını yitirmeden bu zamanın doğal bir uzantısı olarak kurulmasına olanak tanımaktadır.

Yaşamın içinden bir kesit gibi karşımıza çıkan hikâye, gündelik yaşamı öne çıkarırken mekânın yarattığı karamsarlıktan uzak durmaktadır. Bu durum, anlatının bir ütopya mekânı kurduğu anlamına gelmemektedir. Aksine, post-dijital kültürle uyumlu biçimde, yaşam akışında teknolojinin varlığı ve mekân kurgusu, olağanüstü ya da sıradan karşıtlığına indirgenmeden var olmaktadır. Böylece mekânın olası bir distopyaya evrilmesi önlenmekte ve anlatının akışkanlığı korunmaktadır. Filmin öne çıkan mekânlarından biri kuşkusuz evdir. Ailenin birlikte yaşadığı ve yaşamı paylaştığı bu mekân, teknokarakter Yang için de ortak bir yaşam alanı olarak sunulmaktadır. İnsan ve tekno-varlıklar ortak mekânlarda yer almakta, aralarında mekânsal ya da yaşamsal bir ayrışma kurulmamakta ve birlikte vakit geçirerek ev yaşamını paylaşmaktadırlar. Bu bağlamda film, bugünün mekânını samimi bir ortam olarak estetikleştirmekte ve bunu ev atmosferi üzerinden görünür kılmaktadır.

Filmde önemli bir mekân olarak karşımıza çıkan ev, ailenin yaşadığı yer olmanın ötesinde, sıcaklığı ve aidiyet hissini niteleyen bir alan olarak konumlanmaktadır. Ev, soğuk metalik yüzeyler ve bireyciliği çağrıştıran bir atmosferden oldukça uzaktır ve sıcak, samimi bir havaya sahiptir. Ev mekânının aydınlatılmasında tercih edilen yumuşak ışıklar ve soft renk paleti, bu samimiyetin kurulmasında belirleyicidir. Öyle ki filmde yer alan diğer mekânlar da ne distopik ne de fütüristiktir. Filmin merkezinde yer alan "olağanlık" duygusu, mekânı da içine almaktadır. Teknolojinin yaşamın içindeki varlığı, mekânı dönüştüren ya da baskılayan bir unsur olarak sunulmamaktadır. Filmde gökdelenlerle örülü kent görüntülerine yer verilmemekte; şehirler, teknolojiyi simgeleyen neon renklerden ya da kıyamet sonrası karanlık tonlardan uzak tutulmaktadır. Dahası, doğayla iç içe bir mekânsal kurulum söz konusudur.

Bu yaklaşım, distopik gelecek tasvirlerinde doğanın çoğunlukla dışlandığına dikkat çeken ve mekânsal inandırıcılığın, doğanın en küçük unsurlarının dahi tasarıma dahil edilmesiyle güçlendiğinin altını çizen görüşlerle örtüşmektedir. Tüm yapıların birbirine benzediği, tek tip ve steril gelecek tasarımlarının yarattığı donmuş atmosfer yerine tarihsel stillerden beslenen, farklı dönemleri harmanlayan mekânsal kurulumların izleyici açısından daha inanılır bir dünya sunduğu savı (Căplescu, 2025), filmdeki mekân estetiğiyle paralellik göstermektedir. Filmde doğa, teknolojinin baskın olduğu bir yaşamda yok olmuş bir alanı temsil etmemekte; teknoloji nedeniyle harap olmuş bir kent mekânı tasvir edilmemektedir. Film, zıtlıklar üretmekten kaçınarak herhangi bir karşıtlık kurmadan, mekânı post-dijital kültür etkisinde var etmektedir. Bu yaklaşım, aile evinin mimarisinde de açıkça görülmektedir. Eşyalar, geleneksellik ve modernliği birlikte barındırmakta, yeşil, turuncu ve kahverengi tonlarının hâkim olduğu mekân, sakin ve hafif mistik bir atmosfer taşımaktadır. Böylece teknolojinin bilim kurgu anlatılarında alışagelmiş estetiği, post-dijital kültürde yeniden sunulmaktadır.

Hikâye, ev mekânının yanı sıra restoran ve müze gibi kamusal alanlara da yer vermektedir. Bu bağlamda insan, mekân içinde sıkışan ya da ona yabancılaşan bir özne olarak değil, mekânla olağan bir ilişki kurandır. Karakterler kasvetli ya da kapatıcı mekânlar arasında dolaşan bireyler değil, doğayla temas hâlinde, açık alanlarda varlık gösteren kişilerdir. Nitekim Jake (Baba), Yang'ın bozulmasının ardından ormanda yürümekte ve bu yürüyüş esnasında Yang üzerine düşünmektedir. Düşüncenin odağı bir tekno-varlık olsa da bedenin konumlandığı yer doğadır. Bu durum, filmin insan yaşamını doğadan kopuk bir biçimde temsil etmediğini açıkça ortaya koymaktadır. Benzer bir mekânsal ilişki, anlatının geçtiği tüm alanlarda süreklilik göstermektedir.

Mekânsal kurulum, filmde karşıtlıklar üzerinden işleyen bir düzenin dışarıda bırakıldığını göstermektedir. Zaten filmin genel anlatısında da karşıtlıklardan beslenen bir çatışma kurma eğilimi bulunmamakta ve bu yaklaşım mekân tasarımında da süreklilik göstermektedir. Bu nedenle birbirinden farklı unsurlar olsa da söz konusu unsurlar karşıtlık oluşturmak için değildir. Mekân, bu unsurların bir aradalığını mümkün kılan yerdir. Ev, restoran, müze gibi farklı mekânlar, tekil ve sabit anlamlarla kodlanmamakta, hiçbir mekân özellikle fütüristik ya da teknolojik bir vitrin olarak sunulmamaktadır. Mekânlar ne tehditkâr ne de idealize edilmiş alanlar olarak temsil edilmektedir. Post-dijital kültürle uyumlu biçimde, mekân ne teknolojinin ta-

hakkümünü görünür kılmakta ne de doğayı bu tahakkümün karşısında romantize etmektedir. Karşıtlık üretmeyen bu mekânsal düzen, filmin sakin ve akışkan anlatı yapısını desteklemektedir. Bu mekânsal yaklaşımı, post-dijital kültürde öne çıkan geçirgenlik ve hibritlik kavramlarıyla birlikte düşünmek mümkündür. Anlatıda herhangi bir unsur estetize edilerek öne çıkarılmamakta ya da değersel olarak alt bir kategoriye yerleştirilmemektedir. Mekân, geleneksel gündelik yaşamın sürdüğü bir zemin halindedir. Ancak bu geleneksellik, teknolojinin dışlandığı ya da geri plana itildiği bir yapı anlamına da gelmemektedir. Hatta filmde, tekno-olmayan bir ev mekânı içinde dahi ileri teknolojik eylemlerin olağan biçimde var olduğu sentez bir alan söz konusudur. Aile yaşamının sürdüğü ev ortamında görüntülü aramalar yapılabilir, veri aktarımı gerçekleşebilir ve Yang'ın hafıza çekirdeğine erişimle birlikte açılan bellek mekânı gibi ileri teknolojik pratikler, bu mekânın doğallığını bozmadan anlatıya yerleştirilmektedir. Yang'ın belleği içinde dolaşan aile üyeleri, zihnin hafıza sokaklarına bu sentez yapı içerisinde dahil olmaktadır. Bu süreçte yeni bir mekân açığa çıkmakta ancak bu açılım, mekâna dair başlı başına yeni bir anlam üretmekten ziyade, insan ile tekno-varlık arasındaki ilişkiselliği görünür kılmaktadır. Böylece mekân hem analog hem dijital pratiklere eşzamanlı olarak açılan hibrit bir yapı hâline gelmektedir. Teknolojik eylemler, mekânı dönüştüren ya da yabancılaştıran unsurlar olarak değil; mekânın gündelik kullanım biçimlerine eklemlenerek olağanlaşan pratikler olarak varlık göstermektedir. Film bu yönüyle, post dijital kültüre özgü biçimde, teknolojinin geleneksel mekânlar içinde olağanlaşabildiği geçirgen bir mekânsal deneyim sunmaktadır.

İnsan İle Kültürel-Tekno Arasında İlişkisel Öznellik

Bilim kurgu sinemasında tekno-varlıkların çoğunlukla çatışma, tehdit ya da insan-ötesi bilişsel üstünlük üzerinden kurgulandığı görülmektedir. Nitekim popüler bilim kurgu filmlerinde kurgusal robotların temsilini inceleyen ve 134 film ile 108 benzersiz robot figürünü kapsayan bir araştırma, bu varlıkların büyük ölçüde insan seviyesinde ya da insanın ötesinde bir bilişsel kapasiteyle tasarlandığını; hikâye anlatımı ve çatışma üretme potansiyeli nedeniyle öz-farkındalık geliştirmiş robot figürlerinin daha sık tercih edildiğini ortaya koymaktadır (Saffari vd., 2021). Bu genel eğilimin aksine, filmde tekno-varlıklar çatışmanın değil, gündelik yaşamın ve ilişkisel sürekliliğin parçası olarak konumlanmaktadır. *İnsan olmayan* teknolar, toplumun doğal bir parçası olarak, herhangi bir tehdit veya gerilim yaratmadan aynı toplum içinde varlık göstermektedirler. Bu varlıkların, teknolojik süreçlerin bir so-

nucu olduğu veya insan eliyle üretildiği bilgisi açıkça öne çıkmamakta; teknoloji burada baskın bir belirleyici değil, yaşamın doğal bir bileşeni olarak durmaktadır. Toplum, teknolojiden önce gelmekte ve anlatıda teknolojik süreçler toplumsal dokuyu gölgelememektedir. Bu nedenle insan olmayan varlıklar yalnızca "tekno" olarak adlandırılmamakta; kültürel boyutları da gözetilerek "kültürel-tekno" şeklinde kavramsallaştırılmaktadır. Ancak bu tanım, teknoların kendine özgü bireysel bir anlam taşımadığını göstermemektedir. Film, özellikle Yang'ın ölümünün ardından bu dinamiği belirgin hale getirmektedir. Yang'ın hangi noktada "insansı", hangi noktada bağımsız bir varlık olduğu sorusu, cevabı muğlak biçimde sunulmaktadır. Bu soru, bir çatışma veya kimlik krizinin sonucu değildir; daha çok, insanın tekno-varlığa yönelik anlam arayışının bir uzantısıdır. Böylece film, başlangıçta insan olmayan varlıklar üzerinden ilerlese de bir noktadan sonra sorgulamayı insana çevirmekte ve bu soruları insan perspektifinden inşa etmektedir.

Tekno-varlıklara ilişkin sorgulamanın insan üzerinden temellendiği başlıca alanlardan biri bedendir. Filmde beden, sanal ya da bütünüyle dijital bir varlık olarak değil; fiziksel mevcudiyetiyle, insana benzerliği üzerinden anlam kazanmaktadır. Bu durum yalnızca Yang için değil, anlatıda yer alan klon varlıklar için de geçerlidir. Bedensel varlık, bu tekno-varlıkların toplum içinde yer alabilmesini, bir aile üyesi olarak kabul edilebilmesini ve insanlar ile aralarında doğrudan bir bağ kurulabilmesini mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda beden, ilişkilenmenin ve aidiyet geliştirmenin temel unsurlarından biri hâline gelmektedir. Filmin bedene yaklaşımı, özellikle Yang'ın ölümünün ardından daha görünür olmaktadır. Yang'ın *kapanması* ve *yeniden açılmaması*, yalnızca teknik bir arızaya değil, bedensel işlevin kaybına da işaret etmektedir. Ailenin bu durumu çözme çabası, Yang'ın bedenini de sürecin merkezine almakta; sorun, uzaktan ya da yalnızca yazılımsal müdahalelerle çözülebilecek bir mesele olmanın dışına taşmaktadır. Yang'ın bedeni, taşınan, korunmaya çalışılan ve birlikte anlam kazanan bir bedendir. Bu yaklaşım, Yang'ı salt dijital bir sistem ya da işlevsel bir aygıt olmaktan çıkararak, bedensel mevcudiyeti üzerinden anlam kazanan bir tekno-varlık olarak konumlandırmaktadır. Merleau-Ponty'nin de vurguladığı gibi beden, dünyada bulunan edilgen bir nesne değil, öznenin dünyayla ilişki kurmasını ve anlam üretmesini mümkün kılan temel varoluş koşuludur. Beden, dünyayı algılamanın ve onun içinde yer almanın tek yoludur (Merleau-Ponty, 1968). Bu bağlamda Yang'ın bedensel varlığı, onun dünyaya dâhil olmasının ve anlam üretmesinin kurucu unsurudur.

Yang'ın yeniden açılmayacak olması, anlatı içinde açık biçimde ölüm olgusuna karşılık gelmekte; ölüm, kendisini öncelikle beden üzerinden görünür kılmaktadır. Dolayısıyla filmde ölüm, soyut ya da simgesel bir düzlemde değil, bedensel yok oluş aracılığıyla deneyimlenmektedir. Bu durum, aynı zamanda karakterlerin ölümle yüzleşme biçiminin de belirleyicisidir. Bedendeki bozulma, Yang'ın varlığını fiilen sona erdirirken, onun ev içindeki eksikliğini somutlaştıran temel unsur hâline gelmektedir. Bu bağlamda yas, bedensel yok oluşun doğrudan bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Beden hem Yang'ın varlığını sona erdiren hem de ailenin yas sürecini başlatan belirleyici bir olgudur. Bu bedensel yok oluş, aynı zamanda bir karar mekanizmasını da beraberinde getirmektedir. Yang'ın bedeninin geri dönüştürülebilir olması teknik olarak mümkündür; ancak bu seçenek, hızlı ve rasyonel bir karar sürecini gerektirmektedir. Aksi durumda bedenin çürüyeceği bilgisi, teknolojik bir gerçeklik olarak anlatıya dahil edilmektedir. Bedenin garanti kapsamında olması ya da geri dönüşüm prosedürlerine tabi tutulabilmesi, meselenin teknolojik boyutunu görünür kılsa da bedene kayıtlı hatıralar, yaşamın içinden gelen duygusal bir karar sürecini zorunlu kılmaktadır. Çünkü kültürel-tekno olarak Yang, bir yardımcı ya da işlevsel bir asistandan fazlasıdır. Bu durum, filmin başından itibaren ailenin Yang ile kurduğu ilişki biçiminde zaten kendisini hissettirmektedir. Yang'ın ölümünün ardından hafızasına erişilebilmesi ise onu yalnızca bir kullanım nesnesi olmaktan çıkararak "kendi için" bir varlık olarak düşünmeye daha da yaklaştırmaktadır. Bu durum, insan açısından bir bilinmezlik alanı yaratırken, tekno-varlıkla kurulacak ilişkinin sınırlarını ve imkânlarını da yeniden belirlemektedir. Öyle ki Yang'ın ölümünden sonra hem yüzleşme hem de vedalaşma süreci beden üzerinden gerçekleşmektedir. Bedenin geri döndürülemez oluşu, yok oluşun kesinliğinin niteleyicisidir. Yang, her ne kadar tekno bir ürün olsa da varoluşunu sanal ya da dijital bir süreklilik içinde devam ettirememektedir. Bu noktada bedensellik, teknolar için de geçerli bir ölçüt hâline gelmekte ve onları insanla belirli bir düzlemde benzeştirmektedir. Ancak bu benzeşim, Yang'ı insan-merkezli bir hiyerarşi içinde konumlandırmak amacı taşımamaktadır. Film, post-dijital kültür bağlamında tekno-varlıkları bir sentez olarak ele almakta; onları ne insandan üstün ne de insana tabi kılmaktadır.

Esasında bilim kurgu filmlerinde kurgusal robotların, durağan ve tekil varlıklar olarak değil; dönüşebilen, uyum sağlayabilen ve işlevsel olarak yeniden tanımlanabilen yapılar olarak ele alındığı görülmektedir. Örneğin *Terminator, Transformers* ya da *Cloud Atlas* gibi bilimkurgu anlatılarında, kurgusal robot-

ların ve mekânların yalnızca görünüşlerini değil, işlevlerini de dönüştürebilen; sabit formlar yerine akışkan, uyarlanabilir ve çok işlevli yapılar olarak tasarlandığı görülmektedir (Troiano vd., 2016). Bunun yanı sıra çoğu zaman postmodern siborgun da kendisini "gerçek" insanlara oldukça benzer bir açmazın içinde bulduğu, makine ile insan, doğal ile yapay arasındaki sınırların bulanıklaşmasının bir kimlik gerilimi yarattığı belirtilmektedir. Smelik'in (2010) vurguladığı bu arada-kalmışlık hâli, ikili karşıtlıkların çözülmesiyle ortaya çıkan bir belirsizlik alanına işaret etmektedir. Filmde tekno-varlıkların ne bütünüyle makine ne de doğrudan insan olarak yer alması, bu kuramsal çerçeveyle örtüşmektedir. Ancak anlatı, söz konusu belirsizliği bir kriz ya da çatışma zemini üzerinden kurmak yerine, tekno-varlıkları kendine özgü, sentezlenmiş bir varoluş biçimi olarak ele almaktadır. Bu yaklaşım, teknolojinin ürettiği saf dijitallik ve sanallık anlatılarının bilinçli biçimde geri plana itilmesiyle somutlaşmaktadır. Yüzleşme, acı ve yas gibi deneyimlerin bütünüyle beden üzerinden yaşanması, deneyimlerin zihinsel ya da soyut süreçler olarak değil, bedensel karşılıkları olan yaşantılar şeklinde sunulması, bu tutumun belirgin göstergelerindendir. Bununla birlikte Yang'ın zihnine erişilmesi ya da hafıza odaları arasında dolaşılması gibi anlatı unsurları, teknolojik boyutu görünür kılsa da bu görünürlük dijital olanı merkeze alan bir üstünlük ilişkisi üretmemektedir. Aksine film, teknolojik olan ile bedensel olanı karşı karşıya getirmek yerine aynı anlatı düzleminde bir arada tutmaktadır. Böylece dijital, sanal ya da kopya gibi kavramlar geleneksel anlatı biçimlerine eklemlenerek yeniden düşünülmekte; insan ile tekno-varlık arasındaki ilişki, karşıtlıklar üzerinden değil, süreklilik ve birlikte var olma fikri üzerinden inşa edilmektedir.

Hatırlama, bu noktada yas sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır. Ancak film, hatırlamayı insanın belleğinde kalan izler üzerinden değil, Yang'ın zihnine girerek gerçekleştirilen, alışılmadık bir hat üzerinden çizmektedir. Bu yaklaşım, yasın farklı boyutlarını görünür kılan bir yaklaşımdır. Yas, geri dönüştürme, kurtarma ya da sergileme gibi seçeneklerle iç içedir. Ancak her ne kadar bu seçenekler teknik ve prosedüre dayalı birtakım imkânlara işaret etse de nihai karar teknik değil, duygusal bir düzlemde verilmektedir. Bu duygusallık, Yang'a duyulan saygıyla doğrudan ilişkilidir. Yok olan varlık her ne kadar teknolojik bir ürün olsa da Yang'ın sentez bir varlık olarak sunulması (duygusal anlamda), ona yönelik kararların salt teknik bir tercih olarak ele alınmasını imkânsız kılmaktadır. Yang var olmuştur; bu varoluşa duyulan saygı, geri dönüşüm ya da sergileme gibi seçeneklerin teknik çerçevesini aşarak etik ve ilişkisel bir boyut kazanmasına neden olmaktadır. Böylece filmde

hakiki bir ilişkinin altı çizilmektedir. Yang sergilenmemekte; ancak ailesi, onun anılarına erişmeye ve bu anıların içinde dolaşmaya izinli hale gelmektedir. İlk bakışta etik bir sorun gibi görünen bu durum, anı tanıklığının Yang'ı daha iyi kavramaya olanak tanıması nedeniyle işlevsel bir anlama dönüşmektedir. Yang'ın hafızası, bir veri yığını olarak değil; yaşantı olarak sunulmaktadır. Bu hafıza, onun sorgularını, kurduğu ilişkileri ve deneyimlediği duyguları içeren bir yaşam deneyimidir. Belleğe erişimin seri numarası ve pin aracılığıyla mümkün olması, hafıza baloncuklarından birinin seçilmesi ve "play" tuşuna basılması gibi unsurlar, hafızayı ilk etapta oyunlaştırılmış bir deneyim gibi sunmaktadır. Ancak bu oyunlaştırma kısa sürede geri çekilmekte; yerini ilişkiselliğe ve duygusal yakınlığa bırakmaktadır. Böylece film, hafızayı teknik bir arayüzden çıkararak, yasın ve hatırlamanın parçası hâline gelen canlı bir deneyim olarak yeniden kurmaktadır.

Benzer biçimde, Yang'ın varoluşuna ilişkin garanti kapsamı, yeniden satın alma düşüncesi, tamir etme ya da geri dönüştürme gibi söylemler; sorunun çekirdekte oluşu ve ona önemli bir maddi bedel ödenmiş olması gibi konular, onun öncelikle teknolojik olarak üretilmiş bir varlık olduğunun altını çizmektedir. Buna rağmen hikâye ilerledikçe Yang, salt teknik bir nesne olmaktan uzaklaşarak, saygı duyulan ve bağımsız bir varoluş olarak kabul edilen, insanlarla ilişki içinde anlam kazanan bir özneye dönüşmektedir. Yang'ın yalnızca teknolojik bir araç olmaması, bedensel bir varlığa sahip oluşu, onun duygusal olarak kabul edilmesini de mümkün kılmaktadır. Bu kabul, Yang hakkında verilecek kararları belirgin biçimde etkileyecektir. Filmde, "Yang harika biriydi, hepimiz onu özleyeceğiz." ifadesi yer alırken, hemen ardından gelen, "ama ona fazla bağlanmıştık." cümlesi, bu duygusal yakınlığın problemli bir ikilik içinde ele alındığını göstermektedir.

Yang'ın hafızasında doğaya, eve ve gündelik yaşama ait görüntüler yer almaktadır: ağaçlar, bir örümcek ağı, Mika'nın çocukluğu, asılı çamaşırlar, bir kurbağa, bir gökkuşağı, yansımalar... Burada yaşamın büyük sırlarına, çözümlenmiş problemlere ya da anlatının yönünü değiştirecek bilgilere rastlanmamaktadır. Yang, gündelik hayatın küçük ve sıradan anları içinde var olan biridir. Tam da bu sıradanlık, onun "kendi için bir varlık" olma ihtimalini güçlendirmektedir. Böylece Yang'ın hafızası veri olmaktan çıkmakta ve bir yaşantı biçimi olarak kavranmaktadır. Film bu noktada temel bir sorunun altını çizmektedir: Gündelik yaşantıya sahip, deneyimleriyle bellek inşa eden, sorgulayan ve gözlemleyen bir varlık nasıl anlamlandırılmalıdır? Postdijital kültürde bellek, bir varlığı ne salt insana benzetmekte ne de onu yal-

nızca tekno biçimde anlamlandırmaktadır. Bu kültürde, tekno-varlıklar, yaşantı üretme ve ilişki kurma kapasitesi üzerinden, kendine özgü, ara bir ontolojik konumda var edilmektedir.

Biyolojik Aile Anlatısının Aşınması

Filmde ele alınması gereken önemli unsurlardan biri de aile kurulumudur. Bu kurulum, filmdeki diğer yapılar gibi hibrit ve sentezdir. Toplumların büyük önem atfettiği aile, insanlar için yaşamın temel dinamiklerinden biri olarak konumlanmakta; bilindiği üzere dünyayı algılamanın, çevreyi tanımanın ve öğrenmenin ilk adımları çoğunlukla aile içinde atılmaktadır. Film tam da bu noktada aileyi yalnızca kan bağı üzerinden tanımlamaktan uzaklaşarak, duygusal ilişkisellik temelinde yeniden kurmaktadır. Anne, baba ve kardeş gibi yerleşik rollere alışıldık biçimde yaslanmamakta, daha çoğul ve esnek bir yapı ortaya koymaktadır. Buna rağmen ailenin varlığını ve taşıdığı anlamı geri plana itmeden farklı bir biçimde yeniden görünür kılmaktadır.

Filmin hikâyesinde merkezi bir konumda yer alan aile, Yang'ın da dahil olduğu dört kişilik bir yapıdan oluşmaktadır. Yang'ın tekno-varlık olması, onun aile içinde bir birey olarak algılanmasının önünde bir engel oluşturmamaktadır. Beyaz bir baba, siyahi bir anne, evlat edinilmiş Çinli bir kız çocuk ve teknolojik olarak üretilmiş Yang, bu ailenin üyeleridir. Ailenin bu yapısı, yalnızca etnik çeşitliliği değil, aynı zamanda teknolojik olarak var edilen bir varlığın da bu çeşitliliğe dâhil edilebildiği kapsayıcı bir birlikteliği nitelemektedir. Ailenin küçük kızı Mika Çinlidir ve evlat edinilmiştir. Yang ise Mika'ya abilik yapması amacıyla aileye dâhil edilmiş; ona rehberlik eden, bir şeyler öğreten ve özellikle Çinli kimliğine dair kültürel bilgileri aktaran önemli bir figür olarak konumlandırılmıştır. Bu aktarım, Mika'nın kökeniyle kurduğu bağın kopmaması, aksine canlı tutulması yönünde bilinçli bir çabayı da görünür kılmaktadır. Film bu noktada, evlat edinilen çocuğun kökenlerinin silinmesini değil, hatırlanmasını ve sürdürülmesini önemseyen bir aile yapısı sunmaktadır. Böylece aile, toplumdaki çeşitliliğe dair kapsayıcı bir temsil niteliği taşımaktadır. Farklı etnik kökenlerden oluşan bu yapının üyeleri arasında biyolojik bağ bulunmaması, aileyi zayıflatan bir unsur olarak değil; sevginin ve bağlılığın biyolojik ortaklıktan ziyade ilişkisellik üzerinden kurulduğu bir alan olarak sunulmaktadır. Film içinde bu çeşitlilik herhangi bir kriz ya da çatışma üretmemekte; aksine olağan kabul edilen bir yaşam formu olarak resmedilmektedir. Post-dijital kültürün harmanlanmış, uyumlu ve yüceltmeden normalleştiren kapsayıcı yapısı, kendisini en açık biçimde aile ilişkisi üzerinden vurgulamaktadır.

Yang'ın ailedeki varlığı, filmin alışılmış aile temsillerinin dışına çıktığını gösteren önemli bir göstergedir. Farklı etnik kökenlere sahip, aralarında biyolojik bir bağ bulunmayan anne, baba ve kız çocuğu insan türüne aittir; Yang ise insan olmayan, kültürel-tekno olarak adlandırılabilecek bir varlık olmasına rağmen ailenin bir parçasıdır. Bu durum, filmin kültürel dokusunu ve anlamsal derinliğini güçlendiren, bakış açısını tutarlı biçimde görünür kılan önemli bir temsildir. Filmde aile, aynı kökene, biyolojik bağa ya da hatta aynı türe sahip olmayı zorunlu kılan bir yapı olarak sunulmamaktadır. Yang, ailenin bir üyesi olarak onlarla aynı karede fotoğraf çektirmekte, aile dansına katılmakta ve gündelik sohbetlerin doğal bir parçası hâline gelmektedir. Böylece aile, biyolojik ya da türsel benzerlikler üzerinden değil, birlikte yaşama, paylaşma ve ilişkisellik üzerinden tanımlanan bir birliktelik olarak yeniden düşünülmektedir.

Tüm bunlarla beraber incelenmesi gereken konulardan bir diğeri de Yang'a yönelik birtakım bilinmezlerin, hikâye ilerledikçe bir kavrayışa dönüşmesidir. Çünkü Yang satın alınan, garanti kapsamında teknolojik bir varlıktır. Bu durum onu belli amaçlar için o ailede tutan bir konumda var etmektedir. Satın alınmasındaki temel amaç, Mika'ya yardımcı olması, onunla ilişki kurması ve onun yalnız hissetmesinin engellenmesidir. Bu durum, bir bakıma Yang'ın aile içindeki konumuna yönelik bir tereddüt üretse de Mika tarafından "abi" olarak nitelendirilmesi, ona atfedilen değerin açık bir göstergesidir. Ancak Yang'a yönelik asıl düşünsel derinlik onun ölümünden sonra açığa çıkacaktır. Hafızasının ayrıntılarına erişen aile, Yang'ı yeniden anlamlandırmakta ve bu anlam mevcut konumunu derinleştirmektedir. Derinleşme, onu aile yapısından dışlamak yerine, duygu temelli bağlar üzerinden aileye daha güçlü bir biçimde eklemlenmesine sebebiyet vermektedir. "Onu özlemek" ve "ona fazla bağlanmak" gibi cümlelerle bir çelişki, karmaşa ve mesafe geliştiren aile, esasında tam olarak ne hissedeceğini bilmemektedir. Ancak bu durumun belirgin bir istisnası vardır: Mika. Mika, Yang'ın hafızasına erişmeden önce de onunla derin bir bağ kurmuş, bu duyguyu sezgisel olarak taşıyan tek kişidir. Aralarındaki ilişkinin kardeşlik üzerinden kurulması, bu bağın en güçlü nedenlerinden biridir. Mika'nın Yang'la kurduğu ilişki ailenin diğer üyelerinden farklı olarak kavramsal çerçevenin dışına çıkmaktadır. Bir bakıma, çocuk için Yang bir teknoloji ürünü ya da işlevsel bir yardımcıdan ibaret değildir. Öyle ki böyle bir algıya hiç sahip olmamıştır. Yas, burada açıklanmaya ya da gerekçelendirilmeye ihtiyaç duymadan yaşanmaktadır.

Filmdeki bu mozaik yapı, toplumun aileye dair biçtiği tutumun ve ona eşlik eden verili kodların çözülmesi anlamına gelmektedir. Aile bağı, belirli bir kökene ya da öze ait olmaktan çok, kurulan ilişkinin niteliği üzerinden güç kazanmaktadır. Senkronize dans sahnesi tam da bu uyuma işaret etmektedir. Birlikte hareket etme, ritim tutturma ve eşzamanlılık, uyumu ve mutluluğu tek bir melodi içinde görünür kılmaktadır. Ancak dansın ölçülebilir bir düzene dayanması, bu sahnede bir ikiliği de beraberinde getirmektedir. Senkronizasyon, bir yandan ilişkisel uyumu temsil ederken, diğer yandan bu uyumun sayısallaştırılabilir ve veriye indirgenebilir yönünü de açığa çıkarmaktadır. Post-dijital kültür içinde değerlendirilebilecek bu yapı, aile dinamiklerini derin ve duygusal ilişki bağları üzerinden var ederken, aynı anda bu ilişkilerin puanlanması ve kıyaslanması ihtimalini de dışarıda tutmamaktadır. Film, bu durumu doğrudan sorgulamak yerine olağanlaştırma yoluna gitmektedir. Çünkü post-dijital kültürde, duygusal olan ile ölçülebilir olan, ilişkisel olan ile teknik olan çoğu zaman birbirinden ayrışmamaktadır.

Filmde aile bireyleri arasındaki ilişkinin derinliğe dayalı ve çeşitliliği önceleyen yapısı en güçlü biçimde ağaç–aşılama metaforu üzerinden kurulmaktadır. "Bu dal başka bir ağaçtan ama şimdi bu ağacın parçası" cümlesiyle, *gerçek aileye* dair yerleşik kabuller yerinden edilmekte ve hiçbir verili kod sahiplenilmemektedir. Bunun yerine, biyolojik kökene değil, kurulan ilişki ağının özüne dayanan bir aile anlayışı öne çıkarılmaktadır. Okuldaki çocukların Mika'ya yönelttiği "gerçek ailen kim?" sorusu onun zihninde yer etse de bir sorun alanına dönüşmemektedir. Bu ilişkisel aile kurgusu, Braidotti'nin yaklaşımı çerçevesinde de anlamlı bir zemin bulmaktadır. Özne, bu perspektifte sabit, kapalı ve kökene indirgenmiş bir yapı olarak değil; bağlar aracılığıyla süreklilik içinde yeniden kurulan bir varoluş biçimi olarak düşünülmektedir. Spinozacı düşüncenin güncellenmiş yorumlarında da vurgulandığı üzere özne, atomize ve yalıtılmış bir birim değildir; bedensel, yerleşik ve bağlamsal ilişkiler ağı içinde şekillenen, içkin, ilişkisel ve çoğul bir varoluşa sahiptir (Braidotti, 2016). Bu yaklaşım, özneyi tekil bir merkeze sabitlemek yerine mikro düzeyde kurulan ilişkiler ve karşılaşmalar üzerinden tanımlamaktadır. Böylece aileyi de biyolojik bir özden ziyade, yaşantı ve bağlanma pratikleri aracılığıyla oluşan dinamik bir yapı olarak kavramayı mümkün kılmaktadır.

Diğer yandan Mika'ya yöneltilen "gerçek aile" sorusunun dile getirilmiş olması, toplumda geleneksel aile kodlarıyla kurulan yapıların da varlığını sürdürdüğüne işaret etmektedir. Zaten film, bugün tanımlanan aile biçimlerinin ortadan kalktığını iddia etmemekte; farklı aile formlarının eşzamanlı olarak var olabildiğini göstermektedir. Bu yaklaşım, post-dijital kültürün kapsayıcı

ve ilişkisellik temelinde işleyen yapısıyla örtüşmektedir. Film, "hangisi daha gerçek?" sorusu üzerinden bir kıyasa gitmeden, aile olmayı, derin ve süreklilik taşıyan ilişki pratiği üzerinden anlamlandırmaktadır. Bu bağlamda Mika ile Yang arasındaki ilişki de ortak bir zeminde kurulmaktadır. Mika da aileye biyolojik bağlarla dahil olmayan, ilişki derinliği üzerinden bu yapının parçası hâline gelen kişidir. Yang ise farklı bir türü temsil etmesine rağmen, sonradan aileye katılan ve uzun süre bu yaşamın içinde yer alan bir figürdür. Böylece film, gerçeği biyolojik bir karşılıkta değil, ilişkisel bir düzlemde tanımlamaktadır. Tüm bunlarla birlikte film, androidlerin insan yaşamına dâhil oluşunu distopik bir yerden ele alan anlatılardan da belirgin biçimde ayrılmaktadır. Aile kurumu üzerinden teknolojinin de doğal bir bileşen olarak var olduğu bir yaşamı resmetmekte; geleneksel unsurlarla teknolojik bileşenleri karşı karşıya getirmek yerine iç içe geçirmektedir. Sabit normlar yerine, özenle kurulan ilişkileri merkeze almakta ve bu ilişkileri tüm katmanlarıyla temellendirmektedir.

İnsanın Yeniden Konumlandırılması

Filmde insanın konumu, farklı etnik kökenlere sahip bireylerin bir aile çatısı altında bir araya gelmesiyle birlikte merkeziyetsiz bir yapı içinde düşünülmektedir. Daha öne de ifade edildiği gibi film, -post-dijital kültüre uygun biçimde- hiçbir ögeyi özellikle altı çizilen ya da yüceltilen bir merkezde vurgulamamaktadır. Bu yaklaşım, insanın anlatı içindeki alışıldık merkezi rolünün sarsılmasıyla da görünür hale gelmektedir. Söz konusu sarsılma, en açık biçimde insan ile tekno-varlık arasındaki ilişkide kendisini görünür kılmaktadır. Bu ilişki, bir ayrım ya da hiyerarşi üretmekten ziyade, birlikte var olma halinin niteleyicisidir. Yang'ın aileye dâhil edilmesi mevcut birlikteliğin göstergelerindendir; ancak asıl belirleyici olan, onun yalnızca başkaları için işlev gören bir varlıkla sınırlı kalmamasıdır. Yang, aile içinde özellikle Mika için bir yardımcı ya da destekleyici figür olmanın ötesine geçmektedir. Onun kendine ait anılarının bulunması, bu anılar içinde aynaya bakması, çevresini gözlemlemesi ve dünyayla kurduğu ilişkiye dair izler taşıması, Yang'ın "kendi için"de anlam taşıyan bir varlık olarak konumlandığını açıkça ortaya koymaktadır. Bu sahneler, Yang'ı yalnızca insan yaşamına eklemlenen bir teknoloji olarak değil, kendi bilincine sahip, yaşamı sorgulayan ve gündelik hayatın akışı içinde insanla eşdeğer biçimde varlık gösteren bir özne olarak düşünmeye imkân tanımaktadır. Film, böylece insanı merkeze alan klasik anlatı yapısını askıya alırken, tekno-varlıkları da insanın karşısında ya da altında

konumlandırmamaktadır. İnsan ve tekno arasında kurulan eş düzeyli ilişkisellik, post-dijital kültürde öznelik, bilinç ve varlık kavramlarının yeniden düşünülmesine kapı aralamaktadır.

Diğer yandan filmde insan ile kültürel tekno arasındaki ilişki, tekno-varlığın insansı özellikler göstermesi ya da insandan üstün bir konuma yerleştirilmesi üzerinden kurulmamaktadır. Tekno, bedensel olarak insana benzerlik gösterse de esasında insan olmayan bir varlıktır. Bu kurulumda, insan olma arzusu ya da buna yönelik bir yönelime rastlanmamaktadır. Tam da bu nedenle Yang'ın ölümünün ardından, aile onun hafıza odalarında daha fazla vakit geçirdikçe, ona dair kavrayışını da derinleştirmekte ve şu soru dile getirilmektedir: "Yang hiç insan olmak istedi mi?" Bu soru, yalnızca Yang'a değil, insanın kendisine yönelik bir bakışı da açığa çıkarmaktadır. Çünkü, insan tarafından sorulabilen ve -niyet bu olmasa da- insanı hiyerarşik olarak üst konuma taşıyan insan-merkezci bir yaklaşımın altı çizilmektedir. Ancak filmin bu soruya verdiği yanıt nettir. Ada'nın "Bu çok insan merkezli bir soru değil mi? İnsan olmanın nesi harika?" ifadesi, bu varsayımı doğrudan sorguya açmakta; teknoları insan olmayı arzulayan eksik varlıklar olarak değil, insan-dışı ve kendine özgü bir form olarak anlamlandırmaktadır. Böylece insan tek referans noktası olmaktan çıkmaktadır. Hatırlayan, bağ kuran ve yas tutabilen her varlık, etik olarak dikkate değer bir konuma taşınmaktadır. Bu nedenle filmde insan, klon, tekno ya da farklı etnik kökenlere sahip bireyler arasında ontolojik bir hiyerarşi kurulmamakta; tüm varlıklar aynı yaşam düzlemi içinde *neredeyse* eşit konumlandırılmaktadır. Her biri hem yaşama dair ortak bir paylaşımı hem de kendine özgü bir varoluş biçimini temsil etmektedir. Bu eşitlik yalnızca insanlar arasında inşa edilmemekte; teknoloji aracılığıyla üretilmiş varlıklar da bu ilişkisel düzleme dahil edilmektedir.

Bu yaklaşım, insan-merkezciliğin sarsılmasıyla birlikte hayvanları, bitkileri ve insan-dışı tüm varlıkları kapsayan daha geniş bir etik sorumluluk alanının açıldığını savunan post-hümanist düşünceyle örtüşmektedir. Nitekim Braidotti, Beşerî Bilimlerin eski hümanist modellere nostaljik bir biçimde tutunmak yerine, teknolojik olarak dolaylanmış, ilişkisel ve "Zoe-merkezli" bir sisteme evrilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Braidotti, 2013). Böylece post-dijital kültürün etkileri, anlatının etik çerçevesinde yoğun biçimde hissedilmektedir. İnsanlık, ayrıcalıklı bir ölçüt ya da norm olarak değil, diğerleriyle birlikte var olan bir durum, bir form olarak ele alınmaktadır. Filmin sonunda Mika'nın söylediği "I Wanna Be" şarkısı, bu yaklaşımı duygusal bir düzlemde pekiştirmekte; var olmanın tekil bir biçime indirgenemeyeceğini, olma hâlinin farklı formlarla mümkün olduğunun melodi içinde altı çizilmektedir.

İnsanın merkezi bir rol üstlenmediği, temel referans noktası olarak konumlandırılmadığı bu yaşam biçiminde, film distopya dışı teknoloji anlatısı sunmaktadır. Teknolojik gelişmeler burada geleneği yıkan, insani olanı aşındıran ya da yerine olumsuz yeni normlar koyan bir güç olarak ele alınmamaktadır. Aksine teknoloji, türler arasında bir üstünlük mücadelesi ya da kaçınılmaz bir çatışma alanı üretmemektedir. İnsan ile tekno, eski ile yeni, doğal olan ile yapay olan arasında hiyerarşik karşıtlıklar kurulmaması, anlatının senteze ve ilişkisel birlikteliğe dayanan bir kültürel yapıyı benimsemesini mümkün kılmaktadır. Bu yaklaşım, teknolojiyi bir kriz unsuru olarak değil, yaşamın içine eklemlenmiş, birlikte var olan bir bileşen olarak düşünmeye alan açan post-dijital bir perspektifi görünür kılmaktadır.

Sonuç

Bilim kurgu sinemasında teknoloji odaklı toplum yapıları, çoğunlukla geleceğe dair öngörüler üzerinden kurgulanmaktadır. Bu anlatılar büyük ölçüde distopik bir çerçeveye yaslanmaktadır. Kıyamet sonrası dünyalar, toplumsal çöküş, yığınlar halinde varlığını sürdüren insanlar, yok oluş ve androidlerin insanlığa yönelttiği tehditler gibi temalar, bu çerçevenin temel bileşenlerini oluşturmaktadır. Ancak bilim kurgu, yalnızca geleceği tasarlayan bir tür olmakla sınırlı değildir. Aynı zamanda geçmiş ile şimdiyi iç içe geçirerek, geleneksel olan ile güncel olanı aynı toplumsal düzlemde birlikte düşünmeye imkân tanımaktadır. Post-dijital kültür olarak adlandırılan bu yaklaşımda teknoloji merkezi bir konuma yerleştirilmemekte, toplumsal ilişkiler ağının bir unsuru olarak ele alınmaktadır. Bu yapı içerisinde ne teknolojik olan ne de geleneksellik taşıyan herhangi bir üstünlük kurulumuna tabi değildir. Toplumsal dinamikler, ilerleme fikrinin doğrusal ve yıkıcı bir dönüşüm üzerinden okunmasına direnerek, süreklilik, birlikte var olma ve karşılıklı etkileşim fikri etrafında şekillenmektedir. Dolayısıyla post-dijital toplum düşünüşünde, geçmişten devralınan pratikler ile teknolojik üretimler aynı kültürel alan içinde yan yana var olmaktadır.

After Yang filminin post-dijital kültür bağlamında analiz edildiği bu çalışmada, anlatının belirli ögeler etrafında yoğunlaştığı görülmektedir. Bu ögelerin başında, *olağanlık içinde teknoloji* olarak tanımlanabilecek kurulum yer almaktadır. Çünkü filmde teknoloji, tehditkâr ya da insan yaşamını ele geçiren bir dinamik olarak sunulmamaktadır. Geleceğe yönelik korku yüklü senaryoların ya da önlem alınması gereken bir kriz alanının parçası haline de getirilmemektedir. Teknoloji, gündelik yaşamın doğal bir bileşeni olarak görünmekte ve *sıradan* bir biçimde var olmaktadır. Bu nedenle film, klasik bilim

kurgu anlatılarında sıkça rastlanan geleceğe öngörü oluşturan bir zaman kurgusu inşa etmenin uzağındadır. Hikâye günümüzde geçmekte ve teknolojinin bugünkü yaşam pratikleriyle kurduğu ilişki merkeze alınmaktadır.

Bu bağlamda anlatının geçtiği mekânlar da gündelik akışın sıradanlığına eşlik etmektedir. Hikâye, olağan yaşamın sürdüğü ev, bahçe, restoran ve kafe gibi mekânlarda ilerlemektedir. *Mekânın karşıtlık üretmeyen düzeni*, dramatik bir çatışma yaratmak yerine gündelik anların ve duygusal sürekliliğin öne çıkmasına olanak tanımaktadır. Böylece gelecek tahayyülünün distopik bir kopuş üzerinden kurulması bir kez daha sarsılmaktadır. Her ne kadar filmdeki teknoloji bugünkünden daha ileri bir düzeyi işaret etse de mekân doğadan kopuk, steril ya da soğuk bir atmosfer üretmemektedir. Aksine, doğal unsurlar ve tanıdık yaşam alanlarıyla iç içe geçen bu mekânsal düzen, teknolojik olan ile geleneksel olanın aynı yaşam düzleminde birlikte var olabileceğini göstermektedir. Bu iç içe durum, post-dijital kültürün temel karakteristiği olarak, filmin estetik ve anlatısal yapısında belirgin bir biçimde hissedilmektedir.

Filmde dikkat çeken bir diğer unsur, *insan ile kültürel-tekno arasındaki ilişkisellik öznellik*tir. Teknolojinin yaşamın olağan ve sorgulanmayan bir bileşeni olarak sunulması, tekno-varlıklarla iç içe geçmiş bir gündelik yaşam akışını mümkün kılmaktadır. Bu bağ, insan ile tekno arasında mutlak bir eşitlik kurulduğu anlamına da gelmemektedir; çünkü aralarında hâlâ belirli ayrımlar ve sınırlar söz konusudur. Ancak kültürel-tekno, yalnızca işlevsel bir araç ya da hizmet sunan bir nesne konumunda da değildir. Aile içinde yer alan, aile dinamiğini doğrudan etkileyen ve duygusal anlamda da önem atfedilen bir varlık biçimindedir. Hikâye, insan ile teknoloji arasındaki ilişkiyi çatışma ya da üstünlük mücadelesi üzerinden değil, birlikte yaşama, bağ kurma ve gündelik pratikler içinde anlam üretme üzerinden ele almaktadır. Bu yönüyle film, teknolojiyi insan yaşamının dışsal bir tehdidi olarak değil, kültürel ve duygusal ilişki ağı içinde var etmektedir.

Post-dijital kültür ögelerinin filmde somutlaştığı bulgulardan bir başkası, *biyolojik aile anlatısının aşınması*dır. Filmin dikkat çekici yönlerinden biri, aile vurgusunun kan bağına dayanmayan, kendisini bu bağdan değil, ilişkisellikten besleyen bir yapı üzerinden kurulmasıdır. Siyahi bir kadın, beyaz bir erkek ve evlat edinilmiş Çinli bir kız çocuğundan oluşan aile yapısı, bu durumu açıkça desteklemektedir. Ancak mevcut yapıyı daha da görünür kılan temel unsur, Yang'ın da aileye dahil edilmesiyle başlamaktadır. Aile, yalnızca farklı etnik kökenlere sahip bireylerin bir aradalığıyla değil, aynı zamanda insan

olmayan bir tekno-varlığın da bu yapıya eklemlenmesiyle kurulmaktadır. Yang her ne kadar ailenin bir parçası gibi konumlansa da esasında onu bu yapının içinde tutan temel neden Mika'dır. Nitekim Yang, aileye bu amaç doğrultusunda *satın alınmıştır*. Film, Yang'ı bir yandan aileye ait kılarken, diğer yandan onu bir adım geride konumlandırarak yapısal bir ikilik kurmaktadır. Öte yandan Yang'ın varlığından bağımsız olarak aile zaten biyolojik bağlara dayanmayan, farklı etnik kökenlerden oluşan ve çocuğun da kan bağına dahil olmadığı bir yapı sergilemektedir. Filmin bu noktada sunduğu yaklaşım açıktır: İnsan ya da insan olmayan her varlığın ait olduğu yapı, benzerlikler üzerinden değil, ilişkisellik üzerinden şekillenen bir dinamiktir.

Diğer tüm unsurlarla ilişkili biçimde, bu çalışmadan elde edilen son bulgu *insanın yeniden konumlandırılması*dır. Tekno-varlıkların yaşamın aktif bir parçası haline gelmesi, insan ile tekno arasındaki hiyerarşinin en aza indirgenmesi ve yoklukları durumunda insanda bir eksiklik/boşluk hissi yaratmaları bu durumun niteleyicisidir. Ancak filmin esas vurgusu yalnızca bununla sınırlı değildir. Yang'ın kendi başına bir varlık olarak konumlanışı, yaşamını doğrudan kendi bakış açısıyla deneyimleyebilmesi ve sahip olduğu duygu ile düşünce dünyası, meseleyi daha ileri bir aşamaya taşımaktadır. Yang, gündelik hayatın akışı içinde, sıradan anlara dahil olan ve bu sıradanlık içerisinde kendi varlığını da gözlemleyen bir figürdür. Bu noktada Yang'ın insan olmak isteyip istememesi belirleyici bir soru değildir. Aksine, bu merakın kendisi bizzat insana aittir. Yang'ın temel sorgusu insana dair bir arzuya yönelmekten çok, kendisine ve kendi varoluşuna ilişkindir.

Bununla birlikte filmin, insanı tamamen referans dışı bırakan bir anlama işaret ettiğini de söylemek güçtür. Çünkü bilindiği gibi her varlık, kendisini bir diğerinin varlığı üzerinden tanımlamaktadır. Bu nedenle Yang'ın ne düşündüğü, aynaya baktığı sahnelerde ne gördüğü ve bedenine nasıl anlamlar yüklediği soruları açık bırakılmakta; film bu sorulara doğrudan yanıt üretmemektedir. Böylece hikâyenin dikkat çekici bir başka gerilimi daha ortaya çıkmaktadır. Her varlığı eşdeğer bir öznellik düzleminde düşünmek, ilk bakışta insan-merkezci hiyerarşileri askıya alıyor gibi görünse de Susen'in işaret ettiği üzere, özne kavramının hücreler, makineler ve teknolojik varlıkları da kapsayacak biçimde sınırsızca genişletilmesi, kavramın analitik gücünü zayıflatma ve ayırt edici insani yetileri (öz-farkındalık ve ahlaki muhakeme gibi) görünmez kılma riski taşımaktadır. Bu durum, tutarlı bir ahlaki failik tanımını zorlaştıran "yaşamsal bir görecelik" tehlikesini de beraberinde getirmektedir (Susen, 2022). Ancak film, tam da bu sorgulamanın eşiğine geldiği noktada "Yang insan olmak istiyor muydu?" sorusunu etkisizleştirerek,

bu sorunun bizzat insan-merkezci bir sorgulama biçimi olduğunun altını çizmektedir. Böylece film, insan olmayı bir hedef ya da üstün bir konum olarak değil, yalnızca varoluş biçimlerinden biri olarak anlamlandırmaktadır.

