

360 DERECE SANAL GERÇEKLIK UYGULAMALARINI SİNEMA KURAMI ÜZERİNDEN OKUMAK MÜMKÜN MÜ?

Özet

Mağara duvarlarına ilk çizgiyi çizdiği günden bugüne iletişim kurmak ve duygularını ifade etmek için farklı araçlar arayışında olan insanoğlu bu arayışının bugün geldiği noktada sanal gerçeklik teknolojisi ile gündelik hayatlarında daha fazla karşılaşmaya başlamıştır. Bilgi ve enformasyona dayalı olarak yaşamlarını sürdürmeye adapte olmak için çabalayan günümüz toplumlarında bilişim ve enformasyon teknolojilerinde yaşanan bu hızlı değişim beraberinde bireylerin gerçeklik ile olan bağlarını zayıflatmakta yahut dönüştürmektedir. Dolayısı ile mekân ve zamandan bağımsız olarak teknolojiye adapte bir şekilde yaşamını sürdürmeye çalışan insanlar henüz var olan yeni teknolojilere alışma aşamasında iken yeni bir teknolojinin ortaya çıkması ile kafa karışıklıkları içerisinde yönlerini bulmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojisinin sinema üzerinden okuması yapılmaya çalışıldığında karşılaşılan ilk başlık olarak geleneksel sinemada yönetmenin bakış açısı ve isteği doğrultusunda yapılan çerçeve içerisindeki düzenlemeler

karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel sinemanın bu özelliği karşısında yönetmenin bakışı ve kadrajından bağımsız olarak sanal gerçeklik teknolojisinde izleyici 360 derece bir bakış özgürlüğüne sahiptir. Bu durum sinemadaki “point of view” (özel bakış) çekiminin de ötesinde yeni bağlamlar oluşturmaktadır. Bu çalışmada öncelikle Bazin’in gerçekçi sinema kuramı izleğinde sanal gerçeklik teknolojisinin ve 360 derece filmlerin günümüz sineması için ne anlam ifade ettiğinin bir değerlendirmesi yapılacaktır. Daha sonrasında ise “The Jungle Book” (2016) filminin iki boyutlu ve 360 derece olarak hazırlanan versiyonlarından bir sahne karşılaştırılarak sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen içerikler sinemasal anlatım ve üretim açısından değerlendirilecektir. Bu makale, henüz terminolojisi ve sınırları tam olarak belirlenmemiş olan bu yeni teknoloji ve anlatısını sinema kuramları üzerinden okumaya çalışarak alan literatürüne katkı yapmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: sanal gerçeklik, 360 derece, sinema teorisi, dijital sinema.

IS IT POSSIBLE TO READ VIRTUAL REALITY APPLICATIONS THROUGH CINEMA THEORY?

Abstract

Human beings searching for different tools to communicate and express their feelings from the date they draw first picture on the cave walls, nowadays encounter more in their daily lives with the virtual reality technology. In today's societies struggling to accommodate to a life based on information, the rapid change in knowledge and information technologies weaken or transform ties of between individuals and reality. Therefore, on the one hand, people are living in adapted to the technology, which is independent of space and time, and on the other hand, with the emergence of new technology, they also try to find right ways in confusion. In this context, when the virtual reality technology is tried to be read through the cinema, in the first place we encounter with arrangements in the frame of the director's perspective and wishes. In the face of this characteristic of traditional cinema,

the spectator has the freedom of 360 degree view in virtual reality technology, independent from the director's view and frame. This creates new contexts beyond the “point of view” shot in cinema. In this study, firstly, the meaning of virtual reality technology and 360 degree films for today's cinema is discussed in the context of Bazin's realistic cinema. Afterwards, a scene from two-dimensional and 360-degree versions of the film The Jungle Book (2016) will be compared and the content produced with virtual reality technology will be evaluated in terms of cinematic expression and production. This study aims to read this new technology, whose terminology and boundaries are not fully defined, in the context of cinema and to contribute field literature.

Key Words: virtual reality, 360 degree, film theory, digital cinema

GİRİŞ

Mağara duvarlarına çizdiği ilk resimden bugüne kadar insanoğlu kendini ifade etmek ve iletişim kurabilmek için farklı yollar ve araçlar kullanmıştır. McLuhan'ın ifadesi ile küresel bir köy içerisinde yaşayan modern insan giderek hızlanan ve çeşitlenen dijital iletişim ortamları içerisinde kendiyolunubulmaya çabalamaktadır. Sıfır ve birlerden oluşan bu dijital dünyada bireyler benliklerini sanal ortamlara taşıyarak mevcudiyetlerini ve kendilerini sanal olarak gerçekleştirerek yaşamlarını sürdürmektedir. Dijital teknolojilerin en son ürünlerinden birisi olan sanal gerçeklik platformu bu bağlamda bireyleri fenomenal gerçeklikten kopartarak sanal bir ortamda var olması prensibi ile çalışan bir bilgisayar teknolojisidir. Dijital teknolojide yaşanan gelişmelerin sinemaya etkileri açısından bakıldığında ise artık günümüzde sinema perdesinde izlediğimiz CGI (bilgisayarla üretilmiş görüntü) karakterler ve planlar gerçekte olduğundan daha gerçektir. Bu noktada yeni bir teknoloji olan sanal gerçeklik teknolojisi de mevcut sinematik üretim teknolojisi ile bir araya geldiğinde sinemanın büyümlü perdesi ile yarattığı özdeşleşme duygusunu farklı bir boyuta çıkartarak, seyirciyi artık sadece tanık olan değil bizatihi olayı yaşayan, deneyimleyen konumuna getirmektedir.

Bu makale, henüz terminolojisi ve sınırları tam olarak belirlenmemiş olan bu yeni teknoloji ve anlatısını sinema kuramları üzerinden okumaya çalışarak alan literatürüne katkı yapmayı amaçlamaktadır. Sinema kuramının temel akslarını oluşturan pencere, çerçeve, aygıt, bakış kavramlarını sanal gerçeklik bağlamında nasıl okuyabiliriz? Sanal gerçeklik ve 360 derece film uygulamaları nasıl bir anlatı oluşturmaktadır? Kolektif seyir deneyimi bireyselleşirken seyirci, kullanıcıya mı dönüşmektedir? Bu bağlamda öncelikle Bazin'in gerçekçi sinema kuramı izinde sanal gerçeklik teknolojisinin ve 360 derece filmlerin günümüz sineması için ne anlam ifade ettiği tartışılacaktır. Ormanın Kitabı (Jon Favreau, 2016) isimli filmin iki boyutlu ve 360 derece olarak hazırlanan versiyonlarından bir sahne karşılaştırılarak sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen içerikler sinemasal anlatım ve üretim açısından değerlendirilecektir.

Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) Nedir?

Sanal gerçeklik teknolojisinde, bilgisayar tarafından yaratılan bir dijital ortamda katılımcıya "orada olma" deneyimi yaşatılmaya

çalışılmaktadır. Kimi zaman sanal ortam olarak tanımlanan bu teknoloji, kullanıcıların mevcut konumunu ve eylemlerini takip ederek en az bir duyu yolu ile (çoğunlukla görme ve işitme) geri bildirim vermek sureti ile kullanıcının o dijital ortamdaki varlığını simule etmeyi amaçlayan etkileşimli bir bilgisayar teknolojisidir (Jerald, 2016: 9; Sherman ve Craig, 2003:13). Günümüzde sanal gerçeklik teknolojisi için yaygın olarak kullanılan terim ise "immersive" kelimesidir. Türkçeye "çevreleyen", "saran", "üç boyutlu", "sürükleyici", "kapsayan" gibi anlam olarak birbirine yakın ifadelerle çevrilebilen bu terim aracın kullanıcının duyularına 360 derece olarak hitap etmesinden ileri gelmektedir. Sanal gerçeklik sistemi yazılımsal olarak önceden yaratılmış olan sanal ortamın veya dünyanın kullanıcılar tarafından gerekli donanımlar aracılığıyla deneyimlenmesi yoluyla çalışmaktadır (Aronson-Rath vd., 2015). Günümüzde teknolojik olarak halen gelişimini sürdürmekte olan sanal gerçeklik teknolojisinin henüz son kullanıcıya erişmeye hazır olmayan bazı gelişmiş versiyonlarında koku alma ve dokunma gibi farklı duylara hitap edebilen donanımlar bulunmaktadır.

Gelişim serüveni ilk olarak 1916 yılında Albert Pratt tarafından dünyada ilk defa giyilebilen periskobun patentinin alınması ile başlayan sanal gerçeklik teknolojisi 1929 yılında Edward Link'in askeri amaçlar için ürettiği uçuş simülatorü ile gelişimini sürdürmüştür (Sherman ve Craig, 2003: 24-36). 1946 yılına gelindiğinde ise günümüzdeki tüm dijital teknolojilerin atası olarak bilinen ilk bilgisayar olan ENIAC'ın Alan Turing tarafından icat edilmesi (Crowley ve Heyer, 2011) ile sanal gerçeklik teknolojisinin farklı boyutlarının adımları da atılmıştır. Morton Heilig, "Sensorama" isimli geniş ekranlı, koklama, rüzgar, ses ve hareket gibi geri bildirimleri olan film izleme cihazının 1956 yılında icat etmiş ve 1962 yılında da patentini almıştır. NASA gibi büyük kuruluşların dikkatini çeken bu teknoloji 1972 yılından itibaren çeşitli askeri ve deneysel eğitimlerde kullanılmaya başlanmıştır. 1991 yılında ise Thomas Defanti tarafından yaratılan "CAVE" isimli sanal gerçeklik sistemi ile kullanıcıların tam katılımlı bir deneyim yaşaması sağlanmıştır (Jerald, 2016: 22-28, Yengin ve Bayrak, 2017: 95). 2000'li yıllara değin farklı teknolojilerin kendi içerisinde gelişimini sürdürmesinin bir sonucu olarak gelişen bilgisayar teknolojisi ile birlikte küçülen mikroçiplerin ve jiroskop

(nesnelerin üç boyutlu ortamda doğrultularını ve eksenlerini tespit etmeye yarayan araç) sensörlerinin cep telefonu boyutlarına inmesi ile sanal gerçeklik teknolojisi nihai hedef kitlesi olan son kullanıcıların erişebileceği bir biçime kavuşmuştur.

Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Günümüzdeki Durumu

2018 yılı itibarı ile farklı platformlarda kendisine yer edinmeye başlayan sanal gerçeklik teknolojisi mobil ve tam profesyonel olarak iki ana kategoride varlığını sürdürmektedir. Mobil versiyonlarında giriş seviyesi veya yarı profesyonel olarak nitelendirilebilecek olan “Google Cardboard”, “Google Daydream”, “Gear VR” gibi gerekli sensör donanımına sahip akıllı cep telefonu ile çalışan modeller yer almaktadır. Sistem cep telefonlarını HMD (head mounted display / başa giyilen kask) içerisine takılması ile çalışmaktadır. Bu sistemde gerekli donanımsal alt yapının neredeyse tamamı cep telefonu tarafından karşılanmaktadır. HMD ise sadece optik lensler ve kulaklıklar ile telefon ekranından gelen görüntüleri stereoskopik olarak izleme işlevini yerine getirmektedir. Oculus Rift, HTC Vive, Windows Mixed Reality gibi tam profesyonel olan versiyonlar, yüksek donanımlı bilgisayar ve hareket algılayıcı sensörler gibi ekstra donanımlar gerektirmektedir. 2019 yılının ilkbahar aylarında piyasaya çıkması beklenen Oculus Quest isimli yeni nesil sanal gerçeklik gözlüğü ise mobil ile tam profesyonel donanımların ara bir formu olarak yüksek ve pahalı donanıma ihtiyaç duymadan kaliteli ve tam sanal gerçeklik deneyimini uygun fiyatla kullanıcıya ulaştırmayı hedeflemektedir.

