

**EĐİTİM**  
yayınevi

# yenı medyanın etkileşimliliĐi

---

**DR. ŐULE KURT**

# YENİ MEDYANIN ETKİLEŐİMLİLİĐİ

DR. ŐULE KURT

**EĐİTİM**  
yayınevi

## YENİ MEDYANIN ETKİLEŞİMLİLİĞİ

Dr. Şule Kurt

**Genel Yayın Yönetmeni:** Yusuf Ziya Aydoğan (yza@egitimyayinevi.com)

**Genel Yayın Koordinatörü:** Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

**Sayfa Tasarımı:** Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

**Kapak Tasarımı:** Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

**Yayıncı Sertifika No:** 47830

**E-ISBN:** 978-625-6382-26-8

1. Baskı, Mayıs 2023

**Kütüphane Kimlik Kartı**

## YENİ MEDYANIN ETKİLEŞİMLİLİĞİ

Dr. Şule Kurt

128 s., 160x240 mm

Kaynakça var, dizin yok.

E-ISBN: 978-625-6382-26-8

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mekanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

**EĞİTİM**

yayınevi

**Yayınevi Türkiye Ofis:** İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah. Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

**Konya:** Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye  
+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42, 0 332 502 50 42  
bilgi@egitimyayinevi.com

**Yayınevi Amerika Ofis:** New York: Eğitim Publishing Group, Inc. P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America  
americaoffice@egitimyayinevi.com

**Lojistik ve Sevkiyat Merkezi:** Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye  
sevkiyat@egitimyayinevi.com

**Kitabevi Şubesi:** Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye  
+90 332 499 90 00  
bilgi@egitimkitabevi.com

**İnternet Satış:** www.kitapmatik.com.tr  
+90 537 512 43 00  
bilgi@kitapmatik.com.tr

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	5
GİRİŞ.....	7

### I. BÖLÜM KÜLTÜR İNCELEMELERİ

1.1. KÜLTÜR ÜZERİNE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR .....	11
1.2. Kültür Kavramının Eşgüdümsel Gelişimi .....	15
1.2.1. Kültürel Çalışmalar .....	18
1.2.2. II. Dünya Savaşı Sonrası Yıllar .....	19
1.2.3. Kültürel Çalışmalar ve Yeni Sol .....	19
1.2.4. Centre For Contemporary Cultural Studies (Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi) .....	20
1.2.5. 1968 Yılı .....	21
1.2.6. Sol'un Geri Çekilmesi.....	21
1.2.7. Komünizm Sonrası Dönem .....	25
1.2.8. Sınıf Ayrımı ve Toplumsal Dönüşüm .....	31
1.3. Kültür Endüstrisi .....	35
1.3.1. Frankfurt Okulu'nun İlk Yıllarında Kültür Kavramı .....	35
1.3.2. Tüketim Kültürü .....	43
1.4. Kültür Aktarımını Sağlayan Araçlar.....	46
1.4.1. Çok Kültürlülük .....	46
1.4.2. Kültürün Medya Aracılığıyla Yayılımı.....	49

### II. BÖLÜM YENİ MEDYADA ANLATI KAVRAMI

2.1. Yeni Medya, Kültür ve Dramaturji .....	53
2.1.1. Sözlü ve Yazılı Kültür Döneminde Anlam ve Anlatım .....	53
2.1.2. Görüntüsel Gösterge ve Sinematografik Görüntü .....	57
2.1.3. Sözlü ve Yazılı Kültürde Anlatı .....	65
2.1.4. Anlatının Kurgulanması .....	71
2.2. Flanör Gezgin Film İzleme Kültürü .....	74

### III. BÖLÜM İTERAKTİVİTE ÜZERİNE

3.1. İteraktivite (Etkileşimlilik) Kavramı .....	79
3.1.1. İteraktivitenin Tarihsel Gelişimi .....	79
3.2. İteraktif Anlatı .....	86
3.2.1. İteraktivite Türleri .....	87
3.2.1.1. Gerçek İteraktivite .....	87
3.2.1.2. Algısal İteraktivite .....	88
3.2.1.3. Yazınsal Sanatlar .....	88
3.2.1.4. Görsel Sanatlar .....	88
3.2.1.5. Sinema Filmleri .....	88
3.3. Yeni Medya Olarak Sinema .....	88
3.3.1. İnternet .....	95
3.3.2. İteraktif .....	96
3.3.3. Küreselleşme, Bilgilendirme ve Toplumsal Hareketler .....	98

### IV. BÖLÜM İTERAKTİF YAYIN MODELİ 'ONF'

4.1. ONF'nin Tarihsel İşleyişi .....	106
4.2. Film Koleksiyonu .....	110
4.2.1. Film Arşivi .....	111
4.3. Dijital Yayıncılık .....	113
4.3.1. NFB'nin İngilizce Yayını .....	113
4.3.2. NFB'nin Fransızca Yayını .....	113
4.4. Campus .....	115
4.5. NFB'de İteraktif Yayıncılık .....	116
4.5.1. Dijital ve İteraktif Üretim .....	117
GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ .....	118
KAYNAKÇA .....	122

## ÖNSÖZ

---

İletişim arařtırmalarının en önemli kriterlerinden birisi kültür konusudur. Küreselleşmeyle birlikte kültür kavramı, kitle iletişim araçlarının etkinlik alanının aracı haline gelmiştir. Bir yandan Frankfurt Okulu'nun kültür endüstrisi tartışmaları bir yandan da İngiliz Kültürel Çalışmaları etrafında gelişen kültür odaklı yaklaşımlar iletişim bilimciler ile pek çok disiplini içeren bilim insanlarının geliřtirdiđi kuramlar ve kavramlarla akademik ve entelektüel boyutta ilgi görmüřtür. Kültürel çalışmaların ana düşüncesi, dünyayı anlamının ve anlamlandırmanın yolunun kültür kavramının vazgeçilemeyen bir öge oluşuna dayanmaktadır. Endüstri devrimine iliřkin olarak modernleşme süreciyle birlikte toplumda gücün biçim ve el deđiřtirmesi toplumsal sınırlar, kentleşme, kitleselleşme, sanayileşme ile başlayan kitlesel üretim ve yeniden üretim vb. gelişmeler kültürü etkilemiştir. Sürece bađlı olarak gelişen kentleşmeyle birlikte geleneksel yaşam biçimlerinin kentsel yaşam biçimlerine dönüşmesi söz konusu olmuřtur. Oluřan yeni kentli kesim yeni yaşam biçimlerine uygun pratikler geliřtirerek bir kültürel ortam oluřturmuřlardır. Kültürü iş yapma biçimi olarak tanımlayan Marksist yaklaşıma göre; toplumsal üretimde insanlar bađımsız olarak belirli iliřkilere girmektedirler. Bu süreçte oluřan üretim iliřkileri, toplumun ekonomik yapısını oluřturmuřtur. İnsanların varoluřları toplumsal varoluřlarıyla ilintilidir. O halde her düşünsel gelenekte kültür kavramının farklı düşünce aksında geliřtiđi söylenebilir.

Antik Çađdan günümüze deđin her dönemin kendine özgü iletişim biçimleri olmuřtur. Meydanlar, toplanma alanları kitle iletişim ortamları olarak tanımlanmıştır. Antik Yunan ve Roma kentlerinde yurttařların çeřitli etkinlikler için toplandıđı alan olarak bilinen agorada ticari, resmî, adli, siyasi ve dinî işlevleri olan açık toplantı alanları, dönemin kitle iletişim ortamlarıdır. Acta Publica, Acta Diurna gibi duvar gazetelerinin halka bilgi aktarımı sunmaları ile kâđıt ve matbaanın bulunmasının ardından kitle iletişimi sistemli bir yapıya kavuřmuřtur. Modern anlamda kitle iletişim araçlarının toplum yaşamına girmesiyle birlikte demokratik toplum yapısının da bu duruma kořutluk gösterdiđi görülmektedir. Kapitalizmin biçim deđiřimi ve tekelci örgütlenmeye katılmasıyla birlikte kitle

iletişim sektörü de sermayenin güç alanını genişletmeye yönelik olarak halktan kopmaya başlamıştır. Günümüzde, gerek toplumsal gerekse politik odaklı işlerlik gösteren medyanın bağımsız ve tarafsız olması bu yönüyle demokratik yapıdaki bir toplum oluşumunun gelişmesine katkıda bulunması olanaklı değildir.

Bilgisayar teknolojilerinin kullanıma girmesiyle birlikte insanlık yeni aracılı bir yapısal dönüşümü yaşamıştır. Bu süreçte, gazete, radyo, televizyon gibi klasik kitle iletişim araçları olarak adlandırılan geleneksel iletişim araçları bir paradoks oluşturmuştur. Bilgisayar teknolojisine bağlı olarak gelişen internet ortamında varlığını kanıtlayan yeni medya, hem kitlesel hem de bireysel anlamda aracılı bir iletişim sisteminin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Bu yeni aracılı yeni iletişim sistemi, elektronik posta iletişim düzeyinde başlamış ve MSN, Messenger, Facebook, Twitter ve Instagram, YouTube, Pinterest, Flickr, Podcast, vimeo, Multimedya blogları gibi sanal iletişim ortamlarıyla insanlığın gündelik yaşam pratiklerine dahil olmuştur. Yeni medya, sahip olduğu özellikler sayesinde ekonomik, hızlı, sınırsız, eş zamanlı, kişisel, kitlesel bağlamda geleneksel medya karşısında üstünlük sağlayan nitelikleri içermektedir. Sunulan etkileşimlilik özelliğiyle; birey-birey ve birey-kitle arasında eş zamanlı bir etkileşim söz konusudur. Yeni medya teknolojilerinin hızına yetişilemeyen günümüz koşullarında sosyal medya, bireylerin yaşam tarzının vazgeçilmez ritüelleri arasında yer almaktadır. Sosyal mecralarda mesaj iletebilmek, içerik paylamak, iletişimleşmek hatta etkileşimlilik özelliğini kullanarak hikâye oluşturmak olağan hale gelmiştir. İnteraktif sinema ile hem anlatım hem de anlatılana dair araçlar, interaktif ortamda birey odaklı tekrardan işleme tabi tutulmaktadır. İnteraktif anlatılarda kullanıcılar, öykü seçimi doğrultusunda anlatıyı şekillendirmekte ve öykü bir bütünsel içerikle oluşturulmaktadır. İnteraktif uygulamalar olarak film akışına müdahale edebilme, film akışına dair izleyicinin seçim yapabilmesi, kişiselleştirilmiş öykülerin geleneksel izleme deneyimlerine alternatif olması interaktif ya da diğer bir deyişle etkileşimli uygulamalar yeni medyanın sağladığı olanaklarla mümkün olmuştur. Bu çalışmada, teknolojinin gelişmesine paralel bağlı olan yeni medya araçlarının etkileşimlilik boyutuna ilişkin olarak sinemanın anlatı paradigması ayrıntılı olarak değerlendirilmiştir. Günümüzde, dijital ortamların yaygın olarak kullanılması, sürecin kültür endüstrisinin temel alanı alan sinemada “gerçek interaktiflik” anlatı boyutunun etkin kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bu çalışma, Sayın Prof.Dr. Battal Odabaş danışmanlığında 27.10.2017 tarihinde tamamladığımız “Alternatif Film İzleme Mekânları Olarak Sinematek Olgusu” başlıklı doktora tezi esas alınarak hazırlanmıştır. Bu araştırmanın sonuca ulaşmasında emeği geçen kıymetli hocalarıma ve değerli arkadaşlarıma teşekkürü borç bilirim.

**Dr. Şule KURT**  
**İSTANBUL, NİSAN'23**

## GİRİŞ

---

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle günlük yaşam pratiklerimizin vazgeçilmezi haline gelen yeni medya ortamlarının etkileşimlilik, eşzamanlılık, kitlesizleştirme gibi temel özellikleri bireylerin bir arada oldukları doğal ortamlarını ortadan kaldırmış, gerek bireysel gerekse toplumsal iletişimi bertaraf etmiştir.

İnsanođlu ilk çağlardan beri, kendini, çevresini tanıyıp anlayabilmek ve anlamlandırabilmek için çeşitli iletişim ve haberleşme yöntemlerini kullanmıştır. Modern dönemin kültür anlayışında, kitle iletişim araçlarının ve gelişen teknolojinin önemli bir yeri vardır. Bu dönemi eleştirel bakış açısıyla yorumlayan Frankfurt Okulu ve Kültürel Çalışmalar'ın düşünürlerinin araştırma ve söylemleri günümüze de ışık tutmaktadır. Geleneksel iletişim teknolojileri ile üretilen kültür biçimlerine yönelik eleştiriler, dijital medya aracılığıyla yeniden üretilir olmuştur. Toplumların kültür bağlamında dönüşümü; (göçler, savaşlar, teknolojik gelişmeler, kitle iletişim araçlarındaki gelişmeler, ticaret yolları gibi), güncel dünyevi şartlar çerçevesinde evrilmektedir. Dönemsel toplum biçimlenmesine yönelik olarak yaşam pratikleri değiştiđi gibi, düşünsel alanda da sosyo-ekonomik, politik, ekonomik ve kültürel perspektifte değişim yaratmıştır. Söz konusu dönemin yönetim ve sermaye iyelerinin toplum üzerindeki etkilerine binaen kültürel sonuçlarını eleştirel ve iyileştirmeye yönelik görüşler de çeşitlenmiştir. Bu bağlamda ortaya çıkan kuramsal yaklaşımlarda da toplum ve bireyin modern dünya düzlemindeki konumu belirlenmiştir. Toplumsal değerlerden bireye kadar düşüncenin şeyleşmesi, her şeyin meta haline gelmesi eleştirel yaklaşımın konusu olmuştur.

Kültürel çalışmalar, 1950'li yıllardan itibaren varlığını göstermiş, Yeni Sol ile bağlantılı entelektüel bir müdahale olarak değerlendirilmiştir. Kültür, edebî metinlere yazılı olarak tanımaktan bir kopuş olarak da adlandırılan radikal bir nesne haline gelmiştir. Kültürel çalışmalar, popüler kültürel biçimler ile akademik dünyanın odak noktası haline gelen bir araştırma ögesidir. 1980'lerle birlikte kültür çalışma nesnesi teması olarak bağımsız bir alan oluşturmuştur.



Özü itibariyle Marksist gelenekten gelen kültürel çalışmalar hem yapısalcı hem de tarihsel temelli vurgulardan etkilenmiştir. Kültürel çalışmalar, tüm dünyada post-endüstriyel ya da enformasyon toplumu olarak adlandırılan yeni tarihsel döngünün kültür ve ekonomi-politik, ideoloji arasındaki bağlantıya dair günün sorunlarına çözüm arayan bir düşünce hareketi olarak halen geçerliliğini sürdürmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki özel koşulların hem tarihsel hem de kuramsal bağlamda değerlendirilmesi gerekliliği doğmuştur. Savaş sonrasında İngiltere’de birçok disiplinde burjuvalaşan işçi sınıfı kültürüne yönelik ilgiler artmıştır. 1961 yılında Raymond Williams yazdığı *Culture and Society* (Kültür ve Toplum) ve 1965’deki “*The Long Revolution*” (Uzun Devrim)’da, tanımlama ve anlamlandırmanın toplumsal anlamda oluşumunun tarihsel süreçte evrildiğini öne sürmüştür. Dönem, ekonomik gelişmelerinin sınıf ilişkileri, sınıf oluşumları ve sınıf kültürleri bakımından anlamsal kavrayış, yeni kültürel yapının eğilimlerine ve güç yapılarına dair toplumsal inşanın gerçekleştiği ve tarihsel anlamda dönüşümün yaşandığı bir süreç olarak kabul görmüştür. Kültürel çalışmaların ortaya çıktığı zaman diliminde İngiltere’de Yeni Sol (New Left) hareketi de yükselmekteydi. Yeni Sol, savaş sonrasında İngiltere ve ABD başta olmak üzere var olan otoriter ve merkezi yapıdaki sol siyasi partilere yönelik muhalefetin genel çerçevesinden oluşmaktaydı. Kültürel çalışmaların temel kuramsal temeli, Marksist düşünceye dayanmaktadır. Marksizm, üretim ilişkilerinin alt yapısı olarak ideolojik, siyasi ve kültürel yapının işlevsel bir tarzda oluşturulduğu görüşüne yönelik gelişen ağır eleştirilere maruz kalmıştır. Ekonomik yaptırımların risk ve engellemelerinden Marksizmi kurtarabilmek için geliştirilen kuramsal yaklaşımlar Marks ve Hegel başta olmak üzere Gramsci, Althusser, Weber, Alman idealizmi ve fenomenolojisiyle ilişkili olmuştur. Marksizm, kültürün kendine özgü bir tasarım ve kültür sosyolojisi olarak kültürün göreceli özerkliğini kabul görmemekte, eytişimsel bir kültürel-politik, ekonomik analiz gerçekleştirememekteydi. Marksizm, kültürel analizi toplumsal analizden ayrı gören bir tutum sergilemekteydi. Kültürün gerçek iddialar alanı ve kendine özgü kurucu bir edim olduğunu bildiren Frankfurt Okulu düşünürleridir. Geliştirdikleri kültür endüstrisi teziyle, kültür ve popüler kültürü derin olarak araştırmışlar ve kültür endüstrisi ürünlerinin toplumsal etkilerini incelemişlerdir. Kapitalist hegemonyanın kitle kültürünü derinden etkilediğini eleştirerek, kültürün insanı kuşatan doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü olduğunu ileri sürmüşlerdir. Kültürel çalışmalarda, öncelikle Althusser’in kavramları ve Gramsci’nin kuramsallaştırmalarıyla tarihsellik anlayışını ve Althusser’in yapısalcılığı bir arada değerlendirilmiştir. Kültürel çalışmalarda kültür, hem dünyevi deneyim hem de yaşamsal pratiklerdir. Sınıf kavramı, farklı toplumsal çıkarların temsil hakkı olarak öne çıktığı bir nosyon olmaktan çıkmıştır. Bu durum, sınıf politikaları yerine kimlik politikalarının hedeflenen konu olarak gündemde yerini almıştır. Küreselleşme

sürecinde gelişen yeni kimlikler önemli inceleme konuları olarak belirlenmiştir. Kültürel çalışmalar, Anglo-Sakson dünyası da II.Dünya Savaşı sonrası İngiliz toplum yapısındaki sınıf tabakalarının dönüşümlere ve bu dönüşümlerin kültürel analizine ve siyasi sonuçlarına yönelik çalışmıştır. İngiltere Birmingham Üniversitesi'nde faaliyetlerine başlayan ve 2002 yılında kapanan CCCS, (Center for Contemporary Cultural Studies) kültürel çalışmalarını çeşitli toplumlara yayarak sürdürmüştür.

Kültürel çalışmalar, ideolojik uğraşıya yönelik vurgusu nedeniyle hedefine aldığı popüler kültürel biçimlere yönelik, televizyon, gazete, radyo ve sinema gibi geleneksel kitle iletişim araçlarının ve ürünlerinin de inceleme konusu olmuştur. Konuya ilişkin araştırma yaklaşımlarının davranışçı vurguları ile kitle toplumu kavrayışı ise artık kültürel çalışmalarda geçerli olmamıştır. Davranışçı yaklaşım, medyanın insanların üzerindeki eğilimleri doğrudan etkilerini ve medya kullanımının sağladığı etkenlerin ortaya çıkardığı davranış değişikliklerini öne çıkarmaktadır. Dolayısıyla izleyici ve okuyucu, davranışçı yaklaşımlar çerçevesinde edilgin ve homojen bütünlükler olarak görülmektedir. Bu davranışçı yönelimler, kültürel çalışmalar yaklaşımında dikkate alınmamaktadır. Kültürel çalışmalar, iletişim teknolojilerinin, internetin insanların günlük yaşam faaliyetlerinin odak noktası haline gelmiş ve günümüzde kültürel çalışmalar alanının bütün sorunsallarının artık geleneksel medya olarak anılan radyo, televizyon, sinema gibi kitlesel iletişim araçlarının yanı sıra yeni teknolojilerle bağlantılı olarak işlev görüyor olmasıdır. İnternet dünyasında kimliklerin oluşturulması, yeni sosyal medya ortamlarının gerçeklikle bağlantıları, sınıf, ırk, cinsiyet ve dine dayalı ayrımlarla şekillenen başat yapılarının yeni medya ortamında nasıl sürdürüldüğü ya da yeni medyanın ortaya çıkardığı direniş duvarları ilk akla gelen çalışma konularıdır. Bu durum da kültürel çalışmaların iletişim ve medya çalışmaları alanında daha uzunca bir süre geçerli bir yaklaşım olmayı sürdüreceğini göstermektedir.

İnsan tarih boyunca toplumsallaşma süreci içinde anlatma ve dinleme gereksinimi duyan bir varlık olmuştur. Bu gereksinim onu yaşadığı çağda geçerli olan iletişim sistemlerinde kodlayarak, farklı anlatım biçimlerinin oluşmasına neden olmuştur. Anlatı olgusu, klasik çağ öncesinde mitler ve ritüellerin bulunduğu, modern mitolojik çağın da anlatı aktarımı biçiminde yer alan ve günümüzde ise yeni medya kültürünün öykü aktarım aracı olarak nitelendirilen interaktif (etkileşimli) anlatı yer almaktadır. Etkileşimlilik, oyuncu/kullanıcıya metin üzerinde kontrol gücünü vaad ederken, öte yandan oyuncu/kullanıcının zihni ve bedeni üzerinde işleyen hegemonik bir iktidar alanı olarak da değerlendirilmeye açık bir ortam sağlamaktadır.

Son yıllarda ilgi çekici kavramlardan biri olan interaktivite kavramı sağladığı olanaklar ile yeniden tanımlanması tartışma yaratmıştır. Bu bağlamda çalışmada yeni medyanın en önemli özelliklerinden biri olan etkileşimlilik özelliğine

ilişkin olarak interaktivite kavramı üzerinde durulacaktır. Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde etkileşim sözcüğü “birbirini karşılıklı olarak etkileme işi” olduğu belirtilmektedir (www.tdk.gov.tr). Etkileşim kavramını açıklayan en önemli örneklerden biri Rafaeli'ye aittir. “Etkileşimli iletişim modeli, tarafların ortak bir deneyim alanını kurduğu veya daha önceden deneyimledikleri yerde, tüm iletişim süreci üzerine odaklanmıştır. Basit bir şekilde önceden kazanılan bilgi alış-verişi ve her bir bilgi seti üzerinde mesajlar, şekillendirilmek üzere dikkate alınmaktadır” (Rafaeli'den aktaran Öğüt, 2006, s.3-4). İnteraktivite esnasında aslında karşılıklı bir konuşma yapıyor olmasıdır. İnteraktivite seviyesinde, katılımcıların kontrolleri doğrultusunda süreç işlemektedir. Williams, Rice ve Rogers, “karşılıklı konuşmayı”, şimdiki iletişim faaliyetinin önceki iletişim faaliyetleri serisi üzerine yapılandırılan olağan bir süreklilik olarak değerlendirmişlerdir. “Kontrollerinin olmasını” ise bireylerin zamanlamayı, içeriği ve iletişim faaliyetinin sırasını seçebilmesi; alternatif seçenekler araştırabilmesi; diğer kullanıcılar için içerik yükleyebilmesi ve hatta yeni sistem oluşumlarını yaratabilmesi olarak ifade etmişlerdir. Williams, Rice ve Rogers “kaynak” ve “alıcı” yerine “katılımcılar” terimini kullanarak bilgi değiş-tokuşunu, anlam yaratmada ise her iki tarafın da eşit rolleri olduğunu vurgulamışlardır. Yazarlar genel olarak bakıldığında yüz yüze iletişimde interaktivite seviyesinin yüksek, kitle iletişim araçları vasıtasıyla yapılan iletişimde ise düşük olduğunu söylemektedirler.

Araştırmada; sinemanın kültürel bir olgu olmasından yola çıkılarak, bu kültür aktarımını sağlayan aracın anlatsal süreçlerinin izleyiciye ulaşmasında ve gerçeklik yaratmasındaki gelişmeye yer verilmiştir. Bu bağlamda, araştırmanın kavramsal çerçevesi, öykü anlatımının tarihsel süreçte değiştiği ve türlere ayrıldığı toplumsal yapıyla birlikte gelişen kültürel süreçlerin, iletişim teknolojilerinin gelişmesi bağlamında aktarılmasıyla devam etmektedir. Buradan yola çıkılarak, yeni medyanın bir olanağı olan interaktif filmlerin öneminden ve dramaturjik işleyişi hakkında bilgi verilmiştir. İnteraktif film kavramı bir kültür endüstrisi ürünü olarak, tarih boyunca toplumların farklı dönemlerinde yer almış öykü anlatıcılığının günümüzün modern kitle toplumlarında iletişim araçlarının ve sayısal teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan bilgisayar aracılığıyla da etkileşimli ortamda yerini almıştır. Etkileşimlilik kavramının kişiye sağladığı özgürlük ve seçim yapma olanağında biçimsel bir unsur olarak etkileşimlilik, örneklem olarak farklı dramaturjik yapılarla ve işleyişlere sahip olan interaktif filmlerin ideolojik söylemleri açısından tartışmaya açıktır. İnteraktif filmlerde, diğer filmlerden farklı olarak izleyici kullanıcı rolüne dönüşür, bu durumun da en temel özelliği etkileşimli bir ortamın olmasından kaynaklanmaktadır. Etkileşimlilik kavramı yeni medya kavramı olarak eski medyadan farklılığı özgürlük, kontrol başka bir söyleyişle hegemonik yaklaşım ve seçim yapabilme ve kendi yaratıcılığını ortaya koyabilmesidir.

# I. BÖLÜM

## KÜLTÜR İNCELEMELERİ

---

### 1.1. KÜLTÜR ÜZERİNE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

Kültür; Bir toplumda geçerli olan ve gelenek halinde devam eden yaşayış unsurlarının tümü, medeniyet (Devrim vd., 1979, s. 724) anlamına geliyor. Bu bağlamda tarihsel süreç içinde farklı kültürler, farklı sosyo-ekonomik yapılar ve yaşam biçimleri uygarlık mozağinin birbirinden değişik toplumlarının oluşmasına neden olmuştur. 15.yy.da başlayan deniz aşırı seferler ve özellikle insan aklını ön planda tutan Aydınlanma döneminin Modernizm olarak tanımlanan ideolojisine değin, yeryüzü ancak, bilinen bölgeleri ile tanımlanmakta ve Batı Avrupa ile temsil edilen Avrupa, dünyanın maddi ve manevi merkezi olarak kabul görmekteydi.

15.yy.da kullanılmaya başlanan matbaa, sözlü kültürden yazılı kültüre geçişi getirirken, aynı zamanda eski Roma ve Yunan klasiklerinin, ulusal dillere çevrilerek basılmasına olanak sağlayarak, bir anlamda Batı kültürünün oluşmasına yol açmış, düzenlenen kitap fuarları ve kitap ticaretiyle de önemli ölçüde yayılma imkanı bulmuştur. Pek çok sosyal bilimci tarafından günümüzün en önemli olgusu olan küreselleşmenin başlangıcı kabul edilen 16.yy ile birlikte dünya, teknolojik ve bilimsel ilerlemelerle Batı Avrupa'ya taşınmıştır.

Tüm dünya, Avrupa'nın gösterdiği yolda bir örnek hale gelmeli ya da yok olmalı, daha doğru bir anlatımla da yok varsayılmalıdır. Bu yolun hedefi, üretim ve kâr amacına dayalı sanayi kapitalizmi ve buna bağlı olarak gelişecek olan tüketim toplumlarıdır. Sosyal ve siyasal çalkantılarla özellikle Batı dünyasının kimliğinde çok önemli bir yer tutan demokrasi, özgürlük ve insan hakları mücadelelerinin yoğun bir biçimde yaşanmasına neden olmuştur. Fransız İhtilalinin getirdiği, eşitlik, özgürlük ve kardeşlik fikirlerinin tüm engellemelere karşın, kısa sürede önce Fransa, daha sonra da Avrupa sınırlarını aşarak dünyaya yayılmasına neden olmuştur. Bu süreçte, gelişen teknoloji ve yeni yeni kullanılmaya başlanan kitle iletişim araçları çok önemli bir rol üstlenmiştir.

17.yy sonlarına doğru, çoğu ticaret mantığının bir sonucu olarak özel teşebbüsün çabalarıyla çıkan gazetelerin yayın hayatına girmesi, kitap okuma alışkanlığını kazanmış kitlelerin, kendilerine sunulan farklı alternatifler arasında seçim yapabilmelerini ve özgür bir kamuoyu oluşturmalarını kolaylaştırmıştır. Daha sonra, 19.yy.ın ortalarından itibaren telgraf, radyo, telefonun kullanıma girmesi sonucunda uzaklıklar giderek ortadan kalkmaya başlamış, özellikle televizyonla birlikte dünya, pek çok sosyal bilimcinin başlıca alanı haline gelen iletişim ağlarının kuşatılması altına girmiştir.

Temelleri 17.yy.da atılmış olan sanayileşme olgusunun birincil hedefi kâr, hammadde ve ulaşılabilecek en geniş tüketici kitlesidir. Teknolojik gelişmelerin de ilk hedefinin aynı doğrultuda olması kaçınılmazdır. Bir kitle iletişim aracının amacı, en geniş sayıdaki izleyici kitlesine ulaşabilmek, ürününü, ideolojisini yansıtan yayınları, programları pazarlamak ve tüketimini sağlamaktır. Özellikle, günümüzün iletişim sistemlerinin büyük teknolojik altyapı ve buna bağlı olarak büyük bir maddi güç gerektirmesi, iletişimin öncelikle devletin daha sonra da sermayedarların eline geçmesi sonucunu getirmiştir. Althousser'in kitle iletişim araçlarından "devletin ideolojik aygıtları" olarak söz etmesinin temel nedeni buradan kaynaklanmaktadır. Günümüzün en ileri teknolojik yeniliklerinin 20.yy.ın son çeyreğinde ortaya çıkması, bu gücü ellerinde bulunduranların dünya egemenliğine de sahip olmaları kaçınılmaz bir hale getirmiştir.

Ortaya çıkan sosyo-kültürel sorunlar hala sonuç beklemektedir. Küreselleşme yandaşlarının çabalarına karşın, dünya yine televizyon kameralarının girebildiği yerler ile ekranlara yansımayan yerler olarak ikiye ayrılmış durumda ve bu ayrılık geçmiş yüzyıllardaki ayrılıklardan farklı olarak bilinçli ve ısrarlı bir biçimde sürdürülmektedir. Özellikle iletişim alanında yaşanan teknolojik gelişmelerin sonuçları üzerine yapılan tartışmalar birbirinden farklı görüşleri ortaya çıkarırken, araştırmacıların büyük bir bölümü bir orta yol bulunması yönünde görüş bildirmektedir. Gelişmeyi teknolojiyle eşdeğer tutan bu görüşe karşı çıkan düşünürler ise; herşeyin teknolojinin denetimine girmesinin, insanlar üzerindeki kontrol mekanizmalarını merkezileştireceğini ve savunma alanlarını ortadan kaldıracığını ileri sürmektedir. Yazının insan düşüncelerini değiştirebileceğini söyleyerek, bu yeni iletişim biçimine karşı çıkan Sokrates'e göre, bir kez sözcük yazılınca, bu sözcükler yayılır; bunları okuyanlar tarafından farklı biçimde anlaşılır; bir başka deyişle yazıya dönüşen sözün mülkiyeti artık sahibine değil, onu farklı biçimlerde yorumlayabilecek olan tek tek bireylere ait olacaktır (Rigel ve Batuş, 2005, s. 265).

Platon'a göre de, "yazı belleği köreltir ve yapay bir bilgi yaratır". Söz insanlara gerçeği kazandırdığı halde, yazı sadece gerçeğin görüntüsünü verebilir. Platon da yazıyı kabullenerek kullanmış, yüksek sesle okumaya uygun olarak diyaloglar şeklinde tasarlamıştır. Düşüncenin bireyselleşmesini getiren yazı ve matbaanın

getirdiği eleştirici düşünceye dayalı farklı sosyal sınıfların ve tanımlanmış yaş gruplarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Aydınlanma çağının 18.yy.da başlaması bir tesadüf değildir (Rigel & Batuş, 2005, s. 265).

Avrupa’da Feodaliteye ve onun değerlerine karşı girişimlerin ifadesi yansımaktadır. Genç-yaşlı, bilgili-cahil, okumuş-okumamış ayrımları basılı kültür egemenliğindeki toplumların sosyal gerçekliğidir. 19.yy.ın II.yarisından sonra ortaya çıkan ve herkesin, her şeyden, aynı anda haberdar olmasını sağlayan teknoloji temelli işitsel-görsel iletişim, bu farklılıkları ortadan kaldırarak, tüm toplumların dıştan yönlendirilmiş, tek boyutlu gerçekliklere dönüşmelerine neden olmuştur. Televizyonun izleyicisinden beklentisi de gerçek olacaktır ve birey odaklı genel-geçer bir durum gösterecektir.

Kültür ve aydınlanmanın amacı, hızla gelişen modern çağın merkezindeki geleneksel toplumların şimdiye dek durağan, sabit yaşam yerine uyarlanabilir standartlarla donanmış “yeni bir insan modeli” oluşturmaktır. Bu süreç kolay olmayacaktı eğitim ve sosyal reform yoluyla toplumu gelenek ve hurafelerden kurtarmak öncelikli koşuldü. İyi örgütlenmiş bir toplumda, her tabakadan kraldan köylüye kadar her sınıf, kendine özgü ve kendi şartlarıyla mutluluğa erecek düşüncesi yer almıştır (Bauman, 2015, s.62).

Aydınlanmanın öncülerine göre, ilkel yaşam koşulları ancak eğitim sayesinde engel olmaktan çıkabilirdi. Eğitim ve sosyal reform yoluyla eski inançlardan kurtulmak mümkündü. Eğitimcilerin temel görevi olarak var sayılan toplumu bilgilendirme sorumluluğu Fransız İhtilali kanun yapıcılarının görüşü dahilindeydi. Bu beyan, herkes için eşit olarak uygulanacak,vatandaşın gereklilikleri de eğitimciler tarafından sağlanacak ve denetlenecekti (Bauman, 2015, s. 62).

Eğitimcilerin görevi kültür ve kültürün aktarımını sağlamaktır. Kültür metaforik kökenli bir terimdir. Terim orijinalinde tarım (agriculture)Fransızcadaki culture kavramı ve onunla eş zamanlı olarak girmiş olan Almandadaki bildung ve İngilizcedeki refinement kelimeleri ile de aynı anlamdadır. Konuyu daha iyi yorumlamak amacıyla Philippe Beneton’un yeni ürettiği terimleri inceleyerek tanım 3 ana başlık altında açıklanabilir (Bauman, 2015, s. 63):

1. Optimizm; İnsan doğasında var olan değişime olan inanç olgusu diyebiliriz.
2. Ünliversalizm; İnsanın kendi ihtiyaçlarını ve isteklerini karşılayabileceği inancının tüm dünyadaki milletler ve zamanlar içerisinde geçerli olabileceği varsayımı olarak tanımlayabiliriz.
3. Avrupa Merkezilik (eurosentrizm); Avrupa’da ortaya çıkan ve oradaki yasa koyucular tarafından tanımlanan, bireysel ve toplumsal yaşamın model olduğu varsayımı ve doğruluğu ve haklılığının ortaya konulması, ispatlanması olarak açıklayabiliriz.

Özetle kültür Avrupalılaşıma olarak tanımlanmıştır. Birinci maddede yer alan tanım gereği eğitimli sınıflara, ikinci madde ise; yasa koyucular tarafından üstlenilen ve düzensiz kalabalıklara (amorphous), yeni yaşam düzenine ve disiplinli yönetim sistemine alışmamış ya da uyum sağlayamamış kitleye yeni bir “toplumsal düzen” sağlamak ya da “toplumu düzenlemek, düzene koymak” olarak algılanabilir. Yerel toplulukların çeşitli lehçeleri, tarihi, gelenek ve göreneklerini devletin normlarına uygun hale getirmek. Yeni görevin uygulanışı ve tek bir düzenin eğitim organizasyonu ile oluşturulmasına ihtiyaç vardı. Bu inşada eğitimciler, yöneticiler ve denetçilere gereksinim vardı. Günümüz yaşamında sorumluluk alınmayan ya da sorumluluk almak istenilmeyen bir dönemdeyiz. Anlık gözlem ve gerektiğinde müdahale olunacak bir hakimiyetin panoptik modeli Avrupa ve dünyanın bir çok coğrafyasında modern dünyanın önerdiği bir denetleme ve kontrol sistemidir.

Gözetim; yeni bir kavram değildir. Eskiden beri insanlar ne yaptıklarını denetimlemek, katettikleri gelişmenin izlenmesi ve örgütlenmesi için diğerlerine bakmışlardır yani gözetlemişlerdir. Gözetim; var olan düzene uygunluğu olarak nitelendirilebilecek bir sosyal denetim aracıdır (Rigel & Batuş, 2005, s. 130).

Gözetim; Giddens ve diğerlerinin belirttiği gibi, kapitalizmin bir denetleme biçimidir. Örneğin Charlie Chaplin’in “Modern Zamanlar” filmi buna en iyi örnektir. Film; insanları mutluluğa ulaştırmanın yanı sıra teknolojik düzen ve işleyişin gözetim halinde olan işçilerin hayat döngüsünü anlatır. Göz ise patrondur. Gözetim bir iktidar aracıdır. Karl Marks gözetimi emek ve sermaye arasındaki bir mücadelenin ögesi olarak görmektedir. Sermaye, denetim yapmak için gözetim yapmak durumundadır (Rigel & Batuş, 2005, s. 130).

Foucault ise; gözetim kuramını modern toplumların toplumu düzene koymak için geleneksel yöntemleri gereksiz kılacak rasyonel bir yöntem geliştirdiğini ileri sürer. Askeri talimden, okuldaki öğrencinin formasına, fabrikadaki işçinin yakından izlenmesi Foucaultcu yaklaşımda bireyleri her yerde bulunan bir iktidarın güdümündeki birey olarak konumlanmaktadır (Rigel & Batuş, 2005, s. 131-132).

Yasa koyucular, tahakküm eksenli yaptırımlar yerine daha az maliyetli ve başarısı ve uygunluğu yönetim açısından kanıtlanmış bir metod olan bu sistematik işlevi yani kendi kendini denetleme ve kontrol mekanizmasını sağlayan sistemi, işlevsel bulmaktadır. Bauman’a göre “Gözetim yapan biri arı sürüsünü istediği gibi bir arada tutmak istiyorsa, tek tek her arıya sondaj yapmaktansa kırlardaki çiçeklere yönelmesi en iyi yoldur” (Bauman, 2015, s. 65).

Postman ise 3 farklı kültür biçiminden söz etmektedir:

Alet kullanan kültürler

Aletlerin doğanın gücünü kullanarak yaşamın zorluklarına çözümler bulabilmesi; köprüler, binalar inşa ederek sanat, politika ve dinsel yaşamın



sembolik dünyasına hizmet etmesidir. Buradan hareketle mevcut toplumsal ve kamusal düzeni korumak ve yüceltmek temel amaç olmuştur. Alet kullanımının geçerli olduğu toplumların, gelenekselci, değişime kapalı toplumlar olduğunu söylemek zorunlu bir yaklaşım olmuştur.

### **Teknokrasi**

Teknolojinin egemenliğindeki bu toplumlarda gelenekler, sosyal ahlak anlayışı, politikalar ve hatta dinsel inançlar bile geçerliliklerini sürdürebilmek ve ideolojisini yaymak hedefiyle değişime karşı mücadele etmek zorundadırlar. 19.yy boyunca, farklı kültürler; Avrupa ve Amerika’da karşılıklı olarak birbirlerinin temel özelliklerine saygılı biçimde varlıklarını sürdürmüş ve değişim, önemli sosyal travmalara yol açmadan, kendi doğal hızı içinde gerçekleşmiştir.

### **Teknopoli (Teknoloji Çokluğu)**

17.yy.da başlayan sanayileşme hareketleri, temellendiği kapitalist mantığın doğrultusunda üretime, kâra ve tüketime yöneliktir (Rigel & Batuş, 2005, s. 267). Teknolojinin 19.yy.ın ikinci yarısından sonra sanayi alanına getirdiği seri üretimin, ekonomik faydasının yanı sıra psiko-sosyal yansımaları da büyük olmuş, insan-insan, insan-toplum ilişkisini sağlayan iletişimin niteliğindeki değişimler, var olan kültürel yapıda yeniden biçimlenmesine neden olmuştur. Teknopoli, toplumun savunma sistemlerinin, enformasyon doygunluğu karşısında yıkılmasıyla oluşan yeni düzendir.

Postman, 18. ve 19 yy.a yorum çağı demektedir (Rigel & Batuş, 2005, s. 271). Matbaadan sonra okuma-yazma öğrenilerek tipografi dünyasına girildi. Avrupa uygarlığı keşfetti. Postman’a göre, toplumlarda iletişim biçimi kültürü belirler. Her yenilik beraberinde yeni yaşam biçimlerini ve toplumsal ilişkileri getirmiştir. Günümüzdeki çok medyallı anlayış sanal ve yapay ortamda ikinci sözlülük çağını başlattığını söylüyor. Artık okumak değil, görmek, anlamak değil, bakmak önemlidir.

### **1.2. Kültür Kavramının Eşgüdümsel Gelişimi**

Kültür kavramı Latince “cultura”dan gelir. Tek başına kullanıldığında kültür, aşağı yukarı insan yaşamının tümünü ifade eder. Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre ise kültür (ekin, eski dilde hars) kavramının tanımı şu şekildedir: “Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin” anlamına geliyor.

Zamanla kültür kavramı, birlikte yaşayan insanların günlük yaşam hareketleri içerisinde oluşturdukları değerleri, gelenek ve görenekleri, hal ve hareketlerini anlatan bir kavram olarak gelişti. Kültürün insan ruhunun duygu dünyasını



kapsadığını düşünürsek bireysel bir nitelik taşıdığını da kavrayabiliriz. Bu düşüncenin de kültürün sanat, edebiyat ve felsefe ile düşünsel edinçin sınırlandırılması görüşü ile bütünleşim sağladığı belirmektedir. Modernleşmeyle birlikte yani insanların maddi gereksinimlerini karşılamak amacıyla varolma koşullarını yeniden üretmek amacıyla giriştikleri her türlü eylem kültürün doğuş ideolojisidir.

İnsanlar kendi maddi varlıklarını yeniden üretmek için birbirleriyle etkileşime girerler. İlkönceleri doğayı kullanarak araç ve basit aletlerin kullanımıyla gerçekleşen bu işbirliği insanın toplumsal olarak örgütlenmesinin de başlangıcı sayılabilir. Ancak insanın doğa ile etkileşimi ihtiyaçlarının sınırlı giderilmesiyle etkinliğini yitirir ve insanın diğer insanlarla yaptığı toplumsal işbirliği ve maddesel yeniden üretimi tüm yapıların belirleyici kertesini oluşturur. Tüm toplumsal yapı biçimleri, işbölümü, farklı toplum tipleri arasındaki ayrımın gelişmesi, medeni ve siyasi birliktelik biçimleri, farklı aile ve devlet tipleri, inançlar, düşünceler, toplumsal bilinç biçimleri, örgütlenme biçimleri kültürün belirleyici ve ayırıştırıcı unsurlarıdır.

Gücün modernleşmeyle birlikte boyut ve el değiştirmesine bağlı olarak toplumsal sınıflar, kentleşmeyle başlayan kitleselleşme, sanayileşmeyle birlikte sanat ve edebiyat alanında da baş gösteren yeniden üretim kültürü ve kitlesel üretimin her alanda kendini hissettirmesi aristokratların ve aydın sınıfın dikkatini çekmiştir. Toplumların yitip giden değeri, insanların kabalaşması, kültürsüzleşme olgusunun tehlikesini haykırmaya başlamalarıyla tepkilerini öncü oldukları kuramları yaparak göstermesiyle başlamıştır.

Kültüre yönelik yapılan sınıflandırmalarda iki farklı yaklaşım öne çıkmaktadır. Klasik ve muhafazakar yaklaşım: Klasik yaklaşıma göre; yapılan tanımda M.Arnold'un deyişyle "Dünyada düşünülen ve söylenenlerin en iyisini" temsil eder. Bu tanım, yüksek ve alçak kültür terimleriyle ifade edilen seçkin bir kültür tanımıdır (Batuş vd., 2011, s. 118).

İkinci kültür tanımı ise; kültür kavramını felsefi bir terim olarak kullanan J.G Herder Muhafazakar yaklaşımli kültürü "eğitilmişlerin kültürü" kavramına karşıt olarak yorumlamıştır. Herder kültürü, toplumların doğal durumdan çıkıp, kendileri için yararlı, kendilerine göre iyi ve doğru olarak bildikleri amaçlara ulaşma ve bunları gerçekleştirme yolunda gösterdikleri tüm etkinliklerin evrensel adı olarak kullanmıştır (Yıldız, 2012).

Raymond Williams ise bu iki tanımı kavramsallaştırmıştır. Williams'a göre "kültür seçkin değil sıradandır." İkinci tanımdaki kültürü alt-üst yapı bağlamında indirgeyen marksist yaklaşıma da karşıdır. Williams'a göre kültür-sanat ve öğrenimde değil kurumlarda ve günlük yaşam rutinindeki belli anlam ve değerleri ifade eden belirli bir yaşam tarzıdır (Batuş vd. 2011, s. 119).

Kültür ve insan davranışı arasındaki ayırım ile kültürün insan davranışından soyutlanması olarak görülmeye başlanmasıyla Tylor'ın "Primitive Culture" adlı eserinde yaptığı tanım (1871) 19.yüzyıl sonu ve 20.yüzyıl boyunca antropologların kültür kavrayışında önemli bir etki bırakmıştır. Bu tanıma göre; "kültür ya da geniş anlamıyla uygarlık; bilgileri, inançları sanatı, ahlakı, hukuku, gelenek ve görenekleri, insanın toplumun bir üyesi olarak edindiği diğer bütün yetenekleri ve alışkanlıkları kapsayan karmaşık bir bütündür" (Akçabay, 2013, s.3).

Kültür kavramının geçirdiği değişimde, kültürel antropoloji çalışmalarının kapsamını belirleme kaygısı da önem teşkil etmiştir. Kültürel antropoloji çalışmalarının Amerika başta olmak üzere tüm dünyada hızla yaygınlaşması her toplumda kültürün belli bir değer sisteminin karakterize edildiği ve "kültüroloji" denilen radikal teoriler dizisinin ortaya çıkmasına neden olmuştur böylelikle Tylor'un tanımı üzerinde değişikliğe giden Alfred L.Krober ve Clyde Kluckhohn; kültürü sembollerle aktarılan, davranışlardan oluşan, davranışları oluşturan, insan topluluklarının oluşturduğu kalıplar olarak ifade etmişlerdir (Akçabay, 2013, s. 4-5).

Kültür kavramının sınırları, ulusun coğrafik olarak sınırları kesin olmamakla birlikte, siyasal sınırlarıyla çakışmaz. "Doğu Kültürü" ve "Batı Kültürü" biçiminde geleneksel bir ayırım vardır (Güvenç, 2015, s. 142). Örneğin Türkiye kullanılan sınıflama ölçütlerine göre, tarih, coğrafya, dil, din, töre, ekonomi ve siyaset bakımından farklı kültür grubunda yer alabilir. Türkiye tarih ve dil bakımından Doğu Asya Kültürü'ne sahiptir. Akdeniz kıyısındaki yerleşimiyle Akdeniz Kültürü'nün, Müslüman oldukları için İslam Kültürü'nün üyesi sayılır. Kültürün bütünleyen gücü giderek farklılaşır. "Kültür bir oluşturu" önerisiyle anlatılmak istenen budur. Türk Kültürü, aynı coğrafyada yer alan köylerin geleneksel benzerlikleri yanında etnografya ve folklor bakımından anlamlı farkları vardır (Güvenç, 2015, s.144). Milli sınırlar içindeki bu farklı birimlere ve sentezlere ise "alt kültür" adı verilir.

Kültür kavramının dönüşümünde 1970'lerin ikinci yarısı ile 1980'lerin başında antropolojiye sızan postmodernizmin etkisi büyüktür. "Postmodernizm" terimi Cage, Fiedler, Hassan ve Sontag gibi genç sanatçılar, yazarlar ve eleştirmenlerce müze ve akademide kurumsallaşmasından ötürü reddedilen yüksek modernizmin ötesine geçen bir hareket olarak anlatılmıştır. 1960'lı yıllarda Amerika'da popülerlik kazanmıştır. 1970'li ve 1980'li yıllarda mimaride, görsel sanatlar ve sahne sanatlarında daha geniş bir kullanıma erişmiştir. Baudrillard, Bell, Habermas, Foucault ve Jameson gibi teorisyenler tarafından ilgi odağı haline geldikçe Avrupa ve ABD arasında hızlı bir aktarıma sahip oldu. Örneğin postmodernizm kavramını sanat bağlamında ilintilendiren başlıca özellikleri açıklarsak kavramın kültür tanımındaki farklılığı daha iyi anlamlandıracağımız kanısındayım:

Sanat ve gündelik hayat arasındaki rutinlik, yüksek kültür ve popüler kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın çöküşü, eklektizm ve kodların iç içe geçmesi, sanatçının üretim özgünlüğünün gözden düşüşü, sanatın ancak yinelenmeden ibaret olabileceği varsayımıyla öne çıkmaktadır. Bell'e göre; modernizm, kitlesel tüketimin hazcı kültürüyle bütünleşerek, geleneksel burjuva değerlerini ve püriten ettiği altüst eden hasmane bir kültürü zincirlerinden boşaltan çürütücü bir güçtür. Bell ve Jameson da postmodernizm terimini geniş anlamda kültüre gönderme yapmak üzere kullanır ve çağdaş toplumda kültür alanının dönüşüme yol açan bir kültürel mantık ya da kültürel egemen olarak postmodernizmden söz eder. Jameson aynı zamanda Baudrillard'ın izindedir ve Postmodernizm "kültürün tüm toplumsal dünyaya, toplumsal hayatımızdaki her şeyin... "kültürel" hale geldiğini söyleyebilecek ölçüde müthiş bir hızla yayılmasına" yol açan günümüz çok uluslu kapitalizminin "merkezileşmiş küresel şebekesi"nde yeniden üretimin oynadığı temel role yaslanır (Jameson 1984-85-7'dan aktr., Featherstone, 2013, s. 30-31).

O halde kültürün ne olduğu, nasıl tanımlanması gerektiği üzerinde kesin bir yargı yoktur. Her kültür kuramcısının kültürü kendi yetiştirdiği toplumsal kesim, düşünsel gelenek açısından ele aldığı görülmektedir.

### 1.2.1. Kültürel Çalışmalar

Kültür kavramının gelişimini önemli ölçüde etkileyen bir diğer gelişme ise kültür incelemelerini antropolojinin tekelinden çıkararak disiplinlerarası bir alan haline getiren Kültürel Çalışmalar'ın (Cultural Studies) doğuşudur. 1950'li ve 1960'lı yıllarda İngiltere'den dünyaya yayılan Birmingham Okulu'nun (Raymond Williams, Richard Hoggart, E.P.Thompson ve Stuart Hall) öncülüğündeki akım, Marksist bakış açısıyla yola çıkmış ve pozitivist yaklaşımı ve işlevsel toplum teorisini reddetmiş ve kültürü politik bir şekilde tanımlamıştır. İngiltere'de bazı değerli eserlerin yayımlanması sonrasında ortaya çıkan bu çalışmalar sınıf, kültür, tarih ve iktidar sorunlarını ve sosyal hayat bağlamında farklı konuları ele alıyordu.

Richard Hoggart'ın *The Uses of Literacy* (1957) ve Raymond Williams'ın "Kültür ve Toplum" (*Culture and Society*) (1958), "Uzun süren Devrim" (*The Long Revolution*) ve E.P. Thompson'un "İngiliz İşçi Sınıfının Oluşumu" (*The Making of the English Working Class*) (1963) adlı eserleri yayımlandı. Yayımlanan bu eserler 1950'lerin sonunda çıkan "Yenilikçi Kimse" (*New Reasoner*) ve "Üniversiteler ve Sol Dergi" (*Universities and Left Review*) adlı dergilerin yarattığı tartışma ortamında oluşmuştur (Gilbert, 2008, s. 25). 1970-1990 yılları arasında oldukça gelişen Cultural Studies, kitle kültürü üzerine yürütülen çabaların birleşimi olarak nitelenebilir. Kültürel egemenlik biçimlerine eleştirel bakışı, medyatik kültürü anlama ve alımlama amacını, amaç ve kültür arasındaki ilişkinin kuramsal boyutunu incelemiştir.

### 1.2.2. II. Dünya Savaşı Sonrası Yıllar

20. yüzyılın ortalarında işçi sınıfının sosyalizm, komünizm ve türevlerini içine alan politik hareketleri, İngiltere'deki tüketim kooperatiflerinden Rusya'nın işçi konseylerine kadar çok sayıda enstitünün oluşmasına olanak sağlayan, eğitimden sağlığa, ulaşımdan enerji kaynaklarına kadar evrensel devlet kavramının öncüllerini arttırmak için yeni saptamalara yöneldi. Kültürel çalışmalar, işçi sınıfı politik açınımları bu atmosferde ortaya çıkmıştır. Kültürel Çalışmaların takipçileri aynı zamanda İşçi Eğitim Birliği'ne Workers Educational Association'da üyeydi. Bu çalışmaları politik yenilik ve değişikliklerin yanı sıra farklı ve önemli kılan pedagojik, entelektüel alandaki yenilikleri İngiliz işçi hareketinin politik hedeflerini kaynak alması ve bu eğilime bağlı kalmasıdır. İngiliz işçi hareketi; tekil bir hareket değildir ve aynı zamanda kültürel çalışmaları da bu projeye bağlıdır (Gilbert, 2008, s. 25-29).

1980'li yıllarda radikal hükümetlerle beraber, yeni muhafazakâr değerlerin canlanması kültürün analizini daha önemli hale getirmiştir. Kültürel Çalışmalar toplumu, eleştirel perspektifteki çalışmalarıyla sınıf olgusunu içeren analizler yapmıştır.

### 1.2.3. Kültürel Çalışmalar ve Yeni Sol

Kültürel Çalışmalar aynı zamanda "eleştirel çalışmalar" olarak kabul edilmektedir. Eleştirel çalışmaların ana hedefi kapitalist ekonomik düzene ve liberal siyasal sisteme yönelttikleri eleştirilerdir. Kültürel çalışmalar liderlerinin tümü politik inanç ve hedefleriyle işçi hareketlerinin görevinin ve amacının kapitalizmin yıkıcı, sömürücü, demokratiklikten uzak muhtevasını kolektivist ve sosyalist bir demokrasiyle değiştirmek bilincini yansıtmaktadır. 1970 öncesinde tam olarak anlaşılabilen kültürel çalışmalar yapan Raymond Williams, Stuart Hall ve E.P.Thompson gibi kişiler, Yeni Sol olarak adlandırılan zamanın önemli akımının ve kültürel çalışmaların hedeflerinin belirleyicileri olarak önemliydiler.

