

Yönetmenin Kurgusundan Hayran Kurgusuna: Dijital Sinema Çağında Yönetmenin Yaratıcı Konumu ve Auteur Kuram

From Director's Cut to Fan Fiction: The Creative Position of the Director and Auteur
Theory in the Age of Digital Cinema

Nuray Hilal TUĞAN 

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received: 03.03.2023 ■ Kabul Accepted: 08.05.2023

ÖZ

Sinema tarihinin özellikle Birleşik Devletler'de ve Avrupa'daki macerası göz önünde bulundurulduğunda farklı tarihsel süreçlerde yönetmenin konumu açısından film yapım şirketlerindeki profesyonel bir çalışandan yaratıcı kişiliğini filmlere yansıtan bir sanatçıya doğru geçirdiği dönüşüm takip edilebilmektedir. İçinde bulunulan dijital kültür çağında ise dijital teknolojilerin film yapım maliyetlerini azaltarak daha ulaşılır olması, buna zıt şekilde büyük bütçeli Hollywood filmlerinin endüstrideki başat konumu, film yapım maliyetlerindeki yükseliş, film yapım sürecinde iş akışının değişmesi, seyircinin filmlerin tüketicisi konumundan üreten tüketiciye doğru geçirdiği değişim gibi nedenler sinema filmlerinin yaratım sürecinde daha fazla sayıda kişinin katkısını gerektirmiştir. Bu anlamda auteur yönetmen ve yönetmenin bir sanatçı olarak filmin yaratıcısı olma konumu da dijital sinemayla birlikte bir kez daha tartışmaya açılmıştır. Çalışmada dijitalleşmenin sinema kuramlarında yarattığı potansiyel dönüşümün özellikle auteur kuramı açısından dijital sinema ekolojisi, hayran kültürü ve kolektif üretime dayalı yaratıcılık bağlamında ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda makalede Youtube'da 1997 yapımı Titanik (James Cameron) filmi üzerine yapılan hayran üretimleri incelenmiş, katılımcı kültürün etkisiyle özellikle hayran kültürünün film, yaratıcı süreç ve filmlerin anlamlandırılması arasındaki ilişkiyi köklü biçimde dönüştürdüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sinema, Auteur Kuram, Hayran Kültürü, Katılımcı Kültür.

ABSTRACT

Considering the adventure of the history of cinema, especially in the United States and Europe, in different historical processes, especially in terms of the position of the director, the transformation from a professional employee in film production companies to an artist who reflects his creative personality on films can be followed. In the current era of digital culture, the reasons such as the fact that digital technologies are more accessible by reducing film production costs, on the contrary, the dominant position of big-budget Hollywood films in the industry, the rise in film production costs, the change in the workflow in the filmmaking process, the change of the audience from the consumer of the films to the producer. required the contribution of more people in the creation process of motion pictures. In this sense, the position of the auteur director and the director as the creator of the film as an artist has once again been opened to discussion with digital cinema. In the study, it is aimed to reveal the potential transformation created by digitalization in cinema theories, especially in terms of auteur theory, in the context of digital cinema ecology, fan culture and creativity based on collective production. In this direction, the fan productions on the 1997 movie Titanic (James Cameron) on Youtube were examined in this article, and it was concluded that with the influence of participatory culture, especially the fan culture radically transformed the relationship between film, the creative process and the making of films.

Keywords: Digital Cinema, Auteur Theory, Fan Culture, Participatory Culture.

Giriş

2023 yılının Ocak ayı peş peşe yapay zekanın gündelik yaşantıda ve sanat üretiminde giderek daha fazla görünür olduğu haberlerle başlamıştır. Bunlardan ilkinde yapay zekâ teknolojisinin Amerika Birleşik Devletleri'nde trafik cezası alan bir sanığın mahkemede danışmanlık hizmeti sunacağıyla ilgilidir. Diğer dikkat çekici gelişmelerin ise özellikle sanat ve tasarım alanında ortaya çıktığı görülmektedir. Dünyanın en büyük moda markalarından biri olan Louis Vuitton, NewYork'taki mağazasının vitrininde ünlü Japon sanatçı Yayoi Kusama'nın robotu tarafından bir performans sergilemiş, ardından Kanadalı aktör Ryan Reynolds'ın, sahibi olduğu kablosuz iletişim operatörü Mint Mobile için bir reklam senaryosu yazarken yapay zekâ (AI) aracı ChatGPT'den faydalandığı haberi özellikle sosyal medyada geniş yankı bulmuştur. Uzun zamandır reklamcılık ve diğer yaratıcı sektörlerin gündeminde olan yapay zekâ teknolojisi sinema sanatının da yaratıcı dönüşümündegiderekdahafazlatartışılır olmuştur. Bu açıdan yaklaşıldığında başlangıcından itibaren teknolojik bir sanat olarak ortaya çıkan sinemanın dijitalleşme, yapay zekâ, yakınsama¹(yöndeşme), katılımcı kültür ile olan ilişkisinin bu sanat dalının geleceğine ilişkin tartışmaları da beraberinde getirdiği görülmektedir. Kuramsal açıdan henüz açıklıkla sistematize edilemeyen bu tartışmalar peliküle dayalı geleneksel sinemaya yönelik olarak ortaya konulan kuramsal çerçevelerin gözden geçirilmesini de sağlamıştır. Bu bağlamda çalışmada temel olarak yönetmenin auteur konumu, bu konumun film çalışmaları içerisinde konumlandırılması ile yükselen hayran kültürü ve kolektif yaratıcılığın sınırları arasındaki karmaşık ilişkinin tartışılması amaçlanmaktadır.

1 İngilizce "convergence" olarak ifade edilen yakınsama Türkçe'ye yakınlaşma, yakınsama ve yöndeşme gibi farklı ifadelerle çevrilmiştir. Çalışmada yakınsama ifadesi tercih edilmiştir. Jenkins (2019) yakınsama kavramıyla içeriğin çeşitli medya platformları üzerinden akışını, buna bağlı olarak farklı medya endüstrilerinin iş birliğini ve kendi beğenilerine uygun bir eğlence arayışında farklı medya araçları arasında tercih yapan ve gezinen izleyicilerin medya kullanıcılarının göçebe davranışını kastetmektedir.

Dijitalleşme ile birlikte yakınsamanın tüm medya araçları üzerindeki etkisi, etkileşimli kültür, katılımcı kültür gibi kavramların seyirci ve medya arasındaki ilişkiyi kökünden değiştirmesi film çalışmalarının bu olguları ele alma biçimlerini de etkilemektedir. Temel olarak kuram, herhangi bir olguyu, bu olgunun gelişimini, nedenlerini ve sonuçlarını açıklayan sistemli fikirler bütünü olarak ifade edildiğinde (Neuman, 2014), içinde bulunulan dijital kültürün özellikle sanat ve medya üzerindeki etkilerini ortaya koyabilmek için yeni yaklaşımlara ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Geleneksel film kuramlarının en tartışmalı yaklaşımlarından biri olan auteur kuram bu bağlamda yönetmenin film yapım pratiğindeki konumunu ele alan bir fikirler sistemi olması dolayısıyla sinema filmi, hayran kültürü, üreten tüketici², katılımcı kültür ve dijital sinema arasındaki henüz yeni yeni olgunlaşmaya başlayan ilişkinin ortaya konulması açısından önem taşımaktadır.

Sinema filmlerinin kolektif bir sanatsal üretimin sonucunda ortaya çıktığı fikri esasen yeni değildir. Kolker (2011) iş birliğinin sinemasal yaratıcılığın özü olduğunu vurgulamaktadır. Buna göre en bağımsız yönetmenden büyük stüdyoların finanse ettiği ticari yapımlara kadar her türden yapımda sanatçılar ve diğer profesyoneller birlikte çalışmakta, iş bölümü ve iş birliği yapmakta, bu kişiler uzmanlık alanlarıyla filmin yapımına ve ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır (Kolker, 2011). Bunun ötesinde seyircinin aktifliği üzerine yapılan tartışmalarda Kültürel Çalışmalar'ın alana katkısıyla filmde yönetmenin bilinçli olarak yarattığı

2 Günümüzde Web 2.0 sosyal medya platformları hem zaman, mekân ve öznelliklerin tüketildiği hem de kullanıcılarının yeni üretme pratikleri geliştirdikleri bir uzama dönüşmüştür. Bu platformlarda ortak çalışma, birlikte yaratım ve kullanıcı odaklı içerik üretimi şeklinde ortaya çıkan üretme pratikleri, platform kullanıcılarının tüketim edimleri esnasında belirlemekte ve platformların kullanıcıları, tüketirken üreten öznellikler haline gelmektedir. Tüketirken üretme ya da üretirken tüketme biçiminde gerçekleştiği düşünülen faaliyetler üretüketim, bu faaliyetleri gerçekleştirenler ise üretüketici olarak adlandırılmaktadır (Çetin, 2019).

anlamaların dışında seyircinin alımlamasının da anlamın oluşturulmasında temel etkenlerden biri olduğu uzun süredir ifade edilmektedir.

Filmlerin dijitalleşmesi sürecinde ise dijital çağ olarak adlandırılan dönemin yakınsama, etkileşim, çeşitlendirme (diversification) ve akışkanlık (mobility) ile karakterize olması interaktif filmler, transmedya hikâye anlatıcılığı, dijital platformlar, hayran kültürü ve hayranların üretimleri gibi daha önce geleneksel sinemada mümkün olmayan yeni yolların ve anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu yeni olgular filmlerin yapım, yapım sonrası ve alımlama süreçlerini dönüştürerek, dijital kültüre ve çağa eklenen bir sinema dili ve kurumu meydana getirmiştir. Bu yapı içerisinde yönetmenin konumunu kuramsal açıdan tartışmak ve hayran kültürü ile katılımcı kültür arasında film yapım süreçlerinin ne yöne doğru gittiğini değerlendirmek sinemanın geleceğini ve bugününü analiz etmek açısından bir başlangıç noktasını işaret etmektedir. Sinemanın gelecekte ne yöne evrileceğini ele almak bu çalışmanın kapsamını aşmakla birlikte hayran kültürü, katılımcı kültür ile dijitalleşmenin (yapay zekâ uygulamaları, bilgisayar efektleri, film yapım pratiklerinde meydana gelen teknolojik gelişmeler, yapım sürecinde iş akışının değişmesi) yaratıcılık ve film yapımı üzerindeki etkileri gibi günümüzde çok tartışılan konulara yönelik bir katkı sağlamak bu çalışmanın temel eksenlerinden birini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda öncelikle sinema tarihi içerisinde yönetmenin konumunun teknisyenden kendine özgü bir anlatım dili olan bir sanatçıya doğru geçirdiği dönüşüm ve bu dönüşümün kuramsallaştırılması, ardından dijitalleşmenin sinema üzerindeki etkileri kuramsal olarak ele alınmış, son olarak ise film çalışmalarında yönetmenin konumunun dijital sinema ve katılımcı kültür ile birlikte ne yöne doğru evrildiği Youtube'daki VJ4rawr2 adlı hayran hesabı tarafından hazırlanan hayali *Titanic 2* filminin hayran kurgusu olarak oluşturulmuş iki fragman (*Titanic 2-Jack is Alive (Movie Trailer 2023)* ve *Titanic 2- Jack's Back Reboot (2023 Movie Trailer Parody)*) üzerinden incelenmiştir. Seyirci ve medya içeriğinin karmaşık doğası göz önünde bulundurulduğunda seyircinin bu süreçte

geçirdiği dönüşüm katılımcı kültür ile birlikte film ile daha dolaysız ve yaratıcı bir ilişkiyi de mümkün kılmıştır.

Yönetmen Sinemasının ve Auteur Kuramın Doğuşu

Kolektif bir üretimin sonucu olan sinema filmlerini sanat yapan unsurların neler olduğu, filmlerinin yaratıcısının ve sanatçısının kim olduğu gibi sorular sinemanın bir sanat olma yolunda ilerlediği ilk yıllardan itibaren tartışılmaktadır. Bu tartışmalara yönelik verilen ilk kuramsal yanıtlarından biri olan auteur kuram ve auteur film eleştirisinin temelinde Kovacs'a (2010, s. 232) göre "romantik her şeye kadir bireysel deha fikri" yer almaktadır. Buna göre *Cahiers du Cinema* dergisi etrafında toplanan eleştirmenler için yönetmenlerin yaratıcılığı kuramsal bir düşünce değil, yeni bir film yapım stratejisine işaret eden eleştirel bir uygulamadır. Bu nedenle Truffaut 1955'te yayınlanan eleştirisinde bu yeni film yapım stratejisine *yaratıcı yönetmenler politikası* adını vermiş, kuram ifadesini kullanmamıştır. Esasen yaratıcı yönetmenler politikasının tutarlı ve ayrıntılı bir yaratıcılık kuramı olduğunu öne sürmek bu anlamda zordur (Kovacs, 2020). Dolayısıyla film kuramlarının en tartışmalı yaklaşımlarından biri olan auteur kuramının temelinde sinemanın sanat olup olmadığı tartışmasının yanında, filmin yaratıcısının kim olduğu tartışması da yer almaktadır. Tüm sanat dallarını sanat yapan aynı zamanda onu yaratan sanatçısı olduğundan sinemanın da sanat olarak kabul edilebilmesi için bir sanatçıya ihtiyacı vardır. Auteur kuram bu noktada ortaya çıkmakta, sinemanın yetkin ve derinlikli bir sanat olduğu, yönetmenin ise bu yetkin ve derinlikli sanatın yaratıcısı olan sanatçı konumu vurgulanmaktadır.

