

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

**DİJİTAL ANİMASYON VE GÖRSEL EFEKT
TEKNOLOJİLERİNİN HOLLYWOOD SİNEMASINDA
TRANSMEDYA ÜZERİNDEN KULLANIMLARININ
KÜRESELLEŞMEYE ETKİLERİ**

İLKAN DEVRİM DİNÇ
17721003

TEZ DANIŞMANI;
Doç. Dr. LÜTFÜ KAPLANOĞLU

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

**DİJİTAL ANİMASYON VE GÖRSEL EFEKT
TEKNOLOJİLERİNİN HOLLYWOOD SİNEMASINDA
TRANSMEDYA ÜZERİNDEN KULLANIMLARININ
KÜRESELLEŞMEYE ETKİLERİ**

İLKAN DEVRİM DİNÇ
17721003
ORCID NO: 0000-0002-4706-7590

TEZ DANIŞMANI;
Doç. Dr. LÜTFÜ KAPLANOĞLU

İSTANBUL
2021

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

**DİJİTAL ANİMASYON VE GÖRSEL EFEKT
TEKNOLOJİLERİNİN HOLLYWOOD SİNEMASINDA
TRANSMEDYA ÜZERİNDEN KULLANIMLARININ
KÜRESELLEŞMEYE ETKİLERİ**

İLKAN DEVRİM DİNÇ
17721003

Tezin Savunulduğu Tarih: 18.11.2021

Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur

	Unvan Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	: Doç Dr. Lütfü Kaplanoğlu	
Jüri Üyeleri	: Prof. Dr. Selahattin Ganiz	
	Prof. Dr. Selahattin Yıldız	
	Dr. Öğr. Üyesi İsmail Erim Gülaçtı	
	Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Nuhoglu	

İSTANBUL
KASIM, 2021

ÖZ

DİJİTAL ANİMASYON VE GÖRSEL EFEKT TEKNOLOJİLERİNİN HOLLYWOOD SİNEMASINDA TRANSMEDYA ÜZERİNDEN KULLANIMLARININ KÜRESELLEŞMEYE ETKİLERİ

İlkan Devrim Dinç
Kasım, 2021

Etkileşimin giderek arttığı ve kapitalist yönetim mekanizmalarının bu etkileşimi göz ardı edemeyeceği bir dönemde hem ekonomik hem de sanatsal açıdan insanların beklentileri değişirken, bu durumla eş zamanlı olarak üretim yöntemlerinde de değişimler meydana gelmiştir. Artık medya üretim yöntemi sinema sektörünün tekil ürünler üzerinden pazarlama yaptığı süreçlerden çıkıp, birçok farklı medya ürününü birbirine bağlayarak üretim yapma yöntemine yönelmiştir. Seyirci artık daha bilinçli bir şekilde sinema, televizyon, edebiyat ve medyanın diğer mecralarına katılımcı olarak dahil olmaya başlamıştır. Değişen sosyal ve kültürel algının hem ideolojik hem de sanatsal açıdan birbiriyle uyumlu olma durumu söz konusu olmuştur. Çünkü internet kullanıcısının uluslararası bağlantısı tüm içeriklerin hem naratif hem de mana söz konusu olduğunda uyumlu ve geniş çaplı bir vizyona erişmesi gereksinim haline gelmiştir. Hikayelerin farklı platformlarda bir araya getirilmesi seyirciyi daha geniş bir naratife dahil ederken ürünlerin üretimine dair tasarımları bütünleştirmiştir. Daha uzun soluklu bir üretim dinamiği hem ekonomik süreklilik açısından hem de katılımcı seyircinin aidiyeti açısından önem teşkil etmektedir. Tam da bu anda son otuz yılda tekil, normal filmlerin üretiminden, filmlerin, televizyon serilerine, animasyon serilerinin kitaplara, çizgi romanların, bilgisayar oyunlarına bağlantılı bir hale geldiği Transmedya hikaye anlatıcılığı karşımıza çıkmaktadır. Transmedya hikaye anlatıcılığını küresel pazarda kullanıma açan Hollywood sinemasının prodüksiyon tasarımları da tamamen bu yönetime uygun şekilde üretilmeye başlamıştır. Bu makale temel olarak otuz yıllık süreçte bu yönelime en çok entegre olan prodüksiyon şirketlerinin süreç içinde teknolojik ve medya anlayışındaki değişimini gözler önüne sermeye çalışacaktır. Hem dijital animasyon ve görsel efektlere yönelim açısından hem de transmedya hikaye anlatıcılığıyla üretilen filmler açısından küreselleşmenin gidişatını gözler önüne serecek istatistikler aracılığıyla süreç analiz edilecektir.

Anahtar Kelimeler: Transmedya, animasyon, dijital, görsel, efekt, teknoloji, internet

ABSTRACT

DIGITAL ANIMATION AND VISUAL EFFECTS TECHNOLOGIES' IMPACT ON GLOBALIZATION IN HOLLYWOOD CINEMA THROUGH TRANSMEDIA

**Ilkan Devrim Dinc
November, 2021**

In a period when the interaction is increasing and capitalist management mechanisms cannot ignore this interaction, while the expectations of people both economically and artistically change, also simultaneous changes have occurred in the production methods. Now, the media production method has moved out of the processes where the cinema industry is marketing through individual products, and has turned to the production method by connecting many different media platforms. The audience is now more consciously involved in cinema, television, literature and other media as a participant. There has been a situation where the changing social and cultural perception is compatible with each other both ideologically and artistically. Because the international connection of the internet user has become a requirement for all content to reach a harmonious and wide-ranging vision when it comes to both narrative and meaning. Bringing the stories together on different platforms included the audience in a wider narrative and integrated the designs for the production of the platforms. A longer-term production dynamic is important both in terms of economic continuity and in terms of belonging to the participant audience. It is at this very moment that Transmedia storytelling comes into play, in the last three decades it has gone from the production of single, normal films to the completely connected films, and other media. Hollywood cinema, which made transmedia storytelling into use in the global market, started to be produced in accordance with this method. This article will basically try to reveal the changes in the technological and media understanding of the production companies that have been most integrated into this orientation in the thirty-year period. The process will be analyzed through statistics that will reveal the course of globalization, both in terms of orientation towards digital animation and visual effects, and films produced with transmedia storytelling.

Key Words: Transmedia, animation, digital, visual, efect, technology, internet

ÖNSÖZ

Bir tez yazmak için sosyal bilimler bünyesinde kabul edilen, sanat alanında ilerlemek benim için büyük bir önem teşkil etmektedir. Çünkü sanatın bilimle, bilimin de sanatla bir köprü kurması gerektiği fikriyle yola çıkmış bir öğrenci olarak, öğrenmem gereken ilk şey bunun mümkün olup olmadığıydı. Bu durum özelinde sosyal bilimlerin nicel verilere dayanan araştırmalar üretip üretmemesi gerektiği sorunsalı da bu araştırmamın temeline koyduğum amaçlardan biriydi. Bu nedenle sayısal veriler dahilinde son otuz yılın gidişatını gözler önüne sermek adına bir dizi istatistik veri ve bu verilerden kategorize edilen bir çok grafikle sanat alanında nicel bir çalışmaya imza atmaya çalıştım. Sosyolojik çıkarımlar ve bu çıkarımların yansımalarını da sayıların gözler önüne serdiği gidişat ile desteklemeye uğraştım. Bu çalışma boyunca her zaman desteğini esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. Lütfü Kaplanoğlu'na, yönlendirmelerinden büyük katkı sağladığım Prof. Dr. Selahattin Ganiz'e, Yıldız Teknik Üniversitesinde Dr. Öğretim Üyesi İsmail Erim Gülaçtı hocam başta olmak üzere dersini aldığım tüm hocalarıma, akademik yolculuğumda bana yeni ufuklar açan en değerli hocalarımdan Dr. Öğretim Üyesi Ahmet Kaya Özakgün'e, Yüksek Lisans eğitimimin başından bu güne kadar hep desteğini sonuna kadar hissettiğim Prof. Dr. Battal Odabaş'a, yine en büyük desteklerimden ve yol göstericilerimden Prof. Dr. Selahattin Yıldız'a ve Dr. Öğretim Üyesi Erkan Özdelek'e, yıllarca her derdimde yanımda olan sevgili dostlarım, abilerim; Özer Anar, Murat Fevzi Gezer, Gürhan Elmaliolu, Cem Çınar, Barış Çakır, Barış Kanburoğlu, Çağrı Öner, Emre Zengineken ve Maltepe Üniversitesindeki tüm değerli arkadaşlarım ve hocalarıma sonsuz teşekkür ederim. Çanakkale'de başladığım yeni maceramda bütün desteklerini sonuna kadar hissettiğim Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Grafik Tasarımı bölümündeki hocalarım ve Teknoparktaki arkadaşlarıma da teşekkürü bir borç bilirim. Aileme ve arkadaşlarıma da bütün desteklerinden dolayı sonsuz teşekkürler. Herşeyden öte beni bu dünyaya getiren ve hayat yolunda bana en büyük yoldaşlığı yapan Ferda Bolkan, bunların hepsi öncelikle senin sayendedir ve bu tezi en önce senin oğlun olduğum için yazabildiğimi düşünüyorum. Sanatı bilimle buluşturacağım diğer araştırmalarım da bu heyecanı duyabilmek umuduyla. Saygılarımla.

Çanakkale; Kasım, 2021

İlkan Devrim Dinç

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
KISALTMALAR	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Amaç	1
1.2. Yöntem	2
1.3. Evren ve Örneklem	3
1.4. Hipotezler	7
2.BÖLÜM: KAVRAMLAR VE İSTATİSTİKLER	9
2.1. Küreselleşme	9
2.1.1. Toplumsal Deformasyonlar	10
2.1.2. Tüketim Toplumu	19
2.1.3. Ağ Toplumu	30
2.1.4. Kitle Kültürü	36
2.1.5. Yakınsama Kültürü	43
2.1.6. Siber Uzam	45
2.2. Hollywood Sineması	51
2.2.1. Hollywood Sinemasının Tarihi	52
2.2.1.1. Klasik Hollywood Sineması	52
2.2.1.2. Çağdaş Hollywood Sineması	58
2.2.1.3. Modern Hollywood Sineması	61
2.2.1.4. Post Modern Hollywood Sineması	69
2.2.2. Hollywood Sinemasının Akımları	74
2.2.2.1. Gerçekçi Hollywood Sineması	74
2.2.2.2. Gerçeküstü Hollywood Sineması	75
2.2.3. Hollywood Sineması'nın İdeolojisi ve Küresel Evrimi	76
2.2.3.1. Küresel Evrim Sürecinde İdeolojik Yönelimler	76
2.2.3.2. Küresel Evrim Sürecinde Kültürel Sirkülasyon	83
2.2.3.3. Küresel Evrim Sürecinde Seri Film Üretim Dinamikleri	87
2.2.4. Hollywood Sineması ve Sinema Sanatı	89
2.2.5. Hollywood Sineması'nda Animasyon ve Görsel Efekt Teknolojileri	92
2.2.5.1. Klasik Animasyon	93
2.2.5.2. Dijital Animasyon	95
2.2.5.3. Konvansiyonel Görsel Efektler	96
2.2.5.3.1. Özel Efektler	97
2.2.5.3.2. Renk Düzenleme	97
2.2.5.4. Orta Seviye Görsel Efektler	98
2.2.5.4.1. Rotoskop	98

2.2.5.4.2. Mat Boyama.....	99
2.2.5.4.3. Yeşil/Mavi Ekran.....	99
2.2.5.4.4. Kompozit İşlemler.....	100
2.2.5.5. Üst Seviye Görsel Efektler.....	101
2.2.5.5.1. Dinamik Simülasyon Efektleri.....	101
2.2.5.5.2. Hareket Yakalama Teknolojileri	101
2.2.5.5.3. Hareket Takip Sistemleri	102
2.2.5.5.4. Bilgisayar Üretimli İmgeleme.....	103
2.3. Transmedya Hikâye Anlatıcılığı	104
2.3.1. Metinlerarası İlişkiler, Postmodernite ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı.....	109
2.3.2. Hollywood Sineması ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı.....	112
2.3.2.1. "The Matrix" Serisi	113
2.3.2.1.1. Film Serisinin Transmedya Hikâye Evreni.....	113
2.3.2.1.2. Film Serisinin Üretim Teknolojileri.....	131
2.3.2.2. "Yüzüklerin Efendisi" Serisi.....	133
2.3.2.2.1. Film Serilerinin Transmedya Hikâye Evreni.....	133
2.3.2.2.2. Film Serilerinin Üretim Teknolojileri.....	144
2.3.2.3. "Yıldız Savaşları" Serisi.....	145
2.3.2.3.1. Film Serilerinin Transmedya Hikâye Evreni.....	145
2.3.2.3.2. Film Serilerinin Üretim Teknolojileri.....	161
2.3.3. Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Üzerinden Hollywood Sinemasının Son Otuz Yıllık Gişe Hasılatı İstatistikleri.....	163
3. BOLÜM: SONUÇ.....	206
KAYNAKÇA.....	210

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Yüzüklerin Efendisi Serisi Akademi Ödülleri Listesi.....	135
--	-----



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Matrix Serisi Transmedya Evreni.....	113
Şekil 2: The Matrix filmi açılış sahnesi ekran görüntüsü.....	114
Şekil 3: Yüzüklerin Efendisi Serisi Transmedya Evreni.....	134
Şekil 4: Yıldız Savaşları Transmedya Evreni.....	146
Şekil 5: Hollywood sinemasının son otuz yıllık gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmleri arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	187
Şekil 6: Hollywood sinemasının son otuz yıllık gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin sayıları içinde transmedya ve normal yapıdaki filmlerin hasılat oranları.....	187
Şekil 7: Hollywood sinemasının son otuz yıllık gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmleri arasında transmedya ve normal yapıdaki filmlerin hasılat oranları.....	188
Şekil 8: Hollywood sinemasının 1990-1995 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin sayıları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	188
Şekil 9: Hollywood sinemasının 1990-1995 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	189
Şekil 10: Hollywood sinemasının 1995-2000 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin sayıları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	189
Şekil 11: Hollywood sinemasının 1995-2000 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	189
Şekil 12: Hollywood sinemasının 2000-2005 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin sayıları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	190
Şekil 13: Hollywood sinemasının 2000-2005 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	190
Şekil 14: Hollywood sinemasının 2005-2010 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin sayıları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	191
Şekil 15: Hollywood sinemasının 2005-2010 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	191
Şekil 16: Hollywood sinemasının 2010-2005 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin sayıları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	192

Şekil 17: Hollywood sinemasının 2010-2015 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	192
Şekil 18: Hollywood sinemasının 2015-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin sayıları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	193
Şekil 19: Hollywood sinemasının 2010-2015 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasında transmedya ve normal yapıdaki filmler.....	193
Şekil 20: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasındaki değişiklikler.....	194
Şekil 21: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan filmlerinin hasılat oranları arasındaki yükselme ivmesi.....	194
Şekil 22: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde film sayılarının değişiklik oranları.....	195
Şekil 23: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde gişe hasılatlarının değişiklik oranları.....	196
Şekil 24: Hollywood sinemasının 1990-1995 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde gişe hasılatlarının değişiklik oranları.....	196
Şekil 25: Hollywood sinemasının 1995-2000 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde gişe hasılatlarının değişiklik oranları.....	197
Şekil 26: Hollywood sinemasının 2000-2005 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde gişe hasılatlarının değişiklik oranları.....	197
Şekil 27: Hollywood sinemasının 2005-2010 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde gişe hasılatlarının değişiklik oranları.....	198
Şekil 28: Hollywood sinemasının 2010-2015 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde gişe hasılatlarının değişiklik oranları.....	199
Şekil 29: Hollywood sinemasının 2015-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerinde gişe hasılatlarının değişiklik oranları.....	199
Şekil 30: Hollywood sinemasının 1990-2020 her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon filmlerinde bilgisayar üretimi sahnelerin artış oranları.....	200

Şekil 31: Hollywood sinemasının 1990-2020 her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon filmlerinde çalışan şirketlerin ürettiği sahnelerin dağılım oranları.....	201
Şekil 32: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerindeki “Normal” filmlerin gişe hasılat oranları.....	202
Şekil 33: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerindeki “Transmedya” filmlerin gişe hasılat oranları.....	203
Şekil 34: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerindeki “Normal” ve “Transmedya” filmlerin gişe hasılat oranlarının değişim ivmesi.....	204
Şekil 35: Hollywood sinemasının 1990-2020 yılları arasında yaptığı gişe hasılatları içinde, her yılın en yüksek hasılat yapan görsel efekt ve animasyon türlerindeki “Normal” ve “Transmedya” filmlerin gişe hasılat oranlarının artış seviyeleri.....	205

KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
ARPANET	: Advanced Research Projects Agency Network
CGI	: Computer Generated Imagery
CNC	: Computer Numerical Control
VFX	: Visual Effects
HUAC	: House Un-American Activities Committee
JPEG	: Joint Photographic Experts Group
MCU	: Marvel Cinematic Universe
MIT	: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
MOCAP	: Motion Capture
PNG	: Portable Network Graphics
RGB	: Red, Green, Blue
TIFF	: Tagged Image File Format

1.GİRİŞ

1.1. Amaç

Dijital dünyanın sınırlarının alabildiğine genişlediği son otuz yılda kültür, sanat ve tüketime yapılarında, yaşanan gelişmelere doğru orantılı olarak değişiklikler meydana gelmiştir. Bu değişikliklerin sinema özelinde nasıl bir değişim içine girdiği ana sorunsal olarak tezin merkezine yerleştirilmiştir. Sinema sanatı, sanatsal yönü hesaba katılarak incelenecek olsa da tezin sorunsalını çözmek adına merkeze koyduğu amaç teknolojik değişikliklerin bu sanat dalına olan etkisidir. Teknoloji geliştikçe animasyon ve görsel efektlerin hem üretilme oranları hem de teknik anlamda seviyeleri artmıştır. İnternetin de devreye girmesiyle birlikte, insanlığın birbiriyle etkileşim oranının giderek yükseldiği dijital bir çağa girilmektedir. Bu dijital ortamların tasarlandığı teknolojik araçlar, ilk elden sinemayla bağlantıya geçmekte ve tüm bu ilişkinin temelinde doğan transmedya hikâye anlatıcılığı gibi yeni medya alışkanlıklarının doğmasına ve gelişmesine yardım etmektedir. Bu süreçte kültürel yönelimlerin, durumdan etkilendiği ve de sürece etki ettiği düşünülebilecektir.

Küreselleşmenin her geçen gün arttığı ve belli çevreler tarafından artırıldığı bugünün kültürel ortamında sinemanın bu durumdan etkilenmemesi mümkün değildir. Her ne kadar sinema bir sanat dalı olarak önemini sürdürse de tezin genelinde teknolojik açıdan daha gelişmiş olan ve kitleler tarafından daha çok tüketilen Hollywood sinemasının gidişatı incelenecektir. Bu minvalde, dijital sanatların kullanım oranı ve yeni medya akımlarının kendine yer buluyor olması yönüyle, daha çok rağbet gören ve genel anlamıyla toplumların kültürel yapısını küresel ölçekte daha çok şekillendiren sinema endüstrisinin Hollywood sineması olduğu varsayılmaktadır. Bu varsayım üzerinden Tez, Küreselleşmeyi Hollywood sineması özelinde incelemeyi amaçlamaktadır.

Gerek tüketiciler gerekse üreticiler, koca bir küresel pazarın tüketim döngüsünde üzerine düşen görevi yapmak için bu kadar hevesli iken; bu durumu kültürü ve sanatı geliştirecek, insanları yanılsamalardan, gerçeklere ve güzelliğe yöneltebilecek üretimler neden yoktur; asıl soru ve sorun burada yatmaktadır. Bir çözümsellik eşliğinde, kültürlerin ve tarihin zenginliğinin; sanatın ve bilimin sunduğu olanaklar birleştirilip, insanlık kültürünün en güzide yönleri analiz edilebilir.

İncelencek yapıtların ve araştırmaların dâhilinde bu yönler öne çıkarılıp, kaynaştırıcı ve küresel birliği güçlendirici öğelerin önemi keşfedilmeye ve anlaşılmaya çalışılmalıdır.

Araştırma sorunlarının başında medya türlerinin geleceği ve insanlık kültürünün küresel anlamda yaşadığı değişikliklerin çözümlenmesi yer almaktadır. Bunun yanı sıra ekonomik çıkmazların içine hapsedilen toplumların kısıtlanmışlığı, kapitalist propaganda'nın işlevselliği ve kültürel deformasyonların önüne geçmek gibi diğer sorunlarda tezin içinde yerini bulacaktır.

Tez bütün bu sorunlara cevap aramasının ötesinde, Türkiye'deki Medya çalışmalarına Uluslararası çevrelerde gündemde olan bir konuyu geniş bir perspektiften ele alacak olması yönüyle önem teşkil etmektedir. Kendi alanlarında Transmedya hikaye anlatımını incelemiş olan bir kısım yazar ve araştırmacının konuya olan önemli katkılarını göz ardı etmeksizin, tezin bu alana sağlayacağı katkılar tahmin edilebilecektir. Tekrar belirtmek gerekirse; tüketicinin üretime sağladığı karşılıksız katkılarla suiistimal ediliyor olması, Transmedyaların takibi için gerekli ekonomik kaynakların yetersizliği sebebiyle ortaya çıkan toplumsal problemler, ana akım propagandanın önüne geçilmesi, yeni medya türlerinin sorgulanması ve kültürel sığlaştırmanın önüne geçilmesi gibi birçok konuda ortaya çıkmış ve çıkabilecek sorunlara çözümler arayacak olması, tezin önemini göstermekte yeterli olabilecektir.

Medyaların farklı türlerinin ilişkisi olan Transmedya, tezin yaklaşımı dolayısıyla küreselleşen dünyaya dair daha çok veri içerebileceği düşünüldüğünden tercih edilmiştir. Medya çalışmaları söz konusu olduğunda bir sondan söz etmek olası mıdır bilinmez. Fakat sürecin gidişatına pozitif etki edebileceği düşünülen tez; Transmedyaların ilişkisi içinde insanlık kültürünün estetik ve etik yönlerini, sanatın bu medyalara daha bilinçli ve özgürce nasıl dâhil edilebileceğini ve her bir farklı medyanın farklı amaçlarla konuya dâhil edilmesinin gerekliliğini sorgulamaktadır. Yani, yeni yüzyılda insanlık kültürünün ihtiyaçlarına katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

1.2. Yöntem

Araştırma, hali hazırda yapılmış ve yapılmaya devam edecek olan literatür taramasının akabinde, son otuz yılda dünyada gişe hasılatı kıran üç yüz film, görsel efektleri ve animasyonu kullanış oranlarına göre beş ana kategoriye, Transmedya hikaye anlatımına sahip olup olmadıklarına göre de iki yan kategoriye ayrılıp istatistiğe dökülecektir. Gişe hasılatından elde ettikleri rakamlara göre bir skalaya oturtulacak ve yıllık, on yıllık ve otuz yıllık süreçte tüm kategorilerde istatistikler grafiklerle görselleştirilecektir.

Tezin kuramsal çerçevesi, interdisipliner bir yapı ihtiva edecektir. Tezin Medya ile ilgili olan kısmını Transmedya hikâye anlatımı kapsayacak, sosyoloji ile ilgili olan kısmını küreselleşme kavramı içerecek ve bu kavramlar Hollywood yapıtlarının son otuz yılda aldığı şekilleri istatistiğe dökmek aracılığıyla analiz edilmeye ve bağdaştırılmaya çalışılacaktır. Ana merkezde medya ve sosyoloji birlikteliği yer alacaktır. Ekonomik uzantıları daha iyi görmek adına son otuz yılda dünya çapında gişe hasılatı kıran her senenin ilk on filmi animasyon ve görsel efektler söz konusu olduğunda bir skalaya oturtulacak, bir diğer taraftan da Transmedya hikâye anlatımı ile üretilip üretilmediğine göre kategorize edilecek ve tüm veriler birbiriyle karşılaştırılacaktır.

1.3. Evren ve Örneklem

Sosyoloji alanında Bauman'dan, Baudrillard'a ve Castells'e kadar birçok önemli ismin analizlerinden yararlanılarak bir literatür taraması yapılacaktır, medya alanında da Transmedya kavramının isim babası Henry Jenkins'ten, politik sinema alanında Ryan Kellner'a ve sinema tarihi açısından Rekin Teksoy'a kadar birçok isimden faydalanılacaktır.

Bu tezler ve araştırmalar, interdisipliner kurgunun ve ürünlerin genişliğinin kontrolünü sağlamak için kullanılabilir. Kuramın genel yapısı sosyolojik çözümlemelerin ve medya analizlerinin birlikteliğini sağlarken, Transmedya'nın bebeklik evresinde olanları analiz edip, büyüme çağına gelmeden karakterinin gelişmesine fayda sağlamak önem teşkil etmektedir.

Transmedya hikâye anlatımı; bir medya türünde üretilen bir hikâye evreninin, bir diğer türde anlatılmaya devam etmesi, bu şekilde devam eden farklı türlerde anlatılarak, bütün bu medya platformlarının birbirini tamamlayan bir bütüne doğru ilerlemesiyle yaratılan yeni bir medya türüdür. Bu dönüşüm ve tamamlama durumu hiç sona ermeksizin devam edebilecek şekilde tasarlanabilecek olsa da teoride bu durum söz konusu olmayabilir.

Transmedya hikâye anlatımı küresel sinema endüstrisinin bir iş modeli olmaktan kurtarılıp, insani değerleri öne çıkaran ve kültürel kodları kaynaştıran bir yapı ihtiva edebilir. Tezin ana sorununu hâlihazırda var olan yapı, bu bakış açısını destekleyen üretimlerin kullanım şekli ve üretilme amacı teşkil etmektedir.

Tez, yirmi birinci yüzyılda değişen medya anlayışının yarattığı küresel ortamda, üretilen projelerin ve tüketim şekillerine olan etkilerinin Transmedya hikâye anlatımıyla kurulan bağlantısıyla ilgilidir. Bu bağlantının küreselleşme kavramına olan

etkisi ve Hollywood sinemasının gerek bu duruma katkısı gerekse bu durumdan etkilendiği yönler özellikle incelenecektir.

Küresellik denildiğinde altında biraz ezilmiş hissedilebilecek, biraz saldırgan bir kavram zihinlerde canlanıyor olabilir. Ama bu her zaman böyle olmak zorunda değil. Eski imparatorlukların hepsinin nihai amacı bir dünya devleti olup tüm halkları kucaklayabilmektir. Günümüzün İmparatorluğuysa tüm halkları eline geçirip sömürebileceği bir altyapıyı kurmuş halde yaşamına devam etmektedir. Bu altyapıyı dönüştürmek için Transmedya estetikleri bir kurtuluş yolu olabilir. Çünkü sanat sinemasının belli kalıpları kırmaya yeltenmeyeceği varsayıldığında ya da yeltense dahi gerekli kaynağı bulamayacağı düşünüldüğünde, transmedya estetiğini en çok kullanan Hollywood sinemasından medet umulabilir. Çünkü öyle veya böyle Hollywood para kazandırdığı müddetçe o yapıta yatırım yapmaktan geri durmayacaktır. Tezin ana konusu, uzun vadede böylesi bir dönüşüme sebep olabilecek öneriler öne sürebilmektir.

20. yüzyıl boyunca medya ürünleri birbirinden ayrı türler olarak mevcuttu. İletişimin en temel taşı olan yazıyı kullanan kitaplar ve bunların radyoda okunması belki de medyaların uyarlanmasıyla ilgili verilebilecek ilk örnek olabilir. Fakat ne olursa olsun bir kitabın radyoda okunması veya filme uyarlanması 21. Yüzyılda medyaların aldığı gibi büyük ölçekli bir hal almamıştı. Alsa dahi bu seyircinin tüketme alışkanlıklarını şimdiki kadar güçlü şekilde etkilememekteydi. Genel anlamda, bir film bir kitaptan uyarlansa dahi ondan ayrı bir varlığı vardı veya bağlantısı oldukça kısıtlıydı. Radyodakiyse tüketimin pasifize edilmiş bir türü denilebilir. Dinleyiciler neredeyse kitabı kendileri okuyormuş gibi hissedebilmekteydiler. Fakat medya türlerinin üç veya daha fazla türe çıkması ve en önemli olan, bu türlerin birbirini tamamlayıcı özellikler ihtiva etmesi “yeni binyıl”a özgü bir yapıydı. Genel bir kabullenilmişlikten söz etmemiz gerekirse 1999 yapımı “The Matrix” ve ardından gelen üçleme her şeyin başlangıcı kabul edilebilir. Çünkü filmlerin akabinde “AniMatrix” isimli bir animasyon serisi, bir seri çizgi roman ve birçok oyunla Matrix Evreni genişletilip, Medya alışkanlığı da radikal bir şekilde dönüştürülmüştür.

Artık yeni yüzyıl, kendi medya alışkanlığıyla insanlığın kültürüne müdahale edebilecek ve geçen yirmi yılın ardından, Dünya birçok projenin birbirini takip ettiği bir Evrenler zincirinde kaybolmaya başlayacaktır.

Literatüre bakıldığında, bu kavramı, medya çalışmalarında uluslararası büyük üne kavuşmuş olan Henry Jenkins’in 2003 yılında yazdığı Transmedya hikâye anlatımı isimli bir makalede ilk kez kullandığı görülmektedir. Akabinde gerek Amerika

da gerekse Avrupa da akademik çevrede büyük ilgi uyandıran kavram birçok önemli araştırmacı tarafından da sahiplenmiştir.

Transmedya Henry Jenkins'e göre şöyledir: "Bir kurmacanın (fiction) ayrılmaz öğelerinin bütünsel ve koordine olarak bir eğlence deneyimi yaratmak hedefiyle pek çok dağıtım kanalına sistemli biçimde sunulması işlemi." (Vatansever'den 2013, aktaran Hüseyinoğlu, 2016, 5). Jenkins'in bu tanımını biraz daha toparlaması açısından ise kavram; hem dil hem de medyanın sinema, televizyon, oyun ve animasyon türleri gibi farklı alanlarda birbirini tamamlayan ve süregelen bir sürece dönüşmesi olarak açıklanabilir. Genel olarak bu medya dönüşümlerinin bir sonu olup olmadığını da sorgulanabilecektir.

Küreselleşme sosyolojik bir konu olmakla birlikte, ekonomik yönü de göz ardı edilemeyecek kadar büyüktür. Kavram genel olarak belirli bir modernite süreci boyunca ulusal sınırlara kilitlenmiş ve farklılaştırılmış kültürel özelliklerin bu sınırlardan kurtulup genişlemesi ve dünyanın medeni sayılabilecek toplumlarının üstünde hepsini kapsayıcı bir yapıya ulaşması olarak kabullenilebilir. Fakat bu bir ekonomik kontrol mekanizmasının konuya dâhil olduğu noktada farklı toplumların belirli altyapılara indirgenerek daha rahat sömürülmesi için kurgulanan bir olgu olarak da görülebilir.

Bu açıdan bakıldığında ideal olan küreselleşme ve maddeci küreselleşme gibi iki farklı kavramdan bahsedilebilir. İdeal olan sosyolojinin konusu olabilecekken, maddeci olan ekonominin konusu olabilir. Ama ne olursa olsun, küreselleşme; kültürün veya ekonominin ulusal sınırları aşıp küresel sınırlara ulaşmaya çalışma süreci olarak nitelendirilebilir.

Küreselleşme, medya, ulaşım ve teknolojinin kültürel sınırları ortadan kaldırdığı ve insan ilişkilerinde bütünleşmeye yönlendiren bir kavram olarak düşünülebilir. Artık İstanbul'dan, Tokyo'dan ve Stockholm'den yola çıkıp New York'ta bir film festivalinde buluşan üç kişi İranlı bir yönetmenin yeni filmi hakkında kolayca bir sohbete başlayabilecektir. Küresel bir köyün kahvesinde oturup kahvelerini yudumlayan iletişim çiftçileridir artık onlar.

Transmedya, çoklu medya (multi medya) kavramının bir ardılı olarak kabul edilebilir. Kavramlar birbiriyle karıştırılmasına rağmen; çoklu medya bir üretimin birçok medya alanında kullanılmasıyla, Transmedya bir ürünün farklı kısımlarının birbirini tamamlayacak şekilde farklı platformlarda tekrar ve tekrar sunulması olarak görülebilir.

Çapraz medya ve çoklu medya adlarıyla Transmedya öncesi dönemde kullanılan medya yöntemleri bir eserin farklı platformlarda gösterilmesiyle elde edilmekteydi. Transmedya hikâye anlatımında ise aynı eserin farklı türden medya mecralarında birbirini tamamlayıcı bir özellik ihtiva ederek üretilmesi ve yayılması ana prensip olarak kabul edilmektedir. Tezde, Star Wars (1977), The Matrix (1999), Yüzüklerin Efendisi (2001) ve birçok farklı süper kahraman film serisinin temel öğeleri ile kavramın analizinde belirleyici yönler değerlendirilecek, bu medya türünün birbirini tamamlayan ve bir bütünlük içeren bir yapıya ulaşmış olduğu sorgulanacaktır.

Küreselleşen dünyada bütün süper kahramanlar ya da büyük bir çoğunluğu Amerika da yaşamakta ve Amerika tekrar ve tekrar dünyayı kurtarmaktan yorulmamaktadır. Süpermen bir Kansalıdır. Neo Matrix'e girdiğinde ne hikmetse siberetik bir simülasyonda olmasına rağmen kendini hiç Kahire'de savaşırken bulmamıştır. Walking Dead'in (2010) geçtiği zaman diliminin öncesini anlatan "Fear the Walking Dead"de (2015) ise ancak Latin Amerika'ya doğru inilebilmiştir. Bu propaganda bütün Dünya'nın Amerika'nın eyaletleri olmak durumunda olduğunu hiç durmadan dile getirmektedir. Peki ya diğer topraklardaki insanlık kültürünün temel taşları ve tarihin zenginliği? Bu kavramlar sıfıra indirgenmektedir.

Ekonomik anlamda da bir dengeziklik gözlemlenebilecektir. Bir Disney filmini seyretmesi için çocuğunu 10 dolara sinemaya götüren bir Amerikalı ayda en az 2500 dolar minimum ücret alırken, aynı filme çocuğunu Türkiye'de götürmek isteyen kişi ayda aldığı 2500 lira minimum gelirin 50 lirasını ödemek zorundadır. Ve bu durum Transmedya söz konusu olduğunda, tiyatro oyunları, tablet oyunları, televizyon kanallarındaki çizgi filmler, kıyafetler ve oyuncaklar gibi birçok farklı ürün ve mecradan devamlı olarak satılmaya devam etmektedir. Sanat eseri olarak tanıtılmaya çalışılan bu ve benzeri medya ürünlerinin dönüşümü toplumsal anlamda kırılmalara sebep olmakta ve ekonomik kalkınma hedefini en üste koyarak kültürel yapıyı da yıpratmaktadır.

Medya türlerinin geleceği Transmedya hikâye anlatımıyla sınırlı olamaz. Her ne kadar yakın gelecekte bu türün daha da güçlü bir hale geleceği ve insanlık kültürünü yönlendirebileceği varsayılsa da bu sürecin de dönüşümü ve gelecekte yerini daha güçlü yeni tavırlara bırakabilmesi muhtemeldir. Bahsedilen yeni türlere geçiş yapılırken nelere dikkat edilmesi gerekeceği tezin bir diğer sorunsalı olacaktır.

Son olarak insanlık kültürünün küresel anlamda sığlaşması en önemli sorunlardan biri olarak ele alınabilir. X-Men: Apocalypse (2016) filminde gösterildiği gibi Kıyamet; eski bir Mısır Tanrısıdır. Eski ve güçlü mitolojiler ancak yıkım ve bencillik

getirebilir. Doğu her zaman korkulması gereken pis ve kaotik bir yerdir ve orada artık değerli hiçbir şey olamaz. Peki ya hiçbir derinliği olmayan hikayelerde sürekli dövüşen bir grup süper insanın maceraları? Bu insanlık kültürünü yükseltebilir mi? Aksine Amerikalının kendine bakışını yansıtmaktan öteye gitmeyecektir. Transmedya günümüzün Thoth'u kabul edilebilir ama Transmedya gerçek Thoth'u hiçbir zaman alt edemeyecektir.

1.4. Hipotezler

Artık bütün bireylerin bireyselliklerinin özgürce yaşayabilecekleri bir hapisaneleri olduğu düşünülebilir; internet. Bütün insanlık kablolarla birbirine ve ana kaynağa bağlı. Seyredilecek filmlerin kitaplarını yazdırmak için şartlandığı yazarlar, esinlenmeleri gereken yapımları izlemekle meşgul. O yazarların eserleri biter bitmez senaryolaştıracak senaristler tetikte bekliyor. Bu sırada filmlerin oyunlarını yapacak olan dijital sanatçılar eğitimlerini bitirip demolarını şirketlere gönderirken, televizyon serilerinin pilot bölümleri yayınlanmış olacak. Herkesin; pasif veya aktif katılımcı olması fark etmez: seneye gideceği filmler kesinleşti. Yeni sezonlar heyecanla bekleniyor. Çıkacak oyunların konfigürasyonlarına yeterli olması için bilgisayar parçaları değiştiriliyor ve hepsi bittikten sonra ilk basılan ürün olmasına rağmen, kitabın üstünde son üretilen dizinin sezon finalinden bir kare kapak olarak kullanılabiliyor.

Peki, sanat bunun neresinde? Sanat sadece teknik değeriyle mi ölçülür? Oldukça başarılı bir görsel efekt yapımına sahip olması bir filmi film yapmaya yeter mi? Çok iyi bir öykü kurgusu bir diziyi sanat eserine çevirebilir mi? Ya da filmlerin distopik dünyaları, insanların ruh dünyalarında yarattığı çağrışımlarla estetik yönlerinin önüne geçtiğinde, sanatsal değerinden bir kısım kaybetmiyor mu? Bu tez, tüm bunlara ve daha fazlasına Küreselleşmenin bakış açısından cevap vermeyi vadediyor. Medya ve kültür çalışmalarının küreselleşme üzerinden incelenmesi Hollywood sinemasının bir yönüyle bu kavramı destekliyor olabileceğinden dolayı seçilmiştir. Bu yardımlaşma ve ortaklık insanlık kültürünün gelişimine birçok farklı yönüyle etki etmektedir.

Gerek etkileşimli gerekse pasif olsun tüketicilerin kısıtlı zaman dilimlerine ve bakış açılarına kilitleniyor olması ve dayatılan bakış açılarını sorgusuz sualsiz kabullenmeleri, kültürel çöküntünün temelinde yer almaktadır.

Üretim kısmına gelindiğindeyse, sorgusuz sualsiz tüketen toplumlarda ele geçirilen tüketicilerin doymak bilmeyen açlığını gidermek için en saldırgan şekilde plan ve program yapan kurumlar ve sözde sanatçılar; hiç durmadan tasarımlar

yapmaya devam etmektedir. Bazen kendilerinin de parıltılı dünyalarının içinde gerçekliklerini yitirdikleri varsayılabilir olsa da genel anlamda bu planlar oldukça bilinçli bir şekilde yapılmaya devam ediyor olabilir.

Küreselleşme gerek teknoloji gerekse internetin zaman içinde yükselen bir ivmeyle gelişmesinden ötürü her geçen gün daha da rahat hissedilebilecek ölçüde toplumların iç dünyalarına sızmaktadır. Yerel kültürler bu kavrama karşı çıkıyor gibi görünseler de artık herkesin “selfie” çektiği, facebook’tan birbirinin fotoğraflarını beğendiği ve Marvel çoklu evreninden çıkacak yeni bir filmi merakla beklediği bir Dünya’da herhangi bir dirençten bahsetmek gereksizdir. Bu direnci göstermeksizin, Transmedya dünyasının sınırsız eğlencelerinde kendini kaybeden bireyler ise hâlihazırda küreselleşmenin biraz daha yükselen gökdelenine bir tuğla daha koymayı kendine görev edinmiştir. Tüm bunların içinde bir yerde, bütün kavramlara uzak durup hepsini inceler gözle seyretmeye çalışanların bile bir yönüyle kapılmak zorunda olduğu bu dünya, artık küresel bir köy olmaktan kurtulamamaktadır. Köyün en ortasındaki elma ağacının ilk hasatından bir ısırik alıp bırakanlar, bu dünyayı yönetmeye devam ettikçe de küresellik her geçen gün daha da artacaktır.

Jenkins’in genel anlamda savunduğu şekliyle Transmedya hikâye anlatımının bütünselliği, başlı başına tezin bir hipotezi niteliğindedir. Fakat yazılacak olan tez bunun da ötesine geçip tartışmaları daha geniş bir platforma taşımayı ve bu mecraların ekonomik getirilerinin kültürel kalkınmaya fayda sağlayacak özellikleri bastırmasının ne şekilde önüne geçilebileceğini sorgulayacaktır. Ayrıca kullanılan yöntemlerin gerek tüketici direnişiyle gerekse üreticilerin müdahalesiyle nasıl kırılabilirliği de incelenecektir. Tüketici suistimali bu tezde ana merkezde olmasına rağmen, konu daha geniş bir perspektiften ele alınacak, ana akım tezlerin savlarına ve kültürel sığlaştırmaya karşı yeni çözümler türetilmeye çalışılacaktır.

Filmlerin farklı mecralarda birbirini tamamlayan yönleri analiz edilirken, kültüre olan etkileri ön planda tutularak incelenecek ve yapıtlar küresel ekonomide ve küresel kültürde yarattıkları etkilerle ele alınacaktır. Tüm bunların temelinde, son otuz yılda sinema sektöründe yaşanan değişikliklerin istatistiksel sonuçları üzerinden incelenen kavram, küreselleşme olgusuyla bağdaştırılarak bugünün sinemasını incelemek tezin genel sorunsalını oluşturacaktır.

BÖLÜM 2. KAVRAMLAR VE İSTATİSTİKLER

2.1.Küreselleşme

Dünya eskisi kadar büyük bir yer olmaktan çıkarak çok uzun zaman oluyor. Artık mesafeler kısaldı. Bilgi her an herkesin emrinde ve bütün bunlar söz konusuysa bile her zamankinden daha ilgisiz ve bilgisiz olmak insanlık için sorun teşkil etmiyor. Şöyle bir varsayım ile bakılacak olursa, zor olan her zaman daha değerli ve kolay olan her zaman daha değersizse, değersizleşme her geçen gün artıyor. Çünkü hem mesafeler arası ulaşım süreleri azaldı hem de bütün bilgiler bir kaynaktan toplanmışken onun değeri düşüyor. Hareketlilik her ne kadar belli bir elitin elinde ise de olasılıklar artık eskisine oranla çok daha fazla. Eskiden dünyayı dolaşanlar gezgindi şimdi ise bütün insanlık kendi yerelliği içinde dahi birer turist gibi yaşıyor.

Doğulular için batı bir cennet, batılılar içinse doğu keşfedilmeyi bekleyen egzotik bir çağrı gibi. Herkes olduğu yerden ve olması beklenen kişilerden kaçmaya çalışıyor. Eğer bir birinci dünya ülkesinde yaşanmıyorsa, yaşamın en basit şekilde kirli ve değersiz olduğunu hisseden kitleler yaratılıyor. Bütün bir gençlik zengin film yıldızları, sporcular veya modeller gibi yaşamaya şartlandırılmış durumda. Onları her an takip edebilecekleri sosyal medya platformları mevcut, hatta bu mecralar aracılığıyla o çok ulaşılmaz gibi gözükken insanlarla iletişime bile geçebiliyorlar. Sosyokültürel yapısı ne olursa olsun her yeni jenerasyonda olduğu yerden kaçma arzusu giderek artıyor. Ve hareketlilik olasılığı yüksek olanlar belki de hüsrana içinde sadece geziyor olmanın tatminini arıyorlar. Batının birinci dünya ülkelerinde, ekonomik olanakları yüksek olarak doğan ve birçok doğulu gencin hevesle yerinde olmayı dilediği bir grup insan ise sadece tüketmekten doyumsuzlaştıkları bir gerçeklikte belki de egzotik kaçamaklar hayal etmekte.

Anlaşılabileceği üzere mesafeler kısaldığı için, olduğu yerden o veya bu sebeple tatmin olmakta güçlük çeken milyarlarca insan sürekli yer değiştirmekte veya bunun hayalini kurmakta. Kimsenin olduğu gibi, yaşadığı yerden memnun olmasına olanak tanımayan bir tüketim çılgınlığında, yararlı bilgilerin göz ardı edildiği ve sosyal medyada tüm bilişsel yetilerin tüketildiği bir gerçeklikte küresel olmanın huzuru

aranmakta. Ama küresellik bir huzursuzluğun sebebi veya sonucu mudur bilinmemektedir.

Sebepleri veya sonuçları ne olursa olsun, küreselleşme bugünün gerçekliği içinde bariz rol oynayan etmenlerden biridir. Bu tezde her şeyin nasıl birbirine bağlandığını sorguladığından küresellik nu süreçte büyük bir rol oynamaktadır. İnsanların sosyoekonomik durumları birçok şekilde farklılaşmaktadır. Mülkiyetin olduğu bir dünyada insanların küçük bir kısmı oldukça büyük miraslar edinerek doğmaktadır, insanlığın çok büyük bir kısmınınsa açlık ve sefaletin içine doğduğu düşünülebilecektir. Peki, böylesi bir dünyada, ara bölgeye sıkışmış üretici küçük bir topluluğun dışında hem en yüksek hem de en düşük ekonomik kalkınmaya sahip kitlelerin doyumsuzluk oranı benzer kabul edilebilir mi? Bu sorunun cevabını en temelinde medya daha sonra da sanat ve ekonomi alanlarında irdelenecek olan tezin ana sorunlarından birisini küreselleşme kapsamaktadır. Küreselleşme mi tüm bu yapıların evrimine sebep olmaktadır, yoksa tüm bu yapılar mı küreselleşmeyle sonuçlanmıştır bulgulamaya çalışılacaktır.

2.1.1. Toplumsal Deformasyonlar

Küreselleşme birçok açıdan toplumsal ve kültürel kodların formlarını değiştirmiştir. Bu değişimleri birçok farklı konjonktürden ele almadan önce bilinmesi gereken bir şey vardır ki deforme olan her yapı yeniden form kazanır ve toplumun devinimleri bu form değişikliklerinden kaynaklanır. Küreselleşmeyi belki de en iyi özetleyen cümle şudur ki; “Aslında, merkezi her yer ve çeperi hiçbir yer olan (ya da kim bilir, tam tersi) tuhaf bir çember içinde yaşıyoruz” (Bauman, 2010, 82). Bu çemberde asıl mesele hareketin sürekliliğidir. Bir döngü tamamlanmadan öbürünün arayışı içine giren toplumlar bu hareketliliğin içinde vertigo etkisi yaratan bir algı kaybı içine sürüklenmekte ve durmaktan ölümüne korktukları bir yarışta nefessiz kalmaktadırlar. Çünkü “Mekân savaşı sonrası dünyada hareketlilik, toplumsal katmanlaşmada en güçlü ve en gözde unsur haline gelmiştir; dünya çapında olma yolunda ilerleyen yeni, toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel hiyerarşileri her gün ve yeniden bina etmekte kullanılan malzemedir hareketlilik” (Bauman, 2010, 16). Bu hareketliliğin sürmesi elbette bazı çevrelerin işine gelmektedir. Bu çevrelerin içinde en güçlü kontrol mekanizması; kapitalist ekonomi olarak düşünülebilir ve her ekonomik yapı yatırımcılara ihtiyaç duyar; “Yatırım yapanların’ yani yatırımın gerektirdiği sermayeye, paraya sahip olanların elde etmiş olduğu hareket kabiliyeti, güç ile yükümlülük arasındaki bağlantının kesilmesi anlamına gelir” (Bauman, 2010, 16). Her insanın kendisi ve de dünyanın kaderi söz konusu olduğunda hem söz hem de sorumluluk sahibi olması gerektiği düşünülebilir, peki yatırımcıların bu sorumluluktan

kurtulmasına yardım eden küresel düzen, söz sahibi olmaları konusunda oldukça ısrarlı ise bu durum toplumsal deformasyonun kimlere daha çok fayda sağladığını da gösterebilecek nitelikte midir? “Bu, tam koşulsuzluğu açısından benzersiz, yeni bir durumdur: ‘Yatırım yapanlar’ çalışanlarına, ama aynı zamanda gençlere, muhtaçlara, henüz doğmamış nesillere ve hepsinin kendi yaşam koşullarını yeniden üretmesine karşı görevlerinden, kısacası günlük hayata ve topluluğun varlığını sürdürmesine katkıda bulunma görevlerinden kurtulmuşlardır” (Bauman, 2010, 16). Topluluğun varlığı bir yana dursun onun formu her an değiştirilip kâr amacı güden bir yapıya dönüştürülebilir. Yatırımcıların kişi olarak sayısı dünya nüfusuna oranla oldukça küçük olsa da ortaya çıkardığı etkiler göz ardı edilemeyecek kadar büyük olabilmektedir. Yani;

“Gücün mekândışı doğası ile “bütün hayat”ın mekâna bağlılığının devam edişi arasında ortaya çıkan yeni bir asimetri vardır; artık demir almış olan ve kısa vadede ya da ikazda bile bulunmadan taşınabilen güç, sömürmekte ve bu sömürünün sonuçlarından sıyrılmakta özgürdür. Sonuçlardan sorumluluk duymamak, yeni hareket kabiliyetinin, yerel bağlarını koparmış, her an kullanılabilir sermayeye verdiği en gözde ve sevinçle karşılanan armağandır” (Bauman, 2010, 16-17).

Günümüzde her şeyin açık ve net gösterilebileceği bir gerçeklikte medya belki de bu sermayenin gizli sömürgecilerini en çok saklayan yapılardan birine dönüşmektedir. Bu yapılar insanlık tarihinde her zaman kendilerine bir yer bulmuştu, çünkü toplum sarayların ve kalelerin ardında olanları bilmekte güçlük çekmekteydi. “Sermayenin bu yeni özgürlüğü, eski zamanların ortada görünmeyen ve üzerinden beslendikleri nüfusun ihtiyaçlarıyla zerre kadar ilgilenmemekle ün salmış ve öfke uyandırmış derebeylerinin, toprak ağalarının özgürlüğünü hatırlatıyor” (Bauman, 2010, 17). Peki, internetin tüm bilgi alma özgürlüğünü sağladığı bir gerçeklikte üstü küreselle boyanıp sermayenin üstatlarını gizlemeye çalışıyor olabilir mi?

“Modem çağın başlarında yaşamış ortada görünmeyen derebeylerinin, toprak ağalarının tersine, geçmodern dönemin kapitalistleri ve arsa spekülörleri, artık akışkan olan kaynaklarının kazandığı yeni hareket kabiliyeti sayesinde, onları riayete zorlayacak kadar sahici —katı, sert, dirençli— sınırlamalarla karşılaşmazlar. Hissedebilecekleri ve saygı gösterebilecekleri yegâne sınırlama, idari makamlar tarafından sermayenin ve paranın özgür hareketine dayatılan sınırlamalardır” (Bauman, 2010, 18).

Sınırlamalar her ne kadar kendi çıkarına çalışmakta devam etse de sınırlar varlığını korumaya devam ediyor. Çünkü merkezi ile çeperi birbirine girmiş iç içe geçen bir gerçeklikte yığınları kontrol etmenin temel gereksinimlerinden biri onları ait olduklarını zannettikleri bir coğrafyaya hapsedmek olabilir. “Bir coğrafi sınır fikrini “gerçek dünya”da savunmak giderek güçleşirken, mesafeler artık sorun olmaktan çıkmış bulunuyor” (Bauman, 2010, 19). Oysaki bu aidiyet algısına hapsolmayı reddeden milyonlar için artık yer değiştirmek oldukça kolay. Çünkü “Kıtalar ve bir

bütün olarak yerküre üzerindeki bölünmelerin, ulaşımın ıllıllığı ve seyahat etmenin zorluğu yüzünden bir zamanlar kelifelli bir gerek olan mesafelerin ürünü olduđu Őimdi birdenbire açık görünüyor” (Bauman, 2010, 19). Tabi ki de bu mesafelerin aşıllmasındaki zorluk seviyeleri de kişisel algılara göre Őekil deđiřtirmektedir. Kişinin sahip olmaya alıřtıđı kültürel birikim, eđitim seviyesi ve içine dâhil olduđu sosyoekonomik yapı gibi birçok farklı etken kişinin mesafelere dair önyargılarını veya algılayıř Őekillerini deđiřtirebilmektedir.

“Aslında “uzaklık” nesnel, kişisellikten arınmıř, fiziksel bir “veri” olmaktan çok uzak toplumsal bir üründür; mesafe, kat ediliř hızına (ve para ekonomisinde, o hızı erişmenin maliyetine) bađlı olarak deđiřir. Kolektif kimliklerin oluřturulması, ayrılması ve sürdürölmesinin diđer tüm toplumsal nedenleri - örneđin, ülke sınırları ya da kültürel bariyerler— geriye dönüp bakacak olursak, bu hızın sadece tali etkileri olarak görünür” (Bauman, 2010, 19).

Bahsedilen kültür, eđitim ve sosyoekonomik yapılar, farkını en belirgin Őekilde elitler ie alt tabakanın arasında gösterebilecektir. Örneđin alt tabakadan kabul edilmesi güç olan bir memur veya eđitimci bile seçkinlere oranla bu mesafeleri aşmak konusunda güçlük ekebilecektir. Bir yatırımcı veya sosyetenin gözde bir ismi o memur veya eđitimciye oranla daha az eđitilmiş ve daha az genel kültür sahibi olsa bile, hem kendini daha yüksekte görme hem de daha uzak mesafelere daha çok hareket etme eđiliminde olabilecektir. ünkü

“Bugün olduđu gibi gemiřte de zengin ve güçlü seçkinler tabakası oturdukları topraklardaki nüfusun geri kalanına nazaran kozmopolitliğe her zaman daha fazla eđilimli olmuřlardır; daima, ařađı halkın yerinden kıpırdamasına izin vermeyen sınırla çok az iliřkisi olan, kendilerine has bir kültür yaratmaktan yanadırlar” (Bauman, 2010, 19-20).

Bu kültür onları alt tabakalardan ayırıştırırken, üstünlük hissini de arttırmaktadır. Bu yüzden; “sınır ötesindeki seçkinlerle, kendileriyle aynı sınır içinde yařayan, ama seçkin olmayanlara kıyasla daha çok Őey paylařırlar” (Bauman, 2010, 19-20).

Belirli seçkin kesimler için durum böyleyken, bu fırsatları elde etmekte güçlük eken birçođu için de durum farklı olabilecektir. ünkü fırsat eřitsizliği ile yakınlık ve uzaklık algılarının eř zamanlı olarak deđiřkenlik göstereceđi varsayılabilir. Örneđin; kenar mahallelerin birinde doğan analitik ve duygusal zekası oldukça yüksek, girişimci ama yeterli eđitim olanaklarına sahip olamayan bir birey için Anadolu’dan Avrupa çok uzak gözükebilecekken, kalıtımsal olarak zeka ve hayal gücü çok geniş olmayan fakat varlıklı bir ailede doğduđu için eđitim, beslenme ve genel kültürünü geliştirme olanakları yüksek olan bir birey, henüz ocukluk döneminden beri yurt dışı seyahatlerine ve yurt dışı eđitimleri alma olanađına rahatlıkla erişebilecektir. Uzak erişemeyen için daha da uzaklařacak ve fırsatları elde edebilenler için oldukça kısalacaktır. ünkü bir durumun dışarıdan dayatılan versiyonu ile kişinin deneyimlediđi versiyon arasında ođunlukla görece yođunluk farkları

saptanabilecektir. “Yakın; el altında, alışlageldik, aşına olduğumuz, açık ve net şekilde bildik olan şeydir. Her gün görülen, rastlanan, uğraşılan ya da etkileşime girilen, alışkanlık haline gelmiş ve her gün yürüttüğümüz faaliyetlerle iç içe geçmiş kimse ya da şeydir” (Bauman, 2010, 20). Oysaki uzak “...kişinin ancak zaman zaman girebildiği ya da hiç giremediği, içinde kişinin öngöremediği ya da kavrayamadığı şeylerin meydana geldiği ve o zaman da nasıl tepki vereceğini bilemediği bir mekândır...” (Bauman, 2010, 20). Tepki sözcüğü burada başat önem teşkil etmektedir. İnsanın aşına olduğu durumlara veya ortamlara verdiği tepkilerle, bir bilinmezlik içine girdiği durum ve ortamlardaki tepkiler birbirinden oldukça farklı olabilir. Bu nedenle uzak; “Kişinin hakkında çok az şey bildiği, fazla bir şey bekleyemeyeceği ve özen gösterme yükümlülüğü hissetmeyeceği şeyleri barındıran bir mekândır” (Bauman, 2010, 20). Belirgin olan coğrafya, topluluk ve durumların insanda yarattığı psikolojik tepkiler çokluk algılanabilir olmasından ötürü bir rahatlık hissi yaratır. Oysa bilinmezlik korkunun ve dehşetin temelinde yer alabilir. Çoğunlukla insanlık kültüründe büyük savaşlarla sonuçlanan bu bilinmezlikten kurtulma hissi beraberinde kontrol etme dürtüsünü de getirecektir.

“...uzak-yakın” zıtlığının hayati bir boyutu daha vardır: Belirlilik ve belirsizlik, kendine güven ve tereddüt arasında bir boyuttur bu. “Uzakta” olmak sıkıntı içinde olmak demektir; ve bu yüzden akıl, hile, beceri ya da cesaret ister; başka yerde ihtiyaç duyulmayan yabancı kuralları bilmeyi ve riskli denemeler ve çoğu pahalıya patlayan hatalar yoluyla bunları öğrenmeyi gerektirir. Oysa, “yakın”lık fikri bir sorunsuzluk timsalidir; acı çekmeden edinilmiş alışkanlıklar iş başındadır, ve alışkanlık olduklarından, ağırlıklarını hissettirmez, çaba istemez ve endişe yüklü tereddütlere mahal vermezler. “Yerel cemaat” olarak bilinegelen şeyi var eden, “burası” ve “orası” ; “yakın” ve “uzak” arasındaki bu zıtlıktır” (Bauman, 2010, 20-21).

Kendi topluluğunun bir üyesi olmak insana yapay bir kimlik ve aidiyet duygusu yaşatır. Uzakta olmayı hedefleyen bu kimliği de ardında bırakmalıdır. En azından bu çağın göçmenliği veya seyyahlığı bunu gerektirmektedir. Geçmişte göçler belirli insan topluluklarının bir arada deneyimlediği süreçler olduğundan kişiler göç ederken kimliklerini, alışkanlıklarını ve topluluktaki ilişkilerini de beraberlerinde götürebilmekteydiler. Bugünün insanı ise ya çoğunlukla kendi başına ya da çekirdek ailesi ile gidebilmektedir. Bu da insanlara beraberinde tanıdık olanı arkalarında bırakma zorunluluğunu getirmektedir.

Fiziksel olarak uzaklaşmanın türlerinin beraberinde getirdiği durumlar daha da genişletilebilecektir, fakat küreselleşmenin bir ayağı da bilginin yer değiştirilmesini kapsamaktadır. Bir Amerikalı gibi yaşamak için artık kişilerin Amerika’da olmaya gereksinim duymayacağı durumlar mevcuttur. Kişi o coğrafyanın fast food zincirlerinde yemek yer, o coğrafyanın markalarını giyer (Her ne kadar o ürünler kendi yaşadığı topraklarda imal edilse de.), o coğrafyanın müziklerini dinleyip, o coğrafyanın

dilini konuşabilir. Bugün dünyanın birçok yerinde yerel kodlarına en çok sahip çıktığını düşünen bireylerin bile bu özenticilik refleksiyle davranıp, bu asimilasyonun kurbanı olduđu gözlemlenebilecektir. Bu durumun kolaylığı daha önce de söylendiğı gibi her yerin bilgisinin, her zaman, herkesin emrine amade olduđu gerçeğı ile algılanabilmesi açısından daha rahat anlaşılabilir. “Hareket kabiliyetinin tüm teknik faktörleri arasında enformasyon nakli özellikle büyük bir rol oynamıştır; bu öyle bir ulaşım türüdür ki, fiziksel bedenlerin hareketini gerektirmez, gerektirse de bu hareket yalnızca tali ve küçük bir önem taşır” (Bauman, 2010, 21). Bu durumun en büyük destekçisi internet, doğru kullanıldığında süreci oldukça verimli hale getirebilecek olsa da çoğunlukla yanlış kullanımına doğru bir eğilim olduđu da gözlemlenebilir. Her ne durumda olursa olsun, fiziksel hareketin anlamsızlaşmasını sağlaması yönüyle bu ağların birleşimi, insana yapay ama tatmin edici bir deneyim yaşatma olasılığıyla doludur.

“Enformasyonun taşıyıcılarının ve nesnelerinin hareketinin enformasyonun hareketinden ayrı hale gelmesi, hareketin hızındaki farklılaşmalara da imkân verdi; enformasyonun hareketi, bedenlerin bir yerden bir yere taşınmasında ya da enformasyonun bildirildiğı durumların değişiminde erişilebilen hızdan çok daha fazla bir hız kazandı. Sonunda, bilgisayarlar vasıtasıyla kurulan Dünya Çapındaki Ağ’ın [World Wide Web] ortaya çıkışı, enformasyon söz konusu olduğunda “seyahat” (ve katedilecek “mesafe”) kavramının kendisini geçersiz kıldı ve enformasyonu hem teoride hem pratikte, bütün yerkürede aynı anda kullanılabilir hale getirdi” (Bauman, 2010, 21).

İnternetin böylesine güçlenmesi deformasyon seviyelerini de belirli oranda değiştirmektedir. Eğitim, genel kültür ve zekâ seviyeleri yüksek olan bireylerde kavramların her geçen gün sivilaşmasını sağlayan yapı, halkın geri kalanında bu bireylere yakın seviyelerde olmasa da genel bir algı yaratması nedeniyle mevcuttur. Çünkü her ne kadar ana akım medyanın yarattığı muhafazakâr söylemler toplumsal algıyı şekillendiriyorsa bile, sosyal medyada haberlerin doğru versiyonları veya halkın genel konsensüsü hakkında bilgi alma oranları oldukça artmıştır.

“Nasıl “çekicinin özü” ancak çekiç kırıldığında dikkatimizi çekiyorsa, şimdi biz de zamanın, mekânın ve bunları bir biçime sokma, kalıcılık/esneklik kazandırma araçlarının yaşamımızda oynadığı rolü her zamankinden daha açık bir biçimde görüyor, toplumsal/kültürel ve politik bütünlüklerin ölümüne tanık oluyoruz” (Bauman, 2010, 22).

Çünkü bu bütünlükler geçmişte çoğunlukla belli manipölasyonların eseriiken, günümüzde maniple edilen bilginin asılına ulaşmak her geçen gün kolaylaşıyor ve bu yanılsamalardan faydalanan ekonomik veya politik yapıların gücü doğru orantılı olarak azalıyor. Yerel kontrol mekanizmaları artık bilgiyi taşıma gücünden yoksun kalmış durumda. Her türlü sosyoekonomik yapıdan insanın internete erişimi açısından oldukça yakın fırsatlara sahip olduđu düşünülecek olursa, bilginin özgürleştiğini ve insanlara ulaşma oranının da arttığı düşünülebilir. Fakat tüm bunlara rağmen

yerel ilişkiler kurulurken meydana gelen eş zamanlı manipölasyon üst yapılar kadar topluluğunda birbirini yanıltmasına sebep olmaktadır.

“Neredeyse eşzamanlı ve neredeyse sıfır maliyetli doğal sesli iletişim, poster ve bildirilerin küçük cemaatlerde mümkün kıldığı birlik türleri, daha geniş ölçekteki cemaatlerde dağılırlar. Her ölçekte toplumsal bağlılık, konsensüsün, ortak bilginin bir sonucudur ve eser sürekli bir güncelleme ve etkileşim yoksa bu uyum çok büyük ölçüde, erken başlayan sıkı bir kültürel eğitime -kültürün hafızalarda bıraktığı ize— bağlıdır. Toplumsal esneklik ise, bunun aksine, ucuz iletişime ve unutmaya bağlıdır” (Benedikt’ten, 1995, aktaran Bauman, 2010, 22).

Oysaki seçkinler arasındaki ilişkilerde tersini gözlemlemek mümkündür. Çünkü;

“Enformasyon artık taşıyıcılarından bağımsız olarak yüzüyor; anlamları ve ilişkileri yeniden düzenlemek için bedenlerin fiziksel mekân içinde yer değiştirmesi ve yeniden düzenlenmesi hiç olmadığı kadar gereksiz. (...) bunun anlamı, kelimenin gerçek anlamında, gücün “fiziksel olmaktan çıkarılması” gücün yeni ağırlıksızlığıdır” (Bauman, 2010, 25).

Bahsedilen hafiflik içinde yaşayanların aksine, yerelliğin içine sıkışmış olanlar ötekileştirilmiş ve yaşadığı sınırların içindeki gerçekliğe hapsolmuşlardır. Bu gerçeklik daha önce de bahsedildiği gibi hem üst yapılar hem de topluluğun üyeleri tarafından güvence altına alınırken, bunun faydasına seçkinler sahip olmakta ve bu yapı bir döngü olarak süregelmektedir.

“Ayrı yaşama konusunda tercih hakkında sahip olamayan ve bu yaşamın emniyet altına alınmasının maliyetini karşılayamayanlar, modem çağın ilk dönemlerindeki gettoların çağdaş benzerlerinde yaşamaya mahkûmdur; rızaları alınmadan etrafları “çitlerle çevrilir” daha dün herkesin olan otlaklara adım atmaları yasaklanır, “özel mülk” ikaz işaretine dikkat etmeyerek ya da dile dökülmemiş olan, ama gene de hiç de daha az kararlı olmayan “geçmek yasaktır” imalarını ve ipuçlarını okumayarak yasak bölgeye girme gafletine düştüklerinde tutuklanır, kapı dışarı edilir ve ani, keskin bir şokla tanışır” (Bauman, 2010, 28).

Oysaki seçkinlerin bu durumdan oldukça memnun oldukları düşünülebilecektir.

Çünkü hem yerel hem de uluslararası olarak hareket etme ve mülkiyet hakları, üst yapılar tarafından güçlendirilirken onlara sadece bu yurtsuzluğun sağladığı avantajların keyfini sürmek kalır. “Seçkinlerin bu yeni yurtsuzluğu baş döndürücü bir özgürlük hissi verirken, diğerlerinin yurt temelli oluşu evde değil, hapiste olma hissi vermektedir; ötekilerin hareket özgürlüğü bu kadar göze batarken yurt temeli olmak çok daha aşağılayıcıdır” (Bauman, 2010, 30). Peki, bu aşağılayıcı durumu aşmak için yerel kodlara mahkûm edilen yığınların kaçtığı nokta olan internet küreselleşmeye fayda sağlıyorsa, her yönüyle küresel olmaya itilen bir insanlıkla karşı karşıya olduğumuz varsayılabilir mi? Bu sorunun önemi şuradadır ki; seçkinlerin yurtsuzluğu ekonomik ve politik açıdan yapıların sağlam kalmasını sağlamaktaysa ve de internetin yereller için sağladığı olanaklar yapay da olsa uzaktaki gibi yaşamayı ve algılamayı mümkün kılıyorsa, bu durum toplumsal bir deformasyona sebep olmakta mıdır? Tüm bunlar sorgulandığında, küreselleşme hem yurtsuz seçkinler hem de yerel alt tabaka için bir olanaklar silsilesi haline gelirken, iki yönlü bir gelişim sergiliyor olabilir.

Bu toplumsal form deęişimlerinin hızı, eski zamana oranla ivmelenerek artmaktadır. Günümüzde gerek uluslararası ortamda yaşayan seçkinler, gerekse yerel alt tabaka için oldukça hızlı deęişimler söz konusudur ve küreselleşme temelinde bu deęişimlerin kabulü ve entegrasyonu güçlenmiştir. “Genel olarak, toplumsal deęişme süreci bir devrimle sistemin aniden deęiştirilmesi söz konusu deęilse, çok hızlı gerçekleşmeyen, yavaş ve yıllar alan bir süreçtir. Toplumsal deęişme sürecinin giderek hızlandığı da bilinen bir gerçektir” (Ege, 2004, 56). Bu gerçeklik küreselleşmeyle yaptığı iş birliğiyle kitlelerin algısını deforme etmeye devam etmektedir. “Özellikle küreselleşme olarak adlandırılan süreç ile birlikte daha önce yıllar süren deęişmenin etkilerinin yayılması süreci hızlanmıştır ve bir yerdeki ufak bir deęişiklik dünyanın her yerine anında ve çok hızlı yayılabilir ve küresel bir etkiye sahip olabilir hale gelmiştir” (Ege, 2004, 56). Süreçler tüm hızıyla ilerlerken insanın adaptasyonunda ortaya çıkan karmaşalar anormal addedilse de bu hızdan ödün verme gereksinimini hiçbir kültürel yapı sorgulamamaktadır. Bu konuda söz konusu etmenler karmaşılaşsa da bu duruma adaptasyon, koşulsuz bir şekilde beklenmektedir.

“Başlangıç koşullarındaki (önceki koşullardaki) küçük farklılıkların büyük sonuçlar meydana getirmesi yani ‘kelebek etkisi’ bir sistemin bileşenlerinden biri üzerindeki bir etkinin diğerlerine yayılması potansiyeline de işaret eder. Özellikle, bileşen sayısının ve bileşenler arasındaki ilişkilerin arttığı, karmaşık sistemlerde, bileşenlerden biri üzerindeki bir etkinin bütün sistemi etkileyebilme potansiyeli daha fazla olacaktır. Bugün, küreselleşme olarak adlandırılan ekonomik, sosyal ve politik süreç, bütün dünyayı birbirleriyle ile bağlantılandırırken, ekonomik, sosyal ve politik sistemleri, bu tip küresel etkilere daha fazla açık hale getirmektedir” (Ege, 2004, 56).

Baęlantı güçlendikçe karmaşılaşan yapıda, insanlığın tepkileri ve deforme edilen toplumsal değerleri korumaya çalışması da bir hayli zorlaşmaktadır.

“Küreselleşme süreciyle birlikte, küresel ekonomi dünyanın dört bir yanından gelecek etkilere açık ve hassas bir hal almıştır. Ancak dünyanın öbür ucunda meydana gelen bir karışıklığın, bir ülkenin ekonomisine yansımalarının bu denli hızlı olabilmesinde, bilgi ve iletişim teknolojilerinin payı büyüktür” (Ege, 2004, 57).

İletişim teknolojilerinin mecbur kıldığı algıları yaşamak üzere manipüle edilen yığınların bütün algıların sivilaştığı bir ortamda yaşamaya mecbur edilmesi de dönüp dolaşıp küreselleşmenin güçlenmesine sebep olmaktadır. Ekonomik durumu güçlenen elitler daha çok ve daha hızlı dünyayı dolaşırken, yerel alt tabaka internette daha hızlı ve daha çok “sörf” yapmaya devam etmektedir.

“Çok-kültürlü bir ortam olan Internet, farklı cinsel tercihleri, dinsel inançları, politik duruşları olan, dünyanın dört bir yanından birtakım insanları farklılıkları temelinde bir araya getirmektedir. Çevrecilerden, feministlere, hayvan hakları savunucularına, vejetaryenlere, belirli bir dinin savunucularına (İslam, Hristiyanlık, Budizm vb) ya da din karşıtlarına (ateistler, satanistler vb.), Bush karşıtlarına ya da taraftarlarına, küreselleşme taraftarları ya da karşıtlarına,

hacktivistlere... vb. kadar çok sayıda farklı görüş çevresinde birleşen bireyler, İnternet aracılığı ile fikirlerini paylaşabilmekte ya da eyleme geçirme planlarını yapabilmektedir” (Ege, 2004, 167).

İnternet yeni bir dünyanın kapılarını aralarken gerçeklikten gerçeküstüne yönlendiren büyü bir ortamdır. Bu büyü alt tabakayı uyutmaya uğraşan seçkinlerin en önemli silahlarından biridir. Onlar üst seviyelerde tükettikleri bir gerçeklikte, kendini unutup uyuşan yığınların kendilerine özenecekleri bir dünyada yaşamayı seçer ve küreselleşmeyi bütün bir dünyanın sürekli deforme olan toplumsal yapılarına hapsederler.

Bilgi teknolojilerinden önce iletişim teknolojileri küreselleşmeyi başlatan yapı olarak düşünülebilecektir. Bilgi teknolojileri ekonomik yapıları kurgularken küreselde bir değişim meydana getirmiştir.

“Bilgi (enformasyon) teknolojilerini merkez alan teknoloji devrimi, ivme kazanan bir hızla toplumun maddi temelini yeniden şekillendirmeye başladı. Dünyanın dört bir köşesinde ekonomiler, ekonomi, devlet ve toplum arasında değişken bir geometri sisteminin devreye girmesiyle birlikte, küresel olarak birbirlerine bağımlı hale geldi” (Castells, 2008, 1).

Bu süreçte kapitalizmin çok önemli bir rol oynadığı düşünülebilecektir. Çünkü mülkiyet ve serbest piyasa temelinde ele alınan bir ekonomik yapıyı dayatan kapitalizm, küresel bir mülkiyet piyasası olanağını daha cazip kılmaktadır. Bu süreçte

“Sovyet devletçiliğinin çöküşü, peşinden uluslararası komünist hareketin ölümü, o gün için kapitalizme karşı tarihsel bir meydan okumayı baltaladı, siyasal solu Marksizm-Leninizm’in ölümcül cazibesinden kurtardı, Soğuk Savaş’ı nihayete erdirdi, nükleer felaket riskini azalttı ve küresel jeopolitikayı temelden değiştirdi” (Castells, 2008, 1).

Artık politik yapılar kapitalizmin üstünlüğüne göre hareket ederken manevra kabiliyetlerini güçlendiren bir yapıda, daha liberal çevreleri ve sonunda neo-liberalizmi güçlendirmeye başlamıştır. Bu da pazar dinamiklerinin politik üstü bir yapılanmaya ulaşmasına sebep olmuştur.

“Kapitalizmin kendisi de, yönetimin daha esnekleşmesi; adem-i merkeziyetçilik, şirketlerin hem kendi içlerinde hem de başka şirketlerle ilişkilerinde ağlar oluşturmaları; işçi hareketinin nüfuzundaki düşüşle birlikte sermayenin emek karşısında hatırı sayılır ölçüde güçlenmesi; çalışma ilişkilerinin giderek bireyselleşmesi ve çeşitlenmesi; kadınların daha fazla, genelde ayrımcı koşullarla ücretli işgücüne dahil edilmesi; devletin, her toplumda siyasi güçlerin ve kurumların doğasına bağlı olarak değişen yoğunlukta ve saiklerle, piyasayı yeniden düzenlemek, refah devletini silmek için seçici bir tavırla müdahalede bulunması; sermaye birikimi ve yönetimi koşullarının giderek coğrafi ve kültürel farklılıklara dayandığı bir ortamda küresel ekonomik rekabetin kızışması gibi gelişmelerde kendini gösteren köklü bir yeniden yapılanma sürecine girdi” (Castells, 2008, 1-2).

Bu toplumsal deformasyon sürecinin içinde esnetilmeye çalışılan teknolojik yapılar küreselleşmeyi daha olanaklı kılması yönüyle ele alınabilecektir. “Esnekliğe, uyarlanabilirliğe odaklanan teknolojik yenilikler ve örgütsel değişim de, yeniden

yapılanmanın hızı ile verimliliğinin artırılmasında kritik önemdeydi” (Castells, 2008, 23). Deformasyonun temeline alınan teknolojik gelişmeler ve örgütsel yapılanmalar, kapitalizmin güçlü temelleri haline gelerek küresellerle iş birliği yapmayı sürdürmüştür.

“Yeni enformasyon teknolojisi olmasaydı, küresel kapitalizmin daha çok sınırlı bir gerçeklik olacağı, esnek yönetimin emeğin mağlubiyetine indirgenebileceği hem sermaye mallarına hem tüketim mallarına yönelik yeni harcama dalgasının kamusal harcamalardaki kısıntıları telafi etmeye yetecek düzeyde olmayacağı öne sürülebilir” (Castells, 2008, 23).

Ve enformasyon teknolojilerinin tek yönlülüğü, kapitalizmin işin içinden çıkmasıyla, belki de seçkinlerin alt tabakaya dayatılmak üzere kullandığı bir araç yerine iki yönlü etkileşim sağlayan bir süreç haline alabilirdi.

“Yirminci yüzyılın son çeyreğinde, dünya çapında yeni bir ekonomi ortaya çıktı. Temeldeki ayırt edici özelliklerini tanımlamak, bu özellikler arasındaki benzeşmeyi ortaya koymak amacıyla, ben bu ekonomiyi enformasyonel, küresel ve ağ örgütlenmesine dayalı olarak niteliyorum. Enformasyoneldir, çünkü bu ekonomide birimlerin ya da ajanların (şirketler olsun, bölgeler olsun, ülkeler olsun) üretkenliği, rekabet gücü temelde verimli bir biçimde bilgiye dayalı enformasyon üretme, işleme ve uygulama kapasitelerine dayalıdır. Küreseldir, çünkü üretimin, tüketimin ve dolaşımın bileşenleri (sermaye, emek, hammadde, yönetim, enformasyon, teknoloji, piyasalar) kadar kilit faaliyetleri de ya doğrudan ya da ekonomik ajanlar arasındaki bir bağlantılar ağı üzerinden küresel bir ölçekte örgütlenmiştir. Ağ örgütlenmesine dayalıdır, çünkü yeni tarihsel koşullarda, üretim küresel bir girişim ağları arasındaki etkileşim ağı üzerinden gerçekleşir, rekabet burada yaşanır” (Castells, 2008, 99).

Bu rekabete son vermek ve toplumsal deformasyonu daha organik bir değişimle ilerletmek adına küreselleşme ve kapitalizm arasında bağ kuran Castells’in bahsettiği ekonomik ve sosyal ajanları, kontrol mekanizmasından çıkarmak gerektiği düşünülebilecektir. Fakat bu ajanlar seçkinlere çalıştığı gibi, alt tabakanın manipüle edilmesi için de enformasyon teknolojilerini yönlendirmektedir. Yönlendirilen halklar küreselleşmenin en üst noktalara ulaştığı bir çağda kendilerini tüketimin en temel ögesi olarak bulmaktadırlar. Küreselleşen kapitalist dünyanın deforme ettiği yığınlar sorgusuz tüketmek zorunda bırakılmıştır.

Sonuç olarak küreselleşme, toplumsal deformasyonun hızı ve yöntemleri arasındaki bağ özelinde kapitalizm temellendirilebilir. Kapital yani sermaye neredeyse, dünyanın merkezi orasıdır. Mülkiyet hakkı uluslararası bir şekil alırken, sürekli yükselen bir hızla hareketlilik sürmekte ve alt tabakalar fakirleşirken elitler daha da zenginleşmektedir. Enformasyon teknolojilerinin internet temelinde uyuşturduğu yığınlar bir umut zenginleşmeyi ve küreselleşmeyi hayal ederken, ekonomik yapılar küresel kapitalist sistemleri güçlendirmeye devam etmekte ve toplumsal deformasyonu arttırmaktadır.

2.1.2. Tüketim Toplumu

Tüketmek tüm hayatın temelinde yer alsa da karşıtı üretmek olmaksızın mümkün olamamaktadır. Doğa kendiliğinden ürettiklerinin eş zamanlı tüketimi ve sirkülasyonu sonucu ilerler ve değışir ama insanın bu durumun tersine yönelik ilerlediğı düşünölebilecektir. Çünkü doğa dengesini bu üretim ve tüketim sistemlerinin denkliliyle sağlamaya çalışırken, insan ağırlıklı tüketmeye yönelim göstermektedir. Tüketim sadece doğal kaynaklar anlamında değil, insanın yarattığı toplumsal değerler söz konusu olduğunda da eş değer bir üretim sergilememektedir. Üretilen sanatsal, bilimsel, felsefi ya da endüstriyel değerlerin çoğunlukla tüketimi gözlemlenebilecektir. Çünkü üretmeyi gerektiren kaynaklar edinilmesi zor ve güç iken, tüketim dinamiklerinin birçoğı kolay ve zahmetsiz elde edilebilmektedir. Bir teknolojik ürünün, bir sanat eserinin ya da bir bilimsel keşfin meydana gelmesi için gereken zahmetli eğitim, araştırma ve düşünme süreçleri toplumların küçük bir parçası tarafından ele alınırken tüketici yığınlar nüfusun büyük bir kısmını teşkil etmektedir. Çoğunlukla, politik ve ekonomik sistemler düşünmeden, üretmeden tüketen toplulukların daha rahat yönetildiğini gözlemlediğinden, kapitalist sistemlerde küresel ölçekli tüketici giderek artırılmaya çalışılmaktadır.

“Günümüz endüstrisi cezbetme ve ayartma üretimine ayarlıdır. Ve cazip şeyler, doğaları gereğı, ancak ve ancak uzaklardan, gelecekte göz kırıp davet ediyorsa ayartıcı ve baştan çıkarıcıdır; nasıl arzu tatmininden sonra sürmezse, ayartma da ayartılanın teslimiyetinden sonra süremez” (Bauman, 2010, 83).

Bu tüketim süreçlerine şartsız koşulsuz teslim olan yığınların cezbedilmenin sürekliliğini talep ettikleri düşünölebilecektir. Geleceğı, bir tıkla evine getiren internetteki e-ticaret firmaları Amerika Birleşik Devletleri’nde üretilen bir kıyafetin aynısını ya da Japonya’da üretilen bir kamera modelini birkaç gün içinde kişilere ulaştırabilmektedir. Tüm bu coğrafi ve kültürel farklılıkların tüketim söz konusu olduğunda sona eriyor olması da küreselleşmenin kapitalizme yaptığı en büyük iyiliklerden biridir.

“Farklılıklar, toplumumuzdan ayrı ve farklı bir tür toplum, bir tüketim toplumu olarak söz etmeyi yerden göğ e kadar haklı çıkaracak kadar derin ve çok yönlüdür. Bir tüketim toplumunun tüketicisi bu zamana kadar görölen herhangi bir başka toplumdaki tüketicilerden tamamen farklı bir yaratıktır. Nasıl atalarımız zamanındaki filozoflar, şairler ve ahlak hocaları insanın yaşamak için mi çalıştığı yoksa çalışmak için mi yaşadığı sorusu üzerine kafa yormuşlarsa, bugünlerde üzerinde en çok kafa yorduğumuzu duyduğumuz ikilem, insanın yaşamak için mi tükettiğı yoksa tüketebilmek için mi yaşadığı; yani, yaşamak ve tüketmeyi birbirinden hâlâ ayırabiliyor ve ayırma ihtiyacı duyuyor olup olmadığımız sorusudur” (Bauman, 2010, 84-85).

Böylesi bir soru, günümüzün belki de en ciddi sorularından ve sorunlarından biridir. Tüketme temelinde yaşayan insan, tükettiğı kadar güçlü, tüketim olanakları kısıtlandığı oranda da güçsüz hissetmektedir. Asıl güç; istediğini, istediğın zaman

tüketebilmektir. Zengin olmak, seçkinler arasına girme olanağına sahip olmak bu tüketim özgürlüğünü elde etme temelinde şekillenmekte ve Küreselleşme bundan sonuna kadar yararlanmaya çalışmaktadır. Çünkü temelde tüketim ihtiyacın giderilmesiyle alakalı olmasına rağmen insanlar giyim, beslenme ve eğitim ihtiyaçlarının çok daha ötesinde hayaller kurmaya ve talepler uluşturmaya şartlandırılmaktadırlar. Kişi tüketirken neye ihtiyacı olduğunu unutmaz ve neyin onu tatmin edeceğine odaklanır. Fakat tatmin eşiği negatif yönde manipüle edilen toplumlar aşırı tüketimin ne anlama geldiğini sorgulamayı çoktan bırakmıştır.

“Tüketim toplumu kültürü, öğrenmeyle değil, ekseriyetle unutmayla ilgilidir. Gerçekte, istemek ve beklemek birbirinden koparıldığında tüketicilerin tüketim kapasitesinin herhangi bir doğal ya da edinilmiş ihtiyacın koyduğu sınırların çok ötesine geçmesi sağlanabilir; bu noktada artık, arzu nesnelerinin fiziksel dayanıklılığına bakılmaz. “(Bauman, 2010, 86).

Sınırlarını hem coğrafi hem de psikolojik açıdan kabul etmemeye yönlendirilen yığınlar bir nevi tüketim paranoyası yaşayarak kendi gerçeküstü algılarına mahkûm edilir. “İhtiyaçlar ve ihtiyaçların giderilmesi arasındaki geleneksel ilişki tersine çevrilmiştir: Tatmin vaadi ve umudu, tatmin edileceği vaat edilen ihtiyaçtan önce gelir ve her zaman, mevcut ihtiyaçtan daha yoğun ve çekici olacaktır. “(Bauman, 2010, 86). Çünkü ihtiyacından fazla tüketmeyen kişi üretime yönelebilir ve bu belirli bir oranı geçtiğinde sistemin aleyhine olabilecek bir durumdur. Her toplumda yalnızca yeteri kadar sanatçı, bilim adamı, filozof, mühendis ve doktor olması sistem için uygun ve sürdürülebilirdir. İhtiyaç fazlası insan kaynağı her zaman gözden çıkarılabilir ve bunlar genelde öncelikli daha alt tabakadan gelen kişilerden seçilir. Elitlerin yüksek hızdaki hareketliliğini ve kalkınmasını sağlamak için kendi çabaları kadar, onlardan olmayan alt tabakanın şartlandırılması da büyük önem arz etmektedir.

“Genelde, tüketici piyasasının tüketicileri baştan çıkardığı söylenir. Ancak, bunu yapabilmek için, piyasanın, (tıpkı, fabrika patronunun işçilerine hükmedebilmek için, disiplin ve emre itaat alışkanlıklarını iyice sindirmiş bir personele gerek duyması gibi) baştan çıkarılmayı isteyen tüketicilere ihtiyacı vardır. İyi işleyen bir tüketim toplumunda tüketiciler aktif olarak baştan çıkarılma peşindedir” (Bauman, 2010, 87).

Böylece küreselleşmedeki iki yönlülük alt ve üst tabakaların aynı şeyi farklı algılarla tüketmesine olanak sağlamaya devam eder. Üst tabaka seçkinler yatlarında fotoğraf çektirip internette paylaşıırken, yerel alt tabaka günlük gemi turlarında boy gösterir. Üst tabaka sushi yerse, sushi restoranları artacaktır. Üst tabaka Amazonlarda yaşadığı maceralarını sürdürürken, alt tabaka Belgrad ormanında piknik yapmadan duramayacaktır.

“Zengin kişilerde evrensel olarak hayranlık duyulan şey, o inanılmaz hayatlarının içeriğini, ara sıra yaşayacakları yerleri, bu yerleri paylaşacakları kişileri bulma ve seçme ve de canları isterse hiç çaba harcamadan hepsini değiştirme yetileridir; geri dönülmez bir noktaya hiçbir zaman varmayacak

görmeleri, yeniden doğuşlarının görünür bir son noktasının olmaması, geleceklerinin geçmişlerinden muhteva olarak hep daha zengin ve daha imrendirici görünmesi; ve son fakat eşit derecede önemli olarak, onlara önemli gelen tek şeyin, servetlerinin önlerine serdiği fırsatlar yelpazesiymiş gibi görünmesidir. Görüldüğü kadarıyla, bu insanlara yol gösteren, aslında, tüketim estetiğidir; görünen büyüklüklerinin ve istisnasız herkesin onlara tapınması hakkına sahip olmalarının asıl nedeni, çalışma etiğine ya da aklın, uzmanlığın kuru, kısıtlı kurallarına bağlılıkları veya finansal başarıları değil; şaşaalı, hatta bayağı estetik zevklerinin sergilenmesidir” (Bauman, 2010. 98-99).

Bu da tüketim toplumunda doğuştan edinilen bir şartlanma olarak nesiller boyu değişmeden süregelen bir yanılsamadır. Bir zenginliğin mutluluk getirip getirmediği değil, her insanın sahip olduğu anlamsız tüketme hedefinin sonsuz oranda artırılabilceği varsayımdır. Günümüzde tüketimin göz ardı edilebileceği hiçbir mecra ve zaman görülememektedir. Tüketim dinamikleri hayatın dört bir alanına yayılmıştır. Kim, neyi, neden yapıyor yerine kim, neyi, nasıl alıyor soruları geçmiştir. Tüm bir yaşam kimin, neyi, ne oranda tüketebildiğiyle ölçülmeye başlanmıştır.

“Bugün tüm çevremizde nesnelerin, hizmetlerin, maddi malların çoğaltılmasıyla oluşturulmuş ve insan türünün ekolojisinde bir tür temel dönüşüm oluşturan akıl almaz bir tüketim ve bolluk gerçekliği var. Daha doğrusu, bolluk içindeki insanlar artık, tüm zamanlarda olduğu gibi başka insanlar tarafından değil, daha çok NESNELER tarafından kuşatılmış durumda. Bu insanların gündelik alışverişi benzerlerinin eskiden yaptığı alışverişe benzemiyor; daha çok, istatistiksel olarak yükselen bir eğriye göre mal ve iletilerin edinilmesi, algılanması ve güdümlenmesi biçimini taşıyor” (Baudrillard, 2013, 15).

Şartlandırmanın temeline nasılsa hayatı kolaylaştıracak ya da gereksinimleri giderecek araçlar yerine, tatmin olmak üzere gereksiz nesneleri biriktirmek geçmektedir. Gereksiz, şaşaalı elbiseler, barınma ihtiyaçlarından çok daha büyük evler, her sene değiştirilen araba modelleri, yığınlarca süs eşyası, her sene yenisi çıkan telefonlar ve daha birçok gereksiz ihtiyaç fazlası biriktirilir ve bu durmadan sürdürülmeye çalışılır. “Birikmede ürünlerin toplamından daha fazla bir şey vardır: artıkdeğerin apaçık ortadalığı, kıtlığın büyüğü ve kesin yadsınması, bolluk ülkesinin anaç ve şatafatlı kendini beğenmişliği” (Baudrillard, 2013, 17). Kendini beğenmiş toplumlar, diğer toplumlardan daha çok ve daha rahat tüketebildikleri oranda birincilik veya üçüncülük nitelendirmesine haiz olurlar. Ürünleri biriktirdikleri oranda deneyimleri de biriktirip diğerlerine karşı küresel dünyadaki üstünlüklerini tükettikleri üzerinden gözler önüne sererler. “Bugün nesnelerden pek azı, onlardan söz eden bir nesneler bağlamı olmaksızın kendi başına sunulur. Bu yüzden tüketicinin nesneyle ilişkisi değişmiştir. Tüketici, sağladığı özel fayda bağlamında bir nesneye değil, bütünsel anlamı bağlamında bir nesneler kümesine yönelir” (Baudrillard, 2013, 17). Tüketimin temeline gösterişçilik deneyimi yerleştirilmeye çalışıldığında bütün bir tüketim dinamiği sahip olunan nesnelerin birlikteliğine ulaştıracaktır. Tüketici yapısal anlamda tüketimin bütünlüğünü pekiştiren bir sisteme dönüşmektedir.

“Vitrin, reklam, üretici firma ve burada temel bir rol oynayan marka parçalanmaz bir bütün, bir zincir gibi bu anlamın tutarlı, kolektif vizyonunu dayatılır; sıradan nesneleri değil, gösterenleri birbirine bağlayan bir zincir gibi her nesne daha karmaşık bir üst-nesne olarak diğerlerini gösterir ve tüketiciyi bir dizi daha karmaşık tercihe götürür” (Baudrillard, 2013, 18).