Mevcut formu itibarı ile HMD olarak çalışan sistemlerde kullanıcıların iki gözüne ayrı ayrı gönderilen görüntüler baş ve vücut hareketlerinin sensörler aracılığı ile takip edilmesi sonucunda kullanıcıları istedikleri yöne 360 derece olarak özgürce bakabilmesi prensibi ile çalışmaktadır. Bu sistemlerde sanal ortamlar ya tamamen dijital olarak bilgisayarda tasarlanmakta ya da kullanıcılara 360 derece fotoğraf ve video izletilmesi ile kurulmaktadır. Bu teknoloji ile edinilen tecrübeler sayesinde insanlar sanal ortamlarda yüksek etkileşimler kurarak o dünyanın bir parçası haline gelmektedir (Giraldi, Silva ve Oliveira, 2017).

Sanal gerçeklik teknolojisi söz konusu olduğunda sıklıkla kullanılan bazı terimler dikkati çekmektedir. Bu terimlerin bazıları bu çalışmanın konusu açısından önem arz

etmektedir. “3D Scanning” (3 boyutlu tarama), “3D Capture” (3 boyutlu yakalama), CGI (computer generated images) yani bilgisayar ortamında hazırlanan görüntüler ve 360 derece video gibi terimler göze çarpmaktadır. 360 derece video terimi ise ayrı bir başlık olarak dikkat çekmektedir. Temel olarak 360 derecelik bir açıya sahip görüntü elde etmek için iki veya daha fazla kamera tarafından eş zamanlı olarak video kaydetmesi sonucunda elde edilen görüntü kullanıcılar tarafından HMD aracılığı ile izlendiğinde kullanıcının istediği noktaya bakmasına olanak verdiği bir video teknolojisidir (Virtually There, 2016: 8). Sanal gerçeklik teknolojisinin bilgisayar tarafından yaratılan ortamlarda yaşanan dijital bir deneyim olduğu düşünüldüğünde geleneksel medya içerikleri ve sanal gerçeklik aracılığı ile elde edilen deneyim arasındaki fark daha da anlaşılır olmaktadır, aradaki fark 3 boyutlu bir dünyada yaşama ve katılım duygusudur (Mandal, 2013: 305). Dolayısı ile birden çok kameranın küresel (spherical) olarak 360 derece bir görüntü kaydetmesi ile elde edilen videolar tek başlarına sanal gerçekliğe karşılık gelmemektedir ancak sanal gerçeklik başlıkları ile foto gerçekçi ve kadraj bağımsız bir izleme yapıldığında hissedilen katılım duygusu sebebi ile 360 derece videolar sanal gerçeklik videoları olarak isimlendirilmektedir (Fonseca, 2016: 2). Facebook’un 26-27 Eylül 2018 tarihinde düzenlediği Oculus Connect 5’te duyurduğu ve sinema kamerası üretiminde dünyanın önde gelen markalarından birisi olan RED ile ortak çalışmasının ürünü olan Manifold isimli yeni nesil 360 derece kamera ile sadece video üretmek değil, video içerisinde dijital olarak hareket etme ve nesnelerin konumları üzerinde değişiklik yapabilme gibi farklı seçenekler mümkün hale gelebilmektedir (Jones ve Dawkins, 2018:183-198, Roadtovr, 2018). Dolayısı ile 360 derece videolar tamamen bilgisayar tarafından üretilen sanal gerçeklik içeriklerine dijital olarak bir adım daha yaklaşmaktadır. Ayrıca günümüzde son kullanıcıya erişebilen versiyonlarında “motion sickness (kısıtlı hareketten kaynaklanan mide bulantısı), eye strain (göz gerginliği), hijyenik sorunlar, kaskın başı rahatsız etmesi” (Jerald, 2016: 163-193) gibi bir takım sağlık açısından oluşan yan etkilerin düzeltilmesi için ekran çözünürlükleri ve ppi (pixel per inch) yükseltilmesi, yalnızca baş değil göz hareketlerinin de takip edilmesini sağlayan “eye-tracking”¹ ve “omnidirectional treadmill”²

gibi teknolojiler üzerinde çalışmalar devam etmektedir.

Sürekli olarak gelişmeye devam eden sanal gerçeklik teknolojisinde artık sadece işitsel ve görsel değil, dokunma, koklama ve tat alma gibi deneyimi en üst düzeye taşıyacak olan duylara hitap edebilmek için çalışmalar devam etmektedir (Fientuch vd., 2008). Görsel ve işitsel duyların dışında kalan diğer duylara yönelik olan uyarımlar sonucunda daha gerçekçi ve kaliteli bir deneyim elde edilmesi söz konusu olabilmektedir. Barındırdığı potansiyeli ve sürekli gelişmeye devam eden teknolojisi ile sanal gerçeklik deneyimi kendisine turistik, askeri, mimari, endüstriyel, eğitim, kültür, sanat ve sağlık (Gibson ve O’Rawe, 2018:93-107) gibi birçok alanda yer bulmaya devam etmektedir. Bu teknolojiye ilişkin sektörel ve akademik çalışmaların multidisipliner olması gerekmektedir. Sanal gerçekliği anlayabilmek için gerçeklik ve hakikat tartışmalarına bakmak yararlı olacaktır.

Gerçeklik ve Hakikat

Tüm potansiyel kullanım alanları ile birlikte hem yeni medya hem de bir kitle iletişim aracı olması sebebi ile sanal gerçeklik teknolojisi üzerine tartışılması gereken noktalardan birisi de sinemasal gerçeklik bağlamında nerede konumlandığı, avantajları ve dezavantajlarının neler olduğu sorunsalıdır. Dolayısı ile sinemasal gerçeklik tartışmaları bağlamında sanal gerçeklik üzerine değerlendirmeler yapmadan önce gerçeklik kavramına terminolojik ve felsefi olarak değinmek yerinde olacaktır.

İngilizce karşılığı “reality” olan gerçeklik kavramı Türk Dil Kurumu Sözlüğü’nde (2019) “gerçek olan, var olan şeylerin tümü, hakikat, hakikilik, şeniyet, realite, reellik” olarak tanımlanmaktadır. Kavram aslında bir fenomenin (olay, görüngü) algılanmasını ifade etmektedir. “Reality” kelimesi ise görünenin ötesini ifade etmek için kullanılmaktadır. Hakikat kavramının İngilizce ’deki karşılığı ise “truth” kelimesidir. Bu kelime bir şeyin doğruluğunu veya yanlışlığını ifade etmek için kullanılmaktadır. Fransızca ’da gerçeklik “la realite” sözcüğüne karşılık gelirken hakikat ise “la verite” kelimesine karşılık gelmektedir. Türkçe’deki günlük kullanımdan kaynaklanan kavram karmaşasından dolayı gerçeklik ve hakikat kavramları sıklıkla karıştırılmaktadır. Hakikat yargı noktasında ortaya çıkan ve gerçekliğin insan zihninde onaylanması durumu ile ilgilidir. Gerçek, kesin olan; felsefede elle tutulup, gözle görüleni; varlığı

inkâr edilemeyen durum, olay, nesne olarak var olanı, somut zihinden bağımsız olarak bir varlığı bulunanı anlatan terimdir (Cevizci, 1999: 372). Gerçeklik, nesnenin o günkü durumu ile ilgili saptamayı; hakikat ise nesnenin sadece o anına değil tüm zamanlardaki varoluşu ile ilgili evrensel ve genel geçer olduğu söylenebilecek saptamaları içermektedir. Bu bağlamda gerçeklik üç ana kategoride incelenmektedir. Birincisi öznelerden bağımsız olarak var olan nesnelere anlatan gerçeklik, ikincisi öznelerin fenomenler üzerinden kurguladıkları gerçeklik, üçüncüsü ise özneler arası gerçekliktir. Bu tür gerçeklikler iletişimsel ve toplumsal anlamda kültürlere işaret etmektedir. Fenomen ve bilgi kavramı bağlamında gerçeklik ve hakikat kavramları üzerine yapılan tartışmaların kökeni Antik Yunan’a kadar dayanmaktadır (Ulutaş, 2017:41-45). Antik Yunan’da temel sorun duyumsanan gerçekliğin duyların aldatıcı doğası gereği yanıltıcı olduğu üzerinden idealar âlemindeki hakikatin farklı ve yanlış algılandığının düşünülmesidir. Bu nedenle Antik Yunan’da evren duyum alanı içerisinde olan idealar âlemi ve duyumlar ile deneyimlenen evren olarak ikiye ayrılmaktadır

Kant’a göre fenomenler sadece duyum alanında var olabilen ve insan zihni tarafından algılanıp, işlenip geçmiş bilgiler çerçevesinde yorumlanan şeylerdir. Fenomenlerin gerçeklikleri özneler tarafından inşa edilmektedir, yani öznelerin varlığı ve yorumu üzerine var olabilmektedirler. Kant öznelerin fenomenlerin bilgisine ulaşabilmesi noktasında iki katmandan bahsetmektedir. Birincisi algı katmanı yani duyumsanması, ikincisi ise anlama ve düşünce katmanı. Bu iki katmanında bir arada bulunmadığı durumlarda fenomenin gerçekliğinden söz etmek mümkün değildir. Anlama ve kavrama yetisi öznenin kurucu pozisyonuna işaret etmektedir. Zaman ve mekân kavramları ise insanların algılamalarının farklı formlarıdır ve insanın akıl gücünün biçimlerindedir. Zaman ve mekân öznelerde evrensel ve deneyime gerek duymadan var olabilen yargılar olarak tanımlanmaktadır. Kant insanlar sadece zaman ve mekân içerisinde verilenleri kavrayabilir ancak var olan her şey zaman ve mekân içerisinde olmak zorunda değildir görüşündedir. Bu fikir gerçekliği sadece duyum üzerinden anlamlandırma anlamına gelmektedir. (Heimsoeth, 1993:95-96). Deleuze bu durumu şu şekilde ifade etmektedir; “özne belirinin değil, belirenin değil, belirenin ona belirlediği koşulların kurucusudur.” (2000:21).

Yani fenomenin gerçekliği ancak öznenin onun varlığının koşullarını belirlemesi ve var etmesi durumunda söz konusu olmaktadır.