Yeni Sol terimi; İngiltere ve Amerika'da oldukça farklı şekilde algılanmıştır. İlk Yeni Sol (First New Left) grubun kurucusu Kenny, 1960 yılında E.P.Thompson tarafından düzenlenen Reasoner'la Stuart Hall'un katkılarıyla oluşan "Üniversiteler ve Sol Dergisi" (Universities and Left Review)'un birleşmesiyle meydana gelen "Yeni Sol Dergisi" (New Review Left) gazetesinin oluşumuyla birleşen iki neslin aydınlarından oluşmaktaydı. Yeni Sol'un kültürel çalışmalar disiplinine kazandırmış olduğu bağlamın anlaşılması önemli bir adım olarak görülmektedir.

1917'deki Bolşevik İhtilalı sonrasında, ülkedeki sembolik şekildeki İşçi Partisi'nin varlığı sol politikayı dünya perspektifinde önemli ölçüde etkilemiştir. Komünist Parti tarafından yönetilen Sovyetler Birliği, II.Dünya Savaşından sonra sıkıntılar yaşadı. Kızıl Ordu'nun askeri örgütlenmesi ülkede faşizmin

yenilmesinde etken olarak görüldü. İngiltere ve Amerika gibi büyük kapitalist güçlerin baskısı altında kalan ülke, ekonomik ambargo ve bu ülkelerdeki komünist yanlılarının rahatsız edilmesi de bu baskılar için örnek teşkil edebilir görünümü veriyordu. Çoğu solcu için Sovyetler Birliği'ne bağlılık olmazsa olmaz olarak nitelendiriliyordu. Fransa, İtalya, Çin ve diğer ülkelerde en büyük solcu parti komünist partiydi. İngiltere'de de birçok orta sınıf eylemleri yeni bir hareket ve odak noktası olmuştu.

Nükleer Silahsızlanma Kampanyası (The Campaign for Nuclear Disarmament), halkın büyük bir bölümü tarafından desteklenen ve korunan, bilinen barışçıl yöntemlerle yapılan protestolarla İngiltere'de nükleer füzelerin yerleştirilmesine karşı çıkılan bir amacı hedeflemekteydi. 1956'da gerçekleşen bir diğer önemli olay da Süveyş kriziydi. Fransa, İsrail ve İngiltere'nin Süveyş Kanalı'nın ele geçirilme eylemiydi. O zamanlarda Cezayir Savaşı şiddetlenmiş ve Fransa bu sömürgesini kararlı ve kontrollü bir şekilde ele geçirmek istiyordu o dönemde Parisli aydınlar Foucault, Bourdieu, Lyotard ve Derrida gibi aktivistler ve o dönemin jenerasyonunu oldukça etkilemişti. İngiltere'de ise; sınıf ve kültür dinamikleri değişimler gösteriyordu. Tüketici toplum ve refah devletinin ortaya çıkışı ve bu kavramlarının toplumda yer edinmeye başlaması işçi sınıfının tanımını değiştirdi.

Bu sırada, Amerikan sinema, müzik, moda ve televizyon endüstrileri toplumda her türlü kesimde farklı etki bırakarak yeni kültürel değişim biçimlerinin doğmasına neden olmuştur. Yeni Sol'un oluşum dinamikleri bu ortamda başlamıştır. İngiliz İşçi Partisi'nin 1945 genel seçimlerinde ve bugün hala gösterdiği tutumla orantılı olarak devamlılık göstermiştir. Stalinizm dogması nedeniyle radikal solun Sovyet Komünizmi ideali etkili olmuş; Hall ve diğer aydınlar, Gramsci, Lukacs ve Goldmann gibi düşünürlerin yazılarına ilgi duyulmaya başlanmıştır.

#### **1.2.4. Centre For Contemporary Cultural Studies**

##### **(Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi)**

Bu gelişim 1964 yılında Birmingham Üniversitesi'nde Centre for Contemporary Cultural Studies olarak kuruldu. Bu merkezin kuruluşu Richard Hoggart Williams ve Thompson'la birlikte kültürel çalışmaların üç kurucusunun görev aldığı görülmektedir ve Stuart Hall'u da araştırmacı olarak merkeze alan Hoggart hiçbir zaman Yeni Sol ile anılmamıştır. Merkezin ilk çalışması 1964 yılında Stuart Hall ve Paddy Whannel'in de önemli bir eseri olan "Popüler Kültür" (The Popular Arts) dır. Bu eser sinema, ses ve görüntü, radyo, televizyon ve popüler kültür üzerine önemli bir kaynak eser niteliğinde olmuştur. Politik dönemecin önemli bir kıvrım yılı olan 1964'de Amerika'da John F.Kennedy'nin Amerikan Başkanı seçilmesi ve üç yıl sonra da İngiltere'de yeni bir işçi hükümetinin kurulması ve Beatles çılgınlığı kültürel özgürlük kertesinde önemli

bir adım atıldığıının kanıtıdır. Başbakan Harold Wilson, demokratik sosyalizm yerine İngiltere'yi modernleşme vaadiyle iktidara gelmiştir.

Amerika'da Yeni Sol terimi, 1960'ların ortalarında oluşan öğrenci hareketlerinin adı olarak anılmaktadır. Amerika'nın Vietnam'a yaptığı zulm ile dehşete kapılan "Pasif Öğrenci Koordinasyon Komitesi" (Student Nonviolent Coordinating Committee) ve "Demokratik Bir Toplum İçin Öğrenciler" (Students For a Democratic Society) (Gilbert, 2008, s. 36) gibi kulüp ve kuruluşlar Yeni Sol'un temelini oluşturuyorlardı.

### 1.2.5. 1968 Yılı

1967 yılında basılan ve 1968 yılında tekrar güncellenen "The May Day Manifesto" (Williams 1968) İngiliz Solunun durumunu yansıtan bir makaleydi. Williams'ın "İletişim Sistemleri" (Communications) adlı eseri de (1966) kurumlarda yer alması gereken eleştiriye dayalı halk kültürünün reformlarını içeren önerilerde bulunuyordu. The May Day Manifestosuyla 1968 Mayıs'ının önemli olaylarını ve 1968 yılındaki toplum düzenini, ABD emperyalizmi ve üniversitelerde şiddet içeren protesto ve ayaklanmalardan oluşuyordu. Bunlardan en önemlisi Fransa'da yaşanan De Gaulle'ün başkanlığına ve kapitalist rejime karşı yapılan ulusal grevler ve protestolardı. Aynı zaman dilimi içinde Arjantin, Meksika, İtalya, Almanya ve daha birçok ülkede işçi hareketleri ve radikal öğrenci protestoları ve militan eylemler gerçekleşiyordu. Amerikadaki halk, Martin Luther King Jr. gibi radikal liderlere yapılan suikastler ve Vietnam'daki baskı ve savaşa karşı öfke ve endişe duyuyordu.

1968 yılının çok sayıda farklı olaylarının tüm dünyaya yayılan simgesel bir nitelik kazanması Yeni Sol ve kültürel çalışmalar açısından önemini belirtmeden geçilemeyecek toplumsal olgulardır. Birçok Marksist için, sosyal demokraside yaşanan gerilemeler 1970 ve 1980'lerin gelişmiş dünyasında işçi sınıfının yenilgiye uğradığının da kanıtıdır. 1968 olaylarından sonra kapitalizme karşı çıkan bir diğer akım da İtalyan Otonom Maksist okuluydu. Temsilcisi Antonio Negriydi. Negri, 1968 yılındaki dinamik, esnek ve yaratıcı kapitalizm şeklinin ve militan aktivist hareketlerin yeni kapitalizm türünün oluşmasına kaynak olan öncüller olduğu düşüncesindeydi. 1968 yılı aynı zamanda yeni ortaya çıkan hippie ve radikal kültürlerin başarısız yılıydı. Fransa'da devrim yaşanmadı. İngiltere'nin Yeni Sol dergisi "Yeni Sol dergisi" (New Left Review) Williams, Thompson, Tom Nairn ve Perry Anderson gibi yazarlar arasında düşünce ayrılığı oluştu (Gilbert, 2008, s. 44-45).

### 1.2.6. Sol'un Geri Çekilmesi

1980'lerin başında Almanya'da Green Party gibi Yeni Sol'u hedef alan partiler bazı ülkelerin devlet politikalarına dahil oldu. Ancak Yeni Sol popüler alanda yetersiz oldu. Sağda zafer, Margaret Thatcher ve Ronald Reagan'ın seçimleri kazanmalarıyla pekişti.

Faşizm ise Batı Avrupa’da birçok komünist hareketini yerle bir etti. Batı’daki Marksist gelenek, ideoloji ve kültürle ilgili ilk büyük kuramını üretti. Adorno, Hitler Almanya’sından sürgün edildi ve Gramsci İtalya’nın faşist bir hapisanesine atıldı. Gramsci’nin “Hapishane Defterleri” (Prison Notebooks) adlı eseri İngiltere’de Komünist Parti’nin etkili olduğu dönemde yayımlandı. Gramsci yalnızca kültürel çalışmaları şekillendirmekle kalmadı, 1970-80’lerdeki İngiltere Solunu da etkiledi. Gramsci, Hapishane Defterleri’nde kültürel çalışmaların en etkili ve kapsamlı kuramsal çatısını oluşturdu. Çağdaş popüler kültürün sistematik bir çalışmasının yapılması gerekliliğini savunan Gramsci bunun sol için önemli ve gereklilik olduğunu savunuyordu. 1970’lere hakim olan aynı zamanda Stan Cohen’in “Halkın Suçlu Tabakası ve Törel Ürkü” (Folks Devils and Moral Panics) (1972) adlı yapıtı kültürel çalışmaların birçok farklı alanda ortaya çıkacak olan sorunları öngören önemli bir eserdir. Stuart Hall ve Tony Jefferson tarafından düzenlenen “Örf ve Adetlere karşı Direniş” (Resistance Through Rituals) (1976) adlı eser de yeni alt kültürleri irdeleyen önemli bir eser bu dönemde yayımlanmıştır (Gilbert, 2008, s. 47). Bu eser çağdaş standartlarda yazarlar, işçi sınıfı ve orta sınıf, genç alt kültürlerin işçi sınıfını ve devrim projesine uygunluğunu sorguluyordu. Solun politik krizi, sosyal hareketlerin politikası ve 1968 dünyadaki özgürlük akımlarının etkisi kültürel çalışmaların yöntem ve incelemelerini önemli ölçüde etkilemiştir.

1980’lerin başındaki kitle kültürü kavramı, gelişen ve değişen hareketlere örnek teşkil etmiştir. İngiltere’de Thatcher’in seçimleri kazanmış olmasına rağmen hala şarkı listelerinde madencileri destekleyen eşcinsel şarkıcılar ve profeminist modeller moda ve reklam sektöründe boy gösteriyordu. Sol akım hiçbir zaman 1960’ların liberalizmine sıcak bakmamıştır. 1950 ve 1960’lar yeni liberal tüketim toplumunun örneklerini taşıyordu.

1970’lerin sonuna gelindiğinde ise; medya ve iletişim sektöründe çalışan birçok insan, radikal politikaya eğilimli değildi. 1950’lerdeki tüketici toplumunun karşıt öğeler taşıması Yeni Sol’un kültürel çalışmalar bağlamında en önemli motivasyonlarından birini teşkil etmiştir. 1980’lerin kültürel popülizmi anlaşılabilir bir bütünlüğü simgeliyordu, bu eylem; post modern dünyada hiper kapitalizme yenik düşmenin bir sembolü olarak anlaşıldı. Bu dönemde aynı zamanda Ien Ang’ın “Dallas’ı İzlemek” (Watching Dallas) (1985) adlı eseri Hollanda TV izleyicisinin verdiği tepkiler ölçüldüğünde kitle kültürünün popülist estetik arasında gerilimi tanımladığı ortaya atıldı. 1990’lara gelindiğinde ise; ırkçı görüşleri hiçbir politikacı halk önünde dile getirmiyordu. İrlanda’da kürtajın yasal olmasını, ancak Amerika’daki ahlaki çoğunluğu elinde bulunduran bir kesim ise kürtajın bir suç olduğu görüşünü savunuyordu.

Amerikan Anayasası’nın liberal merkezde yer alması, yeni sol üzerine yapılan kampanyalarda Avrupa’dakinden daha güçlü kaynaklara sahipti. Konuşma ve



vicdan özgürlüğünün ABD Anayasası ve Bağımsızlık Bildirgesi'ne göre yasalar önünde eşitlik fikirlerinin Avrupa'da karşılığı bulunmuyordu.

1980 ve 1990'larda ortaya çıkan (Gilbert, 2008, s. 76) Amerika'daki Hristiyan Sağ Kanat, İncil'e aykırı olan bir uygulamanın anayasa dahilinde olamayacağını hatta anayasanın yeniden düzenlenmesi gerektiğini savunuyordu. Muhafazakâr Hristiyanlığın başlıca bir yapı olduğunu ancak bu görüşle beraber liberal bir kültüre hakim olan bölgelerde ise tam tersi bir görüşün varlığı ve bu ortamda patlak veren kültür savaşları; muhafazakar kültür eleştirmenleri, gazeteciler, politik muhaliflerin görüşlerini sansürlemek amacıyla cinsiyet ayrımcılığı, ırkçılığın kamu söylemlerinden çıkarılması yönünde Stalinizm savunuculuğu yapıyorlardı.

İngiliz Solu'nun başlıca sorunu Thatcher'ın uyguladığı kalıcı hegemonyaydı. Amerika'da Reagen yönetiminin de benzer bir gündemi vardı. Birçok radikal düşünür Yeni Sağ'ın 1980'lerdeki karşı çıktığı öğeler olan feminizm, eşcinsel özgürlük, ırkçılık karşıtı politikalarına odaklandı. Kültürel Çalışmaların öne sürdüğü kültür ve kimlik sorunlarının politik sorunlar olarak ele alınması gerektiği ve sınıf çatışmasının ekonominin önemli konuları olduğu gerçeğinin farkına varılması konusunda öncü oldu.

Kültürel çalışmalar, 1960'ların sonu ile 1970'lerde öne çıkan Fransız Post-yapısalcı filozoflardan oldukça etkilenmiştir. Derrida, Foucault'nun ve Lacan'ın ileri dönemleri Deleuze, İrigaray, Guattari, Lyotard gibi düşünürlerin yaşadığı dönemler 1968 olaylarıyla ve o zamanki politik havayla tam uyuyordu. 1968'de Fransız Komünist Partisi'nin Ortodoks Marksizmi ve Louis Althusser gibi sadık parti üyelerinin oldukça kuramsal, yapısalcı yaklaşımca Marksizimden oluşan karşıtlıktan esinlenmiş ve incelemiştir.

O çağın atmosferinden etkilenmiş en önemli eser Deleuze ve Guattari'nin birlikte hazırlamış olduğu "Oedipus Kompleksine Karşı" (Anti-Oedipus)tur. 1990'ların sonuna kadar olan dönemde etkili bir girişim olarak değerlendirilen diğer bir çalışma ise; Chantal Mouffe'nin 1985'teki önemli yapıtı "Hegemonya ve Sosyalist İzlem" (Hegemony and Socialist Strategy)dir. Bu eserde Marksist kavramının terimsel araştırması yapılmıştır. Eser; 1960'ların sonlarında Fransa'da ortaya çıkan Anglofon sol felsefesi Michel Foucault ve Jacques Lacan'ın post yapısalcı yaklaşımlarından esinlenerek ortaya çıkmıştır. "Hegemony and Socialist Strategy" Anglofon teori kaynak gösterilerek oluşturulmuş önemli ilk politik eserdir. Sol politikaya esas oluşturan işçi veya kadın kimliklerin anlamlarını geniş sosyal çevrede kimliklerin değişim gösterebileceği görüşü öne sürülüyordu. 1970'lerin ortalarında Anglofon okurları arasında yer alan Foucault, Post-Althoussercilere benzer bilgi ve iktidar türleri arasındaki ilişkiyi geleneksel Marksizme bağlı kalmadan sürdürüyordu. 1980'lerden başlayarak Foucault kültürel çalışmalar ve edebiyat tarihi alanlarda etkili olmaya başladı.



Marksizm'e karşı olduğu görüşünün yaygın olmasına karşın Foucault ve Gramsci Marksizm'ine oldukça yakındı ve sınıf çatışmasının yarattığı değişime de vurgu yapmıştır.

Kimlik politikası; kadınların, eşcinsellerin, beyaz olmayanların, özürülerin ve diğer toplulukların topluma katılımlarını inceliyordu. Sınıf çatışması, kendini bu kimlikle özdeşleştirmesi ve diğer kimliklerinden yani Müslüman, Türk, İngiliz olarak hareket etmeleri milliyetçi olmaları ya da radikal olmaları ve bu yöndeki partilere oy vermeyi yeğledikleri düşüncesinin bir kimlik politikası olduğu düşüncesini karşılamıyordu. Bu anlayışların, Queer ve Post-Kolonyel teori alanlarında etkisi büyüktü. Aktivist kültür içerisinde queer teorisi, farklı cinsiyetten olmayanların seksüelliğine, aynı cinsten olan çiftler için yapılan hakları kazanma hedefine de karşı çıkan bir görüşü savunuyordu.

Queer teorisinin feminizm örnek yapıtı olarak gösterilen Judith Butler'in "Toplumsal Cinsiyet" (Gender Trouble) (1990) adlı eseridir. Eser tüm Fransız post yapısalcı felsefenin cinsel ve seksüel kimliklerin sosyal olarak meydana geldiği dolayısıyla dönüşüme yatkın olduğu görüşü yaygındı. Bu eser, Fransa'da kültürel çalışmalar içinde önemli olan Anglofon post-yapısalcılığı ve eleştirel kimlik terimini vurguladı. Bu kitap aynı zamanda Mouffe ve Laclau'nun Fransa'daki felsefesinin, kültürel çalışmalarına esin kaynağı oluşturdu. Judith Butler'in Queer Teorisi Laclau ve Mouffe'nin Post-Marksizmi sınıf ya da cinsiyet gibi iktidar formunun diğerlerinin bir kaynağı olarak gösterilemeyeceğini vurgulamıştır. Post-Kolonyal teorisyenler, birçok açıdan antikapitalist hareketin "farkların birliği" fikrine olan vurgusu ve "hareketlerin hareketi" adına oluşturulmuş tek bir oluşuma karşı olan bir felsefi görüşü. İngiltere'de kültürel çalışmalar alanındaki gelişmelere Angela McRobbie'nin "Post-modernizm ve Kültür" (Post-Modernism and Popular Culture) (1994) adlı yapıtı da Yeni Sol'un çoğulcu ve kadın hareketlerini postmodernizm adı altında felsefi ve kültürel eğilimlerle birleştiren makalelerden oluşuyordu (Gilbert, 2008, s. 88).

1988 yılında ölmüş olan Raymond Williams, yapısalcılık ve post yapısalcılığa eğilim gösteren bir teorisyen değidi. Gramsci'nin kültürel çalışmalarının felsefesini geliştirmeye çalıştı. Hall da post yapısalcı bir kimlik sergilemedi. Hall ve Deleuze ve Guattari'nin, kültürel çalışmalar camiasında yer almasını isteyen düşünürlerdendi. Grossberg'in "Buradan kaçmak zorundayız" (We Gotta Get Out Of This Place) adlı 1992 baskısı kültürel çalışmalarda "Polis Bunalımı" (Policing the Crisis) adlı eser sonrasında yazılmış önemli kriz analizlerindedir. Grossberg'ün Carry Nelson ve Paula Treicherle birlikte gerçekleştirdiği "Kültürel Çalışmalar" (Cultural Studies) (1992) adlı eser, disiplin tarihinin en önemli eserlerinden biridir (Gilbert, 2008, s. 89).

### 1.2.7. Komünizm Sonrası Dönem

1989 yılında Sovyet rejiminin çöküşüyle ABD'nin ve yandaşlarının soğuk savaştaki galibiyeti kesinleşti ve dünyada Amerika'nın ekonomik, askeri potansiyeline karşı İslamcı grubun dışında hiçbir politik karşıtlığın olmadığı New Left ve Marksizm Today ile ilgili sol kesimler bu olayı bir şölen havasında karşıladı. Bu görüşler Stalin'in demokratik olmayan yönetimine karşıt bir görüşü barındırıyordu. Amerika'daki iki önemli çalışma neoliberalizmin dayatılması ve Orta Doğu'nun askeri anlamda kontrol altında tutulması 1990'ların başında İngiliz Komünist Partisi; diğer Avrupa ülkelerinde olduğu gibi, yok olmadan önce kendini yeniden var etmeye çalıştı.

Sovyetler Birliği'ni her zaman desteklemiş olan "Marksizm'in Bugünü" (Marksizm Today) dergisi çökmüş ve İngiliz solu da yeni fikirlerini tartışma olanağı yaratacak bir ortamı da artık bulamamıştır. Demokratik sol artık merkezileştirilmiş ve sosyalizm liberal-demokratik kapitalizm mücadelesi arasında bir alternatif yol, yani 3. yol olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

Amerika'da hem Blair hem de Clinton Yeni Sol'un bazı beklentilerini ancak sosyal-liberalizme olan bağlılıklarıyla gerçekleştirdiler. Cinsiyet ayrımcılığı, annelerin bir işte çalışmalarını destekleyen politikaları hedeflediler ve çok kültürlü toplumların gelişmesi için aktif rol oynadılar. Clinton ve Blair'in başarısı; neoliberal ekonomik yapıyı liberal sosyal gündemle yeniden birleştirmiş olmalarıydı. Reagan ve Thatcher da refah seviyesi yüksek bir toplum yaratmak amacıyla geleneksel bir sol muhalefet oluşturmuşlardı. 1990'ların sonlarında İngiltere'deki madenciler grevinin ve Amerika'da 1980'lerin başında Jesse Jackson'ın "gökkuşağı koleksiyonu"nun yenilgisi sonrasında Yeni Sol ülkelerin gündeminin dışında kalmıştır. Bu nedenle de kültürel çalışmalara kaynaklık eden politik gelenek 20 yıl boyunca kopukluk yaşamıştır.

Günümüzde ise; kültürel çalışmaların eserleri kapitalizmin eşitlikçi eleştirilerine önem vermiştir. Kültürel çalışmaların kurumsallaşmış olması üniversite eğitmenleri ve araştırmacılar arasındaki bir sosyal gruba bağlı olmasındandır. Neoliberal çağda birçok üniversite eğitmeninin, kamu sağlık sektöründe çalışanların maaşlarında kesintiler olmuş, iş yükleri arttırılmıştır. Yeni Sol'un ve 1968'in tavırları neoliberal dünyadaki eğitmenleri mevcut düzene muhalefet etmeye sürüklemiştir.

1990'larda ortaya çıkan antikapitalist hareket de bunun benzeri yaklaşımları benimsemişti. Angela McRobbie'nin "İngiliz Moda Tasarımı: Moda ve İmaj Endüstrisi" (British Fashion Design: Rag Trade or Image Industry) (1998) adlı eseri, moda kültürü, çağdaş kültürün feminist odaklı diğer yönlerini araştırdı. Yeni Sol kültürel çalışmalarıyla aynı bağlamda ve fikir birliği taşıyan politik hareketlerle arasındaki farklılıklar irdelenmiştir (Gilbert, 2008, s. 98). 1990'lı

yıllardan itibaren kültürel çalışmalar kapsamında yapılan araştırmalardaki yenilikler gündemi belirleyen sosyal olguları ve ilişkileri baz alıyordu.

Dijital kültürün oluşumu, küreselleşen dünya kültürü, kentleşmenin getirdiği sorunlar, çok kültürlülük, müzikte ve modadaki yeni trendler kültürel çalışmaların gündeminde yer almıştır. Kültürel çalışmalar ve medya çalışmaları, coğrafya, felsefe, sosyoloji gibi disiplinler arasında etkileşimden ibarettir. Kültürel çalışmalara önemli bir katkı içeren Hall'un "Kültürel Çalışmalarda Eleştirel Dialoglar" (Critical Dialogues in Cultural Studies) (1996), çalışmanın gelişim uzantısına örnektir. Günümüz kültürel çalışmaları, geçmişin önemli politik ve entelektüel aktarımı olarak görülmektedir. 1970'lerin Marksizmde, 1980'lerin kültürel popülist, kurumsallaşmamış özgürlükçü yaklaşım gözleniyordu.

Kapitalizmin, bireyseliğin, sömürgeciliğin ve kararlı bir politik oluşumun var olması takdire değerdir. Kültürel çalışmalar, günümüz toplum düzeninin önemli bir konusu olan çok kültürlülükle karşılaşılan zorlukları irdelediği ve önceliklerini bir bütün olarak aldığı için hükümet tarafından da teşvik edilmesi gereken bir alan olarak görüldü ve bazı kültürel çalışmalar yazarları da bu alana ilgi duymaya başlamıştır. Yeni Sol ve Stuart Hall gibi ütopyacı ve aralarında Bennet'in de bulunduğu yazarlar sosyal devrim ve karşıt hegemonya yerine kültürel çalışmaların belli bir kültür politikası olmasından yanaydılar.

Kültürel çalışma politikaları araştırmacılarınca savunulan Third Way görüşü yani politikasıydı. Amacı; liberal bir kültür ve sosyal bir politikayı neoliberalizmin devlet politikasını teşvik etmektir (Gilbert, 2008, s. 103).

Gelişen dünyadaki en belirgin neoliberalizm dalgası, ekonominin devlet işlerinden ayrılıp özel teşebbüs tarafından yürütülmesini öngören bir yapı olarak doğdu ve rekabetin piyasayı yönetmesi gerektiğini savunan bir akımdı. 1970'lerin sonuna dek uygulanan bu politika akımı, Keynesçi ekonomi düzeninin dünya petrol fiyatlarının OPEC Petrol krizi (1973-1974) sonrası aniden yükselmesi nedeniyle sıkıntıya girmesi de neoliberal saldırıların başlamasındaki en önemli sebeptir. "There is no alternative" söylemleriyle uygulamaya konulan programlar 1980'lerde dünya genelinde sol hükümetlerin yerini alan muhafazakar-liberal, milliyetçi-liberal partiler yer alıyordu.

Türkiye'de de Turgut Özal ve cunta hükümetinin iktidara gelmesiyle bu oluşum yaşanmıştır. Neo-liberalizmin üç temel amacı vardı (Acar, 2016, s. 3):

1. Mal, sermaye ve hizmetlerin,
2. Tüm dünya genelinde serbestçe dolaşması ve pazarın genişletilmesi,
3. Küresel kapitalizme entegre olmayan yapı ve blokların dağıtılarak yatırım özgürlüğünün tüm dünyada sağlanması.

Bir anlamda Gramsci'nin ifade ettiği gibi, neo-liberaller kendi söylemlerini oluşturup toplumu manipüle ediyorlardı. Chicago Üniversitesi'nde öğretim

görevlisi olan Von Hayek ve Milton Friedman gibi düşünürlerin önderliğinde neoliberalizmi hedef edinmiş enstitüler, araştırma merkezleri, akademik dergiler oluşturuluyordu. Böylelikle para ve neo-liberalizm dünyanın yeni bir inancı haline geliyordu. Neoliberalizm, hegemonyasını kurdukça tüm dünyada sosyal devletler zayıflıyor ve özelleştirmenin temelleri atılıyordu. Sol hareketlerin ve ideolojilerin zayıflaması, bunda Sovyetler Birliği'nin de dağılması başlıca etkenler arasındaydı. Sosyal Demokrat yapı adaletçi tutumuyla neo-liberalizm için tehlike teşkil ediyordu. Avrupa'dan başlayarak tüm sol-sosyal demokrat hareketler içine sızıyordu.

Doğu-Asya toplumlarında siyasal İslam anlayışını bile kendi içine çekmeyi başaran bu akım yoksulluk ve artan sosyal sorunlarla beraber borsa başarısını halka sağladığı ucuz kredilerle göstermeye çalıştı ve bu sistem 1990'ların ortalarından itibaren, pek çok ekonomik krize sebep olarak varlığını kaybetmeye başladı. Toplumlara zorla kabul ettirilen bu sistem Thomas Ford Brown'ın belirttiği gibi teknokratik oligarşi'ye dayalı bir program oldu. Brown bu yapıya aynı zamanda Foucault'dan alıntıladığı terim olarak "epistemic community" adını vermektedir (Acar, 2016).

Neoliberal sistem; ulus devletleri zayıflatıp bölerek yeni ve daha küçük, hegemonik yapıya uygun, kontrol edilebilir, pazar ülkeler yaratmaya ve küresel kapitalizm ağı dışında kalan ülkeleri de yıkmaya çaba göstermiştir. K. Kore, İran ve Suriye gibi ülkeler küresel kapitalist sisteme direnen devletler arasındadır.

1990'ların başında neoliberalizm hakimiyetine karşı çıkan ve onu protesto etmek için oluşmuş olan çeşitli hareketlerle kesişen yeşil partiler ve 1999'da Seattle'da Dünya Ticaret Organizasyonu'nu kapattıran oluşumlardan Dünya Sosyal Formu'na kadar gelecekle ilgili neoliberal hakimiyetin reddi dışında herhangi bir ideolojiye bağlı olmayan çeşitli değerler ortaya çıktı.

Bu hareketler, eşitlikçi, özgürlükçü, feminist, halkçı ideallere bağlılığı içeren oluşumlarla Yeni Sol'a eşdeğerdir. Nick Couldry'nin "Yerel Kültür" (Inside Culture) (2000)'ında kültürel çalışmaların eserlerinin beş önemli disiplini temel aldığını belirtmektedir.

- Herhangi bir kültürün üyelerinin kendilerinin ve başkalarının düşüncelerine değer verilmesi gerektiğini içermektedir,
- Kültürel çalışmalar alanı hem konuşma hem de dinlemeyi içerir,
- Kültürel çalışmalar çok sesli ortamlarda şekillenmelidir,
- Kültürlerin nasıl oluştuğunu araştırmalı ve materyalist bir ideolojiye sahip olmaması önem taşımaktadır,
- Kültürel çalışmalar hegemonik bir yapıda değil de değişim sağlamayı hedeflemeli ve düzenin kültürel koşullarına göre hareket etmelidir (Gilbert, 2008, s. 107).

Kültürel çalışmalar Yeni Sol ve onunla ilgili oluşumların, kültürel kuramda antikapitalist hareketin önceliklerini aktive eden aynı zamanda Yeni Sol geleneğinin ve antikapitalist hareketlerin güçlü ve zayıf yönleri belirlemeli ve antikapitalist hareketin savaşılabilecek alanının iyi belirlenmesi gerekmektedir.

Marksist eğilimli çalışmaların ağır bastığı eleştirel çalışmalar belli noktalarda Ortodoks Marksist görüşlerden ayrılırlar. Marx, kültür ve ideolojiyi üst yapının unsurları olarak görür. Marksizm eleştirel çalışmaları iki yönden incelemiştir. Toplum alt yapı ve üst yapı kavramlarından oluşmaktadır. Bu iki yapı karşılıklı etkileşim içerisinde ve alt yapı üst yapıyı belirlemektedir. Alt yapı; ekonomik, finansal ve sosyal faaliyetlerin ve üretim biçimlerinin tümünü oluşturmaktadır. Üst yapı; genellikle devlet, aile içi ilişkiler, toplumdaki ideoloji türleri gibi kurumları kapsayan bir kavramdır. Bu terimler başta Marx olmak üzere tüm Marksist sosyologlar tarafından kullanılmış ve araştırma konusu olmuştur. Üst yapı din, sanat, bilim, kültür, ahlak kurumlarını içermektedir. Üst yapının tüm kraterleri alt yapının kraterleri tarafından belirlenmektedir. Alt yapı ve üst yapı modelleri 18.yüzyıl Roma ekonomisinden çağdaş toplumdaki aile yapısının çözümlenmesine kadar uzanmaktadır.

Alt yapı ve üst yapı çalışmaları genel olarak mevcut toplumsal sınıfın ekonomik çıkarları tarafından belirlenmektedir. Karl Marx ve Engels üst yapıyla ilgili unsurların alt yapıdan bağımsız olacağını, kendi gelişimlerini yasalarla sürdürdüklerini savunmuşlardır ve bu iki yapının karşılıklı olarak birbirlerinden etkilediklerini savunmuşlardır. Marx'a göre "Sınıflar arasındaki ilişki bir sömürü ilişkisidir" (Giddens, 2014, s. 295-305).

Feodal düzende sömürü köylülerden aristokralara değişen üretim biçimini alır. Serfler ürettiklerinden belli bir oranı, efendilerine vermeye zorlanırdı. Kapitalist düzende kar sağlama amacının güdüldüğü şu örnekle de iyice anlaşılır hale gelmektedir: Bir giyim fabrikasında günde yüz takım elbise üretildiği ve üretici yüzde 75'lik elbise satışıyla çalışanların ücretini ödemek ve işletmenin işletim ve donanım maliyetini çıkaracak geliri sağlar. Satıştan elde ettiğinden geriye kalan ise kar olarak kalır. Modern kapitalist toplumlarda üretim sisteminin döngüsü açık olarak işlemektedir ve sömürü kaynağı Marx'a göre, işçiler işverenden ürettiklerine karşılık onlara ödenenden daha fazlasını üretmektedirler.

Marx'ın düşünce pratiğinin çağımızın etkin disiplinleri arasında nerede yer aldığını düşündüğümüzde bu disiplinin adının antropoloji olduğunu kavrarız. Malinowski'ye göre temel ihtiyaçların karşılanması ikincil ihtiyaçları ortaya çıkarır. Birey esastır ve kültürün bireyi nasıl etkilediği ortaya çıkar. Kavramsal bir ayrışmanın terminolojik bakımdan soyutlanması doğru bir yöntemdir. Yani ihtiyaç denildiğinde; insanın, kültürel ortamın ve her ikisine bağlı doğal ortamın sahip olduğu koşulların yeterli olduğunu, insanın ve toplulukların varlıklarını sürdürebilmesi için de çok önemli olduğu kesin bir durumdur. İhtiyaç, sınırlar

getiren olgular kümesidir. Alışkanlıklar ve onun güdülenimleri, öğrenilen tepkiler çok iyi bir düzenlemeye tabi tutulmalıdırlar (Malinowski, 2016, s. 87).

Kapitalist sistemdeki üretim ilişkileri, metanın fetişliği görünürlülüğü kısıtlıyor ancak bu fetiş de üretimin artmasını sağlıyor işte bu karmaşık yapıda yer alan bireyin gündelik hayatın perspektifinden topluma baktığında antropolojik bakış açısında engeller yaşıyor. Düşünür, başka toplumlara antropolojik bir çerçeveden baktığında fetişlemeleri teşhis etmiş, sermaye dolayımı ile şekillenen kendi toplum fetişini görme yetisini kaybetmiştir. Bundan da anlaşıldığı üzere kapitalist toplum her yönüyle akla dayanan bir sistem olarak kendini kanıtlamıştır.

Marx üretim ilişkilerinin kapitalist toplumu anlamamızda başat bir rol oynadığını sıklıkla vurgulamıştır. Marx'a göre kapitalizm, bu nedenle özünde bir sınıf toplumdur ve temelinde bulunan sınıf ilişkileri de özünde çatışma veya mücadele ilişkileridir. Marx'a göre işveren ve işçi arasındaki bağımlılık son derece dengesizdir. İşçilerin yaptıkları iş ve işin yönetimi üzerindeki kontrolleri ya çok az ya da hiç yoktur denilebilir. İşveren ise işçinin emeğinden kar elde edip karı kendi amaçları için kullanmaktadır. Marx, sınıf çatışmasının kapitalist sistemde giderek derinleşeceğine inanmıştır.

1789 Fransız Devrimi Marx'a göre kapitalist sınıfın politik gücünün doğuşunun bir belirtisidir. Feodal toplumda serflik toprak sahibinin sınıf temellerini oluşturuyordu. Parlamenter yönetimce demokratikleşme de sermaye girişiminin yayılması ekonomik değişimlerle yakından bağlantılıdır. Marx'a göre devlet sınıf iktidarının ifadesidir. Kapitalist devlette herkes görünüşte eşit vatandaşdır. 20. yy.dan önceki kapitalist toplumlarda oy kullanma hakkı mülkiyet sahibi olmaya dayandırılmış ve nüfusun çoğunluğuna böyle bir hak tanınmamıştır. İşçi partilerinin kurulması engellenmiş ya da kanunla yasaklanmıştır (Giddens, 2010, s. 42).

Feodal toplumlarda lordlar, serfler veya iş sahipleriyle olan ilişkiler karşılıklı hak ve yükümlülükler dahilindeydi ancak bu ilişkilerin çoğu bir tarafa ağır basar nitelikteydi ve gerçek hak sistemi yoktu. Kapitalist sistemde işveren ve işçi arasındaki ilişki ise salt parasal ve ekonomik bir ilişkiydi. İşçilere işin doğasını, ortamını ve haklarını ilgilendiren politik ayrıcalıklar tanınmamıştı. Marx'a göre sınıf çatışmasının önemli unsurlarından biri olan sendikaların kurulması, işçilerin kendi iş koşulları üzerinde belirli bir oranda kontrol etme girişimlerini temsil eder.

Kapitalist toplumların iki önemli özelliği vardır. Birincisi; bu toplumlar oldukça gelişmiş sanayileşmiş toplumlardır; ikincisi ekonomik faaliyet araçlarının büyük bir kısmı özel mülkiyetin elinde ve kontrolündedir. Bu iki grubu birbirinden ayırma ölçütü ise; ekonomik örgütlenme şekliyle birleşen ekonomik faaliyet seviyesidir (Giddens, 2010, s. 43). Mülkiyet sahipliğiyle

mülkiyetin kontrolünü birbirinden ayırmanın, Dahrendorf'un ileri sürdüğü radikal sonuçlarla bağlantısı olduğu fikrini reddeder.

Sermaye sahipleri ve yöneticiler, kapitalist üretimin sürdürülmesi hususunda benzer ekonomik çıkarlara sahiptirler. Miliband işçi sınıfının seçkin gruba geçişine izin veren hareketliliğin çok az olduğunu vurgular (Giddens, 2010, s.46). Mevcut sistemdeki liyakata dayalı anlayış sistemi yani kamu yönetiminde daha bilgili, yetkin kişilerin seçilmiş olması ve yönetime dahil olmaları sağlanırsa üst kademelerde de işçi sınıfı kökenli insanın bulunması da vazgeçilmez olacaktır.

Miliband'ın oy kullanma hakkının kazanılmasının ve sanayide kabul edilen tahkim usullerinin sonuçlarına ilişkin analizi, Dahrendorf tarafından sunulanlarla benzer şekilde tezat oluşturur. Dahrendorf'un analizleri, hayırsever bir devlet tarafından sunulan bir hedefte birleştirme eğilimindedir. İşçi sınıfının yönetime ait eleştirel katılımı Batı'da kapitalizmin başlangıcındaki zorlu ekonomik şartlarda önemli ilerlemeler sağlanırken, işçi sınıfının buna karşı çıkışı engellenmiştir. Ekonomik düzeyde; sınıf çatışması, karakteristik olarak iş çevreleri ve devlet tarafından yapılan güçlü baskılara maruz kalmıştır. Sendikaların "örgütlü iş gücü" niteliğindeki mevcut düzene katılmaları önem teşkil eder. Kapitalist toplumlarda aynı zamanda Miliband'ın "rızanın yönlendirilmesi" diye adlandırdığı ve halkın statükoyla genel uyumluluğu olarak nitelendirilen bir durum vardır (Giddens, 2010, s. 46).

Weber'e göre ise toplumsal tabakalaşma, basit bir sınıf sorunu değildir. İki farklı yönde biçimlenir. Statü ve parti. Sınıf ayrımı yalnızca üretim araçlarının denetiminden veya eksikliğinden türemez, mülkiyetle bağlantısız olunca hiçbir şey ifade etmeyen ekonomik ayrımlardan da türer. Weber, bireyin piyasadaki konumu onun yaşam olanaklarını güçlü bir biçimde değiştirdiğine inanıyordu. Weber'in kuramında statü, insanların yaşam tarzları aracılığıyla dile getirilir.

Statünün işaretleri olan barınma, giysi, konuşma tarzı, meslek gibi simgeler toplumsal konunun şekillenmesinde yardımcı olur. Weber, modern toplumlarda parti biçimlenişinin, gücün önemli bir yansıması olduğunu, statü ve sınıf tabakalaşmasını etkilediğini vurgulamıştır. Marx, statü ayrımıyla sınıf terimleri ve parti örgütlenmesinin sınıf ayrımına indirgenemeyeceğini savunur. Marksist biri, Katoliklerin protestanlara göre daha fazla olarak işçi sınıfında olduğunu savunur. Weber ise; birçok protestanın işçi sınıfında yer aldığını ve insanların bağlı olduğu partilerin sınıf ayrımlarının yanı sıra dinleri de ifade ettiğini vurgular.

Eğitim de toplumsal değişimi sağlayan önemli bir fenomendir. Çünkü eğitim sistemi, her dönem genel değerlerin yeniden evrilmesini sağlayan ve egemen sınıfın çıkarlarını destekleyen bir disiplindir. Dahendorf eğitimi, eşitliğin ana teması ve "meritokratik" toplumsal düzen olarak görmektedir (Giddens, 2010, s. 46).



### 1.2.8. Sınıf Ayırımı ve Toplumsal Dönüşüm

Marksizm'in düşünce sistemi ve siyasi bir program bazında çok az etkisinin olduğu toplumlar (ABD ve Britanya gibi) vardır. Devrimci geleneklere sahip olan ve günümüzde benzer özellikleri koruyan örnekler de vardır. Fransa ve İtalya gibi ülkeler bu kategoriye girerler. Kapitalizmin olgunlaşmasıyla birlikte devrimci proleterya ve işçi sınıfı sistemin bir parçası haline gelememiştir. Batı'daki devrimsel dönüşümün olmayışı; T.H.Marshall'ın yaklaşık otuz yıl önce yazmış olduğu "Citizenship and Social Class"ın ilk baskısı 1959'da yapılmış; bu analizde Marshall, 19.yy.ın sınıf çatışmalarını vatandaşlık hakları olarak adlandırmıştır. Bu hakları üç grupta toplamaktadır: Birincisi; medeni, siyasi ve sosyal vatandaşlık haklarını içine alan medeni vatandaşlık hakkı, yani kanun önünde resmi eşitliği sağlayan ve hukuk sistemine dahil olma hakkını içerir. İkincisi, evrensel oy kullanma ve siyasi parti kurma hakkına ilişkindir. Üçüncüsü ise; toplu iş sözleşmesi ve refah hakları, işsizlik sigortasını vb. içerir. Bu hakların her biri diğerinin basamağı niteliğindedir. Her vatandaşın "kanun önünde özgür ve eşit" olarak tanımlayan yasal haklar, kapitalizmin ortaya çıkışının ilk evrelerinde oluşturulmuştur. İşçi sınıfının artan siyasi gücü ve yasal haklarıyla birlikte, sanayide kabul edilmiş toplu sözleşme biçimlerinin pekiştirilmesine yardımcı olmuştur. Bu hakların Modern "refah devleti"nin gelişimini destekleme açısından önemi büyüktür. Marshall "son yüz yıldır vatandaşlık ve kapitalist sınıf sistemi savaş halindedir" der (Giddens, 2010, s. 46-66). Dahası, bu savaşın galibi, zaferi henüz tamamlanmamış olan vatandaşlıktır; çünkü sınıf mücadelesi kapitalist düzeni ortadan kaldıracak bir nitelik taşımamaktadır.

Vatandaşlık haklarının genişlemesi, işveren ve devletle çalışan işçi hareketlerinin başarısı olmuştur. İşçiler arasında sendikacılığın yayılması, kapitalist işçi akdine dahil edilen işçi sınıfının iktidar sahibi olmaması için verilen "savunma tepkisi" olarak anlaşılabilir. Evrensel oy kullanma hakkı, birçok ülkede ancak 20.yy.da kazanılmış haklarını düşmanlara karşı verilmesini isteyen ve hükümetlerce gönülsüz olarak verilen haklar dahilindedir. Marx'tan bu yana Batı toplumlarındaki değişiklik sınıf çatışmasının bir sonucudur. Ancak bu toplumlar halen kapitalisttir. Bu toplumların "kapitalist" olma ölçütleri; 1-Bireysel sermaye sahipliğinin de dahil olduğu kar amaçlı üretim 2-Özel mülkiyet, sermaye sahibi olma ve adaletsizliği 3-Sınıf çatışmasının ekonomi ve siyasetteki önemi (Giddens, 2010, s. 59).

Kapitalist toplumlar sınıf toplumlarıdır. Daniel Bell, "Sanayi sonrası toplumun gelişi" (The Coming of Post-Industrial Society) ve Alain Touraine, "Sanayi Sonrası Toplumu" (Post-Industrial Society) adlı eserlerinde modern üretimde bilimin oynadığı rolün, bilgisayarların ve son zamanlarda da mikroçip teknolojisinin yaygınlaşmasının, önceden var olan toplumsal düzen için çok derin sonuçları olacağını iddia etmişlerdir. Bu düşüncelere en çok eleştirilen bölümler şunlardır:



1-Sanayi sonrası toplum düşüncesi, sanayi toplumu kuramının altında teknolojik belirlenimcilik gizlidir. 2-Bazı yazarlar, toplumun kendini gerçekleştirme için mülkiyetten çok bilginin önemine işaret etmiştir. 3-Yeni teknolojilere bağlı toplumsal ve ekonomik yenilikler, dünya bağlamında irdelenmelidir (Giddens, 2010, s. 63).

Bilişim teknolojisinin toplum tarafından kullanımının artması, yapılan işlerdeki niteliğin değişmesine, işsizlik oranının artmasına neden olmaktadır. İş bölümü artıp büyük makineler işe girdiğinde üretim masrafları bir ölçüde azalır, emek daha verimli duruma gelir. Bu da sermayeciler arasında iş bölümü ve makineleşme yarışını doğurur. Daha çok üretim yeni pazar arayışını doğuracaktır. Nitelikli işçi yerini niteliksiz işçiye, erkek işçi yerini kadın işçiye, erişkin işçi yerini çocuk işçiye bırakma eğilimindedir artık. Özetle, iş bölümü geliştikçe ve teknolojik gelişmeler arttıkça sermaye artar ve ücret düşer (Keçer, 2016).

İşte tüm bu ilişkiler bizi yabancılaşma kavramına götürür. Yabancılaşma terimini ilk kez Hegel kullanmıştır. Hegel bu terimi Rousseau'dan esinlenerek kullanırken, Feuerbach, yabancılaşmanın kökenini insana dayandırmıştır. Yabancılaşma kavramını, bir olgu olarak ise Marx kullanmıştır. Özel mülkiyet, emeğin yabancılaşmasından doğmuştur. Marx, insanın kendi kendisini ürettiğini ortaya koymuştur. Yabancılaşma, insanın kendi kendisinden ayrılmasıdır.

“İnsan, Tanrıya ne kadar çok şey verirse kendinde o kadar az şey kalır. İşçi yaşamını nesneye koyar. Ama o zaman yaşamı kendisinin değil nesnenindir. Demek ki bu etkinlik ne kadar büyükse işçi o kadar nesnesizdir (Marks, 1976, s. 63). Yabancılaşma Marx'ın temel kavramlarından. Modern kapitalist toplum, teknolojiye ve üretilen nesnelere önem verirken, insan değersizleşmiş ve insana saygı duyulmaz hale gelmiştir. Marx'a göre artık kapitalist sistem insanları birbirinden uzaklaştıran, insanlar için dayanılmaz hale gelen bir sistem haline almıştır (Keçer, 2016).

Marxist yazarların devlet ve bürokrasi üzerine yetersiz kaldıkları iki önemli bağlam vardır: Birincisi; devletin bürokrasiyle ve idari iktidarla, ikincisi ise; devletin ulusla ve ulus-devletin askeri güç ve şiddetle olan ilişkisidir. Ancak, toplumsal kuramda, düşünceleri bu konuları ele alırken başvurulabilecek isim Max Weber'dir (Giddens, 2010, s. 80).

Tarihsel bir gözlem yapıldığında göçebe hayat süren ilkel topluluklarda, bugünkü anlamıyla bir devlet sözkonusu değildir. Tarım toplumuna geçilmesiyle birlikte birbiri üzerinde egemenlik kuran feodal nitelikte derebeylikler oluşmuştur. Sanayi toplumu ise bugünkü anlamıyla modern ulus yapısını ortaya çıkarmış, bireylerin çeşitli hak ve özgürlüklerden çağdaş anlamda sanayi çağı devleti, siyasal iktidarını modern anlamda ilk kez bireyin temel hak ve özgürlüklerini dikkate alarak sınırlama yoluna gitmiştir. Kamu yönetimi Weber'in ona atfettiği geleneksel niteliklerini bu dönemde kazanmıştır. “Bürokrat” ve “Bürokrasi”

aslında iç içe geçmiş iki kavramdır. Toplumumuzun hemen hemen her kesiminde duyulduğunda antipati yaratan bu kavramların sözlük anlamı “Devlet işlerinin yürütülmesinde yazışmalara gereğinden çok önem verme, kırtasiyecilik” olarak tanımlanmaktadır. Bürokrasi ansiklopedik olarak ele alındığında biraz daha kapsamlı olarak ifade edilmektedir. “İşlerin yürütülmesinde idarenin gücü ya da etkisi, memurlar bürokratlar topluluğu ve devlet örgütüne ya da siyasi parti, sendika, işletme vb. bağlı üyelerin gücü” olarak tarif edilmektedir.

Toplum açısından bürokrasi ise; memur egemenliği, devlet işlerinde bir işin yapılması için gerekli izinler, onaylar, imzalar, uyulması gereken kurallar ve genellikle de işlerin yokuşa sürülmesi ve zaman kaybı olarak anlaşılmaktadır.

20. yy.ın başlarında sosyolog ve bilim adamı Max Weber tarafından ortaya konan ve klasik yönetim kuramının bir ayağını oluşturan “Bürokrasi Modeli” ise bahsedilen bürokrasi kavramından farklıdır. Bürokratik modelde görevler hiyerarşik bir sistem oluşturacak şekilde düzenlenmiştir. İşler bölümlere ayrılarak, uzmanlaşmış kişiler tarafından, belirli kural ve standartlara uygun olarak; kişisel olmayan formel bir şekilde yürütülür. Weber’e göre; “Çağdaş devletin hukuk düzeni kanunlara dayandığı sürece kişilerin gözünde meşrudur.” Bu meşruluk, hukuki meşruluğu aşip toplumsal meşruluğu da kapsar. Çağdaş devletten söz edebilmek için bir siyasal toplulukta idari ve hukuki kuralların, idari örgütün zorlama gücünün ve meşru iktidar uygulamasının gözlemlenmesi gerekir.” Görüldüğü gibi Weber bürokrasiyi bir örgüt modeli olarak ortaya koymuş ve aslında günümüzde bürokrasi nedeniyle ortaya çıktığına inandığımız bazı sorunları ortadan kaldırabilmek ve ideal organizasyon yapısını kurarak verimliliği arttırmak istemiştir (Tokmak, 2016).

Weber aynı zamanda bürokrasi kuralları olmadığı sürece çağdaş devletten söz edilemeyeceğini belirtmektedir. Weber’den sonra gelen Alvin Gouldner, Peter Blau, Robert Merton, Philip Selznick gibi yazar ve bilim adamları tarafından ayrıntılı olarak incelenerek daha da geliştirilmiştir. Weber toplumun ekonomik ve politik yapısını incelerken biçimsel örgütlerle dolaylı olarak ilgilenmiştir. O’na göre;

1. Bürokrasi adını verdiği bir bütünün özelliklerini belirlemeye,
2. Örgütlerin büyümesini ve büyümenin nedenlerini tasvir etmeye,
3. Bürokrasiyle birlikte oluşan diğer toplumsal değişimleri ayırmaya,
4. Bürokratik örgütün rol ve etkilerini ortaya çıkarmaya çalışmıştır” (Tozu, 2007, s. 1-10).

Weber’in bürokrasinin egemenliği sorunu üzerinde durması Marx’ın kapitalist devlet eleştirisini hafife almasına neden olmuştur. ”siyasal olanın” “ekonomik olandan” ayrılması günümüzde de ayırt edici özelliktir. Oy kullanma hakkı, halen değişim yaratmanın en önemli aracıdır. Ancak, işçilerin sanayi

dahilinde ellerinde bulundurdukları güç, yapıcı değildir. Ne mavi yakalı işçiler ne de beyaz yakalılar, daha alt seviyede çalışanlar politikaya katılım için resmi haklara sahiptirler. Diğer bir deyişle, çağdaş toplumlarda “katılımcı demokrasi” biçimlerine ulaşma olanakları, Weber’in varsaydığı kadar açık bir şekilde göz ardı edilmemelidir.

Yukarıda sözünü ettiğim toplumbilimcilerin bireylerin sınıf bağlamında mevcut yaşam pratiklerini içeren disiplinlerden söz ettim. Bilim disiplinleri içinde kültür, en geniş anlamına sosyolojik çerçevede ulaşmaktadır. Bu anlamıyla kültür, “bir yaşam biçimi”dir. Sosyolojik anlamda kültür, toplumların gündelik deneyimlerini, yapıp ettiklerininin toplamıdır. Kısacası kendilerini ifade etme tarzıdır.

Dinin diğer kültürel ve sosyal alanlarla (Hukuk,ekonomi vs.) ilişkisi din sosyolojisi literatüründe oldukça popüler hale gelmiş ve geniş bir araştırma alanını oluşturmuştur. Weber’in önemli bir etki bırakmış olan kapitalizm ile Protestanlık olgusu arasında kurduğu bağ dikkate değer bir çalışmadır. Weber’e göre; sermaye sahiplerinin, işverenlerin, kapitalizmin eğitim görmüş yüksek tabakanın özellikleri Protestanlık özelliklerini taşır. Protestan zengin kentlerin, zanaatkarlarının fabrika ortamında eski eğitimden vazgeçtiği buna karşılık Katolik zanaatkarların korunup, sıklıkla geleneklere uygun yetişmiş eleman olduklarını belirtiyor. Bu tespitite Weber’e “ülkenin dini durumu ve aile çevresinin yönlendirdiği eğitim ile kazanılan ruhsal özelliklerin, kişinin meslek seçimine ve bu seçiminden sonra meslek kaderini belirlediğini” öne sürmüştür (Aslan, 2014, s. 33).

Weber’e göre; kapitalizmin ruhunun ilk mücadele etmesi gereken “geleneksel olarak kabul edilebilecek her çeşit duygu ve davranıştır”. İlk savaşı işçilere karşıdır. Kapitalizm baş başa kaldığı geleneksel ya da Weber’in deyişiyle “eski kafalı işçi tipine” karşıdır. Öncelikle parça başı ücret konusunda geleneksel işçi tipi şaşırtmıştır. Weber’ göre geleneksel işçi, parça başı iş yaptığıında miktar arttıkça az çalışıp az kazanmayı yeğlemiştir. Weber İncilde geçen “ona yeter” ifadesine atıfta bulunarak ilk işin işçi ücretlerini azaltmak olduğunu çünkü işçilerin fakir oldukları ve fakir kaldıkları müddetçe verimli çalışabildiklerini belirtmiştir. Kapitalizm, geleneksel işçi tipi ile mücadele etmek zorundadır. İşverenler için “eski rahat ve sakin yaşam biçimi” yerini katı tutumuna bıraktı ve buna katılanlar yükseldi. Çünkü harcamak değil, kazanmak istiyorlardı (Çetin, 2014).