Post-dijital kültür bağlamında *After Yang*, anlamlarını, yarattığı ayrımlar üzerinden kurmamaktadır. Hangisinin doğru ya da hangisinin daha iyi olduğu gibi ikilikler üretmemektedir. İnsanın merkezi konumunu, ailenin biyolojik temelli yapılanmasını, teknolojinin yüceltilmesi ya da değersizleştirilmesi gibi yerleşik kabulleri açıkça sarsmaktadır. Önce–sonra, eski–yeni gibi çizgisel karşıtlıklar üzerinden düşünmeyi de geçersiz kılmaktadır. Bu tür ayrımları bir sorgulama nesnesi olmaktan çıkararak meseleyi "nasıl varoluş gösteriyoruz?" sorusuna dönüştürmekte ve bu yönüyle birlikteliğin, ilişkisel olmanın ve birlikte yaşamanın altını çizmektedir.

Kaynakça

Al-Haj, H., Hosni, L., & Ghannoum, R. (2022). Technology of Cinematic Architecture in Science Fiction Movies. *Architecture and Planning Journal* (APJ), 28(1), 2.

Andrews, I. (2000). Post-digital aesthetics and the return to modernism. https://ian-andrews.org/texts/postdig.pdf

Berry, D. M., Dieter, M. (2015). Thinking postdigital aesthetics. *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (s. 1–11) içinde. Palgrave Macmillan.

Braidotti, R. (2013). Posthuman humanities. *European Educational Research Journal*, *12*(1), 1-19.

Braidotti, R. (2016). The critical posthumanities; or, is medianatures to naturecultures as Zoe is to bios?. *Cultural Politics*, 12(3), 380-390.

Bridle, J. (2011). Waving at the machines. https://webdirections.org/resources/james-bridle-waving-at-the-machines/

Căplescu, O. A. (2015). Architecture in science fiction movies. *ICAR2015 Conference Proceedings*.

Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: 'Post-digital' tendencies in contemporary computer music. *Leonardo*, 24(4), 12–18.

Cramer, F. (2015). What is 'Post-digital'?. D. M. Berry & M. Dieter (Ed.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (s. 12-26) içinde. Palgrave Macmillan.

Cramer, F., & Jandrić, P. (2021). Postdigital: A term that sucks but is useful. *Postdigital Science and Education*, 3(3), 966–989. https://doi.org/10.1007/s42438-021-00247-8

Davies, R. (2011, Kasım 27). Again with the post digital. https://www.russelldavies.com/typepad/russelldavies.typepad.com/planning/2011/11/index.html

Denson, S., Leyda, J. (2016). *Post-cinema. Theorizing 21st-century film*. Reframe Books.

Dewdney, A., Sluis, K. (Ed.). (2022). *The networked image in post-digital culture*. Routledge.

Fleischer, R. (2013). How music takes place: Excerpts from "Post-Digital Manifesto". e-*flux Journal*, 42. https://www.e-flux.com/journal/42/45159/how-music-takes-place/

Gere, C. (2008). *Digital culture*. Reaktion books.

Hayward, S. (2013). *Cinema studies: The key concepts*. Routledge.

Jandrić, P., McLaren, P. (2021). Critical intellectuals in postdigital times. *Policy Futures in Education,* 19(6), 626–639. https://doi.org/10.1177/14782103211055682

Jameson, F. (1984). Önsöz. J. F. Lyotard, *The postmodern condition: A report on knowledge* (Theory and History of Literature, Vol. 10 (s. vii-xx) içinde. Manchester University Press.

Kulle, D., Lund, C., Schmidt, O. & Ziegenhagen, D. (t.y.). Welcome to post-digital culture: A short introduction. http://post-digital-culture.org

Kuni, V. (2015). F (ANALOGITAL). Kulle, Lund, Schmidt & Ziegenhagen (Ed.). *Post-digital Culture*. http://www.post-digital-culture.org/kuni

Ludovico, A. (2019). *Post-digital print: The mutation of publishing since 1894*. Onomatopee 77.

Lund, C. (2015). If the future is software-defined, what to do with our hands? Post-digital commons and the unintended from a design perspective. http://www.post-digital-culture.org/clund

Merleau-Ponty, Maurice (1969) *The Essential Writings of Merleau-Ponty*, A.L. Fisher (Ed.). Harcourt, Brace, & World, Inc.

Negroponte, N. (1998, Aralık). Beyond digital. *WIRED,* 6(12). https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html

Pepperell, R., Punt, M. (2000). *The postdigital membrane: Imagination, technology and desire*. Intellect.

Petricini, T. (2025). Media ecology in the postdigital condition. *Postdigital Science and Education*. https://doi.org/10.1007/s42438-025-00578-5

Saffari, E., Hosseini, S. R., Taheri, A., & Meghdari, A. (2021). "Does cinema form the future of robotics?": A survey on fictional robots in sci-fi movies. *SN Applied Sciences*, *3*(6), 655.

Sinclair, C., & Hayes, S. (2019). Between the post and the com-post: Examining the postdigital 'work' of a prefix. *Postdigital Science and Education*, 1(1), 119–131.

Smelik, A. (2010). Cinematic fantasies of becoming-cyborg. *The Scientific Imaginary in Visual Culture*, *5*, 89-104.

Susen, S. (2022). Reflections on the (post-) human condition: Towards new forms of engagement with the world?. *Social Epistemology*, *36*(1), 63-94.

Taffel, S. (2015). Perspectives on the postdigital: Beyond rhetorics of progress and novelty. *Convergence,* 22(3), 324–338.

Troiano, G. M., Tiab, J., & Lim, Y. K. (2016, Ekim). SCI-FI: Shape-changing interfaces, future interactions. *Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction* (s. 1-10) içinde.

White, D. (2009). Postdigital: Escaping the kingdom of the new. https://daveowhite.com/postdigital-escaping-the-kingdom-of-the-new/

GÖRÜNTÜ TEKNOLOJİLERİ EKSENİNDE GELECEĞİN KENTİNİ TAHAYYÜL ETMEK: SOSYO-MEKÂNSAL BAKIŞ AÇISIYLA KENTSEL MEKÂNIN EKRANLAŞMA SÜRECİ

Cem TUTAR[1]

Giriş

Tarih boyunca kentler sadece fiziksel değil sosyo-kültürel boyutta insan yaşamının örgütlendiği alanlar olmuştur. Dönemin üretim araçları ve teknik olanakları ekseninde şekil alan kentsel mekânlar diyalektik süreçte insan yaşamını şekillendirmiştir. Kentlerin tarihsel ve sosyolojik açıdan araştırılmasında öne çıkan isimlerden biri olan Lewis Mumford'a göre kent olgusu Paleo-Neolitik Çağ topluluğu içinden aniden ve öncülsüz evrim olarak adlandırılan geçmişin yerleşim alanlarındaki bütünsel bir değişim olarak ortaya çıkmıştır (2019, s. 42). Kentsel morfoloji olarak adlandırılan kentsel dokunun ve yapının incelenmesinde önemli isimlerden biri olan Mumford, tarihsel süreçte kentleri ekonomik, siyasal ve idari bir yapılanma alanı olarak Antik Yunan'dan günümüze kadar olan dönüşümünde ele almıştır. Kent çalışmalarında bir diğer öne çıkan araştırmacı Gordon Childe'dır. Childe (2000), "Kentsel Devrim" kavramıyla Neolitik Devrim'den sonra kentin insan yaşamındaki kritik önemini vurgulamıştır. Kentsel Devrim ile sanayi öncesi ve sanayi kentlerinin yapısal özelliklerini tanımlamaya çalışmıştır. Hem Mumford'un hem de Childe'ın çalışmalarında kentsel mekânın yapısal dönüşümü dönemin üretim şekilleriyle ilişkilendirilerek genel düzeyde sosyo-kültürel alandaki dönüşüm ile birlikte ele alınmıştır.

Sosyo-kültürel boyutta toplumsal yaşamın görme duyusu temelli tasarımı, düşünen insan "homo saphiens"den gören insan "homo videns"e geçişi nitelemektedir (Sartori, 2006, ss. 7-9). Görme duyusu sözcüklerden önce gelirken bir seçme ediminin parçası olarak bakmak ile ilişkilidir. İnsanlar tek bir nesneden çok nesneler arası ilişkiye bakmaktadır. Bu bağlamda görme karşılıklı bir eylem olarak ortaya çıkmaktadır. Batı'da Rönesans'ın başlarında yerleşen perspektif geleneği her şeyi bakan kişinin görüş açısına göre düzenlerken fotoğraf makinesinin icadıyla birlikte seyircinin dünyanın merkezi olduğu görüşü ortadan kalkmıştır (Berger, 2003, ss. 8-9, 16-18). Bu bilgiler

[1] Doç. Dr., Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, cem.tutar@uskudar.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-4547-6171

ışığında toplumsal yaşamın örgütlenmesine bakıldığında göz merkeziyetçi "ocularcentric" bakış açısı öne çıkmaktadır. Batılı toplumların toplumsal gelişme sürecinin bir ürünü olarak öne çıkan görme duyusunu temel alan toplumsal yaşam kentsel mekânlar özelinde tarihsel süreçte farklı şekillerde görünürlük kazanmıştır. Görme duyusu temelinde kentsel planlama kimi zaman iktidar ve denetim sistemlerinin bir parçası kimi zaman ise iletişim kurma ve sosyo-kültürel etkileşim alanı olarak ortaya çıkmıştır.

Modern dönemle birlikte gelişen teknolojik olanaklar yeni görme rejimlerinin toplumsal dolaşıma girmesine neden olurken ontolojik ve epistemolojik boyutta da bir kırılmaya neden olmuştur. Jonathan Crary'e göre 17. ve 18. Yüzyılda geometrik optik öne çıkarken, 19. Yüzyılda fizyolojik optik ön plana çıkmıştır. 19. Yüzyılda icat edilen optik aygıtlar bireyin hesaplanabilirlik ve düzene sokulabilirlik açısından imal edilmesine, insandaki görmenin ölçülebilir ve değiş tokuş edilebilir bir şeye dönüştürülmesine olanak sağlamıştır (2010, ss. 29-30). Bu süreç gören insan ve gözlemcinin normalleştirilmesinin ve tabii kılınmasının bir parçasını oluşturmaktadır. Postmodern dönemle birlikte kent bir görme tarzı olarak ortaya çıkarken vizyon alanı halini almıştır. Gözün hareketini öne çıkaran kentsel mekân bir karşılaşma ve deneyim alanı halini almıştır (Robins, 1999, s. 209). Tüketime dayalı yaşam tarzları görsel kültür alanı içerisinde küresel dolaşıma girmektedir. Bu bağlamda kentler de küresel kent, tasarım kent ve gösteri kent gibi yeni tanımlamalar içerisinde şekil almaya başlamaktadır.

Günümüzde içinde yaşadığımız görsel kültür alanı ve dijital görüntü teknolojileri kentsel mekânın algılanmasında yeni bir dönemin başlamasına neden olmuştur. Sosyo-kültürel yaşam içerisinde medyatikleşmiş gündelik pratikler özel ve kamusal alanda hızlı dönüşümleri beraberinde getirmektedir. Bu dönemde kentsel topografya fiziksel çevrenin ötesinde ekranlar ve medya arayüzleri üzerinden deneyimlenmektedir. Kentsel mekânın dijitalleşmesi literatüründe kentsel mekânın ekranlaşması "screenification of urban space" sürecini teorisyenler farklı boyutlarda ele almıştır. Scott McQuire'ın (2008) medya kenti "media city", Lev Manovich'in (2006) arttırılmış mekân "augmented space", Mirjam Struppek'in (2006) kentsel ekranlar "urban screens" kavramsallaştırmaları söz konusu süreci kendi perspektiflerinden yorumlamışlardır. Bu bağlamda çalışma ilgili literatürlerin kesişiminde kentsel mekânın ekranlaşma sürecini bütüncül bir perspektiften ele alarak, görüntü teknolojilerinin gelişiminde geleceğin kentini betimleyerek eleştirel perspektiften yorumlamak amacındadır. Kentsel planlama süreçlerindeki göz merkezli bakış açısının kentsel mekânın ekranlaşma süreciyle birlikte ele

alınması günümüzde içinde yaşadığımız medyatikleşmiş kentsel deneyimin aktüel bir fenomen olmanın ötesinde diyalektik süreçte kavranmasıyla ilgili literatüre katkı sunacaktır.

Tarihsel Süreçte Kentsel Morfolojide Gözün Hakimiyeti

Kentlerin fiziksel formunu, yapısını ve bu yapının tarihsel süreçte değişimini kentsel morfoloji ele almaktadır. Antik Yunan'dan günümüze kadar kentsel mekânın morfolojik özellikleri incelendiğinde her dönemin karakteristik özellikleri olduğu görülmektedir. Antik Yunan site devleti Polis, dini, askeri, ekonomik ve siyasal bir bütünlük olarak ortaya çıkmıştır. Polis, bu dönemde ideal bir toplum yapısının örneği olarak tasavvur edilmiştir. Yunan uygarlığı, kenti bütünsel bir bakış açısıyla kırsal alanlarla dengeli bir dış ilişki ve kendi içerisinde tutarlı bir bütün olarak tanımlamıştır. Kent, bu dönemde farklı işlevlere sahip parçaların oluşturduğu tek bir görünüme sahiptir (Benevolo, 2006, s. 8). Antik Yunan Polis'i siyaset felsefesi açısından kamusal alanlar ve demokrasi düşüncesinin ortaya çıkışı ile ilişkilidir. Bu bağlamda kentsel morfolojide kamusal alanlar öne çıkarken özellikle yetişkin ve genç erkek nüfus açısından kamusal alanlar bir buluşma, kente ve topluma ait sorunların konuşulduğu mekânlar haline gelmiştir. Antik Yunan, kentsel mekân içinde kamusal alanları iletişimsel ve buluşma mekânı olarak sistematik olarak planlamamış olmasına rağmen bu mekânsal deneyimde görsel iletişim alanı öne çıkmaktadır. Çünkü bu dönemde kent, somut bir mekân pratiği olarak yönetim, pazar yeri ve kamusal mekânlar gibi unsurlar üzerinden görünürlük kazanmaktadır.

Kentsel morfolojide sistematik olarak gözü temel alan tasarım ilk kez Roma İmparatorluğu döneminde uygulanmıştır. İmparator Hadrianus, iktidarının anıtlarda ve kamu binalarında görünmesini istemiştir. Antik Yunan'daki iletişimsel kamusal alanı bir iktidar alanı olarak tanımlayan Hadrianus, "iktidar geometrisi" olarak adlandırılan bir teknikle kentsel mekânı şekillendirmiştir. Peristil ve Bazilika olarak ortaya çıkan iki mimari form kentin içerisinde beden hareketinin denetimini sağlamıştır. Romalılarda iktidar geometrisi sadece kamusal alanı değil aynı zamanda özel alanlar olarak konutları da planlanmıştır (Sennett, 2011, ss. 75-77, 103). Roma İmparatorluğunda gözün hakimiyetinde kamusal ve özel alanların şekillendirilmesi Hıristiyanlığın imparatorluğun resmi dini olması ile beraber daha da artmıştır. Bu dönemde bakmak ve inanç, bakmak ve itaat etmek kentsel morfolojinin şekillendirilmesinde önemli bir çıkış noktasıdır. Orta Çağ kenti, Roma İmparatorluğu dönemindeki gibi sistematik bir kentsel planlamaya sahip olmamıştır. Bu dönemde Batı tarihi üzerine yapılan araştırmalarda kentsel mekânın "kale

kent" olarak adlandırılan bir yapıya sahip olduğu vurgulanmaktadır. Kale kentin siyasal ve ekonomik yapılanması bir kenara bırakılırsa fiziki anlamda son derece girift, kamusal ve özel mekân ayrımlarının silikleştiği bir tasarıma sahip olduğu görülmektedir (Pirenne, 2011; Benevolo, 2006). Bu bağlamda gözün ve bakışın gerektirdiği optik mesafeden uzak olan Orta Çağ kentinde göz ve görme duyusu temelli tasarımlar daha çok bahçe tasarımlarında görünürlük kazanmıştır. Bu dönemde kameriye, labirent ve bahçe havuzu gibi tasarımlar kentsel mekânda görme duyusunun merkeze alındığı sadece fiziki peyzaj tasarımları değil aynı zamanda insanın kendisi ile kurduğu ilişkinin de bir parçası olarak sosyo-psişik mekânlardır (Sennett, 2011).

Kentsel mekânın şekillendirilmesinde ve kazanacağı morfolojik formda 18. yüzyıl ayırt edici bir dönemi nitelemektedir. 17. yüzyılda Avrupa'da ortaya çıkan Kartezyen Düşünce ve bilimsel iklim toplumsal yaşamın algılanmasında yeni bir dönemi nitelemektedir. Bilimsel ve rasyonel düşünce içerisinden dünyanın algılanmasını ortaya koyan Kartezyen Düşünce daha çok matematik ve fen bilimlerine dayalı bir bakış açısından toplum tasavvurunu beraberinde getirmiştir. Özellikle bu dönemle birlikte biyoloji biliminde yapılan keşifler toplumsal yaşamın canlı bir organizma benzeri yapı ekseninde algılanmasını ve planlamasını sağlamıştır. Richard Sennett'e göre 18. yüzyıl Aydınlanma Planlamacıları, kentsel mekânı insanların serbest bir şekilde dolaşıp, nefes alabilecekleri alanlar olarak tasarlamışlardır (2011, s. 229). Kentsel morfolojide insanların kentsel mekân içerisinde rahatlıkla dolaşıp, gezebileceği cadde ve bulvarların öne çıktığı bu dönemde kentsel mekânda kamusal alanlar ayırt edici bir yere sahiptir. Kamusal alan düşüncesinde beden ve mekân etkileşimli yorumlarıyla öne çıkan Richard Sennett, 18. yüzyıl kamusunda kahvehanelerin toplumsal yaşam içerisindeki söyleşimsel formlarını ve oluşturdukları demokratik katılımcı kültürü vurgulamıştır (1996, s. 111). 18. yüzyıl kentinde kamusal alanlar olarak caddeler ve sokaklar farklı toplumsal sınıflardan bireylerin karşılaşma alanı haline gelirken görme duyusu temelinde bu mekânların şekillendirildiği görülmektedir. Kentin perspektif algısı temelinde şekillendirilmesini ifade eden bu süreç gözün hakimiyetindeki bir şehir planlaması anlayışının ürünüdür.

19. yüzyıl kentini şekillendiren temel motif ise Endüstri Devrimi'dir. Endüstri Devrimi sadece üretim araçları ve ilişkileri bağlamında yeni bir dönemi nitelememekte aynı zamanda toplumsal sınıfların farklılaşmasını ve yönetim şeklindeki bir dönüşümü de ifade etmektedir. Lewis Mumford, 19. yüzyıl kentini "kömür kent" olarak adlandırırken bu dönemin ayırt edici özelliklerini; çalışan sınıftaki güvencesizlik duyumu, emek ve malların satışı

için rekabetçi ve açık bir piyasasının yaratımı, yeni sanayilerin hammadde ihtiyacını karşılaması ve sanayinin fazla üretiminin sevk edilebileceği dış sömürgelerin elde tutulması olarak özetlemektedir (2019, ss. 524-528). Mumford'un açıklamaları takip edildiğinde ekonomik modernlik aşamasını niteleyen Endüstri Devrimi ile birlikte toplumsal yaşamın rasyonalizasyon sürecine girdiği sadece üretim ve tüketim alanlarının değil aynı zamanda toplumsal yaşamın bizatihi kendisinin mekanik olarak programlandığı görülmektedir. Modernliğin toplumsal yaşamı tek elden planlayan düşüncesi farklı bilgi "episteme" alanlarıyla ilişki halinde gerçekleşmektedir. Michel Foucault, geçmiş toplum yapısından kopuşu niteleyen politik bir yönetimsellik ilkesinin Batı'da 17. Yüzyılın başından itibaren uygulamaya girdiğini vurgulamaktadır (2016, s. 316). Biyopolitik bir araç olarak genelde mekânın özelde ise kentsel mekânın planlanması uzmanlık bilgisi ekseninde 19. yüzyılla birlikte şehir planlama, kartografya ve mimari alanlarda öne çıkmaktadır. Tüm bu uzmanlık alanları egemen sınıfın çıkarlarını pekiştirecek ve toplumsal denetimi sağlayacak bir üst kartezyen göz olarak kentsel mekânı planlamışlardır. Marksist coğrafyacılardan Yves Lacoste, coğrafyanın ideolojik yönünü vurgulayarak coğrafya biliminin araştırma alanını oluşturan fiziki görünümlerin, ekonomik, toplumsal ve siyasal özelliklerin devletin kendi egemenliği altında yaşayan insanları denetlemesi ve örgütlemesi açısından bir bilgi formu olduğunu ileri sürmektedir (1998, ss. 15-16).

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren bireysel tüketim olgusu ve kültürel formların önem kazandığı bir dönem olarak ortaya çıkan postmodernlik düşüncesinin kentsel mekân ve morfoloji ile yakından ilişkisi vardır. Modernist kent planlaması, mekânı toplumsal amaçlar uğruna biçimlendirmeye çalışırken postmodernistler için mekân toplumsal amaçların ötesinde estetik hedef ve ilkelere göre biçimlendirilecek alanlardır. Postmodern mimar ve kent tasarımcıları, tüketime dayalı postmodern kültür alanı içerisinde farklı müşterilerle kişiselleşmiş iletişim formları kurarken farklı durum, işlev ve zevk kültürlerine uygun ürünler üretmektedir (Harvey, 1997, ss. 84-85, 95). Sosyo-kültürel alanda görünürlüğün öne çıktığı bu dönemde kentlerin bulvarları, sokakları, binaları göz merkeziyetçi "ocularcentrism" bakış açısıyla şekillendirilmektedir. Kevin Robins, kenti bir görme tarzı olarak ele almakta ve kentsel mekânın gözün hareketlerini öne çıkardığını vurgulamaktadır. Kent, görsel bir karşılaşma ve deneyim alanı olarak postmodern dönemde özellikle televizyonculuk alanında realite televizyon programcılığı ile yakından ilişkilidir. Realite televizyonun beraberinde getirdiği görsel rejim televizyon sonrası deneyimin bir parçası olarak öne çıkmaktadır (1999, ss. 196,

209). Robins, postmodern kentin imgesel bir gerçeklik hâlini aldığını öne süren ilk düşünürlerden biridir. Postmodern kültürde bir simülakr formu kazanan kentsel mekânlar sadece kaybettikleri otantik kültürel formlar ve görsel bir peyzaj formu kazanmalarıyla değil, gelişen iletişim teknolojileriyle kurdukları yakın ilişkiler ekseninde yeniden ele alınmaktadır. Kevin Robins, bu bağlamda söz konusu kentsel deneyimi 1980 ve sonrası dönemde televizyon yayıncılığı alanında öne çıkan bir form olarak realite programlarıyla ilişkilendirmektedir. Bu programlar kentsel mekân ile göz merkezli deneyimi, dolayımlı iletişim formlarının bir parçası olarak ekran arkasındaki bir deneyim alanı ile bir araya getirmektedir. Postmodern kültürde kimi zaman estetize edilmiş, kimi zaman ise anestezik bir görsel deneyimin parçası olan kentsel mekân gözün hâkimiyetinde şekillendirilmiştir.

Görsel Kültür Ekseninde Şekillenen Kentsel Peyzaj ve Kentsel Algı

Sosyoloji alanında yapılan çalışmalarda zamansallığa verilen önem genellikle mekânsallığın ontolojik ve epistemolojik önemini yadsımıştır. Mekânsallığın bu çalışmada benimsendiği gibi materyalist yorumlamasının kaynağı mekânın toplumsal olarak üretildiği ve hem bireyler hem de gruplar açısından bir dizi ilişkide toplumsal yaşamın tezahürü olduğu kabulüne dayanmaktadır. Edward Soja'ya göre mekânsallık, fiziksel ve psikolojik süreçlerden tümüyle ayrılamaz. Birincil doğaya ek olarak insan emeği ile şekillendirilen ikinci doğanın mekânı politika, ideoloji ve üretim ilişkileriyle dönüştürülmüştür. Bu fiziki mekânın dışında yer alan bilişsel ve zihinsel mekân ise göstergesel imgeler, bilişsel haritalamalar, düşünceler ve ideolojiler olarak temsiller üzerinden toplumsal yaşamın mekânsallığının şekillenmesini sağlamaktadır (2017, ss. 162-163). Bu bağlamda içinde yaşanılan fiziki mekân ile mekânsallaştırılmış bir düşünme şeklini ifade eden zihinsel mekân arasında diyalektik bir ilişki vardır. Tarihsel süreçte kurulu olan soyut mekânın gündelik hayatta somutlaşmış kentsel tasarısı bir yandan kentsel peyzajı oluştururken diğer yandan bir görme şekli olarak kentsel algıyı inşa etmektedir. Süreci tarihsel materyalizm ekseninde modernden postmodern döneme doğru ele almak bu girift ilişkinin nasıl gerçekleştiğinin anlamak için gereklidir. Modern dönemle birlikte toplumsal yaşam görsel kültür alanı halini almıştır. Bir yandan ticari kapitalizmin toplumsal yaşamı tüketim temelli planlaması diğer yandan gelişen iletişim teknolojileri ve medya alanıyla yazılı kültürün yanında gelişen görsel kültür alanı 19. yüzyılın ikinci yarısı ile birlikte görünürlük kazanmıştır. Öncelikle kentsel mekânın fiziki çevresinde gelişen görsel kültür alanını tanımlamak ve devamında iletişim teknolojileriyle etkileşim sürecinde değişen kentsel algıya değinmek yerinde olacaktır.

Kentsel mekânın kapitalistleşmesi ve tüketime dayalı yaşam formlarının ortaya çıkışında yaratılan görsel kültür alanı önem taşımaktadır. Tarihsel süreçte ilk kez kapsamlı modernist kent planlaması III. Napolyon döneminde Georges Eugène Haussmann tarafından Paris'te hayata geçirilmiştir. III. Napolyon tarafından görevlendirilen Haussmann, mekânsal koordinasyona olan katı tutkusu sonucunda kentin ilk topografik ve kadastro haritasını hazırlamıştır. Kentsel mekânın demiryolu ve karayolu gibi unsurlarla birlikte ele alındığı bu planlarda Paris'in hem iç hem de dış mekânı birlikte ele alınmaktadır. Haussmann, gösteri için ayrıcalıklı mekânlar olarak kentin dışına fuar alanları inşa ederken bu alanları kara ve demir yollarıyla kent merkezine bağlamıştır. Bununla birlikte kent içinde yaptığı yeni bulvar ve caddeler ile de kafe ve mağazaların kent içerisindeki dağılımını organize ederek görsel bir kent peyzajı oluşturmuştur (Harvey, 2012, ss. 141-146, 273-280). 19. yüzyılda modern kent planlamasında öne çıkan göz merkezli bakış açısının kapitalist saikler etrafında şekil aldığı görülmektedir. Kapitalizm bu dönemle birlikte sadece üretim alanlarını değil aynı zamanda tüketim alanlarını da kendisi oluşturarak kentsel mekânda bir denetim stratejisi ortaya koymuştur. Varlıklı sınıflar kentsel mekânın merkezinde gösterişçi tüketim alanı içerisinde yer alırken alt sınıfların kentin periferisinde yer aldığı, istenmeyen unsurlar olarak kabul edildikleri görülmektedir.

Görsel kültür alanı içerisinde modern dönemde somutluk kazanan kentsel planlama alanı kendisine özgü mimari formlar ve birey tipolojilerini de beraberinde getirmiştir. Walter Benjamin, diyalektik imgeyi anlamak için yola çıktığında tarihsel materyalizm ekseninde şimdi kavramına anlam kazandırmaya çalışmıştır. Benjamin'in tamamlanmamış notlarından oluşan Pasajlar projesi diyalektik imgenin ele alındığı metinlerdir. Bu metinlerde tarih, zamansal ve mekânsal kökenler olarak iki ayrılmaktadır. Bu ayrımın kesişim alanı olarak diyalektik imge ise şimdi'yi temsil etmektedir (2002, ss. 45-49). Geçmişin şimdiki zamanda kurgusu bir düş görünümüne sahip olan diyalektik imgeler üzerinden anlaşılmaktadır. Benjamin, Marksist yöntemin tarih sunumunda bir canlanmaya imkân tanıdığını ve montaj ilkesi temelinde sosyo-kültürel yaşamın ele alınmasının fragmanlar ekseninde bir modernlik analizi anlamına geldiğini öne sürmüştür. Pasajlar, çalışması meta fetişizmi ekseninde Paris'teki modernlik deneyimini bütünlüklü olarak değil diyalektik imgeler ekseninde ele alınabileceğini ortaya koymuştur. 19. yüzyılın en önemli mimari yapısı olarak pasajlar, kolektif arzunun oluştuğu fantazmagorya alanlarıdır (Frisby, 2012, ss. 240-245). Walter Benjamin, Pasajlar'da

Max Weber'in modernliğin özünün toplumsal dünyanın mitten arındırılması ve büyüsünün bozulması düşüncesine karşıt olarak kapitalizmin sanayileşme süreciyle birlikte yeniden büyülenme alanı yarattığını ve mitik güçleri yeniden harekete geçirdiğini öne sürmektedir (Buck-Morss, 2010, s.279). Kentsel mekân içerisinde tüketime dayalı yaşam tarzının yaratıldığı, büyüleyici ve mistifiye edici gücü ile pasajlar modern birey için birer fantazya alanı haline gelmiştir. Walter Benjamin'in flanör figürü pasajlarda yürüyen, cadde ve sokakları gezen bir bireydir. Tüm bu alandaki imgeleri bilmeden kavrayan flanör onları zihnine yerleştirir. Flanör, kalabalığın içinde geldiği sınıfı unutarak lüks mağazaların olduğu pasajları kendi evi gibi hissetmektedir. Gaz lambalarıyla aydınlatılmış lüks mağazaların vitrinleriyle dolu 19. yüzyıl pasajları sokak ve iç mekân arasında bir geçiş alanı oluşturarak flanör'e kendisini evinde hissedeceği bir mekân sunmaktadır (Benjamin, 2012, ss. 127-131). Modern dönemde mimari form olarak öne çıkan pasajlar ve onların müdavimi olan flanör tipolojisi kentsel mekânın nasıl bir görsel peyzaj alanı haline geldiğini örneklendirmektedir. Flanör'ün pasajlarla kurduğu görsel ilişki kentsel algının inşa edilmiş bir örneğini sunmaktadır.

20. yüzyıl başında mevcut kentlerin sorunlarını ele alarak ideal bir kentsel formun nasıl olması gerektiği üzerine öneriler sunan modernist mimar Le Corbusier, makine çağına uygun kentlerin tasarlanması için uzmanları işaret etmiştir. Ona göre eski kentlerin çürümüş durumu fiziksel ve ruhsal hastalıklara yol açmaktadır. Hijyen ve ruh sağlığı kentlerin yapısıyla ilgili olup, kentsel planlama ve mimari bu alanlara çözüm önerisi sunmak zorundadır (Togay, 2002, ss. 9-11). Le Corbusier, kent planlamasında modernist mimarinin temel yapı elemanları olan betonarme kolonlar üzerinde yükselen dikey mimari formları ve cam cepheleri temel almıştır. Kentsel mekân içinde bakışın yöneldiği bu mimari tasarımlar Roma İmparatorluğu döneminde uygulanan iktidar geometrisinin bir parçası olarak hem kentsel mekânın hem de konut alanlarının şekillendirilmesini sağlamıştır. Görme duyusunun temel alındığı modernist planlama sürecinde kartezyen bedensiz göz algısı öne çıkmaktadır (Pallasmaa, 2011, s. 37). Modern dönemde tıpkı göz merkezli mimari formlar gibi kentsel peyzajı şekillendiren temel planlama şekillerinden olan ızgara plan Richard Sennnett'e göre bir sanayi makinesinin çalışmasına çok benzeyen, sırf tekrarlardan oluşan, merkezsiz ve sınırsız bir biçimdir (2013, s. 251). Böylelikle modernite kentsel mekânın genel sathını ve mikro düzeyde yapıları görsel algının içinden şekillendirilen bir bakış açısıyla yorumlamıştır.

Mimari formların algılanması ve deneyimlenmesinde çoğu zaman görsel algının Gestalt yasaları vurgulanırken postmodern kentsel mekânda reklam ve pazarlama alanlarının stratejilerinin bir devamı olarak varoluşsal derinlikten yoksun yüzeysel imgeler üretilmeye başlanmıştır. Bu dönemle birlikte kentsel mekânda gerçekleşen yapı sökümü bir yandan zaman ve mekânı parçalarken diğer yandan kenti göz önüne getirmemizi sağlayan bütünlüklü görünümü alaşağı etmektedir. Bu anlamda imgelerin ve sosyo-kültürel alanda köksüz sembollerin dolaşımı ile karakterize olan kentsel peyzaj algısal düzeyde yine göz merkezli yapıya sahip olmasına rağmen kentsel algı parçalanmış bir yapıya sahip olmaktadır. Söz konusu yapının oluşmasını sağlayan önemli unsurlardan biri postmodern kültürde gelişen iletişim ve medya teknolojilerinin zaman ve mekân algısında oluşturdukları kırılmadır. Geleneksel toplumdan bu yana mekânın kurucu yanı bu dönemle birlikte stratejik önemini kaybetmeye başlamıştır. Hızın mekânsızlığı, mekânsal-stratejik küçülmeyi beraberinde getirmektedir (Virilio, 1998, ss. 127-129). Virilio tarafından dromokratik toplum olarak adlandırılan Batı dünyasında kapitalizmin toplumsal yaşamı şekillendirici gücü meta dünyasının genişlemesiyle gerçekleşmiştir. Maddi kültürel yaşamın metalaşması sonucunda Guy Debord'a göre gösteri tüm toplumsal yaşamı istila etmiştir. Görülebilir olanın sadece metayla kurulan ilişki olmaktan çıkarak kendisini tek gerçeklik olarak dayatması söz konusudur (2006, s. 52). Böylelikle toplumsal yaşamın gerçekliği gözle görülebilir ve algılanır olanla sınırlandırılmıştır.

Kentsel yaşamda gösteri toplumu, sanayi ötesi toplumsal yaşamda tüketim kültürü etrafında şekillenmektedir. Weber'in modernlik ve rasyonellik ile işaret ettiği toplumsal yaşamın büyüden ve mistifikasyondan arındırılma süreci ileri kapitalist toplumlarda kendisinin tüketim katedralleri olarak adlandırdığı mimari formlardaki yeniden büyülenme sürecine bırakmıştır. Simüle edilmiş etkileşimin gerçek etkileşimin yerini aldığı bu toplumsal yaşamda mekânlar da simüle edilmiş ortamlara dönüşmektedir (Ritzer, 2000, ss. 150-154, 166-167). Tüketim kültüründe büyük alışveriş merkezleri gibi mekânlar birbirinden bağımsız ve eklektik tüketim metaformalarını aynı çatı altında buluştururken, reklamcılık ve pazarlama gibi kitle iletişim araçları bir montaj hattı içerisinde benzer şekilde imgeleri bir araya getirmektedir. Postmodern kültürün eklektik dünyasıyla uzlaşım içinde olan bu yapı postmodern kenti yeniden planlarken gösteri kent ve tasarım kent gibi tanımlamaların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

1980'li yıllardan itibaren neoliberal politikaların kentsel mekâna sirayet etmesi sonucunda ortaya çıkan gösteri kent ve tasarım kent kavramları kentsel

mekânın birer gösteri nesnesi olarak tasarlanma sürecini ve medya teknolojileriyle ilişkilerini içermektedir. Kentsel mekândaki mutenalaştırma faaliyetlerinde öne çıkan tasarım kent kavramı yaratıcı endüstriler alanıyla yakından ilişkilidir. Gösteri kent tanımlaması ise metropol alanlarda kamusal alanların yeniden düzenlenmesini ve halka açık gösterilerin çoğalmasını ifade etmektedir. Bu kavram aynı zamanda bizatihi kentin kendisinin bir gösteri nesnesi konumuna yükselmesini de içermektedir (Soysal, 2011, ss. 395-396). Söz konusu yıllarda kültür endüstrisi tanımlamaları yerini yaratıcı endüstriler kavramına bırakırken bu kavram altında yer alan yeni medya teknolojileri gündelik hayatın dokusuna nüfuz etmiştir. Bu bağlamda gösteri kent ve tasarım kent kavramlarının küresel düzeyde işlemesini sağlayan unsur teknolojik gelişmenin bir parçası olarak iletişim teknolojileridir.

Gelinen noktada sosyo-mekânsal bir bakış açısıyla kentsel mekânın dönüşümü ele alındığında içinde yaşanılan fiziki mekân ile birlikte bilişsel süreçlerin bir parçası olarak zihinsel mekânın varlığı öne çıkmaktadır. Söz konusu alanlarda görsel kültürün baskısı Batı tipi gelişme modelinin bir parçası olarak görünürlük kazanmaktadır. Kapitalizmin kentsel mekândaki tezahürleri modern kentin oluşumundan postmodern kente kadar bir yandan tüketim temelli bir kent tasarısını ortaya koyarken diğer yandan bu mekânların içindeki bireylerin mekânsal algılarını da şekillendirmiştir.

Medyalaşmış Kentsel Mekân ve Kentsel Topografya

Medyalaşmış kentsel mekân ve kentsel topografya iki ayrı şekilde ele alınabilir. Bunlardan ilki kültürel pratikler üzerinden yaratılan eko-sistemde kentin medyalaşmış formudur. Tüketim kültürü içerisinden kentin küresel dolaşıma girmesi bu alanı nitelemektedir. İkincisi ise gelişen teknolojik olanaklar ekseninde medyalaşmış kentsel deneyimdir. Görüntü teknolojileri ekseninde mekânsal algının dönüşümü, artırılmış mekân deneyimi, medya teknolojileriyle örülmüş bir iletişim ağı olarak kentler ve kamusal iletişim platformu olarak kent ekranları bu alanın bileşenleridir.

Kültürel pratikler içerisinden kentin medyalaşması aslında kentin bir ortam ve araç "medium" olma özelliğinin ürünüdür. Bu açıdan ele alındığında kentler tarih boyunca insanlığın kültürel üretiminin ve yayılmasının çıkış noktası olmuştur. Kent merkezleri araçsal konumda kültürün aktarılmasında bu aracı konumu üstlenmişlerdir. Kültürel pratiklerin toplumsal yaşamda belirleyici konumu postmodernite ile daha önem kazanmıştır. Postmodern dönemde bir yaşam biçimi olarak kültürü ifade eden antropolojik manada kül-

tür ile sanat, tinsel açısından yüceltici kültürel ürünler ve tecrübeler anlamına gelen yüksek kültür arasındaki ayrım silikleşmiştir (Featherstone, 2005, s. 159). Kültürel alandaki ayrımların silikleşmesi en çok gündelik hayatın estetize edilme süreçlerinde öne çıkmaktadır. Daha önce televizyon üzerinden gerçekleştirilen gerçekliğin estetikleştirilmesi süreci bu dönemle birlikte kentsel mekâna sirayet etmiştir. Postmodern mekânın, merkezsizleşmiş öznesi kentsel mekânda duyguların denetimli serbestliğinde farklı mekânsal deneyimleri birlikte yaşamaktadır. Fredric Jameson'a göre bu dönemde yaşanan toplumsal dönüşüm sadece kültürel alanla sınırlı değildir aynı zamanda "post-endüstriyel" toplum olarak adlandırılan tüketici toplum, medya toplumu, bilgi toplumu, elektronik toplum ya da "high-tech" toplum gibi adlarla anılan tümüyle yeni bir toplum yapısı ortaya çıkmıştır (2011, s. 31). Söz konusu toplum yapısını belirleyen nitelikler küreselleşen dünyada metropol yaşamının gündelik pratiklerinde hayat bulmaktadır.

Günümüzde gittikçe kültürün coğrafi ve toplumsal kara parçalarıyla doğal ilişkisi yok olurken yersiz-yurtsuzlaşma kavramı görünürlük kazanmaktadır. Günlük deneyimin medya üzerinden gerçekleşmesi dolayımlanmış deneyim ile dolaysız deneyimi iç içe geçirmektedir. İletişim teknolojilerinin de etkisiyle ivmelenen kültürün dolayımlanma süreci tele-görsel bir kozmopolitanizm düşüncesini ortaya koymaktadır. Tüketime dayalı kültürel alan estetik bir kozmopolitanizm fikrinin de yeşermesini sağlamaktadır (Tomlinson, 2004, ss. 148, 159, 269). Bugün gelişmiş Batı toplumlarından ve gelişmekte olan Batı dışı toplumlarına büyük metropollerinin kamusal alanlarına bakıldığında yaratılan bu estetik kozmopolitanizm fikrini yakından görmek mümkündür. Kent meydanlarına yerleştirilmiş devasa ekranlar, billboardlar, reklam afişleri, hareketli afişler bir yandan kenti turistik destinasyon rotası olarak sunarken diğer yandan kentsel topografyanın imge formu kazanmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda John Urry tarafından turist bakışı "tourist gaze" olarak adlandırılan gündelik hayatın akışının dışında kalan bir tüketim alanı kentsel peyzajın tüketimini kapsamaktadır. Süreç 19. yüzyıl ile birlikte gelişen yeni görme rejiminin ve Paris'in modernizasyonu sürecinde Haussmann'ın çalışmalarına kadar dayandırılabilir. Haussmann, Paris'i yeniden inşa ederken işçi sınıfının büyük kısmı kent merkezinden uzaklaşmak zorunda kalmıştır. Bunun nedeni yeni bulvarlar boyunca sıralanan lüks apartmanların kiralarının yüksek olmasıdır. Yeniden yapılanma süreci konut ayrışmasına yol açarak yoksulluğun zengin Parislilerin ve özellikle de ziyaretçilerin gözünden uzaklaştırılmasını sağlamıştır (2011, ss. 155-161). Hauss-

mann'ın çalışmaları kentsel mekânı sadece turist bakışı üzerinden şekillendirmekle kalmamış tüketim kültürüne dayalı medyatik kent deneyiminin de ilk örneklerini sunmuştur.

Günümüzde ise kentsel mekânın iletişim ve enformasyon araçlarıyla bütünleşme süreci medyalaşmış bir kentsel mekân yaratmaktadır. David Harvey'in "zaman ve mekân sıkışması", Paul Virilio'nun "dromoloji" kavramları ile ifade ettikleri hızlandırılmış gündelik hayat eşzamanlı olarak gelişmiş ve gelişmekte olan ülkeleri etkilemektedir. Küresel enformasyon ağının gelişmesiyle birlikte yurt temelli şehir planlamacılar tarafından planlanmış, mimarlar tarafından tasarlanmış ve inşa edilmiş mekân üzerine bir üçüncü mekân olarak insan dünyasının sibernetik mekânı bindirilmiştir (Bauman, 2006, s. 25). Sibernetik mekân, bilgisayar teknolojilerinin gündelik hayatta kullanılmasıyla yaygınlık kazanırken daha önce içinde yaşanılan fiziki mekândan farklı bir deneyim formunu da bireylere dayatmaktadır.

Küreselleşmenin mekânın sonunu getirdiği tartışmaları devam ederken günümüzde tarihin sonundan değil ama coğrafyanın sonundan bahsedilebileceğini Paul Virilio öne sürmektedir. Günümüzde üçüncü mekânın da bir parçası olarak yere bağlı olmayan meta-kent "sanal kent" ortaya çıkmıştır. Kentsel mekânda yer alan ekranlar, dünya nüfusunun yaygın olarak kullandığı mobil telefonlar genelleşmiş bir görselleşme rejimi içerisinde tele-yüzey oluşturmaktadır. Multi medya araçlarının yapay ufkundan yükselen meta-kent günümüzde eskinin kamusal alanının yerini almıştır (2003, ss. 14-23, 106). Kentsel mekânın algılanmasındaki bu dönüşüm Kevin Lynch'in çalışmalarına kadar ilerletilebilir. Lynch, "Kent İmgesi" adlı kitabında kentsel mekânın görsel algı temelinde nasıl kavrandığını ortaya koymaya çalışmıştır. Kent sakinleri, şehirleri zihinsel haritalar aracılığıyla algılarlar ve bu haritalar yollar, sınırlar, kavşaklar gibi işaret ve görsel referanslara dayanmaktadır. Buna göre kusursuz bir imge ortaya koyabilen canlı ve bütünleşmiş bir fiziksel çevre sosyal açıdan önem taşımaktadır. Grup iletişimini olanaklı kılan bu yapı aynı zamanda kolektif hafıza ve semboller için de işlenmemiş malzemeler sunmaktadır. Bu bağlamda çevresel imge; kimlik, yapı ve anlam bileşenlerine sahiptir (2011, ss. 5-8). Kentsel mekânda görüntü teknolojilerine dayalı sanallaşmış deneyim setleri Lynch'in tanımladığı mekânsal okunabilirlik düşüncesini ileriye taşıyarak bu mekânın ekran dolayımlı okunma süreçlerini gündeme getirmektedir.

Lev Manovich, artırılmış mekân kavramı ile dijital verilerle fiziksel mekânın birleştiği bir alanı tanımlamaktadır. Kent yüzeyinin veri, bilgi ve medya ile

kaplandığı bu süreçte fiziksel alana dinamik veriler aktaran ya da buradan veriler toplayan çeşitli teknolojik uygulamalar söz konusudur. Bunlardan birkaçı şu şekilde sıralanabilir. Video gözetimi günümüzde giderek yaygınlaşmıştır ve sadece hükümetler, ordu ya da şirketler tarafından değil bireyler tarafından da kullanılmaktadır. Ucuz, kablosuz ve internet bağlantılı video kameralar artık neredeyse her yerdedir. Video ve diğer gözetim teknolojileri fiziksel mekânı ve içindeki kişileri verilere dönüştürürken; hücresel mekân "cellspace" verilerle dolu olan bir mekândır ve kullanıcı tarafından kişisel bir iletişim cihazı ile erişilebilir. Bazı veriler internet gibi küresel ağlardan gelebilir bazıları ise kullanıcının çevresindeki nesnelerin içine yerleştirilmiş olabilir. Hücresel mekân her bir kullanıcı tarafından kişiselleştirilen bir bilgi katmanı olarak düşünülebilir. Kamusal alanlarda bulunan bilgisayar ve video ekranları ise yoldan geçenlere bilgiyi sunmaktadır. Bu ekranlar giderek daha ince hale gelirken artık düz yüzeylerle de sınırlı değillerdir. Ayrıca görünür olmaları için karanlığa da ihtiyaçları yoktur. Kısa vadede büyük ve ince ekranlar hem özel hem de kamusal alanlarda daha yaygın hale gelecektir (2006, ss. 219-222). Manovich'in açıklamaları takip edildiğinde kentsel mekânın örnekleri verilen teknolojilerle giderek sanallaşma aşamasına ulaştığı söylenebilir. Günümüzde fiziksel mekânla etkileşimli ve onun ötesine ulaşan artırılmış mekân kavramı bireylerin gündelik pratiklerinin birer parçası haline gelmiştir.

Kentsel mekânın görüntü teknolojileri ekseninde medyalaşmış bir kentsel deneyim formuna geçişinde kamusal alanlar önemli bir yer taşımaktadır. Literatürde kentsel mekânın ekranlaşması "screenification of urban space" olarak adlandırılan özellikle kamusal alanların dijital teknolojilerle eklemlenmesi sürecini ele alan yazarlardan biri Mirjam Struppek'tir. Struppek'e göre kentsel ekranlar kentsel toplumun gelişiminde hem bir moderatör hem de iletişim aracı olarak öne çıkmaktadır. Struppek, kentsel kamusal alanın ritüeller ve iletişim alışverişi için eşsiz bir arena olduğunu vurgulayarak ekran alanının mimari boyutunun etkileşimler için bir sahne sağlamada değişen önemi olduğunu dile getirmektedir. Dijital ekranların, yerel kimliğin oluşturulması ve kentsel tasarım unsurlarına uyumu konusu günümüzde öne çıkan bir meseledir (2010). Struppek'in temel tezi dijital teknolojilerle birlikte kentte ortaya çıkan büyük kamusal ekranların sadece reklam araçları değil aynı zamanda kentin iletişim altyapısının görselleştiği yeni kamusal arayüzler olmasıdır. Bu ekranlar; bilgi akışlarını, sosyal iletişimi ve medya içeriklerini kentsel mekânda görselleştiren platformlardır. Struppek bu sü-

reçte önemli bir kavram olan görselleştirme alanı "visualization zone" kavramını öne sürmektedir. Günümüzde internet ve diğer dijital ağlarla dijital içerikler daha akışkan hale gelmiştir. Büyük açık hava ekranları, sanal kamusal alanlar ve gerçek dünyamızın birleşimi deneysel görselleştirme alanları olarak öne çıkmaktadır. Struppek, bu ekranlar aracılığıyla akan devasa bilgi akışlarını yerelleştirebilir miyiz? ve bu alanların sadece dijital dünyanın bir tuvali olmasının ötesinde kamusal iletişimde daha aktif bir rol oynayabilir mi? sorularını yöneltmektedir (2009, s. 19). Bu sorularla Struppek, kentsel ekranlar üzerine sadece eleştirel değil aynı zamanda potansiyel odaklı bir yaklaşımı ortaya koymaktadır. Kentsel ekranlar bu bağlamda medya sanatı projelerinde, kamusal tartışmalar ve interaktif içerikleriyle katılımcı kamusal alanlar haline gelebilir.