Terry Eagleton'a göre öznel var olan dünyaya ilişkin anlamlar ve yorumlar üretirken kendi özgürlüğü içerisinde hareket etmektedir ancak bu özgürlük aslında kendi bilgisi ile doğru orantılı bir özgürlükten ibarettir yani aynı zamanda da özgür değildir. Özgür olamayışının nedeni ise gerçekliği inşa ederken kendi bilgi seviyesine göre süreci gerçekleştirmesinden ileri gelmektedir dolayısı ile ulaşamadığı bilgi ile özgürlüğü arasında çelişik bir durum ortaya çıkmaktadır. (2010: 106-116). Hegel'e göre ise özne ile dış dünya arasındaki ilişki sadece seyir üzerine kurulu değildir. Özne duyumsadığı nesnelere oluşumunda etkin bir role sahiptir. Bu durum bilinç sorunu ile ilişkilidir ve öznel arası bir duruma denk düşmektedir. Özbilinç Hegel'de öznel arası bilinçtir. Yani fenomenlerin varlığı öznenin toplumsallığı ve bunun sınırları çerçevesinde şekillenmektedir, başka bir ifade ile toplumsal bir varlık olan öznenin bilinci diğer öznel ile olan bağları doğrultusunda şekillenir ve fenomenlerin varlığı da bu durumdan etkilenmektedir (Küçük, 2000: 35). Nietzsche'e Kant'ın dünyayı anlamlandırabilmek için kategorize ettiğimiz görüşüne katılmakla birlikte insanoğlunun tarihin herhangi bir döneminde mevcut kavram ve yargılarla hakikate ulaşmasının mümkün olmadığı öne sürmektedir. O'na göre hakikat bulunamaz veya keşfedilemez. Hakikat özneye göre yaratılan bir şeydir, dolayısı ile hakikat değişmeyen veya belirli bir şeyin bilincine ulaşmak değil öznenin etkinliği ile gerçekleşen bir şeydir (akt. Pearson, 2011: 34-35). İnsanların hakikati kavrama noktasındaki hatasının hakikati soyut ve evrensel olarak kabul etmesinden kaynaklandığını söyleyen Nietzsche aslında anlam ve değerler üzerinden oluşturulan hakikatin belirsiz olduğunu savunmaktadır. Hakikat kendisini düşünölmeye zorlayan güçler ile ilişkilidir. Tüm hakikatlerin arkasında onu düşünmeye zorlayan güçlerin olduğunu ve düşünme eyleminin kendinden gerçekleşmeyen, dışsal bir kuvvetin itmesiyle gerçekleştiğini öne sürmektedir (Deleuze, 2010: 156). Platon'un mağara benzetmesinde de bu durumu açıkça görmek mümkündür; mağaradan çıkmak veya çıkmamak yani hakikatler arasında tercih yapmak tutsağın maruz kaldığı kuvveti göstermektedir.

Hegel'e göre varoluşun hakikatini sanat yoluyla alımlayabiliriz, sanatsal bir etkinlik aracılığı ile bir nesnenin varoluşunu algılayabiliriz, sanatsal olarak temsil edilen

şey doğayı aşar ve onunla ilgili olarak üretilen gerçekliği bir hakikate dönüştürür (Bumin, 2010: 114). Hegel'in bu görüşünün daha sonra değinilecek olan gerçekçi sinema kuramcılarının temel savlarıyla örtüştüğünü söylemek pekâlâ mümkündür. Hegel'e göre sanat felsefeye oranla daha düşük düzeyde bir hakikatin tezahüründen ibarettir çünkü sanatçılar imgeler üretmektedir (Ferry akt. Ulutaş, 2017: 55). Dolayısı ile dili kullanarak düşünme biçimleri geliştiren felsefi düşünme biçimlerinin yanında imgeler aracılığı ile hakikate ulaşmak sorunlu bir durum teşkil etmektedir.

Badiou'ya göre kökenleri Platon'a kadar dayanan felsefe ve sanat arasındaki bu savaşta gerçeklik ve hakikat üzerine öne sürülen görüşler üç ana fikir üzerinden şekillenmektedir. Birinci görüşe göre sanatın hakikati büyüü ve sahte bir hakikattir ve felsefenin gözetimi altında tutulmalıdır. İkinci görüşe göre daha romantik bir tavırla sanatın insanları felsefenin kurak çöllerinden kurtaracak tek araç olduğu savunulmaktadır. Üçüncü ve son görüş ise Aristoteles'in fikirlerine dayanmaktadır, bu görüşe göre sanat hakiki değildir çünkü özü mimetiktir ve ancak ruhun katarsise ulaşması için bir araç olarak kullanılabilir (Badiou, 2013: 14-15). France Farago'ya göre sanatçılar simülakrlar³ üreten kişilerdir ve ürettikleri imgeler insanın sahip olduklarından daha ileri bir düzeyde değildir. Yani Farago'nun fikirleri sanat aracılığı ile üretilen imgelerin Badiou'nun ayrımındaki ilk ve üçüncü görüşlerdeki felsefenin ve insan aklının üstünlüğüne tekabül etmektedir (akt. Uluştas, 2017: 56). Bu bağlamda sinema teorisine ve özellikle de gerçekçi teoriye bakabiliriz.

Gerçekçi Sinema Kuramı

İmgenin üretimi ve anlamlandırılması bağlamında felsefenin hakikat ve sanat üzerine olan yaklaşımlarından hareketle yedinci sanat olarak tanımlanan sinema sanatının gerçeklik ve hakikat tartışması noktasında bulunduğu konum bu çalışmanın temel sorunsalı olan sanal gerçeklik teknolojisinin anlamlandırılabilmesi konusunda önem arz etmektedir, zira Platon'un mağara metaforundaki gölgelere bakan insanlar ile sinema seyircisinin birbirine bir hayli benzediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Stam (2014, 19), 20.yy'ın başlarında sinema teorisyenlerinin Bazin, Baudry ve Iragarey'e kadar Platon'un mağarası ile sinemasal aygıt arasında kurulan benzerliğin altında kaldıklarına dikkat çeker.



Resim 1: Platon'un mağarası ve sinema (Medium, 2018)

Gerçekliği ve hakikati üzerine ilk çağlardan bugüne tartışmaları sürekli devam eden dünya üzerine bir söz söyleme ya da kendi hakikatini ifade etme çabasının ilk başlangıcı olarak mağaralara çizilen ilk resimleri ele alabiliriz. Resim sanatının ilk örneklerini de mağara resimlerinde bulmak mümkündür. O dönemde yaşamış olan insanların etraflarındaki gerçekliği nasıl algıladığı ya da onların hakikatlerinin ne olduğu üzerine çıkarımlar yapılabilmesini sağlayan önemli veriler barındıran bu resimler bir bakıma sanal birer gerçeklik olarak ifade edilebilir. Çünkü bu resimler geçmişte var olan bir gerçekliğin tür yeniden canlandırılmasıdır. Dolayısı ile gerçekçi resim sanatı ve sinema sanatı arasındaki derin bağın kökenlerinin insanlık tarih kadar eski olduğunu söylemek mümkündür. Sinema dışsal gerçeklik ile doğrudan bir ilişki kurabilen nadir sanatlardan birisidir. Diğer sanat dallarına göre fiziksel olan gerçekliğe daha yakın olan sinemanın gözlem yapan ve kayıt eden yönü bu nedenle daha ağır basmaktadır. İlk icadından bugüne kadar gelen süreçte gerçekliği üzerine süregelen tartışmalara bakıldığında biçimci ve gerçekçi yaklaşımların ortak noktasının gerçekliğin verilmesi olduğunu, ancak bakış açıları ve yöntemlerinin farklı olduğunu söylemek mümkündür.

Dziga Vertov sinemayı dünyanın bir duyumu olarak görmekteydi. İnsanlar bir olay anında olayın bütünü farklı sebeplerden algılayamayabilirdi ancak sine-göz olan sinema gözlerimizin daha da kusursuzlaştırılmasına yarayan bir araçtı. Sine-göz yaratıcı ve yapıcı bir yapıya sahipti. Dünyanın farklı yerlerinden gelen görüntüler bir bütün olarak bir araya getirilebilir ve bir anlam yaratılabilirdi. Sine-göz mekaniktir ve insanın sahip olmadığı bir hareket kesintisizliği ile kurgulanan görüntüleri bir araya getirerek anlamlar yaratabilmektedir

(Vertov, 2007). Gerçek dünyanın alımlanması noktasında insana kendi öz yeteneklerinin ötesinde bir görüş sağlayan sine-göz gerçekçi film kuramının çıkış noktalarından birisidir.

Gerçekçi film kuramının ortaya çıkışında önemli pay sahibi olan isimlerden birisi de Siegfried Kracauer'dır. Aslen gazeteci olan Kracauer "Film Kuramı" isimli kitabı sinema tarihi ve gerçekçi film kuramı içerisinde önemli bir yere sahiptir. Kracauer'e göre sinema gerçekliğin farklı düzeylerini ortaya çıkartmak için bulunmuş bir sanattır. Geleneksel sanatlar kendilerine özgü araçlarla gerçekliği dönüştürerek ele alırken sinema hayatı olduğu gibi gösterebildiği sürece var olabilmektedir. Dolayısı ile sinema diğer sanatlara benzemeye çalışırsa biricikliğini yitirmektedir. Kracauer'e göre fiziksel gerçeklik çok yönlüdür ve yönetmen kendisine en uygun olanı seçerek filme almalıdır. Görüntü bir yeniden üretimdir ve görünür dünya da yönetmenin hammaddesidir. Bu sebeple sinema hammaddesinin ötesine geçtiği anda geleneksel sanatlara benzemeye başlar ve kendi özünü kaybeder (Andrew, 2010: 191-195). Resim ve yazı gibi diğer sanatlarda doğayla ve gerçeklikle yakından ilintilidir ancak onlar doğayı olduğu gibi göstermek yerine onu bir hammadde olarak yoğurmak suretiyle kendi özünden kopartıp yorumlayarak aktarırlar.

Kracauer yönetmenin hammaddesinin fotoğraflanabilir olan gerçeklik olduğunu düşünmektedir, dolayısıyla sinemanın konusu da fotoğraflanabilir gerçeklik temelinde şekillenmektedir. Gerçekçi olmayan bir sinema oyuncak gibi kullanılan bir bilimsel enstrümana benzemektedir. Bu oyuncak ilginç ve heyecan verici olabilir ancak bu tarz bir sinema oyalanma ya da kendi niteliğinden uzaklaşma anlamına gelmektedir. Bu noktada yönetmenin görevi elindeki aracın temel özelliklerini kullanarak gerçekliğin niteliklerini ortaya çıkarmak olmalıdır. Yönetmenin gerçekliğe ilişkin tercihleri söz konusu olabilir fakat baskın olan daima gerçekliğin kendisi olmalıdır. Fikirleri göz önünde alındığında Kracauer'ın beklentisinin belgesel sinemaya karşılık geldiğini görmek mümkündür (Andrew, 2010: 195-199, Özarlan, 2015: 185-220). Yönetmenin kendi amaçları ve niyeti saflığını koruduğu sürece yaptığı hiçbir şeyin engellenmemesini gerektiğini düşünen Kracauer'ın en beğendiği filmlerden birisi Flaherty'in Nanook'udur çünkü Nanook o dönemde tıpkı o'nun fikirlerine uygun bir bakış açısı ile üretilmiştir.

Gerçekçi sinema kuramının en önemli kuramcılarında olan Andre Bazin'in gerçeklik ve sinema üzerine fikirleri onun ontolojik bakış açısı üzerine temellenmektedir. Bazin resim ve heykel gibi sanatların kökeninde eski Mısır'da var olan mumyalama geleneğinin olduğunu düşünmektedir. Mumyalama o dönemde insanları ölüme karşı giriştiği savaşta ortaya çıkan bir anımsama ritüeli olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazin (1966: 30-31) modelin veya portrenin ontolojik olarak varlığı değil, anımsamak yolu ile ruhani ölümden kurtuluşa yardım etmesi durumunu öne sürmektedir. Bu sebeple sinema ilkeleri Rönesans ile ortaya çıkmaya başlayan ve son halini barok resimde bulan plastik gerçekliğin en gelişmiş halidir. Niepce'nin fotoğrafı ve Lumiere kardeşlerin sinematografi barok dönemi sonlandırarak sanatı gerçekliğe benzeme konusundaki saplantısından kurtararak onu özgürleştirmiştir.