Max Weber’in belirttiği Protestan ahlakı; tanrısal kurtuluşa ermenin yolu yani lüksten, boş işlerden, uykudan kaçınarak çalışma, kazanma ve biriktirme sonucu bir kapitalden doğmuştur. Protestan ahlakı, çalışma ve biriktirme dışı tüm uğraşları kötülemiş, çalışmayı ve biriktirmeyi kutsamıştır. Bu anlayış belirli bir sermaye birikimi sağlamış bu da kapitalizmin ruhu olan girişimciliği arttırmıştır (Torun, 2002).

### 1.3. Kültür Endüstrisi

#### Eleştirel Yaklaşımlar

Medyanın batılı tekeli elinde olması ve çok uluslu şirketlere hizmet etmesi, bu araçları daha da önemli kılmaktadır. Çünkü bu araçlar endüstriyel düzeyde örgütlenerek hem birer ekonomik kar ve çıkar amaçlı olarak hem de diğer endüstrilerden farklı olarak bilinç yönetimi ve ideolojik yönlendirme amacıyla kullanılmaktadır. Medya ve Kültür endüstrileri kapitalist sistemin ayrılmaz bir parçasıdır. Yani emperyalizmin dünya görüşü olan pragmatizmin kuramsal ifadesidir. İnsanlar, içinde yaşadıkları toplumsal koşulları ancak kuramlar yardımıyla anlar, anlamlandırır ve dönüştürür.

Eleştirel yaklaşımlar liberal kurama karşıt olarak geliştirilmiştir. İletişimin endüstrileşmesi, iletişimin siyasal ekonomisi, kültürel incelemeler, iletişim sosyolojisi gibi çeşitli konularda çalışmalar yapmaktadır. Eleştirel çalışmalar Marksizmden etkilenir.

Kitle iletişim araçlarını kültürel ve ideolojik aygıtlar olarak gören yaklaşımlar, yani Frankfurt Okulu, Gramsci, Althousser, İngiliz Kültürel İncelemeler Geleneği ve yapısalcı bir bakış açısıyla medya içeriklerinin siyasal ve ideolojik yorumunu yaparlar.

Medya, yer verdiği olay ve olgulara belli anlamlar yükleyerek biçim vermekte ve böylece egemen sınıfın ideolojisinin topluma yayılmasını sağlamaktadır.

#### 1.3.1. Frankfurt Okulu'nun İlk Yıllarında Kültür Kavramı

Frankfurt Okulu, temel olarak kapitalist sisteme eleştirel yaklaşan okuldur. Okul, 1923 yılında Felix Weil tarafından ekonomi-politik konusunda disiplinler arası araştırma yapmak üzere kurulmuş, özellikle kapitalist modernizmi eleştirmiştir. Hedeflenmesi gereken; özgürlüğü geliştirmek olmalıyken varolan sistem insanı köleleştirmenin bir aracı haline gelmiştir (Yaylagül, 2010, s. 94).

Özellikle kültürün endüstrileşmesiyle birlikte popüler kültür / kitle kültürü insan bilincinin parçalanmasını, tek tipleşmesini ve tüketim kültürünün egemen olmasını sağlamıştır. Bu parçalı bilinç insanın özgürleşmesinin önündeki engellerden biridir.

Frankfurt Okulu'na göre kitleler kapitalizm ve kapitalistlerin kontrol ettiği kültür endüstrileri tarafından kolayca aptallaştırılabilirler. Onlara göre kapitalist toplumlarda gerçekler burjuvazi tarafından üretilir ve kültür endüstrilerinde işlenir. İdeoloji ise gerçekliği çarpıtır.

Frankfurt Okulu I. Dünya Savaşı'ndan sonra kurulmuştur. Marksizmden etkilenmiştir. Avrupa'daki karışıklıklara bir tepki olarak gelişmiştir. Marksist tabanlı olmasına karşın okul, Ortodoks Marksizme eleştirel yaklaşmıştır, Marksist doktrininin eleştirisine dayanır.

1931'den itibaren okul, Max Horkheimer tarafından ilgi alanı olarak felsefe, kültür ve medyaya yönelmiştir. Okulun üyeleri Max Horkheimer, Adorno, Marcuse ve Walter Benjamin sayılabilir.

Okulun kurulduğu dönemde yükselen olgu faşizmdir. Faşizm ve Nazizm olguları, kapitalist sistemde baş gösteren yeni ekonomik ve siyasi ivmeler okulun ortaya çıkış koşullarının siyasal yönünü gösterir.

Frankfurt Okulu'nu etkileyen üç tarihsel olgu vardır: Bolşevik İhtilali, Almanya'nın I. Dünya Savaşı'nı kaybetmesi ve son olarak da Batı Avrupa'da egemen sistemlerin istikrara kavuşması. Okul, temel olarak ise dört döneme ayrılır:

I. Dönem; 1923-1933 yılları arası enstitünün kurulduğu yıldan Hitler'in iktidara geldiği 1933 yılı arasındaki dönemdir. Enstitü'nün faşizmden kaçıp ABD'de geçirdiği dönem ise II. Dönem; 1933-1950 yılları arasındadır. Dönemin yöneticisi Max Horkheimer'dir. Ekonomi-tarih çalışmalarının yerini felsefe almıştır. Okulun diğer çalışma alanı ise psikanalizdir. III. Dönem; okulun Fransa'ya dönüş tarihi olan 1950 yılıdır. "Eleştirel teori" olarak geçerliliğini şekillendirmiş ve sürdürmüştür. 1950-1970 döneminde Adorno-Marcuse ön plana çıkar. Son dönem ise; 1970'li yıllardan sonra ikinci kuşak temsilci olan Habermas'ın öne çıkması ve marksizmle olan bağına kopardığı dönemdir.

Frankfurt Okulu kuramcıları başta pozitivism olmak üzere, bilim ve teknoloji, estetik, sanat, kitle kültürü ve Marksizm gibi pek çok konuda eleştirel bir yaklaşımla teori üretmişlerdir. Toplum, kültür ve estetik alanlarında yazılar yazmışlardır. Adorno'nun eleştirel teoriye katkısı Max Horkheimer ile birlikte yazdığı "Aydınlanmanın Diyalektiği" (1972) adlı eserde modern kültür üzerine yapılan analizlerle yoğunlaşmaktadır. Kapitalizm ve tüketici kitle kültürünün eleştirisini yapmışlardır. Kitle kültürü ürünleri derinlikten yoksun, eğlence için üretilmiş yüzeysel ürünlerdir. Kültür endüstrisi tarafından üretilen kültüre kitlelerin katkısının fazla olmaması incelenen en önemli konulardan biridir. Frankfurt Okulu üyeleri kültürü, sınıf çıkarlarının doğrudan yansıması olarak görmemişlerdir. Bu okul kültür endüstrisi kavramı üzerinde vurgu yaparken aslında kitle toplumundan ve kitle kültüründen bahseder.

Frankfurt Okulu kitle kültürünü kültür endüstrisi aracılığıyla ele almış ve bu kültüre karşı olumsuz bir tavır sergilemiştir. Temelinde Avrupa'da yükselen faşist hareketler ve iktidarların kültür endüstrilerini gözlemlemeleri yatmaktadır. Adorno ve Horkheimer kapitalist toplumlarda ailenin giderek işlevini kaybettiğini ve onun yerini kültür endüstrisi aldığını belirtirler. Geleneksel olarak bireyi bilinçlendirme ve sosyalleştirme işlevini yerine getiren aile bu işlevi kültür endüstrisine bırakmaktadır.

Frankfurt Okulu üyeleri Adorno ve Horkheimer kültür endüstrilerinin gittikçe egemen bir konuma gelerek geleneksel toplumsallaşma kurumlarının yerini alması ve kültürel ürünlerin metalaşması sonucu fetiş bir karakter kazandığını ileri sürerler. Adorno ve Horkheimer'e göre, teknolojik gelişmeler sonucunda kültür ve endüstri iç içe geçmiş bu durum kültürün bozulmasına sebep olmuştur. Reklamcılık da kültürün ayrılmaz bir parçası olmuş, halkı yönlendirmede önemli bir etken haline gelmiştir.

Aydınlanmanın Diyalektiğinde; Pragmatizm rasyonaliteyi esir almış, tüketici, pasif bir kitle yaratmıştır, bu sayede seçkinlerin durumu güçlenmiştir. Kültür endüstrileri medya ve eğlence firmalarıdır. Sinema, radyo, televizyon, basın aydınlanma düşüncesini yaymak yerine egemen ideolojinin izleyicilere yayılmasını kapitalist toplumlarda kültür ve sanat eserlerini endüstriyel temelli olarak yaymaya yönelmiştir. Kültür endüstrisi; kapitalist üretim ve yeniden üretimin önemli bir parçasıdır. Eleştirellikten uzak, içinde buldukları durumdan memnun tüketiciler yaratır. Kültür endüstrisi varolan düzenle bütünleştirici, tüketime yönelik, bireysel olarak çalışma ve sınıf atlama yönündeki mesajlarla, iş gücünün yeniden üretilmesini sağlayarak toplumcu görüşlerin gelişimini engeller.

Adorno, popüler kültüre olumsuz yaklaşır. Çünkü popüler kültürü düzeysiz, adi ve tehlikeli olarak görür. Modernist yaklaşımı olumlar. Seçkin ve yüksek kültür ürünlerini eleştirel ve özgürleştirici düşünceyi geliştirdiğini düşünür. Horkheimer 1930 yılında enstitü direktörü olarak başlattığı araştırma programında ampirik araştırmalarla eleştirel bir toplum teorisinin geliştirilmesi bu programda önem arzeden eleştirel temel fikir doğrultusunda ilerlemiştir. 1936 yılına ait kolektif bir çalışmadan oluşan "Otorite ve Aile" başlıklı eseri olmuştur.

İkinci dönemde ise; Horkheimer'in "Geleneksel Teori ve Eleştirel Teori" adlı eseri bir geçiş dönemi olarak önem arz eden ve felsefi bir eleştiri tarzındadır. II. Dünya Savaşı'nın sonuna dek geçen yılları kapsayan üçüncü dönemde ise; faşizmin doğası üzerine Pollock'un başlattığı ve bir tür devlet kapitalizmi olarak değerlendirilen Aydınlanmanın Diyalektiği ile Avrupa Aydınlanması kapsamlı bir şekilde eleştirilir ve bu eleştiri ampirik, eleştirel bir toplum biliminin toplum gereğinin dayanağı niteliğindedir. Horkheimer, Avrupa'da o zamanda somut toplum düzeninin metafizik kalıntılara dayandığı ve safaleti bastırma yönünde bir sürüklenmenin yaşandığı ve ampirik dünyada ampirik bilimlerin sunduklarının haricinde bir bilginin olamayacağını öne sürüyordu.

Horkheimer, toplumsal değişimin belirleyicisi olarak ekonomi teorisini kabul etse de kültürün bir dönemi destekleyen hem de aşan güçleri içeren bir fenomen olduğunu vurgulamıştır. Horkheimer'e göre kültür, koşulların elverişliliğine göre toplumun bütünü ya da parçası haline gelebilir. Frankfurt Okulu'nun ilk yıllarındaki teorisinin hem ampirik hem de eleştirel bir kültür teorisi olduğunu

söyleyebiliriz. Kültür teorisinin ampirik incelemelere dayanması ve somut tarihsel ortamlarda ve bugünün somutluğu içerisinde Horkheimer'in terimi maddeci olarak değerlendirilebilir. "Disiplinler arası" terimiyle eşanlamlı olan bu kavram farklı dallardaki toplum bilimleri ile kültür analizi uzmanları arasındaki disiplinler arası bir girişim olabileceği tasarlanıyordu. Frankfurt Okulu teorisinde maddeci kültür incelemelerini bu girişimin temel bir parçası haline getirmiştir. Kültürel incelemeler, modern toplumdaki hem değişim odaklarını hem de bunun önünde oluşan engelleri açıklama rolüne sahipti. Kültür eleştirisi, daha sonraları yani üçüncü dönemde toplum eleştirisinin odak noktası haline geldi.

Kendisi başka alanlarla toplum bilimlerinden farklı söylem biçimleriyle ifade edilebilir. Adorno'nun felsefesinde ise durum tam da böyledir. Adorno, totalite kavramına yaslanan her türden düşünceye sırtını döner. Ona göre artık gerçeklik kavramı, bölünmüş, ampirik araştırmaya uygun ancak bilimsel nesneye bir o kadar da uzak bir konumdur. Adorno'nun felsefesinin biçimlenmesinde bilimsel bilgiye etki eden deneyimleri önemli yer tutmaktadır. Adorno ve Horkheimer'in ampirik bilim kavramları birbiriyle özdeş değildi. Adorno'ya göre, bilim ve felsefe konusundaki idealleri farklıydı. Bilim fikri araştırma fikri, felsefe fikri ise yorumlamadır (Adorno,1977'den aktır., Küçük, 2005, s.242).

Bu düşünceden yorumlama olarak felsefe şeklindeki bu fikir, Adorno'nun felsefesindeki başka bir etkeni işaret eder. Yorumlama tarihsel olarak oluşturulmuş bir durumdur. Felsefenin görevi belirsizliğin görevlerini oluşturmak olmalıdır. Tarihsel imgeler, aynı zamanda fikirlerdir. Toplumbilimlerinin ampirik dayanağı; felsefi düşüncenin bir somutlaştırma ve yorumlama aracı olarak kullanılabilirdir. Adorno'nun modern kültür konusundaki araştırmaları bir toplumsal gerçeği fetişizmle bağlantılı olarak yorumlama fikrine dayanır. Adorno, modern dünyadaki müzik fetişizmiyle nesnel ve dinleyiciyi de içeren bir durum olduğunu savunur. Modern toplumların nesnel eğilimleri, müzik dinleme fetişizmi teorisi birincil sistem olarak yerini alır. Adorno ise, fetişizmin, libidinal enerji için, kültürel nesnenin kullanım değerinden değişim değerine yapılan bir aktarıma yaslandığını savunur (Küçük, 2005, s.245).

Freud'a göre; cinsel sapıklığın nedeni libidinal enerjinin uygun olmayan cinsel nesnelere üzerinde kilitlenip kalmasındandır. Frankfurt Okulu, modern topluma ait teorilerde soyut ve tümel bir düzeyde yol alır. Bu özerkleşme çabasının koyduğu temel öğeler doğa, aydınlanma ve mittir. "Medeniyet, toplumun doğa karşısında sağladığı zaferdir" (Adorno ve Horkheimer 1972'den aktır. Küçük, 2005, s.248).

Aydınlanma, doğada meydana gelen olumsuzlukların yeniden canlandırılışı ve aşılması gerekenlerin doğaya indirgenmesidir. Adorno ve Horkheimer çalışmasında, kültür endüstrisi terimini boş zaman faaliyetleri ve eğlencenin tekrarlama geleneğine dayalı olarak zorla tüketme biçimleri olması anlamına



geldiğini vurgulamışlardır. Geliştirdikleri kitle teoriiyle ticarileşme ya da medeniyetin çöküşüyle ilgisi yoktur. Kültür endüstrisi teorisi öncelikle toplumsal bir zaman teorisidir. Bu toplumlarda zaman durur, ardı arkası kesilmeyen mekanik bir ritm ve tekrardan söz edilir (Küçük, 2005, s.250).

Kültür, sermayenin iktidarı ve iktidarın vaatleri, eleştirdiği güçler tarafından ele geçirilmiştir. Tüketim kültürü kültürün yozlaşmasıdır. Adorno, yüksek sanat ile kültürün korumacı bir tutumla savunulması ve kültürün ekonomik statükoyu koruduğunu ve düşünümsel bir değişkene de bağlı olmadığını savunur. Kültür ve toplumun birleşmesi kafa ve kol emeğinin ayrımını da ortadan kaldıracaktır. Postmodernizmde yüksek kültür modernizmle özdeşleştirilir, postmodernizm için yüksek kültürün varoluşu aynı zamanda postmodernizmin enerjisini tükettiği anlamına da gelmektedir (Adorno, 2016, s. 29-30).

Kitle iletişim araçları, izleyiciyi kazanmak ve inandırıcı olmak için toplumsal gerçekliği yeniden üretmek zorundadır. Örneğin; şeyleşmenin ve kapital sistemin öngördüğü metalaşmanın ve standartlaşmanın özelliklerini sergilediği gibi çeşitli duyguları da ifade edebilir. Teknolojik yenilikler, ileri olanaklara cevap verebilen, kitle iletişiminin gerçek ekonomi politliğini de değerlendirebilen bir örneklemedir. Kültür endüstrisi ile yüksek sanatın farklılıkları evrensel ile tikel arasında gerçek olmayan bir uzlaşma oluşturmuştur.

Kitle iletişim araçlarının, toplumsal gerçekliği yansıtmaları, toplumsal eleştirilerle ideolojik çarpıtcılığın araçları haline geleceği düşüncesi Lukacs'ın görüşüdür. Birbirine yakın hayat tarzlarının artması, bu yaşamların müzikle, sinema, reklamlarla imgelerin gündelik hayattaki uçurumların kapanmasına ve bu fenomenlerle kültür endüstrisi ve gündelik hayat arasındaki uzaklığın toplumsal gerçeklik ile estetize olmasına işaret eder. Sanatın metalaşması metanın estetize olmuş halidir.

Günümüzde sanat, toplumsal gerçekliğin metalaştırılması ile ütopyanın engellenmesi söz konusuysen diğer yanda rahatlık ve yanılısma oluşturularak ütopyacı olmama zorunluluğunun empoze edilir durumudur. Adorno'nun kültür endüstrisi, estetik olgusunun taklidiyle izleyiciyi hazdan geri koyarak onu suçlayacak eserler sunmaktır. Sanat ile dayatmacı ayrımını aşma, ampirik hayatı yeniden bütünleştirme yönündeki ısrarı ile serbestlik unsuruna olanak tanımaz.

Günümüzde estetik olgusunun ve üretiminin anlamını yitirmeye başlaması klasik yüksek modernizmin eleştirel yetkinliğinin erozyona uğraması postmodernizmin yapıdan yoksun olmasıyla ilintilidir. Adorno'nun kuramı ve analizi, ötekilik, bireysellik, eğlence ve mutluluk, sözde eylem ve eylem arasındaki farklara dikkat çekmiştir.

Günümüzde kültür, her alanda benzerliği yansıtır. Filmler, televizyon, radyo ve dergiler bir sistem meydana getirir. Jean Baudrillard, mal ve değer üretiminin çeşitliliğinin anlamının yok olduğuna işaret eder şöyle ki; günümüzde maddi



üretim, geleneksel üretimin genişletilmiş yansımasından ibaret olduğunu dile getirmektedir (Rigel & Batuş, 2005, s. 202).

Çalışma, toplumsal bir istektir. Herkes üretime katılmaktadır. Boş zaman kavramıyla özdeş hale gelmiştir. Yitip giden değerlerin ardında bir hiçliği de bırakması kaçınılmaz hal almıştır. Baudrillard'a göre; kalıntı diye bir şeyden söz edilebilir, kalıntıyı bir bölümlenme, bir sınırlandırma ve eleme işleminin ürünü olarak tanımlamaktadır (Rigel ve Batuş, 2005, s. 203).

Toplumsal anlamda bir yokoluş sisteminin esiri olduğumuz ve yeni toplumun nasıl bir toplum olabileceğini ve yitirilmişliğin şiddet biçiminin değişken olabileceğini varsaymak hiç de zor olmasa gerek. Geleceğin toplumu, karşı koyma toplumu olacağı ve de buna karşılık da baskı altında tutulacak toplumların oluşacağı öngörülüyor.

Baudrillard'a göre; bir kültürün diğerlerini etkisi altına alabileceğini söylemek oldukça güçtür (Rigel ve Batuş, 2005, s. 204). Batı'yı kolonize etmiş ülkeleri kullanan ve bu nedenle de çok para kazanan sömürü düzeninin baş danışmanı olarak tanımlayabiliriz. Kültürel anlamda yaşanan direnişler yerel kültürlerin yok olmasına sebep olmuştur. Marksist anlamda bir devrim olmasa da bir karşı direniş olmaması da şaşırtıcıdır. Batı'nın üçüncü dünya ülkeleri tarafından diyalektleştirilmesi bir yanlıgıdan öteye gitmemelidir. Batı'nın yıpratma düşüncesine maruz kalan üçüncü dünya ve Batı'nın kültürsüzleştirme (acculturation) girişiminin başarısız olduğu bellidir (Rigel & Batuş, 2005, s. 206). Örneğin kültürlerine son derece bağlı olan Japon Halkı, teknolojiyle kültürün başarılı bir şekilde kaynaştığı bir toplum olarak göze çarpmaktadır. Gelişen teknolojiyle birlikte arkaik kültürün de giderek yaygınlaştığı görünmektedir.

Tekniğin toplum üzerindeki iktidarının, teknik akılsallık aynı zamanda egemenliğin akılsallığı durumundadır. Telefonda radyoya roller ayrı durumdadır. Telefon bireyin özne rolünü üstlenmesi durumudur. Radyo da farklı kanallarla demokratik yoldan bireylerin aynı programları takip etmelerine olanak sağlar. Kültür endüstrisi sisteminde dinleyici o sistemin parçası durumundadır. Kültür endüstrisi, siyasetin yükselen düşüncesine göre hareket etmektedir. Örneğin X ve Y filmlerinin ayrımları gerçeği yansıtmaktan çok tüketicinin sınıflandırmasına, örgütlenmesine göre değişkenlik gösterir. Özetle, bütçeye göre belirlenen değer farklarının ortaya çıkan ürünle ve anlatımıyla bir bağı yoktur.

Bu sistem, bireylerin düşsel beklentilerini karşılamak için vardır. Pembe diziler, top şarkı listelerde ön sıralarda yer alan şarkılar sistemin parçasıdır. Amaç "popüler"i yaratmaktır. Kalıcı olmayan, değişken, tüketime yönelik hızlı ve çabuk kullanım gerektiren "friendly fascist" (Erdoğan, 2004/57, s. 1-18) sisteminin medya ve bireyler arası ilişkilerden geçerek kendini pazarlaması durumudur. Popüler faşizm, markaların birbiriyle yarışması; insanların aralarında konuşması, hayranlığın arttırılarak, markanın değerinin yüceltilmesiyle oluşur.

Bu popüler eyleme katılmayanlar ise hor görülüp, baskı kurularak kendinin doğruluğunu kanıtlar ve haklı kılar. Geçmişte halk ozanı, halk ağıtı, halk türküsü ve halk öyküsünün popülerliği günümüzün popüler adı altındaki moda, turizm, kültür ve eğlencesi yer değiştirmiştir. Yani bilinç kavramı ciddi fark yaratmıştır.

Popüler kültür niceliksel fazlalık ve niteliksel yoksulluğun adıdır. “Metayı satın almamak” ya da “meta olmamak” popüler olmayandır. Kapitalist pazar yapısı, materyal zenginlikle güçlenir. Popüler kültür kendini güncel tekrarlarla, yenilemelerle kendi varlığını sürdürür ve de kendini yenileyerek devam ettirir. Küresel pazarın egemenliğinde popüler kültürle muhalefet de sınıf egemenliğinin işleyen bir parçası haline gelmiştir. Popüler kültürdeki tüketim kültürü anlayışı yaşam boyu kitlelerin tüketime özendirilmesi ve bilinç ve davranışların bu yönde biçimlendirilmesini ön koşul olarak belirler.

Eğitimde yaratılan popüler bilinç ise; yanlış ve şüphe yaratan bir özellik arz eder. Eğitim sisteminin kullandığı ve yazdığı tarih, tarihle gücünün yazılması ve tarihle gücünün popüleleştirilmesi arasındaki sınıflandırma şöyledir : Demokrasi, devlet, ulus, insan hakları, özgürlük, çalışma hakları, eşitlik, insan hakları, çalışmayanın işsiz oluşu, çalışanın kazanıp ilerleyeceği, başarının koşul oluşu. Okullar hür olmanın ve hür grupların meşrulaştırıldığı sosyal ve kültürel ideolojilerin kurulduğu karmaşık bir yapıdır. Okullar sınıf ve ırk ayrımı gözetmeksizin “herkes için” olduğu inancını iletir.

Günümüzde popüler yapılan siyasal ve ekonomik pratikler yapı için işlevsel olanlar özelleştirme, deregulasyon, yerelcilik, küreselleşme, lider, AB’ye girmek, seçimler, oy vermek, vatanın bölünmezliği, kamuoyu, hükümet, barış, adalet, fırsat eşitliği, işsizlik, türban, laiklik, demokrasinin bekçisi olmak vb. Sosyal alanda insan hakları, özgürlük, eşitlik gibi kavramların içi boşaltılarak sıradan örneklerle yeniden doldurularak popülerleştirilmektedir. Siyasal alanda demokrasi, birkaç yılda bir kullanılan oylar ile temsil sistemini gerçekleştirmeye indirgenmiştir.

Popüler kültürün bireyi kendi çıkarlarını ön planda tutan, sendikasız, kredi kartı kullanan ve tüketime alışkın, dayanışmanın spor kulübüyle olduğunu varsayan, özgürlüğün “ben” odaklı tüketimde olduğuna ikna edilmiş olan bireydir. Popülerlik, kişiler arası ilişkilerden geçerek oluşan ve devam ettirilen örgütlü ya da örgütsüz ilişkilerden oluşmaktadır. “Hayal Dünyası”nın empoze edilişiyle gerçekleştirilen bireyin kendi koşullarına uygun olan ve değişen egemen değerlere göre şekillenmesiyle hedefine ulaşır.

Popüler kültürün içeriği kültür endüstrileri tarafından belirlenir. Kişi, kültür endüstrisi ve toplumun bu endüstrileri şekillendirmesiyle yol alır. Bu nedenle de belli bir sınıfın belirleyicisi ve hatta yöneticisi konumundadır. Kültürle üretilen ister kitle ister sınıf kültürü olsun belli biçimdeki materyal yaşam ve materyal kültürün üretim özelliklerini elinde bulundurur. Bu üretim sürecinde sadece

egemen kültürler değil aynı zamanda karşıt kültürler de üretilir ve mücadele verirler (Erdoğan, 2004/57, s. 1-18).

Kültür endüstrisinin en önemli hedefi, insanların hayran oldukları, arzu ettikleri şeylere kavuşmalarını sağlamak ya da hayal ettirmektir. Toplumda yoksun olan değerlerin yanlışlığa meydan vermeyecek bir şekilde kurbanlarına tekrarlarla dayatılıp izlettirilmesidir. Popüler kültür kadar endüstrileşmiş kültürün ahlak kurallarının eğlenceli filmlerle kapitalizme karşıtlık örnekleri verilebilir. Kültür endüstrisi ve onun yan alanları yaşamdan kaçış, unutmak, eğlenmek vaadindedir. Yaşam şenlik konumundadır. Eğlence ise teslimiyeti artırır ve sanatın karşısındadır. Oysa sanatın amacı, emeğin varoluşunu ve korunmasını, gelişmesini amaç edinir.

Kültür endüstrisinin aldatmacası boş bir eğlence sunmasından değil hoşnutluk ve keyif bırakmasından ileri gelir. Bilim ve sanattan aldığı zihinsel ürünlere aktarımında bir gerçek dışılık vardır. Günümüzde kültürle eğlencenin kaynaşması eğlencenin yüceltilmesiyle ilintilidir. Can sıkıcılığın zirvesini yaşatan ve tüketicilerin zorla katlandığı kadın programlarının, psikolojik filmlerin ve en çok satan kitapların sıradanlığı olmuştur. Tüketicinin gereksinimlerini yönlendiren, denetleyen ve hatta eğlendiren bir rol üstlenen kültür endüstrisi ticari hilenin, işportacı açığözlülüğünün izlerini taşıyabilir. Günümüzde kitleler, beyaz perdedeki kahramanlarla özdeşleşmeyecek kadar uyanık, büyük sayıları hesaba katamayacak kadar da zekadan yoksundurlar. Kültür endüstrisinde herkesin bir yedeği mevcuttur. Hangi şarkının top olacağına, hangi kadın oyuncunun figüran rolü oynayabileceğine karar verme yetisi mevcut ideoloji tarafından olur. Özgürlük, kültür endüstrisinde sıradan bir şekilde sunulur. İnsanla yalnızca müşterisi olarak ilgilenir ve bu formülle görev tamamlanır.

Teknoloji, kendisini idare edenlerin gücüne karşı gelerek bireyleri birer kişi haline getirmiştir. Böyle bir bireyselleşme sürecinde, gerçekleştirilen her türlü ilerleme bireysellikten ödün verilmesine, herkesin kendi hedefi dışında hiçbir şey görmemesine yol açmıştır. Kültür endüstrisinin bireyselliği toplumun kırılğan yapısının içinde üretiliyor olmasından kaynaklanır. Kendi içinde çelişkili, belirsiz, dağınık bir kişilik biçiminin yalan dolanla süregelen bireysellik hiçbir toplumda var olamayacağı besbellidir. Bir zamanların insan yaşamı çoktan unutulmuş durumdadır. Ucuzluk kültüründe vasat olan kahramandır. İnsanlar az para karşılığında milyonlara mal olmuş bir filmi izleyebilir hatta daha azıyla da ardında bir servet karşılığı olanına da sahip olabilir.

Meta toplumunu olumsuzlayan her sanat yapıtı birer metadır. Sanatçılar 18.yüzyıla dek, pazardan korundukları sürece onların emrinde sayılırdı. Keyif bir prestij haline gelirse tüketici ondan yakasını kurtaramaz ve eğlence endüstrisinin ideolojisinin hedefi haline gelir.

Kültür belirsiz ve çelişkili bir üründür. Yaşam, kültür endüstrüsü olmadan da devam edebilir ve bu kaçınılmazdır, tüketicide yarattığı doygunluk, ilgisizlik, sıradanlık çok fazladır ve endüstrinin buna yapacak pek fazla şeyi yoktur. Reklamla beslenen kültür endüstrisi, vaat ettiği keyif reklamla gereksinim halini alır. Sistemin egemenliğinin gizlendiği serbest piyasanın sonu gelmiştir. Başta radyolar olmak üzere reklam ajanslarının talep ettiği yüksek fiyatları ödeyebilenler, işin içinde olanlar satıcı kimliğiyle pazara ayak uyduranlardır. Bir firmanın reklam uygulamalarına son vermesi prestij kaybına yol açabilir ve yandaşlarının işleyişine uyum sağlayamadıklarını gösterir. Reklam tekniği kusursuz derecede programlanmıştır. Bir binanın tepesindeki ince karakterlerle yazılmış bir yazı, spotlarla aydınlatılmış taşlaşmış bir iz, kendini övmekten uzak baş harflerin belirginliği göze çarpar.

Sinemada ise, her film bir sonraki filmin fragmanı durumundadır. Efektler, film hileleri, biri diğerinden soyutlanmış performanslar öteden beri malların reklam aracılığıyla sergilenmesi için kullanılmıştır. Amaç, direnci düşük tüketici kitlesini harekete geçirmek, zihni dağınık olan kitleyi alt etmektir. Söylenmek istenenin saydam bir şekilde ifade edilmesi gerekmektedir.

Kültür endüstrisi, girişimci demokrasinin uygarlık bölümünde ve aynı zamanda benzer ya da aynı olanı seçme özgürlüğünün pratiğidir. İnsanların telefondaki ses tonları, sözcük seçimleri güdüsel dışavurumlara kadar kültür endüstrisi tarafından sunulan modellerle özdeşleştirilmiştir. En önemli olguların bile şeyleştirilmesidir. “Kendine özgü” olma fikri şeyleştirilmiştir. Ancak her şeye rağmen bastırılması zor olan bir istekle kültürün metaları hala satın alınmaya devam etmektedir.

### **1.3.2. Tüketim Kültürü**

“Tüketim kültürü” para şeklinde ortaya çıkan sermayenin maddi üretim süreci yoluyla meta sermayesine yönlendirildiği ekonomik faaliyet zincirinin son kriteridir. Tüketimle ilişkili olarak ortaya çıkan tüketim kültürü; Zygmunt Bauman’ın deyimiyle, “tüketicinin herhangi başka bir toplumdaki tüketiciden farklı bir birey olduğu” tüketim toplumuna özgü ve kapitalist sistemin bir parçasıdır (Yanıklar, 2010, s. 25-32).

Bu vurgunun iki odağı vardır. Birincisi; ekonominin kültürel boyutu maddi ürünlerin iletişim araçları olduğu ikincisi; kültürel ürünler ve alanları, arz, talep, sermaye birikimi, rekabet, tekelleşme, özelleşme gibi piyasa ilkelerini hedeflemeyi içerir (Featherstone, 2013, s. 152).

Politikacılardan akademisyenlere, kamusal iletişim sistemlerinin “kültür endüstrileri”nin bir parçası olduğuna inanmaktadırlar. Bu endüstrilerin ürettikleri ürünler; gazeteler, reklamlar, TV programları ve konulu filmler insanların imgeleri ve söylemleri düzenlemede yaşamsal bir önem arz ettikleri

açıktır. Kültürel üretimin farklı finans sistemlerinin ve örgütlenme biçimlerinin kamu alanındaki söylemler ile izleyicilerin bu söylemlere ulaşması gerektiği düşüncesinin kanıtına başvuruluyor. Medya endüstrilerinin örgütlenmesi örneğin; Collins, Garnham ve Locksley, 1988’de iletişim sistemlerini bir yandan endüstriyel anlamda bütünleşirken diğer yandan ürettikleri ürünlerin anlamları, inşası ve tüketiminin de o derece önemli olduğunu vurgulamışlardır.

Garnham’a göre “Bir toplumsal bütünlük karmaşıklıkça, bireyler açısından analiz edilmesi ve kavranması daha güç bir hale gelir ve bu bütünlüğün bilgisine ulaşmak için bireyler sembolik olarak dolayımlanmış tecrübeye bağımlı hale gelirler. Bu da güdüleme olasılığını arttırır.” sözlerinden de bunu anlamaktayız (Garnham, N., 1990’dan aktır, Başaran, 2016). Ancak 1990’larla birlikte başlayan sürecin acil sorun alanları, bir yandan iletişimin eleştirel ekonomi politığının odak noktalarını ve ilgilerini çeşitlendirirken diğer yandan da Marksist kavramlar ya hiç anılmamakta ya da bir etiket olarak kullanılmaktadır.

Diğer yandan ise, iletişimin kapitalist ekonomiden daha fazla bir şey olduğu kavrayışının bir yana bırakıldığı, ya da çalışmaların odağından uzaklaştığı iddia edilebilir. Halbuki kapitalist ekonomiyi genişleten ve iktidar yapılarının da genişlemesini sağlayan iletişim ağları, toplumsal ilişkilerin içerisinde yaşayan insanları dünyayı anlama ve anlamlandırma süreçlerinde gereksinim duydukları enformasyonu da taşımaktadır (Başaran, 2016).

John Fiske (1999)’ye göre ise; popüler kültürü yaratan ürünler aynı anda iki ekonomi üzerinden işler: Finansal ve Kültürel Ekonomi, finansal ekonomi değişim değeriyle ilgiliyken yani metanın alım satım işlevi iken, kültürel ekonomi, kullanım (anlamlar, alınan zevk) ve sosyal kimlik üzerine odaklanmıştır (Güllüoğlu, 2016, s. 1-23). Baudrillard’a göre, kapitalizm şartlarında, ürünlerin doğal kullanım değerinin mübadele değerlendirilmesi ürünün Saussurecü anlamda bir gösterge; yani anlamı bir gösterenler sistemi içerisinde durumu kişiye göre farklılık gösteren bir gösterge haline gelmesidir (Featherstone, 2013, s. 152).

Televizyon, elektronik kitle iletişim araçlarının imaj ve enformasyon üretiminin en yoğun olduğu gerçek ve hayali dünyanın belirsizleştiği bir dünyayı yansıtır. Kimi neomarksistler kültürün özellikle tüketim toplumunun gösterge ve imajlara doymuş olduğunu belirtir. Televizyon izleyicisinin pasif olmaktan çok, televizyondaki olayların, gösterilerin ve kutlamaların izleme pratiğini ritüelleştirme olaylarına uzaktan katıldıkları gerçektir. Kolektif seyir ortamında da durum böyledir (Featherstone, 2013, s. 219).

Reklam, medya ve ürünlerin gösterimine yönelik kullanım amacını ya da anlatımını dengesizleştirerek yeni imge ve göstergeler yükleyerek tüketim kültürünü içkinleştirir. İletişim ve kültür yansımalarının incelendiği toplumsal düzende eleştirel bakış açısının hakim olduğu ve bu toplumsal düzene ilişkin

kültürel çalışmaların yapıldığı bir niteliktir. Neomarksist yaklaşımda; iktidarın oluşumu ve kullanılması eleştirel ve kültürel yaklaşımların Yeni-Marksist toplum görüşü içinde çalışır, her ikisi de iktidarın oluşumu ve kullanılmasıyla ilgilenir, kapitalist toplumların merkezi işleyişlerinden uzakta durur.

Tüketim kültüründe yaş ve sınıf gözetmeksizin hepimiz kendimizi geliştirmek isteriz. Yeninin ve en son modanın izinde olmak, yaşamın tüm olanaklarını araştırmak, yaşantılamak ve bunu dışavurmak erkek ve kadının dünyası durumundadır (Featherstone, 2013, s. 155). Tüketim kültüründe farklılık yaratma, mutlak bireysellik anlamsızdır. Simmel, modanın tikel bir sınıf yaratma eğiliminde olduğunu, toplumsalın tek beğeni olarak meşrulaştırdığı görüşündedir. Hayat tarzlarının ve tüketim mallarındaki ayırt edici beğenilerin üretilmesiyle tikel beğenilerin meşru beğeniler olarak dayatmak, yeniden sınıflandırmak, yeniden düzenlemek yeni hayat tarzının sorgulanmasının gereğini vurgular (Featherstone, 2013, s. 156).

Liberal ekonomi politikçiler, pazardaki mübadele üzerine çıkarımlarını sağlarlar. Onlara göre, tüketiciler kendilerine yarar ve doyum sağlayan ürünleri seçerler. Pazar güçlerinin hareket dolanımı ne denli genişse, tüketicinin seçme özgürlüğü de o kadar fazladır. Ekonomi politikçiler, mübadele alanında mülkiyetin ve üretimin örgütlenmesinde Marx'ı izlerler.

Herman ve Chomsky, Amerikan haber medyasının “propaganda modeli” adını verdikleri bir model geliştirirler ve “öncülleri saptama, halkın neyi göreceğine, duyacağına, düşüneceğine karar verme, propaganda kampanyalarıyla kamuoyunu yönlendirme yetisine sahip olduklarını savunurlar. Propaganda ve medya sözcükleri birlikte kullanıldığında, öncelikle baskıcı rejimlerin kendi fikir ve görüşlerini halka empoze etmesi akla gelmektedir. 1920’lerde yazar Walter Lipmann, propagandanın “hükümetin düzenli bir organı” haline geldiğini ve gelişmesinin de öneminin arttığını açıklamıştır (Gadimov, 2012, s. 215-225). Hükümetin ve iş çevresinin, seçkinlerin haberlere erişimi ayrıcalıklı konumdadır. Ekonomik sermayenin ve kültürel sermayenin yüksek bir mübadele oranına sahip olduğu, sınıf ilişkilerinin korunması burjuvazinin ve aydınların çıkarınadır.

Bourdieu’nun “habitus” kavramına göre, bireyin kültür ürünleri ve pratiklerine sanat, tatil, hobi, vb. olan ilgisinin geçerliliği bilinçdışı eğilimlere, sınıflandırma şemalarına, sorgulama yapmadan eğilimini gösterir. Habitus beden şekli, duruş, yürüyüş, oturuş tarzı, yeme ve içme tarzı, toplumsal uzam ve zaman, ses tonu, bedensel jestler. Kısacası beden, sınıfsal beğenin maddeleşmiş halidir. Her grup da farklı bir sınıf ve sınıf fraksiyonuna aittir (Featherstone, 2013, s. 161).

Tüketim kültürünün genellikle, hedonizmi, dışavurumsal hayat tarzları, bencil kişiliklerin geliştirilmesine yardımcı olduğu din açısından da bunun oldukça yıkıcı olduğu öne sürülmüştür.

Küçük burjuvazi yani kimlik, sunum ve dış görünüşten büyülenen sınıf, entelektüeller, yeni burjuvazi yani yeni küçük burjuvazi; yeni entelektüeller ise; pazarlama, reklam, halkla ilişkiler uzmanları, radyo ve televizyon yapımcıları, sunucular, diyetisyenler, moda yazarlarıdır. Bu grup; kimlik, sunum, görünüm, hayat tarzlarıyla büyüleyen konumdadırlar. Tüketim normları yönünde “yüksek” kültüre, popüler kültüre ve daha genel tüketim ve pratiklerine sonradan görmelik ve otodidaktizm yaratırlar. Tatmin edici bir hayat tarzı, tüketimin ve kendini gerçekleştiren benliğin tarzının gösterimini yansıtır (Featherstone, 2013, s. 163).

Yeni entelektüeller; spor, moda, popüler müzik ve popüler kültür gibi yeni alanları geçerli düşünsel alanlarda meşrulaştırır. Kültür araçları popüler kültür ve yüksek kültür eksenini etrafındaki simgesel mallar ve yaşanmışlıklar için, entelektüel ve sanatsal hayat tarzı için postmodernizmle yaygınlaşan duyarlılıkları aktarılmayı bekleyen bir izlerkitlenin oluşmasına yardımcı olur.

Küresel anlamda bir tüketim kültürünün ulusal kültürü çökertmeye yönelik bir evrensel kültür halini aldığı görülür. Mesajların okunması; kodaçımmanın ulusal farklılıklar göstermesi toplumsallaşmış izleyiciye anlamlı gelir. Tüketim kültürü içerisinde yaşadığımız günümüzde enformasyon, gösterge bolluğu küresel inanca karşıtık bir durum göstereceği savunulabilir. Postmodernizmle “öteki” duygusunun yitirilmesi diğer söylemlere inancın yitirilmesine neden olur.

Hayat tarzları, zaman, kültürel mallar dinamikleri popülerleşme kaynaklı beğeni ve üsluplar piyasanın değişkenliğinden etkilenir. Kültür ürünlerinin korunması, incelenmesi için yeni kurumlar televizyon ve radyo programlarını popülerleştirmek ve eğilimleri yorumlamak üzere basılı yayınlar ve ürünleri değerlendirmek üzere tüketici dernekleri kurulur.

Enformasyonun dolaşım hızının artması nedeniyle de sanat eserleri hızla tüketicilere aktarılmaktadır. Küreselleşme entelektüelleri batılı kültürel beğeni hiyerarşilerinin otoritesini zayıflatır. Yeni izlerkitle farklı kültürel pratikleri düzenleyerek zengin ve farklı gelenekleri yorumlayarak yeni bir rol üstlenir (Bauman1985’den aktr. Featherstone, 2013 s.167).

#### **1.4. Kültür Aktarımını Sağlayan Araçlar**

##### **1.4.1. Çok Kültürlülük**

Birçok kültürün bir arada yaşadığı toplumu ifade eder. Kaynağındaki çokluk kavramı bulunan bir felsefi görüşün bulunduğu tek cinsten olma yerine çeşitlilik, farklılık ve tek bir şey yerine çok sayıda şeyin önemini vurgulayan, metafizik bakımından da evrendeki teklik kavramı yerine ikiden fazla indirgenemeyen varlıktan oluştuğunu savunan bir görüştür.



Avrupa çok kültürlülük politikası 1960 ve 1970'lerde ortaya çıkmıştır. Mültecilere vatandaşlık tanıma hakkı vermekle oluşan bu kavram toplumda yeni gelen etnik grupların uyum gerektiren ve belirli ayrıcalıklar tanınan bir kültürel kimliğin tanınmasına dayanıyordu. Çok kültürlülüğün amacı; kültürel çeşitliliği yönetmektir, iletişimsel bir topluluk modeli olarak düşünülmemiştir. Modernleşmenin ilk dönemlerinde dine kamusal alanın dışında onu koruyan sekülerizm gibi çokkültürlülük kavramı da kurulu, yerleşik bir durumdaki toplumu yeni kültürel topluluklardan korumak için kullanılacak bir araç konumundaydı Batı'da ırksal azınlıklar-tarihsel olarak "ötekileştirilmiş" kültürel kimliklere sahiptiler.

Modernleşme süreciyle, devletin yeni bir ulusa gereksinim duyması gerekliliği doğmuştur. 1648 Westphalia Anlaşması ile başlayan Fransız İhtilali ile yayılan aydınlanmacı ve milliyetçi düşünceler, toplumsallık kültürlerine "kendi" yani ulus çerçevesinde bir araya getirmiştir. Bu durum ayrıştırılırken ırk kavramı gündeme gelmiş ve bunun etrafında konumlanmıştır. Kültürler arasındaki ayrımsallık 19. yüzyıldaki sömürgecilik faaliyetleri ve öncesindeki kolonileşme politikalarıyla olmuştur.

Montesquieu'nün düşüncesinde "dünyanın güzel kısmı" olan Avrupa ile Avrupa dışındaki yerler ya da "dünyanın diğer kısımları" arasında oldukça belirgin bir tezatlık göze çarpar (Parekh, 2002 s.79). Özgürlüğü keşfeden Avrupaydı ve bu konuda da yetenekliydi. Dünyanın geri kalanı ise sadece "kölelik ruhunu" bilmekteydi. Asya tarihinde "ruh özgürlüğü" kavramı bilinmiyordu. bu bilinmeyen kavram da Avrupanın sömürgecilik fethini kolaylaştırmıştır.

Herder'e göre doğa; "kalplerimize çeşitliliğe yönelik eğilimler" yerleştirmişti (Parekh, 2002, s.87). Her kültürün "tek, harika, açıklanamaz, yok edilemez bir kimliği vardı", insan yaşamı hakkında farklı bir görüşe sahipti, farklı insan yeteneklerini gerçekleştiriyor, farklı huy ve erdemleri besliyordu ve kendi eşsiz "ruhları", "dünya görüşleri" veya "atmosferleri" vardı. Her kültür kendine yeten ve birleşmiş bir bütündü; kendi iç ilkelerine göre hareket ediyordu (Clark, 1969).

Herder'in kültür kuramı, kültürü amacın aşan tek bir ilke veya ruhtan etkilenen ve onun işbirliği sayesinde bir arada tutulan, bütünleşik ve gerilim yaşatmayan bir kavram olarak görme hatasına düşmüştür.

Günümüzde ise durum farklılık göstermektedir. Çeşitlilik, toplumların kültürel kimliklerine nüfuz etmiştir. Irk kavramıyla, görünen biyolojik farklılıklar (deri rengi, beden biçimi, saç ve göz rengi ve biçimleri) üzerinden değerlendirilen insan toplulukları bir ulus içerisinde toplanmaya ve iktidar sistemi yaratmaya etkili olmuştur. Irkçılık; toplumsal sınıflara, siyasal sistemlere, ulusal geleneklere göre farklı biçimler almıştır. Sistemde yer alan söylemler de bu yönde olmuştur. İnsanların doğarken seçim şansı bulamadıkları bu olgu siyasal sistemlerin de "öteki" kavramlarını gözden geçirmelerine neden olmuştur. "Öteki" nesne

olarak değil de “kendi” olarak kurulunca negatif anlam yüklenen “öteki” kavramı karşısında “kendi” kavramını çekici ve istikrarlı kalmayacağı aşıkardır. Bu kavramla birlikte tek tipleşme ve dışlayıcı politikalar oluşmaya başlamıştır.

Bir öğretici olarak ırkçılık; Batılı modern toplumlara özgü bir durumdur (Dominique, s.484'den aktr., Turan, 2013, s.8). Avrupa ve birkaç Asya ülkesi dışında bütün dünya ülkeleri sömürge toplumlarından doğmuşlardır. Sömürge sonrası toplumlarda “etnileştirme” süreçlerini geride bırakacak “yurttaşlık” paydasında birleştirme çabaları gündeme gelmiştir. Etnisite; bir grubun üyelerinin genel miras, dil ve kültür, inanç ve genel ideolojilere referans göstermeleriyle kendilerini kimliklendirmesi olgusudur (Turan, 2013 s.1-122). Etnisitenin akademik olarak önemli teorik çalışmaları 1960'lara dayanır. Kimliğin yeniden inşa sürecinde, etnik aktörler veya soylular geçmişteki tarihsel olguları günümüze bağlayarak ve grubun ekonomik, politik, sosyal ve ideolojik çıkarları için bu bağları anlamlı hale getirerek yeniden yorumlarlar (Turan, 2013, s. 10).

Fred Schauer'e göre; “Etnik, cinsiyet, din, ve dil kökenleriyle ilgili farklar Amerikalıları bölüyor.” diyordu (Turan, 2013). Etnik ile Yurttaşlık arasındaki bu bağlantı, demokratik toplumların ayırt edici özellikleridir.

Yurttaşlığın sadece hak ve özgürlükler kümesiyle değil, haklar-güvenceler ya da gerçek siyasi haklar olarak ekonomik ve toplumsal haklarla da güvence altına alınması gerekmektedir. Evrensellik ve gerçek vatandaş haklarına saygı herhangi güvenilir bir “tanıma politikası”nın önkoşuludur. İnsanlığın evrenselliği; insan hayatının çoğulcu yapısının benzer çoğulculuğu kabul edebilme yeteneği ve ortak bir refah anlayışı hakkında devam eden ve koruyan bir güç olmasıdır. Fransa'da yaşayan Lübnanlı yazar Amin Maalouf'un etnik azınlıkların gösterdiği tepkinin, göçmenlerin yerleştikleri ülkelerde kültürel baskılara karşı olduğu fikrini anlatır. Yazarın vardığı sonuç; göçmenlerin adapte oldukları ülkelerde yeni ülkelerinden nefret ettikleri, diğer farklı kimlik ve gruplara karşı mesafeli oldukları, çok azının kültürel farklılıklarına sıkı sıkıya bağlı kaldıklarıdır. Kültürel farklılıklar ister önemli isterse sıradan olsun kendi savunma sistemlerini kazanmaya gereksinim duyar. Topluluklar; ayrılık, yalnızlaşma, yabancılaşmanın da kaynağındadır. Güvenlik duygusu ve bunun ortaya çıkardığı özgüven getto yapısındaki toplulukların düşmanıdır (Bauman, 2015, s. 78).

Topluluklar arasında bölünmeyi savunanlarla bir anlaşmayı kabul ettikleri varsayılan “çok kültürlülük” ile ilgili konuşan insanların çoğunluğu geniş anlamda güvenliğin kendisidir. Kültürel farklılığın her iki tarafındaki belirsizliğin anlatımındaki risk ortak güvensizlik ve anlaşmazlığın saptırma tehlikesindeki yanlılıktır. İnsanlar umudettikleri bir toplum arzulamaktadır.

Çok Kültürlülük; kaoslar ve günümüz insanını çepeçevre saran belirsizliğin temellerini irdelemek yerine, dikkatini ve enerjisini onlardan uzak tutmaktadır. Toplumun ayırt edici özelliklerinden biri olan kültür, insanların hayatının her

bölümünü kaplarken aynı zamanda davranışlarını da yönlendirip biçimlendirir. Bilgi kadar yaşanan kültürün de kolaylıkla öğrenilmesinde, özelliklerinin saptanmasında, gelecek kuşaklara aktarılmasında önemli yarar sağlamaktadır. Kültürü, yukarıda birçok tanım örneklerini vererek açıklamaya çalıştık. Kültür aynı zamanda dilin oluşturduğu bir öğedir.

“Dil, bir toplumda ses ve anlam yönünden ortak olan öğeler ve kurallardan yararlanılarak, başkalarına aktarılmasını sağlayan, çok yönlü ve çok gelişmiş bir dizgedir” (Turan, 2002, s.57).

Her şeyden önce dil kişilerarası etkin, sürekli ve doğal bir iletişim aracıdır. Dilin kökenine yönelik çalışmalarda değişik kuramlar göze çarpar. Bu kuramlardan bazıları ses ile ilgilidir. Mounin’in XX. yy.a değin dilbilimin tarihçesini sergilediği “XX.yy.ın Başlarında Dilbilim Tarihi” (Histoire de la linguistique des origines au XX<sup>e</sup> siècle) eserinde diğer kuramların yanı sıra sözünü ettiğimiz bu kuram da yer almaktadır (Güz, 1992, s. 22).

Bu kuramların dışında yer alan diğer kurallarda gerçekte dili kökeni doğrudan olmasa da sese bağlanmaktadır. Bir kültürün içeriğini ve niteliklerini anlayabilmek için onun anlamlar sistemini de kavrayabilmek gerekir. Çağımızda ulus denen toplumu oluşturan ana etkenin ırk ya da din birliği değil, dili de içeren kültür birliğidir. Bugün yeryüzünde çok farklı alfabelerin kullanıldığı bilinmektedir. Ayrıca her ulusun şimdi kullandığı yazı sisteminin geçmiştekiyle aynı olmadığı da görülmektedir. Sözcüklerin, uzaktaki kişilere aktarılması ya da ondan sonraki gelecek nesillere aktarılması ancak onların biçimlendirilmeleri ile mümkün olmaktadır. Bu nedenle de, duygu ve düşüncelerin, olayların belirlenip gerektiğinde yeniden öğrenilmesini sağlayan yazı, insanoğlunun en büyük buluşlarından biridir. Aynı zamanda da tarih denen sürecin başlangıcı sayılmaktadır. Yazı’nın bulunması yeterli olmayıp, tarih boyunca yaşanan gelişmeler kitap denen başvuru kaynakları ile saklandıkları ve okuyucuya sunuldukları kütüphaneler oluşturulmuştur. Unesco’nun tanımlamasına göre kitap, “kapakları dışında en az 49 sayfa tutan ve süreli niteliği bulunmayan basılmış yayın” demektir (Turan, 2002, s. 99).

XX.yy.ın son çeyreğinden itibaren özellikle kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla birlikte uluslararası ilişkiler bağlantılı, kültürlerarası ilişkiler iç içe geçerek yoğunlaşmaktadır.

#### **1.4.2. Kültürün Medya Aracılığıyla Yayılımı**

Kitle iletişim araçlarının küreselleşme sürecinde merkezi bir konumu vardır. Küreselleşmenin kültür dolayısıyla yerel ile küresel arasındaki ilişkiyi küresel kültürün yerelliklerini de içine alarak kendini var ettiği durumu ve varsayımı ile küreselleşme, yerellikleri, tikellikleri yarattığı varsayımıyla değerlendirilebilir. Günümüzde küresel olanla yerel olanın birbirinin içine geçtiğini ve yeni bir tür

küreselleşme sürecinin başladığını ifade eden Stuart Hall, yeni küreselleşmenin yaşam tarzının küreselleşmesi olduğunu vurgular (Hasan Hüseyin Taylan Ümit Arklan). Bu noktadan hareketle günümüzün en önemli kitle iletişim araçlarından biri televizyondur. Televizyonun kitle iletişim araçlarının etkileri sonucunda oluşmuş bir kültür tipi olarak popüler kültür ile ilişkisinin ortaya konması önem arz etmektedir.