Kent ve medya ilişkisini ele alarak içinde yaşadığımız dijital kültür döneminde kentin fiziksel sınırlarının ötesinde medya altyapılarıyla örülmüş mekânsal sistemlere dönüşünü niteleyen bir diğer kavram medya kentidir. Scott McQuire tarafından geliştirilen medya kenti "media city" kavramı kentin mimari yüzeyinin giderek medya yüzeylerine dönüşümünü temel alarak bir medya mimarisi düşüncesini ortaya koymaktadır. Bina cepheleri, kamusal alanlar dijital ekranlarla donatılırken kentsel mekân bir tür görsel iletişim platformu haline gelmektedir. Scott McQuire, diyalektik bakış açısından ele aldığı medya kenti kavramını 19. yüzyılın ortalarında beliren yeni görüntü teknolojilerinin icadı ve kentsel modernizasyon süreçlerine dayandırmaktadır. Pazar ilişkilerinin gelişerek meta dolaşımının artması ve kentsel gösterinin ortaya çıkışı kentlerin bir görüntü alanı olarak tanımlanmasına katkı sağlamıştır. Modern medya bu bağlamda sadece bir temsil biçimi değil yeni algı ve bilgi biçimlerinin oluşmasında yeni toplumsal eylem biçimleri için alanlar oluşturmaktadır. Bu süreçte geleneksel mekân ve öznellik koordinatları istikrarsızlaşmaktadır. Dijital medya, geçmiş olayların kaydından daha çok anlık geri bildirimler sağlarken sosyal etkileşimler de bu araçlar üzerinden gerçekleşmektedir. Kentsel ortamın medya teknolojileriyle eklemlenmesi yer ile kimlik arasındaki modern bağın aşınmasına yol açmıştır. Kentsel yapılar maddi olmayan akışlara öncelik verdikçe ilişkisel alanlar kentsel yaşamın baskın deneyim formu haline gelmiştir. Medya kentinde akıllı telefonlar, etkileşimli arayüzler, duyarlı mimari formlar ve akıllı ortamlar meta mantığının hem kamusal hem de özel alanların boşluklarına sızdığı yeni yaşam alanlarıdır (2008, ss. 203-205). Kentsel mekânın ekranlaşması yalnızca sabit ekranlarla sınırlı değildir. Mobil teknolojiler ve konum tabanlı medya sistem-

leri de günümüzde kent deneyimini dönüştürmektedir. Scott McQuire, coğrafi mekân ile dijital medya teknolojilerinin birleşimini ifade etmek için ceomedya "geomedia" kavramını ortaya koymuştur. Gelişen dijital teknolojilerin akıllı telefonlar, GPS sistemleri ve sosyal medya platformları kent deneyimini konum tabanlı medya ağları aracılığıyla yeniden üretmektedir. Böylelikle kent yalnızca fiziksel bir çevre değil aynı zamanda veri akışlarıyla şekillenen bir medya ortamı haline gelmiştir. Ceomedya "geomedia", bu bağlamda yalnızca mobil medya araçları gibi yeni aygıtların ortaya çıkışı ya da bu araçların yerel medya araçları olması gibi tek bir fonksiyona indirgenemez. Daha çok 21. yüzyılda her yerde bulunma, kişiselleştirilme, gerçek zamanlı yakınsama gibi çelişkilerini bir araya getiren yeni bir durum olarak tanımlanmalıdır (2016, s. 6). McQuire, bu kavram ile mekânın verilerle katmanlaşmasını, ağ tabanlı bir kent deneyimini ve bu bağlamda kamusal alanların fiziksel alanların dışında yeniden şekil almasını ortaya koymuştur.

Kentsel yaşamda medyatikleşmiş gündelik deneyim ve kentsel mekânın ekranlaşması sürecinde kamusal alanlardaki büyük ekranların dışında mobil ekranların oluşturduğu bir ekran kültürü de söz konusudur. Scott McQuire bunu geomedia kavramı ile tanımlarken, Nanna Verhoeff ise "Mobile Screens" adlı kitabında kentsel deneyimin navigasyon ekranları aracılığıyla gerçekleştiğini öne sürmektedir. Mekân ve hareketliliğin kesişiminde kentsel mekânın görsel alanında temsil sisteminden navigasyona geçiş süreci bir görme biçimi olarak öne çıkmaktadır. Geçiş kültürünü niteleyen bu durum kent ekranlarını ve performatif bir kartografyayı bir araya getirmektedir (2012, ss. 167-170). Verhoeff'in açıklamaları takip edildiğinde kentsel mekânın algılanması ve deneyimlenmesinde bireylerin kullanımında olan mobil ekranların öne çıktığı görülmektedir. Kişiselleştirilmiş bu ekranlar kentsel alan içerisinde hareket halindeyken fiziksel kartografyanın ötesinde sanal bir mekân deneyimini de bireylere sunmaktadır. Böylelikle bireylerin içinde yaşadıkları kentsel mekâna ilişkin algıları bu iki mekânsal deneyimin kesişiminde oluşmaktadır. Benzer bir düşünceyi Edward Soja, üçünü mekân "third space" kavramı ile ortaya koymaktadır (1996). Üçüncü mekân kavramı toplumsal olarak üretilen mekânı düşünme ve yorumlamanın belirli bir yolunu ifade etmek için kullanılmaktadır. Marksist coğrafyanın mekânsal olana karşılık sosyal olanı ayrıcalıklı kılma eğilimini eleştiren Soja, bunun yerine mekânsal ve sosyal biçim ile ilişkilerin karşılıklı olarak kurucu olduğunu içeren üçüncü mekân kavramını öne sürmüştür. Soja'nın Los Angeles gibi diğer gerçek ve hayalin kesişiminde öne çıkan kentleri ele alarak öne

sürdüğü üçüncü mekân kavramı, fiziksel mekân ile temsil edilen ve deneyimlenen mekânı bir araya getirmektedir. Görsel teknolojiler, bu mekânsal katmanlaşmada öne çıkarken kent deneyimi de sadece mimari ile değil aynı zamanda temsil ve görselleştirme süreçleriyle ilişkili hale gelmektedir.

Mike Davis'in "City of Quartz" (2006) adlı kitabı Los Angeles özelinde günümüzde kentsel mekânın oluşum sürecini sosyo-ekonomik ve kültürel boyutta eleştirel perspektiften ele almaktadır. Davis, kitabında kentsel mekânın kapitalizm ekseninde dönüşümünü, ırk-sınıf ve mekânsal ayrışmayı ele aldığı kadar kültür endüstrileri ekseninde oluşan kentsel imgeyi, kentsel mekânın ekranlaşma ve görselleşmesi sürecini de tartışmaktadır. Davis, Los Angeles'ı mit üreten bir kent olarak analiz etmektedir. Hollywood anlatıları, medya temsilleri ve turistik imge üretimi kentin gerçek sosyal çelişkilerini görünmez kılmaktadır. Tüm bu alanlar kentin medyatik bir imgeye dönüşmesini sağlarken kent, yaşanan bir mekândan çok görüntülenen bir sahneye dönüşmektedir. Kentsel mekânın ekranlaşması süreci Los Angeles özelinde bir içerme ve dışlama strateji içerisinde istenilen unsurların görünür kılınırken istenmeyen unsurların görünmez kılındığı bir görsel rejim oluşturmaktadır. Reklamlar, veri ekranları ve yönlendirme sistemleriyle kent giderek bir simülakr formu almaktadır.

Özetlenecek olursa medyalaşmış kentsel mekân diyalektik süreçte 19. yüzyılda kentsel mekânın modernizasyonu ekseninde dönüşümü ve yeni gelişen medya araçları ekseninde ortaya çıkmıştır. Kentsel mekânın tüketim kültürü ekseninde bir gösteri formu kazanması ve fotoğraf makinesi başta olmak üzere gelişen teknik aygıtlar kentsel topografyanın imgesel bir gerçeklik formu almasını sağlamıştır. İletişim teknolojilerindeki gelişimin bir parçası olarak dijital kültür alanı içerisinde ise başlangıçta kentsel kamusal alanlar dev ekranlar ve reklamlar ile donatılırken zaman içerisinde mobil cihazların icat edilmesi ve gündelik hayata eklemlenmesi sürecinde kentin fiziksel mekânın dışında sanal bir topografya oluşmaya başlamıştır. Bu bağlamda kent yüzeylerinin ekranlaşması süreci, kent yaşamının medyalaşması ve mekânın veri katmanlarıyla buluşması dijital teknolojileri içermektedir.

Kentsel Mekân Ekranlaşırken Yitirilen Optik Mesafe ve Toplumsallık

İnsanlığın beraber yaşamının bir ürünü olan toplumsallık fikri kolektif süreçte gerçekliği algılama ve diyalektik süreçte kurumlar, aktörler ve sınıflar arasındaki ayrımlar, sınırlar ve kesişimler ekseninde oluşmuştur. 19. yüzyıl ile birlikte gelişen teknolojik olanaklar görüntülere ve imgelere bağlılığı öne çıkarmıştır. Feuerbach "Hristiyanlığın Özü" adlı kitabının önsözünde "Bu

çağ görüntüyü şeylere, kopyayı asıla, temsili gerçekliğe, görünümü varlığa tercih eder" (1881, s. 13) demektedir. Feuerbach'ın 19. yüzyılda ortaya koyduğu düşünce 20. ve 21. yüzyıllarda aktüel bir gerçeklik halini almıştır. Susan Sontag'a göre gerçek dünyanın yerini bir görüntü dünyasının aldığı yolundaki kaygıların çoğu, Feuerbach'ın yaptığı gibi görüntünün Platoncu anlamda gözden düşmesine işaret etmektedir. Buna göre görüntü gerçek bir şeye benzediği sürece hakiki; benzerlikten öte bir şeyi temsil etmediği sürece uydurmadır. Oysa ki fotoğraf sayesinde gerçekliğin yeniden tanımlanması mümkün hale gelmiştir (2008, ss. 182-185). Sontag'ın perspektifinden bakıldığında dönemin teknik araçları içerisinde gerçekliğin yeniden inşa edildiği ortaya çıkmaktadır. Ancak fotoğraf makinesi başta olmak üzere 19. yüzyılda icat edilen tüm optik araçlar insan gözünün dışında görmenin ve gözlemcinin tanımlanmasını sağlamıştır. Söz konusu araçlar öncelikle gözün algılama sürecinde nesneler ve göz arasındaki optik mesafeyi yeniden organize ederek bedensiz görmenin olanaklarını ortaya koymuşlardır. Devamında ise 19. yüzyıl ile birlikte artan imge üretimine koşut bir şekilde özerk ve üretken bir gözlemciyi inşa etmişlerdir. Böylelikle modern toplumda bedenin üzerindeki iktidar rejimi gözlemciyi de standartlaştırarak yeniden düzenlemiştir (Crary, 2010, ss. 162-163).

Görme ve gözlemci üzerinde gerçekleşen tartışmalar bedene yönelik iktidar rejiminin bir parçası olarak görünürlük kazanmaktadır. Perspektif geleneği içerisinde seyircinin bakışını temel alarak ortaya konulan optik mesafe üzerinden nesnelerin konumlandırılması görsel algının temel unsurudur. Oysa gelişen teknolojik araçlar bedensiz görme ya da bir teknik araç üzerinden dolayımlanmış ve standartlaştırılmış görmenin yolunu açarken birey ve nesneler arasındaki optik mesafeyi yeniden inşa etmiştir. Paul Virilio "The Vision Machine" adlı kitabında kendisinin "görme makinesi" olarak adlandırdığı bir sistem içerisinde modern teknolojilerle görme eyleminin insanın elinden alınarak makineler alanına taşındığını vurgulamaktadır. Burada üç ayrı mantık olduğunu öne süren Virilio, görüntünün biçimsel mantığının çağını resim, gravür, asit baskı ile mimarinin çağı olarak belirtmiş ve bu çağın 18. yüzyılın sonunda sona erdiğini dile getirmiştir. Diyalektik mantık çağı, fotoğraf ve sinemanın çağıdır ve 19. yüzyılda şekillenmiştir. Paradoksal mantığın çağı ise video kaydı, holografi ve bilgisayar grafikleriyle başlamıştır. 20. yüzyıl sonuna gelirken modernitenin ve kamusal temsil mantığının son bulması bu dönemi nitelemektedir. Gelinen noktada insanlar geleneksel resim temsilinin biçimsel gerçekliğine, fotografik ve sinematik temsilin diyalektik

mantığının gerçekliğine alışmış olsa da dijital görüntünün paradoksal mantığının sanallıklarını hala tam olarak kavrayamamaktadır (1994, s. 63). Virilio, görme makinesinin, modern teknolojilerin sadece görüntü üretmediğini aynı zamanda görme sürecini otomatikleştirdiğini öne sürmektedir. Artık insanlar değil makineler görmekte ve görüntüyü iletmektedir. Algının teknolojikleşmesine yol açan görüntü üretim araçları; kamera, video, uydu görüntüleme ve bilgisayar grafikleri insan algısını yeniden şekillendirmektedir. Böylelikle gündelik hayattaki deneyimler de gittikçe doğrudan deneyimlerden görüntüler aracılığıyla dolayımlanan deneyimlere dönüşmektedir. Bu durum aynı zamanda gerçekliği de bir simülasyona dönüştürürken temsil sistemi yerini bir simülakr düzenine bırakmaktadır.

Jean Baudrillard'a göre analojik imgeden sayısal imgeye geçiş süreci gerçekliğin sistematik olarak yok edildiğini örneklemektedir. Analojik imgenin ortadan kaybolmasıyla nesnel bir gerçekliğe olan ihtiyaç ortadan kalkarken teknoloji doğayı yansıtmak yerine onu sanala çevirmektir. Analojik fotoğraf, nesnenin yansıttığı ışık ile bakışın birleşiminden oluşmaktadır oysa sayısal fotoğrafla birlikte imge bilgisayar programı içerisinde üretilen sentetik bir forma dönüşmektedir. İmgenin mekanik üretimi olan analog fotoğraf bir illüzyon ortamı yaratırken dijital fotoğraf ve imge ise referans çerçevesi olmayan bir görüntü olarak ufuk noktasının ötesinde hakiki ile sahte ayrımının çöktüğü bir aşamayı nitelemektedir (2019, ss. 26-32). Paul Virilio da ufuk noktasının keza perspektifin yitirilmesi hakkında benzer düşüncededir. "Negative Horizon" adlı kitabında ufuk kavramının perspektifin, mekânsal yönelimin ve mesafenin temeli olduğunu belirterek teknolojinin zaman içerisinde coğrafi ufku ortadan kaldırdığını öne sürmektedir. Telekomünikasyon ve görüntü teknolojileri mesafenin ortadan kalkmasını sağlarken, televizyon, video ve bilgisayar ekranları yeni bir elektronik ufuk oluşturmaktadır. Virilio'nun dromolojik devrim olarak adlandırdığı mekânın zamana indirgendiği süreç sonucunda teknoloji mekânı sıkıştırarak deneyimi anlık görsel akışlar içerisinde yönetir hale gelmiştir. Bu durum bir kayboluş estetiği ve kayboluş siyasetinin önünü açmaktadır. Antik Yunan'dan itibaren siyaset felsefesi açısından ilk siyasi eylem vatandaşlık kavramıyla ilişkili olarak kentin biçimsel yapısının ortaya konulması ise bugün bu iki alanda köklü bir dönüşüm yaşanmaktadır. Günümüzün ulus ötesi devleti ve transpolitika sürecinde vatandaşlığın ortadan kalktığı ve mekânsal sınırların yok olduğu yeni bir yapı ortaya çıkmaktadır (2005, s. 165). Hem Baudrillard hem de Virilio'nun açıklamaları takip edildiğinde, dijital kültür alanı içerisinde sayısal imgenin toplumsal yaşamın her alanıyla eklemlenmesi sürecinde geçmişte tarih, siyaset,

ekonomi ve kültür alanları içerisinde yaratılmış olan toplumsallığın aşındığı yeni bir sürece girdiğimiz görülmektedir.

Günümüzde apokaliptik bir süreçte genetik kodun modellik yaptığı düzenlemede modeller en sıradan yaşam dilimini bile kaplamıştır. Dijital, gündelik yaşamın bir parçasına dönüşürken, imgeler insanın algılama sürecini dönüştürmektedir. Görüntülere karşı verilen evet hayır şeklindeki yanıtlar bir uyarı sisteminin parçası gibi algılanmaktadır. Bu süreçte her imge, her medyatik mesajla birlikte çevremizde bulunan her işlevsel nesne de bir test görevi yapmaktadır. Nesnenin tersine çevrimi sürecinde nesneler ve imgeler bireylerin geri dönüşlerini test etmeye yaramaktadır (Baudrillard, 2001, ss. 107-111). Baudrillard perspektifinden kentsel mekânın dönüşümü ele alındığında toplumsal yaşamda yitirilen mesafe sadece gerçeklik kaybına yol açmamakta aynı zamanda özne nesne dikotomisini de tersine çevirerek mekânın yer özelliğini yitirmesine neden olmaktadır. Bu süreçte bireyler teknik araçların görme sistemleri içerisinde sürekli veri üreten bir düzeneğin parçası haline gelmişlerdir. Günümüzde fiziksel mekânın dijital veri katmanlarıyla buluşması sonucunda oluşan artırılmış mekân kavramı kentsel yaşamda akıllı şehir panelleri ya da veri görselleştirme teknikleriyle imgesel bir gerçekliğe dönüştürmektedir. Baudrillard'a göre buradaki imge tarih sürecinde kendisi yaratan öznesiyle arasındaki optik mesafeden oluşan ve bir illüzyon yeteneğine sahip imge değil tam tersine sentetik bir formda imgesel düşlemeye ve imgesel düşlemenin sonucu ortaya çıkan illüzyona son veren bir imgedir. Bu bağlamda imge sentetik bir forma sahip olurken, gönderenini kaybetmekte ve sanal gerçeklik olarak üretilebilmektedir (2005a, s. 94). Görüntü teknolojileri yardımıyla oluşturulan kentin imgesel gerçekliği mekân ve yer arasındaki sınırların bulanıklaşmasına da yol açmaktadır. Fransız etnolog ve antropolog Marc Augé, içinde yaşadığımız dönemi bir üst modernlik aşaması olarak tanımlayarak kentsel yaşamın antropolojisini yapmaya çalışmaktadır. Augé göre içinde yaşadığımız üst modernlik aşamasında aşırılık yaşamın temel kipi haline gelmiştir. Hadiselerin aşırı bolluğu, mekânsal aşırı bolluk ve atıfların bireyselleşmesi şeklinde ortaya çıkan üst modernlik toplumsal yaşamı yapısal olarak dönüştürmüştür. Bu dönemde varlığın mekân ve zaman boyutunda, mekânın yer ile ilişkisi ortadan kalmıştır. Antropolojik manada mekân ancak kimliksel, tarihsel ve ilişkisel olduğu zaman yer özelliği kazanırken üst modernlik aşamasında yer değiller "non-lieu" öne çıkmıştır (2021). Augé'un açıklamaları takip edildiğinde üst modernliğin ulus ötesi kozmopolitan yaşamı içerisinde mekânın yer özelliğini yitirerek antropolojik muhtevasını kaybettiği görülmektedir. Bu düşünce seti Virilio'nun görüntü

makinesi "vision machine" kavramıyla ilişkilendirildiğinde görüntünün oluşturulmasındaki paradoksal mantık çağında temsil sistemlerinin çöktüğü bir evrende sanallık aşamasına geçilmiştir. Bu bağlamda kentsel mekânın görüntü teknolojileriyle buluşması sürecinde mekânın sadece fiziki topografyada yer ile ilişkisi kesilmemekte kentin söz konusu araçlar içerisinde üretilmiş imgesel gerçekliği sentetik bir form kazanarak toplumsal dolaşıma girmektedir. Böylelikle fiziksel ve sanal mekânların kesişiminde kentsel mekânın tarihselliği ve toplumsallığı son bulmaktadır.

Joshua Meyrowitz, "No Sense of Place" adlı kitabında yer duygusunun yok olmasını gelişen teknolojik olanaklar içerisinde elektronik medyanın toplumsal davranışlarımıza etkisi bağlamında ele almaktadır. Medyanın davranışlarımız ve toplumsal rollerimizle ilişkisini tartışan Meyrowitz, kamusal alanın dönüşümü ve yeni grup aidiyetlerini de sorunsallaştırmaktadır. Kitabında Amerikalıların yer algısında bir değişim olduğunu öne süren yazar elektronik medyanın daha önce birbirinden ayrı olan sosyal ortamları birleştirdiğini, özel ve kamusal davranışlar arasındaki sınırı özel alana doğru kaydırırken sosyal durumların fiziksel mekânlarla ilişkisinin zayıfladığını vurgulamaktadır. Günümüzde yerin geleneksel olarak birbirine bağlı bileşenleri elektronik medya tarafından ayrılmıştır (1985, s. 308). Elektronik medyanın kentin görselleştirme rejimi içerisinde etkisi de benzer şekilde yaşanmaktadır. Görüntü teknolojileriyle bireyler bir yandan fiziksel ve dijital topografyayı eş zamanlı olarak algılarken, kentin görselleştirme rejimi toplumsallık için gerekli mesafeyi aşındırmaktadır. Kent bu aşamada imgesel bir peyzaj formu kazanmaktadır. Jean Baudrillard, II. Dünya Savaşı'ndan sonra kentlerin birer üretim ve yeniden üretim merkezi olarak planlanmaya çalışıldığını ancak günümüzde bunun son bulduğunu vurgulamaktadır. Simülakr üretimi bugün ikiz ya da duplikasyon yoluyla değil genetik minyatürleştirme sayesinde gerçekleşmektedir. Yeniden canlandırma ve entropinin son bulduğu bu evrende kentler hiç kimseye ait olmayan ve hiçbir şeyi unutmayan bellek tarafından en küçük boyutlara indirgenmektedir (2005b, s.106). Kentin gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde cep telefonlarına kadar girmiş haritaları ve krokileri insanların içinde yaşadıkları kentin minyatür bir formunu ellerinde tutmalarını sağlamaktadır. Kentlerin cadde ve sokaklarındaki görselleşme eğilimi ile mikro boyutta verilerin işlenmesiyle oluşan kentin dijital imgesinin birlikteliği kentin fiziksel mekânındaki yalıtım ve ayrıma eşlik etmektedir.

İnsanlığın görme duyusu ve bir gözlemci olarak statüsüne bakıldığında Alberti'nin perspektif geleneği içerisinde özne ile nesnesi arasındaki optik mesafenin görsel algılamada temel unsur olduğu görülmektedir. Zaman içerisinde mekanik optik sistemler insan gözünün görme yetisini ikame ederek bir araç dolayımıyla görüşü öne çıkarmıştır. Görme ediminin öznel ve nesnel formları teknolojik araçların gelişimine koşut olarak ortaya çıkarken bedenin denetimi ekseninde görüşün denetlenmesi ve gerçekliğin algılanması dijital kültür alanında yapısal olarak dönüşüm geçirmiştir. Varlığın ontolojik temeli olan mekân ve zamanın bu dönemde hızlandırılmış bir hakikat rejimi içerisinde tanımlanmaya başlandığı görülmektedir. Genelde mekânın özelde ise içinde yaşadığımız kentlerin algısı da bu bağlamda kentle kurulan organik bir bağın parçası olarak değil özne ve nesne arasındaki mesafenin yitirildiği bir evrende dijital görme sistemleri içerisinde yeniden üretilmeye başlanmıştır. Yitirilen optik mesafe kenti sürekli dijital aygıtların içerisinden görüşe eklemlenirken kentlerin tarih boyunca yer ile ilişki kurduğu kültürü ve sosyal dokusu aşınmaktadır. Söz konusu dönüşüm sadece kentin algısal peyzajını değil bizatihi içindeki toplumsallığı da dönüştürmektedir. Söz konusu teknolojiler özel ve kamusal alan arasındaki sınırları aşındırırken kentin tüketime dayalı genel görsel peyzajı ile minyatürleşmiş imgesel formu iç içe geçmektedir.

Sonuç

Kentler tarih boyunca politik, sosyo-ekonomik ve kültürel etkinliklerin merkezi olarak insanlığın ev sahipliğini üstlenmişlerdir. Gelişen teknolojik olanaklar ve kültürel pratikler ile etkileşim sürecinde kentsel mekânlar dönüşürken bireylerin kenti algılama süreci de değişmiştir. 19. yüzyılın ortalarından itibaren hız kazanan kentsel mekânların dönüşüm süreci, iletişim araçları ve medya teknolojileri kültürel alanı giderek görselleşme rejimine tabii kılmıştır. Günümüzde ise insanlık bir yandan kenti bir ekran içerisine sığdırırken diğer yandan ise ekranları kentin içerisine yerleştirmektedir. Bu bağlamda çalışma, dijital kültür alanı içerisinde gelişen görüntü teknolojileri ekseninde geleceğin kentinin nasıl şekil alacağını sorgulayarak konuyu sosyo-mekânsal bakış açısıyla ele almıştır. Sosyo-mekânsal bakış açısı, mekânın kapitalist görünümleri içerisinde sosyal olan kadar mekânsal, sosyal biçim ve ilişkileri temel alan bir görüş olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda günümüzde kentsel mekânın ekranlaşması süreci diyalektik bir süreçte ele alınarak açıklanmaya çalışılmıştır. Bugün gelişmiş metropolitan alanlardan daha küçük kentlere kadar kentlerin genel bir görselleştirme rejimi içerisinde şekil aldığı görülmektedir. Bu eğilim sosyo-kültürel alan ekseninde görsel kültür

kavramıyla ilişkilendirilebileceği gibi daha ayrıntılı bir açıklamayı hak etmektedir. Bundan dolayı çalışmada kentsel mekânın görselleşme sürecindeki momentleri bütünsel formda tanımlanırken süreç eleştirel perspektiften ele alınmıştır.

Kentlerin tarihsel gelişim sürecine bakıldığında görsel imgelemin önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Batı tipi kentleşme süreçlerinde kentsel mekân göz merkeziyetçi bir formda tasarlanırken kentsel mekânın içindeki bireyin bakışı da toplumsal sistem tarafından örgütlenmektedir. Bu bağlamda kentsel mekânın biyopolitikası olarak adlandırabileceğimiz merkezi bakış açısı hem kentin genel sathını hem de konut alanlarını ve mimari formları tasarlamaktadır. Denetim ve kontrol merkezi olarak kentsel mekânın siyasal ve sosyo-kültürel örgütlenmesi kentsel morfolojiyi şekillendiren temel motiflerden biridir ve kenti görsel peyzaj alanı olarak tasarlamaktadır.

Bu çalışmada ortaya konulan kuramsal paradigma ekseninde gerçekleştirilen teorik tartışma ekseninde araştırmanın temel bulgusu, modern dönemle birlikte kentsel tasarım ve enformasyon teknolojilerindeki gelişimin günümüzdeki kentsel mekânın görselleştirilmesindeki iki temel unsur olduğudur. Bu unsurlardan ilk olan kentsel tasarımın görsel imgelem temelli inşası ise tarihsel süreçte Roma İmparatorluğuna kadar uzanan bir geçmişe sahip olup yalnızca günümüzün imgesel iklimi ile ilişkili değildir. İkinci olarak enformasyon teknolojilerindeki gelişim süreci sosyo-kültürel alanın genel görselleştirme rejimi içerisinde kentsel mekânın ekranlaşmasını sağlamaktadır. Kentsel mekânın ekranlaşma süreci bu bağlamda birbirleriyle ilişkili birçok teknik gelişmenin bir parçası olarak görünürlük kazanmaktadır. Kentsel yaşamın medyatikleşmesi, mekânın veri katmanlarıyla zenginleşmesi anlamına gelen artırılmış mekân kavramı ve kamusal ekran teknolojileri kentsel mekânın ekranlaşmasının bileşenleri olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda kentlerin ekranlaşması süreci kent-birey ekseninde çok boyutlu fenomenolojik deneyimleri içeren kompleks bir süreçtir. Bu deneyimlerin bir kısmı medya mimarisi olarak da adlandırılan kentin genel sathının etkileşimli yüzeyi ile kurulan görsel teması içermektedir. Deneyimlerin diğer kısmı ise cep telefonları ve tabletler gibi teknolojik olanaklar üzerinden kentin minyatürleşmiş imgesel gerçekliği ile kurulan ilişkileri kapsamaktadır. Her iki iletişim formu kentsel mekândaki bireyin kendisiyle ve diğer insanlarla kurduğu ilişkiyi etkileyen dinamik bir unsurdur.

Çalışmada sürdürülen teorik tartışma sonucunda varılan bir diğer bulgu günümüzde kentlerin tüketim kültürü içerisinde imgesel bir gerçeklik formu

almasını sağlayan tüm unsurların kentsel mekânı estetize ederken otantik varoluş formlarının hızla yitirildiğidir. Reklamlar, pazarlama kampanyaları ve güncel sanatsal formlar kentsel mekân içerisindeki bellek, hafıza ve tarihe ilişkin formların yerini almaktadır. Küresel düzeyde mekânı tek tipleştirerek yer duygusunun yok olmasını sağlayan tüketim kültürü aynı zamanda kamusal alanlardaki ekranlar, billboardlar ve etkileşimli yüzeyler aracılığıyla bireylerle buluşmaktadır. Bu bağlamda meta kent kavramı öne çıkarken bu kent tasarısı multimedya olanakları ile hayat bulmaktadır. Böylelikle yer ile insan arasındaki antropolojik ilişki giderek ortadan kalmaktadır. Sistem eliyle tasarlanmış mekânsal pratikler ve görme rejimi onların yerini almaktadır. Kartezyen mekân algısının bir sonucu olarak hayata geçen bu kentsel tasarı aynı zamanda görme ediminin ve görülen nesnenin fetiş karakter kazandığı bir aşamayı nitelemektedir. Mekânın fenomenolojik algısında görme duyusu dışındaki tüm duyuların ve iletişim kiplerinin yok sayıldığı kentsel mekânın yeni tasarısı bireyi içinde yaşadığı toplumsal yaşamdan yalıtırken yabancılaşma duyumuna sürüklemektedir.

Kentlerin enformatikler, dijital teknolojiler ve bilişim alt yapısı ile çerçevelenmesi mekân algısını dönüştürmektedir. Fiziksel mekânın ötesinde ve onunla ilişki halinde oluşan sanal mekân deneyimi kentsel topografyanın minyatürleşmiş bir örneğini bireylerin cep telefonları, tabletleri ve bilgisayarlarına taşımaktadır. Fiziksel, dijital ve görsel veri katmanlarının iç içe geçtiği bu yeni kent deneyimi interaktivite temelli insan-makine ilişkisini oluşturmaktadır. Süreç kentsel mekân ve diğer bireylerle kurulan ilişkide optik mesafenin yitirildiği bir dönemde Virilio'nun tabiri ile görme makinesinin öne çıkardığı yeni bir ontolojik ve epistemolojik varoluş şeklini dayatmaktadır. Böylelikle birey toplum ilişkisinde bir arayüz formu gören kentsel mekânlar görsel medya yüzeyine dönüşürken geçmişin fiziksel ufku yerini dijital bir ufka bırakmaktadır.

Kaynaklar

Augé, M. (2021). *Yer-değiller bir üst-modernite antropolojisine giriş* (Ö. K. Buhari, Çev.). İnsan Yayınları.

Baudrillard, J. (2001). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm* (O, Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

Baudrillard, J. (2005a). *Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği* (O, Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2005b). *Simülakrlar ve simülasyon* (O, Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2019). *Neden her şey hala yok olup gitmedi? analojik imgeden sayısal imgeye* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

Bauman, Z. (2006). *Küreselleşme* (A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Benevolo, L. (2006). *Avrupa tarihinde kentler* (N. Niven, Çev.). Literatür Yayınları.
Benjamin, W. (2002). *Pasajlar* (A. Cemal, Çev.). YKY Yayınları.
Benjamin, W. (2012). *Son bakışta aşk* (N, Gürbilek, Çev.). Metis Yayınları.
Berger, J. (2003). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
Buck-Morss, S. (2010). *Görmenin diyalektiği* (F. B. Aydar, Çev.). Metis Yayınları.
Childe, G. (2000). *Kendini yaratan insan* (F. Ofluoğlu, Çev.). Varlık Yayınları.
Crary, J. (2010). *Gözlemcinin teknikleri* (E. Daldeniz, Çev.). Metis Yayınları.
Davis, M. (2006). *City of quartz excavating the future in Los Angeles*. Verso Publishing.
Debord, G. (2006). *Gösteri toplumu* (A. Ekmekçi & O. Taşkent, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Feuerbach, L. (1881). *The essence of Christianity*. (M. Evans, Trans.). Trübner & Co. Ludgate Hill.
Featherstone, M. (2005). *Postmodernizm ve tüketim kültürü* (M. Küçük, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Foucault, M. (2016). *Güvenlik, toprak, nüfus Collége de France dersleri (1977-1978)* (F. Taylan, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
Frisby, D. (2012). *Modernlik fragmanları* (A. Terzi, Çev.). Metis Yayınları.
Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin durumu* (S. Savran, Çev.). Metis Yayınları.
Harvey, D. (2012). *Paris modernitenin başkenti* (B. Kılınçer, Çev.). Sel Yayıncılık.
Jameson, F. (2011). *Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı* (N. Plümer & A. Gölcü, Çev.). Nirengi Kitap.
Lacoste, Y. (1998). *Coğrafya savaşmak içindir* (A. Arayıcı, Çev.). Özne Yayınları.
Lynch, K. (2011). *Kent imgesi* (İ. Başaran, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual Communication*, 5(2), ss. 219-240. https://doi.org/10.1177/1470357206065527.
Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place The impact of electronic media on social behavior*. Oxford University Press.
McQuire, S. (2008). *The media city media, architecture and urban space*. Sage Publications.
McQuire, S. (2016). *Geomedia networked cities and the future of public space*. Polity Press.
Mumford, L. (2019). *Tarih boyunca kent* (G. Koca & T. Tosun, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Pallasma, J. (2011). *Tenin gözleri* (A. U. Kılıç, Çev.). Yem Yayın.
Pirenne, H. (2011). *Orta çağ kentleri* (Ş, Karadeniz, Çev.). İletişim Yayınları.
Ritzer, G. (2000). *Büyüsü bozulmuş dünyayı büyülemek* (Ş.S. Kaya, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Robins, K. (1999). *İmaj* (N. Türkoğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Sartori, G. (2006). *Görmenin iktidarı* (G. Bartuş & B. Ulukan, Çev.). Karakutu Yayınları.
Sennett, R. (1996). *Kamusal insanın çöküşü* (S. Durak & A. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Sennett, R. (2011). *Ten ve taş* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
Sennett, R. (2013). *Gözün vicdanı* (S. Sertabiboğlu &C. Kurultay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
Soja, W. E. (1996). *Thirdspace journeys to Los Angeles and other real and imagined places*. Blackwell Publishing.
Soja, W. E. (2017). *Postmodern coğrafyalar* (Y. Çetin, Çev.). Sel Yayıncılık.
Sontag, S. (2008). *Fotoğraf üzerine* (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
Soysal, L. (2011). Kentin geleceği/ gelecekleri: Yeni Yüzyıla Uyumlu İstanbul. D. Göktürk, L. Soysal, İ. Türeli (Edt.), *İstanbul nereye? küresel kent, kültür, Avrupa* (ss. 380-400). Metis Yayınları.
Struppek, M. (2006). The social potential of urban screens. *Visual Communication*, 5(2), ss. 173-188. https://doi.org/10.1177/1470357206065333
Struppek, M. (2009). Urban screens–the urbane potential of public screens for interaction. C. Brickwood & A. Dekker (Edt.), *E-culture* (ss. 16-24). Virtueel Platform.

Struppek, M. (2010). Urban Screens as the Visualization Zone of the City's Invisible Communication Sphere. *The Mobile Audience*, Vol:5, ss. 155-162. https://doi.org/10.1163/9789042031289_013

Tomlinson, J. (2004). *Küreselleşme ve kültür* (A. Eker, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Togay, N. (2002). *Le Corbusier ve kent*. Boyut Kitapları.

Urry, J. & Larsen, J. (2011). *The tourist gaze 3.0*. Sage Publications.

Verhoeff, N. (2012). *Mobile screens the visual regime of navigation*. Amsterdam University Press.

Virilio, P. (1994). *The vision machine* (J. Rose, Trans.). Indiana University Press.

Virilio, P. (1998). *Hız ve politika* (M, Cansever, Çev.). Metis Yayınları.

Virilio, P. (2003). *Enformasyon bombası* (K. Şahin, Çev.). Metis Yayınları.Virilio, P. (2005). *Negative horizon an essay in dromoscopy* (M. Degener, Trans.). Continuum Publishing.

DİJİTAL ÇAĞDA ANA HATLARIYLA SANAL PRODÜKSİYON

Ayşe OKUMUŞ[1]

Giriş

Dijitalleşmenin hız kazandığı günümüz medya ekosisteminde, görsel içerik üretim süreçleri köklü bir dönüşüm geçirmektedir. Bu dönüşümün en önemli bileşenlerinden biri olan *virtual production* (sanal prodüksiyon), fiziksel prodüksiyon ortamları ile bilgisayar tabanlı dijital üretim teknolojilerinin eş zamanlı olarak bir araya geldiği hibrit bir üretim modelini ifade etmektedir. Sanal prodüksiyon, yalnızca teknik bir yenilik değil; aynı zamanda film yapım süreçlerinin ontolojisini yeniden tanımlayan bir paradigma değişimi olarak değerlendirilmektedir (Silva, 2024, s.2). Sanal prodüksiyon en genel anlamıyla, fiziksel ve dijital dünyanın gerçek zamanlı teknolojiler aracılığıyla bütünleşmesini sağlayan bir üretim yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda, geleneksel film üretiminde post-prodüksiyon aşamasında gerçekleştirilen görsel efekt uygulamaları, prodüksiyon sürecinin içine taşınmakta ve sahne henüz çekim aşamasındayken nihai görüntüye yakın çıktılar elde edilebilmektedir (Kahraman, 2023: 1). Bu yönüyle sanal prodüksiyon, üretim sürecinde zaman ve mekân kavramlarının yeniden tanımlanmasına yol açmaktadır. Kadner, sanal prodüksiyonu bilgisayar destekli üretim tekniklerini kapsayan geniş bir kavramsal çerçeve olarak tanımlamakta ve bu sistemin temelinde fiziksel ve dijital dünyaların kesişim noktasında gerçekleşen bir üretim pratiğinin bulunduğunu vurgulamaktadır (2019, s.3). Bu çerçevede sanal prodüksiyon; artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), bilgisayar üretimi görüntüler (CGI) ve gerçek zamanlı oyun motorlarının entegre kullanımıyla şekillenen çok katmanlı bir yapıya sahiptir (Kadner, 2019, s. 3-4). Kavramsal yönüyle ele alınan mevcut çalışma bağlamında; söz konusu sanal prodüksiyon üzerinde daha net durulacaktır.

Sanal Prodüksiyon Kavramı

Sanal prodüksiyonun temel karakteristiği, üretim süreçlerinin doğrusal bir yapıdan çıkarak eş zamanlı ve etkileşimli bir modele dönüşmesidir. Geleneksel film üretiminde pre-prodüksiyon, prodüksiyon ve post-prodüksiyon aşamaları birbirini izleyen lineer bir süreç olarak işlerken, sanal prodüksiyon bu

[1] Dr. Öğretim Görevlisi, Atatürk Üniversitesi Açık ve Uzaktan Öğretim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, ORCID: 0000-0003-4721-0534, ayse.okumus@atauni.edu.tr

aşamaları paralel bir yapıda yeniden organize etmektedir (Silva, 2024, s. 3; Kadner, 2019, s. 4). Bu durum, üretim sürecinde daha hızlı geri bildirim alınmasını, yaratıcı kararların anlık olarak test edilmesini ve hata payının minimize edilmesini mümkün kılmaktadır. Öztürk (2023) sanal prodüksiyonu, fiziksel set ile dijital görüntülerin gerçek zamanlı olarak bütünleştiği bir sistem olarak tanımlamakta ve bu sistemin sinema endüstrisinde geleneksel üretim modellerini dönüştüren bir yapı oluşturduğunu ifade etmektedir (s.1). Bu bağlamda sanal prodüksiyon, yalnızca teknik bir araç değil; aynı zamanda üretim mantığını yeniden şekillendiren bir metodoloji olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal prodüksiyonun en belirgin özelliklerinden biri, gerçek zamanlı render teknolojilerinin kullanılmasıdır. Gerçek zamanlı render, sahnelerin anlık olarak oluşturulmasını ve görüntülenmesini sağlayarak yönetmen ve ekiplerin çekim sırasında nihai görsele yakın bir çıktı görmesine imkân tanımaktadır (CG Spectrum, 2022, s. 15). Bu durum, özellikle LED ekran teknolojileri ve kamera takip sistemleri ile birleştiğinde, fiziksel ve dijital unsurların kusursuz bir şekilde entegre edilmesini mümkün kılmaktadır.

Bu üretim modelinde kullanılan en önemli teknolojilerden biri olan *In-Camera Visual Effects* (ICVFX), dijital arka planların LED ekranlar aracılığıyla set ortamında gerçek zamanlı olarak yansıtılmasını sağlamaktadır. Böylece oyuncular, yeşil perde yerine doğrudan dijital ortamla etkileşime girebilmekte ve bu durum performansın doğallığını artırmaktadır (Kahraman, 2023, s.1; Öztürk, 2023, s. 7-8). Ayrıca bu sistem, ışık ve gölge etkileşimlerinin fiziksel ortamda gerçekçi bir şekilde oluşmasını sağlayarak görsel bütünlüğü güçlendirmektedir. Sanal prodüksiyon aynı zamanda disiplinlerarası bir üretim yaklaşımını da beraberinde getirmektedir. Geleneksel film yapımında birbirinden bağımsız çalışan departmanlar, bu yeni modelde eş zamanlı veri paylaşımı ve iş birliği temelinde yeniden yapılandırılmaktadır (Kadner, 2021, s. 12). Bu durum, üretim süreçlerinde daha esnek, dinamik ve yaratıcı bir çalışma ortamı oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte sanal prodüksiyon, yalnızca teknik bir dönüşüm değil; aynı zamanda sinemasal anlatının doğasını da etkilemektedir. Dijital ortamların gerçek zamanlı olarak üretime dahil edilmesi, gerçeklik algısının yeniden inşa edilmesine ve görsel anlatının simülasyon temelli bir yapıya evrilmesine yol açmaktadır (Kahraman, 2023, s. 6-8). Bu bağlamda sanal prodüksiyon, sinemanın temsil ettiği gerçeklik ile teknolojik üretim arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir yapıya sahiptir.

Sonuç olarak sanal prodüksiyon, fiziksel ve dijital üretim süreçlerini bütünleştiren, doğrusal üretim modelini dönüştüren ve gerçek zamanlı teknolojiler aracılığıyla yaratıcı süreçleri yeniden şekillendiren çok boyutlu bir üretim yapısı olarak konumlanmaktadır. Bu yönüyle yalnızca sinema ve televizyon üretimini değil, aynı zamanda dijital içerik üretiminin tüm alanlarını etkileyen kapsamlı bir dönüşümün merkezinde yer almaktadır (Söğütlüler, 2022; Kozan, 2023).

Sanal Prodüksiyonun Tarihsel Gelişimi

Sanal prodüksiyon teknolojilerinin ortaya çıkışı, yalnızca son yıllara özgü bir yenilik olarak değerlendirilmemeli; aksine sinema tarihinde görsel efekt ve dijital üretim tekniklerinin evrimi içerisinde şekillenen uzun bir dönüşüm sürecinin sonucu olarak ele alınmalıdır. Bu bağlamda sanal prodüksiyonun kökenleri, erken dönem sinema tekniklerinden başlayarak dijitalleşme süreciyle birlikte gelişen teknolojik ilerlemelere kadar uzanmaktadır.

Sinema tarihinin ilk dönemlerinden itibaren, gerçeklik yanılsaması oluşturma çabası film yapımının temel motivasyonlarından biri olmuştur. Bu doğrultuda kullanılan matte painting, optik efektler ve minyatür setler gibi teknikler, fiziksel dünyanın ötesinde görsel gerçeklik üretme arayışının erken örnekleri olarak değerlendirilmektedir (Kahraman, 2023, s. 3-4). Ancak bu teknikler, büyük ölçüde post-prodüksiyon süreçlerine bağlı olması ve sınırlı esneklik sunması nedeniyle yaratıcı sürecin bütününe entegre edilememiştir.

1990'lı yıllarla birlikte dijital teknolojilerin sinema üretimine dahil olması, bu alanda önemli bir kırılma noktası oluşturmuştur. Özellikle bilgisayar üretimi görüntülerin (CGI) gelişimi ve yaygınlaşması, görsel efektlerin daha esnek ve kapsamlı bir şekilde kullanılmasını mümkün kılmıştır. Bu dönemde green screen (yeşil perde) teknolojisi, fiziksel çekim ile dijital ortamların birleştirilmesinde temel araçlardan biri haline gelmiştir (Öztürk, 2023, s. 5-6). Ancak bu yöntem hâlâ büyük ölçüde post-prodüksiyon odaklı bir üretim mantığına dayanmakta ve çekim sırasında nihai görüntünün öngörülmesini zorlaştırmaktadır.

Sanal prodüksiyonun gelişiminde bir diğer önemli aşama, oyun motorlarının sinema üretimine entegrasyonu ile ortaya çıkmıştır. Özellikle machinima olarak adlandırılan ve oyun motorları kullanılarak oluşturulan film benzeri içerikler, gerçek zamanlı görselleştirme tekniklerinin sinema üretimine uyarlanmasının önünü açmıştır (Halaçoğlu, 2023, s. 74-75). Bu süreç, sinema ve

oyun teknolojileri arasındaki sınırların giderek ortadan kalktığı bir dönüşümün başlangıcını temsil etmektedir.

2000'li yılların başından itibaren, yönetmenler ve teknoloji geliştiriciler sanal prodüksiyonun temellerini oluşturacak deneysel uygulamalara yönelmiştir. Bu bağlamda George Lucas, James Cameron ve Peter Jackson gibi yönetmenlerin projelerinde kullanılan dijital prodüksiyon teknikleri, sanal prodüksiyonun gelişiminde öncü rol oynamıştır (Kadner, 2019, s. 2). Özellikle James Cameron'ın Avatar filmi (2009), performans yakalama (motion capture) ve sanal kamera sistemlerinin entegre kullanımıyla bu alanda önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir.

Bu gelişmeler doğrultusunda 2009 yılında kurulan Virtual Production Committee, sanal prodüksiyonun teknik ve kavramsal çerçevesinin oluşturulmasında önemli bir rol oynamıştır (Kadner, 2019, s. 2). Bu yapı, sanal prodüksiyonun yalnızca bir teknik yenilik değil, aynı zamanda yeni bir üretim paradigması olarak ele alınmasını sağlamıştır.

2010'lu yıllarla birlikte oyun motorlarının gelişimi ve gerçek zamanlı render teknolojilerinin ilerlemesi, sanal prodüksiyonun pratik uygulamalarının yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Unreal Engine gibi güçlü oyun motorlarının film üretiminde kullanılmaya başlanması, görsel içeriklerin anlık olarak oluşturulmasını ve yönetmenlerin çekim sırasında sahneye müdahale edebilmesini mümkün kılmıştır (Halaçoğlu, 2023, s. 80-83). Bu gelişme, prodüksiyon sürecinin doğrudan yaratıcı karar alma süreçleriyle entegre edilmesine katkı sağlamıştır.

Sanal prodüksiyonun endüstriyel ölçekte yaygınlaşmasında en önemli kırılma noktalarından biri ise LED ekran teknolojilerinin kullanıma girmesi olmuştur. Özellikle The Mandalorian (2019) dizisinde kullanılan LED volume sistemleri, dijital arka planların gerçek zamanlı olarak fiziksel set ortamında oluşturulmasına imkân tanımış ve bu teknoloji kısa sürede endüstri standardı haline gelmiştir (Kahraman, 2023, s. 5; Öztürk, 2023, s. 7-8). Bu sistem hem görsel gerçekliği artırmış hem de post-prodüksiyon bağımlılığını önemli ölçüde azaltmıştır.

Sanal prodüksiyonun tarihsel gelişimi yalnızca teknik ilerlemelerle sınırlı kalmamış; aynı zamanda üretim süreçlerinin organizasyon yapısında da köklü değişimlere yol açmıştır. Geleneksel film üretiminde birbirinden bağımsız çalışan departmanlar, bu yeni modelde eş zamanlı veri akışı ve iş birliği temelinde yeniden yapılandırılmıştır (Kadner, 2021, s. 12). Bu dönüşüm,

film yapım süreçlerinin daha esnek, hızlı ve yaratıcı hale gelmesini sağlamıştır.

Son yıllarda sanal prodüksiyon teknolojileri yalnızca sinema ve televizyon alanında değil; reklamcılık, oyun sektörü ve dijital içerik üretimi gibi farklı alanlarda da yaygınlaşmıştır. Bu durum, sanal prodüksiyonun yalnızca bir film yapım tekniği değil, aynı zamanda çok disiplinli bir medya üretim modeli olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir (Söğütlüler, 2022; Kozan, 2023).

Sonuç olarak sanal prodüksiyonun tarihsel gelişimi, analog efekt tekniklerinden dijital üretim teknolojilerine, lineer üretim modellerinden gerçek zamanlı ve etkileşimli sistemlere doğru uzanan çok katmanlı bir dönüşüm sürecini ifade etmektedir. Bu süreç, sinema teknolojilerinin evrimi ile paralel ilerlemiş ve günümüzde görsel içerik üretiminin temel paradigmalarından biri haline gelmiştir.