Bütünsel bir deneyime yönlendiren böylesi şartlandırmalar tüketimin temelini dayandırdığı küresel pazara müşteri kazandırmaya devam eder. Bir film seyretmek sadece film seyretme deneyimiyle sınırlı kalmayacaktır. O filmde gidilen fast food zinciri, giyilen markalar, tüketilen içecekler ve yaşanan evdeki eşyalara kadar birçok yönlendirme istemli ya da istemsiz tüketicinin şartlandırılmasına hizmet etmektedir. Tüketici bolluk içinde kendini kaybettiği bir gerçeklikte tatmin olma yanılsamasını yaşar ve süregelen tükettirme eyleminin dayatıldığını görmezden gelir. Küresel dünyadaki hareketlilik bile bir meta haline getirilerek kitlelere pazarlanabilecektir. Erken ödemeli alınan yurtdışı tatilleri küresel ölçekte tüketen bir yerelin dahi kısa süre seçkinler arasında gibi hissettiği bir yanılsama yaratabilecektir. Çölde görülen seraplar, kısa sürede olsa tüketiciye seçkinlik hissi yaratabilir. Kendini tükettiğini fark edemeyen tüketici o çölde donarak ölmeye doğru ilerler ve hareketliliğin bedelini psikolojik sağlığını kaybederek öder.

“Hareketliliğin, statünün, tüm düzeylerdeki (kazanç, prestij, kültür vb) rekabetin psikolojik ve toplumsal baskısı herkese çok ağır gelmektedir. Dinlenmek ve kendini yeniden kullanıma sokmak için, zararların neden olduğu psikolojik ve sinirsel yıpranmayı gidermek ve telafi etmek için çok uzun bir zaman gerekir: Ev-iş arasındaki yolculuk, kalabalık, saldırganlık ve kesintisiz stresler. ‘Uzun sözün kısası, tüketim toplumunun büyük bedeli, kendisinin neden olduğu genelleşmiş güvensizlik duygusudur.’ Bu bir tür sistemin kendi kendisini yok etmesine götürür: Kaçınılmaz olarak enflasyonist baskılara neden olan bu hızlı büyümede, nüfusun küçümsenemeyecek bir kesimi bu ritmi sürdüremez. İşte bunlar “kendi kaderlerine terk edilenler”dir. Yarışta kalan ve model olarak önerilen yaşam tarzına erişenler, bunu ancak kendilerini tüketen bir çaba pahasına elde ederler” (Baudrillard, 2013, 35).

Tüketme bir yükümlülük haline geldiğinde küreseller öyle veya böyle bunun bedelini tükenmeyle öderler. Çünkü sürekli daha fazlasının ve daha iyisinin hedeflendiği bir gerçeklikte tatmin olunacağı varsayımı otomatik olarak geçersizleşecektir. Kim ki tüketimin odağında yaşarsa, odağını kaybeder ve kendi olma olasılığından vazgeçer, çünkü insan; sahip olduğu tüm metalar denklemden çıkarıldığında özünde geriye kalandır.

“...zararlar ve onlar için getirilen toplumsal ve teknik tedbirler arasından sistemin düzensiz bir şekilde her yana yayılan bir iç işleyişine doğru bir eğilimin oluştuğunu görüyoruz; “işlevsiz” bireysel ya da kolektif tüketimler “işlevsel” tüketimlerden daha hızlı artarken sistem aslında kendi kendisinin asalağı olarak yaşıyor” (Baudrillard, 2013, 36).

Kendinin bir asalağı haline dönüşen küresel kapitalist düzenin tüketici bireyi bireyselliğini kaybedip pazarın bir ara ürünü haline gelir. Kişi kendi yaşamını metalaştırdığı sonsuz bir tekrara mahkûm edilir.

“...her yerde büyüme ve bolluk dinamiğinin sonunda döngüsel hale geldiği ve kendi üstüne döndüğü bir noktaya varılır. Sistemin kendini yeniden üretirken giderek tükendiği noktadır bu. Bu, her üretkenlik artışının sistemin hayatta kalma şartlarını beslemeye dönüştüğü bir yerinde saymanın eşiğidir. Dolayısıyla tek nesnel sonuç, rakamların ve bilançoların hastalıklı büyümesidir, ama özünde tam anlamıyla ilkel aşamaya, tüm güçlerini sağ kalmak için boşuna tüketen hayvan ya da yerlinin mutlak kıtlığının ilkel aşamasına geri dönülür” (Baudrillard, 2013, 35-36).

Sürekli tüketmeye odaklanan, küresellik umuduyla kapitalizmin oyuncağı olan toplumlarda, kalkınma giderek azalacaktır. Çünkü teknolojik gelişimi, yurtdışından gelen teknolojilere sahip olabilmek, yurt dışından gelen ilaçları satın alabilmek, onların bindiği arabalara binip, onların çektiği filmleri seyretmek olan toplumlar kendi yanılısamlarıyla tüketim döngüsü içine sıkışıp gelişme olanaklarını kaybederler.

“Ekonomistler tüm ürünlerin ve kamu hizmetleriyle özel hizmetler arasında hiçbir ayrım gözetmeksizin her türden hizmetin değerini birbiriyle toplarlar. Zararlar ve zararların geçici çareleri, nesnel olarak faydalı malların üretimiyle ayın sıfat altında bu toplamın içinde yer alır” (Baudrillard, 2013, 36).

Geçici çözümler ve öyleşmiş gibi yapılan davranışlar içinde zarar veren durumların dahi yüceltilmesi söz konusudur. Bu nedenle “Muhasebe kitaplarında kaydedilmiş kolektif saplantı, yani üretkenlik; öncelikle toplumsal bir söylen işlevine sahiptir ve bu söyleni beslemek adına her şey iyidir, bu söyleni onaylayan rakamları yalanlayan nesnel gerçekliklerin tersine çevrilmesi bile...” (Baudrillard, 2013, 37). Kâğıt üstünde gelişen bir ülke, sadece kapitalist küresel bir kontrol mekanizmasının sürekliliğine hizmet etse dahi bu yanılısama desteklenebilir. Böylece sadece tüketen bir ülke, dışarıdan aldığı borçları içindeki seçkinler arasında dağıtıp, alt tabakaya da her köşe başına açtığı devasa alışveriş merkezlerinde turlama olanağı sağladığı ölçüde başarı illüzyonunu hayata geçirebilir. “Gerçek sistem tam da rasyonel bir sistem açısından gizli kusurlar, dengeler, zararlar, kötülükler olan şeylerle büyüüp gelişir” (Baudrillard, 2013, 38). Kötü olan sistem değil, sistemin alt yapısında bulunan kötülerdir. Bu bahsi geçen kişiler; sistemi manipüle ederek edinilen malların ve mal ediniminin değil, savurganlığın kötü olduğunu varsaymayı talep eder. Savurganlık yapılmadıkça, metalar değerlendirildiği müddetçe, istenen oranda metaya sahip olunabileceğinin düşünülmesini isterler. İnsanın neye, ne kadar ihtiyacı olduğunu düşünmesinin, küresel ortamda tam anlamıyla irrasyonel addedilmesiyle sonuçlanır süreç. Bundan dolayı;

“...bir kez daha tüketimin yalınkat bir tanımlanmasıyla karşı karşıyayız; malın zorunlu olarak faydalı olmasına dayanan ahlâki bir tanımlama. Ve nesnenin kullanım değeri ve dayanma süresi olan için ahlâk yasasına artık saygı göstermeyen ve mallarını fırlatıp atan ya da onları toplumsal ve ekonomik konum ya da modanın vb. kaprislerine göre değiştiren bireyden, ulusal ve uluslararası çaptaki savurganlığa kadar ve hatta kendi genel ekonomisi ve doğal zenginliklerinin kullanımı bakımından tüm insan türüne özgü gezegen genelinde

bir savurganlığa kadar zenginliklerin har vurulup harman savrulmasına karşı savaş açan bütün ahlâkçılarımız" (Baudrillard, 2013, 38-39).

Günümüzde toplumlar için ahlaki bir yaklaşım geliştirmek adına belki de en uygunsuz zaman diliminde yaşanmaktadır. Çünkü tüketimin ve tüketim aracılığıyla küreselleşmeye ulaşmanın karşısında ahlaki bir sav üretmeye çalışmak imkânsızdır. Her şeyden öte bir psikoz haline dönen kapitalist yapılar kişinin kendi ile bağ kurma olasılığını zora koştığı temel tüketim takıntısından beslenir ve bunu sürdürmek adına kendi çarpık ahlaki önermeleriyle ortaya çıkar. Küresel kapitalist sistemlerde güzel olan tüketebilmek, seyahat edebilmek ve gösteriş yapabilmektir.

"Bütün toplumlar her zaman zorunlu harcamalar ötesinde har vurup harman savurmuş, harcamış ve tüketmiştir, çünkü toplum gibi birey de sadece var olmadığını, ama yaşadığını aşırı, gereğinden fazla bir tüketimde hisseder. Bu tüketim özgül bir toplumsal işlev üstlenen "bitirme "ye, salt ve basit yok etmeye kadar vardırılır" (Baudrillard, 2013, 39).

Şayet elinde olanak varsa tüket ve bitir ya da at bir kenara gitsin şeklinde düşünülen günümüz koşullarında, endüstriyel üretim ve enformasyon teknolojileri bu devinimi arttırmakta güçlü birer yapı olarak düşünülebilecektir.

"Shakespeare Kral Lear de, "Ah, 'ihtiyacı' tartışmayınız! Dilencilerin en fakiri en sefil şeyde bile küçücük lüzumsuz bir şey bulur. Doğayı doğa ihtiyaçlarına indirgeyin, insan bir hayvan olur: Hayatının daha fazla bir değeri olmaz. İnsan olmak için bize hep fazladan lüzumsuz bir şey gerektiğini anlıyor musun?" der" (Shakespeare'den, 1605, aktaran Baudrillard, 2013, 40).

Bu gereksiz harcamaların insanı hayvandan ayıran yegâne özellik olarak tanımlanması, oryantalizm'in zamanında en büyük destekçilerinden biri olan İngiltere'nin gurur duyduğu, oyun yazarı Shakespeare'den gelmesi de oldukça ironik sayılabilir. Kapital gücünü sömürgecilik adına kullanan bu gibi devletler, kendi ülkelerinden çıkıp daha rahat tüketebilecekleri "az" gelişmiş ülkelere yöneldiğinde belki de küreselleşmenin sömürü düzenini güçlendirmeye başlamışlardı.

"Kapital yani sermaye, belirli bir kullanım için ayrılan paradır. Kara gün için yastık altına saklanır ya da alışverişte harcanır. Her iki kullanımda da para olma özelliğini korur. Kapital olması için, birinin o parayı çabası karşılığında iyi bir kazanç elde etmek umuduyla bir girişime yatırması gerekir. Daha basit bir ifadeyle, kapital kişinin genellikle bir şey üreterek, para kazanmak için kullanmasıyla kapital olur. "Kapital" sözcüğünün sonuna "izm" eklememiz için, önce İngiltere ve Hollanda'da, ardından Batı Avrupa'da, daha sonra da Amerikan sömürgelerinde gerçekleşmiş olduğu gibi, özel yatırım gerekleri ve stratejilerinin baskın duruma gelmesi gerekir" (Appleby'dan, 2012, aktaran Sertalp, 2015, 24).

Ekonomik stratejiler ve yatırımlar kendinden daha az küresel olanlara yöneldiğinde, gönüllü olarak onlar tarafından sömürülmeyi bekleyen tüketim odaklı toplumlarla karşı karşıya gelirler. Ekonominin yöneticileri artık eskisi gibi feodal yapı değil, para babalarının ta kendisidir.

"On sekizinci yüzyıl boyunca yaşanan gelişmelere bakıldığında, üretimin ihtiyaçları karşılamaktan öte kâr elde etmek ve temel ihtiyaçlar dışında istek ve

arzuların yönettiği 'ihtiyaçlar'ı tüketmek için gerçekleştirildiği ve toplumda güç dengelerinin değişerek kiliselerin ve toprak sahiplerinin yerini ekonomik güç sahibi olanların aldığı görülmektedir" (Sertalp, 2015, 26).

Güç tanımı artık tüketimin temelini kuranlar tarafından yapılandırılırken, dayatılan algılara sorgusuz sualsiz boyun eğen kitleler küresel dünyanın tüketim odaklı bireyleri haline gelir.

"İnsanların medeni bir şekilde bir toplumda yaşayabilmeleri ve o toplumun bir üyesi olmanın getirdiği gereklilikleri yerine getirebilmeleri için özlerinden vazgeçmeleri ve/veya benliklerini değiştirip dönüştürmeleri gerekmektedir. Burada söz konusu olan tatminin ertelenmesi, hazzın kısıtlanması ve eğlencenin yerini çalışmanın, açık görüşlülüğün yerini üretkenliğin ve rahatlığın yerini güvenliğin almasıdır. "(Sertalp, 2015, 40).

Bu şekilde bireyselleşen toplumlar aksini yaptığında dışlanır ve/veya küçük görülürler. En sonunda da bireysel hayatında bireysel seçimler yaptığı yanılsamasını buzdolabının rengini seçebilmeye indirgemiş kuklalara dönüşürler.

"Bireyler, kendilerini satın aldıkları hizmet ve mallar aracılığı ile var ederken aynı zamanda bu hizmet ve malları sağlayan güçlerin kuklaları haline gelmektedirler. Çalışıp didinerek toplumda kendilerine sunulan metaları satın alan bireyler, aslında bu alışverişte benliklerini ve kimliklerini takas eder hale gelmişlerdir. "(Sertalp, 2015, 45).

Toplumları bu şekilde yönlendirmeye devam eden kapitalizm geçmiş birkaç yüz yıl boyunca yaptığı büyük çalışmalarla, bahsedilen kuklaların iplerini kontrol etme hakkını elde etmiştir.

"On dokuzuncu yüzyılda kapitalizm hızla gelişmeye ve ilerlemeye devam etmiş, etki alanı ve kapsamı giderek genişlemiştir. On sekizinci yüzyılda kültür ve ekonomi alanlarını değiştiren ve dönüştüren meta kavramı, on dokuzuncu yüzyılda kendisi kültürel ve ekonomik bir kavram haline gelmiştir. Ekonomik olan aynı zamanda toplumsal olmuş, metalar kapitalist ekonomik sistemin temel yapıtaşı iken on dokuzuncu yüzyılda toplumun temel yapıtaşı haline gelmiştir" (Sertalp, 2015, 27).

Metasallaşmış insan birey olarak görülebilir, bunun için kapitalist düzene ayak uyduran küreselliğe yönelmiş bir tüketici olması yeterlidir. Hiçbir konuda bireysel bir fikri veya girişimi olmasa dahi

"Bugün toplumda yozlaşan şey makineleşme ve tek tipleşmenin kendisi değil, bunların kapsamıdır; zira asıl mesele toplumda süregiden yapay özgürlükler, yapay seçimler ve yapay benliklerdir. Bugün çokuluslu şirketlerin başı çektiği bir toplumsal düzende bireylerin hayatları son derece kısıtlayıcı ve yapaydır" (Sertalp, 2015, 45).

Yapay tatlandırıcılarla doldurulmuş serin bir içeceğin ilk içildiğindeki rahatlamadır kapitalizm ve o içecek bittikten kısa bir süre sonra yenisini açma dürtüsüdür. Bu dürtünün özgür bir dürtü olduğu varsayımı içeceğin içine katılan bağımlılık yapıcı maddelerin yok sayılmasıyla eşdeğerdir. İçten içe şartlandırıldığını bilse de kapitalist düzende bireyler küreselleşmek adına bu gerçeği göz ardı etmeyi tercih ederler. "Her şeye sahip olan ancak özgürlüklerini yitiren bireyler, kendilerine

sunulan sayısız seçenek arasından bir seçim yapmakta ve böylece yaptıkları seçimin dahi belirli olduğunun farkında olmaksızın sistemin işleyişine kapılıp gitmektedirler. Zaten amaç da budur” (Sertalp, 2015, 45). İstekleri konusunda kendine dürüst olmamayı seçen bireyler sürekli tüketmeye güdümlenmiş bir halde özgürlüklerinin tadını çıkardığını varsayar. Oysaki böylesi bir tüketim toplumunda küreselleşme sadece ne kadar uzağa gidebileceğini seçmeye indirgenmiş ama seçebileceğin turistik gezilerin hepsi de bir sene önceden listelenmiştir. Şu veya bu eşyayı almak, şu veya bu arabaya binmek arasında seçim yapma özgürlüğünden öte bir özgürlükten bahsetmek pek olası değildir. Çünkü “Tüketim toplumu kavramı ile istek ve arzuların, malların, hizmetlerin ve nesnelerin devamlı tüketimine dayanan ve bireylerin yaşamlarının her alanında metalar tarafından kuşatıldığı bir bolluk ve savurganlık toplumu ifade edilmek istenmektedir” (Sertalp, 2015, 46). Savurganlığın oranı da sisteme ne derece entegre olunduğuna ya da seçkinler arasında doğma şansını kazanıp kazanmamaya bağlı olabilecektir. Sisteme entegre olmuş “üst” düzey işlerde çalışan veya seçkinler arasından çıkan bireyler daha fazla bolluğa sahip oldukları ve bu bolluğu “daha” özgürce savurdıkları bir gerçeklikte, bu bahsedilenleri kendileri kadar çok yapamayanlara oranla daha üstün hissedecektir.

“Tüketim, özellikle medya ve reklamlar aracılığı ile bireylerin kimliklerini inşa ettikleri ve toplumdaki konumlarını belirledikleri bir kavram haline gelmiş ve bireyler diğer tüm kimliklerinden önce tüketici kimlikleri ile var olmaya başlamışlardır. Bu nedenle tüketim yalnızca ekonomik bir kavram olarak değil, arzuların ve sembollerin de işlediği sosyal, kültürel ve psikolojik bir kavram olarak değerlendirilmelidir” (Sertalp, 2015, 46).

Üstünlük, aşağılık dikotomisi küresel kapitalist konjonktürden ele alınmaya başlandığında sosyokültürel seviyeyi, psikolojik tatmini ve kültürel anlamda yükselmeyi tanımlarken merkeze tüketim dinamiği yerleştirilebilecektir. Tüketim dinamiği ihtiyacını duyduğu üreticiyi de kendinden yabancılaştırarak salt tüketici yaratma arzusuyla bütünleşmiştir.

“Marx’a göre üç tip yabancılaşma söz konusudur: insanın kendine yabancılaşması, insanın yaptığı işe (emeğine) yabancılaşması ve insanın başka insanlara yabancılaşması. Burada yabancılaşmayı işçi ve kapitalizm üzerinden tanımlayan Marx, kapitalist sistem içerisinde işçilerin hiçbir yaratıcı eylem gerçekleştirmeden adeta bir makine gibi çalıştıklarını ve nesneleştiklerini, önceki zamanların aksine üretilen ürünlerin işçilerin değil sermaye sahibinin malı sayıldığını ve tüm bu üretim sürecinin işçiyi üretimin kendisinden ve yaptığı işten uzaklaştırdığını öne sürmüştür” (Sertalp, 2015, 47).

Kendine yabancılaşan işçi sınıfı artık iyi huylu bir tüketiciden öteye geçme hadsizliğini göstermeyecek ve kendisini iş saatleri içinde hizmetini kiraladığı bir ürün ve iyi huylu bir tüketici olarak tanımlar. Onun özgürlüğü iş saatlerini değil, boş zamanını yönetebilmekte ve boş saatinde kiraladığı bilek ya da beyin gücünü, elde

edebileceği metalar uğruna sarf edilmiş bir çaba olarak düşünme eğilimindedir. Bunun içinde, emeğine yabancılaşıp, tüketime odaklanması gerekmektedir.

“Peki, emeğin yabancılaşması neye dayanır? İlkın, emeğin işçinin dışında olması, yani onun özüne ilişkin olmaması, demek ki, emeğinde, işçinin kendini olurlamayıp yadsıması, mutlu değil mutsuz duyması, özgür bir fizik ve entelektüel etkinlik göstermeyip bedenine ve tenine eziyet etmesi olgusuna. Sonuç olarak, işçi ancak çalışmanın dışında kendi kendisinin yanında olma duygusuna sahiptir, ve çalışmada, kendini kendi dışında duyar. Çalışmadığı zaman kendi evinde gibidir, ve çalıştığı zaman da kendini evinde duymaz. Öyleyse çalışması istemli değil, ama istemsizdir, zorlama çalışmadır. Öyleyse bir gereksinmenin karşılanması değil, ama sadece çalışma dışında gereksinmelerin bir karşılama aracıdır. Emeğin yabancı niteliği, fizik ya da başka bir zorlama ortadan kalkar kalmaz, çalışmadan veba gibi kaçılması olgusunda açıkça görünür. Dışsal emek, insanın içinde kendine yabancılaştığı emek, bir kendini kurban etme, bir onur kırılması çalışmasıdır” (Sertalp, 2015, 48).

İnsanın kendini kurban ettiği asıl durum ise daha çok ve daha çok metaya sahip olmak, hür bir şekilde savurganlık yapabilmek, yılın belki çok küçük bir kısmında kısmi hareketlilik (tercihen uluslararası) ve boş zamanını boşa geçirebilmektir. Üretim artık sermayenin malıdır. İşçi bir meta iken, kendini gönüllü şekilde tükettiren “üreticiler” özgürce tüketebilmek ve salt gösterişçilik uğruna insanı değerlerinden vazgeçmeye şartlandırılmaktadır. “Özel mülkiyet kavramı kapitalizme özgü bir kavram olmasa da kapitalist sistem içerisinde en üst noktasına ulaşmıştır, zira sistem devamlı olarak yeni “gereksinimler” yaratmakta ve insanları bu “gereksinimleri” karşılamaya itmektedir” (Sertalp, 2015, 48). Suni gereksinimlerin başında hür tüketim daha sonra da boş zamanını “hiçbir şey” yaparak geçirme düşünülebilecektir. Bu kapsamda insan kendi gereksiz gereksinimlerine mahkûm olduğu bir uyuşukluk içinde emeğini yozlaştıran bir tüketim aracına dönüşmektedir.

“Kişi, gösterileri itaatkâr bir şekilde tüketirken, hayatını aktif bir şekilde sahnelemeye yabancılaşır. Bireyler, toplumsal hayatın gösterilerini, evlerinin mahrem dünyasında tembel ve hareketsiz bir şekilde izledikleri için, kapitalist toplum, işçiyi ürününden, sanatı hayattan, tüketimi de insanların ihtiyaçlarından ve kendi yönlendirdikleri faaliyetlerden ayırmaktadır” (Sertalp, 2015, 49).

Böylece manipüle edilen ve kendine yabancılaşan yığınlar dejenerasyonun ve toplumsal deformasyonların hiçbirine müdahale edemediği bir gerçeklikte yaşamak zorunda kalmaktadır. Kùltürler temelinde soyut kavramlar olmasıyla beraber insan ilişkilerini düzenleyen ve şekillendiren somut sonuçlara ulaşır. İnsanın reaksiyonları bu soyutluk üzerine kurguladığı aksiyonlar üzerine şekillenir. Fakat “Kùltürler, iletişim süreçlerinden oluşur. Bütün iletişim biçimleri de Roland Barthes’ın ve Jean Baudrillard’ın bize yıllar önce öğrettiği gibi, göstergelerin üretimi ve tüketimine dayalıdır” (Castells, 2008, 497). Bu göstergeler bütünü neyi ne zaman ne şekilde tüketmemiz ve neyi ne zaman kim için üretmemiz gerektiğini belirleyen yapıların yaratısı olarak karşımıza çıkar.

“Aşkın mesajların, isteğe uygun pornografinin, pembe dizilerin ve sohbet hatlarının aynı sistem içinde dünyevî biraradallığını kabul eden üstün ruhanî güçler ruhları fethetmeye devam eder, ancak insanüstü statülerini yitirirler. Bunu, toplumun sekülerleşmesi yönünde son bir adım izler; kimi zaman paradoksal bir biçimde, dinin her tür jenerik ürün ismiyle, markayla apaçık tüketimi biçiminde gerçekleşse de. Toplamlar, sonunda gerçekten de büyüden kurtulmuştur, çünkü bütün harikalar on-line'dır, kendi kendine inşa edilen bir imaj dünyasında birleşebilirler” (Castells, 2008, 500-501).

İnternet artık tüm göstergelerin deneyimlenmesi için uygun bir zemin hazırlamaktadır. Her şey her an onun içinde vuku bulabilir ve simüle edilen gerçeklikler de sosyal hayatta yaratılan simülasyonlar kadar yanıltıcı ve soyuttur. Kapitalist küresel bireyin, ana odağı gösteriştir ve kaynağı az olsa da çok olsa da gösteriş yapabileceği bir alt grup bulmanın yolu çözümlenmiştir. Bir grup seçkin Bahamalar'dan paylaştığı fotoğraflarla, seçkinliğe yeni adım atmışlar ve altındakiler arasında gösterişçilik yapabiliyorken, ailesiyle köye tatile giden bir grup insan, kendi sosyokültürel yapısında evlenememiş veya köyüne ziyarete gidecek kadar para kazanmayan bir aile mensubuna gösteriş yapabilmektedir. “En büyük değişiklik, bireyselleştirilmiş ve kişiselleştirilmiş medya tüketiminden ağa bağlı bir uygulama olarak tüketime geçiş olabilir” (Jenkins, 2006, 244). Çünkü geçmişte böylesi bir gösterişçiliği ancak kişi evine geldiğinde gösterdiği fotoğraflarla yapabilecekken, şu an ansızın deneyimin herhangi bir anında sosyal medya uygulamasına girip gösterişçiliğini yapabilmektedir. Şayet kimsenin ait olduğu grupta gösteriş yapmayı tercih etmeyeceği bir sosyal yapı mevcut olssaydı, statü ve zenginlik anlamını yitirir ve tüketim yalnızca hayati ihtiyaçlar çerçevesinde şekillenirdi.

Post modern zamanın tüketim dinamiklerinin sorgulanacağı tezde medya ve sanat ikiliğinde ilerleyen bir tüketimler zinciri analiz edilemeye çalışılmaktadır. Hollywood'un ve Transmedya'nın post modernizmle ilişkisinin sorgulanacağı gelecek bölümlere ulaşmadan, Post modernizmin küreselleşmeye veya tam tersine etkisi de sorgulanması gereken bir durumdur. Bu konuda John Orr da;

“Bugün pek çok eleştirmen her yeni oluşumu, son zamanlarda mimarlıkta ortaya çıkan önemli tasarım değişiklikleri için kullanılan kavramdan esinlenerek, öncüllerini her şeyi saplantılı ama kendinden emin bir tavırla "modern" sözcüğüyle tanımlamaları gibi, "postmodern" sözcüğü ile tanımlıyor. Etiketler düşüncedeki boşlukları örter. Genellikle "postmodern" kendini, daha çok ABD'de, eleştirel olmayan, salt zevk almayı savunan tüketimcilik ideolojisinin bir belirtisi olarak açığa vurur. Kültür kuramındaki birçok kavramın önüne getirilen "post" öneki, çağımızın sabırsız tüketimciliğine tanıklık eder. Bu önek henüz kesin olarak tanımlanmamış kavramların yerine kullanılır. Biçim değişiklikleri geçmişten mutlak kopuşlar olarak metalaştırılır ve örnekler kolaylık açısından yararlanılan etiketler haline gelir” (Orr, 1997, 11-12) şeklinde düşünmektedir.

Hedonist bakış açısı kapitalizmin işini kolaylaştırdığı gibi küreselleşmenin de bu durumdan fayda sağlamasına yardımcı olmaktadır. Seçkinler daha çok gezmek için alt tabakaları sömürmenin ahlaki uzantılarını görmezden gelirken, alt tabakalar da

sömürülmesine, yılın büyük bir kısmında boyun eğip seçkinlerin özgürlüğüne benzer bir özgürlüğü kısa bir sürede olsa deneyimlemeye odaklanmış bir şekilde görevlerini yerine getirirler. Post modern zamanın tüketime yönelten yapısı, küresel kapitalist dünyanın da işini oldukça kolaylaştırmıştır.

Yalnız, post modern zamanın tüketicisi, güçlü bir kapitalist entegrasyon sürecinin ardından gözlerini açtığı küresel dünyada istem dışı şartlandırmalar sonucu yetiştirilir. Sistem kendini geliştiren bir yapı ihtiva etmesi adına çokluk üreticinin veya seçkinlerin baskısı dışında kendi de tüketime odaklanmış şekilde var olur. Hiç kimse tüketim çemberinin dışına çıkmayı hayal bile edemezken içinde kalmak için bütün fedakarlıkları yapmaya hazırdır.

“Genelde, tüketici piyasasının tüketicileri baştan çıkardığı söylenir. Ancak, bunu yapabilmek için, piyasanın, (tıpkı, fabrika patronunun işçilerine hükmedebilmek için, disiplin ve emre itaat alışkanlıklarını iyice sindirmiş bir personele gerek duyması gibi) baştan çıkarılmayı isteyen tüketicilere ihtiyacı vardır. İyi işleyen bir tüketim toplumunda tüketiciler aktif olarak baştan çıkarılma peşindedir” (Bauman, 2010, 87).

Baştan çıkarılmanın cazibesi kendi içinde bir sirkülasyon yaratarak üreticileri tüketiciye bağladığı ve üst yapıları alt tabakaya bağımlı kıldığı bir sistemi dayatır.

“Bu yeni hedonist davranış biçiminin yoğun bir biçimde suçluluk duyması ve edilginliğin suçluluktan arındırılması için “arzu stratejicileri” tarafından açık bir biçimde saptanan ivedilik de buradan gelir. Tarihsiz ve öyle olmaktan mutlu milyonlarca insan için edilginliğin suçluluk duygusundan arındırılması gerekir” (Baudrillard, 2013, 28).

Edilginlik şartlandırmanın başarılı olduğunun kanıtıdır ve sistem öyle pürüzsüz çalışır ki, standart bir toplumda birey olduğunu sanan kişinin bu şartlandırmalardan haberi bile olmaz. Küresellik sorgulamayan, kapitalist sistemse edilgen bir şekilde tüketen bireyi bir araya getirip tam edilgenliği başardığı oranda güçlüdür. Bundan dolayı insanın şartlandırılmışlığı ile,

“...tüketimin ortaya çıkardığı temel sorunlardan biri şudur: Varlıklar yaşamlarını sürdürmelerine göre mi, yoksa yaşamlarına yükledikleri bireysel ya da kolektif anlama göre mi örgütlenir? Demek ki, bu var olma değeri, bu yapısal değer ekonomik değerlerin kurban edilmesini içerebilir” (Baudrillard, 2013, 40).

Her türlü kaynağı üretmek için çabalayan işçi veya memur sınıfı son raddede en çok kurban edilenler arasında görülebilecektir. Her kim bu duruma aykırı hareket ederse toplumdan dışlanması ve aforoz edilmesi riskiyle karşı karşıya gelebilir. Doğal yaşamda ihtiyaç duyduklarımızdan ötesini talep etme güdüsü insanı kendini tüketen bir canlıya indirgemiş olabilir. Bunun kaynağı da

“Öngörüler ve ihtiyatlar, bizi yavaş yavaş hayvani zorunluluklarımızın katılığından ve ihtiyaçlarımızın belirlemesinden bağımsız kılar. Doğa da bunu salık verirdi: Doğa, olayların değişkenliğine direnebilmek için gerekli olanı üstümüzde taşımamızı sağladı; organlarımızdaki yağ, ruhlarımızın derinliklerindeki hafıza,

bunlar endüstrimizin taklit ettiği doğal kaynak rezervi modelleridir” (Baudrillard, 2013, 40).

Şeklinde düşünülebilecektir.

Sonuçta her tüketim dinamiği dolaylı veya direkt olarak küresel kapitalist düzene yönlendirme yapan bir süreklilik teşkil eder. Her üretim kendi tüketicisini hazır bir şekilde elde etmenin rahatlığı içinde devamlılığını sürdürür ve yapıyı güçlendirecek hamlelerin otomatik olarak ilerlemesini sağlar. Bir tüketim toplumu istemsizce küresel kapitalist düzeni desteklemiş ve ortaya çıkan yapıda kendiliğinden yaşama entegre olmuştur. Tüketicinin olmadığı bir dünyada küresellikten bahsedilemez, çünkü gösterişçilik, savurganlık veya hareketlilik kabiliyetinin önemini kaybettiği bir ortamda ne küreselleşme ne de kapitalizm ihtiyacını duyduğu ortama sahip olamayacaktır.

2.1.3. Ağ Toplumu

İnternetin yükselişiyle beraber küreselleşmenin ivmelenerek arttığı kapitalist dünyada, ağların statüler arasındaki tüketim dinamiklerini değiştirdiği gözlemlenebilecektir. Ağ toplumuna doğru evrimleşen yapının, tüketimi bir araç olarak internete taşınması da bu durumun direkt sonuçlarından biri olarak kabul edilebilir. Ve bütün bunların sonucunda “İnteraktif bilgisayar ağları, yeni iletişim biçimleri ve kanalları yaratarak, hayatı şekillendirerek, aynı zamanda hayat tarafından şekillendirilip katlanarak büyüyor” (Castells, 2008, 3) şekillenen yeni kimlik yapıları eskiye oranla kendini daha çok ve daha çok tüketebilme dinamiklerine göre tanımlamaya devam etmektedir. Eski alışkanlıkların anlamlarını yitirdiği yerel topluluklarda hala muhafaza edilmeye çalışılan değerler, modemin fişe takılmasıyla ve internet tarayıcısının açılmasıyla son bulmaktadır. Bu nedenle;

“...insanlar giderek anlamlarını ne yaptıkları etrafında değil, ne oldukları ya da olduklarına inandıkları etrafında örgütlüyor. Bu arada, diğer taraftan değiş tokuş aracı olan küresel ağlar, seçici bir tutumla, durmak bilmeyen bir stratejik kararlar akışı içinde, ağ dahilinde belirlenen hedeflerin gerçekleştirilmesiyle ilgilerini değerlendirerek bireyler, gruplar, bölgeler hattâ ülkelere kapılarını açıyor ya da kapatıyor. Akabinde, soyut, evrensel bir araçsalcılık ile tarihsel bakımdan köklü, zata mahsus kimlikler arasında temel bir bölünme ortaya çıkıyor” (Castells, 2008, 4).

Tabi bütün bu toplumsal deformasyonlar içinde tüketmeyi talep eden ve algısı zayıflayan bireylerin kapitalist yapıya entegrasyonu da güçlenmektedir. Kişi internetten gördüğü ve beğendiği seçkinlere ait bir tatili veya ürünü almak istediğinde tam olarak yapması gereken, beklemek ve sermaye yöneticilerinin ona sağladığı olasılıklar dahilinde kaderine boğun eğmekle sınırlı kalmaktadır. Artık her bir (sözde) bireyin ne istediğini tanımlayan logaritmalara kadar ilerleyen, sosyal medya platformları kişinin ilgisine özel reklam veya sayfa önerileriyle kişileri manipüle

edebilmektedir. Asıl beklenti kapitalizmin güçlendiği her seferde halkları sermayeye karşı uyuşturmaktır. Bu durumların temelinde ise; ,

“Kapitalizmin kendisi de, yönetimin daha esnekleşmesi; adem-i merkeziyetçilik, şirketlerin hem kendi içlerinde hem de başka şirketlerle ilişkilerinde ağlar oluşturmaları; işçi hareketinin nüfuzundaki düşüşle birlikte sermayenin emek karşısında hatırı sayılır ölçüde güçlenmesi; çalışma ilişkilerinin giderek bireyselleşmesi ve çeşitlenmesi; kadınların daha fazla, genelde ayrımcı koşullarla ücretli işgücüne dahil edilmesi; devletin, her toplumda siyasi güçlerin ve kurumların doğasına bağlı olarak değişen yoğunlukta ve saiklerle, piyasayı yeniden düzenlemek, refah devletini silmek için seçici bir tavırla müdahalede bulunması; sermaye birikimi ve yönetimi koşullarının giderek coğrafi ve kültürel farklılıklara dayandığı bir ortamda küresel ekonomik rekabetin kızışması gibi gelişmelerde kendini gösteren köklü bir yeniden yapılanma sürecine girdi” (Castells, 2008, 1-2).

Böylesi bir yapıda devlet sermaye liderlerine destek olan bir ara elemana indirgenirken, işçilerin çıkarları da olabildiğince minimuma indirgenmeye çalışılmaktadır. Her sermayenin hem ana üreticisi hem teknisyeni hem de müşterisi olmaya indirgenen işçiler, yalnızca kendilerine empoze edilen yapıya entegre olmayı beklemekle yükümlüdür. A şirketinde çalışan bir işçi, B şirketinde üretilen ürünü, C şirketinde çalışan bir teknisyene pazarlarken, kendisi de C şirketindeki teknisyenin sunduğu hizmetten yararlanmaya çalışmaktadır. Böylece sermaye kendi kendilerini tüketime yönlendiren bir işçi sınıfının döngüsünden sıyrılarak, yapı içinde başat gücü elde etme şansını kazanır.

“Kapitalist sistemin, hâlâ sürmekte olan bu genel altüst oluşunun bir sonucu olarak, finans piyasalarının küresel entegrasyonuna; Asya-Pasifik ülkelerinin, yeni başat küresel imalat merkezi olarak yükselişine; Avrupa’nın zorlu ekonomik birleşme çabasına; Kuzey Amerika’da bir bölgesel ekonominin doğuşuna; eski Üçüncü Dünya’da önce farklılıkların baş göstermesine, sonra da Üçüncü Dünya’nın çözülmesine; Sovyetler’in eski nüfuz bölgeleriyle Rusya’nın tedrici olarak piyasa ekonomilerine geçişine; dünya çapında ekonomilerin değerli kısımlarının birleşip, gerçek zamanda tek bir birim gibi işleyen karşılıklı bağımlı bir sisteme dönüşmesine tanık olduk. Bu eğilimler yüzünden aynı zamanda eşitsiz gelişmeden, hem bu kez yalnızca Kuzey ile Güney arasında değil, her yerde toplumların dinamik parçaları ve alanlarıyla sistemin mantığının perspektifiyle alakasız hale gelme riski taşıyan başka alanları arasındaki eşitsiz gelişmeden kaynaklanan tökezlemeler oldu” (Castells, 2008, 2).

Var olan durumun temellendirilmesi ile bir nedensellik ortaya çıktığı varsayılabilir. Bütün bu ekonomik durumların ötesinde şu anki sömürü düzenine olanak sağlayan en önemli yapı olaraktan internet ele alınabilir, çünkü

“...giderek evrensel, sayısal bir dili konuşan yeni bir iletişim sistemi, hem kültürümüzün sözcükleri, sesleri ve imgelerinin üretimini ve dağıtımını küresel olarak entegre hale getiriyor, hem de onları bireylerin kimliklerinin ve halet-i ruhiyelerinin beğenilerine uygun kılıyor” (Castells, 2008, 2-3).

Bu uyum başta internetin çıkışında pek de göze alınmayan bir sonuç olsa da günümüz koşullarını şekillendirmekten geri kalmıyor.

“İnternet, 1960'larda ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu tarafından Amerikan iletişim ağlarının çökertilmesini önlemek amacıyla geliştirilmiş bir sistemin ürünü olarak ortaya çıkmıştır. ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) adı verilen bu ilk bilgisayar ağı, kuruluş amacının çok dışında birçok farklı amaç için kullanılagelen bir ağ sisteminin temelini oluşturmuştur” (Sertalp, 2015, 22).

Öncesinde internetin askeri bir önlem adına kurulması ve özgür bir ağ yapısına dönüşmesi her ne kadar çelişkili gözükse de sonuç olarak Amerika Birleşik Devletleri gibi kapitalizmin en güçlü ellerinden birinde sermaye yönetimi temelinde kullanılmasına da şaşmamak gerekir. Çünkü bu kullanıma olanak sağlayan, (daha önce de bahsedildiği gibi) temel bir ağa dahil olduktan sonra ortaya çıkan etkileşimli yapının kendi içinde kişilerin de birbirini maniple ettiği bir sürece ulaştırabilmektedir.

“İnternet üzerindeki sosyal ilişkilere bakıldığında, bireyin önünde çok sayıda alternatifin olmasının ilişkilerin kolayca başkalarıyla değiştirilebilirliğini, dolayısıyla koşullara göre sosyal ilişki ağlarının da değişebilirliğini beraberinde getirebileceği görülür. İnternetle birlikte, çok sayıda bileşenin karşılıklı olarak birbirine bağlantılandırılmış olduğu, bir ağ üzerinde karşılıklı olarak birbirini etkileme potansiyeline sahip bileşenlerin koşullara uyabilen, karmaşık ve hızla değişebilen dinamik bir sistem oluşturduğu söylenebilir” (Ege, 2004, 51).

İnternet, medyanın yönlendirme yapmak istediği alanları kolayca dayatabildiği bir mecra olması yönüyle, sosyal hayatın düzenlenmesi için birçok olanak sağlamıştır. Kişilerin neyi ne zaman isteyeceği akıllarına yerleştirilebildiği gibi, neyi ne zaman istememeleri gerektiği de maniple edilebilir hale gelmiştir. Böylece halkın sağduyusu veya tüketimin yönelimleri, arzulanan zamanda arzulanan şekillerde hayata geçirilmeye devam etmektedir. Böylece;

“İnternet televizyon ve yazılı basın gibi diğer medya üreticilerinin, enformasyon elde etme aracı olduğu kadar, İnternetin bizzat kendisi enformasyonun geniş kitlelere iletildiği elektronik bir medyadır ve dünyanın dört bir yanından bireyleri ve toplumları birbirine bağlayan bir ağ oluşturmuştur” (Ege, 2004, 57).

Bu ağın bağlılığını şekillendiren sermaye, ağ toplumunu bir enformasyon çağına sürüklediği gibi, küreselliği de üst yapıların daha çok özerkleştiği ve alt yapıların giderek zayıfladığı bir sisteme indirgemıştır. Yani “İktidarın temelinde devlet ile onun kurumsallaşmış şiddet tekeli vardır” (Castells, 2008, 18). Şiddetin meşrulaştırıldığı ölçüde, insanlar arkaik bir güvenlik arzusuna yönelmiş ve evlerine kapatılan yığınlar özgürleşmek için internetin engin derinliğinde kaybolmayı seçmişlerdir. Bunların hepsinin bağlı olduğu küresel kapitalist sermaye reformları ise ağ toplumunun yaşam şeklini belirler bir hale gelmiştir.

“...hem kurumlar hem de şirketlerin yönetimi düzeyinde gerçekleştirilen bir dizi reformun dört temel amacı vardı: Sermaye-emek ilişkilerinde kâr arayan kapitalist mantığı derinleştirmek; emek ile sermayenin üretkenliğini güçlendirmek; ürünü, dolaşımı ve pazarı küreselleştirmek, her yerde en avantajlı koşullarla kâr etme fırsatından yararlanmak; üretkenlik artışı ve ulusal ekonomilerin rekabet

gücünün sağlamlaştırılması için genelde sosyal güvenlikle kamu çıkarına yönelik düzenlemeler aleyhine devletin desteğini sağlamak" (Castells, 2008, 22-23).

Böylece enformasyon çağı, devlet sermaye iş birliği, hatta ve hatta sermayenin güçlenmesi adına araçlaştırılmış devletler bahsedilen yapılara indirgenebilir. Bu süreçlerde iş gücü ve kamunun emeği sadece tüketim bazlı bir sömürü sistemine dönüştürülürken; sermaye, devletleri besleyip, kamunun da bu duruma ses çıkaramaması için yaptırımlarda bulunan bir yapıya dönüşmüştür. Enformasyon herkese açık olmakla beraber, onun nasıl kullanılacağı kanaat liderleri ve sermaye babaları tarafından belirlenirken, halklar enformasyonun ağ üzerinden manipüle edilip dayatıldığı bir sürece sürüklenmiştir.

"Tanımı, ekonominin ötesindeki toplumsal süreçleri de kapsayacak şekilde geliştirmek yerine, sosyal dönüşümü araştırma yolculuğumuzda, enformasyon teknolojisi paradigmasının merkezini oluşturan özelliklere işaret etmekte bir rehber olarak kullanmamızın daha yararlı olacağı görüşündeyim. Birlikte ele alındıklarında, hepsi birden ağ toplumunun maddi temellerini oluştururlar. Yeni paradigmanın ilk özelliği hammaddesinin enformasyon olmasıdır: Bu teknolojiler enformasyonu temel alan, hareket kaynağı enformasyon olan teknolojilerdir; daha önceki teknolojik devrimlerde olduğu gibi yalnızca enformasyonun teknolojiyi temel alması söz konusu değildir. (...) İkinci özellikse, yeni teknolojilerin etkilerinin yayılımıyla ilgilidir. Enformasyon bütün İnsanî etkinliklerin ayrılmaz bir parçası olduğu için, bireysel ve kolektif varoluşumuzun bütün süreçleri doğrudan yeni teknolojik araçlarla şekillendirilir (kesinlikle bunlarla belirlenmese de)" (Castells, 2008, 89).

Bu şekillendirmelerin devlet, sermaye ve iş gücü arasındaki bağı, ağ toplumunun kapitalist küresel bir dünya oluşumunda çok net rol oynadığı gözlemlenebilecektir. "Bu yeni ekonomi 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıktı, çünkü enformasyon teknolojisi devrimi bu ekonominin yaratılması için parçalanamaz maddi bir temel hazırladı" (Castells, 2008, 99). Bu ekonomik yapıda şirketler uluslararası bir özellik ihtiva ettikçe, ülke temelli ekonomik yapılara hesap verme zorunlulukları da ortadan kalkmaya başladı. Çünkü küresel dünyada merkezi belirsiz olan veya merkeze koyduğu ülkenin kuralları daha kolay elde edilebilen çok uluslu şirketler, sistemdeki bu açığı çok iyi kullanmayı bilmektedir. Daha çok rant sağladıkları, liyakatten yoksun ülkelerin devletleri ise bu durumdan rahatça nemalanmayı seçmektedirler.

"Yeni piyasalar açabilmek, her ülkede piyasaların değerli kesimlerini küresel bir ağ içinde birleştirebilmek için sermayenin son derece hareketli, şirketlerin ciddi derecede güçlendirilmiş iletişim kapasitesine sahip olması gerekir. Birbiriyle yakın etkileşim içindeki yeni enformasyon teknolojilerinin ve piyasaların yasal düzenlemelere tabî olmaması bu koşulları yarattı. Bu yeniden yapılanmadan ilk ve doğrudan yararlananlar, tekno-ekonomik dönüşümün aktörleriydi: Yüksek teknoloji şirketleri ile finans şirketleri" (Castells, 2008, 122).

Ağların küreselleşmeye sağladığı bu olanaklar, bahsedilen şirketlerin giderek büyümesini, doğru orantılı olarak yerel kalkınma ve refah seviyelerinin düşmesini sağlamıştır. Çünkü, yüksek enformasyon teknolojisine sahip şirketler, finansal

yönlendirmeleriyle küresel kaynaktaki payını arttırırken yerel ekonomilerin küçülmesini önemsememektedir. Ayrıca devlet yapılarının kuralları belirlediği bir düzende, istediği merkezden istediği çepere kaynağı manipüle ettiği bir sistem yaratmıştır. Bundan dolayı “Yeni teknolojik paradigma, küresel bir ekonomi yaratıp mevcut ekonomik ajanlar arasında olduğu kadar, onlarla yeni gelenler arasında da yeni bir rekabet dalgasını güçlendirerek önce endüstriyel ekonominin çapını ve dinamiklerini değiştirdi” (Castells, 2008, 126). Bu teknolojik paradigmanın, küresel yapıyı güçlendirdiği kadar kapitalist ekonomiyi de kontrol ederek sosyokültürel dinamikleri dejenere ettiği düşünülebilir. Çünkü “Şirketlerin oynadığı, ama kuralları devletin belirlediği bu yeni rekabet oyunu, bazı şirketleri, bazı sektörleri, bazı alanları daha verimli kılan süreçlerde ve ürünlerde ciddi teknolojik değişimlere zemin hazırladı. Ama aynı zamanda, ekonominin büyük bölümünde, şirketleri, sektörleri, bölgeleri ve ülkeleri, farklı düzeylerde etkileyen yaratıcı bir yıkım yaşandı” (Castells, 2008, 126). Sermaye için yaratıcılık sayılabilecek bir yapının fikrini icra etmek alt tabakadan yerel halkların ekonomik ve toplumsal bir çöküntüyle karşı karşıya kalmasına sebep oldu. Bu durumların tamamı, Manuel Castells’in önemli eserinde beş ana unsurda toplanmıştır. Bunlar sırasıyla;”

1. İlk etken, birçok ülkede finans piyasalarının yasal düzenlemelere tabi olmaması, sınır ötesi işlemlerin serbestleştirilmesi.
2. İkinci unsur, gelişmiş telekomünikasyonu, interaktif enformasyon sistemlerini, karmaşık işlemleri halledebilecek modelleri hızla işleyebilecek kapasitede güçlü bilgisayarları da içeren teknolojik altyapının gelişmesiydi.
3. Küresel karşılıklı bağıllığın üçüncü unsuru, türevler (vadeli işlemler, opsiyon, takas ve başka karmaşık ürünler) gibi yeni mali ürünlerin doğasından kaynaklanıyordu. Türevler genelde, çeşitli ülkelerden hisse senetleri, bonolar, opsiyonlar, mallar ve dövizlerin değerini birleştiren sentetik menkul kıymetlerdi.
4. Finans piyasalarının entegrasyonunun dördüncü bir kaynağı ise, ya değer artışıdaki farklılıklardan yararlanmak ya da zarardan kaçınmak üzere belli bir menkul kıymetler ya da döviz piyasasına hızla girip çıkan, böylece kâr ya da zarar, piyasanın eğilimlerini her iki yönde de kuvvetlendiren, bu hareketliliği dünya çapında piyasalara yansıtan spekülasyon mali akışlarıdır.
5. Beşinci sırada, Standard & Poor ya da Moody’s gibi piyasa değerlendirme şirketleri de mali piyasalar arasındaki karşılıklı bağıllığın güçlü unsurlarıdır. Bu şirketler menkul kıymetlere, bazen ulusal ekonomilere küresel hesap sorulabilirlik ölçütleri çerçevesinde not vererek dünya çapında piyasalara ortak kurallar getirme eğilimindedir” (Castells, 2008, 131-133).

Tüm bu durumlar sermayenin, devlet gücünü kullanarak işçi sınıfına dayattığı bir gerçeklik üzerinden, internetin simülasyon gerçekliklerine sıkışıp kalmış kamusal düzendeki şartlandırmalar olarak algılanabilecektir.

“İş dünyasıyla ve siyasî çevrelerle bağlantılar önemli olmakla birlikte, bu bağlantılar şirketin işlediği ulusal bağlama özgüdür. Dolayısıyla bir şirketin küreselleşme çapı genişledikçe, bulunduğu ülkenin koşullarına bağlı olarak iş dünyası ve siyasî çevrelerle bağlantı yelpazesi de genişler” (Castells, 2008, 153).

Bu ilişkilerin, ağ bağlantılarını kontrol eden veya ettiren devletler aracılığıyla, küresel bir düzende, kapitalizmin yükselişine sebep olması da yine küreselleşmenin iki taraflı dayatılması olarak düşünülebilecektir. Sermayeyi yöneten seçkinler daha da zenginleşmeye, şartlı bir şekilde dünyanın kaynaklarını sövmeye odaklıyken, yerel alt tabakalar veya hangi sosyokültürel yapıdan gelirse gelsin işçi sınıfı, kaynaklarının sömürülmesine göz yumarak tüketmeye odaklıdır. Bunu sağlamak adına

“...birçok ülkede —başlıca örnekler ABD (örneğin Silikon Vadisi), Hong Kong, Tayvan ve Kuzey İtalya'dır, çokuluslu şirketler, küçük ve orta ölçekli firmalar küreselleşmiş üretim sisteminde daha fazla rekabet gücüne sahip olmalarını sağlayan kooperatif ağları oluşturmuşlardır. Bu ağlar çokuluslu şirketlerle birleşmiş, karşılıklı olarak sözleşmeli çalışmaya başlamışlardır” (Castells, 2008, 153).

Küreselleşme, kapitalizmin evrimi içinde, ona en büyük olanağı sağlayan kültürel deformasyonlardan biri olarak kabul edilebilecektir ve küreselleşmenin iki yönlü kontrolünü sağlayan mekanizma da enformasyon ağları olarak düşünülebilir.

“Yeni ekonomi her yeri, herkesi etkiliyor, ancak aynı zamanda hem kapsayıcı hem dışlayıcı; kapsayıcılığının sınırları kurumlara, siyasetçilere, politikalara bağlı olarak toplumdan topluma değişiyor. Öte yandan sistemli mali dengesizlik, ekonomiler ve toplumlar üzerinde yıkıcı etkileri olan mali krizlerin tekrarlanması olasılığını da beraberinde getiriyor” (Castells, 2008, 203).

Sistemin dengesizliği dayatıyor olması, onun kısa vadede yararına gibi gözükürken, uzun vadede insani deneyimlerin dejenerasyonu, insanlığı yaşanılması güç bir geleceğe sürüklüyor olabilir. Medyanın artık büyük bir kısmının internete kaydığı günlerde, insanın anlam arayışının yerini, tatmin arayışına bıraktığı aşıkardır ve anlamdan yoksun toplumların genel nüfusu ele alındığında hem en üst hem de en alt tabakanın mensupları, yüzdenin büyük bir kısmını kapsıyor gibi görülebilecektir. Bu durumları yaratan süreçleri tanımlarken Castells yine “Enformasyonel çalışma süreci, enformasyonel üretim sürecinin nitelikleriyle belirlenir” (Castells, 2008, 327-328) demiş ve konuyu beş ana başlıkta toplamıştır.”

1. Katma değer, ağırlıklı olarak hem süreçlerin hem de ürünlerin yeniliğiyle üretilir. Yeni çip tasarımları, yeni yazılımlar elektronik sanayiinin kaderi üzerinde büyük bir belirleyiciliğe sahiptir.
2. Yenilik, iki koşula bağlıdır: Araştırma potansiyeli ve tanımlanabilir olma.
3. İşlerin icra edilmesi, daha üst düzeyden gelen talimatları, uygulamalarına uyarlayabildiğinde, sistem için geri bildirim yaratabildiğinde daha verimli hale gelir.
4. Üretim faaliyetlerinin büyük bölümü, örgütlenmeler gerçekleşir. Yaygın örgütlenme biçiminin iki temel özelliği örgüt içi uyarlanabilirlik ve dışarıya karşı esneklik...
5. Enformasyon teknolojisi, tanımladığımız biçimiyle çalışma sürecinin kilit bir bileşeni haline gelmiştir, çünkü:
 - Yenilikler geliştirebilme becerisini belirler.
 - İşin icrası düzeyinde hataların düzeltilebilmesini ve geri bildirim yapılabilmesini sağlar.
 - Üretim sürecinin yönetimi sırasında esneklik ve uyarlanabilirliğe yönelik altyapıyı hazırlar.” (Castells, 2008, 327-328)

Tüm bu durumlar üzerinden, eşitsizlik giderek artarken, ağların hem finansal ajanlara sağladığı olanaklar hem de devlet üzerinden halklara uyguladığı dayatmalar, tüketimin giderek güçlendiği bir kapitalist yapıyı güçlendirmektedir. Teknoloji, sağlık, eğitim ve sanayi süreçlerinde yaptığı atılımlarla, insanlar arasında gelişim yanılısaması yaratmasından öte, kişilerin ürünleştirildiği ve artık kar sağlanan ana metanın insan olduğu, gözden kaçmaktadır.

“Teknolojik değişim süreci hızını artırdığından, gerekli vasıfların tanımları sürekli aşılıyor değiştiğinden vasıf sahibi olmak yeterli değil. Şirketlerin hattâ ülkelerin üyeliği, artık ayrıcalıklı konumlar değil, zira artan küresel rekabet için ve piyasaların değişken geometrisini sürekli yeniden tasarlıyor” (Castells, 2008, 382).

Vasıfsız bir alt tabakanın, vasıfsız bir seçkinler grubuyla mücadele etmesinin hiçbir anlamı yoktur, çünkü anlamı sorgulayan ve sistemden dışlanmak pahasına gerçeği arayan kişiler bile, tüketimin dayatıldığı küresellikte paylarına düşen sömürüyü kabullenmek zorunda bırakılmaktadır. Tüm bir insanlığın algılarının, sürekli ve eşzamanlı kontrol edilmesine olanak sağlayan bir yapı olarak internet, tüketim toplumuyla ağ toplumunun birbiri içinde kaynaşmasını sağlayan, küresel bir faktöre indirgenebilir. Bu nedenle “Küresel erişime sahip, bütün iletişim araçlarını birleştiren, karşılıklı etkileşim potansiyeline sahip yeni bir elektronik iletişim sisteminin ortaya çıkışı kültürümüzü ebediyen değiştiriyor, değiştirecek” (Castells, 2008, 441). Değişimin kaçınılmazlığı ile yok oluşun habercileri el ele geziyor olabilir. Bu belki bir gün, doğal bir yok oluşa sebebiyet verebilecek olsa da asıl korkutucu olan anlamın ve insani deneyimlerin köreltilmesi olarak ele alınabilir.

“Metin, görüntüler ve seslerin, seçilmiş bir zaman (gerçek ya da ertelenmiş) diliminde, açık, erişimin mali bakımdan sorun olmadığı küresel bir ağ içinde çok farklı noktalardan etkileşim içinde olarak, aynı sistem içinde bütünleşme potansiyeli iletişimin karakterini tümüyle değiştirmiştir” (Castells, 2008, 440).

Sonuçta, ağ toplumu küreselleşmenin tüketim toplumu içinde kaynaşmış bir hali olarak, onun daha fazlasına dönüştüğü bir kavramdır. Tüm küresel ağa bir arada bağlanmak, daha çok tüketmek, seçkinler gibi yaşamayı hayal etmek ve uluslararası şirketler tarafından manipüle edilmek üzere şartlandırılan toplumlar, böylesi bir gerçeklikte yaşamaya mahkûm edilmiştir. Bu mahkûmiyetin sona ermesi için küresel, kapitalist ve tüketici bir ağ toplumu oluşturmak, dört başı mağrur bir sömürü düzeninin garantilenmesi için yeterli olabilmektedir.

2.1.4. Kitle Kültürü

Henüz kitleler olarak yaşamaya başlamadan önce bile, topluluklar halinde yaşayan insan, belli güçlerin güdümüne girme dürtüsüyle bireyselliğinden uzaklaşmıştır. Varoluşçu felsefenin bir süre entelijansiya tarafından benimsenen bireyci görüşü veya uzak doğu toplumları arasında hem birey hem de bütünü birlikte yaşamaya uygun bir felsefe sunan Taoist görüşler bile, bugün pratikte, dünya

üzerinde deneyimlemek adına romantik addedilebilir. Ölçekleri büyüse de her zaman bir topluluktan bahsetmek olasıdır ve kitle olmak, herkesin aynı algıyla aynı tepkileri verdiği oldukça benzer beklentilerin karşılanmasına odaklanılan bir yapıyı işaret edebilecektir.

Kitlelerin kontrolünde kullanılan araçlar, bir kültürün kitle olma odağında şekillenmesini sağlamış olabilir. Bu araçlar içinde medya, internet, ana akım siyasi yönelimler, finansal yapılanmalar ve yerel kodlar rol oynayabilecektir.

“Ampirik araştırmalar, davranışların ortaya çıkmasında kitle iletişim araçlarının bağımsız değişkenler olmadığını göstermiştir. Açık ya da bilinçaltına hitap ediyor olsun, mesajları belli toplumsal bağlamlara yerleşmiş bireyler tarafından düşünülür, işlenir; böylece mesajın yaratması istenen etki de değiştirilir” (Castells, 2008, 449-450).

Şu anki sistemde, bahsedilen durumlar, tüketime yönlendiren ve dünya çapında tanınır olmak üzere hareketliliği pazarlayan bir yapı ihtiva edebilecektir. Bu da kitlelerin küresel olmak adına ödünler verdiği bir sistemde, kitlesel etkilerin gözlemlenmesini sağlayabilmektedir. Çünkü ne de olsa, herkesin seçkinler gibi yaşamak istediği bir dünyada, kitlelerin benzeşmesi anormal gözükmeyecektir. Kitleler bu benzeşmeyi belki de duyarsızlaşma odağında temellendiriyor olabilir. Çünkü sömürülmeye veya toplu kırımlara göz yumulan bir dünyada kitlesel bir nevroz halinde olunduğunu düşünmek, garip olmasa gerek. Orta Doğu’da petrol savaşlarının sebep olduğu binlerce masum çocuğun ölümü, insanların arabasına benzin pompalayıp hiç suçluluk duymadan tatillerine gitmesini engellememektedir ya da Afrika’da ilaç deneylerine tabi tutulan bir çocuğun ölümü, açlıkla ve az gelişmişlikle açıklandığında, kimse o ilaç firmasından alışveriş yapmayı bırakmamaktadır. Kanlı elmasların parıldadığı düğünleri saymıyorum bile. Böylesi bir ortamda “Gerçek savaşlara ilişkin berbat görüntülerin macera filmlerinin bir parçası olarak algılanabildiği, bu mesajların normalleştirilmesi sürecinin temel bir etkisi vardır: Bütün içeriğin bireyin imge çerçevesine yerleştirilmesi. Dolayısıyla hayatımızın sembolik dokusu olduklarından, nasıl gerçek deneyimler rüyalar üzerinde işliyorsa, kitle iletişim araçları da beynimizin işleyeceği hammaddeyi sağlayarak bilincimiz ve davranışlarımıza işleme eğilimindedir” (Castells, 2008, 451). Bu kitle iletişim araçlarını kullanan şirketler, manipüle ettikleri eğlence anlayışı söz konusu olduğunda, çoğunlukla kitlenin beklentisinden öte, bireylerin kitleselleşmesine yardımcı olacak içerikleri üretmek konusunda internetin olanaklarından sonuna kadar yararlanmayı seçmektedirler. İnternet, genelde devletlerin kontrolünde özelleşen kurumlar tarafından halka sunulduğu için, finans piyasalarının yöneticilerinin kontrolündeki şirketleri daha güçlü kılacak programların lehine çalışıyor olabilir. Devletlerin, kitleyi daha rahat kontrol edebilmesi adına, halkı uyuşturan kontrol mekanizmalarına

dönüşmektedirler. Çünkü kitle büyüdükçe, küresellik çoğalmakta ve kitleleri kontrol etmesi kolaylaşmaktadır.

“İnternet hizmet sağlayıcılarının eğlence dışında hizmet ve bilgi sunumundaki geniş çaplı başarısı ve İnternet’te kişisel iletişimin hızla yayılması dikkate alındığında, gözlemler, kitlesel üretilmiş, talep üzerine farklılaştırılmış eğlencenin multi-medya kullanıcılarının açık tercihi olmadığını gösteriyor; bunun alanı şekillendiren şirketlerin stratejik tercihi olduğu belli olsa da” (Castells, 2008, 493).

Medya son yirmi senede çok yönlü bir ilerleme göstermektedir. Günümüzde, en temele internet koyulsa da insanların televizyonla bağı farklı şekillerde süregelmektedir. Aynı ürünü birçok mecradan sunan ağlar, kişilerin algısı veya tercihi ne tarafa olursa olsun, bir şekilde ona nüfuz etmeyi başarır ve sonuç olarak kişi öyle veya böyle istenilen düzlemde şartlandırılabilir. Kitle kültürü, yeni yönelimlerde hala söz konusudur. İnternetin bir hayranlık ya da taraftarlık sürecini, ister istemez içerik üreticisine dayattığı da düşünülebilir. Her ne kadar hayranlar talep ettiği için programın niteliği değişmese de nicel durumlarda kitlesel beklentiler zaman zaman etkili olabilmektedir.

“Taraftarlar her zaman yeni medya teknolojilerine erken adapte olmuştur; kurgusal evrenlere olan hayranlıkları genellikle kostümlerden fanzine ve şimdi dijital sinemaya kadar değişen yeni kültürel üretim biçimlerine ilham veriyor. Hayranlar, medya kitlesinin en aktif segmentidir, verilenleri kabul etmeyi reddeder, ancak tam katılımcı olma hakkı konusunda ısrar eder. Bunların hiçbirisi yeni değil. Değişen şey fan kültürünün görünürlüğüdür” (Jenkins, 2006, 131).

Bahsedilen görünürlüğün de artıyor olması, küreselleşmenin bir sonucu olabilir. Ağ toplumu programın yayınlandığı coğrafyadaki en yaygın dili kullanmayı öğrendiğinde (ki bu çoğu zaman İngilizce’dir), programın yapımcılarına düzenlediği kitlesel baskı sonucu kimi cevaplar alabilmektedir. Çok yakın zamanda “Marvel Sinematik Evreni”nin en önemli parçalarından biri olan Guardians of the Galaxy’nin (2014) yönetmeni James Gunn çektiği ilk iki filmin ardından seriden kovulmuştu. Geçmişte Twitter’da yaptığı ahlaka aykırı paylaşımlarla Disney Stüdyolarının tepkisini çeken yönetmenin, üçüncü film için imzaladığı sözleşme feshedilmişti. Bu durumun ardından hayranların büyük ölçekli tepkisini alan tercihten, çoğunlukla bu sebepten ve bir kısımda serinin başrol oyuncularının yönetmen olmadan yeni filmde oynamayacaklarını söylemesinden dolayı karardan geri dönüldü ve yönetmen serinin üçüncü filmini çekmek için prodüksiyona yeniden dahil edildi. Sonuçta, izleyicinin istediği olmuştur. Stüdyo kitlesel oranda film gösteriminden sağlayacağı geliri, daha güçlü bir şekilde garantilemiş ve kötü reklamlarla bile olsa yerini sağlamlaştırmıştır. Bunun ötesinde kitle iletişim araçlarını yönlendiren kontrol mekanizmaları, insanlara eşit oranda psikolojik baskı ve başkaldırı hülyasını yaşatmak konusunda

uzmanlaşmıştır. Olaya, her savaş filminde biraz aşk, her vahşet filminde de biraz komedi katmayı ihmal etmemektedirler.

“Sürekli bir teknolojik yenilenme içerisinde bulunduklarından dolayı televizyon, video ve film, yıkıcı (ya da direniş) ve birleştirici (ya da tepki) arasındaki ikiliğe özellikle duyarlılık gösteren kitle iletişim araçlarıdır. Yer darlığı, şu anda TV ve video üzerine yapılacak ayrıntılı bir tartışmayı önlüyor” (Olivier’den, 1995, aktaran Büyükdüvenci & Öztürk, 2014, 47).

Asıl dikotomi ise, ironik bir şekilde, kitleler kitleselliğinden ötürü bütünleştikçe, bir arada daha güçlü olmaları gerekirken daha kontrolsüz tüketen, daha çok manipüle edilebilen ve dayatılmak istenilen algıların daha rahat dayatıldığı yığınlara dönüşmektedirler. Bu da küreselliğin en büyük mimarı olarak, kapitalizmin işini çok kurnazca yaptığının bir kanıtı sayılabilir.

Peki, kitle iletişiminin temelinde hangi devinimin olduğu merak edildiğinde, bunun basit bir şekilde hiçbir şey olduğunu varsaymak mümkün olabilir mi? Çünkü temelinde yığınları kontrol etmenin gerektirdiği hiçbir şey yoktur; savurganlığın yüksek tatmin yaratacağı yanılsamasının empoze edilmesinden başka. Savurganlık, temel haliyle küresellik içinde kırıma ve sömürüye alıştırmış insanın, ağlar içinde tüketime yönelik gezindiği akıl almaz hızdaki bir hiçlik evrenidir.

“Kitle iletişiminin bize verdiği gerçeklik değil, gerçekliğin baş döndürücülüğüdür. Ya da sözcük oyunu yapmaksızın, baş döndürücülüğü olmayan bir gerçeklik, çünkü Amazonya'nın merkezi, gerçeğin merkezi, tutkunun merkezi, savaşın merkezi, kitle iletişiminin geometrik yeri olan ve onu baş döndürücü duygusallığa dönüştüren bu “merkez” kesinlikle hiçbir şeyin cereyan etmediği yerdir” (Baudrillard, 2013, 27).

Bu herşeyin ansızın olduğu ve hiçbirşeyin gerçekten olmadığı uzamda, hareketlilik ve savurganlığın lüks takıntısı içinde insanda yarattığı sahte tatmin duygusu, bütün bir yapının birbirine kenetlendiği sürekli bir yükseliş ivmesi görülebilir. Küresel olan kitle, artık yerelliğin göstermelik gereksinimlerini giderirken, küreseli yakalamak adına araya sıkıştığı melez bir kültüre entegre olur ve bu melezliklerin bütününde savurganlığın temele alındığı, birbirine hiç benzemeyen toplumların eşitlendiği karmaşık bir yapı meydana getirmektedir. Tüm bunların sonunda, lükse ulaşma ve savurganlık yapabilme endeksine göre sınıflandırılan birinci sınıf küresellerle, ekonomi sınıfı küreseller arasındaki ekonomik uçurum açılır, fakat tatminsizlik oranı her sınıfta birbirine yaklaşmaktadır.

“Kent ve sanayi ortamının etkisiyle yeni kıtlıklar ortaya çıkar: Mekân ve zaman, temiz hava, yeşillik, su, sessizlik... Eskiden bedava olan ve bol bol kullanılan mallar sadece ayrıcalıklıların erişebildiği lüks mallar haline gelirken üretilmiş mallar ya da hizmetler kitlelere sunulur” (Baudrillard, 2013, 57).

En acı olanı da varoşlara sıkıştırılan insanın, insani ihtiyaçlarını gidermek için gereken tüm haklarının elinden alınmasıdır. Böylece kitleler arasında kutuplaşma

başlar, tatil yapma lüksü olmayan, araba alma lüksü olmayan, hatta iş bulma lüksü bile olmayan çevrelerde, yapılabilecek en mantıklı şey birkaç yıl ödeme pahasına en son çıkan akıllı telefonu alıp, seçkinlerin sahip olduğu en az bir ürüne sahip olmak ve bu yolla zenginliği simüle etmektir. "Bolluğun yüceltilmesi ve "yabancılaşan" ya da "yapay ihtiyaçlar"a ağlayıp sızlanma, ikisi birlikte aynı kitle kültürünü ve hatta bu sorun üzerine bilgiçlik taslayan ideolojiyi besler" (Baudrillard, 2013, 74). Bu ideolojik yönlendirme sonunda süreç, insanın ana ihtiyaçlarını tamamen unutup yapaylığın içinde kendine bir kimlik edinmesiyle sonuçlanabilmektedir. Manevi özgürlük, emeğiyle çalışmanın tatmini, sanatsal veya felsefi üretim, çıkarsız sosyal ilişkiler gibi birçok temel deneyim ile tatmin olma olasılığının insanların aklından bile geçmediği, daha çok gösteriş, savurganlık ve hareketlilik pahasına özden uzaklaşmaya sebep olan bir sürece doğru ilerlenmektedir. Bu da sonuç olarak, görev ahlakı, narsisistik kişilik bozuklukları ve başarıma simülasyonu yaratmak üzere bir zümreye ait olmak gibi takıntıları beraberinde getirebilecektir. "Şiddet gibi baştan çıkarmanın ve narsisizmin yeri de peşinen kitle iletişim araçları tarafından sanayisel olarak üretilmiş ve imlenebilir göstergelerden oluşmuş modellerle doldurulmuştur" (Baudrillard, 2013, 104). İmgeler üzerinden narsisistik ve vahşi duygularını tatmin eden kitleler edilgenliğini sürdürmektedir. Önce esas tatmin odağında olması gereken temel insani deneyimler anlamsızlaştırılmakta, daha sonra da edilgen bir şekilde medyanın ağ içine yerleştirilmiş simülasyonları aracılığıyla toplumların bütününe dayatılmaktadır. Geçmişte insanın bu vahşet ve aşkınlık duygusunu gidermek için düzenlediği ritüeller, artık kitle iletişiminin içine yedirilmiş bir şekilde insanlığın seyrine sunulmuştur.

"Tüketim toplumunu ayırt eden aslında törenlerin üzüntü verici yokluğu değildir. Aslında radyo yayınlarındaki oyun dinsel ayin ya da ilkel toplumdaki kurban etme gibi bir törendir. Ancak törensel paylaşım artık et ve kan anlamına gelen ekmek ve şarapla değil, kitle iletişim araçlarıyla (sadece iletiler değil, aynı zamanda yayın aygıtı, yayın ağı, yayın istasyonu, radyo alıcıları ve tabii ki yapımcılar ve dinleyiciler) yapılır" (Baudrillard, 2013, 117).

Çünkü daha önce de bahsedildiği üzere, temel beklenti insanın gerçek bir deneyim yaşaması değil, deneyimin simülasyonu aracılığıyla kavramların altını boşaltmak, vahşet ve ahlaksızlığa karşı duyarsızlaşarak sadece imgelerin kontrol ettiği bir dünyada yalnızlığını ve çaresizliğini unutmaktır. Böylece insanın, kitlenin küçük bir parçası halinde yaşamaya boyun eğmesi sağlanabilecektir.

Herhangi bir sistemde öze dönüşmeye çalışılacak olursa, buna sistemin karşı çıkması anlamsızdır, çünkü kendi gibi uyutularak yaşamayı seçmeyenler, öyle veya böyle sistemden dışlanacaktır.

"Kitle iletişimi, kültürü ve bilgiyi dışlar. Gerçek simgesel ve didaktik süreçlerin işin içine girmesi, bu törenin anlamını oluşturan toplumsal katılımı tehlikeye atacağından söz konusu değildir; katılımsa yalnızca bir litürji ile, tüm

anlam içeriği boşaltılmış biçimsel bir göstergeler koduyla gerçekleşir” (Baudrillard, 2013, 117).

Çünkü gerçek deneyimler, düşünmeyi ve analiz etmeyi gerektirir, oysaki kitle iletişimde yığınların düşünme gereksinimi ortadan kaldırılmıştır. Otomatik olarak birbirine bağlantı yapan birçok içerik, yönlendirmelerle insanın düşüncesizleşmesini sağlayabilmektedir. Bir filmde oynanan, bir bilgisayar oyununa giren kişi, oyun içindeki müziğin klipini izlemek için Youtube’a girer, oradaki linkten grubun Instagram’ına yönelir ve son olarak Instagram’da gezinmeye devam ederken karşısına çıkan reklamda gördüğü ürünü bir e-ticaret sitesinden edinerek tatmin olur ve günü bitirir. Böylece kitleler birbirine bağımlı bir sistem yaratıp, kitleyi dolaylı yoldan manipule etmeye devam eder. Hatta ve hatta, öyle logaritmalar yazılmıştır ki, o grubu dinleyen kişilerin satın aldığı ürünler, bu kişilerin sosyal medya hesaplarında reklam olarak daha çok gösterilmektedir.

“...Kitle iletişim araçlarının işlevi dünyanın yaşanan, benzersiz ve olaysal karakterini, yerine oldukları halleriyle birbirine türdeş, birbirlerini anlamlandıran ve birbirlerine gönderme yapan bir araçlar evrenini geçirmek için nötr hale getirmektir” (Baudrillard, 2013, 142).

Tüm bunların temelinde, insanın arzularının yattığını düşündüren kitle iletişimi, küresel bir merkezi arzu aradığında, tüm bir insanlığın en temel arzusu olarak cinselliği bulgulamış olabilecektir. Cinsellik bir meta haline getirildiği andan itibaren, imgelerle yığınlara dayatılması ve dünya çapında ticari bir politika olarak kullanılması çok önemli bir nüans haline gelebilmektedir.

“Cinsellik, kitle iletişiminin tüm anlam alanlarını gösterisel bir biçimde üst-belirleyen tüketim toplumunun “ilk sayfalarındaki konu”su haline geldi. Görmeyi ve dinlemeyi gerektiren her şey cinsel bir tını aldı. Tüketilmesi gereken her şey cinsel teşhir peşinde. Aynı zamanda elbette tüketime sunulan cinselliğin kendisi” (Baudrillard, 2013, 168-169).

Temel içgüdüler üzerinden yaratılan yapay güdümlerlerin, insanlık üzerinde küreselliği ve kitleselliği güçlendirdiği düşünülebilecektir. Bütünlüğü sağlayan herkesin az veya çok, benzer reaksiyonlar vereceği durumları keşfetmesiyle ilgilidir. Bu açıdan düşünüldüğünde, küreselliğin önemli kodlarından birisi de arzu nesnesi haline getirilen insanların imgelerinin, ağlar üzerinden bütün bir insanlığa pazarlanması olarak görülebilecektir. Bu pazarlamanın en temelinde ise, kitle iletişimin güçlendiren küresel ağ teknolojileri bulunmaktadır.

“İnsanlar davranışlarını örgütleme, davranışlarına karar verme konusunda bir düzeyde özerklik sahipleri, kitle iletişim araçları üzerinden gönderilen mesajların bu mesajları alanlarla etkileşim içinde olması gerekir; bu yüzden de kitle iletişim araçları bir kültür biçimine, kitle kültürüne değil, teknolojik bir sisteme atıfta bulunur” (Castells, 2008, 449).

Tüm teknoloji aracılığıyla dayatılan ideolojik pazarlama aygıtları, küreselleşmenin ve kitle kültürünün faydasına çalışmakta ve bu iki kavramın birbiriyle

olan işbirliğini güçlendirmektedir. Günümüzde kitle iletişiminde temel aracın enformasyonel ağ teknolojileri olduğu varsayılabilir. İnternet üzerinden erişim sağlanan ürünlerin tamamı birçok teknolojik aygıtın, bir zeminde birleşmesini sağlamaktadır. Artık bir dijital oyun, hem bilgisayarda hem konsolda hem de akıllı telefonlarda oynanan versiyonlarıyla üretilebilmektedir.

“...kitle iletişim araçları, özellikle de bizim kültürümüzün görsel-işitsel kitle iletişim araçları, iletişim süreçlerinin temel malzemesidir. Bir kitle iletişim araçları ortamında yaşıyoruz, aldığımız uyarıcıların çoğu da kitle iletişim araçlarından geliyor” (Castells, 2008, 450).

Bir kimlik simülasyonu üretmek üzere çabalamaya şartlandırılan kitleler, küresellikten sıyrılmadıkları bir gerçeklikte yaşamaktadırlar. Televizyon, artık şekil değiştirmesi ve küresel internet kanallarına dönüşmesine rağmen işlevini sürdürmekte, bu işlev imgelere sıkıştırılan kitlelerin bizzat deneyimlemek yerine, suni bir yanılsamayı izlemeye yönelmesi üzerinden sınırlandırılabilir.

“Sanki görsel rüyalar dünyası (televizyonun sunduğu bilgi/eğlence), bilincimize kolektif pratiklerimizle ya da bireysel tercihlerimizle ürettiğimiz görüntüleri ve sesleri seçme, yeniden birleştirme, yorumlama gücünü geri verecek gibidir. Bu çarpıtıp bozan aynalar arasında bir geri bildirim sistemidir: Kitle iletişim araçları kültürümüzün ifadesidir; kültürümüz de kitle iletişim araçlarının sunduğu malzemeler üzerinden işler” (Castells, 2008, 451).

Malzemesi suni deneyimler olan ve görsel uyarının hakiki yaşamsal uyarıcılarla yer değiştirmesine sebep olan durum, kendiliğinden kontrol edilmeyi bekleyen insanlarla dolu bir kitle kültürünü işaret etmektedir.

Bugün bu durumlar yaşanırken geleceğin medya alışkanlığı da transmedya türüne doğru ilerlemektedir. Kitleliliğe fayda sağladığı kadar, bir tür bireyselleşmeye de yol açabilecek birbirinden bağımsız ve çok sayıda tercihi barındıran kitlesel ağlar, bunun yanı sıra anlatı yapılarını birleştirerek birçok platformda bir “franchise” eserin farklı kısımlarını deneyimlendirmeye çalışıyor olabilir. Bundan dolayı;

“...sistemin gerçek teknolojik içeriği belirsiz olduğundan, ilk aşamaları kim kontrol ederse, gelecekteki evrimini de belirleyici düzeyde etkileyecek, böylece yapısal bir rekabet gücü avantajına sahip olacak. Bilgisayarlar, telekomünikasyon, tüm biçimleriyle kitle iletişim araçları arasındaki teknolojik uyum yüzünden, devasa çapta küresel/bölgesel konsorsiyumlar kuruluyor, dağılıyor” (Castells, 2008, 487).

Bu dağılmayı toparlamak adına da, küresel kitle iletişimi, transmedya temelinde tekrar güçlenmeye başlayabilecektir.

Tüm bunların sonucunda, küresellikle kitlesel kültürün birlikteliğinin güçlendiği varsayılabilir. Tüketime odaklı kitlelerin, beğenilerinin yönlendirildiği ve şartlandırmaların küresel bir boyuta ulaştığı bir gerçeklikte, kapitalizmin daha da yükselecek olması beklenebilir. Bu yapıya uygun bir medya alışkanlığından doğan yakınsama kültürü ise, oldukça güçlü bir şekilde insanlığın yönelimlerini kontrol etmeyi

mümkün kılacaktır. Kitlelilik küresel yapıdan beslenirken, ağ toplumundaki bireyselleşmenin önüne geçmek üzere, yakınsama kültürü küresel dünyanın yardımına koşup gücünü artıracaktır.

2.1.5. Yakınsama Kültürü

Bütünlük esastır. Küreselleşme daha önceki bölümlerde bahsedildiği üzere ekonomik açıdan kitleleri yıkıma götürse de kültürel açıdan bir yükselişe yönlendirebileceği düşünülebilir. Kitlenin interaktivitesini artıran yakınsama kültürü de, bu durum için bir olanak sağlayabilecektir. Şu an koşulsuz şartsız kontrolü elinde tutan kapitalizm sonrası, hayal edilebilecek bir dünyada, anlatı yapılarının bütünleştiği ve interaktivitenin arttığı bir ortam, insanlığın küresel bağı pozitif bir ilerleme üzerinden deneyimlemesini mümkün kılabilecektir. Gerek sanat dallarının icra edildikleri platformlarda, gerekse insanın kültürel hayatında bir bütünlük sağlayabilecek olması yönüyle, bu yeni kültürel konjonktür bir bütünleşmeye sebebiyet verebilecektir.

Yakınsama kültürünün temeli, bu alanda ana kaynak kabul edilebilecek olan Henry Jenkins'in ifadesiyle

“Okuyuculardan, geçmişin okuyucularının canlanmasını sağlamak için birden fazla metnin etkinleştirdiği katkı anlayışına dayanan çeşitli medya veya tarihsel kurgularda ipucu aramasını isteyen gizemler kesinlikle hayal edilebilir. Bu trans-medya dürtü yakınsama kültürü dediğim şeyin merkezindedir” (Jenkins, 2006, 129)

Şeklinde açıklanabilecektir. Tüketim kültüründe ve ağ toplumundaki dayatmalara ve yönlendirmelere oranla, görece tüketicinin özgürleşmesini sağlayan yapı, küresel kolektifliğin kendi içinde organize olmasına da olanak sağlamaktadır. Çünkü;

“Kurumsal ve taban yakınsama modları arasındaki kesişme ile karşılaştığımız için ne üreticilerin ne de tüketicilerin etkileşimlerini hangi kuralların yönetmesi gerektiğinden emin olmadığımıza şaşırılmamalıyız, ancak her iki taraf da diğerlerini seçimlerinden sorumlu tutmaya kararlı görünüyor. Fark, fan topluluğunun göreceli bir güçsüzlük konumundan müzakere etmesi ve yalnızca kolektif ahlaki otoritesine güvenmesi gerektiğidir, ancak şirketler şu an yanlarında hukuk gücüne sahipmiş gibi davranmaktadırlar” (Jenkins, 2006, 166-167).

Daha önceki toplumsal yönelimlerde temelde sermaye ve küreselliği bölüşmüş eyalet düzeneği, bütünleşmiş devlet yapılarını mevcut kılarken, yeni sistemde yerellerin ağ üzerinden birbiriyle iletişime geçtiği ve süreçleri kolektif baskıyla yönlendirdiği bir yapıya geçiş yapabilmektedir. Katılımcı, yakınsama süreçlerinde küresel üst yapıların yönlendirmesinden çok, kendi beğenisi ve katılımcı durumuna geçme seçimiyle varolmaktadır. Böylesi bir küreselleşmede, pozitif bir kültürel gelişim gözlemek olasıdır. Çünkü her şeyden öte, manipülasyon oranları azalmış ve özgürce seçim yapıp birbiriyle etkileşime geçme tercihinin sahip olan bir ağ kullanıcısı

ortaya çıkmıştır. “Yakınsama herhangi bir özel iletim mekanizmasına bağlı değildir. Bunun yerine, yakınsama bir paradigma değişikliğini temsil eder...” (Jenkins, 2006, 243). Bu nedenle paradigmanın yönelimi özgürleşmeye olanak sağlaması adına önem teşkil etmektedir. Artık şirketler hukuki ayrıcalıklarını geçmişteki gibi kullanmaya çalışsa da, bunu kabullenmeyen veya buna boyun eğmediğini belirten bir kolektif katılımcı bütünüyle karşı karşıya gelmek durumunda kalmıştır. Bu nedenle, tüketim toplumundan ve kitle kültüründen kurtulmaya başlayan yakınsama kültürünün oturtuğu temeller

” ...ortama özgü içerikten, birden çok medya kanalı boyunca akan içeriğe, iletişim sistemlerinin artan bağımlılığına, medya içeriğine erişmenin birden çok yoluna ve yukarı ile aşağı arasındaki karmaşık ilişkilere doğru bir geçiş, kurumsal medya ve aşağıdan yukarıya doğru gerçekleşen bir katılımcı kültürdür” (Jenkins, 2006, 243).

Katılımcılık bir yönüyle kolektifliğin izin verdiği oranda bireysel müdahaleleri olanaklı kıldığından dolayı, sürece pozitif yaklaşan katılımcıların birbirlerini interaktivite içinde olumlu etkileyebilme olanağı ortaya çıkarken, bireysel başkaldırma olanağı veya gücü bulamayan katılımcıların birlik olarak süreçlere başkaldırmasını da olanaklı kılmaktadır. Bu durum, henüz şirketlerin ürettikleri algıları eskisi gibi özgürce dayatmadığı için sermaye adına yararlı gözüküyorken, yakınsama kültürü içinde üretilen ürünlerin daha hızlı, daha fazla ve birçok farklı şekilde pazarlanmasına olanak sağladığından fayda sağladığı da düşünülebilecektir.

“Televizyonu demokratikleştirmek” söylemine rağmen, bu değişim kamuoyunu güçlendirmek için geniş bir misyonla değil, ekonomik hesaplamalar tarafından yönlendiriliyor. Medya endüstrileri bir dizi nedenden ötürü yakınsamayı benimsemektedir: çünkü yakınsamaya dayalı stratejiler medya birliğinin avantajlarından faydalanmaktadır; çünkü yakınsama tüketicilere içerik satmanın birden fazla yolunu yaratır; çünkü yakınsama, pazarın parçalanması ve dosya paylaşımının yükselişinin eski iş yapma yollarını tehdit ettiği bir zamanda tüketici bağılılığını simgeliyor. Bazı durumlarda yakınsama şirketler tarafından tüketici davranışlarını şekillendirmenin bir yolu olarak zorlanmaktadır. Diğer durumlarda yakınsama, medya şirketlerinin zevklerine ve ilgi alanlarına daha duyarlı olmalarını isteyen tüketiciler tarafından zorlanmaktadır” (Jenkins, 2006, 243).

Demokrasinin anlamını şartlandırılmış olanların özgürce seçim yapmasında sabitleyen ana akım devlet görüşü ve sermaye yapısı, en azından yakınsama süreçlerinde bu durumun sekteye uğramasıyla etkisini biraz da olsa kaybetmiştir. En azından medya tüketimi, bilinç seviyesi yükselme ivmesinde olanlar arasında katılımcılık algısını yarattığı gibi, kişilerin bireysel tercihlerinin ve haklarının da tekrar sorgulanması adına pozitif bir etki yaratmış olabilir.

“Yine de motivasyonları ne olursa olsun, yakınsama medya endüstrilerinin çalışma biçimlerini ve ortalama insanın medyayla olan ilişkileri hakkında düşünme biçimlerini değiştiriyor. Eski kuralların değişime açık olduğu ve şirketlerin tüketicilerle ilişkilerini yeniden müzakere etmeye zorlanabileceği kritik bir geçiş anı içindeyiz” (Jenkins, 2006, 243).

Günümüz şartları böylesi bir paradigma değişiminin oldukça gerekli olduğu bir dönemdedir. Aksi takdirde toplumsal deformasyonlar ve kültürel çöküş içindeki küresel dünyanın geleceği, birçok açıdan çok parlak görülmemektedir. Şu an ise sorulması gereken asıl... “Soru, halkın daha fazla katılım için baskı yapmaya hazır olup olmadığı veya kitle iletişim araçlarıyla aynı eski ilişkilere razı olmaya hazır olup olmadığıdır” (Jenkins, 2006, 243). Kitle iletişimindeki algı oyunları azalsa da sürmeye devam ederken yakınsama kültürünün yayılımcı yapısı çözüme yönelik bir alternatif sunuyor gibi gözükmemektedir. Bu aşamada forumlar ve sosyal paylaşım ağları insanların ilişki kurmak üzere, belli medya türleri (film, müzik, çizgi roman, bilgisayar oyunları v.b.) etrafında toplanmasını sağlamaktadır. Böylece üreticinin neyi ne şekilde değiştirmesi gerektiğini veya tercihlerinin ne yönde düzelmesi gerektiğini söyleyebilmesi yönüyle, tüketiciyi güdümlenmiş halinden çıkarıp müdahaleye hazır bir duruma sokmuştur.

“Görüldüğü gibi, medyanın yakınsama çağı bireysellikten çok toplumsal kabul biçimlerini etkinleştirir. Henüz bütün medya tüketicileri sanal bir toplulukla etkileşime geçmemiştir; bazıları sadece arkadaşlarıyla, aile bireyleriyle veya çalışma arkadaşlarıyla neler gördüğünü tartışmaktadır” (Jenkins, 2006, 26).

Ama bu bile yakınsama kültürünün genişlemesi için iyi bir başlangıç sayılabilir. Yakınsama kültürünün temel medya yönelimi olan Transmedya alanı bir ana başlıkta toplanacak olsa da, kısaca yakınsama kültürüne desteğini anlatmak adına, artık geçmişle geleceğin, tarihle bugünün tüm olanakları bir hikaye evreninde toplanmakta ve farklı parçaları farklı platformlarda izin verilen interaktivite seviyelerinde katılımcılığa yönlendirilmektedir. Film tutkunları filmin bir sonraki serisi gelmeden seri ile ilgili fikirlerini ve önerilerini forumlardan dolaşıma sokmaya başlamakta, oyun meraklıları online oyun grupları içinde bir çok farklı ülkeden arkadaşlar edinip iletişime geçebilmekte, kitaplar, yazarla bizzat iletişime geçilen platformlarda farklı şekiller alabilmekte, hayran üretimi (fan made) filmler ve diziler bütün bir hikaye evrimine eklemlenebilmekte ve çizgi film/çizgi roman karakterlerine bürünülen “Comiccon” konferanslarında, dizi, film yapımcıları, Hollywood aktörleri ve çizgi roman çizerleriyle bizzat bir araya geline katılımı iletişim süreçlerine eskiye oranla daha çok rastlanabilmektedir. Her ne şekilde olursa olsun etkileşim oranı artmakta ve tüketiciler edilgenlikten katılımcılığa doğru ilerlemektedirler. Tüm bunlar küresel ölçekteki iletişim yapısını etkilerken, yakınsama kültürünün daha özgür bir dünyaya ulaştıracağı varsayılabilir.