Batmaz'a göre (Karakoç, 2014), popüler kültür gündelik yaşamın kültürüdür. Dar anlamla emeğin yeniden üretilmesi olan eğlencenin, belirli bir yaşam tarzının ideolojinin yaygınlaşma ve onaylama ortamını yaratmaktadır.

Günümüzde kitle iletişim kültürü, küresel bir hal almış, dilsel sınırları hızlıca ve kolay aşabilen, tüm dillerde konuşabilen görüntünün hakimiyeti mevcuttur. Televizyon ve sinemanın, görüntüsünün, görselleşmenin ve de kitle reklamcılığın sunmuş olduğu tarzların hakimiyetindedir (Taylan& Arklan, 2008, s. 89).

Son yirmi beş yılın gelişmelerini değerlendirirsek, kitle iletişiminin oluşturduğu devrimin yeni bir aşalanmayı da beraberinde getirdiğini söylememiz gerekir. Bu yeni aşamayla dünya, evrensel boyutta bilgisayara dayalı bir kitle iletişimine geçmiş bulunuyor. Günümüz dünya piyasası potansiyel her müşterisine televizyonun son modellerini, kablolu televizyon, kaset, video teyp, videofon, stereofon, lazer tekniklere dayalı makineler, elektrostatikler, elektronikle işleyen baskı, dizgi makineleri, elektroniğe dayalı mikrofilmler, veri bankaları sunar. Bu yeni ürünlere aynı zamanda telematik uygulamalar ve iletişim uyduları arasında kurulabilecek köprü ve bağlantılar eklendiği takdirde, iletişim alanında sınırsız gelişmelerin olduğu görülür.

19.yüzyılda kitle iletişimindeki gelişmeler her alanda varlığını gösterirken günümüzde kitle iletişim araçlarının yaygınlaştırmakta olduğu popüler kültür sanatsal imgeleri taşıyan tüm araçları kapsamaktadır. Kültür endüstrisinin temel işlevi olan bu durum iki ana öğeden oluşmakta; “Kültürel mekanizma” ve “Kafa Endüstrisi”. “Kültürel mekanizma” terimini ilk kez 1959’da ortaya atan C.W. Mills, “sanatsal, fikri ve bilimsel çalışmaların süregeldiği tüm kurum ve çevreleri ve bu çalışmalarını belli topluluk ve grupların yararlanmasına açık bulunduran araçlar” olarak tanımlamıştır (Unat, 1984, s. 66-72).

“Kafa Endüstrisi” ise; kültürel ürünlerin kullanımına karar veren ve yöneten insanları kapsamaktadır. Günümüzde kültür hem ticari kurumlar hem de devlet tarafından desteklenmektedir. Kafa endüstrisinde yer alan ve kitle iletişim araçlarını denetleyen çalışanlar ise özel bir yer edinmektedirler (Unat, 1984, s.66-72).

Görsel araçların yoğun kullanımının toplumsallaştırma açısından niteliksel olarak iki önemli özelliği vardır. Sinema sanatının kendine özgü özellikleri sebebiyle toplumsallaşmada, bilgi ve kültür aktarımında en etkin araçlardan biri olduğudur. Sinemanın niteliksel ikinci özelliği, görsel araçların yoğun

kullanımının, insan zihnini büyük ölçüde okuduğu ve anlama becerisini zayıflattığıdır. Sinemanın sanat olması ve sosyal olguları düşüncelerin gerçek anlamları ile duyguları aktarabilecek özellikte olmasıdır. Kısacası filmler, soyut bilgileri bir bütünlük içinde gerçek hayata dönüştürebilmektedir.

Öte yandan teknolojik gelişmeler klasik eğitim araçlarının önemini arttırmış, onlara yeni işlevler yüklemiş ve yepyeni eğitim araçları ortaya çıkarmıştır. Örneğin video konferansları, siyasi belgeler, ses kayıtları, resimler, haritalar, ses ve film kayıtları her tür bilginin unsuru ve kültür aktarım araçları olarak kullanılabilir. Sinema filmleri de herhangi bir olgunun öğretilmesi için kullanılmaktadır.

Sinema filmleri, hem görsel hem de işitsel olarak yoğun bilgi içeriği ve aktarımı olmasının yanı sıra, bu bilgilerin derin anlamlarını da izleyiciye aktarmaktadır. “Görmek inanmaktır” özdeyişi bu ifadeyi güçlü kılmaktadır. Görsel ve işitsel olarak aktarılan sinema sanatı kurgulanmış bilginin tümünü dinamik bir şekilde ve aktarım sürecinin sonuçlanmasını da içine alarak bilginin bütünsellik içinde kazanılmasını sağlamaktadır. Müziğin de sinema filmlerinde kullanılması eleştirel düşünce, problem çözme gibi temel kullanımları sağlamaktadır (Birkök, 2008, s. 6).

Filmlerin dil öğretiminde kullanılması ise başka önemli bir örnektir. Yazım, dilbilgisi ve sözcüklerin bulunduğu bir kitapçıkla çok geniş bir öğrenim aralığı etkili olabilmektedir. (Sinema filmleri bilimsel, sosyal veya edebiyat teorilerini anlamak ve öğretmekte kullanılan önemli bir unsurdur. Televizyon dizi filmleri de çeşitli sosyal ve kültürel mesajlar veren yayınlardır. Filmlerdeki diyaloglar ve bilgiler insan hafızasında diğer yollardan edinilmiş bilgilere göre daha kalıcı olabilmektedir. Örneğin filmlerdeki olaylar veya replikler kültürel örnekler olarak uzun zaman hatırlanmakta ve kullanılmaktadır (Birkök, 2008, s.1-12).

Yeni medyanın ve dijital teknolojilerin gelişmesiyle internette yeni aktarım araçlarının oluştuğunu görmekteyiz. Coğrafyanın çok farklı yerlerinde bulunan insanların ortak bir söylemde bulunması ve yeni toplulukların varlığından söz edebilmekteyiz. İnsanların fikirlerini değiştirmeye veya bir görüşü güçlendirmeye çalışan siyasi veya seçim kampanyası niteliğindeki film ya da programlara yatırım yapılması ve dağıtım olanaklarının sağlanmasıdır. Böylelikle, şiddet içerikli tartışmaların oluşmasını gündeme getirecek olan “olumsuz gerçeklere” erişim artacaktır (Arda, 2015, s. 5).

Sanat denldiğinde, geleneksel özelliklerin yanı sıra günümüzde sinemayı, fotoğrafı ve teknolojik estetik ve moda kavramlarını düşünmek yerinde olacaktır. Bir kültürün kendini diğer kültürlerle benimsetmesi ancak bu kavramlarla mümkün olmuştur. Günümüzde Batı medeniyetinin özellikle sinema, moda gibi görsel alanlarla zihnimizde yer etmeleri de sebepsiz değildir. Özetle kültür, başka bir kültürü “medeniyet” kavramı çerçevesinde etkilemekte ve biçim vermektedir.



## II. BÖLÜM

### YENİ MEDYADA ANLATI KAVRAMI

---

#### 2.1. Yeni Medya, Kültür ve Dramaturji

##### 2.1.1. Sözlü ve Yazılı Kültür Döneminde Anlam ve Anlatım

Arnheim'in 85 yıl önce öngördüğü gibi sinemanın Gestalt psikolojisinin yöntemleri doğrultusunda, bir sanat olduğu ve onu sanat yapan teknolojik dönüşümlerin olumsuz etkilerinden sıyrılarak ve her zaman da kendini yenileyerek yoluna devam ettiği bilinmekte ve kendine yeni biçimler aramaktadır.

Ong'a göre ise; kendini yenileyemeyen, gelişmelere ayak uydurmayan hiçbir gerçeklik sürekli olamamaktadır (Walter, 1962, s. 149-163'den aktır., Batuş, 2011, s. 175-191). Örneğin: "İletişim araçlarının değişmesi, insanın içinde yaşadığı dünyayı algılamasını farklılaştırırken aynı zamanda kendisine ilişkin düşüncelerini de dönüştürmektedir" (Ong, 1967, s.4'den aktır., Batuş, 2011, s.175).

Böylelikle teknolojinin eski alışkanlıkların yerini alan bir olgu değil, olumlu yönde kullanıldığında onları şekillendirip sağlam bir yapıya dönüştüren bir yenilik olduğu ortaya çıkmaktadır. Walter Ong, yazının henüz teknolojileşmediği "birincil-sözlü kültür dönemi"nde konuşmanın işlevsel yapısının, ağızdan çıkan sözlerin doğadaki seslere eş dinamiklere sahip olduğunu belirtir. "Her tür ses ve özellikle canlı organizmaların içinden çıkan sesli "söylem" dinamiktir" (Ong, 2003, s.46'den aktır., Bingöl, 2006, s.10).

İnsanın kendisine ve çevresiyle ilişkisinin artması evreni algılama ve karar verme yetisini farklılaştırmakta ve olasılıklarını arttırdığı gözlemlenmektedir. Bilimsel bilginin önemini bilen insan da, yaşadığı dünyada daha sorumlu bir yerde olmaktadır. Teknolojinin yarattığı yabancılaşma, toplumsal sorunların belli bir grubun bünyesinde yer tutması gözlenen sonuçlardır. Sözle iletişim ya da bir başka deyişle sözlü iletişim insan iletişiminin en önemli temelini oluşturur. Her bir kültürel ortamın kendine özgü bir sözlü iletişim tarzı vardır. Geleneksel



özelliklerin yoğun olduğu toplumlarda sözlü kültürün oldukça yaygın olduğu görülür. Yazının yaygın olduğu toplumlarda ise sözlü iletişimin alanı daralır. Modern kent kültürleri yazının etkinlik alanının geniş olduğu kitlelerdir.

Sözlü dilde uzlaşımın kolay kurulamaması bir anlatımın yerine diğerini koymak çok da kolay bir olgu değildir. Ancak sinemada yönetmenler gösterenleri kolaylıkla değiştirebilirler. Herhangi bir gösteren renk, açı, alıcı farklılıkları vb. başka filmlerdeki gösterilenlerle uyumsuzluk gösterebilir. Bu devinimler sonucunda da yönetmenin amaçladığı anlamla izleyicinin aynı olamayabilmektedir.

Yüz yüze ilişkinin ve sözlü iletişimin egemen olduğu kültürlerde sözlü kültür, yazının egemen olduğu kültürlerde de yazılı kültür adı verilmektedir. Bu adlandırmalar iletişim biçimine dikkat çekmek açısından da önemlidir. Sözlü kültürel ortamlarda sanat, edebiyat vb. de sözlü iletişim temeli üzerinde biçimlenir. Yazılı kültür ortamlarında ise; sözün kullanımı yazıyla aracılanır. Özetle söz her ortamda ve her durumda insan iletişiminin temel aracıdır. Sözlü kültür ortamlarında sözlü iletişim yüz yüze, yazılı kültür ortamlarında ise; sözlü iletişim dolaylı yazıyla, kitle iletişim araçları dolaylımlı sözle vb. gerçekleştirilir (Güngör, 2011, s. 85-92).

İletişimin hareketle çözülmeye çalışıldığı ilk dönemlerde bile insanların birtakım sesler çıkararak iletişim kurmaya çalıştıkları bilinmektedir. İlk dönemlerde hareketli dil varken ve konuşma bilinmezken sesli olarak ünlemleri vardır. Yani ses hareketi destekler niteliktedir. Ses ve söz öğrenilince hareket geri plana itilmiştir. İnsan günümüzde iletişimde ses ve hareketi birlikte kullanır. Gelişmiş dillerde hareket etme oranı daha azdır. Mimikler el kol hareketleri de daha az kullanılır. Örneğin; İngilizlerle Akdenizlilerin kullandığı dil farklıdır (Binyazar, 1978, aktır., Candan, 2009, s.50).

Anlam ancak bir dil aracılığı ile var olabildiği için dil içindeki ilişkisini irdelemek yerinde olacaktır. Anlamı oluşturan koşullar ve özellikleri bütüncesinde değerlendirmek olası bir yaklaşımdır. Gooffrey Leech'e göre anlamın tanımındaki belirsizlik değişik bilim alanlarının kendi özgül gereksinimlerini göz önüne alarak "anlam"ı tanımlamaya çalışmalarından kaynaklanıyor (Leech, 1974'den aktır., Büker, 1991, s. 8-18.). Ogden ile Richards bellek, kalıtım gibi konularda değişik bilimlerin gerçekleştireceği gelişmelerin anlam konusuna da açıklık getireceğini, dil ve düşünce ilişkisinin de çok daha iyi anlaşılacağını vurgularlar.

İnsanın toplum içinde bir iletişim aracı olarak kullandığı sözlü aktarımın özellikleri de zamanla dönüşüm kazanmıştır. Yazının bulunuşundan önceki dönemde bilginin biktirildiği temel kaynak sözlü kültürün günümüzde önemi farklı görüşlere kaynaklık etmesidir.

Emile Durkheim'in sosyolojik çalışmalarından etkilenen Saussure, göstergelerin toplumsal bir bakış açısından incelenmesi gerektiği ve dilin,

bireysel istemini dışarıda tutan toplumsal bir kurum olduğu gerçeği üstünde duruyordu. Dilbilimsel sistemde buna “kod” da diyebiliriz. Christian Metz’e göre, sinemanın gerçekten bir dil, fakat kodsuz bir dil olduğunu söylemeye yönelten şey doğal göstergeyi göstergebilimle bütünleştirme isteğidir. Sinema bir dildir ve metinlerden oluşur; anlamlı bir söylemi vardır. Metz “imgenin sezdirme mantığı” aracılığıyla dile dönüştüğünü savunan görüşe geri döner; Béla Balázs’ın düşüncesini onaylayarak alıntılar: “filmlerden bir tümevarım akımı” aracılığıyla anlam çıkarırız”. Bu noktada en çok gereği duyulan şey, “doğal gösterge” ile ve Barthes, Metz ve diğerlerinin bunu tanımlamak için kullandıkları “benzer”, “sürekli”, “nedenli” gibi terimlerle ne demek istediklerini açığa kavuşturacak bir tartışmadır. Peirce’e göre göstergeler; görüntüsel gösterge (icon), belirti (index), ve simge (symbol) olarak bölünür.

Saussure’ün rastlansal göstergesi ise simgenin nesnesiyle arasında benzerlik olmamasıdır. Sinemada üç gösterge kipi belirti, görüntüsel gösterge ve simge yer alır. Bazin, gösterge ile nesne arasındaki varoluşsal bağın önemini vurgular, Peirce için “belirtisel gösterge”nin ana özelliği de budur. Bazin’in amacı bir estetik kurmaktır. Bazin’in estetiği nesnenin imgeye, doğal dünyanın göstergeler dünyasına üstünlüğünü savunur. “Doğa her zaman fotojeniktir.”: Bu Bazin’in anahtar cümlesidir (Wollen, 1989, s. 128).

Ferdinand de Saussure sözlü dili ikili karşıtıklara başvurarak açıklar: Gösteren/Gösterilen, Dizimsel/Dizisel, Dil/Söz, vb. Sözlü dildeki bir dilsel gösterge öbür göstergelerle kurduğu bağıntıdan ötürü anlam kazanır. Göstergeler art arda sıralanarak bir zincir oluştururlar. Buna dizimsel bağıntı denir. Sözlü dilin çizgisellik özelliği iki ögeyi birden söylememizi engeller. Çünkü işitimsel göstergelerin tek boyutu vardır, o da zaman çizgisidir. Bundan dolayı dizimsel bağıntının dayanağı uzamdır (Büker, 1991, s. 25-28).

Dil/söz ikilisini, ön anlam aktarıcı, anlamlamanın zorunlu tabanını oluşturacak üçüncü bir ögeyle-özdek ya da töz ile bütünlemek gereklidir: “uzun ya da kısa bir giysi” sözünde, “giysi” tam anlamıyla giyim diline bağlanan bir değişkenin uzun/kısa desteğinden başka bir anlam aktarmamaktadır. Burada giyim (dil) ile giyinmeyi (söz) olarak alımlarsak giyinme giyimden kaynaklanır. Giyinmenin de kendine özgü göstergeleri vardır. Dizgeler ise; sinemada, televizyonda, reklamda, anlamlar bir görüntüler, sesler ve yazımlar toplaşmasından doğar (Barthes, 1979, s. 15-30).

Charles Sanders Peirce’in kuramı mantıkla özdeşleşiyor. Açıklamaları üçlü karşıtıklara dayanıyor. Nesne/Gösterge/Yorumlayan, ikon/belirti/simgesimge vb. Peirce’in gösterge tanımlarından biri şöyledir; gösterge oluşturduğu ya da değiştirdiği bir düşünceyle bir şeyin yerine geçer. Gösterge ile nesnesi arasındaki bağıntıya dayanarak, göstergeleri ikon, belirti, simge olmak üzere üçe ayırır. İkon ile nesne arasında benzerlik ilişkisini kullanır. Peirce’a göre nesnesi ile arasında nedensizlik ilişkisi olan gösterge simgedir. Simgesimge ile nesnesi arasındaki

ilişki alışkanlık sonucu ortaya çıkar. İsim ile nesne arasındaki bağıntı alışkanlığa dayanır. Bu açıdan sözlü dil simgeye iyi bir örnek teşkil eder. İkonik göstergelerde benzerlik ilişkisinden, belirtisel göstergelerde fiziksel bağdan, simgesel göstergelerde alışkanlıktan ötürü nesne ile bağıntı kurulur ve yorumlama oluşur (Büker, 1991, s. 28-35).

Greimas göstergebilimi, anlamlı bütünlere özgü anlamsal ayrılıkları, anlamsal eklemlenişi, anlamın üretilişini bir üstdil aracılığıyla yeniden üreterek açıklamayı amaçlar. Bu amaçla salt bildirişim dizgelerini ya da göstergeleri değil, anlamlı bütünlere ele alır. Bu anlamlama kuramının inceleme aygıtı üç aşamadan oluşur:

1-Betimsel dil; 2-Yöntembilimsel dil; 3-Bilimkuramsal dil. A.J.Greimas, dilin biçimsel, anlamsal, toplumsal nitelikli bir anlamlı bütün olduğunu ve dizisel / dizimsel açıdan çözümlenebileceğini vurgulamıştır. Çalışmaları yazın, resim, müzik, tiyatro, film, mimarlık, hukuk, siyaset, din vb. alanları incelemeyi, çözümlmeyi ve giderek dünyadaki anlam evrenini sınıflandırmayı amaçlayan göstergebilimin kuşkusuz en belirgin özelliği, yukarıda da belirttiğimiz gibi, bir kavramsal ve biçimsel üstdil oluşturmaktır. Greimas'ın göstergebilim kuramı, anlamlama süreçlerini ortaya çıkarmaya çalışır; bir başka deyişle, anlam üretiminin eklemlenişini belirler (Rifat, 1990).

Walter Ong, yazının henüz teknolojileşmediği “birincil sözlü kültür dönemi”nde konuşmanın işlevsel yapısının, ağızdan çıkan sözlerin doğadaki seslerle eş dinamiklere sahip olduğunu belirtir.”Her tür ses ve özellikle canlı organizmaların içinden çıkan sesli “söylem” dinamiktir (Ong, 2003, s.46-161’den aktır., Bingöl, 2006). Sözlü kültürde söz ve konuşma biçimleri, süreçleri en kullanımı kolay olanaklarla kalıplaşır ve zihinsel hale gelir.

Ong’a göre, yazıdan önce, sözcük ve onun duyulmasına olanak sağlayan ses birincil önem taşımaktadır. Sesle ifadesini bulan ve yaşamı şekillendiren sözcükler, sözlü kültür insanları için gücü temsil etmekte, bu etkinin göstergesi de insan ilişkilerinde açık bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Günümüzde de, sesin ve telaffuz edilen sözcüklerin, yazılı metinlerden çok daha fazla etkili olduğu bilinmekte ve bu durum insanın tüm etkinliklerinde eğitim, politika, sanat vb. göstermektedir. Duymak için görmeye ihtiyaç olmaması da sesin bir diğer üstünlüğüdür. Bu nedenle ses, kişiyi dünyanın merkezine taşır (Ong, 1967, s.112-132’den aktır., Batuş, 2011, s. 170-190).

Yazı, uygarlık tarihinin en önemli teknolojik buluşlarından biridir. Bu buluş aynı zamanda bilginin genel anlamda toplanabilmesi, iletilebilir olması ve saklanabilirliği önem taşımaktadır. Sözlü kültür dinamiklerini anlamak için yazı öncesi sözlü kültür kavramının anlatı ve anlam olgusuna dikkat çekmek gerekmektedir. “Anlam”ın anlamını kesin olarak tanımlamak neredeyse olanaksızdır. Anlam sözcüğü diğer sözcükler gibi ortam ve bağlamına göre başka anlamlar katabilmektedir.

Sözün işitsel olduğu toplumlarda bilgi bedensel etkinlikler aracılığıyla bütünsellik oluşturur. Connerton'un "bedenleştirme pratikleri" olarak adlandırdığı uygulamalar, bedenin bellekçe öğrenilmiş bilgiyi bedensel olarak aktarımı veya yansıtması ile gerçekleşir (Connerton, 1999'dan aktır., Bingöl, 2006). Dolayısıyla Connerton'un çözümlemesinden sözlü kültür kavramının sadece sözel sanatlarla ilintili olmadığı anlaşılmaktadır. Topluluk açısından ise bellek Jan Assman'a göre ikiye ayrılır; kültürel bellek ve iletişimsel bellek. "Kültürel bellek", grubun kimliğine ilişkin "kökensele bir hatırlama kaynağıdır. Dolayısıyla kültürel bellek kavramı sosyal olarak dinsel ve ritüelistik öğelere dayalıdır. Örnek olarak bayramlar, anlatılar, danslar nesneleştirme örnekleridir (Assman, 2001, s.55'den aktır., Bingöl, 2006, s.1).

Öyleyse insan, evrenin sunduğu anlamları çözebilmek için simgesel düzeyde binlerce yıldan bu yana uğraşmaktadır. "Simgesel düşünce çocuğa, şaire ya da akli dengesi bozuk olanlara ait bir alan değildir. O, insanın bir parçasıdır. Dil ve söylevden önce ortaya çıkmıştır. Simgeler, diğer tüm bilgi kaynaklarına meydan okuyan gerçeğin kimi yönlerini en derinde yatanlarını açığa vurmaktadır. İmgeler, simgeler ve mitler bunun sorumsuz ürünleri değildir. Onlar bir gereksinime yanıt verirken, bir işleve de sahip olmaktadırlar: İnsanın tüm gizli yanlarını ortaya çıkarmak" (Adanır, 2012, s. 46-50).

İmge, edebiyattan psikolojiye, iletişim bilimden resime, mimariden felsefeye birçok alanda kullanılan bir terim olmasından dolayı "tanımlanması, üzerine konuşulması, ele geçirilmesi...güç terimlerden biridir (Atakay, 2004, s.67'den aktır., Ulağı, 2006, s. 3-10). Bu nedenle imgeyi her disiplinde farklı anlamlandırmak olasıdır. İmge tanımı gereği sanatçının kendini ifade etmek için kullandığı bir araç olarak değerlendirilir. Yapıtın anlamsal ve sanatsal açıdan zenginleştiği ve sanatsal başarısının değerini de önemli ölçüde etkiler.

### **2.1.2. Görüntüsel Gösterge ve Sinematografik Görüntü**

Görsel dil doğrultusunda ise durum geçerli, yönetmen kurduğu anlam doğrultusunda görüntüsünü düzenliyor. Görüntü onun için bir sonuç, izleyici içinse bir başlangıç oluyor. Yönetmen kendi bilinci doğrultusunda kod ve uzlaşımları aktardığı zaman da izleyici kendi toplumsal ve kültürel ortamıyla kendi çağrışımlarını kuruyor ve bu bağlantı çoğu zaman da yönetmenin amaçladığı anlamla örtüşmeyebiliyor.

Eco'ya göre, film görüntüleri gibi, sözde yerine geçtikleri şeylerin kimi özelliklerini taşıyan, doğal görüntüler bile uzlaşımaya dayanmaktadırlar. Filmde gösterilen kadın, giysileri, takıları, üzerindeki renklerle anlam yüklüdür. Bu durumu anlamlandıran ise izleyicinin toplumsal uzlaşımıyla ilintilidir. Anlam toplumun gösterene verdiği tutumla ilgilidir (Eco, 1977, s.265'den aktır., Büker, 1991, s. 10-15).

Bu iletenleri algılamakta düşlediği, hipnotize olduğu, bir özdeşleşme sürecini yaşadığı ve sonuçta “katharsis” olayının gerçekleşmesini sağlayan film ya da öyküden hoşlanıp defalarca film izlediği bilinmektedir. Metz’e göre izleyici: “Filmin sunduğu ideolojiye sahiptir. Aslında sorun sembolik konum sorunudur. Hikâye ya da anlatıcısız anlatılan biraz düş ya da fantazyaya benzemektedir. Sinema kurumunun istediği izleyici sessiz, saklanan, sürekli olarak bir gerilim ve bir yoğun algılama durumu içinde olmasıdır. Yabancılaşmış ve mutlu, bakışın görünmeyen ipiyle, yine kendine elektrikle fişlenmiş izleyici bakışının yoğunluğu içinde tükenmiş ve ters bir özdeşleşmeyle yine kendine bağlanmış (Metz, 1976, s.114-123’den aktır., Adanır, 2012, s. 50-60).

Mitry’e göre ise sinema, sinematografik imgelerin yani somut şeylerin imgeleri olması sebebiyle bunları simgesel göstergelere benzetmektedir. Bu nedenle de yalnızca imgelerin filmsel bir özellik taşıdığını düşünmekte ve sinemanın bağımsız bir sanat dalı haline gelmesini sağlayan şeyin anlam ve anlamlı biçimler üretmesi olduğunu iddia etmektedir, böylelikle ortaya çıkan yani gösterilen özgün olabilir.

Sinematografik özgünlük demek şeyler, eylemler ya da olgulara benzemekten başka bir özelliği olmayan şeyler, eylemler ya da olgulara benzemekten başka bir özelliği olmayan şeyler, eylemler ve olgulara film bağlamında mecaz, simgesel ya da başka anlamlar kazandırmak demektir (Mitry, 1987, s.37’den aktır., Esen, 2013, s. 13-33). Bir sanat eserinin yorumlanmasında bir yanda, işlevi mantıksal bir deneyimi anlamlandırmak olan uygulamısal düzgüler, bir yanda da işlevi düşsel bir evreni yaratmak olan sanatsal düzgüler vardır. Bu evrende insanlar usdışı ya da en doğrusu, uygulamısal göstergelerin erişmediği bir deneyimi anlamlandırır. Kimilerine göre, göstergebilim ne kadar anlamlandırma alanı varsa hepsi göstergebilimin alanıdır. Kimilerine göre ise dilsel olmayan iletişim göstergelerinin incelenmesidir. Belirtgeleme düzgüleri, ayınlar, törenler, incelik ve görgü kuralları, toplumsal yaşamdaki davranışlar da sanatsal düzgülerin gerçeği olarak da değerlendirilirler. Her şey göstergedir. Ağaç, bulut, azalan, çoğalan ve anlamı katmanlaştıran ve yorumla sarmalayan anlamlandırma boyutlarıdır (Guiraud, 1990, s. 55-70).

Sinemada göstergebilimsel bir “gizeme büründürme” işlemi başka sanat biçimlerinden çok daha fazla mümkündür. Bunun temel nedeni çoğu filmin belirtigörüntüsel gösterge özelliği taşıması ve sinemanın neden olduğu “gerçeklik yanılsaması”dır. Gerçeklik, deyim yerindeyse zihinde süzülüp soyut bir hal alarak kavramsallaştırılmış ve ardından bu yeni biçimiyle, özgün gerçekliği yansıtan belirtkelere ayrılmıştır. Gerçekçi estetiğin sinema kuramcılarını bu kadar etkilemesinin nedeni de budur. Bu noktada auteur kuramından bahsetmemiz yerinde olur düşüncesindeyim. Auteur kuramı “sanat” hakkındaki geleneksel düşüncelerin Hollywood’a aktarımı değil, “sanat” sineması düşüncesinden

radikal bir kopuş demektir. “Sanat” sineması düşüncesi, yaratıcılık ve bireysel bakış açısının ifadesi olarak görülen film düşüncesinde yatar (Wollen, 1989).

İnsanlar yaşarken kendisine ve çevresine sunduğu gerçekliğiyle belli bir sınıflanmaya, ilişkilere ve bölünmeye maruz kalır. Bu işlemler sonucunda da bazı kavramlara indirgenir ve göstergeler bu işlemlerin sonucunda yer alır. Her kavram bir sınıflandırmadır ve onun yerine geçen ise gösteren adını alır. Kavramlar da olgular gibi, birbirleriyle kurdukları ilişkiler ağı içinde değer kazanırlar. Eco’ya göre, bir göstergenin düzenlamı, o kavramın belirlenmiş bir alanda taşıdığı anlamsal değerdir (Erkman, 1987, s. 63-84).

Mantıkta, bir kavramın yaygınlaşması ve anlaşılması ters orantılı bir yapı göstermektedir. Anlamli birimlerin incelenmesinde de benzer bir durum söz konusudur. Kesin bir anlamın yan anlamı yoktur. En derin ve zengin yan anlam ya da “anlam”, en belirsiz temel anlam üstüne oturmuş olandır (Lefebevre, 1966, s. 127’den aktr., Adanır, 2012, s. 55-65).

Yan anlamlar da belli bir dizge içinde yer alırlar. Yalnız düz anlam dizgesinde, ortak paydalar ağır basarken, yan anlam dizgelerinde bireysel şifreler ağır basar. Her sanat yapıtının, kendine özgü bir yeni şifresi, düzenlamın ötesinde bir “ikinci” okunuşu vardır. Örneğin bir reklam bildirisi ya da film belli bir düzenlam şifresi taşır. Resimlerdeki görüntülerin tanınması, kullanılan konuşma dilinin anlaşılması gibi. Yan anlam şifreleri ise, toplumda yaygın olarak saygınlık, beğenilen kişilik, seçkin sayılma gibi, bilinen toplumsal değer ölçülerine dayanır. Sanat yapıtlarının bir kerelik, kendilerine özgü yorum şifreleri vardır. Şifresi çok kolay çözülen bir yapıt, sıradanlığa, şifresi hiç çözülemeyen yorumlanamayan bir yapıt ise anlayılamayacağı için ilgi çekmez unutulur gider. İyi bir sanat yapıtı bu ince dengeyi koruyabilmelidir. Bu denge sağlanamamış olsaydı bugün hiçbir sanat eserinden bahsetmiş olamazdık (Erkman, 1987).

Prag Yapısalcı Dil Okulu’nun temsilcilerinden Roman Jakobson’un çeşitli dil kullanımlarının çok farklı yönlerini ayırdığı, böylelikle dilin yazınsal işlevlerinden ayırısama yaptığı altı unsurlu iletişim modeli (Mutlu, 1994, s. 193) “konuşan, dinleyen, mesaj, kod, ve konu” başlıklarıyla oluşturulan bu model, bir mesajın oluşturulmasında, anlaşılmasında bu elementlerin işlevleri araştırılmıştır.

Jakobson aynı zamanda sözel dilin görüntüsel gösterge özelliği yalnız yanılsamada değil, dilin sözdizimsel yapısında da görülebileceğini vurgulamıştır. Jakobson, cümlelerin sözdizimsel yapısı, dilin belirti boyutunu ve zamirlerin simgesel boyutunu araştırmıştır. Belirti ve zaman boyutunu göstergelerle anlaşıldığı burada, orada, şurada ya da şimdiki, geçmiş zaman vb. tam olarak anlaşılmaları mesajın ünlendiği zaman noktası hakkındaki bilgiye bağlıdır. Ses ve anlam arasındaki içsel bağıntı gizlilikten kurtulup kendisini açık ettiği alandır. Aynı durum sinema için de geçerlidir. Sözel dilin aksine sinema, temelde



belirtisel ve görüntüsel göstergeye dayanır. Gizli, örtük kalan boyut simgesel olandır (Wollen, 1989, s. 144).

Bildirişim olgusunda mesajın verdiği bir bağlam vardır. Bildirişim kuramına göre aktarılması en güç bildiri, alıcıda daha geniş bir duyarlık alanına başvurduğu için, daha geniş, hiç süzme yapmaksızın çok sayıda öğenin geçmesine elverişli bir kanal kullanan bildiridir (Eco, 1992, s. 84-95).

Dilin bildirişim işleviyle ilgilenmek A.Martinet'nin dilbilim anlayışının temelini oluşturur. Dilin birinci eklemlenme boyutunda en küçük anlamlı birimlerin (anlambirimler) birbirleriyle birleştiğini; ikinci eklemlenme boyutundaysa, anlamlı birimlerin, anlamı olmayan en küçük birimlere (ses birimler) ayrıştığını söyler. A. Martinet, dilsel öğelerin bildirişim değerini ortaya çıkaran belirginlik kavramı üzerinde durur (Rifat, 1990, s. 48-56).

İnsanlar arasında bildirimlerin aktarımında olup bitenler kuşkusuz çok farklı şeylerdir; her veri belirtge, tek-yönlü olarak açık bir düzgülüye gönderme yapmak yerine, yan anlamlarla yüklüdür. Bir bildiri, örtülü anlamlamaları yeni bir bildiri biçiminde örgenleşmeden önce yavaş yavaş belirmesi gereken bir düzensizlikte olur. Bildirişim kuramı yalnız olası bağıntılar şeması sağlar. (düzen-düzensizlik, bildirişim-anlamlama, ikili kopukluk vb) bilgilendirme yeteneği ve kaynak-bildiri kesinlikle ölçülememektedir. Bunun nedeni de bildirişim kuramının bir iletişimi kuramı olmasıdır. İnsanlar tarafından alınılan belirtgeler, anlambilime ve göstergebilime yol açar. Bildirişim kavramının genişletilmesini gerekli kılan açık yapıtların varoluşudur. Bildirişim kuramının sanatsal bildirinin açıklanmasında dilin hem düz anlamlamasını ve hem yan anlamlamasının her durumda uygun olmayacağı belirgindir. Bildirişim kuramının böylelikle estetiksel görüngülere uygulanamayacağı açık ve bellidir.

Bilgi aktaran ulamları dilbilimsel görüngülere aktaran Jakobson, bildirişim kuramı kavramlarını algıya uygulamış olan Piaget, Rus göstergebilimcileri Max Bense, Lévy Strauss tarafından desteklenmektedir.

Görüngünün biçimsel olarak tarihsel, toplumsal ve insanbilimsel vb. bir durumla bağlantısı olmadıkça bildirinin de bir anlamı olmayacağını söylemek gerekir. Algılama ve usa vurma edimleri kendi süreçleri içinde oluşan bir uzlaşımında yer alırlar (Eco, 1992). Görsel algının diğer bütün duyumlardan elde ettiğimiz algılardan daha önemli olduğunun bilimsel kanıtları vardır. "Görsel algılamanın insanda resim analizi dediğimiz süreçte görev yapan beyin bölgelerinin büyüklüğü ve sayısından anlaşılabilir. Büyük beyin kabuğunun yaklaşık % 15'ini kaplayan primer görme kabuğunun yanında (V1) günümüze değin 30 ayrı görsel bölge daha betimlenmiştir. Sonuçta görsel uyarıları algılama, yorumlama ve onlara tepki vermede büyük beyin kabuğunun toplam % 60'lık bir kısmı görev yapar" (Gegenfurther'den, akt., Çınar, 2008, s.45). Bu fizyolojik durum gözle ilgili sanatların fazla olması sonucunu meydana getirmiştir. Böylelikle görsel algı için duyuşal bütünlüğü sağlayan en önemli



öğedir denilebilir.

Estetik olgusu da sanat yapıtının gerçekliğe ait duysal bir kaynağıdır. Algının kavradığı reel varlık gerçeklikte var olan obje ya da objelere denk düşer. Sonucu ise irreal bir varlıktır. Bu alan karmaşık ve çok yönlüdür ve birbirlerini tamamlar niteliktedir. Estetik olgusundaki algıya ilişkin şekil de karmaşık bir düzende yer alır (Tunalı, 1989'dan akr., Çınar, 2008, s. 36).

İnsanın görsel algılamasının yeniden oluşumu gerçeklikten çıkarsanan yeni ve şekillenmiş hali ortaya çıkmaktadır. Sinematografik görüntü de gerçek algılamının bir benzeridir. Sinema da gerçeği en iyi anlamlandıran bir sanat olması ve bu temelden oluşmuş olduğu varsayılabilir. İnsan gözünün bir örneği kamera objektifidir. Algılama aşamasında, dürtü ve bilinç vardır. Estetik deneyimde, estetik obje-süje ile iletişime geçer. Bu iletişim, yapma ve yaşama arasında gerçekleşir. Başka bir ifadeyle sanatçı eserini, hem yapar hem de adeta onunla bütünleşir. Böylelikle estetik deneyim gerçekleşmiş olur. Estetik deneyim kendi sürecini tanıma, algılama, teemmül ve sezgi gibi tabakalarla gerçekleşir. Dewey'e göre, estetik deneyimin asıl kaynağı bireyin kendi duyularıyla çevreye yönelmesidir. Zaten birey kendi duygusal birikimiyle objeyle ilişkiye girmese estetik deneyim ortaya çıkmaz. Dolayısıyla deneyimin yegane kaynağı onu meydana getiren estetik süjedir. Şüphesiz bunu estetik süje tek başına yapmaz. Ona bu durumu yaşatan çevreyle olan etkileşimidir (Dewey'den akr., Eroğlu, 2011, s.260-261).

Sinemanın etkileme gücü, planlı kurulmuş, karmaşık bir düzene sahip oldukça yoğun bilişimlerin çok yönlülüğünden ileri gelmektedir. Bu etkileme mekanizmasının araştırılması da, sinemada semiotik çıkış noktası sorununu ve özünü oluşturmaktadır. Görüntü belirli bir nesneyle ilgili bir bilişim aktarmaktadır. Çelişkili iki görsel yapının bileşimi, görüntüyü kendiliğinden filmsel bilişim taşıyıcısı yapmaktadır. Sinematografik anlam, yalnız film dilinin araçlarıyla dışavurulan bir anlamdır; ve bu araçlar dışında gerçekleşmesi olanaksızdır. Sinematografik anlam, özgül ve yalnız sinema tekniğince gerçekleştirilen semiotik öğeler zincirlemesinin yardımıyla ortaya çıkmaktadır (Lotman, 1986, s. 60-89).

Sinemanın günümüzdeki başlıca işlevi geniş seyirci kitlelerini "eğlendirmek" olarak beliriyor. Bu eğlendiricilik ve hoşça vakit geçirme olgusuna yakından bakıldığında farklı "türler"e rağmen temel bazı noktalarda ortaklıklar görülür. Her şeyden önemlisi, olaylar ve karakterler kesin hatlarla belirlenmiş olup mutlaklaştırılır. Karakterlerdeki belirlenmiş nitelikler ve bu sıfatları ortaya çıkaran olaylar seyircinin zihinsel değerlendirmesinin dışında bırakılarak ve mutlak bir görünüm alırlar. Ancak bu oluşumun gerçekleşebilmesi, sinemanın estetik öğelerinin sözü edilen oluşuma uygun olarak kullanılmasına bağlıdır.

Geleneksel sinemanın seyirciye empoze ettiği süreçte, yani seyircinin tükenmesiyle sonuçlanan estetik süreçte, gerçeklik izlenimi bir başka temel

kavramın, “katharsis”in ortaya çıkışına hizmet ettiği ölçüde ve ancak bu şartla tartışma konusu haline gelebilir. Gerçeklik etkisi aracılığıyla, filmdeki olaylar ve karakterlerle yaşantı birliğine girerek, düğüm ya da doruk noktasında “katharsis”e ulaşmasıyla noktalanmaktadır. Dolayısıyla sinemanın günümüzdeki estetik sorunları içinde odak noktasını oluşturması gereken gerçeklik kavramı değil, özdeşleşme ve katharsis kavramları olmalıdır (Parkan, 1983).

Sinema dilinin temeli, bizler tarafından görsel olarak algılanmasına dayanır. Görüntünün gerçekteki bir görüngü ya da nesne ile özdeşleştirilmesi, herhangi bir imgeyle ya da başka bir zaman dilimi içerisinde kendisiyle özdeşleşmesi ve karşılaştırılması ancak bu karşılaştırma işleminin değişik nesnelere değil de tek bir nesnenin değişimine başvurulmalıdır. Bu da anlamsal ayırma sinematografik anlambilimin temelidir. Bu ayırma işlemi de insanın görme duyumuyla ilintilidir. Hjelmslev’e göre, herhangi bir birim, ilk anlamının (düz anlam) dışında, bağlama ve ilişkilere göre başka ve yeni anlamlar (yan anlam) da içerir demektedir. L.Hjelmslev, gösterge dizgelerine ilişkin olarak belirlediği bu iki düzeyi de kendi aralarında ikiye ayırır: Anlatımın tözü / Anlatımın biçimi; İçeriğin tözü / İçeriğin biçimi (Rifat, 1990).

Saussure’ün temel kavramlarından esinlenen Eric Buyyens ise; göstergebilimi, toplum yaşamı içinde bildirişimi sağlamak amacıyla üretilmiş göstergeleri (trafik işaretleri vb.) inceleyen bir bilim dalı olarak görür. Ferdinand de Saussure’e göre göstergebilim, doğal dillere özgü göstergeleri inceleyen dilbilim de göstergebilimin bir dalı durumuna gelecektir. Saussure dilbilimi göstergebilime bağlarken, göstergebilimi de toplumsal ruhbilimin içine oturtur. Tasarladığı genel kuramı içinde de üç bileşenden bahseder:

- 1- Sözdizim: Göstergelerin birleşim kurallarını araştırır, göstergelerin birleşik göstergeler, bildiriler oluşturmak için nasıl biraraya geldiklerini inceler;
- 2- Anlambilim: Göstergelerin anlamını, bir başka deyişle gösterge ile gösterilen arasındaki ilişkiyi inceler;
- 3- Edimbilim: Göstergelerin kaynağını, kullanımını ve etkilerini davranış çerçevesi içinde inceler (Rifat, 1990).

L. Hjelmslev’in göstergebilim açısından getirdiği yeniliklerin bir başkası da F.de Saussure’ün gösteren/gösterilen ikilisini ve biçim/töz karşıtlığını yeniden düzenlemesidir. L. Hjelmslev, bu düzenlemeye göre, ses düzlemini anlatım, anlam düzlemini de içerik olarak adlandırmaktadır (Rifat, 2014, s. 35-40).

İzleyiciyi kendi tarafına çekebilmek için seçme ekseninde yazarın yararlandığı teknik yöntemlerden yararlanabilir. Koestler’e göre yazar bir şeyi aktarabilmek için: “Seçmek, abartmak ve yalınlaştırmak zorundadır. Ekonomi, okuyucunun işbirliğini sağlamaya yönelik ve yazarın bakışını yeniden yaratmaya yönelik

bir tekniktir. Bunun için okuyucunun mesajı çözmesi gerekmektedir (Koestler, 1980, s.330-450'den aktır., Adanır, 2012, s. 55-65).

Phainomenon; “Köken bakımından eski Yunanca’da “görünüş” anlamına gelen sözcüğünden gelen, yerleşik felsefe dilindeyse en genel anlamda duyu organlarıyla algılanabilen, gözlenebilen, duyulabilen, deneyimde kendini gösteren ya da açığa vuran nitelik, nesne, ilişki, konum, olay türünden düşünüleebilecek bütün her şeyi anlatan felsefe terimidir.

Felsefe tarihinde çeşitli dönemlerde çeşitli anlamlarda kullanılan “görüngü” terimi, Eskiçağ Yunan felsefesinde akıl yoluyla kavranan değişmez gerçekler karşısında duyularla algılanan değişken görünüşler anlamında kullanılmıştır. Bu bağlamda, duyuların aldatici olma özelliklerinden yola çıkarak, gerçek ya da öz ile “görünüş” arasındaki metafizik ayrımı kesin sınırlarla çizmek için kendisine sıkça başvurulmuş terimdir (Güçlü & Uzun, 2002, s.610-611’den aktır., Konak, 2012).

Kant’ta ise görüngü terimi, olanaklı deneyimin sınırları dışında kalan, us yoluyla kavranıp bilinemez olan “numen”’e karşıt olarak, duyarlığın sentetik formları ile anlama yetisinin a priori kategorileri doğrultusunda öznece kurulmuş nesne anlamına gelmektedir. Görüngü, özneden bağımsız olmayan, özne eliyle işlenmiş nesne anlaşılmalıdır. Kant’ta fenomen görünüş değil beliriş olarak kavramlaştırılır. Belirenin arka planında beliren bir nesne değil beliriş şartları vardır. Beliriş şartları beliren tarafından tam olarak bir öznedeki belirir. Belirenin kaynağı hep bir öznedir. Özneye fenomen arasında bir kapalı devredir. Görüngüleri betimlemek deneysel bir işlem olmayıp a priori, yani deneyden bağımsız bir etkinliktir. Bu bağlamda, deneyimin geleneksel felsefede taşıdığı anlam baştan başa değişmiş; görüngüleri bilme ya da yaşama etkinliği “deneyim”, daha doğrusu “yaşantı” diye adlandırılır olmuştur (Güçlü&Uzun, 2002, s.610-611’den aktır., Konak, 2012).

XX.yy.da görüngübilim denilince çoğunluk Husserl ile birlikte anılan ve deneysel bilimlerin karşısına yerleştirilerek temellendirilen “özbilim” anlaşılmaktadır. Asıl söylemek istediği somut yaşantıya dönüş, görüngülerin altında yatan kökensel sezgiye yönelişle eşanlımlıdır. Fenomenolojinin ele aldığı konu, algısal ve deneysel nesnelere değil, nesnelere özüdür. Örneğin; gördüğümüz masa duyularla kavranandır ve deneyseldir. Masayı tüm duyu verilerinden soyutladığımızda, geriye sadece masa ideası kalır, bu da masayı masa yapan düşünsel özüdür. Fenomenoloji bu özleri araştırır (Konak, 2012, s. 1-11).

“Platon’a göre yaşadığımız dünya idealar dünyasının bir gölgesi ya da kabataslak bir kopyasıdır. İdealar gözleme el vermeyen ancak salt ussal olarak kavranmaya el veren, değişmez, bozulmaz, uzay ve zaman ötesi yetkin soyut nesnelere. Duyumlara dayanan algılarımız gerçeğe değil, “gölge dünya”ya

ilişkindir. Bunlara “bilgi” değil “sanı” (doxa) demek daha yerinde olur. İdealar dünyasını ise ancak ussal bilişimle kavrayabilir, gerçek bilgiye felsefe ve matematiksel yöntemlerle ulaşabiliriz (Yıldırım, 2004, s.159’den aktır., Konak, 2012). Yine Platon’u izleyerek Aristoteles de gerçekçi bir bakış açısı benimser. Buna göre, tanımı gereği doğru olması gereken bilgi dış dünya ile karışıklık üzerine kurulur. Dolayısıyla bilgi olan her şeyin bir nesnel ve dış karşılığı bulunmak zorundadır. Bir başka deyişle tümel ve değişmez olan bilginin, konusu da böyle olmak zorundadır (Denkel, 2003, s.124’den aktır., Konak, 2012).

“Fenomenolojik bakışta gerçeklik ise; her zaman kendine yönelmiş bir bilinç tarafından görülen, algılanan ve bilincine varılan bir şeydir. Böylelikle dünya, deneyimlerimizin tümü bilinç tarafından kurulmuştur. Fenomenoloji, bilincin sistematik incelenmesini hedefler.

Özellikle 20.yy.da, Filozof Edmund Husserl tarafından temellendirilen fenomenoloji felsefesi hem bir yöntem hem de öğretinin kendisine işaret eder. Onun yöntem ve öğretisi” olan fenomenolojisinin çıkış noktası, yalnızca ortaya konulmuş olan sistemlerin eleştirisini yapmak ve yetinmesini eleştirmek olmuştur.“Husserl’de fenomen, görünen ile görünen şey arasındaki özsel bir bağlaşım nedeniyle çift anlamlı olup, bir yandan duyularla deneyimlendiği haliyle görünen dünyaya, diğer yandan da görünüşlerin özü anlamında görünüşe gelen şeyin kendisine gönderme yapar” (Husserl, 2006’dan aktır., Çolak, 2016, s. 1-10).

Husserl, sanat eserinde yaşanan çatışmayı deneyimleyen izleyicinin bilinci, sanatta vazgeçilmez bir role sahiptir. Bir eser, onu algılayan bir izleyici için eserdir. Bu bakımdan her sanat dalı, zorunlu olarak kendisi için izleyiciyi koşul kılar. İzleyici olmadan sanat, kendi tanımı gereği imkansızdır. Bu nedenle de her yapıt bir koşula bağlıdır. Özetle, bir nesnenin yokluğunda o nesnenin imgesi olarak yerine geçmesi, öznel bir yoklamada ortaya çıkar. Yani temsil olması için yorumlamaya gereksinim duyulur. Bu tam olarak da yorumlama yani yönelimselliğin özel bir formudur (Zahavi, 2003’den aktır., Çolak, 2016).

“Freud, akıl yürütmenin önemli mantıksal bağlantılarının imajlarla nasıl temsil edilebildiği sorusunu ortaya atar. Benzer bir problemin görsel sanatlarda da mevcut olduğunu söyler. Rüya imajları ve sanatta yaratılan imajlarla düşünce aracı olarak hizmet eden zihinsel imajlar arasında gerçekten de paralellikler vardır; ancak benzerlikler ışığında farklılıkların da olduğu ve düşünce imajlarını daha kesin bir şekilde nitelemeye yardım eder” (Arnheim, 2007, s. 269’dan aktır., Botz-Bornstein, 2011, s. 11).

Metz psikanalitik çözümleme yöntemini anlam üretim mekanizması açısından ele almaktadır. Düşteki anlam mekanizması ile filmsel öykünün üretiliş mekanizması arasında önemli benzerlikler vardır. Bu benzerlik Metz’e göre film öyküsüyle, “düşsel” öykü arasındadır. Çünkü düş bilinç altına ait

bir “üretim mekanizması”ndan geçerken, filmsel öykü bilincin denetiminden geçmektedir. Bilinç, sansür kavramını da beraberinde getirmektedir. Yönetmen bilinçaltı sansür denetimini aşabilmek için sembolik imgeler üretmeye doğru yönelmek zorundadır. Bilinç altındaki düşünce üretimi artık neredeyse genetik bir alışkanlık haline gelmiş “sansür” ya da önbilinçten geçerek, bilinç düzeyinde dışa vurmaktadır. Jacques Lacan’ın “bilinçaltı bir dilyetisi gibi yapılanmıştır.” Sözü belki de en iyi açıklamasını burada bulmaktadır (Adanır, 2012, s. 50-65).

### 2.1.3. Sözlü ve Yazılı Kültürde Anlatı

Anlatı insanlık tarihinin kendisiyle başlar; bütün sınıfların, bütün insan topluluklarının anlatıları vardır ve çoğunlukla bu anlatılar değişik, hatta karşı kültürlerdeki insanlar tarafından ortaklaşa olarak benimsenir (Barthes, 2014, s. 101-140).

George Thomson, konuşma başladığı zaman dilin iki boyut kazandığını anlatmaktadır. Bunların ilki dilin, bireyler arasında açık seçik, kestirme bir bildirişim yöntemi (günlük konuşma) olarak kullanılmasıdır. Bu kullanım, düz ifade düz anlatıdır. Edebiyat malzemesi değildir. İkincisi, büyücülük danslarında özel törenlerde ve özel günlerde kullanılan kutsal bir karakter kazanarak koşuklu ifadeyle biçimlendirilen dildir (Thomson, 1994, s.73’den akr., Candan, 2009).

Mark Turner, “Edebi Akıl” (The Literary Mind) adlı kitabında insanın gündelik yaşamdaki düşünce biçiminin öyküsel olduğu’na dikkat çeker (Turner, 1996, s.40’den akr., Bingöl, 2006).

Düşünce, tutku ya da güzelliği açıklama aracı olarak dilden yararlanmaya başladığı andan itibaren, yazını, dille ilgili her türlü bağıntıdan uzak duran bir sanat olarak düşünmek hiç olanaklı değildir. Dil, kendi öz yapısının aynasını sunarak söyleme eşlik etmeden var olamaz (Barthes, 2014, s.851). Didier Coste’un “İletişim Olarak Hikâye” (Narrative as Communication) adlı kitabında anlatı tanımlamasından biri şudur; “Anlatı, anlatı öncesi deneyimin anlamıdır” (Coste, 1989, s.13-14’den akr., Bingöl, 2006).

Anlatı, “Mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline bağlanan iki ya da daha fazla olayın nakledilmesi” (Mutlu, 1994). olarak tanımlanır. Diğer bir tanımla anlatı, “olaylar, deneyimler ya da benzerlerinin bir hikayesi; anlatı eylemi”dir (Randall, 1999, s.2’den akr., Oluk, 2008).

Platon’un Mimetic ve Diegetic olmak üzere, iki tür anlatıyı ayırt ettiğini belirtir. Mimetic, ya da öykünmeci olanı, anlatıcının karakterler aracılığıyla, “sanki başka biriymiş gibi” konuştuğu “öykünme aracılığıyla anlatı”dır. Bu anlatı genellikle, tiyatrodaki olduğu gibi, bir anlatıcının hikâye etme edimi tarafından dolaylanmaksızın bir eylemin dolaysızca oynanması ya da taklit edilmesi şeklinde karakterize olur (Bordwell, 1985, s. 30-50). Diegetic anlatı

ise, anlatıcının bizzat konuşmacı olduğu “yalın anlatı”dır (Mutlu, 1994, s. 42). Umberto Eco” kurmaca olmayan anlatıyı “doğal anlatı”, kurmaca anlatıyı ise “yapay anlatı” olarak adlandırır. Eco tanımlamasını da şöyle yapar: “Gerçekten olmuş, anlatanın olduğuna inandığı veya gerçekten olduğuna bizi inandırmaya çalıştığı olaylar dizisi anlatıldığında, bu bir doğal anlatıdır, Yapay anlatı ise; kurmaca anlatıyı temsil etmektedir; kurmaca anlatılar gerçeği söylüyor gibi yapar ya da bir kurmaca söylem evreninde oluştuğunu öne sürerler” (Eco, 1995, s. 136).

Kurmaca olmayan anlatılar mektup, anı ya da yaşam öyküsü, deneme, gazete yazıları gibi türlerdir. Kurmaca anlatılar ise destan, masal, roman, öykü, fıkra, filmler vb. kapsamaktadır. Kurmaca düşsel, kurgusal ise tasarımsaldır. Tzvetan Tudorov, kurmaca bir anlatı olarak romandan bahsederken “Roman, bilimlerden farklı olarak, yanlış olan veya olabilen bir söz değildir; bu söz gerçekle sınılanmaz; roman ne gerçektir ne de sahte, romanın kurmaca olduğunu kanıtlayan budur” demiştir (Tudorov’dan aktır., Oluk, 2008).