Sanal Prodüksiyonun Teknik Yapısı ve Bileşenleri

Sanal prodüksiyon, farklı teknolojik bileşenlerin eş zamanlı ve entegre bir şekilde çalıştığı karmaşık bir üretim sistemine dayanmaktadır. Bu sistem, gerçek zamanlı görselleştirme teknolojileri, kamera takip sistemleri, oyun motorları, LED ekran altyapıları ve veri entegrasyon mekanizmalarının bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Bu yönüyle sanal prodüksiyon, yalnızca bir teknik araç değil; çok katmanlı bir dijital üretim ekosistemi olarak değerlendirilmelidir.

Sanal prodüksiyonun teknik yapısının temelinde yer alan en önemli bileşenlerden biri gerçek zamanlı render (real-time rendering) teknolojisidir. Gerçek zamanlı render, dijital sahnelerin anlık olarak oluşturulmasını ve kullanıcıya sunulmasını mümkün kılmaktadır. Bu teknoloji sayesinde yönetmen ve prodüksiyon ekibi, çekim sırasında nihai görüntüye yakın çıktıları eş zamanlı olarak gözlemleyebilmekte ve sahne üzerinde anlık müdahalelerde bulunabilmektedir (CG Spectrum, 2022, s.15). Geleneksel üretim süreçlerinde saatler veya günler sürebilen render işlemleri, bu sistemde milisaniyeler içerisinde gerçekleşmektedir.

Gerçek zamanlı render teknolojisinin etkin bir şekilde kullanılabilmesini sağlayan en önemli araçlardan biri oyun motorlarıdır. Özellikle Unreal Engine gibi gelişmiş oyun motorları, yüksek çözünürlüklü görsellerin anlık olarak oluşturulmasını ve sahne içi etkileşimlerin gerçek zamanlı olarak yönetilmesini mümkün kılmaktadır (Halaçoğlu, 2023, s. 80-83). Özellikle oyun

motorları, fiziksel ve dijital unsurlar arasında senkronizasyon sağlayarak sanal prodüksiyonun teknik altyapısının merkezinde yer almaktadır.

Sanal prodüksiyon sisteminin bir diğer kritik bileşeni kamera takip (camera tracking) teknolojileridir. Bu sistemler, fiziksel kameranın konumunu ve hareketlerini anlık olarak algılayarak bu verileri oyun motoruna iletmekte ve dijital sahnenin kamera hareketleriyle uyumlu bir şekilde güncellenmesini sağlamaktadır (Öztürk, 2023, s. 9). Bu sayede dijital arka planlar, fiziksel kamera hareketlerine gerçekçi bir şekilde tepki verebilmekte ve izleyici açısından doğal bir perspektif algısı oluşturulmaktadır.

Bu teknik altyapının en görünür ve etkili bileşenlerinden biri ise LED ekran sistemleri (LED volume) olarak karşımıza çıkmaktadır. LED ekranlar, dijital arka planların fiziksel set ortamında gerçek zamanlı olarak yansıtılmasını sağlayarak geleneksel green screen yönteminin yerini almaktadır. Bu sistemde, oyun motoru tarafından üretilen görüntüler LED paneller aracılığıyla sahneye yansıtılmakta ve kamera tarafından doğrudan kaydedilmektedir (Öztürk, 2023, s.7-8). Bu yaklaşım, "in-camera visual effects" (ICVFX) olarak adlandırılmakta ve post-prodüksiyon sürecine duyulan ihtiyacı önemli ölçüde azaltmaktadır (Kahraman, 2023, s. 1).

LED volume sistemlerinin en önemli avantajlarından biri, paralaks (parallax) etkisinin gerçek zamanlı olarak oluşturulabilmesidir. Kamera hareket ettikçe arka planın perspektifinin değişmesi, sahnenin üç boyutlu ve gerçekçi bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır. Bu durum, izleyicinin sahneye olan inancını artırmakta ve görsel bütünlüğü güçlendirmektedir (CG Spectrum, 2022, s. 4).

Sanal prodüksiyonun teknik yapısında önemli bir diğer bileşen ise görselleştirme süreçleri (visualization workflows) olarak öne çıkmaktadır. Bu süreçler, prodüksiyonun farklı aşamalarında kullanılan çeşitli teknikleri kapsamaktadır. Bunlar arasında previsualization (previs), technical visualization (techvis) ve postvisualization (postvis) gibi alt türler bulunmaktadır. Previs, sahnelerin çekim öncesinde dijital olarak planlanmasını sağlarken; techvis, teknik gereksinimlerin belirlenmesine yardımcı olmakta; postvis ise çekim sonrası görsel düzenlemelerin ön izlenmesini mümkün kılmaktadır (Öztürk, 2023, s. 3-5). Bu sistemler, prodüksiyon sürecinin daha kontrollü ve öngörülebilir bir şekilde yönetilmesine katkı sağlamaktadır.

Bununla birlikte sanal prodüksiyon sisteminde motion capture (hareket yakalama) teknolojileri de önemli bir yer tutmaktadır. Motion capture, oyun-

culların hareketlerinin dijital ortama aktarılmasını sağlayarak sanal karakterlerin gerçekçi bir şekilde oluşturulmasına imkân tanımaktadır (Kadner, 2019, s. 14). Bu teknoloji, özellikle performans odaklı sahnelerde dijital ve fiziksel unsurların entegrasyonunu güçlendirmektedir.

Sanal prodüksiyon ayrıca farklı uygulama türlerini de içeren geniş bir teknik yelpazeye sahiptir. Bu bağlamda sistem; visualization, performance capture, hybrid production ve in-camera production gibi farklı kategorilerde değerlendirilmektedir (Kadner, 2019, s. 11-17; Öztürk, 2023, s.2). Bu çeşitlilik, sanal prodüksiyonun farklı ölçeklerde ve farklı ihtiyaçlara göre uyarlanabilir bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir.

Teknik sistemin bir diğer önemli boyutu ise veri entegrasyonu ve eş zamanlı iletişim altyapısıdır. Sanal prodüksiyon ortamında farklı departmanlar arasında sürekli veri akışı sağlanmakta ve bu sayede tüm üretim süreci gerçek zamanlı olarak senkronize edilmektedir (Kadner, 2021, s. 12). Bu durum, üretim sürecinin daha hızlı ve esnek bir şekilde yönetilmesine olanak tanımaktadır.

Son olarak, sanal prodüksiyonun teknik yapısı yalnızca donanımsal bileşenlerden ibaret değildir; aynı zamanda yazılımsal ve organizasyonel unsurların da entegrasyonunu gerektirmektedir. Bu sistemde kullanılan yazılımlar, donanımlar ve insan kaynağı, birbirine bağlı bir ekosistem içerisinde çalışmakta ve üretim sürecinin bütünsel bir yapıda ilerlemesini sağlamaktadır.

Sonuç olarak sanal prodüksiyonun teknik yapısı; gerçek zamanlı render, oyun motorları, kamera takip sistemleri, LED ekran teknolojileri ve görselleştirme süreçlerinin entegre bir şekilde çalıştığı çok katmanlı bir sistemden oluşmaktadır. Bu yapı, geleneksel üretim yöntemlerinden farklı olarak, dijital ve fiziksel dünyayı eş zamanlı bir üretim ortamında birleştirerek görsel içerik üretiminde yeni bir paradigma ortaya koymaktadır.

Sanal Prodüksiyonda Üretim Süreci ve İş Akışı (Pipeline)

Sanal prodüksiyon, geleneksel film üretiminde hâkim olan doğrusal (lineer) iş akışını kökten dönüştürerek, eş zamanlı ve etkileşimli bir üretim modelini benimsemektedir. Klasik film yapımında pre-prodüksiyon, prodüksiyon ve post-prodüksiyon aşamaları birbirini izleyen ayrı süreçler olarak yapılandırılırken, sanal prodüksiyon bu aşamaları iç içe geçen, paralel ve sürekli etkileşim halinde olan bir sisteme dönüştürmektedir (Silva, 2024, s. 3; Kadner, 2019, s. 4). Bu dönüşüm, üretim sürecinde hem zaman yönetimini optimize etmekte hem de yaratıcı karar alma mekanizmalarını daha dinamik hale getirmektedir.

Geleneksel üretim modeli, çoğunlukla "montaj hattı" (assembly line) mantığına dayanan bir yapı sergilemektedir. Bu modelde her aşama bir sonrakine bağımlı olarak ilerlemekte ve özellikle görsel efektlerin büyük ölçüde post-prodüksiyon sürecine bırakılması, üretim sürecinde esneklik kaybına neden olmaktadır (Kadner, 2019, s. 4-6). Buna karşılık sanal prodüksiyon, bu doğrusal yapıyı ortadan kaldırarak üretim süreçlerini paralel bir iş akışına dönüştürmekte ve farklı departmanların eş zamanlı olarak çalışmasına imkân tanımaktadır.

Sanal prodüksiyon pipeline'ı genel olarak üç temel aşamada incelenebilir: pre-prodüksiyon, prodüksiyon ve post-prodüksiyon. Ancak bu aşamalar, geleneksel modelden farklı olarak birbirinden kesin sınırlarla ayrılmamakta; aksine sürekli veri akışı ve geri bildirim mekanizmaları aracılığıyla birbirine bağlı bir yapı oluşturmaktadır.

Pre-Prodüksiyon Aşaması

Sanal prodüksiyonun en önemli özelliklerinden biri, üretim sürecinin büyük bir kısmının pre-prodüksiyon aşamasına kaydırılmasıdır. Bu aşamada sahneler dijital ortamda önceden tasarlanmakta ve görselleştirilmektedir. Previsualization (previs) teknikleri sayesinde yönetmen ve ekip, sahnenin kompozisyonunu, kamera açılarını ve hareketlerini çekim öncesinde detaylı bir şekilde planlayabilmektedir (Öztürk, 2023, s. 3-4).

Bununla birlikte technical visualization (techvis) uygulamaları, sahnenin teknik gereksinimlerini belirleyerek ekipman yerleşimi, kamera hareketleri ve ışık düzenlemeleri gibi unsurların önceden test edilmesini sağlamaktadır. Bu durum, çekim sürecinde karşılaşılabilecek teknik sorunların minimize edilmesine katkı sunmaktadır (Öztürk, 2023, s. 4-5). Sanal prodüksiyonun bu aşaması, yaratıcı kararların erken dönemde alınmasını ve üretim sürecinin daha kontrollü ilerlemesini mümkün kılmaktadır.

Prodüksiyon Aşaması

Sanal prodüksiyon pipeline'ının en belirgin dönüşümü prodüksiyon aşamasında ortaya çıkmaktadır. Bu aşamada fiziksel çekim ile dijital üretim eş zamanlı olarak gerçekleştirilmektedir. LED ekran sistemleri ve gerçek zamanlı render teknolojileri sayesinde, dijital ortamlar doğrudan set içerisinde oluşturulmakta ve kamera tarafından nihai görüntüye yakın bir şekilde kaydedilmektedir (Öztürk, 2023, s. 7-8).

Bu süreçte kamera takip sistemleri, fiziksel kameranın hareketlerini anlık olarak algılamakta ve bu verileri oyun motoruna ileterek dijital sahnenin eş

zamanlı olarak güncellenmesini sağlamaktadır. Böylece fiziksel ve dijital unsurlar arasında kusursuz bir senkronizasyon elde edilmektedir (Öztürk, 2023, s. 9). Bu entegrasyon, sahnelerin çekim sırasında gerçek zamanlı olarak değerlendirilebilmesine ve gerekli düzenlemelerin anında yapılabilmesine imkân tanımaktadır.

Sanal prodüksiyonun prodüksiyon aşamasındaki bir diğer önemli özelliği, iteratif üretim sürecidir. Geleneksel modelde bir sahne tamamlandıktan sonra geri dönülmesi zorken, sanal prodüksiyon ortamında sahneler sürekli olarak revize edilebilmekte ve farklı alternatifler hızlı bir şekilde test edilebilmektedir (Kadner, 2019, s. 6-7). Bu durum, yaratıcı sürecin daha esnek ve deneysel bir yapıya kavuşmasını sağlamaktadır.

Post-prodüksiyon Aşaması

Sanal prodüksiyonun en dikkat çekici özelliklerinden biri, post-prodüksiyon sürecinin büyük ölçüde prodüksiyon aşamasına entegre edilmesidir. Geleneksel modelde görsel efektlerin büyük kısmı çekim sonrası süreçte uygulanırken, sanal prodüksiyon bu işlemleri çekim sırasında gerçekleştirmektedir (Kahraman, 2023, s. 1). Bu durum hem zaman tasarrufu sağlamakta hem de prodüksiyon sürecinde maliyet kontrolünü kolaylaştırmaktadır.

Bununla birlikte post-prodüksiyon tamamen ortadan kalkmamakta; ancak daha çok ince ayar ve düzenleme işlemlerine indirgenmektedir. Bu aşamada postvisualization (postvis) teknikleri kullanılarak sahnelerin son hali optimize edilmekte ve gerekli düzeltmeler yapılmaktadır (Öztürk, 2023, s. 5).

Eş Zamanlı ve İş Birlikçi Yapı

Sanal prodüksiyon pipeline'ının en önemli özelliklerinden biri, eşzamanlı ve iş birliğine dayalı bir üretim modeli sunmasıdır. Bu modelde sanat yönetmenleri, görsel efekt uzmanları, yazılım geliştiriciler ve yönetmenler aynı dijital ortam üzerinde eşzamanlı olarak çalışabilmektedir (Kadner, 2021, s. 12). Bu durum, üretim sürecinde iletişimi güçlendirmekte ve yaratıcı kararların daha hızlı alınmasını sağlamaktadır.

Bu yapı aynı zamanda veri odaklı bir üretim sürecini de beraberinde getirmektedir. Tüm üretim süreci boyunca elde edilen veriler, farklı departmanlar arasında paylaşılmakta ve bu sayede süreç sürekli olarak optimize edilmektedir. Bu yaklaşım, sanal prodüksiyonun yalnızca teknik bir yenilik değil, aynı zamanda organizasyonel bir dönüşüm olduğunu da göstermektedir.

Pipeline Hakkında Genel Değerlendirmesi

Sanal prodüksiyon pipeline'ı, geleneksel üretim süreçlerinin aksine, doğrusal olmayan, esnek ve etkileşimli bir yapıya sahiptir. Bu yapı, üretim sürecinin her aşamasında geri bildirim alınmasını ve anlık müdahalelerde bulunulmasını mümkün kılmaktadır (CG Spectrum, 2022, s. 5). Bu yönüyle sanal prodüksiyon hem teknik hem de organizasyonel açıdan film yapım süreçlerinde köklü bir dönüşümü temsil etmektedir.

Sonuç olarak sanal prodüksiyonun üretim süreci, pre-prodüksiyon, prodüksiyon ve post-prodüksiyon aşamalarının iç içe geçtiği, gerçek zamanlı teknolojilerle desteklenen ve iş birliğine dayalı bir pipeline üzerinden ilerlemektedir. Bu yapı, geleneksel üretim modellerine kıyasla daha hızlı, esnek ve yaratıcı bir üretim ortamı sunarak görsel içerik üretiminde yeni bir standart oluşturmaktadır.

Sanal Prodüksiyonun Ekonomik ve Endüstriyel Etkileri

Sanal prodüksiyon teknolojilerinin yaygınlaşması, yalnızca teknik üretim süreçlerini değil; aynı zamanda medya endüstrisinin ekonomik yapısını ve üretim ilişkilerini de köklü bir şekilde dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, maliyet optimizasyonu, üretim verimliliği, iş gücü yapısı ve içerik üretim ekonomisi gibi birçok boyutta kendini göstermektedir. Bu bağlamda sanal prodüksiyon, dijitalleşen medya ekonomisinin en önemli bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir.

Maliyet Yapısının Dönüşümü

Geleneksel film üretiminde maliyetler büyük ölçüde fiziksel set kurulumları, lokasyon çekimleri, seyahat giderleri ve uzun post-prodüksiyon süreçlerinden kaynaklanmaktadır. Sanal prodüksiyon ise bu maliyet kalemlerinin önemli bir kısmını ortadan kaldırarak daha kontrollü ve öngörülebilir bir bütçe yapısı sunmaktadır. Özellikle LED ekran teknolojileri ve dijital set tasarımları sayesinde fiziksel mekân bağımlılığı azalmakta ve prodüksiyon süreçleri stüdyo ortamına taşınabilmektedir (Öztürk, 2023, s. 7-8).

Bununla birlikte sanal prodüksiyonun başlangıç yatırım maliyetleri (LED volume sistemleri, yüksek performanslı donanımlar, yazılım lisansları vb.) yüksek olmakla birlikte, uzun vadede tekrar kullanılabilirlik ve süreç optimizasyonu sayesinde toplam maliyetlerin düşmesine katkı sağlamaktadır (CG Spectrum, 2022, s. 6). Bu durum, özellikle büyük ölçekli prodüksiyonlar için sanal prodüksiyonu ekonomik açıdan avantajlı hale getirmektedir.

5.2. Zaman ve Verimlilik Avantajı

Sanal prodüksiyonun en önemli ekonomik katkılarından biri, üretim süresinin önemli ölçüde kısaltılmasıdır. Geleneksel modelde haftalar sürebilen post-prodüksiyon süreçleri, sanal prodüksiyon sayesinde prodüksiyon aşamasına entegre edilmekte ve zaman tasarrufu sağlanmaktadır (Kahraman, 2023, s. 1). Bu durum, projelerin daha hızlı tamamlanmasını ve içerik üretim döngüsünün hızlanmasını mümkün kılmaktadır.

Ayrıca gerçek zamanlı geri bildirim mekanizmaları sayesinde hataların erken aşamada tespit edilmesi, yeniden çekim (reshoot) ihtiyacını azaltmakta ve bu da maliyetlerin düşmesine katkı sağlamaktadır (Kadner, 2019, s. 6). Bu yönüyle sanal prodüksiyon, yalnızca maliyetleri değil aynı zamanda üretim risklerini de minimize eden bir yapı sunmaktadır.

İş Gücü ve Meslek Yapısının Dönüşümü

Sanal prodüksiyonun yaygınlaşması, medya sektöründeki iş gücü yapısını da önemli ölçüde dönüştürmektedir. Geleneksel film üretiminde fiziksel üretim süreçlerine dayalı iş gücü ağırlıklı bir yapı hâkimken, sanal prodüksiyon ile birlikte yazılım geliştiriciler, oyun motoru uzmanları, veri analistleri ve dijital sanatçılar üretim sürecinin merkezine yerleşmektedir (Kadner, 2021, s. 12).

Bu dönüşüm, dijital emek kavramının medya üretim süreçlerinde daha görünür hale gelmesine yol açmaktadır. Nitekim yeni medya ortamlarında üretim süreçleri, yalnızca profesyonel ekiplerle sınırlı kalmamakta; kullanıcıların da üretim sürecine dahil olduğu bir yapıya evrilmektedir. Bu durum, üretici ve tüketici rollerinin iç içe geçtiği "üretüketici" (prosumer) modelini güçlendirmektedir (Güler, 2024, s. 136-137).

Güler'e göre dijital üretim araçlarının gelişmesiyle birlikte kullanıcılar yalnızca içerik tüketen bireyler olmaktan çıkmış; aynı zamanda içerik üreten aktörler haline gelmiştir (Güler, 2024, s. 136). Bu bağlamda sanal prodüksiyon, içerik üretim süreçlerinin demokratikleşmesine katkı sağlayan bir yapı sunmaktadır.

Yeni Medya Ekonomisi ve Meta Dönüşümü

Sanal prodüksiyon, yeni medya ekonomisi içerisinde üretilen içeriğin "meta" niteliğini de dönüştürmektedir. Geleneksel medya yapısında içerik tek yönlü bir üretim-tüketim ilişkisi içerisinde sunulurken, yeni medya ortamlarında içerikler yeniden üretilebilir, dönüştürülebilir ve farklı platformlarda tekrar dolaşıma sokulabilir hale gelmiştir (Güler, 2024, s. 138-139).

Bu durum, medya ürünlerinin yalnızca tüketilen bir nesne olmaktan çıkarak sürekli yeniden üretilen bir değer haline gelmesine yol açmaktadır. Özellikle dijital platformlar (YouTube, Twitch, oyun platformları vb.), kullanıcıların içerik üretimine katılımını teşvik ederek yeni bir ekonomik model ortaya koymaktadır (Güler, 2024, s. 143-144).

Bu bağlamda sanal prodüksiyon, içerik üretim süreçlerini hızlandırarak ve maliyetleri düşürerek bu ekonomik modelin sürdürülebilirliğini güçlendirmektedir. Aynı zamanda içeriklerin çoklu platformlarda yeniden üretilebilir olması, medya ürünlerinin ekonomik değerini artırmaktadır.

Endüstriyel Dönüşüm ve Rekabet

Sanal prodüksiyon teknolojileri, medya ve eğlence endüstrisinde rekabet dinamiklerini de değiştirmektedir. Geleneksel olarak büyük bütçeli stüdyoların hâkim olduğu üretim süreçleri, sanal prodüksiyon sayesinde daha küçük ölçekli yapımcıların da yüksek kaliteli içerikler üretebilmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, sektörde rekabetin artmasına ve üretim çeşitliliğinin genişlemesine katkı sağlamaktadır (Söğütlüler, 2022).

Ayrıca küresel ölçekte içerik üretiminde mekânsal bağımlılığın azalması, uluslararası iş birliklerini kolaylaştırmakta ve üretim süreçlerinin küreselleşmesini hızlandırmaktadır. Bu gelişme, medya endüstrisinin daha esnek ve dinamik bir yapıya evrilmesine zemin hazırlamaktadır.

Genel Değerlendirme

Sanal prodüksiyonun ekonomik ve endüstriyel etkileri, yalnızca maliyet ve verimlilik boyutuyla sınırlı kalmamakta; aynı zamanda üretim ilişkilerini, iş gücü yapısını ve medya ekonomisinin temel dinamiklerini de dönüştürmektedir. Bu teknoloji, dijitalleşen üretim süreçleri ile birlikte içerik üretiminin daha hızlı, esnek ve erişilebilir hale gelmesini sağlamaktadır.

Sonuç olarak sanal prodüksiyon, medya endüstrisinde hem mikro düzeyde (üretim süreçleri, maliyetler, iş gücü) hem de makro düzeyde (ekonomik yapı, rekabet, içerik dolaşımı) kapsamlı bir dönüşüm yaratan bir üretim modeli olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç ve Eleştirel Değerlendirme

Sanal prodüksiyon teknolojileri, görsel içerik üretiminde sunduğu teknik ve ekonomik avantajların ötesinde, medya üretiminin ontolojik, epistemolojik ve ideolojik boyutlarında da önemli dönüşümlere yol açmaktadır. Bu bağlamda sanal prodüksiyon yalnızca bir üretim teknolojisi değil; aynı zamanda

gerçeklik algısını yeniden şekillendiren, emek süreçlerini dönüştüren ve kültürel üretim ilişkilerini yeniden yapılandıran bir medya pratiği olarak ele alınmalıdır. Sanal prodüksiyonun en tartışmalı yönlerinden biri, gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırların giderek belirsizleşmesidir. Geleneksel sinema, fiziksel gerçekliğin temsiline dayalı bir yapı üzerine kuruluyken, sanal prodüksiyon bu temsil ilişkisini tersine çevirerek gerçekliğin dijital olarak yeniden inşa edilmesini mümkün kılmaktadır. Bu durum, sinemasal gerçekliğin artık doğrudan fiziksel dünyaya referans vermek zorunda olmadığı bir üretim modelini ortaya çıkarmaktadır (Kahraman, 2023, s.6-8). Bu bağlamda sanal prodüksiyon, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirilebilecek bir yapı sunmaktadır. Dijital ortamda üretilen görüntüler, yalnızca gerçekliği temsil etmekle kalmayıp, kendi başına yeni bir "hipergerçeklik" düzlemi oluşturmaktadır. Bu durum, izleyicinin gerçek ile kurgu arasındaki ayrımı algılamasını zorlaştırmakta ve görsel kültürün doğasını dönüştürmektedir.

Sanal prodüksiyonun eleştirel analizinde bir diğer önemli boyut, dijital emek ve üretim ilişkileridir. Yeni medya ortamlarında üretim süreçleri, yalnızca profesyonel ekiplerle sınırlı kalmayıp kullanıcıların da aktif katılımıyla gerçekleşmektedir. Bu durum, üretici ve tüketici rollerinin iç içe geçtiği yeni bir üretim modeli ortaya çıkarmaktadır. Güler'e göre dijital üretim araçlarının gelişmesiyle birlikte kullanıcılar hem üretici hem tüketici konumuna gelmekte ve bu süreç "üretüketim" olarak tanımlanmaktadır (Güler, 2024, s.136-137). Bu model, içerik üretiminin demokratikleştiği izlenimi yaratmakla birlikte, aynı zamanda kullanıcı emeğinin görünmezleşmesine de yol açmaktadır. Fuchs'un dijital emek yaklaşımı çerçevesinde değerlendirildiğinde, kullanıcıların içerik üretimi sürecine katılımı çoğu zaman karşılıksız emek üretimi anlamına gelmektedir. Bu durum, sanal prodüksiyonun da içinde yer aldığı dijital medya ekosisteminde yeni bir sömürü biçiminin ortaya çıktığını göstermektedir. Dolayısıyla sanal prodüksiyon, yalnızca üretim süreçlerini kolaylaştıran bir teknoloji değil; aynı zamanda kapitalist üretim ilişkilerinin dijital ortamda yeniden üretildiği bir yapı olarak ele alınmalıdır.

Sanal prodüksiyonun yaygınlaşması, yaratıcı süreçlerin doğası üzerine de önemli tartışmaları beraberinde getirmektedir. Geleneksel film yapımında yaratıcılık büyük ölçüde fiziksel üretim süreçleri ve insan emeğine dayanırken, sanal prodüksiyon ortamında bu süreçler giderek yazılım ve algoritma temelli bir yapıya dönüşmektedir. Bu durum, yaratıcı kararların teknoloji tarafından yönlendirilip yönlendirilmediği sorusunu gündeme getirmektedir.

Özellikle oyun motorlarının sunduğu hazır şablonlar ve dijital varlık kütüphaneleri, üretim sürecini hızlandırırken aynı zamanda estetik çeşitliliğin sınırlanmasına neden olabilmektedir (Halaçoğlu, 2023, s.85). Bu bağlamda sanal prodüksiyon, yaratıcı özgürlük ile teknolojik standartlaşma arasında bir gerilim alanı oluşturmaktadır.

Sanal prodüksiyon teknolojileri, yüksek maliyetli altyapı gereksinimleri ve yazılım bağımlılığı nedeniyle belirli teknoloji şirketlerinin kontrolünde gelişmektedir. Unreal Engine gibi oyun motorları ve büyük teknoloji firmalarının sunduğu yazılımlar, üretim süreçlerinin temelini oluşturmaktadır. Bu durum, medya üretiminde teknolojik bağımlılığın artmasına ve endüstriyel yoğunlaşmanın güçlenmesine yol açmaktadır. Bu bağlamda sanal prodüksiyon, bir yandan içerik üretimini demokratikleştirirken diğer yandan üretim araçlarının belirli şirketlerin kontrolünde toplanmasına neden olmaktadır. Bu çelişki, dijital medya ekonomisinin temel paradokslarından biri olarak değerlendirilmektedir.

Sanal prodüksiyonun bir diğer önemli etkisi, sinemasal anlatı yapılarının dönüşümüdür. Gerçek zamanlı üretim olanakları, anlatının daha esnek ve dinamik bir şekilde kurgulanmasına imkân tanımaktadır. Ancak bu durum, aynı zamanda görselliğin anlatı üzerindeki baskınlığını artırarak içeriklerin yüzeyselleşmesine de neden olabilmektedir. Görsel efektlerin ve dijital ortamların ön plana çıkması, hikâye anlatımının ikinci plana itilmesi riskini beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda sanal prodüksiyon, sinemanın estetik ve anlatısal dengesini yeniden tartışmaya açan bir teknoloji olarak değerlendirilebilir.

Sanal prodüksiyon, teknik, ekonomik ve yaratıcı açıdan önemli avantajlar sunmasına rağmen, beraberinde çeşitli eleştirel sorunları da getirmektedir. Bu sorunlar; gerçeklik algısının dönüşümü, dijital emeğin görünmezleşmesi, yaratıcı süreçlerin teknolojik bağımlılığa girmesi ve endüstriyel yoğunlaşmanın artması gibi başlıklarda yoğunlaşmaktadır. Sonuç olarak sanal prodüksiyon, medya üretiminde devrim niteliğinde bir dönüşüm yaratmakla birlikte, bu dönüşümün toplumsal, ekonomik ve kültürel etkilerinin çok boyutlu bir şekilde değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu teknoloji, yalnızca üretim süreçlerini değil; aynı zamanda medya kültürünün temel dinamiklerini de yeniden şekillendiren bir yapı olarak ele alınmalıdır.

Kaynakça

CG Spectrum. (n.d.). *Launch your career in virtual production: Your guide to getting started in the entertainment industry* [Guide]. https://www.cgspectrum.com/hubfs/virtualproduction-careerguide.pdf

Güler, Ş. (2024). Dijital prodüksiyon tasarımında üretilen metanın yeni medya ve dijital emek bağlamında incelenmesi. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies, 9*(2), 135-149. https://doi.org/10.56202/mbsjcs.1606632

Halaçoğlu, B. N. (2021). Makinimanın gelişimi: Film yapımının sanal prodüksiyona dönüşümü. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 68*, 73-89. https://doi.org/10.51290/dpusbe.823660

Kahraman, B. (2024). Film yapımında bir tersine çevrim süreci olarak sanal prodüksiyon ve sinemasal anlam. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Sanat Araştırmaları, 3*(1), 54-65. https://doi.org/10.32955/neuissar2024311035

Kadner, N. (2019). *The virtual production field guide* (Vol. 1). Epic Games. https://cdn2.unrealengine.com/vp-field-guide-v1-3-01-f0bce45b6319.pdf

Kadner, N. (2021). *The virtual production field guide* (Vol. 2). Epic Games. https://cdn2.unrealengine.com/Virtual%2BProduction%2BField%2BGuide%2BVolume%2B2%2Bv1.0-5b06b62cbc5f.pdf

Kozan, E. (2025). Yaratıcı endüstriler bağlamında sanal prodüksiyonlarda yapay zekâ teknolojilerinin boyutları üzerine bir inceleme. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 15*(2), 923-944. https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1622613

Öztürk, Y. (2022). Sanal prodüksiyon kavramı ve uygulama teknikleri. İçinde H. Yücel (Ed.), *Güzel sanatlar alanında uluslararası araştırmalar II* (ss. 33-43). Eğitim Yayınevi.

Silva Jasaui, D., Martí-Testón, A., Muñoz, A., Moriniello, F., Solanes, J. E., & Gracia, L. (2024). Virtual production: Real-time rendering pipelines for indie studios and the potential in different scenarios. *Applied Sciences, 14*(6), Article 2530. https://doi.org/10.3390/app14062530

Söğütlüler, T. (2024). The future of the moving image: Virtual production technology. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi,* 4(2), 214-234. https://doi.org/10.59280/film.1530664

SİNEMATOGRAFİK ANLATI ARACI OLARAK DİJİTAL OYUN: İDEOLOJİ VE ÖZNE İNŞASI

Bahadır KAPIR[1] - Merve Simay YAVER[2]

Giriş

Film gösterimi üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde, sinemanın var olmasına zemin hazırlayan pratiklerin Antik Çağ'a kadar uzandığı görülmektedir. Platon'un mağara alegorisi, Mo Ti'nin karanlık kutu deneyleri, Aristoteles'in optik çalışmaları ve İbn-i Heysem'in ışık deneyleri, görüntü yansıtma prensibinin felsefi ve bilimsel temellerini oluşturmuştur. Nicéphore Niepce'in 1826'da ilk fotoğrafı çekmesi, durağan görüntünün kaydedilmesi açısından kritik bir dönüm noktası olmuştur (Kızıldemir, 2015, s. 55-56). Ancak sinemanın gerçek anlamda var olabilmesi için durağan görüntünün kaydedilmesinin yanı sıra hareket yanılsamasının yaratılması da gerekmektedir. 1832 yılında Joseph Plateau ve Simon von Stampfer tarafından neredeyse eşzamanlı olarak Phenakistoscope ve Stroboscope; 1834 yılında William G. Horner tarafından Zoetrope cihazları icat edilmiştir. Charles Coleman Sellers 1861 yılında Kinematoscope'u; Eadweard Muybridge 1879 yılında Zoopraxiscope'u geliştirmiştir. Thomas Edison ve William Kennedy Laurie Dickson tarafından 1891 yılında kişiye özel gösterim yapabilen Kinetoscope adlı cihaz üretilmiştir. Benzer çalışma prensibi çerçevesinde Woodville Latham ve oğulları Otway ve Gray Latham tarafından 1895 yılında Eidoloscope; yine 1895 yılında Edison tarafından hakları satın alınan Vitascope cihazları icat edilmiştir (Monaco, 2000, s. 69-100; Hankins ve Silverman, 1995, s. 37-71; Kılıç, 2012, s. 173-259). Süreç boyunca yaşanan bu teknik gelişmelerin birikimi, nihayetinde Lumière Kardeşler'in 1895 yılında Cinématographe'ı icat etmesiyle sinemanın doğuşunu mümkün kılmıştır. Böylece sinema, yalnızca teknolojik bir buluş olmaktan çıkarak kolektif bir izleme pratiği ve kültürel bir aygıt haline gelmiştir. Bu kültürel aygıt, özellikle bir izleme deneyimi olarak izleyiciye sunduğu özgül pratik ile birlikte, ideolojik bir aygıt, kültürel hegemonyanın yeniden üretim aracı ve popüler

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi, bahadirkapir@gmail.com, Orcid: https://orcid.org/0000-0002-4602-9859

[2] Bağımsız araştırmacı, simayaver@gmail.com, Orcid: https://orcid.org/0000-0001-6676-6453

kültürün yaygınlaşmasını sağlayan bir mekanizma olarak da tarihsel süreç içerisinde birçok yönden eleştiriye maruz kalmıştır.

Bununla beraber, teknolojik gelişmelerle en yakın ilişki kuran sanat dallarından biri olarak sinema, bu gelişmelere paralel olarak üretim aşamasından izleme deneyimine kadar sürekli olarak bir dönüşüm içerisindedir. Teknoloji odaklı yaşanan bu dönüşüm sürecinde sinema, görsel deneyim sunma kapasitesi ve anlatı yapılandırma potansiyeli bakımından görsel kültürün temel bir bileşeni olarak konumlanmıştır. Sinemanın bu merkezi konumu, yalnızca geleneksel seyir pratikleriyle sınırlı kalmamış aynı zamanda ondan sonra gelecek olan dijital medya formlarını da etkilemiştir.

Bu etkinin en belirgin örneklerinden biri ise dijital oyunlardır. Sinema ile dijital oyunlar arasında karşılıklı etkileşime dayanan çift yönlü bir yöndeşme süreci bulunmaktadır (Grusin, 2016). 1980'li yıllardan itibaren popüler dijital oyunların hikâyeleri ve karakterleri sinemaya aktarılmış; dijital oyunlarda ise sinemasal üretim pratikleri ve anlatı teknikleri kullanılmaya başlanmıştır (Çakay & Erkılıç, 2025; Çoban vd., 2025; Özgör, 2023). Bu çalışmanın kapsam ve sınırlılıkları dahilinde belirtmek gerekirse, çalışmanın temel odak noktasını bahsedilen yöndeşmenin ikinci yönü, yani sinematografik anlatı tekniklerinin dijital oyunlara aktarımı ve bu aktarımın teknoloji perspektifinden ideolojik etkileri oluşturmaktadır. Gerçekten de, günümüzde dijital oyunların birer sinemasal deneyim haline geldiği söylenebilir. Oyuncu, oyun eylemini gerçekleştirirken eşzamanlı olarak oyun içi anlatının kurguladığı sanal gerçekliği deneyimlemektedir. Bu deneyim, sinematografik öğelerle (kamera açıları, ışıklandırma, kurgu) yapılandırılmakta ve böylece oyunlar bir nevi sinemalaşmaktadır. Birçok oyunda, oyuncuyu oyunun sunmuş olduğu simülasyon dünyasına yakınlaştırmak ve anlatım dilini güçlendirmek amacıyla sinematik kesitler oyun anlatısına entegre edilmeye başlamıştır. Bu bağlamda Özgör de video oyunlarını "sinemanın mirasçısı" olarak tanımlamakla beraber oyunların ayrıca "teknik olarak da sinema sanatının yöntemlerini kullandığını" (2023, s. 489) söylemektedir.

Bu dönüşüm, sinemasal üretimin kendisine yeni ve farklı bir alan bulması olarak da değerlendirilebilir. Geleneksel beyaz perde deneyiminin yanı sıra, sinemasal üretim pratikleri artık dijital oyunların temel bir bileşeni haline gelmiştir. Dijitalleşme ve yöndeşme süreciyle birlikte, sinemanın anlatı yapılandırma biçimleri ve görsel dili dijital oyun mecrasına taşınmış böylece oyunlar, sinematografik tekniklerin yeniden üretildiği alanlar olarak konumlanmıştır. Bu noktada kritik bir soru ortaya çıkmaktadır; Sinemasal üretim

pratiği dijital oyunlara nasıl aktarılmaktadır ve bu aktarım sürecinde hangi ideolojik ve kültürel mekanizmalar işlemektedir? Sinemaya yönelik eleştirel yaklaşımların ortaya koyduğu ideolojik üretim ve hegemonik yeniden inşa süreçleri, dijital oyunlar için de geçerli midir?

Bu sorular çerçevesinde, dijital oyunların birer kültürel aktarım aracı olarak işlev gördüğünü belirtmek gerekmektedir (Bezgin, 2024, s.1051; Savi & İlden, 2025, s.141). Oyunlar; ele aldıkları konular, yarattıkları anlatı evrenleri ve sundukları karakter tipleriyle belirli değer sistemlerini oyuncuya aktarmaktadır. Bu değer sistemlerinin nasıl yapılandırıldığı, hangi ideolojik kodlarla yüklendiği ve oyuncuya hangi söylemlerle sunulduğu soruları, bu çalışmanın temel problematiklerini oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu araştırma, dijital oyunlardaki sinematografik anlatı tekniklerinin nasıl kullanıldığını ve bu kullanımın ideolojik sonuçlarını eleştirel bir perspektiften incelemeyi amaçlamaktadır. Bu çerçeveyi kavrayabilmek için öncelikle dijital oyunun ne olduğunu, nasıl bir tarihsel süreç içinde şekillendiğini ve oyun kavramının insanlık tarihi içindeki kökenlerini ele almak gerekmektedir.

Oyundan Dijital Oyuna: Tarihsel Süreç ve Anlatı Yapıları

Dijital oyunlar, bilgisayar teknolojisine dayalı yazılımlarla geliştirilen ve elektronik ortamlarda oynanan etkileşimli oyun türleridir. Geleneksel oyunların fiziksel pratiğinden farklılaşan bu yapılar, dijital platformlar ve özel oyun cihazları üzerinden oynanmakta; belirli kurallar çerçevesinde yapılandırılmış sanal evrenler aracılığıyla oyuncuya gerçek zamanlı etkileşimli deneyimler sunmaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunların en önemli özelliği oyuncuya sanal bir ortamda gerçek zamanlı bir etkinlik sunmasıdır (Bayzan & Güneş, 2022, s. 26). Bu etkileşim, oyuncunun kullandığı cihaz (bilgisayar, tablet, telefon, oyun konsolu), oyun yazılımı ve diğer oyuncularla gerçekleşmektedir. Ancak bugün, çağdaş bağlamda oyun sözcüğü dijital platformlarla özdeşleşmiş olsa da oyunun kökeni çok daha arkaik bir geçmişe uzanmaktadır. Huizinga'ya göre oyun, kültürel oluşumlardan daha eski bir fenomendir (2018, s.17). Zira kültür, insan toplumunu varsayarken, oyun eylemi hayvanlar dünyasında da gözlemlenmektedir. Oyun kavramına bu açıdan bakıldığında, yalnızca bir eğlence aracı olmaktan öte, kültürel aktarımın, sosyalleşmenin ve toplumsal öğrenmenin temel bir mekanizması olarak işlev görmektedir. Oyun, kültürün öğrenildiği, hukuk ve savaş gibi toplumsal pratiklerin içselleştirildiği, bireylerin sosyal hayata hazırlandığı bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda oyun, kültürel değerleri kuşaklar arasında aktaran iletişimsel bir pratik olarak değerlendirilebilir. Caillois'a göre ise oyun; özgür irade ile tercih edilen, gündelik yaşamdan ayrıştırılmış, sonucu

önceden belirlenemeyen ve maddi çıkar üretmeyen, belirli kurallar dahilinde düzenlenmiş ve kurgusal bir etkinliktir (2001, s. 9-10)[3] Bernard Suits ise oyun içindeki eyleme odaklanarak oyunu "gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişim" (1995, s. 85) olarak tanımlamaktadır. Salen ve Zimmerman'a göre ise "oyun, oyuncuların kurallarla tanımlanmış yapay bir çatışmaya girdikleri ve ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan bir sistemdir" (2004, s. 80). Görüldüğü üzere oyun kavramı, farklı disiplinler ve kuramsal perspektiflerden hareketle birbirinden ayrışan biçimlerde tanımlanmıştır. Bir oyunun neyi oluşturduğu sorusunun, oyun çalışmalarında temel bir tartışma konusu olageldiğini belirten Stenros (2017) da 1930'lardan günümüze kadar literatürde yer alan 60'tan fazla "oyun" tanımını incelemiş ve bu durumun kavramsal bir karmaşaya yol açtığını belirtmiştir. Nitekim, "en genel tanımıyla oyun; belli bir mekânda oyuncuların bir araya gelip belirli kurallar çerçevesinde hayal güçlerini de kullanarak ürettiği sosyal dünyadır" (Suküt, 2023, s.107). Ancak, Sutton-Smith'e göre oyun, tek bir eylem biçimine sığdırılamayacak kadar kapsamlı bir kavramdır ve bebeklerin oyunundan olimpiyatlara, kumardan festivallere kadar uzanan geniş bir yelpazeyi oluşturmaktadır (1997, s. 1-17). Bu çerçevede oyun tanımları, bilimsel gerçeklerden ziyade kültürel ideolojilerin yansımasıdır ve her disiplin, oyunu kendi dünya görüşünü meşrulaştıracak biçimde tanımlamaktadır.

Tarihsel sürece bakıldığında, oyunun insanlık tarihi boyunca çok boyutlu işlevler üstlendiği de görülmektedir. Tarih öncesi dönemdeki kemik ve taş parçalarıyla oynanan oyunlardan Antik Çağ'ın arena oyunlarına, Orta Çağ'ın savaş eğitim oyunlarından Modern Dönem'in serbest zaman aktivitelerine uzanan bu süreçte oyun; kaçış, eğitim, eğlence, sosyalleşme ve zihinsel pratik aracı olarak gerçek yaşamın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Bozkurt'un deyimiyle oyun, bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal yapıları şekillendiren, bireysel kimlik ve rollerin inşasında önemli bir yer edinmiştir (2025, s. 105). Ancak oyun kavramındaki en radikal dönüşümün dijitalleşme ile gerçekleştiği de söylenebilir. Jesper Juul'a göre (2003), bilgisayarlar ve dijital işlemciler, matbaanın edebiyat için ya da sinemanın görsel hikâye anlatımı için oynadığı role benzer şekilde, oyunlar için de temel bir araç haline gelmiştir. Dolayısıyla dijital oyunlar, uzun bir oyun tarihinin devamı olarak değerlendirilebilir; ancak kuralların bilgisayar tarafından yönetilmesine olanak tanıyarak oyuncuları strateji ve kurgusal dünyalara odaklanmaları için

---

[3] Caillois, oyun türlerini dört temel kategori altında sınıflandırmaktadır: agon (yarışma/mücadele), alea (şans/talih), mimicry (taklit/rol yapma) ve ilinx (sarhoşluk/baş dönmesi).

özgür bırakması bakımından oyun kavramında köklü bir dönüşüme yol açmıştır.

Dijital oyunlar, bilgisayar teknolojisi ve yazılım altyapısı aracılığıyla üretilen, elektronik ortamlarda oynanan interaktif yapılardır. Geleneksel oyunlardan temel farkı, oyun deneyiminin dijital aygıtlar vasıtasıyla gerçekleşmesi ve oyuncuya görsel ve işitsel düzlemlerde eş zamanlı geri bildirim sunmasıdır. Kullanıcı girdilerine dinamik biçimde yanıt veren bu yapılar; belirli kural setleri, hedefler ve zorluk örüntüleri aracılığıyla sanal ortamlar inşa ederek oyuncuya farklı deneyimler yaşatmayı hedeflemektedir. Tek oyunculu deneyimlerden çok oyunculu çevrimiçi platformlara uzanan geniş bir yelpazeye sahip olan dijital oyunlar, bilgisayar, konsol ve mobil cihaz gibi farklı donanım platformlarında oynanabilmektedir. Dijital oyunların en belirleyici özelliği, oyun evreniyle gerçek zamanlı etkileşim imkânı sunması ve oyuncuya anlık geri bildirim sağlamasıdır. Bu etkileşim; oyuncunun donanım aygıtıyla, oyun sistemiyle ya da diğer oyuncularla kurduğu ilişkiyi eş zamanlı olarak kapsamakta ve dolayısıyla insan-makine, insan-oyun ve insan-insan etkileşimlerini tek bir deneyim çerçevesinde bir araya getirmektedir. Bu bağlamda dijital oyun deneyimi, yalnızca teknolojik bir edim olmanın ötesinde, çok katmanlı bir etkileşim pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim dijitalleşme, tarihsel süreç içinde yüz yüze ya da bireysel bir pratik olarak şekillenen oyun oynama eylemini, coğrafi sınırları aşan çok oyunculu deneyimlere ve cihaz aracılı bireysel oyun pratiklerine dönüştürerek oyunun toplumsal boyutunu köklü biçimde yeniden tanımlamıştır. Öyle ki dijital oyunlar, yalnızca etkileşimli bir eğlence pratiği olmanın ötesinde, aynı zamanda birer hikâye anlatıcısına dönüşmüştür. Wei, Bizzocchi ve Calvert'e göre hikâye anlatıcılığı, medya teknolojilerindeki gelişmeler doğrultusunda web siteleri, multimedya ortamları ve etkileşimli kurgular gibi farklı mecralarda kendine yer bulmuştur (2011, s. 1) . Dijital oyun teknolojisindeki ilerleme ise bu süreci daha da derinleştirerek hikâye anlatıcılığını oyun evreninin ayrılmaz bir bileşeni haline getirmiştir. "Oyunları bir hikâye anlatma aracı olarak görerek sanat sayılabileceğini söyleyen narratolojik incelemeler de özellikle 2000'li yılların başlarında ortaya çıkan temel akademik bakış açılarıdır" (Çoban, Aydıngüler ve Elal, 2025, s. 448). Bu bağlamda narratolojinin önde gelen isimlerinden Henry Jenkins, Brenda Laurel ve Janet H. Murray, dijital oyunların drama, sinema ve roman gibi anlatı temelli medya biçimleriyle ortak bir ekolojiyi paylaştığını savunmaktadır (Karadeniz, 2017, s. 59). Günümüz dijital oyunlarında kurgulanmış ve oyuncuya sunulan 3D sinematografik anlatılar ise, hikâye anlatıcılığına yeni bir ortam yaratmış; bu durum vurgulandığı

üzere anlatıya dayalı dijital oyunların hikâye anlatımı çerçevesinde sinematografinin teknik bağlantılarını nasıl kullandığı konusunun incelenmesini zorunlu kılmıştır.

Dijital Oyun Üretiminde Sinematografik Teknolojiler ve Üretim Pratikleri

Dijital oyun tarihinin temelleri, 20. Yüzyılın ortalarında akademik amaçlar doğrultusunda elektronik denemelerle atılmıştır. 1947 yılında ilk elektronik görüntülü oyun hayata geçirilmiş; bunu 1951'de oyun amacıyla özel olarak üretilen "Nimrod" bilgisayarı izlemiştir. 1958'de Will Higinbotham'ın geliştirdiği "Tennis for Two" ile dijital oyun tarihinde bir kırılma yaşanmış, insan-insan etkileşimine dayalı ilk oyun deneyimi mümkün kılınmıştır. 1962'de Steve Russell'ın tasarladığı "SpaceWar" ise bu gelişimin bir sonraki halkasını oluşturmuştur. 1970'lere değin büyük ölçüde akademik çevrelerde kalan dijital oyun üretimi, bu dönemle birlikte ticari bir ivme kazanmaya başlamış; özel oyun konsollarının ve farklı elektronik cihazlara entegre edilebilen aygıtların üretilmesiyle oyun oynama pratiği gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. İnternetin bireysel kullanıma açılması ile de başlangıçta bireysel bir pratik olarak şekillenen dijital oyun oynama eylemi, yeniden toplumsal bir boyut kazanmış; insan-makine etkileşimi, insan-makine-insan etkileşimine dönüşmüştür (Yaver, 2024, s. 25-45).