2.1.6. Siber Uzam

Küresel kapitalist dünyanın son yüz yılda nasıl şekillendiğini görmek adına, geçmişten bugüne değin olanlar belirli bir sırada ele alınmış oldu. Küreselleşmenin

geleceğini sorgulamak için, belki de yapılması gereken (şimdilik) son olarak siber uzamı gözlemlemektir. Binlerce yıllık insanlık medeniyeti, ilk kez bu kadar birbirine yaklaştığı bir zaman dilimine ulaşmaktadır. Ve daha da önemlisi, insanlık tarihi boyunca ilk kez tamamen insan üretimi bir sanal uzam, iletişim kurmak adına kullanılabilir olmaktadır. Siber uzam sanallık içinde gerçek deneyimler sunması yönüyle, bütün bir insani deneyimi değiştirmektedir. Artık kişiler “Avatar”ları üzerinden yeni kimlikler edinirken, simüle edilmiş gerçekliklerde bir araya gelebilmektedirler. Bütün bunları olanaklı kılan ise tabi ki de internettir. İnternet öncesinde ortaya çıkan “ARPANET adını taşıyan ilk bilgisayar ağı, 1 Eylül 1969’da, ağın ilk dört bağlantısının Los Angeles’ta California Üniversitesinde, Stanford Araştırma Enstitüsü’nde, Santa Barbara ’da California Üniversitesi’nde ve Utah Üniversitesi’nde kurulmasıyla devreye girdi” (Castells, 2008, 59). ARPANET ile, bir ağ kurma fikrinin gerçekliği sorgulanmış ve ortaya çıkan gelişmelerle süreç internet ağının tüm dünyaya yayıldığı bir durumla sonuçlanmıştır. Daha sonra

“İnternet’in kökleri, dünyanın en yenilikçi araştırma kurumlarından birinin çalışmalarında yatar: ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu (Advanced Research Projects Agency ARPA). 1950’lerde ilk Sputnik’in fırlatılışıyla Amerikan ordusunun yüksek teknoloji müessesesi telaşa düşünce, ARPA, bir kısmı teknoloji tarihini değiştiren, geniş ölçekte Enformasyon Çağı’nın öncüsü olan bir dizi kararlı girişimde bulundu” (Castells, 2008, 58).

Bu girişimin sonucunda internet bütün kıtalara yayılarak her türden insanın kullanımına açık hale gelmiştir. İnternet büyük bir atılımın başladığı ortam olsa da bir meta olarak kullanılma arzusu insanın seçimlerini kökten bir değişime itecek kadar ilerleyene dek kapitalist yapıya entegrasyonunu sürdürmektedir.

“...bütün toplumlarda, kültürel sınırları aşan enformasyon seçkinlerinin, giderek benzer bir hayat tarzını paylaştığı gözlenmektedir: SPA tesislerinin düzenli kullanımı (seyahatte bile), jogging; ızgara somon balığı ve yeşil salatadan oluşan zorunlu rejim, ki Japonya’da bunun bir dengi udon ve sashimi’dir; iç mekânlarda rahat bir atmosfer yaratmaya yönelik “açık kahve” duvar rengi; her yerde hazır ve nazır dizüstü bilgisayarlar, internet erişimi; iş takımları ile spor kıyafetlerin karması; unisex giyim tarzı vs. Bütün bunlar, kimliği belli bir toplumla değil, küresel bir kültürel yelpazede enformasyonel ekonominin yönetsel çevrelerine üye olmakla bağlantılı olan uluslararası bir kültürün sembolleridir” (Castells, 2008, 554).

Bu üyelik durumu daha önce de bahsedildiği gibi, seçkinlerin küresel hareketlilik içindeki yaşama kanalize etmeye çalıştığı alt-tabakaların edilgen bir tüketim dinamiğine zorlanmasının yolu olarak bulunmuştur. İlk dönemlerinde internet, bu sürece olabildiğince entegre edilmeye çalışılsa da yakınsama kültürünün yükselişiyle beraber, siber uzamın deneyim alanı genişlemiş ve süreç katılımcı toplulukların özerkliğini ilan etme durumuna kadar ilerlemiştir. Bu konuda iki önemli yazarın iki önemli savına da cevap verme dürtüsüyle şunlar söylenebilir ki; Bauman’ın

“Yeni medyanın yaygın olarak göklere çıkarılan “interaktifliği” tam bir mübalağadır; olsa olsa, “tek yönlü bir interaktif araç”tan söz edebiliriz. Kendileri de yeni küresel seçkinler kulübünün birer üyesi olan akademisyenlerin yatkın olduğu inanın aksine, internet ve Web herkes için değildir ve muhtemelen hiçbir zaman evrensel kullanıma açık olmayacaktır” (Bauman, 2010, 57).

Bu düşünce doğruluğunu kaybetmiştir. Artık siber uzam alabildiğine interaktif bir alem olma yolunda ilerlemektedir. Ve küresel ağların her yerinden öyle veya böyle birbiriyle iletişim kurma olanağını değerlendirerek interaktivitenin yükselmesini sağlayan katılımcılar gözlemlenebilecektir. Castells ise tam anlamıyla buna benzer bir şey söylemese de “Akışların uzamı, ağ toplumunda bütün bir İnsanî deneyim alanının derinlerine inmez. Hatta ileri toplumlarda da geleneksel toplumlarda da insanların büyük bir çoğunluğu, mekânlarda yaşar, bu yüzden uzamı mekâna dayalı olarak algılar” (Castells, 2008, 561). Bu düşüncenin de değişebileceği düşünülebilir. Çünkü artık mekâna bağımlı bir siber uzamdansa, uzama bağımlı bir geçici mekân olgusundan bahsedilebilir. Her an her yerde ister akıllı telefonlardan ister diz üstü bilgisayarlardan ister televizyonlardan ve isterse de masa üstü bilgisayarlardan birbirine bağlı bir gerçeklik içinde akan insani deneyimleri gözlemlemek olasıdır.

“Teknolojik ilerlemelerin ışığında bilgisayarlar çoğalmış, güçlenmiş ve daha ulaşılabilir fiyatlarda satılmaya başlanmıştır. Bütün bu faktörler bilgisayar kullanımını arttırmakla birlikte 1990’larda internetin bütün toplum geneline yayılmasını sağlayan asıl buluş ‘world wide web’ arama sistemi olmuştur” (Sertalp, 2015, 22).

Bunların hepsinin başlangıcında ise süreci kolaylaştıran durumun, bu bahsedilen süreçler olduğu düşünülebilir. Daha önce ARPANET’ten bahsedilmiş olmasına rağmen internetin daha farklı formları da zaman içinde ortaya çıkmış ama son raddede siber uzamın var olduğu platform internet olmuştur.

“İnternette önce arpaNET, FreeNET, UseNET FidoNET, BitNET...vb. bilgisayar ağları vardı, ancak bunlar ister ulusal ister uluslararası bazda ağlar olsun, belirli kesimlerin, askeri ve akademik çevrelerin ulaşabildiği ağlardı. Oysa internet uluslararası nitelikte ve çok geniş kullanıcı kitlesinin ulaşabildiği, ilk global bilgisayar ağıdır” (Ege, 2004, 84).

Küreselleşmenin büyük bir hızla ivmelenerek artmış olması da internetin sağladığı olanaklara bağlanabilecektir. Çünkü önceki bölümlerde anlatıldığı üzere seçkinler, devlet yöneticileri ve işçi sınıfı arasındaki keskin çizgi internetin ortaya çıkışıyla benzerler veya simülasyonlar üzerinden ortadan kalkmış olabilir. Bir küresel, hayatı boyunca doğduğu şehirden çıkmadan tüm dünyanın sanatsal, felsefi ve teknik gelişmelerini deneyimleme ya da en azından bunları öğrenme şansına sahip olabilecektir.

“Veritabanı bir ayıklama, ayırma ve dışlama aracıdır. Küreselleri eleğin üzerinde tutar ve yerelleri temizler. Veritabanı, yurtsuz sibermekâna kabul ettiği belli insanların nereye giderlerse gitsinler kendilerini evlerinde hissetmelerini, vardıkları her yerde sıcak karşılanmalarını sağlar; diğerlerini ise pasaport ve

transit vizelerden yoksun bırakır ve siber mekân sakinleri için ayrılan yerlerde gezinmelerini engeller. Fakat, bu ikinci etki; birincinin yan etkisi ve tamamlayıcısıdır. Panoptikon'un aksine veritabanı, insanları yerlerine çivileyen bir pranga değil, hareketlilik sağlayan bir araçtır" (Bauman, 2010, 56).

Artık gerçel uzam kadar, siber uzamın da insan algısına nüfus ettiği gözlemlenebilecektir. Küresellerin var olduğu veritabanları, gerçek yaşamlarını da etkilemektedir. Bütün gününü bilgisayar başında uyanıp orada bitiren kişiler oluşmuştur. Bu kişilerin arkadaşları, oynadığı oyunun online odasında karşısına çıkar ve hatta birliktelikler bile başlar. Bu da siber uzamın insanların gerçek deneyimleriyle nasıl içiçe geçtiğinin bir göstergesi olabilecektir.

"Bilgisayarda oyun bireyselleşmiş gibi görünmesine rağmen bilgisayar da kitle iletişim aracıdır. Entelektüel ustalığın spotlar ve sesli sinyallerle -bilgi ve elektronik aletlerin hayranlık verici sentezi ışıldadığı anda bu makinede sizi programlayan hâlâ toplumsal mercidir" (Baudrillard, 2013, 118).

Yerel ve topluluk bazında, kendi içinde binlerce yıldır oyunlar oynayan insan (ritüeller, cemiyyet toplantıları, tiyatro oyunları, vb.), ilk kez kitlesel ve de küresel bir ağın içinde oyun oynarken bu kadar samimi olabilmektedir. Çünkü

"Her şey biçimde değişti: Söz konusu olan, gerçeğin yerine ve mevkisine her yerde tamamıyla kod öğelerinin bileşiminden hareketle üretilen bir "yeni-gerçek" in geçirilmesidir. Bu günlük yaşamın her alanında, matematiksel işlemlerle ilgili bilimlerin ve sibernetiğin üstünde çalıştığı "simülasyon modelleri"nin imgesinde gerçekleşen sınırsız bir simülasyon sürecidir" (Baudrillard, 2013, 144).

Sibernetik bir gerçeklikte varedilmiş simülasyonlar birçoğu için tatmin eşiklerini karşılayan bir yapı ihtiva ettiğinden, küresellik yükselmiş ve kendine siber uzamda bir yer bulmuştur. Siber uzam hayatın her bir köşesine yayılabileceği teknolojik donanımların artması sonucu, günlük yaşamın her köşesine sızmakta ve hem mekânın hem de insani deneyimlerin içinde eriyip kaybolmaktadır.

"Bilgi ve iletişim teknolojileriyle birlikte, insan yaşamına giren siberuzay, günlük yaşamın bir parçası olan pek çok iş ve etkinliğin gerçekleştirildiği bir alan haline gelmiştir. Siberuzayın, sadece günlük yaşamı kolaylaştıran bir araç ve birtakim rutin etkinliklerin bilgisayarlar aracılığı ile kolayca gerçekleştirildiği bir alan olarak kalmadığı, aynı zamanda insanın sosyal yaşamının da bir parçası olduğu görülmektedir. Bugün milyonlarca insan bilgisayar aracılığı ile iletişim kurarken, bu yeni sosyal ortamda etkileşim içine girmektedir" (Ege, 2004, 1).

Etkileşim oranı arttıkça, siber alem de genişlemektedir. Her yeni alınan donanım bir kullanıcı daha demektir ve her yeni kullanıcı, interaktivitenin yayılım endeksini artırmak anlamına gelebilecektir. Siber uzam veya diğer adıyla siber uzay, evrende maddi sınırlar dışında enerjiden meydana gelmeyen alternatif bir uzay yaratmakta ve ilk kez simülatif bir yapı, insan deneyimlerini kapsayıcı bir özellik taşımaktadır. "Siberuzay terimi, siberkültürde olduğu gibi -siber önekinin uzay terimine eklemesiyle oluşmuştur; -siber öneki sibernetik kavramından gelir ve bilgisayarların yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan pek çok yeni şeyi anlatmak için kullanılır" (Ege, 2004,

114). Artık insan sadece fiziksel değil, sibernetik bir dünyada da varolma şansına sahip olmaktadır.

“Siberuzay, bir sistem olarak uzaydan bağımsız olacaktır ki bu aynı zamanda onun bir yerler sistemi, dolayısıyla karşılıklı ilişkilerle bağlanan bir yerler grubu olabilmesi anlamına gelecektir. Bir alt sistem olarak bir başka sistemin parçası olan bir sistem olacaktır, yani uzayın içersindeki yerlerden biri haline gelecektir. Bu durumda, ‘kendi başına’ bir uzay olarak ele alınamayacaktır. Öz-referanslı (self-referential) bir sistem ya da ‘melez’ uzay olarak ise başka bir sistemin parçası olup, aynı zamanda kendi kendisine ve kendi değişkenlerine referans eden bir sistem olacaktır. Bu durumda hem ana sisteme ait hem de ondan bağımsız olacaktır” (Ege, 2004, 115-116).

Her geçen gün daha çok gerçeklikten uzaklaşmaktadır fakat bu durum tamamiyle negatif bir durum ortaya çıkarmak zorunda değildir. Hatta ve hatta hayranlık uyandırıcı bir deneyime dönüşmesi söz konusu olabilir. Artık siber uzamda yaratılan sanal odalara, sanal gerçeklik “Virtual Reality: VR” teknolojisi ile desteklenen gözlükler sayesinde “girilerek” insanların avaturları ile biraraya geldikleri bir ortamda etkileşime geçme olanakları dahi mevcuttur. Bu insan üretimi uzayda, yeni kimlikler ve yeni davranış dinamikleri ile toplumda elde edemediği statüyü ve ilgiyi toplama olanağına sahip olan katılımcılar, böylesi bir ilişkinin faydalarından yararlanarak, küresel dünyada kendilerine bir yer bulabilecektir. Artık eğitim de hareketlilik seviyeleri de sadece seçkinlerin elinde olmaktan çıkabilmekte ve internetten rahatça her konuda ücretsiz eğitim videoları ve forum odalarından yararlanarak bir kişi herhangi bir konuda uzmanlaşma olanağını elde edebilmektedir. Tüketim toplumunu yönlendiren finans mekanizmaları dahi, bu kendini geliştiren insan karşısında bir araya gelip, oluşturduğu katılımcı toplulukları aracılığıyla bahsedilen profile sahip kişilerle muhatap olmak hatta çaresiz kalıp tercihlerini değiştirmek zorunda kalabilecektir.

“Siberuzay, insanların yeni kendilerini ve yeni dünyaları kurabildikleri, tasarlanmış (imagined) bir uzay anlamına gelir, fakat siberuzay aslında bunlardan çok daha fazlasıdır ve sıradan bir şekilde bilgisayarlarımızın başına oturduğumuzda, e-postalarımızı kontrol ederken ya da siberuzayı içine girecek bir alan gibi yaşadığımızda, ‘gerçek yaşam’ (Real Life: RL) bedenlerimizi ve kimliklerimizi ardımızda bırakma deneyimine olanak verir” (Bell’den, 2001, aktaran Ege, 2004, 118).

Bu özelliği sayesinde gerçek hayatın içinde başaramadıklarını siber uzamda gerçekleştirebilecek olan insan, sosyal hayattaki tercihleri ve tüketimin yönüne müdahale edecek gücü elde edebilecektir. Sanal aleme girdiği andan itibaren kendini gerçeklikten soyutlayan kişi için, birçok yeni özgürlük devreye girmektedir. Öncelikle küresel seçkinlerin maddi olanakları dolayısıyla elde ettiği fiziki hareketlilik ve eğitim olanaklarına, sadece bir internet sağlayıcısıyla anlaşıp bir diz üstü bilgisayar edinerek sahip olabileceklerdir. Her kimliğin bir yönüyle toplum tarafından yaratılan bir sunilik içerdiği düşünülecek olursa, gerçek hayatta yaratılan kimliklerle siber uzamda yaratılan kimlikler arasında bir benzerlik olduğu da varsayılabilir.

“Siberuzayın doğuşu, daha önceki zaman ve mekân konusundaki bilgimizi altüst etmiştir. Artık, bilgi insanın seyahat edebileceğinden çok daha hızlı ve hatta gerçek zamanlı olarak transfer edilebilir hale geldiğinden, bu bilgi ister metin, ister ses ya da ister bir görüntü olsun, insanlar arası iletişim de, fiziksel coğrafi, ulusal, sosyal vb. zamana, mekâna ve varlığa ilişkin reel dünyanın sınırları büyük ölçüde olmaksızın, gerçekleştirilebilir olmuştur. Dolayısıyla, bu yeni sosyal dünyada zaman ve mekân, reel dünyadakinden farklı olacaktır” (Bell'den, 2001, aktaran Ege, 2004, 120).

Gerçek dünyada mesafeler fiziki engeller aşarak kat edilirken, siber uzamda dünyanın birçok yerinden birçok kişi sanal gerçeklik odalarında buluşup bir araya gelebilmekte ve bir konu üzerinde tartışabilmektedirler. Herhangi bir konuda eğitim almak için bir okula veya kursa gidip eğitimcinin dersi başlatmasını bekleyen öğrenci, artık öğrenmek istediği herhangi bir konuyla ilgili videolara ya da dijital metinlere ulaşarak onunla ilgili öğrenme sürecini başlatabilmektedir. Uzam ve zaman en azından gelişmiş ülkelerin halklarının, her zaman ve her yerde beraberinde götürdüğü donanımlar sayesinde, küresel ölçekli bir interaktiviteye hazır bir şekilde yaşama olanağını ortaya çıkarmaktadır. “Siberuzay, insana fiziksel gerçekliğini oraya taşımaksızın, içerisine girme ve hareket edebilme şansını verirken, fiziksel gerçekliğin önemini ortadan kaldırmamıştır” (Ege, 2004, 121). Siber uzam kendi içinde özerk olsa bile, fiziki dünyanın varlığına bağımlıdır. Çünkü benlik nakli gibi bir olasılık mümkün olmadıkça, kişi fiziki ortamda sahip olduğu donanımlar aracılığıyla siber uzama dahil olacaktır. Benliğini bir süreliğine sanal dünyaya taşısa da ondan tamamen kopmamaktadır.

“Sonuç olarak, siberuzayda iletişime giren bireyleri düşündüğümüzde, bilgisayar başındaki reel ve somut varlıkları olmaksızın onların siberuzaydaki varlıkları söz konusu olamaz. Zaten siberuzay sadece kurgusal ve sanal bir alan değildir, onun bir bölümü, reel dünyanın içersinde yer alır” (Ege, 2004, 121).

Bu kurgusal alan, küreselleşmenin ağ toplumunun başlangıç evrelerindeki orana katılımcıların bir forum, sanal oda veya internet topluluğuna dahil olduğu durumlarda, dil bariyerleri aşıldığı taktirde, ulus kavramının sivilaşmasıyla sonuçlanabilecektir. En temel özelliklerinden biri, özgür açık erişimli içerikler dahilinde, kişinin hem kültürel hem de dil bariyerlerini aşmak adına kendini geliştirme olanaklarıyla dolu olan bir ortamda, uluslararası bir etkileşim deneyimleme olanağıdır. “Siberuzayda zamanın, reel dünyadakinden farklı bir şekilde işlediğinin en önemli göstergesi uluslararası bir iletişim ortamı olması itibarıyla dünyanın farklı bölgelerinden kişileri bir araya getirmesinde görülür” (Ege, 2004, 124). Bundan dolayı ortaya çıkan zamansal farklılık kişilerin algısına dahil olmadan, gerçeklikten soyutlanmış bir uzayda yolculuk etmek kolaylaşmış ve ağ üzerinden bir araya gelen küreseller kendi gerçekliklerinde yaşama olanağını elde etmişlerdir.

“İnternet aracılığıyla yabancı ülkeden kişilerle iletişimlerinde Türkçe dışında, bir ya da bir den fazla dil kullandıklarını belirtmişlerdir. İnternet üzerindeki

uluslararası iletişimin, araştırmaya katılanlar arasında bu derece yüksek bir orana sahip olmasının yanı sıra ve İngilizce yoğun bir uluslararası iletişim ortaya çıkmasına rağmen, dillerdeki çeşitlilik ve kullanılan dil sayısının fazlalığı bir anlamda, siberuzayın çok kültürlü ortamının da bir göstergesidir. Siberuzayda farklı kültürlerden gelen kullanıcılar, reel dünyanın sadece mekânsal ve coğrafi sınırlarını değil, kültürel ve sosyal sınırlarını da aşarak iletişime girebilmektedirler” (Ege, 2004, 228).

Böylece siber uzamın olanakları dâhilinde küreselleşmenin fiziki engelleri kaldırdığı gibi, kültürel engellerin de önüne geçtiği düşünülebilecektir. Amerikan sineması, müziği ve edebiyatına ilgi duyan bir kişi, belirli bir süre bu minvalde kendini geliştirdiği oranda, bir Amerika’lıyla ilişki kurma olanağına sahiptir. Ya da Uzak Doğu kültürüne ilgi duyan bir kişi, bütün animeleri, Kore pop’unu ve “mukbang” videolarını seyrederek, bir Uzak Doğu’luyla ilişki kurabilecektir. “Anadili dışındaki dillerle uluslararası iletişime girme ve birden fazla dil kullanma oranlarının da son derece yüksek oluşu, bir kez daha siberuzayın çok kültürlülüğüne, ulusal sınırların silikleştiği, farklı kültür ve coğrafyalardan kişilerin bir araya geldiği bir yer olduğuna işaret etmektedir.” Sonuçta bahsedilen konuların hepsi, siber uzamın küreselleşme ile bağını oldukça net bir şekilde gözler önüne serebilmektedir.

Bütün bu durumlar göz önüne alındığında; küreselleşmenin, siber uzamın kullanım oranı ve interaktivite seviyesinin artışıyla doğru orantılı olarak güçlendiği düşünülebilecektir. Tüketim toplumuyla kapitalizmin yarattığı küresel seçkinliğin sistemin, ağ toplumuyla beraber yakınsama kültürüne dönüştüğü ve siber uzamın burada önemli bir rol oynadığı gözlemlenebilecektir. Böylece kültürel anlamda söz sahibi olan elitlerin kontrolünde ilerleyen bir küresellikten, tabakaların içi içe geçtiği etkileşim oranı yüksek bir küreselleşmeye doğru ilerlendiği varsayılabilir. Bu durum tezin ilerleyen bölümlerinde, yakınsama kültürü temelinde yer alan transmedya ve küresel medyanın en önemli aktörlerinden biri olan Hollywood sinemasının birlikteliği üzerinden gözlemlenecek ve küresel yapının siber uzamda ilerleyen yolculuğu çözümlenmeye çalışılacaktır.

2.2. Hollywood Sineması

Bu bölümde, başlangıcından bu gününe kadar Hollywood sinemasının geçirdiği evrim, birçok farklı açıdan ele alınacaktır. Öncelikle klasik Hollywood diye tabir edilen süreç incelenecek ve ardından modern ve postmodern süreçlerin takip edeceği çağdaş Hollywood süreçleri incelenecektir. Bunun da sonrasında, Hollywood sinemasının gerçekçi ve gerçeküstü tarzlarda ürettiği filmler üzerinden bu iki yapı karşılaştırılacaktır. Ardından Hollywood’un küresel politikalar ile beraber geçirdiği süreçler ve politik anlamda ortaya çıkan değişimler değerlendirilecek ve ideolojik

yapıyla ilişkisi araştırılacaktır. Son olarak, günümüzde Hollywood sinemasının içerisinde önemli bir yer teşkil eden animasyon ve görsel efektlerin nasıl süreçlerden geçtiği ve ne gibi teknolojik gelişmeler ile ilerlediği, genel bir kategorizasyon üzerinden incelenip, haliz hazırda popüler sinemada en geniş ölçekli kullanıldığı düşünülen Transmedya ile bağı ortaya çıkartılmak üzere, araştırmaya devam edilecektir.

2.2.1. Hollywood Sinemasının Tarihi

2.2.1.1. Klasik Hollywood Sineması

Klasik Hollywood sinemasının başlangıcı, 1920'li yıllara tekabül etmektedir. O döneme dek, sinemanın teknolojik gelişmeler ışığında şekillenmesi devam etmiş ve film üretim teknikleri şekillenmiştir. İlk dönem sinemanın çıkışından itibaren 20. Yüzyılın yirmili otuzlu yıllarına kadar gelişiminden de bahsedilecek olup, bu bölümde ana tema olarak Hollywood klasik hikâye anlatısı içinde stüdyo sistemlerinin yardımıyla çekilen filmler ele alınacaktır. Çünkü “1920’li ve 1930’lu yıllarda stüdyo sisteminin kurulması ve sinemada sesin kullanılmaya başlaması, sinema tarihinde Klasik Hollywood Sineması olarak adlandırılan dönemin başlangıcı olarak kabul edilmiştir” (Sertalp, 2015, 8). Bu dönemin başlangıç kabul edilmesi, sesin filmlerde kullanımının da başlamasıyla yirmi-otuz yıl kadar sürecek olan Hollywood sinemasının klasik dönemini betimlemek adına kapsayıcı olacaktır.

“1920’lerde büyük film stüdyolarının kurulması ile filmlerin üretiminin yanı sıra gösterilmek üzere dağıtım yapılmaya başlanmış, 1930’larda sinemada sesin kullanılması ise Klasik Hollywood Sineması olarak adlandırılan dönemin (1930-1950) başlamasına önayak olmuştur” (Sertalp, 2015, 7).

Hollywood sineması, klasik döneminde anlatı yapısı ve kullanılan teknikler dahilinde izleyiciye yaşattığı film deneyimiyle gerçeklikten bir soyutlanma yaşatmak istemiştir. Ana karakterin, çoğunlukla adalet ve ahlak kavramları konusunda açık ve net bir yön izlemesi ve filmin anlatısındaki temel beklentinin adil ve ahlaklı bir sonuca ulaştırması gözlemlendiğinden, sonuç seyircinin tatminiyle sonuçlanacaktır.

“Klasik Hollywood sineması, biçimsel olarak belirli kodlar ve standartlar üzerinden ilerlemesinin yanı sıra içerik ve konu olarak da belirli stereotipleri (kalıplaşmış düşünce ve yargıları) kullanır” (Sertalp, 2015, 9).

Klasik Hollywood filminde, seyirci erdemli ana karakterin dünyasında kaybolup, hedefine ulaşması sonucunda rahata erer. Bunların hepsi bilinçli sinematik tercihler ile ortaya çıktığından, filmi seyreden kişinin yaşayacağı arınma, Hollywood tarafından garantilenmiştir. Böylece

“Klasik Hollywood sineması olarak adlandırılan ve yaklaşık olarak 1930’lardan 1950’li yıllara kadar süren dönem boyunca Hollywood sineması gerek A.B.D sınırları içinde gerekse Avrupa’da hâkimiyetini sürdürmüş, yılda yaklaşık 500 film üreterek büyük bir sektör haline gelmiştir” (Sertalp, 2015, 11).

Bu durumların hepsi göz önüne alındığında, sinemanın bir endüstriye dönüşmesi oldukça kolay olmuştur. Amerika'da ve ardından dünyanın kapitalizm tarafından yönetilen ya da yönlendirilen diğer noktalarında bu endüstrinin yayılması, her ne kadar klasik Hollywood sinemasının sonlarına denk gelse de, başarıyla sonuçlanmıştır. Bu denklem, hesaplanıp başlayana değin, özellikle Amerika'da, sinemanın geçirdiği evreleri ele almak adına, Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi eserindeki bilgilerden yararlanılmıştır. Sinema Avrupa'da doğmuş, Amerika'da ise yükselişe geçmiştir.

“Başlangıçta Avrupa'da önemli atılımlar yapan sinemanın, daha sonra Amerika'da gelişerek, dünya pazarını egemenliği altına almasının nedenlerinden biri de, iki kıtanın estetik anlayışları arasındaki farklı bakış açılarıdır. Güzel sanatların tümünün kapitalizm öncesinde ortaya çıkmış olmasına karşılık, sinema kapitalizm çağının ürünü bir burjuva sanatıdır. Burjuva estetiği, kökeni antik çağa dayanan katı kurallara sahiptir. Eski Yunan'dan günümüze ulaşan bir ilkeye göre, her sanat ürünü, kendine özgü ve dışı kapalı bir mikrokosmos oluşturur” (Teksoy, 2005, 70).

Bu yapı, klasik Hollywood sinemasının da temelinde yer almaktadır. Anlatı yapısı klasik beklentilere göre şekillendirilmiş ve klasik yöntemlerle üretime geçirilmiştir. Amerika'da sinemanın başlangıcı 23 Nisan 1896 tarihinde gerçekleşmiştir, bu tarihte

“...New York'taki Koster and Bial's Music-Hall'de (bugün burada R. H. C. Macy & Company'nin binası vardır) Amerika' da halka açık ilk sinema gösterisini düzenledi. Seyirciler, tıpkı Lumiere Kardeşler' in beş ay önce Paris'te yapmış oldukları gösterideki gibi büyük bir coşkuyla karşıladılar bu gösteriyi de” (Teksoy, 2005, 72).

Lumiere kardeşler sinema'nın babaları kabul edilse de sinemanın Amerika'daki babası Thomas Edison kabul edilebilir. Çünkü;

“Amerika kıtasına hareketli resimleri Thomas Alva Edison'un kinetoskopu getirdi. Dönemin en gözde eğlencelerinden biri penny arcades adı verilen ve çeşitli oyunların oynanabildiği yerlerdi. Edison'un Buffalo'daki temsilcisi Mitchell Mark, ortak özellikleri bir penny atarak çalıştırılan gramofon, kinetoskop ve benzeri aygıtları aynı dükkânda hizmete sunmuştu” (Teksoy, 2005, 71).

Bu olanların ardından sadece kesilen biletlerle gelir elde eden sinema salonları kurulmaya başlanmıştır. Bu konuda ilk kabul edilebilecek olan Thomas Tally'nin 1902 yılında Los Angeles'ta açtığı ünlü salon “Electric Theatre”dır. Artık salonların açıldığı ve bilet kesmeye başladığı bir dönemde “Amerikan sinemasının daha sonraki yıllarda izleyeceği yolu daha belirgin bir biçimde belirleyen film ise yine Edwin S. Porter'in, 1903 yılı yapımı filmi “The Great Train Robbery” (1902) oldu” (Teksoy, 2005, 76-77). Bu ve benzeri filmler aksiyon dürtüsü ile sinema da bağırıp çağırarak filmlerini izleyen kitlelerin bir araya gelme alışkanlığını sağlamlaştırmaya başladılar. Belki de küreselliğin güçlü adımlarından biri bu noktada atılmış olabilir. Küreselliğin bu günkü en önemli yardımcılarından birisi olan Hollywood sinemasının da göçmenler

tarafından kurulduğunu bilmek bu duruma rasyonel bir taban sağlaması adına önem teşkil etmektedir.

“Hollywood'u Hollywood yapanların hemen tümü göçmendi. Cari Laemmle Alman, Adolph Zukor ile William Fox Macar göçmeniydi. Samuel Goldwyn (Goldfish) Polonya'da, Leh Musevisi Louis B. Mayer Minsk'te (Rusya) doğmuştu. Warner Kardeşler' in (Harry, Albert, Sam ve Jack) üçü Polonya'da doğmuş ancak dördüncü kardeş, aile ABD'ye göç ettikten sonra dünyaya gelmişti. Bu kişilerin tümü on yaşına basmadan önce ABD'ye gelmişti ve tümü de yeni vatanlarını, orada doğmuşcasına benimsemişti” (Teksoy, 2005, 89).

Kapitalist yapı küreselleşmeyle yaptığı iş birliğinde önemli bir adım atmıştır. Göçmenlerin küresellere dönüşeceği yuvalarını bulduktan sonra kapitalist yapıya entegre olmuş olmaları da dikkat çekicidir. Büyük yapımcı ve dağıtımcı şirketlerin babaları olan bu isimler, ana akım Amerikan politikasıyla yakın ilişki içinde olan, medyanın kontrol mekanizmalarının arzularına göre ilerlenmesine yardımcı olmuşlardır. Tabi süreç içinde, bu duruma karşı çıkan ve sanatlarını daha özgürce icra etmek isteyen kişilerde ortaya çıkmıştır.

“Charles Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks ve D. W. Griffith'in bir araya gelerek kurdukları (1919) United Artists ise Paramount ile First National'in birleşecekleri haberi üzerine, sanatçıların bağımsızlığını ve çıkarlarını korumak amacını güdüyordu” (Teksoy, 2005, 91).

Bu amaçları doğrultusunda çalışmalarını sürdüren sanatçılar, sistemin çarkları arasında sıkışmış olsa da, bütün bir endüstriye karşı çıkmış olmaları çok uzun yıllar sonra daha rahat sorgulanabilecek bir yapının başlangıcı mahiyetinde ele alınabilecektir. Çünkü

“Bu kuruluşun özelliği, kurucuların kendi hesaplarına üretim yapması ama ürettiği filmi United Artists aracılığıyla dağıtmasıydı. Her kurucu yılda en az üç film üretmekle yükümlüydü. Ama kuruluş, 1920 ile 1927 arasında yılda ortalama on film dağıtabildi” (Teksoy, 2005, 91).

Bahsedilen süreçlerde ana akım sermaye yapısına entegre olmamayı seçmenin sonuçları “United Artists” için biraz zorlayıcı olduğundan, güçlü yapım şirketlerinin sektörü domine eden kontrolü sürmüştür.

“1930-40 yılları arasında en önemli yapımevleri olan MGM, Warner Bros., Paramount, 20th Century Fox ve RKO, sinema çevrelerinde "büyükler" (majors) olarak adlandırılırdı. Geriye kalan Columbia, Universal ve United Artists yapımevleri ise "küçükler" (minors) olarak bilinirdi. Büyüklerin sinema salonları da olduğu için, üretimin yanı sıra dağıtımı da denetliyorlardı. Çünkü başarıya giden yolun, filmin hazırlık çalışmasından, üretiminden, dağıtımından, sinema salonlarındaki patlamış mısır satışına dek her şeyin tek elden yapılmasına bağlı olduğuna inanılıyordu” (Teksoy, 2005, 92).

Çünkü bu yapımcıların stüdyodan, mısır satışına kadar devam eden sürecin tamamını tekellerinde tutuyor olması, alternatiflerin ortadan kaldırılması söz konusu olduğunda onlara büyük bir güç sağlıyordu. Küresel dağıtım bu dönemde çok yoğun olmasa da, en çok izleyiciyi barındıran Hollywood, tüketiciyi kontrol altında tutmak

konusunda güçlü olanaklar elde etmiştir. Klasik Hollywood sinemasında hem üretim dinamiklerinin klasik anlatı yapısıyla ilişkisi hem de endüstriyel bir model olarak tekelleşen sektör, tüketici tercihlerini yönlendirmede iki yönlü bir ilerleme kaydetmiştir.

"Hollywood stüdyolarının üretim yöntemi, sinema tarihinde "stüdyo sistemi" adıyla anılır. Başlangıç ve bitiş tarihleri konusunda kesin tarihler vermek kolay olmasa da, sistemin Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra yavaş yavaş geliştiği ve İkinci Dünya Savaşı'nı izleyen on beş yıl boyunca da etkili olduğu söylenebilir" (Teksoy, 2005, 93).

Bu sistem oldukça belirgin programlar ve takvimler dahilinde ilerlediği için süreklilik teşkil eden bir başarıyı beraberinde getirmiştir. Filmin yapım süreciyle dağıtım süreci arasında finansal bir çatışma çıkmamaktadır, çünkü hem yapımcı hem de dağıtımçı, aynı ana şirketin kolları halinde ilerlemektedirler. "Sistemin temeli, bir stüdyonun bir yıllık üretiminin, tıpkı bir fabrikada olduğu gibi önceden belirlenmesine dayanır.

"Düşler fabrikası" Hollywood'un da, tüketime yönelik ürünler üreten her fabrika gibi, üretimini önceden planlaması doğaldır. Üretim, bir fabrikada ürünün parçalarının ayrı ayrı bölümlerde üretilip, daha sonra bir araya getirilmesi örneğini izler" (Teksoy, 2005, 93).

Hollywood stüdyo sistemini, kontrolünde tutan yapımcı şirketler de Hollywood'un klasik döneminde bu yöntemi uygulamışlardır.

Stüdyo sistemiyle çekilen filmler, halkın ilgisini toplamaya devam ederken, 1922 yapımı "Nanook of the North" (1922) filmi New York'ta Capitol Theater'da gösterilen Grandma's Boy (1922) filminin ardından seyircinin karşısına çıkmış ve kurmaca bir yapıya sahip olmayan ve oyuncusuz bu film, Hollywood sinemasının aldığı yolu farklı bir yöne çevirmiştir. Nanook of the North'un belgesel tarzında ilerleyen yapısı Amerika'da hem dağıtımçıları hem de izleyiciler tarafından çok ilgi görmese de Avrupa'da gösterilen ilgi oldukça yüksek seviyelere çıkmış ve klasik bir sinema eseri olarak tarihe adını yazdırmıştır. Bu olanlardan yaklaşık beş sene sonra 1927'de ise Academy of Motion Picture Arts and Sciences kurulmuştur. "Academy" sanat ve bilim konularında Hollywood'a yön vermek için kurulsaydı da sinema sanatçılarının yönelimlerini kontrol eden ve organize eden bir yapıya doğru evrilmiştir. Bunu sağlamak adına bir ödül töreni ve ödülde takdim edilecek bir de heykelcik tasarlanmıştır. O ünlü Oscar heykelciği, bugün sinema sektörünün önemli isimlerini ödüllendirmek (yönlendirmek) için hala kullanılmaktadır. Hollywood'un küresel kapitalist yönde gelişimine başladığı ve planını hayata geçirmeyi beklediği o dönemde, dünya genelinde gelişen olaylar planların bir sürede olsa değişmesine sebebiyet vermiştir.

"Üretim, dağıtım ve işletme sekiz büyük şirketin elinde toplandı: Paramount Pictures, Metro Goldwyn Mayer, 20th Century Fox, Warner

Brothers, RKO, Universal, Columbia ve United Artists. Ne var ki, sesin getirdiği yenilik kanıksandıktan sonra, ekonomik bunalım sinema alanında da etkisini duyurmaya başladı. King Kong, 1932 yılı Mart ayında New York'ta yeni açılan Radio City'de (bu dev salon ne yazık ki sesli filme uygun değildi) gösterime girdiğinde dört günde 90 bin dolar getirmişti. " (Teksoy, 2005, 218).

1932 Yılında gerçekleşen bütün bu olaylar bir sene sonra daha kötü bir hal alacaktır. Önemli yapımlara imza atan yönetmen ve oyuncular büyük buhran döneminin yıkıntısının altında ezilmeye devam edecektir. Yapımcılar prodüksiyon giderlerini kısmak zorunda kalsalar da bunu kendi sermayelerinden değil, sanatçıların emeklerini daha da fazla sömürerek karşılamaya çalışmaktadır.

"1933 yılı tam bir bunalım yılı oldu. Ülkedeki 16 bin salondan 5 bini kapandı. Kapananlar arasında büyük salonlar başı çekiyordu. Yapımcılar çözüm olarak giderleri düşürmeyi denediler. Çalışanların ücreti düşürüldü, işten çıkarmalar oldu. Wamer Bros. yeniden yapılanarak bir filmin çekim süresini 18 günle sınırladı. İmdada başkan Roosevelt'in New Deal politikası yetişti. Amerikan ekonomisini sağlığa kavuşturmayı amaçlayan bu uzun erimli politika uyarınca, tarım alanını düzenleyen yasanın ardından çıkarılan National Industrial Recovery Act (Ulusal Sanayiye İyileştirme Yasası) sinema sektörünü de kapsamı içine alıyordu. Yasa, filmlerin liste halinde satışını sınırlıyor, tanıtım giderlerine kısıtlama getiriyor, fiyatların düşürülmesini yasaklıyor, filmlerin adil bir biçimde dağıtımını öngörüyor, figüran kullanımını kurallara bağlıyordu" (Teksoy, 2005, 218).

Bu olayların gelişimi sermayeyi elinde tutan üst yapının, devletle tam iş birliğine giremediğinin; tüketim kültürü tabanlı bir kapitalist sistemin henüz tam anlamıyla yerleşmediğinin göstergesi olabilecektir. Birinci Dünya Savaşından sonra ortaya çıkan ekonomik buhran dönemi, klasik Hollywood sinemasının gidişatını bir sürede olsa sekteye uğratmış ama daha adil bir sisteme yöneliminin de önünü açmıştır. Çünkü o dönemde henüz sinemanın güçlü bir kontrol mekanizmasına dönüşeceği siyasetçiler tarafından çok net görülememektedir.

"Sıradan insanların sesli sinemadan daha kolay etkilendikleri, beyaz perdede gördüklerini yaşamla daha kolay özdeş kıldıkları anlaşılınca, politikacıların da sinemaya ilgisi arttı. Sinemanın propaganda gücünden yararlanmak amacıyla belgesel ve haber filmi üretimine destek verdiler" (Teksoy, 2005, 222).

Bu destekle beraber, tüketim toplumunun temelinde yer alan sermaye-devlet iş birliği, artık sinema salonlarına da taşınacaktır.

"Televizyonun yaygınlaşmasına dek hemen her ülkede, özellikle de totaliter ülkelerde bu doğrultuda gelişmeler görüldü. Yapımcılar ise sessiz sinema döneminde edinmiş oldukları anlayışları sürdürerek, daha geniş seyirci kitlelerine ulaşmayı amaçladılar" (Teksoy, 2005, 222).

Kitleler her ne kadar eğlence odaklı, edilgen bir yapı içinde yaşasa da, sinemanın sanat anlamında gelişimi özelinde, bu duruma aykırı üretimler yapan yönetmenler de çıkmıştır. Kim ki sanatın özgürleştirici özelliğini tersine çevirmeye çalıştıysa, karşısında sanatçıları bulmuştur. Bu yüzden;

“Hollywood sineması, belirli türlere dayalı, seyircinin belirli noktalarda tepki göstermesini sağlayan ve temelde aynı konuları ufak tefek değişikliklerle sürekli olarak işleyen, kendine çizdiği sınırların dışına çıkmayan bir sinemaydı. Dünya ölçeğinde ilgi gördüğüne göre de, ticari açıdan hiç kuşkusuz başarılı bir sinemaydı. Başka ülkelerin ulusal sinemalarının da Hollywood’u örnek alarak, aynı yöntemleri uygulamaya özenmeleri, bu başarının bir başka göstergesidir. Ne var ki, sanatın genel kuralları Amerikan sineması için de geçerlidir. Amerikan sinemasını sinema tarihine bu dizi üretim değil, bu katı koşullara karşın yaratıcı kimliklerinden ödün vermemeyi başaran yönetmenlerin filmleri geçirmiştir” (Teksoy, 2005, 224).

Klasik Hollywood sinemasının çağdaş Hollywood sinemasına evrimleşmesinde bu yönetmenlerin ve Avrupa’da ilerlemekte olan daha sanatsal filmlerinde etkili olduğu düşünülebilecektir. Birinci Dünya savaşı, İkinci Dünya savaşının sonuna kadar geçen zamanda çekilen filmler genel olarak Klasik Hollywood sineması olarak ele alınabilmektedir. Tüm Dünya’yı etkisi altına alan bu iki büyük tarihi olay süresince, Hollywood hem kültürel hem de ekonomik anlamda çalkantılı bir süreçten geçmiştir. “Büyük Buhran” yıllarının endüstriye yansıttığı birçok değişim gibi İkinci Dünya savaşının da hem Amerikan yaşam tarzına hem de sinemasına yansıdığı varsayılabilir. Sovyetler, üçüncü Reich ve Amerikan’ın küresel çapta etkilediği sosyolojik yapının etkileri sinemada da görülmeye başlamıştır. Senatör MacCarthy, antikomünist bir yapı kurgulamaya çalışmış ve Hollywood sinemasını da bu sürece dahil etmiştir. William Wellman’ın “The Iron Curtain” (1948) filmi gibi filmlerle başlayan bu antikomünist film furiasının dışında, savaşın da etkisiyle genelde militarist filmler süreç içinde gözlemlenebilmektedir. “Amerikan Ticaret Odası” isimli bir organizasyon 1945 yılında komünistlerin medya ve sinema alanlarındaki kontrolü ele geçirme çabasından söz etmiş ve bunu engellemek adına bir rapor yazıp bahsedilen kişilerin ihbar edilmesini salık vermiştir. Amerikan Komünist Partisi, sinemayı bir propaganda ve finansal altyapı desteği olarak ilgi çekici bulmaktadır ve bu partiye üye olan sinema sanatçıları da mevcuttur fakat Warner Bros.’un sahiplerinden Jack L. Warner gibi yapımcılar da antikomünist bir yapıya entegre olmakta hem kendi çıkarları hem de muhafazakâr duruşları açısından sorun görmemişlerdir.

“Kimi sanatçıların Komünist Parti’ye üye oldukları, ilerici nitelikli gösterilere destek verdikleri, kamuoyunca bilinen bir gerçektir. HUAC’ın Hollywood’u doğrudan sorgulamaya başlaması 1947’nin ilkbaharına rastlar. Komite, 41 Hollywood çalışanını Washington’a “tanıklığa” çağırarak, Komünist Partiye üye olup olmadıklarını sordu. Ayrıca komünist olduğunu bildikleri kişilerin adlarını açıklamalarını istedi. Kapalı kapılar ardında yapılan bu soruşturmayı, sonbaharda yapılan açık oturumlar izledi. İki hafta süren bu oturumlara katılan tanıklar “dost” ve “dost olmayanlar” diye sınıflandırılmıştı” (Teksoy, 2005, 357).

Dost olanlarla dost kalınmaya ve çalışılmaya devam edilirken, dost olmayanlar düşman olarak görülmüş ve artık filmlerde çalışma olanakları ortadan kaldırılmıştır. Demokrasi’siyle övünmekten hiçbir zaman geri durmayan Amerikan Devleti bu

süreçte anti demokratik bir süreç ilerletmekten çekinmemiştir. “Yapımcıların aldıkları karar, "kara liste" kavramını gündeme getirdi. Her stüdyoda, çalışanların geçmişini incelemekle yükümlü bir Clearing Office (Aklama Bürosu) kuruldu. Çalışanlara yöneltilen sorulara verilen yanıtlar yetersiz bulunursa, o kişi kara listeye alınıyordu. Kara listeye alınanlara Hollywood'un kapıları kapanıyordu” (Teksoy, 2005, 358). Bu kapıların kapanışı hem bazı sanatçıların kariyerlerinin hem de Klasik Hollywood sinemasının sonuna denk gelmektedir.

“HUAC'ın işlevi, ancak 1966 yılında komitenin kaldırılmasıyla son buldu. HUAC'ın etkinliği Hollywood'da birçok sanatçının işsiz kalmasına yol açarken Bertold Brecht, John Berry, Carl Foreman, Joseph Losey ve Charles Chaplin gibi sanatçıların Avrupa'ya göç etmeleri sonucunu doğurdu. Geriye, John Berry'nin hazırladığı The Hollywood Ten (Hollywood Onları, 1950) adlı kısa belgesel ile David Helpem'ün oturumlar sırasında yapılan çekimlere yer veren Hollywood on Trial (Hollywood Yargılanıyor, 1976) adlı belgeseli kaldı. Bir de sinema tarihinin utanç dolu bir sayfası” (Teksoy, 2005, 360).

Bütün bu olarlardan sonra Klasik Hollywood sineması son bulmuş ve Çağdaş (Yeni) Hollywood sineması ortaya çıkmıştır. Anti-demokratik ortamın zorladığı göçler, sinema sanatındaki tek tipleşme, Avrupa'da sanat sinemasının yükselişi ve eğitimli yeni jenerasyon yönetmenlerin ortaya çıkışıyla, Çağdaş Hollywood sinemasına geçiş yapılmıştır.

2.2.1.2. Çağdaş Hollywood Sineması

Çağdaş Hollywood sineması Francis Frod Coppola, Martin Scorsese, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Steven Spielberg ve George Lucas gibi önemli yönetmenlerin daha birer öğrenciyken Avrupa ve sanat sineması ile yaşadığı etkileşimlerin bir sonucu olarak eski dönemi bitirip, yeni bir dönemin başlamasına ön ayak olmuştur.

“İkinci Dünya Savaşı sonrasında, Hollywood'a Avrupa' dan yeni bir kavram geldi: "Sanat" kavramı. Hiç kuşkusuz sanat sözcüğü Hollywood'da da kullanılan bir sözcüktü. Ama Hollywood'un üretim anlayışının, sinema filmini bir sanat ürünü olarak değerlendirmesi söz konusu değildi” (Teksoy, 2005, 360-361).

İşte bu bahsedilen yeni yönetmenler Hollywood ekosistemi içinde sanatsal çalışmalar yapma çabasıyla ön plana çıkmıştır. Fakat bu yönetmenler sanatını icra ederken bir yandan Hollywood'un dinamiklerine de ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Çünkü “Stüdyo sisteminin geniş kitleler için hazırladığı ve yapımcıların yönlendirdiği üretimin gündemi sinema sanatı değil, kar oranının artırılmasıydı” (Teksoy, 2005, 360-361). Bu kar oranını dengelemek adına çözümler üretilmeye çalışılsa da çağdaş Hollywood'un odağı finanstan sanatsallığa doğru bir yönelim göstermiştir.

“Üretimde, mitoslar yaratmaya yönelik kaçış filmlerinin ağırlığı sürse de, çağdaş toplumun güncel sorunlarına dolaylı bir biçimde de olsa değinmeyi amaçlayan filmlerin sayısında beklenmedik bir artış görüldü. Belki de, İtalyan Yeni

Gerçekçiliğinin dünya ölçeğinde uyandırdığı ilginin de etkisiyle, kimi filmlerde gerçekçilik duygusunun ağırlık kazanmaya başladığı gözlemlendi” (Teksoy, 2005, 361).

Bu süreçte ortaya çıkan yönetmenlerden biri 1900’lerin başlarında Amerika’ya göç etmiş İtalyan bir ailenin çocuğu olan Martin Scorsese’dir. İtalya’dan bu süreçte göçen birçok aile Amerikan yaşam tarzına uyum sağlayana kadar oldukça fazla zaman geçmiştir. İkinci dünya savaşından sonra ortaya çıkan Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Brian De Palma, Al Pacino ve Robert De Niro gibi isimler çağdaş sinemanın İtalyan asıllı önemli sanatçıları haline gelmişlerdir.

“Filmleri olağanüstü bir ilgi görmese de, tıpkı Orson Welles, Stanley Kubrick ya da Alfred Hitchcock gibi kendisinden Oscar ödülleri esirgense de, Scorsese'nin filmleri Amerikan sinemasının en önemli ürünleri arasında yer alır. Sinemada ideal bir toplum yaratmanın insanlar arasındaki uçurumu daha da derinleştireceğine inanan Scorsese'nin kendi dünyası ile Hollywood türlerini bağdaştırmayı başaran sineması, sanatsal değerinin yanı sıra çağdaş Amerikan kültürü ve yaşamı üzerine çok önemli bilgiler verir” (Teksoy, 2005, 969).

İtalyan Amerikalı yönetmenler çağdaş Hollywood döneminin başlangıcında çok önemli bir rol oynar. Bu yönetmenlerin başında gelen Martin Scorsese’nin ardından Francis Ford Coppola’dan bahsetmeden bu süreci anlamak mümkün olmayacaktır. Scorsese gibi İtalyan göçmeni olan Francis Ford Coppola’nın ailesi sanatçıdır. Babası bir müzisyen, annesi ise Vittorio De Sica gibi önemli yönetmenlerin filmlerinde oynayan bir aktristtir. Coppola hem sanatçı bir aile de doğmasının hem de on yaşında çocuk felci olduktan sonra radyo ve televizyonla daha çok zaman geçirdiği bir çocukluğun yarattığı etkiyle küçük yaşta filmlere ilgi duymaya ve 8 mm’lik filmler çekmeye başlar.

“Coppola ilkin tiyatro, ardından da Los Angeles Üniversitesi'nde (UCLA) sinema öğrenimi gördü. Öğrencilik yıllarında birçok oyunu sahneye koydu. Yine öğrencilik yıllarında dönemin en önemli bağımsız yapımcı ve yönetmeni Roger Corman’ın yanında çalışmaya başladı” (Teksoy, 2005, 969-970).

Roger Corman’la çalışan birçok isim gibi yeni Hollywood’un başarı merdivenlerini hızlı bir şekilde tırmanmaya başlayan yönetmen; “The Godfather” (1972) serisiyle adını sinema tarihine altın harflerle kazımayı da başarmıştır.

“Baba, İtalyan kökenli Amerikalı yazar Mario Puzo'nun aynı adlı romanından uyarlandı. Puzo'nun Amerikan mafyasını konu edinen, mafyanın Sicilya kökenli geleneklerini vurgulayan ve finans çevreleriyle ve politikacılarla bağlantılarına değinen romanları o yıllarda büyük bir ilgi uyandırmıştı” (Teksoy, 2005, 971).

Bölümün başında da değinildiği üzere çağdaş Hollywood sineması, başarısını sinema endüstrisinin beklentileriyle, kendi sanatsal beklentilerini dengelemeye çalışan yeni nesil yönetmenlerin filmlerine borçludur.

“Coppola'nın ticari sinema ile yaratıcı yönetmen sinemasını bağdaştırmayı amaçlayan inişli çıkışlı sinema yaşamında Hollywood'a Avrupa'nın sinema

anlayışını getirmeye çalıştığı görülür. Hollywood'un geleneksel üretim anlayışında yaptığı yenilikler ise daha sonraki yıllarda sonuçları alınacak birer tohum işlevi görmüştür" (Teksoy, 2005, 975).

Bu da yeni Hollywood'un çok uzun süre devam edecek başarısını garantileyen bir özellik teşkil etmektedir.

"Coppola'nın büyük stüdyoların boyunduruğu altına girmemek için birçok filminin yapımcılığını da üstlenmesi, yapımcı-yönetmen kavramını gündeme getirmiş, Scorsese, Spielberg ve daha sonraki yıllarda da Spike Lee ve Tim Burton gibi yönetmenlere yol göstermiştir. Coppola'nın 20. yüzyıl sonları Amerikan sinema sanatına damgasını vuran en önemli yönetmen olduğunu söylemek yanlış olmaz." (Teksoy, 2005, 975).

Steven Spielberg'ü; kimi çevrelerde Hollywood sinemasının "dahi çocuğu" olarak bilinen o yönetmeni, dahil olduğu sinema endüstrisinin olanaklarını son raddeye kadar kullanmaya zorlayan bir sanatçı olarak değerlendirebiliriz. Yönetmen daha küçük yaşlardan "Western" tarzı filmler çekmeye çalışmıştır. Henüz bir sinema öğrencisiyken çektiği bir belgesel olan (Amblin, 1969) kazandığı ödül sonucunda yönetmen Universal yapım şirketinden teklif alır ve dizi yönetmenliğine başlar. Amblin ayrıca yıllar sonra kendi kuracağı yapım şirketinin de ismini verecek olan filmidir. Ünlü bir roman olan "Jurassic Park"ı 1993 yılında çektikten sonra başarısı akıl almaz sınırlara ulaşır. Daha önce "Jaws" (1975) ve "Close Encounters of the Third Kind"(1977) ve "E.T."(1982) gibi filmler yöneten sanatçı, içinde yaşadığı dönemin teknolojik olanaklarını en üst seviyede kullanmaya çalışmasıyla ön plana çıkmıştır. George Lucas'la da yakın arkadaş olan Spielberg "Indiana Jones" (1981) gibi birkaç yapımda ortak çalışmalar yürütmüştür. İlerleyen bölümlerde George Lucas'ın filmleri özellikle konunun temeline alınıp genişletileceğinden çağdaş Hollywood sinemasına büyük katkı sağlamış olsa da bu bölümde "Star Wars" serisinin babası ve tüm bilim kurgu evrenini değiştiren önemli bir sanatçı olarak ele alınabilecektir.

Bu bahsedilen sanatçıların dışında Woody Allen gibi daha alternatif sinema anlayışı olan yönetmenlerden de çağdaş sinema sürecine sağladıkları katkılardan dolayı bahsetmeden geçmek doğru olmayacaktır.

"Konuları New York'ta geçen, çağdaş Amerikan burjuvazisini karamsar bir bakışla eleştiren ve her biri bir bütünün parçalarını oluşturan filmlerin yönetmeni Woody Allen (Allen Stewart Konigsberg) (d. 1935) Amerikan sinemasının komedi geleneğinin son büyük ustasıdır" (Teksoy, 2005, 980).

Woody Allen, yaptığı ilginç denilebilecek filmlerle çağdaş Hollywood sinemasında farkını göstermiştir. New York'la özdeşleşen filmleriyle yeni Amerikan sinemasının Chaplin'i sayılabilecek yönetmen, ihtilafı özel yaşamının ötesinde Hollywood'un önemli bir değerine dönüşmüştür.

1950'lerden başlayıp sonraki dönemde devam eden çağdaş Hollywood sinemasının ilerleyişi, bahsedilen yaratıcı yönetmenler odağında bu şekilde

gerçekleşmiştir. Bu süreçte sinema teknolojileri ile toplumsal yapıda da değişimler görülmüştür. Tüketim toplumuna dönüşen sosyolojik yapı, teknolojinin ilerlemesiyle küreselleşmeyle olan ilişkisini de güçlendirmiştir. Bu paradigma değişimi içinde, sinemanın yazınsallığı da değişiklikleri yansıtacak şekilde evrilmiştir. Amerikan'ın savaş sonrası yapıları ana algıdan soyutlanmaya doğru bir eğilim gösterirken, tüketim toplumunun yükselişiyle beraber finansal kalkınma odaklı bir bakış açısı da sürece dahil olmuştur.

“Amerikan Rüyasından kopuşu işleyen Aşk Mevsimi'nden (The Graduate, 1967) beyaz orta sınıf erkek fırsatçılığını olumlayan Risky Business'e (1983) kayma, bize bu iki film arasındaki dönemde ABD toplumunda bir şeylerin değiştiğini anlatır. Bu yüzden, çağdaş Hollywood sinemasının ideolojisi dönemin toplumsal gelişiminden ayrı düşünülemez” (Ryan, Kellner, 2010, 26).

Çağdaş Hollywood sineması küreselleşmenin, tüketim toplumunun, İkinci Dünya savaşı ve Vietnam savaşı gibi önemli olayların, ekonomik ve teknolojik gelişmelerin hepsinin ışığında birçok politik yönelim ve çeşitlenmeye de sebep olmuş ve/veya sonuçlarından etkilenmiştir.

“Bu zaman diliminin önemli bazı değişikliklerini üç ayrı başlıkta tanımlayabileceğimiz bir gelişmeler zinciriyle sınırlayabiliriz: Altmışlı yıllarda olgunlaşıp meyve veren toplumsal hareketler ve bunları izleyen çalkantılar, yetmişli yıllarda liberalizmin başarısızlığı ve muhafazakârlığın seksenli yıllardaki zaferi” (Ryan, Kellner, 2010, 27).

Ve son olarak teknolojinin tüketimle, tüketimin de küreselleşmeyle ilişkisi üzerinden dijital çağ başlamış, ağ toplumuna dönüşen halk yakınsamanın olanaklarıyla hala değişen bir yapı içinde var olmaya devam etmiştir. Çağdaş Hollywood sineması, gelişen dünyayla beraber şekil değiştirmiş ve yeni dünyanın dinamikleri içinde sinemanın insanlık üzerindeki etkisinde büyük rol oynamıştır.

2.2.1.3. Modern Hollywood Sineması

Modernite ve Hollywood sinemasının ilişkisinin anlamak için modernizmin ne olduğunu algılamak önemlidir. Ve bir kavramı anlamak için öncesini bilmek faydalı olacaktır. Modernizm öncesi yaşam biçimleri daha çok krallıkların ve imparatorlukların sahip olduğu topraklarda halkı kullanma dinamikleriyle şekillenmiştir. Bir feodal bey veya efendi tebalarının ürettiği iş gücü ve militarist insan kaynağı etrafında toplanabilmiştir. Halkın büyük bir çoğunluğu tarım ve hayvancılıkla ilgilenmekte, savaş dönemlerinde ise her zaman asker olarak kullanılma olasılığı dahilinde yaşamaktadır. Genelde eğitilmiş kesimler sarayın çevresinde toplanırken, bilim ve sanat gibi kavramlar tek elden yönetilmektedir. Tarım, hayvancılık, sanat ve bilim gibi uğraşların dışındakiler ise devlet bürokrasisi içinde yönetime veya askeriye dahil edilerek bütün bir sistem yönetici efendilerin etrafında şekillenmektedir. “Uyrukları açısından bariz olan gerçekleri anlamaktan aciz modern öncesi güçler, vergi ve asker toplamak

için yabancı, düşman güçler gibi davranmak; yani, silahlı saldırılara ve misillime seferlerine başvurmak zorunda kalıyorlardı” (Bauman, 2010, 35-36). Böylesi bir gerçeklikte, her halükarda gücü elinde tutanlar tarafından sömürülmek normal addedilmiştir. Her türlü insan kaynağı ya da iş gücü, o zamanın devlet yapısının başındaki kişinin ve bürokratlarının elinde kullanılmak üzere dejenere edilebilmekteydi.

“Aslında, vergi toplama işinin gasp ve talandan, askere adam almanın da kaçak yakalamaktan çok az farkı vardı; büyük toprak sahipleri ve prenslerin kiralık askerleri, “yerlileri” ürünlerinden ya da oğullarından ayrılmaya kılıç ve kamçıyla ikna ediyor, sergiledikleri kaba kuvvetle onları eziyor, alabilecekleri her şeyi alıyorlardı” (Bauman, 2010, 35-36).

Modern öncesi güçlerin sistemi yönetme şekli basitçe halkların üstünde güç kullanmak olarak tanımlanabilecektir.

Moderniteye geçiş, birazda büyük coğrafyalara hâkim olan imparatorluklar döneminden giderek kontrole daha uygun yapıda sistemler kurma çabasıyla ortaya çıkmıştır. Devletin olduğu her yerde, halkların manipüle edildiği ve kullanıldığı bir yapı gözlemek olasıdır ama etnik kökenin çoğunluğuna göre haritada çizilecek yeni çizgiler bu sistemin demokrasi adı altında daha verimli bir sömürü düzenine geçiş yapması için gereken altyapıyı kurmak üzere kullanılmış olabilir. Çünkü;

“Mekânın okunabilirliği, şeffaflığı, hiç şüphe yok ki, modern devletin güçlerine egemenlik sağlama kavgasında başlıca çekişme alanlarından biri haline gelmişti. Toplumsal ilişki kalıpları ve bağılıklar üzerinde yasal, idari hâkimiyet sağlamak için devlet, bu ilişkilere giren çeşitli aktörlerin içinde hareket etmek zorunda olduğu ortamın şeffaflığını kontrol altına almak zorundaydı. Modern güçlerin pratikleri, toplumsal düzenlemelerin modernleştirilmesini hızlandırıyordu ve bu modernleşirmenin amacı, böyle bir hâkimiyetin kurulması ve sürdürülmesiydi. Dolayısıyla, mekânın yeniden örgütlenmesi adına sürdürülen bu savaş, modernleşme sürecinin belirleyici özelliğiydi. Bu savaşta asıl kavga harita bürosuna hâkim olma hakkı için veriliyordu” (Bauman, 2010, 36-37).

Sağlanan toprak bütünlükleri üzerinde halkların kontrolünü sağlamak için artık baskının yerini modernleşme alacaktır. Fakat modernleşmenin de kendi içinde baskı kurmak için yapılanması devam etmektedir. Artık bilim ve sanat efendinin arzularının tekelinden çıkmış, rasyonel aklın sınırları içine hapsedilmiştir. Bu mahpusluk içinde rasyonel davranmamak cezalandırılacak bir anlamsızlığa indirgenmiştir. Devlet yönetimini kolaylaştırmak adına, tanımladığı medenilik sınırları içine alınan bir bilim ve sanat algısını kabullenmemek kötülüğün veya irrasyonelliğin göstergesidir. İyi olarak tanımlanan durumları reddetme olasılığı kabullenilemez.

“Kim ki yönünü yalnızca estetik ahenk ve aklın reçetelerine göre belirleyerek bir kent mekânı icat etmekle uğraşır, ona tavsiyemiz önce durup, “insanların, sadece başkasının iyi emirleri ya da iyi planını izleyerek iyi olamayacağı” üzerinde biraz kafa yorması olacaktır” (Bauman, 2010, 51).

Bu iyilik tanımına uygun olup olmadığı, izlenen halkların bir “panoptikon” içinde gözlenen araçlardır. Modernizmin aracılığını yapmayanlar devlet tarafından seçilip ötekileştirilmek üzere hapis veya sürgün edilir. Bu radikal önlemlerin alınmadığı çevrelerde de halkın kendi kendine bir oto kontrol mekanizması olarak irrasyonel kişiyi dışlayacağı bir sistem kurulmuştur.

“Gücün kullanımında, gösterinin yerini gözetim almıştır. Modern öncesi zamanlarda güç, haşmetini, zenginliğini ve görkemini sıradan insanların gıpta, korku ve hayranlıkla seyretmesine izin vererek, kendini halkın zihnine nakşederdi. Yeni modern güç ise uyrukları tarafından seyredilmektense, gölgede kalıp onları seyretmeyi tercih etmiştir” (Bauman, 2010, 56).

Seyirlik oyunlar misali, modernizmin oyunlarını oynamayanlar ilkel ve vahşi kabul edilip ya sistemden dışlanır ya da oyun dışı bırakılır. Modernleştirilen toplumsal yapılar da tüketim merkezleri de halkın arzuları doğrultusunda değil modern baskı düzeninin sağlamlaştırılması adına kurgulanır. Nasıl modern öncesi toplumlarda ne için ne zaman vergi verileceği veya savaşa gidileceği sorulmuyorsa, modern dünyada da hangi semtin gökdelenlerle kuşatılacağı veya eğlenme yöntemlerinin ne şekilde tüketilmesi gerektiğiyle ilgili bir alternatifte yer bırakılmaz.

“Emin bir limana sığınma talebinde bulunmak, hiç de gerçekçi olmayan bir seçenek; bugün huzurlu bir liman gibi görünen yerin çok geçmeden modernleştirileceğinden ve sakin kayıkhanelerin yerini Disneyland benzeri konulu bir eğlence merkezinin, gezi yerlerinin ve kalabalık bir marinanın alacağından emin olabilirsiniz” (Bauman, 2010, 89).

Bu yapıyı hem kullanan hem de yönlendiren seçkinler, üst yapıyı yöneten devlet güçleridir. Kimlerin modern ve seçkin, kimlerin ilkel ve vahşi olduğu genelde finansal güçleriyle doğru orantılı olarak belirlenir. Kapitalist düzene vahşice entegre olup diğerlerini sövmeye entegre olamayanların, vahşi ve ilkel kabul edilmesi de bir o kadar ironiktir.

“Birinciler canları istediğinde seyahat ederler, seyahatlerinden büyük zevk alırlar (hele birinci mevkide ya da özel uçaklarıyla seyahat ediyorsa), onlara seyahat etmeleri için yalvarılır, hatta rüşvet verilir ve kabul ettiklerinde de gülücükler ve açılmış kollarla sıcak bir karşılama onları bekler. İkinciler gizlice, çoğu kez yasadışı yollarla seyahat ederler ve bazen, tıksı tıksı içine doluştukları battı batacak pislik içindeki gemilere ötekilerin lüks içindeki birinci mevkiye ödediklerinden daha fazla para öderler; vardıkları yerde ise çatılmış kaşlar onları beklemektedir ve şansları yaver gitmezse, tutuklanıp hemen sınır dışı edilirler” (Bauman, 2010, 93).

Modernitenin belirlediği hem coğrafi hem de toplumsal sınırlar içinde yaşamayı tercih etmeyen irrasyoneller, fakirlik ve fırsat eşitsizliği içinde modernitenin dışına atılır. Dünya çizgiler, pasaportlar ve vizelerle kontrol altına alınmadan önce en azından insanların kabul görmediği bir topraktan diğerine göç etme şansı mevcuttu. Ama modernitenin kontrolü ele geçirdiği dönemlerde modern olmak ya da olamamak tek olasılıktır.

Modern olmak çokluk, evrensel bir mutlu olma beklentisine indirgenmiştir. Mutluluğun peşinden gitmek adına “faydalı” bir bilime ve sanata sırtını dayayan toplulukların, çizilen sınırlar içinde oynadığı oyuna modernite denilebilir. Haklar ve özgürlükler en temelde eşitliği ve özgür iradeyi olumlamadan, mutlu olma hakkına ve kısıtlı seçenekler arasında manipüle edilen bir seçme eylemine dönüştürülmüştür.

“Mutluluk kavramının ideolojik gücü toplumsal ve tarihsel olarak modern toplumlarda mutluluk söyleminin Eşitlik söylemini devşiren ve canlandıran söylem olmasından ileri gelir. Eşitlik söyleminin sanayi devriminden ve XIX. yüzyıl Devrimlerinden bu yana üstlendiği politik ve sosyolojik güç Mutluluk’a devredilmiştir” (Baudrillard, 2013, 48).

Mutlu olmaktan önce, özgür ve eşit olmayı istemek en basit şekilde irrasyonel kabul edilmektedir. Rasyonelitleye sarmalanmış bir mutluluk reçetesi, modern zamanların insan için yazdığı bir tedavi olarak düşünülebilir. Kim ki mutluluğu ve yüzeysel tatmini, derin ve anlamlı bir hayat beklentisiyle değiştirmeye kalkarsa toplumda garip karşılanan ve varlığının en temelden sorgulandığı bir yabancıya dönüştürülebilir. Bu konuyla ilgili Baudrillard’ın çıkarımı çok net bir şekilde modern dönemin yönlendirmelerini gözler önüne serecektir; “İnsan Doğası’nın İnsan Hakları’yla mutlu birleşmesinin modern zamanlarında doğan Altın Çağ’ın bu insan fosili yoğun bir biçimsel rasyonelile ilkesi ile donatılmıştır. Bu ilke onu;

1. en ufak bir kararsızlık belirtisi göstermeksizin kendi mutluluğunu aramaya,
2. tercih önceliğini kendisine azami tatminleri sağlayacak olan nesnelere vermeye götürür” (Baudrillard, 2013, 72).

Bu özellikleri taşımayan kişi modern olamaz ve modern olmayanın modern dünyada yaşaması kadar sisteme aykırı bir durum gözlenemeyecektir. Mutluluk ve tatmini sistemin dayattığı yüzeysel tüketimle ve geçici başarılarla elde edemeyen kimse modern kabul edilmez. Modern kabul edilmeyen kişi de basitçe ilkel olarak damgalanacaktır. Bu nedenle “Modern insanın sergilediği ve sergilemek zorunda olduğu sürekli bir etkinliktir. Aksi halde modern insan sahip olduğuyla yetinme ve toplumdışı olma riskiyle karşı karşıya kalacaktır” (Baudrillard, 2013, 86). Edilgen olmak gibi bir şık yoktur ama modernliğin gereksinimlerini yerine getirmek adına şartlandırılmış bir etkinlik düzeyi de edilgenliğin algısal anlamda manipüle edilmiş bir türü olarak kabul edilebilir. Modernizmde tüketime ön ayak olan bir gösterişçilikte mevcuttur ve gösterişin en belirginini insanların bedenleri üzerinden yapılmaya çalışılmıştır. Erkek ve kadın modeller birer meta olarak kullanılmakta ve evrensel ölçekte rasyonel bir şema haline getirilmektedir. Kaslı, zayıf ve modern kıyafetler giyen bir erkeğin güç istenci ile o güce tapan ve kendini o erkeğin rekabet sonucu

kendini seçmesine uğraşan şekilli, ince bir vücuda sahip, bakımlı ve güzel kadının ilişkisi modernizmin başarı formülüyle bağdaştırılabilir.

“Modern söylencenin oluşturduğu haliyle beden hiç de ruhtan daha maddi değildir. Beden de ruh gibi bir fikirdir, daha doğrusu fikir terimi çok fazla bir anlama sahip olmadığından, töz niteliği verilmiş kısmi bir nesne, ayrıcalıklı bir kopyadır ve bu haliyle kuşatılır” (Baudrillard, 2013, 159).

Nesnelere indirgenmiş mutluluk hezeyanı içinde yaşamak zorunda bırakılan insan, her geçen gün özgürlük ve eşitlik gibi evrensel değerlerden uzaklaşırken, yeniden tanımlanmış bir rasyonalite içinde yaşamaya mahkum edilir. Artık kişi değerli bir tüketiciye indirgenmiş ve mutlu olma hakkını elde etmek üzere programlanmıştır.

“Günümüzde hiçbir şey safça ve basitçe tüketilmez, yani herhangi bir amaç için satın alınmaz, sahiplenilmez, kullanılmaz. Nesneler herhangi bir şeye değil, öncelikle ve özellikle size hizmet eder. Bu belirtili nesne tamlaması, kişiselleştirilmiş “siz”, bu bütünsel kişisel hizmet ideolojisi olmasaydı, tüketim ne ise o olurdu. Tüketime tüm anlamını kazandıran saf ve basit tatmin değil, ödüllendirilmenin, kişisel dinginliğin sıcaklığıdır. Modern tüketiciler ilginin güneşinde bronzlaşırlar” (Baudrillard, 2013, 188).

Tüketim sadece beslenme, giyinme ve barınma gibi insanı ihtiyaçların giderilmesine indirgendiğinde insanın narsisistik beklentileri arka plana atılır. Artık özel olmaktan çıkan kişi, modernitenin rasyonel mutluluk formülüne aykırı yaşar ve bu yönüyle çağ dışı addedilir. Bu nedenle modern insanın çağdaş beklentileri göz önüne alındığında, kurulan toplumsal düzene aykırı yaşamayı seçmek gibi bir özgürlükten yoksun yaşayan kişi, diğerlerinin özgürlük alanından çıkarılır. Çünkü

“Toplumsal düzen, günlük hayatın cevherini ve biçimini belirleyen söylemlerden oluşur. Örneğin, gelişmeci ve modernleşmeci ideallerle nitelenen teknokratik kapitalist söylem bazı maddesel çıkarları cisimleştirir, ama toplumsal yaşamı şekillendirip dönüştüren temsiller de içerir” (Ryan, Kellner, 2010, 34-35).

Kapitalist söylemin teknolojiyle bağı yadsınamaz ve modernleşen dünyada iki yapının birliği gözle görülebilecek oranda fazladır. Teknolojiyi kendi tercihiyle göre kullanmanın bir bedeli vardır; o da toplumsal yaşam içinde modernler arasında sonuncu olma riskidir. Toplum her şeyin en yenisini ve en faydalısını kullanmak üzere şartlandırılmış olduğundan, sadece ihtiyacı kadar tüketen kişi modern öncesine ait sayılır. İnsani gereksinimlerin ötesinde bir tüketim programlanan toplumlarda, yalnızca insani gereksinimleri kadar tüketmek küçük düşürücü addedilir ve modernitenin koşulsuz tatmin ve mutlu olmak şartlarıyla örtüşmez. Bahsedilen durumların sinemadaki yansımaları da modernliğin dayattığı algıyı gözlemlememizi sağlayacaktır.

“Muhafazakâr filmler liberal modernliğe yönelik korkuları ortaya koyarken, solcu filmler, eleştirel çerçeve içinde hareket ederken bile, muhafazakârlığın ekonomik alandaki olağanüstü gücünü teslim ederler. Bu filmlere bakarak, Amerikan toplumunda liberal değerlerin hâkim olduğu ve yarı-demokratik, çoğulcu ilkelere işleyen sivil alanla, muhafazakârların

hâkimiyetindeki, feodal ilkelere dayalı, işçilerin özünde sermayenin köleleri olduğu ekonomik alan arasında boylu boyunca uzanan çatlağı teşhis etmek mümkündür” (Ryan, Kellner, 2010, 391).

Her halukarda muhafazakarların modernliği yönlendiriş şekillerinin daha güçlü olduğu gözlemlenebilir. Sermayenin sırtını dayadığı kapitalist sistemin destekliyeciliği konusunda güçlü adımlar atan muhafazakâr yapılar, liberallik adı altında kitlelere dayattığı modernlik algısıyla süreçleri maniple edebilmektedir. Bu manipölasyon sonucunda ortaya çıkan kimlik krizi modernitenin içinde varolmanın doğal gelmediği anlarda psikolojik bir çıkmaza varabilir.

“Modernizm ile birlikte kimlik ilk kez krize girer; zira her ne kadar tanımı kısmen belli olmaya devam etse de sınırları genişlemiş ve farklı değerler ve roller ile etkileşime girmeye başlamıştır. Dolayısıyla birey, tek bir kimliğin sınırları içine hapsolmak yerine birden fazla kimliğe bürünebilir ya da toplumda farklı konumlar seçebilir hale gelmiştir” (Sertalp, 2015, 34).

Aile içindeki kimliğiyle, eğitim hayatı, sosyal hayat veya iş hayatında kullanılan kimlikler çeşitlenmek zorunda kalmıştır. Çünkü doğal olabilme olanağı daha fazla olan ortamlarda modern olmak gibi bir derdi olmayan kişi, iş hayatında veya sosyal hayatında bu durumu simüle etmek zorunda bırakılabilir. Ama artık internette, sosyal medya mecralarında bu durum dahi dejenere olabilmektedir. Çünkü modern gösterişçiliğin hala sürdüğü toplumsal yapılarda (ki bu birçoğunu kapsayacaktır), bireyin özel hayatı dahi gözlemlenebilmekte ve doğallık oranı azalabilmektedir.

“Modern toplumda daha da önem kazanan bireysellelikle birlikte, bireylerin kendilerine ait, diğerlerinin müdahalesinin olmadığı bir alan gereksinimi daha önce olduğundan çok daha önemli bir hak talebi haline gelmiş ve gerek Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Bildirgesinde, gerekse yasalar yoluyla bu hak tanınmıştır. Enformasyon teknolojileri, gözetim ve izlemeyi, bireylerin ya da kuruluşların bilgilerinin depolandığı bilgisayarlara girilmesine ve bilgilerinin çalınmasına varıncaya kadar, herkese açık olmayan alanlara müdahaleyi kolaylaştırmıştır” (Ege, 2004, 109-110).

Böylelikle, insanın gardını alarak yaşama zorunluluğu da giderek artmıştır. Hayatın her anına ve alanına girmeyi başaran sosyal medya, kişilerin, modernitenin sınırları içine hapsolmasına sebep olabilmektedir. Gözetim seçenekleri yükselmiş ve kişisel tercihler kısıtlanmıştır. Ailesiyle bile salt istediği şekilde iletişim kurma olanağı bulamayan bireyler giderek modernitenin talep ettiği sunilik içine kapatılmaktadır.

“Daha önce kent teorisyenlerinin kentleşmenin topluluk üzerine etkilerine ilişkin endişelerinde olduğu gibi bugün, modern ‘dystopian’lar yeni iletişim teknolojilerinin insanları, yüz yüze iletişimden uzaklaştıracağını ve dahası aileleriyle ve topluluklarıyla bağlantılarını koparacağını ileri sürmektedirler” (Ege, 2004, 174).

Ve bu durumun görece gerçekleştiği varsayılabilir. Bütün bunların ötesinde, modernitenin eşitlik algısı kişilere denetlenme üzerinden modern bir yapıya entegre olmayı dayatır. Bu yapı içinde eşitler arasında birinci olmak için, modernizmin gerekliliklerini yerine getirmek esas alınacaktır.

“...toplumsal düzenleme ve denetim uğruna kişilerin -idari ve bürokratik yoldan ayırt edilip kimliklerinin saptanmasını dile getiren özel bir bireyleşme düşüncesi vardır. Modern yönetim biçiminin iş başında olduğu bir toplumda, her yurttaşın bir adı, adresi, sigorta numarası, pasaportu, doğum belgesi, evlilik cüzdanı, sürücü belgesi, dahası bir kimlik kartı vardır. Bu etiketler, toplumsal düzenleme ve tekbiçimli muamele adına, herkesin tek tek kimliğinin saptanmasına yarar. Bürokrasi eliyle bireyleşme, merkezi otorite karşısında aynılığı ve eşitliği güçlendirir” (Turner, 1997, 96).

Bu durumun modern öncesi dönemdeki kimi yozlaşmaları elimine ettiği düşünülebilecek olsa da modern yozlaşma, insanı doğasından uzaklaştırıp bir mutluluk simülasyonu içinde yaşama zorunluluğuna itebilir.

Bütün bu süreçler ele alındıktan sonra, modernizmin Hollywood özelinde sinemayla olan ilişkisi gözler önüne serilmeye çalışılacaktır. Hollywood, modern yaşam tarzının kitlelere dayatılması adına, uzun yıllar önemli bir araç olarak kullanılagelmiştir. Hollywood modernizmin nasıl olması gerektiğine dair bir kullanım kılavuzu ve kapitalizmin altın çocuğu olmak konusunda önemli başarılarla imza atmıştır.

“Bugün, bütün sinema modernidir. 1970'lerden itibaren Hollywood, yeni kuşak genç yönetmenler ve yarı bağımsız yapımcılar aracılığıyla neo-modern biçimin çoğu boyutlarını metalaştırdı. Örneğin Body Heat'in mizansenini ya da JFK'nin montajı, sinemanın modern dönüşünün açık kalıtlarıdır. Ama son on yıl içinde bu süreci engelleyecek iki önemli olayın gerçekleştiği de açık. Birincisi etkileyici 'özel efekt' teknolojilerinin geniş bütçeli bilim kurgu, korku ve şiddet filmlerinin itibarını yükseltmiş olması. (...) İkinci olay ise, Hollywood'un modern'in teknik ve biçimsel özelliklerini özümserken, onları aynı zamanda da değiştirmiş olmasıdır” (Orr, 1997, 25).

Teknik açıdan modern filmlerin domine ettiği bir dünyada şekillenen içerikler dahilinde modern hassasiyetlerin dayatılma dinamiği devam etmektedir. Amerika sermayenin küreselleşmesi sürecinde Hollywood'u bir modernite aracı olarak çok iyi kullanmıştır. Modernizmin sınırları, Hollywood sinemasının anlatıları ve yarattığı imgelerle kitlelere pazarlanmıştır.

“Amerika'nın yoğun pazarlama ve iş bölümü gücüyle dünya sineması üzerindeki egemenliği, sanatsal başarıları açısından neomodernlerin yerini başkalarının doldurmasının olası olmadığı anlamına gelir. Modernin bir anlık, ikinci bir geri dönüşü olası gözüküyor” (Orr, 1997, 26).

Neomodern bir sürece geçiş yapılsa da uzun yıllar moderniteyi dünyaya pazarlayan ana sanat dalı sinemadır ve sinemanın en yoğun algı yönetimi de sermayenin en büyüklerinden birine sahip olan Hollywood tarafından yapılmıştır. Bu zaman zaman sadece Amerikan algısıyla yapılırken, bir yandan da Amerika'lılaştırılmış sinemacılar tarafından da desteklenmiştir.

“1970'lerin İtalyan asıllı-Amerikalı yönetmenler kuşağı; Coppola, Scorsese ve Cimino modern Amerikan yaşamıyla ilgili ders alınacak öykülerinde Visconti ve Pasolini'nin epik biçimlerini kullanmayı denediler. Böylece aile ritüelleri, çalışma ortamı, noelle ilgili sahneler ve kilisenin yakınlığı

gibi öğeler bu yönetmenlerden ödünç alınır ve kanlı bir melodrama dönüştürülür" (Orr, 1997, 76).

Bu yönetmenler içinde en başarılılarından biri; önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere Coppola'dır. Coppola "The Godfather" (1972) ve "Apocalypse Now" (1979) gibi filmleriyle modern algının şekillenmesinde önemli rol oynamıştır.

"Sesin, ışığın ve yıkımın getirdiği büyük patlamalar, sinematik sunumda başa çıkılmaz sonunlar ortaya çıkardı. Hollywood'un buna yanıtı, vatansever savaş filmlerini modern giysiler kullanarak tarihsel destanlar olarak çekmek oldu. Coppola Apocalypse Now'da gözüpek izleğine uyacak büyük yapımla değeriyle konuya estetik açıdan yaklaştığında, sonuç uzun vadede büyük bir felaketti. Martin Sheen'in Kurtz'u bulmak için nehir boyunca yaptığı yolculuktan sonra, yolun üçte ikisinde yer alan set ayrımındaki (set-piece sequence) ölümcül dönüm noktasını görebiliriz" (Orr, 1997, 107).

Filmin içinde Amerikan askerliğinden kaçan bir adamın (Marlon Brando) tüm modern yaşamın gerçekliğinden çıkıp, bir vahşi olarak etrafındaki Vietnamlıları korumaya çalıştığı görülür. Onu bulmaya çalışan kişinin hem modern Amerikan askerinin yaptıklarına hem de Marlon Brando'nun yaptıklarına karşı hissettiği duygular basitçe dehşet vericidir. Ama nedensizce Vietnam halkını bir kıyım sonucu yok eden Amerikan askerleri, onları korumaya çalışan Marlon Brando kadar korkutucu gösterilmez. Çünkü yapılan aksiyon ne kadar iyi niyetli olursa olsun, vahşet dolu bir gerçeklikte moderniteye entegre olan kişi ve kurumlar, modern öncesi yaşamın sınırlarında gezinenler kadar korkutucu olamaz. Buna benzer yönelimleri olmasa da Hitchcock modern sinemanın önemli ustalarından biri olarak kabul edilebilir. Coppola gibi Mafya aileleri veya savaş alanlarını anlatmasa da modern kadın erkek ilişkileri, entrikalar ve iç içe geçen hikayelerinin alt yapısında modernizmi gözlemlemek her zaman olasıdır.

"Genellikle modern film, çerçeve dışı mekanda zamansal kesmeyi kullanmadan, imgesel olan üzerinde gelişir. Yani, perde mekanı haline gelen çerçeve dışı, mevcut hale gelen namevcut ve algısal hale gelen imgesel arasındaki benzeşimler üzerinde gelişir. Vertigoda Madeleine Elster'in intiharından sonra Scottie Ferguson, San Francisco sokaklarındaki her sarışında Madeleine'a benzeyen yanlar görür. Hitchcock, Madeleine'nin benzerlerini uzun çekimle veya birdenbire kameraya dönen ya da benzerliğin ortadan kalkacağı kadar kameraya yaklaşan gizli yüzlerle göstermek için tekrar tekrar melodramın retoriğine başvurur" (Orr, 1997, 120-121).

Hitchcock filmlerinde giyilen kıyafetler, yaşanan ortam, binilen arabalar ve gidilen mekanlar çoğunlukla modern bir ortamı işaret etmektedir. Bu modernist görüş onun yarattığı sinema estetiğinin önemli bir parçasıdır. Kim ki bir Hitchcock filmi seyrederse, takım elbiseli bir adam ve döpiyes giymiş bir kadın imgesi akıllarına kazınacaktır. "Vertigo" (1958), "The Birds"(1963), "Psycho"(1960) ve daha birçok filminde buna benzer yapıları gözlemlemek oldukça olasıdır. Hitchcock'un Orson Welles'ten esinlendiği düşünülebilir. Çünkü Orson Welles sinema estetiğinde

moderniteyi yeren bir tavır izlese de genel imgeler Hitchcock filmlerindekine benzer bir yapı ihtiva etmektedir. Ve yönetmen moderniteyle ilgili şunları söyler;

“...modern Amerika'da, sapkın ve adaletsiz, hiçbir zaman uzakta olmamıştır. Bu ikisi gözden yiter yitmez, olağanlık onları gereksinir. Bununla birlikte, ne zaman, burada olduğu gibi, araya karışsalar, olağanlık onlara karşı savunmasız kalır” (Orr, 1997, 218-219).

İşte Welles'in modernite algısı da bu şekildedir. Adaletsiz ve sapkın olana bir duvar ören, sıradan günlük hayatın içinde tespit edilmesi zorlaşan bir yapı olaral modernite, tersinin vuku bulacağı bir ortam gibi hayal edilse de; aşırı tüketimci kapitalist bir yapıya zorlandığında, baskı bir dışavurum olarak adaletsizlik ve sapkınlıkla sonuçlanıyor olabilir.

Gelinen noktada, modernliğin insana dayattığı algı ve bunun sinemada tezahür etme şekilleri arasında bir bağ kurulmaya çalışılmıştır. Kısaca mutlu olmak zorunluluğu ve sınırsız tüketim sonucu elde edilmesi beklenen bir tüketim dinamiğinden yola çıkılan modern zamanın sineması içinde, Hollywood bu bahsedilen durumları imgeleştirmiştir. Her kim modern yaşamın sınırları içinde yaşamaya boyun eğdiyse, doğallıktan uzaklaşma zorunluluğu kişileri adaletsizlik ve sapkınlığa hatta vahşiliğe yöneltmiştir. İçten içe modern öncesi yaşama dahil olanlara yansıtılan bu vahşilik ve sapkınlık algısı, modernitenin sağlıklı tek tipleştirilmesinin bir sonucu olarak ele alınabilir. Tüm bu durumları ele alarak postmodernizm'e yönelimin bu buhranlı ikilemden kaynaklandığı varsayılabilecektir. Postmodernite ve Hollywood ilişkisinin inceleneceği diğer bölümde, bu konu genişletilerek sinemanın gidişatına ışık tutulmaya çalışılacaktır.

2.2.1.4. Postmodern Hollywood Sineması

Postmodernite, modernizmin rasyoneliteyi ve hedonizmi dayattığı bir çağın adından, hem bu yapıcı gözüken baskıya bir başkaldırı hem de kavramların modernitedeki kadar belirgin olamayacağına dair bir öngörüyle başlamıştır. Artık insanın ruhundaki çıkmazların tüketimin sınırsızlığıyla doldurulamayacağı varsayımından yola çıkılarak tüm kavramların sıvılaştığı bir çağa adım atılmıştır. Ne zaman başladığı, sürmekte olup olmadığı, modernitenin tam anlamıyla aşıldığı bir sürece işaret edip etmediği tıpkı savın kedisindeki gibi belirsizdir. Böylesi bir zamanda, kavramın sosyolojik uzantıları çözümlenip ardından Hollywood sinemasındaki yansımaları gözlemlenmeye çalışılacaktır. Modernite de yurttaşlık kavramı ön plandayken, postmodernizmin sınırları buharlaştıran yapısı içinde insan artık bir turist veya aylak olmayı hedeflemektedir. Küreselleşmenin aşırı yükselişe geçtiği bir dönemde, hareketliliğin temel alındığı yapının postmoderniteyle bağlantısı da bu şekilde gözlemlenebilecektir.

“Turist de, aylak da tüketicidir ve geçmodern ya da postmodern tüketiciler heyecan peşinde koşan deneyim koleksiyoncularıdır; dünyayla ilişkileri asıl olarak estetikdir: Dünyayı, insanı heyecanlandıran bir yiyecek, muhtemel yaşantılardan oluşan bir matris olarak algılarlar ve dünya haritasını, bu yaşantılara göre çizerler” (Bauman, 2010, 97).

Sınırlar ortadan kalmasa da yeniden çizilmiştir. Kimin nerede ne kadar bulunması gerektiğini dayatan ve yerel olandan sıyrılmanın odağa alındığı bir çağ başlamıştır. Bu çağda yaşayanların temel endişesi seçkinlerden olmak ya da onlar gibi yaşayabilmektir. Artık yurttaşlığın önemi azaldığından, eskiden yurttaş olanlar artık negatif bir ön ek haline getirilen yerellere indirgenmiştir. Hareket halinde olan postmodernlerinse toplumsal gidişat hakkında hem fikirleri hem de ilgileri gözlemlenememektedir.