Bu nedendir ki, kurmaca dünyalardan zevk almamızın temel nedeni de budur. Umberto Eco; kurmaca metinle karşı karşıya kalan okur yazarla “kurmaca anlaşması” yapar ve okurun kendisine aktarılan anlatının bir hayal ürünü olduğunu bilmesi gerektiğine ve bu anlaşmayı kabul ederek anlatılanları gerçekten olmuş gibi varsaymış olur (Eco, 1995, s. 87).

Göstergebilim ya da psikanaliz açısından bir film kuramı geliştiren, ayrıca genel göstergebilim sorunlarıyla olduğu kadar nükteli sözleri ve sözcük oyunlarını inceleyen Christisn Metz “Sinemada Anlam Üstüne Denemeler I” (Essais sur la signification au cinéma I), “Göstergebilim Denemeleri” (Essais Sémiotiques) vb; anlatının mantıksal düzenini özellikle V.Propp’un sınıflandırmasına dayanarak geliştirmiştir.

Propp’un amacı, yüzeydeki çeşitlilik, çok renklilik altında yatan yapısal düzeni ve bu düzenin işleyişini sağlayan “temel işlevler”i bulup ortaya çıkarmaktır. Eşsüremlili bir incelemeyle değerlendirdiği masallarda, işlevi masal kişinin eylemi olarak gören ve bu eylemi de olay örgüsünün akışı içindeki anlamına göre yapılandıran Propp’a göre, masalların temel bölümlerini kişilerin eylemleri oluşturur. Masallardaki kişilerin farklı olmasına karşın yaptıkları eylemler temel yapılarıyla ve işlevleriyle aynıdır (Rifat, 1990, s. 48-151).

Bir anlatıyı zaman ve mekan içinde olan neden-sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri olarak düşünebiliriz. Bir anlatı genellikle öykü terimi olarak bahsettiğimizdir.

Öyküyle ilişkimiz değişim ve istikrar, neden ve sonuç, zaman ve mekan modelini anlamamıza dayanır. Tanınmımızın bütün bileşenleri nedensellik, zaman ve mekan tüm medya ortamlarında anlatılar için önemlidir, ancak

nedensellik ve zaman merkezi önemdedir. Gelişigüzel olaylar zincirini bir öykü olarak anlamak zordur (Bordwell & Thompson, 1989, s. 79).

Anlatı, öykü türünü de içine alan ve kurmaca olan ve olmayan başka türleri de kapsayan bir kavramdır. Olay örgüsü unsurunu içinde bulunduran öykü kavramı bu özelliğiyle diğer anlatı türlerinden ayrılır. Genel bir tanımıyla öykü, bir başlangıç ve son noktası olan, biri tarafından anlatılan, belirli bir süreyi kapsayan ve düzenlenmiş olay örgüsüne sahip olan kurmaca bir anlatı türüdür. Öykünün iletilme biçimi ise söylemdir. Metz'e göre "Bir öyküyü dünyanın geri kalan kısmından ayıran ve gerçek dünya ile bağdaştıran bir başlangıcı ve sonu olmasıdır. Bir başlangıcı ve sonu olan şey yaşamdır yani gerçek dünyadır. Öykü ise son noktası olan bir anlatıdır" (Metz'den aktır., Oluk, 2008, s.19).

Öykü biçim aracılığıyla kendisini var eder. Bir öykünün çekiciliğinin en büyük bölümü başlangıçta dinleyiciye önemli bir gelişme olacağına dair bilgi verir. Alımlayıcının öyküsünün büyümesine kapılabilmesi için sonucu yakalaması için merak içinde olması gereklidir. Bu bağlayıcı işlevin yapılması için de olaylar dizisinin anlamlı bir şekilde birbirini izlemesi, çatışma unsurunun yaratılması yani karşıtlıkların iyi / kötü, doğru / yanlış vb. bulunması öykünün gelişme bölümünü ve mücadele süreçlerini içerir. W.L.Randall'ın dediği gibi, "Mutlu bir sonucu umut edebiliriz ve mutlu bir giriş varsayabiliriz ama mutlu bir gelişme bölümü olursa sıkıcı bir hikaye elde edilir" (Randall, s.104'den aktır., Oluk, Klasik Anlatı Sineması, 2008, s. 20). Gerçekte on dakika sürecek olan bir sahne anlatsal zaman içinde bir dakikaya indirgenir. Burada alımlayıcı ile yazar arasındaki, dramaya özgü uzlaşım devreye girer. "Ertesi gün", "on yıl sonra" gibi uzun kopukluklar olarak vurguladığında, izleyici bunun uyumsuzluğunu duymaz ve "gerçeklik" olgusu bozulmaz.

XVII. Yüzyıl Fransız Klasisizmi içinde, oyun yazarları ve kuramcılar tarafından formüle edilip kurallaştırılan üç birlik kanunu, dramatik eserlerde eylem, zaman ve mekanın bir birliğe sahip olmasını öngörür. Martin Esslin'e göre, üç birlik kuralı, örneğin bir saat süren gösterinin kapsamı içinde çeşitli sahnelerin yer almasının, aynı şekilde bir saatlik sürede, ayları ve yılları kapsayacak bir aksiyon yaratılmasının seyirci tarafından inandırıcı bulunmayacağı varsayımından hareketle kabul edilmiştir" (Esslin, 1996, s.14'den aktır., Ünal, 2008, s. 108-120).

Buna bağlı olarak da diğer bir kurala, mekanda birlik, klasik kuramcılara göre dramatik aksiyon "tek bir mekânda" geçmeli, bütünüyle orada olup bitmelidir. Hatta bu kural o kadar önemsenir ki,"Tek yerin kent, hatta bir ev olarak yorumlanması, her sahnenin kentin çeşitli yerlerinde, ya da evin başka köşelerinde geçirilmesi bile hatalı görülür. Oyunun geçtiği yer, kişinin durup baktığında görüş açısı içinde kalan alan olmalıdır" (Şener, 1993, s.99'den aktır., Ünal, 2008). İster kurmaca isterse belgesel olsun her anlatı filminde karakterler



nedenleri yaratırlar ve sonuçları gösterirler. Filmin biçimsel sistemi içinde onlar olayları gerçekleştirirler ve onlara tepki verirler. Onların aksiyonları ve reaksiyonları bizim filmle ilişkimize güçlü bir şekilde katkıda bulunur (Bordwell, Film Art Narration in the fiction film, 1989).

“Klasik yazar ve kuramcılar”, bu mimetik yapıyı oluşturmanın temel şartının “tam-yanılsamacı” bir aksiyon oluşturmak olduğunu düşünürlerken, bundan sonra gelen drama yazarları, bunun sanatçıyla “alımlayıcı” (okuyucu/izleyici) arasında meydana gelen öznel ulaşımlarla sağlanılabileceğini ve yanılsamasını bozmaksızın seyircinin farklı “zaman” ve “mekân”lara taşınabileceğini ortaya koymuşlardır (Ünal, 2008, s. 115-125).

Üretme ve yorum arasındaki seçim ile yazarın ya da yönetmenin, yapıtın ya da okurun amacı arasındaki seçimin birleşmesinden doğan geniş bir tipoloji vardır ve anlamsal yorum ile eleştirel yorum bir başka deyişle anlamlandırıcı yorum ile göstergebilimsel yorum, metnin ya da filmin çizgisel olarak gerçekleşmesi sonucunda alıcının ona anlam yükleme sürecinin sonucudur. Eleştirel ya da göstergebilimsel yorumdaysa, bazı estetik işlevli metinler her iki tip yorumu da öngörürler (Eco, 1991, s. 15-50).

Olay örgüsü, bilgi hiyerarşisinden oluşmaktadır. Herhangi bir anda izleyicinin karakterlerden daha mı fazla, daha mı az yoksa aynı düzeyde mi bilgi sahibi olduğunu sorabiliriz. Anlatım alanını analiz etmenin kolay bir yolu soru sormaktır. Kim neyi ne zaman biliyor? İzleyici, yalnızca herhangi bir karakterden daha fazla bilebileceğimiz için değil, aynı zamanda hiçbir karakterin sahip olmadığı bilgiye sahip olabileceğimiz için de, mutlaka “kimler” arasına dahil edilmelidir (Bordwell, 1985, s. 94).

Viktor Şklovski “Öykünün ve Romanın Kuruluşu” adlı makalesinde şöyle tarif eder: “Eğer bir çözüm sunulmazsa bir konu karşısında bulunduğumuz izlenimi uyanmaz bizde” (V.Şklovski, 1995, s. 151’den aktır., Oluk, Klasik Anlatı Sineması, 2008, s. 22). Alımlayıcıda öykünün bitmediği izlenimi yaratılmamalıdır. E.M.Forster “öykü ile olay örgüsü ayrımına dikkat çekerek olay örgüsünün, öyküden daha gelişmiş bir yapı gösterdiğini söyler. Olay örgüsünde olaylar arasında neden-sonuç ilişkisi vardır (Forster, 1982, s.128’den aktır., Oluk, 2008).

Öykü kronolojik olarak sıralanmış olaylar dizisidir. Olay örgüsünde ise olaylar kronolojik olarak sıralanmak zorunda değildir. Öykü, bitmiş olaylar zinciridir, olay örgüsü ise bunların anlatılma biçimidir (Forster, 1982, s.128’den aktır., Oluk, 2008). Öykü, eylem, zaman ve mekan kategorilerinden oluşur. Olay örgüsü ise bu öykü öğelerinin, belirli bir amaç doğrultusunda düzenlenmesidir. Rus biçimcileri öykü yerine “fabula”, olay örgüsü yerine “syuzhet” terimlerini kullanırlar. T.Todorav’a göre, “Fabula”, gerçekten olup bitmiş şeydir, “konu” ise “syuzhet” okurun bunu öğrenme biçimidir. İçinde anlatıcının bakış açısını, bakış açısını aktarma biçimi gibi unsurları barındırması sebebiyle olay örgüsünden

daha geniş bir alanı kapsamaktadır (T. Todorov, 1995, s. 259'dan aktır.,” (Oluk, Klasik Anlatı Sineması, 2008, s. 24).

Gerçek olay örgüsünün kavramı “syuzhet”, olaylar, ”zaman” ve “mekâna” organik olarak bağlıdır. Böylece olay örgüsünün “meydana getirilmesi” aşaması zaman-mekan kategorilerine sahip bir “birey” olarak sanatçının üretimi haline gelir. Burada sanatçının kurgulama yöntemi önem kazanmaktadır. Fabula(öykü), olay örgüsel eserlerde ilkesel olarak syuzhet'in içinde gizlidir. Ortaya çıkması aşama halinde gerçekleşir, izleyicide oluşumu tamamlanır. Bu tür bir üç boyutluluk içinde ve nedensellik ilişkilerine bağlı olarak izlemek seyircide bir “şimdiki zaman” yanılsaması yaratır. Öykü süresince çatışma ve edim yoluyla karakterler yansıtılmaktadır. Olay örgüsel kuruluş (syuzhet), her daim canlı ve dinamik bir temsil sistemini oluşturur. Anlatıcı öykü süresince araya girmediği sürece de bu temsili gerçeklik tam ve uyumlu bir şekilde kurulur (Ünal, 2008).

Dramatik eserin anlatımı ancak karakterler, onların edimleri ve çatışmaları temelinde düzenlemek ve bu sayede anlaşılmasını sağlamak zorundadır. Ana karakter ve yan karakterlerle örgüsel gelişme oluşur. Dramatik eserin meydana gelmesi için ikinci kolaylık ise diyaloglardır. Sözlü ifadenin yoğunlaştırılması, dramayı “yazın”a yaklaştırmak ve özgünlüğünün kaybolmasına yol açabilir. Özellikle anlatım olanaklarının fazla olduğu sinemada dengenin sağlanması önemlidir, diyaloglardan kaçınmak ve anlatımı jest, mimik ve edimlerle ifade edilmesi, konuşmanın sade ve işlevselliğe yakın olması gereği esas tutulmalıdır (Ünal, 2008).

Olayların kendiliğinden ve bir anlatıcının varlığından bağımsız olarak gerçekleşir gibi görünen hareketinde, üç birlik sisteminin gerçekliliğinde oluşur. Anlatıcı tarafından sözle değil de aksiyon yoluyla oluşturulan fabula zamanda, mekânda ve eylemde birliği kurmak zorunda kalır. Dramatik eserler tek bir sahneden oluşan yapılar değildir. Aynı eserde, birden çok aşamalanmalar vardır bundan dolayı da sık sık zaman-mekân uyumu değişir. Sahnelerin birbirini izlemesi syuzhet içinde kurgu boyutunda yer alır. Kurgu, sahne içinde “gerçek zaman-mekan ilişkileri” yanılsamasını yaşayabilen izleyici, sahneler arasında ansızın gerçekleşen aşamalara karşı algısını geliştirmiştir.

Fabula, belirli bir devamlılık izlemek zorundayken, syuzhet kurgulama olanağı sunmaktadır. Syuzhet öyküde somut öğeleri kullanarak olay örgüsünü sıralarken, öykü, özneliği farklı anlam ve olay dizgileriyle çerçevelenebilir.

Durum değişimi, öykü içinde bu değişimin bireylerden birinin görüşü ve yorumlayışına göre kurgulanır. Bu zorunluluksa eğer anlatıcı her zaman anlatısında karakterlerden birine odaklanır. Duygusal ve yorumsal biçimlenme o karakter çevresinde biçimlenir. Bunun aksi durumunda ise anlatı öyküsel, öyküde olay örgüsel düzenlenişini kaybeder. Öykünün içeriği ve bunun yarattığı duygusal ve düşünsel anlam bu çerçevede belirir.

Sevda Şener, “Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı” adlı kitabını şu cümleyle bitirir: Dram sanatı...her çeşit malzemenin ustalıklarla kurgulanması gerektiren, bu konuda beceriksizliği bağışlamayan çetin bir sanattır” (Ünal, 2008).

Dramatik yapı yıllar önce, XIX. yüzyılın ilk yarısında Fransa’da, “İyi Kurulu oyun” terimiyle tanımlanmaya çalışılmıştır. Buna göre dramatik anlatışı özellikler taşımaktadır (Ünal, 2008, s. 20):

1. Başta açık edilmeyen bir durumun doruk noktasında ortaya konması,
2. Konunun sergilenmeyle birlikte önceden özetlenmesinden sonra, aksiyonun gittikçe hızlanarak, gerilimi ters çözümlü yollara hazırlaması,
3. Seyircinin bildiği ama oyun kişilerinin bilmediği bir gerçeğin merak ögesi olarak oyunun merkezine konması,
4. Düğümünden önce, aksiyonda bir ters gelişimin yaratılması.

Daha sonra ortaya çıkan ve eleştirel içerik taşıyan bir başka yaklaşım ise kapalı biçim” kavramıdır. Aziz Çalışlar’a göre, “Aksiyon, yer ve zaman birliği kesintisiz olarak vardır. Aksiyon tektir ve düz bir çizgi izler.” Oyunun ekseni onun kahramanına, onun davranışlarına, dış aksiyona bağlıdır. Oyun içinde biçim çeşitliliği yoktur; oyun kendi içinde kapalı bir biçimde gerçekleşir (Ünal, 2008).

Açık biçim, oyun metninin bir dış biçimi olmakla birlikte, kapalı biçimin estetik düzenlemesinde farklılık gösterir. Açık biçimde de konu, önerme, kişiler içeriğin içinde yer alan öğelerdir. Ancak açık biçimde içerikteki başlangıç yerine oyun boyunca süren durum olarak nitelendirmemiz gerekir. Oyunda değişiklik durumu yani aksiyon yer almamaktadır. Açık biçimde, aktarılabilecek olaylar ve kişiler evrende ve tümüyle verilir. Kapalı biçimden farklı olarak olaylar dizisinde itici güç gözlemdir (And, 1970, s.77’den aktır., Candan, 2009).

“Freytag Piramidi” adıyla anılan sistemde ve kapalı anlatı yapısını Walter J.Ong’un görüşüne göre, tıpkı piramit şeklini andıran ve anlatıda önce olaylar yokuşa sürüldükten sonra gerilim artarak doruk noktasına erişir. Bu noktada bir olayla bilinç aydınlanır, olayların akışı bozulur, iniş ve çıkışlarla düğümün çözülmesiyle anlatı noktalanır” (Ong, 2003, s.167’den aktır., Ünal, 2008). Freytag Piramidi aslında bütün dramatik anlatıların biçimlenişinde temel kural haline gelen ilkeleri içinde barındırmaktadır.

1920’li ve 1930’lu yıllarda, doğrudan göstergebilim kuramı içinde yer almasa da, anlatı yapılarını çözümlenme açısından önem taşıyan, Rus Vladimir Propp’un çalışmaları 1960 sonrası göstergebilim kuramcılarının kalkış noktası olarak başvurdukları “Masalın Biçimbilimi” (Morfologiya Skazki) V.Propp’un temel yapıtıdır (Rifat, 2014).

Biçimbilim sözcüğü, biçimlerin incelenmesi anlamına gelir. Masalın biçimbilimi, halk masalı alanında, biçimlerin incelenmesi ve yapıyı düzenleyen

kuralların ortaya konması olanaklıdır. Konularına göre sınıflandırma konusu üzerine Fin Okulu bir inceleme yapmaya yönelmiştir. Bir dizgeye göre, coğrafya ve budunbilgisi açısından toplanmış, konuların temel yapısı, yayılması ve kaynağı üstüne sonuçlar çıkarılmıştır. Bu okulun çalışmaları içgüdüsel bir öncüle dayanır. Bu öncüle göre, her konu başka konular yığımindan ayırabileceğimiz ve tek başına inceleyebileceğimiz, örgensel bir bütündür. Masalları uzlaşmacı bir biçimde adlandırabilmek kullanışlı bir yöntemdir. Büyülü güç, büyü nesne, büyü eş, büyü düşman vb. (Propp, 1985) A.N.Veselovski'ye göre, "bir örge dizisi bir konudur. Öрге konu olarak gelişir." Konular belli bir düzen içinde biraraya gelirler; konu içinde çeşitli durumların örgeler örüldüğü bir izlek anlaşılıyor. Aynı zamanda konu bir yaratma, birleştirme edimidir. "Öрге, imgelerle yüklü ve anlatının ayrıştırılamayacak bir birimidir" (A.N.Veselovski 1-133'den aktır., Propp, 1985, s. 23).

Kahramanların nitelik ve nicelikleri, eylemleri, nesnelere örge olarak kabul edilmiştir. Tüm bu örgeler simgelerle formüle edilerek masalların yeni bir yazımı yapılmıştır. Masal konusunda 1924'te bir kitap yayımlayan R.M.Volkov olağanüstü bir masalın farklı on konu üzerinde oluşabileceğini söylemiştir. Aptal kahraman, büyü nesneyi elinde bulduran kişi, hırpalanan suçsuz, kader kurbanı vb. (Volkov, 1924'den aktır., Propp, 1985, s. 10-25).

Kişilerin işlevleri masalın temel bölümlerini göstermektedir ve ayırılması gerekenler de bu işlevlerdir. İşlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir. "İşlevlerin ve rastlaşmaların seçimi ve düzenlenişi belli bir özgürlük gerektirir" (Volkov, 1924'den aktır., Propp, 1985, s. 10-25). İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır. İşlevler, birbirlerini dışlayan eksnelere göre bölüştürülemezler. Masaldaki tüm işlevler bir tek anlatıya göre düzenlenirler. Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı türe bağlanırlar. Masal incelemesinin bütünceden sonuçlara doğru uzanan bir yönetime göre sürdürülmesi gereklidir. Masalların girişinde genellikle başlangıç durumu sunulur. Kişiler ve kahraman belirtilir. Masalda kolaylıkla bir kişi diğerinin yerini alır. Gerçek yaşamda da imgesel kişilerin yerini renkli kişilere bırakabilir, masal aynı zamanda çağdaş tarihsel gerçekten, yazından ve dogmalardan, töre ve geleneklerden etkilenir ve dönüşüm geçirir.

#### **2.1.4. Anlatının Kurgulanması**

Kurgu, bir rastlantı sonucu sinemaya girmiştir. Méliès, Olace de l'Opéra'da çekim yaparken kamerası aniden durmuş ancak doğal olarak çevredeki yaşam sürmüştür. Daha sonra kameranın kendi kendine çalışması üzerine görüntü kaydetmiştir. Méliès, görüntüleri işlerken bir kadının aniden bir erkeğe, bir otobüsün cenaze arabasına dönüştüğünü gördü. Böylece, "hareketli resmin büyü kapasitesi" bulunmuş oldu (Kaya, 2011).

Kurgu, sinematografinin, ayrıntılarıyla çözümlenmiş ve aynı zamanda sert tartışmalara yol açmış biçimsel araçlarından biridir. Eisenstein'a göre, "sinema

sanatı demek, her şeyden önce kurgu demektir.” Filmde yönetmen, betimlenen olayla elinde birçok biçimsel araçla kendi yorumunu katarak izleyiciye benimsetmek için çalışır. Bu anlam da seyircinin bilincinde oluşmaktadır. Bazin’e göre, Sovyet kuramsal yazınının kurgu diye nitelediği şey, sanatsal anlamın meydana gelişine ilişkin en genel yasallıklardan birinin, yani ayrışık öğeler bileşiminin gerçekleştirilmesinden başka bir şey değildir (Lotman, 1986).

Kurgu, sinema sanatında, aralarında tema bağlantısı bulunan ayrı film bölümlerinin bir araya getirilip düzenlenmesi işlemidir. İzleyiciyi etkilemek, çekilen film parçalarının bir düzene sokulmasıyla mümkün olur. Bunun dışında izleyiciyi etkileme olanağı yoktur. Bunun için çekim aşamasından sonraki aşama olan kurgu aşaması, filmlerin neredeyse belkemiğini oluşturur. Kurgu aşamasında çeşitli geçişler yardımıyla estetiksel ifade verilebilir. Kurgu zamanın anlamlı kullanılmasına da olanak sağlar.

Kurgunun oluşturulmasında en önemli unsur filmin dramatik yapısını kurmak ve anlatılacak hikayenin ne şekilde, ne ritimde, hangi sırayla, hangi hızla anlatılacağını bulmayla önem kazanabilir. Olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkileri, Griffith’in geliştirdiği devamlılığa dayalı kurgu yöntemiyle kurulmaktadır. Bu yöntem sayesinde, izleyici filmsel zaman ve mekânı kolaylıkla algılamakta, filmdeki kişilerin ve nesnelerin zaman ve mekanla olan ilişkilerini rahatlıkla kurmakta, dolayısıyla perdede akıp giden olaylar arasındaki ilişkileri daha kolay anlamlandırmaktadır. Griffith’in geleneksel anlatıya sıkı sıkıya bağlı filmlerinin, Sovyet kuramcıları çok etkilediği ve filmsel anlatımda kurgunun gücünü ortaya koymak konusunda onlara önemli fikirler verdiği söylenebilir (Altundağ, 2006).

Lev Kuleshov, kurgunun anlam yaratmadaki gücünü üç önemli deneyle gerçekleştirmiştir. Yaratıcı coğrafya, yaratıcı anatomi, Ivan Moşjoukine yaratıcı coğrafya deneyinde, farklı zaman ve mekanlarda çekilmiş görüntüleri kurgulayarak, izleyicinin zaman ve mekânı aynı algılamasını sağlamıştır. Yaratıcı anatomi deneyinde ise, farklı insanların ayrıntı çekimlerini bir araya gelmesinin, izleyicinin zihninde perdedeki kişinin tek bir kişi olarak algılanmasını sağladığını ortaya koymaktadır. Moşjukine deneyinde ise, farklı çekimlerin yan yana gelmesinin farklı anlamlar yaratabileceğini kanıtlamaktadır.

Pudovkin’e göre kurgu bir düşüncenin tek tek çekimler aracılığıyla ortaya konması demektir. Ona göre birbirinden bağımsız çekimlerin, dahası birbirine karşıt çekimlerin çatışmasından doğan bir düşüncedir. O dramatik ilkeyi yeğler. Eisenstein’a göre çatışma her tür sanat biçiminin var oluşunda temel ilkedir (Büker, 1991).

Eisenstein, sanatın ürettiği izlenimlerin en küçük birimlerini araştırdığını, bilimde nasıl iyonlar, nötronlar ve elektronlar varsa sanatta da “atraksiyon”lar

olabileceğini ve yönetmen bunların hepsini, anlamlı bir bütün elde etmek için düzenlemesi gerektiğini savunuyordu. Ona göre, sahnede diyalogların dekor, aydınlatma, kostüm gibi öğelerin attraksiyon olduğunu vurgulamıştır (Wollen, 1982, s.32'den aktr., Abisel, 2014).

Eisenstein, çekim içinde meydana gelebilecek çatışmaları “çizisel yönlerin çatışması, düzlemlerin çatışması, hacimlerin çatışması, aydınlık-karanlık çatışması ve derinliklerin çatışması” olarak sıralarken çekimlerin birbiriyle olan çatışmalarının ise, göğüs çekimleri-genel çekimler, çizisel bakımdan değişik yönlü parçalar, karanlığın parçaları-aydınlığın parçaları” arasında meydana gelebileceğinin vurgusunu yapmaktadır. “Bir nesne ile bu nesnenin boyutları arasındaki çatışmalar” ve bir olay ile bu olayın süresi arasındaki çatışmalar”dan bahsetmektedir. Bunun oluşumunu ise birincisinin biçimi bozan merceklerle, diğerinin ise “tek resimli çevrim” veya “yavaşlatılmış hareket” ile sağlanabileceğini söylemektedir (Altundağ, 2006).

Materyalist bir düşünür olan Eisenstein, gerçekliğin sanatta daima muhafazakarların sığınağı olduğunu öne sürmüş ve “hakikati” elde etmek için “gerçeklik”ten uzaklaşmak gerektiğini, olguların görünürdeki yüzlerinin kırılmasının ve bir gerçeklik ilkesine uygun biçimde olguların yeniden inşasının zorunlu olduğunu savunmuştur. Bu da ancak olguların diyalektik işleyişinin biçimini görmekle mümkün olabildiğini ve yönetmen konusunu ancak bu şekilde “tema”ya dönüştürebileceğini vurgulamıştır (Dudley, 1979, s.66'den aktr., Abisel, 2014, s. 206-207).

Günümüzde çözümlenmeler, gerçekten de, anlatısal içeriğin “süre dizimini bozma”ya ve mantıksal yapısını yeniden kurma”ya, onu, Mallarmé'nin Fransız dili konusunda “mantığın temel zorlamaları” dediği şeye boyun eğdirmeye çalışır (Aktr. a.g.e quant au livre, Œuvres complètes s.386, Barthes, 2014). Anlatı ve dilin yalnızca göstergesel bir zamanı vardır; “gerçek” zaman, göndergesel gerçekçi bir yanılısamadır ve yapısal betimleme de zamanı bu niteliğiyle ele almalıdır (Barthes, 2014).

A.J. Greimas, Cl.Bremond ve T.Todorov'un açıkladığı gibi günümüzde başlıca üç araştırma doğrultusu vardır. Birinci yol (Bremond) bu yaklaşımda, anlatıda işlenen insan davranışlarının sözdizimini yeniden oluşturmak, öykünün her noktasında herhangi bir kişinin boyun eğmek zorunda kaldığı “seçimler”in izleyeceği yolu yeniden çizmek ve böylelikle kişileri harekete geçmeye karar verdikleri anda kavradığı için ortaya çıkan enerji mantığını ortaya çıkarmak söz konusudur.

İkinci örnek ise dilbilimsel niteliklidir. Buradaki ana kaygı, işlevlerde dizisel karşıtlıklar bulmaktır; bu karşıtlıklar Jakobson'un “yazınsal işlev” ilkesine uygun olarak anlatı örgüsüne yayılmıştır. Ana çizgilerini Todorov'un belirlediği üçüncü yol ise anlatının belli sayıdaki temel yüklemeleri birleştirme, değiştirme

ve dönüştürme kurallarını düzenlemeye çalışarak, çözümlemeyi “eylemler” düzeyine oturtur.

A.J.Greimas anlatı kişilerini ne olduklarına göre değil, ancak üç anlam eksenine katıldıkları ölçüde, ne yaptıklarına göre betimlemeyi ve sınıflandırmayı önerdi; tümcede de görülen bu üç büyük eksen (özne, nesne, dolaylı tümleçler), bildirişim, istek ve sınamadır; anlatı boyunca beliren dizisel bir yapıya (özne, nesne, gönderen, gönderilen, yardımcıdan, karşıçikan) bağımlı kalır (Barthes, 2014).

Yaşamın olay düzgüsünün pratik anlamda sözlü anlatının, anlatı ve dinleyicinin ortam bir deneyimi olduğunu vurgulayan Walter Benjamin, insanın özgürleşmesinin araçlarından biri olan “Hikaye Anlatıcısı”nın modern yaşamda hiçbir hükmü kalmadığını öne sürmektedir. “Öykü anlatıcılığı”nın yaşamdan giderek uzaklaşmasına koşut olarak insanların deneyimlerini paylaşma yeteneklerinin ellerinden alındığını belirten Benjamin, deneyimin giderek gözden düştüğüne dikkat çekmektedir (Aydın, 2012).

Dilin güçlü kodu ile anlatının güçlü kodu arasında, terim yerindeyse bir boşluk oluşur bu da tümcedir. Anlatıcının yaratıcılığı da bu iki kod arasında yer alır. Dilbilimin kodu ile dilbilim-ötesinin kodu arasında imgelem ise kodun denetimidir (Barthes, 2014, s. 136).

Benjamin her ne kadar hikaye anlatıcılığının bir değeri kalmadığını belirtse de aslında her bir sanatçı birer Hikâye Anlatıcısıdır. Sanat eserlerinin yüzyıllar öncesinde etkisini koruyarak ulaştığı gibi öykü anlatıcılığı da gelecek zamanlara aktarılacaktır.

## 2.2. Flanör Gezgin Film İzleme Kültürü

Flanör olan sanatçı, “yürüyen düşünce” demektir. Gezerlik hali, bir başka deyişle bilincin flu adımlarıyla alınmış mesafelerin en yüksek noktasına ulaştırılmış fotoğrafı da denebilir. Yürümeyi, Benjamin’in sezgici ve gözlemci öznesinden, Bauman’ın ötekinin topluca kavranılmış imgesine ayna tutarak klasik temsil algısında karmaşalar yaratan “yabancı”sına kadar pek çok farklı tanımlama, gezgin-düşünce-düşünür figürünün zaman içinde geçirdiği dönüşümlere işaret eder (Köse, 2012, s. 9-211).

Flanör’ün zaman kaygısı yoktur. Burjuva başını alamadığı mesaisinden zar zor kendine bir serbest zaman yaratır; oysa, Flanör’ün zamanı serbesttir. Flanör’ün avare gezinmesi, zamanını uzlaşma yoluyla rasyonelleştirdiği modern işbölümüne karşı bir gösteri yürüyüşüdür sanki (Artun, 2012). Özellikle Paris’in sembolize ettiği modern kentin panoramasında, pasajların gezinme olanağı sunması açısından ayrı bir önemi vardır. Zamanla kentin dilinden anlayan, avareliğini haklı kılan bu yeni yaşam biçimine uyumlu, rekabetle ve tekinsizlikle mücadelede başarılı, insan sarrafı ve gözlemci bir tiplene doğar. Benjamin’in



ifadesiyle, “Rüzgârın esintisine bıraktığı kağıt parçasının izini süren” flanörün avareliği, sezgilerini iyi kullanışı ve çabuk kavrayışı ile birleşir. Görsel imgelerin bol olduğu ortamlarda gezinen flanör özellikle modernite ile birlikte gelişen kent kültürünü temsil eden caddelerden ve pasajlardan beslenir. İçinde yaşadığımız evren iki yüzyıl gibi bir süre içinde günümüzde de hızını arttırarak devam eden toplumsal değişimler ortaya çıkmıştır.

Köken olarak Batı Avrupa’dan yayılan bu değişimler artık küreseldirler. Bu değişimlerin özü, 18. ve 19. yy. Avrupa’sının “iki büyük devrimi” olarak tanımladıkları olaylarla ilintilidir. Bunlardan ilki ve siyasi dönüşümlerin bir simgesi olan 1789 Fransız Devrimi’dir. İkinci “büyük devrim” 18.yüzyılın sonlarında Britanya’da ortaya çıkan ve 19.yüzyılda tüm Batı Avrupa’ya ve Amerika Birleşik Devletleri’ne yayılan “sanayi devrimi”dir. Bu devrimlerin tüm dünyada yarattığı siyasal ve toplumsal etkiler, modernite olgusunu da beraberinde getirmiştir (Giddens, 2010, s. 1-14).

Foucault’nun “Bizler panoptik bir makinenin içindeyiz” dediği anlamda modern zamanları tanımlar (Foucault, 2001, s.215-225’den aktır., Köse, 2012, s. 101-105). Özne olarak gözlemci flanör, yüzyıl boyunca kentleşme ve sanayileşme ile yaşanan bu değişimi gözlemleyen öznedir (Crary, 2004, s.27-28’den aktır., Köse, 2012). Kavramı hazırlayan tarihsel altyapıya bakıldığında flanörün söylemsel kimliği, 19. yüzyılın sonlarına doğru avangard sanatla birlikte başlayan fotoğraf, film ve televizyondaki gelişmelerle 20. yüzyıla giderek daha güçlü hale gelen yaygın bir hegemonik görsel örgütlenmenin içinde gelişmiş bir “ayrık otu”dur (Benjamin, 2004, s.1-50’den aktır., Köse, 2012).

Walter Benjamin’in 19. yüzyılın önemli metropollerinden Paris panomasında tüketim kültürü, modernite ve kent yaşamını anlattığı ve ölümünden sonra basılan “Pasajlar” (Arcades) adlı yapıtı ve Benjamin’in flanör metaforunu kendisi için kullandığı şair ve yazar Charles Baudelaire’in eserlerini kendi teorisi ışığında çözümlediği “Lirik Şair Yüksek Kapitalizmin Hikayesinde” (A Lyric Poet in the Era of High Capitalism)’ini (1938) referans almak gerekmektedir. 19.yüzyıl öncesinde de Paris, entellektüeller için bir cazibe merkezidir, ortaçağda “Goliard” denilen gezgin entellektüeller grubu Paris’i “yeryüzü cenneti dünyanın gülü, evrenin ıtırı” olarak tanımlar ( Köse, 2012).

Baudelaire’in flanörü, Antik Yunan’dan beri süregelen doğacı dogmaların karşısına kenti ve kentin gerçeğini koyar. Benjamin’in “Modern Zamanın Ressamı” (1850-1860) adlı çalışmasıyla, şair ve yazar Charles Baudelaire üzerinden “bütün tutkusu kalabalıklarda tek olmak” biçiminde tanımladığı flanörün yanısıra, bir de kalabalığın kendisi olan, bütün gün vaktini sokaklarda “aylaklık” yaparak geçiren, izleyen, bakan, gören; ancak flanör kadar entelektüel donanımı olmayan ve eleştirel durmayı bilmeyen badaud vardır ki, onlar asıl kentli kalabalığı temsil etmektedir (Köse, 2012).

Cinsiyet anlamında da “flanör” daha “maskülen” iken “badaud” “feminen”dir. Kitle kültürünün çekirdeğini oluşturan bu meraklı kalabalık sürekli olaya, bilgiye, dedikoduya, yeniliğe açık zamanın tanığıdır. “Yazılı basın, bu kitlenin potansiyelinin farkındadır ve dehşet, korku ve merakın empati ile beslendiği bir kitle kültürünün inşası için çalışmaktadır” (Buck-Morss, 1989, s.304-307’den aktır., Köse, 2012).

Kent yaşamına ilişkin değişimlerin ve modern kültürün potansiyel kahramanı flanörün ironi en önemli vurgulayıcısıdır. Bunu yaparken kahramanlardan, modern burjuvadan etkilenir. Modern yaşamın göstergesi olarak da dışarıya yönelir. Kentin fiziksel koşullarının kent kültürüne nasıl yansıdığını anlamak gerekirse “Hausmannism” olarak anılan ve özünde Baron de Hausmann’ın girişimi ile Paris’te başlatılan kentleşme, apartman stili evlerle ekonomik anlamda bireylerin kente entegrasyonunu kolaylaştırır. Bu da modern kentin mekansal kimliğini etkilediği kadar toplumsal yapılanmayı da etkiler (Wakeman, 2001, s.200-205’den aktır., Köse, 2012). Günümüzde artık “zaman” kadar “mekân” da eleştirel teori için zengin ve yaşamsal diyalektik bir kaynaktır (Soja, 2003, s.10-11’den aktır., Köse, 2012).

Foucault, sosyal olarak üretilen ve gerçekten yaşanan “dışsal mekân”’a dikkatleri çeker. Ona göre, içinde yaşadığımız mekân, bizim benliğimizi ortaya koyar, günümüzde yaşadığımız mekânlar bu nedenle heterojendir (Foucault, 2003, s.85-106’den aktır., Köse, 2012). Foucault’nun “heterotopya” tanımı, tiyatrodan, kiliseye, bahçeden müzeye, kütüphaneden tatil köylerine ve hamamdan hapisaneye kadar bütün gerçek mekânlar ve onlar arasındaki ilişkidir. Foucault, mekânın jeopolitik öneminden bahsetmektedir. Lefebvre de toplumsal pratiklerin alanından bahsederken mekânı zihni bir yapılanma ve fiziksel bir form olarak ele alır ve çözümler (Foucault, 2008, s.177-197’den aktır., Köse, 2012).

Öte yandan, flanörün evreninde yüksek sanat eserleri kadar popüler kültür ürünü üretimler de gözlemlenecek kadar estetik değer taşır. Kenti bir metin olarak düşünmek ve okumak, metalaşmamış sosyal anlamını görebilmek için bir yöntem olduğu kadar modern kent yaşamının kodlarını açmak için hiç bitmeyen bir deneyimdir” (Featherstone, 1998, s.909-925’den aktır. Köse, 2012, s. 118-125).

Günümüz flanörü artık radikal değişimlere uğramıştır; bilgisayar teknolojileri, tüketim kültürü, denetim ve gözetim sistemlerinin içinde varlığını göstermektedir. Zamanla yeni sanatçı tiplmesinde iç dünyası ile uğraşan sınırlı bir karakter oluşumları belirir. Yaratıcılık, estetik görüş ve duygusal zekâ, flanörü besleyen temel özellikler olarak yeniden tanımlanır. Benjamin’in flanörü, kalabalıkla rekabet içinde değil, onunla onsuzlukta mutlu ve meteryalizm ile temsil ettiklerine olumsuz yaklaşım uzak dururken, günümüzün flanörü kendini pasajlar ve sokaklarda sınırlamış biri değildir (Köse, 2012, s. 118-125).

Featherstone, “Virtual Flanör”ü tanımlarken, olaylar ve olgular üzerinden hipotezlerini yapılandırırken, Benjamin için nasıl o dönemdeki pasajlar, müzeler, sokaklar, kafeler vs. veri alanı ise, günümüzde de sosyal medya bunun için bir veri alanıdır, der (Featherstone, 1998’den aktır., Köse, 2012, s. 118-125). İnternet teknolojisiyle, siber kentin alanlarında dolaşp diğer insanların diyaloglarını dinleyen, katılımı ya da sadece gözlemlemeyi tercih eden, böylelikle topluluğun bir parçası olan onlardan tamamen ayrı, izole olan “Cyber Flanör” tipolojisini yaratır (Köse, 2012). Öte yandan, postmodern flanör geç kapitalizmin kent yapılandırılmalarını nesneleştirme çabasında hala objektifliğini korumaya çalışan bir figür olarak karşımıza çıkar. Gündelik yaşamın gizli kalmış yönlerini araştıran flanör, bunu metanın etkisine kendini kaptırarak ve kaynaştırarak yapmaktadır (Köse, 2012).

Çağımızda google tarafından geliştirilen www.Google Maps teknolojisinde ilk kez kullanılmaya başlanılan “Google Street View” dünyasının flanörlüğü üzerine ilginç bir örnek olduğu düşünülmektedir. “Street View” sayesinde dünya haritası üzerindeki herhangi bir sokağa inilebilir ve önceden çekilmiş 360 derecelik fotoğrafa bakılabilmektedir. Bu deneyim de flanör karakterini anımsatmaktadır. Bu uygulama ile fotoğraf çekimine izin veren dükkanların içerisine dahi girilmektedir. Bu durum da flanörün oldukça fazla zaman geçirdiği pasajlarda dolaşma hali ile benzeşmektedir. Bilgisayar ekranı başından bunu yapmak, flanörün kalabalıklar içinde görünmez gözlemci pozisyonunun ortaya çıkarmaktadır (Köse, 2012). Ayrıca, kentin gerçekliği bir sanal gezinme halinin kenti okumayı nasıl gerçekleştireceği ve kentte yaşayan canlılarla nasıl etkileşim sağlanacağı, görsel algı ve duyuların önemli bir durum teşkil ettiği kaçınılmaz gerçeklerdir.

Sinema, bir anlatı bir aktarımdır. Her çeşit anlatının temeli, bir iletişim sürecidir. Bu süreç şu öğeleri içermektedir: 1-Enformasyonu algılayan (alıcı); 2-Enformasyonu veren (gönderici); 3-İkisi arasındaki iletişim kanalı 4-Bildiri(metin), iletişim sürecine ilişkin Jakobson Gönderici-bağlam-bildiri-ilişki-şifre-Alıcı bağıntısını oluşturmuştur (Lotman, 2012, s. 50-65).

Sinema özü bakımından iki anlatım tarzına ilişkin yönsemenin birleşimidir; yani betimleyen ve dilsel. Sözcük, filmsel anlatım tarzının isteğe bağlı, ek bir özelliği değil, zorunlu bir oluşturucu öğesidir. Godard’ın ” Evli Bir Kadın” (Une Femme Mariée) adlı filminde kadın kahraman elinde bir kitap tutar ve burada önemli olan, yalnız bu kitabın Elsa Triolet’ye ait olması değil, aynı zamanda yayınevine ilişkin sözcüklerden yapılmış birçok şeyi, nesneyi kapsar. İzleyicide bu eser tarafından uyandırılan tüm çağrışımlar filmi yakından takibetmesi için yapılan öngörüdür.

1920'lerde, R. Jakobson ile Rus biçimciler tarafından ortaya atılmış ve sınırları araştırma konusu yapılmış yazınsallık kavramı ve sinemada devinimli görüntülerin sanat olmasını sağlayan yapıları araştırırlar. Sinema gereç olarak da nesnel gerçekliği kullanır (Lotman, 2012). İlk biçimciler ve Eisenstein'dan etkilenen Lotman da sinemanın nesnel gerçekliği uzlaşımsal bir dile dönüştürdüğünü söyler. Lotman'a göre, iki tür gösterge vardır. İkonik ve uzlaşımsal. İkonik göstergeler gösterenle gösterilen arasındaki benzerliğe dayanır. Uzlaşımsal göstergelerse anlatma işlevini yerine getirirler. Lotman'a göre sinema dili uzlaşımsal, soyut bir anlatım dizgesine dönüşür. Bu dönüşümü yakın çekimler, ışık, renk vb. gibi öğeler sağlar.

1960'lı ve 1970'li yıllarda göstergebilimcilerin sözünü ettikleri yazınsallık kavramı da bu yeni gelişmeler sonucu, metinlerin iç özellikleriyle belirlenebilecek bir kavram olarak görülmenin yanı sıra, çağlara, kültürlere, toplumsal değerlere göre de değişim geçiren bir kavram olarak tanımlanmaya başlamıştı (Rifat, 2014, s. 50-90).

Yapısal dilbilimin kurucusu Ferdinand de Saussure, "Dilde her şey ayrımlara ama aynı şekilde uygunluklara bağlıdır." Bu uygunluk ve ayrımlara ilişkin kavram bütünlüğü dilde olduğu gibi, hem toplumsal fenomenlerin özüne girebilme, hem gösterge sistemlerine ilişkin genel bir kuram oluşturma yetisini kazandırmıştır. "Sinematografik anlam, özgül ve yalnız sinema tekniğince gerçekleştirilen semiotik öğeler zincirlemesinin yardımıyla ortaya çıkmaktadır (Lotman, 1999, s.71'den aktır. Çınar, 2008, s. 17).

Perdedeki görüntüler reel dünyayı yansıtır. Nesnel ve görüntüler arasında semantik bir ilişki meydana gelir. Her görüntü birer göstergedir. Bir anlamı ve enformasyon taşıyıcı özeliği vardır. Sinema dilinin temelinde, dünyanın görsel olarak tarafımızdan algılanması olgusu vardır. Görüntünün, göstergenin gerçeklikteki bir fenomenle ya da nesneyle özdeşleştirilmesi. Görme yetisinin yardımıyla pratik bir yönlenme oluşur. Bir görüntünün, bir göstergenin herhangi başka bir imgeyle özdeşleştirilmesi. Tüm durağan görsel sanatlar bunun üzerine kurulmaktadır. Her görüntü organik, çözümlenmez bir bütün oluşturmaz, yapısal olarak kurulmuş ayırteci özelliklerin belirli bir niceliği ortaya çıkar. Görüntünün, göstergenin başka bir zaman birimi içinde tekrar kendisiyle özdeşleşmesi bu durumda görüntünün ayırtkan niceliğinden bahsedilebilir. Bu ayrımların tümü de insandaki görme yetisiyle algılanır (Lotman, 2012, s. 60-70).

### III. BÖLÜM

## İTERAKTİVİTE ÜZERİNE

---

### 3.1. İteraktivite (Etkileşimlilik) Kavramı

Etkileşim, açıkça bir haberleşme sesidir, çünkü kaynak ve alıcı iletişim halindeyken mesaj bir çeşit etki oluşturur. Bu etki, alıcının tepki vermesine ve geribildirim vermesine neden olur. Geri bildirim, başka bir mesaj oluşturur. Bu sefer eski alıcı kaynak eski kaynak da alıcı olur. Eski kaynak, yeni alıcıdan geri bildirimleri alır ve bu kez bu mesajdan etkilenir ve bir geri bildirim vermek için tepki vermeye başlar. Konuşma-iletişim bitene kadar hikâye devam eder.

Özetle interaktif terimi; insanın faal bir biçimde etkin hale geldiği ve insandan makine arayüzüne ilişkin bir biçimde, etkileşimlilik (interaktivite) ise; kullanıcının bir programla etkileşerek programın akışına müdahale edebilmesi özelliği olarak tanımlanmaktadır (Taşova, 2013, s. 35-60).

Belirli bir noktada insan iletişiminin etkileşime dayandığı açıktır. Doğanın modelleme için en iyi model olduğunu düşünürsek, hemen hemen tüm iletişim modelleri buna dayanır. Sadece insan vücudu bile ideal bir model olarak çalışan mükemmel bir makinedir. Bilgisayarlar, yeni medya için üretim, manipülasyon, sergi ve saklama aracı olarak çok güçlü makineler haline gelmiştir. Bilgisayarın kendine özgü anlamı ve terimi insan vücudundaki birçok doğal gerçekleri ve düşünce şeklini temel almaktadır. İnsanların bilgisayarla çok etkili bir şekilde iletişim kurlmaları Sibernetik ve İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) çalışmalarına götürür ve oradan etkileşimsizlik doğmaktadır (Huhtamo, 2000, s.97'den aktr., Öğüt, 2004). Bu tanım dahilinde, etkileşim tarihine geri dönersek dünya sahnesi, sadece birkaç on yıl boyunca elektronik ortamdaki etkileşim terimini biliyor olmasına rağmen, etkileşimin varlığı bundan çok daha eskidir.

#### 3.1.1. İteraktivitenin Tarihsel Gelişimi

Çağımızda gelişen teknoloji ile birlikte coğrafi kısıtlamaların azalması, fiziksel engellerin ortadan kalkması, dijital teknolojilerin ucuzlaması gibi

etkenler insanların yaşamında sanatsal ve kültürel anlamda değişimleri de beraberinde getirmiştir. Özellikle dijital teknolojiye yönelik yeni vaatler ve olanaklar, geleneksel sanata meydan okuyarak, yeni biçimsel sunumların oluşmasına neden olurken, yeni anlatım biçimlerini de doğurmuştur. Dijital teknolojilerin merkezinde bulunan bilgisayar, günümüzde sanat ve sanat yapıtını üretme biçimlerinde değişikliklere neden olmuştur.

Örnekler, tarihte yaşanmış ve yaşamış olan Amerika yerlileri, Kızılderelilerdir. Eski Hollywood batı filmlerini izleyen her insanın kendisinin ve uzaktaki iletişim yollarının farkında olduğundan emindir. Duman en ilkel iletişim yöntemlerinden biridir. Ancak tamamen etkileşimle ilintilidir. Duman ilk sinyal olarak mesajı gönderdiğinde alıcı mesajı alır ve mesajın da onun üzerinde bir etkisi vardır. Alıcıların da bu iletişim yöntemine dumanla sinyal verdiğiğinde iletişim yani etkileşim gerçekleşmiş ve devamı sağlanmış demektir. Afrika'nın yerlileri ise başka bir örnektir. Sadece Yerliler ilkel ama garip bir iletişim ortamı oluşturmuşlardır: Tam-Tam yani davullar. Sinyaller, hava yoluyla ses dalgaları gönderirken geri bildirimleri etkileşimli bir şekilde oluşur. Biz bu duruma hemen hemen gerçek zamanlı iletişim diyebiliriz. Gerçek zamanlı iletişim etkileşiminin de daha kısa bir sürede çok daha fazla etkisi vardır.

Etkileşim olgusunda bir sınır çizmek oldukça zor. Ancak medyada konuyu sınırlandırmak olası. Bundan dolayı, iletişim araçlarında etkileşim tarihi birçok kez sanatla birlikte yol almıştır. Gölge oyunları eski Çinliler tarafından bulunmuştur. Kapalı alan aydınlatıldığında karanlıkta insanların gölgeleri daha sonra perdeye yansıtılıyordu. Bu gösteri, seyirci için bir eğlence yolu haline gelmiştir. Ayrıca “ombromanie” ve “shadowgraphy” sanatında sanatçı bir ışık kaynağının önünde görünebilmek kaydıyla ellerini ve parmaklarını kullanıyordu. Bugün gölge oyunu, Türkler, Endonezyalılar, Malezyalılar, Taylandlılar ve bazı Avrupalılar gibi çeşitli kültürlerde görülebilir. Gölge oynamak tiyatrunun oynadığı ve daha da fazlası olduğu gibidir. Örneğin ombromanie’de sanatçı izleyicinin önünde performans sergilerken kişi, etkileşimin mükemmel bir kanıtı olan oyunda rol alabilir (Öğüt, 2004).

Yeni medya nesnelere kullanılan farklı etkileşimli yapıları belirlemek nispeten kolay olsa da, teorik olarak bu yapıların kullanıcı deneyimlerini ele almak oldukça zordur. Bu etkileşim yönü yeni medyanın ortaya koyduğu en güç teorik sorulardan biri olmayı sürdürmektedir. Edebi anlatımdaki Elipsler, görsel sanatlardaki nesnelere eksik ayrıntıları ve diğer temsili “kısayollar”, kullanıcının eksik bilgileri doldurmasını gerektirir. Tiyatro ve resim, izleyicinin zaman içindeki dikkatini düzenlemeye yönelik aşamalandırma ve kompozisyon tekniklerine güvenerek, ekranın farklı bölümlerine odaklanmasını gerektirir. Heykel ve mimaride ise izleyicinin mekansal yapıyı deneyimlemek için tüm vücudunu taşıması gerekir. Modern medya ve sanat, izleyiciye yeni bilişsel ve

fiziksel talepler getiren bu tekniklerin her birini daha da ileri götürmüştür. 1920’li yılların başında, film montajı gibi yeni anlatım teknikleri, izleyicileri alakasız görüntüler arasındaki zihinsel boşlukları hızla köprü kurmaya zorlamıştır (Öğüt, 2004).

Sanatın insan eliyle yapılan sanattan hizmet alanına transfer olması ve sanatçının hizmetin yapımcısı olması sanatsal yaratıcılık ve dehanın metafiziğinin bir tarafa bırakılması anlamına gelir. Hizmetin yapımcısı olarak, belli görevleri yerine getiren olarak, direktifleri belirleyen olarak sanatçı; sanatsal hizmet anlamında ağ tabanlı ekonomiye doğru itilmiştir. Sanat tek kutuplu kapitalist dünya koşullarında tüketimle eşit anlama gelmektedir (Demir, 2013).

Fotoğraf ile modern görsel kültürün “uluslararası sitali” haline gelen yarı soyutlamayla oluşturulan yeni temsili tarzı, renk gösterime dahil olmayan gölgeler oluşturarak yeniden yapılandırma işlemi yapıldı ve 1960’larda Fütürizm ve Dada’nın yarattığı akımlar, performans ve yerleştirme gibi yeni sanat biçimleri endüstriyi finansal anlamda hareketli bir hale getirdi; bazı yeni medya teorisyenlerine göre interaktif bilgisayarın zeminini hazırladı (Öğüt, 2004).

Yeni medyada eski medyanın aksine, kullanıcı bir medya aracı ile etkileşime girebilir ve etkileşim sürecinde kullanıcı, hangi öğeleri görüntüleyeceğini veya hangi yolları izleyeceğini seçebilir, bu sayede kullanıcı işin ortak yazarı olur. Bilgisayar tabanlı medyayla ilişkili olarak etkileşim kavramı totolojik bir ifadedir. Modern HCI (Human Computer Interaction) tanımı gereği interaktif bir teknolojidir. Arayüzlerin aksine modern HCI, kullanıcının bilgisayarda gerçek zamanlı olarak bilgisayarı kontrol etmesini sağlar. Bir nesne bilgisayarda temsil edildiğinde otomatik olarak etkileşime geçer. Bu nedenle, her bilgisayar ortamını “etkileşimli” olarak adlandırmak anlamsızdır bu durum sadece bilgisayarlar hakkındaki en temel gerçeği belirtir.

Bu kavram, farklı interaktif yapıları ve işlemleri tanımlamak için menü tabanlı etkileşim, ölçeklenebilirlik, simülasyon, görüntü arabirimi ve görüntü aleti gibi bir dizi başka kavramı kullanmak gerekli olacaktır. “Kapalı” ve “açık” etkileşim yaklaşımının sadece bir örneğidir. Yeni medya nesnelerinde kullanılan farklı etkileşimli yapıları tanımlamak nispeten kolay olsa da, teorik olarak bu yapıların kullanıcı deneyimleriyle uğraşmak çok daha zordur. Etkileşim yönü, yeni medyanın ortaya koyduğu en zor teorik sorulardan biri olmaya devam etmektedir.

HCI; (Human-computer interaction) İnsan-bilgisayar etkileşimi; 1980’lerin başında, başlangıçta bilişsel bilim ve insana ait faktörlerin bilgisayar bilimlerinde özel bir alan olarak ortaya çıkan bir araştırma ve uygulama alanıdır. HCI, 30 yıldır hızla ve istikrarlı bir şekilde genişledi; birçok başka disiplinden profesyoneller ve çeşitli kavramlar ve yaklaşımlar benimsendi. HCI önemli ölçüde, insan merkezli



bilişim alanında yarı özerk araştırma ve uygulama alanlarını bir araya getiriyor. Bununla birlikte, HCI’de farklı kavram ve yaklaşımların bilim ve uygulamaya yönelik sentezinin, farklı epistemolojilerin ve paradigmaların nasıl canlı ve üretken bir entelektüel projeye bağlanabileceği ve entegre olabileceğinin çarpıcı bir örneğini üretti. 1970’lerin sonlarına kadar, bilgisayarlarla etkileşime giren bilgi teknolojisi uzmanları ve hobi olarak uğraşanlardı.