Bazin sinemanın ortaya çıkışı ve gelişimi ile ilgili fikirleri tüm sinema miti başlıklı yazısında toplamıştır. O'na göre sinemanın öncüllerinin hayal güçleri sinema düşüncesini gerçeğin eksiksiz ve bütünsel bir temsiliyle bütünleştirmektedir. Muybridge, Edison, Melies ve Lumiere kardeşler gibi isimler sinemanın ses, renk ve farklı çekici yöntemler kullanarak dış dünyanın mükemmel bir yanılması oluşturulması olduğunu kavramışlardır. Bu isimler gibi birçok ismin hayallerinin peşinden koşması sonucunda bu tutkular ve hayaller sinemanın doğuşu ve gelişiminde tüm sinema miti içerisindeki parçalar olarak tarihte yerini almıştır (Bazin, 2011: 23-31). Bu mit daha sonrasında sessiz ve siyah beyaz sinemanın yerini daha gerçekçi olan, sesli ve renkli sinemaya bırakması ile devam etmiştir. 3D, IMAX, Dolby Sound ve Virtual Reality gibi yenilikler de yine bu mitin günümüzdeki uzantıları olarak geleneksel sinemanın yerini alabilmek adına teknolojik olarak gelişmeye devam etmektedir (Stam, 2014: 86, Leotta ve Ross, 2018: 151, Nash, 2018: 98). Dolayısı ile Bazin'in görüşleri ışığında düşünüldüğünde sinemanın gerçekliği yakalayabilmesi adına geliştirilen tüm teknolojiler onun tüm sinema miti fikirleri ile örtüşmektedir.

Tüm sanatlar insan faktörü ile var olup üretilirken, fotoğraf ve onun ardılı olan sinema insan eli değmeden üretilmektedir. Fotoğrafın nesneliliği görüntüdeki nesnenin varlığına inanmamızı sağlamaktadır. Bir görüntüye baktığımızda zaman ve mekân içerisinde var olan bir nesne görürüz, dolayısıyla nesneden

bağımsız bir görüntünün varlığından söz etmek mümkün değildir. Fotoğraf gerçeğin ve belirgin bir izlenimin mercekler aracılığı ile kalıplaştırılmasıdır. Bu sebeple fotoğraf nesnenin sürekliliğinin bir izidir (Büker, 1989: 19). Sinema nesnelerin mekânını ve nesneler arasındaki mekânı kaydeder ve bunu otomatik olarak yapar. Eğer öncesinde veya sonrası fotoğrafa konu olan imge üzerinde değişiklik yapıldığını hissederek o zaman bizim gerçek olarak algılamamızı sağlayan güdünün bir kısmı yok olacaktır. Bazin sinemanın insan icadı olduğunun farkındaydı ancak bu icatlar öyle çalışıyordu ki doğa da selüloidin üzerine sızarak üzerinde çalışılmasına yardım etmekteydi (Andrew, 2010: 230-231). Büker, Bazin'in sinemanın hammaddesi ile ilgili fikirlerini şu şekilde aktarmaktadır. "Bazin'e göre sinemanın hammaddesi gerçeklik değil gerçekliğin bıraktığı iz. Bu izler gerçekliğe doğuştan bağlı. Görüntüye baktığımızda yalnızca nesnenin niteliklerini değil, onun varlığını da görürüz. Görüntü oluş sürecinden ötürü yeniden üretim olduğu modelin varlığını paylaşır; o modeldir. Görüntü gerçekliğin kendisi değil sonuçmazdır (asimptot)" (Büker, 1989: 20). Bazin'e göre sinema nesnelere gizil anlamları ortaya çıkaran ve duygularımızla algılayamadığımız gerçekliği bize veren bir araçtır. Sinemada görüntü gerçeğin dönüştürülmesi ile değil gerçekliğin içinden seçme yapılması ile oluşturulur. Gerçek çok katmanlı bir yapıya sahiptir ve bu katmanları seyirci yani alıcı bulabilir. Bazin'e göre içeriğin gerçekliğinin önemi yoktur, o uzamsal gerçekliğin önemli olduğunu söylemektedir. Görüntüdeki düşsel nesneler gerçeklik yanılması yok etmezler, çünkü sinemadaki gerçeklik yanılması uzama bağlıdır. (Andrew, 2010: 229, Odabaş, 2015: 169-170). Yani görüntüde olan nesneler yapay veya düşsel olsa bile sinemasal zaman ve mekân uzamı içerisinde var olduklarından onlar gerçektir. Dolayısı ile Bazin'in gerçekliği Kracauer'ın gerçekliğinden farklıdır, Kracauer görünen her şeyin gerçek olması gerektiğini düşünürken, Bazin sinemasal uzam içerisindeki her şeyi gerçek olarak kabul etmektedir.

Bazin doğal kurguyu yadsımaz, ancak montaj ve çekimler arasındaki açık ilişkiyi yadsımaktadır, bu sebeple Nanook'un balık avladığı sahne ile Umberto D.'deki hizmetçinin neredeyse gerçek zamanlı olarak verilen gündelik rutini onun tam olarak aradığı gerçekliğe hizmet eden planlardır. Bazin yönetmenin kurguyu kullanmasında

bir sakinca görmez ancak olayın mümkün olduğunca parçalanmadan kendi uzamsal gerçekliği içerisinde verilmesinden yanadır. Yurttaş Kane'nin derin odaklı (deep focus) sahneleri bu noktada Bazin'in en beğendiği sahnelerin başında gelmektedir çünkü Gregg Toland'ın 17mm.lik merceği neredeyse insan gözünün⁴ görme yetkinliğine eşit görüntüler alınmasını sağlamıştır ve olaylar sonsuz netlikte kesintisiz olarak kendi uzamsal gerçekliği içerisinde aktarılmaktadır. Uzun ve kesintisiz çekimler izleyicinin olayı daha iyi anlamasını ve Bazin'in sözünü ettiği katmanları görebilmesini sağlayacak şekilde çekilmiştir. Mekânlar ve olaylar kendi uzamları içerisinde tutarlıdır dolayısı ile gereksiz montaj algısal gerçekliğin bozulmasına yol açmaktadır (Bazin, 2011: 211-214, Andrew, 2010: 254-261). Bazin'in uzam ve gerçeklik arasındaki ilişki üzerine bu fikirlerinden hareketle düşünüldüğünde sanal gerçeklik için hazırlanmış olan 360 derece video ve filmlerde olaylar sadece gerekli olduğu noktalarda geçişler yapılarak kendi uzamları içerisinde tutarlı ve gerçekçi olarak verilmektedir. William Brown (2013) "Supercinema" isimli kitabında dijital teknolojinin gelişmesi ile birlikte geleneksel sinema için katı olan alanların bile birbirine bağlanabilir hale geldiğini ve bunun sinema anlatısının bir parçası haline gelerek eklemelendiğini ve geliştiğini öne sürmektedir. Deleuze felsefesi, kuantum fiziği ve sinirbilim gibi birbirinden farklı ve bağdaşmaz gibi görünen alanların dijital teknoloji ve sinema anlatısı aracılığı ile bir araya geldiğini görebilmekteyiz. Brown'un bu yaklaşımına örnek olarak "The Fight Club" (David Fincher, 1999) filminin açılış sekansındaki nöronlar arası bağlar içerisinden geçerek oyuncunun yüzünde biten planı örnek verebiliriz. Dolayısı ile 360 derece teknolojisinin de bu değişen dijital teknolojinin bir parçası olarak sinema anlatısı içerisinde eklemelenmesi olasıdır.

Bazin'in sinema ile ilgili fikirlerine bakıldığında dünyanın bütünsel olarak algılanması ve parçalanmadan aktarılması gerektiğini düşündüğünü görmekteyiz, öyleyse ister 360 derece video olarak kayıt edilmiş olsun ister tamamen CGI olarak hazırlanmış olsun sanal gerçeklik için hazırlanmış olan tüm içeriklerin Bazin'in gerçekliği ile örtüştüğünü söylemek mümkün müdür? Elbette ki yaşadığı dönem göz önüne alındığında ve o dönemki sinemanın teknik imkânları açısından düşünüldüğünde Bazin'in iki boyutlu bir

izleme edimi içerisinde gerçeğe en yakın olanı arama çabasında olduğu bir gerçektir. Fakat Bazin'in sinema miti olarak adlandırdığı süreç devinmeye ve gelişmeye devam etmektedir. Bu yüzden günümüzde artık gerçeğe daha da yaklaşan üç boyutlu ve 360 derece olan izleme ediminin algısal olarak gerçekliğe daha da yakın olduğunu ve bu durumun Bazin'in genel fikirleri ile örtüştüğünü söylemek mümkündür.

Dudley Andrew, Henri Bergson'un algı ve gerçeklik arasındaki ilişkiye dair fikirlerini bütüncül kavrama üzerinden açıkladığını ifade etmektedir. İnsanlar anlama eylemini bütünsel olarak yaparlar, örneğin bir şarkıyı algılayıp beğenirken o müziği notasına veya vurgusuna ayırarak beğenmezler, şarkıyı bütünsel olarak kavrarlar. Kendisi de gündelik hayat akışı içerisinde bir nesne konumunda bulunan insanlar sürekli olarak farklı nesnelere ile karşılaşır ve onları algırlar (Andrew, 1978:19-20). Kavrama bütüncül bir eylemdir, dolayısıyla sinemada da bu akışı sağlayabilmek adına uzun ve kesintisiz çekimlere ihtiyaç vardır. Bazin sinematografik görüntünün gerçekliğin gizli tözünü yakalayabilmek adına anlamın görünür dünyada aranmasından yanadır, bu isteğin gerçekleşmesi ise teknolojik gelişmelerden geçmektedir (Büker, 1989: 23-24). Dolayısı ile Bazin gerçek dünyanın daha iyi algılanabilmesi adına teknolojik gelişmelere olumlu olarak bakmaktadır çünkü insan algısına daha da yaklaşabilmek adına yapılan her gelişme önem arz etmektedir, bu sebeple sanal gerçeklik teknolojisinin Bazinci anlamda gerçekliğe ulaşma noktasında önemli bir teknolojik gelişme olduğunu söylemek mümkündür.

Pencere'den Çerçeve'ye, Ayna'ya ve Bakış'a
Sinema salonunda film izleme eylemi karanlık bir salonda dikdörtgen bir çerçeve içerisinde konumlandırılmış perde üzerine projeksiyondan yansıyan görüntülerin seyirciler tarafından seyredilmesi üzerine kurulmuştur. Yani pencere ve çerçeve olarak sinema ister kurmaca isterse gerçek olsun bir olayın gözle görülebilir bir şekilde seyircinin görsel erişimine açmaktadır. Bu izleme genellikle dikdörtgen bir çerçeve içerisinde olan ancak perdenin dışına taşar gibi görünen bir üç boyutlu uzamın iki boyutlu perde üzerine yansımalarından ibarettir. Sanal gerçeklik içeriklerinin izlenmesi noktasında ise geleneksel sinemada gördüğümüz pencere ve çerçeve kavramlarının dönüşüme uğradığını söylemek mümkündür.