“Ve işte paradoks: Ozerkleştirilmiş/özelleştirilmiş/tüketime özendiren dünyanın, küreselleşen/yerelleşen dünyanın bu postmodern gerçekliği, postmodernist anlatıda yalnızca soluk, tek yanlı ve bütünüyle çarpıtılmış bir yansıma bulur. “Küreselleşen” dünyaya övgüler düzen postmodern şakşakçıların ilan ettiği melezleşme ve özcülüğün yenilgisi, o dünyayı parçalara ayıran keskin çelişkileri ve karmaşıklığı ifade etmekten çok uzaktır. Postmodern gerçekliğin çok sayıdaki olası anlatımlarından biri olan postmodernizm, yalnızca, bir kasta bağlı küresellerin (şamatacı, seslerini çok iyi duyuran ve etkili olan, ama görece cılız bir kategori oluşturan yurtsuzlar ve gezginlerin) yaşantısını dile getirir. Postmodern sahnenin ayrılmaz bir parçasını oluşturan diğer yaşantılar hakkında ise tek söz etmez, onları açıklamaz” (Bauman, 2010, 104).

Modern dönemin insanı yurttaşlar arasında dahil olduğu kastı yükseltmeye odaklıdır. Oysa yurttaşlığın anlamını yitirdiği küresel dünyada bireysellik ön plana çıkmış ve kurulan ilişkiler bu konjonktürden ele alınmaya başlanmıştır. “Modernizmde toplumda sınıflar önemliyken postmodernizmde asıl önemli olan “birey, yaş, cinsiyet ve grup gibi elemanlar ve onların kültürleri”dir” (Erdoğan’dan, 2000, aktaran Sertalp, 2015, 30). Bu kültürler akışkan uzamlar içinde insanların bağ kurması adına genel geçer bağlantılar kurulmasını sağlamaktadır. Böylece postmodernizmin etkili olduğu çevrelerde cinsiyet özgürlüğü, aile yapısından soyutlanma, bireysellik beklentisi gibi konular ön plana çıkarken, tüketici yurttaş bireyin sahip olduğu statü anlamını moderniteye göre irrasyonel bir şekilde kaybetmektedir. Bu durum temel alınarak düşünüldüğünde; “Postmodernizm ile birlikte çoğalan anlamlar, içi boşalan kavramlar ve artan içerik, imge, işaret ve işlevler bireylerin toplumdaki kimliklerini ve konumlarını bilinçli veya bilinçsiz olarak sorgulamalarına neden olmuştur” (Sertalp, 2015, 34). Artık sinemanın ve televizyonun gücü daha fazladır, çünkü bütün kavramları irdelemeye başlayan birey, imgelerle olan etkileşimini güçlendirme çabasıdadır. Bu imgesel bağlantının anlamla doldurulması sonucunda, bireyler toplumdaki kendini soyutlamak üzere başkaldırma şansına sahiptir. Bu şans, toplum için bahsedilen şekilde

algılanabilecekken, kapitalist küresel sistemler içinde yönetimi zorlaştırmaya yönelik bir risk taşımaktadır.

“Postmodern kültür ve teori kendini, tarihin sonunu, hattâ bir ölçüde aklın sonunu kutlamaya; anlama, anlamlandırma, hattâ saçmalama kapasitemizden vazgeçmeye kaptırmış durumda. Örtülü varsayımsa, davranışın tümüyle bireyselleşmesinin, toplumun kendi kaderi üzerindeki güçsüzlüğünün kabulü” (Castells, 2008, 4).

Bu söylenenlerden de anlaşılacağı üzere, artık rasyonel aklın kontrol ettiği linear bir tarih algısı ortadan kalkmıştır. İnsan postmodern hassasiyetleri kapsamında dünyayı daha doğal bir içgüdüyle tanımlamaya başlamıştır. Tüketim, bireyselleşmeyle bağ kurduğu oranda güçlüdür ve kişisel tercihler her an değişebilir.

“İçinde bulunduğumuz çağa bunalım çağı da diyebiliriz. En geniş anlamıyla bunalım, belirsizlik demektir, bir başka deyişle, çağda ya da toplumda uygulanan, uygulanmakta olan ilkelerin, akıl yürütme biçimlerinin yaşamda ortaya çıkan olgular karşısında yetersiz kalması, onlardan kopması, kısaca artık işe yaramamasıdır. Bir tür kargaşa durumudur” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 13).

Bu kargaşa, içinde doğallık barındırmakla beraber, bazı kavramların da altının boşalması suretiyle sadece bir imge olarak tüketilmesine sebep olmaktadır. Modernitenin pozitif yanlarının dahi anlamsızlaşması ve değersizleşmesiyle sonuçlanan durum, biraz da baskı altında gerçeğin ve anlamın değerinin düşebileceğinin bir göstergesidir.

“Modernitenin temelini us-merkezcilik oluşturur. Us, mantık, idea aslında bir savaş ontolojisi (varlıkbilimidir). Nietzsche buna "hakikatin zorbalığı" der. Her şeyi özdeş kılan, aynılaştıran, indirgeyici bir ussallık. Buyurgan bir anlayış. Benim doğrumu ve bilgimi koşulsuz tanı!” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 14).

Bu koşulluluk, postmodern çağın kargaşaya sebebiyet veren özgürlüğüne göre daha az tercih edilir olmuştur. Kendini baskı altında hisseden, yönetimin dahil olduğu süreçlerde, emirler karşısında gelişmekten ve modernleşmekten başka tercih sunulmayan birey, anlamdan vazgeçip özgürlüğünün peşine düşmüştür.

“Tüm buyruklar "yapmalısın"la ifade edilir ve özünde yasakçılığı içerir; dinsel, ahlaksal, siyasal buyruklar bir mutlakçılık temelinde haklı çıkarılmış buyruklardır. Tüm bunlarda sabit bir fikir düşüncüyü yönetir ve bireyin tahakküm altına alınması süreci de böylece başlar: Buyrukların gizli tahakkümü” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 14).

Tahakküm altına alınmaya çalışılan insanın hezeyanı, kendini postmodernizmin nihilist başkaldırısında bulmuştur.

“Postmodern terimi II. Dünya Savaşı'ndan bugüne uzanan tarihsel anları betimleyen bir terimdir: Vietnam savaşı, 1970'lerin ve 1980'lerin ekonomik yıkımları, Glasnost gerçeği, Avrupa ve Amerika' da tutucu siyasal rejimlerin ortaya çıkışı, sol'un bu rejimler karşısındaki başarısızlığı, uluslararası işçi hareketlerindeki başarısızlık, cinsellik ve aileyi merkeze alan tutucu siyasallar, soğuk savaşın sona erışı, totaliter rejimler, dünya ölçeğinde gelişen ırkçılık...” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 15).

Artık hiçbir şeyin anlamının kalmadığı bir dünyada, boşvermek başkaldırmakla eş değer sayılabilir. Bu durumların tamamını, bahsedilen olaylara bağlamak mümkündür. Bu olayların, birçok farklı alanda sistemin tutumuna uymamak üzerine kurgulanmış yeni bir paradigma beklentisiyle ortaya çıktığı düşünülebilecektir. Artık tüm kavramlar eleştiriye ve yorumlamaya açık kabul edilmiştir. Yeni dünyanın mottosu; “kime göre, neye göre?” dir. Postmodernizm’i kısaca anlatmak gerekirse;

“...terim, dünya ekonomik ve kültürel sistemlerine yeni iletişim biçimleri ve yeni anlayışlar sunan çokuluslu geç kapitalizme gönderme yapmaktadır. Son olarak mimaride, görsel sanatlarda, sinemada, popüler müzikte yeni bir hareketi betimlemekte, toplumsal olanı yeni bir biçimde kuramsallaştırmayı, yorumsayıcı ve eleştirel bir toplumsallığı gündeme getirmektedir” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 15).

Bu kavram felsefi anlamda yeni bir kavram değildir, birçok önemli filozofun kurduğu bir altyapının üzerine inşa edilmiştir. Fakat yeni olan bu durumun toplumsal açıdan kullanılma yöntemleridir. “Postmodern denilen söylemin felsefi arka planında

“Heraclitus-Sofist-Wittgenstein-Nietzsche-Heidegger” gibi bir düşünce zinciri yer alıyor. Bu yönüyle yeni bir söylem demek yanıltıcı olabilir, ancak egemen söylemlerin dışında kalmış söylemlerin kendilerini öne çıkarabilmesi ve bunu başarabilmesi onları yeni kılacaktır” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 20).

Bu bahsedilen isimlerin savundukları felsefi bakış açısının ön plana çıkma fırsatı bulamadığı dönemlerde yazılmış olması bunun ana sebebidir. Ve son elli yıla kadar da kendini var etme olasılığı olmayan bir siyasal yapı içinde bastırılmıştır. Postmoderniteyi felsefi açıdan yetiştirip, güçlendiren filozoflar olduğu gibi sanatçılar da olmuştur. Odağımız Hollywood sinemasının postmodern dönemi olduğundan bu sanatçılardan sinema alanındaki isimler daha fazla önem teşkil etmektedir.

“Yüzyılın ilk yarısında sinemayı iki gelenek geleceğe taşıdı. Biri Melies’in yolunu açtığı düşlemsel, diğeri de Lumiere kardeşlerin başlattığı belgesel-gerçekçi gelenektir. Sinema tarihinin ilk yıllarında, dönemin karamsar ruhuna da uygun olarak Almanya’ dan başarılı dışavurumcu film örnekleri çıktı. Genç Sovyetler Birliği’nde, en azından Stalin ve ekibi başa gelinceye kadar yenilikçi birçok çalışma sinema dünyasında fırlanalar yarattı. Özellikle montaj anlayışını geliştiren ve çarpıcı öğretilerleriyle biçimci kurama hem uygulamada hem de düşünsel boyutta omuz veren Eisenstein dikkati çekti. Suya sabuna dokunmayan bir film geleneğinin ardından İtalyan sineması, II. Dünya Savaşı’nın yıkıntısına, savaşa, faşizme, yoksulluğa en sert yanıtı, Yeni Gerçekçi Akım’ ı yaratarak verdi” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 24).

Yeni gerçekçi akım ve bahsedilen sinema sanatçıları, dünyaya yeni bir açıdan bakılmasını sağlayan isimler olmuşlardır.

Artık yeni sinema yaklaşımında stüdyo sistemlerinin rasyonel aile, yurttaş, kurum algıları yerini cinsellik, şiddet ve başkaldırı gibi kavramlara bırakmıştır. Modernizmin dayattığı tüketici aile bazlı güvenli yaşam algısı, yerini belirsiz, kaba ve karmaşık bir düzene bırakmıştır.

“Çokuluslu alana denk düşen postmodernizm, genel olarak şu terimlerle tanımlanır: Nostaljik; geçmişe duyulan tutucu özlem; geçmiş ve şimdi arasındaki sınırların silinmesiyle oluşan birleşme; gerçek ve onun yeniden sunumlarıyla ilgilenme; açık bir pornografi;...” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 26).

Olarak nitelendirilebilecektir. Geçmişle kurulan bağ Brecht’in tarihsellik ilkesinde de yer bulan bir postmodern algıdır. Rasyonelitenin sınırları içine hapsedilen insanın, daha doğal bir geçmişe duyduğu özlemdir postmodernizmin beslendiği kaynak. Ve

“...cinsellik ve arzunun metalaşması; eril kültürel düşünceler dizisini somutlaştıran tüketim kültürü; endişeyle, yabancılaşmayla, öfkeyle ve başkalarından kopuşla biçimlenen yoğun coşkusal yaşantılar. Sözü edilen nitelikler, postmodernizmin sinemaya yansıyan özellikleridir” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 26).

Bu özelliklerin tümü dünya çapında sanatın ve özellikle sinemanın gidişatını etkilemiştir. Bu noktada nostalji temel bir kavram olarak ele alınabilir. Çünkü nostalji sinemanın postmodern anlamda geçmişle bağ kurma çabasında önemli bir yer teşkil eder. Bu nostaljik yaklaşım, sinema söz konusu olduğunda, kendi önceline yani modern sinema dönemine duyulan özlemden çok, geçmişteki yaşamsal dinamiklerin özgünlüğüne işaret edebilir. Çünkü sinema, artık modern dönemde üretildiği zamanki sosyal dinamiklerle ele alınmamalıdır ve bu şekilde bakıldığında izleyicinin ilgisinin azalmasıyla sonuçlandığı düşünülebilir.

“Postmodern sinema, modern sinemanın yorulduğu bir dönemde kendine Lynch’lerle, Tarantino’larla, Coen kardeşlerle yeni bir alan açtı. Ancak bu, modern sinemanın ya da auteur sinemasının tamamen öldüğü anlamına gelmiyor, inatla kişisel biçimini oluşturmaya çalışan ve küçük, sıcak öykülerini farklı bir biçimde kurmaya çalışan yaratıcı-yönetmenler hala var” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 32).

Hollywood sineması postmodernizm’in Avrupa’dan sonra ikinci yurdu olmuştur. Artık yıkıcı kavramlar üstüne film yapan David Croneneberg, Spike Lee, Paul Thomas Anderson gibi önemli yönetmenler herşeyin anlamının sorgulandığı filmler üretilip, dünyanın daha özgür bir sinema sanatıyla buluşmasını hedeflemektedir. Burada bahsedilen yıkıcılık, yönetici sermaye-devlet ilişkisine dair bir yıkıcılıktır. Çünkü sorgulayan ve üstüne kafa yormak istediği filmler izleyen bir toplum, yöneticiler için her zaman risk taşır. Sorgulayan, bireysel tüketimci, nihilist, yani postmodern insanı yönetmek, kitlesel tüketime odaklanmış hedonist yani modern insanı yönetmekten görece daha zordur. Postmodern filmler, Hollywood sinemasında giderek daha çok üretilmeye devam ederken, sinema sanatı da hakettiği değeri elde etmeye çalışmaktadır.

2.2.2. Hollywood Sinemasının Akımları

2.2.2.1. Gerçekçi Hollywood Sineması

Hollywood sinemasında gerçekçi ve gerçeküstü sinemasal anlatılar ele alındığında bunun modernizm ve postmodernizm süreçleriyle bağlantılı olduğu düşünülebilecektir. Ortamların ve anlatının kurgusal yapısının gerçekliğe yaklaştırıldığı filmler gerçekçi ve diğerleri de gerçeküstü olarak tanımlanabilir. Gerçekçi filmler hangi dönemde geçerse geçsin, o dönemin tarihsel gerçekliğiyle uyuşturulmaya çalışılan, kişilerin içinde yaşanılan gerçeklik algısına uygun ve bağlantı kurulabilir bir yapıda olmak durumunda değildir.

“Filmler, bir dönemin sosyal gerçeklerini, olaylarını ve olgularını doğrudan temsil eden belgesel ve gerçekçi bir tarzda gösterilebilir. Ancak filmler aynı zamanda bir dönemin yönlerini değerlendiren, yorumlayan ve dolaylı olarak tasvir eden alegorik temsiller de sağlayabilir” (Kellner, 2010, 14).

Bu yönüyle ele alındığında gerçekçi sinema, gerçeğin ta kendisiyle değil, içinde yaşanılan gerçeklik algısıyla ilişki kurması yönüyle gerçekçi sayılır. Gerçeği yansıtmak değil, tasvir etmek üzere çekilen filmler gerçekçi kabul edilebilecektir.

“Toplumun cevherini oluşturan başat düşünce, değer ve eylemleri daha etkili biçimde değiştirebilmek için anlatısal gerçekliğin izleme varsayımlarını kabullenmek daha yerinde bir yaklaşım olabilir. Anlatının gerçekçiliğini bozacak farklı kamera açıları, montaj teknikleri ve çerçeveleme düzenleri kadar, gerçekçi anlatı çerçevesi içinde farklı kişilik temsillerine, farklı öyküleme stratejilerine, ahlaki biçimlenim ve değişmece eylemlerine de gerek vardır” (Ryan, Kellner, 2010, 410).

Böylece, inandırıcı bir gerçeklik temsili yaratmak adına kullanılan tekniklerin tümü, gerçekçi sinemaya yardımcı olması yönüyle önem teşkil eder. Yaşanılan zamanın ve coğrafyanın gerçekliğini yansıttığı oranda başarılı sayılan gerçekçi filmler, seyircinin hayal dünyasında sağlayabildiği inandırıcılığa göre değer kazanır. Dünyada belki de gerçekçilik üzerine yapılan filmler arasında en gözde eserler, İtalyanlar tarafından üretilmiştir.

“Özgürleşme temeli üzerine kurulmuş gerçek ulusal sinemasını oluşturabilmiş İtalyan filmleri, aynı zamanda hem epik hem de modernlerdir, öyle ki aynı zaman dilimi içerisinde bir arada var olan Rocco, La notte, 8 ½ ve Accatone gibi filmlerin tümü gerçekte modern hareketin bir parçasıdır” (Orr, 1997, 71).

Modern zamanın gereklilikleriyle doğru orantılı bir yapı ihtiva eden filmler, içinde barındırdıkları temalar ve rasyonel ile gerçekçi sinemanın ilerleyişine katkı sağlamışlardır. Bunun yanı sıra, özgürleşme temelinde olmasa da, Amerikan sinemasında da gerçekçiliği çok iyi kullanan yönetmenler mevcuttur. Orson Welles, Alfred Hitchcock, Sidney Lumet gibi yönetmenler o dönemin gerçeklik algısına uygun rasyonel filmler üretmesi yönüyle gerçekçi Hollywood sinemasının önemli isimleri olarak düşünülebilir. Bu yönetmenlerin sanata kattığı en büyük değer, karakterlerinin

içinde bulunduğu dünya ile uyumlu ve inandırıcı oluşudur. “Sinemasal gerçekçilik dediğimizde aklımıza, gösterilen ya da tarif edilen şeylerin gerçekliğinin görsel/işitsel anlatımı ve de yansıtılan karakterlerin içsel yaşamlarının gerçekliği gelmelidir” (Clarke, 2012, 28). Ve bunu bir dönem başaran gerçekçi filmler içine; “Gone with the Wind” (1939), “Citizen Kane” (1941), “North by Northwest” (1959), “12 Angry Men” (1957) gibi filmler yerleştirilebilecektir. Bu filmler yarattığı anlatı yapısı içinde gerçekçi kabul edilebilir öğelerin çokluğuna göre değer kazanmaktadır. Ve

“Filmlerin döneme göre güncelliğini sağlayan şey de yine zamanın gerçekteki gibi akması, dolayısıyla da olayların “gerçek yaşamı” yansıtmasına makul ve hakiki bir tempoda ilerlemesidir. Çok ilginç bir biçimde bahsettiğimiz bu gerçekçi yaklaşımların çoğu bugün hepimize tanıdık gelen popüler Hollywood tarzına yedirilmiş durumdadır” (Clarke, 2012, 48-49).

Amerikan sinemasının Dünya üzerinde güçlenmesiyle beraber, gerçekçi filmlere ilgi azalırken, gerçek üstü filmlerin tercih edilme oranlarında bir artış olduğu gözlemlenebilecektir. Hollywood, gerçekçi filmlerinin üretimine bir şekilde devam etmeye çalışsa da, gerçeküstü filmlere ilgi son otuz yılda oldukça artmıştır. Ve gerçeküstücülükle devam edilecek olan gelecek bölümde, sinemanın gerçeklikten uzaklaşıp gerçeküstü fantastik bir evreye girdiği gözlemlenebilecektir.

2.2.2.2. Gerçeküstü Hollywood Sineması

Değişen postmodern dünya ile gerçekliğe duyulan ilginin de azalmış olması muhtemeldir. Küresel dünyada, her şeyin artık daha hızlı ve daha çok tüketilmek istendiği bir yapıya uygun olarak gerçeklikten kaçan bireylerin bir araya geldiği bir toplumda, fantastik gerçeküstü filmlerin daha çok ilgi görmesi ağın derinliklerinde varolan katılımcı toplulukların yeni mitolojilere duydukları ilgiyle ilişkilendirilebilir. Gerçeküstücülük, sinemanın başlangıcından beri gözlemlenebilecek olsa da daha önce çağdaş Hollywood sinemasındaki kadar fazla kullanılmamıştır.

“Gerçeküstücülüğün köklerini 1920’lerin ortasında ortaya çıktığı Fransa’da aramak gerekir. Temel kaygısı gerçekçilik eksenli öykülerne meydan okumak ve olağan/alışılmış olanı dönüştürmek olan gerçeküstücü filmlerin bu özellikleri onların diğer film türlerinden kolaylıkla ayırt edilebilmelerini sağlar. Terry Gilliam, Tim Burton, Hayao Miyazaki, Quat kardeşler ve Jan Svankmajer; sinema tarihinde gözle görülür etkiler bırakmış olan gerçeküstücü sinemanın en çok öne çıkan isimleri arasındadır” (Clarke, 2012, 99).

Bu isimlerin dışında, gerçeküstü birçok film üretilmekte ve Hollywood bu alanda başı çekmektedir. Yüksek fantezi (High fantasy), bilim kurgu (science fiction), neo apokaliptik, distopik ve daha birçok farklı türde gerçeküstü filmler üretilmektedir. Yüksek fantezi ürünü eserler üreten Peter Jackson, bilim kurgu eserleri üreten George Lucas, Steven Spielberg, James Cameron ve Ridley Scott, neo apokaliptik filmler üreten George Miller ve distopik filmler üreten Kurt Wimmer ve Andrew Niccol gibi

yönetmenler, gerçeküstü Hollywood sinemasının önemli isimleri arasında sayılabilecektir.

“İster edebi ya da ister görsel olsun fantazma; her şeyden önce Gerçeküstücülük, anlamlı bir içerik oluşturmayı ya da toplumsal işlevi göz ardı ederek ‘katıksız düşselliği’ her şeyin önüne koymakla ilgili bir olgudur” (Buller’dan, 2009, aktaran Clarke, 2012, 102).

İşte bahsedilen yönetmenlerin filmleri tam da böylesi bir salt düşsellik içermektedir. Peter Jackson’ın “Lord of the Rings” (2001) ve “Hobbit” (2012) serileri, yazar J.R.R. Tolkien’in düşsel dünyasını ödünç alıp çok güçlü bir sinematik dünya yaratmıştır. Lucas’ın “Star Wars”u (1977), Spielberg’ün “E.T.” si (1982) ve “Jurassic Park”ı (1993), Cameron’un “Avatar”ı (2009), Ridley Scott’ın “Blade Runner”ı (1982) ve “Alien” (1979) serileri, George Miller’ın “Mad Max” (1979) serileri, Kurt Wimmer’ın “Equilibrium”u (2002) ve Andrew Niccol’ün “Gattaca” (1997) ve “InTime” (2011) filmlerinde gerçeküstü bir dünyanın tüm özelliklerini görmek mümkündür.

Gerçeküstü Hollywood sinemalarının transmedya türünde üretilen filmler arasında ağır basmakta olduğu da düşünülecek olursa, bu türün tez için önemli bir yer kapladığı düşünülebilir. Bahsedilen yönetmenler ve daha fazlası gelecek bölümlerde ayrıntılı bir şekilde analiz edileceğinden, Hollywood sinemasının küresel evrimi ile ideolojik yapısı incelenerek bu bölüme devam edilecektir.

2.2.3. Hollywood Sineması’nın İdeolojisi ve Küresel Evrimi

2.2.3.1. Küresel Evrim Sürecinde İdeolojik Yönelimler

Hollywood’un en baştan beri temel ideolojisi, kapitalist hassasiyetler ile tüketime yönlendirme eğilimi olarak ele alınabilecektir. Amerikan devletinin önemli bir ideolojik aygıt olarak kullandığı Hollywood sineması, modern dönemdeki etkisini kaybetmiş olsa da daha önceki bölümlerde (bkz. Bölüm 2.1.2, Bölüm 2.1.4.) bahsedildiği üzere tüketim toplumuna ve kitle kültürüne yönlendiren bir yapı ihtiva etmektedir.

“Sinema kuramcıları Jean-Luc Comolli ve Paul Narboni, sinema literatürünün önemli yapıtlarından biri sayılan denemelerinden birinde “her film politiktir dolayısıyla kendisini ortaya çıkaran ideoloji tarafından belirlenir” saptamasını yaparlar” (Clarke, 2012, 14).

Her film kendi içinde politik kabul edilebilecek olsa da, yer yer Hollywood sinemasında bu durumun kullanımının toplumu manipüle etme seviyelerine ulaştığı düşünülebilir. Bu durum yakınsama kültürüne ulaşana değin güçlü bir şekilde devam etmiştir ve de milenyumun son döneminden ikibinli yılların başına dek dünyada gerçekleşen değişimler, bu tezin son otuz yılı kapsayacak olmasından ötürü büyük bir önem taşımaktadır. Özellikle Bush-Cheney dönemi ve sonrasında gerçekleşen

olaylar, son otuz yılda medyanın dönüşümüne ve sinemanın bu değişimlerle ilişkisine ışık tutması adına önemlidir.

“Toplumsal dünyanın temsil edilişi politiktir ve bunun için seçilen temsil tarzları, dünyaya karşı farklı politik duruşları ifade eder. Her kamera konumu, her görüntü düzenlemesi, her montaj kararı ve her anlatısal seçim, türlü çıkar ve arzular barındıran bir temsil stratejisiyle ilişkilidir” (Ryan, Kellner, 2010, 419).

Küresel dünya üzerinde oldukça fazla söz sahibi olan Amerikan siyasetinin, sinemada tezahür eden anlatılarla ilişkisi ayrı düşünülemez. Bu nedenle Hollywood’u küresel Amerikan siyasetinin temel ideolojisinden ayrı düşünmek doğru olmayacaktır.

“Eğer tarihsel kategoriler, yapısalcı ideoloji teorisinin sorgulamaksızın kabul ettiği, az çok yekpare Hollywood sineması modelini bölümlenmeye ve farklılaştırmaya yarıyorsa, bir filmin anlamı ya da ideolojisinin, önceden belirlenmiş ve her durumda aynı şekilde işlediği varsayılan ideolojik kapanım kategorileri çerçevesinde değil, seyirci kitleleri üzerindeki retorik etkileri açısından pragmatik olarak belirlenmesi de film çözümlemesini çoğulcu bir toplumsal ve politik düzleme taşıyacaktır” (Ryan, Kellner, 2010, 19).

Devletin ideolojik aygıtları arasında çok önemli bir yer tutan sinema sanatı, Hollywood’da en üst seviyelere ulaşmıştır. Bunu gözlemlemek adına önce ideolojinin sınırlarını belirlemek daha sonra da küreselliğin yükselişinde temele konulan Bush-Cheney dönemini ele almak tez için önem teşkil edecektir.

“İdeoloji, toplumsal formasyonu meydana getiren üç ana düzeyden biridir (ekonomik, politik ve ideolojik düzeyleri). Bir "toplumsal düzey", bir pratiğe bağlıdır: Ekonomik düzey de doğa toplumsal ilişkiler içerisinde dönüştürülür, ekonomik pratiği tanımlayan budur; politik pratikte, söz konusu toplumsal ilişkiler dönüştürülür (politik pratik, bu dönüştürmeyle tanımlanır); ideolojik pratikte veya düzeyde ise, insanın kendi hayatıyla yaşayan ilişkisi demek olan ideolojik tasarımlar dönüştürülür” (Althusser, 2002, 9).

Süreç, yerellikten küreselliğe, modernlikten postmodernliğe, tüketim toplumundan ağ toplumuna ve kitle kültüründen yakınsama kültürüne dönüşümün Amerikan ideolojisinin yönelimleri ve etkileri açısından değişkenlik göstermesiyle sonuçlanmıştır. Fakat her durumda Hollywood’un araç olarak kullanıldığı bir ideolojik entegrasyon hedeflenmiştir.

“İnsanlar” ideolojide gerçek varoluş koşullarını, gerçek dünyalarını "kendilerine temsil etmezler"; orada onlara temsil edilen, kendilerinin bu varoluş koşullarına karşı ilişkileridir. Gerçek dünyanın ideolojik, yani hayalî olarak her tasarlanmasının merkezinde bu ilişki yer alır” (Althusser, 2002, 54).

İnsanların moderniteye verdiği reaksiyonlarla, postmoderniteye verdiği reaksiyonlar değişmiştir. Tüketim toplumunun refleksleriyle yakınsama kültürünün refleksleri farklılaşmıştır. Kitle kültürünün dinamikleri, yakınsama kültürünün dinamiklerine göre daha kısıtlıdır ve modern insanın uğraşlarıyla postmodern zamanda yaşayan insanların dertleri birbirinden ayırır. Birey bu süreçlerin hepsinde öyle veya böyle ideolojik aygıtın yönlendirmelerine mağruz kalmaya devam etmektedir. Birçok dönüşüm, hem teknolojik gelişmeye hem de toplumsal baskıya bir

cevap olarak türese de insan hassasiyetlerinin, salt, tüm ideolojilerden arınmış bir şekilde hayatla ilişki kurması pek olası değildir. Çünkü;

“Sözü edilen birey şu ya da bu biçimde davranır, şu ya da bu pratik tavrı kabul eder ve dahası özne olarak kendi bilinciyle özgürce seçtiği fikirlerin "bağımlı olduğu" ideolojik aygıtın kimi düzenlenmiş pratiklerine katılır. Tanrı'ya inanıyorsa, Ayin'i izlemek için Kiliseye gider, diz çöker, dua eder, günah çıkartır, cezasını çeker (eskiden bu, kelimenin gündelik anlamındaki gibi maddîydi) ve doğal olarak pişman olur vb. Görev'e inanıyorsa ona ilişkin ayin pratiklerinde yazılı, "göreneklere uygun" davranışları olacak. Adalet'e inanıyorsa, tartışmaksızın hukuk kurallarına uyacak ve hattâ kurallar çiğnendiğinde başkaldırabilecek, dilekçe imzalayabilecek, bir gösteriye katılabilecek vb. Bu şemanın bütününde ideolojinin ideolojik tasarımının kendisinin, bir bilince sahip ve "bilincinin" ona ilham ettirdiği ve kabul ettiği fikirlere inanan her "özne" nin maddî pratiğinin eylemlerine kendi fikirlerini, özgür öznenin fikirlerini katması, "fikirlerine uygun biçimde hareket etmesi" gerektiğini kabul etmeye zorunlu kaldığını saptırıyoruz demek ki” (Althusser, 2002, 57).

İnançları ve yaşam tarzları doğrultusunda bir ideolojik aygıtın manipüle ettiği tüm bireylerin bütününe, küresel ağ toplumu ismi verilebilecektir. Kapitalist ideolojinin, kitle kültüründe kolayca elde ettiği tatminsiz tüketim dinamiği, bugün yakınsama kültüründe katılımcının kontrolüne geçmiş gibi görünse de, benzer oranlarda devam etmektedir. Yani ideolojik aygıt baskıyla kabul ettiremediği bir durumu, katılımcılık kisvesi altında dönüştürüp tekrar sunarak istediğine ulaşabilir.

“Toplumsal değişimi savunan, genelde insanları ideolojik manipülasyonun edilgen alıcıları olarak gören düşünürlerin, toplumsal sistemin dışında üretilen istisnai, tekil olaylar biçiminde gelişmediği sürece toplumsal hareket ve toplumsal değişim mefhumlarına yer açmamaları entelektüel tarihin ironilerinden biridir” (Castells, 2008, 449).

Oysa tekilliğin tersi olarak, yakınsama kültüründe kontrol dışı bir etkileşim gözlemlense de ideolojik aygıtın beklentilerini yerine getirmek söz konusu olduğunda, edilgenliğin sürdüğü gözlemlenebilecektir.

“Tüm bir “özgürlük” uygarlığının doruk noktasına ulaştığı bu tatmin ve bireysel seçim aldatmacası (ki öncelikle ekonomistler tarafından yapılır) bizzat sanayi sisteminin ideolojisi, sanayi sisteminin keyfiyeti ve toplumsal zararlarının tamamı bu ideolojiyle aklanır...” (Baudrillard, 2013, 76).

Son kertede herkes kendi istediğini tükettiğini sandığı, açık veya gizli bir ideolojik manipülasyonun kontrolü dahilinde, kapitalist küresel sisteme entegre olmaktadır. Bu entegrasyonu garantiye alan Hollywood sineması, son yıllarda dahi bireyleri manipüle eden bir alt anlamla yönlendirmeye devam ettiği kitlelerin, bireysel tercihlerine saygı duyuyor hatta interaktif bir yapı içinde onların tercihlerine göre üretim yapıyor gibi gözükmektedir. Örneğin bu gizli alt anlamlara örnek teşkil etmesi adına

“Kapitalizmin tarihsel kökenlerine dönüş, kapitalist ideolojinin karşılığını doğa kavramında bulan ideolojik kökenlerine dönüşümleriyle bir arada ilerler. Kırsal aileye ilişkin sahneler yalın bir fazilet aylasıyla süslüyken, kentsel mekân, kumar

oynayan, adam öldüren ve caz dinleyen canavarların cirit attığı bir yerdir” (Ryan, Kellner, 2010, 354)

Bahsedilen durum ele alınabilir. Bu ve benzeri durumlar çerçevesinde Hollywood’un muhafazakâr ideolojisine arka çıkan birçok film ve yönetmen olmuştur.

“Coppola, Spielberg, Milius, Schrader, De Palma, Cimino ve Scorsese’yle birlikte Lucas, yetmişli yıllarda “sinema veletleri” diye adlandırılan bir grup genç yönetmen arasında yer alır. Söz konusu dönem içinde bu yönetmenlerden bir bölümü, Baba, Yıldız Savaşları, Üçüncü Cinsten Yakın İlişkiler ve Kutsal Hazine Avcıları gibi başarılı filmler sayesinde Hollywood’da olağanüstü güç kazanmıştır. Yapıtlarında liberal bir çizgi izleyen Spielberg ve duyarlılığı ideolojik olmaktan çok sinemasal ve teknik alanda yoğunlaşan Scorsese hariç, bu yönetmenlerin tümü filmlerinde muhafazakâr düşünceleri arkalamıştır” (Ryan, Kellner, 2010, 363).

Böylesi bir algıyla sinemanın çok önemli filmlere imza atan yönetmenlerinin bile sürece dahil edilmesi Leni Riefenstahl vari bir yönelime benzerliği yönüyle ele alındığında, ana akım politik ideolojinin sinemayla bu denli yakın olması yönüyle insanlığın manipülasyon seviyelerini gözler önüne serebilecektir.

“Modern demokratik kentsel yaşama ait yabancılaşma ve gayri şahsiliği yeni tarımsal bir cemaat ideali içinde çözünerek, gayri şahsi liberal devlet biçimindeki soğuk bürokratik bağların yerini, cemaat içi ve cemaatle lider arasındaki kişisel bağlar alır” (Ryan, Kellner, 2010, 365).

Bu liderliklerin tümü en üst kontrol mekanizmalarına bağlılığı ile yönetimlerinin sürekliliğini sağlamaya çalışır. Bunun benzeri bir yönetim ilişkisi, büyük Hollywood yapımcılarıyla, yönetmen ve oyuncular arasındaki ilişkilerde de gözlemlenebilecektir. “...Böylece, görünüşte apolitik olan bireycilik ilkesi son derece politik bir toplumsal liderlik yapısı yaratabilir. Çağdaş Amerikan sağının taraf olduğu değerlerden pek çoğunun Nazi ideolojisini böylesine andırması belki de bu yüzdendir” (Ryan, Kellner, 2010, 365). Böylesi bir yönetimin içinde, kültürel konjonktür her ne kadar evrim geçirmiş olsa da, asıl olan ideolojik aygıtın gücünü öyle veya böyle kullanıp kitleleri kontrol etmeye devam etmesidir. “Kapitalizm hayatla kalmayı birincil zorunluluk kıldığı sürece, hayatla kalmacı ideolojinin dal budak salması kaçınılmaz olacaktır” (Ryan, Kellner, 2010, 375). Çünkü her şeyden öte Hollywood sineması dev bir endüstridir ve endüstrinin hayatta kalabilmesi için, sermaye güçlerinin kendi beklentileri dahilinde doyuma ulaşması gerekmektedir.

“Gerçekçiliğin sınırlarından sıyrılmış olması fantezinin metaforik niteliğini güçlendirir, dolayısıyla onu potansiyel olarak daha ideolojik kılar. Fantezi, dünyaya ilişkin doğrulukçu bir yargının yerine özlem duyulan ideallere ve korku uyandıran beklentilere ilişkin imgeler koyarak bu yargıyı ikame etme yoluna gider. Öte yandan gerçekçi referanslardan bu biçimde uzaklaşmak, muhafazakâr gerçekçi buyrukların çıkarıcı baskısı altında “ütopik” damgasıyla kolayca ezilip gidebilecek alternatif toplumsal yapıların inşasına olanak verir” (Ryan, Kellner, 2010, 377).

Baskı altında yaşamak istemeyen, sömürülmeyi kabul etmeyen, manipüle olmaya karşı çıkan ve özgürlüklerini talep eden kişi, basit bir şekilde ütopik bir

dünyanın sınırları içerisine dahil edilerek, toplumdan soyutlanır ve ideolojiye boyun eğmesi adına ötekileştirilir. Çünkü “Liberal çerçevedeki kendi kaderini tayin etme hakkı anlamında özgürlük henüz toplumun bu kesimine ulaşmamıştır ve kapitalist ideolojinin görevlerinden biri bunun böyle kalmasını sağlamaktır” (Ryan & Kellner, 2010, 391). Ve bunu sağlamak adına Hollywood’un olanaklarından yararlanmaktan hiçbir zaman geri durmayan Amerikan politikası, dünyayı kendi istediği algılara yönlendirmek için çalışmalarını sürdürmektedir.

“Militarist, ırkçı, babaerkil ve kapitalist ideolojilerin 1977 sonrası Hollywood sinemasındaki atağı, Birleşik Devletler’in ciddi biçimde sağa kaydığını düşündürür. Oysa tam tersini gösteren kanıtlar vardır. Esasen, çağdaş muhafazakârlığın sergilediği düşmanca tutum, ABD toplumunda son derece muhafazakârlık dışı bazı güçlerin halen etkin olduğunun başlı başına bir kanıtıdır” (Ryan, Kellner, 2010, 407).

Etki tepkiyi üretmiş ve hem siyasal hem de kültürel anlamda bireysel beklentilerin temele alındığı daha özgürlükçü sistemlere yönelildiği düşünülebilecektir. Yakınsama kültürünün ve ağ toplumunun bu yönelim sonucunda ortaya çıktığı varsayılabilir. Bütün bu durumlara karşı, küresel kapitalist gücün temel refleksi hala kaybolmamıştır. Bu reflekslere ve dinamiklere göre yaşaması beklenen Amerikan toplumu, küresel dünyaya da örnek teşkil etmelidir.

“Sağ ile sol arasındaki mücadele, son tahlilde, yaşamın biçimini belirlemeye yönelik bir çekişmedir. Son yıllarda Hollywood sinemasının biçimi, şaşmazlıkla başat babaerkil ve kapitalist yaşama ait kurumlan güçlendirme eğiliminden dolayı vazgeçilmez biçimde ideolojik olarak nitelenir olmuştur” (Ryan, Kellner, 2010, 409).

Güçler ayrılığının içinde kendine her zaman güçlü bir yer bulan kapitalist küresel yapıların hem güçlendiği hem de güç kaybettiği bir dönem olarak Bush ve Cheney iktidarı ve ardından da diğer iktidarlar ele alınacak, sinemanın ideolojik yönelimleri ve küresel evrimi gözler önüne serilmeye çalışılacaktır.

“Vietnam Savaşı sırasında Hollywood film endüstrisi, ABD’nin çekilmesinden yıllar sonra bekleyerek, genellikle çatışmaya karışan filmler sunmaktan kaçındı. Terör ve savaş filmleri gibi, militarizm, çevre krizi ve 2000’li yılların cinsiyet, ırk, sınıf, cinsellik, din ve diğer ihtilafli konulardaki çatışmaları elen alan Irak ve Afganistan savaşları süresince bir dizi film ortaya çıktı.(...) Göreceğimiz gibi, birçok muhafazakar film Bush-Cheney’nin dış politika ve militarizm üzerine söylemlerini dönüştürürken, Kuzular için Aslanlar (2007) ve Rendition (2007), Bush-Cheney yönetimi siyasetini eleştiren liberal söylemleri ile sinema savaşlarında ABD dış politikasını deşifre etmektedir” (Kellner, 2010, 1-2).

Görece yönetimin daha rahat eleştirildiği bir döneme geçiş Hollywood’da da karşılığını bulmaya başlamıştır. Nixon döneminde uygulanan baskılar nedeniyle Vietnam savaşından bahseden filmler, savaştan çok sonra ortaya çıkarken hem kamuoyundan hem de sinemacılardan Bush döneminde uygulanan aşırı muhafazakar siyasete karşı çıkışlar gözlemlenmiştir. “Bazen filmlerin politik ideolojileri örtük

olurken, diğer zamanlarda ise belirli filmlerin liberalizminde olduğu gibi oldukça açıktırlar” (Kellner, 2010, 2). Bu da ağ toplumunun yakınsama kültürüne uyum sağlama sürecinde Hollywood’un değiştiğini göstermek adına önem teşkil etmektedir.

“Geleneksel olarak, Batı demokrasilerindeki muhafazakârlık, piyasa ve kapitalizmi devlet üzerinden teyit etti. Bireyciliği ve özgürlüğü, eşitlik ve adalet’in üstündeymiş gibi savundu ve heteroseksüel ataerkil aile, din ve muhafazakâr kültürel değerler gibi geleneksel değerleri destekledi” (Kellner, 2010, 2-3).

Ama artık bu yapıların değişime uğramasını garantileyen postmodern bir süreç içinde, katılımcı kültürü kitle psikolojisinden arındırılmaya başlanmış ve ağ üzerinden bahsedilen durumların (ataerkil aile, heteroseksüel birey) aksine, özgürlük tanıyan bir ortam konusunda talepkar olmaya başlanmıştır.

“Hollywood terimini, küresel olarak baskın bir sinema haline gelen belirli bir stil ve türden bahsetmek için kullanmama rağmen, çağdaş ABD sineması aynı zamanda genellikle Hollywood sineması olarak sınıflandırılan ana akım eserlerden daha geniş bir tarz ve estetik, film türleri ve eleştirel muhalefet eserleri sergiliyor” (Kellner, 2010, 3).

Bu da bahsedilen paradigma değişiminin bir sonucu olarak ele alınabilecektir. Artık son otuz yılda Hollywood’un evrimi daha umut dolu bir geleceği işaret edebilecek toplumsal erişkinliğe izin verir hale gelmiştir. Kapitalist küresel manipulasyonlar devam etse de, hem internetin gücü hem de sermayenin katılımcı bireylere ihtiyacıyla ana akım kapitalist söylemin yeni konjonktüre entegre edilme zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Artık bir katılımcı birey eski muhafazakâr dinamiklerle çekilmiş bir filme tepki gösterebilmekte ve bu konuda büyük kitleler tarafından destek alabilmektedir. Kapitalizm’in ana odağı da sermayeyi güçlendirmek olduğundan, sistem müşterisiyle ters düşmeyi göze alamayacağı bir duruma gelmiştir.

“Irak’ta şiddet 2006-2007’de hızlandıkça, ABD toplumunda ve kültüründe şiddeti sorgulayan American Gangster, No Country for Old Men, Before the Devil Knows You’re Dead, Zodiac, The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford, The Dark Knight, and There Will Be Blood gibi filmler ortaya çıktı” (Kellner, 2010, 6).

Bu ve benzeri filmler artık ana akım ideolojiyi desteklemediklerini rahatlıkla gözler önüne serebilmektedir. Bu tarz filmler, Bush-Cheney yönetiminin savaş politikalarını dolaylı yoldan yermeyi tercih ederken, iktidarın algısına ön ayak olan filmler de üretilmeye devam etmiştir.

“2004 ve 2008 yılları arasında beş kısımdan oluşan işkence ve gorefest serisini ortaya çıkaran Saw franchise’ı, bunalmış yanılsamaları, grotesk ikiyüzlülüğü, müstehcen şiddeti; hasta ve çarpıtılmış gökten inen bir katil olarak gerçek yüzünü Bush-Cheney döneminin çılgınlığını içinde tamamen sergiliyor.(...) Bush-Cheney yönetimi, Afganistan, Irak, Guantanamo ve dünyanın dört bir yanında, işkence aygıtlarını iddia ettiği düşmanları ve kötülük yapıcıları cezalandırmak için inşa etmektedir” (Kellner, 2010, 7).

2000'lerin başında hala insan haklarının bariz bir şekilde görmezden geldiği bir süreç olarak iktidarın sinemaya etkisi, bahsedilen eserlerin durduğu çizgi üzerinden algılanabilecektir. Hollywood'un küresel ölçekte Amerikan politikasıyla ilişkisi eskiye oranla güç kaybetmiş olsa da devlete dolaylı yoldan destek vermeye devam eden bir film endüstrisi gözlemlenebilecektir. Bush iktidarının ardından yönetime gelen Obama döneminde, Amerika'nın önceki politik vizyonuna dair tepkiler artmış ve bu tepkiler karşılığını Akademi ödülleri de dahi göstermiştir.

"2009 Akademi Ödülleri, Bush-Cheney yıllarının sert bir şekilde reddedilmesi ve Obama'nın çeşitlilik, ilerlemecilik ve umut vizyonunun bir kucaklaması olarak okunabilir. Amerikalı olmayanlar tarafından kazanılan ödüllerin sayısı, film ve sinematik kültürün giderek artan küresel doğasını tekrar kanıtlamakla birlikte, aynı zamanda Bush-Cheney yıllarındaki dar milliyetçiliğin ve şovenizmin reddini de oluşturmaktadır.(...) Özellikle "Slumdog Millionaire" için verilen sekiz ödül, sekiz yıllık tek boyutlu muhafazakar ideolojinin ve servet ve güce uyum sağlayan bir yönetim ve kültürün ardından marjinal ve ezilenlerin çeşitliliği, karmaşıklığı, eleştirel vizyonu ve sempatisini özlüyor. Slumdog, piyasaya sürüldüğü sırada patlayan kapitalizmin krizinden rahatsız olan küresel bir izleyici kitlesi arasında açıkça yankı yaptı" (Kellner, 2010, 12).

Slumdog Millionaire, Hintli bir gencin sevdiği kıızı bulmak adına çıktığı yolda "Kim Milyoner Olmak İster" yarışmasına katılması ve bununla eş zamanlı olarak mafyanın eline düşen kardeşinin aç gözlü bir şekilde insanlardan haraç kesen bir katile dönüşmesinin hikayesini anlatır. Bu paralellik içinde yolları kesişen insanlar arasında sevgiyi arayan kardeş kazanırken, paranın peşinden kötülüğe yönelen kardeşin kaybetmesi Amerika'nın hangi seçimi yapacağının sorgulandığı bir sürece de ışık tutmaktadır. Bush-Cheney döneminin petrol peşinde tüm Orta Doğu müdahalelerinin bir alegorisini kurmak adına Paul Thomas Anderson'un Upton Sinclair'in romanından uyarladığı "There Will Be Blood" (2007) filmi de bu sürecin yerilmesi adına çekilen filmlerden biridir.

"Kan Dökülecek", sınırsız bir kapitalizm ve ataerkilliğin açgözlülüğü, şiddeti ve deliliğini, din ve ailenin sütunları tarafından rahatsız edici bir şekilde desteklemiş- ve bazen de zarar sarsmıştır. (...) Petrol servetiyle alakalı bu aile destanı ve kanlı sonuçları, Bush ailesi ve onun George W. Bush ve Dick Cheney'nin Irak işgali ve kanla sonuçlanan, kısır para ve güç arayışı hakkında bir alegori olarak da okunabilir" (Kellner, 2010, 15).

Kendi kendine başarıyı yakalayan ve başarılı olma yolunda önünde hiçbir engel kabul etmeyen petrol kralı Daniel Plainview'un hikayesini anlatan film, Bush'un Orta Doğu politikalarının sebep olduğu birçok küresel krizin ihtilafli ortamında çekilmiş ve yine Akademi ödülleri de birçok ödül alarak başarısını tasdiklemiştir. Bu filmin yanı sıra savaştan elde edilen gelirleri ve kapitalist küresel sermayenin bu iş alanını nasıl desteklediğini gözler önüne seren Andrew Niccol'un Nicholas Cage ile çevirdiği "Lord of War"da (2005) bu dönemi anlamak adına önem taşır.

“Andrew Niccol’un Savaş Lordu (2005), silah ticaretine karışan Ukraynalı göçmen Yuri Orlov (Nicholas Cage)’un hikayesinde ele alınan karmaşıklıklarını araştırır. Film, silah fabrikalarının kurşun gözünden bakışı ve genellikle en yüksek teklif sahibine satılan tonlarca mühimmat üretimi ile açılıyor. Kamera mermilerin Afrika’ya gönderilirken kutulara yüklenişinden, silahların içine koyulduğu ana kadar kurşunu takip etmeye devam ediyor. Kamera, merminin yörüngesini ve bakış açısını küçük bir çocuğun kafasının içinden geçene kadar takip ediyor” (Kellner, 2010, 170).

Savaş hem petrol hem de silah ticareti üzerinden küresel kapitalist sermayeye büyük katkılar sağlamış olabilir ve Hollywood eskiye oranla daha cesurca bu durumu anlatmakta özgürleşmiş gibi görünmektedir. Bu gururla yaşamına devam eden Hollywood, artık katılımcı kültürünün dinamiklerine daha çok saygı duyan, küresel ağların iletişimini görmezden gelmeyi tercih etmeyen ve yönetmenlerin liberal algıya daha çok dahil olduğu bir gerçekliğe evrilmiştir.

“Bush-Cheney dönemi tarihin en çalkantılı ve çekişmeli dönemlerinden biriydi. Washington ve Wall Street kendilerini rezil ederken ve ekonomi 1930’ların Büyük Bunalımından bu yana en korkutucu dönemine girerken, ABD’nin dünyadaki duruşu tüm zamanların en düşük seviyesine ulaştığından, Hollywood nispeten dik ve gururlu durabilirdi” (Kellner, 2010, 239).

Hollywood sinemasının birçok dönemi gözler önüne serildikten sonra bugün nerede olduğunu anlamak adına yapılacak analizler ve istatistiksel veriler ile yapılacak yorumlar daha net anlaşılabilecektir. Yüz yılı aşkın Hollywood sinemasında ilk dönemler ne kadar baskıcı bir ortam görülüyorsa, son dönemlerde de bir o kadar özgürlükçü bir yöne yöneldiği düşünülebilir. Hem kültürel yapının gösterdiği değişiklikler hem politik çevrenin bu gelişmelere verdiği reaksiyonlar hem de yakınsama kültürünün katılımcı bireylere sağladığı olanaklar daha pozitif bir sinema sektörünü vadetmektedir.

2.2.3.2. Küresel Evrim Sürecinde Kültürel Sirkülasyon

Hollywood’un başlangıcından itibaren yabancı yönetmenlerin Amerika’ya giderek film üretmeleri; kültürel arka planlarını, farklı bakış açılarını ve estetik görüşlerini “Yeni Dünya”ya taşımaları sonucunda, hem Amerikan kültürü ve sinemasını zenginleştirmiş hem de sanatçıların üretim dinamiklerini değiştirmiştir.

Bu yönetmenlerden başlıcaları; “Alfred Hitchcock, Charles Chaplin, Billy Wilder, F.W. Murnau, Frank Capra, Fritz Lang, Elia Kazan, Milos Forman, David Lean, William Wyler, Roman Polanski, Ernst Lubitsch, Ridley Scott, Micheal Curtiz, Ang Lee, Otto Preminger, James Cameron, Alfonso Cuarón, Josef von Sternberg” gibi sanatçılardan oluşmaktadır. Bu bilgiler "www.tasteofcinema.com" [Erişim Tarihi; 20.06.2021] üzerinden elde edilmiştir.

Hitchcock İngiltere’nin Essex şehrinde doğmuş bir İngiliz vatandaşıdır. Mühendislik okuyan yönetmen, kısa hikayeler yazarken bir yandan da bir elektirik

kablo şirketinde çalışmaya başlamıştır.1922 yılında daha 23 yaşındayken ilk filmini çeken yönetmen 1930 yılında çektiği korku türündeki “The Lodger” (1927) filmiyle başarıyı yakalamış ve Gaumont-British şirketiyle çalışmaya başlamıştır. Korku türüne iimzasını en iyi atan yönetmenlerden biri olan Alfred Hitchcock, bu türde klasikleşen “Psycho” (1960), “The Birds” (1963), “Dial M for Murder” (1954) gibi çok önemli yapıtlara imza atmıştır. Her ne kadar ilk dönem filmleri belli ölçüde başarılı olsa da sanatçı asıl ününe Hollywood’a taşındıktan sonra ulaşmıştır. 1939 yılında Hollywood’da yaptığı “Rebecca” (1940) filmiyle akademi ödüllerinde “en iyi film” ödülüne layık görülmüş ve uzun yıllar sürecektir Hollywood macerasını bu başarısının ardından sürdürmüştür.

Hitchcock gibi bir İngiliz olan Charles Chaplin’in Hollywood’a olan etkisi ise daha önceki bölümlerde ayrıntılı şekilde incelenmiş olsa da göçmen yönetmenler arasında önemli bir yer teşkil ettiğinden dolayı tekrar bahsedilmesi gereken bir isimdir. İngiltere de müzikhol eğlencelerinin arasına doğan sanatçı, daha küçük yaşlardan zorluklarla karşı karşıya gelmiştir. Bir alkolik olan babası onu terkettikten sonra, annesinin de psikolojik rahatsızlıklarından dolayı ruh hasatalıkları hastanesine kaldırılmasıyla Chaplin hayatını kendi çabasıyla idame ettirmek zorunda kalmıştır. 1889 yılında doğan sanatçı yaklaşık on dört yaşlarındayken Amerikaya gelmiş ve kısa filmlerde çalışmaya başlamıştır. Geliri haftalık 150 dolardan yıllık 670,000 dolara sadece dört yılda ulaşmış ve sanatçı Hollywood’da kendisine önemli bir yer edinmiştir. İlk filmini 1918 yılında çeken sanatçı, Hollywood’un önemli birkaç sanatçısıyla “United Artists” isminde bir yapım şirketi kurmuş ve 1936 yılına kadar oldukça bilinen birçok sessiz filme imza atmıştır. “Modern Times” (1936) filmiyle beraber sesli sinemada da başarısını sürdüren sanatçı, Hollywood sineması tarihine önemli katkılar sağlamıştır.

Sessiz sinema döneminin bir diğer önemli ismi ise F. W. Murnau’dur. Sanatçı 1888 yılında bugün Almanya’nın kuzeybatısında kalan Westphalia’da doğmuştur. Gençliğinde Nietzsche, Schopenhauer ve Shakespeare okuyan yönetmen, eğitimine Berlin’de devam etmiştir. 1. Dünya savaşında pilotluk yapan sanatçı, yedi kez kaza yapmış ama her birinden kurtulmuştur. Çektiği “Nosferatu” (1922) filmiyle ekspresyonist sinemanın önemli isimlerinden biri haline gelen sanatçı, akabinde kariyerine Hollywood’da devam etmeyi uygun görmüştür. Amerika’daki ilk filmi “Sunrise: A Song of Two Humans” (1927) akademi ödüllerinde “en iyi film” ödülünü kazanmış ve yönetmenin Hollywood mecarasının başlangıcı olmuştur.

Aynı coğrafyada dünyaya gelen Fritz Lang ise 1889 yılında Viyana’da doğmuştur. Murnau gibi o da üniversite eğitiminin ardından 1. Dünya Savaşında savaşıp ama savaştan sonra film sektörüne girmek istemiştir. Ekspresyonist

sinemanın önemli eserlerinden biri olan “Metropolis” (1927) filmini çeken sanatçı, Nazi kontrolündeki Almanya’da propaganda bakanı olan Goebbels tarafından çağırılmış ve filmi “Dr. Mabuse: The Gambler”’in (1922) neden gösterimden kaldırıldığı açıklanmıştır. Bunun ardından önce Fransa’ya ardından Amerika’ya kaçan sanatçı Hollywood’da “Fury” (1936) ve “You Only Live Once” (1937) gibi önemli filmlere imza attıktan sonra film kariyerini Amerika’da sürdürmüştür.

Anadolu coğrafyasından çıkmış bir isim olarak Elia Kazan’dan da bahsedilebilir. 1909 yılında Osmanlı İmparatorluğu’nun son dönemlerinde İstanbul’da doğan sanatçı, yalnızca dört yaşındayken ailesiyle beraber Amerika Birleşik Devletleri’ne göç etmiştir. Yale Üniversitesi Drama okulundan mezun olan sanatçı, İrlanda asıllı bir ailenin çocuğudur ve New York’tan Fox yapım şirketinin daveti üzerine Hollywood’a gitmiştir. Kendisi tiyatro kökenli olan yönetmen, Marlon Brando ve James Dean gibi önemli method oyuncularını beyaz perdeye taşımış ve method oyunculuğunun uygulandığı önemli sinema eserlerini üretmesiyle nam salmıştır. Filmlerinde yönettiği 21 aktör, akademi ödüllerine aday gösterilmiş ve bu aktörlerin 9’u ödülü kazanmıştır. Kendisi de 2 akademi ödülüne sahip olan yönetmenin ikinci ödülü 1999 yılında onur ödülü olarak verilmiş ama 1952 yılında anti-komunist açıklamalarıyla birkaç sanatçının Hollywood’dan ihraç edilmesine sebep olduğu için diğer sanatçılar tarafından alkış almayarak tepki görmüştür. Kendisi de Hollywood sinemasında sosyal konulara değinen filmler yapmasına rağmen bu şekilde davranması, liberal sanatçılar tarafından rahatsız edici bulunmuş ama elliler ve altmışlar sinemasına olan etkisi o döneme izini bırakmıştır.

Hollywood sinemasında iz bırakan bir diğer yabancı yönetmen ise Roman Polanski’dir. Paris’te doğan sanatçı, Yahudi bir baba ve Rus bir annenin oğludur. Nazi güçleri Krakow’u işgal ettiğinde Polonya’da bulunan aile, nazi konsantrasyon kamplarına gönderilmiştir. Auschwitz’de annesini kaybeden Roman ve babası sahte kimliklerle kaçmayı başarmıştır. Daha sonra bu yaşadıklarını “The Pianist” filminde konu etmiştir. Polonya’da sinema eğitimini tamamlayan Polanski ardından Londra’ya gitmiş ve kariyerine bir süre İngiltere’de devam etmiştir. 3 adet uzun metraj filmin ardından Hollywood’a davet edilen sanatçı “Rosemary’s Baby” (1968), “Chinatown” (1974) ve “The Pianist” (2002) gibi önemli filmlerini Hollywood sinemasının standartları içinde üretmiş ama reşit olmayan biriyle beraber olma suçlamalarının ardından cezasının kesinleşmesinden bir gün önce Fransa’ya yerleşmiş ve yaşamını Fransa’da sürdürmüştür.

Amerikan’ın hala önemini koruyan yönetmenlerinden biri olan Ridley Scott da aslen Amerikalı değildir. Kuzeydoğu İngiltere’de doğan sanatçı, Londra’daki “Royal

College of Art” okulundaki eğitimini tamamladıktan sonra “The Duelists” (1977) filmini çekmiştir. Film Cannes’da en iyi ilk film ödülünü almış ve büyük başarı elde etmiştir. Görsel efektlerin önemi konusundaki vizyonerliği dahilinde bilim kurgu türünün kült filmlerinden biri olan “Alien” (1979) filmini çekmek için Hollywood’a göçmüştür. Daha sonra Philip Dick’in romanından uyarladığı “Blade Runner” (1982) filmi de bilim kurgu sinemasının en beğenilen filmleri arasındaki yerini almıştır. Tarihi filmler de üreten sanatçı, bilim kurguyla olan bağını güçlü tutarak birçok film daha üretmiştir ve hala Amerika Birleşik Devletleri’nde yaşamaktadır.

Amerika’nın iki komşusundan biri olan Meksika’dan ise Alejandro G. Inarritu isimli önemli bir sanatçı çıkmıştır. 2000 yılında çektiği “Amores, Perros” isimli filmiyle büyük başarı elde eden sanatçı. Hollywood’un davetlerine rağmen Meksika’da kalacağını açıklasa da iki yıl içinde ilk Hollywood yapımı filmi olan “21 Grams”ı (2003) çekmiştir. Film de Sean Penn, Naomi Watts gibi Hollywood yıldızlarıyla çalışan sanatçı daha sonra çektiği “Babel” (2006) filminde de Brad Pitt’i oynatmış ve film Cannes festivalinde en iyi film ödülünü almıştır. Amerikan vatandaşlığına geçtikten sonra tamamı plan sekans olarak çekilmiş “Birdman” (2014) filmiyle akademi ödülleri en iyi film, en iyi yönetmen, en iyi senaryo ve en iyi görüntü yönetmenliği gibi önemli dört kategoride ödül alan sanatçı akabinde çektiği “The Revenant” (2015) filmiyle de en iyi yönetmen ve en iyi görüntü yönetmenliğini ödülleri alırken Leonardo Di Caprio’nun da akademi ödülünü aldığı ilk film olarak tarihe geçmiştir. 17 yaşında babasının verdiği 1000 dolarla Avrupa ve Afrika’yı gezmeye başlayan sanatçının filmlerindeki ana karakterler genelde dünyanın farklı köşelerinden gelen insanlardan oluşmaktadır ve bu gezileri yönetmenin küresel anlamda yarattığı anlatılarda etkili olmuştur.

Dünyanın uzak köşesinden; Asya’dan Hollywood’a transfer olmuş isimlerden başlıcası da Ang Lee olarak düşünülebilir. Tayvan da doğan sanatçı ardından Amerika Birleşik Devletleri’ne gidip Illinois Üniversitesinde sinema okumuştur. Spike Lee ile sınıf arkadaşı olan yönetmen bitirme projesinde sınıf arkadaşıyla beraber çalışmıştır. Ardından Tayvan’a dönüp orada birçok film çeken yönetmen, bir süre sonra Hollywood’a dönme kararı almıştır. Birçok farklı temada film üreten yönetmenin en önemli filmlerinden biri “Crouching Tiger, Hidden Dragon”dur (2000). İlk Oscar alan Asyalı yönetmen olmasıyla da fark yaratan yönetmene bu başarısını “Brokeback Mountain” (2005) getirmiştir. “Life of Pi” (2012) filmiyle beraber akademi ödülleri ikinci en iyi yönetmen ödülünü kazanan sanatçının filmleri birçok dalda birçok ödüle layık görülmüş ve Ang Lee Hollywood’un önemli isimlerinden biri haline gelmiştir.

Amerika Birleşik Devletleri'nin bir diğer komşusu olan Kanada'dan çıkan bir isim olarak yabancı yönetmenlerin içinde James Cameron'dan bahsetmek birkaç açıdan önem teşkil etmektedir. Görsel efektlerin kullanımı ve teknolojisinin gelişimine katkı sağlayan filmler çekmesinin ötesinde bu filmlerinin her birinin gişe hasılatlarında çok yüksek ilgi görmesi de yönetmeni diğerlerinden ayıran özelliklerindendir. "Terminator" (1984) film serisiyle yakaladığı başarıyı Ridley Scott'ın filminin devam niteliğinde olan "Aliens" (1986) filmiyle sürdürmüştür. "Abys" (1989) filmiyle su altı çekimleri için yeni teknolojiler ürettiren yönetmen daha sonra "Titanic" (1997) filmiyle dünyaca ünlü bir yönetmen haline gelmiştir. "Avatar" (2009) filmiyle o gün için bütün gişe hasılat rekorlarını kıran yönetmen Hollywood sinemasındaki hem estetik hem de teknolojik gelişimlere ön ayak olan bir sanatçı olarak sinema sektöründeki yerini almıştır. Hala "Avatar" (2009) filminin devam filmlerini üretmeye çalışan sanatçı Hollywood için film üretmeye devam etmektedir.

Son olarak Meksika'dan çıkan bir diğer önemli isim olarak Alfonso Cuarón'dan bahsetmek gerekir. Alfonso Cuarón Meksika'da çektiği "Solo con tu Pareja" (1991) filminin ardından Sydney Pollack tarafından Hollywood'a davet edilmiştir. İki yıl sonra "The Little Princess" (1995) filmiyle iki dalda akademi ödülüne aday gösterilen yönetmenin başarısı sürmüştür. Daha sonra "Great Expectations" (1998), "Y Tu Mama Tambien" (2001) ve "Harry Potter: The Prisoner of Azkaban" (2004) gibi bilinen filmleri çektiyse de asıl başarısını 2014'te akademi ödülleri en iyi yönetmen ödülünü kazanmasını sağlayan "Gravity" filmiyle elde etmiştir.

Sonuç olarak Meksika'dan Tayvan'a, Kanada'dan Polonya'ya, Almanya'dan İngiltere'ye kadar dünyanın birçok noktasından kültürünü ve yaşamışlığını beraberinde götürmüş olan sanatçılar, Hollywood'un şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. Küreselleşmenin bir uçtan tekdüzeliğe götürdüğü düşünülse de diğer bir uçtan kültürel yelpazeyi genişlettiği düşünülebilecektir. Amerika Birleşik Devletleri'nin ev sahipliği yaptığı bahsedilen yönetmenler göç ederken birlikte tarihini, kültürünü ve başka coğrafyaların algısını da beraberlerinde götürmektedirler. Bu da küresel evrimin döngüsünde, çeşitliliğin oluşmasına sebep olmakta ve günümüz algısını küreselleşme tarafına yönlendirmektedir.

2.2.3.3. Küresel Evrim Sürecinde Seri Film Üretim Dinamikleri

Hollywood Transmedya filmler üretme sürecine girmeden önce de bir pazarlama tekniği olarak seri filmler üretmekteydi. Fakat Transmedya Hikâye Anlatıcılığı aracılığıyla pazarlanan filmlerde bu teknik neredeyse standart haline gelmiştir. Transmedya öncesi dönemde Steven Spielberg'ün çektiği "Indiana Jones"

(1981) serisi, Robert Zemeckis'in yönettiği "Back to the Future" (1985) serisi, James Cameron'un "Terminator" (1984) serisi, George Lucas'ın her ne kadar daha sonra Transmedya türüne dönüştürülmüş olsa da ilk etapta bu düşünülmeden çektiği "Star Wars"un (1977) orijinal üçlemesi gibi birçok filmde, seri film üretimleri görülmekteydi. Tek bir film hikayesi üretmektense, birbirine bağlanabilecek genişlikte birkaç film hikayesi üretme fikri Hollywood'un hali hazırda kullandığı bir durumdu. Genellikle birbirini takip eden hikayelerin kullanıldığı üç filmle sınırlandırılan hikayeler, "Trilogy" (üçleme) adı altında üretilmekteydi.

Orijinal üçlemenin devam niteliğinde olan filmler "Sequel" olarak isimlendirilmektedir. Orijinal üçlemelerin öncesinde olanları anlatan seriler ise "Prequel" olarak nitelendirilmektedir. Örneğin "Star Wars"un orijinal üçlemesi bölüm 4, 5 ve 6 şeklinde sıralandırılarak üretilmiştir. 1970'lerden 1990'lara kadar süren bu serinin ardından ana hikâyenin geçmişini anlatmak üzere 1990'lar ve 2000'lerde "Prequel" serisi çekilmiş ve bu filmler bölüm 1,2 ve 3 olarak isimlendirilmiştir. 2010'larda çekilen yeni üçlemeyse orijinal üçlemenin hikayesini devam ettirmesi yönüyle "Sequel" olarak çekilmiştir.

"Yüzüklerin Efendisi"nde de benzer bir durum vardır. "Yüzüklerin Efendisi" orijinal üçlemenin ardından aslında hikaye'den bağımsız olan ama ortak karakterler barındıran "The Hobbit" romanını filme uyarlarken bir transmedya alışkanlığı geliştirmek adına, tek kitaptan üç film üretmiş ve hikâye evrenlerini birleştirmek üzere yeni bağlantılar kurarak "The Hobbit" (2012) film üçlemesini "Yüzüklerin Efendisi" (2001) film üçlemesinin bir "Prequel" serisine dönüştürmüştür. "Yüzüklerin Efendisi" filmleri J. R. R. Tolkien'in "The Hobbit" romanından sonra yazdığı üç kitaptan oluşmaktadır. Her kitap için bir film yapılan "Yüzüklerin Efendisi" serisinden sonra daha önce yazılan ve tek bir kitap olan "The Hobbit"ten de üç film üretilmiştir. Yani hikâye evreni üç katı genişletilmiş ve "Yüzüklerin Efendisi"nin ön hikayesi haline getirilmiştir.

Her ne kadar Marvel Sinematik Evreni (Marvel Cinematic Universe – MCU) tez de analiz edilen film serilerine dahil edilmek için fazla genişlikte bir yapıya sahip olsa da transmedya hikâye anlatıcılığını bilinçli kullanan yapımlar üretmesi yönüyle bu bölümde bahsedilebilir. Marvel Sinematik Evreni ilk etapta "The Incredible Hulk" (2008) tek (standalone) filmiyle çıkış yapmış olsa da ardından başarısını "Iron Man", "Thor" ve "Captain America" isimli karakterlerin üçlemeleriyle elde etmiştir. Bu filmlerde yer yer başka karakterler de hikâyeye dahil edilmiş (Black Widow'un ve Nick Fury'nin "Iron Man"ın ilk filminde ortaya çıkması gibi) ve daha sonra "Avengers" isimli süper kahraman takımıyla seriler devam etmiştir. Üçlemelerin ilki "Iron Man" (2008)

kabul edildiğinde, devamında bir seri “Sequel” ile 11 yıl sonunda 23 filmin bir araya geldiği bir yapı elde edilmiştir. Bu seriler birçok “Sequel”in bir araya gelmesiyle oluşturulmuş ama 2019’a kadar ki süreçte çizgi filmler, yeni çizgi romanlar ve oyunlarla tam anlamıyla bir transmedya alışkanlığı geliştirilmiştir. Böylece Hollywood, seri film üretiminde yeni bir boyut kazanmış ve bütün hikâye anlatım süreçlerini bu boyuta dahil etmeye başlamıştır.

2.2.4. Hollywood Sineması ve Sinema Sanatı

Tezin geneline yayılan bir konu olarak sinema sanatı ve Hollywood sinemasıyla olan ilişkisinin sorgulanması, konuya açıklık getirmesi adına incelenecektir. Sinema’nın bir sanat dalı olarak Amerikan sinema endüstrisindeki kullanım şekilleri onu sanatsal özelliklerinden belli oranda soyutlamaktadır. Çünkü Hollywood’un ana beklentisi, başlangıcından bu yana çoğunlukla ticari hassasiyetler ile icra edilmiştir. Transmedya türü, her ne kadar bu durumu değiştirmeye yönelik çalışmalar yapsa da, Hollywood sinemasının hala bu döngüden kurtulamadığı düşünülebilecektir. Çünkü popülist bir yaklaşımla daha çok gişe hasılatı getirmesi beklenen bir ürünün, sanatsal aurasından uzaklaşması normal kabul edilebilir. Sanat sineması görünenin ardındakini göstermeye çalışması ve doyuma ulaştırmaktan çok düşündürmeyi hedeflemesi yönüyle, Hollywood sinemasının popülerliğine gölge düşürebilecek olmasından dolayı kendi içinde bir çıkmaza girmektedir.

Transmedya hikâye anlatıcılığı, içine kullanıcı etkileşimini de yerleştirdiği seyirci kitlelerinin beklentilerini karşılamak adına kararlar alsa da, daha önceki süreçlerde Hollywood sinemasını kontrol altında tutan kapitalist sistemin etkileri, güçlü bir şekilde devam etmektedir. Buradan yola çıkılarak varılabilecek nokta ise; daha çok efekt içeren ve daha az sanatsallık barındıran prodüksiyonların sektördeki dominasyonunun süregelişi olarak algılanabilecektir.

Bu nedenlerin toplamı; insanları, geçmiş sanat eserlerinin kopyalarının güncel işlerde daha sık kullanıldığı bir döneme geçişiyle ele alınabilir.

“Bir sanat yapıtı, ilkesel olarak, daima yeniden- üretilebilir olmuştur. İnsanlar tarafından yapılan nesneler her zaman insanlar tarafından kopyalanabilmiştir. Çıraklar zanaatlarını pratiğe dökmek, ustalar kendi yapıtlarını yaymak ve son olarak, üçüncü şahıslar kazanç elde etmek amacıyla kopyalar yapmıştır” (Benjamin, 2015, 11).

Christopher Nolan’ın “Inception” (2010) filmi “Paprika” (1991) isimli bir animenin sinemasal olarak yeniden yorumlanmasıdır. George Lucas, Akira Kurosawa başta olmak üzere Japon sinemasının samuray filmleriyle, Amerikan sinemasının western filmlerini bilim kurgu dünyasında bir araya getirmiş ve Star Wars evrenini yaratmıştır. Marvel

Sinematik Evreni, çok uzun yıllardır süregelen çizgi roman hikâye evrenlerini, sinemaya taşımış ve Yüzüklerin Efendisi serisi de sırtını J. R. R. Tolkein ve birlikte çalıştığı edebi isimlerin yarattığı orta-dünya edebiyatına yaslamıştır. “The Matrix” (1999) serisi ise Wiliam Gibson’ın “Neuromancer” romanından, J.G. Ballard’ın “Çarpışma” romanına, “Ghost in the Shell” (1995) anime filminden, Jean Baudrillard’ın “Simülasyon ve Simulakr” tezine kadar birçok kaynaktan beslenerek meydana gelmiştir.

Bu yapılan yeniden üretimlerin hepsi toplumun yapısı ve sanatın aurasındaki değişimlerle doğru orantılı olarak yozlaşmış ve değişmiştir.

“O halde aura nedir? Zaman ve mekanın alışılmadık dokusudur: bir uzaklığın eşsiz biçimde ortaya çıkışıdır, ne kadar yakın olduğu fark etmez. Ufuktaki bir dağ sırasını ya da seyircisinin üzerine gölgesi düşen ağaç dalını gözümüzle takip ederek o dağların ve ağaç dalının aura’sını soluruz. Bu açıklamanın ışığında, aura’ daki bozulmanın toplumsal temelini kolayca kavrayabiliriz. Bozulma, her ikisi de kitlelerin gitgide artan oluşumuna ve hareketlerinin artan yoğunluğuna bağlı olan iki koşula dayanır. Bunlar: günümüz kitlelerinin nesnelere “yakın olma” isteği ve nesneyi yeniden-üretim yoluyla sindirerek onun benzersizliğini yok etmeye yönelik [Überwindung des Einmaligen jeder Gegebenheit] eşit ölçüde tutkulu merakları” (Benjamin, 2015, 18).

Sinemanın bir sanat olarak aurasını sağlayan onun benzersizliği ve nesnelerden kendini soyutlayışı olarak düşünülecek olursa, Hollywood sinemasının son dönem ürettiği yapımların birçoğunda bu duruma dair bir uzaklaşma gözlemlenebilecektir. Gerçekliğin soyutlandığı bir sinema algısında, artık çoğunlukla bilim kurgunun ve yüksek fantezi ürünü fantastik sinemanın daha çok talep ediliyor olması da bu duruma bağlanabilecektir. Avrupa ve Uzak Doğu sanat sinemasında gerçeklik ve sinemasal anlamdaki benzersizlik seviyeleri artırılmaya çalışılırken, Hollywood sinemasında tam tersinin işlediği düşünülebilir. Bu tez dahilinde Transmedya’nın ileriye dönük bu duruma bir alternatif üretebileceği düşünülse de Hollywood sinemasının hassasiyetleriyle tüketime yönelmiş kitlelerin algısındaki değişimin, bu noktada önemli bir değişken olduğu da varsayılabilir.

“Nesnenin üzerindeki örtünün kaldırılması, yani aura’nın yok edilişi, “dünyadaki her şeyin aynı olduğuna dair bir duyuya” sahip bir algının imzasıdır; yeniden-üretim araçları sayesinde bu algıda öyle bir artış olmuştur ki, benzersiz olanda dahi aynılığı bulup çıkarır. Kuramsal katmanda istatistiğin artan önemiyle görünür olan, kendini algı alanında böyle gösterir. Gerçekliğin kitlelerle ve kitlelerin gerçeklikle uyumu hem düşünme hem de algı için müthiş önem arz eden bir süreçtir” (Benjamin, 2015, 19).

Bir film gerçeklikle bağıni kurarken tamamen bilinçli birçok kararın sonucunda oluşturulur ve bu yönüyle gerçekliğe yaklaşmak veya gerçek üstüne yönelmek bu seçimler dahilinde verilen kararlarla elde edilir. Bu yönüyle Avrupa ve Uzak Doğu sanat sinemasının yönelimleri ve film üretim yöntemleriyle Hollywood’unki

ayrışmaktadır. Bir taraf sanatı merkez alırken, diğeri gişe hasılatlarını temele koymaktadır.

“Bir film çok sayıda görüntünün ve kurgucuya çeşitli seçimler sunan görüntü kesitlerinin bir birleşimidir; üstelik bu görüntüler ilk çekimle son kurgu arasındaki süreçte istenen biçimde geliştirilebilir. (...) film geliştirmeye en uygun sanat yapısıdır. Bu uygunluk ise yapının ebedi değeri kökten terk edişyle bağlantılıdır” (Benjamin, 2015, 28).

Ebedi değer ile bahsedilmeye çalışılan, gerçekte ilişkisi ve benzersizliği ise, Hollywood’un bu anlamda sanatın aurasından uzaklaştığı düşünülebilecektir.

“Sahne Macbeth’i kuşatan aura, tiyatrodaki seyircilerin gözünde onu oynayan tiyatrocuyu kuşatan aura’dan ayrı tutulamaz. Gelgelelim, film stüdyosunda yapılan çekimi farklı kılan şey kameranın seyircinin yerini tutuyor oluşudur. Bunun sonucu olarak, oyuncuyu kuşatan aura dağılır ve bununla birlikte, oynadığı kişinin aura’sı da dağılıp gider” (Benjamin, 2015, 28).

Bu durumu engellemek adına zaman içinde sanat sineması, kurgu odaklı bir sinema anlayışından görüntü odaklı bir sinema anlayışına doğru değişmiştir. Sahne süreleri uzamış ve oyuncunun diğer sinematik öğelerle ilişkisi netleştirilmeye çalışılmıştır. Sanat sinemasında zaman zaman plan sekanslar dahi kullanılırken, Hollywood sineması dinamik ve hızlı bir kurgudan günümüzde hala vazgeçmemektedir. Sürekli kesilen görüntüler seyircinin ilgisini korumaya yönelik çalışırken, filmin sanatsal değerini düşürmektedir.

“Bir oyuncunun, kapıya vurulmasıyla birlikte irkilmesi gerektiğini farz edelim. Eğer tepkisi tatmin edici olmazsa, yönetmen bir çare arayışına girebilir: oyuncu başka vesileyle stüdyodayken, onun hemen arkasında durup uyarmaksız n silah ateşleyebilir. Oyuncunun o an verdiği korku dolu tepki filme alınıp kurguda filme eklenebilir. Sanatın " güzel görüntü" nün krallığından kaçışını görüntüsel olarak bunun kadar iyi belgeleyen bir şey yoktur- o krallık ki uzunca bir süre sanatın gelişebileceği biricik katman olarak görülmüştü” (Benjamin, 2015, 38).

Hollywood sonuca odaklı filmler ürettiği oluşuyla, hala dünya sinemasında kitleleri yönlendirmek ve tüketim şekillerini belirlemek adına önemli bir yer teşkil etmektedir. Sanat sineması toplumların gerçekte bağını kurmaya çalışırken, Amerikan sinema endüstrisi ise bu bağı zayıflatmak ve kendi amaçları uğruna tüketmek üzere çalışmaya devam etmektedir. Transmedya hikâye anlatıcılığı bu duruma görece engel oluşturmaya başlamış olsa da, tüketici kitlelerin on yıllar içinde oluşan hassasiyetleri çabukça değişmemektedir. Gelecek nesillerin etkileşim oranıyla beraber, Hollywood sinemasını yönlendirebileceği düşünülebilecek olsa da, günümüzdeki toplumsal etki, sanatın aurasını sinema özelinde yeniden yaratacak olgunluğa ulaşamamıştır. Çünkü;

“Günümüz Batı Avrupa’sında, kapitalist sinema sömürsü insanların meşru yeniden-üretim talebine mani olmaktadır. Bu talebe mani olan bir şey daha vardır ki söylemeden geçemeyiz: kalabalık kitleleri üretimden dışlayan işsizlik öncelikli çoğaltılacak iş haklarının da hil olduğu süreç. Bu şartlar altında, sinema

endüstrisi aldatıcı görüntüler ve çok anlamlı spekülasyonlar aracılığıyla kitlelerin katılımını özendirmeye öncelikli bir ilgi duymaktadır. Bu maksatla, muazzam bir tanıtım makinesini devreye sokmuş, yıldızların kariyerlerini ve aşk hayatlarını bu makinenin hizmetine sunmuştur; kamuoyu yoklaması yapmış; güzellik yarışmaları düzenlemiştir. Tüm bunların amacı kitlelerin sinemaya olan hakiki ve haklı meraklarını kendilerini ve dolayısıyla sınıflarını anlama merakını yönünden saptırmak ve yozlaştırmaktır. Dolayısıyla, özelde sinema sermayesi için, genelde ise faşizm için aynısı geçerlidir: yeni toplumsal olanakların, özel mülk sahibi bir azınlığın çıkarları uğruna gizlice sömürülmesine yönelik zaruri bir dürtü” (Benjamin, 2015, 41-42).

Fakat tezin genelinde ortaya çıkarılmaya çalışılan, bugünün seyirci kitlelerinin yönelimi ve bu yönelim dahilinde elde edilen sonuçlar olacağından, sinema konusunda başarısı devam eden Hollywood’un ve yeni destekçisi Transmedya Hikâye Anlatımı’nın neden ve nasıl ilerlemekte olduğu sorgulanmaktadır.

“Konvansiyonel sanat formları hiç eleştiriye uğramadan beğenilirken, gerçekten yeni olan sanat formları tiksintiyle eleştirilir. Sinemada böyle bir durum söz konusu değildir. Bunun en belirleyici nedeni, sinemada, bir araya gelince kitlesel izleyici tepkisini oluşturan bireysel tepkilerin, kitleye yöneltilen tepkilerin yoğunluğunca belirlenmesidir” (Benjamin, 2015, 46).

Kitlelerin yönelimi ve beğeni oranları ise seyredilme oranlarıyla eş değer sayılabileceğinden, Hollywood’un sinema alanındaki ilerleyişi bu bağlamda gözlemlenebilecektir.

Hollywood ve sanat sinemasının ilişkisini de sanatın aurası üzerinden yorumladıktan sonra, ele alınacak son konu Hollywood sinemasında kullanılan dijital animasyon ve görsel efekt teknolojileridir ki, sinemanın küresel evriminde ne denli önemli rol oynadığı bir sonraki bölümde yapılacak analizler ve küresel gişe hasılatı oranlarından elde edilen istatistikler eşliğinde gözler önüne serilecektir. Bir sonraki bölümün ardından Hollywood sinemasından, en büyük destekçisi olan “Transmedya Hikâye Anlatıcılığı”na geçiş yapılarak; bahsedilen tarzda filmlere, dijital animasyon ve görsel efekt teknolojilerinin ne şekilde etki ettiği çözümlenmeye çalışılacaktır.

2.2.5. Hollywood Sineması’nda Animasyon ve Görsel Efekt Teknolojileri

Araştırmanın merkezine konulan, dijital animasyon ve görsel efekt teknolojileri, sinema izleyicisinin tercihlerinin, teknolojinin gelişim seviyesiyle bağlantısını ve bunun sosyolojik yansımalarını algılamak adına incelenecektir. Kullanıldığı dönemlere göre gelişim gösteren teknolojiler, bu nedenle beş ana başlık altında kategorize edilmiştir. Sinemanın başlangıcından bu yana animasyon ve görsel efektlerin farklı teknolojik seviyelerde kullanımı gözlemlenebilecektir. Tezde animasyon ve görsel efektler ayrı ayrı ele alınmıştır. İlk dönem kullanılan efektleri işaret etmesi adına giriş seviyesi; konvansiyonel (conventional) görsel efektler, daha sonra bu teknolojileri takip eden ve daha çok teknoloji içeren efektler; orta seviye (middle range) görsel efektler ve çağdaş dönemde kullanılan gelişmiş teknolojilerin dahilinde üretilen efektler de üst

seviye (higher level) görsel efektler olarak kategorize edilmiştir. Üç ana başlıkta toplanan görsel efektlerin yanı sıra animasyon alanı da klasik ve dijital olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Bütün bu kategorizasyonları ele alırken, zaman olarak daha yakında kullanılan görsel efekt teknolojileriyle kendinden önce kullanılanların beraber de üretildiğini gözden kaçırmamak gerekir. Zaman zaman orta seviye bir görsel efektin konvansiyonel dönemde veya üst seviye bir görsel efektin deneysellik içinde orta seviye görsel efektler üretilen dönemlerde kullanılması muhtemeldir. Kendinden önceki teknolojinin eklenerek kendinden sonraki teknolojiyle kullanılacak olması ise barizdir. Burada asıl nüans, aşağıda belirtilecek olan görsel efekt teknolojilerinin hangilerinin bir sinema eserinde ağır bastığını ele almak olacaktır. Kategorizasyonun temeline bu fikir yerleştirilmiştir. Tüm bu farklı kullanımların şekillenmeleri, toplumsal hayattaki tercihlere ve yarattığı etkilere sebep olması yönüyle ileride istatistikleştirilecek şekilde kullanılmış ve böylece toplumun sinema ile olan bağı çözümlenmeye çalışılmıştır.

2.2.5.1. Klasik Animasyon

Kimi çevrelerde ilk üretildiği materyal olan selüloid üzerinden “Cell” animasyon diye de adlandırılan klasik animasyon, aslında çizgi filme işaret etmesi yönüyle kategorize edilmiştir. Sinemanın icadıyla beraber, hatta kimi çevrelerce daha önce başladığı düşünülen klasik animasyon, doksanlı yıllara kadar animasyon üretiminin önemli bir parçası olmuştur. Her ne kadar klasik animasyonun içine “stop-motion”, “pikselyasyon” ve “cut-out” gibi teknikler de dahil edilebilecek olsa da genellikle gişe hasılatlarında en üstte olan (feature) uzun metraj animasyon filmlerinin büyük bir çoğunluğu, çizgi filmin olanaklarıyla yaratılmıştır. Klasik animasyon üretimlerinin büyük bir çoğunluğunu kapsayan çizgi filmler, ışıklı bir masada üst üste konulan kağıtların (ya da selüloid yaprakların) birbirini izleyen kareleri içerecek görsellerle çizilme ve temizlenme (clean up) dinamiği ile üretilmektedir. Bu kağıtlar ilk dönemler kare kare film şeridinde kaydedilerek ardından da film şeridinde ses bilgisi kazanarak elde edilmekteydi, daha sonra dijital çağa geçildiğinde grafik programları sayesinde bu süreç taranan veya kaydedilen resim bilgisinin programlarda birleştirilmesiyle elde edilmeye başlamıştır. Ama ne olursa olsun asıl önemli nokta, ard arda çizilen görüntülerin, ard arda kaydedilmesi ve bu kayıtların saniyede 24 karenin (bazen 30’da olabilir ama standart 24’tür) birbirini izlemek üzere videoya dönüştürülmesiyle elde edildiğidir.

“Canlandırma sinemasının ilk yıldızı, Walt Disney’in yarattığı Miki Fare’dir (Mickey Mouse). Gerçi daha önce Winsor McCay’in Dinozor Gertie’si (Gertie The Dinosaur) , William C. Nolan’ın Çılgın Kedi’si (Krazy Kat), Otto Mesmer’in Kedi Felix (Felix The Cat) , Bud Fisher’in Mutt ile Jeff gibi canlandırma sineması

kahramanları yaratılmıştır ama hiçbir Miki Fare gibi dünya ölçeğinde üne kavuşamamıştır” (Teksoy, 2005, 259).

Bu bahsedilen karakterlerin, animasyon (canlandırma sineması da denmektedir) dünya ölçeğinde bu türe duyulan ilgiyi artırmada önemli bir rol oynadığı düşünülebilecektir. Walt Disney sinemanın olanaklarını kullanırken, animasyonu önemli bir sanat haline getirmeyi de başarmıştır. Kendisi kapitalizmin önemli bir destekçisi ve öldükten sonra bile, bugün hala prodüksiyon şirketi Hollywood sinemasının en büyük dağıtım ve yapımcı şirketi haline gelmiş olsa da animasyon türüne yaptığı katkılar göz ardı edilemeyecek oranda fazladır. Walt Disney’in bu başarısına öncülük eden eserler aşağıdaki gibi sıralanabilecektir;

“Walt Disney, Snow White and The Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1937) ile uzun filme yöneldi. (Canlandırma sinemasının ilk uzun süreli örneği, 1917 yılında Buenos Aires’te Quirino Cristiani’nin yönetiminde gerçekleştirilen, bir saat uzunluktaki El Apostol (Havari) adlı filmidir.) Grimm Kardeşler’in masalından yola çıkan Disney, kötü yürekli bir kraliçenin elinden, yakışıklı bir prensin aşkı sayesinde kurtulan Pamuk Prenses’in öyküsünü işlerken Yedi Cüce gibi yardımcı kahramanlarla filmi daha sevimli kılmayı başarıyordu. Dört yıl süren bir çalışma ve iki milyon dolar gibi büyük bir yatırım sonucunda ortaya çıkan film, gösterildiği her ülkede büyük bir ilgiyle karşılaştı” (Teksoy, 2005, 260).

Bu başarılarının ardından sektörde lider olan ve bu liderliğini Pixar Stüdyoları kurulana kadar elinden bırakmayan Disney’in, o dönem de rakipleri olduğu bilinmektedir. Bu rakiplerin en büyüğü belki de Fleischer kardeşler olarak kabul edilebilir.

“Bir süre Bud Fisher’ın yarattığı Mutt ile Jeff’i canlandıran Fleischer Kardeşler’in en büyük başarıları, Hollywood yıldızlarını taşıyan, erotizm simgesi Betty Boop ile Popeye’yi (Temel Reis) yaratmaları oldu. Kıvrık siyah saçlı, iri gözlü, uzun kirpikli, minicik ama dolgun dudaklı, mini etekli, yuvarlak kalçalı, sol ayağı jartiyerli Betty Boop, erotizm yüklü Hollywood yıldızlarının bir karikatürüdür” (Teksoy, 2005, 261).

Bu ünlü eserlerinin yanı sıra deneysel işlerde yapan Fleischer kardeşler, daha önce de bahsedildiği üzere rotoskop tekniğinden yararlanarak bir çizgi film serisi üretmişlerdir.

“Disney’in yıldız sistemini benimsemeyen Fleischer Kardeşler daha 1920’li yılların başlarında, palyaço Koko’nun bir mürekkep hokkasından çıkmasıyla başlayan kısa filmler yaptılar. Out of The Inkwell (Mürekkep Hokkasından Çıkış) adını taşıyan bu dizide, çizerlikten gelme yönetmen Max Fleischer incelikli bir mizah anlayışı ile Amerikan toplumunun değerlerini, özellikle de engellerden yılmayan çalışan bireylerin mutlaka başarılı olacakları yolundaki yaygın inancı eleştiriyordu” (Teksoy, 2005, 261).

Bu eserleriyle çizgi film dünyasının önemli isimleri arasına giren Fleischer kardeşlerin dışında, kitleler tarafından beğenilerek seyredilen diğer çizgi filmlerin birçoğunda imzası olan William Hanna (1910-2001) ile Joe (Joseph) Barbera (d. 1911) dan da bahsetmeden geçilemeyecektir.

“1940 yılından başlayarak birlikte çalışan bu ikili, ilkin kötü kedi Tom ile kurnaz fare Jerry'nin serüvenlerini perdeye getirdiler. Yedi kez Oscar kazanan Tom ile Jerry'yi, Taş Devri insanları Fred ile Betty'nin günümüzdeki serüvenleri ve Jetgiller izledi” (Teksoy, 2005, 263).