Bu durum, 1970’lerin sonlarında kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla önemli ölçüde değişti. Hem kişisel yazılım hem de (metin editörleri ve e-tablolar ve etkileşimli bilgisayar oyunları gibi verimlilik uygulamaları) ve kişisel bilgisayar platformları (işletim sistemleri, programlama dilleri ve donanım) dahil olmak üzere kişisel bilgisayar kullanımı, dünyadaki herkesin potansiyel bir bilgisayar kullanıcısı olmasını sağladı Bilgisayarları araç olarak kullanmak isteyenler için de kullanılabilirlik açısından bilgisayarların eksikliklerinin var olmaya başladığının altı çizildi (Carroll, 2017).

Sanayi toplumunda ekonomi nasıl sanayiye bağlıysa, bilişim toplumunda da ekonomi bilgiye dayalıdır. Bilişim toplumunda, üretim ve ekonomi açısından merkezi mevki bilişim teknolojilerindir. İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan bilgi patlaması ve buna paralel olarak artan yayın sayısı, toplumlarda bilgiye olan bağımlılığın artması, bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişim bilişim toplumunu ortaya çıkarmaktadır (Yengin, 2014, s.122-132).

1980’lerin ortalarından itibaren, e-posta, en önemli HCI uygulamalarından biri olarak ortaya çıktı, ancak ironik bir şekilde, e-posta, bilgisayarları ve ağları iletişim kanallarına dönüştürdü; İnsanlar bilgisayarlarla etkileşim kuruyorlardı, bilgisayarlarla diğer insanlarla etkileşim halindeydiler. Etkinliği destekleyecek araçlar ve uygulamalar şimdi anında mesajlaşma, wikiler, bloglar, çevrim içi forumlar, sosyal paylaşım, sosyal yer imi ve etiketleme hizmetleri, medya alanları ve diğer ortak çalışma alanları, tavsiye ve işbirliği filtreleme sistemleri ve çok çeşitli çevrim içi gruplar ve toplulukları içerir. Çevrim içi müzayedeler, itibar sistemleri, yumuşak sensörler ve yeni paradigmalar ve toplu faaliyet mekanizmaları ortaya çıkmıştır (Carroll, 2017).

1990’lı yıllar boyunca, HCI doğrudan asimile olmuş ve sonunda bir dizi tasarım topluluğu haline gelmiştir. Başlangıçta, bilim ve mühendislik alanlarının ötesinde olan yöntem ve teknikleri sadece ekümenik olarak kabul etmiştir. Tasarımcılar bir tasarım disiplini olarak yeniden yaratılmasına yardımcı olmak için HCI topluluğuna daha önce mevcut olmayan tasarım disiplinlerinin ve sorunlarının yaratılmasını önerdiler. Örneğin, kullanıcı deneyim tasarımı ve etkileşim tasarımı, HCI’ye ithal edilmedi, aksine HCI’den tasarım dünyasına yapılan ilk ihracat oldu. Benzer şekilde, yaratıcılık ile tasarım mantığı arasındaki üretken gerginliklerin analizi, tasarımların dahili bir mantığı olması ve sistematik olarak değerlendirilip muhafaza edilmesinin zorunlu olduğu HCI gibi

bir tasarım alanına ihtiyaç duymakla birlikte yeni deneyimler ve içgörüler de destek sağlamaktadır. Tasarım şu anda en hızlı akım içindedir. Önümüzdeki on yıl boyunca daha yeni tasarım proto-disiplinlerin ortaya çıkacağı bekleniyor (Carroll, 2017).

Tüm klasik ve çağdaş olan sanatlar da, çeşitli şekillerde “etkileşimli”dir. Edebi kaynaklı tüm disiplinler, görsel sanatlardaki nesnelerin eksik ayrıntıları ve diğer temsili “kısıyollar”, kullanıcının eksik bilgileri doldurmasını gerektirir. Tiyatro ve resim aynı zamanda izleyicinin zaman içindeki dikkatini düzenlemeye yönelik ve kompozisyon tekniklerine dayalı olup aynı zamanda ekranın farklı bölümlerine odaklanılmayı gerektirir.

1920’li yılların başında, film montajı gibi yeni anlatım teknikleri izleyicileri alakasız görüntüler arasındaki zihinsel uçurumları hızla köprü kurmaya zorlamıştır. Film sinematografisi aktif olarak izleyiciyi yönlendirmiş ve fotoğraf ile birlikte modern görsel kültürün “uluslararası stili” haline gelen yarı soyutlamanın yeni temsil tarzı, izleyicinin temsil edilen nesnelere yeniden yapılandırmasını gerektiriyordu kontur, renk farklılıkları, gölgeler doğrudan temsil edilmeyen nesnelere tarafından yansır.

1980’lerde ortaya çıkan “Etkileşimli medya” kavramını yalnızca bilgisayar tabanlı medyayla ilişkin olarak kullandığımızda, “etkileşim”i kelimenin tam anlamıyla yorumlamak ve bir kullanıcı ile medya nesnesi arasındaki fiziksel etkileşimle eşleştireceği anlamına geldiğini varsaymış oluruz (Bordwell, 1989’den aktır., Manovich, 2001). Bu durum modern medya tarihinin yapısal bir özelliğidir. Etkileşimliliğin kelimeyle yorumlanması zihinsel yaşantıyı harekete geçiren daha büyük bir modern akımın en son örneğidir; bu süreçte, medya teknolojilerinin- fotoğrafçılığın, VR Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) filmi önemli bir rol oynamıştır (Manovich, 2001).

19. yüzyıldan itibaren Francis Galton (1970’lerde kompozit fotoğrafçının mucidi) ile Hugo Munsterberg, Sergei’ye kadar yeni medya teknolojileri kullanıcıları ve teorisyenleri tarafından, Eisenstein ve yakın geçmişte Jaron Lanier, bu teknolojilerin somutlaştırıldığını söylemiştir. Galton, sadece “kompozit portre yöntemi” ile elde edilen ideal yüzlerin soyut düşüncelerin ancak soyut fikirleri “toplu fikirler” olarak yeniden adlandırmayı önermiştir (Sekula, 1987, s. 51’den Aktır., Manovich, 2001).

Harvard Üniversitesi’nde Psikoloji Profesörü olan Münsterberg’e göre sinemanın ilk teorik yapıtlarından biri olan “The Film: Psychological Study” (1916) başlıklı yazısının bir eseri olan filmin özü, çeşitli filmleri çoğaltmak veya nesnelleştirmektir. “Zihinsel İşlevler” ekrandaki fotoğraf çılgınlığı, dış dünyanın kilerden ziyade zihnin kanunlarına uymaktadır. 1920’de Eisenstein, filmi dışa vurmak ve kontrol etmek için kullanılabileceğini söylemektedir. Bir deney olarak da Marx’ın “Sermaye”sinin bir uyarlamasını yapmayı düşünmüştür

“Sermayenin içeriği şimdi hedefi bulmuştur: işçiye diyalektik düşünmeyi öğretmek” Eisenstein, 1928 Nisan’ında yapıtı kaleme almıştır (Eisenstein, 1976, s. 10’den aktır., Manovich, 2001). “Marksist diyalektik” ilkelerine uygun olarak sovyet felsefesiyle Eisenstein izleyiciyi savunduğu görüşünü ve bu görüşünün karşıtını görsel eşdeğerleri ile sunmayı planladı, böylece izleyicinin Eisenstein tarafından önceden programlanmış olduğu gibi senteze yani doğru sonuca ulaşması sağlandı. 1980’lerde VR öncüsü Jaron Lanier benzer şekilde VR teknolojisini tamamen somutlaştırabilmek için uygun olduğunu gördü. Lanier’e göre, VR insan hafızasını devralabilir: “Hafızanızı zamana göre oynatabilir ve anılarınızı çeşitli şekillerde sınıflandırabilirsiniz.

Bulduğunuz konumdan geriye dönebilirsiniz (Druckrey, 1991’den aktır., Manovich, 2001). Lanier ayrıca VR’nin “post-sembolik iletişim” çağına, dil aracıyla olmadan da iletişim kurulmasını ve sembollere iletişimin sağlanabileceğini iddia etmiştir. Niçin herkesin dilbilim sembollerine ihtiyaç duyması gerekir? (Fredric Jameson, 1972’den aktır., Manovich, 2001) mutlak demokrasinin nihai kabusunda yaşayacak ve herkes tarafından paylaşılan ve her iletişimsel eylemin daima ideal olduğu tek zihinsel alanın post-sembolik iletişim olduğu varsayılmalıdır (Jürgen, 1985’den aktır., Manovich, 2001).

Film teknolojisinde olduğu gibi, bilinci nesneleştiren ve güçlendiren, akılı zorlayan fantastik yapı, teknolojiyle birlikte ilkel mutluluk çağına yani önyargıya dönme arzusu ile birlikte hareket eder. Sanal gerçeklikte mağaralarda, dil olmadan da, jestler, vücut hareketleriyle ilk çağdaki atalarımız gibi iletişim kuracağız ... Yeni medya teknolojileri de, akıl yürütmeyi dışsallaştırıp, zihinsel gösterimlerin ve hareketlerin, kompozit görüntüler ve harici görsel efektlerle sağlanan eşitlik varsayımına dayanıyor. Bu varsayım sadece modern medya mucitleri, sanatçılar ve eleştirmenler tarafından değil aynı zamanda modern psikologlar tarafından da paylaşılr hale gelmiştir. Freud’un bilişsel psikolojisi zihinsel modern psikolojik teorileri, ve süreçleri teknolojik olarak üretilen dışsal, görsel olgularla eşit tutar. Dolayısıyla Freud, “Rüyaların Yorumu” (1900), yoğunlaşma sürecini Francis Galton’un özellikle ünlü hale getirdiği prosedürlerden biriyle karşılaştırdı ailenin her bir üyesi için farklı bir negatif imge üzerine çalışarak aile portreleri yapmak ve daha sonra bunu da tek bir baskı yaparak oluşturmayı amaçlamıştır (Freud, 1953, s.293’den aktır., Manovich, 2001).

Amerikalı psikolog Edward Titchener, doğadaki soyut fikirleri psikoloji ders kitabında tartışarak başlatmıştır: “Önerinin soyut bir fikir, bir tür kompozit fotoğraf olduğu, zihinsel bir resmin ise birçok özel algı ya da düşüncenin üstüste geldiğini ve dolayısıyla ortak öğeleri bulanıklaştırıldığını göstermiştir” (Titchener, 1915, s. 114’den aktır., Manovich, 2001). Dilbilimci George Lakoff, “akıl yürütmenin, otomatik görüntü tabanlı süreçlerde (görüntülerin

üst üste bindirilmesi, taranması) kullandığını” (Lakoff, 1986, s. 149’dan aktır., Manovich, 2001), Psikolog Philip Johnson-Laird, mantıksal akıl yürütmenin görsel model tarama olgusu olduğunu ileri sürmüştür (Johnson-Laird, 1983’dan aktır., Manovich, 2001). Bu yaklaşımların oluşması, televizyon ve bilgisayar grafikleri ortaya çıkmadan önce olanaksızdı.

Görsel tarama, odaklanma ve üst üste binme gibi imgeler üzerinde çalıştı. Zihnin dışı vurumunun oluşması için ne yapılması gerekiyor? Modern kitle topluluğunun standartlaştırma talebi ile ilişkin olarak yöntemlerin de saptanması gereklidir. Dolayısıyla, zihinsel süreçlerin nesnelleştirilmesi kolaylıkla manipüle edilebilir, kitlesel olarak üretilebilir ve kendi başlarına standardize edilebilen ürünler halka tanıtılabilir. Eğitimde kullanılan bu ürünler kitlesel üretime de aktarılarak dönüşümü sağlanmış olur. Etkileşimli bilgisayar ortamları zihnin işlemlerini dışı vurmak ve nesnelleştirmek için bu eğilime mükemmel şekilde uymaktadır.

Etkileşimli medyanın temelini oluşturan insan düşüncesinin merkezini oluşturan birleşme sürecini içerir. Yansıma, problemin zihinsel süreçleri çözmeye, algılama ve ilişkilendirme, bir bağlantı izleyerek, yeni bir sayfaya ilerleyerek, yeni bir resim seçerek veya yeni bir sahne seçmekle eşitlenmiş hale gelir. Bir görüntüye bakmadan ve zihinsel olarak diğer resimlerle kendi özel birliklerimizi takip etmeden önce bir resmi tıklatmamız istenir. Fransız filozof Louis Althusser’in “sorgulama” kavramının güncellenmiş bir versiyonu olarak okunabilen “Başkalarının zihninin yapısını kendi hatalarımızla karıştırmamız istenir (Althusser, 1971’den aktır., Manovich, 2001).

İşte yakın bir geçmişin etkileşimli medya eserlerine bazı örnekler vermek gerekirse; Fransız Romanı: Başlangıçta 1950’de yayınlanan bir Fransız romanı, şu anda bu terimi kullandığımız konseptin ilk interaktif eserlerinden biri olmuştur. Bu roman, bölümlerini tek bir sayfada okumak ve sonra bir kutuya kendi fikrini koymak. Okuyucunun rastgele seçim yapması; romanı okumaktaki serbestliğini sağlamıştır.

Yazar ararken altı karakter: Bu, 1922’de tamamen interaktif olarak yapılan çağdaş tiyatro oyununun ilk bilinmesidir. İzleyicinin oyunun bir bölümünde kendi adına hareket etme şansını sağlamıştır.

Mavi Ay (Blue Moon): 1998’de Taylandlı yönetmen Ko-I-Chen’in yönettiği bir film. Film operatörü dizilerin yerlerini değiştirebilir ve her formda oynatabilir olmuştur. Filmin her seferinde farklı bir okunuşu vardır.

Üç Renkli Beyaz, Mavi ve Kırmızı: Krzysztof Kieslowski tarafından yönetilen ve senaryodaki bildirimleri şöyledir; Örneğin beyazın üzerinde görülen sokakta yürüyen yaşlı bir kadın, Mavi’deki bir geri dönüşüm kutusuna kapanış ve boş şişeleri olarak gösterilir. Filmler, izleyiciler tarafından dizileri

izleme özelliğinde ve bu üçlemenin dördüncü bir filmi de izleyebilir. Bu da, etkileşimli izleme şeklinde adlandırılabilir (Öğüt, 2004).

Sonuç olarak; interaktif medya bize başkasının zihinsel yapısıyla özdeşleşmemizi ister. Sinema da izleyicisinden, kadın ya da erkek film yıldızını taklit etmeye çalışan, yeni bir medya tasarımcısından zihinsel yörüngesini takip etmesini ister.

### 3.2. İnteraktif Anlatı

Genel konu bağlamında bir dizi bireysel faaliyetin birbirine bağlanması şeklindeki bu biçimi, daha sonradan örneğin dünya fuarları ya da çağdaş olaylar tarafından somutlaştırılanlar olaya dayalı üretimleri hatırlatmaktadır. İlk göstergeler, Lineer anlatım modelinde tanınabilir. Bu gizemli oyunlara katılanlar, hikayenin tamamında doğrusal ve doğrusal olmayan bir dizi arasından seçim yapabilirler. Tekrarlanan performans, bireysel bölümlerin tekrar etkenliğini de olanaklı kılmaktadır. Bu seçim özgürlüğü, aynı zamanda en basit formları anımsatır bu da etkileşimli programlardır (Hageböling, 2012, s. 10-20).

Sanal alanda etkileşim 1970'lerin sonundan başlayarak, net tabanlı teknikler, bilim insanlarını ve sanatçıları, diğer şeyler arasında paylaşılan etkileşim için bir sahne oluşturan sanal alanlarla denemenin temelini sağlamıştır. Myron Krueger, bu olanakları tam olarak kullandı. 1970'lerde Metaplay ve videoplace'in sanal ortamlarını yarattı. Bu etkileşimli kurulumlarda katılımcılar suni ortamlarda oyun oynayabildiler. Videoplace'in sonraki bir sürümünde, bileşenler ağa bağlandı ve bu da Krueger'in Büyük mesafelerle ayrılmış olan katılımcılarını sanal bir oyun alanına götürdü.

Sherry Rabinowitz ve Kit Galloway, sanatsal performanslar için sanal aksiyon alanlarından yararlanan sanatçılardan bazılarıdır. Dünyadaki farklı yerlerde bulunan, ancak bir uydu ışığı ağıyla bağlantılı olan kişiler artık aynı anda etkileşim sağlayabiliyorlardı. Bu telepresence seçeneği, yerden bağımsız olarak eşzamanlı etkileşimin gerçekleşmesine izin vererek tamamen yeni bir sanatsal karşılaşma ve sanatsal eylem şekli yarattı. Rabinowitz ve Galloway'ın Los Angeles yakınlarındaki Santa Monica'da kurulan ECI (Uluslararası Elektronik Cafe), hızla en çok görülen yerlerden biri haline geldi. İlk olarak uydu üzerinden, daha sonra internet gibi düşük bantlı sistemler vasıtasıyla ağ etkileşimlerinin ve performansların değiş tokuşu ve üretimi için tanındı. 1984'te uydu yoluyla yayınlanan en ilginç yapımların biri olmuştur. Bay Orwell, Nam June Paik, Laurie Anderson ve Merce Cunningham'ın da bulunduğu oyuncu kadrosuyla gerçekleşmiştir.

PC'lerin ve buna bağlı olarak ağların artan kapasiteleri, sanal aksiyon alanlarının giderek büyüyen bir ticari başarı haline gelmesini sağlamıştır. Günümüzde internetteki sohbet odaları, çok kullanıcı oyunlarının platformları ve

sanal senaryolar şeklinde bulunmakta; seçilen avatarlar oyuncuların etkileşimini gerçekleştirmektedir. Kültürel uygulamalar ve sunumlar değiş tokuş edildiğinde, sanal aksiyon alanları giderek daha da önem kazanmaktadır (Hagebölling, 2012).

### **3.2.1. İnteraktivite Türleri**

#### **3.2.1.1. Gerçek İnteraktivite:**

İzleyicinin etkin olduğu ve yapıt üzerinde duysal baskınlığı sonucunda etkilenmesi ve yapıta müdehalede bulunması girişimini içerir. Bu girişimler sırasında yapıt somut bir şekilde değişime uğrar. Yapıtın değişimi herkes tarafından algılanır.

#### **Gerçek İnteraktivite Örnekleri**

Temelinde tiyatoya dayalı pek çok oyun gerçek interaktiftir. İzleyicinin çeşitli rollere büründüğü gölge oyunları da bu konu içinde irdelenebilir.

#### **Oyun Kitapları**

1970’li yıllardan itibaren moda olan “Oyun Kitapları” gerçek interaktif hikâye anlatımının örneklerindedir. Bu kitaplara ilişkin ilk örnek “Buffalo Castle” gösterilebilir (Sayın, 2007).

Sharleen Lampard’ın “Gece Boyunca Olanlar” (All in a night’s Work)’de numaralı paragraflardan oluşan ve ilk paragrafı okuduktan sonra okuyucu hikâyenin gidişatı ile ilgili bir karar vermek zorunda kalır. Okuyucu verdiği kararlara göre her seferinde değişik bir hikâye okumuş olacaktır. Yazar, okuyucunun paragrafların hepsini okumasını engellemek için çeşitli yöntemler kullanarak hikâyeye uymayan gelişmeleri paragraflar arasına yerleştirir (Sayın, 2007).

#### **Masa Üstü İnteraktif Hikâye Oyunları**

Bu oyunlar, birden fazla oyuncunun bir araya gelerek oluşturmaları için tasarlanmış hikâyelerdir. Richard Launius ve Kevin Wilson’ın, Howard Phillips Lovecraft’ın “Arkham Horror” adlı oyun buna iyi bir örnektir. Bu oyunda bir ile sekiz oyuncu, hikâyede sorumlu oldukları rollerin ne zaman, nereye gideceklerine ve ne yapacaklarına karar verirler. Bu karar doğrultusunda özel kartlardan seçim yapılarak ilk paragraf okunmuş yani tamamlanmış olur. Her turda yani her oyun bitiminde bir paragraf tamamlanmış olur. Oyunun galibi ya da kaybedeni yoktur. Oyun sonunda sağ kalan tek bir karakter de olsa oyunun galibi tüm oyuncular olur.

### 3.2.1.2. Algısal İnteraktivite

İnsan algısının göreceli olduğunu kabul edersek iki farklı bireyin bir yapıtı algılaması da aynı olmayacaktır (Platon, 1967'den akr., Sayın, 2007).

### 3.2.1.3. Yazınsal Sanatlar

Özellikle şiirlerde çok kullanılan benzetmeler varlıkları kendilerinden başka şeylere benzetildiğinden okuyucu, anlatılan ve benzeyenin hangi özelliklerinin benzetilenle aynı olduğuna karar verme yetisine ve özgürlüğüne sahiptir.

Yazar, hikâyenin içinde tamamlanmamış cümleler kullanır. Üç nokta ile biten ya da yarıda kesilen bu cümleler okuyucu tarafından algılanmak için özellikle yapılmıştır. Hikâyenin sonu bilhassa belirli bir sonla bitmeyebilir. Bu tekniğe “açık son” denir. Hikâyenin sonuna okuyucu karar verecektir (Sayın, 2007).

### 3.2.1.4. Görsel Sanatlar

Resim ve Heykel Sanatı da değişik teknikler kullanarak algılanış şeklini bireye bırakmıştır. Çeşitli ışıklandırma teknikleri kullanılarak da resim sanatında da gözlemcinin ilgisi sanatçının istediği doğrultuda olabilir. Gözlemleyici, tabloyu istediği şekilde algılar.

### 3.2.1.5. Sinema Filmleri

Filmin belli bölümlerinde ileyici hayal gücünü kullanarak film içine yerleştirilen bölümlere müdehale edebilir. Bunun sonucunda da yeni bir hikâye oluşturulabilir. Buna da interaktif izleme diyebiliriz (Sayın, 2007).

## 3.3. Yeni Medya Olarak Sinema

Yeni medya, dijital gösterime dönüştürülen analog bir ortamdır. Dijital olarak kodlanmış bir ortamdan oluşmaktadır. Gerçekten de, herhangi bir sayısal gösterim, sınırlı sayıdaki örneklerden oluşur. Örneğin, hareketsiz görüntü, kapladığı alanın iki boyutlu şekilde örneklenmesinin matrisidir. Ancak, sinema belli bir zaman örneklemesinden oluşmaktadır. Sinema saniyede yirmi dört karede örneklenmiş bir süredir. 24 karenin ayrı ayrı gösterimi almak ve nicelleştirmek filmi özgünleştirmektir. Ancak bu sadece mekanik bir adımdır; sinemanın başarısı, devamlılıktan kesikliğe kadar çok daha zorlu kavramsal bir oluşumdur. On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan ve ayrı bir istihdam yaratan tek medya teknolojisi değildir. Sinemanın örneklediği zaman, 1907'den başlayarak görüntülerin ilk televizyon deneyleri (Carey 1875; Nipkow 1884) hem zaman hem mekânın örneklenmesini içeriyordu (Abramson, 1955, s. 15-24'den akr., Manovich, 2001, s. 50-55).

Bununla birlikte, diğer teknolojilerden daha önce kitlesel popüleriteye ulaşan sinema, bağımsız gösterim ilkesini ilk kez uygulayan olarak da anıldı. Tüm dijital ortamlar (metinler, hareketsiz görüntüler, görsel veya sesli zaman verileri,



şekiller, 3 boyutlu boşluklar) aynı dijital kodu paylaşır. Farklı ortam türlerinin bir bilgisayar vasıtasıyla görüntülenmesine olanak tanır; bunlar bir multimedya görüntüleme aygıtı görevi görür. Bilgisayarla multimedya yalnızca 1990'lı yıllarda yaygınlaşmasına rağmen, film yapımcıları hareketli görüntüleri, sesleri ve metinleri birleştiriyorlardı. (Sessiz çağın ya da daha sonraki dönemin başlık dizilimlerinin altyazısına bakılmaksızın).

Sinema orijinal bir “multimedya”ya dayalı bir ortam idi. Çoklu ortam görüntülerinin daha önceki örneklerinde olduğu gibi metin, grafik ve temsili görüntüleri birleştiren el yazmaları ile yeni medyaya erişimi sağlıyordu. Yeni medya her ortam ve zamanda erişime izin verir. Bilgisayar depolama aygıtları, herhangi bir veri ögesine eşit derecede hızlı erişmeyi mümkün kılar. Örneğin, bir film dijitalleştirildikten ve bilgisayarın belleğine yüklendikten sonra, herhangi bir kareye kolaylıkla erişilebilir. Bu nedenle, sinema zaman örneklemiş olsa da doğrusal düzenini muhafaza etmişse (zaman olgusu karelerle algılanır), yeni medya bunu “İnsan merkezli” ve tamamen insanın kontrolünde tutar. Zaman, daha kolay yönetilebilecek, analiz edilebilecek ve manipüle edilebilecek iki boyutlu alan üzerine yerleştirilmiştir. Bu haritalama tekniği, 19. yüzyıl sinema makinelerinde zaten yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Fenakistik, Zoocrope, Zoopraxiscope, Tachyscope ve Marey’in fotoğraflık tabancası aynı prensibe dayanıyordu.

Thomas Edison’un ilk sinema aygıtı daha da çarpıcıdır. 1887’de Edison ve asistanı William Dickson, hareketli görüntüleri kaydetmek ve görüntülemek için fonografinin teknolojisini benimsetmek için deneyler yapmışlardır. Özel fotoğraflar kullanılarak kayıt makinesi, minik iğne noktası boyutundaki fotoğraflar, silindirik bir hücreye yerleştirildi. Silindir 42.000 görüntüden oluşuyordu, (1/32 inç genişlikte) böylelikle izleyicinin kendisine bir mikroskopta bakması gerekecekti (Manovich, 2001; Musser, 1994).

Etkileşimin amacı aslında bilgiye ulaşmaktır. Yeni medyadaki etkileşim amacı, tabii ki kullanıcı katılımının gereğidir; bu durum aynı zamanda, bilgiye hızlı ve doğru bir şekilde ulaşma ihtiyacının da bir uzantısıdır. Yaşadığımız çağ bilgi çağıdır ve yeni bilgi teknolojileri, küresel bilgi altyapısını değiştirmiştir yaşam tarzını ve iletişimcilerin mesleki yöntemlerini de etkilemiştir. Hız, coğrafik koşullar, üretim kalitesi ve iletişimde büyük değişiklikler görülmüştür. Yüksek teknoloji özelliklerinin gücü sanal ve sözlü metin modellerine de nüfuz etmiştir (Aydın, 1999’den aktar., Öğüt, 2004).

Günümüzde yeni medyanın bilgi ile dolu olduğu açıktır. Bunların çoğu açık kaynaktır ve kullanıcıya ulaşmalarını beklemektedirler. Yeni medya, kullanıcıya hem bilgi bulma hem de aynı dizinde sunma fırsatı verir. Bu, alıcının hızlı bir şekilde bir kaynağa dönüşebileceği anlamına gelir. Bu noktada; kaynak alıcısı, alıcıda olduğu gibi alıcının kaynağı olabileceğini iddia edebiliriz.

Her türlü bilgiye ulaşılabilir ve yeni medya teknolojilerini de sunabilir durumdayız. Yeni medyanın, kullanıcıya bu bilgileri bulması için doğru yolları göstermek için de etkileşim ortamı oluşturması gerekir. Daha eski iletişim modelleri, kullanıcıya artık geri besleme kanalı sağlamamaktadır. Kullanıcı, mümkün olan en kısa sürede bilgiye ulaşma ihtiyacı vardır. Bu nedenle etkileşim, bu özgürlüğü kullanıcıya vermek için de önemli bir rol oynamaktadır.

Kullanıcı mesajı kendi ihtiyaçlarına göre değiştirme fırsatına sahiptir. Etkileşim de, kullanıcının istediği sürece kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir. Bu durum da, alıcının iletişimin tamamlanacağı kadar kaynağa bağlı olmadığı anlamına gelir. Hiper media yapıları bu zihniyete göre tasarlanmıştır. Dolayısıyla, etkileşimin amacı kullanıcının doğru ve hızlı bir şekilde istenen bilgiye ulaşmasına yardımcı olmaktadır.

Etkileşim, hiç şüphesizki, bilgisayara dair yanlış kullanılan bir terimdir. İnsanlar bu terimi uzun süredir kullanıyorlar ve herkes de etkileşim konusunda farklı bir anlayışa sahip görünüyor ve çoğu da açıklamasını yaparken muğlak, bulanık ve farklı anlamlardaki tanımlamalara yer veriyorlar. Daha da önemlisi, etkileşimle ilgili fikirlerin çoğu da yanlış nitelendirilmektedir. Her özne, dönüşümlü olarak dinleyen, düşünen ve çeşit çeşit konuşmaları konuşan iki veya daha fazla aktif madde arasında döngüsel bir süreçtir.

Bu tanımda, dinlemek, düşünmek ve konuşmak terimleri metaforik olarak alınmalıdır. Bir bilgisayar terimi tam anlamıyla dinlemiyor, ancak fare ve klavyeyi dinliyor... Konuşamıyor olabilir, ancak bir şey yapıyor ekranında çıktı görüntülerken operasyonel olarak benziyor. Tabii ki bilgisayar asla sözcük anlamında düşünmez, ancak veriyi işler veya hesaplar. Dinlemek, düşünmek ve konuşmak terimlerinin geniş anlamda bu şartı ile tanımlama, etkileşimi tam olarak neyin yarattığının açık bir ifadesidir (Crawford, 2012).

### ***Hikâye'nin Anlatısı Üzerine***

İnsanlar eski zamanlardan beri hikâyeler anlatıyorlardı. Gündelik yaşamın anlatılması, atalarının hikâyeleri ve daha sonrasında da mitler ve efsaneler ortaya çıktı.

Bazı hikâyeler öğretmeye çalıştı, bazıları ise uyarmaya... Bazıları dünyanın gizemlerini çözmeye çalıştı, bazıları tamamen eğlendirmek için çalıştı. Tüm dünyada ve her çağda insanlar yaşadıklarını konuştular ve her ırk, her kültür ve her kabile içeriği zengin hikâyeler yarattı ve bu durum böyle devam etti. Bazı hikâyeler yavaş yavaş solarken, bazıları yüzlerce yıldır söylenip tekrar dile getirilerek düşüncelerimizi, dinleri, felsefeleri ve dünyayı şekillendirdi.

Yazılan tüm hikâyeler aynı zamanda oldukça seçici olmamızı da sağladı. Bir hikâye iyi yazılmış değilse veya sevmediğimiz karakter veya durumları içeriyorsa, neden zaman ayırıp, okuyalım bunun dışında okunması bir çok hikâye var. Aşırı abartılı hikâyelerle, modern yazarlar sıklıkla bir kitleyi çekmek için çok

çalışıyorlar. İnsanların ne istedikleri dikkatli bir şekilde incelenirse hikâyeden istenenler saptanırsa ve karakterler hikâyeye uyacak şekilde seçilirse oluşan hikâye de anlatımın ilerleme hızı ve karakter gelişiminin pek çok nüansını anlamak için diğerlerini zorlayan bir hale gelebilir ve böylelikle cezbediciliği de artar (Klug, 2011).

Hikâyeler bilgiyi, fantastik bir masalla bütünleyerek aktarırlar. Bu yolla da dinleyiciler bilginin yanısıra yaşanan oyundan deneyimi de özümserler. Dinleyicilerin ya da izleyicilerin imgelem ve yorumlama kapasitelerinin bu yolla artmasına olanak tanımamaktadır. Çünkü yeni iletişim araçlarıyla tanınan olanaklar bize bilgi ve beraberinde açıklamasıyla gelmektedir. Alıcı ise bunu çok rahat bir şekilde çaba harcamadan alımlamaktadır oysa hikâyeler, dinleyicinin yaratıcı bir şekilde yorumlayabilmesini ve onun algısını ortaya çıkaracak bir biçimde ipuçlarını iletmektedir. Yarıtılan yorumlamalar ise her bir izleyicinin kişisel deneyimi haline gelmektedir. Böylece de Benjamin, hikâye anlatıcılığını bilgi vermektan ayırmaktadır (Benjamin, 2001, s.82'den aktır., Şen, 2017).

Benjamin, insanların bireysel görüşlerinin ortak anlatısının, hikâyeye anlatımının hedeflediği görüş ve düşünsel eğilimleri ortaya çıkarmakta bir araç olduğunu savunmaktadır. Bu nedenle de, insanı daha insani kılan ve onun başkasıyla yaşamasını olanaklı kılan deneyimleri ortaya çıkarmasına yardımcı olur. Ortak bir yaşam kültürü süreklilik olgusunu anlamlı kılmaktadır. Nasıl ki, biyolojik bir varlık olarak insan sürekliliği adlediyorsa, onun varlığının da canlandırılması gerekmektedir. Deneyimin tekrar hatırlanması bireysel yaşamların ortak bir anlatı dizgesinde yeniden anlamlandırılması gerekmektedir. Hikâyeye anlatımı kolektif bir kitlesel iletişim biçimidir. Hikâyeye anlatımı insanı tekillikten çıkartıp çoğulluğa yönlendirdiği gibi, dünyanın da deneyime sahip olmasını olanaklı kılmaktadır.

Hikâyeye anlatıcısı, yaşanan, yaşanılabilir veya yaşanılabilecek olay ve olayları aktarır. Böylelikle hikâyeye anlatımı, ortak yaşamın öğeleri, herkes tarafından bilinen ve benimsenen unsurları içerir. Bu nedenle de ortak öğelerin kabullenilmesi bireyler tarafından kolayca benimsenmesine olanak tanır. Benimsenen öğeler başkalarına da aktarılır ve bu açıdan hikâyeye anlatımında paylaşılan bu ilkeler yaşamın ilkeleri olarak belirir.

Her gerçek hikâyeye açık ya da örtük biçimde, yararlı bir şeyler barındırır. Bu yararlılık kimi hikâyede bir ahlak dersi, başkasından bir nasihat, bir üçüncüsünde bir atasözü ya da düstur olabilir. Ama her durumda hikâyeye anlatıcısı okuruna akıl verebilecek kişidir. Günümüzde 'akıl vermek' modası geçmiş bir şey gibi algılanıyorsa, deneyimin giderek daha az aktarılabilir hale gelmesindedir. Bu yüzden ne kendimize ne de başkalarına verecek aklımız yok artık (Benjamin, 1995, s. 80'den aktır., Sütçü, 2013).

Benjamin'e göre, hikâye anlatımı, müşterek bir yaşam deneyimini içerir. Bu durumda hikâye anlatımının sunduğu deneyim, bireyin yaşadığı bireysel yaşamla sınırlı değildir. Söz konusu olan deneyim, bir yönüyle bireysel diğer yönüyle de kolektif bir bakış açısına sahiptir. "Deneyim bireysellik aracılığıyla kolektif olana bağlanır" (Ferris D., 2008 s. 111'den Aktr Sütçü, 2013). Hikâye anlatımının sunduğu deneyim, bir şeye tanık olmaya ve bu tanıklık aracılığıyla yaşanan anın ötesine geçmeye zorlar. Çünkü bireyin düşünsel çerçevesi, kendisi dışındaki bireylerin çevresine açıktır. Bu açıdan Benjamin'in deneyim vurgusu, daha çok, bireylerin "ortak iletişiminde ve bilgelik duygusuna" veya "ortak bir yaşam deneyimi" ne dir. Bu deneyim, yaşamı yeniden gözden geçirmek ve "öznelerarası bir bakış açısı"ını inşa etmek için temel kaynaktır. Bu yüzden hikâye anlatımı, bireysel deneyimin diğer bakış açılarına kapalı olan sınırlamalarına ve kısıtlamalarına karşıdır. Bu durumda hikâye anlatımının değerini belirleyen şey, bireysel bir yaşantı olmanın ötesinde ortak bir yaratım ya da üretim olmasıdır (Ferris, 2008 s. 111'den aktr., Sütçü, 2013).

Benjamin, hikâye anlatımının sunduğu deneyimi, geleneğin yarattığı ve aktardığı ortak bir anlam dizgesi olarak okur (Çörekçioğlu, 2010, s.424'den aktr., Sütçü, 2013). Başka bir deyişle bu anlatıda, insanın, geçmişi, şimdi de yaşaması ve geleceği içinde barındırması yer alır. Dolayısıyla hikâye anlatımı ile yaşam, geçmişten geleceğe doğru, şimdiki zamanın içinden geçerek kendine yeni bir mekân bulur. Zamanın (geçmiş, şimdi, gelecek) tüm süreçlerinin hikâye anlatımında açığa çıkması, "bir hikâye etiği" olarak okunabilir. Bir tür yaşamsal ortaklık olarak ifade edilebilecek olan bu hikâye etiği, yaşamı, geçmiş ve gelecek çizgisinin dışında kurma gücüne sahip olduğu gibi, geçmişini değerlendirme ve geleceği kurma gücüne de sahiptir.

Hikâye anlatıcısı olarak tarihçi, Benjamin'in değindiği gibi, en az moral fail kadar yargı edimleriyle meşgul olmak zorundadır, ancak bu, tarihinin belli ilkelerin ve değerlerin perspektifinden yargılanması anlamına gelmez, tersine yargısını, başkasının bakış açısına yerleşerek vermesi, bu yolla herkesi içeren bir bakış açısından ortak bir gerçekliği yaratması anlamına gelir (H.Çörekçioğlu, s. 410-430).

Benjamin hikâye anlatıcısının gözden yitişini söyle dile getirmiştir: "Adı size ne kadar tanıdık gelirse gelsin, hikâye anlatıcısının hayatımızda hiçbir hükmü yok. Çoktan uzaklaştı bizden, gittikçe de uzaklaşıyor... Bir şeyi layıkıyla hikâye edebilen insanlara gittikçe daha az rastlıyoruz artık. Birisi hikâye dinlemek istediğini söylediğinde utanıp sıkılanlar ise gittikçe daha çok" (Benjamin, 1995, s. 77'den aktr., H, Çörekçioğlu, 2010, s.410-430).

Bunun nedenlerini şöyle sıralayabiliriz deneyim değer kaybetti. Üstelik, daha da kaybedeceğe, dipsiz bir uçuruma düşeceğe benziyor besbelli. Gündemden anlaşıldığı gibi deneyimin daha da gözden düştüğünü, yalnızca dış dünyayı

değil, ahlaki dünyayı algılayış biçimimizin de bir gecede, düşünemeyeceğimiz kadar değişmiş olduğunu fark ediyoruz. Yaşadığımız bir durumu, bir ‘anı ya da tanıklık ettiğimiz bir olayı hikâye etmemiz istendiğinde neden giderek daha çok iç dünyamıza çekildiğimizle ilintili. Bu durum belki dört bir yanımızı kuşatan haber ya da hikâye bombardımanı arasında kendi deneyimimizin değerine ilişkin gittikçe derinleşen bir güvensizlikten kaynaklanıyor.

Deneyimin neden değer kaybetmiş olduğu da düşünülmesi gereken diğer önemli bir noktayı oluşturuyor. Deneyim gerçekten değer kaybetti mi? Deneyimin değer kaybetmesi, belli bir yaş sınırında mı?, belli bir sosyo-ekonomik sınıfa mensup ve benzer çevrelerde yaşayan insanların deneyimlerinin benzeşmeye başlaması ile ilgili olabilir mi? Bu çok tatmin edici bir yanıt değil açıkçası. Deneyimin değerli olduğu günlerde de benzer yaşantılara sahip insanların deneyimleri belli bir benzerliği yansıtıyordu. Ancak yine de, hikâye anlatıcılığına farklı deneyimleri yaşamamanın ve anlamlandırmanın hikâye etmede önemli olduğunu görebiliriz.

Benjamin’e göre “bütün hikâye anlatıcılarının beslendiği kaynak ağızdan ağıza aktarılan deneyimdir... Bir atasözü ‘yolculuğa çıkanın anlatacakları vardır,” der; demek ki halkın gözünde hikâye anlatıcısı uzaklardan gelen biridir (H, Çörekçioğlu, 2010)... İşte hikâye anlatma sanatı tam da bilgelik, yani gerçeğin destansı boyutu öldüğü için ortadan kalkıyor.

Hikâye anlatıcılığının gerilemesiyle sonuçlanan sürecin ilk belirtisi modern çağın başında romanın doğuşudur. Romanı hikâyeden ayıran, esas olarak kitaba bağımlı olmasıdır. Romanın yaygınlaşması, ancak matbaanın icadıyla mümkün oldu. Romanı bütün diğer düzyazı türlerinden, masal, efsaneden ayıran, sözlü edebiyattan gelmiyor olmasıdır. Anlatıcı, hikâyesini deneyimden çekip alır, kendi deneyiminden ya da ona aktarılanlardan ve o da bunu kendisini dinleyenlerin deneyimi haline getirir. Romancı ise kendini ayırmıştır. Romanın aktarım sağladığı birey, en temel kaygılarından örnek verip kendini ifade edemeyen, kimsenin akıl vermediği ve kimseye akıl veremeyen, tek başına kalmış bireydir.

Her gün yeni haberler alıyoruz, ama artık dikkate değer hikâyelerimiz de pek yok. Çünkü artık bütün olaylar bize hazır bir açıklamayla ulaşıyor. Başka bir deyişle, günümüzde olup bitenler hikâye anlatıcılığının değil enformasyonun işine yarıyor. Aslında, hikâyeyi açıklama yapmadan anlatabilmek demek oluyor. Bu durum da hikâye gerçek anlatıcılığının ne olduğu hakkında bir fikir verebilir. Enformasyon yalnızca yeni olduğu an değer taşır, yalnızca o an yaşar... Oysa hikâye farklıdır: Kendini tüketmez, gücünü toplar ve korur, yıllarca sonra bile harekete geçirebilir.

Roman ve hikâye birinde “hayatın anlamı” ve öbüründe “kıssadan hisse” olarak

Benjamin’e göre roman ve hikâye birbirlerinin karşısına bu sıralamayla çıkarlar. Roman çoğu kez tam tamına romana yakışan bir aydınlanma anıyla

sona erer. “Aslında, ‘sonra ne oldu’ sorusunun geçerli olmadığı hiçbir hikâye yoktur. Romancı ise sayfanın altına ‘Finish’ yazdığına, okuru hayatın anlamını sezmeye davet ettiği bu sınırdan bir adım bile öteye geçmeyi ummaz.” “... Hikâye dinleyen kişi, hikâye anlatıcısının misafiridir; hikâye okuru bile bu mecliste yerini alır. Roman okuru ise, okurların en yalnızıdır” (H, Çörekçioğlu, 2010, s.410-30).

Hikâye anlatımının sahne ortamında gerçekleştirildiği en eski sanat dallarından biri tiyatrodur. Başı ve sonu belli olan ya da olmayan performansın aktarılmasıyla gerçekleştirilir. Batı Tiyatrosu’nun kökenleri de antik Yunanistan’da bulunmaktadır. Antik Yunan Tiyatrosu Şarap Tanrısı Dionysus’u onurlandırmak için yapılan devlet festivallerinden doğmuştur (Antik Yunan Tiyatrosu, 2017).

Dionysian tiyatrosundaki dini yapıtlarla kıyaslandığında, Ortaçağdaki gizemli oyunlar, ilk önce kiliselerdeki dini törenin bir parçası olarak gerçekleşti. Ortaçağda gizemli oyunlar için, kiliseler yakında performans mekânları olarak çok küçük oldu. Bu ortamların halkın ulaşabileceği çeşitli ortamlara yaymak hızla yaygınlaştı. Yunan Draması’nın aksine, sesli dramaturji, sabit zamanlarda ve performans yerleri üzerinde öngörülüyordu, bu episodik performanslar gerçekleştikleri festival benzeri olaylar aracılığıyla merkezi olmayan faaliyet birimleri şeklinde uygulandı.

Elizabeth dönemindeki tiyato yapıtları da o dönemin değişik toplum kanatlarından gelen izleyicilerin toplandığı bir eğlence merkezi olarak tanımlanabilir. Bu dönemin tiyatroları avlu ve iç avlu mekân anlayışına göre, gezginci tiyatro topluluklarının oyunlarını sahneledikleri bir tiyatro düzenine sahipti. Aynı zamanda Elizabeth Dönemi oyun yazarlarının şiir dilinden, o günün değişik toplum katlarından gelen seyircilerin aşağı yukarı aynı ölçüde tat almaları, var olan geleneksel düzene dayanıyordu. Böyle bir gelenek yüzyıllarca önceye giden bir halk kültürünün kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlamış masallar, türküler, atasözleri, kahramanlık destanları, dinsel efsaneler toplum belleğinin zengin bir hazinesi olmuştur. O dönemin önde gelen topluluğu, aralarında Shakespeare ve Richard Burbage’ın da bulunduğu Lord Chamberlain’in oyuncular topluluğuydu (Türk ve Dünya Ünlüleri Ansiklopedisi, 2017).

Elizabeth Tiyatrosu ve özellikle Shakespeare, antik tiyatronun ve klasik üçlü dramaturjinin hâlâ hakim olduğu uyarılığından bilinçli bir şekilde koptu. Çok farklı bir yaklaşım benimsedi. Shakespeare’in dramaları uzun zaman aralıklarla vardı ve en değişik yerlerde yaşandı. Bu maddi zenginlik kaçınılmaz olarak tek seviyeli bir kompo yapısının parçalanmasına yol açtı. Bu nedenle Shakespeare, oyunların ana seviyesini alttaki öykü çizgileri ile arttırdı. Ek olarak, melodramatik ya da epik bir çizgi romanının yanı sıra En çeşitli perspektiflerin canlı bir karışımı ile sonuçlanan çeşitli seviyelerde ve yorumlarda zaten hiper medya programlarının dramaturjik özellikleri bulunmaktadır.

### 3.3.1. İnternet

1970'lerden başlayarak “enformasyon devrimi”, “küreselleşme” ve “küresel köy” kavramları da bu süreçte oldukça sık kullanılan kavramlar haline gelmiştir. İzleyicinin mesaj üreten ve kamusal tartışmanın iletişim teknolojileri aracılığıyla doğrudan katılımcı olduğuna ilişkin görüşler belirlemiştir. 1980'lerden itibaren dünya ticaretinin önemli bir kısmının bilgisayarlar aracılığıyla yapıldığı düşünüldüğünde bu sav çok da geçersiz sayılmayacaktır. Bu araçların ortaya çıkması bir teknolojik devrim olarak yorumlanmaktadır. Devrimin içeriği ise demokratikleşme, iletişim özgürlüğü olarak tanımlanabilir.

Ekonomi tarihçisi olan Harold Innis, çalışmalarında iletişim teknolojilerinin ekonomik, sosyal ve politik kurumlar üzerindeki etkisini incelemiştir. McLuhan da aynı kuram dahilinde ancak iletişim teknolojilerinin bireyler ve kişiler arası iletişim üzerindeki etkilerini ele almıştır. Harold Innis medyayı iki yönde inceler: zamana bağlı medya ve mekâna bağlı medya.

Marshall McLuhan elektronik çağda insanların, yazılı kültürde olduğundan çok daha bilinçli olduğunu savunmuştur. Innis ise yazılı kültürün önemini vurgulayarak toplumsal dönüşümün belirleyici unsurunun iletişim biçimlerindeki gelişme olduğuna inanmıştır. McLuhan'a göre “aracın gerçek içeriği kendisidir.” Araç doğal olarak bir dile ve eğilime sahiptir. Yani araç mesajdır (Rigel& Batuş, 2005, s. 9-48).

McLuhan burada mesajın ve içeriğinin önemsiz olarak algılanmasına da karşıdır. İnsanların yeni medya (araçları) tarafından oluşturulan yeni çevre olgusu karşısında hazırlıksız kalacağını da vurgulamaktadır. Yeni oluşan teknolojiler var olanı ya yok edecektir ya da geliştirecektir. İnsanın duygu ve düşüncelerinde deformasyon da yaratan yeni teknolojiler insanların vücuduyla yaptığı tüm işlevleri geliştirdiği dönüşümlerle ve yeniliklerle geliştirmekte ya da bu bütünlüğün bir diğerini aksatmasıyla bozmaktadır. İletişim araçlarının fiziksel ortam ve geleneksel ilişkilerin bozulmasını inceleyen Meyrowitz yeni medyaların, toplumsal konum ve fiziksel mekanı yeniden tanımladığını söyleyerek, yeni iletişim teknolojilerine kaynaklık edebilecek bir yaklaşım sergilemektedir (Joshua, 1985'den akt., Timisi, 2003).

Yeni medya olarak sayılabilecek ortamlar tartışmalı da olsa aşağıdaki gibi sıralanabilir (Yamak, Wikipedia, 2017):

- \* Bilgisayar Oyunları,
- \* DVD ROM'lar ve CD'ler,
- \* Web Siteleri,
- \* Elektronik Posta,
- \* Mobil Medya,
- \* Elektronik Kiosklar,



- \* Podcast,
- \* Hypertext Edebiyatı

İnsan bedeninin bir uzantısı haline dönüşen bilgisayar, internet, cep telefonları, oyun konsolları, ipod veya avuç içi veri bankası kayıt cihazları, diğer bir deyişle tüm bu dijital teknolojiler “yeni medya” başlığı altında toplanabilir (Binark, 2017, Yamak).

Bu araçlar aracılığıyla yaratılan sosyal durum ve kimliklerin biçimlenmesi mekan ve toplumsal sınıf ayrımının olmaması ve herkese görsel olarak ulaşması çağdaş aşamada etkileşim ve katılımı da beraberinde getirmektedir.

Yaşadığımız çağ evrendeki son gelişmeleri izleyebiliyor, yeni insanlarla tanışabiliyor, alışveriş yapabiliyor, araştırmalar yapabiliyor, meslektaşlarımızla ve dostlarımızla sohbet edebiliyor, uzaktan kumandalı robotlarla odamızdan çıkmadan işlerimizi kontrol edebiliyoruz. Bu etkinlikler içerisindeyken zihnimiz lazım olduğunda hazır ancak bedenimize gerek yokmuş gibi görünür.

Artık bireyler oturdukları yerden sosyalleşmektedir. Bu noktada arayüz kavramı önem kazanmaktadır. Hem çalışma hem de “eğlence” uygulamaları aynı GDI araçlarını ve metaforlarını kullanmaktadır. Arayüz, bilişim toplumunun vazgeçilmez görsel aracı konumundadır. Dokunmatik arayüz; dokunmak ve kontrol etmek arzumuzdan kaynaklanmaktadır. Dokunmatik sistemlerin iletişim süreci günümüzde dijitalleşmiştir. Dokunmatik ekran kullanım ile de kolay ve tüm bilgisayar arayüzleri en kolay biçimde kullanım için tasarlanmıştır. Dokunmatik sensör, dokunmatik duyarlı yüzeye sahiptir. Dokunmatik ekran teknolojisinde kullanılan üç bileşen vardır: dirençli, akustik dalga yüzeyi, kapasitif. Sensörler voltaj değişikliğine donanımda sebep olmaktadır. Kim nereye dokunuyorsa sistem de buna cevap vermektedir (Yengin, 2014).

### 3.3.2. İnteraktif Sinema

Etkileşimli sinema öncü bir çağda çıkmıştı ve öngörülen filmin doğasında bulunan doğrusallığına ve izleyicilerin seçim yapmasına veya tepki vermesine izin verecek özel ekipmana gereksinim duymasına rağmen, erken etkileşimli filmler hem öykü dalı hem de paralel anlatı yapılarını uyguladı. Dijital teknolojinin gelişi görsel-işitsel arenaya, sadece bu iki yapının yeniden yorumlanmasına değil aynı zamanda daha önce mümkün olmayan interaktif filmin yeni biçimlerinin oluşturulmasına da yol açtı.

Bu bölüm interaktif filmleri tasarlamak ve sunmak için yöntemler, yapılar ve teknikleri analiz ediyor ve bunlar, 1960’lardan bugüne değin çeşitli projelerde keşfedilmiş ve tanımlanabilir etkileşimli sinema modellerinin ve onları oluşturan teknolojilerle doğrudan ilişkili olduğunu gösteriyor. İnteraktif filmin gelişimi, üç farklı teknolojik aşama ile izlenebilecek: kurgusal eğlencelere odaklanan film temelli bir aşama, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) ve doğrusal

olmayan anlatımın ana konular üzerine aşaması yani online katılım işbirliği ile kişiselleştirme üzerine bir oluşumdur.

İnteraktif filmin nispeten yeni bir geçmişi var, Oxford İngilizce Sözlüğünde “insandan bilgisayara uyum” anlamına geliyor, interaktif teriminin ilk kullanımı 1967 yılına dayanan fonksiyonel bir formda bulunduğudur. İnteraktif sinema, kaçınılmaz olarak, gelişmekte olan teknolojiler tarafından şekillendirildi, çünkü doğrusal olmayan bir görsel-işitsel dağıtım sistemi ve seçeneklerin yapılmasına izin veren bir arabirim teknolojisi gerektirdiğinden, bunu bir özel format sineması haline getirdi. En eski terim kinoautomat, izleyici katılım filmi ya da karar filmi; 1990’ların ortalarında etkileşimli film terimi, pasif film çekim dizileri ile serpilmiş belirli bir türden oyuncu tabanlı bilgisayar oyunu anlamına geliyordu; ve sosyal medya çağında çizgisel bir film olarak kaldı.

Tarihsel olarak, etkileşimli sinemanın üç evresinin tanımlanması mümkündür. Erken evre, dramatik anlatı konuları ve eğlence merkezlidir. Sonra 1980 ve 1990’larda bu tür, HCI konuları tarafından hakim hale gelmiştir, oyun ve anlatı arasındaki akademik tartışmanın tadına varılmış ve internetten sonraki aşamada etkileşim, hikâye içeriğinin (çoğunlukla çeşitli medyanın karşısında) anlatım ve / veya büyütülmesine topluluk tarafından değil de bir toplumsal topluluk tarafından katılımı anlamına gelmiştir. Etkileşimli bir film öncelikle önceden kaydedilmiş hareketli görüntü dizilerinin bir gösterimi olarak anlaşılacaktır; bunların gösterimi, izleyiciden veya bir performansçıdan etkilenebilir. Kullanıcı ve izleyici terimleri, etkileşimli bir videoyu izleyenlere atıfta bulunmak üzere oluşturulacaktır (Zimmerman, 2004, s. 154-174).

Kurgu veya kurgusal olmayan, sanat veya oyun, etkileşimli filmler, burada tartışılmayacak gerçek zamanlı video manipülasyonunun aksine, önceden kaydedilmiş diziler biçiminde hareketli görüntü içeriği gerektirir. En çok beğenilen bu diziler, gerçek kameralar, aktörler ve konumlar, ancak bunların hiçbiri zorunluluk olmamasına rağmen, örneğin iyileştirmedeki etkileşimli film kategorisinde Bolter ve Grusin (1999), her ikisi de şu bölümlerden oluşan *Myst* ve *The Last Express* oyunlarını örnek olay incelemesine tabi tutarlar: Sentetik veya grafik imgeler.