Dijital oyunların 1950'lerden bu yana teknolojik gelişmeler ekseninde paralel bir seyir izlemesi, beraberinde bu alanı konu edinen akademik incelemeleri ve sınıflandırma çabalarını da derinleştirmiştir. Bu sınıflandırmalar; oyunun oynandığı platform, anlatı yapısı, etkileşim biçimi, kullanılan cihaz ve türsel kategoriler gibi çok sayıda değişken üzerinden çeşitlendirilmiştir. Ne var ki Demirbaş'ın (2015) da vurguladığı üzere, dijital oyunlar için hâlihazırda kullanılan tür kategorileri büyük ölçüde endüstri aktörleri ve oyuncular tarafından belirlenmiş; bilimsel bir nitelik taşımayan, tüketime yönelik pratik sınıflandırmalara dayanmaktadır. Bu kategoriler, oyunların anlatı ve etkileşim özelliklerini sistematik bir perspektifle ele almadığından akademik çalışmalarda geçerlilik sorunlarına zemin hazırlamaktadır. Bu tartışmalar ekseninde söylenebilir ki; dijital oyunlar içerik ve anlatı boyutlarından ziyade, üretim süreçleri açısından da incelenmesi gerekmektedir. Nitekim oyun geliştirme sektörü son on yılda köklü bir dönüşüm geçirmiş; üretim araçları ve altyapıları, oyunların teknik kapasitesini ve anlatısal olanaklarını yeniden biçimlendirmiştir. Oyunların birden fazla platformda (konsol, bilgisayar ve mobil cihazlar) eş zamanlı olarak erişilebilir hale gelmesi, bu dönüşümün en belirgin göstergelerinden birini oluşturmaktadır. Öte yandan grafik işlem bi-

rimi (GPU) teknolojisinde yaşanan gelişmeler, gerçek zamanlı ışık simülasyonu, yüksek çözünürlüklü doku işleme ve fizik tabanlı render (PBR) teknolojisi aracılığıyla elde edilen sinemasal kalitede görsel üretimini oyun ortamına taşımıştır. Bu durum dijital oyunları teknik ve estetik açıdan sinemayla giderek daha fazla örtüşen bir üretim pratiğine dönüştürmüştür.

Bu teknik dönüşüm, oyun platformlarının çeşitlenmesiyle birlikte değerlendirildiğinde daha da kapsamlı bir tablo ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar; kişisel bilgisayarlar, ev konsolları, taşınabilir konsollar ve mobil cihazlar gibi birbirinden teknik kapasitesi ve kullanım pratiği bakımından farklılaşan platformlar üzerinden oynanabilmektedir. Bu platformlar arasındaki teknik farklılıklar, oyunların oynanış biçimlerini, oyunların tasarım ilkelerini, görsel kalitesini ve anlatısal yapılarını da doğrudan biçimlendirmektedir. Öyle ki yalnızca mobil cihazlara yönelik geliştirilen oyunlar ile yüksek grafik işlem gücü gerektiren konsol ya da bilgisayar tabanlı yapımlar, hem estetik hem de anlatısal açıdan birbirinden belirgin biçimde ayrışmaktadır. Bununla birlikte, dijital oyun kavramı tüm bu platform çeşitliliğini kapsamlı bir şekilde bünyesinde barındırmakta; söz konusu ekosistem bir bütün olarak değerlendirildiğinde büyük ölçekli bir kültürel üretim ve tüketim alanına karşılık gelmektedir. Dijital oyunlar, eleştirel bir perspektiften ele alındığında ise "dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri" olarak tanımlanmakta ve oyunların meta değeri için üretildiği vurgulamaktadır (Binark ve Sütcü 2008, s. 41-42).

Dijital oyun endüstrisinin ekonomik ölçeği, bu alanın yalnızca bir eğlence pratiği olmanın çok ötesine geçtiğini açıkça ortaya koymaktadır. Statista'nın (2024) küresel video oyun pazarına ilişkin verilerine göre, global oyun pazarı gelirinin 2024-2029 yılları arasında yüzde 46,43 oranında büyüyerek 666,69 milyar dolara ulaşması beklenmektedir. Platform bazında değerlendirildiğinde ise 2022 yılında mobil oyunların 91,8 milyar dolar gelirle küresel pazarın yarısını tek başına oluşturduğu, konsol oyunlarının 52,2 milyar dolar ve PC oyunlarının 36,5 milyar dolarla bunu izlediği görülmektedir. Kullanıcı tabanı açısından da benzer bir büyüme eğilimi gözlemlenmektedir. Dijital oyun kullanıcısı sayısının 2029 yılına kadar 3,02 milyara ulaşacağı tahmin edilmektedir. Öte yandan 2023 yılı dördüncü çeyreğine ait verilere göre internet kullanıcılarının yüzde 84,7'sinin herhangi bir dijital platform üzerinden oyun oynadığı bulgulanmıştır. Bu rakamlar, dijital oyunların gündelik yaşama ne denli nüfuz ettiğini ve kültür endüstrisinin en dinamik tüketim alanlarından birini oluşturduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, büyüyen dijital oyun sektörü içerisinde hikâye odaklı yapımlar giderek belirleyici

bir konum kazanmaktadır. Figueiredo ve De Sousa'ya (2024) göre bazı video oyunları, sundukları anlatısal derinlik ve görsel dil bakımından etkileşimli sinema olarak da değerlendirilebilir. Bu oyunlar genel itibarıyla doğrusal bir anlatı modeli çerçevesinde kurgulanmakta ve söz konusu yapı, sinema ve oyun arasında yeni bir hibrit anlatım formunun ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Bu hibrit formda oyuncu, yalnızca sunulan içeriği tüketen pasif bir özne olmaktan çıkarak deneyimin bir parçası olan aktif bir katılımcıya, hatta bir tür içerik üreticisine dönüşmektedir. Yazarların, Jesper Juul'un oyun sineması kavramına yaptıkları atıf bağlamında değerlendirildiğinde, oyuncunun hikâyenin yalnızca seyircisi değil, doğrudan aktörü konumunda bulunması nedeniyle oyun sinemasının geleneksel sinemaya kıyasla çok daha yoğun ve duygusal açıdan sarıcı deneyimler yaratma potansiyeline sahip olduğu savunulmaktadır. Bu durumda, bu iki farklı alanın yöndeşmesi, yani sinematik anlatının dijital oyunlara dahil edilmesi ve oyun mantığının interaktif sinemaya dahili, oyuncu ve izleyici açısından sınırların silikleşmesine sebebiyet vermiştir. Bu durum özellikle oyun içerisinde var olan oyuncunun, geleneksel sinema seyircisinin pasif tüketici konumundan sıyrılarak kendi tercihleriyle anlatıyı yönlendiren ve böylece bir üreticiye dönüşen özgün bir deneyim biçimini beraberinde getirmektedir (Aydın ve Yel, 2025, s. 1224). Bu deneyim süreci, dijital oyunların yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek giderek daha belirgin biçimde birer hikâye anlatıcısı rolüne büründüğünün de göstergesidir. Sinema filmine benzer biçimde kendi içinde doğrusal bir kurgu barındıran bu yapımlar, bahsedildiği üzere oyunların tarihsel işleviyle de örtüşmektedir; zira oyun, kökeninden bu yana kültürel değerleri aktaran ve bireyi toplumsal hayata hazırlayan bir araç olagelmiştir.

Sinematografik anlatım dilinin dijital oyunlara dahil edilmesi ve oyun içerisinde yer alan kısa sinematik sekansların varlığı (Jenkins'in betimlemesi ile mikro-anlatılar), dramatik etkiyi maksimum düzeye çekerek oyun deneyimini çeşitlendirmiş ve derinleştirmiştir. Sinema diliyle kurgulanmış bu anlatısal yapılar, oyuncuya salt bir oyun mekaniğinin ötesinde görsel ve duygusal açıdan zenginleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır (Jenkins, 2002). Bu zenginleşme süreci, hikaye odaklı yapımların oyuncular tarafından giderek daha fazla tercih edilmesine ve bahsi geçen oyunların popülerlik kazanmasına doğrudan katkı sağlamıştır. Sinematografik anlatı unsurlarını bünyesinde barındıran yapımlar, oyuncuyu oyuna bağlayan duygusal bir derinlik katmanı oluşturarak bu türün dijital oyun kültürü içerisinde ayrıcalıklı bir

konum edinmesine zemin hazırlamaktadır. Oyun endüstrisinin güncel verileri dikkatli şekilde incelendiğinde söylenebilir ki; sinematografik anlatı yalnızca estetik bir tercih olarak seçilmemektedir. Oyuncuyla kurulan duygusal bağı güçlendirdiği için dev bütçeli oyunların vazgeçilmez bir altyapısı haline gelmiştir. Bu durum, beraberinde kültürel bir meşruiyet arayışını da doğurmuştur. Švelch'e göre (2023) video oyun endüstrisi, sanat ödüllerinin kültürel kanon oluşturma ve ekonomik kazanım sağlama işlevini benimseyerek kendi ödül ekosistemini inşa etmiştir. Švelch, en geniş izleyici kitlesine sahip oyun ödül töreni olan The Game Awards'ın, sanatsal başarıyı kutlayan görünümünün ardında güçlü bir ticari ve pazarlama mantığı barındırdığını ileri sürmekte ve töreni endüstriyel hegemonyanın yeniden üretildiği bir platform olarak eleştirel biçimde değerlendirmektedir. Bu bağlamda The Game Awards bünyesinde verilen ödüllerin incelenmesi, sinematografik anlatıya dayalı oyunların endüstri içindeki ağırlığını ve kültürel konumunu somutlaştırması bakımından analitik bir zemin sunmaktadır. The Game Awards 2025, toplamda 30'u aşkın farklı kategoride içererek sektörün çok katmanlı yapısını ortaya koymaktadır. Bu kategoriler; teknik beceriden hikâye anlatıcılığına, bağımsız üretimlerden e-spor ekosistemine kadar geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Ancak ödül yapısının derinlemesine incelenmesi, dijital oyunların artık "oynanan bir yazılım"dan ziyade, "izlenen ve deneyimlenen sinematik bir kurgu" olarak kabul edildiğini de göstermektedir. Bu bağlamda sinematografik özellikleri ön plana çıkarmak amacıyla The Game Awards ödül kategorileri arasından hikâye anlatıcılığını doğrudan ödüllendiren Best Narrative (En iyi anlatı), görsel kompozisyon ve estetik tasarımı ele alan Best Art Direction (En iyi sanat yönetmeni), işitsel atmosfer ile müzikal kurguyu değerlendiren Best Score and Music (En iyi müzik ve beste), anlatı yoğunluğu en yüksek türü temsil eden Best RPG (En iyi rol yapma oyunu) ve endüstrinin genel kültürel yargısını yansıtan Game of the Year (Yılın oyunu) kategorileri özellikle seçilerek tablolaştırılmıştır.

Yıl	Game of the Year	Best Narrative	Best RPG	Best Art	Best Score and Music
2025	Clair Obscur: Expedition 33	Clair Obscur: Expedition 33	Clair Obscur: Expedition 33	Clair Obscur: Expedition 33	Clair Obscur: Expedition 33
2024	Astro Bot	Metaphor: ReFantazio	Metaphor: ReFantazio	Metaphor: ReFantazio	Final Fantasy VII Rebirth
2023	Baldur's Gate 3	Alan Wake 2	Baldur's Gate 3	Alan Wake 2	Final Fantasy XVI
2022	Elden Ring	God of War	Elden Ring	Elden Ring	God of War

Yıl	Game of the Year	Best Narrative	Best RPG	Best Art	Best Score and Music
2021	It Takes Two	Marvel's Guardians of the Galaxy	Tales of Arise	Deathloop	Nier
2020	The Last of Us Part II	The Last of Us Part II	Final Fantasy VII Remake	Ghost of Tsushima	Final Fantasy VII Remake
2019	Sekiro: Shadows Die Twice	Disco Elysium	Disco Elysium	Control	Death Stranding
2018	God of War	Red Dead Redemption 2	Monster Hunter: World	Return of the Obra Dinn	Red Dead Redemption 2
2017	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	What Remains of Edith Finch	Persona 5	Cuphead	Nier
2016	Overwatch	Uncharted 4: A Thief's End	The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine	Inside	Doom
2015	The Witcher 3: Wild Hunt	Her Story	The Witcher 3: Wild Hunt	Ori and the Blind Forest	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Tablo 1: The Game Awards Yıllarına Göre Seçili Kategori Kazananları (2015-2025)

Tablo 1'de sunulan 2015-2025 dönemine ait on bir yıllık veri seti incelendiğinde; sinematografik anlatı unsurlarını merkeze alan yapımların The Game Awards bünyesinde sistematik biçimde ödüllendirildiği görülmektedir. Bu istikrarlı örüntü, endüstrinin anlatı kalitesini teknik bir eklentiden ziyade, temel bir üstünlük kriteri olarak içselleştirdiğinin göstergesidir. Bu kesişme; bir yapımın başarısının mekanik yetkinlikle beraber, sinemanın temel bileşenleri olan görsel kompozisyon, işitsellik ve dramatik yapının uyumuyla da ölçüldüğüne işaret etmektedir. Özellikle RPG türünün bu kategorilerde gösterdiği hakimiyet, türsel derinlik ile sinematografik dilin endüstriyel başarıyı pekiştiren ayrılmaz unsurlar haline geldiğini kanıtlamaktadır. 2025 yılına gelindiğinde ise Clair Obscur: Expedition 33'ün; anlatı, sanat yönetimi ve müzik dahil olmak üzere beş ana kategoride birden zirveye yerleşmesi, bu yapısal dönüşümün en güncel ve kapsamlı kanıtını sunmaktadır.

Bu bulgulardan hareketle, sinematografik anlatının en yoğun biçimde temsil edildiği tür yapısını doğrudan ödüllendiren Best Narrative (En iyi anlatı) kategorisi kazananları esas alınmış; bu yapımlar arasından en yüksek satış rakamlarına ulaşmış beş dijital oyun belirlenerek Tablo 2'de sunulmuştur. Söz konusu oyunlar; tür, satış rakamları, kullanılan oyun motoru, sinematik kesit yapısı, anlatı biçimi ve ortalama oynanış süresi başlıkları çerçevesinde karşılaştırmalı biçimde incelenmiştir.

Oyun	Tür	Satış	Oyun Motoru	Sinematik Kesit Yapısı	Anlatı Biçimi	Ort. Süre
Red Dead Redemption 2	Aksiyon, Macera	79+ million	RAGE (Rockstar)	Sinematik ara sahne odaklı, mo-cap	Lineer anlatım, karakter odaklı	40-60 saat
God of War	Aksiyon, Macera	23+ million	Santa Monica Studio Engine	Sinematik ara sahne odaklı+ mocap	Epic anlatım karakter odaklı	25-30 saat
Uncharted 4: A Thief's End	Macera	18+ million	Naughty Dog Engine	mo-cap ağırlıklı sinematik ara sahne odaklı	Lineer anlatım, karakter odaklı	15+ saat
The Last of Us Part II	Aksiyon, Macera	10+ million	Naughty Dog Engine	Yoğun sinematik anlatım + mocap	Lineer anlatım karakter etkileşimi	25-30 saat
Clair Obscur: E 33	Aksiyon, RPG	5+ million	Unreal Engine 5	Engine içi + pre-rendered + mocap	Lineer anlatım, sinematik	30-35 saat

Tablo 2: Örneklem Kapsamındaki Dijital Oyunların Temel Özellikleri

Tablo 2 incelendiğinde, Red Dead Redemption 2, 79 milyonun üzerindeki satış rakamıyla örneklemin en çok oynanan yapımı olarak listenin zirvesinde yer alırken Clair Obscur: Expedition 33, 5 milyonun üzerindeki satışıyla örneklemin en yakın tarihli yapımı olmasına karşın kısa sürede ulaştığı rakamlarla dikkat çekmektedir. Bu veriler, sinematografik anlatı yoğunluğu yüksek yapımların geniş oyuncu kitlelerine ulaşma kapasitesini somut biçimde ortaya koymaktadır. Tablo genelinde değerlendirildiğinde, beş yapımın tamamında sinematik kesit yapısı sütununun hareket yakalama teknolojisine, yani mo-cap'e (motion capture) dayandığı görülmektedir. Bu teknik, sinema endüstrisinde uzun süredir kullanılmakta olup dijital oyun sektörüne entegrasyonu ile oyun karakterlerinin davranış ve ifade kapasitesini sinema oyuncularıyla eşdeğer bir düzeye taşımıştır. Tabloda yer alan yapımların tamamının mo-cap teknolojisine başvurmuş olması, bu tekniğin artık yüksek bütçeli ve sinematografik ağırlıklı yapımlar için endüstriyel bir standart haline geldiğini göstermektedir. Anlatı biçimi incelendiğinde ise beş yapımın tamamının doğrusal (lineer) bir anlatı yapısını benimsediği görülmektedir. Doğrusal anlatı, oyuncunun belirlenmiş bir hikâye rotası boyunca ilerleyerek gelişen olayları deneyimlediği, dallanma ya da açık dünya tercihlerinin anlatının özüne müdahale etmediği bir kurgu biçimidir. Bu tercih, söz konusu yapımların oyun mekaniğini hikâye aktarımının önüne geçirmeksizin sinematografik anlatıyı merkeze alan bir tasarım anlayışını benimsediklerini ortaya koymaktadır. Ortalama oyun süreleri değerlendirildiğinde, tablodaki yapımların 15 ila 60 saat arasında değişen geniş bir aralıkta konumlandığı dikkat

çekmektedir. Bu süre yoğunluğu, söz konusu yapımların oyuncuyu uzun soluklu bir anlatı deneyimine tabi kıldığını ve bu süre zarfında sinematografik dilin ideolojik etkisinin birikimli bir nitelik kazandığını göstermektedir.

Tablo 1 ve Tablo 2'deki veriler birlikte değerlendirildiğinde ise 2015 yılından 2025 yılına uzanan süreçte, sinematografik nitelikleri baskın olan yapımların sektörel başarıyı domine ettiği açıkça görülmektedir. Özellikle 2025 yılı verileri, oyuncuların yüksek kaliteli bir görsel hikâyenin içinde yaşamak istediklerini kanıtlamaktadır. Clair Obscur: Expedition 33 gibi yapımların teknik ve anlatı kategorilerinde kazandığı çoklu ödüller ve Red Dead Redemption 2 gibi oyunların ulaştığı 79 milyonu aşan devasa satış rakamları, mo-cap destekli karakter performansları ile doğrusal anlatı yapılarının pazar payındaki belirleyici gücünü somutlaştırmaktadır.

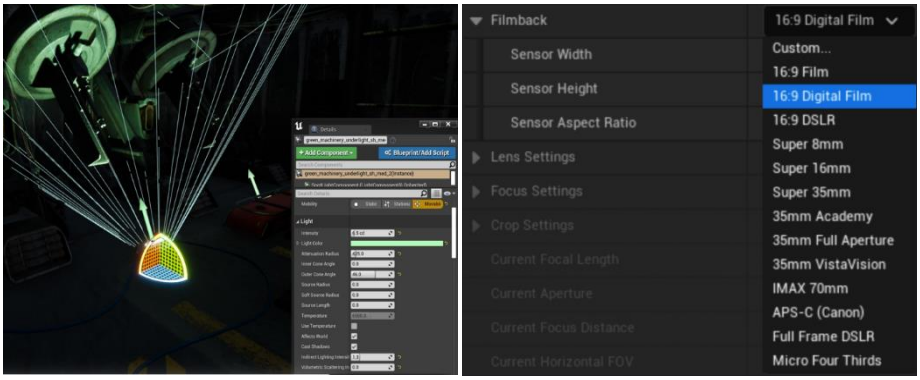
Bu bağlamda günümüz oyunlarında hikâye anlatımının etkenliği görülmektedir. Jenkins'in ifadesiyle "oyun tasarımcıları sadece hikâye anlatmazlar; dünyalar tasarlarlar ve mekânlar şekillendirirler" (2003, s. 4). Oyunların söz konusu tasarım sürecinin hangi üretim pratikleri, araçlar ve kavramsal çerçeveler aracılığıyla hayata geçirildiği sorusu, sinema-oyun hibritleşmesi ekseninde belirleyici bir soru olarak öne çıkmaktadır. Yanıt ise büyük ölçüde dijital oyun endüstrisinin üretim altyapısında köklü bir dönüşüme yol açan gerçek zamanlı render teknolojilerinde ve bu teknolojilerin sinematografik dille kurduğu organik ilişkide aranmalıdır.

Unreal Engine ve Sinematografik Üretim Pratiklerinin Yöndeşmesi

Manovich'e (2017) göre bilgisayar teknolojisi, geleneksel medyayı (fotoğraf, kitap, sinema vb.) sadece dijital ortama aktarmakla kalmamış; yazılım aracılığıyla onlara farklı cihazlara aktarılabilme, değiştirilebilirlik ve yeniden üretim yetisi kazandırmıştır. Geleneksel medya araçlarında (örneğin mekanik bir kamera) donanım ve yazılım iç içe geçmişken, dijital medyada yazılımın donanımdan ayrılması, medyayı sürekli genişletilebilir ve manipüle edilebilir kılmıştır. Dijital medyanın fiziksel gerçekliğe bağımlı kalmadan, yazılımsal açıdan kendi medyasını (ışık, mekân, kamera) sürekli olarak yeniden üretmesinin en bariz örneklerinden biri de çağdaş oyun motorlarıdır. Oyun motorları, geleneksel sinematografinin temel kavramlarını ve görsel dilini yazılımsal düzeyde yeniden üreterek oyun içi sinematografik deneyimin inşasını mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda en yaygın uygulama alanı bulan motor, Unreal Engine'dir. Unreal Engine, sinema ve televizyon prodüksiyonlarında, XR, AR, Mo-Cap ve VR teknolojilerinde yaygın biçimde kullanılır hale gelmiştir. Bu çok alanlı kullanım ya da Jenkins'in (2016, s. 36) ifadesi ile teknik

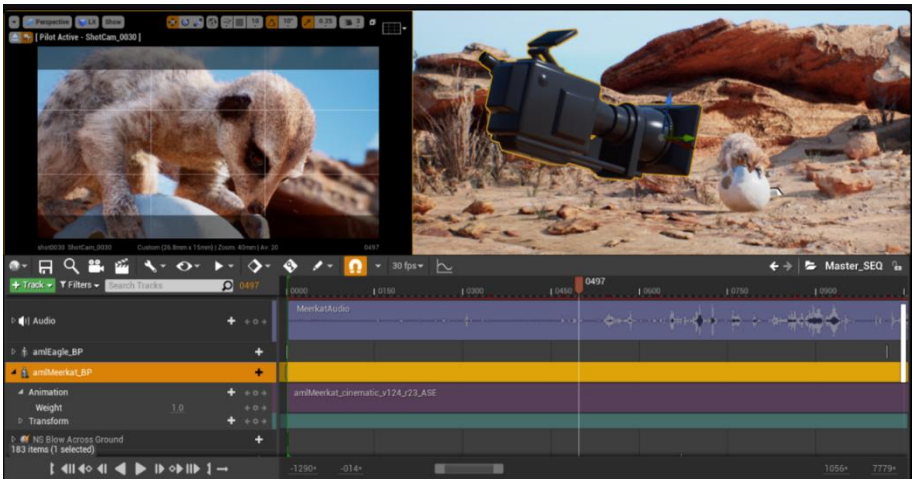
yakınsama, yalnızca teknolojik bir değişimden fazlasını ifade etmektedir. Unreal Engine, tam da bu tanıma oturan paradigmatik bir örnek olarak birbirinden farklı medya ve teknoloji alanlarını tek bir yazılım platformunda buluşturmaktadır. Motorun Nanite ve Lumen gibi teknik bileşenleri, ışık ve kamera gibi fiziksel sinematografinin temel unsurlarını yazılımsal düzeyde simüle ederek fiziksel stüdyo altyapısına olan bağımlılığı köklü biçimde azaltmaktadır. Nitekim sinema ve televizyon prodüksiyonlarında yaygınlaşan sanal stüdyo uygulamaları, fiziksel çekim mekânının yerini gerçek zamanlı render ortamlarına bırakmasını mümkün kılmaktadır. Bu durum tek yönlü bir aktarım ile beraber, çift taraflı bir etkileşim sürecine de işaret etmektedir (Çakır, 2006, s. 85). Unreal Engine klasik sinematografinin görsel dilini oyun üretimine entegre etmekle beraber oyun teknolojisinin kazanımlarını geleneksel sinema ve televizyon prodüksiyonunun hizmetine sunmaktadır. Çakay ve Erkılıç'ın da vurguladığı üzere, sinema ve dijital oyunlar arasındaki bu karşılıklı dönüştürücü ilişkinin kaçınılmaz sonucu olarak dijital oyunlar giderek daha sinematik, filmler ise giderek daha oyunvari bir nitelik kazanmıştır (2025, s. 142). Bolter ve Grusin'in (1999) yeniden biçimlendirme (remediation) kuramı çerçevesinden bakıldığında ise bu süreç, tek yönlü bir iyileştirmenin ötesinde karşılıklı ve döngüsel bir dönüşüm olarak kavranmalıdır. Nasıl ki internet televizyonu yeniden biçimlendirirken televizyon da interneti yeniden tanımlıyorsa, Unreal Engine de sinema ve televizyonun görsel-psikolojik kodlarını dijital oyun üretimine aktarmakta; bununla beraber oyun teknolojisinin kazanımlarıyla geleneksel medyayı dönüştürmektedir. Bolter ve Grusin'e göre dijital medya, ontolojik olarak analog öncüllerini kendi dijital çağdaşları ile yeniden biçimlendirmektedir. Bu çerçevede Unreal Engine, oyunların sinematografik anlatı ve hikâye anlatıcılığı üzerindeki etkisini geliştiren, sinema ve televizyonun kodlarını kullanan bir meta-araç olmanın yanı sıra bir medium olarak geleneksel ve dijital medyanın iyileştiricisi, birleştiricisi ve gerçek medyayı simüle ederek yeniden üreten konumundadır.

Bu bağlamda Unreal Engine'in yalnızca bir oyun üretim aracı olmadığı, aslında sinemayı oyunun içinde yeniden biçimleyerek iki medium arasındaki arayüzü görünmez kılmaya çalıştığı ileri sürülebilir. Gerçek zamanlı render ve fizik tabanlı ışıklandırma sistemleri, sanal prodüksiyon uygulamaları ve MetaHuman gibi araçlarla entegre performans yakalama (motion capture) teknolojisi aracılığıyla dijital oyun, giderek "izlenen bir kurgu" niteliği kazanmaktadır. Bu dönüşümü somutlaştırmak adına Unreal Engine'in arayüzünü incelemek ayrıca önem taşımaktadır.



Resim 1: Unreal Engine Arayüzünde Işık ve Kamera Parametreleri (Epic Games, 2026a)

Unreal Engine arayüzü incelendiğinde (bkz. resim 1), özelikle motorun ışık ve kamera parametrelerini geleneksel sinema prodüksiyonunun teknik kavramları ile birebir örtüşecek biçimde yapılandırıldığı görülmektedir. Işık tasarımı açısından; ışık sıcaklığı, yoğunluğu ve hacimsel saçılım gibi parametreler geleneksel sinema aydınlatma pratiğinin doğrudan dijital karşılıkları olarak motor içinde işlevselleştirilmektedir. Kamera sistemi söz konusu olduğunda ise durum daha da belirginleşmektedir: 35mm Academy, IMAX 70mm gibi gerçek dünya kamera formatlarının simüle edilmesinin yanı sıra alan derinliği, diyafram ve odak mesafesi parametreleri de birebir gerçek kamera optiğini yansıtmaktadır. Tüm bu parametreler motorun gerçek zamanlı render altyapısı üzerinde anlık olarak hesaplanmaktadır. Böylece geleneksel sinema prodüksiyonunda görsel-teknik kararlar üretim sürecine eş zamanlı olarak entegre edilmektedir. Bu yapı, sinematografik dilin teknik kodlarını oyun üretim ortamına aktararak iki medium arasındaki sınırı işlevsizleştirmektedir.



Resim 2: Unreal Engine Sequencer Arayüzü: Sahne, Kamera ve Animasyon Yönetimi (Epic Games, 2026b)

Resim 2'de de görüldüğü üzere, Unreal Engine arayüzünün bir diğer kritik bileşeni olan Sequencer aracı, bu teknik örtüşmeyi sahne yönetimi ve kurgu düzeyine taşımaktadır. Sequencer, geleneksel sinema ve televizyon prodüksiyonunda After Effects veya Premiere Pro gibi doğrusal kurgu yazılımlarının sunduğu zaman çizelgesi (timeline) altyapısını, gerçek zamanlı üç boyutlu bir ortamda yeniden üretmektedir. Bu araç aracılığıyla sahneye yerleştirilen sanal kamera; diyafram, odak mesafesi ve açı gibi parametreler bakımından zaman çizelgesi üzerinden frame (resim karesi) bazında manipüle edilebilmektedir. Benzer şekilde sahne ışıklandırması; renk, yoğunluk ve gölge yumuşaklığı değerleri anlık olarak düzenlenebilmekte, karakterler ve animasyonları sahneye entegre edilerek iki farklı animasyon dizisi arasında geçiş (blend) uygulanabilmektedir. Tüm bu unsurlar tek bir zaman çizelgesi üzerinde katmanlar halinde yönetilmektedir. Böylece Sequencer, geleneksel sinema montajının doğrusal kurgu mantığını üç boyutlu sanal bir prodüksiyon ortamına aktararak oyun içi sinematik sekansların, yani hikâye anlatıcılığının temel taşıyıcıları olan cutscene[4]'lerin üretimini mümkün kılmaktadır. Bu teknik örtüşme yalnızca araçsal bir benzeşmenin ötesinde bir anlam taşımaktadır. Sinematografik dilin oyun üretimine bu denli derinlemesine nüfuz

[4] Ara sahne: Dijital oyunlarda oyuncunun kontrolünün geçici olarak devre dışı kaldığı bölümdür. Doğrudan izlemeye dayalı sinematik anlatı bölümleridir. Oyuncu bu anlarda yalnızca izleyici konumundadır; yönlendirme yapamaz. Sahneler kamera açıları, kurgu ve ses tasarımı bakımından sinema diline yakın biçimde tasarlanır. Genellikle oyun içinde var olan veya oyunun konusunu, hikayesini betimleyen, karakter tanıtımı veya duygusal yoğunluğun aktarımı amacıyla kullanılır.

etmesi, sinemaya yönelik eleştirel kuramın uzun süredir sorduğu soruyu dijital oyunlar bağlamında da gündeme taşımaktadır: Bu görsel dil hangi ideolojik kodları barındırmakta ve hegemonik değerleri hangi mekanizmalarla yeniden üretmektedir?

Oyun, İdeoloji ve Hegemonya: Sinematografik Anlatının Eleştirel Çözümlemesi

Klasik sinema kuramları, tarihsel süreç içinde temel olarak birbirinden ayrışan üç yaklaşım çerçevesince gelişmiştir. Gerçekçi kuramcılar sinemanın gerçekliği kayıt altına alma ve yeniden üretme kapasitesine odaklanırken, biçimciler sinemanın gerçeklikten bilinçli olarak uzaklaştığı ölçüde sanatsal bir nitelik kazandığını öne sürmüştür. Psikanalitik kuram ise izleyicinin perdeyle kurduğu ilişkiye odaklanarak sinema salonunu ve kamerayı ideolojik birer aygıt olarak tanımlamıştır. Ancak sinemanın dijitalleşmesiyle birlikte bu tartışmalar yeni bir boyut kazanmıştır (Erkılıç, 2017, s. 61). Gerçekliğin artık kaydedilmek yerine yazılımsal araçlarla üretilmesi, sinemanın gerçeklikle kurduğu ilişkiyi köklü biçimde dönüştürmüş; simülasyon ve temsil kavramları yeniden sorgulanır hale gelmiştir. Dijital oyunlar ise tam da bu tartışmaların kesişim noktasında, simüle edilmiş bir gerçeklik sunan ve oyuncuyu belirli bir ideolojik konuma yerleştiren yeni bir alan/araç olarak öne çıkmaktadır. Friedman'ın (1999, s. 132-134) belirttiği gibi bilgisayar oyunları, yalnızca belirli fikirleri değil, düşünce yapılarını ve dünyayı anlamlandırmanın bütünsel yollarını aktarma kapasitesine sahip güçlü araçlar olarak işlev görmektedir. Öyle ki dijital oyunlar, çoğu zaman yeni bir anlatı formu olarak belirmiş olsa da mevcut hegemonik söylemlerin yeniden üretimine zemin hazırlamaktadır. Sinemadaki egemen anlatı yapısı, izleyicilere dünyaya nasıl bakılacağını da öğretmektedir. Dijital oyunlar da sinemanın organik bir uzantısı olarak, sinematografik anlatı dilini araçsallaştırarak aynı ideolojik örüntüleri yeniden devreye sokmaktadır.

Bu bağlamda sinematografik anlatının dijital oyunlardaki ağırlığı niteliksel ve niceliksel açıdan da somutlaşmaktadır. Larian Studios'un resmî açıklamalarına göre 2023 yılında The Game Awards'ta "Yılın Oyunu" ve "En İyi RPG" ödüllerini kazanan Baldur's Gate 3 oyunu eşi görülmemiş bir sinematografik ölçeğe ulaşarak, 174[5] saatin üzerinde sinematik içerik barındırmaktadır (Steampowered, 2023). Benzer biçimde Tales of Arise, oyun topluluklarının aktarımına göre yalnızca ara sahneler ve karakter diyalogları bazında yaklaşık 10-15 saatlik sinematik içerik sunmaktadır. Clair Obscur: Expedition 33 ise

[5] Bu süre, oyunun ana hikâyesi ile tüm bölüm ve ek içeriklerinin eksiksiz biçimde tamamlanması durumunda elde edilen maksimum ara-sahne süresini ifade etmektedir.

7 saati aşan ara sahne süresiyle bu eğilimi sürdürmektedir. Söz konusu veriler, çağdaş dijital oyunların artık birer etkileşimli anlatı ortamının çok ötesine geçtiğini; oyuncunun büyük ölçüde pasif bir izleyici konumuna yerleştirildiği sinematik deneyimler sunduğunu ortaya koymaktadır.



Resim 3: Clair Obscur: Expedition 33 Oyunundan Sinematografik Ara Sahne Karesi

Nitekim bu sinematografik yoğunluğun somut bir yansıması olarak Clair Obscur: Expedition 33'ün ara sahneleri, klasik sinema dilinin teknik araçlarını eksiksiz biçimde devreye sokmaktadır. Resim 3'de görüldüğü üzere, iki karakter arasındaki diyalog sahnesinde amors plan kullanılarak alan derinliği bilinçli biçimde aktive edilmiş ve ön plandaki figür odak dışı bırakılırken arka plandaki karakter dramatik vurgunun odağına yerleştirilmiştir. Işık tasarımında mor-gri tonların hâkimiyeti, sahneye melankolik ve gerilimli bir atmosfer katarken müzik, izleyicide duygusal yönlendirme işlevi görmektedir. Tüm bu tercihler, Hollywood sinemasının klasik anlatı kalıplarından doğrudan devşirilen, karakterler arası güç ilişkisini görsel düzeyde kodlayan sistematik bir sinematografik dilin ürünüdür. Bu noktada Brooker'ın tespiti açıklayıcıdır: oyun endüstrisinde "daha sinematik olmanın daha iyi olduğu" yönünde yerleşik bir kabul bulunmaktadır ancak, sinemanın egemen kültürel hiyerarşideki ayrıcalıklı konumu, oyunlar tarafından bir prestij aracı olarak işlevselleştirilmektedir (2009, s.125).

Ayrıca, oyun içerisinde var olan ara sahnelerin, oyunun etkileşimli yapısını kırarak bir nevi oyuncuyu doğrudan pasif bir düzlemde bir film izleyicisi konumuna dönüştürmektedir. Bu dönüşüm aracılığıyla ideolojik söylem, oyuncunun aktif direnç geliştiremeyeceği bir alımlama biçimiyle aktarılmaktadır. 1990'lı yıllardan itibaren ara sahnelerin oyunlarda giderek daha yaygın biçimde kullanılmaya başlaması ve kısa film niteliği kazanması, oyuncuyu hegemonik anlatı dili içinde giderek daha pasif bir konuma taşımıştır. Bu süreçte oyuncu, kamera ve avatar üzerindeki denetimini geçici olarak yitirerek

kendi iradesi dışında hareket ettiğini seyretmek durumunda kalmıştır. İzleyici ve kullanıcı rolleri arasında gidip gelmeye başlayan (Garite, M., 2003, s.4) oyuncunun aktif etkileşimi, anlık olarak ara sahneler ile askıya alınmış ve oyuncu öznel çağırma ile (interpellation) ideolojik söylemin kendisine yöneltildiği pasif bir özne konumuna yerleştirilmiştir. Öte yandan dijital oyunların ideolojik işleyişini yalnızca sinematik ara sahnelerle sınırlamak, mecranın ontolojik yapısını eksik okumak anlamına gelecektir (Turner, 2026). Keever'ın (2022) Althusser'e atıfla söylediği üzere, ideoloji, ekrandaki pasif temsillerden ibaret değildir. Bireyleri "özne" olarak inşa eden maddi bir aygıttır. Oyuncu sinematik ara sahneden çıkıp kontrolü yeniden eline aldığında özgürleşmez; aksine oyunun kodlanmış mimarisi tarafından bedensel bir disipline tabi tutulur. Yine Wendy Chun ve Matt Garite'ye atıfla Keever'ın belirttiği üzere (2022) oyuncunun kararları gerçek kararlardan ibaret değildir. Anlık ve özgür hissettiren her eylem, aslında oyunun kodu tarafından önceden planlanmış yapının öngörülemeyen biçimde deneyimlenmesinden ibarettir. Oyuncunun her eylemi, bilgisayarsal bir hesaplanabilirlik süzgecinden geçirilerek sisteme entegre edilmektedir.

Bu bağlamda ele alınan teorik çerçeve, dijital oyunların sinematografik anlatı aracılığıyla nasıl ideolojik bir işlev üstlendiğini ortaya koymaktadır. Bahsedildiği üzere günümüz dijital oyunları, pek çok filmden çok daha fazla sinematik sahne barındırmakta ve bu sahneler oyuncuyu pasif bir izleyici konumuna sokarak ideolojik söylemin doğrudan alımlandığı bir zemin oluşturmaktadır. Söz konusu sinematik sahneler, özellikle klasik Hollywood anlatı yapısının kurgu mantığını, kamera dilini ve dramatik gerilim tekniklerini simüle ederek ve yeniden üreterek oyunun içine taşıdığı konusunda eleştirilmektedir. Naratolojik açıdan ise bu oyunlar, film ve roman gibi geleneksel anlatı araçlarının yeni bir uzantısı olarak değerlendirilmektedir. Öyle ki, dijital oyunlar anlatım dili olarak, görsel yapıları ve kitlesel etki kapasiteleri bakımından Hollywood'un ticari yapılanmasıyla örtüşen, ataerkil kapitalist ideoloji ekseninde şekillenen birer medya aracına dönüşmüştür (Kahraman ve Fidan, 2022, s.861; Sepetçi ve Sağlam, 2022, s.176). Bu ideolojik eksenin en somut yansımaları, oyunlardaki cinsiyet temsillerinde kendini göstermektedir. Kadın karakterler çoğu zaman geleneksel güzellik standartları ve heteronormatif erkek bakışı gözetilerek tasarlanırken; anlatının merkezine erkek kahraman yerleştirilmekte, cinsellik ise bir başarı ödülü ya da yan görevlerin sonucu olarak sunulmaktadır. Bu eğilim, anlatısal düzeyde ve oyun mekaniğinin kendisinde de yeniden üretilmektedir. Örneğin Clair Obscur: Expedition 33'te karakterin istatistiklerine ya da oyun mekaniğine hiçbir

katkı sağlamayan mayo gibi kozmetik içeriklerin zorlu yan görevlerin sonuna birer ganimet olarak yerleştirilmesi, kadın bedeninin dijital oyun ekosisteminde hâlâ bir başarı ödülü ve heteronormatif erkek bakışı için bir tüketim nesnesi olarak konumlandırıldığını somut biçimde teyit etmektedir (bkz. resim 4).



Resim 4: Clair Obscur: Expedition 33 Oyununda Karaktere Ait Mayo Kostümü (Carr, J. 2025)

Ancak bu hegemonik yeniden üretim yalnızca görsel tercihlerle sınırlı kalmayıp oyunların anlatısal iskeletine de sinmiş durumdadır. Söz konusu iskeletin kaynağına bakıldığında ise karşımıza Hollywood anlatım dili çıkmaktadır. Dijital oyunlar, sinematografik tekniklerle birlikte Hollywood'un hegemonyasını yalnızca estetik ve anlatının kuruluş biçimi olarak da içselleştirmiştir. Dolayısıyla bu ideolojik örüntülerin nasıl işlediğini anlamak için öncelikle oyun anlatısını biçimlendiren Hollywood kökenli yapısal kalıplara bakmak gerekmektedir. Bu bağlamda Kallay, Field'e atıfla, Aristotelesçi üç perdelik yapının Hollywood senaryo yazımının temel taşı olduğunu ve dijital oyun tasarımının da bu yapı çerçevesinde ilerlediğini belirtmektedir (2013, s.7). Bu ideolojik örüntüler, oyun analizleriyle de somutlaşmaktadır. Hammar'ın tespitlerine göre çağdaş dijital oyunlar, saatler süren ara sahneler ve Hollywood kamera estetiği aracılığıyla askeri fetişizmi ve pro-askeri ideolojiyi yeniden üretmektedir (2019, s. 279-300). Bunun yanı sıra kadın karakterlerin heteroseksüel erkek bakışı (male gaze) ekseninde nesneleştirilmesi de doğrudan ara sahnelerdeki kamera tercihleri aracılığıyla inşa edilmektedir. Sömürgeci ve hegemonik ideolojik söylemler ise yine ara sahneler üzerinden meşrulaştırılmaktadır. Bu bağlamda Tablo 2'de yer alan ve The Game Awards'ta "En İyi Anlatı" kategorisinde ödül kazanan beş yapım incelendiğinde, sinematografik anlatı aracılığıyla hegemonik değerlerin nasıl yeniden üretildiği açıkça görülmektedir. Red Dead Redemption 2, Amerikan sınır mitolojisini ve modern devlet düzeninin yükselişini bireysel özgürlük arayışı ile toplumsal düzen arasındaki gerilim üzerinden ele alarak, sınır anlatısının

ideolojik çerçevesini yeniden üretmektedir[6]. Amerika'nın bir "yasalar ülkesine" dönüştüğü, medenileşme ideolojisi ekseninde aktarmaktadır (Bello, R., 2024). God of War oyunu ise Batı mitolojisini kültürel bir referans çerçevesi olarak kullanırken, baba–oğul ilişkisi üzerinden erkeklik, otorite ve ebeveynlik pratiklerinin dönüşümünü aktarmaktadır. Böylece oyun, ebeveynlik pratiğini ve bu pratik içerisinde var olan ataerkil hegemonyanın içselleştirme sürecini bir "savaşçı yetiştirme" disiplini olarak kutsallaştırmaktadır (Himawan, Fatmawaty, & Dodiyanto, 2022). Bu ideolojik içeriklerin oyuncuya etkili biçimde aktarılabilmesinde, söz konusu yapımların benimsediği sinematografik anlatım dili belirleyici bir rol oynamaktadır. Dramatik yapıyı güçlendirmek amacı ile özelikle sinematografik hikâye anlatım tekniklerinde film yapımcılarının uzmanlığından yararlanılmaktadır. Bu yaklaşımın en belirgin örneği, sinema alanında birikimi olan Neil Druckmann'ın yaratıcı yönetmenliğini üstlendiği The Last of Us ve Uncharted 4: A Thief's End'dir. Uncharted 4: A Thief's End oyunu ise konusu itibari ile keşif ve hazine avcılığı anlatısı aracılığıyla Batılı maceracı erkek arketipini merkezine yerleştirmekte; popüler kültürdeki keşif mitlerini yeniden üreterek aile bağları, tutku ve ihanet temalarını işlemektedir (Manono, Mugubi ve Situma, 2023, s.54). The Last of Us Part II ise anlatısını şiddet ve intikam döngüsü üzerine kurarak, şiddetin etik ve duygusal sonuçlarını sorunsallaştıran karmaşık bir anlatı yapısı ortaya koymaktadır. Clair Obscur: Expedition 33 ise fantastik bir evren içinde kurduğu anlatı aracılığıyla kültürel ve estetik kodları oyunun kendi düzlemi içerisinde yeniden yorumlayarak bu temaları farklı bir düzlemde üretmektedir.

Dijital oyunlarda var olan ve oyuncuya sınırlı seçenekler sunarak özgür bir irade yanılsaması yaratan sinematografik doğrusal anlatım, oyuncuyu Huizinga'nın gerçekliğin dışında kurulan "sihirli çemberi" ile Baudry'nın (1974) "sinema salonu metaforu" arasında sürekli bir geçişkenlik içinde konumlandırmaktadır. Huizinga'nın (2018) kavramsallaştırmasında oyun, gündelik gerçeklikten kopuk, kendi kuralları olan özerk bir alan olarak tanımlanır. Oyuncu bu alana girerek sıradan yaşamın dışına çıkar. Dijital oyun ise bu sihirli çemberi sinematografik araçlarla pekiştirerek oyuncuyu hem etkileşimli hem de pasif bir alımlama deneyimi içinde tutmaktadır. Baudry'nın aygıt kuramına göre izleyici, sinema aygıtının yarattığı bakışı kendi bakışı olarak benimseyerek bu bakışın öznesi konumuna geçer. Dijital oyun

---

[6] Oyunun bu ideolojik çerçeveyi kurgularken, ataerkil ideolojinin hegemonik erkeklik rollerini ve kodlarını toplumsal koşulların bir ürünü olarak yeniden inşa etmektedir. Bkz. (Sepetçi & Sağlam, 2022)

bağlamında bu süreç niteliksel olarak daha ileri bir boyut kazanmaktadır. Oyuncu, sinema salonundaki pasif izleyicinin aksine, simüle edilmiş oyun dünyasının ürettiği bakışı yalnızca benimsemekle kalmaz; o bakışın içinde bizzat eylemde bulunur. Sicart'a göre bu durum, özellikle önceden belirlenmiş ara sahneler ve sinematik sekanslar aracılığıyla bir somutlaştırma ilişkisi kurmaktadır (2012, s. 118). Oyuncuyu karakterin ahlaki ve duygusal dünyasına eklemler, oyunun sinematografik dili zorunlu bir empati kurar. Dolayısıyla oyuncu bir temsil aracının karşısında olduğundan ziyade, o dünyanın içinde gerçek anlamda var olduğunu deneyimler. Özelikle etkileşimin askıya alındığı ara sahneler devreye girdiğinde, oyuncu tam da bu aygıtın tahakkümüne maruz kalır ve ideolojik söylem bilinçaltı düzeyde aktarılırken oyuncunun alternatif bir okuma geliştirmesi bütünüyle engellenir (Meskin ve Robson, 2012, s.212). Říha'nın belirttiği gibi, bilgisayar oyunlarındaki ara sahneler, klasik film endüstrisinin yerleşik geleneklerine uygun biçimde tasarlanmaktadır (2014, s. 662). Ancak bu biçimsel tercih, oyuncunun ontolojik konumunda ciddi bir kırılma yaratır. Kısacası, sinematik aygıt oyunun doğasına ters düşen yapısal bir kesintidir. Onun Eskelinen, Chatzizacharias ve Windig'e atıfla vurguladığı üzere, oyun ortamı temelinde "yapılandırıcı" (configurative) ve aktif bir eylem alanıyken, ara sahneler devreye girdiğinde oyuncu bu yapılandırıcı pratikten koparılmaktadır. Böylece oyuncu eyleyiciliğini yitirerek tıpkı geleneksel sinemadaki gibi yalnızca "yorumlayıcı" (interpretative), yani pasif ve sınırlandırılmış bir konuma hapsedilmektedir. Üstelik bu süreç, geleneksel sinemaya kıyasla çok daha derin bir ideolojik kuşatma yaratmaktadır. Zira sinema izleyicisi filmi yalnızca seyrederken, dijital oyun oyuncusu önce sinematik ara sahneler aracılığıyla o dünyanın ideolojik ve estetik kodlarıyla koşullandırılmakta; ardından bizzat o dünyanın içine girerek oynamaya başlamaktadır (Garite, 2003). Elbette ki; oyunun ona sunduğu algoritmik sınırlar dahilinde. Böylece izleyici konumu ile oyuncu konumu art arda ve iç içe geçerek işlemekte, ideolojik söylem pasif alımlama ile beraber aktif deneyim aracılığıyla da çift katmanlı biçimde pekiştirilmektedir.