Bu çizgi film serileri, çizgi film dünyasının önemli eserleri olarak tarihe kazınmıştır ve bazıları (Tom ve Jerry gibi, 2021 yılında çıkacak uzun metraj bir Hollywood filmi çekilmek/üretilmektedir) bugün hala güncelliğini korumaktadır. Bu şekilde devam eden süreç Pixar Animasyon stüdyolarının çıkardığı ilk uzun metraj dijital animasyon olan “Toy Story”ye kadar güçlü bir şekilde devam etmiştir, fakat doksanlardan sonra ileri de paylaşılacak istatistiklerde de görüleceği üzere, klasik animasyonun ortadan kalktığı gözlemlenebilecektir.

2.2.5.2. Dijital Animasyon

Bilgisayar animasyonu olarak adlandırılan dijital animasyon, tamamıyla bilgisayar üretimi imgelemler tarafından tasarlanan görüntülerin canlandırılmasına verilen addır. Bilgisayar üretimi imgeleme bölümünde ayrıntılı bir şekilde anlatılacak olan sistem, 3 boyutlu yüzeylerden oluşan modellerin, rig yani kemik sistemleri aracılığıyla manipüle edilmesi ve bu manipülasyona zamanda anahtar kareler verilerek hareket kazandırılması dinamiği ile çalışmaktadır. Bütün bu süreçler, genelde dijital animasyon olarak adlandırılabilir. 2 boyutlu dijital animasyonlar yapmak için kullanılan grafik üretme programları da mevcut olmakla beraber 1990'lardan itibaren sinema sektöründe üretilen animasyonların birçoğu 3 boyutlu ortamda tasarlanmaktadır. Bu üretimler bazen Autodesk şirketinin Maya veya 3Ds Max gibi üç boyutlu animasyon programları aracılığıyla yapılmaktadır. Çoğu zaman ise büyük animasyon stüdyolarının kendi animasyon üretim programları aracılığıyla üretilmektedirler. İlk dijital animasyon örnekleri Bell Telefon şirketinin çalışanları tarafından, 1960'larda denenmeye başlanmıştır. 1967 yılında Charles Csuri ve James Shaffer isimli iki dijital sanatçının “Hummingbird” isimli eseri ile ilk dijital animasyon eseri elde edilmiştir. Daha sonra 1973 yapımı “Westworld” isimli filmin bir devamı olarak çekilen, 1976 yapımı “Futureworld”de de uygulanan dijital el ve surat animasyonu, bu alanda atılan önemli adımlardan biri kabul edilir. Utah üniversitesinde okuyan iki öğrenci olan; Edwin Catmull ve Fred Parke tarafından üretilen bu ilk dijital animasyon örneği daha sonra Edwin Catmull'un Disney'e ve Pixar'a kadar ulaşan yolda önünü açmıştır. 1990'lara yaklaşırken Disney animatörlerinden biri olan John Lasseter, animasyonun geleceğini dijital dünyada görmeye başlamış ama yaklaşık yüz yıllık bir ekol olan klasik animasyona bağlı Disney gibi güçlü bir stüdyodaki birçok sanatçı, kağıtta elde edilen akışkanlığı ve hareket kalitesini bilgisayar'ın üretemeyeceği yönünde karar almış ve Lasseter'a karşı çıkmışlardır. Bu olanların

ardından kendi stüdyosunu kurmak için Disney'den ayrılan sanatçı bugün animasyon dünyasının belki de en büyüklerinden biri olan Pixar Stüdyolarını kurmuştur. 1979 yılında kurulan şirket daha sonra 1986'da Apple'ın kurucusu Steve Jobs'la ortak olmuş ve kaynaklarını geliştirip kısa filmler ile dijital animasyon türünü deneyimlemeye başlamıştır. 1995 yılına gelindiğinde bütün animasyon dünyasını kökten değiştirecek o film, yani "Toy Story" vizyona girmiş ve ardından ani bir ivmeyle sektör, üretilen filmlerde kullandığı tekniği klasik animasyondan dijital animasyona doğru değiştirmiştir. Bunun ardından birçok şirket, birçok farklı animasyon filmi üreterek bu türün dünyadaki kullanımını arttırmıştır. Animal Logic stüdyosu; "Happy Feet" (2006), "Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole" (2010), "Walking with Dinosaurs" (2013), "The Lego Movie" (2014) filmlerini üretmiştir. Blue Sky Stüdyoları; "Ice Age" (2002), "Robots" (2005), "Horton Hears a Who!" (2008), Rio (2011), "The Peanuts Movie" (2015) gibi sektörde önemli sayılan filmlere imza atmıştır. DreamWorks Animasyon stüdyosu; "Shrek" (2001), "Madagascar" (2005), "Over the Hedge" (2006), "Kung Fu Panda" (2008), "Monsters vs. Aliens" (2009), "How to Train Your Dragon" (2010), "Rise of the Guardians" (2012), "The Croods" (2013), "Trolls" (2016), "The Boss Baby" (2017) gibi filmlerle oldukça yüksek oranda gişe hasılatlarına ulaşmıştır. Illumination stüdyosu görece yeni olmasına rağmen; "Despicable Me" (2010), "The Lorax" (2012), "Minions" (2015), "The Secret Life of Pets" (2016), "Sing" (2016), "The Grinch" (2018) gibi ilgi çeken projeler üretmiştir. En büyüklerden biri kabul edilen Pixar Animasyon stüdyoları daha önce de bahsedilen "Toy Story" (1995) ve ardından "A Bug's Life" (1998), "Monsters, Inc." (2001), "Finding Nemo" (2003), "The Incredibles" (2004), "Cars" (2006), "Ratatouille" (2007), "WALL-E" (2008), "Up" (2009), "Inside Out" (2015), "The Good Dinosaur" (2015), "Coco" (2017) gibi birçok filmiyle yıllar içinde en iyi Animasyon Oscarlarının birçoğunu kazanmıştır. Walt Disney Animasyon stüdyoları da Pixar'ın ardından tamamen dijital animasyona geçiş yapmış ve "Bolt" (2008), "Tangled" (2010), "Wreck-It Ralph" (2012), "Frozen" (2013), "Big Hero 6" (2014), "Zootopia" (2016), "Moana" (2016), "Ralph Breaks the Internet" (2018), "Frozen II" (2019) gibi filmlerle sektördeki yerini tekrar kazanmaya başlamıştır.

2.2.5.3. Konvansiyonel Görsel Efektler

Konvansiyonel görsel efektler genel olarak sinemanın başlangıcından beri kullanılmaktadır ve genel olarak 1800'lerin sonundan 1920'lere kadar geçen sürede kullanılmış olduğundan, o günün teknolojisini işaret etmek adına konvansiyonel adı altında kategorize edilmiştir. Konvansiyonel görsel efektler her ne kadar bu süre zarfında diğer efektlerin henüz kullanılmamasından dolayı böyle nitelendirilse de günümüze kadar kullanımının hala devam ettiğinin bilinmesi gerekir.

2.2.5.3.1. Özel Efektler

Özel (Special) efektler temelde gerçek materyal'in normal yollarla üretilmesi çok zor olan bir benzerine dönüştürülmesi ve kamerayla çekilerek filme entegre edilmesi dinamiğinden ortaya çıkar. Örneğin; Bir uzay gemisinin gerçek boyutlu bir replikasını yaptıktan sonra, uzay ortamı yaratılan bir sette küçük maketlerle aynı ortam yaratılabilecektir. Makyajla yaratılan prostetikler ve içine robotik bir aksam konulan maskenin içinde oynatılan animatronik karakterler de bu sınıfa dahil edilebilir. Yanma, su ve duman gibi efektlerde kontrollü bir ortamda daha küçük çaplı bir versiyonu üretilerek kullanıma sokulabilmektedir. Bu efektleri de özel efektler arasına koymak mümkündür. Ama ne olursa olsun, özel efektler söz konusu olduğunda işin içine dijital tasarım ürünü bir efekt girmediği, gerçek materyaller, maketler, setler ve mekanizmaların kameraya kaydı esnasından doğan efektlere özel efektler denildiği bilinmelidir.

2.2.5.3.2. Renk Düzenleme

Renk düzenleme (Color Correction/Grading) sinemanın erken dönemlerinden bu yana kullanılmaktadır. Bu prensipte bir filmdeki renk kanallarının farklı seviyelerde ayarlanmasıyla daha canlı ve net bir görüntü elde etme ana odaktır. RGB (Red, Green, Blue), renk profilini temel alan film çalışmaları, parlaklık, kontrast, doygunluk gibi temellerde birbiriyle kombine edilen seviyeler aracılığıyla görüntünün düzenlenmesini sağlar. Bu renkler tek başına profilin bir kaynağına indirildiğinde sadece kırmızı, yeşil veya mavi ağırlıklı bir tonda gözükürken, siyah beyaz temel katmanın üstüne ard arda yerleştirildiklerinde diğer renklerin meydana gelmesini sağlar. Geçmişte buna benzer çalışmalarla siyah beyaz filmin renklendirilmesine uğraşılmıştır. Pathechrome, Kinemacolor ve Technicolor gibi özellikler dahilinde 1900'lerin başından itibaren renk süreçleri siyah beyaz filmler üzerinde kullanılmaya başlanmıştır. Renk düzenlemenin odağında; çekilen görsel veriyi doğru şekilde yeniden üretmek, ana malzemedeki farklılıkları telafi etmek (yani, film hataları, beyaz dengesi, değişen aydınlatma koşulları), amaçlanan görüntüleme ortamını dengelemek (karanlık, loş, parlak bir ortam), özel görsel efektlerin dahil edilmesi için taban görünümünü optimize etmek, arzu edilen sanatsal imajı oluşturmak, bir sahnenin ruh halini geliştirmek ve/veya değiştirmek v.b. birçok konu bulunmaktadır. Renk düzenleme, günümüzde her filmde temel olarak kullanılan görsel efektlerden biridir.

2.2.5.4. Orta Seviye Görsel Efektler

Orta seviye görsel efektler, kendinden önce sıkça kullanılan özel efektleri ve renk düzenlemeyi kapsamakla beraber rotoskop, mat boyama, yeşil/mavi ekran ve kompozit işlemler (compositing) gibi konuların kapsandığı bir seviyede kategorize edilmiştir. Bu tür görsel efektler 1920'lerden 1980'lere kadar kadar, kendinden sonraki teknolojilere dahil edilmeksizin ele alınacaktır. Daha önce de söylendiği üzere ileri doğru eklenerek artan bir teknolojik gelişim gösterdiğinden, daha sonra devreye girecek görsel efekt seviyesi kendinden öncekileri de kapsayacaktır.

2.2.5.4.1. Rotoskop

Rotoskop (Rotoscoping) gerçek çekimli filmlerde kullanılan bir görsel efekt aracıdır. Yönetmen filmdeki sahnede kullanacağı bir kişiyi veya objeyi, o resimden çıkarıp başka bir sahnede kullanmak üzere, mat (matte) adı verilen bir kalıp oluşturur. Rotoskop hala kullanılan bir teknik olarak çekilen canlı görüntünün üstünden çizim yapmak üzere de kullanılan bir tekniktir. Birçok animasyon filminde kullanılmasına rağmen, en başarılı örneklerinden biri yetmişli yıllarda çekilen ilk Yıldız Savaşları filimindeki ışın kılıcı efektleridir. Daha sonra gelişen teknolojiyle beraber serideki görsel efekt kullanımları da gelişmiştir.

Teknik 1915 yılında Max Fleischer tarafından bulunmuştur ve “Out of the Inkwell” (1918-1929) serisinde 9 yıla yakın kullanılmıştır. İlk etapta kendi ismiyle Fleischer süreci olarak adlandırılan bu görsel efekt türü, daha sonra 1935'te patent süresi dolunca diğer stüdyoların kullanımına da açılmıştır. Rotoskop, ilk başta animasyona oranla daha kolay ve hızlı gerçekleştirildiği için ilgi çekmiştir. Her ne kadar hareketler insan hareketlerine bağlı olduğu için animasyon, rotoskopun yanında daha akışkan sayılsa da, yapım süresinin hızlandığı bir gerçektir. Fakat o zamanın teknolojiyle önden veya arkadan yansıtılan projeksiyonlar, görüntünün yer yer sapması ve çizimde bir oynamaya sebep olması sebebiyle beklenen kalitenin elde edilememesine sebep olabilmektedir

Doksanlı yıllarda Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT)'de dijital rotoskop tekniğiyle ilgili çalışan Bob Sabiston isimli bir bilgisayar bilimcisi ve animatör, bir kısa film yapmış ve bu tekniği kullanmıştır. Kısa filmi ödül alan animatör, yönetmen Richard Linklater'ın dikkatini çekmiştir. Daha sonra yönetmen ve Sabiston “Waking Life” (2001) ve “A Scanner Darkly” (2006) isimli iki uzun metraj çalışması yapmıştır. Bu çalışmalar uzun metraj üretilen ilk dijital rotoskop filmleri olarak tarihe geçmiş ve artık Hollywood ister görsel efekt isterse tüm bir filmi kurgulamak adına olsun, bu tekniği oldukça fazla kullanmaktadır.

2.2.5.4.2. Mat Boyama

Geleneksel mat boyama tekniđi sinemanın bařlangıcından beri kullanılmaktadır. Büyük bir cam levha üstüne boyanarak elde edilen görüntüyle, gerçek görüntünün iç içe geçiři prensibinden dođan teknik, 1980'lere gelindiđinde dijital programlar aracılıđıyla saniyenin belli bir birimine (Bu genelde 25 kare bölü saniyedir) ayrılan resimler üzerinden belli bir bölgenin silinmesi veya yerine bařka bir řeyin çizilmesi ile elde edilir. Mat boyamayı yönetmenler, normal řartlarda elde edemedikleri bir manzara, set veya ortamı yaratmak adına çekilmiş görüntüye ekleme yapmak adına kullanılmaktadır. Genelde mat boyamacılar, canlı görüntüye bir bařka görüntüyü entegre etmek adına çalıřır. Oldukça inandırıcı olması gereken bu yöntem için, bazen mat boyamacılar binlerce kare resim üstünde çalıřmalar yaparak gerçek çekimlere varolmayan bir ortamı eklemek üzerine çalıřmaktadırlar. Her ne kadar sahnelerde boyama kısımları sabit olsa da onun üzerine hareketli görüntüler eklenmesi gerekebilir. 1990'lara gelindiđinde gerçek boyama yerini neredeyse tamamıyla dijital boyamaya bırakmıřtır. Dijital çağda, fotoğraf referansları, dijital çizim tabletleriyle elde edilen görüntüler ve 3 boyutlu modeller gerçek boyamanın yerini almıřtır. Artık aydınlatma kaynaklarının dahi mat boyamayla simüle edildiđi günümüzde, iřleme süreleri hızlanan bilgisayarlar aracılıđıyla, teknik, birçok filmde kullanılmaya bařlamıřtır. Bunun dıřında bilgisayar oyunları, animasyon filmleri hatta yüksek bütçeli televizyon dizilerinde dahi mat boyamanın olanakları ile üretilen görsel efektlerle karřılařmak mümkündür.

2.2.5.4.3. Yeřil/Mavi Ekran

Kroma anahtar kompozit sistemi olarak da adlandırılan yeřil/mavi ekran, iki görüntüyü birbiri üstüne koymak üzere, ayrı ayrı çekim yapılan süreçlerde kullanılan bir tekniktir. Arka plan ile karakteri veya farklı ortamlardaki iki farklı set yapısını bir araya getirmek için görüntüye bir ayrıřtırma olanađı tanıyan sistemin adıdır. Renk tonları içinde, filmin renk skalasında eđer yeřiller baskınsa mavinin koyu bir tonundaki perde, eđer maviler yođunsa yeřilin açık tonundaki bir perde, karakterin veya yapının arkasına konularak, etrafındaki perdenin renk tonu bilgisayarda ayrıřtırılır ve çekilen kiřinin veya objenin etrafı řeffaf yapılır. Böylece, bařka bir katmanda konulan arka plan içinde, üst katmana konulan kiři ya da obje ayrı ortamda çekilmiş görüntüyle birleřtirilir. Yeřil ve mavi arka plan renklerinin kullanılmasının bir nedeni de ton olarak insan tenine daha uzak olmalarıdır. řayet insan tenine yakın kırmızı ya da sarı gibi renkler kullanılsaydı, ana renk, istenilmeyen kısımları řeffaf hale getirilmek için silinirken çekilen kiřinin derisinde de řeffaflıklar oluřması söz konusu olabilirdi. Ayrıca renk skalasında yeřil, insan gözünün daha hassas olduđu bir dalga boyunda

bulunmaktadır ve kroma anahtar rengi olark kullanılması daha kolaydır. Mesela, genellikle hava durumu sunan kişilerin arkasında yeşil bir perde vardır ve kişi sunumunu yaptıktan sonra dijital ortamda bu kısma hava durumuyla ilgili haritalar ve animasyonlar entegre edilir. 1930'larda başlayan kroma anahtar kare tekniği zaman içinde gelişmiş, ilk başta sabit arka planla çekilen yeşil/mavi ekranlar daha sonra bu perdelerle yerleştirilen referans noktaları aracılığıyla, hareket takibine uygun bir hal almış ve hareketli kamera çekimleri içinde de kullanılmaya başlanmıştır.

2.2.5.4.4. Kompozit İşlemler

Kompozit işlemler (Compositing) farklı katmanların farklı hiyerarşiler dahilinde maniple edilerek birbiriyle birleştirilmesi dinamiğine verilen addır. Aynı ayrı kaynaklardan bir araya getirilmek için gelen imajlar, farklı katmanlarda işlenip birbirine uygun hale getirilir ve birleştirilir. Örneğin, önceki bölümlerde anlatıldığı üzere; yeşil ekranda çekilmiş bir görüntü, bir rotoskop veya bir mat boyamamın arda arda gönderildiği bir yapıda, ana görüntüye bu elementlerin entegre edilmesi çalışmalarının tamamına kompozit işlemler denilebilir. Bilgisayar üretimi imgelemelerin (CGI) tamamınında grafik işleme programlarında gerek eş zamanlı gerek eş zamansız kullanımlar kompozit işlemler aracılığıyla gerçekleştirilir. Post prodüksiyon diye adlandırılan süreçlerin görüntü ile ilgili kısımlarında, son kertede birbirine uyumlu hale getirilmesi, tamamıyla kompozit işlemler aracılığıyla yapılmaktadır. Yeşil ve mavi perde kullanımında gerçek çekimle elde edilen oyuncunun imajı, sanal ortamda yaratılan uçsuz bucaksız 3 boyutlu setlerin içerisine yerleştirilebilmektedir. Örneğin "Star Wars"un (1977) ikinci üçlemesi olan yeniden yapımlar (Prequels) (1999-2005) bu tekniği oldukça fazla kullanmıştır. Bilgisayar aracılığıyla oldukça küçük setlerde gerçekleşen bir ortam, 3 boyutlu set eklentileriyle genişletilebilir. Örneğin, "Game of Thrones" (2011-2019) dizisinde görülen kaleler devasa ve ihtişamlı görüntüsüne, küçük kalelerin tepesine koyulan yeşil ekranlar silindikten sonra eklenen dijital tasarımlar ile dizide görülen halini alabilmektedir. Kompozit sistemlerde ister geleneksel olsun ister dijital, renk dengelerinin birbirini tutması önem arz etmektedir. Çünkü diğer türlü, süreç katmanların birbirinden ayrı gözükmesiyle sonuçlanmakta ve bu film estetiği için inandırıcılığı ve sinematik algıyı bozabilmektedir. Geleneksel süreçte, film şeritleri üzerinden üst üste konulan katmanların birleştirilmesi üzerinden meydana getirilen kompozit işlemler, dijital ortamda, ya yeşil/mavi ekranda çekilen görüntülerin ya da 3 boyutlu ortamda üretilip şeffaf arka planlarla video haline getirilen çıktıların (render), bilgisayar programındaki katmanlarla birleştirilmesiyle elde edilmektedir. Gelenekselin aksine bilgisayardaki görsel efekt programlarında, bu katmanlara yapılabilecek müdahaleler sınırsızdır. Bu teknikle beraber, orta seviye

görsel efekt döneminde yoğunlukla kullanılan görsel efekt teknolojileri gözler önüne serilmiş ve üst seviye görsel efekt teknolojileri sürecine geçiş yapılmıştır.

2.2.5.5. Üst Seviye Görsel Efektler

Üst seviye görsel efektler ele alındığında teknolojinin geldiği son noktada üretilmeyecek bir efekt olmadığı düşünülebilir. Bu bölüm; dinamik simülasyon efektleri, hareket yakalama teknolojileri (Motion Capture), hareket takip sistemleri (Match Moving) ve bilgisayar üretilmiş imgeleme (CGI) gibi konuları kapsayacaktır.

2.2.5.5.1. Dinamik Simülasyon Efektleri

Simülasyon bir sanal operasyonun zamana bağlı olarak bilgisayar ortamında tanımlanan fizik kurallarına uygun şekilde tekrar canlandırılması dinamiğidir. Günümüz görsel efekt sektöründe, en çok kullanılan efekt türlerinden biridir. Koskoca okyanuslar su simülasyonlarıyla yeniden yaratılabilmektedir. Akışkan su ve diğer sıvı efektleri, alev/ateş simülasyonları, buhar/bulut/duman gibi akışkan simülasyonlar ve patlama efektlerinin tümü bilgisayar ortamında simüle edilerek gerçek görüntülerle iç içe geçirilebilmektedir. Houdini, RealFlow, PhoenixFD, Bifrost, Nuke, FumeFX gibi programlar ve eklentiler, dinamik simülasyonlar üretmek için ya tek başlarına ya da daha büyük çaplı bir 3 boyutlu programa entegre bir şekilde çalışarak istenilen efektlerin üretilmesini sağlamaktadır. Simülasyonlar animasyon sektöründen, görsel efekt sektörüne, endüstriyel tasarımlardan mühendisliğe kadar birçok alanda kullanılmaktadır. İlk kullanımı havacılık sektöründe görülen bilgisayar simülasyonları, gerçek zamanlı bir uygulamanın test edilmesi adına da kullanılabilir. Örneğin endüstriyel tasarım alanında, 3 boyutlu ortamda modellenen modeller, yaratılan bir kazıma simülasyonunun, CNC makinasına tanıtılması üzerine, herhangi bir materyale kazınarak gerçek bir heykel üretilir. Simülasyon günümüzde animasyon ve oyun sektöründe de oldukça geniş çaplı bir kullanıma sahiptir. 3Ds Max, Maya ve Cinema 4D gibi programlar ve eklentiler aracılığıyla gerçeğe oldukça yakın simülasyonlar elde edilebilir. Saç, kumaş, sıvı, alev ve parçacık simülasyonları çok geniş ölçekli bir kullanıma ulaşmıştır. Animasyon alanında ilk simülasyon örneği Pixar animasyon stüdyolarının 1989 yapımı “Knick Knack” isimli kısa filminde bir kar küresinin içindeki kar taneciklerinin hareketini tasarlamak adına kullanılmıştır. Dinamik simülasyonlar, görsel efekt sektöründe çok yoğun kullanılmasıyla beraber, inandırıcılığı ve kullanım oranları her geçen gün artmaktadır.

2.2.5.5.2. Hareket Yakalama Teknolojileri

Kısaca İngilizcesi, “Motion Capture”dan alınarak “Mocap” ya da Mo-cap” şeklinde isimlendirilen hareket yakalama teknolojisi, genelde 3 boyutlu ortamda

varedilen bir modele, gerçek oyuncunun hareketlerini aktarmak için, bir oyuncunun vücudunun farklı yerlerine yerleştirilen vericilerden alınan bilgilerin (data), bilgisayar ortamına aktarılması dinamiğidir. Yüzdeki mimikler ve parmak hareketlerine kadar oyuncunun bütün performansını dijital ortamda yaratılan modele aktarmasını bile mümkün kılabilir. Bir veya birkaç kameranın arasına yerleştirilen oyuncu, üzerindeki verici noktalarından gelen bilgiyi işleyip, bilgisayar ortamındaki alıcılara iletir. Kameralara tanımlanan uzaklık ve alan bilgisi üzerinden vericilerin olduğu noktacıkların yerini tespit eden sistem, sanal ortamdaki modelde aynı noktaların karakter rigine (kemik sistemi) entegre edilmesiyle hareketin aynısını bilgisayara yansıtır. Oyuncunun hareketlerinin saniyenin belli bir kısmında (genelde 24'te birinde) yakalanmasının ardından, animatörler bu hareketleri 3 boyutlu karaktere aynı zaman aralığında kare kare eşleştirir ve hatta bazen bu hareketleri manipüle ederek istenen sonucu elde etmeye çalışır. Bir sonraki bölümde bahsedilecek olan hareket takibi (Match Moving ya da Motion Tracking) sistemleriyle eş zamanlı olarak kullanıldığında karakterin hareketiyle doğru orantılı olarak, karakterin çekildiği kameranın hareketleri de sahneye işlenebilmektedir. Bütün bu teknikler uygulandıktan sonra elde edilen 3 boyutlu karakter animasyonu ya sadece 3 boyutlu ortamdaki bir animasyonda ya da gerçek çekimlerin içinde kullanılabilir. Bu yöntemin en ünlü örneği; "Lord of the Rings" (2001) serisindeki "Gollum" karakteri olarak kabul edilebilecektir. Bilgisayar oyun sektöründe de sıklıkla kullanılan teknik, oyun içindeki karakterin farklı durumlarda verdiği tepkileri ya da hareketleri tanımlama adına listelenip, oyun fiziğine uygun hareket etmek üzere bir sisteme oturtulur. İlk ve en önemli örneklerinden biri "Star Wars" (1977) ikinci üçlemesinde (Prequels) (1999-2005) "A Phantom Manace" (1999) filminde Ahmed Best tarafından canlandırılan "Jar Jar Binks" karakteridir. En yoğun kullanıldığı film ise James Cameron'ın gişe hasılatları kıran "Avatar" (2009) filminde gözlemlenebilecektir. Na'vi isimli uzaylı bir ırkın yaşadığı gezegeni işgal eden insanları anlatan filmde, bahsedilen uzaylı ırkın mensupları tamamıyla hareket yakalama teknolojileri sayesinde canlandırılmıştır. Günümüzde, sanal ve artırılmış gerçeklik (VR ve AR) uygulamalarında da sıklıkla kullanılan teknoloji 21. Yüzyılın en çok kullanılan görsel efekt teknolojilerinden biri kabul edilebilecektir.

2.2.5.5.3. Hareket Takip Sistemleri

Hareket yakalama sistemleri daha önce de bahsedildiği üzere gerçek çekimler sonucunda elde edilen görüntünün, 3 boyutlu ortama aktarılması için kamera bilgilerinin çözümlenmesi dinamiğine dayanan bir görsel efekt teknolojisidir. "Match Moving" ya da "Motion Tracking" olarak da adlandırılan teknikte, renk, ışık ve hareket bilgileri, aracı bir program tarafından analiz edilmek suretiyle, 3 boyutlu ortamda

yaratılan sanal bir kameraya aktarılır. Sahnedeki genişlik ve kamera hareketinin hız değişimlerine kadar birçok konuda verileri analiz edebilen görsel efekt programları, sahnenin benzerinin 3 boyutlu ortamda simüle edilmesi ile dijital bir karakterin ya da ortamın 3 boyutlu modelinin aynı kamera hareketi içinde kaydedilmesini sağlamaktadır. Böylece daha önce söz edilen kompozit işlemlerde gerçek görüntüyle 3 boyutlu modellerin birebir eşleştirilmesi olanaklı kılınır. SynthEyes, Mocha, Maya Matchmover, Cinema 4D ve After effects gibi programlar sektörde hareket takip sistemlerini hayata geçirmek adına sıkça kullanılan programlardır. Mat boyama için üretilen sahnelerden, hareket yakalama teknolojileriyle üretilmiş karakterlerin animasyonlarına kadar, görsel efekt için üretilen birçok ögenin gerçek görüntülerle eşleştirilmesinde büyük önem taşıyan bir sistemdir. Günümüzde oyun konsollarında kullanılan Kinect kameralardan, akıllı telefonlarda kullanılan Face ID sistemine kadar birçok farklı sektörde de bu sistemlerin kullanımına başlanmıştır. Görsel efekt teknolojilerinin geldiği son noktada, sıkça kullanılan teknolojinin, film endüstrisi için en önemli araçlardan biri olduğu varsayılabilir.

2.2.5.5.4. Bilgisayar Üretimli İmgeleme

Aslında artık, dijital ortamda üretilen içeriklerin tümü, bilgisayar üretimli imgeleme (Computer Generated Imagery ya da kısaca CGI) olarak ele alınabilecektir. Bilgisayar üretimli imgeleme, genelde 3 boyutlu bilgisayar grafikleri tarafından üretilir ve sinema sektöründen, televizyon dizilerine, bilgisayar oyunlarından reklamlara ve simülasyon efektlerinden artırılmış gerçekliğe kadar birçok alanda kullanılmaktadır. İlk kez 1988 yapımı "Willow" filminde kullanılan teknik, üç boyutlu ortamda x, y ve z koordinatları temel alınarak belirlenen üç veya dört noktadan, bir yüzey elde edilmesi ve bu yüzeylerin birleştirilmesiyle bir dijital karakter veya ortam yaratılması prensibiyle gerçekleşir. Daha sonra bu yüzeyler, riglere (kemik sistemi) entegre edilerek ve zamanda belli anahtar kareler yaratılarak hareketlendirilebilir. Oluşturulan 3 boyutlu yüzeylere, grafik programlar aracılığıyla yüzey kaplaması uygulanarak renk ve doku kazandırılır. Tüm bu rig, animasyon ve kaplama süreçlerinden sonra, sahnede yine koordinatlar temel alınarak üretilen sanal ışık kaynaklarıyla kaplamanın renk ayarları düzenlenir ve sanal kameralar aracılığıyla 3 boyutlu ortamda hangi yüzeylerin kaydedileceği bilgisi tanımlanır. Son olarak çıktı (render) süreçleriyle 3 boyutlu ortamdaki bütün bilgiler (yüzey, animasyon, renk ve ışık gibi) videoya dönüştürülmek üzere birer dijital resim formatına (jpeg., png., tiff.) dönüştürülür ve fotoğrafların ard arda konulmasıyla videolar elde edilir. Simülasyon efektleri ve hatta mat boyama için de içerik üretmek adına bu 3 boyutlu ortamın olanaklarından yararlanılmaktadır. Statik veya hareketli olması önem teşkil etmez,

ünkü iki durumda da bilgisayar ortamında retilmiř bir kare resim temel alınabilecektir. rneđin mat boyama iin kompozit sistemlerde kullanılacak bir manzara veya bir yapı tek kare render alınabilecekken, simlasyon efektleri veya dijital animasyon sz konusu olduđunda elde edilen resimler birbirinin ardılı olduđundan dolayı onları videoya dnřtrmek gerekecektir. Aynı řekilde, hareket yakalama teknolojileri aracılıđıyla elde edilen hareket bilgilerinin de yansıtıldıđı ortam 3 boyutlu bir gerekliktir. Daha nce bahsedilen srelerden, animasyon srecinin hızlanmasıyla sonulansa da hareket yakalama teknolojilerinin de kullanıldıđı son ařama bilgisayar retimli imgeleme sreleriyle eřzamanlı iřlemektedir. Grsel efekt teknolojileri iinde en son ele alınan konu olması ynyle en byk payın ve nemin bilgisayar retimli imgelemede olduđu dřnlebilecektir. nk tek bařına diđer efekt trleri “CGI” olmaksızın arzu edilen sonucu veremeyecektir. Bu tr de ele aldıktan sonra grsel efekt teknolojilerinin ele alındıđı  temel kategorinin ieriđi tanımlanmıř olacaktır. Bylece gelecek blmlerde, istatistiksel verilere ulařılırken, filmler arasında yapılan ayırımın neye gre yapılmıř olduđu daha net gzlemlenebilecektir. Bu řekilde tamamlanan Hollywood sineması blm, arařtırmanın istatistiksel verileri incelenirken ve filmler analiz edilirken birok aıdan kullanılacaktır. Bir sonraki ana blmde Transmedya trnn geliřimi ve bu medya trne bađlı řekilde Hollywood sinemasının kresel lekteki deđiřimi gzler nne serilmeye alıřılacaktır.

2.3. Transmedya Hikye Anlatıcılıđı

Transmedya hikye anlatıcılıđı, yeni ađın nemli medya alışkanlıklarından biri haline gelmiřtir. Kreselleřme ve Hollywood sinemasından bahsedilen nceki blmlerde yer yer bahsedilen bu yeni medya tr, yakınsama kltrnn iyiden iyiye kitle kltrnn yerine getiđi bir dnemde canlanmıřtır. Yakınsama kltr de kendinden nceki kltrle benzerlik tařıyan bir zelliđe sahiptir. Yakınsama kltr de kitleselliđi iinde barındırır ama bu kitle bir ncekinden daha farklıdır. nceli olan kitle kltrnde bahsedilen kitle, edilgen, řartlandırılmıř ve ynlendirilen bir kitledir. Tketim toplumu zelinde kapitalist sistemin arzuları dođrultusunda hareket etmeye řartlandırılmıř bir kitledir. Oysaki yakınsama kltr iindeki kitle katılımcıdır. Bu katılımcılık grece kiřinin tercihlerine bađlıdır. Yakınsama kltrnde bahsedilegelen kitle edilgenlikten uzaklařma eđilimindedir ve iinde etkileřime girme zelliđi barındırır. Daha nceki toplumsal konjonktrde, kitle tketeceđi yne ynlendirilmeyi beklerken, yakınsama kltr ađında transmedya rnleri temelinde interaktif bir iletiřim ađının iine girmektedir.

“Bir transmedya hikayesi çoklu medya platformlarında gözler önüne serilir, her yeni metnin bütüne, kendine özgü ve değerli bir katkısı vardır. İdeal bir transmedya hikaye anlatımında, her aracı en iyi yaptığı şeyi yapar- yani hikaye bir filmle takdim edilir, televizyon, romanlar ve çizgi romanlar aracılığıyla genişletilir;...” (Jenkins, 2006, 95-96).

Transmedya hikâye anlatıcılığı kavramını bulan ve geliştiren Henry Jenkins tarafından bu şekilde ifade edilmektedir. Bu medya türü, temel olarak bir hikâye evrenini en temel noktalarından başlayarak kurmak adına; sinema filmleriyle (çoğunlukla bu filmler bir üçleme veya daha çok sayıdaki filmlerden oluşan bir seri olarak verilir) hikâyenin ana hatları kurgulanır. Bu filmlerin seri olan versiyonlarında, genellikle film içinde ve özellikle filmler arasında zaman geçişleri bırakılarak hikâyede boşluklar oluşturulur. Öncelikli olarak bu boşlukları doldurmak adına animasyonun olanaklarından faydalanılır ve en az birkaç sezonluk animasyon serileri üretilir. Bir televizyon kanalında veya internet kanalında yayınlanan bu animasyon serileri, uzun sezonlar devam ederek filmlerden arta kalan birçok boşluğu doldurur. Örneğin Jenkins’inde transmedya hikâye anlatıcılığını bilinçli bir şekilde uygulayan eserler arasında merkeze koyduğu “Matrix” (1999-2003) serisi bu sistemi uygulaması yönüyle önemlidir.

“Film Yapımcıları, hikayeye biz bilgisayar oyununu oynayana kadar mantıklı olmayan ipuçları yerleştirdiler. Web’den indirilmesi veya ayrı bir DVD’den izlenmesi gereken bir dizi animasyon kısa filmle ortaya çıkan hikayenin arka planını çizdiler. Fan’lar film salonlarından çıkıp, her ayrıntıyı incelemek, her türlü yorumu tartışmak üzere internet tartışma listelerine bağlanmak için yarıştı, afalladı ve kafaları karıştı” (Jenkins, 2006, 94).

İşte bu animasyon filmleri, seyirci-eser etkileşiminde yeni bir dönemin başladığına kanıt olarak gösterilebilecektir. Daha sonra “Matrix”de de (1999-2003) uygulandığı gibi bir dizi bilgisayar oyunu hem seyircinin hikâye evrenini daha etkili bir biçimde deneyimlemesi hem hikayede kişinin rol alabilmesi, hem de hikayede boşluk kalan kısımların doldurulması adına kullanılmaya devam etmiştir. Anlaşılması oldukça güç katmanlardan oluşan hikâye evreni bu farklı platformlar üzerinden paylaşılan ve etkileşime geçilen hikâye parçacıkları ile seyirciye yeni bir deneyim yaşatmak konusunda oldukça başarılı olunmuştur.

“Önceki nesiller bir filmi "anlayıp anlamadıklarını" merak ettiğinde, bu genellikle bir Avrupa sanat filmi, bağımsız bir film ya da belki de gece geç saatlerde yayınlanan anlaşılması güç kült bir filmi. Ancak Matrix Reloaded, R dereceli filmler için tüm gişe hasılatlarını kırdı ve piyasaya çıktığı ilk dört günde 134 milyon dolar gelir elde etti. Video oyunu piyasadaki ilk haftasında bir milyondan fazla sattı” (Jenkins, 2006, 94-95).

Bu çalışmaların tamamı, Jenkins’in çağdaş eseri “Convergence Culture”da da bahsettiği üzere, yeni deneyimlerle katılımcının interaktivite seviyesinin artırma yolunda büyük adımlar atılmasına sebep olmuştur. Örneğin; “Enter the Matrix” (2003) oyununda, ikinci filmin o bitmek bilmez otoyol sahnesinde, tırın üstünde ajanlarla

dövüşen ve anahtarcıyı korumaya çalışan Morpheus'un, tırdan düşerken son anda Naobi tarafından kurtarılmasının arka planında olanlar öğrenilmekte, hatta bu sürece dahil olunmaktadır. Naobi o son saniyedeki kurtarışını yapamasa, Morpheus'un ölümüyle sonuçlanacak bütün olaylar zinciri, filmde insanlığın kurtuluşunun riske girmesi anlamına gelebilecektir. "Enter the Matrix" (2003) oyununda, Naobi'yi o ana gidene kadar yönlendiren bilgisayar oyuncusu, hikâyede de önemli bir yer edinmekte ve etkileşimi aynı zamanda onu hikayenin değerli bir ögesi haline getirmektedir.

"Matrix, yakınsama medyası çağındaki bir eğlence türüdür, tek bir ortamda ihtiva edilemeyecek kadar büyük bir anlatı oluşturmak için birden fazla metni birbirine entegre eder. Wachowski kardeşler transmedia oyununu çok iyi oynadılar, ilk önce ilgiyi teşvik etmek için orijinal filmi çıkardılar, birkaç Web çizgi romanı çıkararak sağlam "hard-core" fanların daha fazla bilgiye duyduğu açlığa sundular, ikinci filmin beklentilerine yönelik olarak animayı öne sürdüler, tanıtımın içinde gezinmek için bilgisayar oyununu yayınladılar, bütün döngüyü sonuca erdirmek için The Matrix Revolutions'ı çıkardılar ve bütün bu mitolojiyi devasa bir çok oyunculu internet oyununa dönüştürdüler. Yol üstündeki her bir adım daha yeni giriş noktaları sunarken öncesinden gelenleri birleştirdi" (Jenkins, 2006, 95).

Aynı etkileşim süreçleri animasyon serileri söz konusu olduğunda dolaylı bir yoldan olsa da platformlar arası ilişkiyi güçlendirmek ve hikâyenin bütünlük teşkil etmesi için hizmet etmeye devam etmektedir. "Star Wars" ve "Marvel Sinematik Evreni" gibi serilerin tercihi, televizyonda yayınlanan sezonluk animasyon serileri yönünde olmuşken, "The Matrix" (1999) filmin alt yapısında çokça hissedilen Uzak Doğu'ya gözlerini dikmiştir. Anime şirketlerinin en iyi ve tarz sahibi yönetmenleriyle anlaşılan yönetmenler, filmin öncesini anlamak adına bir dizi Anime üretmek için anlaşmışlardır.

"Animasyon filmler, oyun ve çizgi romanlar, Matrix için benzer bir şekilde işlev görerek, yarattığı dünyaya bilgileri eklemleyerek ve parçalarını ortaya dökerek daha kapsamlı ve daha anlaşılır hale gelir. Örneğin Mahiro Maeda'nın "İkinci Rönesans" (2003) filmi, bizi şimdiki zamandan, ilk Matrix filmini açılışındaki makine yönetimi dönemine götüren zengin, detaylı, hızlı tempolu bir güncedir" (Jenkins, 2006, 115).

İkinci Rönesans'ta filmin temelinde yer alan makine kontrolündeki insanlığın geçiş süreçlerinin nasıl gerçekleştiği gözler önüne serilmektedir. Ve bu gerçeklikle birleşen yapı içinde, tüm seri daha anlamlı kılınmıştır.

"Final Flight of the Osiris (2003) isimli animasyon kısa filmde, ana karakter Jue, Nabuchdnezzar'ın tayfasına bir mesaj iletmek için hayatını feda eder. Mektup makinelerin Zion şehrine doğru yollarını kazdıklarıyla ilgili bir bilgi içermektedir. Animenin son anlarında Jue mektubu posta kutusuna bırakır. Enter the Matrix oyununun açılış kısmında oyuncunun ilk görevi posta ofisinden aldığı mektubu kahramanların eline ulaştırmaktır. Ve The Matrix Reloaded filminin başında karakterlerin "Osiris'in son yayını" konuştuğu görülür. Sadece filmi gören kişiler için bu bilgilerin kaynağı belirsiz kalmaktadır, fakat tüm transmedya deneyimini yaşayan kişi mektubu ulaştırmada aktif bir rol oynamıştır ve üç farklı medyanın içinde yörüngesini bulmuştur" (Jenkins, 2006, 102).

Bu şekilde yapbozun parçaları birleştirilir ve transmedya deneyimi birbiriyle bağdaştırılmak üzere katılımcı için daha güçlü bir bağ kurma olasılığı yaratır. Transmedya hikaye'sinde etkileşimin bu derece artırılması için birçok yönden ince ayrıntılarla bezenen hikayeler, yapının katılımcılığa olan teşviğini artırmaktadır. Yalnız bu durumlara entegre olabilmek için, seyircinin de katılımcı kültürünün gereklerini yerine getirmesi gerekmektedir. Çünkü yalnızca filmleri seyretmek üzere odaklanılmış bir sistem içinde, kişi diğer platformların hepsine hâkim olan katılımcılar oranında tatmin olamayacaktır. Hatta bilinçli bir şekilde, boş bırakılıp diğer platformlarda deneyimlenmesi için ayrıştırılmış parçalar, ana odağa konulan filmlerin anlaşılmasını güçleştirebilecektir.

“Benzer bir şekilde, The Kid karakteri bir başka kısa animasyon filmi olan The Kid's Story (2003) filminde bir lise öğrencisinin Neo ve arkadaşlarının onu kurtarmaya çalıştığı bir süreçte Matrix hakkındaki gerçeği kendisi bulmasıyla gözler önüne serilir. The Matrix Reloaded filminde, Zion'un dış çemberinde The Kid ile karşılaşılır ve o tayfaya katılmak için yalvarmaktadır; “Bu Kader. Yani benim burada olma sebebim sensin, Neo,” ama Neo ağırdan alarak, der ki; “ Sana söyledim, çocuk, sen beni buldun, ben seni değil...Sen kendini kurtardın.” Bu sözlü alış verişin sahnelenmesi eğer seyirciler arasındaki herkes ikisinin ne konuştuğunu anlıyorsa daha iyi kurulmuş bir karakter gelişimi hissi verecektir diğer durumda sadece sahneye ilk kez çıkan bir karakter olarak algılanacaktır” (Jenkins, 2006, 103).

Tüm bunların yanı sıra “The Matrix” (1999) gibi hem popüler olmayı başarmış hem de içinde görünenden çok daha fazla alt anlamlar ve şifreler barındıran yapılar, post modern bir dünyada kültür seviyelelerinin kaynaşmasında da önem teşkil etmektedir. Bir simülasyonda yaşamaktan, Taoist metinlere ulaşılabilirdiği gibi, Zion'daki Mesih üzerinden kutsal kitaplara kadar göndermelerin sonu kesilmez. Ve bu katılımcı seyircinin bir metin üzerinden diğer metinlere dikkat çekilmesiyle, daha geniş çaplı bir kültürel yelpazenin kapılarını açabilir.

“Filmin sonsuz alıntıları da seyircilerin tepkisini tetikliyor. Referans üzerine referans katmanları epistemofilimizi (bilgi fetişi) katalize eder ve sürdürür; bu boşluklar ve aşırılıklar, bu kült filmlerin etrafında yayılan, uzmanlıklarını sergilemek, kütüphanelerini derinlemesine kazmak ve zihinlerini dipsiz bir sır çukuru vaat eden bir metne taşımak için birçok farklı bilgi topluluğuna açıklıklar sağlar” (Jenkins, 2006, 98-99).

Bu epistemofili, katılımcı kültürünün temeline oturtulan fan kültürü açısından çok değerli kabul edilir. Çünkü ana katalizör, merak unsurudur ve bir eser hakkında en çok şey bilen fanlar arasında statü olarak yükselebilecektir. Bunun ötesinde;

“Daha derin kazdıkça, daha da çok sır perdesi aralanmaktadır ki her an filmin anahtar noktası olarak gözükebilir bunlar. Örneğin; Neo'nun apartman dairesindeki kapı numarası 101'dir ki bu George Orwell'in 1984 (1949) romanındaki işkence odasının numarasıdır, ayrıca aynı 101 numarasını Merovingian'ın gece kulüündeki kat numarası olarakta görülür ve de numara otayolun numarası olarakta belirecektir ki tüm karakterlerin The Matrix Reloaded'daki kesişme noktasıdır, kişi inanmadan edemeyecektir ki filmdeki diğer çeşitli numaralar gizli anlamlar ve kişileri ve mekanları bağdaştıran

mesajlar taşımayadursun. Çekimlerin arka planındaki billboardlarda Enter the Matrix (2003) oyunun hileli kodları bulunmaktadır” (Jenkins, 2006, 99).

Tüm deneyim, katılımcıyı daha katılımcı ve “fan”ı en meraklı, en bilgili “fan” haline getirmek üzere kurgulanmıştır. Bu geçmişte bilinçsizce gerçekleştirilmeye başlansa da (Yüzüklerin Efendisi ve Yıldız Savaşları gibi serilerde) Matrix yani Wachowski kardeşler, bunu çok ayrıntılı hesaplamalar neticesinde başarmıştır. Onların kurguladığı sistemin bir sonucu olarakta, bütün medya alışkanlıkları değişkenlik göstermeye başlamış ve hem seyirci katılımcıya dönüşmüş hem de yapımcılar bu durumu değerlendirmeden, yani seyirciyi görmezden gelerek filmler üretmeye son vermek zorunda kalmıştır. Bu nedenle eğlence endüstrisi de evrilmeye başlamıştır. Çünkü;

”Yatay olarak entegre bir eğlence endüstrisinin - yani tek bir şirketin tüm farklı medya sektörlerinde kökleri olabileceği- ekonomik mantığı, medyadaki içerik akışını belirler. Farklı medyalar farklı pazar nişlerini çeker. Filmler ve televizyon muhtemelen en çeşitli izleyicilere sahiptir; çizgi roman ve oyunlar en dar. İyi bir transmedia franchise’ı çoğul müşterilerini, içeriği farklı mecralardaki medyalarda biraz daha farklı bir şekilde sunarak kendine çekmeye çalışır” (Jenkins, 2006, 96).

Yeni Hollywood’un hızlı bir şekilde algıladığı ve üretim politikalarını hızla değiştirdiği bir çağda, bu yönelimlerin gözlemlenmesi normal bir eğilimdir. Fakat ana konu artık seyircinin yapımcıya değil, yapımcının katılımcıya göre kararlar alma gereksinimine girmiş olmasıdır. Hem tüketim toplumunun hem kitle kültürünün hem de modern zamanlarda yeni küreselleşmeye başlayan kapitalist dünyanın, seyircinin isteklerini değil kendi çıkarlarını ön plana koyma ayrıcalığı mevcuttu. Oysaki günümüzde, yakınsama kültüründeki postmodern katılımcının tam küreselleşmiş neoliberal dünyadaki tercih ve beklenti hakları geri kazanılmış olabilir.

”Eski Hollywood sistemi seyircilerin hikâyesinin temasının her zaman takip edilebilmesi laf kalabalığına tabi idi, dikkatleri dağılsa veya sinema salonunun lobisine gidip çok önemli bir sahnede patlamış mısırlarını doldurmaya kalkışsalar bile. Yeni Hollywood ise gözlerimizi her zaman yolda tutmamızı talep ediyor ve sinema salonuna varmadan önce araştırma yapmamızı” (Jenkins, 2006, 104).

Bir transmedya hikâye evreninde hangi ürünlerin daha çok tercih edilip, hikayenin ne yöne doğru ilerlemesi gerektiğine dair katılımcının forumlarda paylaştıklarından başlayarak entegre olduğu tüm deneyimlerde, tercihleri dikkate alınmak durumundadır. Bu durum katılımcıya olanaklar sağladığı oranda, sektörde de katılımcının daha uzun süreler üretilen eserin farklı mecralardaki ürünleriyle ilişki içinde kalmasını sağlayabilmektedir.

”Medyalar arası okuma yapmak, daha fazla tüketimi motive eden bir deneyim derinliği sağlar. Artıklık fan ilgisini yok eder ve franchise’ların başarısız olmasına neden olur. Yeni içgörülerin önermesi ve deneyim seviyeleri franchise’ı yeniler ve tüketici sadakatini korur” (Jenkins, 2006, 96).

Bu katılımcı sadakati, eskiye oranla daha güçlü bir ilişkiler ağı kurabilecektir. Bir filmin yönetmeni ve o yönetmenin filmlerini eski Hollywood'da takip etme seviyesiyle, transmedya deneyimi yaşatan bir yapım sürecinin yeni evrelerinin takip oranı arasında ciddi farklar gözlemlenebilecektir. Hayran kültüründen doğan yakınsamanın katılımcıları, artık tek bir beyin olarak düşünüp karar verme yetisine de sahip olmaktadır. “Kolektif bilinç, sanal toplulukların birleşik uzmanlıklarını kullanma yetisini işaret eder şekilde konuya parmak basar. Bizim kendi kendimize bilemeyeceğimiz veya yapamayacağımız bir şeyi, artık kolektif bir şekilde yapabiliriz” (Jenkins, 2006, 27). Bu kolektiflik, katılımcıyı üretim süreçlerinin kültürel manipülasyonuna karşı korurken, sanatın da halkın istediği yönde evrimleşmesini sağlayabilecektir. Belki gidişat, “yüksek” sanat yönünde değildir ama daha demokratik bir popüler sanatla karşılaşma olasılığı artmaktadır.

“Yeni topluluk biimleri ortaya çıkıyor, fakat; bu yeni topluluklar, gönüllü, geçici ve taktiksel üyelikleri aracılığıyla, müşterek entelektüel girişim ve duygusal yatırımları üzerinden tanımlanıyorlar. Üyeler bir gruptan diğerine ilgileri ve ihtiyaçları doğrultusunda geçiş yapabilir ve de bir seferde birden çok topluluğa üye olabilirler. Ancak, bu topluluklar müşterek üretimleri ve karşılıklı bilgi değiş tokuşları sayesinde bir arada kalırlar” (Jenkins, 2006, 27).

Bu da transmedyanın, medya türleri içinde artarak çoğalan kontrolünün temelinde, kolektif bilinç üzerinden ilişki kurulan entelektüel toplulukların gücünü gösterebilecektir. Artık seyirci güdümlenmek üzere evlerinde bekleyen, yuvalarına hapsedilmiş tüketiciler değil, bir birlik halinde hareket eden katılımcı bir topluluktur. Bu topluluk bütünleşmeyi kendi talep ederken, üretim süreçlerinin yönelimleri hakkında da söz sahibi olduğunu bilerek hareket etmektedir. Küresellik bu topluluğun gücünden beslenirken, onları da güçlü kılmayı başarabilecek olgunluğa gelecekte, transmedyanın bu durumda büyük bir etkisi olacağını varsaymak pek zor olmayacaktır.

2.3.1. Metinlerarası İlişkiler, Postmodernite ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı

Metinlerarasılık transmedya hikâye anlatıcılığının merkezinde yer almaktadır. Çünkü transmedya hikâye anlatıcılığı, gerçek anlamda metinlerarası bir ilişkiden doğmaktadır. Sinema filmlerinin, çizgi dizilerin ve/veya filmlerin, bilgisayar oyunlarının ve çizgi/grafik romanların hepsi bir metin dahilinde üretilmekte ve bu metinler temel bir noktadan yola çıkılarak birleştirilip ve ilişkiye geçmektedir. Bunun dışında “The Matrix” (1999) örneğinde de görüleceği üzere postmodern bir hassasiyet sonucu nostaljik bir tavır içerdiği de düşünülebilir. Matrix'in yazınsal içeriğinde barındığı

Taoist veya kutsal kitaplarla metinler arası kurduğu postmodern bağ da bunun bir göstergesi olarak kabul edilebilecektir.

“Film eleştirmenlerinin çoğuna çok geleneksel hikaye yapıları ile düşünmeleri öğretilir. Onlar giderek daha fazla hikaye anlatımının çöküşünden bahsediyorlar. Bu tür iddialardan şüphelenmeliyiz, çünkü halkın hikayelere olan ilgisini gerçekten kaybettiğini hayal etmek zor. Hikayeler, ortak deneyimlerimizi yapılandırdığımız, paylaştığımız ve anlamlandırdığımız birincil araç olan tüm insan kültürleri için temeldir. Daha ziyade, başlangıç, orta ve sonla tek bir yol izlemek yerine anlatı olasılığını genişleterek karmaşıklık yaratan yeni hikaye yapılarının ortaya çıktığını görüyoruz” (Jenkins, 2006, 118-119).

İşte bu kültürel ortak deneyimin sonuçları, transmedya hikaye anlatıcılığının metinlerarası ilişkileri üzerinden kurulmaya devam etmektedir. Postmodernitenin yakınsama kültürü öncesi metinlerarası ilişkileri, günümüzde görece değişmektedir. Postmodernitenin sinema ile bağını sorgularken Sabri Büyükdüvenci ve Samire Ruken Öztürk, metinlerarasılıkla ilgili şu nitelendirme de bulunmaktadır;

“Malzemelerin bağlamlarından koparılıp kolaj biçiminde yeniden kullanıldığı, anlamlı bir bütünlüğün olmadığı metinlerle, daha doğrusu bu metinleri "okuma" sorunuyla karşı karşıyayız. Artık üst düzeydeki estetik üretimin hiçbir kaygı duymadan alt düzeydeki estetik üretimle, bir anlamda kitschle el ele verdiği ve her şeyin bir oyun olduğu metinlerarası bir yerdeyiz” (Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 34).

Fakat transmedyanın güçlendiği 2020'lere ulaşılan bu günlerde, metinlerarasılığın giderek daha çok anlam kazandığı ve daha bilinçli tüketileceği bir döneme giriş yapıldığı düşünülebilir. Postmodern metinlerarası algının, anlamsızlığı giderek azalmakta; transmedya hikaye anlatıcılığı, katılımcı yakınsama kültüründe gözlemlenen daha bilinçli bir metinlerarasılıkla beraber ilerlemektedir.

“Metinlerarasında, her metnin kendinden önce yazılmış öteki metnin alanında yer aldığı, hiçbir metnin eski metinlerden tümüyle bağımsız olamayacağı düşüncesi öne çıkar. Bir metin hep daha önce yazılmış metinlerden aldığı kesitleri yeni bir birleşim düzeni içerisinde bir araya getirmekten başka bir şey olmadığına göre, metinlerarası da hep önceki yazarların metinlerine, eski yazınsal bir geleneğe bir tür öykünme işleminden başka bir şey değildir. Kısacası, bu bağlamda, her yapıt bir metinlerarasıdır” (Atkulum, 1999, 18).

Transmedyada da gözlemlenebilecek bir özelliktir bu. Çünkü ana metinden uzaklaştıkça aradaki bağları güçlü kılmak adına o metnin destekleneceği bir versiyon üretilmeye çabalacaktır. Örneğin; 1977 yılında George Lucas ilk filmi (Star Wars: A New Hope) yazdığında devam filmlerinin gelip gelmeyeceği dahi bilinmiyordu. Daha sonra devamı gelince “A New Hope” ismini alan birinci filmle bağlantılı bir olay bugün hala “Star Wars: The Clone Wars” (2008-2020) çizgi filmlerinde gündeme gelmekte ve katılımcı topluluklar içinde iki hikaye arasındaki çelişkiler ve bağlantılar sorgulanabilmektedir.

Metinlerarası ilişkiler birkaç farklı özellik temelinde tanımlanabilecektir. Bunlar; “Alıntı, gönderge, açık; gizli alıntı ve anıştırma, kapalı metinlerarası ilişkiler; yansılama (parodi), alaycı dönüştürüm (travestissement burlesque), öykünme (pastiş) ise bir türev ilişkisine dayanan ve açık metinlerarası biçimler sayılırlar” (Atkulum, 1999, 94). Alıntı, metinlerarası ilikilerin en sık kullanılan metodudur. Bir metnin diğer bir metin içinde en gözle görülür, en rahat algılanan ve fark edilen özelliği alıntı olabilir. Alıntı en belirgin metinlerarası ilişkilerden biridir, bir metinde başka bir metnin parçası anımsatılarak o metne gönderme yapmak ve o düşüncenin yeni metindeki yeni düşünceyle bütünleşmesini sağlamak adına kullanılır. Metinlerarasılığın kullanıldığı diğer bir özellik ise anıştırmadır.

“Anıştırma, kavranması için, bir sözce ile yansının gönderdiği bir başka sözce arasında belli bir algılamayı zorunlu kılar. Varlığını dışarıdan bildirecek, belirtecek bir dış bildiri dizgesi olmadığı için anıştırmayı bulmak zordur, çoğu zaman kişisel ekin birikimi ve çabayı gerektirir” (Atkulum, 1999, 109).

Böylesi kullanımlar da metinlerarasılığın yapısına dahil edilmekte ve transmedya türünde kullanılan anıştırmalarla bağlantı kurulabilmektedir. Örneğin; “The Matrix”te (1999) Neo’nun mesih kabul edilmesi yönüyle davranışları ve konuşmaları geçmişte önemli figürleri anıştırabilecektir veya “Star Wars”ta (1977) Mandalorian karakteri’nin yalnız bir kovboyu anıştırması mümkündür. Bu sayılanların dışında;

“Bir metni başka bir metne bir türev ilişkisine göre bağlayan açık metinlerarası yöntemlerin en önemlileri, yansılama (parodi), alaycı dönüştürüm ve öykünme (pastiş)’dir. Yansılama ve alaycı dönüştürüm, alt-metnin (gönderge-metin) çoğu zaman gülünç bir etki yaratmak ya da eğlen(dir)mek amacıyla dönüştürülmesine dayanır; öykünme ise bir gönderge-metnin biçimini taklit etmeye dayanır, bir “taklit” ilişkisine göre kurulur” (Atkulum, 1999, 116).

Bu sayılanlar arasında araştırmanın temeline oturtulabilecek olan yöntem öykünme (pastiş)’tir. Aslında transmedya bir şekilde öykünmenin en geniş çaplı üretime döndüğü yapılardan biri kabul edilebilir. Örneğin; George Lucas’ın büyük bir Kurosawa (Akira) hayranı olduğu bilinir. Hatta Japon yönetmen, son dönemlerine doğru maddi sıkıntılar çektiğinde filmi “Dreams” (1990) için kendinden daha genç ama “Star Wars”dan (1977) dolayı zenginleşen George Lucas, ona filmin yapımında yardım etmiştir. Çünkü aslında, birçok yönden Star Wars’un birinci filmi “A New Hope” (1977) Kurosawa’nın The Hidden Fortress filmine öykünmüştür. İki ana karakter birer robota dönüşürken, samuray’lar da Jedi savaşçılarına dönüştürülmüştür. İşte buna benzer durumlardan yola çıkılarak, kavramı birçok açıdan araştırmayla bağdaştırmak mümkündür.

“Öykünme, bir yazarın dil ve anlatım özellikleri, sözleri taklit edilerek gerçekleşir. Bir yazar bir başka yazarın biçimini kendi biçimiymiş gibi benimseyerek, okurun üzerinde oluşturmak istediği etkiye göre kendi metnine

sokarak ya da özgün metnin içeriğini kendi metnine uyarlayarak yeni bir metin ortaya çıkarır. (...) Öykünme yazarı yalın bir senaryodan ya da konudan yola çıkarak, onun biçiminde yeni bir metin yazar” (Atkulum, 1999, 133).

Bu öykünme, nostaljik olması yönüyle postmodernin sınırları içinde kabul edilebilecektir. Ve metinlerarası özelliği medyanın en merkezinde yer alması yönüyle ilişkilendirilebilecektir. “Denzin’ e göre postmodern estetiğin belirleyici bir niteliği olan pastiche (pastiş), dürüstçe günlük yaşama röntgencinin eylemlerini yerleştirirken, röntgencililiğin ilk ele alınış biçimlerine yönelik bir nostaljiyi yansıtır” (Denzin’den, 1992, aktaran Büyükdüvenci, Öztürk, 2014, 28). Bütün bunlar ele alındığında üç kavram ilişkilendirilebilecek ve aralarında bir bağ olduğu gözlemlenebilecektir. Öykünme (pastiş) postmoderniteye gönderme yapması yönüyle önemli bir yer teşkil edebilir. Pastiş hem postmodern hem de metinlerarasıdır, metinlerarası olan ise transmedya ile ilişkilendirilebileceğinden dolayı postmodernin sınırları içine alınabilir. Böylece transmedya, postmodern dinamikler içinde kendine bir yer edinerek günümüz küresel dünyasının hem sosyal hem de sanatsal dinamikleri içine yerleştirilebilecektir.

2.3.2. Hollywood Sineması ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı

Transmedya’nın kendini en etkili şekilde gösterdiği sinema Hollywood’dur. Hollywood’da doğup büyüyen bir medya alışkanlığı olmasıyla beraber küresel dünyanın bağlarını güçlendirdiği de göz ardı edilemeyecektir. Çok uluslu dijital animasyon ve görsel efekt şirketlerinin transmedya ürünleri üretilirken Hollywood sinemasıyla iş birliği içinde olduğu bilinmektedir. Transmedya’nın kütüğü her ne kadar Los Angeles’ta olsa da transmedya bir seyyahıdır. Yer yer Japon adalarında gezer, bazen de Avrupa’daki görsel efekt şirketlerinde, Çin’in sermayesinin kontrol ettiği topraklarda kendine kalacak bir yer bulduğu gibi, kardeş ülkesi Kanada topraklarında da üretilen eserler için birçok konuda destek alındığı göz ardı edilemeyecektir. Yani temelde Amerika’dan yönetilen bu proje, küreselliğin gözlemlenebildiği bir alt yapı ile ilerlemektedir. Bu bölümde bahsedilen konular dahilinde incelenecek olan dört farklı transmedya hikaye evreni ile konuya dair analizler yapılacak ve bu serilerin küreselleşen dünyadan etkilendiği ve medya alanında dönüştürdüğü durumlar incelenmeye çalışılacaktır. Daha sonra yapılacak olan istatistiksel veri analizlerine bir alt yapı kurması adına yapılacak olan analizlerle, grafiklerde gerçekleşen değişimlerin sinema dünyasında, hangi gelişim ve değişimlerin ardından ortaya çıktığı gösterilmeye çalışılacaktır. Bu bölümde ilk incelenecek “Transmedya Hikaye Evreni” “Matrix” (1999-2003) serisi olacaktır. En ayrıntılı incelenecek seri de bu seridir. Çünkü, “Matrix” (1999-2003) serisi ilk kez bilinçli bir şekilde “Transmedya Hikaye Evreni” yaratan eser olarak kabul edilebilecektir. Daha sonra, ilk başladığında böyle bir evreni yaratmayı planlamasına rağmen daha sonra çıkardığı ürünlerle bu yöne dönen,

“Lord of the Rings” (2001-2003) ve “Star Wars” (1977-2019) serileri ele alınacaktır. Seçilen film serilerinin bu sürece olan etkileri, bölümün ilerleyen kısımlarında Transmedya ve Küreselleşme odağında ele alınacaktır.

2.3.2.1. "Matrix" Serisi

2.3.2.1.1. Film Serisinin Transmedya Hikâye Evreni

“Matrix” (1999-2003) serisi milenyuma bir kala çıkan ilk filmiyle 21. Yüzyılın bütün medya anlayışını değiştirecek olduğunun farkında mıydı bilinmez ama bugün medyanın ilerleyişinde köklü değişikliklere neden olduğu düşünülebilecektir. “Matrix” (1999-2003) serisi içinde barındırdığı bir üçleme film serisi, sekiz kısa anime, dört bilgisayar oyunu ve içinde birçok web (comic) çizgi romanı içeren beş çizgi romanla devasa bir hikâye evreni yaratmıştır. Daha önce buna benzer çalışmalar yapsa da “Matrix” (1999-2003) serisini diğerlerinden ayıran ve Transmedya alışkanlığını başlatan ana eser olarak değerlendirilmesinin sebebi onun tüm bu hikayeler arasında “bilinçli” metinler arası bir ilişki kurması ve ayrıntılı hesaplamalarla ayrılan parçaların yine aynı şekilde birleştirilmesinden kaynaklanmaktadır.



Şekil 1: Matrix Serisi Transmedya Evreni

Matrix Serisi Transmedya Evreni, Undergroundlab internet sitesi.

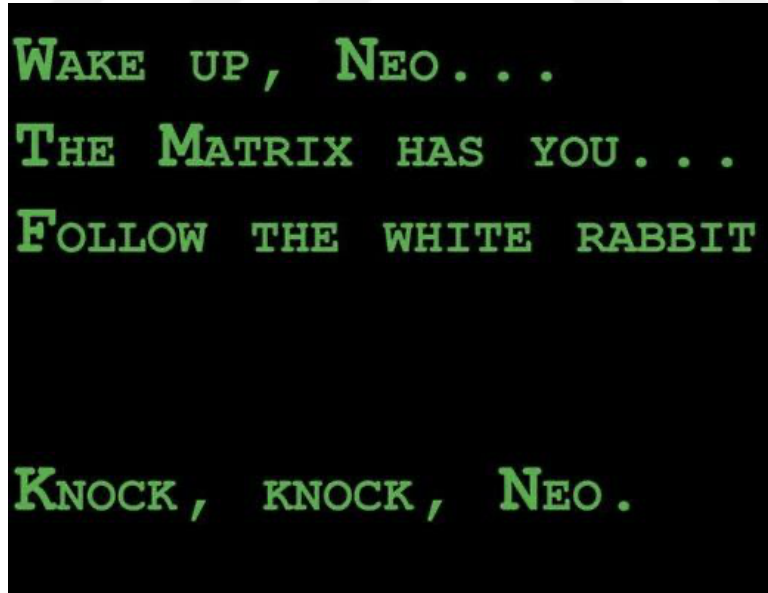
<https://undergroundlab.es/2019/05/escuela-de-cine-la-narrativa-transmedia/> [04.12.2020]

Castells'in ağ toplumundan, Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr teorisinden, William Gibson'ın Neuromancer'ından, George Orwell'in 1984'ünden, Taoizm'den,

kutsal kitaplardan, tasavvuftan, Uzak Doğu dövüş sanatlarından ve sanal zekanın insanlığı ele geçirdiği daha birçok başka filmde esinlenen Lily ve Lana Wachowski kardeşler (Şu an, iki yönetmen de cinsiyet değiştirme ameliyatı sonucu kadın olmuştur. Film çekildiğinde Wachowski biraderler “Wachowski Brothers” diye anılan Larry ve Andy Wachowski artık yeni isimleriyle anılmaktadır ve “Wachowskis” olarak filmlerini çekmektedirler.) postmodernizmin getirdiği tüm kavramların iç içe geçip sivilaşmasını bu eserleri aracılığıyla insanlığa hediye etmişlerdir.

a. The Matrix (1999) Sinema Filmi

“The Matrix” 1999 yılında ilk çıktığında, tüm dünyada büyük bir ilgiyle karşılanmıştır. Büyük sansasyonlara sebep olan film, daha Nokia cep telefonlarının yeni ortaya çıktığı, dev monitörlü bilgisayar kasalarının kullanıldığı, floppy disklerin yeni yeni CD'lere dönüştüğü ve internetin daha çok yoğun kullanılmadığı bir dönemde çekilmiştir. Hem teknolojik devrimin hem de sosyolojik paradigmanın değişim evresinde ortaya çıkan bu eser, birçok yönden bazı kavramların sorgulanmasına yardımcı olmuştur. Neo lakaplı bilgisayar hacker'ı Thomas A. Anderson gündüzleri bir yazılım firmasında çalışırken, geceleri de internette müşterileri için bilgisayar hackleyen bir adamdır. Bir akşam bilgisayarının başında uyurken ekranda beliren yazılar dikkatini çeker ve “Uyan Neo!” yazısıyla beraber uyanır.



Şekil 2: The Matrix Filmi Açılış Sahnesi Ekran Görüntüsü

The Matrix Filmi Açılış Sahnesi Ekran Görüntüsü, chachaworkshop internet sitesi.

<http://chachaworkshop.weebly.com/506895486851020505015345644396/-3-the-matrix-ost?view=full>,
[04.12.2020]

Buradaki uyanma iki anlamlıdır; hem o an uyanması gerektiğini salık verir hem de bir rüya aleminde yaşadığını bilmediği için o uykudan uyanmasını söyler. “Matrix seni ele geçirdi.” sözünden sonra “Beyaz tavşanı takip et” yazar ekranda, çünkü, Alice’in içine girdiği Harikalar diyarı gibi Matrix de bir yanılsamadan ibarettir. Matrix aslında konvansiyonel kullanımında bir masanın üstündeki bir tablada ölçüm yapmak için kullanılan dörtgenlerin olduğu bir şablondur. Fakat 3 boyutlu sanal ortam tasarlanırken bu konseptten yararlanan yazılımcılar, o sanal ortamın orijin bölgesini temsil etmesi adına bu şablonu kullanmışlardır. Sektörde “Grid” diye tanımlanan bu orijin noktasındaki şema, x, y ve z koordinatlarının gidiş yönlerinin belirtmek ve sahnenin merkezini tanımlamak üzere kullanılır. Filmde de sonsuz bir ortamda oluşturulan bir simülasyonda benlikleri yüklenen insanların, halüsinatif bir yaşam yaşadığı düşünülürse, o ortama Matrix demenin altında yatan neden anlaşılabilir. Grid konsepti, “Tron” (1982) filminde kullanıldığından daha farklı bir şekilde, “Matrix” (1999-2003) serisinde tüm ortamın sanal bir gerçeklik simülasyonu olarak tasarlanmasıyla sonuçlanmıştır. Makineler o kadar iyi bir simülasyon yaratmıştır ki, 21. Yüzyılın başlangıcındaki gerçeklikten hiçbir farkı yoktur. Filmde tüm makinelerin birbirine bağlı hale geldiği bir sanal zekanın, 21. Yüzyılın başlarında insanlarla savaşa girdiği bilinmektedir. Bu savaşı kazanmak için güneş enerjisine bağımlı olan makineleri yenmek adına, insanlar gökyüzünü tamamen kara bulutların kaplayacağı bir müdahalede bulunmuşlardır. Ve makinelerin buna karşı bulduğu çözüm, insan bedenlerinin enerjisinden yararlanmak olmuştur. İnsanlığın yenilgisinin ardından, makineler devasa insan tarlaları yaratıp, insan bedenlerinin sıvıyla dolu kapsüllerde koruyarak, enerjilerinin tüketildiği bir mekanizma yaratmışlardır. Milyonlarca insan bir kapsül içinde yaratılmakta ve tüm yaşamını o kapsülün içinde geçirip, makinelere enerji sağladıktan sonra ölmektedirler. İlk etapta insanları derin bir uykuda tutarak bu süreci yönetmeye çalışan makineler, insan vücudunun hata vermesi sonucu, bilincin çalışmadığı bir ortamda insanın yaşamını sürdüremediğini fark ederler. Bunun ardından bir yazılım geliştirip 21. Yüzyıl gerçekliğinin tıpatıp aynısı bir simülasyonda yaratırlar. Bu simülasyonda yaşadığını zanneden insanlar aslında kapsüllerinde bir “pil” işlevi görerek yaşamlarını sürdürürler. Matrix yazılımının içinde, sadece insanların sanal benlikleri değil, aynı zamanda sistemin işlemesine yardım edecek programlar da mevcuttur. Castells’in ağ toplumu eserinde çokça bahsettiği ajanlar, bu seride sistemdeki hata “glitch”leri bulup elimine etmekle görevli programlardır. Ajanların bedene ihtiyaçları yoktur, çünkü Matrix içindeki herhangi bir sanal benliğin yerine geçebilirler. Kahin, anahtarcı, trenci, Merovingian ve Mimar gibi programlar Matrix’teki işleyişe müdahale etmesi adına tasarlanan yazılımlardır. Neo (seçilmiş kişi “The One” için bir anagram olarak kullanılır.) o gece ekranda beliren

“Knock, Knock Neo” yazısının hemen ardından, kapının çalınmasıyla irkilir ve kapıyı açar. Kapıya gelen müşterileri onu dışarıda eğlenmeye davet ederler. İlk etapta gitmek istemeyen Neo, müşterisinin kız arkadaşının sırtındaki beyaz tavşan dövmesini gördüğünde, ekranda beliren “Beyaz tavşanı takip et.” yazısını anımsar ve diğerleriyle beraber eğlenmek üzere bir eğlence mekanına gider. Mekânda yalnız başına insanları seyreden Neo, yanına yaklaşan bir kadınla konuşmaya başlar. Kadın Neo’nunda hakkında bilgi sahibi olduğu önemli bir hacker olan Trinity’dir. Trinity Neo’ya sanal bir dünyada yaşayıp yaşamadığını sorgulaması için müdahalelerde bulunur ve Neo evine döner. İşine geç kalan Neo, müdürüne bilgi verdikten sonra, açık ofisteki kutucuğuna döner ve gelen postacıyı görüp neler olduğunu anlamadan paketi açar. Pakette bir cep telefonu vardır. Telefondaki kişiyi hemen tanıyan Neo, onun Trinity’den de ünlü bir hacker olan Morpheus olduğunu anlar. Morpheus Neo’ya ona vericeği talimatları birebir uygulamasını yoksa kapının girişinde Neo’yu almak için gelen ajanların onu yakalayacağını söyler. Neo ilk etapta Morpheus’un dediklerini dinleyip bir köşe ofise kadar kaçmayı başarsa da pencerenin dışındaki cam silme balkonuna ulaşmayı beceremez ve ajanlar tarafından yakalanır. Ajanlar ona bir seri soru sorduktan sonra Neo’nun ağzından laf alamayacaklarını anlayıp Matrix’in kodlarıyla oynar ve Neo’nun dudaklarının birbirine yapışarak ağzının yok olması sağlarlar, ardından göbek deliğine mekanik bir böcek “bug” (bu da ağ teknolojileri içinde kullanılan bir terimdir. Kodda bir sorun “bug” olma durumu) yerleştirirler. Yatağında bu olanların kötü bir kâbus olduğunu sanarak uyanan Neo, ardından Trinity ve birkaç arkadaşıyla bir araya gelir. Arabada Neo’nun rüya olduğunu sandığı böceği vücudundan çıkaran Trinity, ardından Neo’yu Morpheus’un onları beklediği bir mekana götürür. Morpheus’la tanışan Neo “Sizinle tanışmak benim için bir onurdur” şeklinde yaklaşırken, Morpheus “O onur benim” cevabını verir. Morpheus’un Neo ile ilgili büyük umutları vardır ve bir süre konuşan sorularını sıralayan Neo’dan Morpheus, iki elinde tuttuğu iki hap arasında seçim yapmasını ister. Mavi hap Neo’nun evinde, yatağında uyanmasıyla sonuçlanacaktır ama kırmızı hap tavşan deliğinin ne kadar derin olacağını gösterecektir. Hemen kırmızı hapa yönelen Neo, Morpheus’un “Unutma, sana tek önerdiğim gerçek” demesiyle bir an durup sonra tekrar hapa ulaşır ve yutar. Bir anda ekibin diğer üyeleri, teknolojik işlemler yapmaya başlarken, Neo sağ tarafında bulunan kırık bir aynanın çatlaklarının yapışarak düzeldiğini fark eder ve ne olduğunu anlamaya çalışır. “Senin gerçeklikteki lokasyonunu bulmak için bir ara programdı o hap” diyen Morpheus, aynaya dokunan Neo’nun her yerinin cam materyaliyle kaplanmasının ardından, sinyali kaybetmeden Neo’nun yerinin bulunmasını emreder. Ayna materyali Neo’nun bütün vücudunu kapladıktan sonra, gerçek dünyadaki kapsülün içinde uyanan Neo’nun her yeri bağlantı kablolarıyla

sarılmıştır. Kapsülün dışındaki kaplamayı yırtıp içinden çıkan Neo, kontrolcü makinelerden biri tarafından hata sonucu uyandığı varsayılarak, su dolu bir atık kanalına gönderilir. Matrix'te içtiği hap sayesinde gerçek dünyadaki konumu bulunan Neo, ardından ekip tarafından gemiye çekilir. "Nebuchadnezzar" isimli "halkların yok edicisi" lakaplı büyük Babil kralının ardından isimlendirilen gemi, tamamen mekanik aksama sahip uçan bir makinedir. Gerçek dünya'da kalan son insan şehrinde buluşan mürettebat üyeleri, Matrix'e yayın yapmak için makineler şehrinin alt kısmındaki geçitlerde yayın yapar. Çünkü yayın kaynağı Zion'dan gelirse, makineler Zion'u keşfedip yok etmek üzere bu şehre saldırabilirler. Gemi de ne olduğunu anlamaya çalışan Neo "Gerçek Dünya'ya hoş geldin!" sözleriyle karşılanır. Yaklaşık olarak 2199 yılında olduğunu öğrenen Neo, önce buna ağır bir panik atakla karşılık verir. Yaklaşık otuz yılı içinde bağlı olduğu bir kapsülde, Matrix diye tanımlanan simülasyonda kendini 21. Yüzyılın başında yaşadığını zannederek geçmiştir. Artık gerçek dünyada insanlar "Zion" denilen son insan şehrinde, yerin çok altında makinelerden gizlenerek yaşamaktadırlar. Zion Yahudi İncil'inde kutsal şehir Kudüs için kullanılan eş anlamlı bir isimdir. Yeni Zion'da yaşayan insanlar, yaklaşık yüz yıldır makinelerin kontrol ettiği bir dünyada hayatta kalabilmiş son insan halkıdır. Tüm ırkların bir arada yaşadığı bu ortamda, Matrix'ten çıkarılan insanların gemi kaptanları olduğu birkaç düzine insan daha vardır. Matrix'ten çekilenler bağlantı girişleri ile diğer orijinal insanlardan ayrılır. Gemide ekiple tanışan Neo ardından teknolojinin geldiği noktada, makinelerin insanları bağladığı simülasyon gibi, kendilerini Matrix'ten ayrı bilgisayar modüllerine bağlayabilmektedirler ve bilinçlerine bilgi yüklemek sadece saniyeler almaktadır. Bir dizi dövüş tekniği yüklenen Neo, daha sonra Morpheus'la dövüş, zıplama ve eğitim modüllerinde eğitime başlanır. Morpheus daha önce bahsedilen, Matrix'teki kahin programının söylediği bir kehanet sonucunda "Seçilmiş Kişi"yi bulup insanlığı makinelerden kurtarabileceğine inanmaktadır. Neo en sonunda Matrix'e girmeye hazırdır. Çünkü kahinle görüşmesi gerekmektedir. Tüm bunlar gerçekleşirken ekipte Cypher "Şifre" lakaplı bir adam Matrix'in en önemli ajanlarından olan Ajan Smith'le anlaşma yapmaya kalkışmaktadır. Cypher, asıl gerçeklikte aradığını bulamamakta, Trinity onun aşkına cevap vermemekte ve bütün bunlardan dolayı Morpheus'un onu kandırmış olduğunu düşünmektedir. Ajan Smith ona, bilincini Matrix'e geri yükleme ve herşeyi unutup önemli bir insan olarak yaşamına devam etme sözü vermiştir. Karşılığında istediğiye Zion'un ana makine giriş kodlarını almaktır. Ajan Smith makinelerin bir gün Zion'u yok edeceğini düşündüğünden kendisine ihtiyaç duymayacağı ve bir program olarak silinmesi gerekeceğini düşünmektedir. Bu yüzden de Matrix'ten insan dünyasındaki bir bilince geçiş yapıp, özgürleşmeyi hayal etmektedir. Cypher bir ikili ajan olarak ekiple beraber Matrix'e bağlanır ve çıkış

noktasında, ajanların bulması için bir sinyal bırakır. Neo kâhine gider ve “Seçilmiş Kişi” olmadığını düşünmeye başlar. Kahin’in evindeki çocuklardan biri Neo’ya eğmesi için bir kaşık verir ve “Kaşığı bükmeye çalışma, bu imkânsız. Kendini eğmeye çalış. Çünkü aslında kaşık yok!” dediğinde, Neo’nun Matrix’e dair algısı değişmiştir. Gemiye geri dönmek için çıkış yaptıkları noktaya dönen ekip, Neo’nun arkasında gördüğü siyah bir kedinin aynısını farkedip, bir “deja vu” yaşamasıyla beraber, Matrix’te bir hata “glitch” meydana geldiğini veya bir yapının değiştirildiğini fark eder. Cypher’ın bıraktığı mesajdan sonra dönüş yapılacak olan binanın pencereleri taş bloklarla örülmüş ve ekibi oraya hapsetmek ve öldürmek için bir plan yapılmıştır. Sağ kalması gereken tek kişi Morpheus’tur çünkü Ajan Smith’in o çok istediği, ana makine kodları, onun bilincinde saklıdır. Binanın karanlık bir odasındaki duvarın içine gizlenen ekip Cypher’ın hapşırma taklidi yaparak orada olduklarını belli etmesiyle, ajanlar ve polisler tarafından fark edilir. Neo’yu kurtarmalarını söyleyip duvarı parçalayarak çıkan Morpheus, Ajan Smith’le dövüşmeye başlar ama başarılı olamaz. Ekip en alt kattan kaçarken, Cypher onlara yetişememiş gibi yapar ve ekipten ayrılarak gerçek dünyaya döner. Ekibin geri kalanı da dünyaya dönebilecekleri güvenli bir hat bulup operatör Tank’i ararlar ama tam o anda, Cypher Tank’i lazer silahıyla vurur ve kardeşi Dozer’i de etkisiz hale getirerek geminin kontrolünü ele geçirir. Telefon başında bekleyen dört ekip üyesinden ikisini bağlantılarını kesmek suretiyle öldüren Cypher, tam Neo’nun bağlantısını sökecekken yarı baygın Tank uyanıp Cypher’ı öldürür ve Neo’yla Trinity’i gerçek dünyaya çeker. Gerçek dünyada Morpheus’un bağlantısını çekerek öldürmeleri gerektiğini söyleyen Tank, ana makine kodlarının Ajanların eline geçmemesinin tek yolunun bu olduğunu söyler. Ama Neo başka bir çözüm olduğunu, bununda ajanlarla savaşıp Morpheus’u kurtarmaktan geçtiğini söyler. Kâhin, Neo’ya kendisi ve Morpheus arasında bir seçim yapması gerekebileceğinin ipucunu vermiştir. Bu kehanet doğrultusunda Neo ve Trinity Matrix’e girerler. Onlarca polisi öldürüp, bir göktelenin giriş katındaki heryeri yerle bir eden ikili, ardından asansöre koydukları dev bir bombayı patlatıp kendileri de gökdelenin en üst katına çıkarlar. Birkaç ajanla dövüşen ikili ardından bir Helikopter kaçırıp Morpheus’un olduğu katın camının önüne gelirler. Kattaki ajanları öldüren Neo, ardından Morpheus’u kurtarır. Morpheus ve Trinity gerçek dünyaya döndüğü an, Neo’nun arkasında beliren Ajan Smith, telefon ahizesini parçalayarak Neo’nun Matrix’te kalmasına sebep olur. Matrix’e giriş yapabilen insanlar arasında çok bilinen bir kural vardır; “eğer bir ajan görürsen kaç.” Ama Neo bunu yapmamayı seçer ve Ajan Smith’le dövüşmeye başlar. Ajan Smith’i bir süre etkisiz hale getirdikten sonra kaçmaya başlayan Neo tam telefon ahizesinin olduğu odaya ulaştığında, karşısında tekrar Smith belirir ve ana karakteri bir düzine mermi sıkıp öldürür. Bilinç ölümü gerçekleşen Neo, gerçek dünya’da da ölmüştür.