İnteraktif sinema, 1961’de William Castle’ın “Suçlama Anketi” adı altında reklamı yapılan *Snard Alliance* ile sahte bir başlangıç yaptı. Bu, izleyici üyelerinin filmin bu görüntüsüyle basılan bir kağıt parçası tutmasına olanak tanıyan bir hile olarak değerlendirildi. “Sardonicus” karakterinin affedilmesinin gerekip gerekmediğini ya da filmde “acı çektiğini” belirttiği gibi karar verebilmek için yumrukladı. Aslında Çekoslovakya’da ve Ceza Anketi’nden neredeyse hiç etkilenmeyen Kinoautomat, tiyatro seyircisi ile daha fazla etkileşim kurmak için tasarlanmış dünyanın ilk interaktif sinemasıydı. Montreal’deki Expo’67’de altı ay boyunca tanıtıldı ve 67.000 ziyaretçiye ulaşıldı. Yaratıcısı Raduz Cincera’nın

olmasına rağmen, proje tüm cephelerde sayısız yetenekli birey arasında bir işbirliği oluşturdu. Projeksiyonlu, doğrusal olmayan bir film olan “One Man and His House” ile birlikte sahnelenen 123 koltuklu bir sinemada canlı aktörler yer alıyordu. Her koltuğa bir kırmızı ve yeşil basma düğmesi kutusu yerleştirildi.

Performans izleyicilerinde birkaç kez, iki öykü alternatifi sunuldu ve seçimlerini belirtmek için iki düğmeye oluşturuldu, çoğunluk oylamasına karşılık gelen dizilim daha sonra öngörülmüyordu. Kinoautomat için, elektromekanik-analog teknolojisine dayanan, en son teknolojiye bir cihaz kullandı. Koltuklardan geçen kablolar telefonlu rölelerin bir panelinde toplanarak oy verildi ve ışıklı bir skorborda sinyaller verildi. Projeksiyon odası, ana film için aynı anda çalışan üç eş zamanlı 35 mm. projektöre sahipti ve seçim anlarında iki ilave 16 mm. projektör yan duvarlara yönlendirildi. Buna ek olarak, bir panjur sistemi iki rakip film bölümünden birini gösteriyordu; anlatım yapısı rekombinant her iki olası seçenekte öykü yaylarını aynı noktaya getiriyordu.

Üç konvansiyonel film projeksiyonu, laserdisc’in 1980’lerin başında geleneksel 35 mm. film üzerinde bölünmüş perdede basılan iki filmden birini gösterebilen özel (yenilenebilir) objektif / deklanşör tertibatları kullanılan yeni sistemler ile iki projeksiyon makinesi kullanıldı. 1983’te, “Goodbye Cruel World” adında bir film gösterildi (Reactivision ve Choice-A-Rama) ve Incmagazine’de şöyle anlatıldı: Çeşitli noktalarda izleyiciye hikâyenin hangi yönde gitmesi gerektiği konusunda dört seçenek sunan bir çizgi roman gösteriliyor. Dinleyiciler, tercihlerini belirtmek için kahkaha atıyorlar ve ekranda çok renkli bir elektronik totem kutbunu tercih ediyorlar. Onların seçtikleri sahneler, projektöre yerleştiriliyor ve film devam ediyor (Unat, 1984). Film projeksiyonundan uzaklaşmanın kaçınılmaz olmasına rağmen, bu, tarihsel açıdan önem taşıyor; çünkü bu durum, halka açık bir interaktif sinemanın, ortaya çıkan diğer teknolojinin de önemli bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır.

### 3.3.3. Küreselleşme, Bilgilendirme ve Toplumsal Hareketler

Kapitalizm, teknoloji ve güç ağlarıyla oluşturulan küreselleşme ve enformasyon dünyamızı etkin bir şekilde dönüştürüyor. İnsanlığın üretim kapasitesi, kültürel yaratıcılığı ve iletişim potansiyeli bu etkenlerle artıyor. Enformasyon çağının gereği olarak da toplum önemli bir pazarlama sisteminin içinde aşama kaydediyor. Devlet kurum ve kuruluşları, sivil toplum, kültür, tarih ve coğrafyaya dayalı olarak zamanın ani hızlanması ve bir bilgisayar ağı içinde iktidarın soyutlanması mevcut sosyal kontrol ve siyasal temsil mekanizmalarını da harekete geçiriyor. İnsanlar hayatlarına dair tüm etmenleri yani çevrelerini, işlerini, ekonomik hürriyetlerini, hükümetlerini, ve nihayetinde kaderleri üzerindeki kontrolü kaybettiler. Eski bir sosyal evrim kanununu takiben, direniş egemenlikle yüzleşir, yetkilendirme gücü güçsüzlüğe karşı tepki verir ve alternatif projeler, giderek artan oranda gezegendeki insanlar tarafından

bozukluk olarak algılanan yeni küresel düzende yerleşik mantığa meydan okur. Ancak, bu reaksiyonlar ve Tarihte sıkça olduğu gibi seferberlikler alışılmadık biçimlerde gelir ve beklenmedik yollarla ilerlemektedir (Castells, 1997, s. 8-69).

Küreselleşmenin sağladığı dinamikler; enformasyon toplumu ve post-modernist yaklaşımlar, özgülleşme, farklılaşma parçalanma, merkezileşme ve aynı andalığa dikkat çekmektedir. Enformasyon toplum kavramı, modernizmin demokratik geleneklerini ortaya koymak açısından Habermasla birlikte toplum bilimlerinde merkezi bir öneme sahiptir. Enformasyon toplum kavramı XX.yüzyılın biçimlendirdiği bir toplumsal oluşum kavramı olarak nitelendirilmektedir. Modern kapitalist toplumun üretim araçlarının merkezine bilgiyi koyarak, özgür bireylerin bilgiye ulaşma kanallarını genişletmektedir. Bu oluşum içinde birey, bireyin dokunulmazlığı, pazar, çoğulculuk ve sınıf ilişkileri kavramlarıdır. Yeni iletişim teknolojilerinin ekonomik, siyasal ve toplumsal yaşamın sürdürülmesindeki merkeziliği dikkat çekerek enformasyon ve bilgi miktarındaki artışla birlikte demokrasinin gerektirdiği katılımcı yurttaş kavramının da geliyeceği kesindir (Timisi, 2003).

Birey ya da toplum medya tarafından üretileni özellikle dışlanma korkusuyla kabul etmektedir. Sisteme ayak uydurabilmek için sistemin verdiği her bilgiye isteyerek ya da istemeyerek inanmaktadır. Aksi taktirde birey, dışlanma korkusuyla baş başa kalacaktır.

Özetle, bilgi çağının kültürel toplulukları, kültür ve toplumunun dönüşümü de çeşitli düzeylerde olmalıdır. Yalnızca bireylerin zihinsel yönelimiyle gerçekleşen toplumlar güçsüz olurdu. Bu durumda devlet olgusunun şiddeti de kaçınılmazdır. Kitlesele dönüşüm çok önemlidir ve yalnızca bilincin dönüşümü olmasının yanısıra bireysel eylem de içermelidir. Fakat bireylerin, kendi isteklerini güçlendiren ahlaki bir gelenek taşıyan grupların beslenmesine ihtiyacı vardır. Ağ toplumunda kimliğin oluşturulmasına ilişkin sorunsalın giderilmesi birçok etmene bağlıdır. Küresel güç ve örgüt ağlarında, hayata bağlı kimliğin bireyselleşmesinden çıkarılan ya da bunlara direnen bireysel topluluğa karşı direnen sosyal aktörler, toplumumuzda anlam inşa etmenin ana alternatifini teşkil etmektedir. Bu kültürel komünlerin üç ana özelliği vardır.

Bunlar; otonom anlam kaynakları adına direnen kimlikler, toplumsal eğilimlere egemen olan, karşıt tepki veren kimlikler ve savunmasız kimliklerdir. Anlamı ve paylaşımı kendine özdeşleştirme özel kodları ile belirlenmiş değerler dizisi etrafında örgütlenmişlerdir: mümin topluluğu, milliyetçilik simgeleri, yerellik coğrafyası. Özellikle de ayrımcılık ve damgalama kaynağı olarak etnisite, toplumların temel bir özelliği olmasına rağmen, kendi başlarına komünleri içermemektedirler. Bunun yerine, din, ulus ve yerellik bağlamında irdelenebilir. Bu kültürel komünlerin anayasası tarih, coğrafya, dil ve çevre kaynaklı hammaddeler üzerinde çalışılarak hazırlanır.

Örneğin Avrupa’da kapitalizm yeniden yapılandırma aşamasında küresel rekabette yeni kurallar uygulanmasına karşı, emek hareketi temelinde benzer zorluklar ortaya çıkmaktadır. Örneğin, Aralık 1995’te Fransız grevi, muhalefetin güçlü bir tezahürü idi; en klasik Fransız ritüeli olan işçi sendikaları, millet adına sokaklarda işçilere ve öğrencilere yol açıp hak aramalarında etkin oluyordu. Bu ve diğer hareketler dünyaya yayılıyor, neo-liberal bir yaratma fantazisini de sona erdiriyordu. Bilgisayar çağındaki yeni oluşumlar ve yeni küresel ekonomi, bilginin üretim ve pazarını oluşturmanın yoğun nüfus kesiminde yoğunlaştırmanın Alain Touraine’in ifadesinde tetikleyici bir sözle ifade edilir. “Büyük red” ancak, bu reddin, küreselleşmiş ve bilgilendirilmiş yeni kapitalizm biçimleri üzerinde toplumsal kontrol biçimlerinin dönüştürülmesi için, toplumsal hareketlerin siyasal sistem ve devletin kurumları tarafından idare edilmesini gerektirir. Devletin, küresel kapitalizmin, kimliğe dayalı toplumsal hareketlerin işçilerden ve tüketicilerden gelen savunma hareketleri arasındaki çatışan düşüncelerle baş edebilme yeteneği ya da yetersizliği, toplumun geleceğini yirmibirinci yüzyılda büyük ölçüde etkilemektedir. Bilgi çağındaki devletin dinamiklerini incelemek, reaktif olmaktan çok proaktif olan güçlü sosyal hareketlerin son zamanlardaki gelişimine etki eden iki farklı etmen: çevrecilik ve feminizm (Castells, 1997, s. 108-109).

## IV. BÖLÜM

### İTERAKTİF YAYIN MODELİ 'ONF'

---

İletişim olgusunun temelini hiç şüphesiz ki anlatım kavramı oluşturmaktadır. Anlatım sürecinde, mesajların hedef kitlelere etkin bir çerçevede sunulmasına olanak tanıyan hikâye anlatıcılığı kavramı çok eski zamanlardan beri var olan bir araçtır. Son yıllarda İnternet teknolojileri aracılığıyla hikâye oluşturma, sayısal platformların izleyicilerine sunduğu dijital hikâye anlatıcılığı içerikleriyle yeniden gündeme gelmiştir. Günümüzde, dijital hikâye anlatıcılığı kavramı, Mc Luhan'ın "küresel köy" düzeninde bireylerin ve kurumların hikâyelerini dijital ortama taşıdıkları bir olgu olarak yansımaktadır. Yaşadığımız teknoloji çağında; "dünyada var olmak" (being-in-the-world) ile "dünyada teknoloji ile var olmak" (being-in-the-world-with-technology) arasında bir koridordan söz edilmektedir. Kültürün bilgisayarlaşmaya başladığı bu dönemde dijital hikâye anlatımı, yaratıcısına kendi kültürel deneyimlerini sanal dünya üzerinden aktarma olanağı sunmuştur. Bu geçiş sürecinde kullanıcı öznelerin uzamsal anlamda sosyal ve siyasal alana etki edebilecek hikâyelerini paylaşabilme imkânı elde ettikleri görülmektedir. Benzer şekilde kurumlar da kendilerini dijital hikâyeler aracılığıyla hedef kitlelerine aktarabilmekte, kendi amaçları doğrultusunda kamuoyu oluşturabilmekte, kitleleri ile etkileşim yaratabilmektedirler. Bu bölümde; yeni medyanın sağladığı olanaklardan etkileşimlilik özelliğiyle interaktif anlatı kavramları ile ilgili literatür çalışması gerçekleştirilmiş etkileşimli anlatı örneklerine yer veren ve interaktif içeriklerin yaygınlaşmasına yönelik çalışmalarda etkin rol oynayan ONF Film Kurumu'nun işlev ve amaçları detaylandırılmaya çalışılmıştır.

McLuhan insanlığın kullanılan iletişim türüne göre üç ana dönem geçirdiğini belirtir. Bunlar:

- Konuşmanın, jest ve mimiklerin, sözlü unsurların öne çıktığı sözel dönem,
- Okuryazarlık ve baskı teknolojileriyle gelişen mekanik dönem,
- Elektrik, radyo, televizyon, internet gibi elektronik medyaların hakim olduğu elektriksel dönemdir.

Yeni medya, bilgisayar teknolojilerinin sağladığı olanaklar, hız ve etkileşim özellikleri ile coğrafi bağımlılığı ortadan kaldıran bir medya türüdür (Gönenli & Hürmeriç, 2012, s. 214). Yeni medya, “kitle izleyicisini bireysel kullanıcı olarak kapsayabilen, kullanıcıların içeriğe veya uygulamalara farklı zaman dilimlerinde ve etkileşim içinde erişim sağlayabildikleri sistemler” olarak tanımlanmaktadır (Geray, 2003, s. 20). Zaman ve etkileşim yeni medyanın başat özellikleri arasında yer almaktadır. Endüstriyel süreçte, 1950’lerde modern toplumun ekonomik yapısının bilgi ve servis temelli bir ekonomiye doğru kaydığı görülmektedir. 1970’lerde bu değişimin Daniel Bell tarafından “endüstri sonrası toplum” ve Manuel Castells tarafından “network toplumu” kavramlarıyla tanımlandığı bilinmektedir. 1990’lara gelindiğinde ise internet, “küreselleşmenin en maddeci ve en göze çarpan belirteci” olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde kültürün e-kültüre, bilgisayarların kültürün küresel taşıyıcıları olan araçsal durumuna, medyanın yeni medya haline dönüştüğü görülmektedir (Manovich, 2001, s. 6). Bu süreçte, yeni medya dünyasında akıllı telefonlar, tabletler vb. cihazlar, teknolojik araçlar olarak, Netflix, Youtube yayın platformları olarak, Twitter, Facebook, Instagram sosyal ağ siteleri olarak, Google Hangout, Facetime ise telekomunikasyon yazılımları olarak karşımıza çıkmaktadır (Young, 2014, s. 106). Yeni medyanın geleneksel medyadan farklı olarak bir takım özellikler taşıdığı görülmektedir. Bu özelliklerden biri hiç şüphesiz yeni medyanın interaktif özelliğe sahip olmasıdır. Geleneksel medyada kullanıcının pasif konumuna karşın, yeni medya kullanıcısının medya aracı ile etkileşime geçebilmesi ayrıcalık yaratmaktadır. Kullanıcı ekran kullanımında seçim özgürlüğüne, içeriğin “ortak yazarı” haline gelmiş veya hikâyeyi kendi kurgusuyla oluşturma olanağına kavuşmuştur (Manovich, 2001, s. 49). Bireyler böylelikle yalnızca içeriğin kendilerine sunulduğu gibi pasif kullanıcılar olmanın ötesinde bizzat o içeriğin ortak yaratıcısı halindeki konuma yeni medyanın olanakları sayesinde kavuşmuşlardır. Hikâye anlatımında sunulan hikâye aslında kültürel anlamların birer kanıtı, hatırlanması, tekrar tekrar konuşulması ve yayılması için bir araç olarak düşünülmektedir. Öyle ki Walter Benjamin bilgi ve hikâye arasındaki farkı şu şekilde açıklamaktadır: Bilgiler doğrulanabilir olma unsurunu taşımalyken, hikâyeler anlatıcının hafızasına ve okuyucunun kendi deneyimlerini de hikâyeye dahil etmesine dayanmaktadır (Natale, 2016, s. 434-436).

Hikâyenin geçmişi günümüzden binlerce yıl önce, insanlar yaşamlarını sürdürebilmek ve nesillerinin varlığını devam ettirebilmek adına kendilerini av hikâyelerinin tam ortasında bulmuşlardır. Avladıkları hayvanların ruhlarına saygı duymak için düzenlenen törenlerde, ortada yanan ateş etrafında avlarının oluşum aşamalarını anlatan kısa oyunları kurgularken, av hayvanının çıkardığı seslere, bedensel hareketlere benzer taktitler gerçekleştirmişlerdir.



Aristoteles'in *Poetika* adlı ünlü eserinde yer alan "mimesis" kavramı da bu taklit etme dürtüsü üzerinden biçimlenmiştir. Mimesis en basit anlamıyla taklit-yansıtma olarak bilinmektedir (Turan, 2015, s.2). Aristoteles'e göre sanatçı, taklit ile doğanın eksik kalmış yanlarını tamamlamaya çalışır ve bu durum yaratıcı bir süreçtir. Av serüvenlerinin giderek çeşitlenmesi, Tanrı Dionisos adına düzenlenen bolluk bereket törenleri, ölüm ve dirilme ritüelleri ile ilk sözlü hikâye kurgusu oluşturulmaya başlamıştır (Fuat 2015, s.15) (Erdem ve Sayılğan, 2011, s. 86).

20.yy.da Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce ve Vladimir Propp gibi kuramcılar da "Anlatı" kavramı üzerine çalışmalar gerçekleştirmişlerdir (Kıran 2000, s.30). Anlatı en yalın hali ile gerçek ya da kurgusal bir olayın yazılı dil aracılığıyla aktarımı olarak tanımlanmaktadır. Anlatının temelinde olay, hikâyede yer alan kişiler ya da kişiyi, gerçekleştirilen eylem ve bu eylemin gerçekleştiği bir zaman-mekân yer alır (Genette, 1969, s.49). Anlatının en temelinde de hikâye olgusu yer almaktadır. Giriş, gelişme, sonuç, çatışma ve doruk noktası gibi önemli belirteçlerin bulunduğu hikâyede, olay örgüsü temelde Mimesis veya digesis yolu ile aktarılmaktadır. Mimetik anlatı, canlandırma (taklit) yolu ile anlatımdır. Temelinde görüntü ve görsellik bulunmaktadır. Digesis anlatı ise bir anlatıcı vasıtasıyla anlatım olarak tarif edilmektedir (Ersümer, 2013, s. 10). XXI. yüzyılda hikâye anlatımının dijital evrende yerini almaya başlaması, eğlence ve elektronik oyun endüstrilerinin gelişmesi ve etkileşimli kurgunun keşfedilmesi ile kullanıcının metin/hikâye içinde daha etkin ve etkileşimli bir konumda yer almaya başladığı görülmektedir. Anlatının elektronik ortamda yerini alması, on dokuzuncu yüzyılın sonunda sinematograf denilen aletin ve dolayısıyla sinemanın icadı ile başlamıştır. Sinematograf ile çekilen ilk hikâyeli filmler, fotoğraf ve tiyatronun özelliklerini içerdiği için foto/oyun olarak tanımlanmışlardır. Bu foto-oyunların gerçek anlamda bir sinema filmine dönüşmesi, kurgu, çekim ölçekleri, kamera açı ve hareketlerinin kullanımlarının keşfi ile mümkün olmuştur. Bu keşif aynı zamanda sinemanın estetik dilinin de keşfidir (Murray, 1997, s. 66) (Meadows, 2003, s.89-193).

Dijital dünyada anlatı ve dolayısıyla hikâye görsel bir yapıya bürünmüştür. İmgelerin biçimlendirdiği bir alan olarak dikkat çeken sosyal medyada duygu ikonlarının bugün geldiği konum bu durumun daha net anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Dijital iletişimin önemli bir parçası haline gelen duygu ikonları ile dijital ortam kullanıcıları duygularını ikonlar aracılığı ile sözcük kullanmadan daha etkin ve kısa bir şekilde anlatabilmektedirler (Kurtoğlu & Özbölük, 2016, s.147).

Geleneksel anlamda bir hikâye üretildiği yerde okurunu beklerken, dijital dünyadaki anlatılarda interaktif yaklaşımlar kullanıcı, anlatılanın hem alımlayıcısı hem de anlatıcısı konumuna getirmiştir. Bunun sonucu olarak da kullanıcı/izleyici kavramında da kaydadeğer değişimler gözlenmektedir. Dijital

anlatıda izleyici, hikâye üzerinde artık etkin bir konumdadır. Metin ve izleyici aynı alan içerisinde etkileşimde olmaya başlamıştır.

Bu süreç, izleyicinin hikâyesine katkıda bulunduğu daha teknolojik ve interaktif bir süreci tanımlamaktadır. Anlatı/ hikâye kavramı artık “oluşturulan hikâye” kavramı ile yer değiştirmeye başlamıştır.

Dijital anlatı kavramı içinde değerlendirilen dijital oyunlar (bilgisayar oyunları) da hikâye ve karakter gibi unsurları barındırması sebebi ile kimi kuramcılarının ilgisini çekmiştir. Brenda Laurel, Janet Murray, Ken Perlin, Micheal Mateas gibi kimi anlatımcı kuramcılar, dijital oyunları bir hikâye anlatma ortamı olarak değerlendirirken aynı zamanda anlatısal metinler olarak görürler. Brenda Laurel, 1986 yılında yayınladığı “Tiyatro Olarak Bilgisayarlar” adlı yapıtında, temelinde etkileşim olan dijital dünyadaki üretilmeye yönelik ilk Aristotelesçi yaklaşımı geliştirmiştir. Dijital dünyanın dramatik potansiyeli olduğunu ifade eden Brenda Laurel, bilgisayar oyunlarını edebî sanatlarla ilişkilendirerek o dönem için oldukça yeni olan bir görüşü ortaya atmıştır (Laurel, 2003, s.22). Aarseth J. Murray, B Laurel’in çalışmalarından yola çıkarak etkileşimli ve dijital medyanın hikâye anlatma potansiyeli üzerine “siberdrama” kavramını geliştirmiştir (Murray, 1997, s.271). M. Mateas da Murray ve Laurel’in neo-Aristotelesçi yaklaşımları neticesinde ortaya koydukları teorilerinden hareketle, etkileşimli dramanın poetikasını bir model haline getirmiştir. Mateas, dijital oyunlar için “siberdrama” yerine “etkileşimli drama” terimini kullanmıştır (Mateas, 2004, s. 19). Brenda Laurel, Janet Murray, Ken Perlin, Micheal Mateas video oyunlarında yeralan öykünün de önemine vurgu yapmışlardır (Erdem B.K., Sayılğan B.Ö., 2011, s.89).

Bilgisayar oyunlarının on-line hale gelmesi ile dijital anlatılardaki hikâyeleme bir anlatıcının yokluğuna da işaret etmeye başlar. Hikâyeleme artık okurun dijital dünyanın tüm olanakları ile etkileşimi vasıtasıyla oluşturulur. Dijital anlatıları klasik anlatılardan biçimsel ve içeriksel açıdan ayıran farklılıkların yanında, dijital anlatının etkileşimli oluşu temel farklılık olarak dikkat çeker. Artık yazar, hikâyesine şekil verirken yalnız değildir. Yazan ve okuyan olarak dijital aygıtla birlikte iletişim halindedir (Bouchardon, 2009, s.40).

Etkileşimli anlatının sunumu esnasında izleyiciye farklı seçenekler sunulur ve kullanıcı yaptığı her seçim ile farklı bir sayfaya yönlendirilmektedir. Süreç ve hikâye, kullanıcının yaptığı seçimlere bağlı olarak farklı bir yöne evrilmektedir. Etkileşimli dijital anlatılar, içinde farklı olasılıklar barındırmaları sebebiyle kullanıcıların tercihleri ve yönelişi doğrultusunda anlatı farklı sonlarla tamamlanabilmekte ya da bu süreç uzayıp ya da kısablabilmektedir (Bouchardon, 2009, s.86).

Bu tür hikâye anlatım tekniğinde başka hikâyeler ile birleşme fırsatı da vardır. 1979 yılında yayınlanan “Kendi Maceranı Seç” serisinde çok yönlü akış yöntemi

kullanılmış ve bu sayede okuyucular, belirlenen noktalarda yaptıkları öznel seçimleri ile farklı sayfalara yönlendirilmiş ve bu sayede okuyuculara alternatif son imkânı sunulmuştur. Bu hikâyeler daha sonra sinema alanında da başvurulan bir anlatım tekniği olarak değerlendirilmiştir. Jenkins'e göre bu tür filmler eski izleyiciye çok parçalı görünmektedir; ancak izleyici parçaları kendi belirlediği zaman ve biçimsel olarak bir araya getirebilmekte ve bu da izleyiciye farklı bir deneyim sunmaktadır (Jenkins, 2006, s. 118).

Klasik anlatı yapısında olan giriş, gelişme ve sonuç şeklinde çizgisel bir anlatım yerine, bölümler arasında gezinmeye ve yaratmaya olanak tanıyan yeni hikâye yapıları ortaya çıkmıştır. Bu yeni hikâye biçiminde hikâyenin bazı bölümlerinin resim ya da grafik, bazı bölümlerin müzik, bazı bölümlerin de sesle veya yazılı anlatım teknikleriyle bir anlatım kurgulandığı görülmektedir (Figa 2004, s.34-36).

Blog posts, wiki yorumları, youtube videoları, twitter ve instagram paylaşımları gibi ses ve görüntü kaynaklı ortamlar sayesinde de kullanıcılar çok çeşitli biçimlerde hikâyelerini anlatabilmekte ve hikâye anlatımı interaktif hale gelmektedir. Twitterda veya instagramda paylaşılan hikâyeler farklı kişiler tarafından da yeniden kurgulanmaya açık ve bu sayede yeni hikâyeler üretmeye uygun bir yapıda dijital evrende varlığını sürdürmeye başlamıştır (Küngerü, 2016, s.42). Dijital anlatılar, farklı medyalar sayesinde birleştirilebilir hikâyeleri içermektedir. Bu hikâyelerin bir diğer özelliği de dijital ortamın imkânları sayesinde saklanabilir ve değiştirilebilir, kısaca farklı bir forma dönüşürebilir olmalarıdır (Randall, 1999, s.23).

Farklı özellik ve yeteneklere sahip, farklı sosyal sınıflardan insanlar dijital evren içerisinde hikâye üretebilmekte ve bu hikâyeler bir benlik sunumuna dönüşmektedir. Geçmişe oranla dijital hikâye anlatımını gerçekleştirmek için gerek duyulan araçlar bugün çok daha ucuz ve erişilebilir bir hale gelmiştir (Robin, 2008, s.222). Dijital hikâye anlatımı basit kurgu programları, uygun fiyatlı kameralar, zaman zaman cep telefonlarının video özellikleri sayesinde kısa film/ hikâyeler yaratılmasına imkân vermiştir. Bu hikâyeler temelde kişisel hikâyeler olsa da internette yayınlanması amacıyla üretilmiş filmler olarak tanımlanır olmuşlardır (Meadows, 2003, s.189-190).

NFB/ONF, dijital hikâye oluşturma, ekran ve kullanıcı dolaylı yapıları özel önem veren sinema ve medya ağırlıklı içerikleri destekleyen bir devlet temelinde kurulmuş bir yapıdır. Montreal Interactive Studio ise, ONF bünyesinde 2009'da açılmıştır. Hikâye anlatımının oluşum aşamalarını izleyiciye metodolojik bağlamda servis eden bir birimdir. Duyuların, teknolojinin ve zekânın bütünleştiği heyecan verici eserler vermek üzere kurulan söz konusu kurum, hikâyelerini, mobil cihazlar yoluyla sanal veya fiziksel olarak kamusal alandaki kalabalıklara ulaştırmaktadır. Bugüne kadar internet, mobil uygulamalar,

kurulum, performans, sosyal medya, sanal, artırılmış ve karma gerçeklik ve daha fazlasının anlatı olanaklarını araştıran ONF İnteraktif Stüdyo, teknolojinin, güçlü hikâye anlatıcılığına hizmet etmesi ve bunu pekiştirmesi gereken bir araç olduğu inancıyla çalışmalarını sürdürmektedir.

Interactive Studio, proje geliştirme aşamasında ilk basamakta olan sanatçılar için metodolojik bir yaklaşım tasarlamıştır. Bu yaklaşımla amaçlanan, etkileşimli projelere yönelik yaratıcı vizyonunun temellerini oluşturmaya çalışmak ve çalışmalarını iyileştirme olanakları sunmaktır. Biçimsel anlamda anlatının oluşturulması, dijital bir hikâye seçmeden önce gerekli adımların atılmasına olanak sağlamaktadır. NFB Kreatif ekipleri, kullanıcıya süreç boyunca ortak bir vizyona sahip olunmasına olanak sağlayarak sorumluluk görevi üstlenmeyi amaç edinmiştir.

#### 4.1. ONF'nin Tarihsel İşleyişi

Kanada Ulusal Film Kurulu; (Office National du Film) kuruluşu, İkinci Dünya Savaşı'nın arifesinde, daha önce İngiliz "free cinema" (Bağımsız Sinema)'sının atalarından kabul edilen, İngiliz John Grierson tarafından Ottawa'da kurulmuştur (Odabaş, 1993). NFB, dünyanın en büyük yaratıcı laboratuvarlarına sahip olmasıyla tanınmaktadır. Kanada Hükümeti'nin bir kuruluşu olan NFB, belgesel filmler, animasyon, web belgeselleri ve alternatif dramaların üretimi ve dağıtımını ile hizmet vermektedir. NFB, kurulduğundan bu yana toplamda 13.000'den fazla yapım üretmiş ve bu yapımlar 5.000'den fazla ödül kazanmıştır. NFB, Kanada Hazine Bakanı aracılığıyla Kanada Parlamentosuna rapor vermekle yükümlüdür. İngilizce ve Fransızca olmak üzere iki dilde program yapmaktadır. Kanada'nın kamusal yenilikçi üreticisi olarak görsel-işitsel ürünlerin de dağıtıcısı konumundadır. Zengin fotoğraf kütüphanesi, yüz bin kadar negatif fotoğraf, 3 milyon metre film montajı yapan kayıt stüdyolarıyla donanımlı ve modern bir yapıya sahiptir. Tüm malzemelerin geliri Kanada Hükümeti tarafından karşılanmaktadır. Yönetici, editör ve besteciler kuruma nitelikli çalışan olarak atanmaktadırlar. Mart 2013 itibarıyla NFB, prodüksiyon bütçesinin dörtte birini web belgeselleri de dahil olmak üzere etkileşimli medyaya ayırmıştır. Transmedya yaratıcısı Anita Ondine Smith'e ve Sundance Film Festivali programcısı Shari Frilot'a göre NFB, Kanada'yı dijital hikâye anlatımında önemli bir misyona sahip olarak konumlandırmış ve etkileşimli web belgesellerinde de bir öncü olduğunu belirtmişlerdir.

NFB'nin Highrise projesi etkileşimli bir proje olan "Out My Window", Dijital Hikâye Anlatımı dalında IDFA DocLab Ödülü ve Uluslararası Dijital Emmy Ödülü kazanmıştır. Loc Dao, NFB İngilizce dijital içerik stratejisinden sorumlu yönetici yapım ve "yaratıcı teknoloji uzmanı" dır. Jeremy Mendes, NFB için İngilizce dilinde etkileşimli çalışmalar üreten bir sanatçıdır ve projeleri arasında "Bear 71" WebDoc'da Leanne Allison (Being Caribou, Finding

Farley) ile beraber görev almıştır. Loc Dao'nun NFB'deki Fransızca etkileşimli medya prodüksiyonu muadili, Hugues Sweeney'dir. Sweeney'nin yakın tarihli çalışmaları arasında çevrim içi etkileşimli animasyon çalışması "Bla Bla" yer almaktadır.

Grierson'un vizyon yeteneği, girdiği işleri başarıyla tamamlayan çalışkanlığı ve bir operatör olarak da büyük bir yetenek oluşu kuruma katma değer sağlamıştır. Etkili bir şekilde çalışmak için Kanada halkıyla Fransızca iletişim kurulması zorunluluk olmuştur. İngilizce iletişim için de, Montreal'deki İngiliz halkına avantaj sağlamasının gerekliliğini savunmuştur. Belirleyici faktörün hem İngilizce hem de Fransızca iletişim kurulmasıydı. 1940'lı yıllardan itibaren, Fransızca konuşan Kanada halkına otantik filmlerin ulaştırılmasının gerekli olduğu, ancak sınırlı bir üretim ve etkin çalışmalar hedeflenmiştir. Başlangıç girişimi olarak, "L'Homme aux oiseaux" (Kuşlu Adam)'u Québécois yazar Roger Lemelin, İngilizce ve Fransızca diyalogların yer aldığı kısa filmi, Grant McLean tarafından çekilmiştir.

1951 Massey raporu; Film Kurulu hakkındaki incelemeye ilişkin olarak kurumun gerçekten de her iki dil grubuna da hizmet etmediğini, Fransız dilindeki filmlerin çoğunun İngilizce filmlerin çevirilerinden oluştuğunu ve özellikle Fransızca konuşan Kanadalılar için film üretilmesine yönelik çalışmaların devam etmesi yönünde olmuştur deniliyordu. Buna ilişkin olarak da, yeni tesislerin kurulması ile üretimin artırılması ihtiyacı da kaçınılmaz olmuştur.

Massey, NFB'nin kurulmasından kısa bir süre önce 1938'de, sekreteri ile görüşerek Kanada'nın dünya çapında tanınmasını sağlayacak filmlerin Ross McLean ve İngiliz belgesel film yapımcısı John Grierson'ın çalışmalarından etkilendiğini ve Kanada sinemasının geliştirilmesi hakkında bu kişilerin görev almasının yerinde olacağını, Mackenzie King hükümet raporuna da gereken iyileştirmenin yapılması hususunda bilgi vermesini istemiştir. Dört kategoride: eğitim, tanıtım, hükümet ve belirli fikirleri tanıtmak için tasarlanmış filmler ve vatandaşlar arasındaki aidiyet duygusu üzerine filmler yapılması önerilmiştir. 1939 yılında II. Dünya Savaşı'nın başlamasıyla, vatanseverlik konulu filmlere yönelindi. John Grierson hem belgesel film yapımcılığının öncüsü hem de propaganda üzerinde uzman olarak biliniyordu. NFB'ye başkanlık etmenin yanı sıra ekim ayında ilk hükümete film yönetmeni olarak atandı. 1939'da NFB'de, film yapmaya başladı. Yapımcı Guy Glover, "Lining the Blues" adlı kısa animasyon filmini negatif olarak yaptı; bu film 1984'te restore edildi (National Film Board of Canada - Movies List on MUBI, 2017).

NFB, 1956 yılında Ottawa'dan Montréal'a taşındı; bu da Québec film yapımcılarının Québec'te yaşayabilecekleri ve çalışabilecekleri anlamına geliyordu. 1957'de, halkın ilgisini çeken arkadaşları gibi aynı fırsata sahip olmayan frankofon film yapımcılarına odaklandı. Bu durumda, Fransızca ve

İngilizce prodüksiyonların idari ve mali açıdan ayrı tutulduğu bir frankofon stüdyosunun oluşturulmasının gerekliliği kaçınılmazdı. TV büyük miktarlarda materyal talep etti; bu da hem popüler eğlencenin hem de sanatsal yeniliğin devlet daireleri ve eğitim kurumları için film kadar destek istediği anlamına geliyordu (Véronneau, 2014).

NFB, halen kültür çeşitliliği ve ulusal kültür mirasının da önemli bir parçası durumundadır. Kanada'nın her bölgesinde film yapımcıları, yaratıcıları ve ortak yapımcılarıyla birlikte, dünyadaki ortaklarının yanı sıra, kültürel yönden farklı topluluklar ile birlikte çalışmaktadır.

Ekonomik yaşam, kültürel özellikler, dil, tarih bakımından ortak özellikler taşıyan geniş insan topluluğu olarak nitelendirilen ulus kavramı, aynı zamanda o ulus-devletin temelini oluşturan etnik kimliğe sahip olmayanların, kendi dillerini konuşamamaları, kültürlerine uygun yaşayamamaları ve dolayısıyla haklarından feragat etmek zorunda kalmaları, etnik temelli bazı dışlayıcı tavır takınılmasına yol açabilmekteydi. Seçilmiş bir topluluk olduğu inancı kişiler arasındaki dayanışma ve birlik duygusunu artırır, ancak, kişilerin ait olmaktan onur duyacakları bir biçimde kurgulanmış ulusal kimlikleri öteden beri hor görülmüş cinsel, kültürel, dinsel aidiyetleri bu ülkede en başından beri dışarıda bırakılmaya yönelik olmuştur (Yahudiler, eşcinseller, Aleviler, Kürtler gibi).

Liberal demokratik devletlerin de ayrılıkçı hareketlerle karşı karşıya olduğunu göstermesi bakımından Kanada'nın federal bölgesi olan Québec'in milliyetçi hareketi ayrı bir önem taşır. Yaklaşık otuz bir milyon nüfusa sahip ve on eyaletten oluşan Kanada'da, yedi milyonluk Québec'i diğer eyaletlerden farklı kılan en belirgin özelliği hiç şüphesiz ki Fransızca konuşanların tek yurdu olmasıdır (Kanada'daki Fransızca konuşanların %85'i Québec'te yaşar, Québec'te Fransızca konuşanların oranı ise % 83'tür). Fransızca'nın Kanada'da tarihsel nedenlerle korunması gereken etnik bir dil muamelesi gördüğüne inanan Québécois özgürlük yanlılarının öncelikli amacı; Québec ulusal kimliğinin tanınmasını sağlamaktır. Fransız dili ve kültürü, kendi medenî kanunu ve kendi ayırt edici kurumlarıyla Québécoisler öncelikle, diğerleri gibi bir eyalet olmadıklarının ve Kanada'nın iki kurucu ulusundan biri olduklarının kabul edilmesini talep etmişlerdir. Bu nedenle, Québec ulusunun varlığının Kanada anayasasında resmî olarak tanınmasını, Québec'e özel bir hukukî statü verilmesini istemişlerdir (Kalaycı, 2007).

Araştırma konumuzun doğrultusunda Kanada'nın doğusunda ve en büyük eyaleti olan Québec'ten ve de sinemasından söz etmeden geçemedik. Az gelişmiş ülkelerde ulusal kültür, hedeflenen özgürlük savaşının tam ortasında yer almak zorunda kalmıştır. Sömürgeleştirilmiş bir ülkede, en temel, en kaba, en duygusuzlaştırılmış milliyetçilik olgusu, ulusal kültürün savunmasında en ateşli, en etkili olgudur. Kültür, her şeyden önce, bir ulusun tercihlerinin,



yasaklarının, modellerinin açıklanmasıdır. Québec sinemasının doğum tarihi olarak görebileceğimiz tarih 1963'tür. Perrault'nun dediği gibi, bundan böyle, "kamera ekibimiz bu tür olaylarla ilgilenmesi" gerekiyordu (Cinéaste du Québec, No.5'den aktr., Odabaş, 1993).

Nasıl ki, sömürgeleştirilmiş ülkelerde ulusal kültürün rolü üstüne Fanon'un görüşleri, genç Québec sinemasının doğasının çeşitli yanlarını anlamamızı sağlamıştır. Yönetmenin "Damnés de la Terre" de dediği gibi, egemen bir ülkenin entelektüeli, genellikle üç evreden geçer: İlk dönemde, içinde erimek amacıyla egemen kültürü kendinde sindirmeye çabalar. İkinci dönemde, bir başarısızlığa uğramış olarak, halkının yaşam kaynaklarına bütün gücüyle katılır, bir kültürün gerici öğelerini benimsemeyi bırakır. Üçüncü evrede, bu iki tutumun geçiciliğini ve yetersizliğini anlayarak, yabancılar tarafından dışarıdan empoze edilmiş yapmacık bir modernliğin ve içeriden gerici öğelerin oyalama yapmak için uzatmaya kendini zorladığı köhnemiş bir geleneğin çifte yabancılaşmasından halkını kurtarmak için bir avangard oluşturmaya girişir. Genç Québec sineması şu bölümler halinde açıklanabilir.

On yıl boyunca, Québec halkı, kişiliğini tamamen yeniden tanımlamak için politik bir kurtuluş yolu aradı. İngiliz kökenli Kanadalılar, yüksek burjuvazi ve Amerikan emperyalizmi tarafından geniş ölçüde denetlenen parlamenter bir demokrasiyle yönetildiklerinden bunun etkisini günden güne mükemmel ancak olumsuzluk sürecini durdurmayı da başaramıyorlardı. Nihayet, 1970'te önce bir İngiliz uyruklu, sonra bir kukla olarak görülen taşralı bir hükümetin bakanı olan Laporte'u kaçıran Québec Kurtuluş Cephesinin (Front de Liberation de Québec) "terorist" tepkisi ortaya çıkmıştır. İstekleri yerine getirilmediği için bu bakan bir arabanın koltuğunda ölü bulunmuştur. Sonrasında ise; Québec eyaleti, Başbakan Trudeau tarafından acil federal birliklerin sultanı altında sıkıyönetimle uyanmıştır.

Jean Chabot'nun dediği gibi, "1970 Ekiminden itibaren Fransız Kanada sineması öldü. İşte şimdi Québec sineması çağıdır". "On Est Au Coton" filmi, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra mücadelelerin geniş bir panoramasıdır. Marcuse'den etkilenmiş, politik açıdan hatasız olmayan, fakat bununla birlikte genç Québec Sineması'nın en ilerici filmlerinden biridir. Genellikle sıkı politik eğilimin yanında, yeni Québec Sineması yeterince çeşitlendirilmiş ve ticarî bir eğilimi de barındırmaktadır. Özellikle uluslararası pazara yönelik Denys Arcand'ın iki filmi, Gilles Carles'in "La Maudite Galette" ve özellikle "La Vraie Nature De Bernadette" filmleri, Claude Jutra'nın "Mon Oncle Antoine"ı ve bir çok başka ilgi çekici film vizyona girmiştir. Quebec Sineması, 1975 yılından itibaren de Hollywood engeline takılmıştır. Ulusal ve kültürel özgünlüğünü sağlayamayıp bağımsızlık yolunu bulamazsa, Québec filmleri, yakın zamanda kaybolup gidecektir (Odabaş, 1993).



1980'ler başladığında, Québec filmi yine kriz geçirmiştir. Özel imalatların sayısı tehlikeli bir şekilde azalmaktaydı; Hatta NFB bile kesintilere uğradı. 1975 Québec Film Yasası ile yüksek umutları olan film yapımcıları; hükümetin bir endüstri yaratma yönünde ve ulusal kültürün geliştirilmesine uzak durması nedeniyle hayal kırıklığına uğradılar. 1983 yılında Québec Sinema Yasası değiştirildi ve IQC 'nin yerini yalnızca danışmanlık ve araştırma görevlerini üstlenen, Société Générale du Cinéma SGC, ve şu anda SODEC adını aldı. 1980'li ve 1990'lı yıllarda, animasyon filmlerle devam edildi. 1997 yılında ilk uzun metrajlı film, "La Plante Humaine" oldu.

1990'larda NFB, radikal bir şekilde değişime uğradı: film yapımcılarının görevlerinden ayrılması, Telefilm'in televizyon yapımına büyük miktarlarda finans sağlaması; SODEC'in sanayiye yönelimi, yurtdışı dağıtımına yönelmesi ve video'nun tek pratik yaklaşım olduğu bir dünyada hayatta kalmaya çalışan bağımsız film yapımcılarını etkiliyordu. Filmin bir araç halini alması film uygulamalarını da değiştiriyordu. Bu dönüşüm, belgesel yapımını da büyük ölçüde etkiliyordu; giderek daha fazla televizyona yönelim oluyordu. Bununla birlikte, sinemada yeni nesil belgesel film yapımcılarının ortaya çıkması da sevindirici bir durumdu. Bunların arasında Montréal'in özelliklerine odaklanan Garry Beitel (*Bonjour Shalom*, 1991; *The Socalled Movie*, 2010), küreselleşme karşıtı Magnus Isacson da (*Vue du sommet*, 2002; *Ma vie réelle*, 2012) yer alıyordu.

2000'li yıllardan itibaren, Québec Sineması, uluslararası prestijli festivallerde ilgi görmüş ve ödüller kazanmıştır. Denys Arcand, "Les Invasions barbares"la "En İyi Yabancı Film" dalında Akademi Ödülünü kazanan ilk Kanadalı film yapımcısı olmuştur (2003).

Şimdilerde birçok Québec film yapımında, gişe sonuçlarından ötürü kaliteden ödün verildiği ve prodüktörlerin de bu yönde eğilim gösterdikleri anlaşılmaktadır. Québec için NFB'de bir frankofon çalışan topluluğu Québec film yapımlarının ortaya çıkmasını teşvik etti, ancak emekleme döneminde anglophone üretiminden farklı değildi. "Les Reportages" adlı program ve haber bültenleri Fransızca yayınlanmaya başlaması kayda değer bir çalışma olarak görüldü (Véronneau, 2014).

#### 4.2. Film Koleksiyonu

Kanada Ulusal Film Kurulu'nun film koleksiyonu İngilizce ve Fransızca olarak 13.000'in üzerinde yapıttan oluşmaktadır. Bu arşiv, belgesellerden, İkinci Dünya Savaşı propaganda filmlerinden, haber, haber magazinlerinden ve diğer sponsor filmlerden oluşur. Deneysel filmler, web belgeselleri, interaktif yapımlar animasyon, auteur animasyonunun yanı sıra televizyon veya tiyatro yayınları için yapılan kısa ve uzun metrajlı dramalardan oluşmaktadır. NFB

koleksiyonundaki filmler, 5 dalda Cannes Altın Palmiye ve 12 Oscar, 5.000'den fazla ödül ve şeref belgesi toplamıştır.

NFB Film Kulübü; halk kütüphaneleri ile birlikte çalışarak geniş koleksiyonunu Kanada'nın her bölgesindeki topluluklara erişebilir kılmaktadır. NFB Film Kulübü, hem çocuklar hem de yetişkinler için çeşitli yeni filmler içeren ücretsiz film programları da sunmaktadır. NFB Film Kulübü ödüllü animasyon ve eğlence olanağı sunan halk kütüphaneleri için de özel olarak oluşturulmuş bir anahtar program geliştirmiştir.

#### **4.2.1. Film Arşivi**

NFB, on beş binin üzerinde tarihsel ve kültürel açıdan önemli bir koleksiyonunun yanı sıra beş yüz bin hareketsiz görüntü, geniş bir ses kütüphanesi ve yaklaşık altı bin personele sahip köklü bir kuruluştur. DVD talep sistemini geliştirerek bu formatta beş binin üzerinde üretim gerçekleştirmiştir.

NFB Yönetmeliği'nde "Ulusal Film Kurulu'nun görevi, Kanada ve dünyaya yeni perspektif anlayışını, yaratıcı içerikleri ve internet ağ yayınlarını ilgi çekici hale getirmeyi hedeflemiştir." NFB, faaliyetlerinin yaklaşık yüzde 25'ini oluşturan devlet destekli filmlerin çoğu özel sektör tarafından desteklenmektedir.

NFB; film ve videonun teknolojik sınırları, örneğin dev ekranlarda film önerileri üzerine çalışarak; özel sektör, eğitim kurumları, diğer federal organlar, film yayın organları ve hükümet araştırma merkezleriyle yakın işbirliği içinde olarak kendi kaynaklarını en iyi şekilde kullanabilmekte ve genç sinemacıların ve film endüstrisinde yeniliklere imza atarak öğrenim merkezi haline gelmeyi hedeflemektedir.

#### *2008 / Dijital Çağ*

2008-2013 Stratejik Planı için yeni bir NFB stratejisi oluşturulmuştur.

2013: 2013-2018 Stratejik Planının Başlatılması – "Düşün, Etkileşim, Dönüştür"

NFB, 2013-2018 Stratejik Planımında; yenilikçi ve ayırt edici görsel-işitsel eserlerin sinemalarda oluşturacak deneyimlerle ve de izleyicilerini oluşturan kitlenin tüm platformlarda yer almasını sağlayacak yaratıcı olan bir manifesto yayınlamıştır.

NFB'nin hedefi; tüm faaliyetlerinde yaratıcılığında ve inovasyonundaki küresel liderliğini ilerletmek, NFB'nin varlığını ve etkisini artırmak, yeni iş fırsatlarını keşfetmek, NFB'yi farklı çalışma ve yaratma yeteneğini geliştiren, yeni bir ekonomik model geliştirme amacıyla olan, dinamik ve gelişen bir organizasyona dönüştürme doğrultusunda olmuştur (National Film Board of Canada, 2017).

NFB, geniş bir film koleksiyonu, bir koruma laboratuvarı ve post prodüksiyon ve Ar-Ge imkanı bulunan entegre bir üretim ve dağıtım organizasyonudur. Kanada Kütüphane ve Arşivleri ve Kanada Ulusal Film Kurulu, Kanada Mirasını koruma altına alan ve sergileyen bir anlaşma imzalamıştır.

### *Stratejik Plan*

2008-2013 Stratejik Planı için yeni bir NFB stratejisi oluşturulmuştur. 2013: 2013-2018 Stratejik Planı– “Düşün, Etkileşim, Dönüştür” NFB, 2013-2018 Stratejik Planının; yenilikçi ve ayırt edici görsel-ışitsel eserlerin sinemalarda oluşturulacak deneyimlerle ve de izleyicilerinin tüm platformlarda yer almasını sağlayacak yaratıcı olan bir manifesto yayınlamıştır. NFB'nin hedefi; tüm faaliyetlerinde yaratıcılık ve inovasyonundaki küresel liderliğini ilerletmek, NFB'nin varlığını ve etkisini artırmak, yeni iş fırsatları sağlamak, NFB'nin hedefi; farklı çalışma ve yaratma yeteneğini geliştiren, yeni bir ekonomik model geliştirme amacıyla olan, dinamik ve gelişen bir organizasyona dönüştürme doğrultusunda olmuştur (National Film Board of Canada, 2017). NFB, geniş bir film koleksiyonu, bir koruma laboratuvarı ve post prodüksiyon ve Ar-Ge imkanı bulunan entegre bir üretim ve dağıtım organizasyonudur. Kanada Kütüphane ve Arşivleri ve Kanada Ulusal Film Kurulu, Kanada Mirasını koruma altına alan ve sergileyen bir anlaşma imzalamıştır. Stratejik Plan NFB, geleceğini şekillendirmek adına yenilikler sağlayarak gelişme doğrultusunda beş temel hedefi temel alan stratejik bir plan geliştirmiştir:

1. Medya, alternatif drama ve animasyon yaratıcı liderlik ve programlamada mükemmelliği yakalamak;
2. Geniş erişilebilirlik bağlamında NFB'nin üretimlerinin bir dizi platformda Kanada'da ve uluslararası izleyicilere kolaylıkla erişilebilir kılacak kapsamlı, toplumsal açıdan kapsayıcı bir söylemi teşvik edecek demokratik ortamı yaratmak;
3. NFB'nin, Kanada'nın görsel-ışitsel mirasının programlanması, dağıtımı, geliştirme, ulaştırma ve korunması konularında görevini gelecekte de sürdürebilmesi için dijital dönüşüm oluşturmak;
4. NFB, 21. yüzyılda örgütsel yenilenme, çevreye karşı sorumlu olarak Kanada halkına değer katmayı amaçlamaktadır.
5. NFB'nin, sağlam mali bir temel üzerinde olmasını sağlayacak olan finansmanı oluşturup ve devamını sağlamayı hedeflemektedir (National Film Board of Canada, 2017).

Yeni dijital peyzajda öncü olmayı hedefleyen ve yeni medya alanında da öncüller geliştirmeye çalışmaktadır. Erişimlerinin ülkenin tüm bölgelerine yayılması için çaba sarfeden ve bu tür programların yayılması için teknolojinin kullanımının etkinliklerini araştırmaktadır; bu bağlamda yeni yeteneklerin kariyer yollarını geliştirme amaçlı programlar hazırlanmaktadır.

### 4.3. Dijital Yayıncılık

2000’li yılların başlarından itibaren kullanıcılarla buluşan dijital programlama çağında en önemli terimlerden birisi de şüphesiz ki podcasttir. Podcast sözcüğü; (Pod) (kapsül) ve Broadcast (canlı yayın) kelimelerinin birleşmesinden elde edilmiştir. Podcast ilk olarak ipad kullanıcılarının faydalanması için geliştirilmiş, ilerleyen zamanlarda ise diğer cihazlarda kullanılmaya başlanmıştır. Herhangi bir ses ya da video kaydını indirmek için farkı mobil cihazlardan, podcast’te feed (besleme) yani RSS ile olmaktadır. RSS (Real Simple Syndication), (Zengin Site Özeti), XML okuyucusu olan program türleri internet ortamındaki dosyaların ve e-posta işletimcisi ve de masa üstü programlar olarak bilinmektedir (RSS nedir? RSS XML programlar, 2005). Kullanıcıların itunestaki podcast sisteminin güncellemelerini cihazlarına yüklediklerinde amatör ya da profesyonel olarak radyo, tv, programlarına abone olup bu cihazlarla yayın takibi yapabilmektedirler. Evrensel bir yapıya sahip olan podcast, ücretsiz olarak dil dersi, müzik, haber, eğitim ve daha pek çok konuya ulaşılmasını sağlamaktadır. Günümüzden on yıl öncesine kadar bilgisayardan film izlemek zahmetli ve tercih edilmeyen bir durumken, küçük bilgisayar ekranları ve zamanın filmlerinin kötü kalitesi nedeniyle, insanlar bilgisayardan film izlemek istemiyordu, ancak zamanla gelişen DivX Teknolojisi, ekranların giderek kaliteli hale gelmesine ve bu ön yargının yıkılmasını sağlamıştır.

#### 4.3.1. NFB’nin İngilizce Yayını

Film yapımcıları ve medya içerik krüatörleri, belgesel, animasyon filmler için telif hakkı ile tabletler, mobil cihazlar ve web dahil olmak üzere tüm platformlarda orijinal interaktif içerikleri kullanmaktadır. NFB Projeleri çeşitli konuları ele alan kitle iletişim kurumlarına ve temsil açısından yetersizlik yaşayan gruplara öncelik tanımaktadır. İngilizce Program, orijinal hikâye anlatımlı interaktif yapımlarıyla ayrıcalıklı bir kamu yayını yapmaktadır. NFB, yeni sinemacıları keşfetmek ve teşvik sağlamak, kamu görsel-işitsel eserlerin bir üretici ve dağıtıcısı olma bilinciyle hizmet vermektedir. İngilizce programlarından Hothouse; NFB’nin kısa film formatındaki animasyon örneğidir.

#### 4.3.2. NFB’nin Fransızca Yayını

Cinéaste, Tremplin, aide au cinéma, indépendant ACIC gibi programlarıyla sinemaseverlere hizmetler vermektedir. “Tremplin”de, eğitim atölye sürecinin bitiminde bir yarışma düzenlenmekte ve belgesel çalışma yapmak isteyen Kanadalı frankofonlara ve film yapımcılarına yönelik çalışma olanağı sunulmaktadır.