İlginç bir şekilde Yeni Dalga yönetmenlerinin auteur yönetmen ya da filmlerde yönetmenin yaratıcı konumlarını vurgularken çıkış noktaları Hollywood Stüdyo Sistemi içerisinde adeta bir fabrikasyon üretim mantığı içerisinde üretilen filmler ve bu filmlerin yönetmenleridir. Monaco'ya (2006) göre *Yirminci Yüzyıl*, *Büyük Uyku* ve *Hatari* gibi birbirinden farklı türlere ait filmlerin tek ortak noktası yaratıcı bir yönetmen olarak

Howard Hawks'tır. Birbirinden farklı türlerdeki bu filmlerdeki tür uylaşmaları çıkarıldığında tamamen ve yalnızca Hawks'a ait olan bir anlam yapısı ortaya çıkmaktadır. Burada temel mesele auteur yönetmen ile tür, diğer bir ifade ile biçem ile dil arasında kurulan diyalektik ilişkidir. Ancak Yeni Dalga yönetmenlerinin gözden kaçırdığı türün temel uylaşmalarını oluşturan özellikle ikonografiye ait unsurlarda diğer yaratıcı katkıların nasıl konumlandırılacağıdır.

Auteur kuramın başlangıcı birçok farklı kaynaktan Alexandre Astruc'un 1948'te *L'Écran française* dergisinde yayınlanan "Du Stylo à la caméra et de la caméra au stylo" başlıklı makalesine dayandırılmaktadır (Kuyucak Esen, 2013; Monaco, 2006). Astruc (1968) meşhur makalesinde camero-stylo (kamera-kalem) olarak adlandırılan sinema fikrini orta koymakta, sinemanın giderek bir dil haline geldiğini ve bu yeni dilde sanatçının en soyut düşüncelerini yansıtabileceğini belirterek, sinemayı yazılı dille hatta romanla karşılaştırmaktadır.

Astruc'un makalesinde sinemanın da diğer sanat dallarına göre düşünceyi doğrudan ifade edilebileceği bir sanat dalı olduğu belirtilmektedir, buna göre sinemanın kendisinden önceki bütün sanatlar (özellikle resim ve roman olmak üzere) gibi bir anlatım aracı olmaya başladığı vurgulanmaktadır. Söz konusu düşünceye göre sinemanın, tıpkı resim ve romanda olduğu gibi her türlü düşüncenin anlatılabileceği bir sanat olması mümkündür. Sinema, edebiyatın büyük yapıtlarında olduğu gibi düşünceyi tam ve derin bir biçimde yansıtabilme kapasitesine sahip olmakta, yönetmen ise tıpkı bir roman yazarının kalemini kullanarak eserini ortaya koymasına gibi kamerasını kullanarak bir sanat eseri (film) ortaya koyabilmektedir (Coşkun, 2006). Bu süreçte auteur'un doğuşu yaratım sürecinde yönetmenin özerkliğinin yapımcının ya da yazarın rolüne eşit olduğu ve dahası filmin gerçek yaratıcısının yapımcı ya da yazardan ziyade yönetmen olduğu fikrinin kabul edildiği anlamına

gelmektedir. Yönetmenin özerkliği fikri özellikle 1960'lar ve 1970'lerde sanat sinemasında hâkim bir fikir ve film pratiği haline gelmiştir (Kovacs, 2010). Aynı dönemde Astruc'un kamera kalem teorisi, Andre Bazin'in sinema tarihi kavramsallaştırması, Yeni Dalga akımının yaratıcıları olan François Truffaut, Claude Chabrol, Jean Luc Godard, Jaques Rivette ve Eric Rohmer gibi genç bir yönetmenler kuşağını derinden etkileyerek, auteur kuram olarak adlandırılacak olan ve günümüzde hala tartışılan en etkili film teorilerinden birinin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Auteur kavramının sinemasal boyutunu tam olarak çizmeye çalışan kişi ise yine Truffaut olmuştur. Truffaut, *Cahiers du cinema'nın* 1955'teki Nisan sayısında *Ali Baba et la Politique des Auteurs* (Ali Baba ve Yaratıcı Yönetmenler Politikası) başlığı ile yayınladığı makale ile auteur'ün bir kavram olarak sinema içerisinde yer almasını sağlamıştır. Truffaut bu makalesinde *Ali Baba et les 40 voleurs* (Ali Baba ve Kırk Haramiler, Jacques Becker, 1954) filmi üzerinden Jacques Becker'i senaryoyu tek başına yazmamasına rağmen yönetmen olarak filme koyduğu ağırlığı ile göstermeye çalışmakta ve onu bir auteur olarak nitelendirmektedir. Truffaut, Fransız sinemasındaki birçok elitist ve taklitçi kriteri eleştirerek, bu anlayışın karşısına Cinema d'auteur (Auteur Sinema) görüşünü konumlandırmıştır (Kalender, 2021).

Truffaut, auteur yönetmen ile *metteur en scene* arasında bir ayrım yaparak, auteur yönetmenin yaratıcılığına ve özgün biçimine vurgu yaparken, *metteur en scene* yönetmenin başkalarının yaratıcı yönüyle tasarladıklarını görselleştirmekten öteye gidememesini eleştirmektedir (Coşkun, 2006). Truffaut'un yukarıda tabloda ifade edilen yaratıcı yönetmen ve sahneye koyan yönetmen ayrımında, sahneye koyan yönetmenler filme yaratıcı ve özgün kişiliğini yansıtan sanatçılardan ziyade stüdyo yapım mantığı içerisinde birer teknisyen olarak konumlandırılmaktadır. Buckland (2013), Truffaut'un 'Fransız Sinemasında Bir Eğilim' başlıklı

Tablo 1 Auteur Yönetmen ve Sahneye Koyan Yönetmen arasındaki farklar tablosu

Auteur Yönetmen (Yaratıcı Yönetmen)	Metteur en scene (Sahneye koyan)
Kendi Duygu ve düşüncelerini anlatır	Başkalarının tasarladığını görselleştirir
Gerçekleştirdiği mizansen ile kişiliğini filme yansıtır	Yetenekli ve usta olabilir, ancak filme kişiliğini yansıtmaz
Birey olarak kendisini filme koyar	
Yarattığı biçem özellikleriyle diğer auteur'lardan ayrılır	

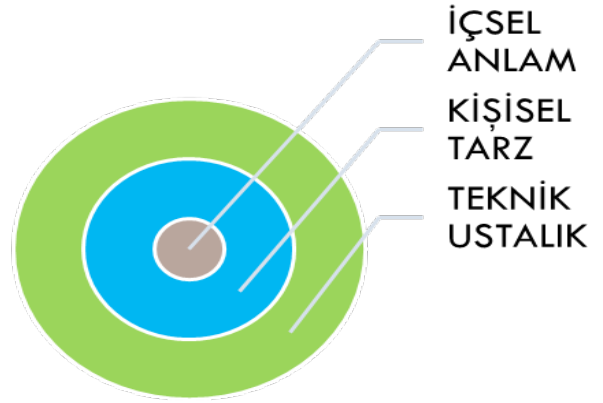
Coşkun'dan (2006) uyarlanmıştır.

makalesinde ise 1940'larda ve 50'lerde Fransız sinemasına hâkim olan ve Truffaut tarafından kalite geleneği olarak adlandırılan genel eğilimi eleştirdiğini belirterek, yaratıcı yönetmen politikasının McLuhan'ın "araç mesajdır" fikrini somutlaştırdığını iddia etmektedir.

Burada Fransız Yeni Dalga yönetmenlerinin üzerinde Bazin'in etkisini özellikle vurgulamak gerekmektedir. Kovacs'a (2010) göre Bazin yönetmenin özerkliği fikrini ilk ortaya atan isimlerden biridir. Buna göre Bazin, film yönetmenlerinin adlarını belirli stilistik eğilimlerle ilişkilendiren ve yönetmenleri sadece öykü anlatımının teknik çözümlerini bulan kişiler olarak değil, olası stilistik ve anlatsal çözümler arasında tercih yapan özerk sanatçılar olarak ele almaktadır. Yönetmenin sinema endüstrisindeki teknik ve estetik sınırlamalardan bağımsız olduğu

yönetmenin ayırt edici bir karaktere sahip olması özelliğidir "Kişisel Tarz" (kendi filmlerinin bütünündeki ortak özellikler) yani yönetmenin kişisel stildir. En derinde yer alan üçüncü halka ise "içsel anlam" olarak adlandırılmakta ve yönetmenin kişiliği ile onun malzemesi

Şekil 1 Andrew Sarris'in Auteur Yönetmenin Üç Ölçütü Tablosu



Tablo 2 Kalite Geleneği ile Fransız Yeni Dalga Sineması arasındaki Farklar Tablosu

Kalite Geleneği	Fransız Yeni Dalga Sineması
Senaryoya öncelik verilir	Edebiyata, edebi geleneğe, edebi senaryolara karşı bir konum alınır
Muhafazakâr tarzda film yapım geleneğinde en iyi teknik, hiç görünmeyen teknik olarak kabul edilir	Filmlerin stili, stilin dikkati kendine çektiği diğer dekoratif sanatlarla ortak özellikler taşır
Film stili bir amaca ulaşmanın ve öykü içeriğini izleyiciye aktarmanın aracı olarak görülür	Stil öyküden bağımsız olarak ele alınır. İzleyici öykü içeriğiyle değil, stille etkilenir.

Buckland'dan uyarlanmıştır.

fikri Bazin'in fikirlerden ortaya çıkmıştır (Kovacs, 2010). Yönetmenin özerkliği ve yapıtı üzerindeki yaratıcı hakimiyetini etkili biçimde ilk savunular Fransız film eleştirmenleri ve yönetmenleri ise, bu fikri Amerika Birleşik Devletleri'ne taşıyan ve Truffaut'un politika ifadesi yerine kuram ifadesini kullanan film eleştirmeni Andrew Sarris'tir. Yukarıda da ifade edildiği gibi sinema tarihinin en önemli eleştirel yöntemi "auteurler politikası"nı Amerika'ya "Auteur Kuramı" olarak taşıyan ve film çalışmalarında bir kavram olarak yerleştiren film tarihçisi ve akademisyen Andrew Sarris, "Notes on the Auteur Theory" adlı makalesinde bir yönetmenin auteur olup olmadığını üç ölçüt üzerinden değerlendirmektedir. Aşağıdaki şemada bu üç ölçüt belirtilmiştir:

"Üç halka" olarak görselleştirilebilen şemada en dışta olan birinci halka "teknik ustalık" yani film dilini uygulayabilme yeteneği, ikinci halka

arasındaki gerilimden doğmaktadır. Diğer bir ifade ile yönetmenin felsefesini yansıttığı, tutarlı ve önemli kişisel anlatısını oluşturmaktadır. Sarris'e göre bu özelliklere sahip auteur yönetmenler Chaplin, Welles, Dreyer, Rossellini, Bunuel, Bresson ve Vigo'dur (Güngör, 2014). Sarris'in yaratıcı yönetmenler politikasına tek katkısı bu fikri Amerika'ya taşıması değil, aynı zamanda bir yönetmenin auteur olup olmadığını anlayabilmek için sistematik ölçütler getirmeye çalışmasıdır. Buckland (2013), Sarris'in *The American Cinema* kitabı için 200 yönetmenin 6000'den fazla filmini seyrettiğini ve güçlü ve zayıf yönetmenler arasındaki farkın kanıtsız olarak ortaya konmaması gerektiğini vurguladığını belirtmektedir. Buna göre bir yönetmenin filmlerinin sistematik bir biçimde izlenmesi ve çözümlenmesi sonucunda ancak yönetmenin auteur konumuna karar verilmektedir.

Yönetmenin yaratıcı konumunu sistematize etmeye çalışan bir diğer yazar Peter Wollen, vurguyu yönetmenden yapıta kaydırarak auteur yönetmenlerin filmlerini yapısalcı bir bakış açısıyla ele almaktadır. Yönetmen Howard Hawks'ın filmlerini incelerken kullandığı yöntemin yapısalcı kuramsal temelini açıklayan Wollen'a (2004) göre, yapısalcı yaklaşımın tekrarlanan motiflerin folklor ve mitoloji incelemeleri için geliştirilen yöntemlerle açık bir bağlantısı bulunmakta ve farklı halk masallarında tekrar eden motiflerin çeşitli çalışmalarda ortaya konulmuş olmasıyla birlikte sadece benzerlikleri ortaya çıkarmak ve bunları sıralamak, hangi metin üzerinde çalışırsa çalışılsın bütün metinleri soyut tek bir metine indirgeme tehlikesi taşımaktadır. Wollen'in (2004) en temel vurgusu yapısalcı analizin sadece benzerliklerin ve tekrarların ortaya çıkartılması olarak kalamayacağını, bununla birlikte farklılıklar ve karşıtlıklar sistemini de içermesi gerektiğidir. Söz konusu bu yaklaşıma auteur yönetmenlerin filmlerini incelerken her filmde tekrar eden motiflere odaklanmak yerine, farklılıkların da ele alınması gerektiğini belirtmesi açısından kendinden önce gelen yaklaşımlardan ayrılmaktadır. Filmlerin bir analiz noktası olduğu gibi bir sentez noktası olduğunu da ifade eden Wollen (2004), aksi bir durumda filmleri incelerken kullanılan yöntemin yapısalcı değil, biçimci olacağını belirtmektedir. Buna göre farklılıklar ve karşıtlıklar sistemini içeren yapısalcı bir yaklaşım metinleri yalnızca evrensellikleri aracılığı ile değil, aynı zamanda birini diğerinden ayıran benzeşmezlikleri ile de inceleyebilecektir.