Trinity bunun mümkün olamayacağını, kahin'in onun "Seçilmiş Kişi"ye âşık olacağını söylediğini ve kendisinin Neo'ya âşık olmasından ötürü ölemeyeceğini söyler ve Neo'yu öper. Tam bu sırada gerçek dünyada makinelerin insanları avlamak için kullandığı sentineller geminin etrafını kuşatıp her yerini parçalamaya başlar. Normal şartlarda elektro manyetik bir patlama yaratıp sentinelleri etkisiz hale getirmek mümkünken, Neo Matrix'e bağlı olduğu için gemidekilerin eli kolu bağlanmıştır. Bu hayat öpücüğüyle Matrix'te uyanan Neo, önce kendisine yollanan bir düzine mermiyi eliyle durdurur ve ardından koşup Ajan Smith'in bedenine girer. Ajanın patlayarak infilak etmesini ve yokolmasını sağlar. Ardından diğer ajanlar neye uğradığını şaşırıp kaçarlar. Gerçek Dünya'ya dönen Neo, gemideki elektro manyetik patlamanın ardından sentinellerin ölmesiyle kurtulmuştur. Artık geminin tek mürettebatı kaptan Morpheus, Trinity, Neo ve ağır yaralı bir şekilde yavaş yavaş ölüme sürüklenen Tank'tır. Bu şekilde toparlanan hikâye, Matrix'te bir telefon kulübesinde beliren Neo'nun kulübeden çıkıp, gökyüzüne doğru uçuşuyla sonlanır ve film biter. Filmin başında ekranda beliren "Wake Up" nüansı ile uyumlu olması adına, Amerika'lı Funk Metal grubu "Rage Against the Machine" grubunun "Wake Up" şarkısıyla film son bulur. Bütün film, seyircinin sinema ve dünya algısını değiştirmiştir. Bu şekilde başlayan hikâye giderek büyümüş ve dev bir "Transmedya Evreni" yaratmıştır.

b. The Matrix Reloaded (2003) Sinema Filmi

Yeniden yüklenme anlamına gelen "Matrix: Reloaded" (2003) ekiyle çekilen serinin ikinci filmi Matrix'in bir simülasyon olduğu gerçeğine gönderme yapma yönüyle isimlendirilmiştir. Film, ilk filmdekine benzer bir şekilde Trinity ile başlar. Trinity motor üstünde uzun zaman geçireceği bu filmin başlangıcında da motorsiklet ile, bir güvenlik kabinine saldırdığı aksiyonla sahneye giriş yapar. Güvenlik birimlerini etkisiz hale getiren Trinity, bir zaman atlamasının ardından bu sefer bir ajandan kaçtığı sahneye geçer. Camdan gerisin geri atlayan Trinity, kendini takip eden ajana elindeki silahın şarjörünü boşaltmaya çalışırken, ajanın bir kurşununun kalbinin olduğu kısma saplanmasıyla aşağıdan geçen bir arabaya çakılır ve Neo'nun bunları rüyasında gördüğünü anlayacağımız şekilde ana karakter rüyasından uyanır. Neo ve Trinity'nin kamerasında bunlar olurken. Tank'ın artık ekipte olmadığını yerine Link isimli yeni bir operatör geçtiğini görürüz. Link ve Morpheus Nebuchadnezzar'ı kontrol ederken Link'in kaptanın emirlerini sorguladığı bir anda Morpheus'un ona kendine güvenmesi gerektiğini salık vermesiyle yeni operatörün henüz ekibe tam entegre olamadığı gözlemlenmektedir. Bunlar olduktan sonra "Matrix'e" bağlanan üçlü, diğer gemi kaptanlarıyla gizli bir toplantı yapmaya giderler. Bütün gemi kaptanlarının ve mürettebatın katıldığı toplantı da "Osiris" in son yayını konuşulmaktadır. Daha önce

Jenkins'in de parmak bastığı gibi, "AniMatrix"teki (2003) kısa Animelerden birisi olan "Final Flight of the Osiris"te Jue isimli ana karakter Nabuchednezzar tayfasına bir mesaj göndermek için ölür ve "Enter the Matrix" oyunu da bu mesajın gereken yere ulaştırılmasını içeren bir görevle başlar. Bu mesaj sonunda "Matrix Reloaded" filminde gemi tayfalarının toplantısında gündeme gelir ve böylece "Transmedya Hikaye Evreni" birbirine ayrıntılı bir şekilde bağlanmış olur. Bütün bu kararların bilinçli olarak yapılmış olmasından dolayı Transmedya'nın orijin noktası olarak gösterilebilecek eserde, hikâye bütün seyirci katılımcılığı dahilinde anlam kazanır. Toplantı da ekipler makinelerin Zion'a saldırmak üzere şehre doğru harekete geçtiğinden bahsederler. Bunlar konuşulurken artık Matrix'teki kodları eş zamanlı olarak görebilen ve manipule edebilen Neo bir terslik olduğunu sezer. Tam o anda üst katta toplantıyı korumakla görevli iki insan, kapının çalınmasıyla delikten bakar ve onlara uzatılan bir zarfı kabul ettikten sonra dışarıdaki kişinin "Artık özgürleştim." demesiyle ne olduğunu anlamadan kapının gözünü kaparlar. O sırada yanlarına yaklaşan Neo, zarfı açar ve kesik bir ajan kulaklığı görür. Ardından kapıya dayanan ajanlar olduğunu farkedene Neo, diğer iki kişiye gitmelerini söyler. Kapı kırıldığında karşısına çıkan ajanlara "Upgrades" (Güncellenmişler-Yükseltmişler) diye seslenen Neo, Matrix'i kontrol eden ana bilgisayar'ın bir önceki filmde yendiği ajanlara göre daha üst sürüm ajanlar ürettiğini ve karşısına bu ajanları gönderdiği anlar. Filmde tüm öğeler ağ teknolojilerine gönderme yapacak şekilde tasarlanmıştır. Yeni operatör "Link"in internette bir web sitesine girmek için kullanılan adresler için kullanılan bir terimden yola çıkılarak isimlendirilmesi de buna örnek teşkil edebilecektir. Ajanları etkisiz hale getiren Neo, ardından uçarak Matrix'in semalarında gezmeye koyulur. O sırada gemi mürettebatlarının gemilerine döndüğünü anlayacağımız şekilde Morpheus ve Trinity Link'in yanında belirir ve Neo'nun nerede olduğunu sorduklarında "Süpermen olayını yapıyor." Cevabını alırlar. Neo'da gerçek dünyaya döndükten sonra, gemi kaptanlarından makinelerin 72 saat içerisinde Zion'a ulaşacağı haberini alan Komutan Lock, bütün gemilerin Zion'a dönmesini salık verir. Ekiplerle beraber Zion'a dönen Neo, ilk olarak karşısında "AniMatrix" (2003) serisinden tanıdığımız "The Kid" (Çocuk) karakterini görür. Çocuk Matrix'ten kendi kurtulan bir anomali olsa da, sistemden çıktıktan sonra karşısında ilk Neo'yu görür ve ona çok güçlü bir bağlılık hissi geliştirir. Çocuk'un ve Zion'daki birçok kişinin kurtarıcı olarak gördüğü Neo, kutsal kitaplarda tekrar dünyaya geleceği müjdelenen "Mesih" olarak kabul edilmektedir. Makinelerin saldırısı ile ilgili yaşlılar konseyine rapor veren Morpheus ve planlarını anlatması için çağrılan Lock, bir karar birliğine varamasa da konsey akşam ana toplanma alanında halka bu durumun bildirilmesini kararlaştırır. Lock ve Morpheus arasındaki çatışmanın kökleri kaptan Naobi'nin önceden Morpheus'la beraberken, onu bırakıp Lock'la

beraber olmasından kaynaklanmaktadır. Akşamki toplantı da makinelerden korkmadıklarını söyleyen Morpheus, tüm insanların desteğini almıştır. Zion'daki insan toplulukları, her renkten, dinden, dilden ve inanıştan insanla doludur ve bu insanlar birbiriyle uyum içinde yaşamayı öğrenmiştir. Küreselliğin oldukça güçlendiği 21. Yüzyılın başında üretilen bir eser olması yönüyle bu tip bir insanlık portresi çizilmesi de önem teşkil etmektedir. Bu olanların ardından Matrix'e girmek için izin isteyen Morpheus, Neo'nun kahinle görüşmesini sağlamak adına şehri terkeder ve yayın yapabileceği bir kaynak bulmak için yola çıkar. Neo, Matrix'e girip kahinle buluşmaya gittiğinde önce karşısında Seraph isimli Uzak Doğulu görünümünde bir koruma programıyla karşılaşır. Koruma programıyla dövüştükten sonra, onun "Seçilmiş kişi" olduğunu kabul eden Seraph, Neo'yu gizli bir ara geçide sokup, ardından Kahin'in yanına götürür. Kâhin, Neo'ya seçimlerinin her şeyi değiştirebileceğini, ama önce Anahtarcı isimli programı bulması gerektiğini söyler. Kâhin sahneden çıkınca, bir anda öldüğünü sanılan Ajan Smith, bir çok kopyasıyla beraber apartmanların arasındaki hole giriş yapar. "Sanırım kodlarımız karıştı ve üst üste yazıldı. Bundan dolayı artık kendimi kopyalayabiliyorum" diyen Ajan Smith, sanal bir gerçeklikteki simülasyonun arka planında işleyen kod sistemine de gönderme yapmaktadır. Gerçek dünyadan benliğini Matrix'e bağlayan kişilerin, alt yapıdaki ağ sistemine müdahale edebildiğinin ve bu sistemden etkilenebildiğinin bir göstergesidir bu. Onlarca ajanla aynı anda dövüşen Neo, bir an Ajan Smith'lerin onu kısırdığı bir noktada karakterin elini Neo'nun vücuduna saplamaıyla, onu da kendi kopyalarından birine dönüştürecek süreci başlatmaya çalıştığını anlar. Bundan son anda kurtulan Neo, bütün Ajan Smith'lerle aynı anda başa çıkamayacağını fark ederek orayı terk eder. Ardından Morpheus, Trinity ve Neo anahtarcıyı elinde tutsak olarak tutan Merovingian isimli bir programın mekanına giderler. Merovingian, Matrix'te illegal addedilebilecek süreçleri kontrol eden bir program olarak düşünülebilecektir. Merovingian'ın huzuruna kabul edilen üçlü, onun sebep ve sonuç, aksiyon ve reaksiyon arasındaki bağın önemini anlattığı felsefi konuşmasından sonra basitçe huzurundan kovulurlar. Çünkü Merovingian, kendi rasyonel mantık bağları içinde anahtarcıyı onlara vermesine sebep olacak bir durum bulamamasından dolayı, onların teklifini reddeder. Tam bu durumu kabullenip gideceklerken, Merovingian'ın karısı Persephone başka bir kattan onları alır ve kendini aldatan kocasından intikam almak için onlara yardım edeceğini söyler. Persephone, ekibe anahtarcıyı teslim ettikten sonra, karşılına çıkan Merovingian'ın korumalarıyla dövüşen üçlüden Morpheus ve Trinity anahtarcıyla kaçarken geri kalanlarla savaşıması adına Neo, Merovingian'ın yanında kalır. Merovingian'ın korumalarını yenen Neo, Morpheus ve Trinity'i yakalayamaz ve dağların içine çıkan bir kapıdan geçmek zorunda kalır. Bu sırada otoban'a kaçmak zorunda kalan

Morpheus, Trinity ve anahtarcının peşinde, Merovingian'ın en güvendiği korumaları olan ikizler, birkaç polis arabası ve iki tane de ajan belirir. Bütün bu tehditlerle savaşırken dağlardan uçarak ekibin geri kalanına yardıma koşan Neo, yaşlı konseyinin Nabuchdnezzar ekibine yardım için gönderdiği Kaptan Naobi ve Kaptan Soren de gelir, ardından kahramanlar kurtarılır. Ekip, sonunda anahtarcının amacını yerine getireceği planı kurgulamaya başlarlar. Anahtarcı, Neo'yu Matrix programının "Mimar"ı olan ana programa ulaştırmak için yardım etmekle görevlidir. Bunun için bir seri işlem yapılması gerekmektedir. Mimar'ın olduğu binadaki yedek elektrik kaynağını kontrol etmesi için Soren ve ekibi, şehrin ana elektriğini kesmesi için ise Naobi ve ekibi görevlendirilmiştir. Bütün bunlar olurken, Ajan Smith de en büyük amaçlarından biri olan Zion'a gitmeyi başarmak için başka bir ekipteki Bane isimli bir insanın benliğine kendini kopyalamıştır. Naobi görevinde başarılı olurken, Soren başarısız olmuş ve bunu fark eden Trinity, Neo'ya yardım etmek üzere Matrix'e girmiştir. Neo'nun Mimar'ın yanına girişinden itibaren beş dakika içinde sorun çözülmezse, Neo dışarı çıktığında ölecektir. Mimar'la konuşan Neo, aslında Matrix'te yaşayan ilk Neo olmadığını, başka Matrix'lerin ve başka Neo'ların da kendinden önce var olduğunu öğrenir. Makinelerin çöken bir işletim sistemine reset atması olarak görülebilecek bu durum, aynı insanların daha başarılı bir işletim sistemi için yeniden üretilip simülasyona bağlanmasıyla anlaşılabilir. Ve bu işletim sistemlerinin çöküşüyle doğru orantılı olarak, önceki Neo'lara Zion'un önceki zamanlarında makinelerin saldırılarından kurtarmak üzere on altı kişiyi seçme olasılığı tanınmış ve kabul edip sistemle savaşmayı bırakmışlardır. Mimar'ın yanında olan Neo, dışarıda olanları bilmemektedir. Dışarıda Trinity, Neo'nun filmin başında rüyasında gördüğüne paralel bir olaylar zincirinden çıkıp ajan'ın onu vurmasıyla aşağı doğru süzölmeye başlamıştır. Neo'ya Zion'u devam ettirmenin dışında Trinity'e yardım etme şansı da tanınmış ve Neo, Mimar'ın yanından çıkıp ses hızına yakın bir hızla Trinity'e ulaşmayı ve kızı kurtarmayı tercih etmiştir. İlk filmde Trinity'nin öpücüğüyle uyanan Neo, bu seferde Trinity'nin simülasyondaki benliğine müdahale edip onu kurtarmıştır. Daha sonra gerçek Dünya'ya dönen ikili, bir anda makinelerin saldırısına uğramış ve Neo gerçek dünyada da makinelerle bağ kurabilme yetisini fark edeceği şekilde, sadece ellerini onlara yönelterek durdurabileceğini görmüştür. Ama daha sonra bayılan Neo, uyandırılmamıştır. Son sahne de Neo'nun, Ajan Smith'in benliğini ele geçiren Bane ile arkalı önlü yattıkları ameliyat sedyelerini gösteren yönetmenler, büyük bir soru işaretiyle filmi bitirmişlerdir. 2003 yılında çıkan filmin hemen ardından birkaç ay içinde vizyona giren üçüncü filmde neler olacağı gösterileceğinden bu çok büyük bir sorun yaratmamaktadır. The Kid, Naobi, Jue, Mimar, Seraph, Kâhin, Merovingian ve anahtarcı gibi birçok karakteri hikâye evrenine kazandıran ve farklı platformlarda farklı

etkileşimlerle yakınsama kültürünü güçlendirecek şekilde katılımcılara sunan ikinci film, gerçeküstü filmlerinde en iyi örneklerinden biri kabul edilebilir. Çünkü kendinden önceki gerçeküstü eserlerin hem edebiyatta hem de sinemada birçoğuna göndermeler içeren film, Hollywood sinemasında gerçeküstü filmlerin kilometre taşlarından biri haline gelmiştir. Küresel kapitalist bir yönetim sistemini yermek adına makineler üzerinden bir metafor geliştiren anlatı yapısı, aynı zamanda küresel çağdaki ağ toplumunun post modern dönüşümlerine de birçok açıdan göndermeler içermektedir. İkinci filmin bütün bu katkıları, üçüncü filmde toparlanmaya çalışılmıştır. Bir dahaki bölümde de benzer konseptlerle karşılaşılacaktır.

c.The Matrix Revolutions (2003) Sinema Filmi

Üçüncü film “Matrix:Revolutions” (2003), devrimler anlamına gelmektedir. Aslında filmin anlatı yapısı içinde hem Matrix simülasyonunda hem de makinelerin kontrol ettiği gerçek dünyada gerçekleşen iki devrimin kastedildiği düşünülebilecektir. Ama tezin yapısı içinde ele alınan bütün konular düşünüldüğünde, bu filmin ayrıca başlattığı bir kültürel devrim olduğu da düşünülebilecektir. Çünkü, medya alışkanlıklarını kökten değiştiren bu eserler bütünü, insanlığın sosyolojik açıdan da değişimiyle sonuçlanacak olabilir. Bütün bahsedilen bağlantılar, bu filmde çözümlenmiştir. Neo’nun bir tren istasyonunda uyanmasıyla başlayan film, Nabuchdnezzar’ın patlamasından sonra Hammer isimli gemiye geçiş yapan ekibin, neler olduğunu çözmeye çalışmasıyla devam eder. Tren istasyonunda, Sati isimli küçük bir kızın yanında uyanan Neo, Sati’nin annesi ve babasıyla konuştuktan sonra nerede olduğunu anlar. Bu tren istasyonu, makine dünyasıyla Matrix arasında treni “Trainman” isimli bir kaçakçı programın, diğer programları götürüp getirdiği bir ara modüldür. Loop “Sonsuz Döngü” isimli treni ve bütün istasyonları kontrol eden programdır treni. Sürgün’e gönderilen Sati’nin annesi ve babası, Sati’yi kurtarmak için Merovingian’la anlaşma yapmışlardır ve son yolculuklarına çıkmadan önce Sati’yi Matrix’e götürmeye çalışmaktadırlar. İstasyona varan treni, Sati ve ailesini trene kabul ederken, Neo’yu farkederek içeri almaz. Neo’nun Matrix’teki üstün güçleri bu modülde çalışmamaktadır. Çünkü bütün bu modül, tasarımı yapan trencinin kurallarına göre işlemektedir. Neo’yu duvara çarpan treni, aileyi alıp istasyonu terk eder. Bu sırada Kahin’e danışan Morpheus ve Trinity Neo’nun nerede olduğunu öğrenip onu kurtarmak için Merovingian’la anlaşma yapmaya giderler. Yanlarına aldıkları Seraph ile Merovingian’ın birçok kormasını etkisiz hale getiren üçlü, ardından Merovingian’ın huzuruna çıkarlar. Merovingian, yanında treni ve karısı Persephone ile birlikte kahramanlara tekrar yardım etmeyeceğini söyler. Daha sonra korumalardan birinden aldığı bir silahı Merovingian’ın başına dayayan Trinity, Neo için ölmeye hazır

olduğunu ve Neo'yu vermezse kendisini öldüreceğini söylediği Merovingian'dan Neo'yu serbest bırakması için söz alır. Trenciyle beraber Neo'yu kurtaran ekip, daha sonra Neo'yu son kez Kahin'in huzuruna çıkması için programın yanına götürürler. Kahin'in sureti değişmiştir. Bununla ilgili bir seçim yapması gerektiğini ve sonuçlarının buna sebebiyet verdiğini söylemektedir. Bir programın ara yüzü değiştiğinde tüm suretinin değişmesine benzer şekilde kâhin programı da şeklinin değişmesine sebep olacak bir tercihte bulunmuştur ve bu tercih Neo'ya yardım etmektir. Neo'ya son kez, seçimi onun yapması gerektiğini söyleyen kahin'in, ilk film de "kendisi ve Morpheus arasında yapması gereken seçime" gönderme yaptığı düşünülebilir. Bütün karakterler Hammer isimli gemide buluşmuş ve Naobi gemisi Logos ile diğerlerine katılmıştır. Bu arada Bane de uyanmış ve hiçbir şey hatırlamadığını söylemiştir. Burada Neo, üç kaptan ve birçok mürettebatın huzuruna çıkıp gemilerden birini alarak Makinelerin ana hattına yolculuk yapması gerektiğini söylemiştir. Hammer'ın kaptanı bu isteğe öfkeyle cevap verirken, Naobi kendi gemisini alabileceğini söylemiştir. Trinity Neo'yla gitmekte ısrarcı olunca, ikili Morpheus'a veda etmiş ve Logos'a binip uzaklaşmıştır. Hammer'ın sürücüsü olarak Naobi kontrolü ele almış ve diğer ekiplerin tamamı Zion'a dönmek için yola koyulmuşlardır. Hammer'da Bane'e yardım etmeye çalışan mürettebattan bir kadın ölü bulunmuş ve Bane bulunamayınca, Logos'a gizlice girdiği düşünülmüştür. Geri dönmek için çok geç olduğundan, Neo ve Trinity'i kaderleriyle baş başa bırakan Hammer mürettebatı ve diğerleri, çok gizli ara tünellerden Zion'a dönmeye çalışarak yolculuklarına devam etmiştir. Logos'taki ani bir güç kaybının, neden olduğunu anlamak üzere kontrol odasına giden Trinity, Bane'in onu yakalamasıyla neye uğradığını şaşırmıştır. Trinity'e ne olduğunu merak eden Neo, kontrol odasına gittiğinde, Bane kadını alttaki boşluğa atıp Neo'ya saldırır. Neo ve Bane'in dövüşünden sonra Neo kör olur ama makinelerin ve makine dünyasının saçtığı ışığı görmeye devam eder. Bu durum; mesih olarak makine dünyasıyla bağının, onları belirli bir oranda kontrol etmesine bağlanmıştır. Bane Neo'nun Ajan Smith'in suretiyle onu göremediğini düşünüp, ana karaktere saldırmasından sonra, atağının ona geri dönmesi suretiyle öldürülür. Neo hayatta kalmıştır ama artık sadece makineleri görebilmektedir. Trinity ve Neo makine dünyasına doğru yolculuklarını sürdürürken makinelerin yolladığı sentineller Zion'a ulaşmıştır. Sentineller tüm şehri yakıp yıkar ve herkesi öldürmeye başlar. Bu sırada ara geçitlerden ilerleyen Hammer'ında peşine başka sentineller düşmüştür. "The Kid" yani çocuk yaşı tutmamasına rağmen sentinellerle savaşan piyadelere mühimmat yardımı yapan ekibe katılmıştır. Tüm piyadeler öldükten sonra Hammer'ın geldiği kapıyı açmak üzere piyadelerin birinin makinasını alıp son anda kapıyı kilitli tutan zinciri kırarak, Hammer isimli geminin şehre sağa salım dönmesini sağlar. Şehre girer girmez bir elektro

manyetik dalga yaratıp sentinellerin bir kısmını yok eden Hammer mürettebatı, savaşı kazandıklarını zanneder ama Komutan Lock daha çok makinenin şehre saldırmak üzere olduğunu bildiğinden, şehrin makinelere gümüş tepside sunulduğunu söyler. Zion'da bunlar olurken makinelerin ana hattına ulaşan Neo ve Trinity makinelerin defans sistemini bir süre savuştursa da yenemeyeceğini anladığından, önce gökyüzüne kaçmış daha sonra da bir makine yapısına çakılmışlardır. Bu çarpışmada hayatını kaybeden Trinity, Neo ile son kez vedalaşmış, daha sonra da Neo kendini yok edecek makinaların sanal zekasıyla son bir konuşma yapmayı talep etmiştir. Makinaların sanal zekâsı, bir bebek suretinde Neo'nun karşısına çıkmıştır. Çünkü makineler için insan aklı, bir bebeğinkine eşit görülür. Neo, makinelerin sanal zekasına, Ajan Smith programının artık kontrollerinden çıktığını ve bunu durdurması karşılığında insanlar ve makineler arasında barış talep ettiğini söyler. Bu anlaşmayı kabul eden makineler Neo'yu Matrix'e yollarlar ve Zion'daki Sentinellere de beklemelerini salık verirler. Ne olduğunu anlamayan Zion halkı içinde, bu durumu algılayabilen bir tek Morpheus vardır ve "Neo bizim için savaşıyor" der. Neo, Matrix'e girmeden önce Matrix'te sadece Sati, Seraph ve Kahin kalmıştır. Bu son üç programı da kendine dönüştüren Ajan Smith simülasyondaki bütün öğeler üzerindeki tek hâkim haline gelmiştir. Matrix'e giren Neo, bütün Ajan Smith'ler arasından öne çıkan bir tanesiyle savaşımaya başlar. Uzun süre savaşan ikili en sonunda yağmur altında, yerde açtıkları bir çukurun içinde sona yaklaşmışlardır. Neo ile savaşan Ajan Smith kâhinin vücudunda yaşamaktadır. Çünkü kâhinin Neo'ya uzun zaman önce söylediği "Başlangıcı olan her şeyin, bir sonu vardır." sözü bir şekilde ajanın ağzından çıkıverir. Bunun ardından bir aydınlanma yaşayan Neo, kendini Ajan Smith'in ellerine bırakır ve kendi de Ajan Smith'e dönüşünce makineler bu kaynaktan Smith'in kodunu ele geçirir ve simülasyonun tamamına "reset" atar. Neo ölmüştür. Makineler Zion'u terk eder. Son sahnede güzel bir gökyüzüne uyanılan sabahta, Kahin, Seraph, Sati ve Mimar buluşur. Yeni Dünya'nın küreselleşen geleceğinde buluşan beyaz bir adam, siyahi bir kadın, Uzak Doğu'lu bir koruma ve Hintli küçük bir kızın görüldüğü son sahne, eski yerelliklerin son bulduğu bir çağa "reset" atılmış olduğu şeklinde de yorumlanabilecektir. Mimar'ın sahneden çıkışının ardından, Sati'nin "Sence Neo'yu tekrar görebilecek miyiz?" sorusuna "Umarım" diye cevap veren kâhinin sözüyle üçleme nihayete erdirilir ve Wachowski'ler filmlerini bitirmiştir. Lana (eski ismiyle Larry) Wachowski'nin bir dördüncü film yaptığı bilinmektedir. Ve bu filmde Neo ve Trinity de oyuncular arasında yine Keanu Reeves ve Carrie-Anne Moss olarak görülmektedir. Kim bilir bu şekilde toparlandığı düşünülen "Transmedya Hikâye Evreni" belki de yeni anlatılarla geliştirilecek ve genişletilecektir.

d. AniMatrix (2003) Anime Serisi

“AniMatrix” (2003) birçok yönüyle fan algısını yükselten ve katılımcı kültürünü sağlamlaştıran eserlerin başında gelmektedir. 21. Yüzyılın başlarında tüketim dinamikleri değişmeye başlayan izleyici kitlesini, bir anda başka bir deneyimle karşı karşıya bırakmıştır. Artık seyirci, sadece Matrix serisinin ilk filmini izleyen, sadece üçlemeyi izleyen ve tüm transmedya evreniyle etkileşime geçenler olarak ayrılmaya başlamıştır. Sadece ilk filmi izleyen kişi, makinelerin Zion’la olan ilişkisine dair çok yüzeysel bir algıya sahip olacak ve sadece güzel dövüş sahneleri içeren gerçeküstü bir bilim kurgu filmi izlediğini düşünecektir. Üçlemeyi izleyen bir seyirci, filmin naratifi hakkında daha geniş çaplı bir bilgiye ve algıya erişecek olsa da eksik kalan kısımlar sürece tam anlamıyla katılmasını engelleyecektir. Ama hem üçlemeyi seyreden hem Animeleri seyreden hem oyunları oynayan hem de çizgi romanları okuyan kişi, bırakılan ipuçları ve bağlantılara tam hakimiyet sağlayabildiği için seri ile etkileşimi yüksek olacağından, diğerlerine göre daha üstün bir tüketici, hatta eserin tamamıyla ilişki halindeki bir aracı olduğunu hissedebilir. İşte tam bu noktada sürece entegrasyonun başlangıcına yardım etmesi adına AniMatrix serisi devreye girer. AniMatrix hem Zion’un öncesi hem de Matrix filmleri gerçekleşirken olanların arka planını öğretmesi nedeniyle transmedya hikâye evreninde önemli bir yer teşkil eder. Bu kısa filmler sırasıyla; The Second Renaissance, Part I (3 Haziran, 2003), The Second Renaissance, Part II (7 Haziran, 2003), Kid's Story (14 Haziran, 2003), Program (21 Haziran, 2003), World Record (5 Temmuz, 2003), Beyond (12 Temmuz, 2003), A Detective Story (30 Ağustos, 2003), Matriculated (20 Eylül, 2003) ve Final Flight of the Osiris (27 Eylül, 2003) ekinde katılımcı seyircinin gösterimine sunulmuştur. “The Final Flight of the Osiris”, Wachowski kardeşler tarafından yazılmış ve Andy Jones tarafından yönetilmiştir. CG-Animasyon prodüksiyonu ve tasarımı “Square Pictures” tarafından yapılmıştır. Kısa filmler doğrudan, “The Matrix Reloaded”daki (2003) olaylara götüren hikayelerle donatılmıştır. Yüzbaşı Thadeus (Kevin Michael Richardson) ve Jue (Pamela Adlon), sanal gerçeklik savaş modülünde gözleri bağlı bir şekilde kılıç dövüşü yapmaktadır. Kılıçlarının her bir hareketiyle, giysilerinin başka bir parçası kesilerek düşmektedir. Birbirlerinin kıyafetlerini iç çamaşırlarına kadar sıyan ikili, ardından birbirine bakmak için göz bağlarını açarlar. İkili öpüşmek üzereyken, bir alarmla öpüşmeleri yarım kalır ve simülasyon sona erer. Sonraki sahnede, operatör Robbie (Tom Kenny) bilgisayar taramalarında bir Sentinel ordusu keşfettiğinde, Osiris isimli gemi keşfedilmemiş bir tünele saklanır ve burada bölgede devriye gezen küçük bir Sentinel grubuyla karşılaşır. Mürettebat üyeleri gemideki silahlarla sentinellere saldırır ve onları yok eder. Gemi, yüzeyde Zion'un

yakınında, Sentinel ordusuyla karşılaştıkları bir yerde ortaya çıkar. Thadeus ve Jue, makinelerin Zion'a doğru tünel açmak için devasa matkaplar kullandığını görür ve ardından Sentinel ordusu Osiris'i fark eder. Thadeus, Zion'un uyarılması gerektiğini düşünür ve Jue, gemi takip edilmeye devam ederken diğerlerini uyarmak için Matrix'e girmeye gönüllü olur. Matrix'e giren Jue, sonunda bu bilgileri bıraktığı bir posta kutusuna gider ve bu, daha önce de bahsedildiği üzere "Enter the Matrix" video oyununun alt yapısını oluşturur. Osiris Sentineller tarafından istila edilirken Jue, Thadeus ile iletişim kurmaya çalışır ama o sırada Sentineller, Thadeus'un son bir savunma yaptığı gemiye doğru yol alır. Jue, cep telefonuna "Thadeus" dedikten kısa bir süre sonra, Osiris patlar, Sentinel'lerin bir kısmını yok eder ve ekip de gemiyle beraber yok olur. Matrix'te Jue'nun vücudunun gemide yok edildiği için yere düşmesiyle film biter. Oyunda mesajı alıp gerekli yere iletmeye çalışan "katılımcı oyuncu" görevini başarıyla gerçekleştirdiği takdirde "Matrix Reloaded" (2003) filminin başlangıcında ekiplerin uyarıldığı noktaya varan zincirleme olaylar örgüsü Transmedya alışkanlıklarının oluşmasında da önemli bir rol oynamıştır. Bu filmin ardından yayına giren "Second Renaissance (İkinci Rönesans)", iki bölümden oluşan ve Mahiro Maeda tarafından yönetilen bir kısa filmidir. Wachowskiler tarafından yazılan eserin prodüksiyonu, "Studio 4°C" ile yapılmaktadır. Yirmi birinci yüzyılın ortalarında, insanlık kendini beğenmişliğinin sonuçlarıyla karşı karşıya kalacaktır. İnsanlık o güne kadar geliştirdiği teknolojiler sonucunda güçlü bir yapay zeka geliştirir ve ardından bu yapay zeka dahilinde insanlığa hizmet edecek binlerce robot üretirler. Robotların çoğu, insanlar ihtiyaçlarını gideren hizmetçiler olarak kullanılmaktadır. Bundan dolayı, olabildiğince insana benzetilmeye çalışılır. Bütün sorumluluklarından azat edilen insan popülasyonu giderek artmaktadır. Artık insanlık sadece tembellik yapmak ve kibirli bir şekilde makinelere hükmetmek için yaşamaktadır. Bütün bunlara rağmen robotlar insanların her dediğini sorgusuz sualsiz kabul etmektedirler. 21. Yüzyılın sonunda, evde çalışan uyumlu bir robotun sahibi tarafından kötüye kullanılmasıyla olaylar değişik bir yöne doğru yönelecektir. B1-66ER adlı robot, sahibini öldürmüştür. B1-66ER isimli robot, tutuklanıp yargılanmasından sonra, kendini savunduğundan dolayı ölmek istemediğini söyler. Duruşma sahnesi sırasında, savunma avukatı zamanında siyahilerinde beyazlarla eşit haklara sahip olmadığını ve bunun zamanla değiştiğini bildirip, robotun da aynı haklarla yargılanması gerektiğini bildirir. Bunun ardından, robotun insanlarla eşit haklara sahip olamayacağına, bir insanın malını istediği zaman yok edebileceğine karar kılınır ve B1-66ER imha edilir. Bunun üstüne, robotların insanlar tarafından desteklendiği birçok protesto ve gösteri gerçekleşir. "The Million Machine March" bunlardan biridir ve isyanlar Amerika Birleşik Devletleri tarafından ağır bir silah gücü ile bastırılmaya

çalışılır. Robotların büyük bir çoğunluğu ve insanlar arasındaki robot sempatzanları yok edilip süreç kontrol altına alınmaya çalışılır. Geriye kalan robotlar birleşip Mezopotamya’da kendilerine yeni bir ülke kurarlar ve bu ülkeye “01” ismini verirler. Kod dünyasında kullanılan iki değeri yeni bir başlangıca isim vermek üzere kullanırlar. Geriye kalan robotların kurduğu bu ülke dahil oldukları yapay zekayı her geçen gün geliştirirken, ekonomileri de bununla doğru orantılı olarak gelişmektedir. Robotların ekonomisi geliştikçe, insanların geriye kalan ülkelerinde ekonomiler çökmeye başlar. Birleşmiş Milletler, bu durumun önüne geçmek adına ülkeye ambargo uygulayıp, askeri güçlerini de etkisiz hale getirmek üzere karar verir. Robotlar, Birleşmiş Milletlere Büyük Elçilerini gönderse de istekleri geri çevrilir ve diğer ülkeler bu konuda birleşip harekete geçerler. Bu olanların ardından birinci bölüm biter ve ikinci bölüm başlar. Birleşmiş Milletler “01”e yaptığı nükleer saldırılarında başarısız olur, çünkü robotlar artık bu saldırılara dayanabilecek bir defans sistemi üretmiştir. Bu açılan savaşa karşı cevap vermek üzere güçlerini insanlık halklarının üstüne salan makineler, her girdiği savaşta başarılı olmuş ve insanlığı mağlup etmiştir. Avrupa’ya kadar ilerleyen robot güçlerini durdurabilmek adına atmosferi yok etmeyi planlayan insanlar, böylece robotların güneş enerjisi kaynağını kesip onları engelleyebileceklerini düşünmektedir. İnsanlığın bu hareketinden sonra bir süre yenilgiye uğrayan makineler ardından geliştirilmiş yeni modellerle insanlığın iyiden iyiye kaybetmeye yaklaştığı bir süreçte güçlenir. İnsanlara ölümcül gazlarla müdahale eden robotlar, artık halkların toplu bir şekilde yer altına saklanmasına sebebiyet verir. Zion isimli insan şehri de bunun ardından ortaya çıkmıştır. Birleşmiş Milletler liderleri teslim olur ve “01” temsilcisi geriye kalan yöneticileri yok edip New York’u yerle bir edecek bir bomba patlatır. Bütün bu olanların ardından, makineler insanları bir pil gibi kullanabilecekleri yapılar inşa edip onların yaşadığını zannedeceği de bir simülasyon üretirler ve buna Matrix ismini verirler. Bu şekilde biten İkinci Rönesans’ın ikinci bölümünün ardından, seri de çok önemli bir rol oynayan çocuğun “The Kid” hikayesinin anlatıldığı “The Kid’s Story” filmi yayınlanır. Film, Shinya Ohira’nın animasyonları ve “Studio 4°C” yapım tasarımıyla, Shinichiro Watanabe tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. Bu film AniMatrix’in bütün filmleri arasında Neo’nun (kısa sürede olsa) görüldüğü tek filmidir. Film, “The Matrix” (1999) ile “Matrix:Reloaded” (2003) arasındaki altı ayda ekibin Matrix’ten insanları kurtarmaya devam ettiği bir aralıkta geçmektedir. Çocuk, yaşamından mutlu olmayan bir kişiliğe sahiptir. Bir gece girdiği bir hacker odasında uyanıkken neden hala rüyadaymış gibi hissettiğini sorar ve bilinmeyen bir kişiden bir yanıt alır. Çocuk, lise defterine Neo ve Trinity’nin isimlerini karalarken bir anda Ajanlar belirir ve çocuğu koridor boyunca kovalamaya başlar, en sonunda camdan atlayıp intihar eden çocuk, gözlerini yeniden açtığı anda karşısında

Neo'yu görür. Kendini kurtaranın Neo olduğunu sanan çocuk, aslında Matrix'ten kendi başına çıkan tek kişidir. Ve filmin sonunda önceki gece yazışmasının son cümlesinde karşı taraftan "Yalnız Değilsin!" cevabını almıştır. Daha sonra sıradaki film "Program" gelmektedir. Program, Yoshiaki Kawajiri tarafından yazılıp yönetilmiş ve yapımcılığını "Madhouse" yapmıştır. Karakter tasarımları Yutaka Minowa tarafından yapılan film ana karakter Cis'in hikayesini anlatır. Cis bir eğitim simülasyonunda Feodal Japonya'da karşılaştığı Duo adında bir simülasyonla savaşımaya başlar. Duo ile savaşları sırasında yakınlaşan ikiliye Duo, Matrix'e geri dönmek için bir yol bulduğunu, makinelerle anlaştığını ve onunla beraber gelebileceğini söyler, Duo'ya karşı bir şeyler hissetse de onu reddeden Cis, en sonunda Duo'yu öldürür ve simülasyondan çıkar. Simülasyon'dan çıktığında bunun Cis'in gerçek dünyaya karşı hislerinin samimiyetinin sorgulandığı bir test olduğunu öğrenir ve film biter. Serinin beşinci filmi "World Record" (Dünya Rekoru) isimli filmidir. Dünya Rekoru, "Madhouse" tarafından yapımı üstlenilmiş ve Yoshiaki Kawajiri'nin tarafından yazılıp, Takeshi Koike tarafından yönetilmiştir. Dünya rekoru, kendiliğinden Matrix'in varlığını keşfeden insanlarla ilgilidir. Film yaz olimpiyatlarında yarışan Dan Davis isimli bir koşucunun kendi rekorunu kırma sürecini işler. Dan yeniden katıldığı olimpiyatlarda kendini sakatlayana kadar zorlar ama sakatlığını görmezden gelip diğer rakiplerini geride bırakır. Aniden Matrix'ten çıkıp kapsülünde uyanan adam, bir Sentinel'in onun enerjisini kesip Matrix'e geri döndürmesiyle bu sefer gözlerini Matrix'in içindeki yarışı bitirme anında açar ve yarışın ardından kendini bir hastane de bulur. Yarışı kazanmış olmasına rağmen sakat kalmıştır. Bu durumdan emin olan ajanlar hastanede Dan'i izlerken bir daha yürüyemeyeceğini söylerler. Ajanlara doğru giden Dan onlara "Free" (Özgür) kelimesini fısıldar ve ardından tekerlekli sandalyeden kalkıp birkaç adım atar ve film biter. Serinin bir sonraki filmi "Beyond (Öte)" filmidir. Beyond, Kōji Morimoto tarafından yazılıp yönetilmiş ve yapımcılığını "Studio 4°C" yapmıştır. Kedisi Yuki'yi arayan genç bir kız olan Yoko'nun hikayesini anlatır. Kedisini ararken tanıştığı bir grup genç, kedinin perili evde olabileceğini söyler. Perili ev Matrix'te gözden kaçan anomalilerin yaşandığı bir mekandır. Fizik kurallarının yanlış çalıştığı bu ortamdaki anormallileri fark eden bir grup ajan binaya gelene dek gençler tüm anormalliklerin içinde gezinmeye devam eder. Kedisini bulan Yuki evi terketmeden önce son bir kapıya ulaşır ve içinde sonsuz bir boşluk olduğunu fark eder. Ertesi gün perili evin yerinde bir otopark bulan karakter çok şaşırır ama diğer gençlerle beraber değişik şeyler bulmak için gezinmeye devam ederler. Beyond'dan sonra yayınlanan film "A Detective Story"dir (Dedektif Hikayesi). Film Kazuto Nakazawa'nın canlandırdığı Shinichiro Watanabe tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. Dedektif Hikayesi'nin, ilk filmin bir ön hikayesi olduğu düşünülebilir. Film'de başarısız bir dedektif olan

Ash'in bir şekilde internet korsanı Trinity'e ulaşma çabalarını görürüz. Trinity'e ulaşan Ash, bir rüya olduğunu sandığı ajanlar tarafından yerleştirilen bir "bug"ın (Tıpkı ilk filmde Neo'ya yerleştirildiği gibi) çıkarılmasına yardım eden kadına şokla bakmaktadır. Bir anda ortaya çıkan ajanlar, Ash ve Trinity'i yakalamaya çalışır. Trinity kaçarken, Ash ajanlarla tren vagonunda kalmıştır. Son anda onlara silah çekip bir sigara yakar ve sigarasının alevinin sönüşüyle film biter. Sekizinci ve son film olan "Matriculated" Aeon Flux'daki çalışmaları ile tanınan Peter Chung tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. Prodüksiyonu ise "DNA Productions" tarafından üstlenilmiştir. Film makineler dünyadanın kontrolünü ele geçirdikten sonra yeryüzünde yaşayan son asi insanları anlatır. Alexa adındaki asi bir kadın, makineler dünyasındaki bir robota şefkat ve empati gibi duyguların aşılması için insanlara yardım eder. Bu belli bir seviyede başarlarsa da en sonunda sentineller asilerin merkezini basar ve onları etkisiz hale getirir. İnsanlığın bu son çabasını anlatan filmle AniMatrix serisi de son bulur. Seri Wachowski kardeşlerin birçok Anime sanatçısını bir araya getirmek üzere Japonya'da yaptıkları bir gezinin de sonucudur. Bilinçli olarak hikayelere uygun sanatçıları bir araya getiren Amerikalı yönetmenler, Uzak Doğu kültürüyle yaptıkları bu iş birliği ile hikâyenin anlatı yapısında mevcut bulunan Küreselleşme algısını prodüksiyon süreçlerine de yansıtmayı hedeflemiş olabilirler. Bu eserlerle beraber hikâye evreni Transmedya odağında genişlerken, kültürel anlamda yapılması planlanan devrimi de etkilediği düşünülebilecektir. Sırada bu hikâye evreninin etkileşim seviyelerini oldukça güçlendiren bilgisayar oyunları bu bölüme devam edilecektir.

e. Matrix Bilgisayar Oyunları

15 Mayıs 2003'te "Enter the Matrix" (2003) oyunu, "Matrix: Reloaded" (2003) filmi ile eş zamanlı olarak Kuzey Amerika'da piyasaya sürülmüştür. Filmlerle ilgili üç video oyunundan ilki, "Matrix: Reloaded"a (2003) paralel bir hikaye anlatısına sahiptir ve "Matrix: Reloaded" (2003) ile "Matrix: Revolutions"ın (2003) çekimlerindeki sahneleri ile girdiği ilişki sayesinde hikaye evreninin birbirine olan bağına öne çıkarmıştır. Daha önce de bahsedildiği üzere Jue'nun Matrix'e bıraktığı mesaj oyunda teslim edilmek üzere bir göreve dönüştürülür. Naobi'nin Morpheus'u kurtarma görevi de oyunda mevcuttur. Bazı Hile Kodları (Cheat Code) filmdeki otoyol sahnesinde billboardlarda görülmektedir. Böylece oyunlarla filmler birbiriyle bağdaştırılmış ve katılımcı deneyim seviyeleri yükseltilmiştir. 2005 yılında iki "The Matrix" video oyunu daha piyasaya sürülmüştür. MMORPG türünde olan bu oyunlar "Massively Multiplayer Online Role-Playing Games" (Yüksek Seviye Çok Oyuncululuk Bağlantısı içi Rol Yapma Oyunları) The Matrix Online, hikayeyi "Matrix: Revolutions"ın (2003) ötesinde devam ettirmiştir. Bunun yanı sıra "The Matrix: Path of Neo"da (2005)

oyuncuların film üçlemesinden sahnelerde, Neo'yu kontrol etmesine izin vererek etkileşim seviyesini artırmıştır. Oyunların başlıca özelliği, oyuncuya sadece seyirlik olarak tasarlanmış bir dünyanın ötesinde filmler, Animeler ve çizgi romanlarla bağ kurabilecek kadar sürece dahil olma şansı tanımasıdır. Matrix Online 2009'da kapatılmış olsa da bu süre zarfında yakınsama kültürüne yaptığı katkılar hala sürmektedir.

f. Matrix Çizgi Romanları ve Kitapları

Matrix çizgi romanları, seri ile bağlantılı, çizgi roman endüstrisinden önemli kişilerle yazılmış ve resimlendirilmiş bir dizi çizgi roman ve kısa öyküyü kapsar. Çizgi romanlardan biri Wachowskiler tarafından yazılmış ve filmlerin konsept sanatçısı Geof Darrow tarafından çizilmiştir. Çizgi romanlar ve hikayeler ilk olarak 1999 ile 2003 yılları arasında Matrix serisinin web sitesinde ücretsiz olarak sunulmuştur. Bunlardan biri 1999'da "The Matrix" için bir promosyon ögesi olarak sinemalarda dağıtılmak üzere basılmış, fakat Warner Bros. Prodüksiyon şirketi bu eserin cinsel içeriğinden ötürü dağıtılmasını istememiştir. Bunların çoğu daha sonra Wachowski'lerin Burlyman Entertainment şirketi tarafından hikayelerin bazılarına ve renklendirmelere yapılan güncellemelerden sonra ile tekrar yayınlanmıştır. 2004 yılının Eylül'ünde ilk basılı cilt 60.000 kopya satmıştır. Çizgi Romanlar, "AniMatrix" (2003) gibi film ile direk bağlantılı ya da dolaylı olarak bağlantılı birçok kısa hikayenin bir araya getirildiği bir çok kitapta birleştirilmiştir. Bazıları çizgi roman olan bazıları da normal kitap olan bir seri eser üretilmiş ve serinin resmi kitapları arasına girmiştir. Çünkü serinin gayri resmi sayılabilecekte bir düzine kitabı mevcuttur. Bu kitaplar sırasıyla; The Art of the Matrix, The Matrix Shooting Script by Larry and Andy Wachowski, The Matrix Comics, Vol. 1, The Matrix Comics, Vol. 2, Enter the Matrix: Official Strategy Guide by Doug Walsh, The Matrix Online: Prima Official Game Guide, The Matrix: Path of Neo: Official Strategy Guide ve The Matrix Comics: 20th Anniversary Edition olarak sıralanabilecektir. Bütün bu kitaplar hikâye evrenini genişletirken, platformlar arası ilişkiyi de güçlendirmektedir. Matrix filmleriyle alakalı çizgi romanlar, prodüksiyon tasarımıyla ilgili sanat kitabı, oyunlarla ilgili strateji kitapları ve özel üretim çizgi roman serileriyle bütün "Transmedya Hikâye Evreni" tamamlanmış ve ilk bilinçli ürün olarak "Matrix" serisi (1999-2003) yeni ve güçlü bir medya kültürünün yerleşmesi için gerekli tüm adımları böylece tamamlamıştır.

2.3.2.1.2. Film Serisinin Üretim Teknolojileri

"The Matrix" film serisinde kullanılan görsel efekt teknolojileri "üst seviye görsel efektler" kategorisine dahil edilebilecektir. Filmde yoğun bir şekilde yeşil/mavi ekran,

kompozit işlemler, dinamik simülasyon efektleri, hareket yakalama teknolojileri, hareket takip sistemleri ve bilgisayar üretilmiş imgeleme gözlemlenmektedir.

Filmde çekilen ortamlarda karakterlerin içine dahil edildiği mekanlar bilgisayarda üretilmiş ve normal şartlarda elde edilemeyecek sonuçlara ulaşılmıştır. İlk filmde seyirci kitleleri tarafından oldukça bilinen, Neo'nun Morpheus'u kurtarmak için ajanlarla dövüşürken kurşunlardan kaçma sahnesi; arka plana yeşil bir perde ve birçok mikro kameranın hizalandırılmasıyla çekilmiştir. Bu sahnede, yavaş çekim hale getirilen kamerayla dönme hareketi üzerinden arka plan silinip yerine bir gökdelenin çatısındaki bilgisayar üretilmiş sahne yerleştirilmiştir. İkinci filmde karakterlerin yapması imkânsız olan birçok sahnede de bilgisayar üretilmiş imgeler kullanılmıştır. İkinci filmdeki otoban sahnesinde Morpheus'un ajanlarla tırın üstünde dövüştüğü sahnede geniş plan çekimler genel olarak bilgisayar üretilmiş karakterlere hareket yakalama teknolojisiyle entegre edilen hareketlerden üretilmiştir. Yine ikinci filmde Neo kahinle buluştuktan sonra avluda Ajan Smith'in kopyalarıyla dövüşürken hem Ajan Smith'in hem de Neo'nun karakterleri bilgisayar üretilmiş imgelerle değiştirilerek kullanılmıştır. Üçlemenin genelinde "Sentinel" isimli savaş makineleri, bilgisayar ortamında 3 boyutlu modellerle üretilmiş ve dijital animasyon tekniği aracılığıyla hareketlendirilmiştir. "Sentinel"lerin yüzlercesinin son insan şehri olan Zion'a saldırdığı üçüncü filmde, sentineller dinamik simülasyonlar aracılığıyla çoğaltılarak kullanılmıştır. Zion'daki ortam, 3 boyutlu platformlarda üretilmiş bilgisayar üretilmiş imgelerden oluşmaktadır. İnsanlarla makinelerin bir araya geldiği sahnelerde, hareket takip sistemleri kullanılarak gerçek aktörlerin sanal ortamda üretilmiş mekanlara entegrasyonu kompozit işlemler sonucunda oluşturulmuştur. Film serisi boyunca yüksek oranda dinamik simülasyonlardan yararlanılmıştır. Patlama, yağmur veya makinelerin toplu hareketlerinin birçoğunda simülasyon efektleri kullanılmıştır. Son filmde makine şehrine giden Neo'nun ulaştığı mekân, tamamen bilgisayar üretilmiş imgelerden oluşmaktadır. Makine şehrindeki robotlar, 3 boyutlu ortamda üretilip hareketlendirilmiş, gerçek çekimle elde edilen görüntüler ise hareket takip sistemleri ve kompozit işlemler sonucunda mekâna entegre edilmiştir. Hem hikâyeye anlatımı hem de animasyon ve görsel efekt teknolojilerinin kullanımı açısından sinemaya büyük katkılar sağlayan eser, bu şekilde üst seviye görsel efekt ürünü filmler içindeki yerini almıştır.

2.3.2.2. "Yüzüklerin Efendisi" Serisi

2.3.2.2.1. Film Serilerinin Transmedya Hikâye Evreni

"Yüzüklerin Efendisi" (2001-2003) serisinin yapımına 1937 ile 1949 yılları arasında basılan aynı isimli roman serisinden uyarlanmak üzere bir üçleme olarak başlanmıştır. Ama daha sonra hem New Line Cinema stüdyosunun hem de fanların büyük isteği üzerine bir "Hobbit" (2012-2014) üçlemesi de üretilmiştir. İşte "Yüzüklerin Efendisi" (2001-2003) serisinin bir Transmedya ürününe dönüşmesi de bu kararla olmuştur. Başta filmler kitaplarla doğru orantılı bir anlatı yapısı içermektedir. Yani hikâye de bilinçli boşluklar oluşturulması gibi bir yapı içermemektedir ve 1937 yılında basılan "Hobbit" kitabı da ortak karakterler içermesine rağmen tamamen ayrı bir hikaye yapısına sahiptir. "Hobbit" kitabındaki hikâye "Yüzüklerin Efendisi"nin hikayesinden 60 yıl öncesini anlatıyordu. Büyücü Gandalf, yaratık Smeagol ve Hobbit Bilbo dışında iki hikâyede ortak olan tek karakter Gloom isimli cücenin oğlu Gimli'nin "Yüzüklerin Efendisi"nde büyük bir rol oynamasıydı. Hobbit kitabı yaklaşık olarak "Yüzüklerin Efendisi" serisindeki kitapların sadece birinin sayfa sayısına eşit olsa da Stüdyo ve yazarlar hikâye evrenini genişletip "Hobbit"i de bir üçlemeye dönüştürmeyi ve "Yüzüklerin Efendisi"nde rol alan Legolas isimli Elf ve hikâyenin ana düşmanı Sauron'u da hikâyeye eklemeyi kararlaştırdılar. Böylece normal bir sinema filmi üçlemesi olarak başlayan hikâye bir "Transmedya Hikâye Evreni"ne entegre edildi. Bunun filmin "The Matrix" (1999) ile aynı dönem çekilmesi ve seyirci ile yapımcı isteklerinin ne şekilde değiştiğini göstermesi adına önemli bir veri olduğu düşünülerek serinin analizi araştırmanın içine dahil edilmiştir. 2020 yılında yapımı hala süren bir televizyon serisi de bu Evrenin giderek genişletilmeye çalışıldığını göstermesi adına önem teşkil eder.

"Hobbit" (2012-2014), "Yüzüklerin Efendisi" (2001-2003) serisinin tersine farklı bir hikâye yapısı oluşturmuştur. Hikayedeki boşluklar ve sonraki kitaplarla bağlantılar iki metnin arasında daha güçlü bağlar geliştirmek adına neredeyse üç kat genişletilmiştir. "Hobbit" romanında olmayan karakterler eklendiği gibi, olanlardan da yer yer daha az bahsedilmiştir. Hatta çoğunlukla romanda olmayan karakterler olanlara göre daha çok yer teşkil etmiş olduğu bile düşünülebilir. Bunların yanı sıra bir üçleme için oldukça fazla sayıda bilgisayar oyunu üretildiği de gözden kaçmamalıdır.



Şekil 3: Yüzüklerin Efendisi Serisi Transmedya Evreni

Yüzüklerin Efendisi Serisi Transmedya Evreni, thetemptrack internet sitesi.

<https://www.thetemptrack.com/2016/11/28/there-and-back-again-a-new-viewing-order-for-the-lord-of-the-rings-and-hobbit-films/> [04.12.2020]

Yüksek fantezi (High fantasy) ürünü bir roman için bile fazla sayıda oyunla hikâye evreni oldukça desteklenmiş, genişletilmiş ve katılımcıların tüketimine sunulmuştur. “Matrix” (1999-2003) serisine göre daha genel anlamda incelenecek olan seride önce Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin filmleriyle analize başlamak daha uygun olacaktır. Daha sonra Hobbit film serisi ve oyunlarla bu bölüme devam edilecektir.

a. Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi Sinema Filmleri

İlk film “Fellowship of the Ring (Yüzük Kardeşliği)” 2001 yılında vizyona girmiştir. Serinin yönetmeni Peter Jackson, eşi Fren Walsh’la beraber J.R.R. Tolkien’in romanlarını senaryolaştırmış ve kendi toprakları olan Yeni Zellanda’da kurdukları setlerde filmlerini çekmişlerdir.

Filmler, çekildikleri yıllar boyunca birçok Akademi ödülüne aday olmuş ve son sene on dört daldaki Oscar’ın on ikisini alarak rekor bir başarıya imza atmışlardır. “Yüzük Kardeşliği” (2001) Orta Dünya denilen fantezi ürünü bir alemde geçer. Film Leydi Galadriel isimli en önemli Elf efendilerinden birinin konuşmasıyla başlar. Leydi Galadriel, Orta Dünya tarihinin bizi ilgilendiren kısmını anlatarak hikâyenin daha anlaşılır kılınması için filmin başlangıcında kullanılmıştır.

Tablo 1: Yüzüklerin Efendisi Serisi Akademi Ödülleri Listesi

Kategoriler	74. Akademi Ödülleri	75. Akademi Ödülleri	76. Akademi Ödülleri
	<i>The Fellowship of the Ring</i>	<i>The Two Towers</i>	<i>The Return of the King</i>
En İyi Film	Aday Gösterildi	Aday Gösterildi	Kazandı
En İyi Yönetmen	Aday Gösterildi		Kazandı
En İyi Uyarlanmış Senaryo	Aday Gösterildi		Kazandı
En İyi Yardımcı Oyuncu	Aday Gösterildi		
En İyi Sanat Yönetimi	Aday Gösterildi	Aday Gösterildi	Kazandı
En İyi Sinematografi	Kazandı		
En İyi Kostüm Tasarımı	Aday Gösterildi		Kazandı
En İyi Kurgu	Aday Gösterildi	Aday Gösterildi	Kazandı
En İyi Makyaj	Kazandı		Kazandı
En İyi Müzik	Kazandı		Kazandı
En İyi Şarkı	Aday Gösterildi		Kazandı
En İyi Ses Tasarımı		Kazandı	
En İyi Ses Miksajı	Aday Gösterildi	Aday Gösterildi	Kazandı
En İyi Görsel Efekt	Kazandı	Kazandı	Kazandı

Yüzüklerin Efendisi Serisi Akademi Ödülleri Listesi, Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_accolades_received_by_The_Lord_of_the_Rings_film_series
[04.12.2020]

Hikâye şu şekildedir; Sauron isimli şeytani bir lord, Elfleri, Cüceleri ve İnsanları kontrol etmek adına Orta Dünya'nın ikinci çağında güç yüzükleri üretmiş ve bunları bahsedilen ırkların lidelerine vermiştir. Ama Yıkım Dağı'nın (Mount Doom) gizli bir kısmında bütün güç yüzüklerini yönetecek o tek güç yüzüğünü üretilip Orta Dünya'nın dominasyonu için kullanmayı planlamıştır.

Filmler, çekildikleri yıllar boyunca birçok Akademi ödülüne aday olmuş ve son sene on dört daldaki Oscar'ın on ikisini alarak rekor bir başarıya imza atmışlardır. "Yüzük Kardeşliği" (2001) Orta Dünya denilen fantezi ürünü bir alemde geçer. Film Leydi Galadriel isimli en önemli Elf efendilerinden birinin konuşmasıyla başlar. Leydi Galadriel, Orta Dünya tarihinin bizi ilgilendiren kısmını anlatarak hikâyenin daha anlaşılır kılınması için filmin başlangıcında kullanılmıştır. Hikâye şu şekildedir; Sauron isimli şeytani bir lord, Elfleri, Cüceleri ve İnsanları kontrol etmek adına Orta Dünya'nın ikinci çağında güç yüzükleri üretmiş ve bunları bahsedilen ırkların lidelerine vermiştir. Ama Yıkım Dağı'nın (Mount Doom) gizli bir kısmında bütün güç yüzüklerini yönetecek

o tek güç yüzüğünü üretip Orta Dünya'nın dominasyonu için kullanmayı planlamıştır. Orta Dünya'nın hür halkları bir bir düşerken, Elfler ve insanların son müttefiki Lord Elrond ve Lord İildur komutasında Yıkım Dağı'nın eteklerine kadar yürünmüş ve babası gözlerinin önünde öldürülen Gondor insanların kralının oğlu İildur, son anda babasının parçalanmış kılıcından kalan son keskin parçayla Sauron'un elini kesmiş ve güç yüzüğünü parmağından koparmıştır. Güç yüzüğünü kaybedince ortadan kaybolan Sauron, Elflerin ve insanların bu savaşı kazanmasını sağlamıştır. Elflerin kralı Lord Elrond'un bütün ısrarlarına rağmen yüzüğün yok edilebileceği tek yer olan Yıkım Dağı'nın lavlarına yüzüğü atmayı kabul etmeyen İildur, yüzüğü alıp kendi gücünü korumak için saklamayı seçmiştir. Orta Dünya'nın kadim halkları arasında Elfler, cüceler, insanlar ve Hobbit isimli uzun yıllar yaşayan kısa boylu ve kendi hallerinde yaşamayı seçen bir halk vardır. Sauron'un yanına çektiği şeytani halklarsa, dağ insanları, goblinler, orklar ve trollerdir. Sauron'un destekçisi orklardan bir grup, geri dönüş yolunda İildur'un askerlerine saldırır ve bir okla yaralanan İildur ölürken, içine düştüğü ırmakta tek güç yüzüğü kaybolup gider. 2500 sene geçtikten sonra Deagol isimli bir Hobbit tarafından balık tutarken yanlışlıkla bulunan yüzük, Deagol'un en yakın arkadaşı Smeagol tarafından ele geçirilir. Yüzüğü almak için en yakın arkadaşını öldüren Smeagol, köyünden sürülür ve yüz yılarca bir sürüngen gibi yaşadıktan sonra kendisi de bir yaratığa dönüşür. İkinci bir kimlik üreten Smeagol yalnızlığını kendisiyle paylaşacak Gollum isimli bir karakter üretmiştir. Ve artık eski Hobbit haline benzer hiçbir tarafı kalmamıştır. Yüzük normalde yüzlü yaşlarda ölen hobbitlerin aksine ona uzun ama acılı bir yaşam bahşetmiştir. "Hobbit" (2012-2014) film serisinde daha ayrıntılı görülecek olsa da bir gün bir mağarada kaybettiği yüzük Bilbo Baggins isimli bir Hobbit tarafından bulunur ve çalınır. Daha sonra filmde bu olay olduktan altmış yıl sonrasını görürüz. Bilbo'nun 111. Doğum günün kutlamak üzere ünlü büyücü gri Gandalf, Hobbitlerin köyü Shire'a varmıştır. Bilbo'nun kardeşi öldükten sonra koruması altına aldığı yeğeni Frodo, Gandalf'ı köyün girişinde karşılar. Gandalf'la biraz çay içip konuşan Bilbo, ardından şatafatlı bir doğum günü partisinde tüm Hobbitlerin karşısında boy gösterir. Bütün köye konuşma yapıp aniden kaybolan Bilbo'yu takip etmek için büyücü Gandalf, Bilbo'nun kovuğunda belirir. Bilbo artık yorulduğunu ve tekrar dağları görmek için bir geziye katılacağını söyler. Yüzükle beraber herşeyi de yeğeni Frodo'ya bırakır. Frodo eve geldiğinde, yalnız başına şöminenin başında oturan Gandalf'ı görür. Gandalf yüzüğü ateşlerin içine atar ve ardından Frodo'nun avucuna bırakır. Frodo yazıları okuyamadığında, Gandalf bunun Mordor dilinde yazıldığı için olduğunu söyler. Yüzüğü saklamasını söylediği Hobbit'i bırakıp son hız Gondor isimli insan şehrine yol alan Gandalf, şehrin arşivinde yüzükle ilgili bilgilere ulaşır ve bunun güç yüzüğü olduğunu keşfeder. Bu sırada Sauron'un

eski insanların ruhunu köleleştirmesiyle emrine aldığı eski insan kralları, dokuzluklar ismiyle ve karanlık suretleriyle Gollum'a işkence edip ağzından iki kelime alırlar. Bu kelimeler "Shire" ve "Baggins"tir. Baggins'i bulmak için Shire'a yola koyulan dokuzluklar, şehre varmadan Gandalf Frodo'ya yetişir ve olanları anlatır. O sırada bahçeyi düzenleyen bahçıvan Samwise Gamgee, olanları duyar. Gandalf Sam'i Frodo'yu korumakla görevlendirir ve kendi de bu konularla ilgili fikir almak için büyücülerin lideri ak Saruman ile görüşmeye gider. Birkaç gün sonra, birkaç şehir ötede Zıplayan Midilli isimli handa buluşacaklarını söylediği Frodo ve Sam de yola koyulur. Gandalf, ak Saruman'ın huzuruna çıktığında olanları anlatır ve hemen Sauron'a karşı harekete geçilmesi gerektiğini söyler. Ama Saruman çok uzun zaman önce Sauron'la anlaşmış ve onun safında savaşmayı kabul etmiştir. Gandalf'tan daha güçlü olan büyücü, gri Gandalf'ı kulesinin en tepesinde hapseder ve orkları çağırıp bahçesindeki ağaçları yakarak Uruk-hai isimli yeni ve daha güçlü orklar yaratmaya başlar. Frodo ve Sam yolda Frodo'nun kuzeni Peregrin Took (Pippin) ve yakın arkadaşı Meriadoc Brandybuck (Merry) ile karşılaşır. Tam o sırada dokuzluklar Frodo'yu bulmak üzeredir. Dokuzluklarla karşılaşan dört Hobbit Sauron'un hizmetkarlarını bir şekilde atlatıp soluğu Zıplayan Midilli'de alırlar. Han'da içkiyi fazla kaçıran Peregrin Frodo'nun ismini ağzından kaçırınca Frodo onu durdurmaya gider ve ayağının kaymasıyla yüzük fırlayıp parmağına girer. Yüzüğü takan kişi görünmez olmaktadır. Ama yüzükle Sauron da ilişki içinde olduğu için Sauron'un yüzüğün yerini fark etmesi kolaylaşmaktadır. Sonra aniden yüzüğü çıkaran Frodo, arkasından gelen bir adam tarafından yakalanıp adamın odasına götürülür. Adam halk arasında Yolgezer (Strider) olarak bilinen bir insandır. Strider'ın asıl adı Aragorn'dur ve Gondor halkının kralı İsgildur'un varisidir. Aragorn, dokuzluklardan korumaya çalıştığı Hobbitleri kaçırıp yabanda yolculuk yapmaya başlar. Bir akşam Aragorn ava gittiğinde Merry, Pippin ve Sam ateş yakıp akşam yemeği yemeğe başlamışlardır. Bunu son anda fark eden Frodo ateşi söndürmeye çalışsa da o sırada dokuzluklar Hobbitleri bulur ve Frodo'nun kalbine zehirli bir kılıç saplarlar. Bunlar olurken imdatlarına yetişen Aragorn dokuzlukları haklar ama Frodo kötü bir şekilde yaralanmıştır. Frodo'yu sürgünde yaşadığı Lord Elrond'un Elf krallığı Ayırık Vadi'ye yetiştirmeye çalışan adamın imdadına sevgilisi Leydi Arwen yetişir. Arwen Lord Elrond'un kızı ve Ayırık Vadi'nin prensesidir. Dokuzluklardan Frodo'yu korumak üzere son hız Ayırık Vadi veya diğer ismiyle İmladris vadisine yetiştirmeye çalışan Elf prensesi, topraklarının sınırında atalarının büyüünü çağırıp bir ırmağı dokuzlukların başına yıkar ve Frodo'yu ölümden kurtarır. Bu sırada Gandalf kulenin tepesinde yakaladığı bir güveye fısıldadığı büyüyle kadim dostları dev kartallara mesaj gönderir ve kulenin tepesinden kurtulup Ayırık Vadi'ye doğru yol alır. Güç yüzüğünün ortaya çıktığını gören Lord

Elrond Orta Dünyanın kadim halklarının temsilcilerini krallığına çağırır. Cüceleri temsilen cücelerin kralı Gimli, Orman (Woodland) Elflerini temsilen prens Legolas ve Gondor halkını temsilen vekilharç Lord Denethor'un oğlu Boromir konseye katılmıştır. Konseyde güç yüzüğünün kullanılması gerektiğini öneren Boromir'e Gandalf "Yüzük sadece efendisine cevap verir." şeklinde çıkışarak yüzüğün yok edilmesi gerektiğini önermiştir. Yüzük sadece Yıkım Dağı'nın alevlerinde yok edilebileceği için bir yüzük taşıyıcısı belirlenmesi gereken konseyde herkes birbirine girdiği için Frodo kendini kurban etmiş ve yüzük taşıyıcılığının sorumluluğunu üstlenmiştir. Bunun üzerine Aragorn, Gimli, Legolas ve Gandalf ona bu yolda koruma sağlamak adına and içmişler, konseyi gizlice dinleyen diğer Hobbitlerse ansızın konseyi bölüp Frodo'yla gideceklerini bildirmişlerdir. Böylece iki insan, bir Elf, bir Cüce, bir büyücü ve dört Hobbit yola koyulurlar. Yolda önce dağların yamaçlarından geçmeye çalışırlar ama Saruman büyüyle üstlerine çığ düşmesine sebep olur. Daha sonra Gimli'nin önerisiyle kuzeni Balin'in cücelerin kazmakta usta oldukları Moria Madenlerindeki krallığından geçmeye karar verirler. Mağaranın girişinde bir su canavarının saldırısına uğrarlar ve maden'in giriş kapısı yıkıldığından madende kısıtlı kalırlar. Maden artık bir mezarlıktır. Tüm cüceler uzun süre önce öldürülmüştür. Madendeki karanlıkta yollarını bulmaya çalışırken, Frodo onları takip eden Gollum'u farkeder. Gandalf'a onu öldürmeleri gerektiğini söylediğinde "Bir can almakla ilgili çabuk karar verme. Bu hikâyede iyi veya kötü onun da bir rolü vardır." şeklinde cevap alır. Yola devam eden kahramanlar bir anda goblinlerin ve trollerin saldırısına uğrar. Bu saldırıda, Frodo'ya bir mağara trolü tarafından dev bir mızrak saplanır ama amcası Bilbo'nun hediyesi olan bir zırhla korunur. Derken ansızın tüm goblinler ve troller kaçır. Çünkü eski dünyanın iblislerinden Balrog uyanmıştır. Balrog'dan kaçan kahramanlar, en sonunda Gandalf'ın Balrog'la karşı karşıya gelişiyse mağaradan kurtulurlar ama Gandalf Balrog'u yolladığı derin kuyuya kendi de düşerek gözlerden kaybolur. Moria madenlerinden çıkan kahramanlar, soluğu Leydi Galadriel'in ormanı Lothlorien'de bulurlar. Leydi Galadriel onları ormanında ağarlar ama efsun'u sayesinde Frodo'ya geleceği gösterir. Eğer yüzük yok edilmezse bütün özgür halklar şeytani efendi Sauron'un kölesi olacaktır. O geceyi Lothlorien'de geçiren kahramanlar ertesi gün ırmaktan yüzerek Yıkım Dağı'nın olduğu Mordor'a doğru yolculuklarına devam ederler. Bir ara mola vermek için sahile gittiklerinde Saruman'ın ork birliği Uruk-Hai'ler kahramanlara saldırır. Birbirinden ayrılan kahramanlar, birbirini kaybetmiş ve kardeşlik dağılmıştır. Uruk-Hai'lerin komutan'ı Boromir'i öldürür ve Aragorn'da arkadaşının intikamını alıp ork komutanını öldürür. Merry ve Pippin yüzüğü taşıdıkları zannedilerek kaçırılır. Aragorn, Gimli ve Legolas Hobbitleri kurtarmak için Uruk-Hai'leri takibe başlar. Tek başına kaçmayı ve yüzüğün tüm sorumluluğunu almayı

planlayan Frodo ise Sam'in ısrarlarına direnemez ve son sahnede ikilinin çok uzaklarda Yıkım Dağını gördüğü bir anda ilk film biter.

İkinci film "Two Towers" (İki Kule) ismiyle 2002 yılında vizyona girmiştir. Film Gandalf'ın Balrog'la savaşına kaldığı yerden devam etmesiyle başlar. Yeraltının derinliklerinden en yüksek dağın tepesine kadar Balrog'la savaşan Gandalf en sonunda iblisi yener ve Ak Gandalf'a dönüşür. Saruman Ak Büyücü olmak için tüm renkleri gücün bünyesinde toplayıp insanları kandırırken (Bu bilgidir filmde bahsedilmez, romanın ayrıntıları içinde yer almaktadır.) Ak Gandalf gerçekten hak ederek ve bu gücü sindirerek Ak büyücü olur. Frodo ve Sam dağlarda yolunu kaybetmiş ve bitap düşmüş halde Mordor'a gitmeye çalışırken, Gollum'un saldırısına uğrarlar. Kendini kaybetmiş bir şekilde yüzüğü ele geçirmeye çalışan yaratık en sonunda Frodo ve Sam'e yenik düşer ve onu serbest bırakırlarsa Mordor'a giden yolu göstereceğine and içer. Bu sırada Aragorn, Gimli ve Legolas, Merry ve Pippin'e ulaşmak için son hız vadiler boyu koşmaktadırlar. Merry ve Pippin Uruk-Hai'lerle diğer orklar arasında çıkan bir kargaşada orkların elinden kurtulup Farngorn ormanına saklanırlar. Aragorn ve yoldaşları orklara ulaştığında bütün orkların yanıp kül olduğunu görür. Çünkü bir gece önce çıkan kargaşayı delip geçen, insanların diğer krallığı Rohan'ın süvarileri, tüm orkları öldürüp yakmış ve cesetlerini üst üste dizmiştir. Yolda, Rohan süvarileriyle karşılaşan Aragorn, Gimli ve Legolas süvarilerden ödünç aldığı atlarla orkların cesetlerine ulaşır, Hobbitlerin de araya karışıp öldürüldüğünü sanırlar ama Aragorn bir Yolgezer olduğu için Hobbitlerin izini takip edip ormana ulaşır. Ormanda Gandalf'la karşılaşan üçlüye birlikte Rohan'a gitmeleri gerektiği söylenir, büyücü tarafından. Çünkü Gandalf Saruman'ın ork ordusunu Rohan'a göndereceğinden haberdardır. Rohan kralı Theoden de Saruman'ın efsunu altında Rohan süvarilerini sürgüne yollamıştır. Sağ kolu Solucan Dil, ile ölen oğlunun cenazesine bile gidemeyecek hale gelen Kral Theoden, karşısında Gandalf'ı görür. Gandalf Rohan'a gitmeden önce Merry ve Pippin'i canlı bir ağaç türü olan Entlerin en önemlilerinden biri olan Ağaçsakal'a (Treebeard) emanet etmiştir. Rohan kralının huzuruna silahla girilmesi yasak olsa da gizlice asasını sokan Gandalf, Saruman'ın kral üstündeki büyüünü kaldırır ve Kralı özgürleştirir. Kral kendine geldikten sonra Solucan Dil'i kovar ve Gandalf'la savaş hakkında konuşmaya başlar. Gandalf ona açık alanda savaşmasını önerse de Kral, Miğfer Dibi isimli bir dağın yamacındaki kaleye gidip halkını korumayı tercih eder. Bunun üstüne süvarileri bulmak için Rohan'ı terk eden Gandalf, savaşla ilgili konularda Aragorn'a sorumluluğu bırakıp gider. Miğfer dibine varan kahramanlar, ork ordusuyla karşılaşır ama güçleri yetersizdir. Yardıma Leydi Galadriel'in askerleri yetişir. İnsanlar ve Elfler bir defa daha beraber

savaşmaktadır. Savaş sürerken Merry ve Pippin'de Entleri ikna edip Saruman'ın toprakları Isengard'a saldırırlar. Entler kesilen ağaçların intikamını almak üzere Isengard'ı yerle bir ederler. Rohan ile Uruk-Hai'lerin savaşında insanlar ve Elfler tam kaybettiğini sanarken, Gandalf süvarilerle ilerdeki tepede belirir ve günün ilk ışığında orkların üstüne saldırıp orduyu yerle bir ederler. Bu sırada Frodo ve Sam uzun bir süre sessiz sedasız Mordor'a doğru ilerler ama Mordor'un kapısında içeri girmenin neredeyse imkansız olduğunu görüp Gollum'un önerdiği gizli bir geçide doğru yola koyulurlar. Yolda Boromir'in kardeşi Faramir onları yakalar ve güç yüzüğünü kendisi için ister. Faramir'i ikna eden Hobbitler tekrar yola koyulur ama Faramir tarafından kötü davranılan ve Frodo tarafından korunamayan Gollum, içten içe şeytani bir plan hazırlamıştır. İkinci filmde bu şekilde biterken, asıl büyük savaşa doğru tüm karakterler ilerlemektedir.

Üçüncü film 2003 yılında, "Return of the King" (Kralın Dönüşü) ismiyle Aragorn'a gönderme yapacak bir şekilde, Isildur'un varisinin krallığı tekrar kazanma sürecini işlemektedir. Filmin başında Frodo, Sam ve Gollum uçsuz bucaksız bir tepeye tırmanmaya çalışmaktadır. Gollum bu tepenin sonunda Mordor'a gizli bir geçit olduğunu söyler. Rohan'daki diğerleri Kral Teoden'i Gondor'a savaş açan Sauron'a yardıma ikna etmeye çalışmaktadır. İkna çabaları sonuç bulmayan Gandalf, Pippin'i de alıp Gondor'a doğru yola koyulur. Gondor'a vardıklarında Pippin'i gizlice Gondor ve Rohan arasındaki yardım sinyalini yakması için görevlendiren Gandalf, Theoden'in buna cevap vereceğini düşünmektedir. Düşündüğü gibi olur ve Rohan ordusu, süvarileri Rohirrim ile savaşa yardım etmek için yola koyulur. Bu sırada yüzüğün yükünden oldukça yorulan Frodo, akıl sağlığını yitirmeye başlar ve Gollum'un komplosu sonucu Sam'i yanından kovar. Gollum, Frodo'yu Cirith Ungol'daki mağarada gizlenen dev örümcek Shelob'un inine götürür ve örümceğin Frodo'yu öldürmesini bekler. Gollum'un planı, Frodo öldükten sonra yüzüğü ele geçirmektir. Gollum'un komplosunu sonradan fark eden Sam geri döner ama o arada Frodo çoktan örümcek tarafından sokulmuştur. Frodo'nun imdadına yetişen Sam, örümceği Frodo'nun amcasından kalan kılıç Sting ile öldürür, yüzüğü Frodo'dan alır ve cesedini orada bırakır. Ama Frodo aslında ölmemiş sadece kısmi bir felce uğramıştır. Bunu fark eden Sam, Frodo'yu ele geçiren orklarla savaşıp arkadaşını kurtarır ama Yıkım Dağı'na daha uzun ve meşakkatli bir yolculuk onları beklemektedir. Bu sırada Mordor orduları insanların en büyük krallığı Gondor'a saldırır ama Vekilharç, kral dönmeden ölmeyi istediği için kedinin ve oğlu Boromir'i canlı canlı yakmaları emrini verir. Boromir savaşta bilincini kaybettiğinden babasına karşı çıkamaz. Gandalf'ta şehrin savunmasını yönetmekle meşguldür. Bu durumu fark eden Pippin, Gandalf'a haber

verir ve Boromir'i son anda yanmaktan kurtarırlar. Vekilharç Denethor, yanmaya devam eder ve sarayın tepesindeki avludan aşağıya uçup gözlerden kaybolur. Rohan'ın Gondor'a yaklaştığı bir askeri kampta, ansızın Lord Elrond belirir ve İsisldur'un parçalanmış kılıcı Narsil'i orijinal parçalarından bir araya getirdiğini ve Aragorn'un bu durumu kullanabileceğini söyler. Aragorn, İsisldur'a yardım için and içen ama ona ihanet eden orduların hayaletlerinin saklı olduğu bir dağın derinliklerine Legolas ve Gimli'yle beraber ilerler. Hayaletler kılıcı gördüğünde Aragorn'a yardım etmeyi kabul eder. Aragorn'da karşılığında onları yeminlerinden azad edip özgür kılacağına and içer. Bütün kahramanlar Gondor'daki savaş alanında buluşur ve savaş kazanılıp Sauron'un güçleri defedilir. Bu sırada yıkım dağına yaklaşan Frodo ve Sam ortaya çıkan Gollum'la savaşırken son güçlerini de harcarlar. Sauron'a çok yakın oldukları için yakalanmaları an meselesidir. Bu durumu bilen diğer kardeşlik üyeleri son kalan orduyu toplayıp Mordor'un girişine konuşlanırlar. Sauron'un ilgisi Mordor'un girişine yönelince bunu fırsat bilen Frodo ve Sam Yıkım Dağının derinliklerine ulaşır. Son anda yüzüğü atmaktan vazgeçen Frodoya saldıran Gollum, görünmez adamın parmaklarını bir şekilde yakalayıp, yüzüğü Frodo'nun parmağından koparır. Yıkım dağının içine düşen Gollum, yüzükle beraber yok olup giderken, Frodo ve Sam'de dev kartallarla onları bulamaya gelen Gandalf tarafından kurtarılır. Yüzük ile Sauron'un ruhuda yok olur ve kötülük yenilmiştir. Aragorn Kral olur. Başta birbirinden hazzetmeyen Legolas ve Gimli güçlü bir dostluk geliştirir. Frodo, amcası Bilbo ve Gandalf'la Elflerin nezaketi sonucu "Beyaz Liman" denilen cennetvari bir aleme yelken açar. Sam, Merry ve Pippin Shire'a döner ve sonunda Orta Dünya barış içinde yaşamaya devam edebilecektir. Yazıldığı dönemin şartları göz önüne alınacak olursa, Sauron ve güçleri ya Hitler'in şeytani düzenine gönderme yapmak amacıyla ya da Mordor'un en doğuda bulunması göz önünde bulundurulursa bir nevi "Oryantalizm"le temellendirilebilir. Ama sonuç olarak, Orta Dünya, gerçek Dünyayla eşleştirildiğinde son kertede tüm halkların barış içinde yaşadığı ama daha kötücül halkların sürgün edildiği bir Dünya portresi çiziliyor olabilir. Her halükârda edebiyat dünyasını da sinema dünyasını da şekillendiren eserler oldukları kabul edilmelidir. Medya alışkanlıklarının köklü değişimlere uğradığı bir dönemde çıkan filmlerin, Prequel (Öncesini anlatmak için gönderme yapan bir seri) olarak Hobbit'i çekmesi ve bir Transmedya Evreni yaratması yönüyle, daha önce de parmak basıldığı üzere araştırma için önem teşkil ettiği kabul edilebilecektir.

b. Hobbit Üçlemesi Sinema Filmleri

"Hobbit" aslında oldukça sade bir hikâyeye sahiptir. "Yüzüklerin Efendisi" serisinde bahsedilegelen Bilbo Baggins isimli, kendi halkı arasında saygın bir aileden

gelen bir Hobbit'in hikayesini anlatır. Hikâye, Bilbo'nun ağzından anlatılır. Bu nedenle öykü boyunca okuyucuya ana kahramanın yaşadıkları aktarılır. J.R.R. Tolkien önce "Hobbit"i ardından "Yüzüklerin Efendisi"ni yazmıştır. Bu nedenle filmde Yüzüklerin Efendisi'nde görülen karakterlerin birçoğu daha Hobbit yazılırken tasarlanmamıştır dahi. Bilbo bir gün sessiz sakin kovuğunda otururken bir büyücü (Gandalf) çıkagelir. Gandalf Orta Dünya halklarının gardiyanı olmayı misyon edindiği için tüm halklarla yakın ilişkiler kurmaktadır. Bilbo'nun annesiyle arkadaş olan Gandalf küçük yaştan beri Bilbo'yu tanımaktadır. Ama Bilbo ilk başta Gandalf'ı tanıyamaz. Gandalf birlikte bir maceraya atılmaları gerektiğini söylediğinde, Bilbo bunu kabullenmez ve huzurunu bozmak istemez ama Gandalf Bilbo'yu o maceraya sürüklemeye kararlıdır. Bir akşam hiç beklemediği bir anda, kendi halklarının ileri gelenlerinden oluşan 12 tane cüceyi karşısında bulur. Bu cücelerin isimleri sırasıyla; Dwalin, Balin, Kili, Fili, Dori, Nori, Ori, Oin, Gloin, Bifur, Bofur ve Bombur'dur. Bu olanlardan yıllar önce Yalnız Dağ'daki (Lonely Mountain) yüce krallık Erabor'da yaşayan cücelerin Kralı Thror'un madenlerinde Orta Dünya'nın en değerli taşları bulunmaktadır. Thror'un oğlu Thrain ve torunu Thorin ile hanedanlığı sağlam bir şekilde ilerlemektedir. Thror madenlerinin derinliğinde bulunan gösterişli bir taşla giderek bağlanmaktadır. Arkenstone isimli bu taş, kralın mücevheri diye isimlendirip başucunda saklamaktadır. Bir gün esen fırtınalı rüzgarların ardından dev bir ejderha çıkagelir ve Erabor'u yerle bir eder. Kral ve hanedanı canını zor kurtarır ama Arkenstone mağaranın derinliklerine sürüklenir. Ejderhaların altın'a duydukları açlık, Orta Dünya'da bilinmektedir. Romanda bu konulardan genel olarak bahsedilse de filmde önemli yer teşkil etmektedir. Moria madenlerine göçmeye çalışan cüceler bu seferde karşısında dev orkların ordusunu bulur. Bu ordunun başındaki Azog isimli bir ork, Kral Thror'u öldürür ve Thrain de aklını kaybedip ortadan kaybolur. Thorin, Durin isimli yüce bir cücenin soyundan arda kalan en soylu veliahttır. Azog'la dövüşen ve yerdeki bir Meşe odununu kendine kalkan yapan cüce prensi, Azog'un kolunu kopartır ve onu ölüme terk eder. O günden sonra Thorin (Oakenshield) Meşekalkan lakabını alır. Halkıyla beraber Demir Tepeler'e (Iron Hills) göçen Thorin, eski asalet dolu günleri geride bırakıp halkını korumak adına her işi yapar ve her şeye göğüs gerer. Gandalf'ın yardımıyla eline geçen bir haritada, Yalnız Dağ'a giden bir harita vardır. Bu harita ile dağa girip Arkenstone'u alırsa krallığını kanıtlayacak ve diğer soylu cüce ailelerinin yardımını alacaktır. Bunun için diğer ailelere yardım isteği gönderdiğinde kimseden cevap alamaz ve sonunda on iki akrabası ve arkadaşıyla bu yolculuğa gitmeye karar verir. Bu macerada bir de yan kesiciye ihtiyaçları vardır. Bazı yerlere gizlice girip, işlerini gizlice yürütebilecek birisi. Gandalf bunun için Bilbo'yu uygun görür. Bilbo'nun evinde buluşan Thorin ve ekibi, bu teklifle geldiklerinde anlarlar ki, Bilbo, hiç yan kesicilik yapmamıştır. Hatta hayatında

hiç çalışmak bile zorunda kalmamış zengin bir aileden gelmektedir. Başta ikna olmasa da sonra macera hissinin yarattığı çekicilikle ekibe katılan Bilbo, cücelerle beraber bir yolculuğa çıkar. Trolleri alt eden, goblinlerle savaşan, yer yer Elflerin yardımıyla haritanın anlamını çözen, yer yer başka Elfler tarafından tutsak edilen ekip en sonunda Yalnız Dağa varır. Erabor'un hemen arka tarafında Göl halkı yaşamaktadır. Kendilerine yardım edilirse, onlara dağdaki hazineden pay vereceğini söyleyen Thorin Bilbo'nun yardımıyla dağa girip Arkenstone'u bulur. Bilbo artık görünmez olabiliyordur. Çünkü cüceler goblinlerle savaşırken düştüğü bir mağara da Gollum'u bulur ve güç yüzüğünü ondan çalar. Görünmezlik gücüyle ejder Smaug'u atlatıp taşı bulan Bilbo, ejderhanın uyanmasına da sebep olmuştur. Ejderha uyanır ve Göl halkına saldırır, göl halkının cesur bir üyesi olan okçu Bard (the Bowman) ejderhayı son anda etkisiz hale getirir ve öldürür. Bunun ardından yerle bir olan Göl kentinden kaçan insanlar Thorin'den yardım ister ama Thorin bu isteği geri çevirir. Kitapta bu ayrıntı verilmese de bir Ruh çağırıcı (Necromancer) Orta Dünya'nın kötü güçlerini toplamaktadır. Gandalf bu gizemi çözer ve Leydi Galadriel, Lord Elrond ve Ak Saruman'la bu ruh çağırıcıya savaş açar. Ruh çağırıcının aslında Sauron olduğu ortaya çıkar ve Sauron, yıkılmış göl halkı ve korumasız Erabor'a saldırması için Azog denilen korkunç orkla anlaşma yapar. Azog ölmemiştir ve en büyük isteği Thorin'den intikamını almaktır. Yüzüklerin Efendisi'nde Legolas önemli bir rol oynasa da aslında Hobbit'in hikayesinde yoktur. Legolas'ın babası Thranduil'den ise çok kısa bir şekilde bahsedilir. Thranduil ve ordusu, Azog'un iki farklı ork ve goblin ordusu, cüceler ordusu ve insanların ordusu Beş Ordular savaşına (Battle of the Five Armies) katılır ve büyük bir kıyım başlar. Romanda, Bilbo savaşın başında bayılır ve sonunda uyanır böylece savaş çok kısa anlatılmıştır. Oysa filmde oldukça uzun süren bir savaş gösterilir. Filmlerde hiç olmayan, Thranduil, Legolas, Tauriel, Galadriel ve Saruman gibi karakterler oldukça geniş bir anlatı sürecini kaplarken, kitapta uzun uzun bahsedilen şekil değiştirici Beorn, Radagast gibi karakterler çok kısa anlatılmıştır. Filmin başta bir filmle sınırlı olması düşünülürken ardından en fazla iki film yapılmaya karar verilmiş ama sonunda üçlemeye dönüştürülen hikayeye, bir transmedya yapısı kurulup Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin metinler arası ilişki kurduğu bir yapımla üretilmiştir. Bu durum, bazı çevreler tarafından yadırganırken, 21. Yüzyılın yakınsama kültürü içinde kendine önemli bir yer edinmesi yönüyle önem teşkil etmektedir.

c. Orta Dünya Bilgisayar Oyunları

Orta Dünya yüksek-fantezi ürünü bir dünya olduğundan dolayı oyun dünyasıyla yakın ilişkiler kurmaktadır. MMORPG türündeki oyunların birçoğunda (Worlds of Warcraft, League of Legends gibi) elfler, cüceler, büyücüler ve insanların

karakterlerine bürünmek bu türün yükselişinden beri gözde olan bir durumdur. Orta Dünya edebiyatını temel alan ve filmlerin ardından çıkan birçok oyun da katılımcı kültürünün aşına olduğu bu yapıya hızlıca entegre olmuştur. Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi serilerinin oyunları; The Two Towers, The Return of the King, The Third Age, The Third Age (Game Boy Adaptasyonu), Tactics, The Battle for Middle-earth, The Battle for Middle-earth II, The Battle for Middle-earth II: The Rise of the Witch-king, The Lord of the Rings Online, Conquest, Aragorn's Quest, War in the North, Lego The Lord of the Rings, Guardians of Middle-earth, Middle-earth: Shadow of Mordor, Middle-earth: Shadow of War, The Hobbit: The Prelude to the Lord of the Rings, The Hobbit: Kingdoms of Middle-Earth, The Hobbit: Battle of the Five Armies - Fight for Middle-earth, The Hobbit: Armies of the Third Age şeklinde sıralanabilecektir. Altı film temelinde yaklaşık yirmi oyunla, bu Evrenin ne şekilde genişletildiği ve küresel tüketim dinamiklerinde edilgen sinema izleyiciliğinin, gerçeküstü bir dünyanın çekiciliği içinde nasıl katılımcılığa yönlendirdiği de bu şekilde gözlemlenebilecektir.

2.3.2.2.2. Film Serilerinin Üretim Teknolojileri

“Yüzüklerin Efendisi” serisinin ilk filmi çekilirken, teknoloji yönetmen Peter Jackson'ın vizyonuna uygun anlamda geliştirilmiş ve daha önce eşine az rastlanır efektler filmin fantastik ortamını oluşturmak adına kullanılmıştır. Her ne kadar ilk filmde pek fazla gösterilmese de Gollum/Smeagol karakteri, Andy Serkis'in stüdyodaki oyunculuğunun tamamen 3 boyutlu bir karaktere yansıtıldığı hareket yakalama teknolojilerinde oldukça önemli gelişimlere sebebiyet vermiştir. Hareket yakalama teknolojileri, “Yüzüklerin Efendisi” (2001-2003) serisinden önce de kullanılmasına rağmen bu film serisindeki kadar çok sahnede ve sanal bir karakteri canlandırmada başarılı örneklerine rastlanamamaktadır. Peter Jackson her ne kadar kendi memleketi olan Yeni Zelanda'nın doğasından faydalanmış olsa da filmdeki fantastik ortamların birçoğunda bilgisayar üretilmiş imgeler mevcuttur. Kötü karakter olan Sauron'un yaşadığı topraklar olan Mordor, çoğunlukla 3 boyutlu ortamda tasarlanmıştır. Genel planlardaki Orklar, troller ve Nazgul isimli uçan yaratıklar bilgisayar üretilmiş imgeleme yoluyla elde edilmiştir. Bahsedilen karakterlerin önce 3 boyutlu modelleri yapılmış, ardından kemik ve kaplama sistemleri uygulanmış ve ardından 3 boyutlu ortamda anime edilen karakterler, gerçek çekimlerle hareket takip sistemleri ve kompozit işlemler sonucunda bir araya getirilmiştir. Mordor, Gondor ve Isengard gibi mekanlar, bu mekanlardaki kuleler, şatolar ve şehirler de 3 boyutlu ortamda üretilip gerçek aktörlerin çekimleri bu ortamlara hareket takip sistemleri ve kompozit işlemler aracılığıyla yerleştirilmiştir. Ork, trol ve Nazgüllerin modellerinde ayrıntılı çalışılmış olsa da Gollum'un hem 3 boyutlu modeli hem de hareket yakalama

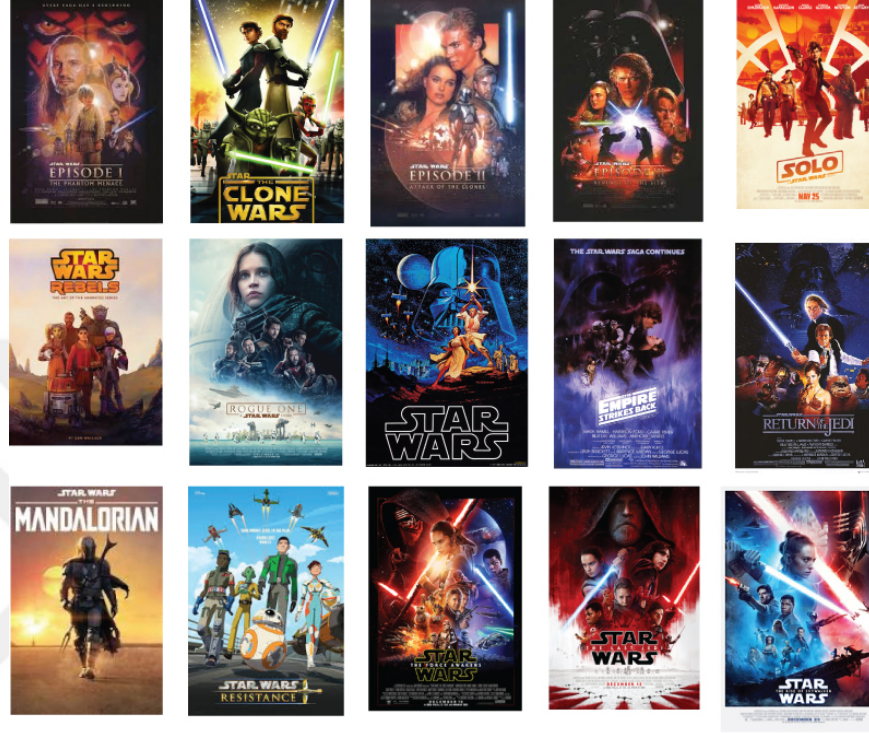
teknolojileriyle aktörden alınan mimik ve jestlerin entegrasyonu açısından, o dönem için çok ayrıntılı çalışıldığı söylenebilecektir. Ana karakterler, Frodo ve Sam ile girdiği etkileşimlerde hem birbirlerine fiziksel anlamda müdahale etme şekilleri hem de oyunculuk konusundaki bağlantılar oldukça muntazamdır. “Yüzüklerin Efendisi” (2001-2003) filmlerinde yoğun şekilde alev, lav, su ve duman efektleri mevcuttur. Bu efektler dinamik simülasyonlar aracılığıyla elde edilmiştir. “Yüzüklerin Efendisi” ile “Hobbit” serisinin ilk filmleri arasında 11 yıl ara vardır. Hobbit serisinin ilk filminde görülen Gollum, doku ve hareket gelişimi açısından hem bilgisayar üretilmiş imgelemenin hem de hareket yakalama teknolojilerinin ne kadar geliştiğini gözler önüne sermektedir. Aynı zamanda Hobbit serisinin ikinci filminde ortaya çıkan Smaug isimli ejderhada da Gollum için kullanılan görsel efekt teknolojilerinin aynısını kullanılmaktadır. Benedict Cumberbatch tarafından canlandırılan Smaug karakteri aynı zamanda alev saçan bir ejderha olması yönüyle dinamik simülasyon efektlerinin de daha yoğun kullanıldığı bir karakter oluşturulmasını sağlamıştır. “Yüzüklerin Efendisi” (2001-2003) serisinden “Hobbit” (2012-2014) serisine geçerken on yıllık fark içinde kullanılan bilgisayar üretilmiş imge oranı da artmıştır. Hobbit’te daha çok kısımda, özellikle genel planlarda gerçek oyuncuların 3 boyutlu karakterleri seyircinin karşısına çıkarılmıştır. Ortamlarda da daha fazla 3 boyutlu mekân tasarlanırken, filmde bir ejderha karakteri olması da dinamik simülasyon oranlarını artırmıştır. “Yüzüklerin Efendisi” (2001-2003) serisindeki yakın çekimlerde, ork ordularındaki karakterler; maskeler ve makyajla gerçek oyuncular üzerinden elde edilirken, Hobbit’teki tüm orklar, 3 boyutlu ortamda üretilen karakterlerden meydana gelmiştir. Hobbit’in son filmindeki savaş kısımlarında neredeyse gerçek görüntülerden daha çok bilgisayar üretilmiş imgeleme sonucu elde edilen görüntüler kullanılmıştır. Film serileri boyunca kullanılan üst seviye görsel efektler, hem Hollywood sinemasındaki görsel efekt teknolojilerini geliştirmiş hem de fantastik (high-fantasy) film türüne farklı bir bakış getirmiştir.

2.3.2.3. "Yıldız Savaşları" Serisi

2.3.2.1.1. Film Serilerinin Transmedya Hikâye Evreni

“Yıldız Savaşları” (1977-2019) serisi iki yönüyle araştırmanın içine dahil edilmesi gerektiği düşünülerek analiz edilecektir. Bunların ilki, bir Transmedya evreni yaratan eserler içinde en eski yapım tarihine sahip olmasıdır. İkincisi ise bu serinin yaratıcısı ve uzun yıllar sürecin en merkezinde yer alan yönetmen ve yazar George Lucas’ın Doğu (özellikle Uzak Doğu) ve Batı kültürlerini sentezleyen bir anlatı yapısı geliştirmesi yönüdür. İki yönüyle, hem Transmedya alışkanlıklarına hem de küreselleşmeye önemli katkılarda bulunduğu düşünülebilir. “Matrix” (1999-2003)

filmlerinin başlangıç sürecine kadar yer yer bilinçli tercihler dahilinde olmasa da bir Transmedya hikâye anlatısına doğru evrilen “Yıldız Savaşları” (1977-2019) serisi, iki binli yıllardan itibaren bu sürece güçlü bir şekilde entegre olmuştur. 1977 yılında çekilen ilk film önce “Yıldız Savaşları” (Star Wars) ismiyle vizyona girmiş daha sonra üçlemeye dönüştürülmesi düşünüldüğü “Yeni Umut” (A New Hope) ekini almıştır.