Pencere ve çerçeve kavramları farklı

niteliklere sahiptir. Pencereden bir yere bakarız ama çerçevenin kendisine bakarız. Pencere kavramı şeffaflığı çağrıştırdığı için çerçeveyi görmediğimizi söylemek mümkündür. Çerçeve ise şeffaf olmayan bir yüzeye ve onun inşa edilmiş olan doğasına işaret ettiğinden kompozisyon ve yapaylığı akla getirmektedir. Pencereden bakan bir kişi ötesinde bir şeye odaklanırken, çerçeveye bakan kişi yapıtın kendisini ve çerçevenin kendi varlığını görmektedir, yani pencere kaybolurken çerçeve kendi maddi varlığını korumaktadır. Geleneksel film kuramları açısından bakıldığında ise çerçeve biçimci, yani montajı ve kurguyu ön plana çıkaran kurama, pencere ise gerçekçi film kuramına denk düşmektedir. Eisenstein ve Arnheim gibi biçimciler göre anlamı çerçeve inşa etmekte ve pencere tarafından sergilenmekteydi. Bazin ve gerçekçiler ise sinemanın dünyaya açılan bir pencere olduğunu ve perdenin dışında kalan mekân ve nesnelere ulaşmamızı sağladığını öne sürmektedir. Klasik film kuramının sıkıştığı bu noktada ise modern teori başka bir fikri ortaya atmıştır; “ayna” (Elsaesser ve Hagener, 2014). Ayna teorisinin temelinde sinemanın anlam oluşturma ve özdeşleşme mekanizmasının sadece pencere ve çerçeve yani biçimci anlayış yahut gerçekçi anlayış ile açıklanamayacağı fikri yatmaktadır. Teori özdeşleşmede daha bilinç ve bilinç dışı öge ve süreçlerin etkin rol oynadığı fikri üzerine temellenmektedir. Perdedeki karakteri izleyen seyirci bir yandan kendi ideal egosunun bir yansımasını izlemekte, diğer yandan da filmdeki karakterin ego idealinin kendisine yansımasına maruz kalmaktadır. Yani seyirci bir yandan kendi idealini perdede izlerken bir yandan da kendisine empoze edilen ego idealine maruz kalmaktadır.

Aynada kendisine bakan bir kişi hem kendi yansımasını görmekte hem de kimi zaman üçüncü bir şahıs gibi kendi yansımasına dışardan bakarak yorumlar yapabilmektedir. Film içerisinde ayna yansıması bulunan planlarda seyirci kendi yansıması yerine karakterin yansımasını görmesine rağmen filmsel gerçeklikten kopmadan özdeşlik kurmaya devam edebilmektedir (Elsaesser ve Hagener, 2014: 107-158). Baudry (1976) bu durumunun temelinde Platon’un mağarasındaki tutsaklar gibi sinema salonunda film izleyen seyircilerin konumlarının var olduğu fikrini savunmaktadır. Ona göre tutsaklar algıladıkları şeyin gerçek olmadığını düşünebilecekleri koşullardan yoksundurlar. Bu durum yeni doğan bebeklerin

kısıtlı ve kontrolsüz hareket kabiliyetlerinin yanında tüm algılarının görsel dünya üzerinden şekillenmesine benzemektedir ve seyirciler sinemaya geldiklerinde salonların bu algıyı destekleyecek olan atmosfer ve kurallarını kabul ederek bir izleme eylemi gerçekleştirmektedir. Aygıt teorisi olarak adlandırılan bu süreçte sinemasal aygıt perdede gerçek görüntü ve sesleri göz önüne seriyormuş gibi görünmekle birlikte bu görüntülerin üretim aşamalarını gizleyerek perspektif olarak bir yanılısma ile idealize edilmiş bir gerçekliği doğalmış gibi göstermektedir (Hayward, 2012: 62). Camera obscura öznenin gözünün merkezde olduğu ve perspektifleri çoğunlukla Rönesans döneminde oluşturulmuş kurallar ile anlam dünyasını kurmaktadır. Filmin üretim aşamasında nesnel gerçekliği kaydeden kameradan filmin projeksiyonuna kadar geçen arada geçen tüm süreçler filmin bitmiş bir ürün olarak seyirciye buluşmasında farklı görevler üstlenmektedir. Fakat son aşamada bitmiş olan ürün ve onun tüketimi aşamasında farklı bir mekanizmanın çalıştığını söylemek mümkündür. Projektör ve beyaz perde birbirinden farklı durağan imgelerin bir hareketlilik sanrısı yaratacak şekilde ardı ardına gösterilmesi sürecini yürüterek nesnel gerçekliğin bir yorumunun seyirciye buluşmasını sağlamaktadır.

Kamera perspektifinin temel noktası ve öznenin gözü konumunda yer alırken projeksiyon ile üretilen anlam aslında süreksiz ve teker teker birer imge olan görüntülerin süreklilik yanılısması yaratması ile izleme ediminin devamlılığını sağlamaktadır. Bu yanılısmanın gerçekleşmesi birbirinden farklı ancak bir araya geldiklerinde anlamlı bir ifadeye bürünen görüntülerin arka arkaya çerçevesizliğine bağlıdır ki bunun başarılabilmesi için üretim sürecinin seyirciden gizlenmesi gerekmektedir. Gösterim sırasında ortaya çıkan aniden kopmaların seyircide yarattığı rahatsız edici etkinin sebebi süreksizliğin farkına varak unutmış olduğu teknik aygıtların varlığını hatırlamasından kaynaklanmaktadır. Sinemasal imgenin bir şeyi ifade edebilmesi için anlamsal olarak yeniden inşa edilmesi gerekmektedir (Baudry, 1997: 91-98). Çerçeveler, sıralı ve uygun mesafedeki dünya, uygun montaj gibi unsurlar anlamın yaratılmasında etkilidir. Yaratılan anlamın hedefine ulaşması noktasında karartılmış sinema salonu, projeksiyondan gelen ışıkla aydınlanan beyaz perde, bu sistemin işleyebilmesi için gerekli olan dışarıyla iletişimi kesilmiş olan ve farkında

olmadan kapana kısılmış gibi filmi izleyen seyirci bir araya geldiğinde süreç tamamlanmış olmaktadır. Sinematik imgenin ayna paradoksu buradan kaynaklanmaktadır, sinemasal imge gerçekleri yansıtmaz, yeniden yaratılmış imgeyi yansıtır. Dolayısı ile sinema perdesi ve sinema salonunun Platon'un mağara alegorisine oldukça benzediğini görmek mümkündür, zira Platon'a göre insanlar içinde buldukları mağaradan dışarıya bakmadıkları sürece gerçekleri değil sadece onların gölgelerini ve yansımalarını görmektedir. Sinemasal imge Lacan'ın ortaya koyduğu yeni doğanlarda var olan ayna evresinin gerçekleşmesi ile benzer şartlar altında seyirciye ulaşabilmektedir. Hareket kabiliyetinin azlığı ve görme duyusunun gelişmiş olması ki sinema salonlarının bu şartları fazlasıyla taşıdığı ve izleme edimi sırasında hareketsizlik ve görme işlevinin baskınlığını (Erdoğan, 1993: 32) göz önünde bulundurulursa imgenin seyirci üzerinde yaratmak istediği etkinin ortaya çıkmasında sinema salonlarının etkisi de daha da net anlaşılacaktır. Yani sinema salonları seyirciyi edilgenleştiren, karanlık ve hareket kısıtlamaları bulunan, mimari olarak ta mağaraya oldukça benzeyen bir yapıya sahiptir.

Seyirci açısından sinemaya baktığımızda ise seyircilerin filmleri gündelik anonim deneyimlerinden yola çıkarak bir anlamlandırma yaptığını söylemek mümkündür. Film izleme edimi görsel ve işitsel olarak evrensel olmakla birlikte anlamlandırma süreci daha bireysel olarak işlemektedir. Bilişselci teoriye göre seyirciler filmleri anlamlandırırken üç ana başlık altında hareket etmektedirler. İlkine göre seyirciler rasyonel faillerdir, kültürel ve kişisel kimliklerinden önce görme ve işitme gibi evrensel ve rasyonel edimler aracılığı ile filmi izlerler. İkincisi seyirciler filmlere ilişkin çıkarımlar yaparken gerçek dünyaya özgü olan düşünme süreçleri ile hareket ederler, üçüncü ve sonuncusu yorumlama kısmıdır. Gerçek dünyada kamera hareketleri ve dijital efekt gibi süreçlerle karşılaşmayan seyirci zihni izlediği görüntüyü algılamak için kendi bilişsel arka planı çerçevesinde yorumlama yapmaktadır. David Bordwell'e (1989: 11-40) göre seyirci film deneyiminde aktif ve inşacı olarak dramatik yapının kurulmasında rol oynamaktadır. Seyirci film seyretmek için sinema salonuna gelir gelmez kendi konumunu belirlemekte ve filmin kurmaca olduğunun farkında olarak o filmle bir bağlantı kurmaktadır. Perdede ağlayan bir aktör gördüğünde algıladığı bir kişinin ağladığıdır yani filmi bir dünya olarak deneyimlemektedir.

Richard Allen, Bordwell'in bu fikrinin bilince değil bilinçaltı süreçlere dayandığı için kusurlu olduğunu düşünmektedir ve filmi anlamak için çıkarım yapmak gerekmediğini, dolayısı ile seyircinin çaba sarf etmeden sürdürdüğü bilinçli bir süreç olduğunu düşünmektedir. Aslında seyirci kimi zaman aktif kimi zamanda bilinçdışı süreçlerden geçerek izleme edimini gerçekleştirir, yani izleme edimi bilinçli ve bilinç dışı süreçlerin bileşkesinden oluşmaktadır (Frampton, 2013: 231-248). Bu bilinçli ve bilinç dışı süreçlerin yönetilmesi noktasında sinemanın çeşitli anlatım tekniklerinin etkin rol oynadığını söylemek mümkündür.

Seyircinin filmle özdeşleşmesini ve katılımını sağlayan sinema tekniklerinden birisi "point of view" (öznel bakış) tekniğinin kullanılmasıdır. William Simon'a göre "point of view" tekniğinin kökeni Hollywood anlatısının kurucularından olan David Griffith'e kadar dayanmaktadır. Öznel kamera tekniğinde süreç ilk olarak kahramanın bir noktaya doğru baktığı plan, ardından kahramanın gözünden baktığı noktada gördükleri ve son olarak da kahramanın tekrar gördükleri karşısında hissettiği duyguyu anlamamızı sağlayan yüz ifadesinin çekimi şeklinde işlemektedir. Temelde amaç kahramanın hissettiği duygunun seyirciye aks ettirilmesidir. Yani öznel kamera aslında duyguya odaklanan bir dizi çerçeve ve kesme hareketlerinden oluşan bir sekanstır. İlk olarak Griffith tarafından kullanılan bu tekniği geliştiren ve kullanan ise Alfred Hitchcock'tur (Simon, 1979: 145-151, Bordwell, 1985). Dolayısı ile öznel kameranın sanal gerçeklik teknolojisinin temel yapı taşlarından birisi olduğunu söylemek mümkündür, aradaki farkı öznel bakışın seyirci tarafından özgürce yönlendirebilmesidir. Bu noktada sanal gerçeklik teknolojisinin nereye tekabül ettiği, pencere, çerçeve ve ayna kavramlarını dönüştürüp dönüştürmediği, sinema perdesindeki yönetmenin belirlediği çerçevenin dışına çıkan bir izleme edimi konusunda neler kazandırdığı veya ne gibi zorluklar getirdiği, seyirci açısından ne ifade ettiği ve seyirciyi nasıl dönüştürdüğü soruları ile karşılaşmaktayız.