Auteur yönetmenlerin filmlerine yapısalcı yaklaşım yönetmenin tüm filmografisini benzerlik ve karşıtlıklar mantığı çerçevesinde incelemeyi önererek, bir yönetmenin zayıf ve güçlü filmleri arasında birbirini destekleyen tutarlı bir bütünlük kurma çabasıdır. Bu yaklaşımda yönetmenin filme katkısının bazı durumlarda muğlak olduğu kabul edilse de, diğer ekip üyelerinin aksine yönetmen sanatçı ve yaratıcı kişiliği ile yüceltilmektedir. Yapısalcı yaklaşımın buradaki farkı en az yönetmen kadar yapıta da önem verilmesidir. Gerek Sarris'in gerekse Wollen'in incelediği ve dolayısıyla kuramlarını sistematize

ettikleri filmler sinema tarihinin geleneksel ve peliküle dayalı film yapım pratiğinin geçerli olduğu bir döneme aittir. Bu tarihsel zaman diliminde sinema filmlerinin ortaya çıkış süreci yapım öncesi, yapım, yapım sonrası aşamalarından oluşmakta, filmler sabit bir mekân olarak konumlandırılmış sinema salonlarında izlenmekte, seyirci ve film arasındaki ilişki pasif süreçlerle gerçekleşmekte ve filmler sanat sineması-popüler sinema ayrımı üzerinden kategorize edilmektedir. Sinemanın dijitalleşerek, yakınsama ve dijital medyanın tüm bir medya ekolojisini dönüştürdüğü bu dönemde ise özellikle filmlerin yapım süreçlerinde ve seyirci ile kurduğu ilişkide muazzam dönüşümler meydana geldiği görülmektedir.

Auteur Kuramın Dönüşümü

Auteur kuramın özellikle Amerika Birleşik Devletleri'ndeki macerasının Andrew Sarris ile başladığı daha önce belirtilmişti. Sarris'in 'Notes on the Auteur Theory in 1962' adlı makalesine yönelik ilk eleştiri New Yorker dergisinin ünlü film eleştirmeni Pauline Kael'den gelmiştir.

Kael, Sarris'in ortaya koyduğu teknik ustalık, kişisel tarz ve içsel anlam kriterlerinin belirsiz ve muğlak kriterler olduğunu ifade ederek, Sarris'in film yapımının iş birliğine dayalı doğasını görmezden geldiğini vurgulamaktadır. Auteur kurama en yönelik en yaygın eleştirilerden birini dile getiren Kael'a göre kuram film yapımında birçok kişinin yaratıcı süreçte aldığı kararları dikkate almamaktadır. Çoğu zaman film yapımında yönetmen itici yaratıcı güç değildir. Bir dizi sinema akademisyeni belirli durumlarda Val Lewton, Christine Vachon gibi yapımcıların, Clint Eastwood gibi aktörlerin ve Dudley Nichols gibi senaryo yazarlarının auteur olarak kabul edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Pramaggiore ve Wallis, 2015). Kael ve Sarris arasındaki auteur tartışması sinema kuramlarındaki en bilinen tartışmalardan birine dönüşmüştür. Stam (2014), Pauline Kael'in Sarris'in yukarıda ifade edilen üç ölçütünü *Circles and Squares* (1963) başlıklı makalesinde çürütmeye giriştiğini, ilk olarak teknik yeterlilik ölçütünün Antonioni gibi yönetmenlerin teknik yeterliliğin ötesine geçmiş olmasını göz ardı ettiğini belirtmektedir. İkinci kriter olan kişisel tarz

(ayırt edilebilir kişilik) ise yeni bir şey denemediği için sürekli kendini tekrar eden yönetmenleri övme riskini taşımaktadır. İçsel anlam olarak belirtilen üçüncü kriter ise belirsiz bir nitelik olarak konumlandırılmaktadır.

Wollen'ın (2004) da belirttiği gibi auteur kuram teorik bir birlik meydana getirmeyecek şekilde düzensiz bir biçimde geliştiği, Yeni Dalga yönetmenlerinin düşüncelerini açıkça ifade eden bir manifesto ya da ortak bildiri yayınlanmadığı için oldukça geniş bir çerçevede yorumlanabilir ve uyarlanabilir hale gelmiştir. Dolayısıyla auteur kuram, Andrew Sarris tarafından ilk kez sistematize edilmeye başlandıktan itibaren tartışılmaktadır, ancak sinemanın dijitalleşmesiyle birlikte, yönetmenin yaratıcı konumu tekrar sorgulanmaya açıktır. Bu süreçte auteur kurama yönelik getirilen en büyük eleştirilerden biri yapım koşullarının yönetmenin yaratıcı kararları üzerindeki etkisinin ve kolektif üretimde diğer sanatçıların katkısının görmezden gelinmesidir. Ancak dijitalleşmeyle birlikte kolektif yapımlardaki grup auteurlüğü sorunsalından ziyade örneğin dijitalleşme, yapay zekâ, interaktif anlatı gibi teknolojik gelişmelerin yaratıcı sektörlerdeki potansiyel etkisinin filmlerin yapım pratiklerindeki ve dolayısıyla yönetmen, senaryo yazarı gibi yaratıcı pozisyonlarda ne gibi değişikliklere yol açacağı daha önemli hale gelmektedir. Benzer bir soru Buckland (2013) tarafından da sorulur: "Yönetmene bir filmin başlıca yaratıcısı olarak odaklanmak doğru mudur?" Bu soruya Kolker'in (2009) yanıtı nettir: "iş birliği sinemasal yaratıcılığın özüdür". Daha önce de ifade edildiği gibi çalışmanın ana eksenlerinden birisi yönetmenin yaratıcı konumuna ilişkin kuramsal tartışmaların dijitalleşmeyle birlikte yeniden gözden geçirilmesi ve film çalışmaları içerisinde auteur kurama yönelik tartışmaların yine dijital sinemadan sonra ne yöne doğru evrileceğidir. Elsaesser ve Hagener (2012), gelecek on yılda film kuramının kendini yeniden keşfedeceği yönünde iyimser olunabileceğini belirtmektedir. Bu süreçte film kuramlarındaki belki de en önemli dönüşüm bu alanın film çalışmalarına doğru genişlemesidir. Sinema filmlerini çok daha geniş bir ekonomik, toplumsal, kültürel ve siyasi bağlamda ele alan film çalışmalarının günümüzde temel ilgi alanlarından

birisi teknolojik gelişmelerle birlikte sinemanın dijitalleşmesi ve dijitalleşmenin film yapımının ve genel bir kurum olarak sinema üzerindeki etkilerinin neler olacağıdır.

Sinemada yaratıcı yönetmenlere ilişkin fikirlerin auteur kurama doğru evrilmesini özetleyen Kuyucak Esen (2016), beş önemli dönüm noktası belirlemektedir.

1. Hollywood'un tür sineması içerisinden çıkan kuram, tür filmi çeken yönetmenlerin popüler sinemanın temel uyuşmalarına rağmen filme kendi dünya görüşlerini ve biçimlerini yansıtmayı başarabilen yönetmenlerin ortaya çıkmasıyla başlamıştır.
2. Astruc'un sinemanın da diğer sanat dalları gibi kendine özgü bir dili olduğunu savunan yazılarından sonra *Cahier du Cinema* dergisinin yazarlarından Truffaut'un dönemin sinemasına yönelik eleştirileri ve Bazin fikirleri kuramın olgunlaşmasını sağlamıştır.
3. Andrew Sarris auteur yönetmen fikrini Amerikan film kuramlarına tanıtarak, bu yönetmenlerin belirlenmesinde çeşitli değer ölçütleri geliştirmiş ve kuramı sistematize etmiştir.
4. Peter Wollen kurama yapısalçı açıdan yaklaşarak, dikkati yönetmenden filmin yapısına doğru çekmiştir.
5. Kuram, giderek ticari sinemanın içerisinde yer almayan, bağımsız film yönetmenlerinin filmlerindeki özgünlüğü ifade etmek için kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde ticari ya da bağımsız sinema içerisinde yer alıp almasına bakılmaksızın filmleriyle kendine özgü bir film dili oluşturan yönetmenler auteur olarak kabul edilmektedir.

Buckland'a (2013) göre ise çağdaş yaratıcı yönetmen, artık yalnızca eleştirel değil, aynı zamanda endüstriyel bir kategori olarak konumlandırılmaktadır. Bu süreçte yeni film yapım pratikleri nedeniyle artık yönetmenler Hollywood stüdyo sistemi içerisinde olduğu gibi birer teknisyen olarak konumlandırılmamakta,

yetenekli yönetmenler film başına kiralanmaktadır. Bu nedenle her yönetmen film yapabilmek için yaratıcı yönetmen olarak kendisini ön plana çıkarmalıdır. Söz konusu film yapım pratiğinde yönetmenler stüdyolar tarafından dikkate alınabilmek için kendilerine özgü görsel bir dile sahip olmalıdır.

Postmodern sanat anlayışının sinemayı etkilemesi, bilgisayar teknolojilerinin hem daha kolay ulaşılabilir olması hem de film yapım pratiğinin başat unsurlarından biri haline gelmesi, dijitalleşmeyle birlikte sinemanın üretim pratiklerinin ve iş akışının değişmesi gibi sebepler geleneksel sinemanın sanat sineması-popüler sinema ayrımını da sorunsallaştırmaktadır. Bu açıdan yaklaşıldığında yönetmenin bu süreçteki auteur konumu daha da sorgulanır hale gelmiştir. Kitle ve avangart ayrımının artık geçerli olmadığını vurgulayan Shaviro (2021) da geline nokta da auteur olarak kabul edilen ve kendine özgü biçimiyle karakterize olan Jean Luc Godard tarafından kullanılan birçok tekniğin artık televizyon ve internet reklamlarında sıkça kullanılan teknikler haline geldiğini ifade etmektedir.

Dijitalleşmeyle birlikte film kuramlarının gözden geçirilmesi gerektiğini savunan Stam (2014) bu doğrultudaki kapsamlı tartışmasında dijital sinemanın temel özellikleri ile bu filmlerin hem sinema kuramında hem de film analizinde nasıl ele alınması gerektiğine dair yaklaşımında özellikle klasik anlatı yapısının bozulduğu bu tür filmlerin analizinde özdeşleşme, sütür (dikiş) ve bakışa dayalı semiyotik-psikanalitik çözümler ve hipotez testine dayalı bilişsel yaklaşımların geçerli olmadığını belirtmekte, sinema ve sinema teorisinin, yeni medya tarafından geri döndürülemez şekilde değiştirilecek ve özgüllük, auteur kuram, aygıt teorisi, izleyicilik, gerçekçilik ve estetik gibi teorilerin bu değişimden etkileneceğini öngörmektedir. Günümüz dijital sinema ekolojisini değerlendirebilmenin ve analizinin derinlikli ve bütünlüklü olarak gerçekleştirilebilmesi bu anlamda geleneksel sinema için üretilen kuramların gözden geçirilerek, söz konusu dönemi değerlendirmenin yeni ve farklı yollarını bulmakla mümkün olacağı düşünülmektedir.

Dijital Sinema Ekolojisi

Peliküle dayalı sinemadan farkını ortaya koyabilmek adına içinde bulunulan dönemin sinemasını tanımlamaya girişen farklı tanımlamalarda ortak vurgular bulunmaktadır. Buna göre dijital sinema en genel anlamıyla sinema filmlerinin üretilmesinde geleneksel yöntem olan 35 mm film şeridinin kullanılması yerine dijital teknolojilerin araç ve yöntemlerinin kullanılmasını, dağıtılmasını ve gösterilmesini kapsamaktadır. Bu dönem farklı yazarlar tarafından farklı adlarla anılsalar da (post sinema, dijital sinema) geleneksel sinemadan ayrılan yönlerinin vurgulandığı görülmekte ve artık sinemanın bilgisayar efekti, dijital iş akışı gibi teknolojik yönlerinin yanı sıra yakınsama, etkileşim, katılımcı kültür, hayran kültürü gibi çok daha geniş bir toplumsal ve kültürel bağlamda ele alınması gerekliliğinin ortaya çıktığı anlaşılmaktadır.

Dijital sinemanın, film yapımının temel pratikleri olan yapım, dağıtım ve gösterim aşamalarında geri dönülemez dönüşümlere neden olduğunu ifade eden Erkılıç (2017), dijital teknolojinin, sinematografi, ses, doğrusal olmayan kurgu, özel efektler, gösterim ve internet üzerinden dağıtım gibi çeşitli uygulamalarla, film yapım sürecinin yapım öncesinden gösterim aşamasına kadar her adımına kaçınılmaz olarak sirayet ettiğini ve dolayısıyla konvansiyonel (peliküle dayalı) film üretim tarzının yerini dijital film üretim tarzına bıraktığını vurgulamaktadır.