Şekil 4: Yıldız Savaşları Transmedya Evreni

Yıldız Savaşları Transmedya Evreni, reddit internet sitesi.

https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/cvmt7t/star_wars_quintuple_trilogy_clone_wars_rebels_the_force_awakens/ [04.12.2020]

Üçer yıl arayla 1980 ve 1983 yıllarında çekilen iki film daha eklendiğinde bir üçleme elde edilmiştir. Orijinal üçleme diye kabul edilen bu filmlerin ardından, 16 yıl bekleyen yönetmen bir Prequel (Hikâyenin öncesini anlatan seri) tasarlamış ve yine üçer yıl arayla 1999 yılından 2005 yılına kadar üç film daha çekmiştir. İşte tam bu süreçte iki ayrı üçleme olarak başlayan yapı, “Transmedya Hikâye Anlatıcılığı”na doğru evrimleşmeye başlamıştır. 1985-86 yıllarında çekilen Droids ve Ewoks isimli çizgi filmler olsa da asıl hikâye evrenine katkı yapacak eser olan “The Clone Wars” (Klon Savaşları) çizgi serisi anlatı yapısını değiştirdiği gibi genişletmeye de başlamıştır. 2008’de başlayan seri 2014’e kadar bir filin devam etmiş, ardından 2020 yılında son bir sezon daha yayınlanmış ve Prequel serisinin 2. Ve 3. Filmleri arasında geçen sürede olan olayları ayrıntılı bir şekilde vermesi yönüyle Transmedya Evrenini

başlatmıştır. Çünkü ilk ve ikinci üçleme her ne kadar bağlantılı olsa da birbirlerinden eksik kalan kısımları değil, hikâyenin öncesini ve sonrasını anlatması yönüyle bağlantı kurar. “The Clone Wars”la (2008-2020) başlayan süreçten sonra, Rebels, Resistance gibi çizgi seriler, birçok bilgisayar oyunu, çizgi romanlar, yeni bir Sequel (Sonrasını anlatan seri) üçleme filmi, iki antoloji filmi ve Mandalorian isimli bir televizyon dizisiyle bütün evren sınırsız sayıda bağlantı ve genişlemeyle birbiriyle ilişkilendirilmiştir.

Bunu ötesinde küreselleşmeyle ilişkisi iki yönlü ele alınabilir. Hem üretim tasarımı anlamında anlatının çok kültürlü yapısı hem de tüketim bazında Dünya’nın her yerinden fanların ve katılımcılığın eşit oranlarda etkileşimi, küreselleşmeyi güçlendiren bir serinin elde edilmesini sağlamıştır. George Lucas önceden de bahsedildiği üzere büyük bir Japon sineması hayranıdır ve özellikle de büyük bir Akira Kurosawa hayranıdır. Kurosawa’nın filmlerindeki samuraylar, “Yıldız Savaşları”ndaki Jedi’lara dönüşürken, vahşi batı’nın kovboyları da yer yer storm trooper’lara, yer yer droidlere, yer yer de Mandalorian isimli bir uzaylı halka benzetilmiştir. Samuray kılıçları, ışın kılıçlarına dönüştürülürken, pistollar da lazer silahlarına dönüşmüştür. Ayrıca Yıldız Savaşları, Jedi dini üzerinden güçlü bir Taoist/Pantheist manevi alt yapı kurmuş ve tüm metafizik felsefi görüş bu inanç sistemlerinin önerdikleriyle şekillenmiştir. Gücün karanlık ve aydınlık tarafı vardır ve aydınlık taraftan kötülüğe geçen ana karakter Anakin Skywalker ve Karanlık taraftan iyiliğe geçen torunu Kylo Ren/Ben Solo gibi karakterler de Ying/Yang felsefesinin birer yansıması olarak düşünülebilir. Bütün canlı hayat, Midi Clorian denilen hücrelerin içerdiği güçle varolur ve tüm Evren bir enerji bütünü kabul edilir, tıpkı panteizmdeki “Doğanın ve Evrenin” birliğinde olduğu gibi. Tüm bu Doğu/Batı kültürel sentezi, sonuçta ilgi çeken bir eserler zincirine dönüştürülmüştür ve bu eserler dünyanın her din/dil/ırkından insanı kendi anlatı yapısı içinde etkileşime geçmeye yönlendirmiştir. Dünyanın her yerinde, “Yıldız Savaşları”nın vizyona girecek yeni filmine haftalar öncesinden bilet satışları başlar ve kısa sürede tükenir. Artık günümüzde, Sequel serisi yazılırken kamuoyunun tercihleri de göz önüne alınarak senaryo süreçlerinin farklı yönlere döndüğü de düşünülebilecektir. Tüm bu durumlar hem küreselleşme hem de yakınsama kültürünün entegrasyonu ile süreçlerin genelinde, serinin önemli bir yer teşkil ettiğini gösterebilecektir. Bu bölüm, filmlerin çekim sırasına özen gösterilerek önce orijinal üçleme, ardından “Prequel” üçleme, ardından “Sequel” üçlemenin analiziyle devam edecek, daha sonra da antoloji filmleri, çizgi film serileri, çizgi romanlar ve televizyon serileriyle bitirilecektir.

a. Yıldız Savaşları Orijinal Üçleme Film Serisi

Filmler Luke Skywalker isimli bir gencin yaşadıkları çerçevesinde gelişir. 1977, 1980 ve 1983 yıllarında çekilen üç filmde de Luke Skywalker'ın bir Jedi şövalyesi olma süreci işlenir. Filmler "çok uzun zaman önce, çok çok uzak bir galakside" sözüyle başlar ve Evren'in ne kadar yaşlı ve uçsuz bucaksız olduğuna gönderme yapar. Ayrıca insanların yaşadığı Galaksi ve gezegenle bir bağı olmadığını da açıkça belirtir. Bu Galaksi, şeytani bir İmparatorun ve İmparator'un sağ kolu Darth Vader isimli acımasız bir liderin kontrolünde yönetilmektedir. Galakside yaşayan bir asiler ordusu İmparatorluğu devirip Galaksiye yeniden Cumhuriyeti getirmek istemektedirler. Asilerin liderlerinden birinin kızı Leia Organa, tam Darth Vader tarafından kaçırılacakken Ölüm Yıldızı (Death Star) denilen İmparatorluğun en önemli uzay üssünün planlarını R2/D2 denilen bir droid'e yükler ve en yakındaki gezegen olan Tatooine'e gönderir. R2/D2 bir savaş droididir, yani uçan gemilere asistanlık yapan bir droidtir. Yanıda Leia'nın protokol droidi çevirmen C3PO'da Tatooine'e gitmiştir. Bir şekilde Luke'un eline geçen Droid'ler Ben Kenobi isimli bir adama ulaşmaları gerektiğini söyler ve Luke'un evinden kaçıp Ben Kenobi'yi bulmaya çalışırlar. Ben Kenobi aslında Obi-Wan Kenobi isimli ünlü bir Jedi Şövalyesidir. İmparatorluk Jedi birliğini dağıtıp tüm Jedi'ları öldürdükten sonra bu uzak gezegene kaçıp saklanmış ve ismini değiştirmiştir. Zaman zaman Luke'a göz kulak olmak için şehre gelen adam aslında gezegenin uzak ve gizli bir köşesinde yaşamaktadır. Kenobiye ulaşan kahramanlar, adama gönderilen mesajda neler olduğunu öğrenir ve asi birliğine ulaşmak için yola çıkarlar. Droidleri takip eden Darth Vader'ın askerleri Luke'un evine ulaşır amcası ve yengesini öldürmüşlerdir. Kenobi Luke'a babasının ışın kılıcını verir ve Dart Vader'ın babasını öldüren kişi olduğunu söyler. Luke'un babası Anakin Skywalker da Kenobi gibi önemli bir Jedi'dır ve Kenobi'nin eski çırağıdır. Asilere ulaşmak için bir kaçakçı olan Han Solo'yla anlaşılan ekip, Han Solo ve ortağı Chewbecca ile yola koyulurlar. Yolda Ölüm Yıldızına yakalanan ekip, Ben Kenobi'yle ayrılır. Ben Kenobi az da olsa Luke'a Jedilik eğitimi vermeye başlamıştır. Han Solo ve Luke, ölümü bekleyen Leia'yı kurtarır ve gemiye döner. Ölüm Yıldızı'nın ayarlarını değiştirip kaçabilecekleri bir zemin hazırlamaya çalışan Kenobi ise onlara yetişir ama Darth Vader Kenobi'yi durdurup onunla dövüşmeye başlar. Darth Vader'ın onu öldürmesine göz yuman Kenobi, Luke'un bundan etkilenecek kendini geliştirebileceğini ve Galaksiye yeni bir umut olacağını düşünmektedir. Han, Luke ve Leia asilerin üssüne varır ve planlarda zayıf bir nokta keşfedildikten sonra Ölüm Yıldızı'na saldırıp İmparatorluğun en önemli Uzay üssünü yok ederler. Bu olaylardan son anda kurtulan Darth Vader da İmparator'un yanına döner. İlk film bu şekilde biter

ve ikinci film olan “Empire Strikes Back (İmparator)” filmiyle seriye devam edilir. İmparatorluk asi üssünün yer aldığı buzlarla kaplı Hoth gezegenine saldırır, İmparatorluk güçlerini savurup kaçan kahramanlardan Han Solo Tatooine’in yöneticisi Jabba the Hutt’a olan borcunu ödemek için gezegene döner, Luke Kenobi’nin ruhuyla kurduğu ilişkiden aldığı bir direktifle Dagobath isimli bir gezegende en büyük Jedi ustalarından biri olan Yoda’yı bulmaya gider ve Leia’da asi birlikleriyle kalıp savunma stratejileri geliştirmeye çalışır. Yoda’dan tıpkı bir tapınakta eğitim gören keşişler gibi Jedi eğitimi alan Luke artık bir Jedi savaşçısı olmaya hazırdır. Daha sonra tekrar birleşen kahramanlar İmparatorluk güçlerini bir kez daha yenmek için çalışmaya başlar. Bu sırada Darth Vader tarafından ele geçirilen Luke, İmparator ve kendisi gibi karanlık tarafa geçip onlarla savaşması için ikna edilmeye çalışılır ama başarılı olunamaz. Arından, Darth Vader Luke’un babası olduğunu açıklar ve Anakin Skywalker’ın Darth Vader’a dönüştüğü anlaşılır. Luke babasından kaçır ve Han Solo Tatooine gitmekten vazgeçip ekibe tekrar katılır. Han Soloyu ele geçiren Darth Vader adamı dondurup Jabba’ya gönderir ve Luke ile Leia’da imparatorluk güçlerini yenip asi üssüne dönerler. Bu şekilde biten ikinci filmin ardından “Return of the Jedi” (Jedi’in Dönüşü) isimli üçüncü film 1983’de vizyona girer. Üçüncü film, Tatooine’de Luke, Leia, R2/D2 ve C3PO’nun Han Solo’yu Jabba’dan kurtarmasıyla başlar. Bu arada Darth Vader ve şeytani İmparator Palpatine, Ölüm Yıldızı’nın daha güçlü ve büyük bir versiyonun inşasını bitirmişlerdir. Asilerin, Endor’un uydusu olan orman ayında toplandığını bilen İmparatorluk aya saldırmak için bir araya gelirler. Luke tekrar Ölüm Yıldızında babasıyla buluşur, Han ve Leia’da Endor’un ayından güç alan Ölüm Yıldızının gücünü kesip koruma kalkanını deaktive ederek uzay üssüne saldırmanın yollarını aramaktadırlar. Ewoklar isimli ilkel bir türden yardım alan asiler, Ölüm Yıldızının kalkanını devre dışı bırakıp, üsse saldırı düzenlerler. Bu sırada babayla oğulun savaşı sürer ama Luke bir türlü Darth Vader’ın safına geçmeyi kabul etmez. En sonunda İmparator Luke’u öldürmeye çalışırken dayanamayan Darth Vader İmparatoru alır ve Ölüm Yıldızının içindeki dipsiz bir kuyuya atar. Ama bunu yaparken güçten düşen adam oğluyla barışıp son nefesini verir. Luke ve Leia’nın da kardeş olduğu ortaya çıkar, ardından kahramanlar İmparatorluğu devirip yeni Cumhuriyet’i kurarlar. Bu filmler bölüm 4, 5 ve 6 olarak yayınlanmıştır. İlk üç bölüm ise bu filmlerden on altı yıl sonra vizyona girmiştir.

b. Yıldız Savaşları “Prequel” Üçleme Film Serisi

Bu üçleme Anakin ve Palpatine arasındaki ilişkinin nasıl başladığını anlatır. Naboo isimli gezegen Ticaret Federasyonunun ablukasını altına alınmıştır. Coruscant isimli gezegen, tüm Galaktik Cumhuriyetin merkezidir. Senato ve Jedi Birliğinin

Tapınağı bu gezegende bulunmaktadır. Jedi Konseyi, Yoda ve Usta Windu gibi önemli Jedilar'a ev sahipliği yapmaktadır. Naboo'daki durumu incelemesi adına, daha genç bir çırak olan Obi Wan Kenobi ve Ustası Qui Gon Jinn'i birer elçi kılığında Naboo gezegenine gönderirler. Naboo'daki durumu fark eden Jedi'lar Kraliçe Amidala ve yanındaki yakın korumalarını kaçırıp gezegeni terk ederler. Gemide çıkan bir arıza sonucu en yakın gezegen olan Tatooine'e inmek zorunda kalan ekip, Qui Gon Jinn'in yedek parça bulmak üzere gemiyi terk etmesiyle bir umut beklemektedirler. Kraliçe Amidala'da bir hizmetçi kılığına girip Qui Gon'la beraber şehre doğru yola çıkar. Şehirde bir tamircide parçaları bulan ikili, Cumhuriyet Kredileri yetmeyince tamircinin çırağı Anakin Skywalker isimli küçük bir çocuktan yardım alıp parçaları elde ederler. Bu sırada Qui Gon eski bir kehanette bahsedilen çocuğun Anakin olabileceğini düşünür. Çünkü çocuğun Midi Clorian seviyeleri bilinen herkesten daha yüksektir. Çocuğu da yanına alan Qui Gon, Coruscant'a döner ve Anakin'i Jedi Birliğinin huzuruna çıkarır. Çocuğun yaşından dolayı eğitimi kabullenmeyeceğini söyleyen konsey üyeleri Anakin'i kabul etmez. Kraliçeyi ablukayı kaldırmak üzere gezegenine götüren Jedi'lar yanlarına Anakin'i de alıp yola çıkarlar. Senatör Palpatine'de Naboo'dan senatoya üye olmuş bir senatördür ama ablukanın arkasındaki isimde aslında odur. Gücün (The Force) iki tarafı vardır; aydınlık ve karanlık taraf. Aydınlık tarafta savaşanlar; sevgi, uyum, huzur gibi enerjilerden beslenerek savaşır ve Jedi olurlar. Karanlık tarafta savaşanlar öfke, nefret ve kıskançlık gibi enerjilerden beslenerek savaşır ve Sith Lordu olurlar. Karanlık tarafta gücü elde etmek ve kullanmak daha kolaydır. Geçmişte Sith'ler yok edilmiş olsa da Darth Plegious isimli bir Sith kendine bir çırak bulmuş ve ismini Darth Sidious koymuştur. Palpatine aslında Darth Sidious'un takendisidir. Ama ikili oynayarak hem senatoyu hem de ayrılıkçıları kontrolü altında tutmaktadır. Naboo'ya karşı düzenlenen bu komplonun arkasında da senatör Palpatine vardır. Jedi'lar komployu sona erdirmek için Palpatine'in yeni çırağı Dart Maul'la savaşırken, Anakin'de şans eseri bindiği bir uzay gemisiyle Ticaret federasyonun gemisinin patlatılmasına yardım eder. Usta Qui Gon Jinn, Darth Maul tarafından öldürülürken, son anda ustasının kılıcını kapam Obi-Wan Kenobi de Darth Maul'u ikiye bölüp dipsiz bir deliğin içine atar. Böylece kurtulan Naboo'dan Coruscant'a dönen Obi-Wan ustalık sınavını geçer ve çırak olarak ustasının son dileği olan Anakin'i eğitimine alır. Bu şekilde biten birinci bölümün ardından 2002 yılında "Attack of the Clones" (Klonların Atağı) isimli ikinci film gelir.

İkinci bölümde Kraliçe Amidala, Kraliçelik görevini bırakıp bir senatör olarak Coruscant'a gelir. Senatöre gezegene ilk indiğinde düzenlenen suikastin arkasında kimin olduğunu araştırması için Obi-Wan ve Anakin görevlendirilir. Artık Anakin iyiden

iyiye büyümüş ve Obi-Wan da bir Jedi ustası olup, konseydeki yerini almıştır. Komployu düzenleyen suikastçıyı yakalayan Anakin ve Obi-Wan ayrılır. Obi-Wan bu suikastçıyı öldüren okun kime ait olduğunu bulmak için görevlendirilirken, Anakin de Padme Amidala gezegenine dönerken, ona korumalık yapmak üzere görevlendirilir. Obi-Wan okun Kamino gezegenine ait kloncular tarafından kullanıldığını öğrenip, gezegene doğru yola çıkar. Bu arada Naboo'ya dönen Padme ve Anakin romantik anlamda yakınlaşmışlardır. Kamino'daki klonculardan eski bir Jedi usatsının Cumhuriyet için bir klon ordusu ürettiğini öğrenen Obi-Wan, bu durumu bildirmek için dönüş yoluna çıkar ama Jango Fett isimli bir ödül avcısının müdahalesiyle ancak Geonosis gezegenine iniş yapabilir. Geonosis, ayrılıkçı sistemlerin ve Palpatine'in yeni çırağı Kount Dooku'nun buluşma yeridir. Kount Dooku, Obi-Wan'ı ele geçirir ama ele geçirilmeden önce son bir mesaj atma fırsatı bulur. Bu mesaj ilk olarak Anakin'e ulaşır. Çünkü Anakin gördüğü vizyonlardan dolayı Tatooine'e gitmiş ve annesini bulmaya çalışmıştır. Kum Adamlar (Sand People) isimli vahşi bir halkın tutsak aldığı kadın, oğlunun ellerinde can verir ve Anakin'de bu halkın tümünü kılıçtan geçirir. Aslında bir Jedi'in hayatında nefret ve intikam gibi duygulara yer yoktur ve romantik anlamda bağlanmak da Jedi'lara yasaklanmıştır. Ama Anakin, bu gezisinde sayılan her duyguya kendini bırakmıştır. Ustasından aldığı mesajın ardından Geonosis'e doğru yola çıkan Anakin, Padme'nin ısrarları sonucu onu da götürmek zorunda kalmıştır. Geonosis'e vardıklarında ayrılıkçılar tarafından yakalanan ikili, Obi-Wan'la beraber idam edilmek için bir kolesyumda zincirlenir. Tam karakterler ölümle pençeleşirken, Jedi Birliği, Klon ordusuyla beraber Geonosis'e saldırır. Kount Dooku'yu bir mağarada kısıran Obi-Wan ve Anakin, Sith Lordu tarafından etkisiz hale getirilir ve tam Kount onları öldürecekken imdatlarına Usta Yoda yetişir. Kount Dooku, Yoda'dan kaçmayı başarır ve kahramanlar ayrılıkçı güçlerini dağıtıp Coruscant'a geri dönerler. Bu yolculukta iyiden iyiye âşık olan Padme ve Anakin, Naboo'da gizlice evlenirken film biter. Daha sonra serinin üçüncü bölümü olan "Revenge of the Sith" (Sith'in İntikamı) 2005 yılında vizyona girer.

2005 yılında vizyona giren film Anakin'in Darth Vader'a dönüştüğü film olması yönüyle seyircilerin büyük ilgisini kazanmıştır. Filmde ayrılıkçılarla olan savaş gitgide büyümektedir. Ayrılıkçılar tarafından yakalamış numarası yapan Palpatine'i kurtarma görevi artık Klon Savaşlarında güçlü birer general olan Obi-Wan ve Anakin'e verilmiştir. Obi-Wan ve Anakin Senatör'ü kurtarır ve Kount Dooku'yu öldürürler. Kendi çırağının ölümüne göz yumacağı bir komployu hazırlayan Senatör Palpatine ayrılıkçılarla olan savaşı yönetmek adına Baş Senatör seçilmiştir. Baş senatörün yeni destekçisi General Grievous, kahramanları ele geçirir ama Jedi'lar General'in

güçlerini etkisiz hale getirir ve kaçır. Parçalanmakta olan dev bir gemiyi Coruscant'ın iniş platformuna indirmeyi başaran Anakin herkesi kurtarmıştır. Anakin'in gücü arttıkça Palpatine'in ona olan ilgisi de artmaktadır. Palpatine olması muhtemel bir vizyonu Anakin'i eline düşürmek için kullanmaktadır. Bu vizyonda, annesi gibi Padme'nin de öldüğünü gören Anakin, ne yapacağını bilemez halde Palpatine'in ellerine kendini bırakır. Artık ismi Darth Vader olarak değişen Anakin, bütün Jedilar'ı yok etmek için Palpatine'e yardım etmektedir. Anakin, Padme hamile olduğundan Galaksi'yi kontrolü altına alıp özgürce yaşamayı planlamaktadır. Klon savaşlarında generallik yapan bütün büyük Jedi ustaları bir bir öldürülürken tapınakta eğitim gören çıraklarda Anakin ve emrindekiler tarafından katledilir. Bunu anlayan Obi-Wan ve Yoda duruma el atmak için ayrılır. Artık Palpatine savaşı fırsat bilerek senatoyu dağıtmış ve ilk Galaktik İmparatorluğu kurmuştur. İmparatorla savaşmak için Yoda, Anakin'le savaşmak için de Obi Wan yola çıkar. Obi-Wan, Anakin'e ulaşmaya çalışan Padme'nin gemisine gizlice saklanır ve Anakin'in ayrılıkçıların son kalanlarını yok etmek için gittiği lavlarla dolu maden gezegeni Mustafar'a doğru yola koyulur. Mustafar'da Padme'yi karşılayan Anakin, Obi-Wan'ın gemiden çıktığını görünce öfkelenir ve karısının boynunu sıkarak onu bayıltır. Lavlarla dolu gezegende uzun süren bir ışın kılıcı savaşından sonra Obi-Wan, Anakin'in uzuvlarını keser ve onu lavlarla dolu bir ırmağın kenarında ölüme terk eder. Padme, o sırada doğum yapmaya başlar. İki çocuğu olur; Luke ve Leia. Padme yaşama sevincini kaybetmiş ve nedensiz bir şekilde kendini ölümün kollarına bırakmıştır. Bunu bilen Palpatine, Anakin'i yanarak ölmek üzere olduğu çukurdan çıkarıp üstüne siyah bir zırh geçirmiştir. Darth Vader'ın Padme'yi yanlışlıkla öldürdüğünü söyleyen İmparator, Anakin'in nefreti ve öfkesi en yüksek seviyeye ulaştığında yeni çırağının boyunduruğuna girmesini de garantilemiştir. Yoda ve Obi-Wan çocukların bulunamaması için Leia'yı iyi kalpli Cumhuriyetçi Senatörlerden Bail Organa'ya, Luke'u da üvey amcası Owen Lars'a emanet etmiş, kendileri de saklanmak için kaçmışlardır. Obi-Wan ismini değiştirip Ben Kenobi olarak Tatooine'de Luke'un yakınında kalmayı seçerken, Yoda da ıssız bir gezegen olan Degobath sistemine saklanmıştır. Bu şekilde biten üçüncü bölümün ardından altı film bir seri şeklinde birbirine bağlanabilecektir.

c. Yıldız Savaşları “Sequel” Üçleme Film Serisi

Sequel filmlerdeki yapı hem Transmedya yapısına uygululuğuna hem de kamuoyunun beklentilerine göre şekillenmesi adına, artık daha bilinçli tercihlerin alınmaya başlandığı bir dönemde çekilmiştir. Disney stüdyoları serinin tüm haklarını satın aldıktan sonra, George Lucas artık yavaş yavaş serilerle olan ilişkisini kesmeye başlamıştır. Bu bir yandan anlatı yapısının değişmesine sebep olurken, bir yandan da

geniřletilmiş bir anlatıya dönüşüm sürecine etki etmiştir. İlk film “The Force Awakens” (Güç Uyanıyor) yedinci bölüm olarak belirtilir. Altıncı bölümden 30 yıl sonrasını anlatan hikâye, Jakku isimli bir gezegende yalnız başına yaşayan Ray isimli bir hurda toplayıcısını anlatır. İmparatorluk zamanından kalan uzay gemilerindeki artıkları satıp geçinmeye çalışan kız, ailesi tarafından terk edilmiş bir yetimdir. 30 yıl içinde yeni kurulan Cumhuriyet’le savařmaya başlayan İlk Emir (First Order) isimli bir grup ayrılıkçı, Büyük (Supreme) Lider Snooke isimli bir Sith’in kontrolünde Galaksiye terör saçmaktadır. Snooke’un çırağı ve en önemli kumandanı olan Kylo Ren, Storm Trooper’larla beraber direniř isimli bir grup Cumhuriyetçinin önemli pilotlarından biri olan Poe Dameron’u yakalamak için yola çıkarlar. Poe Dameron gittiğı gezegende Luke Skywalker’ın gizlendiğı gezegeni gösteren bir haritanın parçasını elde etmeye çalışmaktadır. Otuz yıl içinde Jedi Birliğini tekrar kurmaya çalışan Luke, Leia ve Han Solo’nun oğlu Ben Solo tarafından ihanete uğramış ve kendi başına yaşamayı tercih ederek herřeyi gerisinde bırakıp kaçmıştır. Ben Solo bu olanların ardından Snooke’la iş birliğı yapıp ismini de Kylo Ren olarak değıřtirmiştir. Poe Dameron son anda bilgileri droidi BB8’e yükleyip Kylo Ren’e teslim olur. BB8 de Ray gibi Jakkudadır. İkili yolları kesiřir ve Rey BB8’e göz kulak olmaya başlar. Kylo Ren’in gemisinde görevinden kaçmak isteyen FN-2187 isimli Storm Trooper, Poe Dameron’a yardım eder ve ikili gemiden kaçıp Jakku’ya iniř yaparlar. Poe, Storm Trooper’a numarasıyla seslenemeyeceğini, bu yüzden adını Finn diye değıřtirmesini önerir. Poe ve Finn gemileri yere çakılınca ayrılır ve Finn, Ray ile BB8’i rastlantı sonucu bulur. Ray, Finn ve BB8’i kovalayan İlk Emir güçlerinden kaçan üçlü hangardan bir uzay gemisi çalar ve gezegenden kaçarlar. Bu gemi Han Solo’nun ünlü gemisi Millenium Falcon’dur. Millenium Falcon uzayda bir kaçakçı gemisi tarafından esir alınır ve bu gemiden de oldukça yařlandığı anlařılan Han Solo ve Chewbecca çıkar. Kahramanlar direniř güçlerine katılır ve İlk Emir’in savař üssüne saldırmayı planlarlar. Bu saldırı da Kylo Ren babasını öldürür ve ardından Rey ile savařmaya başlar. Rey, Han’ın arkadaşı Maz Kanata’dan aldığı ışın kılıcıyla Kylo Ren’i yaralar. Daha sonra üssü yerle bir eden direniř güçleri ana üslerine döner ve Rey, Chewbecca’yla beraber Luke’un gezegenine ulařırlar. Luke’a ışın kılıcını gösteren Rey’in görüntüsüyle film son bulur. Bütün filmlerdeki yapı, Emperyalist güçlerin ne olursa olsun küresel yapıyı manipule edeceğı yönündedir. Bununla savařmak içinse, küresel ölçekte çalışan liberaller yerel asilerle her daim uğrařmaya devam eder.

İkinci film “The Last Jedi” (Son Jedi) ismiyle 2017’de vizyona girmiştir. Serinin sekizinci bölümü olan film, Ray ve Luke’un, tıpkı Luke ve Yoda gibi eğitim süreçlerini ele alır. Öykünme (Pastiş) bu son üçlemenin ilk altı filme yaptığı göndermelerde

oldukça bariz bir şekilde gözlemlenebilecektir. Bu yapı, hem postmodern gerçeküstü sinemanın hem de transmedya alışkanlıklarını destekleyen yakınsama kültürünün medya yapısına ne şekilde entegre olduğunu göstermesi adına önem teşkil etmektedir. Luke'dan bir kısım bilgiyi alan Rey, bu sırada Kylo Ren ile de psişik bir iletişim kurma yetisi geliştirmiştir. Rey'in kim olduğu veya nereden geldiği hala gizemini korumaktadır. Rey, Kylo Ren'le bir araya gelir ve ikili Snooke'u öldürür. Artık İlk Emir'in lideri Kylo Ren'dir. Bu sırada İlk Emir'le savaşan direnişçiler, son anda Luke Skywalker'ın ortaya çıkışıyla kaçma fırsatı yakalarlar. Dayısı Luke ile uzun bir savaşa giren Kylo Ren adamı bir türlü yenemez, çünkü Luke ölmüştür ve ruhu yeğeniyle iletişim kurmaktadır. Direnişçilerin kısıldığı yerden onları kurtaran Rey de son veya uzun zaman sonra ortaya çıkan ilk jedi kabul edilir. Daha sonra serinin son filmi olan "Rise of Skywalker" (Skywalker'ın Yükselişi) 2019'da vizyona girer. Bu filmde, alttan alta İlk Emir'i yöneten kişinin şeytani İmparator Palpatine'in gücünü toplamaya çalışan ruhu olduğu anlaşılır. Palpatine eski çırağı Darth Vader yerine, onun torunu Kylo Ren'in geçmesi için uğraşmaktadır. Kylo Ren ve Rey bir araya gelip, Palpatine'in karşısına çıkarlar. Palpatine Rey'e onun torunu olduğunu açıklar ve bir Palpatine olduğunu öğrenen Rey'e kendi yerine geçip Yeni Emir'in (New Order) İmparatoriçesi olmasını teklif eder. Bu teklifi geri çeviren Rey ve imparator'a boyun eğmeyen Kylo Ren'in aralarındaki psişik gücü kendine yönlendiren Palpatine, eski gücünü kazanır ve direnişçilere saldırı planını gerçekleştirmeye başlar. Savaş için tüm galaksideki tüm direnişçiler bir araya gelir ve Palpatine'e savaş açarlar. Bu arada ölmek üzere olan Rey'e gücünü aktaran Kylo Ren hayatını kaybeder ve Rey de dedesini öldürerek tüm Sithlerin sonunu getirir. Artık Cumhuriyet yeniden kurulacaktır ve Rey Tatooine'de Luke'un büyüdüğü eve giderek ışın kılıcını kuma gömer ve kendi kılıcını çıkarır. Yoldan geçen bir kadın ismini sorduğunda, ona "Rey Skywalker" diye cevap veren Jedi'in görüntüsüyle "Sequel" serisi de sona ermiştir. Tüm bu filmlerin alt metnin de yatan Emperyalist ve Kapitalist güçlerin tüm manipasyonlarına rağmen özgürlükçü ve asi bireylerin birlikteliğiyle her zorluğun aşılabileceği bulunabilecektir. Yakınsama kültürünün iyiye yeni kültürel konjektüre etki etmeye başladığı bir çağda, Rey taraf tutmayan, küresel, post modern insanın bir prototipi olarak ele alınabilecektir. Tüm "Yıldız savaşları" filmleri göz önüne alındığında, 1977 yılında vizyona giren serinin ilk filmi "A New Hope"tan 2019 yılında vizyona giren serinin son filmi "Rise of Skywalker"a kadar geçen 42 yıllık sürede dijital animasyon ve görsel efekt teknolojilerinin de seri sürerken gelişimi seyircinin ilgisinin artışıyla doğru orantılı olarak artmıştır. Hem "Matrix" serisi (1999-2003) hem "Yüzüklerin Efendisi" serisi (2001-2003) hem de "Yıldız Savaşları" serileri (1977-2019), yoğun görsel efekt içeren gerçeküstü filmlerdir ve Transmedya'nın bu türde filmlerin içinden çıkmış olması da

araştırmanın gidişatına yön vermesi adına değer taşıyacaktır. Analiz edilen filmlerin anlatı yapıları, türleri, kullandıkları teknolojiler ve medya anlayışı içindeki yönelimlerinin birbirine paralel bir çizgi içinde ilerliyor olması, küreselleşmenin yardımını aldığı kavramların, insanlar arasında tercih edilen yönelimler olması yönüyle de önemlidir. İlk “Star Wars” filminden (1977) bugüne, Lucas Film’in görsel efektlerinde beraber çalıştığı Industrial Light & Magic şirketinin dijital animasyon ve görsel efektlerde, lider şirketlerden biri olması ve yeni tekniklerle, teknolojileri her bir yeni yapımda güncellemesi de dikkate alınması gereken bir durumdur. “Yıldız Savaşları” serileri (1977-2019), “Yüzüklerin Efendisi” serisi (2001-2003) ve “Matrix” serisi (1999-2003) bu teknolojilerin gelişmesinde büyük rol oynarken, bu teknolojilerin doğru kullanımı da Transmedya türünde üretilen hikayelerin daha çok tercih edilmesinde büyük rol oynamıştır. Sonuçta küreselleşmenin yardımına, “Transmedya Hikâye Anlatımı” ve bu medya akımının yardımına da dijital animasyon ve görsel efekt teknolojileri yetişmiştir.

d. Yıldız Savaşları Antoloji Filmleri

Yıldız savaşları Antoloji filmleri iki adettir. Birincisi 2016 yapımı “Rogue One: A Star Wars Story”, ikincisi ise 2018 yapımı “Solo” isimli filmidir. “Rogue One”, “A New Hope”un (1977) hemen öncesinde, “Solo” ise “Revenge of the Sith”in (2005) hemen sonrasındaki zaman diliminde geçmektedir. “Solo” (2018) Han Solo’nun gençliğini anlatırken, “Rogue One” (2016) Prenses Leia’nın eline geçen Ölüm Yıldızı’nın planlarını ele geçirmeye çalışan asilerin hikayesini anlatır. İlk üç bölümün geçtiği dönem “Cumhuriyet” dönemidir. Dördüncü bölümden, altıncı bölüme kadar geçen süre “Asiler” dönemidir ve son üç bölümün geçtiği dönemse “Direnişçiler” bölümüdür. Her iki filmde, cumhuriyet döneminden asiler dönemine geçiş süreci işlenmektedir. Bu arada boşluk kalan kısmı, iki antoloji filmi ile doldurmak Transmedya alışkanlığının 2010’ların sonuna gelindiğinde Yıldız Savaşları serisine tam olarak entegre edildiğinin bir kanıtı olarak görülebilecektir.

e. Yıldız Savaşları Bilgisayar Oyunları

“Yıldız Savaşları” 100’e ulaşan bilgisayar ve konsol oyunuyla, en uzun süre, en çok oyun çıkaran film “franchise” serilerinden biridir. Bu onun kitleler tarafından ilgi gördüğü kadar katılımcılığa da ne denli yönlendirdiğinin bir kanıtı olarak kabul edilebilecektir. Bilgisayar oyunları, “Transmedya Hikaye Evreni”nde eksik kalan kısımları tamamladığı kadar, hikayelerle etkileşime geçme oranını artırması yönüyle de bu medya türünün alışkanlıkları içinde önemli bir yer teşkil eder. Atariden, bilgisayara, akıllı telefonlardan, tabletlere, tüm konsollardan (Playstation, Xbox, vb.),

artırılmış gerçeklik arenalarına kadar birçok platformda oyunlar üretilmiş ve sürecin yakınsama kültürüne adaptasyonuna büyük katkılar sağlanmıştır. Yıldız Savaşları oyunları sırasıyla; Star Wars: Arcade (1982), Star Wars: The Empire Strikes Back (1982), Star Wars: Return of the Jedi: Death Star Battle (1982), Star Wars: Jedi Arena (1982), Star Wars: Return of the Jedi (1983), Star Wars: Return of the Jedi (1984), Star Wars: (1988) "Sadece Japonca çıkmıştır.", Star Wars: Droids: Escape from Aaron (1988), Star Wars (NES) (1991), Star Wars (GB) (1991), Star Wars: The Empire Strikes Back (NES) (1991), Super Star Wars (1992), Super Star Wars: The Empire Strikes Back (1993), Star Wars: Trilogy Arcade (1993), Star Wars: X-wing (1993) Imperial Pursuit (expansion) (1993), B-Wing (expansion) (1993), X-Wing: Collector's CD-ROM (remake) (1994), Star Wars: Arcade (1994) Sega 32 X, Star Wars: Imperial Assault (1994), Star Wars: Jedi Adventure (1994), Star Wars: Millenium Falcon Challenge (1994), Star Wars: Rebel Forces (1994), Star Wars: Chess (1994), Super Star Wars: Return of the Jedi (1994), Star Wars: Rebel Assault (1994), Star Wars: TIE Fighter (1994), Defender of the Empire (expansion) (1994), IE Fighter: Collector's CD-ROM (remake) (1995), Star Wars: Dark Forces (1995), Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire (1996), Star Wars: The Interactive Video Board Game (1996), Shadows of the Empire (1996), Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces II (1997), Star Wars: Masters of Teräs Käsı (1997), Monopoly Star Wars Edition (1997), Star Wars: X-wing vs. TIE Fighter (1997) Balance of Power (expansion) (1997), Star Wars: Yoda Stories (1997), Star Wars: Rebellion (1998), Star Wars: Jedi Knight: Mysteries of the Sith (1998), Star Wars: Rogue Squadron (1998), Star Wars: X-Wing Collector Series (1998), Star Wars: Rebellion (1998), Star Wars: Droid Works (1999), Star Wars: X-wing Alliance (1999), Star Wars: Episode I: The Phantom Menace (1999), Star Wars: Episode I Racer (1999), Star Wars: Pit Droids (1999), Star Wars: Jar Jar's Journey (1999), Star Wars: Yoda's Challenge Activity Center (1999), Star Wars Episode I: The Gungan Frontier (1999), Star Wars: Racer Arcade (2000), Star Wars: Anakin's Speedway (2000), Star Wars: Early Learning and Activity Center (2000), Star Wars Math: Jabba's Game Galaxy (2000), Star Wars: Jar Jar's Adventure Book (2000), Star Wars: Racer Rush (2000), Star Wars: Demolition (2000), Star Wars: Episode 1 Obi Wan's Adventures (2000), Star Wars: Episode I Jedi Power Battles (2000), Star Wars: Force Commander (2000), Star Wars: Battle for Naboo (2000), Star Wars: Starfighter (2001) Star Wars: Starfighter: Special Edition (2001), Star Wars: Super Bombad Racing (2001), Star Wars: Galactic Battlegrounds (2001), Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader (2001), Star Wars: Obi-Wan (2001) Star Wars: Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns (2002), Star Wars: Bounty Hunter (2002), Star Wars: The Clone Wars

(2002), Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast (2002), Star Wars: Jedi Starfighter (2002), Star Wars: Racer Revenge (2002), Star Wars: The New Droid Army (2002), Star Wars: Episode II: Attack of the Clones (2002), Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy (2003), Star Wars Galaxies: An Empire Divided (2003), Star Wars: Flight of the Falcon (2003) Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed (2004), Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force (2004), Star Wars: Monopoly Star Wars Edition (2004), Star Wars: Chess (2004) Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike (2004), Star Wars: Battlefront (2004), (PlayStation 2, Windows, Xbox) Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (2005), Star Wars: Republic Commando (2005), LEGO Star Wars: The Video Game (2005), Star Wars Galaxies: Rage of the Wookies (2005), Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan (2005), Star Wars: Plug it in and Play Star Wars: Episode III Revenge of the Sith (2005), Star Wars: Battlefront Mobile (2005), Star Wars: Battle for the Republic (2005), Star Wars: Grievous Getaway (2005), Star Wars: Imperial Ace 3D (2005), Star Wars: The Battle Above Coruscant (2005), Star Wars: Republic Commando: Order 66 (2005), Star Wars: Lightsaber Combat (2005), Star Wars: Trivia (2005), Star Wars: Ask Yoda (2005), Star Wars: Puzzle Blaster (2005), Star Wars: Jedi Assassin (2005), Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (2005), Star Wars: Lightsaber Battle Game (2005), Star Wars: Battlefront II (2005), Star Wars: Empire at War (2006) Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption (2006), LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (2006), Star Wars: Lethal Alliance (2006), Star Wars: Battlefront: Renegade Squadron (2007), Lego Star Wars: The Complete Saga (2007), Star Wars: The Force Unleashed (2008), Star Wars: The Clone Wars: Lightsaber Duels (2008), Star Wars: Jedi Math (2008), Star Wars: Jedi Reading (2008), Star Wars: The Clone Wars (2008), Star Wars Battlefront: Elite Squardon (2009), Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition (2009), Star Wars: The Clone Wars: Republic Heroes(2009), Star Wars: Jedi Trials(2009), Star Wars: Republic Squadron (2009), Star Wars: Battlefront: Mobile Squadrons (2009), Star Wars: The Force Unleashed II (2010), Star Wars: Clone War Adventures(2010), Lego Star Wars III: The Clone Wars (2011), Star Wars: The Old Republic (2011), Star Wars: Imperial Academy (2011), Star Wars: Angry Birds (2012), Kinect Star Wars (2012), Star Wars: Battlefront DICE (2015), Vader Immortal (2019) (Oculus Rift, Oculus Quest, PlayStation VR), Star Wars Jedi: Fallen Order (2019))Windows, PlayStation 4, Xbox One), Star Wars: Squadrons (2020) (Windows, PlayStation 4, Xbox One) ve Star Wars: Tales from the Galaxy's Edge (2020) (Oculus Quest) şeklinde sıralanabilecektir. 40 yıla yakın süredir bilgisayar oyunları çıkaran bu seri, oyunlarda kullanılan bilgisayar grafiklerinin gelişimine fayda sağladığı gibi, katılımcı kültürünü de sağlamlaştıran bir yapı içermiştir. Küresel ölçekte

“Sanal ve Artırılmış Gerçeklik” gibi yeni bilgisayar teknolojilerini de oyunlarında kullanmaya başlayan seri, hala evrenini genişletmeye devam etmektedir. Bir sonraki bölümde üretilen çizgi romanlarla hikâye evrenini güçlendiren serinin, ne şekilde geliştiği gözlemlenmeye çalışılacaktır.

f. Yıldız Savaşları Çizgi Roman Serileri

“Yıldız Savaşları” sinematik evreni, yüzlerce cilt çizgi romanla bilgisayar oyunlarından da daha geniş bir yelpazeye yayılmış ve “Marvel”, “Dark Horse” gibi önemli şirketlerin başı çektiği birçok farklı sanatçının elinden hikaye evrenini genişletmiştir. Çok uzun bir zaman diliminde, birçok önemli karakter ve dönem özelinde, ayrıntılı bilgiler içeren bu çizgi romanlar, hikaye evrenini katılımcı kültürünün en derinine kadar inceleyebileceği olanaklar sağlamıştır. Bu kadar çok sayıda çizgi roman okuyarak, hikayeler ve karakterlerle özdeşleşen post modern çağın katılımcı bireyi, gerçeküstü bir dünyada transmedya dinamiklerini sonuna kadar hayata geçirebilme fırsatı elde etmiştir. Bu çizgi romanlar Yıldız Savaşları hayranlarının ilgisini kazandığı gibi metinler arası ilişkilerin de sınırsız sayıda bağlantıyla üst seviyelerde kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Çizgi romanların en başlıcaları Marvel ve Dark Horse Comics tarafından üretilmiştir. “Marvel Comics” tarafından yapılan çizgi romanlar; Marvel Star Wars, Return of the Jedi movie adaptation, Ewoks, Star Wars: Droids, Marvel UK original stories, Pizzazz Original Stories, Marvel Omnibus Collections, Star Wars, Star Wars: Darth Vader, Star Wars: Bounty Hunters, Star Wars: Doctor Aphra, Star Wars, Star Wars: Darth Vader, Star Wars: Kanan, Star Wars: Poe Dameron, Star Wars: Doctor Aphra, Star Wars: Darth Vader: Dark Lord of the Sith, Star Wars: Princess Leia, Star Wars: Lando, Star Wars: Shattered Empire, Star Wars: Chewbacca, Star Wars: Obi-Wan and Anakin, Star Wars: Han Solo, Star Wars: The Force Awakens Adaptation, Star Wars: Darth Maul, Star Wars: Rogue One Adaptation, Star Wars: Jedi of the Republic: Mace Windu, Star Wars: Captain Phasma, Star Wars: Thrawn, Star Wars: The Last Jedi Adaptation, Star Wars: Lando - Double or Nothing, Solo: A Star Wars Story Adaptation, Star Wars: Han Solo - Imperial Cadet, Star Wars: Age of Republic, Star Wars: Age of Rebellion, Star Wars: Vader - Dark Visions, Star Wars: TIE Fighter (comic series), Star Wars: Galaxy's Edge (comic series), Star Wars: Age of Resistance, Star Wars: Allegiance, Star Wars: Jedi Fallen Order - Dark Temple, Star Wars: Target Vader, Star Wars: The Rise of Kylo Ren, Star Wars Legends collections şeklindedir. IDW Publishing tarafından yayınlanan çizgi romanlar; Star Wars Adventures, Star Wars Adventures (2020), Star Wars: Forces of Destiny, Star Wars Adventures: Tales from Vader's Castle, Star Wars Adventures: Destroyer Down, Star Wars Adventures: Return to Vader's Castle, Star

Wars Adventures: The Clone Wars: Battle Tales şeklindedir. "Dark Horse Comics" tarafından yayınlanan film adaptasyonu çizgi romanlar ise; Star Wars: Episode I — The Phantom Menace, Star Wars: Episode II — Attack of the Clones, Star Wars: Episode III — Revenge of the Sith, Star Wars Episode IV: A New Hope - The Special Edition, Star Wars Episode I: The Phantom Menace Adventures şeklindedir. Manga film adaptasyonu şeklinde yapılan çizgi romanlar; Star Wars Manga: The Phantom Menace, Star Wars Manga: A New Hope, Star Wars Manga: The Empire Strikes Back, Star Wars Manga: Return of the Jedi şeklinde sıralanabilecektir. Çok amaçlı koleksiyon çizgi romanları; Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars: The Old Republic, Star Wars: Lost Tribe of the Sith—Spiral, Knight Errant, Star Wars: Jedi vs. Sith, Star Wars: Jedi—The Dark Side, Qui-Gon and Obi-Wan series, Qui-Gon and Obi-Wan: Last Stand on Ord Mantell, Qui-Gon and Obi-Wan: The Aurorient Express, Jedi Council: Acts of War, Republic, Star Wars: Darth Maul, Jango Fett: Open Seasons, Heart of Fire, Jedi Quest, The Bounty Hunters: Aurra Sing (1999), Star Wars: Jango Fett (2002), Star Wars: Zam Wesell (2002), Poison Moon, Starfighter: Crossbones, Practice Makes Perfect (2002), Star Wars: Blood Ties: A Tale of Jango and Boba Fett, Star Wars: Blood Ties: Boba Fett is Dead, Most Precious Weapon, Machines of War, Star Wars: Jedi, Clone Wars Adventures, Star Wars: The Clone Wars, Star Wars: The Clone Wars (grafik novellalar), Star Wars: Darth Maul—Death Sentence, Star Wars: General Grievous, Star Wars: Obsession, Star Wars: Darth Vader and the Lost Command, Star Wars: Dark Times, Star Wars: Darth Vader and the Ghost Prison, Star Wars: Darth Vader and the Ninth Assassin, Star Wars: Darth Vader and the Cry of Shadows, Star Wars: Droids, Jabba the Hutt, Star Wars: Agent of the Empire, Classic Star Wars: Han Solo at Stars' End, Star Wars: The Force Unleashed, Boba Fett: Enemy of the Empire, Star Wars: Empire, Underworld: The Yavin Vassilika, Star Wars Adventures şeklinde sıralanabilecektir. Marvel ticari ciltsiz kitaplar serisi şu şekilde sıralanabilecektir; Classic Star Wars: The Early Adventures, Classic Star Wars (çeşitli seriler), Vader's Quest, Rebel Heist, Classic Star Wars: Devilworlds, Star Wars Special: The Constancia Affair (1998), The Kashyyyk Depths (1979), Shadow Stalker (1997), Star Wars: River of Chaos, Boba Fett, Splinter of the Mind's Eye, Star Wars: Tales from Mos Eisley (1996), Shadows of the Empire, Star Wars: Ewoks—Shadows of Endor (2013), The Bounty Hunters: Scoundrel's Wages (1999), Star Wars: Mara Jade – By the Emperor's Hand, The Jabba Tape (1998), Shadows of the Empire: Evolution, X-Wing: Rogue Leader, Star Wars: X-Wing Rogue Squadron, Heir to the Empire, Dark Force Rising, The Last Command, Dark Empire, Dark Empire II, Empire's End, Crimson Empire, Crimson Empire II: Council of Blood, Star Wars: Crimson Empire III—Empire Lost, The Bounty Hunters: Kenix Kil (1999),

Jedi Academy: Leviathan, Star Wars: Union, Star Wars: Invasion, Star Wars: Chewbacca, Star Wars: Legacy, Star Wars: Legacy Volume 2, Star Wars: The Clone Wars Comic UK original stories, Star Wars: Darth Maul—Son of Dathomir şeklinde sıralanabilecektir. Böylece tüm bu çizgi romanlar ve aylık ya da yıllık yayınlanan serileri, birkaç yüz adet çizgi romanın üretimine varan yoğunluğuyla, transmedya hikâye anlatıcılığında en üst seviyede etkileşim kurulabilecek bir eserler bütünü yaratılmıştır. Küresel kapitalist düzenin üretim dinamiklerinden sonuna kadar faydalanan çizgi romanların birçoğunun çizimi ve illüstrasyonları için bilgisayarda grafik programlarından da yararlanılmıştır. Birçok yönden Transmedya hikâye anlatıcılığını destekleyen seri içinde, hikâye bazında en çok üretimin yapıldığı platformu çizgi romanlar kapsayabilecektir.

g. Yıldız Savaşları Animasyon ve Televizyon Serileri

Yıldız Savaşları, 1985-86 yıllarında yapılan “Ewoks” ve “Droids” isimli iki ufak dizi’nin dışında asıl animasyonla olan birlikteliğine, 2003 yılından 2005 yılına kadar yaptığı “Clone Wars” 2 boyutlu (limited) dijital animasyon serisiyle başlamıştır. “Yıldız Savaşları”nın bu şekilde, yaptığı 5 adet mini çizgi film, 3 adet daha uzun soluklu 3 boyutlu dijital animasyon serisi ve bir adette “Mandalorian” isimli 2019’da gösterilmeye başlanan televizyon serisi mevcuttur. Dijital animasyon teknolojilerinin gelişmesinde büyük önem teşkil eden “The Clone Wars” serisi, Dave Filoni isimli bir animatörün kontrolünde 2008’de yapılan bir animasyon filminin ardından 2014’e kadar altı sezon yayınlanmış ve 2020’de de yedinci sezonu televizyon ekranlarına gelmiştir. “The Clone Wars”u takip eden “Rebels”da 2014’ten 2017’e kadar dört sezon sürmüş ve son olarak “Resistance” 2018 ve 2019 yılları arasında iki sene yayınlanmıştır. “The Clone Wars”, 1. Bölümün sonundan, 3. Bölümün ortalarına kadar ki sürede geçer. Klon Savaşları 1. Bölümde yok olan Darth Maul’un dönüşü ve en önemlisi Ashoka Tano karakterinin hikâyeye girişi açısından önemlidir. Seri boyunca Obi-Wan ve Anakin’in klon savaşlarında başından geçen hikayeler ayrıntısıyla gösterilmektedir. Filmlerde çok fazla etkileşime geçilemeyen Mace Windu, Usta Pla Koon, Usta Kit Fisto ve Usta Aalya Secura gibi önemli jedilerin savaş boyunca yaşadıkları ayrıntılı bir şekilde gözler önüne serilmiştir. Darth Maul’un Obi-Wan’a karşı yaptığı dövüşü kaybedip, ikiye bölündükten sonra başına gelenler anlatılmıştır. İmparatorluğun yok ettiği Mandalore gibi gezegenler ve halklarının başlarına gelenler anlatılmıştır. Palpatine’in birçok komplosu, Anakin’in Darth Vader’a dönüşme sürecinin alt yapısını güçlendirmiş ve Obi-Wan’la olan çatışmasının temellerinin daha iyi kurulmasını sağlamıştır. Usta Yoda’nın efsanevi savaş taktikleri ve gücü, serinin birçok noktasında gözler önüne serilmiştir. Ama en önemlisi Anakin’in bir çırağı vardır ve onunla olan

yakın ilişkisi ve sonunda onu kaybetmiş olmasından dolayı karanık tarafa dönecek oluşu daha mantıklı bir hale gelmiştir. Ashoka, tüm serinin içinde kilit bir karakterdir. Çünkü arka planda kalsa da dönemler içinde hep anahtar noktalarda devreye girer. Hem Klon Savaşlarında hem “Rebels” dizisinin anlattığı İmparatorluk döneminde hem de 2019’da yayınlanmaya başlayan “Mandalorian” dizisinde ortaya çıkıyor oluşu her dönem Ashoka’nın bir Jedi olarak savaşa devam ettiğini göstermektedir ve Ashoka sayesinde, bütün dönemlerin bir bağlantı içinde süregeldiği hissi güçlendirilmektedir. Bu da Transmedya deneyiminin temelinde yatan unsurdur. Cumhuriyet dönemini anlatan “The Clone Wars” (2008-2020) serisinin ardından, asiler dönemini anlatan “Rebels” (2014-2018) dizisi üretilmeye başlanmıştır. Disney, “Yıldız Savaşları”nın tüm haklarını aldıktan sonra, daha çocuksu bir animasyon türünde yaptığı diziyi de kendi kanalı üzerinden yayınlamaya başlamıştır. “Rebels” İmparatorluk döneminde hala ayakta kalmaya çalışan bir grup Jedi’nın, asiler birliğiyle iş birliği sürecini işler. Bunun ardından “Resistance” (2018-2019) dizisi de İmparatorluk sonrası Rey ve Kylo Ren’in ortaya çıktığı süreçleri anlatması yönüyle önemlidir. Bu şekilde, her üçlemenin geçtiği dönemdeki boşlukları doldurmak için birer animasyon serisi üretilmiştir. Ama bu seriler içinde en çok ilgi çeken “The Clone Wars” olduğundan dolayı 2020 yılında yeni bir sezon üretilerek, Ashoka’nın ve Clone Troopers’in başından geçenlere biraz daha ekleme yapılmaya çalışılmıştır. Bütün bunların ardından yıllar içinde çok ilgi gören Jango ve oğlu Boba Fett isimli iki Mandalorian’ın ardından, bu karakterlerden ayrı ama yine onlar gibi bir ödül avcısı olan “Mandalorian” lakaplı yeni bir karakter üretilmiş ve bununla ilgili bir gerçek çekim (live action) televizyon dizisi üretilmiştir. Jon Favreau tarafından yaratılıp yazılan dizi, neredeyse sinema filmleriyle eşdeğer bir prodüksiyon ve görsel efekt kalitesine sahiptir. Disney, artık “Yıldız Savaşları” serisi (1977-2019) ile ilgili tüm kaynaklarını, yaratıcıların kullanımına açmıştır. Mandalorian’ın ardından yapılması planlanan; “Obi-Wan Kenobi”, “Ashoka”, “Lando”, “The Book of Boba Fett” ve “Rangers of the New Republic” isimli dizilerde katılımcı kültürünün beklediği eserler arasındadır ve resmi kanallardan duyurulmuştur.

2.3.2.1.2. Film Serilerinin Üretim Teknolojileri

“Yıldız Savaşları” serilerinin (1977-2019) görsel efekt seviyeleri iki farklı dönemde değerlendirilebilir. Orijinal üçlemenin ele alındığı dönem, orta seviye görsel efektlerle üretilirken, “Prequel” ve “Sequel” denilen ikinci ve üçüncü üçlemenin çekildiği dönemler, üst seviye görsel efektler olarak ele alınabilecektir.

İlk orijinal üçlemede, dönemin standartları dahilinde orta seviye görsel efektler yüksek oranda kullanılmıştır. Sahnelerin daha küçük versiyonlarının maketlerinden yararlanılarak, uzay gemileri, uzay istasyonları, kimi yaratıklar, gezegenler ve savaş

sahneleri bu maketler üzerinden elde edilmiştir. Robotlar da üretilen gerçek kostümlerin içine giren aktörler tarafından üretilmiştir. 1970 ve 1980'lerin teknolojik olanakları ele alındığında elde edilmesi çok güç görüntüler ve efektler George Lucas ve diğer yönetmenler sayesinde üretilmiştir. Işın kılıçları, o dönemin kompozit işlemlerinin sınırları dahilinde ışığın filmlerdeki manüplasyonu ile elde edilmiştir.

1990'larda başlayan ve 2000'lerde devam eden "Prequel" serisinde ise George Lucas, Industrial Light & Magic görsel efekt şirketinin bütün olanaklarından yararlanmıştır. Işın kılıçları çok daha etkileyici efektler elde edilecek şekilde kompozit işlemler aracılığıyla üretilmeye başlanmış, robot ve uzaylı karakterleri tamamen bilgisayar üretilmiş imgeleme sonucu 3 boyutlu ortamda üretilmiş, uzaydaki ve gezegenlerdeki savaş sahnelerinde yoğun olarak dinamik simülasyonlar kullanılmıştır. Tüm uzay gemileri, 3 boyutlu modellere dönüştürülmüş, gezegenler ve araçlar da bilgisayar üretilmiş imgelemeler sonucu tasarlanmıştır. Hareket yakalama teknolojileri sonucu, başta Yoda karakteri olmak üzere uzaylı karakterlerinin tamamı stüdyodaki oyuncuların hareketlerinin 3 boyutlu karakterlere entegrasyonu ile elde edilmiştir.

Son "Sequel" üçlemeye gelindiğindeyse bahsedilen efektlerin hem sayısı hem de kalitesi günümüz görsel efekt teknolojileri seviyesine ulaştırılmış ve bilgisayar üretilmiş imgelerin gerçek görüntüleri bastırarak oranda efektle bezendiği sinema filmleri üretilmiştir.

Son serinin son filmde oynaması düşünülen ve Leia Organa karakterini canlandıran Carrie Fisher isimli aktris, ilerleyen yaşından dolayı vefa ettiğinden, tamamen bilgisayar üretilmiş imgeleme yoluyla tasarlanan aktris, geçmişte elde edilen kayıtlı görüntülerinden de yararlanılarak üretilmiş ve filmde sanal bir karakter aktris yerine kullanılmıştır. Ayrıca serinin tek (standalone) filmlerinden biri olan "Rogue One" filminde de filmin sonunda ortaya çıkan Leia Organa'nın gençliği, tamamıyla bilgisayar üretilmiş imgeler aracılığıyla oluşturulan 3 boyutlu bir karakterden yararlanılarak tasarlanmıştır.

"Yıldız Savaşları" görsel efekt teknolojilerine yaptığı sayısız katkının yanında transmedya hikâye üretiminin de şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Yakınsama kültürünün tüm medya alışkanlığını kontrol etmeye başladığı bir çağda artık "Yıldız Savaşları"nın televizyon serileri de "Yüzüklerin Efendisi"nin televizyon serisi de "Matrix"ın yeni filmi ve ardından gelecek diğer platformlardaki eserler de hem dijital animasyon ve görsel efekt teknolojilerinin hem de küreselleşmenin daha çok gelişeceği ve güçleneceğinin habercisi olarak kabul edilebilecektir. Bu şekilde son

verilen “Hollywood Sineması ve Transmedya Hikâye Anlatıcılığı” bölümünün ardından, Hollywood sinemasında küresel ölçekte ulaşılan gişe hasılatlarından elde edilen istatistiklerin temel alındığı grafikler incelenerek yeni bölüme devam edilecektir.

2.3.3. Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Üzerinden Hollywood Sinemasının Son Otuz Yıllık Gişe Hasılatı İstatistikleri

Tüm bu kavramsal altyapı ve analizler ışığında küresel seyirci kitlesinin son otuz yıl boyunca sinemaya dair yönelimlerini daha net görmek adına bir dizi istatistik yapılmış ve bu istatistiklerden yola çıkılarak grafikler üretilmiştir. Bu grafikleri üretmek adına, “Hollywood Sineması'nda Animasyon ve Görsel Efekt Teknolojileri” (bkz. Bölüm 2.2.5.) bölümünde bahsedilen kategoriler ve filmlerin Transmedya türünde üretilip üretilmediğine göre bir kategorizasyonla otuz yıllık gişe hasılatı verileri hesaplanmıştır.

Gişe hasılatı rekorları "wikipedia" [Erişim Tarihi; 04.12.2020] internet sitesinde mevcut bulunan "her senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmleri" (highest grossing movies) kayıtlarına göre kategorize edilmiş ve bu sayede sayısal verilere ulaşılmıştır. Her senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmlerinin dışında, her yıl en yüksek gişe hasılatına sahip ilk on film de 1990 yılından 2019 yılına kadar listelenmiş ve sinema seyircisinin tercihlerine yönelik bir gösterge elde edilmeye çalışılmıştır.

1990 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Paramount Pictures'ın filmi “Ghost”tur. Ghost konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$505,702,588 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox'un prodüksiyonu “Home Alone”dur ve bu film de konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$476,684,675 gişe hasılatı yapmıştır. 1990 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Touchstone Pictures'ın filmi “Pretty Woman”tur. Pretty Woman konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$463,406,268 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Orion Pictures'ın prodüksiyonu “Dances with Wolves”dur ve bu film de konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$424,208,848 gişe hasılatı yapmıştır. 1990 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, TriStar / Carolco'nun ortak yapımı “Total Recall”dür. Total Recall orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$261,317,921 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Universal'ın yapımı “Back to the Future Part III”dür ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$244,527,583 gişe hasılatı yapmıştır. 1990 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, 20th Century Fox'un prodüksiyonu “Die Hard

2”dir. Die Hard 2 konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$240,031,094 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “Presumed Innocent”tır ve bu film de konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$221,303,188 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi New Line Cinema’nın yapımı “Teenage Mutant Ninja Turtles”dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$201,965,915 gişe hasılatı yapmıştır. 1990 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Universal Pictures’ın filmi “Kindergarten Cop”tır. Kindergarten Cop konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$201,957,688 gişe hasılatı yapmıştır.

1991 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, TriStar / Carolco’nun ortak yapımı “Terminator 2: Judgment Day”dir. Terminator 2: Judgment Day orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$519,843,345 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “Robin Hood: Prince of Thieves”tır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$390,493,908 gişe hasılatı yapmıştır. 1991 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney’in filmi “Beauty and the Beast”dir. Beauty and the Beast klasik animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$346,317,207 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Sony Pictures’ın prodüksiyonu “Hook”dur ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$300,854,823 gişe hasılatı yapmıştır. 1991 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Orion Pictures’ın yapımı “The Silence of the Lambs”dir. The Silence of the Lambs konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$272,742,922 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros.’un yapımı “JFK”dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$205,405,498 gişe hasılatı yapmıştır. 1991 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Paramount / MGM’in ortak yapımı “The Addams Family”dir. The Addams Family orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$191,502,426 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal’ın prodüksiyonu “Cape Fear”dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$182,291,969 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi 20th Century Fox’un yapımı “Hot Shots!”dır ve bu film de konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$181,096,164 gişe hasılatı yapmıştır. 1991 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Sony / Castle Rock’ın ortak yapımı “City Slickers”tır. City Slickers

konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$179,033,791 gişe hasılatı yapmıştır.

1992 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Disney yapımı “Aladdin”dir. Aladdin klasik animasyon türünde üretilmiş normal bir sinema filmidir. Film \$504,050,219 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “The Bodyguard”dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$411,006,740 gişe hasılatı yapmıştır. 1992 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, 20th Century Fox’un filmi “Home Alone 2: Lost in New York”dur. Home Alone 2: Lost in New York, konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$358,994,850 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Sony / Carolco’nun ortak yapımı “Basic Instinct”dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$352,927,224 gişe hasılatı yapmıştır. 1992 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Warner Bros.’un yapımı “Lethal Weapon 3”dür. Lethal Weapon 3 konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$321,731,527 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros.’un yapımı “Batman Returns”dür ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$266,822,354 gişe hasılatı yapmıştır. 1992 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Sony’nin yapımı “A Few Good Men”dir. A Few Good Men konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$243,240,178 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney’in prodüksiyonu “Sister Act”dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$231,605,150 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Sony’nin yapımı “Bram Stoker's Dracula”dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$215,862,692 gişe hasılatı yapmıştır. 1992 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Paramount’ın yapımı “Wayne's World”dür. Wayne's World konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$183,097,323 gişe hasılatı yapmıştır.

1993 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Universal’ın yapımı “Jurassic Park”dır. Jurassic Park orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$914,691,118 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox’un prodüksiyonu “Mrs. Doubtfire”dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$441,286,195 gişe hasılatı yapmıştır. 1993 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Warner Bros.’un filmi “The Fugitive”dir. The Fugitive, konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$368,875,760 gişe

hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal Pictures'ın prodüksiyonu "Schindler's List"dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$321,306,305 gişe hasılatı yapmıştır. 1993 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Paramount Pictures'ın yapımı "The Firm"dür. The Firm konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$270,248,367 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Paramount'un yapımı "Indecent Proposal"dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$266,614,059 gişe hasılatı yapmıştır. 1993 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Sony'nin yapımı "Cliffhanger"dır. Cliffhanger, konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$255,000,211 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Sony'nin prodüksiyonu "Sleepless in Seattle"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$255,000,211 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Sony'nin yapımı "Philadelphia"dır ve bu film de konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$206,678,440 gişe hasılatı yapmıştır. 1993 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros.'un yapımı "The Pelican Brief"dir. The Pelican Brief konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$195,268,056 gişe hasılatı yapmıştır.

1994 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Disney yapımı "The Lion King"dir. The Lion King klasik animasyon türünde üretilmiş bir transmedya sinema filmidir. Çünkü bu seri yaptığı sonraki filmlerle iç içe geçen bir anlatı yapısı geliştirmiş ve bu yapıyı farklı platformlar üzerinden seyirciyle buluşturmuştur. Film \$763,455,561 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount'un prodüksiyonu "Forrest Gump"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$677,945,399 gişe hasılatı yapmıştır. 1994 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, 20th Century Fox/Universal ortak yapımı "True Lies"dır. True Lies, konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$378,882,411 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.'un yapımı "The Mask"dir ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$351,583,407 gişe hasılatı yapmıştır. 1994 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, 20th Century Fox'un yapımı "Speed"dir. Speed orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$350,448,145 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Universal'ın yapımı "The Flintstones"dur ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$341,631,208 gişe hasılatı yapmıştır. 1994 senesinin en

yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Warner Bros.'un yapımı "Dumb and Dumber"dır. Dumb and Dumber konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$247,275,374 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Gramercy'nin prodüksiyonu "Four Weddings and a Funeral"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$245,700,832 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros.'un yapımı "Interview with the Vampire"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$223,664,608 gişe hasılatı yapmıştır. 1994 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Paramount'ın yapımı "Clear and Present Danger"dır. Clear and Present Danger konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$215,887,717 gişe hasılatı yapmıştır.

1995 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Fox / Cinergi ortak yapımı "Die Hard with a Vengeance"dır. Die Hard with a Vengeance konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$366,101,666 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney'in prodüksiyonu "Toy Story"dır ve bu film dijital animasyon türüne ait ilk uzun metrajlı sinema filmidir. Film transmedya türüne ait sayılabilir çünkü daha sonra ürettiği eserlerle çoklu platformlar arası bir etkileşim ve bağlantı kurmuştur. Film \$363,007,140 gişe hasılatı yapmıştır. 1995 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Universal'in filmi "Apollo 13"dür. Apollo 13, orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$355,237,933 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Metro-Goldwyn-Mayer'ın prodüksiyonu "GoldenEye"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$352,194,034 gişe hasılatı yapmıştır. 1995 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Disney'in yapımı "Pocahontas"dır. Pocahontas klasik animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$346,079,773 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros.'un yapımı "Batman Forever"dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$336,529,144 gişe hasılatı yapmıştır. 1995 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, New Line'in yapımı "Seven"dır. Seven, konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$327,311,859 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal'in prodüksiyonu "Casper"dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$287,928,194 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Universal'in yapımı "Waterworld"dür ve bu film de orta seviye

görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$264,218,220 gişe hasılatı yapmıştır. 1995 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Sony'nin yapımı "Jumanji"dir. Jumanji doksanlarda ilk kez yapılan üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$262,797,249 gişe hasılatı yapmıştır.

1996 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, 20th Century Fox yapımı "Independence Day"dir. Independence Day üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$817,400,891 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros. / Universal Pictures ortak yapımı "Twister"dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$494,471,524 gişe hasılatı yapmıştır. 1996 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Paramount yapımı "Mission: Impossible"dır. Mission: Impossible, orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$457,696,359 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney'in yapımı "The Rock"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$335,062,621 gişe hasılatı yapmıştır. 1996 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Disney'in yapımı "The Hunchback of Notre Dame"dır. The Hunchback of Notre Dame klasik animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$325,338,851 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney'in yapımı "101 Dalmatians"dır ve bu film de klasik animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$320,689,294 gişe hasılatı yapmıştır. 1996 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, yine Disney yapımı "Ransom"dır. Ransom konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$309,492,681 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal'ın prodüksiyonu "The Nutty Professor"dür ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$273,961,019 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Sony'nin yapımı "Jerry Maguire"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$273,552,592 gişe hasılatı yapmıştır. 1996 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros.'un yapımı "Eraser"dır. Eraser konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$242,295,562 gişe hasılatı yapmıştır.

1997 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Paramount/ 20th Century Fox ortak yapımı "Titanic"dir. Titanic üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film rekor kırarak \$1,843,201,268 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal'ın prodüksiyonu "The Lost World: Jurassic Park"dır ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına

sahip normal bir sinema filmidir. Film \$618,638,999 giş e hasılat ı yapm ıştır. 1997 yıl ının en yüksek giş e hasılat ı yapan üç ünc ü filmi, Sony'nin filmi "Men in Black"dır. Men in Black, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$589,390,539 giş e hasılat ı yapm ıştır. Dörd ünc ü en yüksek giş e hasılat ı yapan film Metro-Goldwyn-Mayer'ın prodüksiyonu "Tomorrow Never Dies"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$333,011,068 giş e hasılat ı yapm ıştır. 1997 senesinin en yüksek giş e hasılat ı yapan beş inci filmi, Sony'nin yap ımı "Air Force One"dır. Air Force One konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$315,156,409 giş e hasılat ı yapm ıştır. Senenin alt ınc ı en yüksek giş e hasılat ı yapan filmi Sony'nin yap ımı "As Good as It Gets"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$314,178,011 giş e hasılat ı yapm ıştır. 1997 senesinin en yüksek giş e hasılat ı yapan yedinci filmi, Universal'ın yap ımı "Liar Liar"dır. Liar Liar, konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$302,710,615 giş e hasılat ı yapm ıştır. Sekizinci en yüksek giş e hasılat ı yapan film Sony'nin prodüksiyonu "My Best Friend's Wedding"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$299,288,605 giş e hasılat ı yapm ıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek giş e hasılat ı yapan filmi Sony'nin yap ımı "The Fifth Element"dır ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$263,920,180 giş e hasılat ı yapm ıştır. 1997 yıl ının en yüksek giş e hasılat ı yapan onuncu filmi, 20th Century Fox'un yap ımı "The Full Monty"dır. The Full Monty konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$257,938,649 giş e hasılat ı yapm ıştır.

1998 senesinde en yüksek giş e hasılat ı yapan film, Disney yap ımı "Armageddon"dır. Armageddon üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$553,709,788 giş e hasılat ı yapm ıştır. İkinci en yüksek giş e hasılat ı yapan film Paramount Pictures yap ımı "Saving Private Ryan"dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$481,840,909 giş e hasılat ı yapm ıştır. 1998 yıl ının en yüksek giş e hasılat ı yapan üç ünc ü filmi, Sony yap ımı "Godzilla"dır. Godzilla, üst seviye görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$379,014,294 giş e hasılat ı yapm ıştır. Dörd ünc ü en yüksek giş e hasılat ı yapan film 20th Century Fox'un yap ımı "There's Something About Mary"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir film dir. Film \$369,884,651 giş e hasılat ı yapm ıştır. 1998 senesinin en yüksek giş e hasılat ı yapan beş inci filmi, Disney'in yap ımı "A Bug's Life"dır. A Bug's Life dijital animasyon türünde yapılm ış normal bir sinema filmidir. Film \$363,398,565 giş e hasılat ı yapm ıştır. Senenin alt ınc ı en yüksek giş e hasılat ı yapan filmi Paramount yap ımı "Deep Impact"dır ve bu film üst

seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$349,464,664 gişe hasılatı yapmıştır. 1998 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Disney yapımı “Mulan”dır. Mulan klasik animasyon türünde üretilmiş normal bir sinema filmidir. Film \$304,320,254 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox’un prodüksiyonu “Dr. Dolittle”dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$294,456,605 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney’in yapımı “Shakespeare in Love”dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film, \$289,317,794 gişe hasılatı yapmıştır. 1998 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros.’un yapımı “Lethal Weapon 4”dür. Lethal Weapon 4 konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$285,444,603 gişe hasılatı yapmıştır.

1999 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, 20th Century Fox yapımı “Star Wars: Episode I – The Phantom Menace”dir. Star Wars: Episode I – The Phantom Menace üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$924,317,558 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney’in prodüksiyonu “The Sixth Sense”dir ve bu film konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$672,806,292 gişe hasılatı yapmıştır. 1999 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney’in animasyonu “Toy Story 2”dir. Toy Story 2, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$487,059,677 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “The Matrix”dir ve tezin merkezine yerleştirilen bu üst seviye görsel efektlere sahip transmedya yapısını en belirgin taşıdığı varsayılan sinema filmlerinden biridir. Film \$463,517,383 gişe hasılatı yapmıştır. 1999 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Disney’in yapımı “Tarzan”dır. Tarzan klasik animasyon türünde üretilmiş normal bir sinema filmidir. Film \$448,191,819 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Universal’ın yapımı “The Mummy”dir ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$415,933,406 gişe hasılatı yapmıştır. 1999 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Universal’ın yapımı “Notting Hill”dir. Notting Hill, konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$363,889,678 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Metro-Goldwyn-Mayer’in prodüksiyonu “The World Is Not Enough”dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$361,832,400 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi DreamWorks’ün yapımı “American

Beauty”dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$356,296,601 gişe hasılatı yapmıştır. 1999 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros. yapımı “Austin Powers: The Spy Who Shagged Me”dir. Austin Powers: The Spy Who Shagged Me, konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$312,016,858 gişe hasılatı yapmıştır.

2000 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Paramount yapımı “Mission: Impossible 2”dir. Mission: Impossible 2 orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$546,388,105 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal Pictures yapımı “Gladiator”dür ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$457,640,427 gişe hasılatı yapmıştır. 2000 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, 20th Century Fox yapımı “Cast Away”dir. Cast Away, konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$429,632,142 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount’un yapımı “What Women Want”dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$374,111,707 gişe hasılatı yapmıştır. 2000 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Disney’in yapımı “Dinosaur”dur. Dinosaur dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$349,822,765 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Universal yapımı “How the Grinch Stole Christmas”dır ve bu film konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$345,141,403 gişe hasılatı yapmıştır. 2000 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Universal yapımı “Meet the Parents”dır. Meet the Parents konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$330,444,045 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “The Perfect Storm”dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$328,718,434 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi 20th Century Fox’un yapımı “X-Men”dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$296,339,527 gişe hasılatı yapmıştır. 2000 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, 20th Century Fox’un yapımı “What Lies Beneath”dir. What Lies Beneath konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$291,420,351 gişe hasılatı yapmıştır.

2001 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Warner Bros. yapımı “Harry Potter and the Philosopher’s Stone”dir. Harry Potter üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$978,755,371 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film New

Line'in prodüksiyonu "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring"dir ve bu film de üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$871,530,324 gişe hasılatı yapmıştır. 2001 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney'in filmi "Monsters, Inc."dir. Monsters, Inc., dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$525,366,597 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film DreamWorks'ün prodüksiyonu "Shrek"dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$484,409,218 gişe hasılatı yapmıştır. 2001 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Warner Bros.'un yapımı "Ocean's Eleven"dır. Ocean's Eleven konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$450,717,150 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney'in yapımı "Pearl Harbor"dır ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$449,220,945 gişe hasılatı yapmıştır. 2001 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Universal'ın yapımı "The Mummy Returns"dür. The Mummy Returns, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$433,013,274 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal'ın prodüksiyonu "Jurassic Park III"dür ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$368,780,809 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Fox'un yapımı "Planet of the Apes"dir ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$362,211,740 gişe hasılatı yapmıştır. 2001 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, MGM/Universal ortak yapımı "Hannibal"dır. Hannibal konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$351,692,268 gişe hasılatı yapmıştır.

2002 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, New Line yapımı "The Lord of the Rings: The Two Towers"dır. The Lord of the Rings: The Two Towers, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$926,047,111 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros. yapımı "Harry Potter and the Chamber of Secrets"dır ve bu film üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$879,979,634 gişe hasılatı yapmıştır. 2002 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Sony yapımı "Spider-Man"dir. Spider-Man, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$821,708,551 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox'un yapımı "Star Wars: Episode II – Attack of the Clones"dur ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$649,398,328 gişe hasılatı

yapmıştır. 2002 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Sony'nin yapımı "Men in Black II"dir. Men in Black II üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$441,818,803 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Metro-Goldwyn-Mayer yapımı "Die Another Day"dır ve bu film konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$431,971,116 gişe hasılatı yapmıştır. 2002 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Disney yapımı "Signs"dır. Signs üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$408,247,917 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox'un prodüksiyonu "Ice Age"dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$383,257,136 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi IFC Films'nin yapımı "My Big Fat Greek Wedding"dir ve bu film konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$368,744,044 gişe hasılatı yapmıştır. 2002 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, 20th Century Fox'un yapımı "Minority Report"dur. Minority Report üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$358,372,926 gişe hasılatı yapmıştır.

2003 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, New Line yapımı "The Lord of the Rings: The Return of the King"dir. The Lord of the Rings: The Return of the King üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,120,929,521 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney'in prodüksiyonu "Finding Nemo"dur ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$871,014,978 gişe hasılatı yapmıştır. 2003 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Warner Bros.'un filmi "The Matrix Reloaded"dır. The Matrix Reloaded üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$742,128,461 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney'in prodüksiyonu "Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl"dur ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$654,264,015 gişe hasılatı yapmıştır. 2003 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Universal'ın yapımı "Bruce Almighty"dir. Bruce Almighty orta seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$484,592,874 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros.'un yapımı "The Last Samurai"dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$456,758,981 gişe hasılatı yapmıştır. 2003 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Warner Bros.'un yapımı "Terminator 3: Rise

of the Machines”dir. Film, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$433,371,112 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “The Matrix Revolutions”dır ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$427,343,298 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi 20th Century Fox’un yapımı “X2”dir ve bu film de üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$407,711,549 gişe hasılatı yapmıştır. 2003 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Sony yapımı “Bad Boys II”dir. Bad Boys II orta seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$273,339,556 gişe hasılatı yapmıştır.

2004 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, DreamWorks yapımı “Shrek 2”dir. Shrek 2, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$919,838,758 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros. yapımı “Harry Potter and the Prisoner of Azkaban”dır ve bu film üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$796,668,549 gişe hasılatı yapmıştır. 2004 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Sony yapımı “Spider-Man 2”dir. Spider-Man 2, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$788,976,453 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney yapımı “The Incredibles”dır ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$633,019,734 gişe hasılatı yapmıştır. 2004 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Newmarket’ın yapımı “The Passion of the Christ”dir. The Passion of the Christ konvansiyonel bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$611,899,420 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi 20th Century Fox yapımı “The Day After Tomorrow”dır ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$544,272,402 gişe hasılatı yapmıştır. 2004 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Universal yapımı “Meet the Fockers”dır. Meet the Fockers konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$516,642,939 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “Troy”dur ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$497,409,852 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi DreamWorks’ün yapımı “Shark Tale”dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film, \$367,275,019 gişe hasılatı yapmıştır. 2004 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner

Bros.'un yapımı "Ocean's Twelve"dir. Ocean's Twelve konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$362,744,280 gişe hasılatı yapmıştır.

2005 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Warner Bros.'un "Harry Potter and the Goblet of Fire"dir. Harry Potter and the Goblet of Fire üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$897,911,078 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox'un prodüksiyonu "Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith"dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$848,754,768 gişe hasılatı yapmıştır. 2005 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney'in filmi "The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch"dir. The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$745,013,115 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount / DreamWorks ortak yapımı "War of the Worlds"dür ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal sinema filmidir. Film \$591,745,540 gişe hasılatı yapmıştır. 2005 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Universal'ın yapımı "King Kong"dur. King Kong üst seviye görsel efektlere sahip normal bir filmidir. Film \$562,363,449 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi DreamWorks'ün yapımı "Madagascar"dır ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$532,680,671 gişe hasılatı yapmıştır. 2005 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, 20th Century Fox'un yapımı "Mr. & Mrs. Smith"dir. Film, konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$478,207,520 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.'un prodüksiyonu "Charlie and the Chocolate Factory"dir ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$474,968,763 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros'un yapımı "Batman Begins"dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$374,218,673 gişe hasılatı yapmıştır. 2005 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Sony yapımı "Hitch"dir. Hitch konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$368,100,420 gişe hasılatı yapmıştır.

2006 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Disney yapımı "Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest"dir. Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,066,179,725 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Sony yapımı "The Da Vinci Code"dır ve bu film konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip

normal bir sinema filmidir. Film \$758,239,851 giş e hasılat ı yapm ıřtır. 2006 yıl ın ın en yüksek giş e hasılat ı yapan üç ünc ü filmi, 20th Century Fox yap ım ı “Ice Age: The Meltdown”dır. Ice Age: The Meltdown, dijital animasyon tür ünde yapılm ıř transmedya yap ısında bir sinema filmidir. Film \$660,940,780 giş e hasılat ı yapm ıřtır. Dörd ünc ü en yüksek giş e hasılat ı yapan film Sony yap ım ı “Casino Royale”dir ve bu film konvansiyonel görsel efekt tür ünde yapılm ıř normal bir sinema filmidir. Film \$606,099,584 giş e hasılat ı yapm ıřtır. 2006 senesinin en yüksek giş e hasılat ı yapan beřinci filmi, 20th Century Fox’un yap ım ı “Night at the Museum”dır. Night at the Museum üst seviye görsel efekt alt yap ısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$574,480,841 giş e hasılat ı yapm ıřtır. Senenin alt ınc ı en yüksek giş e hasılat ı yapan filmi Disney yap ım ı “Cars”dır ve bu film dijital animasyon tür ünde yapılm ıř transmedya yap ısında bir sinema filmidir. Film \$462,216,280 giş e hasılat ı yapm ıřtır. 2006 senesinin en yüksek giş e hasılat ı yapan yedinci filmi, 20th Century Fox yap ım ı “X-Men: The Last Stand”dir. X-Men: The Last Stand, üst seviye görsel efekt alt yap ısına sahip transmedya tür ünde bir sinema filmidir. Film \$459,359,555 giş e hasılat ı yapm ıřtır. Sekizinci en yüksek giş e hasılat ı yapan film Paramount’ ın prodüksiyonu “Mission: Impossible III”dür ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yap ısına sahip normal sinema filmidir. Film \$397,850,012 giş e hasılat ı yapm ıřtır. Senenin dokuzuncu en yüksek giş e hasılat ı yapan filmi Warner Bros.’ un yap ım ı “Superman Returns”dür ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yap ısına sahip normal sinema filmidir. Film \$391,081,192 giş e hasılat ı yapm ıřtır. 2006 yıl ın ın en yüksek giş e hasılat ı yapan onuncu filmi, Warner Bros.’ un yap ım ı “Happy Feet”dir. Happy Feet dijital animasyon tür ünde yapılm ıř normal bir sinema filmidir. Film \$384,335,608 giş e hasılat ı yapm ıřtır.

2007 yıl ına gelindiğ inde senenin en yüksek giş e hasılat ı yapan filmi, Disney’ in “Pirates of the Caribbean: At World’s End”dir. Pirates of the Caribbean: At World’s End, üst seviye görsel efekt alt yap ısına sahip transmedya tür ünde bir sinema filmidir. Film \$963,420,425 giş e hasılat ı yapm ıřtır. İkinci en yüksek giş e hasılat ı yapan film Warner Bros.’ un prodüksiyonu “Harry Potter and the Order of the Phoenix”dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yap ısına sahip transmedya tür ünde bir sinema filmidir. Film \$942,885,929 giş e hasılat ı yapm ıřtır. 2007 yıl ın ın en yüksek giş e hasılat ı yapan üç ünc ü filmi, Sony’ nin filmi “Spider-Man 3”dür. Spider-Man 3 üst seviye bir görsel efekt alt yap ısına sahip transmedya tür ünde bir sinema filmidir. Film \$890,871,626 giş e hasılat ı yapm ıřtır. Dörd ünc ü en yüksek giş e hasılat ı yapan film Paramount yap ım ı “Shrek the Third”dür ve bu film dijital animasyon tür ünde yapılm ıř transmedya yap ısında bir sinema filmidir. Film \$813,367,380 giş e hasılat ı yapm ıřtır. 2007 senesinin en yüksek giş e hasılat ı yapan beřinci filmi, Paramount yap ım ı

“Transformers”dır. Transformers üst seviye görsel efektlere sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$709,709,780 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney’in yapımı “Ratatouille”dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$620,702,951 gişe hasılatı yapmıştır. 2007 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Warner Bros.’un yapımı “I Am Legend”dır. Film, üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$585,349,010 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox’un prodüksiyonu “The Simpsons Movie”dir ve bu film klasik animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$527,071,022 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney yapımı “National Treasure: Book of Secrets”dir ve bu film orta seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$457,364,600 gişe hasılatı yapmıştır. 2007 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros. yapımı “300”dür. 300 üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$456,068,181 gişe hasılatı yapmıştır.

2008 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Warner Bros. yapımı “The Dark Knight”dır. The Dark Knight, üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$997,000,000 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount yapımı “Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull”dır ve bu film orta seviye görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$790,653,942 gişe hasılatı yapmıştır. 2008 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Paramount yapımı “Kung Fu Panda”dır. Kung Fu Panda, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$631,744,560 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Sony yapımı “Hancock”dır ve bu film üst seviye görsel efekt türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$624,386,746 gişe hasılatı yapmıştır. 2008 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Universal yapımı “Mamma Mia!”dır. Mamma Mia!, konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$609,841,637 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Paramount yapımı “Madagascar: Escape 2 Africa”dır ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$603,900,354 gişe hasılatı yapmıştır. 2008 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Sony yapımı “Quantum of Solace”dır. Quantum of Solace, konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$589,580,482 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount’ın prodüksiyonu “Iron Man”dır ve bu film üst seviye bir görsel efekt türünde ve

transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$585,174,222 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney'in yapımı "WALL-E"dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film, \$533,281,433 gişe hasılatı yapmıştır. 2008 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Disney'in yapımı "The Chronicles of Narnia: Prince Caspian"dir. The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, üst seviye bir görsel efekt türünde ve transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$419,665,568 gişe hasılatı yapmıştır.

2009 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, 20th Century Fox'un prodüksiyonu "Avatar"dır. Avatar, üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$2,749,064,328 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.'un prodüksiyonu "Harry Potter and the Half-Blood Prince"dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$934,416,487 gişe hasılatı yapmıştır. 2009 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, 20th Century Fox'un filmi "Ice Age: Dawn of the Dinosaurs"dur. Ice Age: Dawn of the Dinosaurs, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$886,686,817 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount yapımı "Transformers: Revenge of the Fallen"dır ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$836,303,693 gişe hasılatı yapmıştır. 2009 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Sony yapımı "2012"dır. 2012 üst seviye görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$769,679,473 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney'in yapımı "Up"dır ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$735,099,082 gişe hasılatı yapmıştır. 2009 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Lionsgate'in yapımı "The Twilight Saga: New Moon"dur. Film, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$709,711,008 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.'un prodüksiyonu "Sherlock Holmes"dur ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$524,028,679 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Sony yapımı "Angels & Demons"dır ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$485,930,816 gişe hasılatı yapmıştır. 2009 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros. yapımı "The Hangover"dır. The Hangover konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$467,483,912 gişe hasılatı yapmıştır.

2010 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Disney yapımı “Toy Story 3”dür. Toy Story 3, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$1,066,969,703 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney yapımı “Alice in Wonderland”dir ve bu film üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,025,467,110 gişe hasılatı yapmıştır. 2010 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Warner Bros. yapımı “Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1”dir. Harry Potter and the Deathly Hallows- Part 1, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$976,920,103 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros. yapımı “Inception”dır ve bu film üst seviye görsel efekt türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$825,532,764 gişe hasılatı yapmıştır. 2010 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Paramount yapımı “Shrek Forever After”dır. Shrek Forever After, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$752,600,867 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Lionsgate yapımı “The Twilight Saga: Eclipse”dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$698,491,347 gişe hasılatı yapmıştır. 2010 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Paramount yapımı “Iron Man 2”dir. Iron Man 2, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$623,933,331 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney’in prodüksiyonu “Tangled”dır ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$592,461,732 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Universal’in yapımı “Despicable Me”dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film, \$543,113,985 gişe hasılatı yapmıştır. 2010 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Paramount’ın yapımı “How to Train Your Dragon”dir. How to Train Your Dragon, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$494,878,759 gişe hasılatı yapmıştır.

2011 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Warner Bros.’un yapımı “Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2”dır. Film, üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,342,511,219 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount’un prodüksiyonu “Transformers: Dark of the Moon”dur ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,123,794,079 gişe hasılatı yapmıştır. 2011 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney’in filmi “Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides”dır. Pirates

of the Caribbean: On Stranger Tides, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,045,713,802 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Lionsgate yapımı "The Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 1"dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$712,205,856 gişe hasılatı yapmıştır. 2011 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Paramount yapımı "Mission: Impossible – Ghost Protocol"dur. Mission: Impossible – Ghost Protocol orta seviye görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$694,713,380 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Paramount'ın yapımı "Kung Fu Panda 2"dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$665,692,281 gişe hasılatı yapmıştır. 2011 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Universal'ın yapımı "Fast Five"dır. Film, üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$626,137,675 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.'un prodüksiyonu "The Hangover Part II"dir ve bu film konvansiyonel görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$586,764,305 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Sony yapımı "The Smurfs"dür ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$563,749,323 gişe hasılatı yapmıştır. 2011 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Disney yapımı "Cars 2"dir. Cars 2, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$562,110,557 gişe hasılatı yapmıştır.