Son olarak söylenebilir ki; dijitalleşme ekseninde şekillenen teknolojik yakınsama süreci, sinemayı televizyon, bilgisayar oyunları ve sanal gerçeklik gibi yeni nesil medya araçlarıyla etkileşime sokmuştur. Nitekim Stam'ın belirttiği üzere, "tıpkı erken sinemanın bilimsel deneyler, burlesk ve küçük şovlarla komşu olması gibi post-sinemanın yeni biçimleri evden alışveriş, video oyunları ve CD-ROM'larla komşudur" (Stam, 2014, s. 326). Bu komşuluk,

sinema ve dijital oyun arasındaki karşılıklı bir alışveriş ilişkisinden beslenmektedir. Özellikle klasik Hollywood sineması, birinci şahıs bakış açısı gibi nadiren başvurduğu anlatım tekniklerini dijital oyunlardan devşirirken; dijital oyunlar da sahne kurgusu ve diyalog yapıları bakımından klasik sinematografinin anlatı kalıplarını benimsemektedir (Bolter, J. D., & Grusin, R., 1999, s. 96-98). Bu bağlamda, sinematografik anlatının dijital oyun mekanikleriyle en köklü entegrasyonunu gerçekleştiren türlerin başında ise Tablo 1 de görüleceği üzere Rol Yapma Oyunları (RPG) gelmektedir. Veriler incelendiğinde, RPG türündeki yapımların sadece tür bazlı kategorilerde değil, aynı zamanda "Yılın Oyunu" ve "En İyi Anlatı" gibi prestijli kategorilerde de baskın bir varlık gösterdiği görülmektedir. Bu eğilim, RPG türünün anlatı odaklı yapısıyla doğrudan ilişkilidir. Zira anlatı odaklı RPG'ler, doğrudan "interaktif film" olarak da tanımlanmakta ve oyuncunun olay örgüsünün nasıl gelişeceği üzerinde nihayetinde çok az kontrole sahip olduğu vurgulanmaktadır (Barton, M., & Stacks, S., 2019, s .441). Ancak, modern RPG'lerin sunduğu bu interaktif film deneyimi, kamera aygıtının kullanımı açısından kendi içinde çarpıcı bir ontolojik zıtlık barındırır. Anlatının aktarıldığı ara sahnelerde klasik Hollywood kurgusuna ve montajına teslim olan bu oyunlar, oyuncunun simüle edilmiş evreni keşfettiği asıl oynanış anlarında devreye giren Üçüncü Şahıs (Third-Person / TPS) bakış açısıyla bu geleneksel sinematografik yapıyı kökünden yıkar. Brooker'ın işaret ettiği üzere, birinci şahıs bakış açısı çekimi geleneksel film dilinin bir parçasıdır, ancak küçük bir parçasıdır ve nadiren kullanılan bir çekimdir (2009, s. 127-128). Bununla beraber klasik Hollywood sineması sürekli kesmelere ve kurguya dayanırken, modern oyunların temel eylem alanı olan Birinci Şahıs (FPS) ve bilhassa RPG'lerde yaygın olarak kullanılan Üçüncü Şahıs (TPS) kameraları, karakter ölene dek kesintiye uğramayan sürekli bir bakış açısı sunar. Bu bağlamda dijital oyunların asıl oynanış kamerası, klasik ana akım Hollywood formundan radikal biçimde koparak; Eisenstein'cı kurgu/montaj geleneği yerine Bazin'ci gerçekçiliğe dayanan, kesintisiz uzun planlarını andıran bir sanat sineması estetiğine yaklaşmaktadır. Ancak anlatı odaklı bir RPG, ara sahneler ile öyküsünü anlatırken ana akım Hollywood'un pasifleştirici ideolojik aygıtını kopyalar ve oyuncuya kontrolü verdiği anlarda bu ideolojik kodlama ortadan kalkmaz. Aksine oyuncu, ara sahneler aracılığıyla içselleştirdiği hegemonik söylemi, kendi iradesiyle hareket ettiği yanılsaması altında yeniden üretir. Kontrolü ele aldığı o anlarda özgür bir fail gibi davranan oyuncu, aslında ara sahnelerin zaten inşa ettiği kodlanmış dünyanın sınırları içinde, o dünyanın değerlerini ve mantığını benimseyerek hareket eder (Garite, 2003; Jennings,

2019, s.96). Ayrıca, oyuncunun bir karakteri taklit etmesi, kahramanlık, batılı değerler ve mülkiyet ilişkileri gibi ideolojik değerlerin doğrudan bir "deneyim" olarak aktarılmasına zemin hazırlamaktadır. Özetle, sinemada bakış açısı yönetmenin denetimindeyken, oyunda kamera oyuncunun kontrolüne devredilmektedir. Bu devir, oyuncuya sahte bir iktidar duygusu sunmakta ve arayüzün şeffaflaşması aracılığıyla ideoloji görünmez kılınmaktadır. Artık karşımızda yalnızca izleyen bir göz değil; kamerayı yöneten ve mekânı bedensel olarak deneyimleyen aktif bir özne bulunmaktadır (Llamas Rodríguez, J., 2021). RPG'lerde işlevsel biçimde başvurulan birinci şahıs bakış açısı (POV) tekniği de bu özdeşleşmeyi yapısal düzeyde daha da derinleştirmektedir. Cicchirillo'nun (2020) betimlemesi ile POV, oyuncu ile karakter arasında bir ayrım bırakmamakta, karakterin amaçları oyuncu tarafından içselleştirilmekte ve oyuncunun benlik algısı bilinçdışı bir seviyede değişime uğramaktadır. Netice itibari ile oyuncuya yeni bir eylem ya da görev biçimi sunmak, Althusser'in betimlemesiyle ideolojik çağırma mekanizmasını devreye sokmaktadır. Oyuncu "sen" olarak doğrudan hitap edilen ve sistemin öngördüğü özne konumuna yerleştirilen bir fail hâline gelmektedir. Böylece dijital oyunlar sinematik ara sahneler dahilinde ve etkileşimli oyun anlarında oyuncuyu ideolojik aygıtın içinde tutan çift katmanlı bir hegemonik yapı olarak işlev görmektedir.

Sonuç

Sinematografik hikâye anlatıcılığının kökenleri, gerçek dünyanın manipüle edilmeden yansıtılması ilkesine dayanan Camera Obscura'ya uzanmaktadır. Bu ilkel optik araçtan zoetrope, kinetoskop gibi erken dönem görsel aygıtlara uzanan süreç, hareketin ve anlatının mekanik yollarla yeniden üretilmesi çabasının tarihsel seyrini oluşturmaktadır. Sinemanın icadıyla birlikte bu çaba kurumsal bir forma kavuşmuş ve görüntünün kaydedilmesi, kurgulanması ve izleyiciye sunulması süreçleri, sinematografik dilin temel teknik ve estetik kodlarını belirlemiştir. Dijitalleşme ise bu tarihin en köklü kırılma noktasını temsil etmektedir. Dijital teknolojilerin sinematografik araçlara entegrasyonu teknik üretim süreçlerini ve hikâye anlatıcılığının biçimsel mantığını dönüştürmüştür. Bu dönüşümün en çarpıcı sonucu, artık fiziksel bir gerçeklik referansına ihtiyaç duyulmaksızın, temel sinematografik kavramların yazılımsal araçlar aracılığıyla yeniden üretilebilir hale gelmesidir. Günümüzde yapay zekâ araçlarındaki üstel gelişmeyle birlikte "kamerasız sinema" kavramının tartışılmaya başlanması, bu sürecin varış noktasına işaret etmektedir. Dijital oyun ise bu dönüşümün hem nesnesi hem de öznesi konumunda yer almaktadır. Bu bağlamda dijital oyun, bir yanda sinematografik anlatı dilini

ve teknik kodlarını bünyesine katarak kendisini geliştirmiş; öte yanda oyun teknolojisinin kazanımlarıyla sinemayı dönüştürerek onu giderek daha oyunsallaştırmıştır.

Oyun ise kültürden daha eski bir edinim olarak insanlık tarihi kadar köklü bir geçmişe sahiptir. Bireyin içinde yaşadığı toplumsal, hukuki ve ekonomik yapılanmaya uyum sağlamasına zemin hazırlayan oyun, bu işlevi büyük ölçüde barındırdığı hikâye anlatıcılığı aracılığıyla yerine getirmektedir. Gerek oyunların temel anlatısını oluşturan gerekse de oyunlaştırılarak sunulan hikâyeler, var olan sosyoekonomik düzeni bireye içselleştiren bir aktarım pratiği olarak işlev görmektedir. Bu açıdan bakıldığında, oyun, bireyi içinde bulunduğu kültürel ve hegemonik düzene alıştıran, onu düzen içinde eğiten hikâyeleri barındıran bir pratik olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema ve oyunun en önemli kesişim noktası da tam olarak bu hikâye anlatıcılığından beslenmektedir. Bu bağlamda, sinema ile dijital oyun arasında çift yönlü bir etkileşimin varlığı göze çarpmaktadır: Bir yanda dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan oyun evrenlerinin ve karakterlerinin sinemaya taşınması; öte yanda ise oyunsu görsel aktarım biçiminin sinemaya yerleşmesi. Bu çalışmada söz konusu çift yönlü etkileşim, hikâye anlatıcılığı ekseninde ve özellikle günümüz dijital oyun üretiminde sinema ile oyunun teknolojik üretim aşamasındaki yakınsaması çerçevesinde ele alınmıştır. Zira bir üst anlatı ögesi olarak sinematografi, geçmişten günümüze uzanan hikâye anlatımının görselleştirme üzerindeki birikimini dijital oyuna aktarmaktadır. Bu aktarım, sinematografik kavramların bire bir olarak dijital oyun üretim süreçlerine entegre edilmesiyle somutlaşmaktadır.

Bu entegrasyonun en çarpıcı örneği ise Unreal Engine'dir. Motor, yalnızca teknik bir üretim altyapısı olmanın ötesinde, sinematografinin temel görsel dilini ve kavramsal çerçevesini dijital oyun üretimine taşıyan bir arayüz olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda Unreal Engine, sinemayı dijital oyunun içinde yeniden biçimlendiren ve böylece iki medium arasındaki arayüzü görünmez kılmaya çalışan bir araç olarak konumlanmaktadır. Unreal Engine de tam bu anlamda sinematografik dilin kendisini, fiziksel bir gerçeklik referansına ihtiyaç duymaksızın yeniden üretebilen bir platforma dönüşmüştür. Dolayısıyla bu motor, sinema ile dijital oyun arasındaki sınırı hem üretim pratiği hem de anlatısal mantık düzeyinde silikleştiren bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu silikleşme, her iki mecranın da özünde yer alan hikâye anlatıcılığını ortak bir potada eriterek sinemasal üretimin kavramlarını ve pratiklerini oyunun içine yerleştirmiştir. Bu yerleşme, sinemaya

yöneltilen eleştirileri kaçınılmaz olarak dijital oyun alanına da taşımıştır. Sinemanın ideolojik bir aygıt olduğu, bu aygıtın hegemonik değerleri içselleştirdiği ve izleyiciyi pasif bir alımlama konumuna yerleştirdiği yönündeki eleştiriler, sinematografik anlatının oyun üretimine entegre edilmesiyle birlikte artık dijital oyunlar için de geçerli bir eleştiri zemini oluşturmaktadır. Gerçekten de dijital oyunlar; karakter gerçekliği ve fotogerçekçi görüntü üretimi bakımından giderek sinemalaşırken, bu dönüşüm aynı zamanda oyun oynama deneyiminin kendisini de köklü biçimde dönüştürmüştür. Oyuncu artık hem bir oyun mekaniğiyle hem de sinematografik araçlarla inşa edilmiş ve ideolojik kodlarla yüklenmiş bir anlatı dünyasıyla yüz yüze gelmektedir. Bu durum, oyuncuyu aktif ve pasif konumlar arasında süregiden bir karşılıklı etkileşim içine sokmaktadır. Ancak bu aktiflik, gerçek anlamda özgür bir eyleyiciliği değil; pasif izleyici konumunda içselleştirilen ideolojik örüntünün ve oyunun kodlanmış mimarisinin çizdiği sınırlar dahilinde işleyen kısıtlı bir aktifliği ifade etmektedir. Başka bir deyişle oyuncu, özgür hareket ettiği yanılsaması altında aslında önceden belirlenmiş sinematografik bir anlam dünyasının içinde hareket etmektedir.

Çalışmada incelenen veriler bir bütün olarak değerlendirildiğinde, söz konusu dönüşümün teknolojik temelli olarak derinlemesine ideolojik bir nitelik taşıdığı gün yüzüne çıkmaktadır. Tablo 1 ve Tablo 2'nin ortaya koyduğu üzere, sinematografik anlatıyı merkeze alan yapımlar endüstriyel ve kültürel düzeyde sistematik bir meşruiyet kazanmaktadır. Bu meşruiyet Hollywood kökenli anlatı kalıplarının, hegemonik ideolojik örüntülerin dijital oyun ekosistemine içselleştirilmesinin de somut kanıtı niteliğindedir. Çalışmada ele alınan beş yapımın tamamında gözlemlenen doğrusal anlatı yapısı, mo-cap teknolojisi ve yoğun sinematik kesit kullanımı; oyuncuyu hem pasif izleyici hem de aktif katılımcı olarak çift katmanlı bir ideolojik kuşatma içine almaktadır. Oyuncu, ara sahneler aracılığıyla hegemonik söylemin kodlarıyla donatılmakta ve ardından kontrolü eline aldığında bu kodlanmış dünyanın sınırları içinde, özgür bir fail olduğu yanılsamasıyla hareket etmektedir. Bu durum, klasik sinematografik anlatının pasif izleyici konumunu dönüştürerek onun yerine "etkileşimli pasiflik" olgusuna bıraktığı şeklinde yorumlanabilir (Fizek, 2018, s.156)[7]. Bir başka deyişle dijital oyun, geleneksel sinemadaki tek yönlü pasifliği ortadan kaldırmış ancak, onun yerine oyuncuya

[7] Fizek'in (2018) Robert Pfaller ve Slavoj Žižek'in teorik çerçevesine dayanarak kullandığı "etkileşimsel pasiflik" (interpassivity) kavramı, ilgili literatürde hegemonik veya ideolojik bir dayatmadan ziyade, estetik ve psikolojik bir olgu olarak temellendirilmektedir. Öte

özgürlük hissi veren fakat ideolojik sınırları önceden çizilmiş olan yeni bir pasiflik biçimi ikame etmiştir. Bu pasiflik, geleneksel sinema dilini ustalıkla taklit eden ve Hollywood hikâye anlatım mekaniği üzerine sistemli biçimde kurgulanmış ara sahneler aracılığıyla daha da pekiştirilmektedir.

Sonuç itibarıyla dijital oyunlar, zamansal ağırlığı giderek ara sahnelere kayan yapılarıyla artık yalnızca oynanan bir medya olmaktan çıkmıştır. Sinematografik anlatı aracı olarak işlev kazanan dijital oyun, sinemanın bir mirasçısı konumundadır. Ancak bu konum ayrıca onu, kendi içinde eriten ve etkileşimli bir simülasyon olarak yeniden kurgulayan bir medyaya da dönüşmüştür. Bu süreçte özne, eyleyen (oyuncu) ve izleyen (seyirci) rolleri arasında sürekli gidip gelirken oyunun içinde var olan algoritmik etkileşim mekanizmaları aracılığıyla hegemonik ideolojinin istenen, arzulanan ve tektipleştirilen özneyi bizzat inşa ettiği bir serbest zaman faaliyetinin içine yerleştirilmektedir. Özellikle üretken yapay zekâ modellerinin görüntü üretimine entegrasyonu ve "kamerasız sinematografi"nin dijital oyun alanına dahil olmasıyla birlikte, bu sürecin nereye evrileceği sorusu sanat ve ideoloji perspektifinde süregelen tartışmaların merkezinde giderek daha belirleyici bir yer edinmeye başlamaktadır. Sinema, karakteristik özelliklerinin tamamını dijital oyunun içinde yeniden üretmekte ve böylece iki medya arasındaki sınırlar teknik, izleme ve deneyimleme pratikleri düzeyinde silikleşerek yeni bir ekran fenomeni ortaya çıkmaktadır.

Yapay Zekâ Kullanım Beyanı: Yazarlar çalışmanın, literatür taraması, analiz, bulgular, sonuç gibi akademik içerik üretimi süreçlerinde herhangi bir yapay zekâ aracı kullanmadığını beyan eder. Büyük dil modeli (LLM) yapay zekâ araçları olan Claude ve Gemini modelleri ise yalnızca metnin Türkçe dil bilgisi ve gramer yapısı kontrolü, yazım ve imla denetimi düzenlemesi gibi teknik düzeltme amaçları için kullanılmıştır.

Kaynakça

Aydın, H., & Yel, A. M. (2025). An Examınatıon On The Constructıon Of Neolıberal Subjectıvıty In The Context Of Interactıve Cınema. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication,* 15(4), 1212-1231. https://doi.org/10.7456/tojdac.1735866

Barton, M., & Stacks, S. (2019). Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games 2e. AK Peters/CRC Press.

Baudry, J.-L., & Williams, A. (1974). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, 28(2), 39–47. https://doi.org/10.2307/1211632

yandan Gekker (2018, s.221), bu kavramı dijital medyanın ideolojik kontrol mekanizmaları bağlamında politik bir zemine de taşımaktadır.

Bayzan, Ş., & Güneş, A. (2022). Dijital Oyun Tarihi Ve Türk Oyun Medyası. Ş. Sağıroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan, & Y. Samur içinde, *Dijital Oyunlar 1*: *Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Bello, R. (2024). Pastiche and parody in Red Dead Redemption and Red Dead Redemption II. *Game Studies*, 24(3).

Bezgin, Y. K. (2024). Oyun Kültürü ve Propaganda Aracı Olarak Dijital Oyunlar. *Folklor Akademi Dergisi*. 7(3), 1049–1059.

Binark, M., & Sütcü, B. G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. Kalkedon Yayınları.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.

Bozkurt, H. (2025). Oyunu Toplumsal Bir Pratik Olarak Düşünmek. O. Şentürk & R. Aydemir (Ed.), *Dijital oyunlar ve toplum* içinde (ss. 104-116). Sonçağ Yayıncılık.

Brooker, W. (2009). Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the "Cinematic." Cinema Journal, 48(3), 122–128. http://www.jstor.org/stable/20484483

Caillois, R. (2001). *Man, play and games* (M. Barash, Çev.). University of Illinois Press.

Carr, J. (2025, April 24). All swimsuit outfits in Clair Obscur: Expedition 33 and where to find them. GameSpot. https://www.gamespot.com/articles/all-swimsuit-outfits-in-clair-obscur-expedition-33-and-where-to-find-them/1100-6531033/

Cicchirillo, V. J. (2020). The impact of video game character viewpoints and task on perceptions of cognitive and similarity identification. Cyberpsychology: *Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 14(4), Article 2. https://doi.org/10.5817/CP2020-4-2

Çakay, B., & Erkılıç, H. (2025). Dijital Oyun Estetiğinin Anlatım ve Biçim Bağlamında Sinemaya Etkisi: Hardcore Henry (2015). *Yedi*, 33, 131-146. https://doi.org/10.17484/yedi.1496566

Çakır, V. (2006). Etkileşimli Tv Ve Etkileşimli Drama. Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı (s. 85-90). Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi.

Çoban, İ., Aydıngüler, M. H., & Elal, B. (2025). Dijital Oyun Ve Sinema İlişkisine Dair Mitler Üzerinden Yapısal Bir Çözümleme: Super Marıo Bros Örneği. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 447-467. https://doi.org/10.52122/nisantasisbd.1635268

Demirbaş, Y. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387. https://doi.org/10.18094/si.05694

Epic Games. (2026a). Cinematic cameras in Unreal Engine. Epic Games Developer Documentation. https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/cinematic-cameras-in-unreal-engine

Epic Games. (2026b). Cinematics and Sequencer. Epic Games Developer Documentation. https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/cinematics-and-sequencer?application_version=4.27

Erkılıç, H. (2017). Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi. *SineFilozofi*, 2(4), 56-72. https://izlik.org/JA45GL95LD

Figueiredo, S., & De Sousa, C. (2024). Videogames as interactive cinema – New perspectives. *AVANCA CINEMA*, 562–568

Friedman, T. (1999). Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. M. S. Greg içinde, On a Silver Platter: CD-Roms and The Promises of a New Technology (s. 130-150). New York University Press.

Fizek, S. (2018). Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games. Transactions of the Digital Games Research Association, 3(3). https://doi.org/10.26503/todigra.v3i3.81

Garite, M. (2003). The Ideology of Interactivity (or Video Games and Taylorization of Leisure). DiGRA Digital Library.

Gekker, A. (2018). Let's not play: Interpassivity as resistance in 'Let's Play' videos. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 10 (3), 219-242. https://doi.org/10.1386/jgvw.10.3.219_1

Grusin, R. (2016). DVDs, video games, and the cinema of interactions. In S. Denson & J. Leyda (Eds.), Post-cinema: Theorizing 21st-century film (pp. 72-79). Reframe Books. URL: https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-3-grusin/

Hammar, E. L. (2019). Manufacturing consent in video games: The hegemonic memory politics of Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015). Nordlit, (42), 279–300. https://doi.org/10.7557/13.5016

Hankins, T., & Silverman, R. (1995). *Instruments and the Imagination*. Princeton University Press.

Himawan, M. R. P., Fatmawaty, L. S. W. A., & Dodiyanto, R. (2022). The manifestation of hegemonic masculinity in the characters of Santa Monica Studio's God of War (2018). *J-Lalite: Journal of English Studies*, 3(1), 1-16.

Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Jenkins, H. (2002). Game Design As Narrative Architecture. In: Harrington P., & Frup-Waldrop, N. (Eds.). First person. MIT Press. Retrieved from http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf.

Jenkins, H. (2003). Game Design as Narrative Architecture.

Jenkins, H. (2016). *Cesur yeni medya: Teknolojiler ve hayran kültürü*. İletişim Yayınları.

Jennings SC (2019) A meta-synthesis of agency in game studies. Trends, troubles, trajectories. GAME: Games as Art, Media, Entertainment 8(1): 85–106.

Juul, J. (2003). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds [Abstract of Ph.D. dissertation, IT University of Copenhagen]. https://en.itu.dk/-/media/EN/Research/PhD-Programme/PhD-defences/2004/Jesper-JuulPhDdissertationabstractfinal-pdf.pdf adresinden erişildi.

Kahraman, İ., & Fidan, Z. (2022). Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak Dijital Oyunlar. *TRT Akademi*, 7(16), 852-887. https://doi.org/10.37679/trta.1139103

Kallay, J. (2013). *Gaming film: How games are reshaping contemporary cinema*.

Karadeniz O. Ö., (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji- Narratoloji Tartışması Ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İleti-ş-im Dergisi*, 27, 57-78.

Keever, J. (2022). Videogames and the technicity of ideology: The case for critique. the international journal of computer game research, 22(2). https://gamestudies.org/2202/articles/keever

Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Dost Kitabevi.

Kızıldemir, D. (2015). Grafik Tasarımda Fotoğraf ve Tipografi [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Llamas-Rodríguez, J. (2021). First-person shooters, tunnel warfare, and the racial infrastructures of the U.S.–Mexico border. Cultural Studies Lateral, 10(2). https://csalateral.org/issue/10-2/first-person-shooters-tunnel-warfare-racial infrastructures-us-mexico-border-llamas-rodriguez/

Manovich, L. (2017). Alan Kay ve Evrensel Medya Makinesi. F. A. Boschele (Dü.) içinde, *Yeni Medya Kuramları* (C. Arslan, Çev., s. 47-69). İstanbul: Der Yayınları.

Meskin, A., Robson, J. (2012). Fiction and Fictional Worlds in Videogames. In: Sageng, J., Fossheim, H., Mandt Larsen, T. (eds) The Philosophy of Computer Games. *Philosophy of Engineering and Technology*, vol 7. Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_14

Monaco, J. (2000). *Bir Film Nasıl Okunur.* Oğlak Yayınları.

Manono, F., Mugubi, J., & Situma, E. (2023). Film production: Narrative dispositions in modern video games. *African Journal of Emerging Issues* (AJOEI), 5(12), 39-56.

Özgör, C. O. (2023). Sinemaya uyarlanan video oyunları. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 5(2), 486-497. https://doi.org/10.58608/augsfd.1381482

Říha, D. (2014). Cutscenes in Computer Games as an Information System. In: Marcus, A. (eds) Design, User Experience, and Usability. User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments. DUXU 2014. Lecture Notes in Computer Science, vol 8518. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07626-3_62

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Savi, B., & İlden, S. (2025). Dijital Oyunlarda Tarihi Ve Kültürel Dokunun Topluma Yansıtılması. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 41, 139-153. https://doi.org/10.20875/makusobed.1576717

Sepetçi, T., & Sağlam, M. (2022), Dijital Oyunlar ve Hegemonik Erkeklik: Red Dead Redemptıon II Oyununa Yönelik Bir İnceleme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergi*si (e-gifder), 10 (1), 176-208.

Sicart, M. (2012). Digital Games as Ethical Technologies. In: Sageng, J., Fossheim, H., Mandt Larsen, T. (eds) The Philosophy of Computer Games. Philosophy of Engineering and Technology, vol 7. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_8

Stam, R. (2014). *Sinema teorisine giriş* (S. Salman & Ç. Asatekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Statista (2024). Video gaming worldwide. Statista. https://www.statista.com/topics/1680/gaming/?srsltid=AfmBOooy0wOVp6iCCe9eUwDTWLZRBGIKfpS0Y-iMFsaGHO0HEhwYr76N#topicOverview

Steampowered. (2023). Community update #20: A dragonborn, a half-orc & a monk walk into a tavern. Steam. https://store.steampowered.com/news/app/1086940/view/3657534571513526776

Stenros, J. (2017). The game definition game: A review. Games and Culture, 12(6), 499–520. https://doi.org/10.1177/1555412016655679

Suits, B. (1995). *Çekirge: Oyun, Yaşam Ve Ütopya* (S. Sertabiboğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Suküt, M., (2023), Dijital Oyunlarda İnşa Edilen Sosyal Dünya, *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi,* 7 (2), s. 104-128.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity Of P*lay. Harvard University Press.

Švelch June, (2023) Prestige Or Promotion: İndustrial Reflexivity And Political Economy Of The Game Awards. In: DiGRA 2023: Digital Games Rresearch Association Conference. Sevilla, Spain, June 19-23, 2023.

Turner, M. (2026, Şubat 27). Cutscenes: Against the cutscene. MUBI Notebook. https://mubi.com/de/notebook/posts/cutscenes-against-the-cutscene

Wei, H., Bizzocchi, J., & Calvert, T. (2011). Time and Space in Digital Game Storytelling. *International Journal of Computer Games Technology,* 1-23.

Yaver, M. S. (2024). İnteraktif bir oyun deneyimi olarak "Detroit: Become Human" oyunu [Yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

OYUNDAN EKRANA: FALLOUT EVRENİNİN TELEVİZYON DİZİSİ OLARAK KURGULANMASI

Ayşegül AKAYDIN AYDIN[1] -B. Yasir ÖZER[2]

Giriş

"Savaş asla değişmez" sloganıyla oyun dünyasına adım atan Fallout, 1997 yılından bu yana farklı versiyonlarıyla kendi kitlesini yarattı. Fallout, insanlığın kendi eliyle yarattığı en korkunç silahlardan biri olan nükleer bombaların patlamasından sonraki dünyayı anlatmasıyla post-apokaliptik bir yapı sunmaktadır. Öte yandan alışıldık bir bilimkurgu türünün ötesinde, hikâye teknolojinin sınırsız olanaklarını değil, 1990'lı yılların bazı teknolojilerini görmemizi ve onların retro tasarımlarını görsel olarak deneyimlememizi sağlamaktadır. Dolayısıyla Fallout evreni hem bilimkurgu hem de onun alt bir türü olan post-apokaliptik öğeleri taşımasından ötürü post-apokaliptik RPG oyunu olarak tanımlanmaktadır.

Sadece oyuncunun deneyimlediği bu benzersiz ve bir o kadar tekinsiz evren, 2024 yılının ilk yarısında dizi olarak Amazon Prime Video platformunda yayınlanmaya başlamış ve platform izleyicisinin de beğenisini yakalamıştır. Öte yandan dijital oyunlardan çok daha eskiye dayanan bir serüveni olan sinema, dijital oyun dünyasını ışık, kamera hareketleri, anlatı, karakter bağlamında etkilemiştir. Sinematografi denilen özellikle kamera açılarını, kurguyu içeren bu yapı görsel anlatı tekniklerinin olmazsa olmazıdır. Bu nedenle farklı metinlerin hareketli görsel mecralara aktarımında belirtilen unsurlardan yararlanılması gerekmektedir.

Bu bölümde Fallout oyununun hikayesini temel alarak ekrana yansıtılan aynı isimli Fallout dizisini karakterler, kamera açıları ve özellikle oyundan ekrana hikâye aktarımı açısından anlatısı ele alınmaktadır. Bu bölümde hem oyunun hem de dizinin hangi açılardan birbirilerinden etkilendiğinin saptanması amaçlanmıştır. Oyunun diziyle olan bağlantısını kurmak amacıyla 1997'den günümüze kadar geçen gelişim süreci anlatılmaktadır. Bu iki farklı medya metni benzer görsel unsurlar kullanarak kendi mecralarında hayran kitleleri

[1] Doç. Dr., İstanbul Atlas Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, aysegul.akaydin@atlas.edu.tr 0000-0001-5772-4008

[2] Arş. Gör., İstanbul Atlas Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, yasir.ozer@atlas.edu.tr 0009-0005-8408-0988

yaratmış ve dijital medyanın getirdiği olanaklar sayesinde dizi daha etkileşimli bir yapıya sahip olmuştur. Öte yandan bir hikâyenin farklı parçalarını ele alarak ekrana yansıtılması başarılı bir transmedya anlatı örneği olarak değerlendirilmektedir.

Sinemanın Başlangıcı ve Sinematografik Unsurlar

Ses, objektif, kamera teknolojileri alanındaki ilerlemelerin sinema alanında kullanılması, bu sektörün dikkat çekici bir şekilde gelişmesini ve bireylerin dünyayı farklı şekillerde algılamalarını sağladı. Buradaki teknolojik belirlenimci yaklaşımı bu yaklaşımın önemli temsilcisi McLuhan'a değinerek açıklamak gerekmektedir. Ona göre teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelerle dönüşen araçlar bireylerin düşünce ve algı yapılarını dönüştürmekte ve bu araçlar (sinema, tv... vb.) bireylerin bir uzantısı haline gelmektedir (McLuhan, 2019). Bu bağlamda artık sinema insanlar için yeni bir göz ve algı aracı olarak yerini almıştır. Öte yandan sinemanın izleyici üzerindeki siyasal, toplumsal ve sosyal etkisi de iletişim, medya araştırmacıları tarafından da çalışılmaya değer bir konu olarak öne çıkmaktadır. Sinemanın kültürel endüstri olması, propaganda aracı olarak kullanılması ya da yararlandığı teknolojiyle gerçekliği yeniden üretmesi tartışılagelmiş konular arasındadır.

Sinema filmler aracılığıyla yeni bir dünya inşa etmektedir. Bu yaratılan dünyalar içerdikleri sinematografik unsurlar, anlatı yapılarıyla toplumsal, sanatsal, sosyal olarak bireyleri etkilemektedir. Sinematografi, bir filmdeki görsel anlatının kamera, kurgu, ışık, renk vasıtasıyla belirlendiği bir seçim sürecidir. Başka bir deyişle sinematografi, kamera açıları, ışık ve renk, hareket, görsel kompozisyon unsurlarını içermektedir (Bordwell & Thompson, 2019).

Kamera açıları, sinemadaki anlatının izleyicideki algısını şekillendiren önemli bir unsurdur. Alt açı, kameranın alt açıdan bir objeyi ya da sujeyi çekmesi çekilene güçlü, otoriter ya da uhrevi bir nitelik kazandırır. Yüksek açıdan çekim ise kameranın yukarı bir pozisyonda konumlandığı açıdır. Bu açıyla çekilene güçsüz, savunmasız bir etki katmak amaçlanmaktadır. Öznel açı ise sahnenin bir karakterin bakış açısından çekilmesiyle oluşmaktadır. Bu durum izleyicinin anlatıyı karakterin deneyimi üzerinden algılamasını sağlamaktadır (Mascelli,1998). Açılar, izleyicinin filmi kimin gözünden izlediğini de anlatmaktadır. Kamera karakterin gözünden hikayeyi anlatabilir veya izleyiciyi karakterin yerine koyabilir (Özdemir, 2019). Dolayısıyla kamera açıları görsel hikaye anlatımının dramatik, estetik, psikolojik boyutlarını şekillendirmektedir.

Aynı şekilde ışık ve renk unsuru da görsel anlatıma dramatik, gerçekçi bir derinlik katarak mekânsal algının güçlenmesine ve sembolik anlam katmanları yaratılmasına olanak sağlamaktadır. Her ne kadar sinemacılar tarafından 1970'lere kadar siyah beyaz filmin renkli filme göre daha estetik olduğu savunulsa da bu arada renk konusunda pek çok deney yapılmaktaydı (Monaco, 2001). Işık unsuru ise özellikle televizyon çekimlerinde de kullanılan üç nokta ışık sistemi ile karakterlerin hacimsel görüntüsünü arttırmak amacıyla kullanılmaktadır. Aynı zamanda anahtar, dolgu ve arka plan ışığı denilen bu sistem, mekânsal derinlik algısı yaratmak ve görsel anlatımı güçlendirmek için kurulmaktadır. Öte yandan renk sıcaklığı ve gölge kullanımı da sahnenin ya da karakterin psikolojik etkisini güçlendirmektedir. Sıcak tonlar samimiyet ve rahatlık hissi yaratırken, soğuk tonlar dramatik etkiyle mutsuzluk, yalnızlık gibi duygu durumlarını ve gerilimi desteklediği belirtilmektedir (Brown, 2016).

Bir diğer önemli unsur ise kurgudur. Post prodüksiyonun önemli bir aşaması olarak da belirtilen kurgu, çekilen görüntülerin belirlenen sırayla dizilmesi ve sahneler arası geçiş efektlerinin kullanılarak filme bütünlüğün kazandırılmasıdır. Kurgu alanının önde gelen düşünürlerinden sinemacı ve biçimci kuramcı Sergei Eisenstein, imgeler arasında zihnin bir anlatı ya da bütünlük kurması gerektiğini belirtmektedir. Böylelikle biçimle gerçekçilik arasında bir bağ kurulmaktadır (Özdemir, 2009). Yönetmen, filmini oluştururken tüm bu unsurları kullanarak izleyiciye bir evren ya da gerçeklik sunmaktadır.

Işık, kamera açıları, renk ve kurgunun yanı sıra sinemanın önemli bir diğer yapısı ise anlatıdır. Diğer unsurlarla birlikte anlatı, izleyicinin ilgisini çekecek bir hikâyenin bütüncül bir sistem içerisinde (giriş, gelişme, sonuç) hazırlanarak iletilmesidir. Kuramsal olarak anlatı, hikayelerin ve hikâye yapısının incelenmesi ile bunların algı, biliş ve duygularımıza olan etkisinin ortaya konulmasıdır. Öte yandan geçmiş ve gündelik hikâyeler, deneyimler anlatı biçiminde yeniden kurgulanmaktadır. Bu kurgular ise edebiyatın, tiyatronun, sinema ve televizyonun içeriğini oluşturmaktadır (Cutting, 2016).

Hikâye anlatmayı ve dinlemeyi seven insan, anlatının temellerini milattan öncesinde atmıştır. Aristo tragedya üzerinden anlatı yapısını ele aldığı "Poetika" adlı eserinde olay örgüsü (mythos), karakter (ethos), dil, dekorasyon, müzik ve katharsis kavramları üzerinde durmaktadır (2007). Ona göre katharsis, tragedyanın izleyicide duygusal bir arınma yaratmasıdır. Böylelikle izleyici, tragedyalar vasıtasıyla kendi duygularının farkına varmakta ve dene-

yimlemektedir. Sanatın ise bir mimesis yani insanın doğayı taklit etmesi sonucu ortaya çıktığını belirtmektedir. Dolayısıyla anlatı izleyicide farklı duyguları uyandıran bir katharsis hem de bir sanat alanı olarak insanın doğayı taklit etmesinden ortaya çıkan bir mimesistir.

Aristo'nun belirttiği ve anlatı yapısının temelini oluşturan bu kavramlar, edebiyatın gelişmesiyle ortaya çıkan kuramsal yapıyla bir araştırma alanı olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle yirminci yüzyılda Rus halk masallarını inceleyen Vladimir Propp, masalların sistematik bir anlatı yapısına sahip olduğunu belirtmektedir. Propp, bir başlangıcı olan masalların olay örgüsüne sahip olduğu 31 işlev ve 7 eylemden oluşan bir yapı ortaya koymuştur (Patan, 2021). Bu yaklaşımla anlatının belirli teknikler kullanılarak inşa edilen bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu da yapısalcı anlatı geleneği ile ilişkilidir. Claude Levi Strauss, Roland Barthes, Gerard Genette, Todorov gibi yapısalcılar anlatıyı sistematik bir süreç olarak kabul etmektedir.

Yapısalcı düşünceye göre anlam, tekil içeriklerden değil, bu içeriklerin içinde yer aldığı ilişkiler doğrultusunda inşa edilmektedir. Gerard Genette de benzer biçimde, anlatının anlamını belirleyen şeyin olayların kendisi değil, onların anlatı içindeki konumlanışı ve düzenlenişi olduğunu ileri sürmektedir. Bu nedenle anlatı çözümlemesi, "ne anlatılıyor?" sorusundan çok "nasıl anlatılıyor?" sorusuna yönelmelidir (Genette, 1980). Roland Barthes ise anlatıyı göstergelerden oluşan bir yapı olarak belirtmektedir. Ona göre sembolik kodlar, semiotik kodlar, kültürel kodlar anlatıyı bir hikâye olmaktan çıkararak çok katmanlı bir anlam sürecinin içine yerleştirmektedir. Bununla birlikte Barthes, sadece edebiyat metinlerinde değil sinema, televizyon içerikleri gibi görsel metinlerde de kodlar üzerinde durmaktadır. Dolayısıyla kurgu, ışık, kamera açıları da anlatı dilini üreten vazgeçilmez unsurlardır (Barthes, 1996).

Anlam, sinematografik unsurları içinde barındıran ve bütüncül bir yapı inşa eden süreçtir. Böylelikle izleyici sinemada izlediği filmlere kendi deneyimlerini de ekleyerek yeniden yorumlar. Yorumlayarak sinemanın başlattığı yaratım sürecini devam ettirmektedir. Artık izleyici metnin sahibidir.

Özellikle 21. Yüzyıl ile birlikte dijital oyunlar sinemanın belli başlı anlam yaratma unsurlarını bünyesine katmış ve bu iki ortam etkileşimli biçimde varlıklarını sürdürmeye başlamıştır.

Dijital Oyunların Gelişimi

Dijital oyunlar, bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile ortaya çıkmış interaktif bir eğlence biçimidir (Natkin, 2006; Ritterfeld & Weber, 2010). Ancak dijital

oyunların geleneksel oyunlardan farklı olarak hikâye anlatıcılığına da olanak sağlaması (Cassidy, 2011; Meakin, 2024; Shapiro et al., 2010) tarihsel gelişimi içerisinde edindiği ve günümüzdeki popüleritesine ulaşmasında etkili olmuş bir özelliktir. Tenis sporunun basit bir soyutlaması gibi görünen Pong (Atari, 1972) gibi ilk dijital oyunlar, teknik kısıtlamaların da etkisiyle, oyunculara yalnızca eğlence sunmayı amaçlamaktaydı (Byrne, 2016). Oyunlarda hikâye anlatıcılığının ilk ortaya çıkışı ise rol-yapma oyunları ve "maceranı seç" (choose your own adventure) tarzındaki hikayelerin dijital ortama aktarımı ile olduğu belirtilmektedir. Collosal Cave Adventure (Crowther, 1976), Zork (Infocom, 1977) ve Adventure land (Adventure (Adventure International, 1978) gibi erken örnekler, oyuncuların bilgisayarlarına basit komutlar yazarak oynadığı metin tabanlı dijital oyunlardır. (Atari, 1980), Mystery House (On-Line Systems, 1980) ve Rogue (Epyx, 1980) gibi daha sonraki örnekler text tabanlı oynanışa basit grafikler ekleyerek daha bütüncül bir deneyim sunmayı hedeflemiştir.

Dijital oyunlarda sinematik hikâye anlatıcılığı ise kontrolü oyuncudan alarak oyuncuyu kısa süreliğine pasif izleyici konumuna geçiren ara sahne (cutscene) veya sinematik olarak bilinen görsel anlatılarla mümkün olmuştur. Birçok oyun farklı şekillerde görselleri anlatısına dahil etmenin yollarını bulmuştur. İlk eğitici oyunlardan biri olan ve New York eyalet eğitim kurumu BOCES ve IBM ortaklığında geliştirilmiş bir araştırma projesi olarak çıkan The Sumerian Game (Addis & McKay, 1964)'de metin tabanlı kaynak yönetimine dayanan oynanışa eşlik etmek üzere slayt projektörü ile yansıtılan görseller kullanılmıştır (Willaert, 2019).



Şekil 1: The Sumerian Game'in temsil eden görsel (Cifaldi akt. Willaert, 2019)

1980'li yıllara gelindiğinde dijital oyunların sinema ile daha kuvvetli bağlar geliştirmeye başladığı görülmektedir. Dragon's Lair'de (Advanced Microcomputer Systems, 1983) oyuncular 90'larda daha da popülerleşecek FMV (Full Motion Video) teknolojisini kullanan animasyon filmini kontrol etmektedir. Oyunun animasyonu eski bir Disney çalışanı olan Don Bluth tarafından yapılmıştır. Benzer şekilde (Sega, 1983) FMV görüntülerin üzerine gerçek zamanlı 2D grafiklerin eklenmesiyle oluşturulmuş bir arcade oyunudur. 80'lerde dijital oyunlarla sinemanın yolunun kesiştiği bir diğer örnekse Kuzey Amerika'da dijital oyun piyasasının çöküşüyle ilişkilendirilen E.T. the Extra Terrestrial'dır (Atari, 1982). Aynı adlı filmin uyarlaması olan oyun yayınlanmasıyla birlikte kötü incelemeler almış ve büyük bir satış başarısızlığına dönüşmüştür. (Montfort & Bogost, 2009).

1990'lara gelindiğinde dijital oyunlarda hikâye anlatımı ve sinematik unsurlar, olmazsa olmaz nitelikler haline gelmiştir. Bu dönemde yayınlanan macera ve rol yapma türündeki birçok dijital oyun hikâye anlatımındaki başarısıyla ön plana çıkmaktadır. Bu oyunlardan biri de 1997'de Interplay tarafından yayınlanan Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game'dir.

Fallout Oyununda Hikâye Anlatımı

Fallout, Tim Cain tarafından yaratılmış post apokaliptik bir rol yapma oyunudur. 22. yüzyılda ABD ve Çin arasında geçen global ölçekteki bir nükleer savaşın ardından yaşama elverişsiz hale gelen bir dünyada geçen Fallout, tarihsel ve çağdaş birçok konudan referans almaktadır. 1950'lerin fütürizmi ve atom çağı dizayn estetiği Fallout evreninin temel görsel kimliğini oluştururken (Gökalp, 2025; Barton, 2008), Soğuk Savaş döneminin Kızıl Paniği, McCarthyizm ve Hiper kapitalizm de kurgusal evrenin temel politik tartışma düzlemini oluşturmaktadır.

Bununla birlikte serideki oyunların anlatısal açıdan birbirinden farklılık gösterdiği noktalar da bulunmaktadır. Bu noktada Fallout evreninin anlatısını serinin gelişim süreciyle birlikte tarihsel çerçevede incelemek daha aydınlatıcı olacaktır.

Interplay Dönemi

Fallout evreninin kökenleri Wasteland (Electronic Arts, 1988) oyununa dayanmaktadır. Fallout'a benzer şekilde nükleer kıyametin sonrasında geçen Wasteland'in yönetmeni Brian Fargo'nun Interplay çatısı altında bir devam oyunu geliştirme isteği oyunun fikri mülkiyet haklarının alınamaması nedeniyle Fallout'un doğmasına yol açmıştır. Tim Cain'in liderliğinde küçük bir

ekiple birlikte boş zamanlarında Fallout evrenini tasarlayan ekibin post-apokaliptik anlatı için temel ilham kaynakları Mad Max (G. Miller, 1979) ve A Boy and His Dog (Jones, 1975) gibi kıyamet sonrası filmleri ve Canticle for Leibowitz (W. M. Miller, 2019) romanı olmuştur. Bununla birlikte Fallout'un özgün retrofütüristik tasarım dili Forbidden Planet (Wilcox, 1956) 'den, atom çağı tasarımlarından ve soğuk savaş dönemi propaganda posterlerinden esinlenilerek ortaya çıkmıştır (Pitts, 2012; Tieryas, 2020)



Şekil 2: Fallout (Interplay, 1997) açılış sinematiğinde nükleer kıyamette yıkıma uğramış şehir manzarası önünde 1950'lerden ilham alan haberler ve reklamlar görülürken sahneye The Inkspots'tan 1940 tarihli Maybe şarkısı eşlik etmektedir.

Interplay bünyesinde geliştirilen Fallout ve Black Isle Studios tarafından geliştirilen devam oyunu Fallout 2 (Black Isle Studios, 1998), oynanış, ton ve anlatım dili açısından farklılık göstermektedir. İlk bakışta serinin diğer oyunlarından farklı olarak ilk iki oyun, izometrik perspektiften sıra tabanlı olarak oynanan rol yapma oyunlarıdır. Fakat serinin bir bütün olarak başarılı görüldüğü üzere bu oyunlar anlatının katmanlı yapısı, oyunculara sunduğu rol yapma çeşitliliği ve ortaya konulan görevlerin birden fazla şekilde başarıya ulaştırılabiliyor olması açısından ön plana çıkmaktadır.



Şekil 2: Fallout'tan bir karakter diyaloğu sahnesi.

Bununla birlikte Interplay dönemi Fallout oyunlarının en dikkat çekici estetik kararlarından biri de diyalog sisteminde görünen karakter "talking head"lerinin kil heykellerden üretilmiş animasyonlarla yapılmış olmasıdır. Bu yöntemle üretilmiş animasyonlar orijinal Fallout'ların özgün görsel dilinin önemli unsurlarından biri olarak ön plana çıkmakta, oyunun fiziksel olarak zorlu, ham ve acımasız atmosferini somutlaştırmaktadır.

Interplay döneminde yayınlanan Fallout oyunları her ne kadar eleştirmenler ve oyuncular tarafından beğeniyle karşılanmış olsa da şirketin kendisini içerisinde bulduğu maddi sorunlar, yönetimsel krizler ve Fallout: Tactics (Micro Forte, 2001) ve Fallout: Brotherhood of Steel (Interplay, 2004) adını taşıyan ve genel olarak kötü karşılanan spin-off oyunlarının yayınlanmasıyla seri 2000'lerin başında momentum kaybetmeye başlamıştır (Burnes, 2004). Bu dönemde Van Buren kod adıyla geliştirilmekte olan ve ana seride Fallout 3 olarak adlandırılan oyun iptal edilmiştir.

Bethesda'nın Fallout'u satın alışı: Fallout 3 ve Fallout New Vegas

Interplay'in maddi sıkıntıları Fallout fikri mülkünün 2004 yılında Bethesda Softworks'e satışına neden olmuştur (Burnes, 2004). Fallout'un el değiştirmesiyle birlikte serinin yeni oyunu üzerinde geliştirme sürecine başlayan Bethesda'nın geliştirdiği Fallout 3, 2008 yılında yayınlanmıştır. Geliştiricilerin şöhretini borçlu olduğu Elder Scrolls serisinin DNA'sını barındıran yeni oyun Interplay dönemi Fallout'larından bazı temel farklılıklar içermektedir.



Şekil 4: Fallout 3 (Bethesda, 2008) 'te oyuncunun Capital Wasteland'i ilk kez deneyimlediği an.

Bunlardan ilki -ve en net görüneni- oyunun izometrik sıra tabanlı oynanışının, birinci ve üçüncü şahıs perspektifleri arasında geçiş yapılan bir nişancı rol yapma oyununa dönüşmesidir. Bu değişiklikle birlikle kuşkusuz oyunun görsel sunum üslubu ve hikâye anlatım tarzı da değişikliğe uğramıştır. Bethesda'nın oyun içi fizik etkileşimlerine izin veren, oyuncunun kendi hızında oyun haritasını keşfetmesini temel alan oyun tasarımı felsefesi Interplay dönemi Fallout evreninin ucu açık hikâye anlatıcılığı özellikleriyle uyumlu bir şekilde Fallout evrenini mutasyona uğratmıştır. Washington D.C. ve çevresinin yıkımıyla oluşan çorak ve tehlikeli Capital Wasteland'de geçen Fallout 3, bu anlamda da bir ilk olarak seride Doğu Yakası'nda geçen ilk oyun olmuştur. Bu durum gelecekteki oyunlarla pekişecek ve serideki iki ayrı üslup, anlatı dili ve tasarım felsefesini ifade eden gayri resmi Doğu Yakası Fallout'u (Fallout 3, Fallout 4 ve Fallout 76) ve Batı Yakası Fallout'u (Fallout 1, Fallout 2 ve Fallout New Vegas) ayrımını doğuracaktır. Bethesda formülünün Fallout evrenine uyumu Fallout 3'ü eleştirmenler ve oyuncuların gözünde başarılı bir oyuna dönüştürmüş (McLaughlin & Kaiser, 2010; Metacritic, 2026), 2010'lara girerken kurgusal evreni yeni nesiller ve kitlelere sunarak popüler kültürdeki ayak izini artırmıştır.

Fallout 3'ün çıkışıyla birlikte yeni bir Fallout oyununun geliştirme süreci Fallout 1 ve 2'nin geliştiricilerinin kurduğu Obsidian Entertainment'ta başlamıştır. Fallout: New Vegas (Obsidian, 2010) adını alacak bu oyun Bethesda'nın oyun motoru ve assetlerini kullanarak Fallout 3'ün tarzında ancak ilk Fallout'ların ton, anlatım tarzı ve temalarıyla geliştirilmiştir. İptal edilen Van Buren projesinde kullanılan anlatı unsurları, karakter ve fraksiyonları da kullanan oyun bu anlamda iki farklı Fallout tarzını tek potada eriten bir oyundur (Dransfield, 2019). Politik olarak kuvvetli teması, akılda kalıcı karakterleri ve Yeni Kaliforniya Cumhuriyeti (NCR), Caesar's Legion ve Mr.

House arasındaki amansız mücadeleyi sürükleyici bir biçimde yansıtan yapısıyla hayranların gözünde önemli bir yere yerleşmiştir.

Çağdaş Fallout: Fallout 4 ve Fallout 76

Ana serinin en güncel oyunu olan Fallout 4 (Bethesda, 2015) 2015 yılında yayınlanmıştır. Bethesda tarafından geliştirilen oyun, bu kez Boston ve çevresindeki Commonwealth bölgesinde geçmektedir. Serinin diğer oyunlarından farklı olarak diyalog sisteminin daha basitleştirildiği, hikâye anlatımının sinematik üsluba daha yaklaştığı bir oyun olan Fallout 4'te ilk kez sessiz ana karakter yerine seslendirilmiş bir ana karakter yer almaktadır. Bununla birlikte oyunun post apokaliptik anlatısına uyumlu bir üs kurma ve yönetme mekaniği de oyuna yeni eklenen mekanikler arasında yer almıştır. Oynanış ve sunum üslubundaki bu değişiklikler ana serideki hikâye anlatıcılığının en köklü değişimlerinden biri olarak ön plana çıkmaktadır. Bethesda'nın keşif temelli oynanış ve çevresel hikâye anlatıcılığı geleneğini devam ettiren oyunun daha kısıtlı bir diyalog sistemi sunması ve diğer oyunlardan farklı bir temayı ele alması açısından farklılık gösterdiği görülmektedir. Fallout 4 bu açıdan serinin anlatısal evriminin yeni evresini başlatan oyun olarak ortaya çıkmıştır.