Dijital sinemanın temel özelliklerini ve film kuramı ile ilişkisini tartıştığı makalesinde Stam (2014) söz konusu özellikleri aşağıda maddeler halinde kategorize etmiştir:

1. Popüler sanatların kralı pozisyonunu kaybetmiş sinema, günümüzde televizyon, bilgisayar oyunları, bilgisayarlar ve sanal gerçeklikle rekabet etmek zorunda kalmıştır (Stam'in listesine küresel çapta faaliyet gösteren dijital platformlar da eklenebilir).
2. Yeni görsel-işitsel teknolojiler yeni bir izleyici profili ortaya çıkarmıştır. İzleyicilik süreçlerinin her türlü analizi bu dönüşümü göz önünde bulundurmaya zorundadır.

3. Büyük bütçeli, dijital teknolojilerle gerçekleştirilen Hollywood filmleri, klasik Hollywood sinemasının film dilinden farklı olarak video oyunlarına, müzik kliplerine ve lunapark gezilerine daha fazla benzemektedir. Bu tür bir film dilinde duyum anlatıya, ses ise görüntüye üstün gelmekte, gerçeği taklit etmek ise amaçlanmamaktadır.
4. Klasik anlatı yapısının bozulduğu bu tür filmlerin analizinde özdeşleşme, sütün (dikiş) ve bakışa dayalı semiyotik-psikanalitik çözümlenmeler ve hipotez testine dayalı bilişsel yaklaşımlar geçerli değildir.
5. Post sinema ve sinema öncesi dönem ile benzerlikler bulunmaktadır. Sinema öncesi dönemde yeni bir teknoloji olarak sinema için her şey mümkün gözükmektedir. Dijitalleşmenin sonucu ortaya çıkan post sinemada da benzer şekilde farklı teknolojiler ile bütünleşmeyi sağlayacak birçok olasılık yer almaktadır (örneğin post sinemanın yeni biçimlerinin internet temelli tüketim kültürü ve alışveriş, içerik üretici dijital platformlar ve mobil cihazlarla komşu olması)
6. Sinema ve sinema teorisi, yeni medya tarafından geri döndürülemez şekilde değiştirilecek ve özgüllük, auteur kuram, aygıt teorisi, izleyicilik, gerçekçilik ve estetik gibi teoriler bu değişimden etkilenenecektir.
7. İzleyici ve medya arasındaki ilişki interaktiflik üzerinden kurulmaktadır.
8. Dijital kameralar ve dijital kurgu programları yalnızca film çekim ve kurgu olanaklarını kolaylaştırmakla kalmayıp, düşük bütçeli film yapımını da küresel çapta geliştirmektedir.
9. Egemen sinemanın geleneksel sinematografik kuralları ve özelliklerinin yerine hızla çoğalan çokanlamlılık geçmektedir. Elektronik ve sibernetiğin kolaylaştırdığı, görüntü ve seslerin yeniden yazılabilme kapasitesi, yenilenmiş ve çok kanallı bir estetik biçimi oluşturulmasına imkân sağlamaktadır.

10. Dijital teknolojinin interaktif doğası, kullanıcıları yapımcı-işçilere dönüştürmektedir (Bu kavramın günümüzdeki karşılığı üretentüketicidir). Bu ifade dijital medya kullanıcılarının yaratıcı birer pratik olarak sanat yapıtlarını ya da popüler kültür ürünleri işleyebilmelerini ve farklı bir biçime dönüştürebilmelerini anlatmaktadır.

Son maddede ifade edilen ve katılımcı kültür, hayran kültürü gibi tanımlamalarla da tanımlanan dönüşüm, dijital sinemanın peliküle dayalı sinemadan ayrılan en önemli özelliklerinden birisi olarak ifade edilebilmektedir. Bu nedenle dijital sinemanın analizinde geleneksel sinema kuramlarının ve eleştiri yaklaşımlarının çalışmamasının, diğer bir ifade ile yenilikçi bir yaklaşıma ihtiyaç duyulmasının temel nedenlerinden biri de yönetmenin ve daha da önemlisi izleyicinin bu süreçteki konumundan kaynaklanmaktadır. Bu anlamda film yapım pratiklerinde iki yönlü ya da çift taraflı bir dönüşüm gerçekleşmektedir. Dijital teknolojiler film yapım sürecini kolaylaştırmakta, kurgu ve kamera kaydı gibi iş bölümüne dayalı pratiklerde değişim yaşanmakta, ancak aynı zamanda fantastik ve bilim-kurgu gibi belirli türlerin endüstride baskın hale gelmesiyle birlikte yapım tasarımı da giderek önem kazanmaktadır. Diğer bir ifade ile amatör sanatçılar için film yapım teknolojisine ulaşma ve bu araçları kullanma olanakları genişlerken, profesyonel yapımlarda yönetmenin yanı sıra sanat yönetimi ve görüntü yönetimi departmanlarının film diline olan katkısı artmaktadır. Bu doğrultuda filmler birçok sanatçının yaratıcı katkısı ile ortaya çıktığından, yönetmenin auteur konumu tartışmaya açılmaktadır. Sinema teorisi ile film çalışmaları arasındaki dolaysız bağ göz önünde bulundurulduğunda sinemanın dijitalleşmesi ve izleyicinin üretentüketici olarak konumlandırılması, yakınsamanın izleme deneyimini kökünden değiştirmesi filmlerin ele alınış biçiminde de yeni ve bütüncül bir yaklaşımın gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Bu anlamda bir filmi oluşturan temel öğeler aynı kalmakla birlikte, bu öğelerin elde edilme, bir araya getirilme ve izleyici tarafından alımlama biçimlerinde köklü değişimler meydana gelmiş, sinema filmlerinin anlatı yapıları karmaşıklaşmış,

bu anlatı yapıları farklı medya mecralarında farklı biçimlerde yer almaya başlamış, izleyicilerin medya ürünlerinin içeriği üzerindeki etkisi artmış, izleyicilerin içerikle kurduğu bağlantı yalnızca alımlama düzeyinde değil, yaratım düzeyinde de dönüşerek yeni bir hayran kültürü oluşmuş, böylece sinema, gerçeklik ve temsil arasındaki ilişki daha da karmaşık hale gelmiştir. Dijital medyanın sinemanın kimliğini yeniden tanımladığını ifade eden Manovich (2021), fiziksel gerçekliği filme almanın artık yalnızca bir seçimden ibaret olduğunu, film yapım sürecinin mantığının yeniden tanımlandığını, bilgisayar efektlerinin dijital film yapımının normu haline geldiğini vurgulamaktadır. Ancak dijital sinemayı yalnızca teknolojik gelişmeler ve yenilikler üzerinden tanımlamak, bu sürecin kültürel boyutunu göz ardı etme riskini de beraberinde getirmektedir. Denson ve Leyda (2021), sinema gibi kültürel oluşumların, kaynağını aldığı toplumsal ve politik dönemler de dâhil olmak üzere, daha geniş bağlamlar çerçevesinde incelenmesi gerektiğini vurgularken tam da bu noktaya parmak basmaktadır. Bu nedenle sinemanın dijitalleşmesi film yapımı, izleyicinin ve izleme pratiklerinin değişimi ve katılımcı kültür bağlamında çok daha geniş bir perspektifte değerlendirilmelidir.

Pierre Levy (aktaran Jenkins, 2019, s. 144), bilgi kültürlerinin estetik üzerine yaptığı etkileri ele aldığı çözümlerinde yazarlarla okuyucular, yapımcılarla seyirciler, yaratıcılarla yorumcular arasındaki ayrımın, her katılımcının diğerlerinin etkinliğini sürdürmeye çalışmasıyla bir ifade döngüsü yaratacak şekilde ortadan kalkacağını öne sürmektedir. Bu bağlamda sinema filmlerinin yaratım ve tüketim sürecinde dijitalleşme ve yakınsama ile birlikte bu ayrımın giderek silikleştiği, özellikle hayran kültürünün filmlerin yapım sürecinden yapım sonrasındaki süreçlere kadar etkilediği görülmektedir. Burada temel mesele yalnızca filmsel anlamın oluşturulmasında aktif bir izleyici nosyonu değil, filmlerin yaratım sürecine doğrudan müdahale hakkı bulunan bir üreten tüketici konumunun ortaya çıkış sürecidir. Seyirciler artık yalnızca filmlerin pasif birer tüketicisi olmaktan ziyade bu filmlerin gidişatını belirleyen, filmler üzerine tartışan yorum geliştiren,

film üretim sistemine etki eden aktörler olarak belirmektedir.

Yönetmenin Kurgusundan³ Hayran Kurgusuna

VJ4rawr2 isimli Youtube kanalında, *Titanik* filminin hayali devam filminin fragmanın yer aldığı *Titanic 2* trailer (Jack's Back) başlıklı video, 50 milyondan fazla izlenince aynı kanalda *Titanic 2- Jack's Back Reboot* (2023 Movie Trailer Parody) isimli ikinci bir video daha yayınlanmıştır. Yeni versiyonda aynı olay örgüsü Billy Crammer'in de katkılarıyla (*Titanik* filminin ana karakterlerinden olan Jack yeniden hayata döndürülür) farklı müzikler, yeni görsel efektlerle zenginleştirilerek kullanıcılara sunulmuştur. Video 30 milyon izlenme sayısına sahiptir. 2019'daki ikinci fragmanın ardından *Titanic 2- Jack's Back 2023 Director's Cut (Concept Trailer)* adlı üçüncü fragmanda ise videonun adından anlaşılacağı üzere ikinci videonun yönetmen

3 Yönetmen kurgusu, bir filmin yönetmenin orijinal vizyonuna uyan bir versiyonudur. Çoğu yönetmene "son kurgu" ayrıcalıkları verilmediğinden, piyasaya sürülecek olan versiyonu belirleyen stüdyodur. Bir Yönetmen Kurgusu tipik olarak filmin ilk gösterimi yapıldıktan sonra yayınlanır. Bu "yönetmen onaylı" sürüm yalnızca ev video pazarında yayınlanır, ancak son zamanlarda Ari Aster'in *Midsommar*'ı gibi bazı filmlerin yönetmen kurgusuna sinema gösterimi imkânı verilmiştir. Yönetmen kurgusu terimi genellikle filmler için kullanılmaktadır, ancak TV, müzik videoları ve hatta video oyunları için de geçerli olabilmektedir (Abreu, 2020). Yönetmen kurgusu özellikle hayran kültürü için oldukça önemli bir göstergedir. Bir yönetmenin ya da bir filmin hayranları için stüdyonun denetimindeki son kurgunun (final cut) dışında yönetmenin kendi vizyonunu yansıttığı kurgu daha önemli hale gelebilmektedir. Dijital sinemada ise hayranlar ve seyirciler sevdikleri eserleri istedikleri şekilde kurgulama olanaklarına sahiptir. Singleton (2004), ilk kurgu (first cut) olarak konumlandığı yönetmen kurgusuyla (director's cut), stüdyo ya da yapımcı tarafından filmin gösterime girecek ve seyirciye buluşacak olan son hal arasında bir ayrım yapmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'nde DGA (Directors Guild of America) yönetmene filmin ilk kurgusunu istediği şekilde yapmak hakkını tanımaktadır. Stüdyo ve yapımcı denetiminde olmayan söz konusu bu ilk kurgu hayranlar tarafından kabul görmektedir.

kurgusuna yer verilmiştir. İlk video telif hakları sebebiyle ABD hariç diğer ülkelerde izlenemediği için videonun yaratıcısı telif hakları ihlaline sebep olabilecek görüntü ve müzikleri kaldırarak fragmanın yeni bir versiyonunu hazırlamıştır. *Jack is Alive* (Movie Trailer 2023) başlıklı son videoda ise *Titanik* faciasından 150 yıl sonra Jack hayata geri döndürülmekte ve bilim insanları Titanik gemisinde gerçekten neler olduğunu öğrenmeye çok yaklaşımaktadır. Videolar *Titanik* filminden ve Leonardo Di Caprio ile Kate Winslet'in farklı filmlerinin kolaj görüntüleriyle sonradan eklenen görüntülerin bir birleşimidir. Çalışmada orijinal *Titanik* filmi anlatısının iki farklı versiyonunu bilim kurgu kodlarıyla harmanlanan *Titanic 2- Jack's Back Reboot* (2023 Movie Trailer Parody) ile *Jack is Alive* (Movie Trailer 2023) başlıklı iki video katılımcı kültür, dijital sinemada auteur kuram bağlamında, çok katmanlı (multimodal) birer metin olarak konumlandırılarak anlatı, söz (müzik, diyalog, video içerisindeki metin, açıklama kutusundaki metin), görsel dil (görüntü tekniği ve içeriği) ile jest ve mimik (oyunculuk, oyuncu performansı) açısından çözümlenmiştir.

Dijitalleşen medya ekolojisinde izleyicinin konumunun değiştiği ve güçlendiği, izleyicilerin artık üreten tüketiciye dönüştüğünden söz edilmişti. Buckland'ın (2013) daha önce de sözü geçen "yönetmene bir filmin başlıca yaratıcısı olarak odaklanmak doğru mudur?" sorusu, yakınsama çağında "yaratıcılık sadece film yönetmenleri, senaristler ve yapımcılara mı özgüdür?" sorusuna dönüşmüştür. Metin ve alıcı (okuyucu, izleyici, tüketici) arasındaki ilişki metinlerarasılık bağlamında uzun zamandır ele alınmakta ve irdelenmektedir. Özhan Dedeoğlu (2015), metnin yorumunun, ilk bakışta, bireylerin kendi yorumlarına dayalı görülse de esasen metinlerarası bir diyalogla gerçekleştiğini ifade ederek, bu bağlamda ele alındığında tüketim kültüründe üreticinin, ürünlere değer ve anlam yükleme iktidarını kaybettiğini vurgulamaktadır. Benzer şekilde Samardzija (2010) da seyircinin yaratıcı üretim olanaklarının arttığı hayran kültürünün giderek güçlendiği dijital dönemde bir auteur'ün artık yönettiği filmin anlamının kaynağı

veya odak noktası olarak işlev görmediğini ifade etmektedir. Burada auteur bir izleyicinin etkileşimde bulunduğu çeşitli medyalar için sanal bir bağlantı noktası haline gelmektedir.