Sanal Gerçeklik ve Sinema

Sanal gerçeklikte dikkörtgen görüş yerini 360 derece küresel (spherical) görüşe bırakmaktadır. İzleyici uzamsal olarak olayın geçtiği mekânda kendisini bulmakta ve yeni teknolojik gelişmelerle birlikte izleyicinin müdahil olması sonucunda olayların akışının değişebileceği

de göz önüne alındığında olayların gelişimine yönelik müdahale etme ve ahlaki olarak yükümlülük hissedebilmesi olası görülmektedir. Kate Nash sanal gerçekliğe ilişkin bu durumu Sam Gregory'den alıntılanarak “immersive witnessing” yani kapsayıcı tanıklık olarak tanımlamakta, bu durumun izleyiciler üzerinde ahlaki sorumluluklar getirdiğini ve empati duygusundan kaynaklı olarak içeriğin özenle dizayn edilmesi gerektiğini söylemektedir (Nash, 2018: 119-120). Geleneksel sinema seyircisi perdeye ve konuya olan mesafesini koruyarak yönetmenin seçtiği ve belirlediği imge dizilimlerini seyretmek suretiyle filmle ve karakterlerle özdeşleme kurarken, sanal gerçeklik içeriklerinde izleyiciler “kullanıcı” ’ya dönüşerek kendi bakış açılarını ve bakacakları yönleri belirleyebilmektedir. Böylelikle 360 derece film izleme deneyimi, Baudry'nin aygıt teorisinden radikal bir biçimde ayrılır. Artık seyirci/kullanıcı Baudry'nin Platon mağarasındaki esirler gibi pasif alımlayıcı değildir. Ayrıca sinema anlatısının temel taşları olan çekim ölçekleri ve planlar düz anlamıyla sanal gerçeklikte kendisine yer bulmakta zorlanabilmektedir. Örneğin bir karakterin alt açıdan çekilerek daha büyük ve ürkütücü hissi yaratılması durumu sanal gerçeklik için söz konusu değildir, ancak kullanıcı kendi duruş pozisyonunu değiştirir ise ya da zorunlu bir şekilde kameranın konumu değiştirilir ise bu mümkün olabilmektedir ki kameranın konumunu değiştirerek bu tarz bir uygulamanı zorlamak sanal gerçekliğin temel mantığı ile uyuşmamaktadır.

Ödipal arzunun bakışı olarak heteroseksüel bir bakış öznesi olan kamera ve kendini özne ile özdeşleştiren sinema seyircisi ataerki bir bakış ile kadına bakmaktadır. E. Ann Kaplan'ın bakışın erkek mi olduğunu ve kimin arzularına hizmet edecek şekilde Hollywood sinema anlatısının inşa edildiğini sorgulaması (Hayward, 2012: 70-71) ile başlayan skopofilik bakışı sorgulama ve kadını bakışın nesnesi haline getirdiği üzerine süregiden tartışmalar sanal gerçeklik teknolojisi ile birlikte farklı bir boyut kazanacaktır, zira bu defa nereye ve hangi arzu ile bakacağına karar verecek olan seyircinin bizatihi kendisi olacaktır. Her ne kadar günümüzde mevcut sistemler ile 360 derece videolar içerisinde fiziksel olarak hareket etmek mümkün olmasa da bakış açısını değiştirerek, farklı sahne içerisinde farklı noktalara odaklanarak içeriği deneyimleme imkânı sunulmaktadır. Gelişen grafik işleme

teknolojileri ve küçülen mikroçiplerle birlikte tamamen CGI olarak üretilen bir sanal gerçeklik deneyiminin gerçekten ayırt edilemeyecek kadar iyi tasarlanabildiğini dikkate alırsak tamamen bilgisayarda üretilmiş olan bir simülasyon evreni içerisinde kullanıcılar kendi bakış açıları ve hareketleri ile akışa yön verebilmektedir.

Uzamsal olarak perdede izlediğinden farklı mekânda bulunduğunun bilincinde olan sinema izleyicisi ile sanal gerçeklik içeriğini izleyerek olaya tanık olan seyircinin üzerinde oluşacak empati duygusu arasında fark olması bu durumun doğal bir sonucudur. Bu noktada konvansiyonel sinema sadece işitme ve optik erişime dayalı bir edim iken sanal gerçeklik tüm duylara hitap edebilen (koku, dokunma, tatma) bir teknoloji olarak izleyicinin güvenli mesafesini neredeyse sıfıra indirebilecek bir potansiyele sahip olarak görünmektedir.

Sanal gerçekliğin ahlaksal gücü onun simule etme yeteneğinden ileri gelmektedir. Sanal gerçeklik deneyimlerinde⁵ kullanıcılar sanal dünyayı özgürce keşfetmeyi deneyimlemekte ve bu özgürlük sanal gerçekliğin ahlaki potansiyelini ortaya koymaktadır. Kullanıcının içeriği farklı noktalardan izleme olanağı bulması yönetmen tarafından belirlenmiş tek veya imtiyazlı bakış açısı karşısında kültürel olarak göreceli bir örnek oluşturmaktadır, zira farklı bakış açıları farklı kültürlerde farklı duygulanımlara yol açabilmektedir. Başkasının bakış açısına sahip olmak demek bir anlamda o kişi olmanın ne demek olduğunu deneyimlemek anlamına gelmektedir dolayısıyla bu durum ahlaki bir sorumluluk doğurmaktadır. Sanal gerçeklik insanlara yeni bir kendi olma imkânı sunmaktadır yani, bir goril, bir dinazor ya da bir molekül olmak ne demektir bunu deneyimleme imkânı sunmaktadır (Nash, 2018: 123). Sanal gerçeklik teknolojisinin bu potansiyeli beraberinde farklı anlatı tarzlarının doğmasını zorunlu kılmaktadır, geleneksel anlatı karşısında kurulan bu tarz anlatılara genel olarak “dynamic storytelling” yani dinamik hikâye anlatımı⁶ adı verilmektedir.

Dinamik hikâye anlatıcılığının gelebileceği en son noktalardan birisi olan sanal gerçeklik içerikleri senaryo yazarının ya da yaratıcının dünyasına daha fazla girme ve deneyimleme imkânı vermektedir. Steven Spielberg tarafından 2018 yılında çekilen “Ready Player One” filmi sanal gerçeklik teknolojisinin barındırdığı potansiyel ve geleceğine yönelik önemli ipuçları vermektedir. Filmin bir

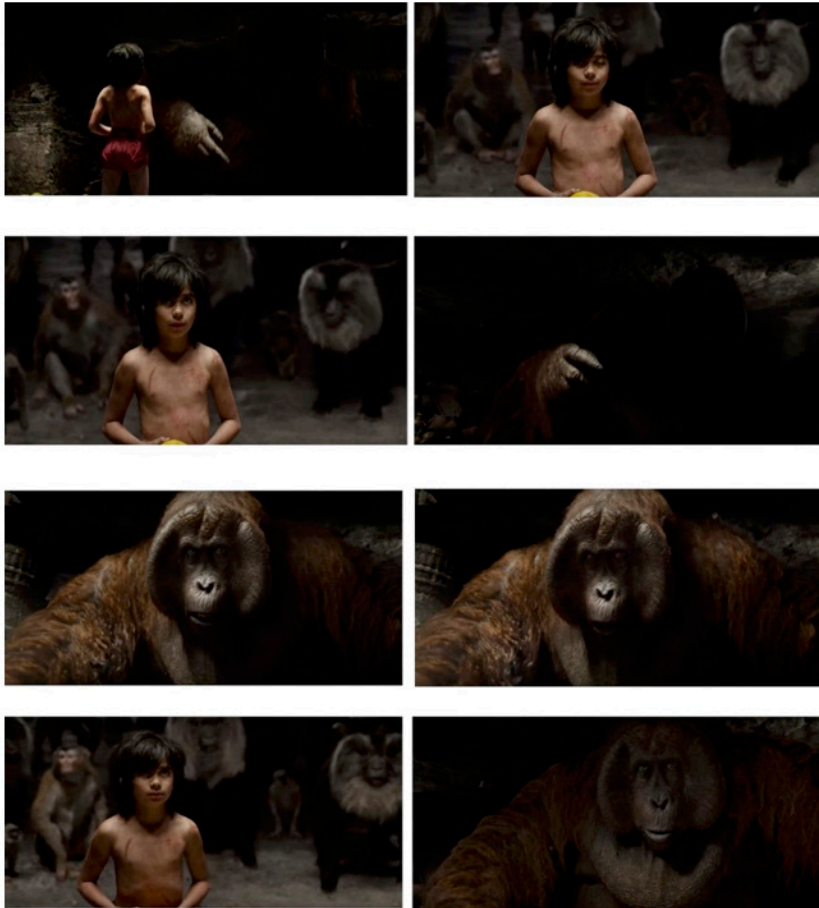
bölümünde ana karakterlerimiz sanal gerçeklik evreni içerisinde Stephen King'in "Shining" romanının evreni içerisinde kendilerini bularak kitapta geçen oteli ve olayları deneyimleme imkânı bulmaktadır. Filmde ortam yeniden yaratılırken Stanley Kubrick'in "Shining" (1980) filmindeki dekor ve tasarımlar referans alınmıştır⁷. Bir roman her okuyucunun zihninde farklı bir şekilde tezahür edebilmektedir, bir romanın sinemaya uyarlanması yönetmenin ve yapımcının yorumunu ve bakış açısını da barındırmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile oluşturulmuş bir evren içerisinde yaratıcının aklından geçenlerin tam olarak yansıması mevcuttur ve her kullanıcı bu evren içerisinde kendine özel bir deneyim yaşayabilmektedir. Çünkü her birey kendi zihinsel ve kültürel arka planı ölçüsünde ortamı deneyimlemektedir.

"Mowgli'nin Gözünden" Gör

Sanal gerçeklik teknolojisi ile hazırlanmış bir filmi veya içeriğin kullanıcı tarafından nasıl deneyimlendiğini daha iyi anlayabilmek adına bir örnek üzerinden hareket etmek

daha açıklayıcı olacaktır. Dunkirk (2017)⁸, Paranormal Activity The Ghost Dimension (2015)⁹, Assassin's Creed (2016)¹⁰ gibi bazı filmlerin tanıtımı için hazırlanmış olan interkatif 360 derece videolar bulunmaktadır. Bu içerikler yalnızca filmin tanıtımı amacıyla yapılmış fragmanlardır.

Yönetmenliğini Jon Favreau'nun yaptığı The Jungle Book (Ormanın Kitabı) isimli 2016 yapımı fantastik macera türündeki film ise diğer örneklerinden farklı olarak filmdeki iki sahnenin birebir 360 derece versiyonunu kullanıcılara sunmaktadır. "Through Mowgli's Eyes" (Mowgli'nin Gözünden) başlığı ile yayınlanan videolarda kullanıcıların sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde filmin evrenini ve sahneyi deneyimlemesi hedeflenmektedir. Çalışmanın bu kısmında daha net bir örnek teşkil etmesi sebebi ile filmin 360 derece olan "Through Mowgli's Eyes Part II: Cold Lairs" parçası ve aynı planın iki boyutlu versiyonunu karşılaştırarak sanal gerçeklik teknolojisi ve sinema anlatısına katkısı üzerine değerlendirmelerde bulunulacaktır.