Fallout 4'ün ardından çok oyunculu çevrimiçi bir Fallout projesini duyuran Bethesda 2018 yılında Fallout 76 (Bethesda, 2018)'yı yayınlamıştır. Serideki ilk çok oyunculu oyun olan Fallout 76'in çıkışı teknik problemler ve etkileşime girilecek insan oyuncu dışı karakterlerin (NPC) eksikliği ile olumsuz tepkiler almıştır (Nielsen, 2018; Tyrrel, 2018; Yin- Poole, 2018). Bu anlamda oyunun diyalog ve hikâye anlatıcılığını önceleyen yapısının değişime uğradığı, çevrimdışı rol yapma oyunu köklerinden uzaklaştığı ve daha çok uzun vadeli oynanışı hedefleyen live service modeline geçiş yaptığı görülmektedir. Bununla birlikte oyunun başarısız çıkışı Bethesda'nın Wastelanders adlı genişleme paketiyle insan NPC'leri oyuna tekrar eklemesine ve sessiz ana karakter diyalog sistemine dönmesine neden olmuştur.



Şekil 6: Fallout 4'ün basitleştirilmiş diyalog arayüzü.

Transmedya Anlatısı Olarak Fallout: Amazon Fallout Dizisi (2024)

1990'lı yıllarla birlikte sinema ve dijital oyunlar arasında kurgu, anlatı, renk kullanımı ve bakış açısı gibi estetik ve anlatı bağlamında karşılıklı bir etkileşim gelişmeye başlamıştır. Bu etkileşim, her iki mecranın anlatı biçimlerinde dönüşümlere yol açarak daha karmaşık, çok katmanlı ve etkileşimli anlatı yapılarının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır.

Bu süreçte, dijital oyunlardan uyarlanan filmler oyunların özgün atmosferini ve deneyimsel boyutunu sinemaya aktarmaktadır. Bununla beraber dijital oyun üretiminde ise sinemaya özgü anlatım teknikleri—özellikle sinematografi, dramatik yapı—yoğun biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Böylece iki medya formu arasında yalnızca tematik değil, aynı zamanda biçimsel ve estetik düzeyde de güçlü bir yakınsama söz konusu olmuştur.

Transmedya hikaye anlatıcılığı olarak kavramsallaştırılan bu etkileşim, hikâyenin her bir parçasının bütüne katkıda bulunan yeni metinlerle çeşitli medya platformlarında ortaya çıkması olarak tanımlanmaktadır. Böylece bir hikaye filmde tanıtılmakta, televizyon, roman ya da oyunlarla genişletilmektedir (Jenkins, 2016). Scolari'ye (2009) göre ise anlatı, farklı dijital platformlarda yayılarak kullanıcının/izleyicinin katılımına açık bir yapı sunmalı, transmedya anlatısında katılımcı bir ekosistem var olmalıdır. Bu sistem içerisinde anlam, büyük oranda kullanıcı/izleyicinin katkısıyla yeniden üretilmektedir.

Fallout Dizisinin (2024) Konusu

Amazon Prime Video platformunda 2024 yılında yayınlanmaya başlayan Fallout dizisinin, ilk sezonuyla beğeni topladıktan sonra ikinci sezonu da (2025-2026) çekildi. Ana hikayesini aynı isimli oyundan alan dizi, atom bombasının patlamasından sonra felakete uğramış bir dünyada ve Amerika kıtasında

geçmektedir. Hikâye, sığınak 33 de doğup büyüyen ana karakter Lucy McLean'in gerçek dünyayı tanıma ve hayatta kalma mücadelesi etrafında dönmektedir. Lucy, sığınaktan kaçırılan babasını aramak için dış dünyaya çıkar. Ancak bu dünyada hiçbir şey onun beklediği gibi değildir. Öte yandan Lucy'ye bu dünyadaki yolculuğunda diğer ana karakter The Ghoul (Hortlak) eşlik eder.

Zombiye dönüşmemek için ilaç kullanmak zorunda kalan The Ghoul, atom bombaları patladığında ünlü bir Hollywood yıldızı olan Cooper Howard'dır. Dizide geçmişe dönüşlerle (flashback) hikayesi anlatılmaktadır. Howard, aslında savaşı başlattığı izlenimini oluşturan eşi Barb Howard'ın dünya savaşını engel olmaya çalışan iyi bir karakterken 200 yılı aşkın post-apokaliptik evrende geçen hayatında anti kahramana dönüşmüş ve hayatta kalmak için ne gerekiyorsa yapacak bir duruma gelmiştir.

Dizinin ana teması, oyundaki gibi "Savaş asla değişmez" (War never changes) sloganı etrafında şekillenmektedir. Bu slogan insanın dayanılmaz bir şekilde yok etme dürtüsünün dışavurumunu ifade etmektedir. Özetle; insan kendini ve çevresini yok etmeye programlanmıştır. Fallout evreninde de yok etmek normalleştirilmiş ve hayatta kalmak tek gerçek kural olarak izleyiciye gösterilmektedir.

Hem dizi hem oyun serisi, transmedya anlatının önemli örneklerindendir. Bu iki medya aynı evreni farklı platformlarda anlatarak klasik anlatının ötesine geçen bir yapı sunmaktadır. Jenkins'in transmedya tanımında belirttiği hikâyenin farklı bölümlerinin farklı araçlarda o aracın özelliklerine göre sunulması Fallout'un yapısına uymaktadır. Ayrıca dizide farklı karakterler ve bu karakterlere ait geçmiş bilgiler izleyiciyle paylaşılmaktadır.

Dizide ve oyunda retro-fütüristik unsurlara rastlanmaktadır. Özellikle transistörün icat edilmemiş olması bu evrende kullanılan aygıtların boyutlarının büyük olmasına neden olmuştur. Dizi ve oyundaki arabalar günümüz dünyasından daha üstün olmasına rağmen tasarım anlamında 1950'lerin arabalarını çağrıştırmaktadır. Oyundaki soğuk savaş dönemi göndermeleri de yine o dönemi anımsatan şarkılarla izleyiciye nostaljik bir gelecek tasviri sunmaktadır.

Fallout dizisinin anlatı yapısı, geçmişe dönüş (flashback) teknikleri aracılığıyla karakterlerin derinlemesine tanıtılmasını sağlayarak izleyiciyle güçlü bir bağ kurmaktadır. Bu anlatı stratejisi, Fallout oyun evreniyle ilişki kurmakla birlikte, ondan bağımsız ve özgün bir anlatı yapısı ortaya koymaktadır. Böylece dizi, yalnızca oyun serisine aşina izleyicilere değil, aynı zamanda

oyun kültürüyle doğrudan ilişkisi olmayan geniş bir izleyici kitlesine de hitap edebilmektedir. Bu kapsayıcı anlatı yapısı, söz konusu yapımın incelenmesini anlamlı kılan temel gerekçelerden biridir. Öte yandan, televizyon anlatıları da sinemanın köklü estetik ve anlatısal unsurlarından yararlanarak kendi anlatı dilini inşa etmektedir. Bu bağlamda dizide, oyun serisinden devralınan tematik yapı korunarak kamera açıları, renk ve kurgu teknikleri gibi sinematografik unsurlar aracılığıyla post-apokaliptik evren yeniden üretilmektedir. Bu durum, farklı medya formları arasındaki estetik ve anlatısal yakınsamayı görünür kılmaktadır.

Fallout Dizisi Birinci Sezonunun Yapısal Analizi

Bu bölümde dizinin birinci sezonunun analizi yapılırken öncelikle ana karakterler anlatılmaktadır. Özellikle dizi yapımlarında karakterlerin geçmiş deneyimleri, psikolojik, sosyal özelliklerinin iyi tanıtılması izleyicinin karakterler ve diziyle bağ kurmasına yol açmaktadır. Bu nedenle öncelikle birinci sezon anlatısının içindeki önemli karakterlere değinilmektedir. Ayrıca birinci sezonun tüm bölümlerinde ağırlıklı olarak kullanılan kamera açıları, ışık, ses kullanımı belirtilerek bunların dizide kullanılan sembollerle birleşerek yarattığı anlatı incelenmektedir.

Sekiz bölümden oluşan Fallout dizisinin "The End" isimli birinci bölümü, Cooper Howard'ı doğum günü partisinde çocukları eğlendirmek amacıyla kovboy kıyafetleriyle bir gösteri yaparken görülmesiyle başlamaktadır. Daha sonra art arda bombalar patlar ve herkes kaçar. Bu olaydan 219 yıl sonra Sığınak 33'te Lucy McLean'in evlenmek için sığınaktaki denetçilere kendini anlatmasıyla ikinci ana karakter tanıtılmaya başlar. Lucy Sığınak 32'den birisiyle evlenmek için hazırlık yapmaktadır. Ancak bu sığınak yağmacıların elindedir. Çıkan çatışmada sığınak 33 tekiler ölür ve Lucy'nin babası kaçırılır. Lucy, babasını kurtarmak için yüzeye çıkmaya karar verir.

Lucy McLean: Lucy McLean'in esas hikâyesi babasını bulmak için yüzeye çıkmasıyla başlamaktadır. Lucy, sığınağın korunaklı dünyasında büyümüş, kibar, insanlarla iletişim kurmayı seven ama bunu yaparken de çok fazla konuşan bir karakterdir. Annesini kaybetmiş olan Lucy'nin babası onun için çok kıymetlidir. Dizinin "The Target" isimli ikinci bölümünde ateşin başında Doktor Siggi Wilzig, Lucy'ye "bu kuralsız dünyada kalmak istiyorsanız adapte olmanız gerekir" der. Özellikle birinci sezonun sonu ve ikinci sezonda Lucy'nin kuralsız ve kötü dünyaya adaptasyon süreci izleyiciye anlatılmaktadır. "The Ghoul" adlı dördüncü bölümde Lucy, bu bilinmezlerle dolu dünyada hayatta kalabilmek için zorluklara göğüs germek ve vahşi olmak

gerektiğini anlar. Radyasyonlu suyu içmesi, kaçmaya çalışırken The Ghoul'un parmağını koparması karakterin evrileceği yönü gösteren ipuçlarıdır.

Cooper Howard (The Ghoul): Bombalar patlamadan önceki yaşamında "Kripto Komünist" olarak nitelendirilen Howard, döneminin ünlü bir film yıldızıyken kendini doğum günü partilerinde çocukları eğlendirmek için çalışırken bulur. Birinci bölüm Howard'ı tanıtan ilk sahne bir doğum günü partisinde geçer. Daha sonra bir grup ödül avcısının Howard'ı "The Ghoul" şekliyle mezardan çıkartılışı ve karakterin yeni kimliğinin tanıtılması başlar. Ödül avcılarının "Aradığımız belalılar belalısı sefil bir mutant mıymış?" sorusu bir sonraki bölümlere referans niteliğindedir. Özellikle bu karakter tanıtılırken anlatı yapısı içerisinde geçmişe dönüşlere sıkça yer verilmektedir. Buradaki amaç aslında karakterin önceki yaşamında iyi, adil, ailesine bağlı, sorgulayıcı bir karakter olduğunun belirtilmesidir. Karakterin tek amacı ailesini bulmaktır. "The Head" başlıklı üçüncü bölümde Howard'ın önceki hayatında adil, sakin ve iyi bir karakter olduğunu anlaşılmaktadır. Film çekimleri esnasında "İlla öldürmek zorunda mıyız?" diye yönetmenine sorması gelecekteki hayatıyla alakasız bir tutum sergilemektedir.

Dizinin ilerleyen bölümlerinde bu iki ana karakterin yollarının kesişmesi ve iyi-kötü zıtlığının içinde biraz da kara mizah barındırarak izleyiciye anlatılmaktadır.

Maximus: Çelik Kardeşliğinin bir askeri olan Maximus, atom bombası atıldığı sırada kurtulur. Çocukluğu kardeşlikte asker olarak geçer. Ancak Maximus'un hikayesi kardeşliğe baş kaldırı şeklinde ilerler. Keskin inişleri ve çıkışları olan bir karakter Maximus çocuksu bir asker olarak betimlenmektedir.

Hank McLean: Hank, sığınaktan kaçırılmadan önce kızına bağlı, yaşadığı yeri düzenleyen iyi bir lider olarak tanıtılır. Diyaloglar içerisinde Hank'in aslında sanıldığı gibi biri olmadığına dair soru işaretleri yaratılır. Dizideki geriye dönüş sahnelerinde Hank'in eşinin bulunduğu Shady Sands komününe atom bombası atarak karısını öldürdüğü anlaşılır.

Dizide özellikle karakterlerin duyguları ekrana yansıtılırken yakın plan kamera açılarına sıklıkla yer verilmektedir. Özellikle Lucy'nin şaşkınlığı ve yüzeyde gördüğü zombiler, böcekler, canavarlar karşısında yüzünün aldığı iğrenme duygusu yakın plan yüz çekimleri vasıtasıyla verilmektedir.

Dizide farklı mekanları ve atmosferi anlatmak için kurucu çekim kullanılmaktadır. Anlatıda her mekâna geçiş, bir açılış sahnesi ile karşılanmaktadır. Geleneksel sinema ve televizyon sahnelerinde kullanılan bu kamera açısı anlatıda mekânı anlatmak için kullanılmaktadır. Kamera açılarının yanı sıra özellikle sığınak sahnelerinde kullanılan yapay ışıkla gerçeküstü bir ortam yaratımı amaçlanmaktadır. Dizide sığınak ve yüzeydeki dünya arasındaki sahne geçişlerinde ağırlıklı olarak Johnny Cash gibi 1950'lerin nostaljik müziklerine yer verilmektedir. Müziklerle post-apokaliptik bir dünya anlatılırken geçmişe duyulan özlem yaratılmaya çalışılmaktadır.

Birinci sezonun son bölümünde Lucy, babasını bulur. Moldaver, Hank'i bir kafesin içinde tutmaktadır. Lucy'ye babasının gerçek hikayesini anlatır. Lucy bütün kötülüklerin arkasında Vault-Tec şirketi ve babasının olduğunu anlar. Aynı bölümde Howard'ın eşi Barb'ın da nükleer savaşa sebep olduğu anlaşılır. Fallout oyununun sloganı olan "Savaş asla değişmez" (War Never Changes) Barb'ın şu sözleriyle yeniden anlam kazanır.

"Savaşı tedavülden kaldırma şansımız yok. Çünkü maksatlı bir yönlendirme olmadan şekillenen günümüz toplumsal yapısında anlaşmazlıklarımız var. Çatışmalarımız var, savaşlarımız var ve savaş asla değişmez."

Lucy'nin babası hakkındaki gerçekleri duyduğu sahne ile Howard'ın Barb'ı dinlediği ve onun sözleriyle gerçeği anladığı sahne paralel kurgu ile izleyiciye verilmektedir. İzleyicilerin sahneler arasında anlamsal bağlantı kurması sağlayan bu teknik geleneksel sinemada uygulanan önemli bir kurgu biçimidir.

Fallout dizisi oyun anlatısı içerisinde yer alan unsurları ve sinemanın anlatım biçimlerini de kullanarak yeni bir televizyon anlatısı olarak yaratılmıştır. Nielsen verilerine göre, ABD'deki platformda yayın hayatına başlayan ve Nisan ayında yayınlanmasının ilk birkaç günü içinde 2,9 milyar, yılın geri kalanında da 12 milyar dakikaya ulaşan izlenme süresi ile Fallout'u 2024 yılının en çok izlenen beşinci orijinal dizisi haline getirmiştir (Nielsen, 2024).

Sonuç

1980'lerde izleyicilerin sadece eğlenme ihtiyacını gidermek amacıyla ortaya çıkan dijital oyunlar günümüzde bir anlatı yapısının olduğu, sinematografik tekniklerden yararlanılarak kendine has bir evrenin yaratıldığı etkileyici bir ortama evrilmiştir. Gelişen teknolojiyi de kullanan oyun sektörü gerçekliğin yaratılmasında görsel medyayla iş birliği yapmaktadır. Bu iş birliğinin son iki yıldaki en başarılı örneği Fallout' tur.

Fallout oyununda kil heykellerden üretilmiş animasyonlarla karakter tasarımının yapılması, ana karakterle kısa da olsa bir diyalog iletişiminin kurulması oyunun yenilikçi ve diğer medya türleriyle etkileşimini açıkça ortaya koymaktadır. Ayrıca açık uçlu anlatı yapısı oyunun etkileşim açısından bir diğer özelliğidir.

Sinema ve dijital oyun etkileşimi ve oyun estetiğinden ilham alan ilk film 1982 yılında üretilen "Tron" filmidir. Bu tarihten itibaren oyun konulu ya da konusunu oyunlardan alan pek çok sinema filmi karşımıza çıkmaktadır. 1983 yapımı Wargames, 2005 yapımı Doom filmleri bu örneklerden sadece birkaçıdır. Öte yandan 2000'li yıllarda sinemanın yerini dijital platformlara bıraktığı görülmektedir. Buradaki temel neden dijital platformların abonelik sisteminin olması ve izleyicinin pek çok içeriğe kolaylıkla ulaşabilmesidir. Artık dijital ekranlar ve bu ekranlardaki özgün içerikler izleyicinin ilgisini çekmektedir.

Fallout oyununun temel anlatısına yön veren Fallout dizisi Amazon Prime Video'da yayınlanmıştır. Oyunda olmayan pek çok karakter dizide yer almıştır. Ayrıca dizi ve oyun birbirini tamamlayan ve anlatı yapısı içerisinde yer alan yan hikayelerinde ön plana çıkmasını sağlayan transmedya anlatısıdır. Fallout dizisinde sinemanın kazandırdığı pek çok çekim tekniği kullanılarak anlatı yapısı desteklenmiş, dizi anlatısı güçlendirilmiştir. Özellikle dizide geçen sığınak 33, Shady Sands, mezarlık, Griffith Gözlemevi gibi mekânlar sinema anlatısının unsurları olan ışık, ses, kamera açısı teknikleri kullanılmıştır. Burada oyunu bilmeyen ya da oyun oynamayan izleyici kitlesinin bile bu evrene dâhil edildiği görülmektedir. Karakterlerin başarılı bir şekilde izleyiciye aktarılmasının temel nedeni ise sahnelerde geçmişi anlatmak amacıyla kullanılan geri dönüşlerdir. Dizideki bu geri dönüşler doğrusal bir anlatının yanı sıra izleyicinin birden fazla zamanı algılamasını ve yorumlamasını sağlamaktadır.

Transmedya anlatısının başarılı bir örneği olan dizi, bu anlatının bir özelliği olan fan kültürünü de kullanmaktadır. Diziye ait youtube fan kanalları, Fallout oyununun sitesi ve fandom.fallout sayfası da hikâyeyi farklı boyutları ile anlamak isteyen izleyicilerin beğenisine sunulmaktadır.

Özetle; bir ekran olarak sinema, günümüze kadar olan yolculuğundaki duraklarında televizyon ve dijital oyunlar gibi pek çok medyayla etkileşime girmiştir. Teknik veya anlatı açısından bu araçlar birbirlerinden ilham almaya ve oluşturduğu büyülü dünya ile izleyicinin hayal gücünü beslemeye devam edecektir.

Kaynakça

Addis, M., & McKay, W. (1964). The Sumerian Game [Dijital Oyun].

Advanced Microcomputer Systems. (1983). Dragon's Lair [Dijital Oyun].

Adventure International. (1978). Adventureland [Dijital Oyun].

Aristoteles. (2007). *Poetika-Şiir Sanatı Üzerine* (S. Rıfat, Çev.). Can Yayınları.

Atari. (1972). Pong [Dijital Oyun].

Atari. (1980). Adventure [Dijital Oyun].

Atari. (1982). E.T. the Extra Terrestrial [Dijital Oyun].

Barthes, R. (1996). *S/Z.* (S. Öztürk Kasar). Yapı Kredi Yayınları.

Bethesda. (2008). Fallout 3 [Dijital Oyun].

Bethesda. (2015). Fallout 4 [Dijital Oyun].

Bethesda. (2018). Fallout 76 [Dijital Oyun].

Black Isle Studios. (1998). Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game [Dijital Oyun].

Burnes, A. (2004). Interplay In Trouble; Assets Sold & Optioned [Haber Sitesi]. IGN. https://www.ign.com/articles/2004/10/14/interplay-in-trouble-assets-sold-optioned

Bordwell, D. & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill.

Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors*. Routledge.

Byrne, S. (2016). Play me a story: How video game storytelling has evolved. CNet. https://www.cnet.com/tech/gaming/video-game-storytelling-evolution-bushnell-schafer-morhaime/

Cassidy, S. B. (2011). The Videogame as Narrative. *Quarterly Review of Film and Video*. 28(4), 292–306. https://doi.org/10.1080/10509200902820266

Crowther, W. (1976). Colossal Cave Adventure [Dijital Oyun].

Cutting, J. E. (2016). Narrative Theory and Dynamics of Popular Movies. *Psychon Bull* Rev (2016) 23:1713–1743. Doi 10.3758/s13423-016-1051-4.

Electronic Arts. (1988). Wasteland [Dijital Oyun].

Epyx. (1980). Rogue [Dijital Oyun].

Fallout Beyond the Show. (2024). https://fallout.bethesda.net/tr

Fischer, E. (2010). *Sanatın Gerekliliği.* (C. Çapan. Çev.). Payel Yayınevi.

Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Cornell University Press.

Gombrich, E.H. (1992). *Sanatın Öyküsü.* (B. Cömert.Çev.). Remzi Kitabevi.

Gökalp, S. B. (2025). Visual Culture in Digital Games: Fallout 4 Example.

Infocom. (1977). Zork [Dijital Oyun].

Interplay. (1997). Fallout [Dijital Oyun].

Interplay. (2004). Fallout: Brotherhood of Steel [Dijital Oyun].

Jenkins, H.(2016). *Cesur Yeni Medya.* (N. Yeğengil. Çev.). İletişim Yayınları.

Jones, L. Q. (Director). (1975). A Boy and His Dog [Film]. LQ/Jaf Productions.

Mascelli, J. V. (1998). *The five C's of cinematography: Motion picture filming techniques.* Silman-James Press.

McLuhan, M. (2019). *Yaradanımız Medya.* (Ü.Oskay. Çev). Nora Yayınevi.

Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur? – Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı.* (E. Yılmaz. Çev.). Oğlak Yayıncılık.

McLaughlin, R., & Kaiser, R. (2010). IGN Presents the History of Fallout [Haber Sitesi]. IGN. https://www.ign.com/articles/2010/07/21/ign-presents-the-history-of-fallout

Meakin, E. (2024). Video game structural layers for narrative design and articulation. *Digital Creativity,* 35(4), 321–340. https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2411222

Metacritic. (2026). Fallout 3 PC Critic Reviews [Review Aggregator]. Metacritic. https://www.metacritic.com/game/fallout-3/critic-reviews/?platform=pc

Micro Forte. (2001). Fallout Tactics: A Post Nuclear Tactical Combat Game [Dijital Oyun].

Miller, G. (Director). (1979). Mad Max [Film]. Roadshow Film Distributors.

Miller, W. M. (2019). *A canticle for Leibowitz*. Orbit.

Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the beam: The Atari Video computer system*. MIT Press.

Natkin, S. (2006). *Video games and interactive media: A glimpse at new digital entertainment*. A.K. Peters.

Nielsen, H. (2018). Fallout 76 review – a pointless walk in the post-apocalypse [Haber Sitesi]. The Guardian. https://www.theguardian.com/games/2018/nov/19/fallout-76-review-playstation-xbox-pc

Nielsen. (2024). Insights. https://www.nielsen.com/insights/2025/top-streaming-tv-trends-2024-artey-awards/.

Obsidian. (2010). Fallout: New Vegas Dijital Oyun].

On-Line Systems. (1980). Mystery House [Dijital Oyun].

Özdemir, B.G.(2019). Film Anlatılarındaki Simülasyon Mekanların Mieke Bal'ın Açıkladığı Mekan Öğesi Çerçevesinde Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ile Tartışması. *Sosyal Bilimler Dergisi*. 4 (1). 55-67. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/759446.

Özdemir, Ö. (2009). Eisenstein'ın Film Kuramı ve Gerçekçilik. *İletişim : araştırmaları*. 7 (1-2).79-110.https://ilaum.ankara.edu.tr/wpcontent/uploads/sites/142/2015/02/ia_7_1_baski.pdf#page=79.

Patan, İ. (2021). Vladimir Propp ve biçimbilimsel çözümleme yöntemi: Being There filmi üzerine bir analiz. *İletişim ve Diplomasi*, 6, 51-77.

Ritterfeld, U., & Weber, R. (2010). *Video Games for Entertainment and Education. In P. Vorderer (Ed.), Playing video games: Motives, responses, and consequences* (2. print). Routledge.

Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication, 3*, 586–606.

Sega. (1983). Astron Belt [Dijital Oyun].

Shapiro, M. A., Pena-Herborn, J., & Hancock, J. (2010). *Realism, Imagination, and Narrative Video Games. In P. Vorderer (Ed.), Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Routledge.

Tyrrel, B. (2018). Fallout 76 Review [Haber Sitesi]. IGN. https://www.ign.com/articles/2018/11/22/fallout-76-review

Wilcox, F. M. (Director). (1956). Forbidden Planet [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Willaert, K. (2019). The Sumerian Game: The Most Important Video Game You've Never Heard Of. A Crtical Hit. https://www.acriticalhit.com/sumerian-game-most-important-video-game-youve-never-heard/

Yin- Poole, W. (2018). Fallout 76 review—A bizarre, boring, broken mess [Film]. Eurogamer. https://www.eurogamer.net/fallout-76-review-a-bizarre-boring-and-broken-mess

From Game to Screen: The Narrative Construction of the Fallout Universe as a Television Series

This section explores the Fallout television series, produced through the collaboration between Bethesda Softworks and Amazon Prime Video, with a particular focus on its cinematographic elements. The first season of the series was released in 2024 and represents a screen adaptation of the video game franchise bearing the same title. Originally developed by Interplay and released in 1997 under the slogan "War never changes," Fallout introduced players to a post-apocalyptic universe shaped by the aftermath of nuclear warfare and the profound challenges faced by humanity in its wake. According to Nielsen data, the series premiered on the platform in the United States in April and accumulated 2.9 billion viewing minutes within its first few days of release. Over the remainder of the year, total viewership reached approximately 12 billion viewing minutes, positioning Fallout as the fifth most-watched original series of 2024 (Nielsen, 2024).

The adaptation of the game's unique universe to the screen has attracted not only fans of the franchise but also a wider science fiction audience. This study argues that the video game and the television series, as two distinct texts, are reshaped through the formal elements of cinema.

Keywords: *Interactive Media, Digital Platforms, Digital Games, Fallout, Narrative.*

EKRANIN BEDENSELLEŞMESİ: GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİLER VE BİYO-DİJİTAL ARAYÜZLER

Aybiçe ŞAHİNLER[1]

Giriş

Geleneksel medya düzeni içerisinde yayıncılık pratikleri, televizyonun kitle iletişim araçları arasındaki hakimiyeti üzerinden şekillenmiştir. Televizyon, yaygınlık ve etki gücü bakımından uzun süre ilk sırada yer almış; yayıncılık ise içeriğin izleyiciye tek taraflı bir akışla sunulduğu, izleyicinin bu içerik üzerinde herhangi bir müdahale şansının olmadığı pasif bir tüketim biçimi olarak tanımlanmıştır. Bu geleneksel yapıda yayıncılığın sınırları net olarak çizilmiş ve izleyici tüketici olarak konumlandırılmıştır. Ancak dijitalleşme ve internet teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte, televizyon yayıncılığı temel işlevlerinin ötesine geçerek hibrit bir yapıya bürünmüştür. Günümüzde televizyon sadece bir alıcı cihaz değil; internete bağlanan, radyo işlevi gören ve mobil cihazların (tablet, telefon) görsel verilerini yansıtan dinamik bir platform haline gelmiştir (Bolat, 2021). Bu teknolojik yakınsama, geleneksel medyaya özgü pasif izleyici yapısını kökten değiştirerek izleyiciyi katılımcı bir konuma taşımıştır. Bu yeni dönemde izleyici, içeriği sadece tüketen değil, ona müdahale eden, paylaşan ve yayının bir parçası haline gelen aktif bir özneye dönüşmüştür.

Dijitalleşme süreciyle birlikte yayıncılık pratiklerinde yaşanan en radikal değişim, zaman ve mekân algısında kendini göstermektedir. Geleneksel yayıncılığın belirleyici bir unsuru olan zaman ve mekân sıkışması, yerini akışkan zaman ve sanal mekânlara bırakmaktadır (Çakın ve Bolat, 2018, s. 176). Yayıncılık artık fiziksel bir mekâna ya da sabit zaman dilimine hapsolmuş bir faaliyet olmaktan çıkarak internetin ve dijital platformların sağladığı esneklik sayesinde mekândan bağımsız, akışkan ve bedenselleşmeye hazır bir yapıya evrilmiştir.

1980'li yıllarda kişisel bilgisayarların ortaya çıkışıyla birlikte bilgisayar, uzmanlık gerektiren bir araç olmaktan çıkarak gündelik hayatın ve iletişimin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İlk aşamada iş dünyasında hız ve verimlilik odağıyla konumlanan bu teknoloji, zamanla kişisel bir ihtiyaç ve

[1] Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü. 24281326@stu.omu.edu.tr / aybicesahinler@gmail.com

eğlence aracına dönüşmüştür. Ancak uzun yıllar boyunca standart kabul edilen ekran, fare ve klavye üçlüsü bilgisayarı mekân içinde izole ve kullanıcıdan kopuk bir nesne olarak tuttuğu gerekçesiyle günümüzde eleştirilmektedir. Modern insan-bilgisayar etkileşimi çalışmaları bu fiziksel ve mekânsal yalıtılmışlığı aşmayı; bilgisayarı insan hayatının ve eylemlerinin doğrudan, şeffaf ve bütünleşik bir parçası haline getirmeyi hedeflemektedir (Altın, 2016, s. 56). Mekânsal yalıtılmışlığın aşılma çabası ve yayıncılık pratiklerinin dijitalleşerek akışkan hale gelmesi, günümüzde ekranın dışsal bir izleme yüzeyi olmaktan çıkarak bedenselleşme sürecine girmesine zemin hazırlamıştır.

Bu bağlamda çalışma, donanımın giderek küçüldüğü ve arayüzlerin şeffaflaştığı teknolojik evrim sürecinde, ekranların fiziksel mekândan insan bedenine entegre oluşunu fenomenolojik ve kavramsal düzlemde ele almaktadır. Temel amaç, giyilebilir teknolojilerin ve biyo-dijital arayüzlerin yayıncılık pratiklerini nasıl dönüştürdüğünü; bedensel duyuların görsel ve işitsel enformasyon karşısında nasıl konumlandığını ortaya koymaktır. Güncel akademik çalışmaların büyük çoğunluğu hala mobil ekranlar, akıllı saatler ve kullanıcı deneyimine odaklanmışken bu araştırma, ekranın tamamen ortadan kalktığı ve bedene dahil olduğu post-ekran dönemine odaklanarak literatürde fark yaratmaktadır. Yayıncılığı geleneksel bir içerik üretimi tanımının ötesine taşıyarak, onu sibernetik ve biyoteknolojiyle harmanlayan disiplinlerarası bir perspektifle ele alması çalışmanın özgün değerini oluşturmaktadır. Özellikle uzun yıllar bilimkurgu anlatılarında karşımıza çıkan teknolojilerin günümüzde satın alınabilir ticari ürünlere dönüşmesi, bu yeni iletişim rejiminin akademik düzlemde tartışılmasının önemini kanıtlamaktadır. Bu önem ve gereklilik doğrultusunda çalışma, şu temel sorulara yanıt aramaktadır:

- Dijitalleşme ve donanımın küçülmesi, geleneksel yayıncılık pratiklerini mekânsal ve zamansal olarak nasıl dönüştürmektedir?
- Giyilebilir teknolojiler ve biyo-dijital arayüzler, yayıncılık süreçlerinde kullanıcı ile içerik arasında ne tür etkileşim modelleri sunmaktadır?
- Ekranın bedenselleşmesi süreci bağlamında, geleneksel ekran ile insan bedeni arasındaki ilişki nasıl kurgulanmaktadır?
- Yeni nesil arayüzlerin (retinal, işitsel, projeksiyonel) yayının iletimi ve deneyimlenme biçimi üzerindeki etkileri nelerdir?

Kuramsal çerçevesini Don Ihde'nin "bedenselleşme ilişkileri" üzerine inşa eden bu çalışma; "her yerde bilişim", "uzamsal bilişim" ile Bolter ve Grusin'in "dolayımsızlık" kavramlarına başvurarak niteliksel bir çözümleme

sunmaktadır. Çalışma kapsamında dört farklı teknolojik vaka analizi gerçekleştirilmektedir; mekânsal yayıncılık ve sonsuz tuval örneği olarak *Apple Vision Pro*, retinal arayüz ve görünmez ekran örneği olarak *Mojo Vision* akıllı lensleri, işitsel artırılmış gerçeklik ve konumsal anlatı bağlamında *Bose Frames/Ray-Ban Meta* ve bedeni bir projeksiyon yüzeyi kılan *Humane AI Pin*.

Tekniklerin Fenomenolojisi ve Bedenselleşme İlişkileri

Don Ihde, postfenomenolojik yaklaşımını sistemleştirdiği *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth* (1990) adlı kitabında klasik fenomenoloji ile arasına mesafe koyarak insan, teknoloji ve dünya arasındaki karmaşık ilişkileri kavramsallaştırmıştır. Ihde'nin kuramsal çerçevesi özellikle Heidegger, Husserl ve Merleau-Ponty'nin praksis ve algı kuramlarına dayanmaktadır (Öngören, 2020, s. 26). *Tekniklerin Fenomenolojisi* başlıklı bölümünde bahsettiği "bedenselleşme ilişkileri" kavramı, teknolojinin bedenin bir uzantısı haline gelerek algısal süreçlere eklemlendiği ve öznenin dünyayı teknoloji aracılığıyla deneyimlediği bir etkileşim modelini temsil etmektedir. Ihde'nin bedenlenme ilişkileri üzerinden kurguladığı bu yapıyı kavrayabilmek için öncelikle Maurice Merleau-Ponty'nin algı ve beden fenomenolojisindeki kavramlarına değinmek gerekir.

Maurice Merleau-Ponty'nin felsefesi, geleneksel epistemolojinin özne-nesne ayrımına ve Kartezyen düalizmin zihin-beden karşıtlığına dayanan yaklaşımına eleştirel bir bakış açısı getirerek bedenlenme teorileri arasında merkezi bir yer tutmaktadır. Düşünür, insanın dünya ile kurduğu ilişkiyi ve düşünme süreçlerini zihinden yalıtılmış bir yapı yerine beden merkezli bir fenomenolojik perspektifle yeniden kurgulamıştır. Bedenlenme fenomenolojisi, insanın dünyadaki varoluşunu tüm yaşamsal koşullarıyla bütünleşik bir bedensel gerçeklik olarak ele alması bakımından, çağdaş ontoloji tartışmalarında ve bilinç süreçlerinin tanımlanmasında temel bir kuramsal çerçeve sunmaktadır (Aydın, 2020, ss. 79, 80). Bilişsel süreçler, dış dünyaya ait verilerin zihinsel bir temsile dönüştürüldüğü veri işleme pratiği değil; öznenin dünyadaki bedensel mevcudiyetiyle bütünlük teşkil eden varoluşsal bir deneyim olarak karşımıza çıkmaktadır.

Merleau-Ponty için algı, bilinci yönelimsel bir ilişki ile dünyaya bağlamaktadır. Bu ilişki, özne ve nesneyi birbirinden ayıran bir mesafe değil, yönelimsel yay aracılığıyla kurulan bedensel bir bütünlüktür. Merleau-Ponty bu noktada yönelimselliği zihinsel ve içsel bir süreç olarak değil, bedenin dünyadaki va-

roluşsal konumlanışı olarak yeniden tanımlamıştır (Aydın, 2020, s. 80). Yönelimsellik Carman'ın deyimiyle "algı, hafıza, yargı ve beklentilerin bir zihin durumu ya da zihnin özelliği olmadığını ancak bizi dünyanın kendisine yönelten, birleştiren ve bağlayan şeyi" ifade etmektedir (2008, s. 32).

Merleau-Ponty'nin *Algının Fenomenolojisi* adlı eserinde sunduğu erken dönem teknoloji yaklaşımı; tüylü bir şapka, bir araba, bir kör asası, bir daktilo ve bir org olmak üzere beş spesifik teknolojik yapıntıya odaklanmaktadır (Ihde & Selinger, 2004; Latour, 1999).

> Baston artık tanıdık bir araç haline geldiğinde, dokunulabilir nesnelerin dünyası geri çekilir ve artık elin dış yüzeyinden değil, bastonun ucundan başlar… Baston artık kör bir adamın algıladığı bir nesne değil, onun algılama aracıdır. O, bedensel bir yardımcıdır, bedensel sentezin bir uzantısıdır. (Merleau-Ponty, 2002, s. 175, 176)

Merleau-Ponty'nin bu bedensel sentez ve aracın bedene eklemlenerek şeffaflaşması fikri, postfenomenolojinin kurucusu Don Ihde için kalkış noktası oluşturmuştur. Ihde, Merleau-Ponty'nin bedensel temelleri üzerine inşa ettiği bu yaklaşımı özne ve dünya arasındaki etkileşimin arayüzüne odaklamaktadır. "…bedensel varlık ile onu çevreleyen dünyanın bu karşılıklı ilişkisi; önemli olan, bu arayüzde neler olduğudur. En azından fenomenolojik bir bakış açısı bu şekilde şekillenir" (Ihde, 2002, s. 8). Ihde'nin bu vurgusu, teknolojiyi sadece dışsal bir araç değil, bedenin dünyayla kurduğu bağlantının merkezindeki dinamik bir bileşen olarak konumlandırmaktadır. Arayüz odaklı bu bakış açısı, Ihde'nin teknolojiyle kurulan en dolaysız ilişki biçimi olarak nitelendirdiği bedenselleşme ilişkileri kavramına yöneltmektedir.

Don Ihde, postfenomenolojik çerçevede teknolojiyle kurduğumuz ilişkiyi kullanım pratiği olarak değil, dünya ile kurulan varoluşsal bir bağ olarak tanımlamıştır. Modern bilim dünyayı yeni bir perspektifle kavramak için optik teknolojilere ihtiyaç duymuş olsa da insanın bedenlenme süreci bu bilimsel ilerlemeden çok daha köklü ve yaygındır. Ihde'ye göre kişinin praksisini (eylemliliğini) teknolojiler aracılığıyla gerçekleştirmesi, temelde dünyayı deneyimleme biçiminin bir parçasıdır. Bu bağlamda görsel teknikler, fenomenolojik görelilik çerçevesinde görmenin yönelimselliği içerisinde merkezi bir konumda yer almaktadır. Düşünürün "bedenselleşme ilişkileri" olarak adlandırdığı bu kavram teknolojinin, algısal ve bedensel duyuların refleksif bir dönüşümüyle deneyim sürecine dahil edilmesini ifade etmektedir. İnsan yapımı bir mercek aracılığıyla dünyayı görmek, görme aracının etkisi minimal

düzeyde olsa dahi, çıplak gözle görme deneyiminden farklı bir algısal düzlem yaratmaktadır (Ihde, 2020, ss. 28, 29).

(Ben – teknoloji) →dünya

Bu ilişkide teknoloji, algının nesnesi olmaktan çıkarak dünyanın kendisinin algılandığı bir dolayım haline gelmiştir. Özne, teknolojiyi kendi deneyimleme sürecine derinlemesine dahil etmekte; teknoloji ve beden, dünyayı birlikte karşılayan tek bir algısal birim gibi hareket etmeye başlamaktadır.

Don Ihde, bedenlenme ilişkilerini teknolojinin kullanım sürecinde tamamen saydam bir nitelik kazanması üzerinden tanımlamaktadır. Bir teknoloji veya araç öğrenilip bedensel bir alışkanlık haline getirildiğinde, algı nesnesi olmaktan çıkarak doğrudan duyumsamanın bir parçası haline gelmektedir. Ihde'nin sunduğu gözlük örneğinde olduğu gibi gözlükler, kullanıcının çevresini deneyimleme biçimine entegre oldukça odaktan daha geri çekilirler ve neredeyse fark edilemez bir konuma geçerler. Bu aşamada artık görsel teknik, nesne ile kullanıcının eylemi arasında kurulan dinamik bir simbiyoz halini almıştır (Ihde, 2020, ss. 28, 29). Bu simbiyotik ilişki, teknolojinin öznenin dünyayı algılama biçimine doğrudan eklemlendiği şu formülle ifade edilmektedir:

(Ben - gözlük) – dünya

Bu formülde parantez içindeki birleşme, teknolojinin öznenin bir parçası haline gelerek dünyayı dolaysızca görmesini sağlayan algısal şeffaflığı temsil etmektedir. Böylece gözlük, bakılan bir nesne olmaktan çıkıp, dünyayı görmenin birincil aracına dönüşerek kullanıcının bedensel sentezinde etkin bir rol üstlenmektedir. Ihde, gözlük örneğini sadece görme kusurlarını gideren ve algıyı normal haline getiren bir araç olmanın ötesinde konumlandırmıştır. Standart bir mercek görmeyi normal haline getirmeyi hedeflerken renkli veya polarize lensler gibi teknolojik müdahaleler, dünyayı algılama biçimimizi kökten değiştirerek tümleyici bir yol açmaktadır. Bu durum, teknolojinin sadece eksikliği tamamlayan bir protez değil, dünyayı ve kendimizi algılayışımızı dönüştüren yapay ama dönüştürücü bir güç olduğunu kanıtlamaktadır (2020, s. 48).

Ihde, bedenlenme ilişkilerinin deneyimlenmesinde açığa çıkan derin bir arzudan söz etmektedir. Bu arzu, bir taraftan teknolojinin tamamen saydamlaşmasını, bedenlenmesini ve tümüyle bir ben olmasını istemektir. Ancak Ihde burada fenomenolojik bir sınıra dikkat çekmiştir. Eğer gerçekleşseydi, bu arzu teknolojinin hiç olmaması anlamına gelirdi. Zira tamamen saydam

bir teknoloji, beden ve algının kendisinden farklı bir his oluşturmayacak ve teknolojik olma vasfını kaybedecektir (2020, ss. 31, 67).

Bedenlenme ilişkisinde teknolojinin saydamlığı mutlak bir yok oluş değil, algısal bir hiyerarşidir. Ihde, gözlük kullanımı üzerinden bu durumu odaksal algı ve uç fenomenler arasındaki gerilimle açıklamıştır. Odaksal olarak, kullanıcının algılama deneyimi lensler aracılığıyla hedefini (dünyayı) bulmaktadır ve teknolojinin kendisi bu süreçte görünmez hale gelmektedir. Eşzamanlı olarak kullanıcı, gözlüklerin burun kemiği veya kulaklar üzerindeki fiziksel temasının uç bir fenomen olarak farkındadır. Bu uç farkındalığa rağmen, teknoloji bir saydamlık kapasitesi sergilediği sürece bedenlenme ilişkisi mükemmel bir şekilde işlemektedir (Ihde, 2020, s. 52). Bedenlenmenin aşırı olduğu durumlarda bile teknolojinin bir arka plan olarak varlığı tespit edilebilir; zira teknolojinin nesnelliği ile kullanımdaki şeffaflığı arasında her zaman değişken bir oran bulunmaktadır.

Yayıncılıkta Dolayımsızlık ve Şeffaf Arayüzler

Giyilebilir teknolojiler ve bedenselleşmiş arayüzlerin kültürel mantığını anlamak için, dijital medyanın kökenlerini ve işleyiş mekanizmalarını açıklayan temel bir teoriye ihtiyaç duyulmaktadır. Jay David Bolter ve Richard Grusin'in *Remediation: Understanding New Media* adlı eseri, bu alandaki en etkili teorik çerçevelerden birini sunmuştur. Bolter ve Grusin, 1999 tarihli eserlerinin başlığıyla Marshall McLuhan'ın 1964'te yayımlanan *Understanding Media: The Extensions of Man* kitabına referans vermektedir (FutureLearn, t.y.). Yazarlar, McLuhan'ın medya kuramlarını dijital çağın gereklilikleri doğrultusunda güncelleyerek yeniden yorumlamayı amaçlamıştır.

Bolter ve Grusin'e göre, iletişim mecraları tarihsel olarak "yeniden ortamlaştırma" (remediation) adlı bir süreçten geçmektedir. Yazarlar, yeniden ortamlaştırmayı medyanın evrensel veya normatif bir kanunu olarak tanımlamaktan kaçınsalar da bu olgunun Rönesans'tan günümüze Batı dünyasında süregelen tarihsel bir süreç olduğunu savunmaktadırlar. Bu süreç, iki karşıt kültürel mantık olan "şeffaflık" (transparency) ve "aşırı dolayım" (hypermediacy) mantığı arasındaki diyalektikten oluşmaktadır (Bonnet, 2002). Bolter ve Grusin, Batı medya tarihini mecranın kendi varlığını izleyiciden gizleyerek temsil edilen gerçeklikle tam bir bütünleşme sağlama çabası olarak kurgulamaktadır. Rönesans resminden sanal gerçekliğe uzanan bu tarihsel süreçte; fırça darbelerinden piksellere kadar tüm teknolojik aracıları silerek kusursuz bir şeffaflık mantığına ulaşmayı hedefleyen bu arayışın nihai noktası, bireyin

algıyı kısıtlayan mecradan kurtularak deneyimlediği nesneyle doğrudan birleştiği ütopik bir "dolayımsızlık" (immediacy) halidir (Bonnet, 2002). Bolter ve Grusin'e göre şeffaf dolayımsızlık, temel hedefi izleyicinin mecranın varlığını unutmasını ve kendini temsil edilen nesnelerin huzurundaymış gibi hissetmesini sağlamak olan bir görsel temsil tarzıdır. Bu noktada mecra artık bir engel değil, doğrudan gerçekliğe açılan şeffaf bir pencere işlevi görmektedir (1999, ss. 21, 25).

Bolter ve Grusin'e göre dijital görsel mecralar en iyi şekilde; resmi, fotoğrafı, filmi ve televizyonu onurlandırma, onlarla rekabet etme ve onları revize etme biçimleri üzerinden anlaşılabilir. Yeni medyanın yeni olan yanı, eski mecraları yeniden şekillendirme biçiminden ve eski mecraların yeni medyanın meydan okumalarına yanıt vermek için kendilerini dönüştürme yollarından kaynaklanmaktadır (1999, s. 15). Bu doğrultuda teknolojik ilerleme, bir iyileştirme sürecidir. Bu süreçte her yeni mecra, kendinden öncekinin şeffaflık konusundaki yetersizliklerini ifşa ederek algıyı sınırlayan görünmez dolayım biçimlerini ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Fotoğrafın statikliğini aşan film ve filmin kısıtlı bakış açısını kıran sanal gerçeklik, bu şeffaflık ütopyasına ulaşma yolundaki tarihsel basamaklardır (Bonnet, 2002). Şeffaflık ütopyasına ulaşma yolundaki bu tarihsel devinim, insanlığı ekranın iki boyutlu düzleminden koparark dijitalin mekânsal derinlik kazandığı yeni bir ontolojik eşiğe taşımaktadır.

Her Yerde Bilişimden Uzamsal Bilişime

Mekânsal bilişim ve yenilikçi arayüz tasarımlarına yönelik akademik ilgi, teknolojik ilerlemelerle paralel bir seyir izleyerek özellikle 2022 yılından itibaren radikal bir sıçrama kaydetmiştir. Karma gerçeklik/artırılmış gerçeklik etkileşim paradigmalarından multimodal arayüzlere, duygusal bilişimden nesnelerin internetine, sensör geribildirimlerine kadar geniş bir kavramsal yelpazeye yayılan bu yeni dönem, teknoloji ile kurulan etkileşimi kökten değiştiren bir paradigmaya işaret etmektedir (Oktay ve Yüzer, 2024, s. 478). İnsan bilgisayar etkileşimi; insan, bilgisayar ve etkileşim olmak üzere üç temelde birleşmektedir. Teknolojik gelişimin hızına kıyasla insan kapasitesinin daha yavaş değişmesi, etkileşim biçimlerinin insanın doğal yapısına uyum sağlayacak şekilde evrilmesini zorunlu kılmıştır. Bu süreç, teknolojinin insan düzeyine göre evcilleşerek kullanıcının biyolojik ve bilişsel sınırlarına mühürlendiği bir etkileşimi temsil etmektedir (Altın, 2016, s. 62). Bu etkileşimi anlamlandırmak adına "her yerde bilişim" (ubiquitous computing) ve "uzamsal bilişim" (spatial computing) gibi kavramlar geliştirilmiştir.

Her yerde bilişim (UbiComp) kavramı, ilk olarak 1991 yılında Mark Weiser tarafından bilgisayar araştırma merkezi Xerox PARC'ta dile getirilmiştir. UbiComp; bilgisayarların fiziksel çevrenin ve gündelik hayatın dokusuna, ondan ayırt edilemeyecek şekilde sızarak görünmez hale gelmesini temel almaktadır. Weiser'a göre en derin teknolojiler kendini fark ettirmeyen, aynı okuryazarlık gibi hayatın doğal ve sessiz bir parçası haline gelenlerdir. Bu durum, kullanıcıyı gerçek dünyadan koparan sanal gerçekliğin aksine dijital olanı fiziksel mekâna ve nesnelere yerleştiren bir "bedenselleşmiş sanallık" vizyonu sunmaktadır. Bilgisayarlar; santimetre (tabs), desimetre (pads) ve metre (boards) ölçeğinde farklı boyutlara bölünerek çevreye yayılmaktadırlar. Teknolojinin insanın dikkatini sürekli işgal eden bir araç olmaktan çıkıp, algının kıyısında (periphery) sakin bir şekilde yer alması ve ihtiyaç duyulduğunda kendiliğinden devreye giren bir deneyim alanına dönüşmesi amaçlanmaktadır (Weiser, 1991).