Metni yazan ve okuyan arasında ilişkisel olarak anlamlandırılan metinler, tarihsel ve toplumsal diğer metinlerle sürekli diyalog temelinde yükselmekte, bu metinlerden izler taşıyarak sonsuz bir metin alanını kapsamaktadır. Dolayısıyla anlamlar; daha önce söylenmiş, söylenmemiş ama bilinen, bilinç düzeyinde söylenmemiş, ancak deneyimlenen ve hatta söylenmeyenlerle etkileşim içinde oluşmaktadır (Alfaro vd. aktaran Özhan Dedeoğlu). Postmodernizmin en önemli kuramsal yaklaşımlarından biri olan metinlerarasılık, özellikle modern sonrası sanat anlayışını etkileyerek postmodern sanatın en belirgin niteliklerinden birine dönüşmüştür.

Yönetmenin yaratıcı konumu ve auteur kuram açısından değerlendirildiğinde Kovacs'ın (2010) auteur'un ölümü olarak adlandırdığı dönem sinemanın dijitalleşmesinden çok daha önce modern sinemanın bitimiyle ve postmodern dönemin sanat üzerindeki etkisiyle başlamıştır. Postmodern sanatın en önemli özelliği üsluptaki eklektizmdir. Oysa auteur yönetmen her filmde tekraredenbiçemiyle karakterize olmaktadır. İçinde bulunulan dönemde yalnızca tek bir yönetmen ya da yazarın biçimindeki metinlerarasılık ve eklektizmden ziyade hayranların kendi yarattıkları metinlerin katkısıyla giderek karmaşıklaşan ve genişleyen bir metinlerarasılıktan söz etmek mümkündür.

Jenkins (2019), teknolojinin yaratıcı ifade için ortalama insanın eline düşük maliyetli, kullanımı kolay araçlar verdiğini ifade ederek, bu gelişmenin katılımın çitasının alçalmasını, tanıtım ve dağıtım için yeni kanalların oluşturulmasını ve bu teknolojilere ulaşımı bulunan kişilerin dikkate değer şeyler üretmelerinin yolunu açtığını belirtmektedir. Üreticiler ve tüketiciler arasındaki net ayrımın giderek ortadan kalktığını ifade eden Jenkins (2019), yakınlaşma kültüründe işlevleri ve etkileri birbirinden farklı derecelerde gerçekleşse dahi herkesin birer katılımcı olduğuna dikkat çekmektedir. Dijital medyayı tanımlamak

için sıklıkla başvurulan etkileşim ve katılım kavramları arasında bir ayrıma giden Jenkins (2019), katılımın açık uçlu olduğunu, bu süreçte medya üreticilerinin kontrolünün azaldığını, buna karşın ise medya tüketicilerinin daha çok kontrolü altında olduğuna vurgu yapmaktadır. Çalışmada incelenen iki video katılımcı kültür ve hayran kültürünün kesiştiği noktada milyonlarca kişiye ulaşan bir metin olarak okunabilmektedir. Videolar incelenirken Tüzel'in (2013) Bearne ve Wolstencroft'dan yola çıkarak oluşturduğu çok katmanlı metinlerin temel unsurlarını içeren model temel alınarak, youtube videolarının hareketli görüntü, ses, müzik ve metinden oluşan temel özelliklerini de göz önünde bulunduran bir yaklaşım benimsenmiştir.

İngilizce "çok" anlamı veren bir ön ek olan "multi" ve "tabaka, katman, yapı" anlamına gelen "modal" kelimelerinin birleşiminden oluşan "multimodal" kelimesinin "çok katmanlı" şeklinde dilimize aktarılması mümkündür. Buradaki katmanlardan kasıt yazının, sözün ve görsellerin tek bir metin düzleminde birleşmesinden oluşan yapılarıdır. Çok katmanlı metnin, "yazının, sözün, durağan ve hareketli görüntülerin bir arada kullanılabildiği metin" olarak tanımlanması mümkündür (Tüzel, 2013).

Jewitt (2014) çok katmanlı metinleri görüntü, jest, bakış, duruş, temsilde ve iletişimde alanın (space) kullanımı olarak tanımlamaktadır. Bu bağlamda bir "mod", "anlam oluşturmak için düzenlenmiş, organize edilmiş kaynaklar kümesi" olarak tanımlanmakta, söz konusu bu küme, görüntü,

bakış, jest, hareket, müzik, konuşma, yazı vb. içerebilmektedir. O halde çok modluluk, metinsel modların birbirleri üzerinde gerekli bir ayrıcalık olmaksızın birbirleriyle uyum içinde çalıştığı bir iletişim yaklaşımıdır. Çok modluluk, gösterge yaratan ya da oluşturan kişinin belirli bir anda, zamanda, yerde ve işareti yapmanın belirli yollarıyla ilgili çıkarları tarafından yönlendirilmektedir (Street, 2014). Çok katmanlılığı, göstergebilimsel bir ürün veya olayın tasarımında birkaç semiyotik kipin kullanımı ve bu modların (kiplerin) özel bir şekilde birleştirilmesi olarak tanımlayan Kress ve Van Leeuwen (2001), bu modların birbirlerini güçlendirerek destekleyebilecekleri gibi birbirlerini tamamlayabileceklerini ya da hareketin ve hızın baskın olduğu aksiyon filmlerinde olduğu gibi, duygusal bir renk dokunuşu ekleyen müzik ve sesi gerçekçi bir "varlık" dokunuşuyla senkronize eden hiyerarşik bir yapı olarak da düzenlenebildiğini belirtmektedir. Youtube ve YouTube sayfalarının metinsel olarak aracılık edilen sosyal etkileşim süreçlerinden dinamik olarak ortaya çıkan karmaşık, çok yazarlı, çok modlu metinler olarak da okunup analiz edilebileceğini savunan Benson (2016), bu mecranın dijital dünyada çok modlu metin üretmenin yeni yollarından biri olduğunu belirtmektedir.

Sinema tarihinde epik melodramların geri dönüşünü simgeleyen, 1997 tarihli büyük bütçeli *Titanik* (James Cameron) filminin orijinal hikayesinde farklı sınıflardan gelen Rose Dewitt Bukater (Kate Winslet) ve Jack Dawson'un (Leonardo di Caprio) umutsuz aşk hikayesi

Tablo 3 Çok Katmanlı Metnin Öğeleri Tablosu



Tüzel'den (2013) uyarlanmıştır.

arka planda Titanik gemisi faciasıyla birlikte anlatılmaktadır. Anlatının sonunda Jack Dawson, Rose'un hayatını kurtarabilmek için kendisini feda etmektedir. VJ4rawr2 YouTube kanalında yer alan videolarda (*Titanik* filminin hayali devam filmi *Titanik 2*'nin hayali fragmanları) ise Jack'in hayata döndürüldüğü bir dizi farklı olay örgüsüne yer verilmektedir. Söz konusu kanalda *Titanik 2* filminin farklı versiyonları olmakla birlikte aşağıda bilim kurgu öğeleri taşıyan ve farklı olay örgülerine sahip iki tanesi anlatı, söz, görsel dil ve jest ve mimik kategorileri açısından çözümlenmiştir.

Çok Katmanlı Metin: *Titanic 2-Jack is Alive (Movie Trailer 2023)*

1. Anlatı

Olay Örgüsü: 2053 yılında Titanik faciasından 150 yıl sonra Titanik gemisinin batığında arama yapan ekipler, Jack Dawson'un (Leonardo Di Caprio), donmuş kemiklerine ulaşır. Klonlama teknolojisiyle Jack'i yaşama döndürmeyi başaran ekibin başında Rose'un (Kate Winslet) kendisine tıpatıp benzeyen torunu Ruby Dawson (Kate Winslet) yer almaktadır. Jack ilk kez Ruby'le karşılaştığında büyük bir şok yaşar ve yaşadıklarına anlam veremez. Yaşadığı şaşkınlık yüzünden duygusal bir kriz geçiren Jack'in sakinleşmesi için şok verilmesi ve ilaçla uyutulması gerekir, ancak Ruby buna karşı çıkacaktır.

Anlatı sıklıkla öyküyle aynı anlamda kullanılmaktadır; fakat aslında öykünün ayrıntılarının nasıl yapılandırıldığı, öykünün nasıl iletişim kurduğu ve izleyici için nasıl anlamlı hale geldiği ile ilgilidir (Hunt, Marland ve Richards, 2011: 21). Bu açıdan yaklaşıldığında mutsuz sonla biten bir anlatıya sahip olan orijinal Titanik filminde Jack Dawson'un yaşamını yitirmesi, seyirci ve anlatı arasındaki ilişkiyi belirleyen temel anlatı aksiyonlarından birisidir. Dolayısıyla Jack'in yaşama döndürüldüğü farklı anlatılar seyircinin filmin devamına ve sonuna ilişkin beklentilerinin

Ses 3: Bu son teknoloji

Ses 2: Bilim harikası sayesinde, aynı DNA'ya ve aynı anılara sahip yaşayan bir ikizin mükemmel bir klonunu yaratabiliriz.

Ses 3: Öyleyse insanları hayata döndürüyorsunuz.

Ses 2: Tek kelimeyle evet! O mükemmel bir

bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır. Orijinal filmde Jack ve Rose tamamlanamayan epik aşk hikayesi hayran kurgularında farklı biçimlerde tamamlanmaktadır.

Spekülyasyonla, gelecekle, şimdiki zamana alternatiflerle, teknolojiyle ve teknolojinin kötü kullanımıyla ilgili bir tür olarak tanımlanan bilim kurgu, edebiyattan beslenen ve sinemanın ilk dönemlerinde ortaya çıkan ilk türlerden biridir (Kolker, 2009). Titanik filminde Jack'in trajik ölümü anlatının en etkileyici kısımlarından biri olarak ortaya çıkmaktadır. Olası bir devam filmi için Jack karakterinin hayata döndürülmesinin an akla yatkın ve tutarlı çözümü bu hayata döndürülmesinin an akla yatkın ve tutarlı çözümü bu hayata dönüşü bir bilim kurgu anlatısı içerisinde ele almaktır. İncelenen videolar anlatı yapısında bu mantığı işleterek Jack'in iki farklı şekilde hayata döndürüldüğü olay örgüsü oluşturmuşlardır.

2. Söz

Hayali *Titanik 2* filminin fragmanı olarak tasarlanan video, büyük bütçeli Hollywood filmlerinin fragman kurgularına benzer biçimde bir dış ses tarafından seslendirilmektedir. Dış ses filmin olay örgüsünü merak uyandırıcı biçimde, önemli dönüm noktalarını eksilterek izleyiciye aktarmaktadır. Dış ses bir kadın ve iki farklı erkek tarafından seslendirilmekte, aynı zamanda farklı filmlerdeki diyaloglarla da zenginleştirilmektedir. Dış ses metni aşağıda deşifre edilmiştir:

Dış Ses:

Ses 1: Bayanlar ve Baylar, 100 yılı aşkın bir süredir Titanik'in gizemine hayret ettik ama size hayal etmemize gerek olmadığını söylesem, ya o huzurlu gecede tam olarak ne olduğunu keşfedebileceğimizi söylesem ne dersiniz?"

Ses 2: Son 100 yılda, küçük kemik parçaları buza hapsoldü. Keşif Droid'i okyanusun dibine indirirken biz sadece buzu delip DNA'yı çıkarıyoruz.

bilim insanı. Büyük büyük anneannesi Titanik gemisindeydi. Bu, hemen buradaki O ilk olacak.

Ses 3: Onun adı Jack. Bu nasıl mümkün olabilir?

Ses 2: Evet evet ama bilim adamlarınız yapıp yapamayacaklarıyla o kadar meşguldüler ki durup

yapıp yapmamaları gerektiğini düşünmediler.

Film içerisinde duyulan ses efektlerinin öykü dünyasına ilişkin bağlarına göre içsel (diegetik) ve dışsal (non-diegetik) olarak kategorize eden Sözen'e (2017) göre non-diegetik efekt sesler, kaynağı sahnede görünmeyen veya sahnenin evreni ile doğrudan/organik bağı olmaksızın görüntülerle birlikte duyulan seslerdir. Non-diegetik sesler seyirciler tarafından duyulmakta, ancak sahnedeki karakter(ler) tarafından işitilmemektedir. Anlatı evrenine ait olmayan dış sesin amacı, sahnenin anlam boyutunu farklılaştırıp, seyircide farklı bir duygu dünyası yaratmaktır. Fragman olarak tasarlanan videolarda dış ses kullanımı ise izleyicinin dikkatini çekmenin bir yolu olarak kullanılmakla birlikte tutarlı ve bütünlüklü bir öykü evreni oluşturmakla da ilgilidir. Dış seste yer alan bilgiler bu evrenin tamamlayıcısı olan Hayali *Titanik 2* filminin fragmanı olarak tasarlanan video, büyük bütçeli Hollywood filmlerinin fragman kurgularına benzer biçimde bir dış ses tarafından seslendirilmektedir.