2012 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Disney yapımı "The Avengers"dır. The Avengers, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,518,812,988 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Sony yapımı "Skyfall"dur ve bu film konvansiyonel görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,108,561,013 gişe hasılatı yapmıştır. 2012 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Warner Bros. yapımı "The Dark Knight Rises"dır. The Dark Knight Rises, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,084,939,099 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros. yapımı "The Hobbit: An Unexpected Journey"dir ve üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,021,103,568 gişe hasılatı yapmıştır. 2012 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Fox yapımı "Ice Age: Continental Drift"dir. Ice Age: Continental Drift, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$877,244,782 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Lionsgate yapımı "The Twilight

Saga: Breaking Dawn – Part 2”dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$829,746,820 gişe hasılatı yapmıştır. 2012 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Sony yapımı “The Amazing Spider-Man”dir. The Amazing Spider-Man, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$757,930,663 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount’un prodüksiyonu “Madagascar 3: Europe’s Most Wanted”dır ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$746,921,274 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Lionsgate’in yapımı “The Hunger Games”dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$694,394,724 gişe hasılatı yapmıştır. 2012 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Sony yapımı “Men in Black 3”dür. Men in Black 3, üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$624,026,776 gişe hasılatı yapmıştır.

2013 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Disney’in yapımı “Frozen”dır. Film, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir normal sinema filmidir. Film \$1,280,802,282 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney’in prodüksiyonu “Iron Man 3”dür ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,215,811,252 gişe hasılatı yapmıştır. 2013 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Universal’in filmi “Despicable Me 2”dir. Despicable Me 2, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$970,761,885 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros. yapımı “The Hobbit: The Desolation of Smaug”dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$958,366,855 gişe hasılatı yapmıştır. 2013 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Lionsgate yapımı “The Hunger Games: Catching Fire”dır. The Hunger Games: Catching Fire, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$865,011,746 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Universal’in yapımı “Fast & Furious 6”dır ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$788,679,850 gişe hasılatı yapmıştır. 2013 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Disney’in yapımı “Monsters University”dir. Film, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$744,229,437 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “Gravity”dir ve bu film üst seviye görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$723,192,705 gişe

hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros. yapımı “Man of Steel”dir ve üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$668,045,518 gişe hasılatı yapmıştır. 2013 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Disney yapımı “Thor: The Dark World”dür. Thor: The Dark World, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$644,571,402 gişe hasılatı yapmıştır.

2014 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Paramount yapımı “Transformers: Age of Extinction”dır. Transformers: Age of Extinction, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,104,054,072 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Warner Bros. yapımı “The Hobbit: The Battle of the Five Armies”dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$956,019,788 gişe hasılatı yapmıştır. 2014 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney yapımı “Guardians of the Galaxy”dir. Guardians of the Galaxy, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$773,328,629 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney yapımı “Maleficent”dir ve üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$758,539,785 gişe hasılatı yapmıştır. 2014 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Lionsgate yapımı “The Hunger Games: Mockingjay – Part 1”dir. The Hunger Games: Mockingjay – Part 1, üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$755,356,711 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi 20th Century Fox yapımı “X-Men: Days of Future Past”dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$747,862,775 gişe hasılatı yapmıştır. 2014 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Disney yapımı “Captain America: The Winter Soldier”dır. Captain America: The Winter Soldier, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$714,264,267 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film 20th Century Fox’un prodüksiyonu “Dawn of the Planet of the Apes”dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$710,644,566 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Sony yapımı “The Amazing Spider-Man 2”dir. The Amazing Spider-Man 2, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$708,982,323 gişe hasılatı yapmıştır. 2014 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Paramount / WB ortak yapımı “Interstellar”dır. Interstellar, üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$677,463,813 gişe hasılatı yapmıştır.

2015 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Disney'in yapımı "Star Wars: The Force Awakens"dır. Star Wars: The Force Awakens, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$2,068,223,624 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Universal'ın prodüksiyonu "Jurassic World"dür ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,670,400,637 gişe hasılatı yapmıştır. 2015 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Universal'in filmi "Furious 7"dir. Furious 7, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,516,045,911 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney yapımı "Avengers: Age of Ultron"dur ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,402,805,868 gişe hasılatı yapmıştır. 2015 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Universal yapımı "Minions"dır. Minions, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$1,159,398,397 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Sony yapımı "Spectre"dir ve bu film orta seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$880,674,609 gişe hasılatı yapmıştır. 2015 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Disney'in yapımı "Inside Out"dir. Film, dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$857,611,174 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount'un prodüksiyonu "Mission: Impossible – Rogue Nation"dir ve bu film orta seviye görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$682,714,267 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Lionsgate yapımı "The Hunger Games: Mockingjay – Part 2"dir ve üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$658,344,137 gişe hasılatı yapmıştır. 2015 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, 20th Century Fox yapımı "The Martian"dır. The Martian, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$630,161,890 gişe hasılatı yapmıştır.

2016 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Disney yapımı "Captain America: Civil War"dur. Captain America: Civil War, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,153,304,495 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney yapımı "Rogue One: A Star Wars Story"dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,056,057,273 gişe hasılatı yapmıştır. 2016 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney yapımı "Finding Dory"dir. Finding Dory, dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film

\$1,029,570,889 giş e has ılat ı yapm ıřtır. Dördüncü en yüksek giş e has ılat ı yapan film Disney yap ımı “Zootopia”dır ve dijital animasyon türünde yapılm ıř normal bir sinema filmidir. Film \$1,023,784,195 giş e has ılat ı yapm ıřtır. 2016 senesinin en yüksek giş e has ılat ı yapan beřinci filmi, Disney yap ımı “The Jungle Book”dur. The Jungle Book, üst seviye görsel efekt yap ısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$966,550,600 giş e has ılat ı yapm ıřtır. Senenin alt ıncı en yüksek giş e has ılat ı yapan filmi Universal yap ımı “The Secret Life of Pets”dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılm ıř normal bir sinema filmidir. Film \$875,457,937 giş e has ılat ı yapm ıřtır. 2016 senesinin en yüksek giş e has ılat ı yapan yedinci filmi, Warner Bros. yap ımı “Batman v Superman: Dawn of Justice”dır. Batman v Superman: Dawn of Justice, üst seviye görsel efekt yap ısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$873,634,919 giş e has ılat ı yapm ıřtır. Sekizinci en yüksek giş e has ılat ı yapan film Warner Bros.’un prodüksiyonu “Fantastic Beasts and Where to Find Them”dir ve bu film üst seviye görsel efekt yap ısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$814,037,575 giş e has ılat ı yapm ıřtır. Senenin dokuzuncu en yüksek giş e has ılat ı yapan filmi 20th Century Fox yap ımı “Deadpool”dur. Deadpool, üst seviye görsel efekt yap ısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$783,112,979 giş e has ılat ı yapm ıřtır. 2016 yılının en yüksek giş e has ılat ı yapan onuncu filmi, Warner Bros. yap ımı “Suicide Squad”dır. Suicide Squad, üst seviye görsel efekt yap ısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$746,846,894 giş e has ılat ı yapm ıřtır.

2017 yılına gelindiğinde senenin en yüksek giş e has ılat ı yapan filmi, Disney’in yap ımı “Star Wars: The Last Jedi”dır. Star Wars: The Last Jedi, üst seviye görsel efekt yap ısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,333,539,889 giş e has ılat ı yapm ıřtır. İkinci en yüksek giş e has ılat ı yapan film Disney prodüksiyonu “Beauty and the Beast”dir ve bu film üst seviye bir görsel efekt alt yap ısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,264,521,126 giş e has ılat ı yapm ıřtır. 2017 yılının en yüksek giş e has ılat ı yapan üçüncü filmi, Universal’in filmi “The Fate of the Furious”dur. The Fate of the Furious, üst seviye bir görsel efekt alt yap ısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,236,005,118 giş e has ılat ı yapm ıřtır. Dördüncü en yüksek giş e has ılat ı yapan film Universal yap ımı “Despicable Me 3”dür ve bu film dijital animasyon türünde yapılm ıř transmedya yap ısında bir sinema filmidir. Film \$1,035,799,409 giş e has ılat ı yapm ıřtır. 2017 senesinin en yüksek giş e has ılat ı yapan beřinci filmi, Sony yap ımı “Jumanji: Welcome to the Jungle”dır. Jumanji: Welcome to the Jungle, üst seviye görsel efekt alt yap ısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$962,126,927 giş e has ılat ı yapm ıřtır. Senenin alt ıncı en yüksek giş e has ılat ı yapan filmi Sony yap ımı “Spider-Man: Homecoming”dir ve bu film üst seviye görsel efekt

yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$880,166,924 gişe hasılatı yapmıştır. 2017 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, United Entertainment'ın yapımı "Wolf Warrior 2"dir. Film, orta seviye görsel efektlere sahip normal bir sinema filmidir. Film \$870,325,439 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney prodüksiyonu "Guardians of the Galaxy Vol. 2"dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$863,756,051 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney yapımı "Thor: Ragnarok"dur ve üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$854,977,126 gişe hasılatı yapmıştır. 2017 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros. yapımı "Wonder Woman"dır. Wonder Woman, üst seviye bir görsel efekt alt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$821,847,012 gişe hasılatı yapmıştır.

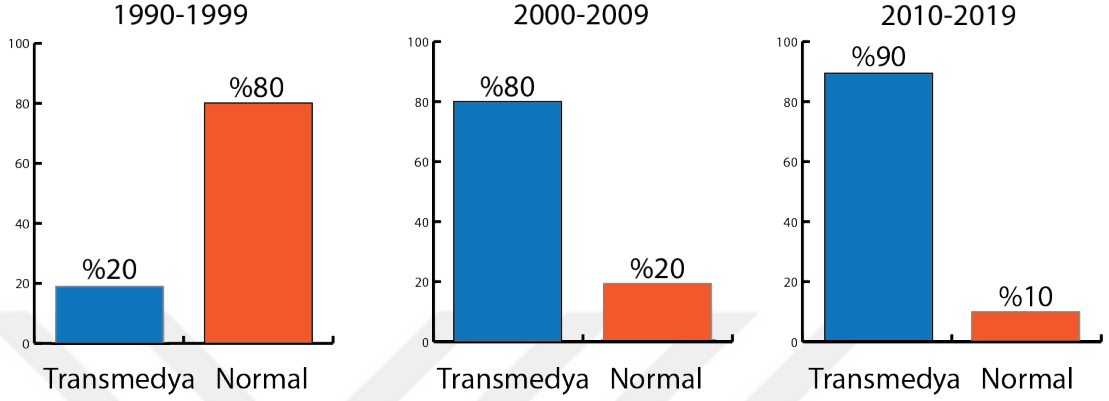
2018 senesinde en yüksek gişe hasılatı yapan film, Disney yapımı "Avengers: Infinity War"dur. Avengers: Infinity War, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$2,048,359,754 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney yapımı "Black Panther"dir ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,347,913,161 gişe hasılatı yapmıştır. 2018 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Universal yapımı "Jurassic World: Fallen Kingdom"dır. Jurassic World: Fallen Kingdom, üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,309,484,461 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney yapımı "Incredibles 2"dir ve dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$1,243,805,359 gişe hasılatı yapmıştır. 2018 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Warner Bros. yapımı "Aquaman"dir. Aquaman, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,148,661,807 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Fox yapımı "Bohemian Rhapsody"dir ve bu film konvansiyonel görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$903,755,259 gişe hasılatı yapmıştır. 2018 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Sony yapımı "Venom"dur. Venom, üst seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$856,085,151 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Paramount'un prodüksiyonu "Mission: Impossible – Fallout"dir ve bu film orta seviye görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$791,215,104 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Fox yapımı "Deadpool 2"dir. Deadpool 2, üst seviye görsel efekt yapısına

sahip normal bir sinema filmidir. Film \$785,146,920 gişe hasılatı yapmıştır. 2018 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Warner Bros. yapımı “Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald”dır. Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$654,855,901 gişe hasılatı yapmıştır.

2019 yılına gelindiğinde senenin en yüksek gişe hasılatı yapan filmi, Disney’in yapımı “Avengers: Endgame”dır. Avengers: Endgame, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$2,797,800,564 gişe hasılatı yapmıştır. İkinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney prodüksiyonu “The Lion King”dir ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$1,656,943,394 gişe hasılatı yapmıştır. 2019 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan üçüncü filmi, Disney’in filmi “Frozen II”dir. Frozen II, dijital animasyon türünde yapılmış normal bir sinema filmidir. Film \$1,450,026,933 gişe hasılatı yapmıştır. Dördüncü en yüksek gişe hasılatı yapan film Sony yapımı “Spider-Man: Far From Home”dur ve bu film üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,131,927,996 gişe hasılatı yapmıştır. 2019 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan beşinci filmi, Disney yapımı “Captain Marvel”dır. Captain Marvel, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,128,274,794 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin altıncı en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Warner Bros. yapımı “Joker”dir ve bu film konvansiyonel görsel efekt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,074,251,311 gişe hasılatı yapmıştır. 2019 senesinin en yüksek gişe hasılatı yapan yedinci filmi, Disney yapımı “Star Wars: The Rise of Skywalker”dır. Film, üst seviye görsel efekt yapısına sahip transmedya türünde bir sinema filmidir. Film \$1,074,140,647 gişe hasılatı yapmıştır. Sekizinci en yüksek gişe hasılatı yapan film Disney prodüksiyonu “Toy Story 4”dür ve bu film dijital animasyon türünde yapılmış transmedya yapısında bir sinema filmidir. Film \$1,073,394,593 gişe hasılatı yapmıştır. Senenin dokuzuncu en yüksek gişe hasılatı yapan filmi Disney yapımı “Aladdin”dir ve üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$1,050,693,953 gişe hasılatı yapmıştır. 2019 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan onuncu filmi, Sony yapımı “Jumanji: The Next Level”dir. Jumanji: The Next Level, üst seviye görsel efekt alt yapısına sahip normal bir sinema filmidir. Film \$796,211,272 gişe hasılatı yapmıştır.

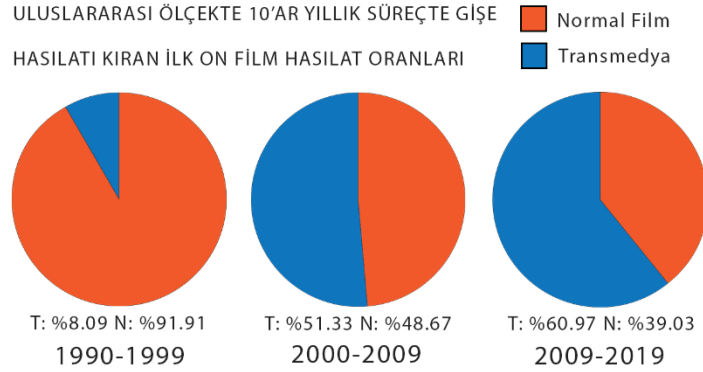
Bu bilgiler ışığında iki ana, beş de alt kategoriye ayrılan bilgiler, bir dizi istatistiksel veri elde edilmesinin sağlamıştır. Filmler “Normal” ve “Transmedya” sinema filmi dahil olduğu medya yapısına uygun olarak iki ana kategoride ayrışırken,

filmlerin üretiminde kullanılan teknikler açısından da “Konvansiyonel Görsel Efektler”, “Orta Seviye Görsel Efektler”, “Üst Seviye Görsel Efektler”, “Klasik Animasyon” ve “Dijital Animasyon” olmak üzere beş alt kategoride değerlendirilmiş ve bu kategoriler arasındaki ilişkilerle gişe hasılat oranlarının değişkenliği arasında kurulan denklem üzerinden bir dizi grafik üretilmiştir.



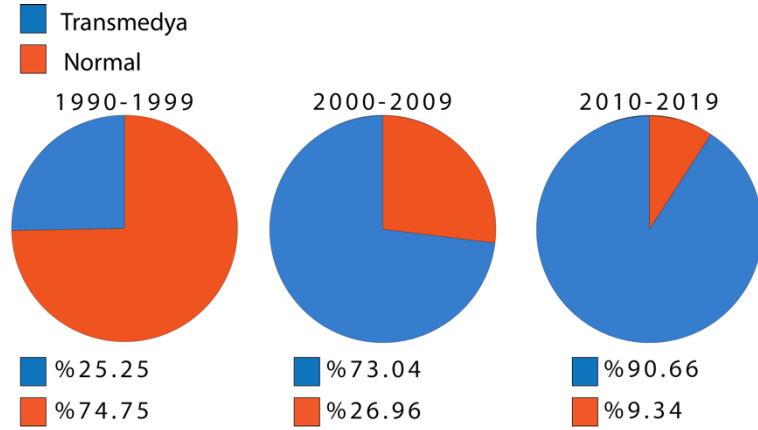
Şekil 5: Hollywood Sinemasının Son Otuz Yıllık Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmleri Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

İlk grafikte on yıllık süreçlerde, her yılın en yüksek gişe hasılatı yapan filmi toplanmış ve 10’ar film içinde kaçının “Normal” kaçının da “Transmedya” türünde üretildiği gösterilmeye çalışılmıştır. 1990’lı yıllarda ilk on filmin sekizi normal sinema filmiyken, bu sayı 2000’lerde yüz de yirmiyeye ve 2010’larda onda bire düşmüştür



Şekil 6: Hollywood Sinemasının Son Otuz Yıllık Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Sayıları İçinde Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmlerin Hasılat Oranları

Ters bir ilişkiyle, transmedya filmleri yirmi yıllık süreçte dört katı artarken, son on yılda en çok gişe hasılatı yapan on filmin dokuzu transmedya yapısında üretilmiştir. Bu yüzdelerin gişe hasılat oranlarına etkisi de aşağıdaki grafikten anlaşılabilecektir.



Şekil 7: Hollywood Sinemasının Son Otuz Yıllık Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmleri Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmlerin Hasılat Oranları

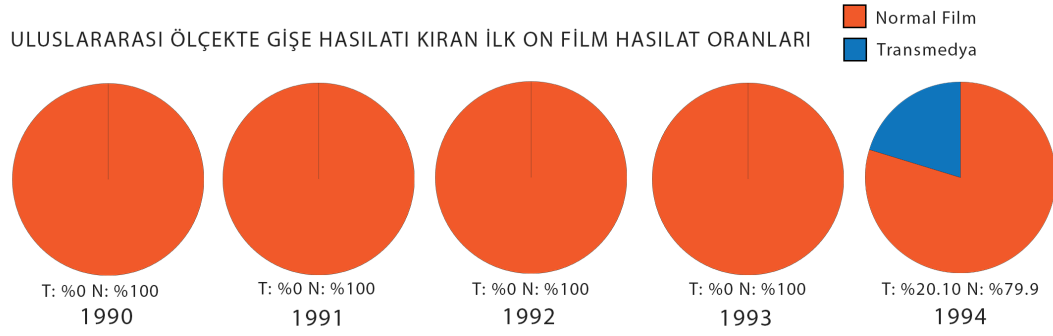
1990'lı yıllarda oran olarak yüzde yirmilik bir kısmı içerse de gişe hasılatı olarak bütün seviyenin yüzde yirmibeşini alarak, transmedya gişe hasılatlarında yükselme ivmesinde olduğunu göstermiştir. 2000'li yıllarda tam tersi bir ilişki gözlemlenebileceğinden normal filmlerin gişe hasılatları daha fazla olmuştur. Ama son on sene de filmlerin sayısının da gişe hasılatları oranlarının da tamı tamına birbirini tuttuğu ve yüzde doksanlık bir seviyeyle tutarlı bir ilerleyiş kaydettiği gözlemlenebilecektir.

Yukarıdaki grafiklerde her yılın en çok gişe hasılatı yapan filmi ele alınırken, aşağıdaki grafikte her yılın en çok gişe hasılatı yapan on filmi ele alınacak böylece 10'ar yıllık süreçlerde toplamda üç yüz, her on yıl için de yüz filmin değerlendirildiği değişimin profili çizilmeye çalışılacaktır.



Şekil 8: Hollywood Sinemasının 1990-1995 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Sayıları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

1990 yılından 1995 yılına kadar ki süreçte elli filmin kırk dokuzunun normal yapıda ve sadece birinin transmedya yapısında olduğu gözlemlenmektedir.



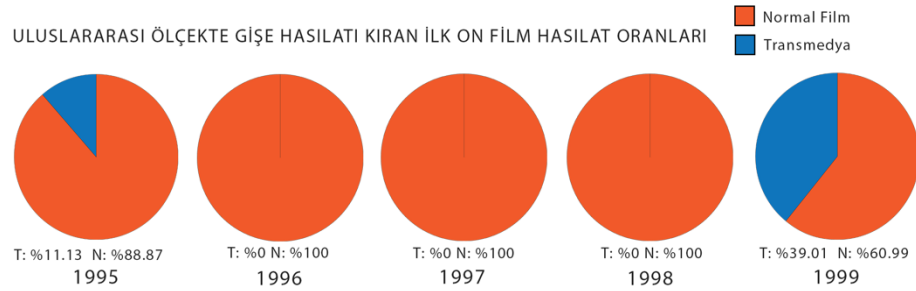
Şekil 9: Hollywood Sinemasının 1990-1995 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

Filmler içinde sadece biri transmedya türünde olsa da çıktığı sene gişe hasılatlarının yüzde yirmisini almasıyla birlikte bu veri, yeni medya türüne gösterilecek ilginin bir ipucu olarak ele alınabilecektir.



Şekil 10: Hollywood Sinemasının 1995-2000 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Sayıları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

1995 yılından iki bin yılına gelene kadar 1996, 1997 ve 1998 yıllarındaki filmlerin tamamı normal yapıdayken, 1999 yılında bu oranın birden yüzde otuzlara çıktığı görülmektedir. 1995 yılındaki tek film daha sonra bir transmedya yapısı geliştirecek olan “Toy Story” filmidir.



Şekil 11. Hollywood Sinemasının 1995-2000 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

Toy Story filmi 1995 yılındaki tek film olması yönüyle gişe hasılatlarında beklenilenin çok az üstüne çıksa da toplam payda diğer filmlere eşit oranda bir başarı sağlayabilmiştir. Oysaki 1999 yılında gösterilen transmedya filmler sayı olarak yüzde otuz oranında kalsada tüm hasılatın yüzde kırkını alarak başarı ivmesini yükseltmiştir.

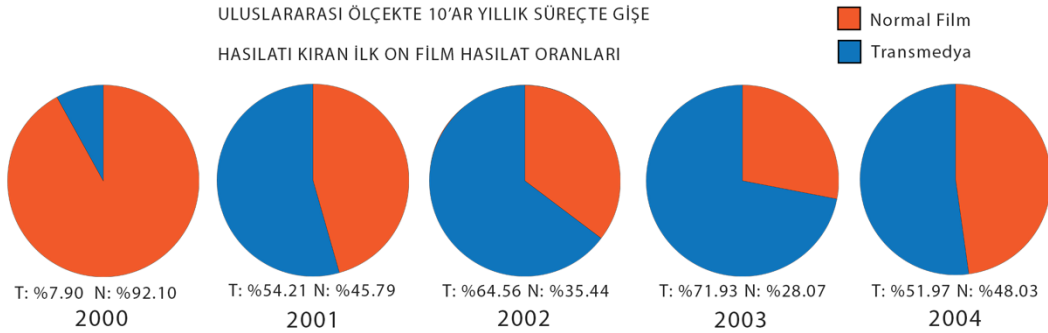
ULUSLARARASI ÖLÇEKTE GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON FİLM



Şekil 12: Hollywood Sinemasının 2000-2005 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Sayıları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

2000'lerin ilk beş yılında ise yapılan filmlerde transmedya türüne olan yönelimin artışı net bir şekilde görülebilecektir. Özellikle 2002 ve 2003 yıllarında transmedya türü normal filmlere göre ağır basmaya başlamıştır.

ULUSLARARASI ÖLÇEKTE 10'AR YILLIK SÜREÇTE GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON FİLM HASILAT ORANLARI



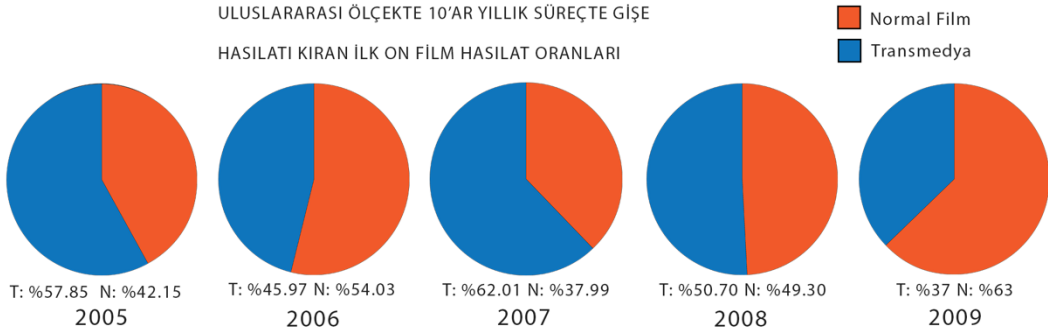
Şekil 13: Hollywood Sinemasının 2000-2005 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

2000 yılında biraz geride kalan gişe hasılatı oranı devam eden dört senenin her birinde yaklaşık yüzde onluk bir fazlalık içerdiğinden, sayı olarak normal filmler gücünü korumaya çalışsa da gişe hasılatlarında transmedya türündeki filmlerden geride kaldıkları gözlemlenebilmektedir. 2001 ve 2002 yıllarında sayı olarak içerdikleri yüzdenin, yüzde onbeş üstüne çıkan transmedya yapısındaki filmler, 2003 ve 2004 yıllarında da yüzde onbirlik bir fazlalık oranıyla başarısını sürdürmüştür.



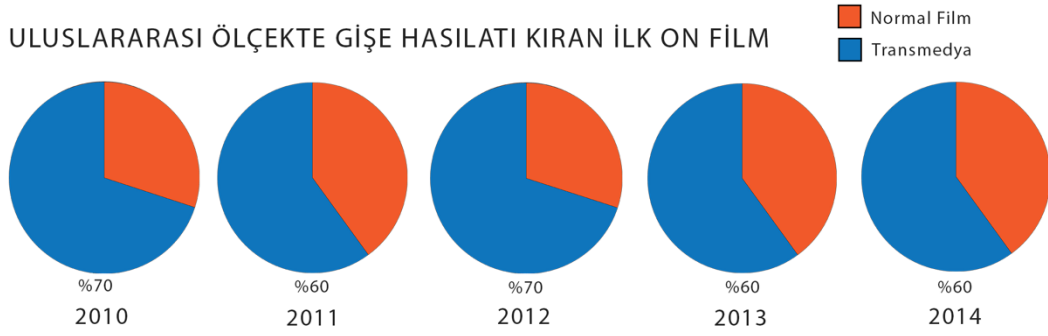
Şekil 14: Hollywood Sinemasının 2005-2010 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Sayıları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

2005 ve 2010 arasında ise neredeyse eşit denilebilecek bir seviye gözlemlenmektedir. 2006 ve 2009 yıllarında onda dört oranında kalan seviye, diğer yıllar tam olarak eşit şekilde dağılmıştır.



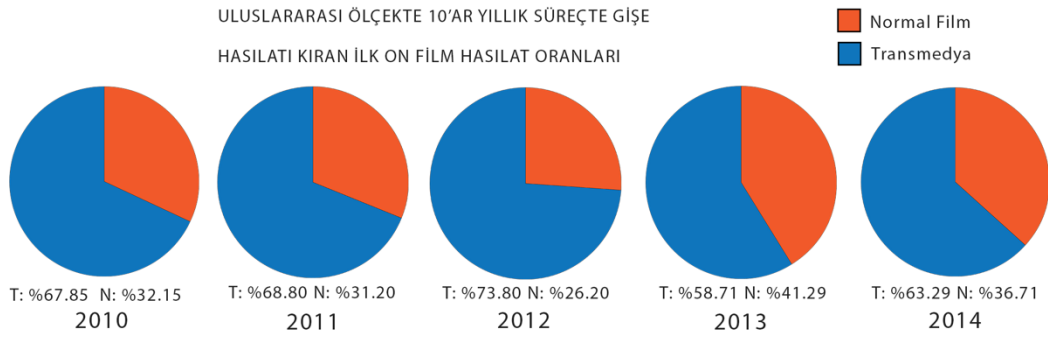
Şekil 15: Hollywood Sinemasının 2005-2010 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

2008 yılında film sayılarıyla gişe hasılat oranlarının ikisi de birbirine eşittir. 2009 yılındaysa yüzde üçlük bir azalma görülmektedir. 2005 yılından 2007 yılına kadar ki sürede ise transmedya türünde yapılan filmlerin her seferinde daha fazla gişe hasılatı yaptığı görülmektedir. 2005 yılında yüzde ellide kalan film sayısı, yaklaşık olarak yüzde sekizlik bir fark yaratarak yüzde elli sekizlere ulaşmıştır. 2006 yılında yüzde kırka yüzde kırkaltı farkla transmedya filmlerinin gişe hasılatları yükselme ivmesini korumuştur. 2007 yılındaysa sayı olarak yüzde ellide kalan transmedya filmleri gişe hasılatlarının yüzde altmış ikilik bir kısmını alarak, normal filmlerin gişe hasılatlarını oldukça geride bırakmıştır. Genel anlamda 2000'lerin son beş senesinde gişe hasılatlarında transmedya filmleri, normal filmlere oranla daha yüksek gelirler elde ederek medya alışkanlığının değişme şeklini gözler önüne serebilmektedir.



Şekil 16: Hollywood Sinemasının 2010-2015 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Sayıları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

2010'lu yıllara gelindiğindeyse özellikle ilk yarı da oldukça baskın bir şekilde transmedya türüne yönelmiş olan bir sinema sektörü gözlemlenebilecektir. Normal filmler beş sene boyunca en fazla yüzde kırklara çıkabilmiş, 2010 ve 2012 yılında ise on filmin sadece üçü normal film yapısında üretilmiştir.



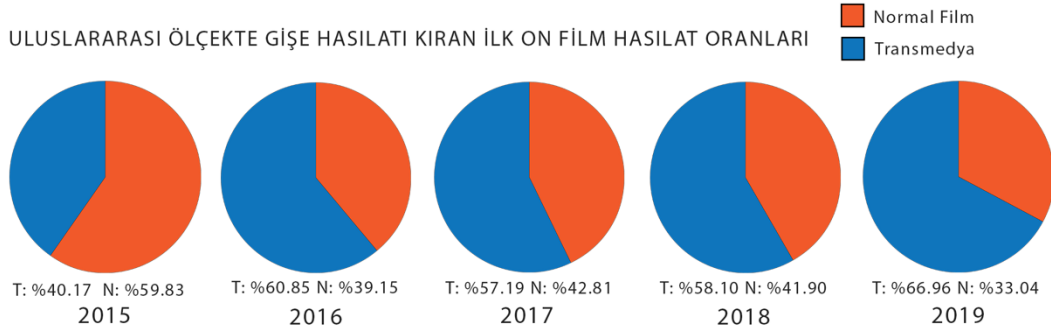
Şekil 17: Hollywood Sinemasının 2010-2015 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

2010'lu yılların ilk beş senesinde 2011 ve 2012 yıllarında transmedya türünde yapılan filmlerin yüzde dokuz ve yüzde dört oranında normal filmlerden fazla hasılat yaptığı görülmektedir. Diğer yıllarda ise film sayılarının elde ettiği yüzdelere eşit seviyeler gözlemlenmektedir. Sonuçta beş yıllık süreçte transmedya türünün elde ettiği gişe hasılatlarının daha fazla olduğu görülebilecektir.



Şekil 18: Hollywood Sinemasının 2015-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Sayıları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

Son beş yılda 2010'ların ilk yarısına nazaran normal filmlerde bir artış gözlemlense de ağır basan taraf transmedya yapısında üretilen filmler olmuştur. 2016, 2017 ve 2019 yıllarında yapılan her on filmin altısı transmedya yapısında üretilirken, bu seviye 2018'de yüzde ellide kalmış ve 2015'te yüzde otuz seviyelerine kadar düşmüştür. Ama bütün grafikler ele alındığında transmedya aşırı bir yükseliş ivmesi yakalarken, normal filmlerin üretilme oranlarında da ciddi bir düşüş yaşandığı gözlemlenebilecektir.



Şekil 19: Hollywood Sinemasının 2010-2015 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasında Transmedya ve Normal Yapıdaki Filmler

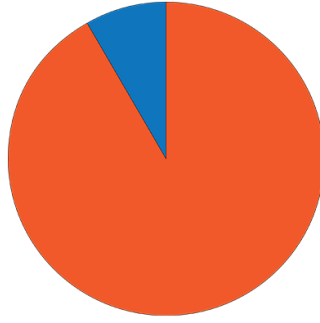
Ve son beş yılda da her sene içerdiği yüzdenin biraz altında veya üstünde kalan rakamlar toplamda transmedyanın normal filmlere göre daha fazla tercih edildiğini gözler önüne serilebilecektir. Özellikle son dört yılda elde edilen gişe hasılatlarının büyük bir çoğunluğu transmedya yapısında üretilen filmlere aittir ve otuz yılın başlarında sadece birkaç senenin küçük bir yüzdesini kaplayan transmedya türünün yıllar içinde üretim ve tüketim dinamikleri içinde ne şekilde değiştiğini görmek adına, grafikler açıklayıcı olacaktır.

ULUSLARARASI ÖLÇEKTE 10'AR YILLIK SÜREÇTE GİŞE

HASILATI KIRAN İLK ON FİLM HASILAT ORANLARI

Normal Film

Transmedya



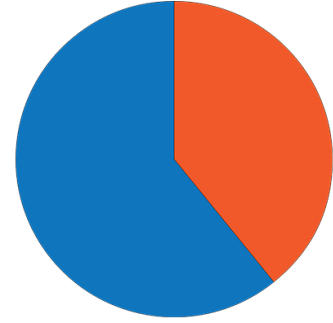
T: %8.09 N: %91.91

1990-1999



T: %51.33 N: %48.67

2000-2009

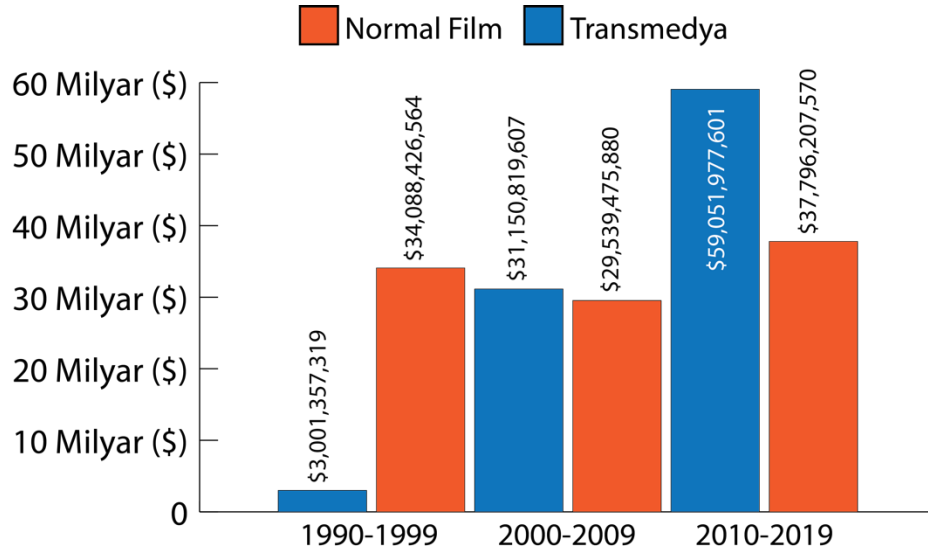


T: %60.97 N: %39.03

2009-2019

Şekil 20: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasındaki Değişiklikler

Her on sene, kendi içinde yüzdeye vurulduğunda, ilk on sene yüzde sekizlerde kalan oran, ikinci on senede yüzde elli birlere ulaşmıştır. Son on senede ise yüzde altmışında üstüne çıkan bir değişim gözlemlenmektedir. Fakat otuz sene içinde, seyirci sayısı ve gişe hasılatlarında elde edilen gelirler de bir hayli yükselmiştir. Aşağıdaki grafikte hem 10'ar yıllık süreçlerde hem de otuz yılın tamamında değişen seviyeler gözlemlenebilecektir.

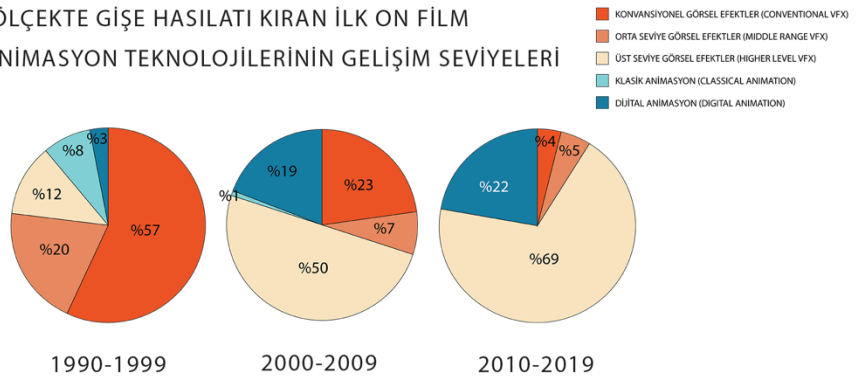


Şekil 21: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Filmlerinin Hasılat Oranları Arasındaki Yükselme İvmesi

İlk on sene toplamda elde edilen gişe hasılat oranı, son on sene sadece normal filmlerle elde edilmiştir. Ve 2000'lerde elde edilen hasılat oranlarının toplamı da

2010'larda edilen transmedya filmlerin hasılatından sadece biraz fazla olacaktır. Bütün bir grafik ele alındığında, ilk on sene üç milyar dolar civarında gişe hasılatı elde eden transmedya filmlerin 2010'lara gelindiğinde iki yüz katı artarak yaklaşık altmış milyar dolar seviyelerine çıktığını görmek de transmedyaya olan ilginin artış seviyelerini göstermesi açısından önem teşkil etmektedir. Bunun yanı sıra film sayıları azalsa da normal filmlerin de istikrarlı bir gidişat göstermesi bu türün de sadık seyircisinin bir şekilde mevcut kaldığını göstermesi adına önemlidir. Bu kısma kadar normal ve transmedya türünde yapılmış filmlerin farkını gördükten sonra, filmlerin çekim teknikleri açısından görsel efekt ve animasyon teknolojilerinin dağılımlarının gösterileceği grafiklere geçiş yapılacaktır.

ULUSLARARASI ÖLÇEKTE GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON FİLM
İÇİNDE VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GELİŞİM SEVİYELERİ

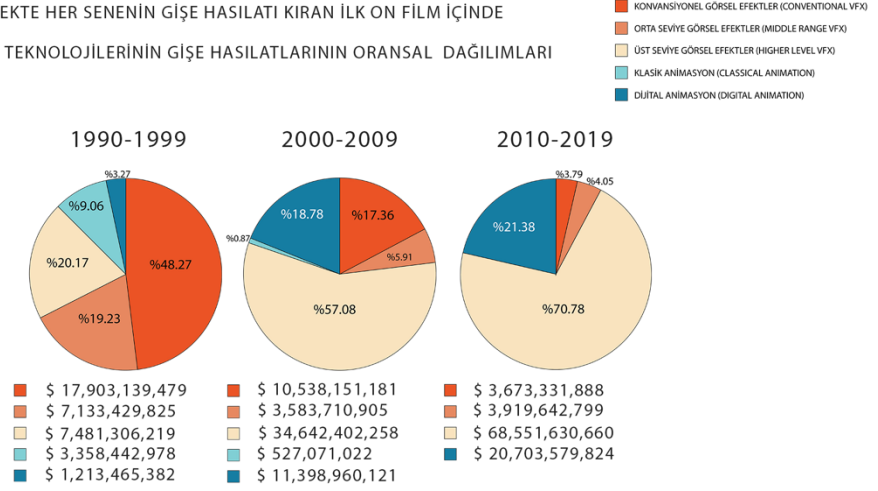


Şekil 22: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Film Sayılarının Değişiklik Oranları

Bu gelişim seviyeleri gözlemlendiğinde, konvansiyonel görsel efektlerin doksanlı yıllarda yüzde elli yedi oranlarından, sonraki on yıl yüzde yirmi üçlere ve son on yılda ise yüzde dörtlere kadar düştüğü görülecektir. Otuz yıl içinde tüm filmlerin yüzde altmışına yakın bir oran yüzde yüzden fazla azalmayla yüzde dört seviyelerine kadar düşmüştür. Orta seviye görsel efektler ilk on senede yüzde yirmi yani her beş filmin birini kapsarken sonraki yirmi yıl önce yüzde yedilere ardından da 1990'lardaki seviyesinin dörtte biri bir orana düşüp yüzde beşlere kadar inmiştir. Üst seviye görsel efektler ise ilk on senede sadece yüzde on iki oranındayken, 2000'lerde tüm filmlerin yüzde ellisini, sonraki on yılda da neredeyse yüzde yetmişine varan bir oranını kapsamıştır. Bu durum en ciddi değişimin üst seviye görsel efektlere geçişte olduğunu göstermek adına önemlidir. Klasik animasyon, 1990'larda sadece yüzde sekizlik bir oranı kapsamış, sonraki on yıl bu oran yüzde birlere düşmüş ve son on sene hiçbir klasik animasyon filmi gişe hasılatlarında yılların ilk on filmi arasına girememiştir. Çünkü üretim seviyesi yok denecek kadar azalmıştır. Dijital animasyonlar söz konusu olduğundaysa, üst seviye görsel efektler oranında artmasa da sırasıyla yüzde üç,

yüzde on dokuz ve yüzde yirmi ikilik oranla son yirmi yılda kendine ciddi bir yer edinmiş ve yapılan her on filmten ikisini kapsayacak bir seviyeye ulaşmıştır.

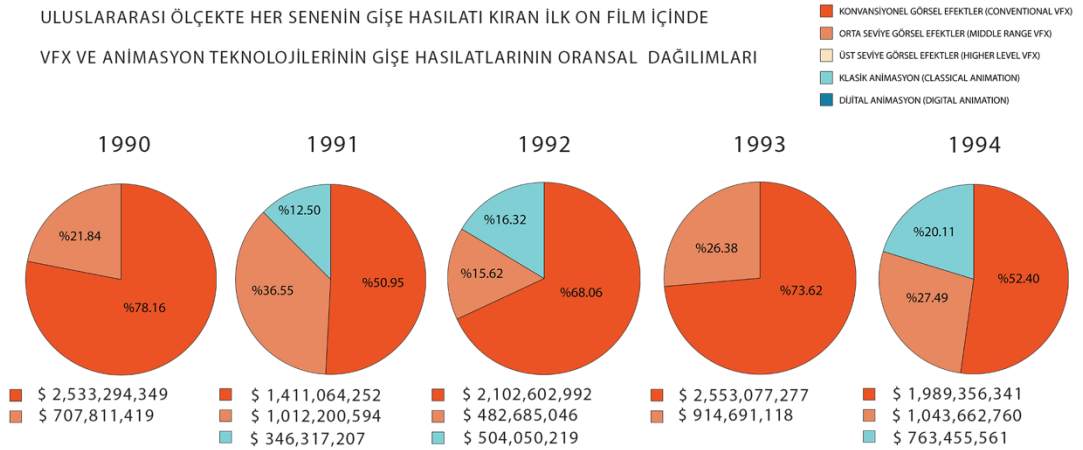
ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON FİLM İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI



Şekil 23: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gışe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Gışe Hasılatlarının Değişiklik Oranları

Filmlerin sayısal oranlarının yanı sıra gışe hasılatlarından elde ettikleri gelirlerin oranları da diğer tabloya benzer bir eğilim içermektedir. Üst seviye görsel efektler dışında oranlar birbiriyle uyumludur. İlk yirmi sene yaklaşık olarak sayısal orana göre yüzde sekizlere varan gışe hasılatı, üst seviye görsel efektlerle üretilen filmlerin izlenme oranlarının da daha fazla olduğunun kanıtı sayılabilir.

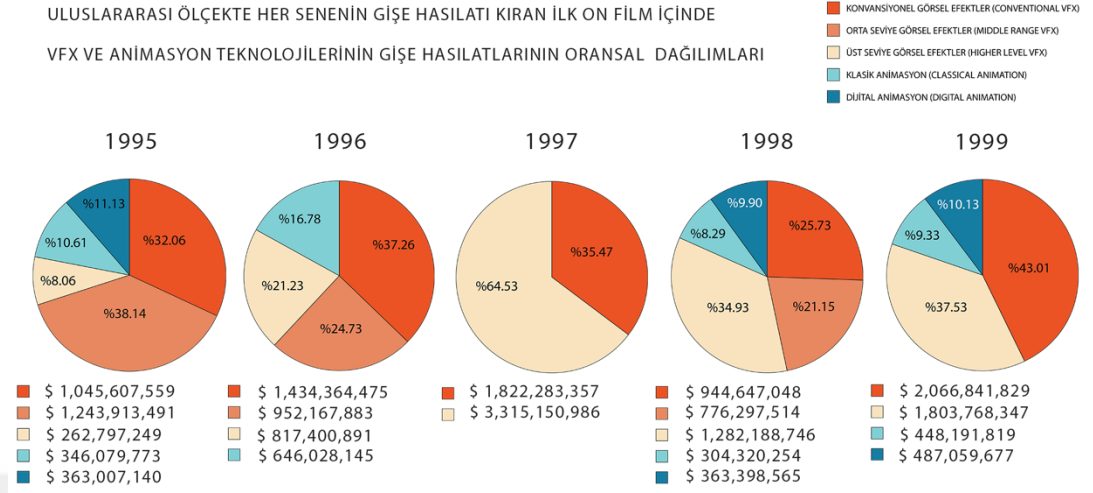
ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON FİLM İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI



Şekil 24: Hollywood Sinemasının 1990-1995 Yılları Arasında Yaptığı Gışe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Gışe Hasılatlarının Değişiklik Oranları

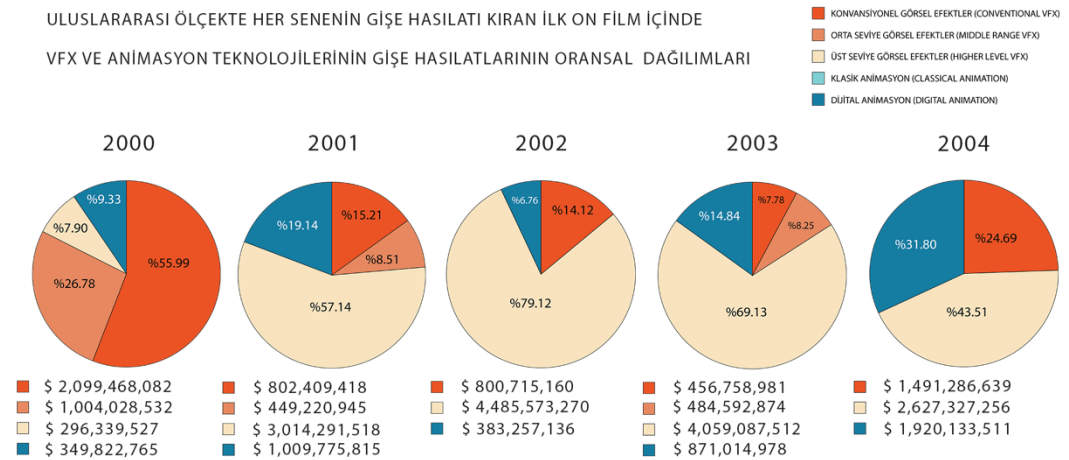
İlk beş senede gözlemlenen genel eğilim, filmlerin birçoğunda konvansiyonel ve orta seviye görsel efektlerin ağır bastığı yönündedir. Beş senenin sadece üçünde

klasik animasyon filmleri gözlemlenirken bu oran yıllar içinde yüzde onlardan yüzde yirmilere çıkmaktadır.



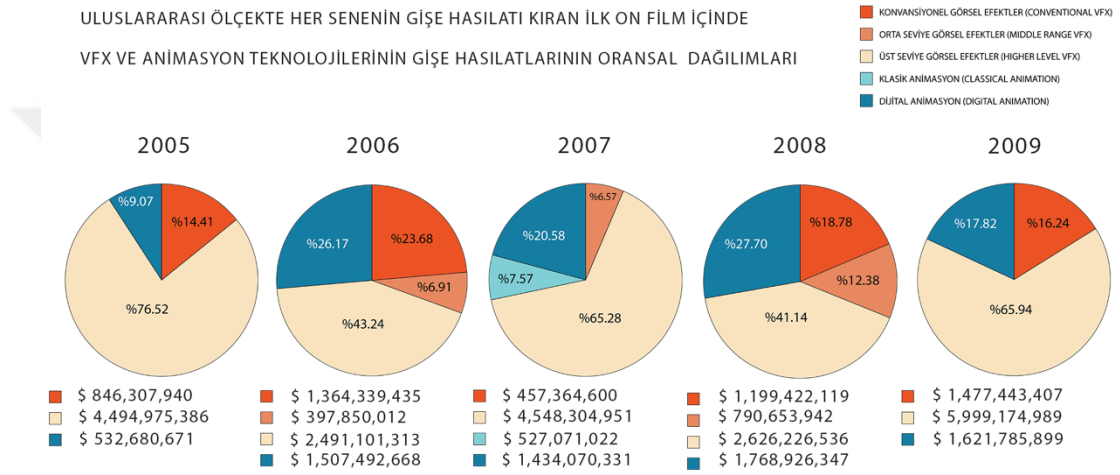
Şekil 25: Hollywood Sinemasının 1995-2000 Yılları Arasında Yaptığı Gışe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Gışe Hasılatlarının Değişiklik Oranları

1990'ların ikinci yarısına gelindiğinde, görsel efekt ve animasyon teknolojilerinin çeşitlenmesinden yola çıkarak, teknoloji seviyelerinin gelişmeye başladığı düşünülebilir. 1997 yılında yüzde altmış dörtleri de geçen üst seviye görsel efekt türünün başarısı, yeni bin yıla geçerken teknolojinin gelişme ivmesinin hızlanacağını bir habercisi olarak düşünülebilir. İlk beş yıla oranla dijital animasyon filmlerinin de ortaya çıkması, beş kategorinin hepsinde çeşitli oranlarda teknoloji seviyelerinin gözlemlenmesini sağlamaktadır. Yüzde yirmi beş ile kırk üç seviyeleri arasında değişen konvansiyonel görsel efektlerse hala her üç filmin birinin bu türde yapılmakta olduğunu gözlemlemeyi sağlayacaktır.



Şekil 26: Hollywood Sinemasının 2000-2005 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Gişe Hasılatlarının Değişiklik Oranları

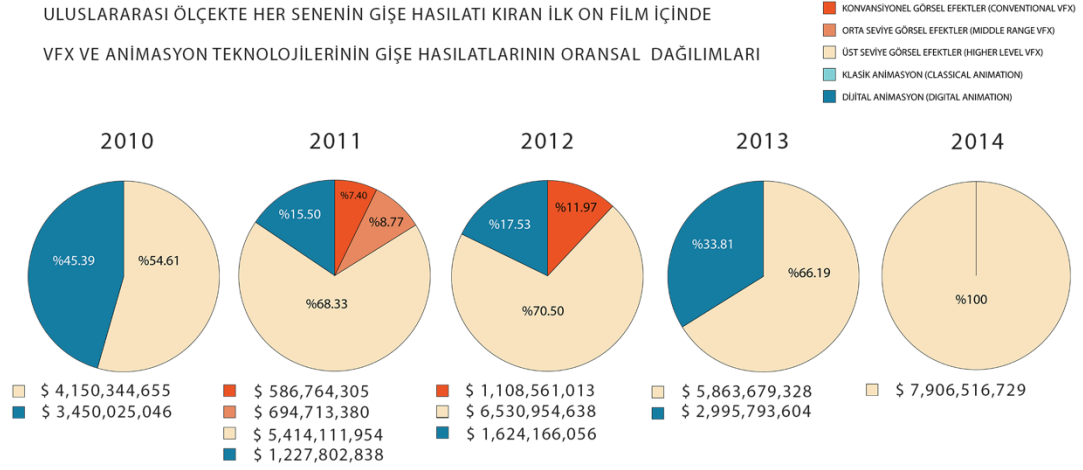
2000'li yıllara başlarken beş yıllık süreçte, ilk yıl üst seviye görsel efektler yüzde sekizlere yaklaşırken, konvansiyonel görsel efektler yüzde elli beş, elli altı bandında görülmektedir. Ama bu durum sonraki dört yıl ciddi bir değişim göstermiştir. 2002'de yüzde seksenlere varan seviye genel olarak çekilen filmlerde üst seviye görsel efektlerin ağır bastığını, konvansiyonel görsel efektlerin de azaldığını göstermektedir. Bu beş sene boyunca hiçbir klasik animasyon filmi gişe hasılatları sıralamasında ilk ona giremezken, dijital animasyon filmlerinin gişe hasılat oranları artmaya başlamıştır.



Şekil 27: Hollywood Sinemasının 2005-2010 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Gişe Hasılatlarının Değişiklik Oranları

Millenyumun ikinci beş senesinde ise, benzer bir yönelime rastlanmaktadır. Üst seviye görsel efektler, gişe hasılatlarındaki oranların büyük bir çoğunluğunu elde ederken diğer türlerin payı azalmıştır. Dijital animasyon istikrarlı bir profil çizse de sadece 2007 yılında görülen klasik animasyon seviyesi artık bu türe olan ilginin bitmek üzere olduğunu göstermektedir. 2005 ve 2009 yıllarında hiç orta seviye görsel efekte rastlanmazken, diğer yıllarda oranların oldukça düştüğü gözlemlenmektedir. Konvansiyonel görsel efektlerin seviyesi önceki on yıla oranla oldukça düşmüş olsa da hala kendine belli bir pay edinebilmektedir.

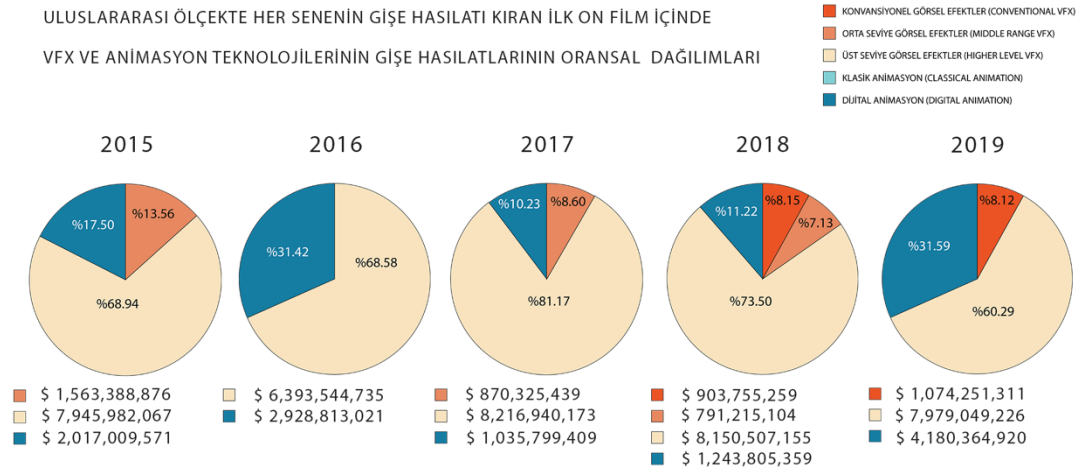
ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON FILM İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI



Şekil 28: Hollywood Sinemasının 2010-2015 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Gişe Hasılatlarının Değişiklik Oranları

2010'lu yılların ilk yarısı, konvansiyonel görsel efektler sadece iki yıl boyunca gişe hasılatlarına dahil olmuş ve yüzde yedi ile on iki seviyeleri arasında bir pay edinebilmişlerdir. Orta seviye görsel efektler sadece 2011 yılında gözlemlenirken, klasik animasyona artık rastlanmamaktadır. Oysaki payın büyük bir çoğunluğunu üst seviye görsel efektler ve dijital animasyonlar almıştır. 2014 yılına gelindiğindeyse oldukça ciddi bir atılım yapan üst seviye görsel efektlerle çekilen filmler, en yüksek gişe hasılatı yapan on filmin tamamında kullanılan teknik olarak sektöre ne oranda hâkim olduğunu kanıtlamaktadır.

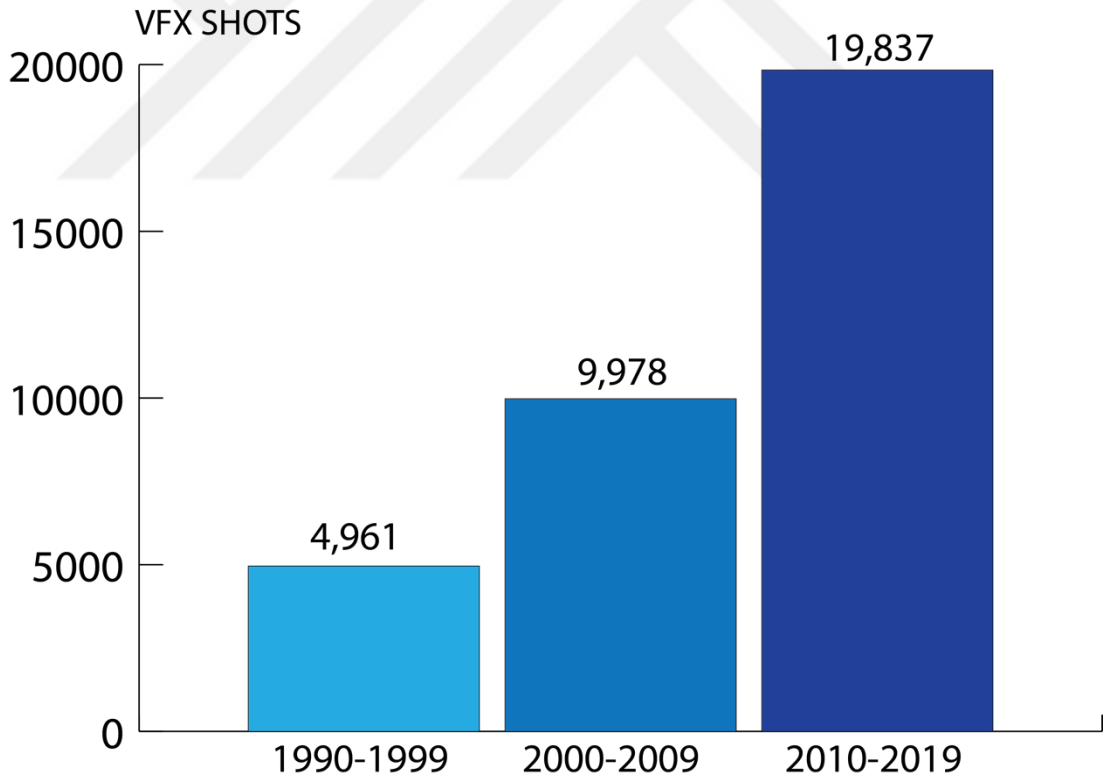
ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON FILM İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI



Şekil 29: Hollywood Sinemasının 2015-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerinde Gişe Hasılatlarının Değişiklik Oranları

2015 yılından 2020 yılına kadar ki süreçte, ilk üç sene hiçbir konvansiyonel görsel efekt içeren film sıralamaya giremezken, son iki yılda yüzde sekiz oranlarında bir pay elde etmişlerdir. Orta seviye görsel efektler de sadece beş yılın üçünde gözlemlenmiş ve hasılat oranları yüzde on üçlerden, yüzde sekizlere kadar düşmüştür. 2016 yılındaki filmler sadece üst seviye görsel efektler ve dijital animasyonlar arasında bölüşülürken 2010'ların son beş yılı genel anlamda sektöre hâkim olan teknolojiler de bu iki türle sınırlandırılabilir. Ama genel profile bakıldığında otuz yıllık sürecin ilk beş yılı konvansiyonel görsel efektlerin sektördeki hakimiyeti ne kadar yüksekse, son beş yılda üst seviye görsel efektlerin sektör hakimiyeti de o kadar güçlüdür. Artık sinema seyircisinin talebi üst seviye görsel efektlerle çekilmiş filmler arasında olmaktadır.

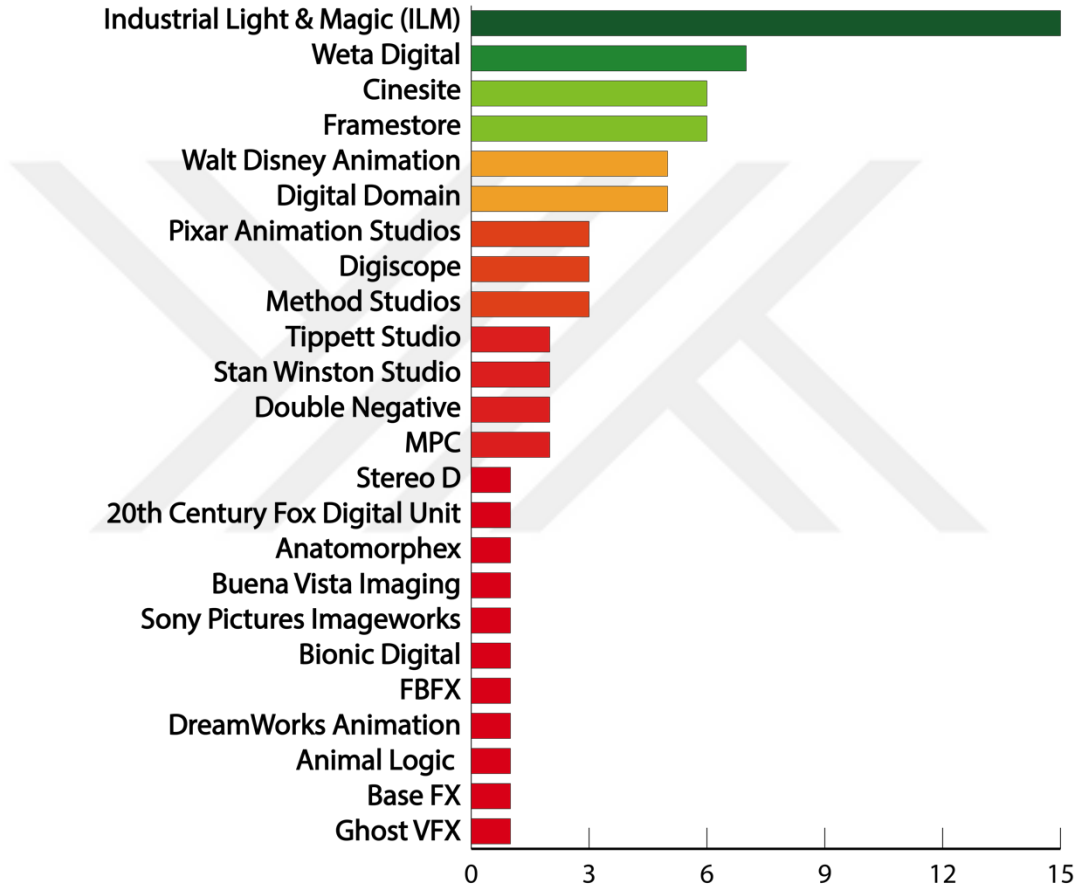
Peki bu otuz sene içinde teknolojilerin artışıyla filmlerde kullanılan görsel efekt sahnelerinin artışı doğru orantılı mıdır? Bunu görmek adına aşağıdaki grafik açıklayıcı olabilecektir.



Şekil 30: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Filmlerinde Bilgisayar Üretimi Sahnelerinin Artış Oranları

İlk on sene beş binlere yaklaşan görsel efekt sahne sayısı, ikinci on sene iki katına çıkmış ve on binlere, son on seneye dört katı artıp yirmi bin seviyelerine yaklaşmıştır. Giderek daha fazla görsel efekt sahnesi kullanılıyor olması, giderek

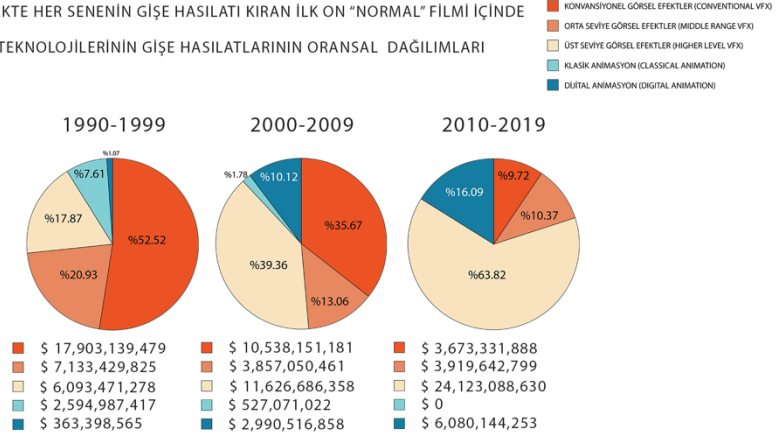
daha az gerçek çekimlerden yararlanıldığıının da bir kanıtı sayılabilecektir. Çünkü film süreleri eskiye oranla artmış olsa da Hollywood standartları içinde belli bir uzunluğun üstüne çıkılması muhtemel değildir. Daha önce bahsedilen, “Yüzüklerin Efendisi” ve “Hobbit” gibi serilerde sinema için özel kurgular (Theatrical Cut) yapılmış, daha sonra seyirci için video (DVD, Blu-ray) satışlarına özel, uzatılmış (Extended Cut) kurgular yapılmıştır.



Şekil 31: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Filmlerinde Çalışan Şirketlerin ürettiği Sahnelerin Dağılım Oranları

Bu görsel efekt sahnelerini üreten şirketler arasında üretilen sahnelerin oranıysa yukarıdaki gibidir.

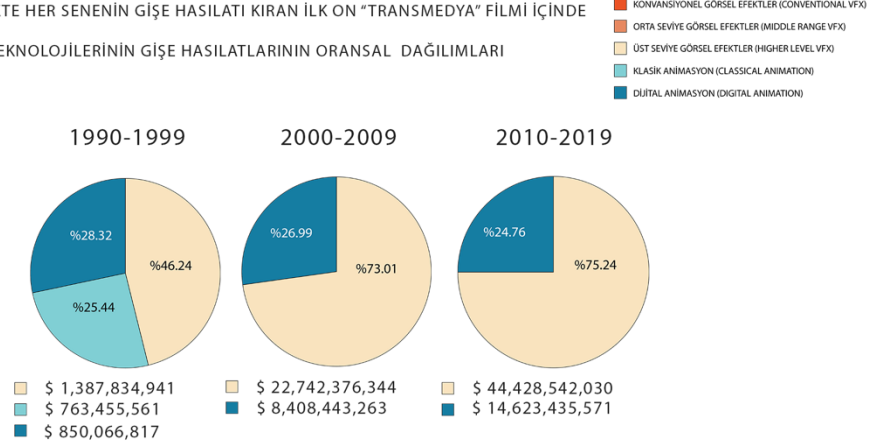
ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON “NORMAL” FİLMİ İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI



Şekil 32: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerindeki “Normal” Filmlerin Gişe Hasılat Oranları

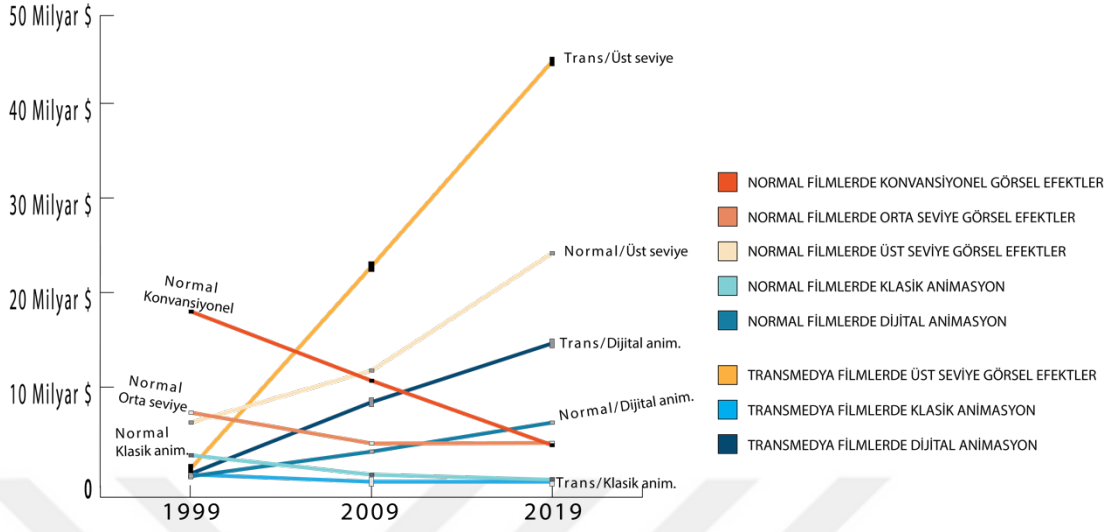
Buraya kadar ele alınan grafiklerin ilk serisinde normal ve transmedya türüyle, görsel efekt ve animasyon türlerinin oranları ayrı ayrı ele alınıp karşılaştırılmıştır. Son kısma gelindiğinde bütün bu kategorilerin kesişme alanları içinde ortaya çıkan değerler ele alınacaktır. Yukarıdaki grafikte 10’ar yıllık süreçlerde, normal filmler arasında görsel efekt teknolojilerinin gelişimleri gösterilmeye çalışılmıştır. Normal filmler içinde konvansiyonel görsel efektlerin yüzde ellilerden yüzde onunda altına indiği gözlemlenmektedir. Orta seviye görsel efektlerin yüzde yirmilerden yine yüzde onlara düşüşü görülür. Üst seviye görsel efektlerin yüzde on yedilerden altmış üçlü seviyelere çıkışı da bu yapıdaki filmler içinde dahi, üst seviye görsel efekt kullanımının oldukça arttığını göstermektedir. Klasik animasyon yüzde yedilerden yüzde ikilere düşmüş ve son on sene yapılan filmler arasına girememiş, dijital animasyon yüzde birden yüzde on altı seviyelerine çıkarak gelişim sağlamıştır. Normal filmler arasında bahsedilen teknolojilerin gelişimi bu şekildeyken, transmedya yapısında üretilen filmler arasındaki dağılım oranları aşağıdaki gibidir.

ULUSLARARASI ÖLÇEKTE HER SENENİN GİŞE HASILATI KIRAN İLK ON “TRANSMEDYA” FİLMİ İÇİNDE
VFX VE ANİMASYON TEKNOLOJİLERİNİN GİŞE HASILATLARININ ORANSAL DAĞILIMLARI



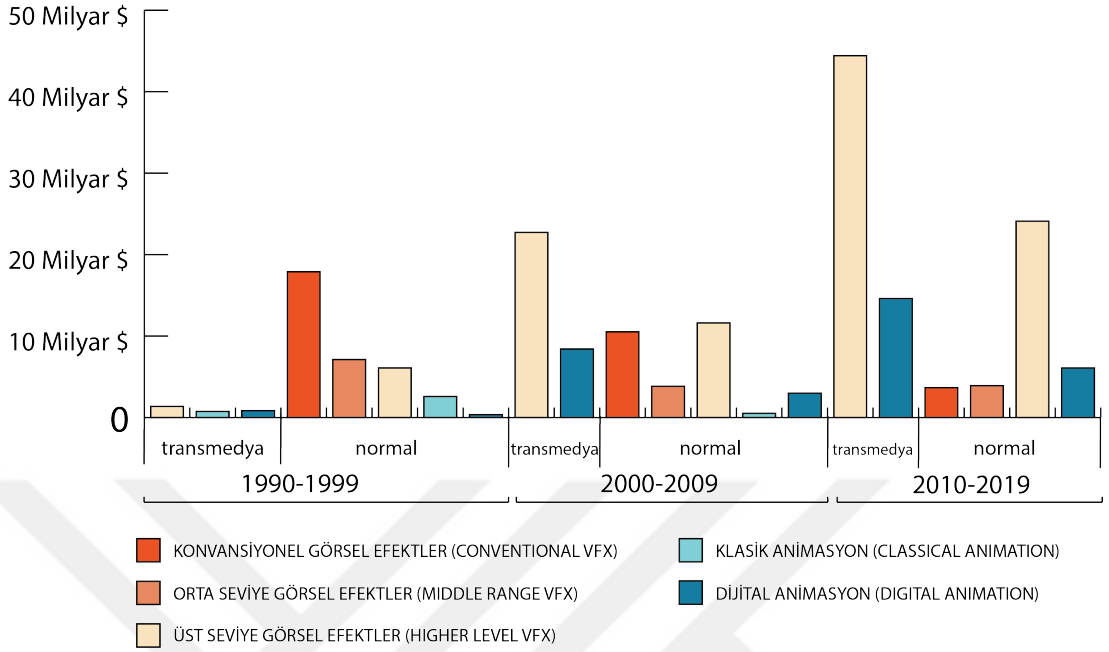
Şekil 33: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerindeki “Transmedya” Filmlerin Gişe Hasılat Oranları

Grafiklerde gözlemlenen çok net bir veri mevcuttur. Transmedya yapısındaki filmler konvansiyonel ve orta seviye görsel efektleri kullanmayı hiç tercih etmemiştir. Klasik animasyonla olan ilişkisi ise ilk on yılın sonunda bitmiştir. Transmedya hikâye anlatımıyla üretilen filmlerin temel teknolojik alt yapısı üst seviye görsel efektlerle, dijital animasyonları içermektedir. Bu da değişen medya alışkanlıklarının gelişen teknolojik alt yapıyla ilişkisini gözler önüne sermektedir. İlk on yıl, yüzde ellilere yaklaşan üst seviye görsel efektler daha sonraki yirmi yıl boyunca transmedya türünde üretilen bütün filmlerin dörtte üçünü kapsamaktadır. Geriye kalan dörtte birlik oransa dijital animasyon teknolojileri ile üretilmiş filmleri kapsar. Böylece görsel efektlerin ve animasyonun değişen medya alışkanlığıyla ilişkisi gözler önüne serilmiştir. Ama gişe hasılatları söz konusu olduğunda tüm verileri yan yana koyup bakmak aradaki gelişim seviyelerinin farkını görmek adına önemlidir. Aşağıda paylaşılan grafik, tüm kategorileri bir arada göstermesi adına önem teşkil edecektir.



Şekil 34: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerindeki “Normal” Ve “Transmedya” Filmlerin Gişe Hasılat Oranlarının Değişim İvmesi

Gişe hasılat oranları içinde en büyük yükselmeyi, transmedya yapısında üretilen üst seviye görsel efektler göstermiştir. Onun ardından gelen, Normal filmlerdeki üst seviye görsel efektlerdir ve üçüncü sırayı alan da transmedya türünde üretilmiş dijital animasyonlardır. Düşüş seviyeleri içindeyse en büyük düşüşü Normal sinema filmlerinin konvansiyonel görsel efektlerle yapılanları gözlemlenebilecekken, ikinci en büyük düşüşün orta seviye görsel efektlere sahip normal sinema filmleri olduğu görülmektedir. Son olarak, üçüncü en büyük düşüşü yaşayan film türü ve teknolojisi, klasik animasyon türünde yapılan normal sinema filmleridir. Aşağıdaki grafikte ise normal ve transmedya türünde görsel efekt ve animasyon teknolojilerinin gişe hasılat farkları yan yana gösterilmeye çalışılmıştır.



Şekil 35: Hollywood Sinemasının 1990-2020 Yılları Arasında Yaptığı Gişe Hasılatları İçinde, Her Yılın En Yüksek Hasılat Yapan Görsel Efekt ve Animasyon Türlerindeki “Normal” Ve “Transmedya” Filmlerin Gişe Hasılat Oranlarının Artış Seviyeleri

İlk on senede, transmedyanın gişe hasılat oranları her bir türde düşükken, normal filmlerin konvansiyonel görsel efektlerle üretilenleri arasında seviyenin en yükseklerde olduğu görülebilecektir. Ama sonraki yirmi yıl boyunca hem normal hem de transmedya filmler içinde diğer seviyelerdeki görsel efektlerle üretilen sinema filmlerine oranla bu ilk oran oldukça düşük kalmaktadır. Özellikle 2010’lu yıllarda transmedya yapısında, üst seviye görsel efektlerle üretilen filmlerin gişe hasılatları elli milyar seviyelerine yükselmiştir. Klasik animasyon son on yıla gelindiğinde grafikte gözlemlenemezken, konvansiyonel ve orta seviyeli görsel efektlerin payı da oldukça azalmıştır. Tüm bu yönelimler ve değişimler göz önüne alındığında normal filmlerdense transmedya yapısında filmlerin tercih edildiği ve klasik animasyonla konvansiyonel görsel efektlerdense, dijital animasyon ve üst seviye görsel efektlerin tercih edildiği gözlemlenebilecektir. Ve otuz yıllık süreç içinde en çok tercih edilen, en çok gişe hasılatı yapan filmler transmedya yapısındaki dijital animasyon ve özellikle de üst seviye görsel efektlerle üretilen sinema filmleri olmuştur.

3. SONUÇ

Temel bir algı üzerinden şekillenen tezin, birbiriyle eş zamanlı ilerlediğini öne sürdüğü, küreselleşme, transmedya hikâye anlatıcılığı ve dijital animasyonlarla görsel efektlerin arasındaki bağ bulgulanmaya çalışılmıştır. Ele alınan tüm kavramsal altyapı ve istatistiksel analizlerin ortaya çıkardığı bir teori vardır ki; bu kavramlar birbiriyle ilişki içindedir. Veriler küreselleşmenin ve Hollywood sinemasının dönemler içindeki gelişimini gözler önüne sermeye yönelik kullanılmıştır. Aynı şekilde yakınsama kültürünün etkisinde gelişen transmedya hikâye anlatıcılığının da animasyon ve görsel efekt teknolojileriyle bağı ortaya çıkarılmıştır.

Artık eskiye oranla daha aktif, katılımcı bir toplum gözlemlenmektedir. Bu dünya toplumları içinde küreselleşme odağında tek bir yapının bütüne entegre olduğu bir süreç gelişmiştir. Geçmişin edilgen tüketicisi, kitle kültürünün içine sıkıştırıldığından, kişisel tercihlerindense, ona sunulanlar içindeki kısıtlı olasılıkları değerlendirmekle sınırlandırılmışken, günümüzde her eserin farklı platformlardaki farklı ürünleriyle etkileşim halinde olma seçeneği bulunan bir katılımcı tüketiciyle karşılaşmaktadır. Küreselleşmenin sermaye odaklı yapısı devam etse de finansal gücünü sağlamak için sadece seçkinlerin değil, toplumun diğer kısımlarının da katılımına ihtiyaç duyulan bir zamanda, yakınsama kültürünün imdada yetiştiği düşünülebilecektir. Yakınsama kültürünün en büyük yardımcısı transmedya hikâye anlatıcılığıdır ve transmedya hikâye anlatıcılığının beslendiği teknolojiler ise dijital animasyon ve üst seviye görsel efekt teknolojileridir. Böylesi zincirleme bir ilişki içinde, her birinin birbirine destek olduğu bir yapı üzerinden kurulan kavramsal altyapı ve istatistiksel veri analizlerinde elde edilen sonuçlar görülebilmektedir.

İnsan, artık ağ teknolojilerinin el verdiği tüm olanakları kullandığı bir iletişim paradigmasının içinde yaşamaktadır. Medya, ağ içinde insanları etkileşime sokabildiği oranda güçlüdür ve katılımcılık veya hayran “fan” kültürü, transmedya hikâye anlatıcılığı içeren eserler söz konusu olduğunda, oldukça üst seviyelere ulaşabilmektedir. İşte bu etkileşim, yerel kodların ötesine geçtiği gibi küresel değerlerinde ön plana çıkmasıyla sonuçlanmaktadır. Transmedya hikâye anlatıcılığının destek aldığı platformlardan en önemlisi sinemadır ve Hollywood

sinemasının içinden çıkan bir medya alışkanlığı olduğu için, transmedyanın en çok ilişkiye girdiği sinema endüstrisi de Hollywood'dur. Hollywood, kitle kültürü içine yerleştirdiği tüketim toplumunda dahi, küreselleşmeyle iş birliği yapmaya başlamıştır. Fakat küreselleşmenin asıl büyük sıçrayışı, ağ toplumunun yakınsama kültürüne evrildiği çağda olmuştur. Çünkü daha önce seçkinlerden biri olabilmek için hareketlilik ve kaynak gibi kısıtlamalarla karşılaşan yereller, artık kendi seçkin alt yapılarını oluşturmak için sadece bir internet bağlantısına ve biraz merağa ihtiyaç duymaktadırlar.

Bu merak sonucunda "Star Wars"un yıllar sonra çıkan yedinci bölümüne Hindistan'dan, Endonezya'dan, Hollanda'dan veya Türkiye'den giden bir hayran "fan" diğerleri kadar konuya hakimiyet sağlayabilir ve bu hakimiyet dahilinde tüm küresellik içinde kendi yerini bulması muhtemeldir. Tüm dünyanın tüm insanların, medyanın gücü sayesinde bulabileceği ortak bir nokta vardır ve artık bu noktadan yola çıkılarak kişi, küresel kapitalist sistem içinde yakınsama kültürünün bir katılımcısı olabilir ve yeni dünyaları başka coğrafyalardan ilişki kurduğu diğer küresellerle paylaşabilir.

Artık insanın küresel entegrasyonu oldukça yüksek seviyelere ulaşmıştır. Tüketim odağında yönlendirilen kitleler olmaktan çıkan insan toplumları, etkileşim isteyen ve beklentileri doğrultusunda gelişmeyen konulara tepki gösteren küresellerden oluşmaktadır. Küreselliğin kapitalist sistem üzerinden postmodern algıyı güçlendirdiği bir çağa uygun olarak, tüm ayrımları yerle bir eden yakınsama kültürü, katılımcılığı yani rızası dahilinde sisteme entegre olmayı esas kılmıştır. Bu esas üzerinden şekillenen bir medya alışkanlığı olan transmedya hikâye anlatıcılığı ise tüketim oranını artırdığı gibi, etkileşim seviyesini de yükseltmiştir. Artık bir eser birçok platformdan paket olarak satılabilmekte, katılımcı da teknolojiye sahip olduğu oranda birçok platformda kendini varedebilmektedir. Bu varlık, siber uzam içinde oluşsa da artık kişiler internetteki hareketliliğine göre daha seçkin gruplarla etkileşime geçme olanağı bulmuştur. Her kim ki küreselleşmeye ya da yakınsama kültürünün bir katılımcısı olmaya direnirse, eski dönemin yerellerine benzer bir şekilde ucuz ve değersiz olanla ilişkilendirilir. Artık yeni seçkinlik, enformasyon teknolojilerine ve bu teknolojilerden elde edilen enformasyonların oranına göre değişmektedir.

Sinema, bütün platformlar arasında en zahmetsiz ilişki kurulabilen platform olduğundan transmedya hikâye anlatıcılığının temeline yerleştirilmiştir. Her bilet, biraz daha seçkin olma olasılığını içinde barındırdığından, katılımcılar bir serinin yeni filmine gitmek için tetikte beklerler ve Hollywood bu beklentiye karşılamak için forumları okur, film ve oyun yorumlarını dikkate alır, çizgi romanların satış marjları ile çizgi filmlerin reyting rekorlarını takip eder. Küreselleşmek kadar, küreselleştirmek de

zorlaştırmıştır. Ama Hollywood kitle yönetimi hakkında yüz yılı aşkın süredir elde ettiği bilgiyi, küresel kapitalist dünyanın sermaye liderleriyle paylaşmaya devam etmektedir. Bu iş birliğinin, sonuç almak için kullandığı platform, transmedya hikâye anlatıcılığı olarak ele alındığında, bu eserleri üretmek için gereken teknolojik yapının da dijital animasyon ve görsel efektler olduğu düşünülebilecektir.

Küreselleşme hızı oldukça artmış bir dünyada, katılımcı kültürlerin yükselişi gözlemlenebilmektedir. Bu nedenle Transmedya hikâye anlatıcılığı ile üretilmiş filmlerin izlenme ve gişe hasılat oranları her geçen yıl biraz daha artmış ve otuz yılın sonunda gözle görülebilecek oranda baskın hale gelmiştir. Bunun yanı sıra, dijital animasyon ve görsel efektlerin gerek normal filmlerde, ağırlıklı olarak da transmedya türündeki filmlerin gişe hasılatlarındaki etkisi gözle görülür bir artış sergilemektedir. Bu oranların, dünya çapında gişe hasılatlarında baskın olması da küreselleşmeye kanıt olarak gösterilebilecek bir özellik taşımaktadır. Yani temelde, Hollywood sinemasının dijitalleşen teknolojilerle iş birliği içinde ürettiği filmlerin genelinde, transmedya hikâye anlatıcılığı gözlemlenebilecek ve küreselleşmeye olan etkisi de bu göstergelerden dolayı şekilde elde edilebilecektir. Katılımcılığı ve etkileşim seviyelerini artıran ağ toplumunda var olmaya çalışan sinema sanatının, her ne kadar aurasını belli oranda kaybetmesine ve yeniden üretim oranlarının artmasına sebep olan bir medya anlayışı yer etmeye başlasa da dijital teknolojilerin kullanımı, küresel dünyada yeni yeni varolmaya çalışan katılımcının, ileride oyunun kurallarını değiştirip hem sanatın hem de teknolojinin insan kültürünü geliştireceği bir yöne dönmesine sebep olabilir.

Dijital dünyanın açtığı yeni ufuklarda ilerlemek, bugünün insanının en güncel sorunları ve hedefleri arasında yer almaktadır. Teknik anlamda ilerlemek, kavramların veya durumların anlamının daha az sorgulandığı bir geleceğe doğru ilerlemeye sebep oluyor olabilir. Teknolojinin olanaklarıyla birçok medya alanının, yapbozun parçaları gibi birbirini tamamladığı sinema temelli yapıtlar, her bir ürünün kendi içindeki önemini yitirmesine sebep olabilmektedir. Çünkü, tezdeki tüm kavramların ve istatistiklerin ortaya çıkardığı sonuç, insanlar tek bir filmi izlemektense seri halinde üretilen birçok farklı ürünü takip etmeyi yeğlediği yönündedir. Milenyumun son elli yılında üretilen birçok roman, çizgi roman ve film artık ya yeni serilere dönüştürülmekte ya da farklı bir projenin temeline oturtulmaktadır. Bütün bunlara rağmen, küreselleşmenin, negatif bir paradigmanın içine dahil edildiği düşünülmemelidir. Belki de bugünün konjektüründe insanlığın ihtiyacı olan budur. Grafiklerde ortaya çıkan eğilimlerin, toplumların beğenisi ve tercihlerini göstermek olduğundan giriş bölümünde bahsedilmişti. İnsanlığın ihtiyaç duyduğunu incelemek ise bu tezin dışında

bırakılmıştı. Bir varsayım olarak insanlığın ihtiyacının küreselleşme olup olmadığıysa sadece bir soru olarak bırakılmaktadır. Ama bugünün tüketim eğilimleri ve beğenileri şunu göstermektedir ki, küreselleşmenin alttan altta beslediği ve beslendiği bir transmedya hikâye anlatıcılığı yönelimi ve bu yönelimin içinde ona hizmet eden, ondan faydalanan bir animasyon ve görsel efekt sanatı bulunmaktadır. Bu üçlü etkileşim hem küreselleşmeye hem transmedya hikâye anlatıcılığına hem de dijital animasyon ve görsel efekt dallarına hizmet emekte ve bütün bu kavramların gücünü arttırmaktadır. Belki de herkes kim olduğunu unuttuğu bir fantezi dünyasında var edilen çağdaş mitolojileri takip ederek, geçmişin ağırlığından kurtulmak ve özgürleşmek için çabılıyor, animasyonların aleminde kayboluyordur.

Bu durum, bugünün şartlarında gelişmeye engel teşkil ediyor gibi görülebilecektir. Ama küreselleşmenin toplumsal hareketlerle bağı göz önüne alındığında insanlık toplumları büyük bir gelişim kaydetmiştir. Edilgenlikten, katılımcılığa, yerellikten küreselliğe, tüketim toplumundan ağ toplumuna ve kitle kültüründen, yakınsama kültürüne geçiş, insanın tercihlerini ve isteklerini daha çok gündeme getirebileceği bir yapı oluşmasını sağlamıştır. Bu tez dahilinde gelecekte ne olacağını çok fazla düşünmeye gerek olmasa da bu eğilim daha pozitif etkileşimlerin ve bilgi alışverişinin insanlık adına aydınlatıcı bir gelecek olasılığıyla dolu olduğunu düşündürebilecektir.

Bugün tüketim odaklarının hala Hollywood kontrolünde ilerliyor olması, Kapitalizmin etkisinin aynı oranda devam ettiği, hatta küreselleşmenin de desteğiyle arttığını düşündürebilecektir. Fakat aslolan, insanın özgür tercihlerinin değerlendirilme oranının artıp artmadığıdır ve tezin verileri dahilinde bu oranın arttığı gözlemlenebilecektir. Daha çok transmedya hikâye anlatıcılığı odağında eser beğenildikçe, daha çok bu türde film yapıldığı görülebilecektir. Daha çok dijital animasyon ve üst seviye görsel efekt teknolojisiyle üretilen film talep edildikçe, bu türden filmlerin sayısının arttığı görülecektir ve her iki yapıda daha çok talep edilen durumlar bir potada birleşip, ortak bir sinema yapısı içinde bütünleşmeye başlamıştır. Artık küreselliğin bir algı olarak yerleşmesini güçlendiren tüm transmedya yapısındaki filmler, dijital animasyon ve üst seviye görsel efektlerle çekilmektedir. Çünkü, belki de insanlık, kendi etkileşimi dahilinde şekillenen çok yönlü eserlerin dünyasında, dijital animasyonların ve görsel efektlerin yarattığı gerçeküstü bir alemde, tek ve bir olmanın arzusundadır.

KAYNAKÇA

- Althusser, Louis. 2002. **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**. çev. Yusuf Alp, Mahmut Özışık. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atkulum, Kubilay. 2000. **Metinlerarası İlişkiler**. 2. bs. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Baudrillard, Jean. 2013. **Tüketim Toplumu**. çev. Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt. 2010. **Küreselleşme**. çev. Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Benjamin, Walter. 2015. **Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı**. çev. Gökhan Sarı. İstanbul: Zeplin Kitap.
- Büyükdüvenci, Sabri, Samire Ruken Öztürk. 2014. **Postmodernizm ve Sinema**. 2. bs. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Castells, Manuel. 2008. **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Cilt 1, Ağ Toplunun Yükselişi**. çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Clarke, James. 2012. **Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler**. çev. Çağdaş Eylem Babaoğlu. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Ege, Göknur Bostancı. 2004. **Siberkültür, Bilgisayarın Sosyolojik Etkileri ve Siberuzayda Sosyal İlişkiler**. Doktora Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Hüseyinoğlu, Ramazan Ramazanov. 2016. **Transmedya Hikâye Anlatımının Kullanıcı Kitle ile Ortak Üretimi: Beyazıt Akman'ın "İmparatorluk Iı" Romanının Tanıtım Filmi**. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Jenkins, Henry. 2006. **Convergence Culture, Where Old and New Media Collide**. çev. İlkan Devrim Dinç. New York: New York University Press.
- Kellner, Douglas. 2010. **Cinema Wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era**. çev. İlkan Devrim Dinç. Batı Sussex: Wiley-Blackwell Publishing.
- Orr, John. 1997. **Sinema ve Modernlik**. çev. Ayşegül Bahçıvan. Ankara: Ark Yayınları.
- Ryan, Michael, Douglas Kellner. 2010. **Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası**. çev. Elif Özsayar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sertalp, Ezgi. 2015. **1990'lar Hollywood Sinemasında Tüketim Toplumu, Erkeklik Krizi ve Şiddet Eleştirisi**. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Teksoy, Rekin. 2005. **Sinema Tarihi, Birinci Cilt**. 3. bs. İstanbul: Oğlak Yayınları.

Turner, Bryan. 1997. **Eşitlik**. çev. Bahadır Sina Şener. Ankara: Dost Kitabevi

List Of Highest Grossing Films. Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_films [04.12.2020]

Zervou, Reggina. 2017. 20 Most Successful Foreign Directors in Hollywood History.

www.tasteofcinema.com/2017/the-20-most-successful-foreign-directors-in-hollywood-history/ [20.06.2021]