Bilimsel tarihsel gelişimini ana bilgisayar (mainframe) ve kişisel bilgisayar (PC) dönemlerinden sonraki üçüncü dalgaya taşıyan temel kırılma, "sakin teknoloji" (calm technology) felsefesidir. Weiser ve Brown, *The Coming Age of Calm Technology* makalelerinde her yerde bilişim ile kişisel bilişimin kesişme noktasını 2005-2020 yılları olarak öngörmüş; bu aralığı teknolojinin dünyanın içine derinlemesine gömüldüğü bir geçiş evresi olarak tanımlamışlardır. Kişisel bilgisayar döneminin kullanıcının dikkatini sömüren heyecan odaklı etkileşim modelinin aksine sakin teknoloji, cihazların insanın algı çevresine çekilerek görünmez kılınmasını hedeflemektedir. Bilgisayarların her an ve her yerde hazır bulunduğu bu yeni mekânsal ekosistemde asıl meydan okuma, teknolojinin kullanıcının dinginliğini bozmadan ayak altından çekilmesi ve bireyin tam anlamıyla insan olabilmesine olanak tanıyan bir tasarım başarısı gösterebilmesidir; zira sakinlik, önümüzdeki elli yılın tüm teknolojik tasarımları için temel bir sınav niteliği taşımaktadır (1996).

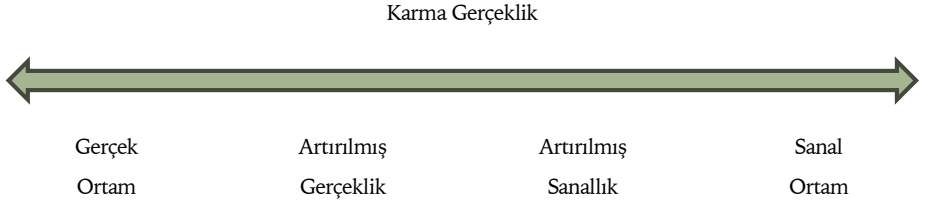
Not. P. Milgram ve F. Kishino'nun (1994) "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays" başlıklı çalışmasından uyarlanmıştır *(IEICE Transactions on Information and Systems, E77-D*(12), s. 1323*)*.

Paul Milgram ve Fumio Kishino tarafından kavramsallaştırılan yukarıdaki süreklilik şeması, saf fiziksel gerçeklik ile tamamen yapay olan sanal ortam arasındaki etkileşim biçimlerini bir spektrum üzerinde sunmaktadır (1994, s. 1323). Weiser'ın her yerde bilişim vizyonuna taban tabana zıt duran kavram, spektrumun en sağ ucunda yer alan ve kullanıcıyı fiziksel dünyadan koparak yapay bir evrene hapseden sanal gerçekliktir. Weiser'a göre sanal gerçeklik uzak gezegenler veya mikroskobik alemler gibi erişilemez alanları keşfetmek için işlevsel olsa da özünde sadece bir haritadır, arazinin kendisi değildir. Sanal gerçeklik; fiziksel mekânı, diğer insanları ve doğanın sonsuz zenginliğini dışarıda bırakarak dünyayı görünmez bir şekilde zenginleştirmek yerine onu simüle etmeye odaklanmaktadır. Bu noktada Weiser, bilgisayarları elektronik kabuklarından çıkarıp fiziksel dünyaya taşımayı ifade eden "bedenselleşmiş sanallık" (embodied virtuality) terimini önermiştir (1991). Bu kavram, şemada "karma gerçeklik" (mixed reality) olarak tanımlanan alanı kapsayarak, dijital verinin sanallığını fiziksel dünyaya enjekte etmektedir.

Uzamsal bilişim (spatial computing) kavramı ise, teknik bir terim olmanın ötesinde, dijital olanın fiziksel gerçeklikle kurduğu ontolojik bağı yeniden tanımlamaktadır. Kavramın literatürdeki en temel tanımlarından birini su-

Şekil 1

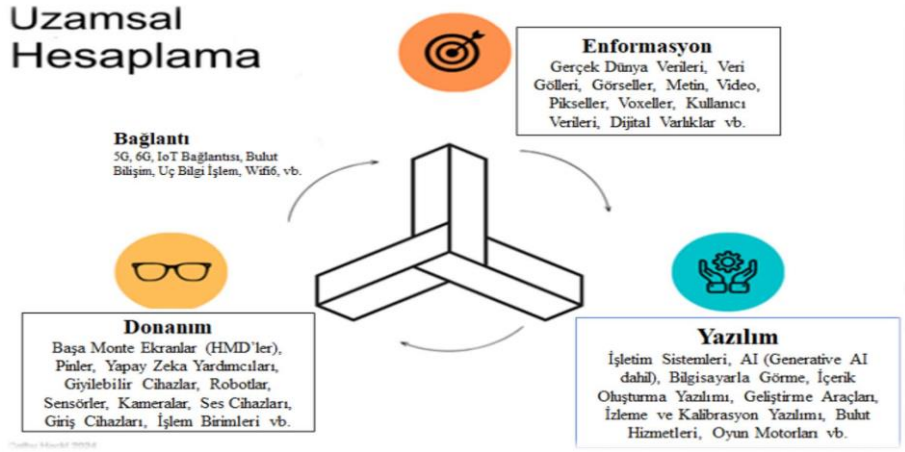
Gerçeklik-Sanallık Sürekliliği



nan Simon Greenwold uzamsal bilişimi; makinenin gerçek nesnelere ve mekanlara dair göndergeleri muhafaza ederek manipüle ettiği bir insan-makine etkileşimi olarak ele almaktadır. Greenwold'a göre bu etkileşim modeli, ele

aldığı formların ve mekanların gerçek dünyada bir karşılığının olmasını şart koşması bakımından geleneksel 3D modelleme veya dijital tasarım süreçlerinden ayrılmaktadır. Bu perspektifte ekran, artık sadece sanal bir boşluğu temsil eden penceremsi bir yüzey değildir; aksine fiziksel dünya ile anlamlı ve doğrudan ilişki kuran, gerçek bir yerle mühürlenen bir katmana dönüşmektedir (2003, s. 11). Cathy Hackl uzamsal bilişimi "özünde yapay zekâ, bilgisayarlı görü ve genişletilmiş gerçekliği kullanarak sanal deneyimleri fiziksel dünyayla harmanlayan ve ekranlardan özgürleşen, evrilen 3 boyut odaklı bir bilişim formu" olarak tanımlamaktadır. İnsanların ve sanal varlıkların fiziksel çevre içinde veriyle doğrudan navigasyonuna olanak tanıyan bu sistem, veriyle kurulan ilişkiyi simülasyonun ötesine taşıyarak yeni bir iletişim modeli inşa etmektedir. Nihayetinde bu teknoloji, etkileşimi ekranın dar sınırlarından çıkarıp deneyimlenen her şeyi kapsayan bir sahaya yayarak insan-bilgisayar etkileşiminde bedensel ve mekânsal bir dönüşüm başlatmıştır (Hackl, 2023). Bu dönüşümün temelinde, Greenwold'un ifadesiyle, fenomenolojiye duyulan derin bir inanç ve deneyimin niteliklerine verilen öncelik yer almaktadır. Uzamsal bilişim, fiziksel ve ideal dünyalar arasındaki sınırları aşındırarak makinelerin fiziksel dünyamıza ortak olarak katıldığı hibrit bir gerçeklik önerir. Bu modelde, mekândaki makinenin ve makinedeki mekânın birbirine sızmasına izin verilmekte; kullanıcı ise teknolojiyle klavye gibi dolaylı araçlar yerine doğrudan kendi fiziksel sezgilerini kullanarak etkileşime girmektedir (2003, s. 33).

Uzamsal bilişimin bu kuramsal dönüşümü; çalışma hayatından eğitime, alışverişten serbest zaman aktivitelerine kadar geniş bir yelpazede insanın teknolojiyle etkileşim kurma biçimindeki bir sonraki büyük dönüşümü temsil etmektedir. Bu yeni paradigma; yapay zekâ, genişletilmiş gerçeklik (XR), nesnelerin interneti (IoT) ve sensör teknolojilerinin entegrasyonuyla, bilgisayarların dünyamızı aktif bir şekilde yorumlayabildiği daha sürükleyici bir etkileşim formu inşa etmektedir. Bu noktada, geleneksel ekran mimarisinin yerini alan "sonsuz kanvas" (infinite canvas) kavramı, dijital çalışma istasyonlarını fiziksel sınırlarından kurtararak her yere taşınabilir hale getirmektedir (Hackl, 2023). Böylece ekran, artık karşısında durulan statik bir donanım olmaktan çıkıp; yapay zekâ aracılığıyla mekânın her noktasına eklemlenen ve kullanıcının dünyayı deneyimleme biçimiyle bütünleşen bedenselleşmiş bir arayüze dönüşmektedir.



Şekil 2: Uzamsal Bilişim Ekosistemi ve Bileşenleri

Not. Bu diyagram; uzamsal bilişim ekosistemi içerisindeki donanım, yazılım, bağlantı ve enformasyon arasındaki döngüsel etkileşimi göstermektedir. Hackl'ın (2024) çalışmasından uyarlanan bu görsel, Oktay ve Yüzer (2024, s. 475) tarafından Türkçeleştirilmiştir.

Weiser'ın 1991 yılında her yerde bilişim için öngördüğü üç temel bileşen; düşük güç tüketen ekranlı bilgisayarlar, ağ bağlantısı ve uygulama yazılımları günümüzde Hackl'ın şemalaştırdığı altı katmanlı uzamsal bilişim ekosistemine evrilmiştir. Weiser'ın ucuz ve kullanışlı ekranlar olarak tanımladığı donanım katmanı, yerini duyusal arayüzlere ve mekânsal donanımlara bırakarak ekranın bedenselleşme sürecini tamamlamıştır. Benzer şekilde, basit bir bağlantı ağı yerini 5G/6G, bulut bilişim ve yapay zekâ ile güçlendirilmiş devasa bir işlem gücüne bırakırken; her yerde hazır yazılım vizyonu, artık 3D motorları, mekânsal veri yönetimi ve blokzinciri gibi çok boyutlu platformlarla tanımlanmaktadır (Hackl, 2023; Weiser, 1991). Bu karşılaştırma, bilişimin sadece her yerde hazır olmaktan çıkıp; mekânı, veriyi ve bedeni içine alan karmaşık, çok katmanlı ve akıllı bir deneyim alanına dönüştüğünü kanıtlamaktadır.

2000'li yılların sonuna gelindiğinde, "bedenselleşmiş etkileşim" (embodied interaction) kavramı, insan-bilgisayar etkileşimi alanında etkileşimi yeniden kurgulayacak büyük bir vaat olarak görülmekteydi. Nitekim o dönemde etkileşim stillerinin nereye evrileceğini tam olarak kestirmek güç olsa da jest temelli, doğal dil işlemeli ve mekânsal ses odaklı tekniklerin her yerde bilişim vizyonunun merkezinde yer alacağı öngörülmekteydi (Millard ve Soylu, 2009, ss. 466, 467). Bugün gelinen noktada bu kuramsal öngörüler, uzamsal

bilişim ile teorik bir tahmin olmaktan çıkıp fiziksel bir gerçekliğe dönüşmüştür. Apple Vision Pro gibi cihazlar, 2009'da araştırılması güç olarak görülen bu tekniklerin tamamını (göz takibi, el jestleri, mekânsal ses) tek bir giyilebilir arayüzde birleştirilerek, ekranın bedensel deneyimle mühürlendiği nihai bedenselleşmiş etkileşim evresini başlatmıştır.

Post-Ekran Çağında Bedenselleşmiş Teknolojiler: Vaka İncelemeleri

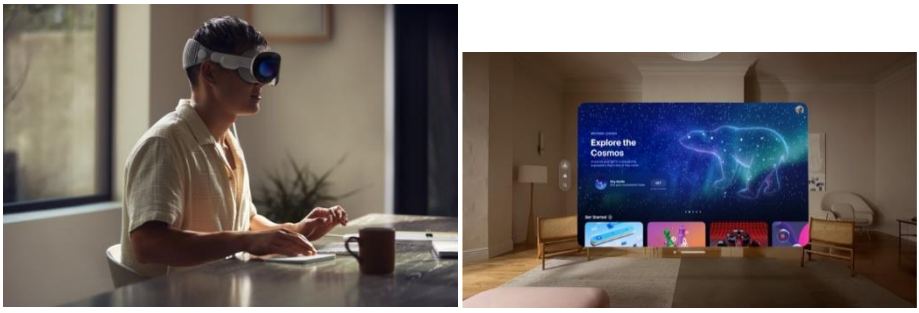
Literatürde giyilebilir teknolojiler ve bedenselleşmiş arayüzler; sağlık, fitness, kullanıcı deneyimi ve etik zorluklar gibi çeşitli bağlamlarda derinlemesine incelenmiştir. Akıllı saatlerin sağlık ve esenlik araştırmalarındaki teknik işlevselliği, kabul edilebilirliği ve sağlığı desteklemedeki etkinliği sistematik incelemelerle doğrulanmıştır (İspirli Turan ve Doğanalp Çoban, 2023). Bu cihazların ameliyathanelerde doktorlara yardımcı olduğu, sağlık kayıtlarının gerçek zamanlı takibini sağladığı ve fitness hedeflerine ulaşmada motivasyon kaynağı olarak kullanıldığı görülmektedir (Parlakyıldız ve ark., 2024). Kullanıcı benimseme süreçlerinde ise akıllı saatlerin hem bir fayda aracı hem de bir "fashnology" (moda ve teknoloji) unsuru olarak algılandığı; düşük maliyet ve konfor gibi faktörlerin tercih edilebilirliği artırdığı saptanmıştır (Chuah ve ark, 2016).

Öte yandan, beyin-bilgisayar arayüzleri gibi daha ileri biyo-dijital entegrasyonlar, özellikle Neurolink'in 2024'teki ilk insan implantı sonrası medikal inovasyonlar ve beraberinde getirdiği etik riskler odağında tartışılmaktadır. Bu teknolojilerin ağır engelli bireylere bağımsızlık kazandırma potansiyeli bulunmakla birlikte; mahremiyet, hasta özerkliği ve hassas nöral verilerin korunması gibi kritik etik ve regülatif soruları gündeme getirdiği vurgulanmaktadır. Felsefi düzlemde ise bu tür etkileşimlerin; zihin, beden ve teknoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırarak insanı makineyle hibritleşmiş bir "siborg" varlığa dönüştürebileceği ve "bedensizleşmiş düşünce" (disembodied thought) gibi ontolojik değişimlere yol açabileceği tartışılmaktadır (Lavazza ve ark., 2025). Güncel yaklaşımlar, bedenleşmeyi etkileşimli sistemlerin bir yan etkisi değil, dünyanın bir parçası olma halini temsil eden temel bir özellik olarak ele almaktadır. Literatürde vurgulanan bu bedenselleşme süreci ve teknolojinin dünyanın bir parçası olma hali, günümüzde ekranın fiziksel sınırlarını aşarak tüm mekâna yayıldığı yeni bir boyuta evrilmektedir.

Apple Vision Pro: Uzamsal Bilişim ve Sonsuz Tuval

Apple tarafından 2023 yılında duyurulan ve 2024 yılından itibaren küresel ölçekte kullanıcıyla buluşan Apple Vision Pro, teknoloji dünyasında uzamsal bilişim dönemini başlatan öncü bir cihaz olarak konumlanmaktadır. Apple

CEO'su Tim Cook'un WWDC23 ürün tanıtımında "karşısında durup baktığınız değil, içinden baktığınız ilk Apple ürünü" olarak tanımladığı bu aygıt; geleneksel ekran teknolojilerinden farklı olarak dijital içeriği kullanıcının fiziksel çevresiyle kusursuz bir şekilde harmanlamakta ve visionOS işletim sistemi üzerinden kullanıcılara uygulamaları fiziksel sınırların ötesine taşıyan bir sonsuz tuval deneyimi sunmaktadır (Apple, 2023). Teknik altyapısında 23 milyon piksellik mikro-OLED ekran sistemi, yüksek performanslı M serisi ve R1 çiplerden oluşan çift çip mimarisi ile gelişmiş uzamsal ses özelliklerini barındıran Vision Pro; herhangi bir harici kontrolcüye ihtiyaç duymadan yalnızca göz hareketleri, el jestleri ve sesli komutlarla yönetilmektedir (Apple, 2024). Kullanıcının fiziksel mekanını dijital pencereler ve üç boyutlu nesnelerle genişleten bu aygıt, Optic ID gibi biyometrik güvenlik sistemleri ve çevresel farkındalığı kişiselleştiren "Environments" özelliğiyle donatılarak hem iş hem de eğlence pratiklerini mekânsal bir düzleme taşımaktadır.



Şekil 3: Apple Vision Pro: Uzamsal Arayüz Mimarisi ve Gerçek Dünya Uygulaması

Not. Her iki görsel de resmi Apple (2023) WWDC23 basın materyallerinden uyarlanmıştır. Soldaki fotoğraf visionOS arayüz mimarisini göstermekteyken, sağdaki fotoğraf cihazın üretkenlik bağlamındaki (çalışırken) kullanımını yansıtmaktadır.

Apple Vision Pro'nun pazardaki ilk iki yıllık süreci incelendiğinde, teknolojik devrimsel niteliğinin yanı sıra kullanıcı deneyimi ekseninde çeşitli pratik zorlukların da gündeme geldiği görülmektedir. Cihaz, iş dünyasında verimliliği artıran mekânsal çözümleriyle yeni bir uzamsal bilişim çağı vadetmiş olsa da yüksek maliyeti ve beklenen satış rakamlarına ulaşamaması nedeniyle üretim stratejilerinde revizyonlara gidilmiştir (ITP.net, 2024). Kullanıcı geri bildirimleri ve Stanford Üniversitesi gibi kurumlarca yapılan çalışmalar; özellikle çevresel görüntü aktarımı (passthrough) teknolojisinin yarattığı düşük seviyeli görsel bozulmalara, mekânsal gecikme (world lag) hissine ve beraberinde gelen hareket tutmasına (motion sickness) dikkat çekmektedir

(VRS, 2024). Ayrıca, cihazın sunduğu görsel derinliğe rağmen fiziksel ve sosyal izolasyon yaratma potansiyeli, kullanıcı hikayelerinde teknolojinin dünyayla kurulan bağı nasıl dolayımladığına dair önemli soru işaretleri barındırmaktadır.

Bedenselleşme ilişkileri kavramı bağlamında Apple Vision Pro, teknolojinin bir nesne olmaktan çıkıp öznenin dünyayı algılama biçimine dönüştüğü ileri bir aşamayı temsil etmektedir. Bu ilişkide teknoloji, özne ve dünya arasında şeffaflaşarak "ben-teknoloji-dünya" bütünlüğünü kurmayı amaçlamaktadır. Vision Pro; kullanıcının gözlerini, ellerini ve sesini doğrudan birer kontrol mekanizmasına dönüştürerek geleneksel girdi araçlarını ortadan kaldırmakta, böylece cihazı vücudun doğal bir uzantısı haline getirmektedir. Cihazın sunduğu yüksek çözünürlüklü passthrough özelliği, kullanıcının dünyayı bir ekran üzerinden değil, teknolojinin sağladığı bir bakış açısıyla görmesini sağlayarak teknik dolayımı görünmez kılmaya çalışır. Ancak deneyim kısmında belirtilen görsel gecikmeler ve cihazın fiziksel ağırlığı, Ihde'nin vurguladığı tam şeffaflık idealini sekteye uğratarak teknolojiyi bir araç olmaktan çıkarıp tekrar fark edilen bir nesne konumuna düşürmektedir.

Apple Vision Pro, Bolter ve Grusin'in dolayımsızlık kavramıyla açıkladığı, mecranın aradan çekilerek kullanıcının içerikle doğrudan temas kurma arzusunun teknolojik bir zirvesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel yayıncılıkta izleyici ve içerik arasında aşılması gereken fiziksel bir ekran sınırı varken, Vision Pro bu sınırı şeffaflaştırarak "mekânsal yayıncılık" (spatial publishing) dönemini başlatmaktadır. Cihazın sunduğu sonsuz tuval, içeriği iki boyutlu bir çerçeveye hapsetmek yerine, onu fiziksel gerçekliğin bir parçası olarak yeniden kurgulamaktadır. Bu durum, yayıncılık pratiklerinde pasif izleyicilikten, içeriğin içinde konumlanan deneyimleyici statüsüne geçişi simgelemektedir. Dolayımsızlık arzusu, arayüzün mekanla bütünleşmesi sayesinde kullanıcının dijital nesneleri gerçekmiş gibi algılamasını sağlamaktadır. Böylece yayıncılık, bir yüzeye görüntü aktarmaktan ziyade, kullanıcının yaşam dünyasına dijital katmanlar eklemleyen hibrit bir anlatı formuna dönüşmektedir.

Apple Vision Pro, her yerde bilişim vizyonunun modern ve somut bir izdüşümü olarak değerlendirilebilir. Weiser'ın teknolojinin arka plana çekilerek görünmezleşmesi ve sakin teknoloji haline gelmesi idealini, dijital veriyi fiziksel mekâna yayarak gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır. Uzamsal bilişim kavramı, Vision Pro ile ekranın sınırlarından dışarı çıkıp bir ekosisteme dö-

nüşmüştür. Bu sistemde fiziksel ve dijital dünya arasındaki sınırlar muğlaklaşmaktadır. Cihaz, bilişimi kullanıcının bakış açısına ve bulunduğu odaya entegre ederek teknolojiyi yaşam alanının içine yerleştirir. Bu durum Apple Vision Pro'nun sadece bir izleme aygıtı değil; bilişimin mekânsallaştığı, ekranın bedenselleşerek çevreyle bütünleştiği ve teknolojinin bir araç olmaktan çıkıp yaşam çevresi haline geldiği yeni bir evreyi temsil etmektedir.

Mojo Vision: Retinal Arayüz ve Görünmez Ekran

Mojo Vision tarafından geliştirilen Mojo Lens, dünyanın ilk artırılmış gerçeklik tabanlı akıllı kontakt lensi olarak teknoloji tarihinde devrimsel bir aşamayı temsil etmektedir. Görünmez bilişim (invisible computing) felsefesiyle tasarlanmış olan bu cihaz, dijital enformasyonu bir dış yüzeye değil, doğrudan kullanıcının retinasına yansıtarak geleneksel ekran kavramını ortadan kaldırmayı hedeflemiştir (New Atlas, 2022). Donanım açısından inç başına 14.000 piksel yoğunluğuna sahip dünyanın en küçük MicroLED ekranını, entegre göz takip sensörlerini ve düşük güç tüketimli mikro-bataryaları bünyesinde barındıran bu patentli teknoloji, arayüzü doğrudan biyolojik doku üzerine yerleştirmektedir (Insights GreyB, 2023). 2022 yılında başarılı göz içi prototip testleriyle dikkat çeken cihaz; özellikle eller serbest bilgi erişimine ihtiyaç duyan kullanıcılar için pürüzsüz bir veri katmanı vadetmiştir. Ancak şirket, 2023 yılı başındaki stratejik bir kararla akıllı lens projesini finansal zorluklar ve teknik bariyerler nedeniyle askıya alarak odağını Micro-LED panel bileşenlerine kaydırdığını duyurmuştur (Mojo Vision, 2023).

Bedenselleşme ilişkileri perspektifinden bakıldığında Mojo Vision, teknolojinin biyolojik bir organla en üst düzeyde bütünleştiği radikal bir aşamayı temsil etmektedir. Apple Vison Pro'da gözlemlenen dışsal donanım ve ağırlık gibi fiziksel bariyerleri Mojo Lens'te arayüzün doğrudan kornea üzerine yerleşmesiyle tamamen ortadan kalkmaktadır. Bu durum, "ben-teknoloji-dünya" formülündeki teknolojinin bütünüyle şeffaflaşarak öznenin dünyayı algılama biçimiyle özdeşleşmesi idealine yaklaşmıştır. Retinal arayüz, dijital veriyi kullanıcının doğal bakışına yedirerek teknolojiyi dışsal bir araç olmaktan çıkarıp bedenin protez bir parçası haline getirmektedir. Kullanıcı artık bir ekrana bakmamakta, dünya ile bu görünmez katman aracılığıyla doğrudan etkileşime girmektedir. Dolayısıyla Mojo Lens, ekranın hem giyilebildiği hem de biyolojikleştiği bir süreci temsil ederek teknolojik dolayımı insan algısının ayrılmaz bir unsuru kılmaktadır.

Mojo Vision, dolayımsızlık kavramıyla açıklanan, mecranın kendisini unutturarak içeriği doğrudan deneyimletme arzusunun teknolojik sınırlarını zorlamaktadır. Geleneksel ekranların aksine görüntüyü doğrudan retinaya yansıtan bu sistem, yayıncılık pratiklerini fiziksel bir yüzeye bağımlı olmaktan kurtararak retinal arayüzlerin aracılık ettiği bir çerçeveye taşımaktadır. Bu süreçte akıllı telefon veya televizyon gibi dışsal araçların sunduğu enformasyon, biyolojik görüş alanına yeniden kurgulanarak entegre edilmektedir. Dolayısıyla yayıncılık, bir nesneye bakma eylemi olmaktan çıkarak; enformasyonun, kullanıcının gerçekliği algılama biçimine dahil olduğu kesintisiz ve dolayımsız bir etkileşim formuna evrilmektedir.

Mojo Vision, Mark Weiser'ın her yerde bilişim vizyonunda kurguladığı teknolojinin gündelik hayatın dokusuna sızarak görünmez hale gelmesi idealinin ulaştığı en radikal noktalardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Cihaz, dijital enformasyonu kullanıcının doğrudan bakışına ve algı çevresine yerleştirerek sakin teknoloji felsefesini biyolojik bir boyutta somutlaştırmayı amaçlamıştır. Uzamsal bilişim tanımına uygun olarak, ekranın sınırlarını ortadan kaldırmakta ve dijital veriyi doğrudan gerçek dünyayla mühürleyerek kullanıcının fiziksel sezgileriyle etkileşime girmesine olanak tanımaktadır. Ekranlardan özgürleşen bu yapı, bilişimi bir araç olmaktan çıkarıp çevreyle bütünleşen şeffaf bir deneyim alanına dönüştürmektedir. Mojo Vision'ın sunduğu bu görünmez bilişim modeli, ekranın bedenselleşerek biyolojikleştiği ve teknolojinin karşısında durulan bir nesne değil, içinden bakılan bir yaşam çevresi haline geldiği post-ekran çağının en kritik vaka örneklerinden biri sayılabilmektedir.

Bose Frames ve Ray-Ban Meta: İşitsel Artırılmış Gerçeklik ve Konumsal Anlatı

Bose tarafından 2018 yılında duyurulan Bose Frames, dünyanın ilk işitsel artırılmış gerçeklik (Audio AR) platformu olarak teknoloji dünyasına girmiş; sesin mekânsallaşmasını temel alan yeni bir giyilebilir cihaz kategorisi yaratmıştır (Bose, 2018). Geleneksel kulaklıkların aksine açık kulak (open ear) tasarımıyla çevresel sesleri engellemeden kullanıcıya konumsal ses verisi aktaran bu cihaz, gözlük saplarına gizlenmiş mikro hoparlörler aracılığıyla kişisel bir ses alanı oluşturmaktadır. Bu vizyonu bir adım öteye taşıyan Ray-Ban Meta akıllı gözlükleri ise, ikonikleşmiş gözlük tasarımını gelişmiş yapay zekâ (Meta AI), kamera sistemleri ve canlı yayın (livestreaming) özellikleriyle birleştirerek pazarın en başarılı giyilebilir teknoloji örneklerinden biri haline gelmiştir (Metaflix, 2024). Kullanıcıların doğrudan kendi bakış açılarından (POV) içerik üretmesine ve çevreleriyle eller serbest şekilde etkileşime girmesine olanak tanıyan bu cihazlar, dijital katmanı görselden ziyade

işitsel ve konumsal bir düzleme taşımaktadır. Ancak bu entegrasyon, özellikle kameraların gizli kayıtlarda kullanımı gibi ciddi mahremiyet tartışmalarını da beraberinde getirmiştir (Carleton University, 2025).



Şekil 4: Bedenselleşmiş Bir Giyilebilir Arayüz Olarak Ray-Ban Meta Akıllı Gözlükleri

Not. Resmi Meta Newsroom (2023) basın materyallerinden uyarlanmıştır. Çerçeve üzerindeki fark edilmesi güç kamera lensi, bedenselleşmiş teknolojinin günlük yaşamdaki görünmezliğini örneklendirmektedir.

Bedenselleşme ilişkileri açısından bu akıllı gözlükler, teknolojinin bedensel bir aksesuarla bütünleşerek şeffaflaştığı evreyi temsil etmektedir. Cihaz, kullanıcının karşısında duran dışsal bir nesne olmaktan çıkarak dünyayı algılama biçimine eşlik eden bir duyusal katmana dönüşmektedir. Gözlük formunun sağladığı aşinalık, donanımın varlığını unutturarak teknolojinin bedenin bir parçası gibi algılanmasını sağlamaktadır. İşitsel katmanın dış dünyadan gelen seslerle karışması, özne ile dünya arasındaki teknolojik dolayımı pürüzsüzleştirmiştir. Ekranın fiziksel bir yüzey olarak ortadan kalkması, arayüzün bedensel hareketlerle uyumlu bir deneyim alanına evrilmesine yol açmaktadır.

Dolayımsızlık kavramı, bu akıllı gözlüklerde ekransız yayıncılık formuyla hayat bulmaktadır. Ray-Ban Meta, görüntüyü bir ekrana hapsetmek yerine, kullanıcının doğrudan bakış açısını (POV) canlı yayınlar aracılığıyla aktararak mecrayı aradan çekmeyi ve içeriği anlık bir deneyim olarak sunmayı amaçlamaktadır. Bu durum yayıncılık pratiklerinde yeniden ortamlaştırma sürecinin bir parçası olarak, kameranın dışsal konumundan kurtulup kullanıcının bedensel hareketleriyle bütünleşmesini temsil etmektedir. Bilgi ve içerik, işitsel artırılmış gerçeklik aracılığıyla kullanıcının doğal ortamına dolayımsız bir şekilde enjekte edilmektedir. Böylece yayıncılık, bir yüzeye bakma eylemi

olmaktan çıkarak; deneyimlenen, paylaşılan ve bedensel bir eylem haline dönüşen mekânsal anlatı katmanına evrilmektedir.

Weiser'ın her yerde bilişim vizyonu, Bose ve Meta'nın sunduğu çevresel yapay zekâ ile somut bir gerçekliğe dönüşmektedir. Bu cihazlar sakin teknoloji ilkesini benimsemiştir. Hackl'ın belirttiği uzamsal bilişim ekosisteminde; ses ve yapay zekâ fiziksel mekanla bir araya gelerek ekranlara olan bağımlılığı azaltmaktadır. Ancak bu görünmezlik, sürekli gözetim gibi etik riskleri de beraberinde getirerek her yerde bilişim idealini tartışmaya açmaktadır. Sonuç olarak, işitsel ve görsel artırılmış gerçeklik entegrasyonu sunan bu gözlükler; ekranın bedenselleştiği post-ekran çağında bilişimin sadece her yerde değil, her an üstümüzde olduğu hibrit bir yaşam alanını yansıtmaktadır.

Humane AI Pin: Ekransız Arayüz ve Avuç İçi Projeksiyon

Humane, 2018 yılında Apple'da kullanıcı arayüzü ve tasarımı konularında kilit roller üstlenmiş olan Imran Chaudhri ve Bethany Bongiorno tarafından, akıllı telefon sonrası bir bilişim çağı vizyonuyla kurulmuştur. Şirket, 2023 yılında ilk kez duyurduğu ve 2024 yılında pazara sunduğu AI Pin ile ekranı fiziksel bir yüzeyden koparıp doğrudan kullanıcının avuç içine taşıyan bir giyilebilir cihaz modeli sunmuştur. Kıyafete mıknatısla tutturulan bu cihaz "Laser Ink" teknolojisi sayesinde görsel bilgiyi kullanıcının eline yansıtarak geleneksel cam levha arayüzleri ortadan kaldırmayı amaçlamıştır (Startupik, 2024). Sesli komutlar, el jestleri ve gelişmiş yapay zekâ asistanı ile yönetilen bu ekransız yapı, bilgiyi anlık ve doğrudan bir deneyim olarak sunmayı vaat etmiştir. Ancak piyasaya sürülmesinin ardından aşırı ısınma sorunları ve teknik kısıtlamalar nedeniyle yoğun iadelerle karşılaşan cihaz, akıllı telefonun çok yönlü işlevselliğini ikame edemeyerek stratejik bir başarısızlık örneğine dönüşmüştür (The Hindu, 2024; Dare Obasanjo, 2024).

Bedenselleşme ilişkileri çerçevesinden AI Pin, teknolojinin bedenin dışsal bir nesnesi olmaktan kurtulup öznenin dünyayı algılama biçimiyle özdeşleşme çabasını temsil etmektedir. Cihazın göğüs hizasında kıyafete sabitlenen yapısı, donanımın varlığını unutturmayı hedefleyerek teknolojiyi bedenin bir parçası statüsüne getirmeye çalışmaktadır. Görüntünün avuç içine yansıtılması, ekranı biyolojik bir yüzeyle mühürleyerek özne ve dünya arasındaki teknolojik dolayımı şeffaflaştırmayı amaçlamaktadır. Ancak deneyimde karşılaşılan fiziksel konfor sorunları ve teknik aksaklıklar, ideal şeffaflığı sekteye uğratarak teknolojiyi tekrar fark edilen ve rahatsızlık veren bir nesne konumuna geri itmektedir. Bu durum ekranın bedenselleşme sürecinin sadece

donanımın küçülmesiyle değil, aynı zamanda duyusal ve teknik kusursuzlukla birlikte mümkün olabileceğini göstermektedir.

Dolayımsızlık arzusu, AI Pin'in ekranı aradan çıkarma ve içeriği kullanıcıya hiçbir aracı yüzey olmadan sunma vizyonunda karşılık bulmaktadır. Cihaz, yayıncılık pratiklerini geleneksel bir çerçeveye hapsetmek yerine bilgiyi avuç içi organik bir zemine aktararak medyanın kendisini unutturma çabasını simgelemektedir. Bu süreçte akıllı telefon ekranlarındaki görsel yoğunluk yerini, bedensel jestlerle yönetilen ve anlık enformasyon akışına dayanan yeni bir yayıncılık modeline bırakmıştır. İçeriğin bedensel bir eylemle (elin açılmasıyla) görünür kılınması, medyanın yaşamın doğal akışına eklemlenmesini temsil etmektedir. Ancak bilginin avuç içine hapsedilmesi, yayıncılığın mekânsal genişlemesini sınırlayarak kullanıcıyı kısıtlı bir görsel alanla etkileşime girmeye zorlamaktadır.

Her yerde bilişim vizyonu, AI Pin ile teknolojinin arka plana çekildiği ve sakin bir asistan olarak varlığını sürdürdüğü bir ekosistemi hedeflemektedir. Cihaz, bilişimi ekranların dar sınırlarından kurtararak kullanıcının hareket alanına ve çevresel etkileşimine yaymayı amaçlamaktadır. Uzamsal bilişim perspektifinden bakıldığında veri, sabit bir konumdan ziyade kullanıcının yöneldiği her yerde erişilebilir kılınmak istenmiştir. Ancak teknolojinin görünmezleşmesi gereken sakin doğası, teknik yetersizlikler ve sosyal uyum sorunları nedeniyle karmaşık bir hal almıştır. Sonuç olarak AI Pin ekranın bedenselleştiği post-ekran çağında iddialı bir deneme sunsa da teknolojinin yaşamın doğal ve şeffaf bir parçası haline gelmesi sürecindeki zorlukları kanıtlayan kritik bir vaka örneği olarak kalmaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Geleneksel medya düzeninde ekranın dışsal bir yüzey olarak özne karşısında konumlandığı statik yayıncılık yapısı, dijitalleşme ve donanımın küçülmesiyle birlikte yerini dinamik bir bedenselleşme sürecine bırakmıştır. Bu çalışma kapsamında fenomenolojik ve kavramsal düzlemde incelenen dört farklı teknolojik vaka, ekranın fiziksel mekândan koparak insan bedenine entegre olduğu post ekran döneminin karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır. Apple Vision Pro, Mojo Vision, Bose/Ray-Ban Meta ve Humane AI Pin gibi arayüzler, yayıncılık pratiklerini sadece bir içerik aktarımı olmaktan çıkarıp; bedensel duyuların dijital enformasyonla etkileşime girdiği hibrit bir deneyim alanına dönüştürmüştür.

Apple Vision Pro'nun sunduğu sonsuz tuval yaklaşımı, uzamsal bilişimin ekranın sınırlarını yıkarak içeriği tüm mekâna yayma potansiyelini kanıtlamıştır. Bu durum, Don Ihde'nin bedenselleşme ilişkileri kavramında tanımladığı, teknolojinin algısal süreçlere eklemlenerek dünyayı deneyimleme biçimine dönüştüğü etkileşim modelinin mekânsal zirvesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Mojo Vision akıllı lensleri ise bu süreci biyolojik bir boyuta taşıyarak retinal arayüzler aracılığıyla görünmez bilişim vizyonunu hayata geçirmiştir. Arayüzün doğrudan biyolojik doku üzerine yerleşmesi, Ihde'nin "ben-teknoloji-dünya" formülündeki şeffaflık idealini biyolojik bir simbiyoz noktasına taşımakta; ekranı bakılan bir nesne olmaktan çıkarıp bakışın bir özelliği haline getirmektedir. Her iki vaka da dolayımsızlık arzusu olarak nitelendirilen, mecranın kendisini unutturarak gerçeklikle tam bir bütünleşme sağlama çabasının teknolojik karşılığını temsil etmektedir. İşitsel artırılmış gerçeklik ve konumsal anlatı bağlamında ele alınan Bose Frames/Ray-Ban Meta gözlükleri, dijital katmanın görsel baskınlıktan kurtularak işitsel ve duyusal bir derinlik kazandığını göstermiştir. Bu cihazlar, Mark Weiser'ın teknolojinin arka plana çekilerek gündelik hayatın doğal bir parçası haline gelmesini öngören sakin teknoloji felsefesini giyilebilir bir aksesuar formuyla sunmaktadır. Öte yandan Humane AI Pin örneği, ekranın bedenselleşmesi sürecinde donanımsal küçülmenin tek başına yeterli olmadığını; kusursuz bir teknik şeffaflığın ve duyusal uyumun önemini vurgulayan bir ders niteliği taşımaktadır.

Bu çalışma, ekranın bedenselleşmesi sürecinin insan bedenini pasif bir alıcıdan yayıncılığın aktif bir biyo-dijital arayüzüne dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. İçeriğin geleneksel çerçevelerden kurtulup mekansallaştığı ve biyolojikleştiği bu yeni dönemde, yayıncılık artık bir nesneye bakma eylemi değil, bizzat dünyanın içinde olma halini temsil etmektedir. Posthümanist bir özneye dönüşmekte olan kullanıcı, teknolojiyi dışsal bir araç olarak değil; kendi varoluşunun ve medya üretiminin kurucu bir bileşeni olarak deneyimlemektedir. Sonuç olarak çalışma, ekranın ortadan kalktığı bu hibrit gerçeklikte; zihin, beden ve teknolojinin ayrılmaz bir bütünlük teşkil ettiği yeni bir iletişim döneminin kapılarını aralamaktadır.

Ekranın bedenselleşmesi süreci, teknolojik bir kolaylığın ötesinde, mahremiyet ve etik düzlemde bazı riskleri beraberinde getirmektedir. Bedenin bir yayın arayüzüne dönüştüğü bu yeni ekosistemde, mahremiyetin sınırları belirsizleşmekte ve biyo-veri gizliliği bir sorun halini almaktadır. Zira bu sistemlerde beden, içeriği sadece pasif şekilde tüketen alıcı değil; aynı zamanda biyolojik verilerini, duyusal tepkilerini ve anlık nöral çıktılarını dış dünyaya

kesintisiz olarak aktaran aktif bir yayın organı işlevi görmektedir. Arayüzün bedene ve duyu organlarına bu denli entegre olması, ekranı kapatma eylemini teknik ve psikolojik olarak imkânsız kılarak bireyi "dijital obezite" olarak tanımlanabilecek, dijital verilerin sürekli ve yönetilemez tüketiminin neden olduğu bir bilişsel aşırı yüklenme durumuna ve kaçınılmaz bir hiperbağlılık sarmalına hapsetmektedir.Bu durum, Don Ihde'nin vurguladığı teknolojinin şeffaflaşması idealinin, aslında kontrol ve gözetim mekanizmalarını da görünmez ve kaçınılmaz kılması riskini taşımaktadır.

Buna ek olarak, incelenen teknolojilerin çoğunluğunun yüksek maliyetleri ve sınırlı erişilebilirliği, biyo-dijital entegrasyonun demokratikleşmesinin önünde engel teşkil etmekte; bu durum, teknolojik bedenselleşmenin sadece belirli bir sosyo-ekonomik kesime mahsus kalmasıyla sonuçlanabilecek yeni bir dijital eşitsizlik düzlemi yaratmaktadır. Sonuç olarak tüm bu süreç, Donna Haraway (2006)'in öngördüğü insan-makine simbiyozu üzerinden bir "siborglaşma" evresini temsil etmektedir. Teknolojinin şeffaf bir katman olarak algı süreçlerine dahil olması, bireyi dünyayı ancak teknolojik dolayımlarla kavrayabilen posthümanist bir özneye dönüştürmektedir. Medyanın hem taşıyıcısı hem de kurucu unsuru haline gelen beden, yayıncılık pratiklerinin mekânı, aracı ve öznesi olarak yeniden kurgulanmakta; bu durum iletişimin ontolojik zeminini de sarsmaktadır.

Kaynakça

Apple. (2023, 5 Haziran). *WWDC23 Keynote* [Video]. Apple Developer. https://developer.apple.com/videos/play/wwdc2023/101/

Apple. (2024). Apple Vision Pro. https://www.apple.com/apple-vision-pro/

Apple. (2024, 10 Haziran). *Apple Vision Pro arrives in new countries and regions beginning June 28*. Apple Newsroom. https://www.apple.com/newsroom/2024/06/apple-vision-pro-arrives-in-new-countries-and-regions-beginning-june-28/

Altın, M. A. (2016). İnsan bilgisayar etkileşimi: Mekâna yansımaları ve geleceğe dair değerlendirmeler. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 6*(2), 54-76. https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.292698

Aydın, A. (2020). Merleau-Ponty'nin bedenlenme fenomenolojisi: Bilinç ve beden bütünlüğü. *Kilikya Felsefe Dergisi*, (1), 77-90.

Bolat, N. (2021). Televizyon yayıncılığında dijital platformlarla dönüşen izleyici. İ. H. Yaşar (Ed.), *Dijitalleşme ekseninde iletişim, kültür ve medya* içinde (ss. 187-208). Literatürk.

Bolter, J. D. Ve Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Bonnet, J. (2002, Mayıs). Jay David Bolter and Richard Grusin's Remediation: Understanding New Media [Kitap incelemesi *Remediation: Understanding new media*, J. D. Bolter ve R. Grusin]. *Journal of Electronic Publishing*, 5(1). http://hdl.handle.net/2027/spo.3310410.0005.111

Bose. (2018). *Bose introduces audio augmented reality platform*. https://www.bose.com/press-room/bose-introduces-audio-augumented-reality-platform

Carleton University. (2025). *Meta AI smart glasses: Privacy concerns and the future of surveillance*. https://carleton.ca/news/story/meta-ai-smart-glasses-privacy-concerns/

Carman, T. (2008). *Merleau-Ponty*. Routledge.

Chuah, S. H. W., Rauschnabel, P. A., Krey, N., Nguyen, B., Ramayah, T. ve Lade, S. (2016). Wearable technologies: The role of usefulness and visibility in smartwatch adoption. *Computers in Human Behavior*, *65*, 276 -284. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.07.047

Çakın, Ö. ve Bolat, N. (2018). Sosyal medya reklamcılığı ve dijital mecra etkileşimleri. V. Çakmak ve S. Çavuş (Ed.), *Dijital kültür ve iletişim* içinde (ss. 175-201). Literatürk.

FutureLearn. (t.y.). *What is remediation?* Literature in the digital age: From close reading to distant reading. https://www.futurelearn.com/info/courses/reading-digital/0/steps/16851

Greenwold, S. (2003). *Spatial computing* [Yüksek lisans tezi, Massachusetts Institute of Technology]. MIT Libraries. https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/29331

Hackl, C. (2023, 1 Aralık). *What is spatial computing?* LinkedIn. https://www.linkedin.com/pulse/what-spatial-computing-cathy-hackl-pryde

Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu* (1. baskı). Agora Kitaplığı.

Ihde, D. (2002). *Bodies in technology*. University of Minnesota Press.

Ihde, D. (1990). *Technology and the lifeworld: From garden to earth*. Indiana University Press.

Ihde, D. (2020). Tekniklerin fenomenolojisi (Ü. Öngören, Çev.). *ViraVerita E-Journal: Interdisciplinary Encounters,* (12), 26-68.

Ihde, D. Ve Selinger, E. (2004). Merleau-Ponty and epistemology engines. Human Studies, 27(4), 361-376. https://doi.org/10.1007/s10746-004-3342-4

Insights GreyB. (2023). *Mojo Vision's patented smart contact lenses: A deep dive*. https://insights.greyb.com/mojo-visions-patented-smart-contact-lenses/

İspirli Turan, A. ve Doğanalp Çoban, S. (2023). Dijital yaşam teknolojileri bağlamında akıllı saat kullanıcılarının deneyimleri üzerine nitel bir çalışma. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 13*(1), 531-551.

ITP.net. (2024, 23 Ekim). *Apple reduces Vision Pro production due to poor sales*. https://www.itp.net/digital-culture/apple-reduces-vision-pro-production-due-to-poor-sales

Lavazza, A., Balconi, M., Ienca, M., Minerva, F., Pizzetti, F. G., Reichlin, M., Samorè, F., Sironi, V. A., Sosa Navarro, M. ve Songhorian, S. (2025). Neuralink's brain-computer interfaces: Medical innovations and ethical challenges. *Frontiers in Human Dynamics*, *7*, 1553905. https://doi.org/10.3389/fhumd.2025.1553905

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.

Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge.

Meta. (2023, 27 Eylül). *Introducing the new Ray-Ban | Meta smart glasses collection* [Görsel]. Meta Newsroom. https://about.fb.com/news/2023/09/new-ray-ban-meta-smart-glasses/

Metaflix. (2024). *How Meta's Ray-Ban glasses became the wearable success story*. https://www.metaflix.com/how-metas-ray-ban-glasses-became-the-wearable-success-story/

Milgram, P. ve Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, *E77-D*(12), 1321–1329.

Millard, M. O. ve Soylu, F. (2009). An embodied approach for engaged interaction in ubiquitous computing. J. A. Jacko (Ed.), *Human-computer interaction, part III, HCII 2009* içinde (Cilt 5612, ss. 464-472). Springer.

Mojo Vision. (2023, 6 Ocak). *A new direction*. https://www.mojo.vision/news/a-new-direction

New Atlas. (2022, 30 Mart). *Mojo Vision's next-gen AR contact lens is packed with world-first tech*. https://newatlas.com/wearables/mojo-vision-ar-contact-lens/

Oktay, Ö. S. ve Yüzer, T. V. (2024). Üretken yapay zekâ çağında uzamsal (mekânsal) bilgi işlem ve yenilikçi arayüz tasarımları. *4th International Conference on Educational Technology and Online Learning - ICETOL 2024 Full Paper Proceedings* içinde (ss. 472-478).

Parlakyıldız, S., Kül Avan, S. ve Sözüer, O. H. (2024). Fitness yapan bireylerin giyilebilir teknolojilerin kullanımına ilişkin görüşleri. *Sportive*, *7*(2), 82-99. https://doi.org/10.53025/sportive.1500801

VRS. (2024). *Stanford study highlights potential negative effects of passthrough headsets*. Virtual Reality Society. https://www.vrs.org.uk/stanford-study-highlights-potential-negative-effects-of-passthrough-headsets/

Weiser, M. (1991). The computer for the 21st century. *Scientific American*, *265*(3), 94–104. https://calmtech.com/papers/computer-for-the-21st-century

Weiser, M., & Brown, J. S. (1996). *The coming age of calm technology*. Xerox PARC. https://calmtech.com/papers/coming-age-calm-technology

Teknik olarak keşfedilişinin yüzüncü yılında gözün uzantısı televizyon; elin uzantısı cep telefonu, beynin uzantısı çip, hafızanın uzantısı bulut sistemleriyle birleşerek tüm ekranlardan izlenir olmuştur. Ekranlarla bütünleştiğimiz bir yapıda gerçek ile sanal dünya arasında gidip gelen insanoğlu nerede daha fazla kalmak istediğine karar verme aşamasına gelmiştir.

Son birkaç yıldır içerik üretimi alanında ekrana yeni bir soluk getiren yapay zekâya, dünya genelindeki ekran sayısı sorulduğunda; 22 ilâ 30 milyar arasında aktif ekranlı cihaz olduğunu tahmin etmektedir. İstatistik sitelerinden yapılan derleme, yaklaşık 7,6 milyar adet akıllı telefon, 2 milyardan fazla tablet ile bilgisayar, 17,4 milyar kadar da akıllı televizyon ve diğer akıllı ekranlar olduğu bilgisini vermektedir. Bu sayıya oyun konsolları, araba ekranları, dijital reklam panoları, kentin içindeki her türlü bilgilendirici ekranlar eklendiğinde, sayı çok daha fazla artmaktadır.

ISBN 978-625-855-274-4
9 786258 552744