Video içeriğindeki metin: Video içerisinde yer alan metinler fragman mantığına uygun olarak, bunun yanı sıra bir *Star Wars* göndermesi de içerecek şekilde *Titanik 2 -Klonların Yükselişi* (*Titanic 2-Rise of the Clones*) yazısıyla devam etmektedir.

Diyalog: Yukarıda yer alan metin videoya yansdıktan sonra Jack'in yaşadığı şok gösterilmekte ve Jack yaşadığı şaşkınlığı (sahne *Zindan Adası* filminden alınmıştır) "Burada neler oluyor?" sorusuyla ifade etmektedir. Dış seste "Çabuk şoku ve ilaçları getirin" sözleri duyulmakta ve sonunda ise Ruby Dawson'un (Kate Winslet) duruma engel olmaya çalışırken "Hayır" şeklinde bağırdığı işitilmektedir. Ruby'nin bağırdığı sahne 2014 yapımı *Uyumsuz* filminden alınmıştır. Filmde Kate Winslet, anlatının antagonistisi Jeannie karakterini canlandırmaktadır.

Videonun altındaki metin: *Bildiğinizi sandığınız her şeyi unutun. Titanik 2... burada. Jack Dawson (Leonardo DiCaprio) 1912'de o uğursuz gecede öldü. 150 yıl ileri sarın... ve bilim adamları SONUNDA Titanik'te olanlarla ilgili gerçeği keşfetmeye hazırlar. Jack Dawson'ın kopyası, klonlamanın gücüyle hayata döndürüldü. Sorumlu bilim adamı mı? Ruby Dawson... Rose'un (Kate Winslet) zeki*

torunu. Bu eğlenceli bir video. Titanic 2'nin bilim kurgu versiyonunun neye benzeyebileceğinin aptalca bir karışımı. Bu video için yaklaşık 4 hafta harcadım. Seslendirme sanatçıları tuttum, bir sürü efekt çalışması yaptım... ve bunu Jurassic Park'ın (diğer favori filmim) temel önermesiyle birleştirmeye çalıştım. Bunu beğendiyseniz, Titanic 2: Jack'in Dönüşü, Titanic 2: Jack Geri Döndü, The Nanny Returns, The Rose Diaries ve çok daha fazlasını içeren diğer çalışmalarına göz atın!

Aynı video kanalında 52 tane hayran videosu daha yer almaktadır. *Titanik* (1997-James Cameron) filminin ana karakterlerinden biri olan Rose'un anlatının sonunda hayatta kaldıktan sonra yaşadıklarını anlatan *The Rose Diaries* başta olmak üzere birçok farklı filmin hayran kurgusu yapılmıştır.

3. Görsel Dil

Görüntü tekniği ve içeriği: Videoların görsel malzemesinin çözümlendiği bu aşamada özellikle sinematografik unsurların üzerinde durulmuştur. Bu doğrultuda hayali fragmanların farklı filmlerden alınan kolaj görüntülerden oluştuğu ve bu nedenle metinlerarası bir nitelik taşıdığı daha önce ifade edilmişti. Genette (akt. Aktulum, 2000) metinlerarasılığı iki ya da daha çok metnin arasındaki ortak birliktelik ilişkisi olarak tanımlamakta, temel olarak bir metnin diğer bir metindeki varlığına vurgu yapmaktadır. Metinlerarasılığın sanatın herhangi bir alanındaki dönüştürücü gücü Harvey'e (2012) göre farklı sanatlarda metinler ve imgeler sabit, tek anlamlı olamayacağı için anlamların üretimine sanatçı ile sanat yapının tüketicisi de katılarak sanatçının anlam üzerindeki iktidarı kırılmış olmaktadır. Böylece sanat yapının tüketicisi metnin tüketiminde daha özgür bir konum elde etmektedir.

Hayran kurgularının ya da videolarının sanat yönü tartışmaya açık olmakla birlikte, buradaki temel vurgu sanatçının yapının anlamı üzerindeki hâkim konumunun sarsılması ve dijitalleşmeyle birlikte kullanıcıların kendi anlamlarını istedikleri biçimde oluşturabilecekleri araçlar elde etmiş olmalarıdır. Video içeriğinde Leonardo Di Caprio ve Kate Winslet'in oynadığı birçok farklı filmde

kısımlar olmakla birlikte, olay örgüsünde neden sonuç ilişkisini güçlendirmek için ikilinin rol almadığı filmlerden de sahneler, ayrıca bilgisayar efektiyle zenginleştirilmiş ve üzerinde oynanmış görüntülere de yer verilmektedir. Video 2014 tarihli distopik bilim kurgu filmi *Uyumsuz* filminin görüntüleri ile açılmakta, açıklama kutusunda da ifade edildiği gibi video hayali *Titanik 2* filminin bilim kurgu versiyonu olarak ele alınmaktadır. Orijinal *Titanik* filminden de sahneler yer verilen videoda 2019 yapımı bilim kurgu filmi *Godzilla II: Canavarlar Kralı* filminden 2012 yapımı yine bir bilim kurgu yapımı olan *Alien:Prometheus*'a kadar farklı filmlerden sahneler bir anlatı mantığı ya da mantıklı bir olay örgüsü zinciri oluşturacak şekilde kolajlanmıştır. Kolajlanan görüntüler kendi içerisinde tutarlı ve bütünlüklü bir hikâye anlatmakta, ilgi çekicilik ve merak uyandırma gibi seyircinin dikkatini çekmeyi başaran temel unsurları içermektedir.

4. Jest ve Mimik

Oyuncu performansı: Orijinal *Titanik* filminin iki ana karakteri Rose ve Jack filmin gösterime girdiği dönemde henüz starlık konumuna erişmemiş iki genç oyuncu olan Leonardo Di Caprio ve Kate Winslet tarafından canlandırılmıştır. Leonardo Di Caprio ve Kate Winslet'in kariyeri için bir dönüm noktası olan film, en iyi film ve yönetmen dahil olmak üzere 11 dalda Akademi Ödülü kazanmış ve Kate Winslet filmdeki performansı ile en iyi kadın oyuncu dalında Akademi Ödülü adaylığı almıştır. Videoda yukarıda da ifade edildiği gibi orijinal filmin yanı sıra Leonardo Di Caprio'nun yer aldığı *Zindan Adası* ve Kate Winslet'in yer aldığı *Uyumsuz* gibi yapımlar da yer almaktadır. Video kendi içerisinde bütünlüklü bir hikâye anlattığı için bu filmlerdeki belirli sahneler hikâyenin ilgili kısımlarını tamamlayacak şekilde bir araya getirilmiştir. *Uyumsuz* filminde bir antagonisti canlandıran Kate Winslet, videoda Jack'i hayata döndürmeye çalışan bir bilim insanı olarak gösterilmektedir. *Zindan Adası* filminde akıl hastası bir polis memurunu canlandıran Leonardo Di Caprio ise videoda *Titanik* kazasında öldükten sonra DNA'ları kullanılarak klonlanan Jack Dawson'u canlandırmaktadır.

Çok Katmanlı Metin: *Titanic 2- Jack's Back Reboot* (2023 Movie Trailer Parody)

1. Anlatı

Rose'un okyanusa düşürdüğü Okyanusun Kalbi isimli mavi elması arayan ekipler arama çalışmalar sırasında tesadüfen Jack Dawson'un büyük bir buz kalıbı içerisinde donmuş bedenine ulaşır. Buz kalıbı içerisinde yaklaşık 100 yıldır donmuş halde bekleyen Jack yaşama geri döndürülür. İlk önce yaşadıklarına anlam veremeyen Jack, en büyük aşkı Rose'u aramaya koyulur; ancak çok yaşlanan Rose yaşamını yitirir. Rose'un kaybına dayanamayan Jack bu durumla baş etmenin bir yolunu bulmalıdır.

Titanic 2-Jack is Alive isimli videonun olay örgüsünden farklı olarak burada Rose'un torunu Ruby Dawson yer almamakta, Jack yaşama döndürüldükten sonra Rose'u kaybetmektedir. Jack'ın hayata döndürülmesi benzer bir aksiyon içermekle birlikte, karakterin hayata döndürülme biçimi farklılaşmaktadır. İlk videoda Jack, başarılı bilim insanı Ruby sayesinde klonlama teknolojisi vasıtasıyla yaşama döndürülürken, bu videoda buzun içerisinde donan Jack farklı teknolojiler kullanılarak yaşama döndürülmüştür. İlk videoda bilim kurgu türünün temel özellikleri ağır basarken, ikinci videoda Jack'ın yaşama döndükten sonra uyum mücadelesi baskın gelmektedir.

Film öyküsünün anlatılma yolu olarak ifade edilen anlatı, bakış açısına, tona ve stile göre farklılık göstermektedir (Ryan ve Lenos, 2014). Anlatının sonunu içermeyen film fragmanları ise kendi içerisinde bir bütünlük oluşturacak şekilde, temel olay örgüsünden kopmadan izleyicinin filmi izlemesini sağlamanın en temel yollarından biri olarak ortaya çıkmaktadır. Videolarda yer alan olay örgüsü hayranların ilk filmin sonrasında beklentilerini ve taleplerini karşılayacak biçimde özellikle Jack'in hayata döndüğü farklı versiyonları içermektedir.

2. Söz

"Made in collaboration with Youtube/BillyCrammer" yazısıyla açılan video bir önceki videoda olduğu gibi hayali *Titanik 2* filminin fragmanı olarak tasarlanmıştır. Burada filmlerin

seyirciye ulaştırılması açısından hayati derecede önemli olan fragmanların temel mantığı üzerinde durmakta fayda vardır. "Bir sinema filminin, kendine özgü kurgusu olan kısa film halinde özeti" (Singleton, 2004, s. 191) olarak tanımlanan fragmanlar, kısa bir süre sonra gösterilecek olan filme seyircide ilgi uyandırmak ve talep sağlamak amacını taşımakta, günümüzde ise bu kısa videolar kendi yapıları içerisinde bir sanat tarzı olarak kabul edilerek, gelişmiş film tekniği ile estetiği birleştirmektedir (Singleton, 2004). Çözömlenen ilk fragmandan farklı olarak bu videoda farklı kaynaklardan (farklı filmler, farklı seslendirenler) daha fazla faydalanıldığı görülmektedir. Hayali fragman belirli ve tutarlı bir öykü çizgisi oluşturacak şekilde bir araya getirilirken, Leonardo Di Caprio ve Kate Winslet'in rol aldıkları diğer filmlerden görüntülere yer verilmiş, bunun yanı sıra ses kuşağında hem profesyonel seslendirme kullanılmış hem de yine farklı filmlerden kısa diyaloglar eklenmiş, ayrıca ana akışı belirli bir mantık çerçevesinde bölen metinler de yerleştirilmiştir.

Müzik: Videoda kullanılan müzik, olay örgüsüne bağlı olarak ilk önce yükselen ve alçalan bir eğri çizerek ilerlemekte, videonun sonuna doğru ise heyecan ve merak duygusu uyandıracak şekilde giderek yükselmekte ve *Titanic 2* yazısı videoda belirdiğinde doruk noktasına ulaşmaktadır.

Videoda farklı kaynaklardan çok sayıda ses, metin ve diyalog bulunduğu bu modların (kiplerin) hepsi aşağıda bir arada deşifre edilmiştir. Fragmandaki yazılar metin olarak ifade edilmiş, farklı sesler tarafından seslendirilen Dış Ses, Ses 1, Ses 2 şeklinde numaralandırılmış, diğer filmlerden alınan diyaloglar ise film tespit edildiyse adı yazılarak, tespit edilemediyse diyalog olarak belirtilmiştir.

Dış ses-diyalog-video içeriğindeki metin:

SES I: Orada yaşayan kimse var mı?

1912'de tarih yazıldı (metin)

SES II: Artık karadan 5000 mil uzaktasınız ve yedi mil okyanusun dibine iniyorsunuz

SES 3: Okyanusun Kalbi Elması. Onu aramak için haftalar harcadık. Onu okyanusa düşürdü, şimdi geri dönüyoruz

Aman Tanrım (DİYALOG)

Nedir?

Üs...Bana albaya bir hat bağla

Gelecek yıl (metin)

Tarih değişecek

SES 4: Sizlerin keşfettiği şey, mümkün olduğunu düşündüğümüzden daha büyük.

SES 5: 48 saat önce oldukça dikkat çekici bir şey bulduk.

Bir adam olduğunu duydum (DİYALOG)

SES 3: Bu bilimsel bir buluş

Bunu gerçekten yapabilir miyiz?

100 yılı aşkın süredir donmuş durumda.

SES 4: Siz dostlarım, bu keşfi yapan insanlar olarak ölümsüzleşeceksiniz.

Merhaba...seni görmek ne güzel (DİYALOG)

Merhaba Jack

Hayata tekrar hoş geldin!

Tüm vücudunu hissedebiliyor musun? (DİYALOG)

Burada neler oluyor? (DİYALOG-ZİNDAN ADASI FİLMİNDEN)

Kimsin sen kimsin? Söyle bana...

SES 3: Jack, Rose çok yaşlı bir kadın.

Muhtemelen seni hatırlamayacak

ONU BİR KEZ KAYBETTİ (METİN)

SES 3: Jack, Rose dün gece vefat etti

Geri gel. Geri Gel (REPLİK TİTANİK FİLMİNDEN-ROSE)

SES: Galiba seni bekliyordu.