ACIC (Aide au Cinéma Indépendant); NFB’nin 2012 yılından beri yürüttüğü ACIC programı, eğitim kurumları ve medya arasında yürütülen bir projedir. Bu

proje, Kanada Ulusal Film Kurulu'na (NFB) Kanada'nın her yerinden Fransızca filmler, form veya içerik açısından özellikle yenilikçi filmlerin üretiminde olanak sağlamaktadır.

Kanada Québec'te, francophone ülkelerle önemli sosyal ve kültürel konular ele alınmaktadır. NFKB'nin Fransız programı belgesel dizi üretmemektedir. (ulusal ve uluslararası ortak yapımlar), bağımsız sinema yardım programı için film yapımcıları ve bağımsız yapımcılarla çalışmaktadır. Görsel-ışitsel programlarda bir kamu sektörü üreticisi olarak NFB, kültürel, bölgesel ve aborjin dahil olmak üzere çeşitli ülke perspektiflerini yansıtan orijinal görsel-ışitsel eserler üretmektedir. Program içeriklerinin incelenmesinde yetkin kişilerce biçimsel olarak sanatsal, teknolojik gelişmeleri keşfetmelerine olanak tanınır ve özel sektörle bağlantılı olarak çalışmalar yapılır.

NFB programlama sisteminde, Kanada halkına her iki resmi dilde farklı ses ve içerik erişimini sağlamak esastır. Medya kullanımının günden güne arttığı güncel çağda NFB, her iki resmi dilde de yenilikçi dijital içerikler oluşturulmasına öncülük etmektedir.

NFB'nin üretim faaliyetleri, belgesellerin, animasyon filmlerinin, yeni medya içeriğinin ve ortaya çıkan diğer formların kavramsallaştırılması, araştırılması, geliştirilmesi ve üretilmesini içermektedir. Program Performans Analizi sonuçları; 2015-2016 yılları arasında NFB'de, 43 özgün film, 6 web sitesi, 2 uygulama, 2 interaktif kurulum, 1 oyun, 1 VR projesi ve interaktif çalışmalarını destekleyen 64 filmle toplam 119 eser tamamlamıştır. NFB yapımları, Kanada ve yurtdışında da kabul görmüş ve toplam 66 ödüle layık görülmüştür. Bunlardan 35'i Kanada'da, 31'i ise uluslararası platformlardan olmuştur.

Cordell Barker ve Carface tarafından Claude Cloutier'in canlandırdığı "I Was I Was God" adlı animasyon filmi, En İyi Kısa Film ve Animasyon filmi olarak Oscar'da 10 film arasında yer almıştır. Ayrıca animasyon türünde, Sarah Van Den'in "Boom Deep Waters"'ı da, Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali'nde "Festivals Connexion Ödülü" ve Fransa'nın Trouville-Sur-Mer'deki "Festival Off-Courts"'ta Eleştiri Ödülü (Prix de la critique) de dahil olmak üzere toplam dört ödül kazanmıştır.

İnteraktif çalışmalar kategorisinde Jeremy Mendes'in "Yedi Dijital Ölümcül Günah" ve Amerika'da üç prestijli Webby Ödülü de dahil olmak üzere sekiz ödül kazanmıştır. Nisan 2015'te de 1.300.000 ziyaretçinin üzerinde izleme oranını elde eden Brett Gaylor'un interaktif belgesel dizisi "Do not Track", uluslararası arenada dört olmak üzere toplam altı ödül almıştır.

NFB.ca, Kanada ve uluslararası anlamda en iyi bağımsız filmlerin ve dünyanın dört bir yanından belgesellerin gösterildiği NFB prodüksiyonlarına ve talep üzerine de video (VOD) kanallarına anında erişime olanağı sağlamaktadır.

#### 4.4. Campus

IP kimlik doğrulama sistemi ile Campus içeriğine erişmek için üye kullanıcılar NFB'nin IP adresleri ile erişim sağlamaktadırlar. Campus'un Marc Uygulaması; abonelik sisteminin bir parçası olarak tanımlanır ve her üç ayda bir de güncellenir. Erişim için, üyenin kişisel profilini etkinleştirilmesi yeterlidir. Bu uygulamadan yararlanabilmek için, eğiticilerin ve öğretmenlerin bir hesap oluşturması gerekir. Bu siteden aynı zamanda internet üzerindeki bağlantıyla veya ağ kullanıcıları / üyeleriyle iletişim kurabilmektedirler. Kanada filmlerinin de campüs eğitim platformunda İngilizce ve Fransızca olarak çevrim içi olarak sunulması 2018 yılı itibariyle %41 oranında artmıştır.

Campüs interaktif yapımlar için NFB web sitesi üzerinden öğrencilere erişim olanağı sağlar. Kapsamlı bir öğrenme kitleri olarak film ve öğretim kılavuzlarına sahip olan NFB, bu kitlerle ders planları ve öğrenim modülleri ile uyumlu olarak çalışır. Buna ek olarak, ihtiyaç duyulan filmler, klipler, kılavuzlar, makaleler, resimler ve hatta ses kayıtlarına bu siteden ulaşılabilir. Aktivasyon bağlantısı sadece üye kişiler veya kurumlar için geçerlidir. Campus, eğitim uzmanlarının fikir ve yorumlarına dayanarak geliştirilmiştir.

Ulusal Film Kurulu (NFB) online yayın hizmeti, Netflix, iTunes Store'dan sağlanan belgesel yayınlarıyla Kuzey Amerika ve Avrupa'nın dijital evrenindeki film tarzının da yaygınlaşmasını hedefleyen bir projedir. Toronto Belgesel Film Festivali kapsamında, belgesel film türünün TV ekranlarında kaybolmaya başladığı bilinciyle, projenin Apple'ın iTunes'u, Netflix hatta YouTube dijital kanal formatında yapılmayacağı, iki dilli olarak web, akıllı telefonlar, TV'ler, mobil cihazlarda evrensel olarak erişilebilir olmasını hedeflemektedir. Son dönemdeki popüler video oynatıcıları; sağladıkları teknoloji sayesinde üretilen, yeni versiyonlarıyla cep telefonu, PSP gibi birçok farklı platformda çalıştırılabilmektedir. Türkiye şifreli televizyon yayıncılığıyla bir dönemin efsanesi olan Cine5 sayesinde 1993 yılında tanışmıştır. 90'ların sonundaysa artık dijital yayın platformları kendini göstermeye başlamıştır. Şifreli yayınlar çeşitli firmalar tarafından oluşturulan şifreleme yöntemleriyle yapılmaktadır. Veriler bir cihaz ya da modül sayesinde çözülerek televizyona gönderilmekteydi. Bunlardan bilinen bazıları, Cryptoworks, Conax, Irdeto ve VideoGuard'tır (Yurdakul, 2016). Türkiye'de abonelik sistemiyle dijital platformda televizyon ve film izleme olanağını izleyicilerine sunan şifreli kanallar; D-smart, Netflix, Digtürk, Teledünya, Tivibu, Mubi, Filbox, Turkcell tv, Sinema tv ve Sinematek tv ve BluTv de internet kaynaklı dijital yayın yapan kanallar arasındadır.

Son yıllarda, NFB dijital yayıncılığı başlatmak için büyük medya şirketleri ile Arte, Fransız TV kanalları, NHK (Japon kamu televizyonu), LG, Samsung, BlackBerry, Microsoft Guardian, New York Times ve Le Devoir yeni belgesel yayını online olarak sunmaktadır (Documentaire: l'ONF veut être au centre

du monde | Le Devoir, 2013). VR yayını için de Henri Bourassa 1910 yılında fiber dünyasını canlandırmak, “görüş” ve “fikir alışverişi”ni yaymak amacıyla “le devoir”ın ilk bölümünü yayınlamıştır (Le Devoir - Montréal | Courier international). NFB.ca Bloğu; Kanada Ulusal Film Kurulu’na bağlıdır. (NFB) Birçok klasik ve yeni NFB yapıtlarını online, Sinema Salonu’nuyla izleyicilerin, taleplerine bağlı olarak uluslararası bağımsız filmler ve belgesel filmler de dahil olmak üzere 3000’den fazla NFB yapımlarına ücretsiz erişim olanağı sunmaktadır. Sitedeki filmler istek üzerine ücretsiz olarak izlenebilmekte, ayrıca eğitim kurumlarına ve okullara abonelik verilebilmektedir. NFKB’nin koleksiyonunu oluşturan filmler; çevre sorunları, insan hakları, uluslararası haber ve belgesel filmler, deneysel filmler, interaktif çalışmalar, sanatsal ve daha pek çok küresel konularda toplumun bilgilendirilmesine yönelik eserleri sunmaktadır. Site ayrıca çocuklar ve yetişkinler için animasyon filmleri de izleme olanağı tanımaktadır. 4000’den fazla yapıyı arşivinde bulunduran bu sitede; belgesel, telif hakkı olan tür filmleri, temalı NFB filmleri bulunmaktadır. Bu blog, Fransızca ve İngilizce dilde hizmet vermekte, her yaşa uygun içeriğe sahip ve birçok ünlü film yapımcıları tarafından benimsenmiş eserlerin yanında en sevilen film klasiklerini de yeniden izleme olanağı tanımaktadır.

#### **4.5. NFB’de İnteraktif Yayıncılık**

NFB, yenilikçi projeler yaratarak sanal gerçeklik ürünleri oluşturmak ve izleyici katılımını artırmayı hedeflemiştir. 2013-2018 Ulusal Stratejik Planı ile, 21. yüzyılda kamu kültür kurumlarının amacını yeniden tanımlayan kamusal alana yönelik yeni bir vizyon anlayışındadır. Dijital teknolojilerin ortaya çıkmasından bu yana görsel-işitsel alanda büyük bir dönüşüm yaşanmaktadır ve NFB bu ortama uyum sağlamaktadır. Sektördeki mevcut iş modelleri, geleneksel gelir kaynaklarının artması ve dağıtım platformlarının yaygınlaşmasına yönelik çeşitli programlar uygulamaktadır. Özellikle, Netflix ve YouTube gibi çevrim içi içerikleri yayınlamak için kullanılan platformların popüleritesi, NFB’nin çalışmalarını kamuoyunun keşfetmesine olanak tanımaktadır. Yedi ülkeden 13 sanatçıyı bir araya getiren Quartier des spectacles ve MUTEK ortaklığıyla NFB ortak yapımı interaktif “Tour Common Space”, uluslararası “Human Futures” projesinin bir parçasıdır. Kanada Kültür Miras Departmanı ile işbirliği içinde olan NFB, “Kanada Günü Mücadelesi”nin bir parçası olarak interaktif dijital bir hikâye anlatım atölyesi hazırlamış ve buna ilişkin olarak da özgün bir çalışma kılavuzu oluşturmuştur. Bu kapsamda yarışmalar düzenlemiş ve kazananlar, Ottawa maceraları hakkında kısa film yapmalarına, eğitim uzmanlarıyla ve üst düzey bir NFB ekibi ile çalışma şansına sahip olmuşlardır. 2015-2016 yılları arasında, NFB çalışmalarının internet sonuçları; 2014-2015’e göre % 57.5 artmış, 2014-2015’te 14.2 milyona kıyasla 2015-2016 yılında 22.4 milyon olmuştur. Sosyal medyadaki tanıtım kampanyalarından sonuç alınmış ve 2015-



2016 yıllarının başından itibaren 24.379 NFB Facebook abonesi, 25.370 olarak Twitter takipçisinde artış gözlemlenmiştir.

Ulusal Film Kurulu, kullanıcıların animasyon, video veya interaktif film örneklerini göndermek için (<http://onf-nfb.gc.ca>) sitesinden ulaşabilmelerini sağlamak ve kişisel bilgilerin Kanada Gizlilik Yasası'na tabi bir devlet kurumu olarak, bilgilerin gizliliğinin korunması için yazılı olarak önceden izin almayı şart koşmaktadır. Programlama kriterleri; NFB, düzenli bir program yapmak için aşağıdaki unsurları dikkate alması gerektiğini vurgulanmıştır.

- Tür (canlandırma, belgesel, interaktif )
- Konu / tema,
- Yazar kursları, kaynak, hedef kitle, formatlar (arayüzlü), ulusal ve uluslararası ortak yapımlar üretimi,
- Erkek / Kadın çalışan dengesi, yerli girişimler ve üretim dili, projelerin seçim kriterleri hususu önem taşımaktadır.

İnteraktif çalışmalarda dikkat edilmesi gereken hususlar şöyledir:

İnteraktif Stüdyo; Québec'teki belgesel ve interaktif çalışmaların, projelerin gelişim ve üretim aşamasında (% 100 NFKB yapımı) söz konusu stüdyoya e-posta yoluyla gönderilmesi gerekmektedir; proje gelişiminin erken evrelerinde teslim edilmesi, ön analizinin dikkate alınması, elektronik dosyasının ve üretimin yapılması öngörülmektedir. Filmin kısa özeti, mali plan, zaman çizelgesi yer almalıdır. Sinopsis; filmin yapısını, hem de içeriğini özetler: konunun kısa açıklaması, tarihsel, coğrafi, sosyolojik bağlamı varsa; filmde yer alan oyuncuların kısa portreleri de yer almalıdır. Niyet beyanı, yapımcı vb. söz edilmesi istenmektedir. Animasyon stüdyosu; proje gelişiminde özet, konu, önerilen sinematik yaklaşım, araştırma raporu ve hedef kitle belirlenmelidir.

#### **4.5.1. Dijital ve İnteraktif Üretim**

Aday; proje özeti, deneyimini, konu, araştırma raporunu, webdeki proje deneyimini, interaktif senaryo beyanını, (scrapbooking, temalar), internet ve diğer platformlarda geçerli olabilecek pazarlama planı, finansman ve ekip portföyünü bildirmesi gerekmektedir.

NFB, ARTE ve IDFA, 2016 kış aylarında dünyadaki dijital yaratıcılara fikirler dağıtmayı planlamıştır ve adaylar, akıllı telefonun özelliklerinden istifade ederek mobilite hakkında etkileşimli bir deneyim oluşturmak ve bu deneyimleri yaratmak için belli bir zaman harcayarak kazanan 10 kişiyi sitede açıklamayı beyan etmiştir.

Etkileşim (İnteraktif) sanatçısı, yapımcı ve yaratıcıdan oluşan bir jüri, içerikleri "60 Saniyelik interaktif film yarışması"nı değerlendirmişlerdir. Dünyanın dört bir yanından katılım ve şimdiye kadar ilk kez görülen mobil ve etkileşimli

teknolojinin en şaşırtıcı fikirleriyle ve farklı uygulamalarla karşılaşmıştır. Fikirlerini eserlerinde yansıtan sanatçılar, özellikle bu yarışmanın kurallarını göz önüne alarak etkileyici bir yaratıcılık, sanatsal ve teknik beceri sergilemişlerdir. Jüri, NFB ve ARTE yayın kanallarıyla on kazanan nihai talihliyi sitelerinde açıklamışlardır. Fransa, Kanada, Nijerya, Hollanda, Tayvan, Belçika, İsrail ve Arjantin'den katılan sanatçıların projeleri başarılı görülmüştür.

### **GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ**

Küreselleşmenin sağladığı dinamikler; enformasyon toplumu ve post-modernist yaklaşımlar, özgülleşme, farklılaşma parçalanma ve merkezileşmeye dikkat çekmektedir. Enformasyon toplumu, modernizmin demokratik geleneklerini ortaya koymak açısından modern kapitalist toplumun üretim araçları olarak günümüz kitle iletişim araçları merkezine bilgiyi koyarak, özgür bireylerin bilgiye ulaşma kanallarını genişletme olanağı tanımıştır. Bu oluşum içindeki birey, dokunulmazlık, pazar, çoğulculuk ve sınıf ilişkileri kavramlarının tümüne sahip durumdadır. Yeni iletişim teknolojileri ekonomik, siyasal ve toplumsal yaşamın sürdürülmesindeki öncüllüğü, enformasyon ve bilgi miktarındaki artışla birlikte demokrasinin gerektirdiği katılımcı yurttaş kavramındaki yerinin önemini belirginleştirmiştir. Dijitalleşmenin birçok alanda yarattığı dönüşüm, sinema, televizyon ve müzik sektöründe de yaşanmakta. Platformlar arasında rekabet artarken, kullanım alanları da giderek yükseliyor. Dünya çapında yaygın kullanılan internet sayesinde film izleme ve paylaşma platformlarının tüm network ağı üzerinde yaygınlaşması ile birlikte izleyici artık filmlere istediği zaman, istediği yerde ulaşmaya başlamıştır. Bu araştırmada, etkileşimli dramatik yapı örneklerinin var olduğu birer kültür endüstrisi ürünü olan dijital platformdaki film izleme ve yaratma ortamlarının yanı sıra etkileşimli öykü ve arayüzlerin çözümlenmesi gereken ideolojik yapılar olduğu gözlemlenmiştir.

Tüm dünyada ve Türkiye'de 1960'lı ve 1970'li yılların kültürel, sanatsal ve politik hareketleri görece katılımcı ve demokratik normlarla sınırlı bir dönüşümü sergilemekteydi. Devletin tekelinde bulunan alanlardaki gelişimi bu dönemde büyük ölçüde etkisini yitirmiştir. O dönemdeki atmosfer, toplumsal hareketlerden etkilenen bağımsız toplum ile entelektüeller arasındaki etkileşimli yapının varlığının sorgulandığı bir durum dense yanlış olmayacaktır. Toplumsal düzenin sağlanması amacıyla Türkiye'de 12 Mart 1971 ve 12 Eylül 1980 dönemlerinde baskı ve devlet zorunun yeni adları ise yapılan darbelerdir. Sol hareketler ve entelektüeller o dönemde sanatı, Türk Halkı'nın ulaşması gerektiği ve layık olduğu konumu sinema ekranıyla somutlaştırmak istemişlerdir. Öğrenciler ve aydınlar, düzene karşı politik bir eylem içinde bulunmuşlar, kimlik edinmek, varlığın toplumsallaştırılması da bir gereksinim halini almıştır.

Günümüzde, film izleme pratikleri internete bağlanan cihazlar; tabletler, cep telefonları, taşınabilir bilgisayarlar ile her yerde zaman ve mekân sınırı olmaksızın bir rutin haline gelmiştir. Artık izleyici sinema salonlarında gösterime giren ve daha sonra da izleme şansı bulamadığı filmleri online olarak satın alma, izleme ve kendi kişisel arşivlerini oluşturma olanağına sahip olmuşlardır. 2000’li yıllarda ortaya çıkan interaktif film teknolojisiyle de filmi hangi boyut, format ve çözünürlükte izleyeceğini kendi seçmek zorunda olan kişi aynı zamanda elindeki bu olanaklarla filmi yeniden kurgulayabilme ve sevdiği şarkı ya da klipi filmine ekleyebilmektedir. Dünya genelinde internet teknolojisinin gelişmesi ve bağlantı hızlarının yükselmesiyle birlikte en büyük değişimler müzik ve arkadaşlık sitelerinde olmuştur. Kullanım alanlarına bakıldığında ise, kullanıcıların zaman ve mekândan bağımsız olarak istedikleri anda sinema, müzik ve hatta tv izledikleri, isteklerine göre de çevrim dışı özellikleri kullandıkları gözlemlenmektedir.

Yeni medyanın sağladığı etkileşimlilik özelliğiyle kişiye sağladığı özgürlük ve seçim yapma olanağında biçimsel bir unsur, örneklem olarak farklı dramaturjik yapılara ve işleyişlere sahip olan interaktif filmlerin ideolojik söylemleri açısından da tartışmaya açıktır. İnteraktif filmlerde, diğer kurmaca filmlerden farklı olarak izleyici kullanıcı rolüne dönüşür, bu durumun da en temel özelliği etkileşimli bir ortamın olmasından kaynaklanmaktadır. Etkileşimlilik özelliği ile yeni medya eski medyadan farklı olarak özgürlük, kontrol, hegemonik yaklaşım ve seçim yapabilme ile olanağı ile bireyin kendi yaratıcılığını ortaya koyabildiği bir ortamı sağlamaktadır. İnteraktif anlatı öykü ve oyununun mit ve ritüel arasındaki ilişkiye bağlı olarak birbirinden ayrı olarak değerlendirilmesi ve de incelenmesi olanaklı olsa da birbirinden ayrı olarak kabul görmesi de doğru değildir. Elektronik medya ürünlerinin bir parçası olan interaktif film örnekleri kültürlerin öykü medyasıyla da fonksiyonel olarak benzerlikler taşıdıkları göz ardı edilmemelidir.

Etkileşimli anlatım sistemleri, kullanıcıya anlatı metnini yöneten ve kurgulayan yetkeyi vererek kullanıcıya özgürlük sağlamak ve ona böylelikle de yeni bir dünya yaratmaktadır. Ancak bu özgür dünyada anlatı metinlerinde sunulan seçeneklerle yönlendirilen bir mecra olduğu göreceli olarak görünmektedir. İnteraktif sinemada, etkileşim mantığından hareketle seyirci filmin belirleyicisi rolünü üstlenmektedir. Seçimlenen roller ile filmin akışına yön verilmesi ile anlatı ilerlemektedir.

Çalışmanın diğer bir inceleme konusu da ONF (Kanada Ulusal Film Kurulu)’dir. ONF’in, Kanada halkına istedikleri platformlarda erişim olanağı sağlayan çeşitli web tabanlı dijital dağıtım, mobil cihazlar için elverişli içerikler ve DVD kaynağı yaratmak gibi yönlü çalışmaları vardır. Son kertede ONF.ca blog ile animasyon ve belgesel türde film severler için, online izleme olanağı sunarak bir hedefini daha geliştirmiştir.

ONF, 1960'lı ve 1970'li yıllarda öncülük ettiği topluluk katılım programıyla değişim ve ivme yakalamıştır. Bugün de ortak yapımlar, festivaller, yeni ortaklıklar ve dünya çapındaki iktidar ve kuruluşlarla işbirliği yaparak Kanada'nın film endüstrisindeki yerini küresel topluluğa taşımıştır. Tarihsel ve kültürel açıdan önemli bir koleksiyona sahip olan kuruluş, geniş bir ses kütüphanesi, beşyüz bin hareketsiz görüntü, altı bin kadar eğitim kadrosuyla her yıl daha çok eseri bünyesine katmaktadır. Parlamento yasasıyla kurulan ONF, 1950 yılında Ulusal Film Yasası'nda işlevi "film üretimi ve dağıtımını yapmak" olduğu belirlenmiştir. ONF'nin görevi; Kanada halkına ve dünyaya yeni, özgün perspektif anlayışını sunmak olarak planlamıştır.

İzleyicilerini yaratıcı içeriklerle, internet ağıyla tüm platformlarda, topluluk ve sinemalarda yerini alacak ayırdedici nitelikteki görsel-işitsel eserler ve yoğun deneyimleriyle ulaştırmayı hedeflemiştir. ONF, kamu ve özel kuruluşlardan, ortaklarıyla kurduğu etkili bir dağıtım ağı ile görsel-işitsel eserleri ulaştırmayı hedeflemiştir. İki resmi dilde de her biri bir yönetici yapımcı tarafından yönetilen ve çeşitli üretim stüdyolarından oluşan İngilizce ve Fransızca programları aracılığıyla yayınlarını sürdürmektedir. Ülke genelinde 11 üretim merkezine sahiptir.

ONF Mütevelli Heyeti, sekiz üyeden oluşmaktadır. Aynı zamanda Başkan olan Hükümet Film Komiseri, Kanada Telefilm İcra Direktörü ve diğer altı üye de Belediye Başkanı tarafından atanmaktadır. Kanada Ulusal Film Kurulu, toplumsal kaynaşmanın canlı bir enstrümanı olarak ülkedeki topluluk çeşitliliğine yönelik, film endüstrisinde hem kamera önünde hem de arkasında kültürel ve etnik çeşitliliği teşvik etmektedir. Böylelikle çoğulcu toplumun görsel-işitsel mirasını zenginleştirerek ve artırarak devam edeceğini, daha da önem kazanacağını bilincindedir. Bu görüşten hareketle, Aborjin topluluğundan olan film yapımcıları için proje, üst düzey teknik yardım, üretim ve post prodüksiyon gibi taahhütlerde bulunmuştur. Aborjin Sineması'nın gelişimine yönelik olarak da bu topluluk, üretim ve idari kadrosunda görev almaktadır. ONF, Kanada'da toplumuna toplumsal ve siyasal konulardaki programlara öncelik vererek, vatandaşlarına toplumsal demokratik katılımı canlandırmayı hedefleyerek kurum düşüncesinin doğrudan dolaşımını sağlamak için yeni teknolojilerden ve internetin olağanüstü potansiyelinden yararlanmaktadır. Bir yapımcı olarak ONF, belgesel, auteur animasyon ve interaktif medyada yeni yaratıcı alanlara yatırım yapmış ve dijital teknolojilerin ortaya çıkmasından bu yana görsel-işitsel sanayide büyük bir dönüşüm yaşanmıştır.

Özellikle Netflix ve Youtube gibi çevrim içi içerikleri yayınlamak için kullanılan platformların yaygınlaşması, ONF de bu alanda çalışmalarını artırmıştır. ONF, çevrim içi programlarının erişilebilirliğini üretim ve dağıtımını arttırarak yaratıcı girişimler ve yeni teknolojileri kullanarak verimliliğini ulus

ve uluslararası konulardaki uzmanlığını ortaya koymaktadır. Sanal ortamda yaratıcı, etkileşimli çalışmalara destek veren kurum, mobil cihazlarla çekilmiş ödüllü kısa film yarışmaları düzenleyerek bu alanda tek olduğunu kanıtlamıştır. Kazananların kimliklerini ve eserlerini sitesinde yayınlamıştır. İnteraktif film yapım stüdyolarında da film yapım çalışmalarını halen sürdürmektedir.

ONF'in sosyal medyadaki tanıtım kampanyalarını takiben, 2015-2016 yıllarının başından itibaren 24.379 ONF Facebook abonesinde, 25.370 Twitter takipçisinde bir önceki yıla göre % 142'den fazla bir artış olduğu görülmüştür. Güncel rakamlar ise Facebook 116.000, Twitter 47.900, Instagram 31 Bin, Vimeo 17.976, Youtube'da ise 128 Bin takipçiye ulaşmıştır. ONF, mobil cihazlar ile, TV uygulamalı akıllı telefon ve tabletlerden ücretsiz olarak 3200'ün üzerinde belgesel, animasyon ve birçok filmi izleme olanağı sunmaktadır. Campüs adlı bloğu, hedef kitle olarak eğitimciler, öğrenciler için filmlerin üretilmesi, kurulması, görüntülenmesi gibi tüm özelliklere ulaşma olanağı sağlanmaktadır. Siteye erişim, bir üye profili oluşturularak mümkün olabilmektedir. Campüs'ün kurulabilmesi için gerekli tüm dijital sistemlerin ONF'de kayıtlı olması gerekmektedir.

Türkiye'deki dijital platform siteleri de Kanada ve Fransa'ninkinden farksız görünümde değil... Dijitalleşmenin birçok alanda yarattığı dönüşüm, sinema, televizyon ve müzik sektöründe de yaşanmaktadır. Platformlar arasında rekabet artarken, kullanım alanları da giderek yükselmektedir. Dünya çapında yaygın kullanılan internet sayesinde film izleme ve paylaşma platformlarının tüm network ağı üzerinde yaygınlaşması ile birlikte izleyici artık filmlere istediği zaman, istediği yerde ulaşmaya başlamıştır.

Dünya genelinde internet teknolojisinin gelişmesi ve bağlantı hızlarının yükselmesiyle birlikte en büyük değişimler müzik ve arkadaşlık sitelerinde olmaktadır. Kullanım alanlarına bakıldığında ise, kullanıcıların zaman ve mekândan bağımsız olarak istedikleri anda sinema, müzik ve hatta tv izledikleri, isteklerine göre de çevrim dışı özellikleri kullandıkları gözlemlenmektedir.

Sinema temel anlamıyla teknolojik bir gelişme sonucu ortaya çıkan bir sanattır. Sinemadaki teknolojik gelişmelerden en çok etkilenen kesim hiç kuşkusuz izleyiciler olmuştur. İzleyicilerin sinema salonlarında başlayan film izleme serüvenleri günümüzde istedikleri her mekânda ve istedikleri her filme ulaşabilme deneyimine doğru evrilmiştir.

## KAYNAKÇA

### KİTAPLAR

- Abisel, N. (2014). *Sessiz Sinema*. Ankara: Deki Basım Yayım Ltd.
- Adanır, O. (2012). *Sinemada Anlam ve Anlatım*. İstanbul: Say Yayınları.
- Adorno, T.W. (1977). *The Actuality of Philosophy*, Telos, C.31.
- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1972). *Dialectic of Enlightenment*, NewYork, Aydınlanmanın Diyalektiği I-II, çev: O.Özgül, İstanbul:Kabalıcı, 1995-96.
- Arnheim, R. (2007). *Görsel Düşünme*. İstanbul: Metis.
- Assman, J., (2001), *Kültürel Bellek, Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*, (1.Basım), (Çev.Ayşe Tekin), Ayrıntı Yayınları, İstanbul. 27 – 155
- Aydın, E. (1999). *Changing Media and Informatica Education*. Texas.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (2014). *Göstergebilimsel Serüven*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bauman, Z. (2015). *Akışkan Modern Dünyada Kültür*. Ankara: Atıf Yayınları.
- Benjamin, W. (1995). *Hikâye Anlatıcısı Son Bakışta Aşk'ın içinde*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Benjamin, W.(2001). “Hikâye Anlatıcısı”, içinde: N. Gürbilek (ed) *Son Bakışta Aşk*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Benjamin, W.(2004). *Pasajlar*, Çev. Ahmet Cemal, İstanbul:YKY.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. New York: University of Wisconsin Press.
- Botz B.,T. (2011). *Filmler ve rüyalar*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Binyazar, A. (1978). *Yazın ve Bilim Dilimiz*, Ankara: Türk Dil Kurumu Yay.
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature Numérique: Le Récit Interactif*, Paris, Hermès-Lavoisier.
- Buck-Morss, S. (1989). *The Dialectic of Seeing:Walter Benjamin and the Arcades Project*. Cambridge:Cambridge Press.
- Büker, S. (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Castells, M. (1997). *The Power Of Identity*. Massachusetts: Blackwell Publishers Ltd.
- Clark, R.T. (1969). *Herder: His Life and Thought*. Berkeley University CaliforniaPress.
- Connerton, P. (1999), *Toplumlar Nasıl Anımsar?*, (1.Basım), (Çev.Alaeddin Şenel), Ayrıntı Yayınları, İstanbul. 13 – 148
- Coste, D. (1989). *Narrative as Communication*, University of Minnesota Press, 13-14.
- Crawford, C. (2012). *On Interactive Storytelling*. New Readers.
- Crary, J. (2004). *Gözlemcinin Teknikleri*, Çev. Elif Daldeniz, İstanbul: Metis Yayınları.
- David Bordwell Kristin Thompson. (1989). *Film Sanatı*. Ankara: De Ki Basım Yayın Ltd.Şti.
- Demir, M. (2013). *Yeni Medya üzerine...* İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Denkel, A. (2003) - *İlk Çağda Doğa Felsefeleri*, İstanbul : Doruk Yayınları.
- Dewey, J. (2005). *Art as Experience*, New York:Penguin Group.
- Druckrey, T. (1991). *Revenge of the Nerds:An Interview with Jaron Lanier Afterimage*.
- Dudley, A. (1979). *The Major Film Theories*, New York: Oxford University Press.
- Eco, U.(1977).*Sinemanın Göstergebilime Katkısı Üzerine*, Çev.Seçil Bükerve Onaran ed., 1985.
- Eco, U. (1991). *Alımlama Göstergebilimi*. İstanbul: Düzlem Yayınları.
- Eco, U. (1992). *Açık Yapıt*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. İstanbul: Can Yayınları.
- Eisenstein, S. (1976). *Notes For a film Capital*. The MIT Press.
- Erdem B.K. Sayılğan B.Ö., (2011) *Aristotelesçi Mantık Bağlamında Yeni Medyada Hikâye Anlatımı: “Call of Duty” Örneği*, Marmara İletişim Dergisi, Sayı 18
- Erdoğan, Ş. (2004). *Fransız Sineması*. İstanbul: Es Yayınları.
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Ersümer, A. (2013) *Klasik Anlatı Sineması*, İstanbul, Hayalperest Yayınevi
- Featherstone, M. (2013). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*. İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

- Featherstone, M. (1998). *The Flaneur the Cityand Virtual Urban Studies* v:35.909-925.
- Ferris, D. (2008). *The Cambridge Introduction to Walter Benjamin*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Figa, E. (2004). *The Virtualization Of Stories And Storytelling*. *Storytelling Magazine*, 16(2)
- Foucault, M.(2001) *Hapishanenin Doğuşu*, Çev. Kılıçbay, M.A., Ankara:İmge.
- Foucault, M.(2003). *İktidarın Gözü, Seçme Yazılar IV*. Çev. Ergüden, I., İstanbul:YKY.
- Foucault, M.(2008). *Toplumu Savunmak Gerekir*, Çev. Şehsuvar Aktaş, İstanbul:YKY.
- Freud, S. (1953). *Standard Edition of the Complete Psychological Works* . London: Hogarth Press.
- Fuat, M.( 2015), *Tiyatro Tarihi, MSM Yayınları, Mitos-Boyut Yayınları /TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti.*
- Gegenfürther, K.R. (2005). *Beyin ve Algılama*, Çev.Barış Konukman, İnkılâp Kitabevi.
- Genette, G. (1969). *Figures II* . Paris: Seuil,49
- Geray, H. (2003) *İletişim ve Teknoloji: Uluslararası Birikim Düzeyinde Yeni Medya Politikaları*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Giddens, A. (2010). *Sosyoloji Kısa Fakat Eleştirel Bir Giriş*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Giddens, A. (2014). *Sosyoloji Başlangıç Okumaları*. İstanbul: Say Yayınları.
- Gilbert, J. (2008). *Antikapitalizm ve Kültür*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gönenli, G. & Hürmeriç, P. (2012). “Sosyal Medya / Ağ Toplumu”, İçinde Kara, T. (Ed.), Özgen, E. (Ed.). *Sosyal Medya / Akademi* (s.213-242). İstanbul: Beta Basım
- Guiraud, P. (1990) *Göstergebilim*, Çev: Mehmet Yalçın, Sivas: M.Y.Özel Yayımcı.
- Guiraud, P. (1990). *Göstergebilim*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Güçlü, A. (2002). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Bilim ve Sanat Yayınları
- Gül Batuş, Füsün Alver, Bilal Arık, Barış Çoban ve Ünsal Çığ. (2011). *Kadife Karanlık 2*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Güngör, N. (2011). *İletişimler-Kuramlar-Yaklaşımlar*, Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Güvenç, B. (2015). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Güz, N. (1992). *Sesler ve Kurallar*. İstanbul: Der Yayınları.
- Habermas, J. (1985). *The Theory of Communicative Action: Reason and Rationalization of Society*. Boston Beacon Press.
- Hagebölling, H. (2012). *Interactive Dramaturgies:New Approaches in Multimedia Content and Design*. Springer.
- Huhtamo, E. (2000). *From Cybernation to Interaction: A Contribution to an Archaeology of Interactivity in Lunenfeld, P., The Digital Dialectic: New Essays on New Media: The MIT Press.*
- Husserl, E. (2005). *Phantasy, Image, Consciousness and Memory*, Ed. Rudolf Bernet, Springer, Dordrecht.
- J, H. (2001). *New Media,New Narrative*. Princeton Srchitectural Press.
- J. Mark. (2000, Şubat 16). *Portrait of a Newer, Lonelier Crowd is Captured in an Internet Survey*. The New York Times.
- Jameson, F. (1972). *The Prison-House of Language:A Critical Account of Structuralism and Russian Formalism* . Princeton: Princeton University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*. New York: New York University Press
- Jameson, F. (1984a). ‘Postmodernism: or the Cultural Logic of Late Capitalism’, *New Left Review*, 146.
- Johnson-Laird, P. (1983).”Mental Models:Towards a Cognitive Science of Language, Inference, and Conscüousness”. Cambridge: Cambridge University Press.
- Joshua, M. (1985). *No Sense of Place*. Oxford: Oxford University Press.
- Kıran, Z. Kıran, A.E. (2000). *Yazınsal Okuma Süreçleri, Dilbilim, Göstergebilim ve Yazınbilim Yöntemleriyle Çözümlemeler*, Ankara, Seçkin Yayınevi



- Klug, J. L. (2011). *Interactive storytelling for video games*. Taylor Francis.
- Koestler, A. (1980). *Darkness at Noon*. The Folio Society: UK.
- Köse, H. (2012). *Flanör Düşünce*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kurtoğlu, R., Özbölük T. (2016). *Görsel İletişim Çağında Markaların Emoji'ye Adaptasyonu*, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*
- Küçük, M. (2005). *Medya, İktidar, İdeoloji*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Küngerü, A., (2016). *Bir İfade Aracı Olarak Dijital Hikâye Anlatımı*, *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*
- Laurel, B. (2003). *Design Research: Methods and Perspectives*. The MIT Press 1st (first) edition Hardcover
- Randall, L.W. (2014). *Bizi biz yapan Hikâyeler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lakoff, G. (1986). *Cognitive Linguistics*. Française, Cinématheque. *Les Plus Belles Robes du Cinéma:La Collection de la Cinématheque Française* . (2001) Paris: La Cinématheque.
- Lefebvre, Henri. (1966). *Le Langage et La Société*, Paris: Gallimard.
- Lotman, Y.M. (1986). *Sinema Estetiğinin Sorunları*. İstanbul: Mas Matbaacılık.
- Lotman, Y. M.(1999). *Sinema Estetiğinin Sorunları*, Öteki Ajans: Ankara,
- Lotman, Y. (2012). *Sinema Göstergibilimi*. Ankara: Nirengi Kitap.
- Makal, O. (1996). *Fransız Sineması*. Ankara: Kitle Yayınları.
- Malinowski, B. (2016). *Malinowski Bir Kültür Teorisi*. Ankara: Doğu Batı.
- Manovich, L. (1995). *Externalization of the Psyche to the Implantation of Technology*. PDF academia.edu, s. 90-100.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press Cambridge.
- Marcuse, Herbert. (1997). *Tek Boyutlu İnsan*. İstanbul: İdea Yayınevi.
- Marcuse, Herbert. (1998). *Karşıdevrim ve İsyân*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları,.
- Marks, K. (1976). *1844 El Yazmaları Ekonomi Politik ve Felsefe* . Ankara: Sol Yayınları.
- Mateas, M. (2004). "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games" *First Person New Media as Story, Performance, and Game* Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (ed.), New York: MIT Press, pp.19-34.
- Meadows, D. (2003). *Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media*. *Visual Communication*, 2
- Mitry, J. (1989). *Sinema Estetigi ve Psikolojisi*, İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet On The Holodeck: The Future Of Narrative İn Cyberspace*. New York: MIT Press
- Musser, C. (1994). *The Emergence of cinema:The American Screen to 1907*. Berkeley Unversity of California Press.
- Mutlu, E. (1994). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ark Yayınevi.
- Münsterberg, H. (2013). *Sinema Kuramları 1*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Natale, S. (2016). *Unveiling the Biographies of Media: On the Role of Narratives, Anecdotes, and Storytelling in the Construction of New Media's Histories*. *Communication Theory*, 26, 431-449
- Nurdoğan Rigel ve Batuş, G. (2005). *Kadife Karanlık* . İstanbul: Su Yayınevi.
- Nüket Güz Simten Gündeş Samsun Demir. (1995). *100.Yılında Bir Sinema Klasığı*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Basımevi ve Film Merkezi.
- Oğuz Adanır, Şükran Kuyucak Esen. (2013). *Sinema Kuramları 2*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Oluk, (2008a). *Klasik Anlatı Sineması*. Ankara: Hayalet Kitap.
- Oluk, (2008b). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet Tanıtım Hizmetleri.
- Oluk, (2008c). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Ong, W., (2003), *Sözlü ve Yazılı Kültür, Sözü'nün Teknolojikleşmesi*, (3. Basım), (Çev. Sema Postacıoğlu Banon), *Metis Yayınları*, İstanbul. 46 – 16.
- Parekh, B. (2002). *Çok Kültürlülüğü Yeniden Düşünmek*. Ankara: Phoenix Yayınevi.

- Parkan, M. (1983). Brecht Estetiği ve Sinema. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Platon. (1967). Apologia Sokratous. Londra: Trireme Books.
- Propp, V. (1985). Masalın Biçimbilimi. İstanbul: Kent Basımevi.
- Rafaeli, S. (1988). Interactivity: From New Media to Communication. *Advancing Communication Science*, 16, 110-134.
- Randall, W.L. (1999). Bizi Biz Yapan Hikayeler, Çev: Şen Süer Kaya, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Rifat, M. (1990). Dilbilim ve Göstergebilimin Çağdaş Kuramları. İstanbul: Düzlem Yayınları.
- Rifat, M. (2014a). Göstergebilimin ABC'si. Ankara: Say Yayınları.
- Rifat, M. (2014b). Göstergebilimin ABC'si. Ankara: Say Yayınları.
- Robin, B. (2008). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts (Vol. 2)*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Schnapper, D. (2005). Sosyoloji Düşüncesinin Özünde Öteki ile ilişki, s.484.
- Sekula, A. (1987). *The Body and the Archive*. The MIT Press.
- Soja, E.W. (2003). *Postmodern Graphies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London: Verso.
- Şklovski, Viktor. (1995). Öykünün ve Romanın Kuruluşu. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Thomson, G. (1994). İnsanın Özü, Çev. Celal Üster, İstanbul: Payel Yayıncılık.
- Timisi, N. (2003). Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Titchener, E. B. (1915). *A Beginner's Psychology*. New York: Macmillan .
- Todorov, T. (1995). Yazın Kuramı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları,.
- Tunalı, İ. (1989). *Estatik*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turan, E.Y. (2015). Platon'un İdealar Kuramı Ekseninde Mimesis Olarak Sanat, Tarih Okulu Dergisi (TOD) 8. Sayı.
- Turan, Ş. (2002). *Türk Kültür Tarihi*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Turner, M. (1996). *The Literary Mind: The Original of Thought and Language*, Oxford University Press, 40.
- Ulağlı, S. (2006). İmgebilim "Öteki"nin bilimine Giriş. Ankara: Sinemis.
- Ünal, Y. (2008). *Dram Sanatı ve Sinema Anlatım Olanakları ve Sınırlılıkları*. İstanbul: Doruk Matbaacılık.
- Veselovski, A.N. *Konuların Yazınbilimi Poetika 2.Cilt*. Petersburg.
- W.Adorno, T. (2016). *Kültür Endüstrisi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Wollen, P. (1989). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Yaylagül, L. (2010). *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara: Dipnot yayınları.
- Yengin, D. (2014). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Yıldırım, C. (2004). *Çağdaş Felsefe Sözlüğü*, İstanbul : Doruk Yayınları
- Young, R. (2014). *Remembering Bogle Chandler: An Exploration of New Media's Storytelling*
- Zahavi, D. (2003). *Husserl's Phenomenology*, Stanford University Press: Kaliforniya.
- Zimmerman, E. (2004). *First Person: New media as a story, performance, and game*. London: The Mit Press.

## MAKALELER

- Akçabay, F. (2013). "Hukukun Kültürle İmtihanı", e-dergi Marmara, 4-5.makale
- Arda, Ö. (2015/ I 48 1-23 02/06/16). Belgesel Filmde Yeni Yaklaşımların İdfa Doçlab 2010-2015 Belgesel "Film Örneklemini Üzerinden Yapısal ve Kullanım özelliklerine göre İçerik Analizi". İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 1-24.
- Althusser, L. (1971). "Ideology and Ideological State Apparatuses". New York: Monthly Review Press.
- Altundağ, C. (2006). "Türk Sinemasında Anlatı-Kurgu İlişkisi". Elazığ, Fırat Üniversitesi.
- And, M. (1970). *Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosu, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı:1, Ankara.*

- Aydın, S. (2012 Cilt1 Sayı2). “Walter Benjamin’in, Flanür,Paçavracı,Hikaye Anlatıcısı “Aydın, S. (2013). “1980 Darbesi Neden Yapıldı?”
- Aytaş, M. ve Can, A. (5, 2, 2008). “Underground Filmler ve Andy Warhol Sineması”. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 121-127.
- Binark, M. (2017, 04 09). “Yeni Medya, Gençlik ve gündelik yaşam.” Türkiye.
- Bingöl, O. D. (2006). “Günümüz Kent Yaşamında Sözlü Kültürün Yeni Sanatsal İfade Aracı Olarak Kullanımı”. İstanbul.
- Birkök, M. C. (2008). “Bir Toplumsallaştırma Aracı olarak Eğitimde Alternatif Medya Kullanımı”. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 1-12.
- Çelenk, S. ve Özen, E. (2006). “Sinema Endüstrisinin Ekonomik Yöndeşme Eğilimleri: Hollywood Örneği.” İletişim Araştırmaları 67-96.
- Çetin, H. (2014). Kitap İncelemesi. M. Weber içinde, Weber, Protestan Ahlakı ve kapitalizmin Ruhunu (s. Abant İzzet baysal Üniversitesi). Bolu: hasanacetinn.blogspot.com.
- Çolak, P. D. (2016, 06 16). Husserl Fenomenolojisi ve Soyut Sanat. İstanbul, Türkiye.
- Çörekçiöglü, H. (2010). “Parçalanmış Politik Birliği Yeniden Kurmak: Hikâye Anlatımı”, Özgürlük, kardeşlik ve eşitlik, Birinci Uluslararası Felsefe Kongresi.
- Erdogan, İ. (Kasım 2004/57). “Popüler Kültürün Ne olduğu Üzerine”. Eğitim Dergisi, 1-18.
- Eroğlu, A. (2011, 10 28). John Dewey’de Deneyim ve Sanat. Erzurum, Erzurum, Türkiye.
- Gadimov, J. (2012). Herman ve Chomsky’nin Propaganda Modeli Rızanın İmalatı:Kitle Medyasının ekonomi Politikası. İstanbul, Zirve Üniversitesi İletişim Politikası.
- Hamina, B. (Şubat-Mart 1975 sayı: 49). “Sansür Kampanyası”. Filim’75, 1-24.
- Hasan Hüseyin Taylan ve Ümit Arkan. (2008 29/05/16). “Kültürün Medya aracılığıyla Küreselleşmesi.” Sosyal Bilimler Dergisi: 5/alıntıda 89.
- Hilav, S., S. Divitçioğlu. (24 03 1973). “Milli Sinema Üstüne Bir Açık Oturum.” Ulusal Sinema DGSA. Türk Film Arşivi Yayını: 1-20.
- Karakoç, E. (2014). “Medya Aracılığıyla Popüler Kültürün Aktarılmasında Toplumsal Değişkenlerin Rolü” . Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fak.Elektronik Dergisi, 125.
- Kaya, M. (2011, 02 25). Sinemada Kurgu ve Kurgunun Sinemaya Etkisi. İstanbul, Haliç, Türkiye.
- Metin K. ve D.A. (2012, Eylül sayı 4 09.08.2016). “1960’lı Yıllarda Türk Sinemasında Toplumsal Gerçeklik”. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fak. Elektronik Dergisi , s. 1-15.
- Odabaş, B. (1994). “Fransız Sinemasında Yeni Dalga”. Marmara İletişim Dergisi, 282-285.
- Önder, S. ve Baydemir, A. (2005 Cilt: 6, Sayı:2). “Türk Sinemasının Gelişimi (1895-1939)”. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 1-23.
- Taşova, N. K. (2013, Mart14). İnteraktif Medya Tasarımı Ders Programının Değerlendirilmesi ve bir Program Önerisi. Ankara.
- Tozu, T. (2007, Temmuz 06). Bürokrasi ve Max Weber. İstanbul, 29/04/2016.
- Unat, N. A. (1984 02/06/16). “Kitle İletişimi ve Kültür”. Ankara Üniversitesi SBF Dergileri Veritabanı, 66-72.Arasındaki İlişki Üzerine Bir Tartışma. C.Ü.Sosyal Bilimler Dergisi, 25-32.
- Yanıklar, C. (2010/1 Cilt:34 28/05/16). Tüketim Kültürü, Kapitalizm ve İnsan İhtiyaçları
- Yanıklar, C. (28/05/16). “Tüketim Kültürü, Kapitalizm ve İnsan İhtiyaçları Arasındaki İlişki Üzerine Bir Tartışma.” C.Ü.Sosyal Bilimler Dergisi (2010/1 Cilt:34): 25-32.
- Yıldız, E. (2012). “Kültürün Felsefi Temelleri”. Yaşam Bilimleri Dergisi, 448.

## TEZLER

- Candan, E. (2009). Dramatik Yapıda Diyalog ve Turgut Özakman Oyunlarında Konuşma Örgüsü, Sosyal Bilimler Enstitüsü Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Çınar, C. (2008, 07 23). Sinema Estetiğinde Sinematografik Uzam ve Hareket Algısı. İstanbul, Sosyal Bilimler Ens. İstanbul Üniversitesi.
- Konak, C. (2012, 09 12). “Çağdaş Sanat Bağlamında Fenomenolojik Gerçekliğe Bakış”. İstanbul, Sosyal Bilimler E., Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Öğüt, S. (2004). Interactivity in New Media. Sosyal Bilimler Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul,

- Sayın, A. F. (2007, 07 19). Teoride ve Pratikte İnteraktif Sinema ve TV. İstanbul, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Marmara Üniversitesi
- Şahiner, E. (2013, 09 13). Sinema dilinin yapım sonrası süreçte tekniğin olanaklarıyla yeniden yapılandırılması. İstanbul, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Beykent Üniversitesi,

## ANSİKLOPEDİLER

- Hakkı Devrim, Nezihe Araz, Berke Vardar. (1979). Meydan Larousse (s. 724). İstanbul: Meydan Yayınevi 7.cilt.

## ELEKTRONİK KAYNAK

- Archived-Library and Archives Of Canada and National Film (2014, Şubat, 05). <https://www.bac-lac.gc.ca/eng>
- Acar, S. (2016 06 11).” Neo-liberalizm nedir?”. [www.academia.edu.tr](http://www.academia.edu.tr)
- “Antik Yunan Tiyatrosu”. (2017, 03 05). Vikipedi: <https://tr.wikipedia.org>
- Aslan,G. ( 2014, ocak 5).“Protestan Ahlâkı ve Kapitalizmin Ruhu Max-Weber”  
<https://delirmeye5kala.wordpress.com> “Kavramlarıyla Günümüz Sanatçısının Portresi” Dergipark.  
[ulakbim.gov.tr](http://ulakbim.gov.tr), 1-7.
- Başaran, F. (2016, Ağustos 25). “Marx, Medya, Meta ve Sermaye Birikimi”. [academia.edu](http://www.academia.edu).
- Le Remy:Ciné-filou: (2017, 06 11). <http://cineressources.bifi.fr/recherche>
- Discover Film in Canada - Celebrate Canada on Screen. <http://www.tiffcanadaonscreen.com/>
- Documentaire: l’ONF veut être au centre du monde | Le Devoir. 10 04 2013. [www.ledevoir.com](http://www.ledevoir.com)
- Froissart, Pascal. “PDF XIIIe Congres national de la SFSIC-University of Ottawa.” (7-9 Ekim 2002) [aix1.uottowa.ca](http://aix1.uottowa.ca)
- Garnham, N. (1990). Media theory and the political future of mass communication. Capitalism and communication: global culture and the economics of information, 1-19.
- Güllüoğlu, Ö. (2016, 06 07). Bir Kitle iletişim Aracı Olarak TV’un Popüler Kültür Ürünlerini Benimsetmesi ve Yayma İşlevi. PDF: <https://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr>
- Harrison, Helen Punesco, (1997). General Information Programme and UNISIST. “Audiovisual Archives.” 03 Paris. <https://onf-nfb.gc.ca> (25 07 2017). Montreal.
- Jourdaa, L. (10 07 2014). Les Contentieux de l’image:étude de jurisprudence comparée. Droit. Université de Toulon.
- Kalaycı, H. (11 06 2007). Kanada-Quebec Sorunu. Çokkültürcülük, kendi kaderini tayin, milliyetçilik ve Federalizm. Ankara.
- Keçer, S. (2016, Ağustos ). <https://sosyalhizmetuzmani.org>
- L’ONF au Festival du film documentaire DOXA de Vancouver. 06 04 2017.  
[https://www.canada.ca/...film/.../l\\_onf\\_au\\_festivaldufilm](https://www.canada.ca/...film/.../l_onf_au_festivaldufilm)
- L’ONF au Festival international du film documentaire d’Amsterdam. 20 11 2016.  
<https://www.canada.ca/onf-festival-international-film-doc>
- Lemon, K. (1988). Pool Of Radiance Journal Entries. Sunnyvale:Strategic Simulations Inc.:  
<https://www.lemonamiga.com>
- M.Carroll, J. (2017, Haziran 03). Human Computer Interaction. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction: <https://www.interaction-design.org>
- Metz, C. (1976). The New Literary History, Vol 8, No.1, <https://www.jstor.org>
- National Film Board of Canada.( 02 03 2017). [www.nfb.ca](http://www.nfb.ca)
- National Film Board of Canada - Movies List on MUBI. 05 07 2017. <https://mubi.com/lists/national-film-board-of-canada>
- National Film Board Online Screening Room | Trent University Library. [www.trentu.ca/library/help/databases/NFB](http://www.trentu.ca/library/help/databases/NFB)
- Podcast nedir?, Ne işe yarıyor?-Mobilgim. (03 11 2014). <https://www.mobilgim.com>
- RSS nedir? RSS XML programlarma.( 2005). [www.rssnedir.com](http://www.rssnedir.com)

- Sütçü, Y. (2013, Temmuz). Ortak Bir Dünya Deneyimi: Hikâye Anlatıcısı. <https://ethosfelsefe.com>
- Şen, A. (2017, Mart 03). W.Benjamin'in Kavramlarıyla "Hikâye Anlatıcısı"nın Görsel Temsilcisi:Hayao Miyazaki. <https://academia.edu.tr>
- Tokmak, M. (2016, Ağustos 20). "Kapitalizmin Ruhü ve Protestan Ahlâkı Özetleme Çalışması". <https://academia.edu.tr>
- Torun, İ. (2002). "Kapitalizmin Zorunlu Şartı "Protestan Ahlâk"". Cumhuriyet Üniversitesi Bilimsel Yayınları: <https://avys.omu.edu.tr>
- Turan, İ. (2013, Aralık 06). "Çok Kültürlülük ve insani güvenlik sorunlarının öteki algısı ekseninde incelenmesi", <https://acikerisim.sakarya.edu.tr>
- Türk Dil Kurumu, Türkçe Sözlük, [www.tdk.gov.tr](http://www.tdk.gov.tr)
- Véronneau, P. (2014). The Cinema of Québec - The Canadian Encyclopedia. [www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/the-cinema-of-quebec](http://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/the-cinema-of-quebec)
- Wikipedia. (2017, 04 09). Wikipedia.org: <http://tr.wikipedia.org/wiki>
- Wakeman, R. (2001). Paris and London in the 19th. Century, Journal of Urban History. <http://juh.sagepub.com>