Resim 2: The Jungle Book (2016)¹¹, Cold Lairs sahnesinin iki boyutlu versiyondan planlar

Resim 2’de “The Jungle Book” (2016) filmine ait olan “Cold Liar” sahnesinden alınmış kareler görmekteyiz. Bu sahnede filmin ana karakteri olan Mowgli’nin hikâyesinin akışı içerisinde karşılaştığı büyük bir maymun çetesinin lideri olan “King Louie” isimli dev orangutan ile olan konuşmasını izlemekteyiz. Mowgli ve Louie konuşurken ikiliyi kenardan izleyen üçüncü bir kişinin gözünden izlediğimiz

sahne geleneksel sinema anlatısının bir parçası olan açı-karşı açı şeklinde kurgulanmıştır. Sahnede Louie’nin Mowgli’ye yönelik olarak el hareketi ve ona daha da yaklaşarak bakması gibi planlar dikkati çekmektedir. Filmin bu sahnesinin tamamı CGI olarak hazırlanmış olduğu için bu kadar gerçekçi görüntülere sahip olması 360 derece olan versiyon için avantaj sağlamıştır.



Resim 3: The Jungle Book (2016), Through Mowgli’s Eyes Part II: Cold Lairs¹², 360 derece versiyondan kareler

Resim 3’te gördüğümüz aynı sahnenin 360 derece olan versiyonuna ait parçalar içermektedir. Sahnenin 360 derece versiyonun seyirci kendisini Mowgli’nin yerinde bulmaktadır ve o mağara ortamını deneyimlemektedir. Etraftaki diğer maymunlar

ve nesnelere hareket halindedir ve seyirci bu sahneyi izlerken istediği noktaya bakabilme özgürlüğüne sahiptir fakat doğrudan King Louie konuşurken başını ona doğru çevirdiğinde seyirci klasik sinemada görmeye alışık olmadığı bir görüntü ile karşılaşmaktadır. Louie

doğrudan Mowgli'nin gözünün içine bakarak konuşmaktadır, dolayısı ile doğrudan seyircinin gözünün içine bakarak konuşmaktadır. Klasik sinema anlatısında oyuncular özel bir amaca hizmet etmediği sürece kameraya bakmamaya özen göstermektedirler çünkü kamera seyircinin gözünü temsil etmektedir. Eğer kameraya bakarlarsa seyircinin mahremiyeti bozulacak ve filmde kopacaktır. Sahnenin devamında Louie konuşurken yaptığı hareketler ve doğrudan Mowgli'ye yönelik olarak yaptığı bakış ve yaklaşma hareketi sahneyi iki boyutlu versiyonundan daha etkileyici ve ürkütücü yapmaktadır. Bu tür planda geleneksel sinema anlatısında özdeşleşme koparken sanal gerçeklikte bu özdeşleşme uzamsal olarak bütüncül bir şekilde sağlandığı için sahnenin etkisini arttırmaktadır. Bu tarz sanal gerçeklik uygulamaları içerisinde sahne tek bir çerçeve ve yönetmenin bakış açısı ile sınırlı olmadığı için seyirci deneyimlediği ortamda kendisine bakıldığını gördüğünde kendisini daha da fazla o ortamın içerisinde hissetmektedir. Sahnenin ürkütücü, eğlenceli ya da gerilimli olması kullanıcının/seyircinin baktığı noktaya ve kendi kültürel ve duygusal arka planına göre değişmektedir. Geleneksel sinemada var olan çekim ölçeklerini ve planları bu versiyonda görememekteyiz ancak 360 derece olarak tasarlanmış bir sahne ve ona uygun olarak hazırlanmış bir mizansen içerisinde olayı deneyimleme imkânı bulmaktayız. Geleneksel sinemada yaratılmak istenen duygulanıma ulaşmak için farklı çekim ölçekleri ve kurgu metotları kullanmak gerekirken, sanal gerçeklik versiyonunda duygulanımın ve özdeşleşmenin daha bireysel ve farklı olma durumu göz önüne alınarak genel bir atmosfer oluşturulduğunu görmekteyiz. Bu atmosferin gerçekçiliği ve yaşanan deneyimin düzeyi üretilen sahnenin kalitesi ve kullanıcının sanal gerçeklik donanımı ile paralel olarak değişmektedir zira bu sahnenin 4K (3840 × 2160) olan versiyonun tam çözünürlükte ve akıcı olarak izlenebilmesi için profesyonel sanal gerçeklik sistemlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Mobil versiyonlar henüz bu tarz üst düzey deneyimler için yeterli donanıma sahip değildir. Önümüzdeki birkaç yıl içerisinde gelişecek olan mobil teknolojiler ile birlikte bu sorunun da ortadan kalkacağı düşünülmektedir.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Dijital çağ olarak adlandırdığımız günümüzde sayısal olarak verilere dönüştürülebilen veya doğrudan dijital veriler olarak üretilen her şeyin bir tür yeniden canlandırma nesnesi olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. *Lytro*¹³ sinema ve *volumetric capture*¹⁴ gibi yöntemler ile mekânların foto-gerçekçi olarak dijital ortamda yeniden tasarlanarak izleyicinin hikâye akışı içerisinde aktif belirleyici olarak konumlandırılması amaçlanmaktadır. Dinamik hikâye anlatma gibi yeni teknolojilerin sanal gerçeklik ile birlikte kullanıldığında gerçekliği nasıl aktardığı ve algıyı nasıl dönüştürdüğüne ilişkin ileriki dönemlerde teknoloji yaygınlaştıkça daha fazla çalışma yapılması gerekmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi ile sinemanın bir araya geldiği noktada ise geleneksel sinemanın yerini etkileşimli sinema ya da bir çeşit role-playing tarzı bir oyuna dönüşen bir sinema biçiminin alacağı ileri sürülebilir. Yani artık tamamen CGI olarak üretilmiş bir ortam ve hikâye içerisinde bireysel olarak kendi senaryosunu deneyimleyen, kendi kararlarını veren ve kendi hikâyesinin sonunu belirleyen seyirci yerine “kullanıcı”lardan söz etmek mümkündür.

İnsanların sinema salonlarına gitme sebeplerinden birisi olarak gösterilen kaçış teorisinden hareketle perdede izlediği karakterle özdeşleşen ve iki saatliğine gerçek dünyadan koparak kendi hayal ettiği ancak başaramadığı bazı şeyleri perdedeki karakterin başarması ile katarsise ulaşan seyirciler, sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde hep olmak istedikleri kişi ya da karakter olma, hep yapmak istedikleri ancak yapamadıkları şeyleri yapma imkânı bulabilmektedir. Dolayısı ile önümüzdeki yıllarda tıpkı Ready Player One (Spielberg, 2018) filminin başında belirtildiği gibi insanlar yapmak istedikleri her şey için kendilerini sanal gerçeklik evreni içerisinde bulabilecekleri bir ortam oluşmaktadır. Bu teknolojinin gelebileceği son noktaya ilişkin tahminler aslında 1999 yılında Wachowski kardeşler tarafından The Matrix filmi ile ortaya atılmış olabilir. Sanal gerçeklik gibi insanları fiziksel dünyadan kopartacak kadar etkili olma potansiyeline sahip bir teknolojinin, farklı disiplinler çerçevesinden ayrıntılı olarak incelenmesi gerekmektedir.

Gerçeklik ve algı tartışmaları bağlamında bakıldığında ise artık foto-gerçekçi olarak üretilen imajlar aracılığı ile ortaya çıkan sinema filmleri sinemanın kendine has bir takım

biçimsel ve anlatısal özellikleri aracılığıyla gerçeklik algısının yaratılması ile her geçen gün daha gerçekçi bir forma kavuşmaktadır. Yönetmenin kadrajından bağımsız olarak istenilen noktaya bakma ve olayların akışını isteğe göre yönlendirerek bireysel olarak farklı anlamlandırmalara olanak tanıyacak olan sanal gerçeklik teknolojisi ile bu tür anlatıların sinema gibi toplu olarak yapılan bir sosyal faaliyet olmaktan çıkarak daha da bireysel bir aktivite haline dönüşeceği öngörüsünde bulunmak mümkündür.

Hali hazırda farklı platformlar üzerinden sinemaya gitmeden filmlere erişme ve bireysel olarak izleme imkânı bulan birey, sanal gerçeklik ile birlikte dış dünyadan tamamen soyutlanarak bir deneyim yaşayacaktır. Geçireceği teknolojik ve içeriksel değişim sonucunda geleneksel sinemadan farklı olarak sinematik dijital oyun teknolojisine bağlı 360 derece sanal gerçeklik anlatıların gelişmesi olası görülmektedir. Ayrıca günümüzde önce bilgisayar oyunu iken senaryolarının çok beğenilmesi sonucu sinema filmi çekilmiş Tomb Raider, Assassins Creed, Mortal Kombat, Doom ve Resident Evil gibi birçok yapım mevcuttur ki ironik bir şekilde bu tür oyunlar temel kodlarını sinematografiden¹⁵ almaktadır. Belki de sanal gerçeklik teknolojisi için üretilecek olan filmler ve yapımlarda bu tarz sorunları bilgisayar oyunlarının temel kodlarından alarak çözeceklerdir.

En üst düzey versiyonun son kullanıcıya erişmesi için halen pahalı bir teknoloji olmakla birlikte 2019¹⁶ yılı itibarı ile daha düşük maliyetler ile kullanıcılarla buluşacak olan sanal gerçeklik teknolojisi ve sanal gerçeklik teknolojisinin içeriğinin üretimi noktasındaki gelişmelere bakıldığında sinematografik olarak çok farklı sonuçlar doğuracağını söylemek mümkündür.¹⁷ 360 derece interaktif sahne tasarımı, kesintisiz kayıt için tiyatro oyuncularına, yetkin duygu aktarımı için sahne içinde farklı düzenlemelere ve neredeyse insan duygularının tamamına hitap edebilmek için simülasyon ortamına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu tür sorunların ve ihtiyaçların giderilmesi için endüstriyel ve akademik çalışmaların daha fazla yapılması gerekmektedir.

Sanal gerçeklikte pencere, çerçeve, ayna, gibi yaklaşımların dönüşerek yerini başka bir

gerçekliğe bıraktığını söylemek mümkündür. Dijital sinema ve sanal gerçeklik yeni bir realizm yaratmaktadır. Yönetmenin kadrajından ve yönlendirmesinden bağımsız yeni bir “bakış”, sanal gerçeklik ve sinema anlatısı arasındaki kopuşun göstergesi olmaktadır. Bazin’in sıklıkla üzerinde durduğunu uzamsal gerçekliğin sanal gerçeklik teknolojisi ile iki boyuttan kurtularak üçüncü boyutta mümkün hale geldiğini göz önüne aldığımızda bakış, gerçeklik, aygıt teorisi gibi çeşitli tartışmaların sanal gerçeklik içerikleri bağlamında yeniden tartışmalara açılması ve şekillenmesi gerekmektedir.