Bunu kim biliyordu? Herkes (DİYALOG)

Hayatının aşkı (METİN)

SES 6: Ölmeden önce, ölümden sonra hiçbir şey olmadığını düşündüm.

TİTANİK 2 (METİN)

Açıklama kutusundaki metin:

Titanik'e geri dönmeye hazır mısınız? Jack (Leonardo Di Caprio) ve Rose (Kate Winslet) bu yeni Titanic 2 yeniden başlatma (reboot) fragmanında yeniden bir araya geliyor. Okyanusun kalbi elmasını geri almak için yapılan keşif gezisinde, bir kurtarma ekibi şok edici bir keşifte bulunur.

Bu fragman, Billy Crammer ile işbirliği içinde oluşturuldu.

Cramer'in yaptıklarını aşağıdaki linkten inceleyebilirsiniz. Bu süper harika!

<https://www.youtube.com/channel/UCVr5...>

Bu fragmanın ilginç bir geçmişi var. Bu, 50 milyondan fazla izlenen ilk Titanic 2 fragmanımın

(Jacks Back) yeniden çevrimi. Aynı olay örgüsünü ele almak, ancak ona modern bir yaklaşım kazandırmak ve daha gerçekçi olması için güncellemek istedim. Bu video için her şey yeniden yapıldı. Yeni sesler kaydedildi, yeni efektler yapıldı, yeni müzikler ve yeni görüntüler çekildi. Ayrıca bu sefer büyük bir olay örgüsü var. Bu fragman aynı zamanda benim ilk ortak çalışmam. 2023 versiyonudur. Bunu yaratması için Billy Crammer adında süper yetenekli bir editör tuttum. Harika, yüksek kaliteli düzenlemeler için kanalına göz atın (onun ürünleri her zaman profesyonel görünür, benimki biraz daha saçma). Bu videonun özünü oluşturmak için harika bir iş çıkardı, sonra ben dahil oldum ve diğer videolarımla uyumlu olması için saçmalık ekledim.

Buraya kadar okuyorsanız ve hala kafanız karışıksa, bu gerçek bir film değil. Bu bir parodi fragmanıdır (bazen hayran fragmanı veya konsept fragman olarak adlandırılır). Hayran fragmanları mevcut materyali alır ve düzenleme, efekt çalışması, seslendirme ve müzik kullanılarak yeni ve orijinal bir anlatı oluşturulur. Bu tür videolar, yeni bir filme veya devam filmine olan ilgiyi ölçmek için harika bir yoldur (ayrıca harika bir yaratıcı çıkış noktasıdır). Bu aslında benim dördüncü Titanic 2 fragmanı. Orijinal Jack's Back'e sahibim (bunun dayandığı). Bir de korku devamı olan Titanic 2: Never Let Go var. Ve nihayet Titanic 2: The Return of Jack'te kendinizi iyi hissettiren, mutlu son var. Bu fragmanı beğendiyseniz, lütfen Speed 3: Flight Risk, The Nanny Reboot, Harry Potter and the Demon Child, Evde Tek Başına: Noel Buluşması ve çok daha fazlası dahil olmak üzere önceki çalışmalarımın bazılarını göz atın. Teşekkürler arkadaşlar!

Açıklama kutusundaki metinde en dikkat çekici unsur, fragmanın gerçek bir filme ait gerçek bir fragman olmadığına dair yapılan uyarıdır. Hayran kurgularının giderek orijinallerinden ve profesyonel yapımlardan ayırt edilemeyecek kaliteye ulaşması seyircide de kafa karışıklığı yaratmakta ve bu tür videolar gerçek sanılabilmektedir.

Videonun altında Triggz HD tarafından yapılan bir yorumda "10 yaşındaki kız kardeşimi ağılattınız, çünkü fragmanı gerçek sandı, teşekkürler dostum" (You made my 10 year old sister cry because

she thought this was real, thanks mate) ifadesi kullanılmaktadır.

3. Görsel Dil

Sinema filmlerinin pazarlanmasında en önemli unsurlardan biri olan fragmanlar çoğunlukla bu bağlamda ele alınmaktadır. Bellitaş (2010) reklamın, yapısı ve amaçları itibarıyla fragmanla benzeştiğini belirterek, reklamcılıkta kullanılan en önemli yaratıcı strateji unsurlarından duygusal çekicilikler (emotional appeals) ve yaratıcı yapım uygulamalarının (execution) benzer şekilde fragmanlarda da etkili birer dinamik olarak kullanıldığını, fragmanlardaki duygusal çekicilikler ve yaratıcı yapım uygulamalarının fragmanın stratejik reklam yapısındaki en önemli değişkenlerden olduğunu belirtmektedir. Hayran kurgusu olarak oluşturulan bu videoları doğrudan bir filmin reklam stratejisi içerisinde değerlendirmek mümkün olmasa da-çünkü videolar hayali bir devam filmine aittir- yaratıcı stratejiler bakımından değerlendirme açısından zengin bir görsel ve işitsel malzemeye sahiptir.

Reklamcılık literatüründe oldukça sık kullanılan çekicilik, tüketicilerin fiziksel, psikolojik, duygusal, toplumsal gereksinimlerine seslenen, reklamı yapılan ürüne/hizmete ve hatta reklamın kendisine dikkat çeken, ilgi uyandıran, tüketici tutum ve davranışlarına etki eden, yön veren bir ikna aracı işlevini görmektedir (Elden ve Bakır, 2010). Epik romans ve felaket filmi olarak kategorize edilen *Titanik* filmi tarihi bir felaketi konu edindiği için dönem draması olarak da konumlandırılabilir. Ancak seyirci ve film arasındaki ilişki açısından ele alındığında anlatıda en etkili olan tür romantik-romans türüdür. Jack ve Rose'un arasındaki imkânsız aşk bu anlamda seyirci ve filmin anlatısı arasındaki duygusal bağı belirleyen temel bir öge olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda video, romans türünün duygusal yönünü bilim kurgu türüyle yeniden harmanlayarak sunmakta ve "Jack yaşasaydı filmin hikayesi nasıl olurdu?" sorusu üzerinden bir hayran kurgusu yaratmaktadır. Video kolaj bir metin olduğu için tutarlı ve bütünlüklü bir hikâye anlatsa da görsel dili kolaj bir metnin parçalı yapısını yansıtmaktadır. Leonardo Di Caprio'nun

Zindan Adası (Shutter Island-2010), Kate Winslet'in *The Reader* (Okuyucu-2008) filmlerinden görüntülere de yer verilen videoda bu filmlerin yanı sıra *Deepsea Challenge 3D* (2014), *The Day After Tomorrow* (2004), *The Thing* (2011), *Iron Man 3* (2013), *Inception* (2010), *The Matrix* (1999), *The Departed* (2006), *Revolutionary Road* (2008), *Global Thought Leader* (2020) olmak üzere 10 farklı filmde görüntüler kullanılmaktadır.

4. Jest ve Mimik

Oyunculuk: Arslantepe'ye (2012) göre sinemada oyuncunun amacı yaratacağı kişinin karakter bakımından bütün film boyunca bütünlük göstermesini sağlamaktır. Bir sanat olarak sinemanın sadece kendine özgü olan anlatım biçiminden dolayı, sinema oyuncusunun filmdeki rolü, çekimlerin plan plan gerçekleştirilmesi sebebiyle, çok kısa parçalara ayrılmıştır. Bunların çoğu bir dakika veya daha az süren parçalardır. Ayrıca bu parçalar çekim sırasında mantıksal bir düzen izlememekte, teknik bakımdan en elverişli olanların öncelik sırası bulunmaktadır (Onaran, 1999). Sinema oyunculuğu sinemanın bir sanat olarak gerçekleştirilme mantığından dolayı diğer bir ifade ile hareketli görüntünün önce kaydedilmesi sonra anlamlı bir bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirilmesi nedeniyle tiyatro oyunculuğundan ayrılmaktadır. Bunun yanı sıra çözümlenen videolar farklı filmlerden alınan görüntülerden elde edildiği için videonun anlatısı içerisinde Jack Dawson'u canlandıran Leonardo Di Caprio'nun esasen farklı karakterleri canlandırdığı filmlerden olay örgüsüne uygun olan kısımlara yer verildiği anlaşılmaktadır. Benzer şekilde Kate Winslet da hem orijinal *Titanik* filmindeki Rose karakteri ile hem de *The Reader* filmindeki Hanna Schmitz karakteri ile videoda yer almaktadır. Bu iki karakter birbirine taban tabana zıt özelliklere sahip kurmaca karakterler olmakla birlikte, karakterlerin yer aldığı filmler de tamamen farklı hikayeler anlatmaktadır. *Titanik* filminin ana karakterlerinden olan 17 yaşındaki Rose, ailesine yüklü bir borç bırakan babasının ölümünün ardından annesi Ruth tarafından kendisinden 13 yaş büyük zengin Cal Hockley ile nişanlanmaya zorlanmıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrası Almanya'sında geçen *The*

Reader filmi ise okuma yazma bilmeyen Hanna Schmitz'in bu gerçeğin utancından kaçınmak için işlemediği bir insanlık suçunu kabul etmesini anlatmaktadır. Videoda, *The Reader* filminde kostüm ve makyaj tasarımı ile yaşlandırılan Kate Winslet'in Hanna karakterini canlandırırken, ancak yaşlanmış Rose olarak gösterilmektedir. Orijinal filmdeki Rose'un ise videoda Jack öldükten sonra filmin ikonik sahnelerinden birindeki repliği yer almaktadır: "Geri gel".

Dijital sinema ile birlikte daha önce de vurgulandığı gibi yalnızca film yapım pratiklerinde değil, filmlerin gösterim ve alımlama pratiklerinde de büyük bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Özellikle hayran kültürünün giderek güçlenmesi ve hayran kültürü ile yaratıcılık üzerine yapılan tartışmalar sinema filmleri ile izleyici arasındaki karmaşık ilişkinin anlamlandırılmasını ve konumlandırılmasını daha da zorlaştırmıştır. Dijital sinemayı yalnızca film yapımında gerçekleşen bir teknolojik gelişme olarak ele almak bu süreçte yer alan film yapım profesyonellerinin konumunu da yüzeysel bir değerlendirmeye tabi tutma riskini beraberinde getirmektedir.

Yıldız Savaşları serisini medya yaklaşımının en önemli örneklerinden biri olarak ele alan Jenkins (2019), *Yıldız Savaşları* hayranlarının üretimleri ile Lucas Film arasında yaşanan tartışmaları katılımcı kültür bağlamında ele almaktadır. Katılımcı kültürde, hayran yaratıcılığı ile filmlerin telif hakları arasındaki gerilim giderek tırmanmakta, şirketler ve hayranlar arasındaki mücadele bu dönemin temel dinamiklerini belirlemektedir. Jenkins (2019) bu tartışmalarda ortak bir uzlaşma gayretiyle medya yapımcılarının hayranlara, hayranların onlara ihtiyaç duyduğu kadar çok ihtiyaçları olduğunu vurgulayarak kendi bakış açısını ortaya koymaktadır.

Sonuç

Film yönetmenlerinin sanatçı konumu ve sinemanın sanat mertebesi daima tartışmalı olmuştur. Bu süreçte film yönetmenleri büyük stüdyoların film yapım pratikleri içerisindeki teknisyen konumundan Fransız Yeni Dalgası akımının etkisiyle bir sanatçı konumuna yükseltilmiş, devamında birer sanat yapıtı

olarak filmlere kişisel üslubunu yansıtmayı başaran yönetmenlerle diğerleri arasında bir ayrıma gidilmiş ve bu yönetmenler auteur olarak konumlandırılmıştır, ancak sinema, kültür ve teknoloji arasındaki dolaysız bağ itibarıyla filmde anlamın oluşturulmasında diğer sanat dallarından farklı olarak birçok profesyonelin ve sanatçının katkıları yönetmenin filmin tek başına sanatçısı olma konumunun da yeniden gözden geçirilmesine neden olmuştur. Bu süreçte özellikle görüntü yönetmeninin, ardından sanat yönetmeninin konumları giderek güçlenmiş, bu yaratıcı profesyonellerin filmin ortaya çıkartılmasındaki katkıları daha fazla dillendirilir olmuştur. Sinema filmlerinin dijitalleşmesi diğer bir ifade ile filmlerin yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalarının tamamının sayısal teknolojiler üzerinden yürütülmesi, bu süreçte iş akışının değişmesi özellikle yapım ve yapım sonrası aşamaların bütünleşmesi, böylece yeni meslek gruplarının ortaya çıkması, bunun yanı sıra yakınsama ile birlikte izleme pratiklerinin dijitalleşerek radikal biçimde dönüşmesi, hayran kültürünün güçlenmesi, izleyicinin konumunun bu gelişmelerden etkilenmesi ve katılımcı kültürün gelişmesi film yönetmenlerinin ayrıcalıklı konumunun geniş bir toplumsal ve kültürel bağlamda yeniden değerlendirilmesi gerekliliğini ortaya koymuştur. Yukarıda sıralanan yakınsama, hayran kültürü ve katılımcı kültür gibi olgular film çalışmalarının da kuramsal çerçevesini bu olguların sinema filmleri üzerindeki etkisini ortaya koyabilmek için yeni yaklaşımlara ihtiyaç duyulmasının önünü açmış, bu süreçte geleneksel (peliküle dayalı) sinemayı anlamlandırmak için ortaya konulan auteur kuram gibi kuramsal yaklaşımlar ve eleştiri yöntemleri yetersiz kalmıştır. Bu çalışmada sinemanın dijitalleşmesiyle birlikte ortaya çıkan bu gelişmelerden özellikle hayran kültürü ve katılımcı kültürün film ve izleyici arasındaki ilişkiyi dönüştürmesi ve yönetmenin yaratıcı konumunun YouTube'da yer alan hayran videoları üzerinden tartışılması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda VJ4rawr2 isimli Youtube kanalında, 1997 tarihli *Titanik* filminin hayali devam filminin (*Titanic 2*) farklı olay örgülerine sahip iki fragmanı çok katmanlı birer metin olarak, anlatı, görsel

dil, söz, jest ve mimik kategorileri açısından incelenmiştir. Buna göre katılımcı kültür ve hayran kültürünün gelişmesiyle birlikte film izleyicilerinin filmlerin sadece anlamlandırılmasında değil, yaratılmasında da daha fazla müdahil olmak istedikleri, film yapım ve kurgu ekipmanlarına ulaşımın daha kolay hale gelmesiyle birlikte hayran üretimlerinin neredeyse profesyonel yapımların kalitesine ulaştığı, orijinal metinden yola çıkan hayranların bu metni diledikleri gibi kurgulayacakları ve anlamlandıracakları birer ham madde olarak gördükleri sonucuna ulaşılmıştır. İncelenen videoların gerek izlenme sayıları gerekse etkileşim oranlarının bu tür üretimlerin orijinal yapımlar kadar ilgi çektiğinin bir göstergesi olarak okumayı da mümkün kıldığı görülmüştür.