Bauman’ın “Akışkan Modernite” (2005) yaklaşımından hareketle günümüzde kesin sınırlarından yoksun olarak hareket eden toplumların sineması olan dijital sinema, fotoğraflık gerçekliğin ötesine geçerek sayısal olarak değiştirilebilen elastik ve algısal bir gerçekliği oluşturmaktadır (Erkılıç, 2017). Prince bu elastik gerçekliğin kurgusal olarak algılandığını ancak algısal olarak gerçekçi olduğunu ve buna bağlı olarak seyircinin sinemanın doğası üzerindeki algısının değiştiğini ileri sürmektedir. Dolayısı ile artık tüm teknolojik gelişmelerin akışkan olduğu bir dünyada görüntüleme ve izleme pratiklerine ilişkin olarak yaşanan dijital dönüşümlerin bir parçası olan sanal gerçeklik teknolojisinin de dijital sinemaya yeni bir boyut kazandıracağını söylemek yanlış olmayacaktır. Kurgusal olan görüntünün gerçekçiliği seyircinin algısındaki gerçekliği ne derecede etkiliyor ise uzamsal olarak gerçeklik etkisi yaratan ve en yeni dijital teknikler ile üretilmiş olan sanal gerçeklik içeriklerinin seyircinin gerçeklik algısı üzerinde o kadar etkili olabileceğini söylemek mümkündür. Sanal gerçeklik teknolojisinin Bazinci anlamda gerçekçi sinemaya ve tüm sinema mitine katkı sağlayacak olan bir araç olduğunu söylemek de yanlış olmayacaktır. Bazin’in tüm sinema mitinin yeni bir parçası olan bu teknolojinin içerik üreticilerinin eğilimleri ve ideolojik arka planlarının içeriklere yansımaları gibi bir takım etik ve ideolojik sorunlarla karşı karşıya olması doğaldır, ancak bu konuda yapılacak olan kuramsal çalışmalar sinema teorisinin geleceğini şekillendireceği gibi onu çoğullatacaktır da.

SON NOTLAR

1. <https://www.cnet.com/news/the-eye-tracking-htc-vive-pro-eye-is-a-sign-of-vr-to-come/>
2. <https://www.vrfitnessinsider.com/vr-omnidirectional-treadmills-making-gains-towards-full-immersion-and-cardio/>
3. Simulakr: Gerçek olmayan ancak bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen imgeler ise simulakr'dır, simülasyon ise gerçeklikten yoksun bir şekilde modeller aracılığı ile üretilen gerçekliktir. Simülasyonlar taklit ya da benzeri değildir, benzer etkiyi yaratan ve gerçeğin yerine geçen süreçlerdir (Baudrillard, 2011).
4. Michael Abrash (2018), 26-27 Eylül 2018 tarihinde gerçekleştirilen Oculus Connect 5 etkinliğinde günümüzde sanal gerçeklik teknolojisinin deep focus sistemi ile çalıştığını yani görsel olan tüm alanların net olduğunu ancak önümüzdeki dört ya da beş yıl içerisinde göz takip sistemi ile sadece kullanıcının baktığı noktanın net olacağını dolayısı ile insan gözünün görme sisteminin birebir kopyasının sanal gerçeklik içerisinde kullanılabilir hale gelecek gerçeklik algısının daha da artacağını ifade etmiştir.
5. Sanal gerçeklik terminolojisinde izleme yerine deneyimleme kelimesi kullanılmaktadır zira izleyici sadece var olan kadraya bakmakla kalmamakta, özgürce istediğin noktaya odaklanarak ortamdaki varlığını hissetmektedir.
6. Söz konusu teknoloji ve işleyişine ilişkin detaylar için <https://insights.ap.org/industry-trends/report-how-virtual-reality-will-impact-journalism>
7. <https://www.youtube.com/watch?v=-jrHYJKqU9o>
8. <https://www.youtube.com/watch?v=caCRw9eCKeE>
9. <https://www.youtube.com/watch?v=uvkwAlaDais>
10. <https://www.youtube.com/watch?v=g0AYnMPkg2k>
11. <https://www.youtube.com/watch?v=1balYmgY0EM>
12. <https://www.youtube.com/watch?v=bUiP-iGN6oI>
13. Mekan ve içindeki nesnelere ışık bilgisi üzerinden derinlik ve uzam içerisindeki yer bilgisi ile birlikte kaydetmek sureti ile izleyiciye video içerisinde hareket ederek açı değiştirme imkanı veren teknoloji <https://petapixel.com/2016/04/12/lytros-new-755mp-300fps-cinema-camera-wants-kill-green-screen/>
14. Üç boyutlu olarak mekana ilişkin tüm bilgilerin dijital olarak kaydedilmesi
15. Bu tarz bir oyuna örnek olarak 2018 yılında piyasaya çıkan Spiderman oyunu verilebilir bkz. <https://www.webtekno.com/yeni-spider-man-oyununu-tarihin-en-iyi-oyunlarından-birisi-yapan-5-ozelligi-h52878.html>
16. Oculus Quest 2019 ilkbaharında piyasaya çıkacak, bkz. <https://www.oculus.com/quest/>
17. Örneğin Robert Rodriguez tarafından çekilen "The Limit" (2018) isimli film sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilmiş ilk büyük prodüksiyonlardan birisi olarak göze çarpmaktadır. Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=g40MhIuYsjs>

KAYNAKÇA

- Abrash, M. (2018). Oculus Connect 5 Keynote. Web: <https://www.youtube.com/watch?v=o7OpS7pZ5ok>, internet adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Andrew, J. D. (1978). Andre Bazin. New York: Oxford University Press.
- Andrew, J. D. (2010). Büyük Sinema Kuramları. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Aronson-Rath, R., Milward, J., Owen, T, Pitt, F. (2015). Virtual Reality Journalism. Tow Center for Digital Journalism: gitbook, <https://www.gitbook.com/book/towcenter/virtual-reality-journalism/details>, internet adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Badiou, A. (2013). Başka Bir Estetik. İstanbul: Metis Yayınları.

- Baudrillard, J. (2011). Simulakrlar ve Simülasyon. Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Baudry, J. L. (1997). Temel Sinematografik Aygıtın İdeolojik Etkileri. Yeni İnsan Yeni Sinema Dergisi, Haziran, 92-98
- Baudry, J.L. (1976) Apparatus, Camera Obscura, 1,(1), 104-126.
- Bazin, A. (1966). Çağdaş Sinemanın Sorunları. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Bazin, A. (2011). Sinema Nedir?, İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Bordwell, D. (1985). Narration in the Fiction Film. USA: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1989). A Case for Cognitivism. Iris, 9, Spring, 11-40.
- Brown, W. (2013). Supercinema, Film-Philosophy for The Digital Age. Oxford: Berghahn

Books.

Bumin, T. (2010). Hegel. İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.

Büker, S. (1989). Film ve Gerçek. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı Eğitim Araştırma ve Bilimsel Yayınları Dizisi.

Cevizci, A. (1999). Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Paradigma Yayınları.

Crowley, D. & Heyer, P. (2011). İletişim tarihi. Ankara: Siyasal Kitabevi

Deleuze, G. (2000). Kant Üzerine Dört Ders. Ankara: Öteki Yayınevi.

Deleuze, G. (2010). Nietzsche ve Felsefe. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Eagleton, T. (2010). Estetiğin İdeolojisi. İstanbul: Doruk Yayıncılık.

Elsaesser, T. & Hagener, M. (2014). Film Kuramı Duyular Yoluyla Bir Giriş. Ankara: Dipnot Yayınları.

Erdoğan, N. (1993). Seyirci ve Sinema. Ankara: Med-Campus Proje 126 Yayınları

Erkiliç, H. (2017). Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi. Sinefilozofi Dergisi, 2, 4, 56-72.

Feintuch, U., Raz, L., Hwang, J., Josman, N., Katz, N., Kizony, R. & Weis, P. L. (2006). Integrating Haptic-Tactile Feedback into a Video-Capture-Based Virtual Environment for Rehabilitation, *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 129-132.

Fonseca D. (2016). Effect of Immersive (360°) Video on Attitude and Behavior Change, Master Thesis, Aalborg University, Denmark.

Frampton, D. (2013). Filmozofi. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Gibson, A. & O'Rawe, M. (2018). Virtual Reality as a Travel Promotional Tool: Insights from a Consumer Travel Fair, Augmented Reality and Virtual Reality Empowering Human, Place and Business, Springer International Publishing.

Giraldi, G., Silva, R. & Oliveira, J. C., (2017, Mayıs 14). Introduction to virtual reality, LNCC-National Laboratory for Scientific Computing Scientific Visualization and Virtual Reality Laboratory, <http://www.lncc.br/~jauvane/papers/RelatorioTecnicoLNCC-0603.pdf>, internet adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde edinilmiştir.

Hayward, S. (2012). Sinemanın Temel Kavramları. İstanbul: Es Yayınları.

Heimsoeth, H. (1993). Immanuel Kant'ın Felsefesi. Ankara: Remzi Kitabevi.

Jerald, J. (2016). The VR Book Human-Centered Design for Virtual Reality, ACM Books.

Jones, S. & Dawkins, S. (2018). The Sensorama Revisited: Evaluating the Application of Multi-sensory Input on the Sense of Presence in 360-Degree Immersive Film in Virtual Reality, Augmented Reality and Virtual Reality Empowering Human, Place and Business, Springer International Publishing.

Küçük, M. (2000). Modernite Versus Postmodernite. Ankara: Vadi Yayınları.

Leotta, A. & Ross, M. (2018). Touring the "World Picture": virtual reality and the tourist gaze, *Studies in Documentary Film*, 12:2, 150-162.

Mandal, S. (2013). Brief Introduction of Virtual Reality & its Challenges, *International Journal of Scientific & Engineering Research*, Volume 4, Issue 4.

Medium, (2018). EXCLUSIVE: Documents expose how Hollywood promotes war on behalf of the Pentagon, CIA and NSA. <https://medium.com/insurge-intelligence/exclusive-documents-expose-direct-us-military-intelligence-influence-on-1-800-movies-and-tv-shows-36433107c307>, internet adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde edinilmiştir.

Nash, K. (2018). Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence. *Studies in Documentary Film*, 12:2, 119-131.

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

Odabaş, B. (2015). Andre Bazin. Sinema Kuramları 1 içinde, ss. 155-180. İstanbul: Su Yayınevi.

Özarslan, Z. (2015). Siegfried Kracauer. Sinema Kuramları 1 içinde, (ss. 185-218). İstanbul: Su Yayınevi.

Pearson, K. A. (2011). Kusursuz Nihilist: Politik Bir Düşünür Olarak Nietzsche'ye Giriş. İstanbul: Ayrıntı Yayınları

Roadtovr (2018). Facebook & RED Unveil 'Manifold' Volumetric VR Camera Web: <https://www.roadtovr.com/facebook-red-reveal-manifold-volumetric-vr-camera>, internet adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde edinilmiştir.

Sherman, R. W., Craig, A.B., (2003). Understanding virtual reality, California, USA: Elsevier Science.

Simon, W. (1979). An Approach to Point of View. Film Reader 4. School Of Speech, Northwestern University

Stam, R. (2014). Sinema Teorisine Giriş. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Türk Dil Kurumu [TDK], Güncel Türkçe Sözlük. [URL: http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c4ab64ce7c473.05946688] internet adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde edinilmiştir.

Ulutaş, S. (2017). Sinema Estetiği. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Vertov, D. (2007). Sine-Göz. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Virtually There (2016). Documentary meets virtual reality, MIT. Open Documentary Lab.: <http://opendoclab.mit.edu/virtually-there-documentary-meets-virtual-reality>, internet adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde edinilmiştir

Yengin, D. & Bayrak, T. (2017). Sanal Gerçeklik, Der Yayınları, İstanbul.