Hayran üretimlerinin katılımcı kültürle birlikte artması ve izleyicilerin kullanıcıdan katılımcıya oradan üreticiye doğru geçirdiği evrimi bir sanatçı olarak yönetmenin sonu olarak ele almak yüzeysel bir yaklaşımın tüm risklerini taşımaktadır. Dünyanın farklı ülkelerinde her dönemde filmlerine kendilerine özgü kişiliklerini, dünyaya bakış açılarını ve özgün film dillerini oluşturacak yönetmenler olacaktır, ancak sinemanın dijitalleşmesiyle birlikte film yapımı giderek daha kolektif bir üretim haline gelmiş, filmlerin üretim, dağıtım, alımlama koşulları değişmiş ve katılımcı kültürle birlikte kolektif üretimin ötesinde hayranlar birer üretici haline gelerek yaratıcılığın nerede başlayıp nerede bittiği tartışmasını daha da karmaşık hale getirmişlerdir. Bu nedenle hayran üretimlerini günümüz seyircisinin ve hayran kültürünün filmleri aktif olarak anlamlandırmanın yanı sıra bu anlamın oluşturulmasında da etkin olarak yer alma isteklerinin bir ifadesi olarak ele almak mümkündür.

Kaynaklar

- Abreu, R. (2020). What is a director's cut? every type of director's cut explained. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-directors-cut/>. Erişim Tarihi: 21.02.2023.
- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası ilişkiler*. Öteki Yayınevi.
- Arslantepe, M. (2012). *Sinema okuryazarlığı*. Umuttepe Yayınevi.

- Bellitaş, E. (2010). *Bir reklam aracı olarak fragman: Türk ve Amerikan filmlerinin fragmanlarında kullanılan duygusal çekiciliklerin ve yaratıcı yapım uygulamalarının karşılaştırılması*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Eskişehir Anadolu Üniversitesi.
- Benson, P. (2016). *The discourse of YouTube: multimodal text in a global context*. Routledge.
- Buckland, W. (2013). Sinemayı anlamak. (T. Göbekçin, Çev.). Optimist Yayın Dağıtım.
- Çetin, B. N. (2019). Üretüketim olgusu bağlamında örtülü emek olarak dijital üretüketici emeği. *Journal of Social Policy Conferences*, (77), 349-382.
- Coşkun, E. (2006). Dünya sinemasında akımlar. Phoenix Yayınevi.
- Denson, S. ve Leyda, J. (2021). Post-Sinema üzerine düşünceler: Giriş. S. Denson ve J. Leyda (Ed.). *Post sinema: 21. yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması içinde* (s.13-31). NotaBene Yayınları.
- Elden, M. ve Bakır, U. (2010). *Reklam çekicilikleri: Cinsellik, mizah, korku*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Elsaesser, T. ve Hagener, M. (2011). Film kuramı: Duyular yoluyla bir giriş. (B. Soner, B. Yıldırım, Çev.). Dipnot Yayınları.
- Erkiliç, H. (2017). Dijital sinema teorisi üzerine: Akışkan sinema ve akışkan sinema teorisi. *SineFilozofi*, 2 (4), 56-72.
- Güngör, A.C. (2014). Auteur kuramı ve Metin Erksan sineması. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 30 (1), 79-100.
- Harvey, D. (2012). Postmodernliğin durumu. (S. Savran, Çev.). Metis Yayınları.
- Jenkins, H. (2019). Cesur yeni medya: teknolojiler ve hayran kültürü. (N. Yeğengil, Çev.). İletişim Yayınları.
- Jewitt, C. (2014). Introduction: Handbook rationale, scope and structure. C. Jewitt (Ed.) *The routledge handbook of multimodal analysis içinde*. Routledge.
- Kalender, A. B. (2021). Yeni aşırılığın auteur yönetmeni bir l'enfant terrible olarak Gaspar Noé. *SineFilozofi*, 6 (11), 908-927.
- Kolker, R. (2011). Film, biçim ve kültür. (E. Yılmaz, Yay. Haz.). DeKi Basım Yayım.
- Kovacs, A. B. (2010). Modernizmi seyretmek: Avrupa sanat sineması, 1950-1980. (E. Yılmaz, Çev.). DeKi Basım Yayım.
- Kress, G. Ve Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Hodder Arnold Publication.
- Kuyucak Esen, Ş. (2013). Sinemada auteur kuramı. Z. Özarslan (Ed.). *Sinema kuramları 2: Beyaz perdeyi aydınlatan kuramlar içinde* (s. 33-50). Su Yayınevi.
- Manovich, L. (2021). Dijital sinema nedir? S. Denson ve J. Leyda (Ed.). *Post sinema: 21. Yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması içinde* (s.31-57). NotaBene Yayınları.
- Monaco, J. (2006). Yeni dalga. (E. Yılmaz, Çev.). +1 Kitap.
- Neuman, W. L. (2006). Toplumsal araştırma yöntemleri nicel ve nitel yaklaşımlar I. (S. Özge, Çev.). Yayın Odası Yayıncılık.
- Onaran, A. Ş. (1999). *Sinemaya giriş*. Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Özhan Dedeoğlu, A. (2015). Değişen pazaryerinde tüketici ve tüketimin rolüne ilişkin yeni yaklaşımlar: Ortak-üretim (co-production) ve ortak-yaratma (Co-Creation). *Ege Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 6 (2), 17-29.
- Pramaggiore, M. ve Wallis, T. (2011). *Film: A critical introduction*. Laurence King Publishing.
- Ryan, M. Ve Lenos, M. (2014). Film çözümlemesine giriş. (E. S. Onat, Çev.). DeKi Yayınevi.
- Samardzija, Z. (2010). DavidLynch.com: Auteurship in the age of the internet and digital cinema. <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2010/february-2010/samardzija.pdf>. Erişim Tarihi: 20.02.2023.
- Shapiro, S. (2021). Post-devamlılık: Giriş. S. Denson ve J. Leyda (Ed.). *Post sinema: 21. Yüzyıl sinemasının kuramsallaştırılması içinde* (s.59-71). NotaBene Yayınları.
- Sözen, M. (2017). Anlatımsal bir öge olarak sinemada ses efektleri: Tanımlamalar, filmler, çözümlemeler. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (61), 477-503.
- Singleton, R.S. (2004). Amerikan film terimleri sözlüğü. (S. Taylaner, Çev.). Es Yayınları.
- Stam, R. (2014). Sinema teorisine giriş. (S. Salman, Ç. Asatekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Street, B. (2014). Literacy and multimodality.

<https://silo.tips/download/brian-v-street-abstract> <http://arquivos.lingtec.org/stis/STIS-LectureLitandMMMarch2012.pdf>. Erişim Tarihi: 20.02.2023.

Tüzel, S. (2013). Çok katmanlı okuryazarlık öğretimine ilişkin Türkçe öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesi. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 9 (2), 133-151.

Wollen, P. (2004). *Sinemada göstergeler ve anlam*. (Z. Aracagök, B. Doğan, Çev.) Metis Yayınları.

Extended Abstract

In the study, it is aimed to reveal the potential transformation created by digitalization in cinema theories, especially in terms of auteur theory, in the context of digital cinema ecology, fan culture and creativity based on collective production. In this direction, the fan productions on the 1997 movie *Titanic* (James Cameron) on Youtube were examined in this article, and it was concluded that with the influence of participatory culture, especially the fan culture radically transformed the relationship between film, the creative process and the making of films.

The effect of convergence on all media, along with digitalization, and the radical change of concepts such as interactive culture and participatory culture in the relationship between the audience and the media, also affects the way film studies deal with these phenomena. Basically, when theory is expressed as a set of systematic ideas that explain any phenomenon, its development, causes and consequences (Neuman, 2014), it is seen that new approaches are needed to reveal the effects of the digital culture, especially on art and media. Auteur theory, which is one of the most controversial approaches of traditional film theories, is important in terms of revealing the relationship between motion picture, fan culture, producing consumer, participatory culture and digital cinema, as it is a system of ideas that deals with the position of the director in filmmaking practice.

In the process of digitization of films, the so-called digital age is characterized by convergence, interaction, diversification and mobility, leading to new ways and narratives that were not possible

in traditional cinema before, such as interactive films, transmedia storytelling, digital platforms, fan culture and fan production. gave rise to its forms. These new phenomena have transformed the production, post-production and reception processes of films, creating a cinema language and institution that is integrated into digital culture and the era. Discussing the director's position in this structure from a theoretical point of view and evaluating the direction of the filmmaking processes between fan culture and participatory culture points to a starting point in terms of analyzing the future and present of cinema. Although it is beyond the scope of this study to discuss how cinema will evolve in the future, there are many issues today, such as the effects of fan culture, participatory culture and digitalization (artificial intelligence applications, computer effects, technological developments in filmmaking practices, changes in the workflow in the production process) on creativity and filmmaking. Contributing to the issues discussed is one of the main axes of this study. In this direction, first of all, the transformation of the director's position from a technician to an artist with a unique expression language in the history of cinema and the theorizing of this transformation, then the effects of digitalization on cinema are discussed theoretically. Two trailers (*Titanic 2-Jack is Alive* (Movie Trailer 2023) and *Titanic 2- Jack's Back Reboot* (2023 Movie Trailer Parody)) created as fan fiction of the fictional *Titanic 2* movie prepared by the VJ4rawr2 fan account on Youtube, in which it evolved in the right direction, were examined. Considering the complex nature of the audience and media content, the transformation of the audience in the creative process has made possible a more direct and creative relationship with the film along with the participatory culture. On the YouTube channel VJ4rawr2, the video titled *Titanic 2* trailer (*Jack's Back*), which includes the trailer of the imaginary sequel of the *Titanic* movie, was watched more than 50 million times, and a second video called *Titanic 2- Jack's Back Reboot* (2023 Movie Trailer Parody) was published on the same channel. In the new version, the same plot is presented to the users, with the contributions

of Billy Crammer (Jack, one of the main characters of the *Titanic* movie, is brought back to life) with different music, enriched with new visual effects. The video has 30 million views. After the second trailer in 2019, the third trailer titled *Titanic 2- Jack's Back 2023 Director's Cut (Concept Trailer)*, as the name of the video suggests, includes the director's editing of the second video. Since the first video could not be watched in other countries except the USA due to copyright, the creator of the video removed the images and music that could cause copyright infringement and prepared a new version of the trailer. In the latest video titled *Jack is Alive (Movie Trailer 2023)*, Jack is brought back to life 150 years after the Titanic disaster and scientists are getting closer to learning what really happened on the Titanic ship.

The videos are a combination of footage from *Titanic* movie and collages from different films by Leonardo DiCaprio and Kate Winslet, with added footage. In the study, two video participatory cultures titled *Titanic 2- Jack's Back Reboot (2023 Movie Trailer Parody)* and *Jack is Alive (Movie Trailer 2023)*, which blend two different versions of the original Titanic movie narrative with science fiction codes, are multi-layered (multimodal) in the context of auteur theory in digital cinema. positioned as texts, and analyzed in terms of narrative, word (music, dialogue, text in the video, text in the description box), visual language (image technique and content), and gesture and mimic (acting, actor performance).

Accordingly, with the development of participatory culture and fan culture, movie audiences want to be more involved not only in making sense but also in the creation of movies, and with the easier access to film production and editing equipment, fan productions have reached almost the quality of professional productions, and this text of the fans who set off from the original text. It has been concluded that they see them as raw materials that they can construct and make sense of as they wish. It has been seen that both the number of views and the interaction rates of the examined videos make it possible to read as an indicator that such productions attract as much attention as the original productions.

Yazar Bilgileri

Author details

Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi,
nuray.tugan@hbv.edu.tr, 

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

Çıkar Çatışması

Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

Kaynak Göstermek İçin

To Cite This Article

Tuğan, N. H. (2023). Yönetmenin kurgusundan hayran kurgusuna: Dijital sinema çağında yönetmenin yaratıcı konumu ve auteur kuram. *Yeni Medya*, (14), 17-38, <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1259431>